(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7587360号
(P7587360)

(45)発行日　令和6年11月20日(2024.11.20)

(24)登録日　令和6年11月12日(2024.11.12)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　2　（全203頁）

(21)出願番号　特願2020-108845(P2020-108845)
(22)出願日　令和2年6月24日(2020.6.24)
(65)公開番号　特開2022-6558(P2022-6558A)
(43)公開日　令和4年1月13日(2022.1.13)
審査請求日　令和5年5月12日(2023.5.12)
前置審査

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　佐藤　嘉純

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】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから所定経過期間後の所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合と、演出識別情報の可変表示を開始してから前記所定経過期間後の前記所定タイミングにおいて特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記所定タイミングに到達する前から前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第１状態とした後に該第１状態よりも更に視認性が低い第２状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合においても、前記所定タイミングに到達する前から前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止させない場合に前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間、前記効果表示を継続表示可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、
前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特定演出識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特定演出識別情報の移動速度と異なり、
前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出識別情報の可変表示を開始してから所定経過期間後の所定タイミングにおいて前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させる場合と、演出識別情報の可変表示を開始してから前記所定経過期間後の前記所定タイミングにおいて特殊識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特殊識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、
前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記所定タイミングに到達する前から前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第１状態とした後に該第１状態よりも更に視認性が低い第２状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合においても、前記所定タイミングに到達する前から前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止させない場合に前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間、前記効果表示を継続表示可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、
前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特殊識別情報の移動速度と異なり、
前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、

該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（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２０１６－１３１８７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
手段αの遊技機は、
特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出識別情報の可変表示を開始してから所定経過期間後の所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合と、演出識別情報の可変表示を開始してから前記所定経過期間後の前記所定タイミングにおいて特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、
前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記所定タイミングに到達する前から前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第１状態とした後に該第１状態よりも更に視認性が低い第２状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合においても、前記所定タイミングに到達する前から前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止させない場合に前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間、前記効果表示を継続表示可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、
前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特定演出識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特定演出識別情報の移動速度と異なり、
前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、
ことを特徴としている。

手段βの遊技機は、
複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出識別情報の可変表示を開始してから所定経過期間後の所定タイミングにおいて前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させる場合と、演出識別情報の可変表示を開始してから前記所定経過期間後の前記所定タイミングにおいて特殊識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特殊識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、
前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記所定タイミングに到達する前から前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第１状態とした後に該第１状態よりも更に視認性が低い第２状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合においても、前記所定タイミングに到達する前から前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止させない場合に前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間、前記効果表示を継続表示可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、
前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特殊識別情報の移動速度と異なり、
前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、
ことを特徴としている。
手段１の遊技機は、
特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線

を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させ（例えば、変形例１９３ＳＧ－１として図１１－４８に示すように、集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示する部分）、
さらに、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ

００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０００７】

手段２の遊技機は、
複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
さらに、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インター

フェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０００８】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（Ａ）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１９－１４１３９６号公報に示されているような、可変表示中のリーチ演出中等の特定タイミングにて、画像表示装置（表示手段）に表示されている画像が砕けて飛び散る演出（特定演出）を実行可能なものがある。

【０００９】
しかしながら特許文献１に記載の遊技機では、単に画像が砕けて飛び散るのみの演出であるため、該演出を画像表示装置において他の画像が表示されている状態で実行することにより演出興趣を向上させることが考えらえるが、この場合は、該演出を実行するために画像表示装置に表示されている画像毎に専用の画像データを作成しなければならず、記憶手段に記憶させるデータ量が過度に大きくなってしまう虞がある。
【００１０】
この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる遊技機を提供することを目的とする。
【００１１】
手段(Ａ)記載の遊技機は、
可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において

表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００１２】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－２】第２可動体の動作を示す図である。
【図１１－３】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１１－４】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１１－５】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－６】各乱数を示す説明図である。
【図１１－７】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１１－８】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１１－９】変動パターンを例示する図である。
【図１１－１０】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１１－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
【図１１－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１３】（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
【図１１－１４】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１１－２０】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】（Ａ）は、大当りの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、（Ｂ）は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
【図１１－２２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２３】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図１１－２４】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
【図１１－２５】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
【図１１－２６】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
【図１１－２７】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
【図１１－２８】擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。
【図１１－２９】（Ａ）は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
【図１１－３０】（Ａ）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
【図１１－３１】（Ａ）特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、（Ｂ）は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。
【図１１－３２】スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。
【図１１－３３】擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
【図１１－３４】擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
【図１１－３５】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－３６】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－３７】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－３８】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－３９】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４０】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４１】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４２】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４３】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４４】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４５】仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。
【図１１－４６】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４７】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１１－４８】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１２－１】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１２－２】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１２－３】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１２－４】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図であ

る。
【図１２－５】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１２－６】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１２－７】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１２－８】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１２－９】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１２－１０】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。
【図１２－１１】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１３－１】演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。
【図１３－２】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１３－３】変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。
【図１３－４】変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。
【図１３－５】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１３－６】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３－７】各乱数を示す説明図である。
【図１３－８】表示結果判定テーブル１を示す説明図である。
【図１３－９】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１３－１０】変動パターンを例示する図である。
【図１３－１１】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１３－１２】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１３】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１４】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１５】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１３－１７】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１８】表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１９】生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
【図１３－２０】（Ａ）は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、（Ｂ）は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。
【図１３－２１】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２２】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２３】発展示唆演出において生成される画像の説明図である。
【図１３－２４】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２５】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２６】変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。
【図１３－２７】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２８】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
【図１３－２９】変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。
【図１３－３０】変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
【図１３－３１】変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３２】変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。

【図１３－３３】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
【図１３－３４】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の変化パターンを示す図である。
【図１３－３５】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３６】変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。
【図１３－３７】変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
【図１３－３８】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１３－３９】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１３－４０】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－４１】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－４２】変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。
【図１３－４３】変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。
【図１３－４４】変形例における立体視画像の表示の説明図である。
【図１３－４５】変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１３－４６】変形例においてスロットマシンに本発明を適用した場合の説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１５】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１６】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１７】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００１８】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から

構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００１９】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００２０】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００２１】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００２２】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００２３】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【００２４】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００２６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって

開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２８】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００２９】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００３０】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００３２】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００３３】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００３４】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３５】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【００３６】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３７】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【００３８】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【００３９】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。
【００４０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。
【００４１】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００４２】
図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。
【００４３】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【００４４】
表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。
【００４５】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。
【００４６】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキ

ュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００４７】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４８】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【００４９】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【００５０】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【００５１】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００５２】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【００５３】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【００５４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００５５】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００５６】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００５７】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【００５８】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【００５９】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００６０】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【００６１】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【００６２】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【００６３】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

【００６４】

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり

、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【００６５】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【００６６】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【００６７】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６８】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【００６９】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００７０】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【００７１】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を

予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００７２】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【００７３】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【００７４】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【００７５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７６】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００７７】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００７８】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００７９】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展

開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【００８０】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００８２】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【００８３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【００８４】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００８５】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【００８６】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【００８７】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【００８８】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【００９１】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【００９２】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００９３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【００９４】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【００９５】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【００９６】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９７】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００９９】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１００】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１０１】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１０２】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０１０３】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【０１０４】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０１０５】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。
【０１０６】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板

１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【０１０７】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【０１０８】
ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。
【０１０９】
ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。
【０１１０】
パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【０１１１】
演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。
【０１１２】
クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。
【０１１３】
設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（

ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１１４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１１５】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０１１６】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１１７】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１１８】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０１１９】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマン

ド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１２０】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１２１】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１２２】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１２３】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０１２４】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１２５】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１２６】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示

（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１２７】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１２８】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１２９】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０１３０】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０１３１】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊

技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１３２】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１３３】

図７（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ａ）に示す通りである。

【０１３４】

図７（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ｂ）に示す通りである。

【０１３５】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１３６】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１３７】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１３８】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１３９】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４０】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１４１】

設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１４２】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０１４３】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１４４】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１４５】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１４６】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１４７】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１４８】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４９】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０１５０】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０１５１】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【０１５２】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０１５３】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１５４】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１５５】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１５６】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッ

ファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１５７】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１５８】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１５９】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１６０】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１６１】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１６２】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１６３】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１６４】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１６５】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１６６】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１６７】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０１６８】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０１６９】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄

が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１７０】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１７１】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０１７２】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０１７３】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１７４】
（本発明の実施の形態における特徴部１９３ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部１９３ＳＧ（以下、本特徴部１９３ＳＧと略記する）について説明する。
【０１７５】
形態１の遊技機は、
特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演

出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０１７６】

形態２の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間

は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０１７７】
形態３の遊技機は、
前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例１９３ＳＧ－１として図１１－４８に示すように、集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示する部分）、
ことを特徴とする形態１または形態２に記載の遊技機。
この特徴によれば、所定位置が効果表示によって特定できるようになるので、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことを遊技者がより認識し易くなる。

【０１７８】
形態４の遊技機は、
前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図１１－３３に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度Ｄ２にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度Ｄ１にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、
ことを特徴とする形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング後において効果表示の透過性が高まることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、効果表示を透して視認が容易となる背景画像への注目を高めることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【０１７９】
形態５の遊技機は、
前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図１１－４４に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて大当りの組合せとなる「１」、または、はずれの組合せとなる「１」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、
ことを特徴とする形態１～形態４のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、演出識別情報の停止が仮停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【０１８０】
形態６の遊技機は、
前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特

殊識別情報）を変形し（例えば、図１１－３５（Ｇ）～図１１－３５（Ｈ）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、
　前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第１演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第２可動体１９３ＳＧ０３３）を備える、
　ことを特徴とする形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機。
　この特徴によれば、可動体の動作と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の変形とによって仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。
【０１８１】
　形態７の遊技機は、
　前記可動体は、
　　第１動作（例えば、図１１－２に示す退避位置から第１演出位置への移動）と、該第１動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第２動作（例えば、図１１－２に示す退避位置から第２演出位置への移動）とを行うことが可能であり、
　　前記報知演出においては、前記第１動作を行う（例えば、図１１－３５（Ｆ）に示すように、仮停止報知演出中において第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動する部分）、
　ことを特徴とする形態６に記載の遊技機。
　この特徴によれば、可動体によって特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の視認が困難となってしまうことを防ぎつつ、仮停止したことを遊技者に印象付けることができる。
【０１８２】
　形態８の遊技機は、
　前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４）を有し、
　前記第１動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例１９３ＳＧ－２に示すように、仮停止報知演出中において、第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、
　ことを特徴とする形態７に記載の遊技機。
　この特徴によれば、発光部が効果表示に対応した態様にて発光するので、演出効果を向上できる。
【０１８３】
　形態９の遊技機は、
　前記可動体の第１動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図１１－３５（Ｆ）及び図１１－３５（Ｇ）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となる前に第２可動体１９３ＳＧ０３３を第１演出位置から退避位置に移動させる部分）、
　ことを特徴とする形態７または形態８に記載の遊技機。
　この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が消去されることを遊技者が認識し易くできる。
【０１８４】
　形態１０の遊技機は、
　前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図１１－３５（Ｇ）～図１１－３５（Ｈ）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、
　前記特定演出識別情報が仮停止した後に、Ｎ＋１回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×２」、「×３」、「×４」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第１演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第２可動体１９３ＳＧ０３３）と、
を備える、
ことを特徴とする形態１～形態９のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、可動体の動作によって特定演出対応表示への注目を高めることができ、演出効果を向上できる。
【０１８５】
形態１１の遊技機は、
前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４）を有し、
前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第１可変表示開始回数報知演出として、「×２」を表示する場合は青色、「×３」を表示する場合は緑色、「×４」を表示する場合は赤色でそれぞれ第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４を発光させる部分）、
ことを特徴とする形態１０に記載の遊技機。
この特徴によれば、発光部が別可変表示対応表示に対応した態様にて発光するので、特定演出対応表示への注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。
【０１８６】
形態１２の遊技機は、
前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置５の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出が実行される場合に、該示唆演出中における演出識別情報の可変表示よりも優先して該示唆演出の演出表示を表示し（例えば、通常の飾り図柄に替えて、擬似連図柄を該画像表示装置５の上方から下方に向けて移動表示させる部分）、
前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第１演出期間（例えば、図１１－３３に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第２演出期間（例えば、図１１－３３に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図１１－３３、図１１－３５、図１１－４４に示すように、画像表示装置５の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１１のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、示唆演出における表示制御が容易となるとともに、特殊演出によって、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しない場合における第２演出期間への移行が不自然となってしまうことを防ぐことができる。
【０１８７】
形態１３の遊技機は、
前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記所定位置に仮停止している前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に、該所定位置とは異なる位置であって前記第２演出期間に対応した位置における半透明状態の前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を重複して表示する演出を実行可能である（例えば、画像表示装置５の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）、
ことを特徴とする形態１２に記載の遊技機。
この特徴によれば、第２演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【０１８８】
形態１４の遊技機は、
前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図１１－３及び図１１－４に示すように、画像データ１、画像データ２、画像データ３、画像データ４として描画されたデータを合成して画像表示装置５において表示可能な部分）、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図１１－３に示すように、画像データ１として仮停止示唆画像が描画され、画像データ２として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ４として集中線が描画されている部分）、
ことを特徴とする形態１２または形態１３に記載の遊技機。
この特徴によれば、示唆演出の演出表示とは個別に特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の演出表示を描画できるので、示唆演出と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の自由度を高めることができる。
【０１８９】
形態１５の遊技機は、
前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形した後に移動させて消去する演出を実行可能であり（例えば、図１１－３５（Ｇ）～図１１－３５（Ｈ）、図１１－３６（Ｉ）及び図１１－３６（Ｊ）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発した後に遊技者側に向けて移動表示されて非表示となる部分）、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去された後に、Ｎ＋１回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×２」、「×３」、「×４」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を更に備え、
前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し（例えば、図１１－３７に示すように、「×２」、「×３」、「×４」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分）、
Ｎ＋１回目の可変表示における演出識別情報は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されてから前記特定演出対応表示が消去されるまでの間に視認可能となる（例えば、図１１－３７（Ｏ）に示すように、画像表示装置５において「×２」、「×３」、「×４」等を表示しているときは左右の飾り図柄が遊技者から視認可能である部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１４のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、報知演出と特定演出対応表示の演出効果を高めることができるとともに、特定演出対応表示が消去される前に演出識別情報が視認可能となるので、可変表示が再開されることを遊技者が認識し易くできる。
【０１９０】
形態１６の遊技機は、
前記有利状態となる可能が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する（例えば、変形例１９３ＳＧ－３に示すように、第１可変表示開始回数報知演出として「×２」、「×３」、「×４」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限する部分）、
ことを特徴とする形態１５に記載の遊技機。
この特徴によれば、予告演出の実行によって、可変表示が再開されることを認識し易くできなくなってしまうことを防止できる。

【０１９１】
形態１７の遊技機は、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特定演出対応表示のいずれの移動も、遊技している遊技者方向に向けての移動である（例えば、擬似連図柄が爆発して遊技者側に向けて移動表示される部分と、「×２」、「×３」、「×４」等の表示が遊技者側に向けて移動表示される部分）、
ことを特徴とする形態１５または形態１６に記載の遊技機。
この特徴によれば、遊技者に与える印象を高めることができ、演出効果を向上できる。
【０１９２】
形態１８の遊技機は、
前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする特別演出（例えば、変形例１９３ＳＧ－４に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする（例えば、変形例１９３ＳＧ－４に示すように、視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行する部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１７のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、可変表示の再開に対応した演出識別情報を含む表示が開始される前に、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が視認困難となる特別演出が実行されるので、可変表示が再開されることを解り易くできる。
【０１９３】
形態１９の遊技機は、
前記演出識別情報の可変表示および各演出の演出表示を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板（例えば、変形例１９３ＳＧ－４に示す導光板）と、
を備え、
前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする（例えば、変形例１９３ＳＧ－４に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置５に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分）、
ことを特徴とする形態１８に記載の遊技機。
この特徴によれば、導光板に特別画像が表示されるため、遊技者の印象を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。
【０１９４】
形態２０の遊技機は、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図１１－３３に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はＶ１だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はＶ３である部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１９のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング前であるか後であるかを遊技者が把握し易くできる。

【０１９５】
形態２１の遊技機は、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる（例えば、変形例１９３ＳＧ－５に示すように、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置５の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分）、
ことを特徴とする形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、所定位置を通り過ぎる前の移動であるか、通り過ぎた後の戻る移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。
【０１９６】
形態２２の遊技機は、
前記示唆演出実行手段は、前記所定位置を通り過ぎた前記特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときにおいては、前記効果表示の表示を規制する（例えば、変形例１９３ＳＧ－５に示すように、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しない部分）、
ことを特徴とする形態２１に記載の遊技機。
この特徴によれば、通り過ぎた後の戻る移動であることをより一層解り易くできる。
【０１９７】
形態２３の遊技機は、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図１１－３４に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はＶ１だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はＶ２である部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１９のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、仮停止する前の移動であるのか、仮停止した後の移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。
【０１９８】
形態２４の遊技機は、
前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、
ことを特徴とする形態２３に記載の遊技機。
この特徴によれば、仮停止した後の移動であることをより一層解り易くでき、移動の誤認を防ぐことができる。
【０１９９】
図１１－１は、本特徴部１９３ＳＧにおける制御基板などを示す構成図である。図１１－１に示すように、本特徴部１９３ＳＧのパチンコ遊技機１には、第２可動体１９３ＳＧ０３３が設けられている。該第２可動体１９３ＳＧ０３３は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用ＣＰＵ１２０が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能と

なっている。また、第２可動体１９３ＳＧ０３３内には、該第２可動体１９３ＳＧ０３３を発光させるための第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４が内蔵されている。尚、第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４はランプ制御基板１４に接続されている。

【０２００】

図１１－２（Ａ）に示すように、非動作時の第２可動体１９３ＳＧ０３３は、画像表示装置５と遊技盤２との間において、画像表示装置５の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第２可動体１９３ＳＧ０３３は、大部分が遊技盤２によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【０２０１】

本特徴部１９３ＳＧにおける第２可動体１９３ＳＧ０３３は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第１可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当り報知として図１１－２（Ａ）に示す退避位置から上方に向けて動作する。

【０２０２】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第１可変表示開始回数報知演出の実行時は、図１１－２（Ｂ）に示すように、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から画像表示装置５の正面位置である第１演出位置まで移動（動作）する一方で、スーパーリーチのリーチ演出の中の大当り報知の実行時は、図１１－２（Ｃ）に示すように、第２可動体１９３ＳＧ００３が退避位置から画像表示装置５の正面位置であり且つ第１演出位置よりも上方位置である第２演出位置まで移動（動作）する。

【０２０３】

尚、特に図示しないが、第１演出位置または第２演出位置に移動した第２可動体１９３ＳＧ０３３は、所定期間の経過に応じて第１演出位置または第２演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

【０２０４】

更に、本特徴部１９３ＳＧにおいて、第２可動体１９３ＳＧは、仮停止報知演出中において退避位置から第１演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている（図１１－３５（Ｆ）参照）。一方で、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第２演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当り報知の実行時のみに限定されている。つまり、第２可動体１９３ＳＧ０３３の退避位置から第１演出位置への移動は、退避位置から第２演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

【０２０５】

次に、本特徴部１９３ＳＧにおける表示制御部１２３について説明する。表示制御部１２３におけるＣＧＲＯＭには、画像表示装置５に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０による指示に基づいてＣＧＲＯＭに記憶されている１の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置５に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置５に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率０％として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【０２０６】

図１１－３（Ａ）～図１１－３（Ｄ）及び図１１－４（Ａ）～図１１－４（Ｄ）に示すように、例えば、画像表示装置５に画像を表示する場合としては、画像データ１～４を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置５に画像を表示する。このうち図１１－３は、本特徴部１９３ＳＧにおける仮停止示唆演出（図１１－３５参照）として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図１１－４は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【０２０７】
図１１－３（Ａ）に示すように、画像データ１は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に擬似連図柄（本特徴部では「ＮＥＸＴ」と表示されている図柄）が停止（仮停止）することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。
【０２０８】
尚、本特徴部１９３ＳＧにおける擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置５において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示（擬似連演出）が実行される図柄である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置５において表示される図柄であってもよい。
【０２０９】
更に、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置５において表示される特殊な図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。
【０２１０】
更に、擬似連図柄を飾り図柄とは異なる図柄とする場合は、画像表示装置５の中央部に一旦通常の飾り図柄（本特徴部「１」～「９」の数字の図柄）を仮停止させた後、該仮停止させた飾り図柄が擬似連図柄に変化することによって擬似連演出が実行される場合を設けてもよい。
【０２１１】
図１１－３（Ｂ）及び図１１－４（Ａ）に示すように、画像データ２は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置５の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置５の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部１９３ＳＧでは「１」～「９」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。
【０２１２】
また、該画像データ２は、仮停止示唆演出の実行時は「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄の揺動表示を表示するとともに、仮停止示唆演出の非実行時には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示を表示する画像データでもある。
【０２１３】
図１１－４（Ｂ）に示すように、画像データ３は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置５の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。
【０２１４】
図１１－３（Ｃ）及び図１１－４（Ｃ）に示すように、画像データ４は、画像表示装置５の外周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。
【０２１５】
図１１－３及び図１１－４に示すように、これら画像データ１～４には画像表示装置５にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ１が最も高く設定されている。また、画像データ２の表示優先度は画像データ１よりも低く設定されており、画像データ３の表示優先度は画像データ２よりも低く設定されている。そして、画像データ４の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置５における画像の表示優先度：画像データ１＞画像データ２＞画像データ３＞画像データ４）。つまり

、画像表示装置５では、画像データ１に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ２に基づく画像が画像データ１に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ３に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ４に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像及び画像データ３に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【０２１６】

尚、特に図示しないが本特徴部１９３ＳＧにおける画像データには、画像データ１～画像データ４の他に、画像表示装置５において背景画像を表示するために描画される画像データ５も含まれている。該画像データ５の表示優先度は、画像データ４よりも低く設定されている。つまり、本特徴部１９３ＳＧでは、画像表示装置５において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

【０２１７】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図１１－３（Ｄ）に示すように、画像データ２に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）が画像データ４に基づく画像（集中線）よりも優先して表示され、画像データ１に基づく画像（仮停止示唆画像）が画像データ２に基づく画像と画像データ４に基づく画像よりも優先して表示されるようになっており、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図１１－４（Ｄ）に示すように、画像データ３に基づく画像（擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示）が画像データ４に基づく画像（集中線）よりも優先して表示され、画像データ２に基づく画像（飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示）が画像データ３に基づく画像と画像データ４に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。

【０２１８】

尚、本特徴部１９３ＳＧにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、５０％）。このため、図１１－３（Ｃ）及び図１１－４（Ｄ）に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【０２１９】

特に、本特徴部１９３ＳＧでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、図１１－３に示す画像データを画像表示装置５に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（図１１－３３参照）において、画像表示装置５に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図１１－３）から図１１－４に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ（図１１－４）に切り替えるようになっている。

【０２２０】

図１１－５（Ａ）は、本特徴部１９３ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－５（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０２２１】

図１１－５（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４

Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２２２】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１１－５（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２２３】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－５（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０２２４】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０２２５】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口

開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０２２６】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２２７】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０２２８】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０２２９】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０２３０】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０２３１】

尚、図１１－５（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞

したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０２３２】

図１１－６は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－６に示すように、本特徴部１９３ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２３３】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０２３４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０２３５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０２３６】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０２３７】

図１１－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１９３ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２３８】

特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２３９】

本特徴部１９３ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２４０】

特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１９３ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１９３ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１９３ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２４１】

また、図１１－７（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２４２】

本特徴部１９３ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２４３】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１９３ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２４４】

図１１－８（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１９３ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられて

いる。
【０２４５】
ここで、本特徴部１９３ＳＧにおける大当り種別について、図１１－８（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１９３ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【０２４６】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りＣ」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）繰り返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置７の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、０．１秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。
【０２４７】
また、特に図示はしないが、本特徴部１９３ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（本特徴部１９３ＳＧでは０．１秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。
【０２４８】
つまり、本特徴部１９３ＳＧにおいては、「確変大当りＣ」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図１１－９に示すＰＣ１－１）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置７の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置７の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りＣ」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りＣの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。
【０２４９】
確変大当りＡや確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡや確変大当りＢである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。
【０２５０】
一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１９３ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。
【０２５１】
図１１－８（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が

第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２５２】

尚、図１１－８（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０２５３】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０２５４】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０２５５】

図１１－９は、本特徴部１９３ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１９３ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０２５６】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１９３ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを２種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、３種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよいし、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。
【０２５７】
尚、本特徴部１９３ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。
【０２５８】
図１１－９に示すように、本特徴部１９３ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。
【０２５９】
また、本特徴部１９３ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。
【０２６０】
更に、本特徴部１９３ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。
【０２６１】
尚、本特徴部１９３ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。
【０２６２】
つまり、本特徴部１９３ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。
【０２６３】
また、本特徴部１９３ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【０２６４】
図１１－１０は、本特徴部１９３ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１９３ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択す

る変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２６５】

具体的には、図１１－１０に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（ノーマルリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（ノーマルリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。

【０２６６】

尚、図１１－１０に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１～ＰＢ１－４に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－２を４５％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を５％の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４５％の割合で決定する。つまり、本特徴部１９３ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部１９３ＳＧでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０２６７】

また、可変表示結果が確変大当りＣや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部１９３ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０２６８】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０２６９】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連

演出３回はずれの変動パターン）から決定する。
【０２７０】
　また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。
【０２７１】
　また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とから決定する。
【０２７２】
　つまり、本特徴部１９３ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。
【０２７３】
　本特徴部１９３ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第１特図保留記憶部と、第２特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。
【０２７４】
　第１特図保留記憶部は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０２７５】
　第２特図保留記憶部は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部に記憶された保留データは、第２特図を用いた

特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２７６】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０２７７】

普図保留記憶部は、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２７８】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２７９】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２８０】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２８１】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２８２】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２８３】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１９３ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１１（Ａ）に

示す演出制御用データ保持エリア１９３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１９３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１９３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１９３ＳＧ１９４とを備えている。

【０２８４】

演出制御フラグ設定部１９３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２８５】

演出制御タイマ設定部１９３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２８６】

演出制御カウンタ設定部１９３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０２８７】

演出制御バッファ設定部１９３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２８８】

本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１９３ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０２８９】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるよう

になっている。
【０２９０】
更に、本特徴部１９３ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａには、先読予告設定処理（図７）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【０２９１】
また、本特徴部１９３ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａには、演出制限フラグを第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図１１－１８）において、第１始動入賞口や第２始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第１保留記憶数通知待ち時間、または第２保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。
【０２９２】
尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。
【０２９３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。
【０２９４】
図１１－１１（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１１－１１（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表

示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０２９５】

次に、図５のステップＳ１０１において実行される本特徴部１９３ＳＧの始動入賞判定処理について、図１１－１２にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１９３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１９３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１９３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０３）。

【０２９６】

ステップ１９３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１９３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１９３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１９３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１９３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１９３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１９３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１９３ＳＧＳ１０６）。

【０２９７】

ステップ１９３ＳＧＳ１０３，ステップ１９３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１９３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１９３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０２９８】

ステップ１９３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１９３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ１９３ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０２９９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１９３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０３００】

ステップ１９３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１９３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３０１】

ステップ１９３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１９３ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３０２】

ステップ１９３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１９３ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１９３ＳＧＳ１１５）、ステップ１９３ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ１９３ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１９３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０３０３】
図１１－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１３のステップ１９３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１９３ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ１１０、図１１－１４）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図５のステップＳ１１１、図１１－１５）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１９３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。
【０３０４】
図１１－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１９３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。
【０３０５】
ステップ１９３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１１－７に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１２２）。その後、図１１－１２のステップ１９３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１９３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。
【０３０６】
ステップ１９３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１１－７に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１２４）。その後、図１１－１２のステップ１９３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１２５）。
【０３０７】
乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可

変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１９３ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１２７）して、ステップ１９３ＳＧＳ１３８に進む。

【０３０８】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１９３ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１９３ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１９３ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０３０９】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、例えば、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～４９７までの４９８個（約５０％）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９７までの５９８個（約６０％）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～６９７までの６９８個（約７０％）の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち８９８～９９７までの１００個（約１０％）の判定値が割り当てられている。

【０３１０】

このため、ステップ１９３ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０３１１】

また、ステップ１９３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１１－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０３１２】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場

合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１９３ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ａ）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ａ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１９３ＳＧＳ１３５）、ステップ１９３ＳＧＳ１３８に進む。

【０３１３】

また、判定した大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ａ；Ｎ）は、更に、判定した大当り種別が、確変大当りＡまたは確変大当りＢであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ｂ）。

【０３１４】

判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ｂ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１９３ＳＧＳ１３６）、ステップ１９３ＳＧＳ１３８に進む。

【０３１５】

判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢでない場合（ステップ１９３ＳＧＳ１３４ｂ；Ｎ）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りＣである場合には、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ１９３ＳＧＳ１３７）、ステップ１９３ＳＧＳ１３８に進む。

【０３１６】

ステップ１９３ＳＧＳ１２７，ステップ１９３ＳＧＳ１３０，ステップ１９３ＳＧＳ１３１，ステップ１９３ＳＧＳ１３５，ステップ１９３ＳＧＳ１３６，ステップ１９３ＳＧＳ１３７の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１３８）。本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－１３（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０３１７】

その後、ステップ１９３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１９３ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３１８】

図１１－１４は、特別図柄通常処理として、図６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１４に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１９３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０３１９】

ステップ１９３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１９３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用

の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１９３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３２０】

ステップ１９３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１９３ＳＧＳ１４３）。

【０３２１】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ１９３ＳＧＳ１４４）、ステップ１９３ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３２２】

一方、ステップ１９３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ１９３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１９３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ１９３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ１９３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０３２３】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【０３２４】

ステップ１９３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１９３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１９３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３２５】

ステップ１９３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１９３ＳＧＳ１４７）。

【０３２６】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ１９３ＳＧＳ１４８）、ステップ１９３ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３２７】

ステップ１９３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果

を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１１－７に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ１９３ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０３２８】

このように、ステップ１９３ＳＧＳ１４９で選択される特図表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【０３２９】

ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ１９３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１１－８（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ１９３ＳＧＳ１５４）。

【０３３０】

ステップ１９３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ１９３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【０３３１】

一方、ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）、Ｓ１５０ｂに進んで、図１１－７に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃ）。尚、ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃにおいては、変動特図が第１特図である場合には、第１特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第２特図である場合には、第２特図に対応する判

定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。
【０３３２】
ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ１９３ＳＧＳ１５１）。
【０３３３】
一方、ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１５０ｃ；Ｎ）、ステップ１９３ＳＧＳ１５６に進む。
【０３３４】
ステップ１９３ＳＧＳ１５６においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ１９３ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ１９３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。
【０３３５】
ステップ１９３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ１９３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。
【０３３６】
尚、ステップ１９３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ１９３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。
【０３３７】
図１１－１５は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１５に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ１９３ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ１９３ＳＧＳ１６２）。
【０３３８】
そして、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」であるか否かを判定し（ステップ１９３ＳＧＳ１６３）、「確変大当りＣ」ではない場合、つまり、「確変大当りＡ」、「確変

大当りＢ」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１６３；Ｎ）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルＡまたは大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。

【０３３９】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１６３；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１６５）。

【０３４０】

ステップ１９３ＳＧＳ１６１における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ１９３ＳＧＳ１６１；Ｎ）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１６６）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１６６；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ１９３ＳＧＳ１６７）、ステップ１９３ＳＧＳ１７５に進む。

【０３４１】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１６６；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１６８）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ１９３ＳＧＳ１６８；Ｙ）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１６９）。

【０３４２】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ１９３ＳＧＳ１６８；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が１または２であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１７０）。

【０３４３】

特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ１９３ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１７１）。

【０３４４】

また、特定した変動特図の保留記憶数が１または２ではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１７０；Ｎ）、特定した変動特図の保留記憶数が３であるか否かを更に判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１７２）。

【０３４５】

特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ１９３ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１７３）。

【０３４６】

また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ１９３ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ１９３ＳＧＳ１７４）、ステップ１９３ＳＧＳ１７５に進む。

【０３４７】
ステップ１９３ＳＧＳ１６４，ステップ１９３ＳＧＳ１６５，ステップ１９３ＳＧＳ１６７，ステップ１９３ＳＧＳ１６９，ステップ１９３ＳＧＳ１７１，ステップ１９３ＳＧＳ１７３，ステップ１９３ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ１９３ＳＧＳ１７５）。
【０３４８】
尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ１９３ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ１９３ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【０３４９】
ステップ１９３ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【０３５０】
ステップ１９３ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【０３５１】
ステップ１９３ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップ１９３ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。
【０３５２】
ステップ１９３ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基

板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【０３５３】

図１１－１６は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ１９３ＳＧＳ１８２）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ１９３ＳＧＳ１８２；Ｎ）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ１８３）。

【０３５４】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板１２に、小当りに対応する当り開始５指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１９０ａ）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ１９０ｂ）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、２回）をセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１９０ｃ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値である“８”に更新し（ステップ１９３ＳＧＳ１９０ｄ）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３５５】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ１９３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ１９３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１８５）。

【０３５６】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ１８６）。

【０３５７】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ１９３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ１９３ＳＧＳ１８９）。

【０３５８】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ１８３；Ｎ）、ステ

ップ１９３ＳＧＳ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ１９３ＳＧＳ１９０；Ｙ）には、ステップ１９３ＳＧＳ１９６に進む。

【０３５９】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ１９３ＳＧＳ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ１９３ＳＧＳ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ１９３ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ１９３ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ１９３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ１９３ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ１９３ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ１９３ＳＧＳ１９５）、ステップ１９３ＳＧＳ１９６に進む。

【０３６０】

ステップ１９３ＳＧＳ１９６では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０３６１】

図１１－１７は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０３６２】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ１９３ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１９３ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【０３６３】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ１９３ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ１９３ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１９３ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３６４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ１９３ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２０５）。

【０３６５】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１９３ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りＣであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２０６）。

【０３６６】

記憶されている大当り種別が確変大当りＣである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２０６；Ｙ）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ１９３ＳＧＳ２１０）、ステップ１９３ＳＧＳ２１３に進む。

【０３６７】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りＣでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２０６；Ｎ）、確変フラグをオン状態にし（ステップ１９３ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ１９３ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ１

９３ＳＧＳ２０９）、ステップ１９３ＳＧＳ２１３に進む。
【０３６８】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ１９３ＳＧＳ２１１とステップ１９３ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ１９３ＳＧＳ２１３に進む。
【０３６９】
ステップ１９３ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ１９３ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ１９３ＳＧＳ２１６）。
【０３７０】
次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－１８は、コマンド解析処理として、図６のステップＳ７５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１８に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１９３ＳＧＳ２２１；Ｎ）、後述するステップ１９３ＳＧＳ２２３またはステップ１９３ＳＧＳ２２５にて設定（セット）される第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ１９３ＳＧＳ２３７）、第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ１９３ＳＧＳ２３７５；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。一方、第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過までに第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２３７；Ｙ）、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ１９３ＳＧＳ２３８）、コマンド解析処理を終了する。
【０３７１】
ステップ１９３ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２２）。そして、第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１９３ＳＧＳ２２２；Ｙ）、第１保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２３）。例えば、ステップ１９３ＳＧＳ２２３の処理では、第１保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部１９３ＳＧ１９２に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。
【０３７２】
ステップ１９３ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２４）。そして、第２始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１９３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、第２保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２５）。例えば、ステップ１９３ＳＧＳ２２５の処理では、第２保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。
【０３７３】
ステップ１９３ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドで

あるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２６）。ステップ１９３ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２７）。ステップ１９３ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２２８）。そして、第１保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１９３ＳＧＳ２２８；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第１保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１９３ＳＧＳ２２９）。

【０３７４】

ステップ１９３ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２３０）。そして、第２保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１９３ＳＧＳ２３０；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第２保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１９３ＳＧＳ２３１）。

【０３７５】

そして、ステップ１９３ＳＧＳ２２９，ステップ１９３ＳＧＳ２３１の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ１９３ＳＧＳ２３２）。

【０３７６】

ステップ１９３ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ１９３ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１９３ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１９３ＳＧＳ２２７；Ｙ）、あるいはステップ１９３ＳＧＳ２２３，ステップ１９３ＳＧＳ２２５，ステップ１９３ＳＧＳ２３２の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを、図１１－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１９３ＳＧＳ２３３）、ステップ１９３ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０３７７】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０３７８】

ステップ１９３ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ１９３ＳＧＳ２３４）。そして、ステップ１９３ＳＧＳ２２３またはステップ１９３ＳＧＳ２２５にて設定された第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ１９３ＳＧＳ２３５）、第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ１９３ＳＧＳ２３５；Ｎ）、ステップ１９３ＳＧＳ２２１の処理に戻る。一方、第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第１または第２保留記憶数通知待ち時間が経過までに第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２３５；Ｙ）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ１９３ＳＧＳ２３６）、ステップ１９３ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０３７９】

図１１－１９は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演

出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パターン）を決定し（Ｓ１６１）、次いで、画像表示装置５の第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ００５Ｕにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（ステップ１９３ＳＧＳ１６２）。

【０３８０】

図１１－２０は、先読予告設定処理として、図５のステップＳ１６１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２０に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ａ）。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が１～３のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

【０３８１】

可変表示の実行中でない場合（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ａ；Ｎ）はステップ１９３ＳＧＳ２４１に進み、可変表示の実行中である場合（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ａ；Ｙ）は、更に第１可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ｂ）。尚、第１可変表示開始回数報知演出とは、図１１－２９（Ｅ）、図１１－３０（Ｌ）、図１１－３１（Ｓ）に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、１の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ１９３ＳＧＳ２４０ａにおいて第１可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセスデータを参照して判定すればよい。

【０３８２】

第１可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ｂ；Ｎ）はステップ１９３ＳＧＳ２４１に進み、第１可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合（ステップ１９３ＳＧＳ２４０ｂ；Ｙ）は、ステップ１９３ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第１可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

【０３８３】

ステップ１９３ＳＧＳ２４１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａをチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である（「１」にセットされている）エントリが有るか否かにより判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４２）。

【０３８４】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４２；Ｎ）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４２；Ｙ）、該エントリの図柄指定コマンドが第４図柄指定または第６図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４３ａ）。図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ１９３ＳＧＳ２４３ａ；Ｙ）、ステップ１９３ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りＣまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【０３８５】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４３ｂ）。該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドでない場合、つま

り、大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４３ｂ；Ｎ）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４４）。

【０３８６】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ１９３ＳＧＳ２４４において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４５）。

【０３８７】

ステップ１９３ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１１－２１（Ａ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－２１（Ａ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１９３ＳＧＳ２４４の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０３８８】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。

【０３８９】

尚、可変表示結果が確変大当りＣ以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【０３９０】

また、図１１－２１（Ａ）に示すように、大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りＢ」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【０３９１】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りＡである割合が高くなり、遊技者の確変大当りＡとなることに対する期待感を高めることができる。

【０３９２】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【０３９３】

また、ステップ１９３ＳＧＳ２４３ｂにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４３ｂ；Ｙ）、表示未決定フラグがオン状

態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【０３９４】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ１９３ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４８）。

【０３９５】

ステップ１９３ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１１－２１（Ｂ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－２１（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１９３ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０３９６】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。

【０３９７】

図１１－２１（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【０３９８】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【０３９９】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非

リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【０４００】

更に、図１１－２１（Ａ）に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【０４０１】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変Ａ）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【０４０２】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りＡ」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【０４０３】

ステップ１９３ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１９３ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２４９）。

【０４０４】

ステップ１９３ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ１９３ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ１９３ＳＧＳ２４５またはステップ１９３ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ１９３ＳＧＳ２４５またはステップ１９３ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ１９３ＳＧＳ２５１に進む。

【０４０５】

また、ステップ１９３ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１９３ＳＧＳ２５０）、ステップ１９３ＳＧＳ２５１に進む。

【０４０６】

尚、ステップ１９３ＳＧＳ２４６またはステップ１９３ＳＧＳ２５０実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「０」に変更する（ステップ１９３ＳＧＳ２５１）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ１９３ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様に

て表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、画像表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕの保留表示が更新される。

【０４０７】

具体的には、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄに表示される。

【０４０８】

また、第２特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第１特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第２特図保留記憶数が２つであれば、例えば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、１の保留記憶表示が「○」の表示態様、１の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示される。

【０４０９】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部１９３ＳＧでは画面の中央方向）にシフトする。

【０４１０】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａの保留記憶にもとづいて、第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄや第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄや第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕに表示されるようになる。

【０４１１】

尚、本特徴部１９３ＳＧにおいては、ステップ１９３ＳＧＳ２５２の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１９３ＳＧ５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【０４１２】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、ステップ１９３ＳＧＳ２４２において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ１９３ＳＧＳ２４２において第１特図と第２特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第１特図保留記憶にも第２特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「１」または「２」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第１特図の保留記憶の保留表示と第２特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【０４１３】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【０４１４】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０４１５】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０４１６】

図１１－２２は、図１０に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番

号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１９３ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４１７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０４１８】

また、ステップ１９３ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１９３ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１９３ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４１９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０４２０】

ステップ１９３ＳＧＳ２７２またはステップ１９３ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ１９３ＳＧＳ２７５）。

【０４２１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０４２２】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該

当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０４２３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【０４２４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２７７）。当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンである場合（ステップ１９３ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、擬似連演出を実行する可変表示用の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２７８）。

【０４２５】

ステップ１９３ＳＧＳ２７８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合（１９３ＳＧＳ２７９；Ｙ）は、可変表示結果に基づいて、仮停止報知演出に代えて特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８０）。仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することに加えて画像表示装置５に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が１回目なら第１特別背景画像、２回目なら第２特別背景画像、３回目なら第３特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。

【０４２６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８１）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ１９３ＳＧＳ２８１；Ｙ）は、特別仮停止報知演出の実行と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（ステップ１９３ＳＧＳ２８２）。

【０４２７】

当該変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合（１９３ＳＧＳ２７９；Ｎ）や特別仮停止報知演出の非実行を決定した場合（１９３ＳＧＳ２８１；Ｎ）は、可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を２秒と１．５秒とから決定する（ステップ１９３

ＳＧＳ２８３）。そして、該ステップ１９３ＳＧＳ２８３において決定した仮停止報知演出期間と変動パターンに応じてプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（ステップ１９３ＳＧＳ２８４）。

【０４２８】

また、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンである場合（ステップ１９３ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、擬似連演出を実行しない可変表示用の予告演出決定処理を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８５）。ステップ１９３ＳＧＳ２８５において予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定した後は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（１９３ＳＧＳ２８６）。

【０４２９】

ステップ１９３ＳＧＳ２８７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、１９３ＳＧＳ２８２、１９３ＳＧＳ２８４、１９３ＳＧＳ２８６のいずれかで選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１９３ＳＧＳ２８７）。

【０４３０】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０４３１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１９３ＳＧＳ２８８）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４３２】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０４３３】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８９）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ１９３ＳＧＳ２９０）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ１９３ＳＧＳ２９１）。

【０４３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を－１し、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマ

アウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセスデータへの切り替えを行い、改めて次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

【０４３５】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。先ず、図１１－２３（Ａ）に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を１回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部１９３ＳＧにおける仮停止示唆演出は、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止した後に、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が通常よりも低速で可変表示を行う演出である。尚、仮停止示唆演出期間の長さは、可変表示開始設定処理のステップ１９３ＳＧ２８３にて決定した仮停止報知演出期間の長さに応じて異なっている。

【０４３６】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間Ａ（２秒）に決定されている場合は、１回目の仮停止タイミングＡとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が２秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）に決定されている場合は、１回目の仮停止タイミングＢとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が１．５秒間に亘って実行される。尚、図１１－２３（Ａ）に示すように、仮停止報知演出期間Ａと仮停止報知演出期間Ｂとは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が１．５秒と２秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【０４３７】

そして、仮停止報知演出が終了すると、再可変表示報知演出が実行される。再可変表示報知演出は、再可変表示報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することに加えて画像表示装置５に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が１回目ならキャラクタＡの画像、２回目ならキャラクタＢの画像、３回目ならキャラクタＣの画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。

【０４３８】

尚、１回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第１可変表示開始回数報知演出が実行される。第１可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置５に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置５の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該１回目の再可変表示に対応する第１可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置５において「×２」を表示するとともに、画像表示装置５の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、２回目の再可変表示に対応する第１可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置５において「×３」を表示するとともに、画像表示装置５の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、３回目の再可変表示に対応する第１可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置５において「×４」を表示するとともに、画像表示装置５の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

【０４３９】

そして、第１可変表示開始回数報知演出が終了すると、該第１可変表示開始回数報知演出の終了タイミングから第２可変表示開始回数報知演出が実行される。第２可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置５に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を第１可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。

【０４４０】
第２可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにノーマルリーチのリーチ演出が実行される。
【０４４１】
図１１－２３（Ｂ）に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を２回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図１１－２３（Ａ）に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を１回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ１回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第１可変表示開始回数報知演出、第２可変表示開始回数報知演出及び１回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり２回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第１可変表示開始回数報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、２回目の第２可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。
【０４４２】
尚、１回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間Ａ（２秒）にて実行された場合は、２回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間Ａ（２秒）にて実行され、１回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）にて実行された場合は、２回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）にて実行される。
【０４４３】
また、前述したように２回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置５において１回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ（キャラクタＢ）の画像が表示される。また、２回目の第１可変表示開始回数報知演出及び第２可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置５において１回目の第１可変表示開始回数報知演出及び第２可変表示開始回数報知演出とは異なり「×３」（２回目の第２可変表示開始回数報知演出では２回目の第１可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×３」）が表示される。
【０４４４】
図１１－２５に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を３回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図１１－２３（Ｂ）に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を２回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ２回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第１可変表示開始回数報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、２回目の第２可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、３回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第１可変表示開始回数報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。
【０４４５】
尚、１回目及び２回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間Ａ（２秒）にて実行された場合は、３回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間Ａ（２秒）にて実行され、１回目及び２回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）にて実行された場合は、３回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）にて実行される。
【０４４６】
また、前述したように３回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置５において１回目及び２回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ（キャラクタＣ）の画像が表示される。また、３回目の第１可変表示開始回数報知演出及び第２可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置５において２回目の第１可変表示開始回数報知演出及び第２可変表示開始回数報知演出とは異なり「×４」（３回目の第２可変表示開始回数報知演出では３回目

の第１可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×４」）が表示される。
【０４４７】
図１１－２６に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を２回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、先ず、仮停止示唆演出が実行される。
【０４４８】
尚、該可変表示では、１回目の仮停止タイミングＡとなった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が２秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非実行である（仮停止報知演出が実行される）可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。
【０４４９】
特別仮停止報知演出の終了後は、再可変表示報知演出と第１可変表示開始回数報知演出が実行されることなく１回目の飾り図柄の再可変表示が実行される。また、暫くして第２可変表示開始回数報知演出が実行される。つまり、該可変表示では、１回目の特別仮停止報知演出が実行された後は、１回目の再可変表示報知演出としてキャラクタ（キャラクタＡ）の画像の表示や第１可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置５での「×２」の表示が実行されず、第２可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置５にて第１可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×２」の表示のみが実行される
【０４５０】
そして、１回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行された後は、２回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行された後、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。
【０４５１】
尚、２回目の第２可変表示開始回数報知演出としては、図１１－２３（Ｂ）と同じく画像表示装置５にて第１可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×３」の表示が実行される。
【０４５２】
図１１－２７に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を３回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図１１－２６と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ２回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行された後、３回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第２可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。
【０４５３】
尚、３回目の第２可変表示開始回数報知演出としては、図１１－２３（Ｂ）と同じく画像表示装置５にて第１可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×４」の表示が実行される。
【０４５４】
尚、一部は前述したが、図１１－２８に示すように、本特徴部１９３ＳＧにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、２秒間または１．５秒間に亘って実行される演出である。
【０４５５】
特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することに加えて画像表示装置５に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が１回目なら第１特別背景画像、２回目なら第２特別背景画像、３回目なら第３特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。尚、特別仮停止報知演出として画像

表示装置５に表示された特別背景画像は、次の特別背景画像への更新タイミングまたは、可変表示が終了するまで表示される画像である一方で、仮停止報知音の出力期間（特別仮停止報知演出期間）は、仮停止報知演出の一部と同じく２秒間である。

【０４５６】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することに加えて画像表示装置５に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が１回目ならキャラクタＡの画像、２回目ならキャラクタＢの画像、３回目ならキャラクタＣの画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間（画像表示装置５におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの再可変表示報知音の出力期間）は、再可変表示の実行回数にかかわらず３秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数（仮停止・再可変表示の実行回数）が多いほど大当り期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタＣの画像が表示される場合が最も大当り期待度が高く、最終的にキャラクタＡの画像が表示される場合が最も大当り期待度が低く設定されている。

【０４５７】

第１可変表示開始回数報知演出とは、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、１の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置５においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（１回目の第１可変表示開始回数報知演出では「×２」、２回目の第１可変表示開始回数報知演出では「×３」、３回目も第１可変表示開始回数報知演出では「×４」）を表示する演出である。尚、これら第１可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず１秒間である。

【０４５８】

第２可変表示開始回数報知演出とは、第１可変表示開始回数報知演出の後に１の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置５においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（１回目の第１可変表示開始回数報知演出では「×２」、２回目の第１可変表示開始回数報知演出では「×３」、３回目も第１可変表示開始回数報知演出では「×４」）を第１可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。尚、これら第２可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず２秒間である。

【０４５９】

図１１－２９（Ａ）は、図１１－２２における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ１９３ＳＧＳ３０１）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ３０２）。

【０４６０】

具体的には、図１１－２９（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、予告演出の非実行を５％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を２０％の割合で決定し、群予告演出の実行を４５％の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を３０％の割合で決定する。

【０４６１】

尚、カットイン予告演出とは、図１１－２９（Ｆ）に示すように画像表示装置５においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図１１－２９（Ｇ）に示すように多数のキャラクタが画像表示装置５の表示領域を横切るように表示される演出である。

【０４６２】
可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を３０％の割合で決定し、群予告演出の実行を２５％の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を９０％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を８％の割合で決定し、群予告演出の実行を２％の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を０％の割合で決定する。
【０４６３】
つまり、本特徴部１９３ＳＧにおいて擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当り期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当り期待度：カットイン予告演出＋群予告演出＞群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。
【０４６４】
ステップ１９３ＳＧＳ３０２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の実行を決定（カットイン予告演出と群予告演出の少なくとも一方の実行を決定）したか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ３０３）。いずれの予告演出の実行も決定していない場合（ステップ１９３ＳＧＳ３０３；Ｎ）は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了し、いずれかの予告演出の実行を決定した場合（ステップ１９３ＳＧＳ３０３；Ｙ）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了する（ステップ１９３ＳＧＳ３０４、ステップ１９３ＳＧＳ３０５）。
【０４６５】
尚、図１１－３２に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第１可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第１可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。
【０４６６】
また、本特徴部１９３ＳＧでは、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図１１－２９～図１１－３１参照）。
【０４６７】
図１１－３０（Ａ）は、図１１－２２における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ１９３ＳＧＳ３１１）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ３１２）。
【０４６８】
具体的には、図１１－３０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、予告演出の非実行を５％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を３０％の割合で決定し、群予告演出の実行を６５％の割合で決定する。
【０４６９】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を３５％の割合で決定し、群予告演出の実行を２５％の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を９０％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を８％の割合で決定し、群予告演出の実行を２％の割合で決定する。

【０４７０】

つまり、本特徴部１９３ＳＧにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当り期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当り期待度：群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。

【０４７１】

ステップ１９３ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ３１３）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ１９３ＳＧＳ３１３；Ｎ）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ１９３ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了する（ステップ１９３ＳＧＳ３１４、ステップ１９３ＳＧＳ３１５）。

【０４７２】

尚、擬似連演出が実行されない該可変表示において予告演出を実行する場合は、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中であれば任意の期間にて予告演出を実行してよい。

【０４７３】

図１１－３１（Ａ）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２２におけるステップ１９３ＳＧ２８０において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図１１－２２におけるステップ１９３ＳＧ２８０において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当り（スーパーリーチ大当り）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を２０％の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を８０％の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を８０％の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を２０％の割合で決定する。

【０４７４】

つまり、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知音が出力されるとともに画像表示装置５に特別背景画像が表示される場合）は、特別仮停止報知演出が実行されない場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知音が出力されるのみの場合；仮停止報知演出が実行される場合）よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における大当り期待度：特別仮停止報知演出実行＞特別仮停止報知演出非実行）。

【０４７５】

また、前述したように、特別仮停止報知演出が実行される場合に注目すると、可変表示中に擬似連演出が１回実行される場合については、１回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置５に第１特別背景画像が表示されるのみであるが、可変表示中に擬似連演出が２回実行される場合については、１回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置５に第１特別背景画像が表示された後、２回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置５に第

１特別背景画像に替えて第２特別背景画像が表示され（第１特別背景画像から第２特別背景画像に更新され）、３回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置５に第２特別背景画像に替えて第３特別背景画像が表示され（第２特別背景画像から第３特別背景画像に更新され）るようになっている。

【０４７６】

つまり、擬似連演出を実行する可変表示については、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高く設定されているため、最終的に画像表示装置５に表示される背景画像が第３特別背景画像である場合が最も大当り期待度が高く設定されており、最終的に画像表示装置５に表示される背景画像が第１特別背景画像である場合が最も大当り期待度が低く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置５に表示される特別背景画像に関する大当り期待度：第３特別背景画像＞第２特別背景画像＞第１特別背景画像）。

【０４７７】

図１１－３１（Ｂ）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２２におけるステップ１９３ＳＧ２８３において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図１１－２２におけるステップ１９３ＳＧ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りであれば、仮停止報知演出期間を６０％の割合で仮停止報知演出期間Ａ（２秒）に決定するとともに４０％の割合で仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を４０％の割合で仮停止報知演出期間Ａ（２秒）に決定するとともに６０％の割合で仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒）に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が２秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が１．５秒に設定されている場合よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当り期待度：仮停止報知演出期間Ａ（２秒）＞仮停止報知演出期間Ｂ（１．５秒））。

【０４７８】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、仮停止報知演出期間を２秒間と１．５秒とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間は１の期間に一義的に決定してもよいし、また、３以上の期間から決定してもよい。

【０４７９】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当り期待度が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当り期待度が高いようにしてもよい。

【０４８０】

次に、可変表示中においてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の出力態様について説明する。図１１－３２に示すように、先ず、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、可変表示の進行にもとづいてＢＧＭ（楽曲）を出力可能となっている。該ＢＧＭは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第１可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第１可変表示開始回数報知音は第１可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

【０４８１】

更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、カットイン予告演出音と群予告演出音を出力可能となっている。このうちカットイン予告演出音は、カットイン予告演出の実行が決定されている場合に、カットイン予告演出実行期間中にのみ出力され、群予告演出音は、群予告演出の実行が決定されている場合に、群予告演出実行期間中にのみ出力される。

【０４８２】

つまり、図１１－３２に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭと仮停止示唆音の２種類の音が出力される一方で、第１可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１可変表示開始回数報知音に加えてＢＧＭとカットイン予告演出音と群予告演出音とを含む最大で４種類の音が出力されるようになっている。

【０４８３】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置５での各画像の表示態様について説明する。先ず、図１１－３３に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置５では、画像データ２での描画によって、画像表示装置５における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度Ｖ１にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ２として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ２としての擬似連図柄は非表示となる。

【０４８４】

また、擬似連図柄の速度Ｖ１の移動表示の途中からは、画像データ１での描画によって、画像表示装置５にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度Ｖ１の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

【０４８５】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ３での描画によって、画像表示装置５の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ３の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度０）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置５の中央部から下方に向けて前述した速度Ｖ１よりも高速である速度Ｖ３での移動表示となる。尚、該画像データ３の描画による擬似連図柄の速度Ｖ３での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置５の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【０４８６】

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ２での描画によって、画像表示装置５における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度Ｖ１より高速且つ速度Ｖ３よりも低速である速度Ｖ２（速度：Ｖ３＞Ｖ２＞Ｖ１）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

【０４８７】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ４での描画によって、画像表示装置５にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がＤ１にて表示された後、該Ｄ１よりも高密度であるＤ２にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置５において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度Ｄ１にて表示された後に非表示となる。

【０４８８】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度Ｄ１にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がＤ１からＤ２に変化すること

によって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

【０４８９】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度Ｄ１にて表示されることにより集中線が密度Ｄ２にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【０４９０】

図１１－３４に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置５では、画像データ２での描画によって、画像表示装置５における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度Ｖ１にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図１１－３３に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃで仮停止（速度Ｖ０）された後に非表示となる。

【０４９１】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ４での描画によって、画像表示装置５にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）がＤ２にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

【０４９２】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ４での描画によって、画像表示装置５にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がＤ１にて表示された後、該Ｄ１よりも高密度であるＤ２にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置５において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

【０４９３】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度Ｄ１にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がＤ１からＤ２に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【０４９４】

尚、図１１－３４には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ１の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置５の表示領域全体での表示に切り替わる（図１１－３５参照）。尚、本特徴部１９３ＳＧにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が０％に設定されている画像である。

【０４９５】

つまり、仮停止報知演出期間においては、一旦集中線が非表示となったことにより仮停止示唆演出実行期間よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）が、画像表示装置５の表示領域全域における仮停止報知用のエフェクト画像の表示よって左右の飾り図柄が視認不能となる（視認性：視認不能）。

【０４９６】

しかしながら、画像データ２における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ２の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機１の手前側）に向けての速度Ｖ２での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置５の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄は再度視認不能となる。

【０４９７】

尚、該仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止する場合においては、画像データ３の描画による画像表示装置５での擬似連図柄の移動表示と画像データ２の描画による画像表示装置５での飾り図柄の移動表示は（可変表示）実行されない。

【０４９８】

次に、本特徴部１９３ＳＧにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置５の表示態様について、図１１－３５～図１１－４７に基づいて説明する。

【０４９９】

先ず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図１１－３５（Ａ）～図１１－３５（Ｃ）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、１回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度Ｖ１にて移動してくる。このとき、画像表示装置５では、画像表示装置５の該周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度Ｄ１にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がＤ２に変化する。

【０５００】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－１による可変表示である場合には、図１１－３５（Ｄ）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度Ｖ２にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置５にて表示されている集中線の密度はＤ２からＤ１に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれか）である場合は、図１１－３５（Ｅ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動するとともに、内蔵されている第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４によって青色に発光する。

【０５０１】

次いで、図１１－３５（Ｆ）及び図１１－３５（Ｇ）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置５の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第２可動体１９３ＳＧ０３３による青色発光が終了する。このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３は第１演出位置から退避位置に移動する。

【０５０２】

更に、図１１－３５（Ｇ）及び図１１－３５（Ｈ）に示すように、第２可動体１９３ＳＧ０３３の第１演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罅が表示される。その後、これら複数の罅が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図１１－３６（Ｉ）及び図１１－３６（Ｊ）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部１９３ＳＧであれば擬似連演出が実行されることを示

す「ＮＥＸＴ」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【０５０３】

次いで、図１１－３７（Ｋ）～図１１－３７（Ｐ）に示すように、１回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置５においてキャラクタＡの画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第１可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【０５０４】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、１回目の第１可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５において「×２」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置５の左右両端部において青色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３が再度退避位置から第１演出位置に移動して青色に発光する。

【０５０５】

尚、１回目の第１可変表示開始回数報知演出として画像表示装置５において表示される「×２」の画像は、一旦画像表示装置５において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図１１－３７（Ｏ）及び図１１－３７（Ｐ）参照）。

【０５０６】

第１可変表示開始回数報知演出が終了すると、第２可動体１９３ＳＧ０３３の青色での発光が終了するとともに、該第２可動体１９３ＳＧ０３３は第１演出位置から退避位置に移動する。また、１回目の第２可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５の左上部において第１可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×２」の画像が表示される。

【０５０７】

１回目の第２可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図１１－３８（Ｒ）～図１１－３８（Ｔ）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、２回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度Ｖ１にて移動してくる。このとき、画像表示装置５では、画像表示装置５の該周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度Ｄ１にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がＤ２に変化する。

【０５０８】

そして、該可変表示が擬似連演出を１回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－２やノーマルリーチ大当りの変動パターンＰＢ１－２である場合には、図１１－３８（Ｕ）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度Ｖ２にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置５に表示されている集中線の密度はＤ２からＤ１に変化する。一方で、該可変表示が２回以上擬似連演出を実行する変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４のいずれか）である場合は、図１１－３８（Ｖ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動するとともに、内蔵されている第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４によって緑色に発光する。

【０５０９】

次いで、図１１－３８（Ｗ）及び図１１－３８（Ｘ）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置５の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第２可動体１９３ＳＧ０３３による緑色発光が終了する。このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３は第１演出位置から退避位

置に移動する。
【０５１０】
更に、図１１－３８（Ｘ）及び図１１－３８（Ｙ）に示すように、第２可動体１９３ＳＧ０３３の第１演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罅が表示される。その後、これら複数の罅が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図１１－３９（Ｚ）及び図１１－３９（ａ）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部１９３ＳＧであれば擬似連演出が実行されることを示す「ＮＥＸＴ」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。
【０５１１】
次いで、図１１－４０（ｂ）～図１１－４０（ｈ）に示すように、２回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置５においてキャラクタＢの画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第１可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。
【０５１２】
そして、再可変表示報知演出が終了すると、２回目の第１可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５において「×３」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置５の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３が再度退避位置から第１演出位置に移動して緑色に発光する。
【０５１３】
尚、２回目の第１可変表示開始回数報知演出として画像表示装置５において表示される「×３」の画像は、一旦画像表示装置５において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図１１－４０（ｆ）及び図１１－４０（ｇ）参照）。
【０５１４】
第１可変表示開始回数報知演出が終了すると、２回目の第２可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５の左上部において第１可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×３」の画像が表示される。
【０５１５】
２回目の第２可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図１１－４１（ｅ）～図１１－４１（ｇ）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、３回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度Ｖ１にて移動してくる。このとき、画像表示装置５では、画像表示装置５の該周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度Ｄ１にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がＤ２に変化する。
【０５１６】
そして、該可変表示が擬似連演出を２回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターンＰＡ２－３やスーパーリーチ大当りの変動パターンＰＢ１－３である場合には、図１１－４１（ｈ）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度Ｖ２にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置５に表示されている集中線の密度はＤ２からＤ１に変化する。一方で、該可変表示が２回以上擬似連演出を実行する変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４のいずれか）である場合は、図１１－４１（ｉ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動するとともに、内蔵されている第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４によって赤色に発光する。

【０５１７】
次いで、図１１－４１（ｊ）及び図１１－４１（ｋ）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置５の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第２可動体１９３ＳＧ０３３による赤色発光が終了する。このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３は第１演出位置から退避位置に移動する。
【０５１８】
更に、図１１－４１（ｋ）及び図１１－４１（ｌ）に示すように、第２可動体１９３ＳＧ０３３の第１演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罅が表示される。その後、これら複数の罅が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図１１－４２（ｍ）及び図１１－４２（ｎ）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部１９３ＳＧであれば擬似連演出が実行されることを示す「ＮＥＸＴ」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。
【０５１９】
次いで、図１１－４３（ｏ）～図１１－４３（ｕ）に示すように、３回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置５においてキャラクタＣの画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第１可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。
【０５２０】
そして、再可変表示報知演出が終了すると、３回目の第１可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５において「×４」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置５の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第２可動体１９３ＳＧ０３３が再度退避位置から第１演出位置に移動して赤色に発光する。
【０５２１】
尚、３回目の第１可変表示開始回数報知演出として画像表示装置５において表示される「×４」の画像は、一旦画像表示装置５において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている（図１１－４３（ｓ）及び図１１－４３（ｔ）参照）。
【０５２２】
第１可変表示開始回数報知演出が終了すると、３回目の第２可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置５の左上部において第１可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×４」の画像が表示される。
【０５２３】
ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図１１－４４（Ａ）及び図１１－４４（Ｂ）に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置５において擬似連図柄が速度Ｖ１にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度Ｄ２にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置５の中央（飾り図柄の仮停止位置）において該上方から下方に向けて速度Ｖ１にて移動する擬似連図柄（画像データ２での描画による擬似連図柄）とは異なる擬似連図柄（画像データ３での描画による擬似連図柄）が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。
【０５２４】
そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図１１－４４（Ｃ）、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第１演出位置に移動した第２可動体１９３ＳＧ０３３が仮停止回数（擬似連回数）に応じた色（１回目の仮停止なら青色、２回目の仮停止なら緑色、３回目の仮停止なら赤色）で発光する。また、このとき画像表示装置５において表示されていた集中線は非表示となる。

【０５２５】
一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図１１－４４（Ｄ）及び図１１－４４（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の中央における擬似連図柄（画像データ３での描画による擬似連図柄）が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度Ｖ１で移動していた擬似連図柄（画像データ２での描画による擬似連図柄）が速度Ｖ２にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置５の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置５の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される（可変表示が実行される）。
【０５２６】
画像表示装置５に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度Ｖ２での移動が開始されたタイミングから密度がＤ２からＤ１に変化する（表示されている集中線の本数が減少する）。そして、密度がＤ１に変化した後の集中線は、画像表示装置５から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。
【０５２７】
尚、図１１－４４（Ｆ）及び図１１－４４（Ｇ）に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたリーチ演出が実行され、最終的に大当りまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される（本特徴部１９３ＳＧであれば、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて大当りの組合せとなる「１」、または、はずれの組合せとなる「１」以外の数字の飾り図柄が停止する）。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置５から非表示となった後も集中線の表示が継続されるが、該集中線の表示は、飾り図柄が大当りまたははずれの組合せで停止する前（より正確にはリーチ演出が開始されるよりも前）に非表示となる。
【０５２８】
以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図１１－４５に示すように、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに表示されている飾り図柄）は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度Ｄ１にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる（視認性：低）。また、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに表示されている飾り図柄）は、集中線の密度Ｄ２に変化することによって更に視認性が低くなる（視認性：中）。
【０５２９】
また、仮停止報知演出期間中における左右の飾り図柄は、該仮停止報知演出の開始タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）から擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間中において仮停止示唆演出期間よりも視認性が高くなっている（視認性：中）。
【０５３０】
尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置５の表示領域全体での表示となってからは、残りの仮停止報知演出期間中（擬似連図柄の遊技者側に向けての移動表示）及び再可変表示報知演出期間にかけて遊技者から視認不能となる。
【０５３１】
そして、可変表示開始回数報知演出の開始タイミングからは、左右の飾り図柄が画像表示装置にて再度表示される。このとき、これら左右の飾り図柄は、画像表示装置５の中央にて表示されている「×２」、「×３」、「×４」等の表示が一部重複することによって仮停止報知演出の開始直後と同等の視認性（視認性：中）となっている。
【０５３２】
その後、左右の飾り図柄は、「×２」、「×３」、「×４」等の表示が拡大表示される（遊技者側に向けて移動表示される）ことによって遊技者から視認不能となった後、これら「×２」、「×３」、「×４」等の表示が画像表示装置５の左上部での小表示に切り替

わることによって最も視認性の高い状態（視認性：高）となる。

【０５３３】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３６～図１１－３７、図１１－３９～図１１－４０、図１１－４２～図１１－４３に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる（仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図１１－３６～図１１－３７に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置５において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部（例えば、「Ｅ」の文字）が画像表示装置５の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置５に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【０５３４】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３５（Ｈ）等に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら罅が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入る画像を表示した後、これら罅から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置５に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【０５３５】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図１１－４６（Ａ）～図１１－４６（Ｃ）に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、１回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速（速度Ｖ１）での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

【０５３６】

図１１－４６（Ｄ）～図１１－４６（Ｈ）に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置５において第１特別背景画像の表示が開始されるとともに、１回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【０５３７】

そして、カットイン演出や群予告演出が終了すると、第１可変表示開始回数報知演出が実行されることなく１回目の第２可変表示開始回数報知演出が実行される。

【０５３８】

以降は、図１１－４７（Ｉ）～図１１－４７（Ｎ）に示すように、２回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置５に表示されている第１特別背景画像が第２特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、２回目の第２可変表示開始回数報知演出が実行され、３回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置５に表示されている第２特別背景画像が第３特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、３回目の第２可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が大当りまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【０５３９】
以上、本特徴部１９３ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、仮停止示唆演出として、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。
【０５４０】
更に、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。
【０５４１】
また、図１１－３３に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度Ｄ２にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度Ｄ１にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。
【０５４２】
また、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに左右の飾り図柄と併せて大当りまたははずれとなる組み合わせの飾り図柄が停止する前に集中線が非表示となるので、擬似連図柄が仮停止しなかった後の飾り図柄の停止が仮停止であると遊技者から誤認されてしまうことを防ぐことができる。
【０５４３】
また、図１１－３５（Ｇ）～図１１－３５（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動するとともに、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像（遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像）が表示されるので、これら第２可動体１９３ＳＧ０３３の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。
【０５４４】
特に、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第２可動体１９３ＳＧ０３３の一部が重複するので、第２可動体１９３ＳＧ０３３によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。
【０５４５】
尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状（例えば円形や三角形等）に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。
【０５４６】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似図柄が仮停止した場合には、第２可動体１９３ＳＧ０３３を退避位置から第１演出位置に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第２可動体１９３ＳＧ０３３に加えて、或いは替えて、可動体３２を第１演出位置または該第１演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

【０５４７】

また、図１１－３５（Ｆ）及び図１１－３５（Ｇ）に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となる前に第２可動体１９３ＳＧ０３３が第１演出位置から退避位置に移動させられるので、該第２可動体１９３ＳＧ０３３の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置５から非表示となることを認識し易くなる。

【０５４８】

また、本特徴部１９３ＳＧの可変表示では、最大で３回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第１可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「×２」、「×３」、「×４」等の表示を画像表示装置５において表示するようになっている。更に、図１１－３７（Ｏ）に示すように、第１可変表示開始回数報知演出の実行時には、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動し、該第２可動体１９３ＳＧ０３３と「×２」、「×３」、「×４」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「×２」、「×３」、「×４」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

【０５４９】

更に、図１１－３７（Ｏ）、図１１－４０（ｆ）、図１１－４３（ｓ）に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「×２」を表示する場合は第２可動体１９３ＳＧ０３３を青色、「×３」を表示する場合は第２可動体１９３ＳＧ０３３を緑色、「×４」を表示する場合は第２可動体１９３ＳＧ０３３を赤色でそれぞれ発光させることによって第１可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【０５５０】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、第１可変表示開始回数報知演出の実行時には、第２可動体１９３ＳＧ０３３が退避位置から第１演出位置に移動し、該第２可動体１９３ＳＧ０３３と「×２」、「×３」、「×４」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１可変表示開始回数報知演出の実行時には、第２可動体１９３ＳＧ０３３と「×２」、「×３」、「×４」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【０５５１】

また、図１１－３３、図１１－３５、図１１－４４に示すように仮停止示唆演としては、画像表示装置５の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替（図１１－３に示す画像データから図１１－４に示す画像データへの切替）が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置５の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置５の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

【０５５２】

また、本特徴部１９３ＳＧの遊技機では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３及び図１１－４に示すように、画像データ１、画像データ２、画像データ３、画像データ４として描画されたデータを合成して画像表示装置５に画像を表示可能となっている。特に、

仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ１として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ１よりも表示優先度が低い画像データ２として描画され、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ４として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

【０５５３】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３５（Ｈ）、図１１－３６（Ｉ）、図１１－３６（Ｊ）に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置５において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図１１－３７（Ｏ）に示すように、第１可変表示開始回数報知演出として画像表示装置５において「×２」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第１可変表示開始回数報知演出（特に「×２」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第１可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

【０５５４】

また、図１１－３５（Ｈ）、図１１－３６（Ｉ）、図１１－３６（Ｊ）等に示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図１１－３７（Ｏ）、図１１－３７（Ｐ）等に示す「×２」、「×３」、「×４」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第１可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

【０５５５】

また、図１１－３３に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はＶ１だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はＶ３であるので、遊技者は、擬似連図柄の移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

【０５５６】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

【０５５７】

また、図１１－３４に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はＶ１だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はＶ２であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【０５５８】

特に、本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

【０５５９】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の

移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

【０５６０】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なっていてもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なっていてもよい。つまり、本発明において『特定演出識別情報（本特徴部１９３ＳＧにおける擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【０５６１】

以上、本発明の特徴部１９３ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０５６２】

例えば、前記特徴部１９３ＳＧでは、仮停止示唆演出中に画像表示装置５において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－１として図１１－４８（Ａ）～図１１－４８（Ｄ）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置５において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に停止する可能性があることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

【０５６３】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第２可動体１９３ＳＧ０３３（第２可動体ＬＥＤ２９３ＳＧ０３４）を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－２として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置５において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、１回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、２回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、３回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第２可動体１９３ＳＧ０３３を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第２可動体１９３ＳＧ０３３の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

【０５６４】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－３として、予告演出としては、例えば、可変表示の開始タイミングや擬似連図柄が仮停止した場合の再可変表示タイミングから飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出等を実行可能としてもよい。

【０５６５】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第１可変表示開始回数報知演出として「×２」、「×３」、「×４」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【０５６６】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置５において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－４として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置５において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性阻害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性阻害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

【０５６７】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性阻害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機１において画像表示装置５の手前側（画像表示装置５と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置５に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。

【０５６８】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置５の下方に向けて移動表示して非表示となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－５として、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置５の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置５の中央部を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

【０５６９】

更に、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻ることを遊技者により一層解り易くできる。

【０５７０】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、可変表示中に擬似連演出を最大で３回まで実行可能であり、可変表示中に３回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が２回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部１９３ＳＧであれば３回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチのリーチ演出よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高い全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【０５７１】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、擬似連演出として、左右の飾り図柄に同一の数値を

示す図柄が停止した状態（リーチ状態）で中央（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に擬似連図柄が仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、リーチ状態以外で仮停止してもよい。更には、前述したように、擬似連演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止してもよい。尚、擬似連演出として「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止する形態については、「１３５」や「２４６」等の奇数や偶数の組合せ、「１１２」や「３３４」等の所謂ズレ目の組合せ等、特定の組合せで飾り図柄が仮停止可能としてもよい。

【０５７２】

（本発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧに関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧ（以下、本特徴部２２５ＳＧと記載する）について説明する。尚、本特徴部２２５ＳＧでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機１と同一構成である箇所については記述を省略する。

【０５７３】

形態１の遊技機は、

遊技者にとって有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定画像を移動表示する前段演出（例えば、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅに示す仮停止示唆演出）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第１後段演出（例えば、図１２－４（Ｇ）～図１２－４（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第２後段演出（例えば、図１２－４（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分）と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

この特徴によれば、示唆演出の演出成功と演出失敗とを把握し易くなり、示唆演出の興趣を向上できる。

【０５７４】

形態２の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示（例えば、図１２－１に示すように、透過率５０％の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）され、

前記第１後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図１２－４（Ｇ）に示すように、透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第２後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図１２－４（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。

この特徴によれば、半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難となることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も

向上できる。
【０５７５】
形態３の遊技機は、
前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例２２５ＳＧ－１として図１２－５に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、
前記第１後段演出が実行される場合は、該第１後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図１２－６（Ｇ）に示すように、透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、
前記第２後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図１２－６（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、
ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。
この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難とされることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。
【０５７６】
形態４の遊技機は、
前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例２２５ＳＧ－１として図１２－５に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、
前記第２後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例２２５ＳＧ－２として図１２－７（Ｆ）～図１２－７（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置５にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、
ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。
この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第２後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。
【０５７７】
形態５の遊技機は、
前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され（例えば、図１２－１に示すように、透過率５０％の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、
前記第２後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例２２５ＳＧ－３として図１２－８（Ｆ）～図１２－８（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置５にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、
ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。
この特徴によれば、特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第２後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上でき

る。
【０５７８】
形態６の遊技機は、
前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され（例えば、図１２－１に示すように、透過率５０％の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、
前記第１後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、変形例２２５ＳＧ－４として図１２－９に示すように、画像表示装置５において透過率が２０％である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分）、
前記第２後段演出においては、前記低透過のエフェクト表示が表示されない（例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、
ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。
この特徴によれば、高透過のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に低透過エフェクト表示が表示されることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。
【０５７９】
形態７の遊技機は、
前記第１後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む（例えば、図１２－１及び図１２－２に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分）、
ことを特徴部としている形態２～形態６のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、停止表示された特定画像の視認性を向上できるとともに、停止表示されたことをより強調することができる。
【０５８０】
形態８の遊技機は、
前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる（例えば、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅ）に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置５の中央部に向けて移動表示されていく部分）、
ことを特徴部としている形態２～形態７のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、特定画像が停止表示されることへの期待感を高めることができ、前段演出の興趣をより向上できる。
【０５８１】
形態９の遊技機は、
特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
エフェクト表示が前記第１後段演出及び前記第２後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される（例えば、変形例２２５ＳＧ－５として、仮停止報知演出として画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分）、
ことを特徴部としている形態２～形態８のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、予告演出の視認性がエフェクトによって低下して、予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０５８２】
形態１０の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出として、前記表示手段に第１特定画像（例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法がＬ１である画像）を表示して前記前段演出と前記第１後段演出または前記前段演出と前記第２後段演出を行う第１示唆演出（例えば、変形例２２５ＳＧ－５として図１２－１１（Ｃ）に示す擬似連示唆演出）と、前記表示手段に前記第１特定画像よりも表示寸法が小さい第２特定画像（例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法がＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）である矢の画像）を表示して前記前段演出と前記第１後段演出または前記前段演出と前記第２後段演出を行う第２示唆演出（例えば、変形例２２５ＳＧ－５として図１２－１１（Ｄ）～図１２－１１（Ｆ）に示すアクティブ表示変化示唆演出）とを実行可能であって、
前記第１示唆演出として前記第１後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示し（例えば、図１２－１１（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分）、
前記第２示唆演出として前記第１後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない（例えば、図１２－１１（Ｄ）～図１２－１１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない部分）、
ことを特徴部としている形態２～形態９のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、第２示唆演出では、第１後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示しないので、表示寸法が小さい第２特定画像がエフェクト表示によって解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０５８３】
先ず、本特徴部２２５ＳＧにおける表示制御部１２３について説明する。表示制御部１２３におけるＣＧＲＯＭには、画像表示装置５に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０による指示に基づいてＣＧＲＯＭに記憶されている１の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置５に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置５に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率０％として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【０５８４】
図１２－１（Ａ）～図１２－１（Ｃ）、図１２－２（Ａ）～図１２－２（Ｃ）、図１２－３（Ａ）～図１２－３（Ｃ）に示すように、例えば、画像表示装置５に画像を表示する場合としては、画像データ１～４を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置５に画像を表示する。このうち図１２－１は、本特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図１２－２は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図１２－３は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【０５８５】
図１２－２（Ａ）に示すように、画像データ１は、仮停止報知演出として画像表示装置５の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【０５８６】
図１２－１（Ａ）に示すように、画像データ２は、仮停止示唆演出として画像表示装置５の外周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向け

て集中線を表示するために描画されるデータである。
【０５８７】
図１２－１（Ｂ）、図１２－２（Ｂ）、図１２－３（Ａ）に示すように、画像データ３は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置５の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図１２－１（Ｂ）に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はａ、上下幅寸法はｂであるが、図１２－２（Ｂ）に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はｘ（ｘ＞ａ）、上下幅寸法はｙ（ｙ＞ｂ））で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置５の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部２２５ＳＧでは「１」～「９」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。
【０５８８】
図１２－３（Ｂ）に示すように、画像データ４は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置５の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。
【０５８９】
図１２－１～図１２－３に示すように、これら画像データ１～４には画像表示装置５にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ１が最も高く設定されている。また、画像データ２の表示優先度は画像データ１よりも低く設定されており、画像データ３の表示優先度は画像データ２よりも低く設定されている。そして、画像データ４の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置５における画像の表示優先度：画像データ１＞画像データ２＞画像データ３＞画像データ４）。つまり、画像表示装置５では、画像データ１に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ２に基づく画像が画像データ１に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ３に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ４に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像及び画像データ３に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。
【０５９０】
このため、仮停止示唆演出の実行時は、図１２－１（Ｃ）に示すように、画像データ２に基づく画像（集中線）が画像データ３に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部２２５ＳＧにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、５０％）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。
【０５９１】
擬似連図柄が仮停止した直後においては、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像データ１に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ３に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。
【０５９２】
尚、本特徴部２２５ＳＧにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が０％に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。
【０５９３】
擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図１２－３（Ｃ

）に示すように、画像データ３に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ４に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置５の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【０５９４】

特に、本特徴部２２５ＳＧでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、図１２－１に示す画像データを画像表示装置５に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【０５９５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部１９３の図１１－３３参照）において、画像表示装置５に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図１２－１、図１２－２）から図１２－３に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【０５９６】

次に、本特徴部２２５ＳＧにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置５の表示態様について、図１２－４に基づいて説明する。

【０５９７】

先ず、図１２－４（Ａ）～図１２－４（Ｃ）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、１回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅ）に示すように、画像表示装置５では、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置５の中央部に向けて移動表示されていく。

【０５９８】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）が画像データを切り替えることによって、図１２－４（Ｆ）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【０５９９】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図１２－４（Ｇ）及び図１２－４（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が０％に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【０６００】

以上、本特徴部２２５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、１の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置５の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置５の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆

演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【０６０１】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置５において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置５において透過率が０である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【０６０２】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はａ、上下幅寸法はｂであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法はｘ（ｘ＞ａ）、上下幅寸法はｙ（ｙ＞ｂ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【０６０３】

尚、本特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【０６０４】

また、本特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【０６０５】

また、本特徴部２２５ＳＧでは、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅ）に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【０６０６】

尚、本特徴部２２５ＳＧでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【０６０７】

以上、本発明の特徴部２２５ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０６０８】

例えば、前記特徴部２２５ＳＧでは、図１２－１に示すように、画像データ２として集中線の描画を行い、画像データ３として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置５において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－１として図１

２－５（Ａ）～図１２－５（Ｃ）に示すように、画像データ４として集中線の描画を行うことで、画像表示装置５において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【０６０９】

このようにすることで、図１２－６（Ａ）～図１２－６（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置５において集中線を該画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０６１０】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）が画像データを切り替えることによって、図１２－６（Ｆ）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【０６１１】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図１２－６（Ｇ）及び図１２－６（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が０％に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【０６１２】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【０６１３】

また、前記変形例２２５ＳＧ－１では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－２として図１２－７（Ａ）～図１２－７（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【０６１４】

このようにすることで、変形例２２５ＳＧ－１と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【０６１５】

また、前記変形例２２５ＳＧ－２では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図

柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置５において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－３として図１２－８（Ａ）～図１２－８（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置５において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【０６１６】

このようにすることで、前記特徴部２２５ＳＧと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【０６１７】

また、前記特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置５において透過率０％の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－４として図１２－９（Ａ）～図１２－９（Ｃ）に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置５において集中線よりも透過率が低い（例えば、２０％等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【０６１８】

つまりは、図１２－１０に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した５０％）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した２０％）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっていてもよい。

【０６１９】

このようにすることで、前記特徴部２２５ＳＧと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【０６２０】

また、前記特徴部２２５ＳＧでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出（特徴部１９３ＳＧにおける図１１－２９参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている

ときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０６２１】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例２２５ＳＧ－５として図１２－１１に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置５の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア２２５ＳＧ００５Ｆを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当りとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【０６２２】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図１２－１１（Ａ）～図１２－１１（Ｃ）に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がＬ１である画像を表示するとともに、該画像表示装置５において透過率が０％である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【０６２３】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図１２－１１（Ａ）及び図１２－１１（Ｄ）～図１２－１１（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行ず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例２２５ＳＧ－５では画像表示装置５の右部からアクティブ表示エリア２２５ＳＧ００５Ｆに向けて飛来する左右幅寸法がＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）である矢の画像）が表示される。

【０６２４】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合は、図１２－１１（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合は、図１２－１１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置５の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【０６２５】

このように本変形例２２５ＳＧ－５では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置５において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０６２６】

尚、本変形例２２５ＳＧ－５では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、

仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がＬ１である画像を表示するとともに、該画像表示装置５において透過率が０％である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が０％ではない（例えば、透過率が２０％や５０％の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【０６２７】

（本発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧに関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧ（以下、本特徴部２２５ＳＧと記載する）について説明する。尚、本特徴部２２５ＳＧでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機１と同一構成である箇所については記述を省略する。

【０６２８】

先ず、本特徴部２２５ＳＧにおける表示制御部１２３について説明する。表示制御部１２３におけるＣＧＲＯＭには、画像表示装置５に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０による指示に基づいてＣＧＲＯＭに記憶されている１の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置５に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置５に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率０％として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【０６２９】

図１２－１（Ａ）～図１２－１（Ｃ）、図１２－２（Ａ）～図１２－２（Ｃ）、図１２－３（Ａ）～図１２－３（Ｃ）に示すように、例えば、画像表示装置５に画像を表示する場合としては、画像データ１～４を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置５に画像を表示する。このうち図１２－１は、本特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図１２－２は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図１２－３は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【０６３０】

図１２－２（Ａ）に示すように、画像データ１は、仮停止報知演出として画像表示装置５の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【０６３１】

図１２－１（Ａ）に示すように、画像データ２は、仮停止示唆演出として画像表示装置５の外周縁部から該画像表示装置５の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【０６３２】

図１２－１（Ｂ）、図１２－２（Ｂ）、図１２－３（Ａ）に示すように、画像データ３は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置５の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図１２－１（Ｂ）に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はａ、上下幅寸法はｂであるが、図１２－２（Ｂ）に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はｘ（ｘ＞ａ）、上下幅寸法はｙ（ｙ＞ｂ））で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置５の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部２２５ＳＧで

は「１」～「９」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。
【０６３３】
図１２－３（Ｂ）に示すように、画像データ４は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置５の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。
【０６３４】
図１２－１～図１２－３に示すように、これら画像データ１～４には画像表示装置５にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ１が最も高く設定されている。また、画像データ２の表示優先度は画像データ１よりも低く設定されており、画像データ３の表示優先度は画像データ２よりも低く設定されている。そして、画像データ４の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置５における画像の表示優先度：画像データ１＞画像データ２＞画像データ３＞画像データ４）。つまり、画像表示装置５では、画像データ１に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ２に基づく画像が画像データ１に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ３に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ４に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像及び画像データ３に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。
【０６３５】
このため、仮停止示唆演出の実行時は、図１２－１（Ｃ）に示すように、画像データ２に基づく画像（集中線）が画像データ３に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部２２５ＳＧにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、５０％）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。
【０６３６】
擬似連図柄が仮停止した直後においては、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像データ１に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ３に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。
【０６３７】
尚、本特徴部２２５ＳＧにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が０％に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。
【０６３８】
擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図１２－３（Ｃ）に示すように、画像データ３に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ４に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置５の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。
【０６３９】
特に、本特徴部２２５ＳＧでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、図１２－１に示す画像データを画像表示装置５に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。
【０６４０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになってい

る。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部１９３の図１１－３３参照）において、画像表示装置５に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図１２－１、図１２－２）から図１２－３に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【０６４１】

次に、本特徴部２２５ＳＧにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置５の表示態様について、図１２－４に基づいて説明する。

【０６４２】

先ず、図１２－４（Ａ）～図１２－４（Ｃ）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、１回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅ）に示すように、画像表示装置５では、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置５の中央部に向けて移動表示されていく。

【０６４３】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）が画像データを切り替えることによって、図１２－４（Ｆ）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【０６４４】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図１２－４（Ｇ）及び図１２－４（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が０％に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【０６４５】

以上、本特徴部２２５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、１の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置５の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置５の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【０６４６】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置５において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置５において透過率が０である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【０６４７】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はａ、上下幅寸法はｂであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法はｘ（ｘ＞ａ）、上下幅寸法はｙ（ｙ＞ｂ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【０６４８】

尚、本特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【０６４９】

また、本特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【０６５０】

また、本特徴部２２５ＳＧでは、図１２－４（Ｃ）～図１２－４（Ｅ）に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【０６５１】

尚、本特徴部２２５ＳＧでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【０６５２】

以上、本発明の特徴部２２５ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０６５３】

例えば、前記特徴部２２５ＳＧでは、図１２－１に示すように、画像データ２として集中線の描画を行い、画像データ３として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置５において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－１として図１２－５（Ａ）～図１２－５（Ｃ）に示すように、画像データ４として集中線の描画を行うことで、画像表示装置５において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【０６５４】

このようにすることで、図１２－６（Ａ）～図１２－６（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置５において集中線を該画像表示装置５の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０６５５】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用Ｃ

ＰＵ１２０（表示制御部１２３）が画像データを切り替えることによって、図１２－６（Ｆ）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【０６５６】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図１２－６（Ｇ）及び図１２－６（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が０％に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【０６５７】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【０６５８】

また、前記変形例２２５ＳＧ－１では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－２として図１２－７（Ａ）～図１２－７（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【０６５９】

このようにすることで、変形例２２５ＳＧ－１と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【０６６０】

また、前記変形例２２５ＳＧ－２では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置５において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－３として図１２－８（Ａ）～図１２－８（Ｈ）に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置５において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【０６６１】

このようにすることで、前記特徴部２２５ＳＧと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮

停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【０６６２】

また、前記特徴部２２５ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置５において透過率０％の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－４として図１２－９（Ａ）～図１２－９（Ｃ）に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置５において集中線よりも透過率が低い（例えば、２０％等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【０６６３】

つまりは、図１２－１０に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した５０％）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した２０％）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっていてもよい。尚、本変形例２２５ＳＧ－４では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【０６６４】

このようにすることで、前記特徴部２２５ＳＧと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部２２５ＳＧと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【０６６５】

また、前記特徴部２２５ＳＧでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２２５ＳＧ－５として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出（特徴部１９３ＳＧにおける図１１－２９参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当りとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０６６６】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例２２５ＳＧ－５として図１２

－１１に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置５の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア２２５ＳＧ００５Ｆを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当りとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【０６６７】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図１２－１１（Ａ）～図１２－１１（Ｃ）に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がＬ１である画像を表示するとともに、該画像表示装置５において透過率が０％である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【０６６８】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図１２－１１（Ａ）及び図１２－１１（Ｄ）～図１２－１１（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行ず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例２２５ＳＧ－５では画像表示装置５の右部からアクティブ表示エリア２２５ＳＧ００５Ｆに向けて飛来する左右幅寸法がＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）である矢の画像）が表示される。

【０６６９】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合は、図１２－１１（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合は、図１２－１１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置５の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【０６７０】

このように本変形例２２５ＳＧ－５では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置５において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置５において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０６７１】

尚、本変形例２２５ＳＧ－５では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がＬ１である画像を表示するとともに、該画像表示装置５において透過率が０％である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置５の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が０％ではない（例えば、透過率が２０％や５０％の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【０６７２】
　また、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄（保留記憶表示変化報知図柄）が画像表示装置５において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置５において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。
【０６７３】
　また、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置５において背景画像として複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当りとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置５において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置５において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。
【０６７４】
　また、前記特徴部１９３ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。
【０６７５】
　また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、１の特徴部や変形例のみを実施してもよい。
【０６７６】
　例えば、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。
【０６７７】
　本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０６７８】
　また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。
【０６７９】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【０６８０】

本発明の遊技機としては、他にも、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させ（例えば、変形例１９３ＳＧ－１として図１１－４８に示すように、集中線を画像表示装置５の中央部に向けて移動表示する部分）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作

成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。
この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０６８１】
また、別の遊技機として、
複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を

実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１１－３３及び図１１－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１１－３４及び図１１－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図１１－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
さらに、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。
この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０６８２】
つまり、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができるとともに、少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく遊技関連情報の表示画像の視認性を低下させることなく特定演出を少ないデータ量にて実行できる遊技機を提供することができる。
【０６８３】
さらに、設計の自由度を高めることができ、また、少ないデータ量にて特定演出を実行できるとともに遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第

１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【０６８４】

(他の形態例)

【０６８５】

（本発明の実施の形態における特徴部００６ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部００６ＳＧについて説明する。

【０６８６】

形態１の遊技機は、
可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ

３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出、変形例００６ＳＧ－１におけるリーチ示唆演出、変形例００６ＳＧ－２における復活演出、変形例００６ＳＧ－３における先読み予告演出、変形例００６ＳＧ－５における昇格演出、変形例００６ＳＧ－６における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に特定画像を表示するための画像データと特定画像の表示位置を変位させるための表示位置変位情報とを用いるのみで、特定画像の表示位置を第１位置から第２位置に変位させて特定演出を実行できるので、専用の画像データを用いて特定演出を実行する場合と比較して、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【０６８７】

形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行時には、少なくとも一部の特定画像とともに遊技関連情報の表示位置が変位することがないので、特定演出の実行時において遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【０６８８】

形態３の遊技機は、形態２に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記変位特定画像と重複する領域に表示される（例えば、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と重複して表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第２位置に変位されて変位特定画像となっても、遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複して表示されるので、遊技者は、違和感なく遊技関連情報を認識できる。

【０６８９】

形態４の遊技機は、形態２に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉは、発展示唆演出中の左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの各画像と重複しないよう画像表示装置５の下部に表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第２位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。

【０６９０】

形態５の遊技機は、形態２～形態４のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技用識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段（例えば、図３に示す第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂ）

を備え、
前記演出実行手段は、
前記表示領域内の第１領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図１３－２１に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、
前記表示領域内の前記第１領域とは異なる領域であって該第１領域よりも小さい第２領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図１３－２１に示すように、画像表示装置５の表示領域の右上部において、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分）、
前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第１視認状態から該第１視認状態よりも遊技者から視認され難い第２視認状態に変化し（例えば、図１３－２１及び図１３－２３に示すように、飾り図柄はレイヤ２画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分）、
前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第１視認状態から変化しない（例えば、図１３－２１及び図１３－２３に示すように、小図柄はレイヤ１画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置５の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の実行によって演出用識別情報の視認状態が第１視認状態から第２視認状態に変化することで該特定演出の演出効果を向上できるとともに、特定演出の実行によって縮小識別情報は視認状態が第１視認状態から変化しないので、遊技者は特定演出の実行中であっても縮小識別情報を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。
【０６９１】
形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、図１３－３１に示す上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、図１３－３１に示す下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図１３－３１（Ｃ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、
前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが左右側方向に向けて移動する部分）、
前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部において前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像（例えば、図１３－３１に示す切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓ）を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として特定画像の第２位置への変位を、遊技者に対してより効果的に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６９２】
形態７の遊技機は、形態６に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第１位置から前記第２位置への変位として、前記第１特定表示領域を第１方向に向けて変位可能であり、前記第

２特定表示領域を前記第１方向とは反対方向である第２方向に向けて変位可能である（例えば、図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させる部分や、図１３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを上方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第２位置への変位を、第１特定表示領域の第１方向への変位及び第２特定表示領域の第１方向とは反対方向である第２方向への変位として実行することで、特定演出の演出効果をより向上できる。

【０６９３】

形態８の遊技機は、形態６または形態７に記載の遊技機であって、

前記特定演出における前記第１特定表示領域の変位量と前記第２特定表示領域の変位量とが異なる（例えば、変形例００６ＳＧ－３に示すように、先読み予告演出として上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ反対方向に移動させたときに、これら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動量（変位量）が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【０６９４】

形態９の遊技機は、形態６～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１３－３２に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ２画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の表示位置が変位してもエフェクト画像の表示位置は変位しないので、これら特定画像とエフェクト画像との対比により特定画像の表示位置の変位をより際立たせることができ、特定演出の演出効果をより向上できる。

【０６９５】

形態１０の遊技機は、形態６～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図１３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈを青色と赤色の２色で表示可能な部分と、図１３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを青色、緑色、赤色の３色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図１３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分や、図１３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出中に表示されるエフェクト画像の表示態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【０６９６】

形態１１の遊技機は、形態１～形態１０のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図１３－２１に示すように、特徴部００６ＳＧの発展示唆演出において左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図１３－２７に示すように、変形例００６ＳＧ－２の復活演

出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図１３－３５に示すように、変形例００６ＳＧ－５の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きなって行く部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定画像が段階的に変化することで特定演出の演出効果を向上できる。
【０６９７】
形態１２の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第１位置から前記第２位置に向けて段階的に変位する演出である（例えば、図１３－２１に示すように、特徴部００６ＳＧの発展示唆演出において左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図１３－２７に示すように、変形例００６ＳＧ－２の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置５の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例００６ＳＧ－５の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出における特定画像の第１位置から第２位置に向けての変位を強調できるので、演出興趣をより向上できる。
【０６９８】
形態１３の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、複数の画像片により構成されており（例えば、図１３－２８に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分）、
前記特定演出は、表示される前記画像片の数が段階的に増加する演出である（例えば、変形例００６ＳＧ－２に示すように、中の飾り図柄を構成する複数の破片が復活演出の進行に応じて段階的に増加していく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、画像片が段階的に増加していく視覚効果により遊技者に対して特定演出を強力に印象づけることができる。
【０６９９】
形態１４の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定演出は、前記表示領域に対して前記特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加する演出である（例えば、図１－２８に示す湯に、復活演出において画像表示装置５の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示領域に対して特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加することで、特定演出に対してより効果的に遊技者を注目させることができる。
【０７００】
形態１５の遊技機は、形態１１～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
前記記憶手段は、前記特定画像の変位態様が異なる複数の表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０６に複数の変位用画像データが格納されている部分）、
前記特定画像がいずれの前記表示位置変位情報にもとづいて変位されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階

目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出における特定画像の変位態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。
【０７０１】
形態１６の遊技機は、形態１１～形態１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第１態様から該第１態様とは異なる第２態様に変化する第１表示位置変化情報（例えば、図１３－２１に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、前記特定画像が前記第１態様から前記第２態様に変化しない第２表示位置変化情報（例えば、図１３－２２に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目または２段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、を含み、
前記第１表示位置変化情報と前記第２表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第１態様から前記第２態様に向けて変化させる共通変化部を有する（例えば、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する部分が共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として特定画像が第１態様から第２態様に向けて変化していく過程に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を更に向上できる。
【０７０２】
形態１７の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図１３－３１（Ｃ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが左右側方向に向けて移動する部分）、
前記変位特定画像の表示後に、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部を変位可能である（例えば、図１３－３１（Ｄ）及び図１３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境

界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第１特定表示領域と第２特定表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。
【０７０３】
形態１８の遊技機は、形態１７に記載の遊技機であって、
前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部は、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも１の表示領域とは異なる方向に変位可能である（例えば、図１３－３１（Ｄ）及び図１３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動するが、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部は上下方向に移動する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の表示領域の変位と第１特定表示領域と第２特定表示領域との境界部の変位の相乗効果により特定演出の演出効果をより高めることができる。
【０７０４】
形態１９の遊技機は、形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、
少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図１３－３９に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置５の表示領域外に配置する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として表示領域にて変位特定画像を表示するときに、表示領域にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減できる。
尚、本発明における変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置５の表示領域外の画像まで変位させずともよい。
【０７０５】
形態２０の遊技機は、形態１９に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出として前記特定画像を前記第１位置から前記第２位置に変位させる期間において前記表示領域に表示される画像を拡大可能である（例えば、昇格演出の進行に応じて、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大を段階的に実行する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を維持しつつ、変位特定画像を表示するまでの過程において表示領域にて不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。
【０７０６】
形態２１の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂに

亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動して表示されている部分）、
　前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第１特定表示領域にて表示されている画像と前記第２特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例００６ＳＧ－３に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔに手表示されている画像と下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっている部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定演出を遊技者に違和感を与えることなく行うことができるので、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０７０７】
　形態２２の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
　前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動して表示されている部分）、
　前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第１特定表示領域にて表示されている画像と前記第２特定表示領域にて表示されている画像との少なくとも一部が同一である（例えば、変形例００６ＳＧ－３に示すように、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像との少なくとも一部が共通である部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。
【０７０８】
　形態２３の遊技機は、形態２１または形態２２に記載の遊技機であって、
　前記特定画像が表示されているときに前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域に表示されている画像の一部は、前記変位特定画像が表示されているときの前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域にて表示されない（例えば変形例００６ＳＧ－３に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像として表示されていない部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。
【０７０９】
　形態２４の遊技機は、形態１～形態２３のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図１３－４４に示すように、裸眼立体視画像表示装置５’が右目用画像（Ｒ画像）と左目用画像（Ｌ画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、
　前記演出実行手段は、
　　前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図１３－４５（Ｂ）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、
　　前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画

像を表示する（例えば、図１３－４５（Ｄ）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、立体視演出により遊技者の興趣を向上できるとともに、特定演出では立体視画像として変位特定画像が表示されることがないので、特定演出を好適に実施することができる。
【０７１０】
形態２５の遊技機は、形態２４に記載の遊技機であって、
前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。
【０７１１】
形態２６の遊技機は、形態２４または形態２５に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示中における前記特定演出の実行期間よりも前の期間において、該特定演出の導入演出として前記立体視演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、立体視演出の実行によって遊技者に対して特定演出が実行されることを予め認識させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。
【０７１２】
図１３－１に示すように、演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＡＭ１２２、表示制御部１２３等が搭載されている。演出制御基板１２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、内蔵のＲＯＭ１２１に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路２６０を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部（ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ））１２３に、画像表示装置５に表示する画像の生成等の画像表示装置５の表示制御を行わせる処理を実施する。
【０７１３】
表示制御部１２３は、図１３－１に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、ＣＧデータとも呼ぶ）や飾り図柄、背景画像、本特徴部００６ＳＧにおける遊技関連情報としての第１特図保留記憶数を特定可能に表示する第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを表示するための第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ及び小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊなどのデータが格納されるＣＧＲＯＭ２０５、ＶＲＡＭ（ビデオＲＡＭ）領域として使用されるＳＤＲＡＭ２１０（シンクロナスＤＲＡＭ）とともに表示制御回路を構成する。
【０７１４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドに従って画像データが記憶されたＣＧＲＯＭ２０５から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部１２３に出力する。ＣＧＲＯＭ２０５は、画像表示装置５に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。尚、本特徴部００６ＳＧにおけるＣＧＲＯＭ２０５には、後述する変位対象画像に適用することによって該変位対象画像を構成する画素の位置を他の位置に変位させるための複数の変位用画像データも格納されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０の指令に応じて、ＣＧＲＯＭ２０５から画像データを読み出す。そして、表示制御部１２３は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。
【０７１５】
表示制御部１２３は、表示制御部１２３の各種設定などが格納されるシステムレジスタ

２０２、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ２０３、ＶＲＡＭ領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部２０６、ＣＧＲＯＭ２０５に格納されているＣＧデータをＶＲＡＭ領域に転送する制御を行うデータ転送制御部２１１、ＶＲＡＭ領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青））信号及び同期信号を出力する表示制御部２１３、表示制御部２１３から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置５に出力するＤＡコンバータ２１４などが搭載された集積回路である。

【０７１６】

表示制御部１２３の内部には、システムバス、ＣＧバスが設けられており、システムバス及びＣＧバスはＣＰＵインターフェイス２０１を介して演出制御用ＣＰＵ１２０と接続されているとともに、赤外線カメラ６０が接続された画像処理ＤＳＰ２６４が接続されている。更に、ＣＧバスはＣＧバスインターフェイス２０４を介してＣＧＲＯＭ２０５に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ２０２が接続されているとともに、ＣＧバスにはアトリビュートレジスタ２０３が接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、システムレジスタ２０２及びアトリビュートレジスタ２０３にアクセスできるようになっている。

【０７１７】

また、描画制御部２０６、データ転送制御部２１１、表示制御部２１３はシステムバスに接続されており、システムレジスタ２０２にアクセスできるようになっている。また、描画制御部２０６、データ転送制御部２１１はＣＧバスに接続されており、ＣＧＲＯＭ２０５、アトリビュートレジスタ２０３にアクセスできるようになっている。

【０７１８】

また、表示制御部１２３の内部には、更にＶＲＡＭバスが設けられており、ＶＲＡＭバスは、ＶＲＡＭバスインターフェイス２０９を介してＳＤＲＡＭ２１０と接続されている。ＶＲＡＭバスには、描画制御部２０６、データ転送制御部２１１、表示制御部２１３が接続されており、ＶＲＡＭバスを介してＳＤＲＡＭ２１０のＶＲＡＭ領域にアクセスできるようになっている。

【０７１９】

システムレジスタ２０２には、初期設定、描画、データ転送などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ、ＶＲＡＭ領域における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、ＶＲＡＭ領域における表示画像作成領域などを格納する表示レジスタなどが割り当てられている。

【０７２０】

ＣＰＵインターフェイス２０１は、Ｖブランク（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用ＣＰＵ１２０に対してＶブランク割込信号を出力するとともに、その他各種割込信号を、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して出力する。

【０７２１】

表示制御部２１３は、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部００６ＳＧでは、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【０７２２】

特に、図１３－２（ａ）及び図１３－２（ｂ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいては、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための

画像の生成を行っている。ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている（図１３－５参照）。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【０７２３】

図１３－５（Ａ）及び図１３－５（Ｂ）に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には後述する変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【０７２４】

変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に後述する変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【０７２５】

表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【０７２６】

尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。

【０７２７】

つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【０７２８】

図１３－２（ｂ）及び図１３－５（Ｂ）に示すように、レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の下部において、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと、画像表示装置５の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊを表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【０７２９】

レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【０７３０】

そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【０７３１】

本特徴部００６ＳＧでは、これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイ

ヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【０７３２】

尚、本特徴部００６ＳＧにおいて各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過度が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過度を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【０７３３】

次に、本特徴部００６ＳＧにおける変位対象画像の変位方法について説明する。図１３－３（Ａ）に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値（Ｒ値）と緑色成分値（Ｇ値）を有する複数の画素が配置されている。これらＲ値とＧ値とはそれぞれ１～２５６の範囲の値をとる。

【０７３４】

これら複数の画素のうち１の画素Ａを例に説明すると、表示制御部１２３は、変位対象画像における画素Ａに対応する位置から、該画素ＡのＲ値とＧ値の値によって変位対象画像内から変位対象の画素Ｘの位置を特定する。具体的には、表示制御部１２３は、画素ＡのＲ値が１～１２７であれば、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からＸ軸のマイナス方向（左方向）に向けて移動した位置を画素ＸのＸ軸方向の座標（位置）として特定し、画素ＡのＲ値が１２９～２５６であれば、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からＸ軸のプラス方向（右方向）に向けて移動した位置を画素ＸのＸ軸方向の座標として特定する。尚、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からのＸ軸方向への移動量は、Ｒ値の中央値である１２８からの差分である。

【０７３５】

また、画素ＡのＧ値が１～１２７であれば、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からＹ軸のマイナス方向（下方向）に向けて移動した位置を画素ＸのＹ軸方向の座標として特定し、画素ＡのＧ値が１２９～２５６であれば、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からＹ軸のプラス方向（上方向）に向けて移動した位置を画素ＸのＹ軸方向の座標（位置）として特定する。尚、変位対象画像における画素Ａに対応する位置からのＹ軸方向への移動量は、Ｇ値の中央値である１２８からの差分である。

【０７３６】

そして、変位対象画像における画素Ｘの位置を特定したら、該変位対象画像において、画素Ｘを画素Ａに対応する位置にて表示する画素に指定する。すなわち、画素Ｘを画素Ａに対応する位置に変位させる。つまり、本特徴部００６ＳＧでは、画素ＡのＲ値とＧ値とを個別調整することによって、任意の画素Ｘを画素Ａに対応する位置に変位させることができるとともに、画素ＡのＲ値とＧ値を同値に調整することによって、画素Ａに対応する位置から同一量離れた特定の画素Ｘを画素Ａに対応する位置に変位させることも可能となっている。

【０７３７】

表示制御部１２３は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図１３－３（Ｂ）に示すように、変位用画像をＲ値とＧ値がそれぞれ異なる複数の領域（変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄ）にて構成し、各領域を変位

対象画像に適用して変位画像を生成する。
【０７３８】
例えば、図１３－４（Ａ）～図１３－４（Ｃ）に示すように、変位用画像を構成する領域として、Ｒ値が１２８でありＧ値が１～１２７のいずれか１の値である変位用画像ａ、Ｒ値が１２８でありＧ値が１２９～２５６のいずれか１の値である変位用画像ｂ、Ｒ値が１～１２７のいずれか１の値でありＧ値が１２８である変位用画像ｃ、Ｒ値が１２９～２５６のいずれか１の値でありＧ値が１２８である変位用画像ｄを設け、三重円の画像を変位対象画像とする。
【０７３９】
この場合は、図１３－４（Ｄ）に示すように、変位用画像ａについては、変位対象画像において、変位用画像ａの対応する位置からＧ値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１３－４（Ｅ）に示すように、変位用画像ｂについては、変位対象画像において、変位用画像ｂの対応する位置からＧ値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１３－４（Ｆ）に示すように、変位用画像ｃについては、変位対象画像において、変位用画像ｃの対応する位置からＲ値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１３－４（Ｇ）に示すように、変位用画像ｄについては、変位対象画像において、変位用画像ｄの対応する位置からＲ値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。
【０７４０】
以上のように変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄのＲ値とＧ値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの位置に変位させることで、図１３－４（Ｈ）に示すような変位画像が生成される。
【０７４１】
尚、本特徴部００６ＳＧでは、変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄをＲ値とＧ値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの境界を明確に区切ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの各境界近傍の画素のＲ値とＧ値を漸次異ならせていくことによって、変位画象としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。
【０７４２】
図１３－６（Ａ）は、本特徴部００６ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１３－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０７４３】
図１３－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる

ＥＸＴデータが設定される。
【０７４４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１３－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０７４５】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【０７４６】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。
【０７４７】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【０７４８】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「

１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０７４９】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。
【０７５０】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【０７５１】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【０７５２】
尚、図１３－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【０７５３】
図１３－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３－７に示すように、本特徴部００６ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０７５４】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【０７５５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０７５６】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０７５７】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０７５８】

図１３－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部００６ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０７５９】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０７６０】

本特徴部００６ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０７６１】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部００６ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部００６ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部００６ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０７６２】

図１３－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部００６ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値

ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０７６３】

ここで、本特徴部００６ＳＧにおける大当り種別について、図１３－９（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部００６ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０７６４】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０７６５】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０７６６】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部００６ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０７６７】

図１３－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれか

に決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０７６８】

尚、図１３－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０７６９】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０７７０】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０７７１】

図１３－１０は、本特徴部００６ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部００６ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０７７２】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部００６ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部００６ＳＧでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβの２種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定さるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを２種類以上或いは１種類のみ設けてもよい。

【０７７３】

尚、本特徴部００６ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの

変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）が設けられている。

【０７７４】

図１３－１０に示すように、本特徴部００６ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０７７５】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０７７６】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。つまり、スーパーリーチβ変動パターンは、スーパーリーチα変動パターンよりも可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されている。

【０７７７】

また、本特徴部００６ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０７７８】

尚、本特徴部００６におけるノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）及びスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する変動パターンでもある。ノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出に発展することなく可変表示結果が表示される一方で、スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【０７７９】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、ノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）及びスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとでは、発展示唆演出を実行しない変動パターンを設けてもよい。尚、発展示唆演出を実行する場合は発展示唆演出を実行しない場合よりもスーパーリーチのリーチ演出に発展する割合を高く設定してもよい。

【０７８０】

図１３－１１は、本特徴部００６ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部００６ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０７８１】

具体的には、図１３－１１に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパ

ーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０７８２】

具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を３５％の割合で決定し、ＰＢ１－３を６０％の割合で決定する。

【０７８３】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０７８４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

【０７８５】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１を５０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を４０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。

【０７８６】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

【０７８７】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２を６０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を３０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。

【０７８８】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

【０７８９】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。

【０７９０】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを

用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

【０７９１】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。

【０７９２】

つまり、本特徴部００６ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０７９３】

本特徴部００６ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第１特図保留記憶部と、第２特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【０７９４】

第１特図保留記憶部は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０７９５】

第２特図保留記憶部は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部に記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０７９６】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動

入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０７９７】

普図保留記憶部は、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０７９８】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０７９９】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０８００】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０８０１】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０８０２】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０８０３】

図１３－１に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図１３－１５（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【０８０４】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオ

フ状態を示すデータが記憶される。
【０８０５】
演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０８０６】
演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【０８０７】
演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０８０８】
本特徴部００６ＳＧでは、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）が１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【０８０９】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【０８１０】
図１３－１２は、特別図柄通常処理として、図６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１３－１２に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【０８１１】
ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用

の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０８１２】

ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。

【０８１３】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【０８１４】

一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０８１５】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【０８１６】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０８１７】

ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【０８１８】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【０８１９】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果

を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１３－８に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０８２０】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される特図表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【０８２１】

ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１３－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【０８２２】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【０８２３】

ステップ００６ＳＧＳ１５５の終了後、または、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ００６ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７

」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０８２４】

ステップ００６ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０８２５】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０８２６】

図１３－１３は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１３－１３に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ００６ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１６４）。

【０８２７】

ステップ００６ＳＧＳ１６１における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ００６ＳＧＳ１６１；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１６８）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ００６ＳＧＳ１６８；Ｙ）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１６９）。

【０８２８】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ００６ＳＧＳ１６８；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が１または２であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１７０）。

【０８２９】

特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ００６ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１７１）。

【０８３０】

また、特定した変動特図の保留記憶数が１または２ではない場合には（ステップ００６ＳＧＳ１７０；Ｎ）、特定した変動特図の保留記憶数が３であるか否かを更に判定する（

ステップ００６ＳＧＳ１７２）。
【０８３１】
特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ００６ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１７３）。
【０８３２】
また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ００６ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１７４）、ステップ００６ＳＧＳ１７５に進む。
【０８３３】
ステップ００６ＳＧＳ１６４，ステップ００６ＳＧＳ１６９，ステップ００６ＳＧＳ１７１，ステップ００６ＳＧＳ１７３，ステップ００６ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１７５）。
【０８３４】
尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ００６ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ００６ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【０８３５】
ステップ００６ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【０８３６】
ステップ００６ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【０８３７】

ステップ００６ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。

【０８３８】

ステップ００６ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【０８３９】

図１３－１４は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。

【０８４０】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【０８４１】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【０８４２】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新し（ステップ００６ＳＧＳ１８９）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０８４３】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステ

ップ００６ＳＧＳ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９０；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【０８４４】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【０８４５】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０８４６】

図１３－１５は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０８４７】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【０８４８】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【０８４９】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【０８５０】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ００６ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ００６ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【０８５１】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【０８５２】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オ

ン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【０８５３】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１３－１６は、図１０に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理（ステップＳ１６１）の実行後に、画像表示装置５に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理（ステップ００６ＳＧ１６２）を実行し、ステップＳ１７０～ステップＳ１７５のいずれかの処理を実行する。

【０８５４】

背景画像変更処理としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始タイミング（演出制御プロセスフラグの値が１に設定されている状態で演出制御プロセス処理を実行したタイミング）にて、画像表示装置５に表示されている背景画像の変更を所定割合（例えば、２０％の割合）で決定し、該決定に応じて画像表示装置５にて新たな背景画像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部００６ＳＧにおいては、画像表示装置５において複数の背景画像のいずれかが表示されている状態において飾り図柄の可変表示及び該可変表示中に応じた演出が実行されるようになっている。

【０８５５】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が変化した際（例えば、通常状態から大当り遊技状態、大当り遊技状態から確変状態や時短状態、確変状態や時短状態から大当り状態や通常状態に変化した際）に、変化先の遊技状態に応じた背景画像を画像表示装置５にて表示可能としてもよい。

【０８５６】

図１３－１７は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ９０１，ステップ００６ＳＧＳ９０２，ステップ００６ＳＧＳ９０３）。

【０８５７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９０６）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ００６ＳＧＳ９０７）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ００６ＳＧＳ９０８）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ００６ＳＧＳ９０９）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ００６ＳＧＳ９１０）。

【０８５８】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ００６ＳＧＳ９２１）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ００６ＳＧＳ９２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３に、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成させる（ステップ００６ＳＧＳ９２２）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンの可

変表示であるか否かを判定する（ステップ０６６ＳＧＳ９２３）。
【０８５９】
該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合（ステップ０６６ＳＧＳ９２３；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ９２７に進み、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ９２３；Ｙ）は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９２４）。
【０８６０】
表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２４；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６に進み、表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２４；Ｎ）は、実行中のプロセスデータの内容を確認する等してスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９２５）。スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングではない場合（ステップ００６ＳＧＳ９２５；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ９２７に進み、スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２５；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６に進む。
【０８６１】
ステップ００６ＳＧＳ９２６として、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示する画像の一部を加工（変位）させるための表示画像加工処理を実行し、ステップ００６ＳＧＳ９２７に進む。
【０８６２】
ステップ００６ＳＧＳ９２７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したステップ００６ＳＧＳ９２２やステップ００６ＳＧＳ９２１にて作成した画像をＶＲＡＭ２０９の表示画像作成領域に合成（重畳）する処理を表示制御部１２３に実行させる。そして、可変表示制御タイマの再セットを行う（ステップ００６ＳＧＳ９２８）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の画像と、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像とを重畳した画像に基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像、飾り図柄等が表示される。
【０８６３】
尚、図１３－１９に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて画像表示装置５の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ及び飾り図柄である。特に、本特徴部００６ＳＧにおける背景画像は、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置５の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部００６ＳＧでは、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置５の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。
【０８６４】
尚、本特徴部００６ＳＧでは、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域を画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ３画像描画領域と変位画像作成領域とを、画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする一方で、表示画像作成領域を画像表示装置５の表示領域と上下幅寸法及び左右幅寸法が同寸である画像を描画・配置する画像としてもよい。この場合は、レイヤ３画像描画領域や変位

画像作成領域にて描画された画像（背景画像）のうち、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみを表示画像作成領域に配置することによって画像表示装置５の表示領域にて背景画像を表示可能とすればよい。

【０８６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ９２９）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ００６ＳＧＳ９３１）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ００６ＳＧＳ９３０；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ００６ＳＧＳ９３１）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０８６６】

図１３－１８は、図１３－１７に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ００６ＳＧＳ９２６）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９４１）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ９４１；Ｎ）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９４２）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ９４２；Ｙ）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ００６ＳＧＳ９４８に進む（ステップ００６ＳＧＳ９４３）。

【０８６７】

尚、本特徴部００６ＳＧにおける変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部００６ＳＧであればレイヤ２画像描画領域に配置された画像とレイヤ３画像描画領域に配置された画像を重畳した画像（変位画像作成領域に配置された画像））に適用するための変位用画像が時系列に順番配置されているデータである。

【０８６８】

また、実行中の可変表示がノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ９４２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出への発展失敗用（スーパーリーチ演出の非実行報知用）の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Ｂの変位画像データのどちらを選択するかを所定の割合にて決定する（ステップ００６ＳＧＳ９４４）。例えば、スーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データの選択を５０％の割合で決定し、スーパーリーチ演出発展失敗用Ｂの変位画像データの選択を５０％の割合で決定すればよい。

【０８６９】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Ｂの変位画像データとの２つの変位画像データを選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして選択可能な変位用画像データは３つ以上であってもよい。

【０８７０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ９４４においてスーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データの選択を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９４５）。ステップ００６ＳＧＳ９４４においてスーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ００６ＳＧＳ９４５；Ｙ）は

、該スーパーリーチ演出発展失敗用Ａの変位画像データを選択してステップ００６ＳＧＳ９４８に進み（ステップ００６ＳＧＳ９４６）、スーパーリーチ演出発展失敗用Ｂの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ００６ＳＧＳ９４５；Ｎ）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Ｂの変位画像データを選択してステップ００６ＳＧＳ９４８に進む（ステップ００６ＳＧＳ９４７）。

【０８７１】

ステップ００６ＳＧＳ９４８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画像加工中フラグをオンにする。そして、選択した変位用画像データから最初の変位用画像を選択し（ステップ００６ＳＧＳ９４９）、ステップ００６ＳＧＳ９５１に進む。

【０８７２】

また、ステップ００６ＳＧＳ９４１において表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ９４１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択した変位用画像データから次の変位用画像を選択してステップ００６ＳＧＳ９５１に進む（ステップ００６ＳＧＳ９５０）。

【０８７３】

ステップ００６ＳＧＳ９５１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、図１３－５に示すレイヤ２画像描画領域に配置されている画像とレイヤ３画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成（重畳）することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ００６ＳＧＳ９４９またはステップ００６ＳＧＳ９５０にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【０８７４】

変位画像描画処理の実行後の演出制御用ＣＰＵ１２０は、該変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９５２）。変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否は、例えば、ステップ００６ＳＧＳ９５０において選択した変位用画像が変位用画像データ内の最後の変位用画像であるか否か等により判定すればよい。

【０８７５】

変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像である場合（ステップ００６ＳＧＳ９５２；Ｙ）は、表示画像加工中フラグをオフにして表示画像加工処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ９５３）、変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像ではない場合（ステップ００６ＳＧＳ９５２；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ９５３を経由せずに表示画像加工処理を終了する。

【０８７６】

次に、本特徴部００６ＳＧにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置５の表示態様について、図１３－２０～図１３－２３にもとづいて説明する。先ず、図１３－２０（Ａ）及び図１３－２０（Ｂ）に示すように、本特徴部００６ＳＧでは、遊技状態に応じて画像表示装置５に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図１３－２０（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図１３－２０（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確低ベース状態や高確高ベース状態）である場合は、飾り図柄として、数字画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

【０８７７】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、先ず、図１３－２１（Ａ）及び図１３－２１（Ｂ）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図１３－２１（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域００６ＳＧ００５Ｌ

、中の飾り図柄を含む中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右の飾り図柄を含む右領域００６ＳＧ００５Ｒに分割される。そして、図１３－２１（Ｃ）～図１３－２１（Ｅ）に示すように、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像（中領域００６ＳＧ００５Ｃに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄（図１３－２１（Ｃ）～図１３－２１（Ｅ）に示す「発展！」と表記されている図柄）が画像表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【０８７８】

尚、本特徴部００６ＳＧにおける発展報知図柄は該発展示唆演出の実行時にのみ表示される図柄であり、可変表示中における他の演出の実行期間においては表示されない図柄である。

【０８７９】

また、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域００６ＳＧ００５Ｌに表示されている画像（左の飾り図柄と背景画像）と右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像（右の飾り図柄と背景画像）とが上方にスライド移動していく。

【０８８０】

尚、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、図１３－２１（Ｃ）に示す１段階目、図１３－２１（Ｄ）に示す２段階目、図１３－２１（Ｅ）に示す３段階目と段階を経るに従って増加していく。

【０８８１】

そして、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像の３段階目のスライド移動が完了すると、画像表示装置５の表示領域の中央部（中領域００６ＳＧ００５Ｃの中央部）に発展報知図柄の移動が完了してスーパーリーチのリーチ演出への発展が報知される。

【０８８２】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、先ず、図１３－２２（Ａ）及び図１３－２２（Ｂ）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図１３－２２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中の飾り図柄を含む中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右の飾り図柄を含む右領域００６ＳＧ００５Ｒに分割される。そして、図１３－２２（Ｃ）～図１３－２２（Ｅ）に示すように、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像（中領域００６ＳＧ００５Ｃに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【０８８３】

また、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域００６ＳＧ００５Ｌに表示されている画像（左の飾り図柄と背景画像）と右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像（右の飾り図柄と背景画像）とが上方にスライド移動していく。

【０８８４】

尚、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、図１３－２２（Ｃ）に示す１段階目、図１３－２２（Ｄ）に示す２段階目と段階を経るに従って増加していく。

【０８８５】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、

中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像の１段階目のスライド移動が実行された後、または、２段階目のスライド移動が実行された後は、図１３－２２（Ｅ）に示すように、３段階目のスライド移動が実行されることなく発展示唆演出が終了し、画像表示装置５に表示されている画像が図１３－２２（Ｂ）に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【０８８６】

尚、図１３－２１（Ｃ）～図１３－２１（Ｅ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、１段階目～３段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

【０８８７】

また、本特徴部００６ＳＧでは、発展示唆演出として左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像を最高で３段階まで移動表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出として左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像をスライド移動させる段階数は２段階以下や４段階以上であってもよい。

【０８８８】

また、図１３－２１（Ｃ）～図１３－２１（Ｅ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像のスライド方向は中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像とは逆方向である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像のスライド方向は中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像と同一方向であってもよい。

【０８８９】

また、本特徴部００６ＳＧでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合の発展示唆演出について画像表示装置５に表示される画像を変位させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）である場合の発展示唆演出についても画像表示装置５に表示される画像を変位させてもよい。

【０８９０】

尚、本特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出としては、図１３－２３（Ａ）～図１３－２３（Ｅ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ３画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像とレイヤ３画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【０８９１】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）が重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【０８９２】

つまり、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの可変表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方

において、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊはレイヤ１画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置５の表示領域の上方や下方に向けて移動することにより遊技者からの視認性が低下する一方で、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉは画像表示装置５の表示領域の下部、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊは画像表示装置５の表示領域の右上部にて表示が維持されるため、これら第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊの視認性が低下することはない。

【０８９３】

また、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述したようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンでの可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部００６ＳＧでは、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０８９４】

また、本特徴部００６ＳＧの発展示唆演出では、左領域００６ＳＧ００５Ｌに左の飾り図柄、中領域００６ＳＧ００５Ｃに中の飾り図柄、右領域００６ＳＧ００５Ｒに右の飾り図柄が含まれており、これら左・中・右の飾り図柄はキャラクタと数字を含めて分断されることなくスライド移動していくので、左・中・右の飾り図柄が分断されることにより発展示唆演出の興趣が低下してしまうことが防止されている。

【０８９５】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像をそれぞれ上方または下方に向けて移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像のうち１または２の画像のみが上方または下方に向けて移動してもよい。

【０８９６】

以上、本特徴部００６ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、飾り図柄や背景画像を表示するための画像データと、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させるための変位用画像データとを用いるのみで、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させる特定演出（特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出、変形例００６ＳＧ－１におけるリーチ示唆演出、変形例００６ＳＧ－２における復活演出、変形例００６ＳＧ－３における先読み予告演出、変形例００６ＳＧ－５における昇格演出、変形例００６ＳＧ－６における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行することができるので、専用のデータを用いてこれら特定演出を実行する場合と比較してＣＧＲＯＭ２０５に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【０８９７】

特に本特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５において背景画像として複数の画像を表示可能であるため、本来であれば、各背景画像が表示されている場合や可変表示態様に応じて特定演出の演出パターンを予めＣＧＲＯＭ２０５に記憶させねばならないが、本特徴部００６ＳＧでは、変位用画像のデータを用いるのみで即席で画像表示装置５に表示される画像の変位を行うことができるので、ＣＧＲＯＭ２０５に記憶させるデータ量を抑えることができる。尚、本特徴部００６ＳＧでは、遊技関連情報として、第１特図保留記憶数を特定可能な第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄと第２特図保留記憶数を特定可能な第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕ、及び飾り図柄よりも表示領域の小さい

小図柄を画像表示装置５に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技関連情報としては、遊技状態が時短状態や確変状態であることにより遊技者に対して遊技球を大入賞口やゲート４１に向けて打ち出す（発射させる）よう促す発射促進表示や可変表示の実行中であることを特定可能な第４図柄等を画像表示装置５に表示してもよい。

【０８９８】

また、図１３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域００６ＳＧ００５Ｌの画像や右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とともに表示位置がずれることがなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【０８９９】

また、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとのうち第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と重複して表示されるが、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ自体は表示位置が変位することがないので、遊技者は違和感無く第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ内の小図柄の可変表示を認識できる。一方で、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉは、発展示唆演出中の左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの各画像と重複しないよう画像表示装置５の下部に表示されているので、遊技者は、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの各画像の変位（スライド移動）の影響を受けることなく正確に第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ内の第１特図保留記憶数を特定可能に表示する第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを認識することができる。

【０９００】

また、図１３－２１及び図１３－２３に示すように、飾り図柄はレイヤ２画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ１画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置５の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【０９０１】

また、図１３－２１に示すように、本特徴部００６ＳＧの発展示唆演出は、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【０９０２】

また、図１３－２１及び図１３－２２示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっ

ているため、発展示唆演出における左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【０９０３】

また、図１３－２１及び図１３－２２に示すように、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。

【０９０４】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０９０５】

例えば、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－１として図１３－２４及び図１３－２５に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。

【０９０６】

リーチ示唆演出の演出態様について図１３－２４及び図１３－２５に基づいて説明する。先ず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図１３－２４（Ａ）～図１３－２４（Ｃ）に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【０９０７】

次に、図１３－２４（Ｄ）～図１３－２４（Ｆ）に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【０９０８】

一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図１３－２５（Ａ）～図１３－２５（Ｃ）に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【０９０９】

次に、図１３－２５（Ｄ）～図１３－２５（Ｆ）に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複し

ている背景画像の一部は歪むことなく表示される。
【０９１０】
尚、本変形例００６ＳＧ－１におけるリーチ示唆演出としては、図１３－２６（Ａ）～図１３－２６（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ３画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－１のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域が配置されている。該レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像とレイヤ４画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。
【０９１１】
そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像とレイヤ２画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。
【０９１２】
尚、本変形例００６ＳＧ－１においては、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示の一部ではリーチ示唆演出を実行しないようにしてもよい。
【０９１３】
また、本変形例００６ＳＧ－１においては、リーチ示唆演出として、キャラクタ等の作用画像が左右の飾り図柄に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチの変動パターンの可変表示におけるリーチ示唆演出としては、作用画像が飾り図柄に対して作用する回数が１回のみ（左の飾り図柄に作用するのみ）の場合を設けてもよい。
【０９１４】
更に、本変形例００６ＳＧ－１では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が飾り図柄に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出として複数の作用画像を表示可能として、いずれの作用画像が飾り図柄に作用するかに応じてリーチとなる割合を異ならせてもよい。
【０９１５】
また、本変形例００６ＳＧ－１では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用したにもかかわらずリーチにならない場合については、作用した飾り図柄や該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪まない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用する場合は、リーチとなるか否かにかかわらず必ず作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪むようにしてもよい。
【０９１６】
また、本変形例００６ＳＧ－１では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪む形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部のいずれか一方のみが歪むようにしてもよい。
【０９１７】
また、前記特徴部２１３ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出

としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－２として図１３－２７及び図１３－２８に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、一旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が大当りの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【０９１８】

復活演出の演出態様について図１３－２７及び図１３－２８に基づいて説明する。先ず、可変表示結果が大当りである場合については、図１３－２７（Ａ）に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【０９１９】

次いで、図１３－２７（Ｂ）に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが重複表示されるとともに、１段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図１３－２７（Ｃ）に示すように、２段階目のひび割れとして図１３－２７（Ｂ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置５の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【０９２０】

更に、図１３－２７（Ｄ）に示すように、３段階目のひび割れとして図１３－２７（Ｃ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【０９２１】

そして、４段階目のひび割れとして、最終的に中の飾り図柄の破片が拡散するように飛び散る画像が表示された後、中の飾り図柄として大当りであることを示す新たな飾り図柄が表示され、可変表示が停止する。

【０９２２】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図１３－２８（Ａ）に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【０９２３】

次いで、図１３－２８（Ｂ）に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが重複表示されるとともに、１段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図１３－２８（Ｃ）に示すように、２段階目のひび割れとして図１３－２８（Ｂ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置５の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【０９２４】

更に、図１３－２８（Ｄ）に示すように、３段階目のひび割れとして図１３－２８（Ｃ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【０９２５】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、１段階目のひび割れが実行された後、２段階目のひび割れが実行された後、または、３段階目のひび割れが実行された後、４段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示装置５に表示されている画像が図１３－２８（Ａ）に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【０９２６】

尚、本変形例００６ＳＧ－２における復活演出としては、図１３－２９（Ａ）～図１３

－２９（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域にはひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが描画され、レイヤ３画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－２のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域が配置されている。該レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（中の飾り図柄が複数の破片に分割されて各破片が拡散するように表示される画像）が作成される。

【０９２７】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像とレイヤ２画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ４画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【０９２８】

特に本変形例００６ＳＧ－２では、復活演出として中の飾り図柄が段階的に拡大していく、つまり、復活演出においては、画像表示装置５の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していくので、該中の飾り図柄の段階的な拡大によって復活演出に対して遊技者をより効果的に注目させることが可能となる。

【０９２９】

尚、本変形例００６ＳＧ－２では、復活演出として中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈを重複表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈの表示態様を複数設け、いずれの表示態様でひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせてもよい。

【０９３０】

例えば、図１３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈの表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当りである場合には、２０％の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにし、８０％の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、８０％の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにし、２０％の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにすればよい。

【０９３１】

尚、本変形例００６ＳＧ－２では、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈの表示色として赤色と青色の２色を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈの表示色としては３色以上を設けてもよい。

【０９３２】

また、本変形例００６ＳＧ－２では、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに復活演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに復活演出を実行してもよい。

【０９３３】

また、本変形例００６ＳＧ－２では、図１３－２８に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置５の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動してく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中の飾り図柄

を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

【０９３４】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－３として図１３－３１に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当りとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。

【０９３５】

先読み予告演出の演出態様について図１３－３１にもとづいて説明する。先ず、複数の保留記憶が存在する状態において図１３－３１（Ａ）及び図１３－３１（Ｂ）に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図１３－３１（Ｃ）及び図１３－３１（Ｄ）に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域００６ＳＧ００５Ｂと残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域００６ＳＧ００５Ｔに分割される。つまり、これら下部領域００６ＳＧ００５Ｂと上方の上部領域００６ＳＧ００５Ｔとの境界部は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓにより遊技者から隠蔽される。

【０９３６】

また、図１３－３１（Ｄ）～図１３－３１（Ｅ）に示すように、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って左側方、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って左側方にスライド移動した下部領域００６ＳＧ００５Ｂは下方に向けて、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って右側方にスライド移動した上部領域００６ＳＧ００５Ｔは上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ側の境界部と上部領域００６ＳＧ００５Ｔ側の境界部とには、ともに切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが追随するように移動表示される。

【０９３７】

また、図１３－３１（Ｅ）及び図１３－３１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域では、下部領域００６ＳＧ００５Ｂの下方へのスライド移動と上部領域００６ＳＧ００５Ｔの上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域００６ＳＧ００５Ｂの下方へのスライド移動と上部領域００６ＳＧ００５Ｔの上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域００６ＳＧ００５Ｂと上部領域００６ＳＧ００５Ｔとが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊのみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。

【０９３８】

以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置５の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の開始まで繰り返し実行される。

【０９３９】

尚、本変形例００６ＳＧ－３における先読み予告演出としては、図１３－３２（Ａ）～図１３－３２（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留

記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが描画され、レイヤ３画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－３のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ５画像描画領域が配置されている。レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ５画像描画領域には、黒色画像（ブラックアウト用画像）が描画される。

【０９４０】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像とレイヤ４画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域００６ＳＧ００５Ｂや上部領域００６ＳＧ００５Ｔを含む変位画像が作成される。

【０９４１】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像とレイヤ２画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ５画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【０９４２】

以上のように、本変形例００６ＳＧ－３では、本発明における特定演出としての先読み予告演出において、図１３－３１（Ｃ）及び図１３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域００６ＳＧ００５Ｔが右側方に、下部領域００６ＳＧ００５Ｂが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部には切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０９４３】

また、図１３－３２に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ２画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示位置は変位しないので、これら上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂと切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓとの対比により上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂ表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

【０９４４】

また、図１３－３１（Ｄ）及び図１３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図１３－３１（Ｄ）及び図１３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動するが、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂの変位（移動）と境界部の変位（移動）の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【０９４５】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ

００５Ｂとの境界部の移動方向を上部領域００６ＳＧ００５Ｔの移動方向である右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動方向である左側方と異なる上下方向とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部の移動方向は、上部領域００６ＳＧ００５Ｔの移動方向と下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【０９４６】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として画像表示装置５において切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを表示し、該切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って分割された下部領域００６ＳＧ００５Ｂや上部領域００６ＳＧ００５Ｔを移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせてもよい。

【０９４７】

例えば、図１３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色として青色、緑色、赤色の３種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当りである場合は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを１０％の割合で青色に表示し、３０％の割合で緑色に表示し、６０％の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを６０％の割合で青色に表示し、３０％の割合で緑色に表示し、１０％の割合で赤色に表示すればよい。

【０９４８】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【０９４９】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色として青色、緑色、赤色の３種類の色を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色は２色や４色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの形状や大きさ、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示数等の色以外の態様に応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を異ならせてもよい。

【０９５０】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として、画像表示装置５に表示されている画像を切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って２つの領域に分割する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、画像表示装置５に表示されている画像を３以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

【０９５１】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとのいずれかの一方のみであってもよい。

【０９５２】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔに表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂに表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが移動しても、上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっていることに

より、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０９５３】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９５４】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、図１３－３１（Ｃ）及び図１３－３１（Ｄ）に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像と同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【０９５５】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ反対方向に移動させた（図１３－３１（Ｄ）では上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に移動させ、図１３－３１（Ｅ）では上部領域００６ＳＧ００５Ｔを上方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを下方に移動させた）ときのこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの移動量（変位量）は同一である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動量（変位量）は異なっていてもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【０９５６】

また、本変形例００６ＳＧ－３では図１３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－４として図１３－３４に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色を可変表示の実行ごとに変化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色や表示色の変化パターンに応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が異なるようにしてもよい。

【０９５７】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－５として図１３－３５に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当りやラウンド数の少ない２ラウンド確変大当り等の大当り種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当りを示す組み合わせで揃

った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当り種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【０９５８】

昇格演出の演出態様について図１３－３５にもとづいて説明する。先ず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当りであると報知した後、図１３－３５（Ａ）に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当りや２ラウンド確変大当り等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当り種別を示す組み合わせ（図１３－３５（Ａ）に示す例では非確変大当りを示す偶数「２」揃いの組合せ）で表示する。

【０９５９】

そして、図１３－３５（Ｂ）に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、２ラウンド確変大当りや５ラウンド確変大当り、１０ラウンド確変大当り等の他の大当り種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【０９６０】

該昇格演出の実行中は、図１３－３５（Ｃ）及び図１３－３５（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が、２段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【０９６１】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別（図１３－３５（Ａ）参照）よりも遊技者にとって有利度の高い大当り種別である場合は、昇格演出の１段階目または２段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１３－３５（Ｅ）に示す例では確変大当りの組合せ）で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別と同一である場合は、昇格演出の１段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１３－３５（Ｆ）に示す例では非確変大当りの組合せ）で停止する。

【０９６２】

尚、本変形例００６ＳＧ－５における大当り種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当り遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【０９６３】

尚、本変形例００６ＳＧ－５における昇格演出としては、図１３－３６（Ａ）～図１３－３６（Ｅ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ３画像描画領域には背景画像が描画される。

【０９６４】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像とレイヤ３画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【０９６５】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【０９６６】

尚、本変形例００６ＳＧ－５において画像表示装置５に表示される表示画像は、前記特

徴部００６ＳＧと同じく画像表示装置５の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像（図１３－１９参照）であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１３－３７に示すように、画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法は画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。

【０９６７】

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図１３－３８（Ａ）～図１３－３８（Ｃ）に示すように、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。

【０９６８】

そこで、図１３－３７に示すように画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図１３－３９（Ａ）～図１３－３９（Ｄ）に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置５の表示領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置５の右部には拡大されたことによって画像表示装置５の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置５にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。

【０９６９】

尚、図１３－３９では、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。

【０９７０】

また、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置５の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【０９７１】

また、本変形例００６ＳＧ－５では、画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置５にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【０９７２】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を

示唆する発展示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせてもよい。

【０９７３】

特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。

【０９７４】

また、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置５に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置５の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＧＲＯＭ２０５内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置５の表示領域よりもサイズの大きい（本変形例００６ＳＧ－５であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置５の表示領域の左右幅寸法よりも長い）画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。

【０９７５】

更に、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置５に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置５の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置５の表示領域外（本変形例００６ＳＧ－５であれば画像表示装置５の表示領域の右外側方）の位置に画像表示装置５に表示される画像（表示画像）とは異なる画像（非表示画像）を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置５の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。

【０９７６】

そして、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－６として図１３－４０～図１３－４２に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。

【０９７７】

仮停止示唆演出の演出態様について図１３－４０にもとづいて説明する。先ず、図１３－４０（Ａ）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」と表示されている図柄）が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置５では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【０９７８】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示（擬似連図柄が仮停止する可変表示）である場合は、図１３－４０（Ｂ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示（擬似連図柄が仮停止しない可変表示）である場合は、図１３－４０（Ｃ）に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止す

ることなく画像表示装置５の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。

【０９７９】

尚、本変形例００６ＳＧ－６では、図１３－４０に示すように、画像表示装置５において波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐを表示することによって飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止することを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが表示されるかに応じて飾り図図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせてもよい。

【０９８０】

例えば、図１３－４０では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐは２つ表示（二重に表示）しているが、図１３－４１に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐを１つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの数に応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせればよい。

【０９８１】

尚、本変形例００６ＳＧ－６では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【０９８２】

尚、仮停止報知演出は、図１３－４２（Ａ）及び図１３－４２（Ｂ）に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが画像表示装置５の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【０９８３】

尚、本変形例００６ＳＧ－６における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図１３－４３（Ａ）～図１３－４３（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが描画され、レイヤ３画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－６のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域が配置されている。該レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐによって歪んだ飾り図柄と背景画像）が作成される。

【０９８４】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像とレイヤ２画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置５にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【０９８５】

また、前記特徴部００６ＧＳでは、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置５を用いて演出画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－７として図１３－４４及び図１３－４５に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【０９８６】
以下に変形例００６ＳＧ－７について説明する。尚、上記した特徴部００６ＳＧおよび変形例では、画像表示装置５として、平面視画像（２Ｄ画像）を表示可能なＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例００６ＳＧ－７においては、図１３－４４に示すように、パララックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置５’を使用することで、各種画像として平面視画像（２Ｄ画像）に加えて立体視画像（３Ｄ画像）を表示可能である点が特徴点である。
【０９８７】
本変形例００６ＳＧ－７の裸眼立体視画像表示装置５’は、図１３－４４に示すように、右目用画像（Ｒ画像）と左目用画像（Ｌ画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と、該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト００６ＳＧ９０１と、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の前面側に該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０とを有する構造とされている。
【０９８８】
視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０は、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に縦長短冊状に表示される右目用画像（Ｒ画像）を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像（Ｌ画像）を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。
【０９８９】
尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００には、例えば、左目用画像（Ｌ画像）に代えて右目用画像（Ｒ画像）を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０において上記した視差バリア画像を非表示（全透過表示）とすることで、平面視画像（２Ｄ画像）も表示することができる。
【０９９０】
つまり、本変形例００６ＳＧ－７の表示手段である裸眼立体視画像表示装置５’は、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。
【０９９１】
尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像（２Ｄ画像）と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に対して専用に設けられた専用レイアに描画されて視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される。
【０９９２】
このような裸眼立体視画像表示装置５’を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、本発明における特定演出（例えば、発展示唆演出）とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像（３Ｄ画像）の表示により実行可能としてもよい。
【０９９３】
図１３－４５（Ａ）～図１３－４５（Ｄ）に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置５’には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が表示される特定演出である発展示唆演出が実行可能であるとともに、該発展示唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

【０９９４】
つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示される特定演出となる発展示唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）だけが表示され、立体視画像（３Ｄ画像）は表示されないようになっている。
【０９９５】
このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示されるときにおいては、表示を非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）とするようにすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０９９６】
尚、本実施例では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示される特定演出である発展示唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）を表示することを制限するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位特定画像と立体視画像（３Ｄ画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。
【０９９７】
尚、上記した変形例００６ＳＧ－７では、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置５’を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を行ってもよい。
【０９９８】
尚、本変形例００６ＳＧ０－７では、発展示唆演出にて立体視画像（３Ｄ画像）を表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合は、立体視画像（３Ｄ画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（２Ｄ画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ１画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）は平面視画像（２Ｄ画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（３Ｄ画像）を好適に表示することができる。
【０９９９】
また、本変形例００６ＳＧ－７では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（３Ｄ画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効

果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様にて実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演習態様が異なるようにしてもよい。

【１０００】

また、前記導入演出においては可動体３２を動作させるようにし、該可動体３２の動作と立体視画像（３Ｄ画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展示唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。

【１００１】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、パチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【１００２】

尚、本発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例００６ＳＧ－８として図１３－４６に示すように、本発明における遊技関連情報（前記特徴部００６ＳＧにおける第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊに該当）として、メダルの払い出し表示やＡＴ（アシストタイム）の残りゲーム数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置５に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。

【１００３】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明の特定演出として、画像表示装置５に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる（歪曲させる）演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出としては、画像表示装置５に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。

【１００４】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例において、本発明における特定演出として発展示唆演出、リーチ示唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止示唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展示唆演出のような飾り図柄（キャラクタと数字）が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄（数字のみ）が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。

【１００５】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の変動パターンでの可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、本発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。

【１００６】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明における特定画像の少なくとも一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置５にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置５にて表示してもよい。つまり、本発明における画像の変位方向としては、左右方向（Ｘ軸方向）上下方向（Ｙ

軸方向）に加えて、拡大・縮小方向（Ｚ軸方向）を含んでいてもよい。

【１００７】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、図１３－３及び図１３－４に示すように、変位対象画像において、変位用画像の画素Ａに対応する位置から該画素ＡのＲ値とＧ値に応じた画素Ｘを特定し、該画素Ｘを変位用画像の画素Ａに対応する位置に変位させる（置換する）置換方式において変位画像を生成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素Ａ対応する位置の画素Ｘを、該画素ＡのＲ値とＧ値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例００６ＳＧ－３のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

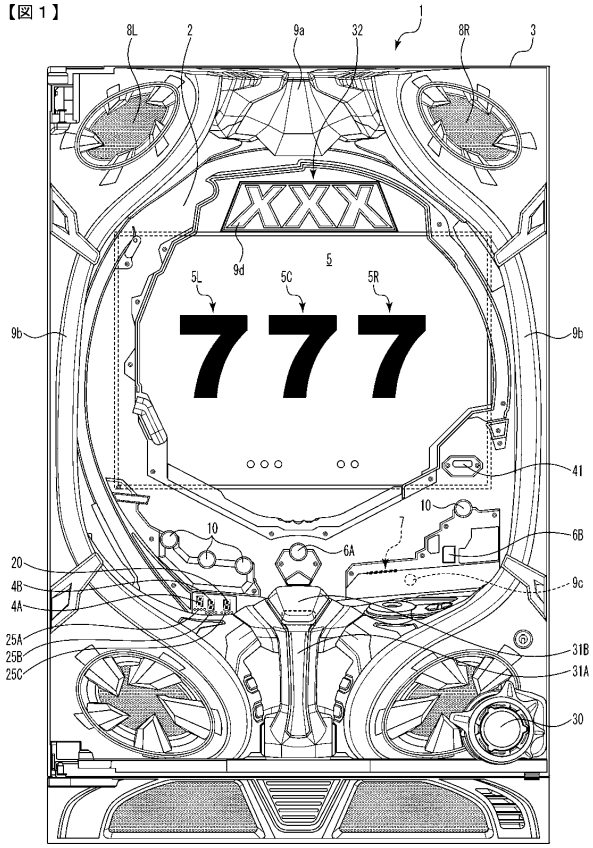
【符号の説明】

【１００８】

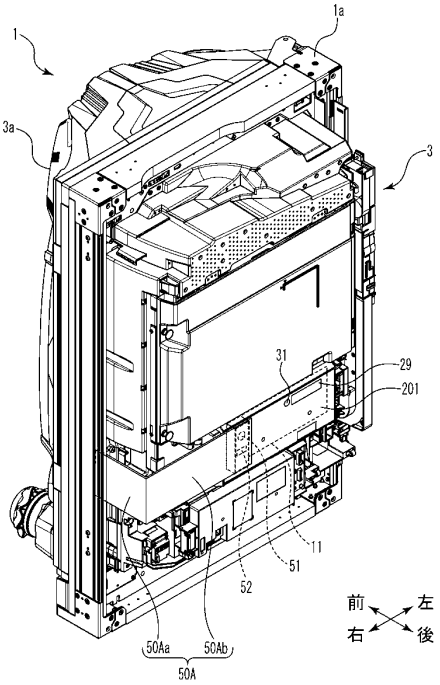
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１１　主基板
１２　演出制御基板
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

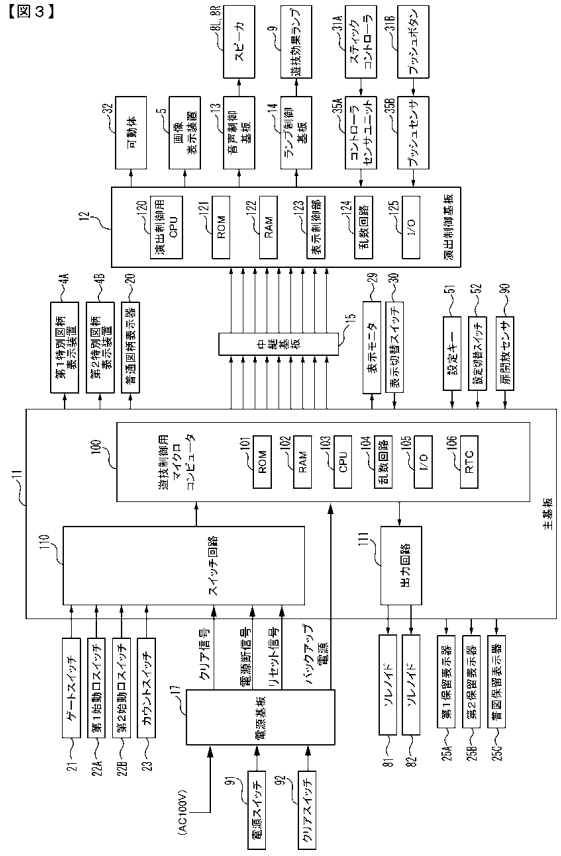
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
9d
5L
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

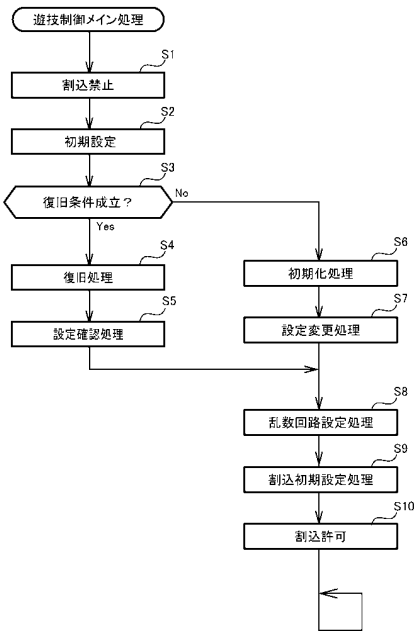
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
左
右

【図３】

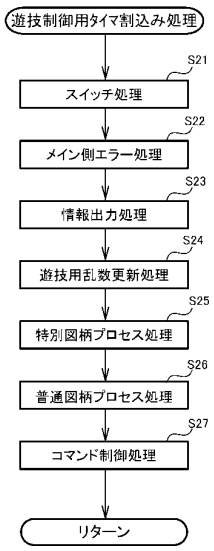

スピーカ
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントロールセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
演出制御基板
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示器
中継基板
表示モータ
表示切替スイッチ
設定キー
設定切替スイッチ
扉開放センサ
遊技制御用マイクロコンピュータ
ROM
RAM
CPU
乱数回路
I/O
RTC
主基板
スイッチ回路
出力回路
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ電源
電源基板
ソレノイド
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器
(AC100V)
電源スイッチ
クリアスイッチ

【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

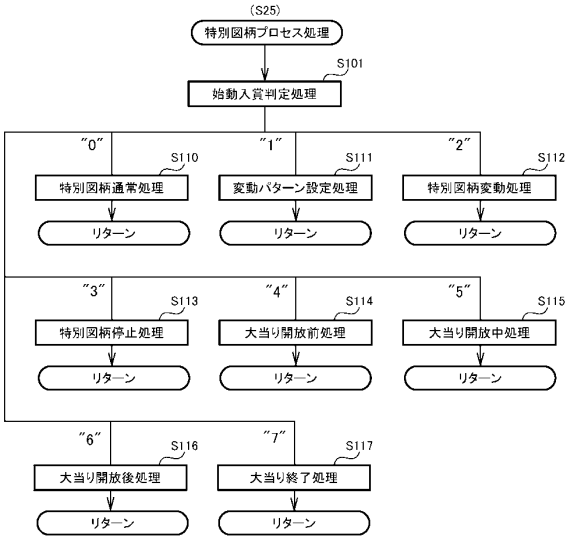
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/280）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

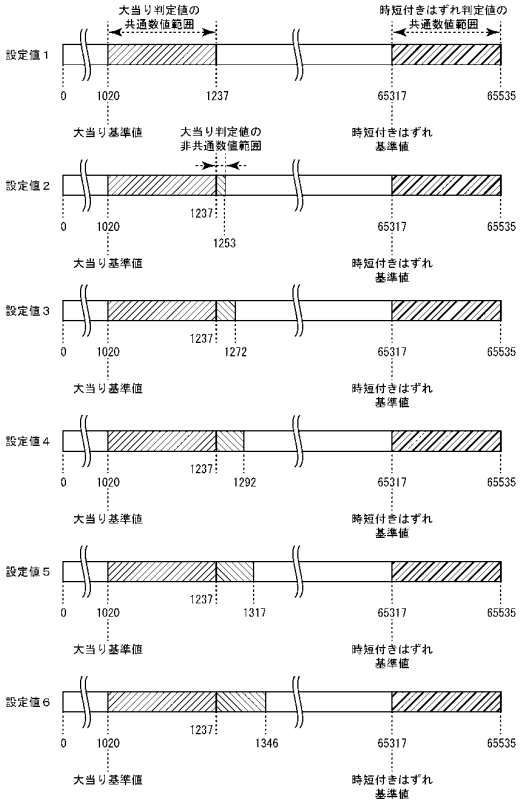
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/280）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

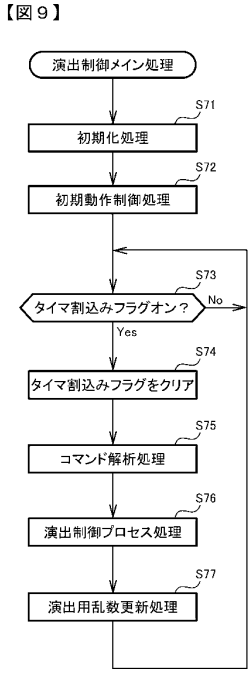
【図８】

【図８】

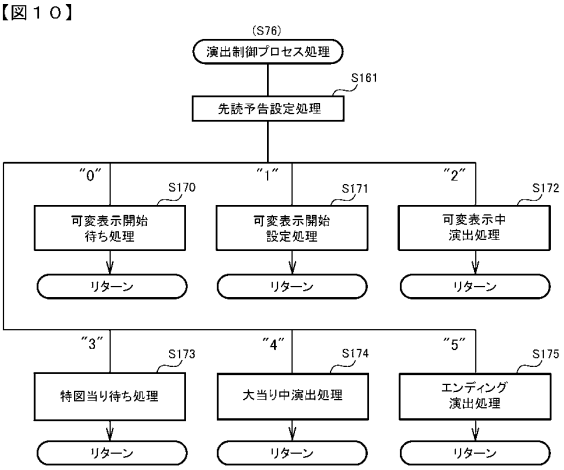
通常状態または時短状態の場合（第１特図）



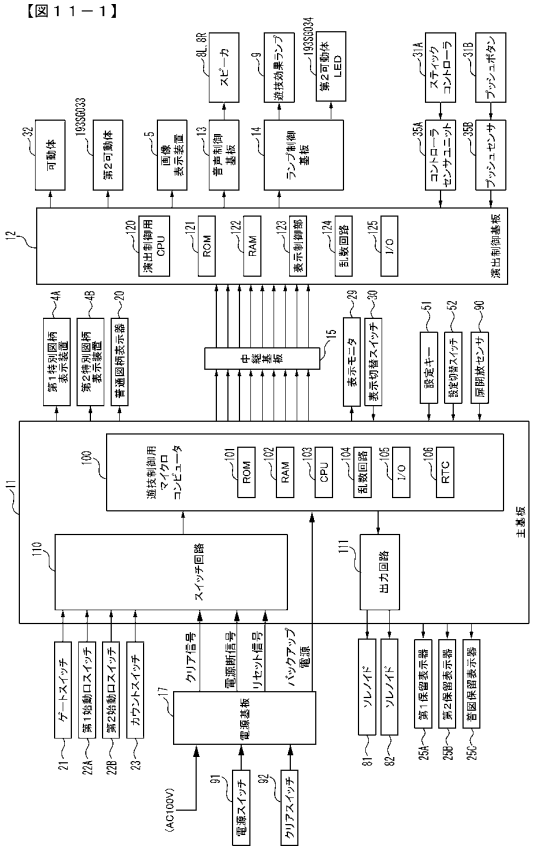
【図９】



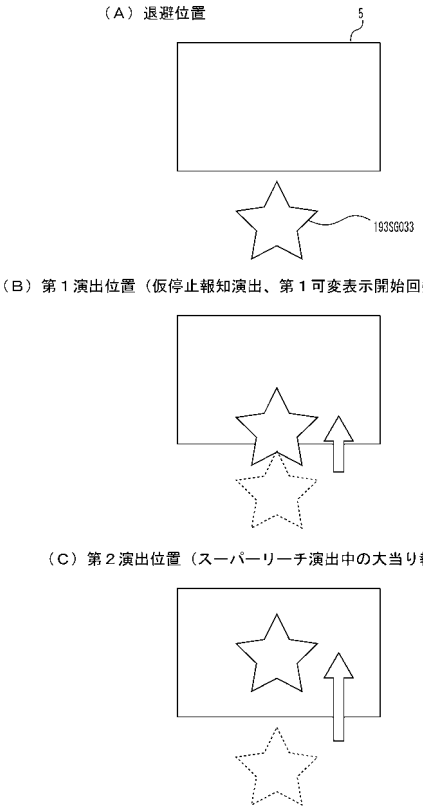
【図１０】



【図１１－１】

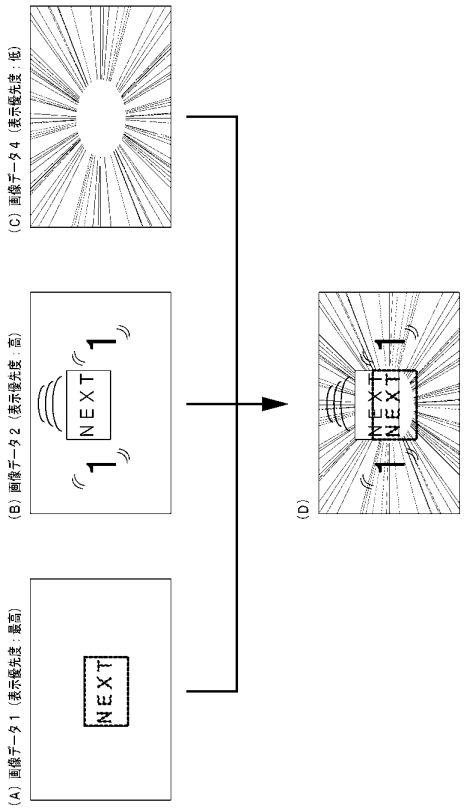


【図１１－２】



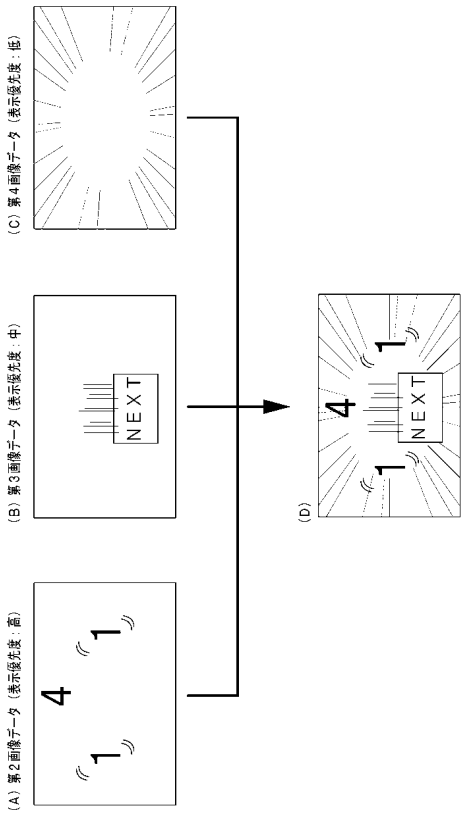
【図１１－３】

【図１１－３】



【図１１－４】

【図１１－４】



【図１１－５】

【図１１－５】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図１１－６】

【図１１－６】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－７】

【図１１－７】

（Ａ）特図表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（Ｂ）特図表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	ー	小当り

【図１１－８】

【図１１－８】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図１１－９】

【図１１－９】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図１１－１０】

【図１１－１０】

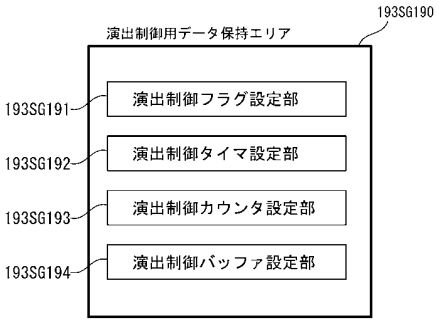
可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りCor小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	当落非振変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR擬似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	-
PA2-3(スーパーR擬似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	-
PA2-4(スーパーR擬似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	-
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

【図１１－１１】

【図１１－１１】

（Ａ）



（Ｂ）

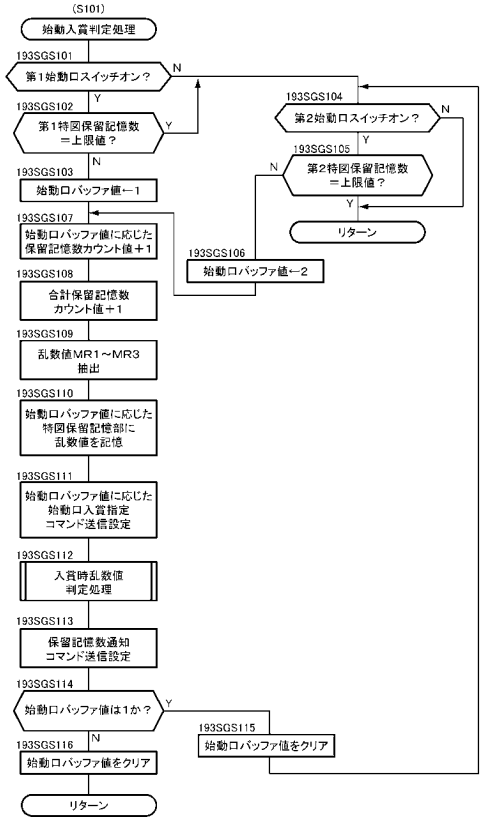
始動入賞時受信コマンドバッファ　193SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示未決定フラグ	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	0	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	1	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—

保留表示フラグ“0”→ ○
保留表示フラグ“1”→ ◇
保留表示フラグ“2”→ ☆

【図１１－１２】

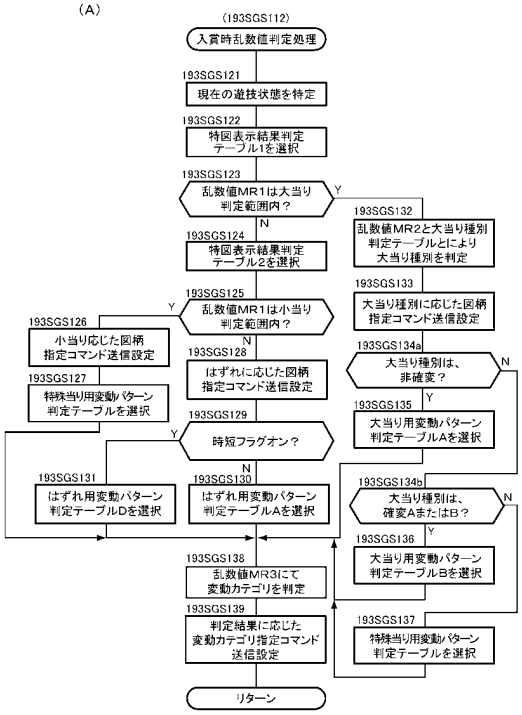
【図１１－１２】



【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）

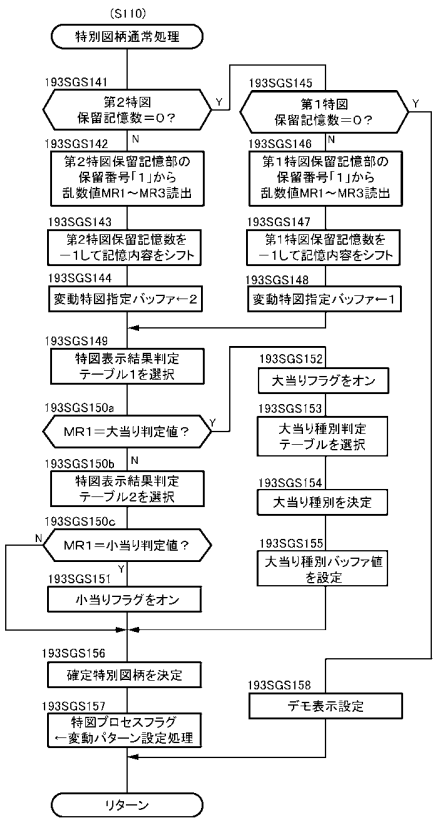


（Ｂ）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

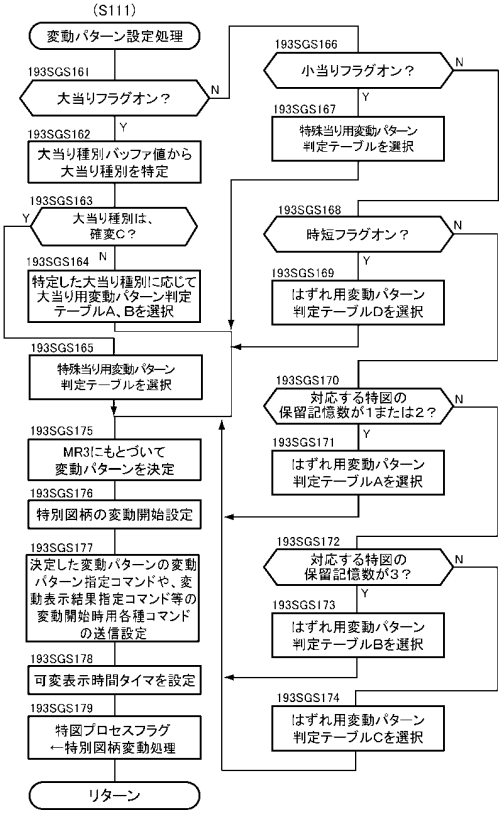
【図１１－１４】

【図１１－１４】



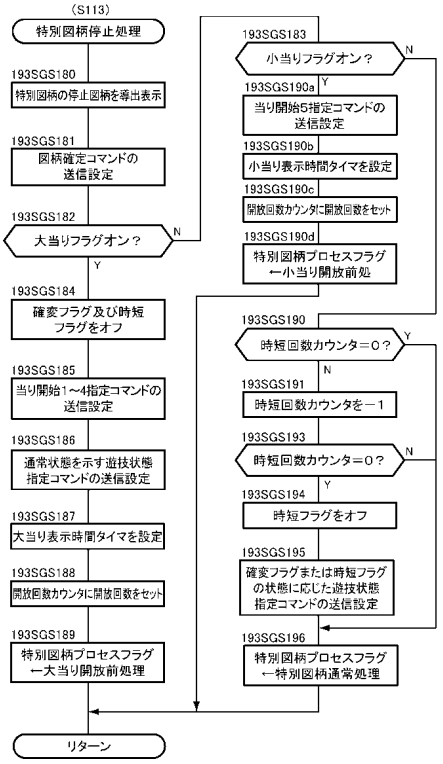
【図１１－１５】

【図１１－１５】



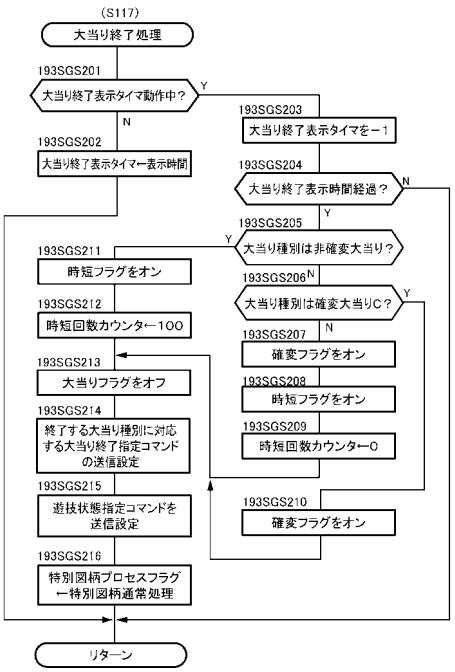
【図１１－１６】

【図１１－１６】



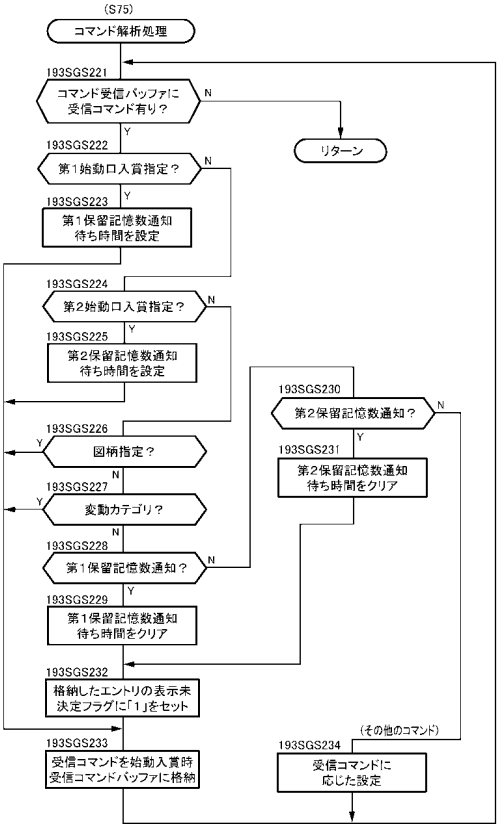
【図１１－１７】

【図１１－１７】



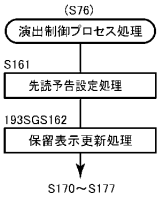
【図１１－１８】

【図１１－１８】



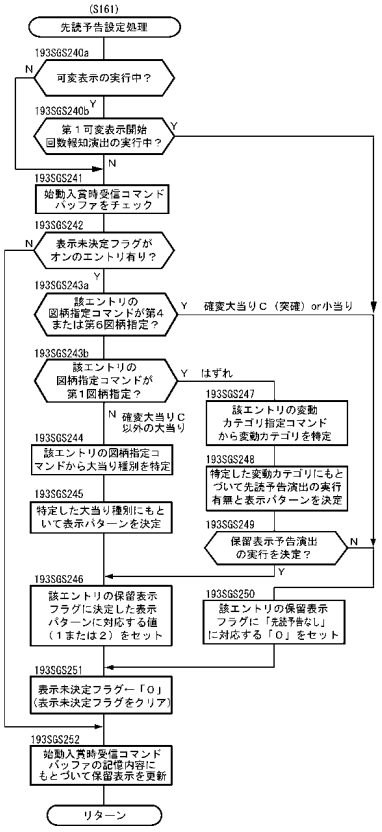
【図１１－１９】

【図１１－１９】



【図１１－２０】

【図１１－２０】



【図１１－２１】

【図１１－２１】

（Ａ）１９３ＳＧＳ２４５における決定割合

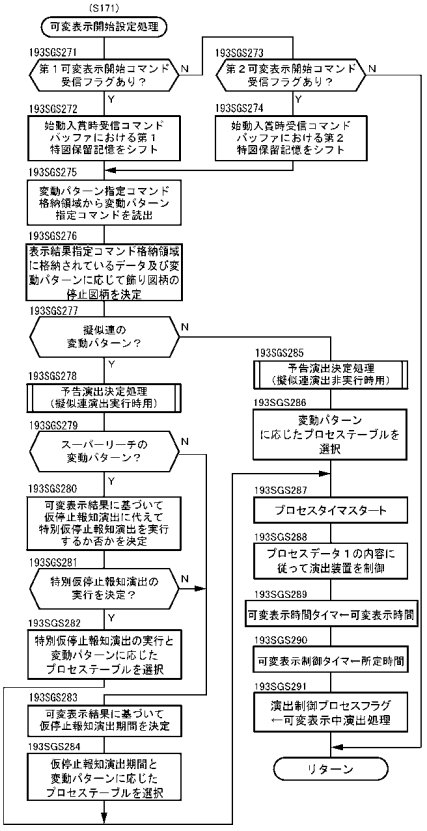
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変・確変Ｂ）	０％	７０％	３０％
大当り（確変Ａ）	０％	３０％	７０％

（Ｂ）１９３ＳＧＳ２４８における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

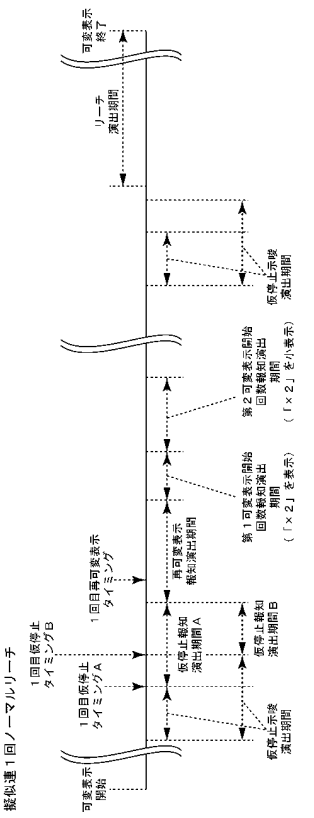
【図１１－２２】

【図１１－２２】



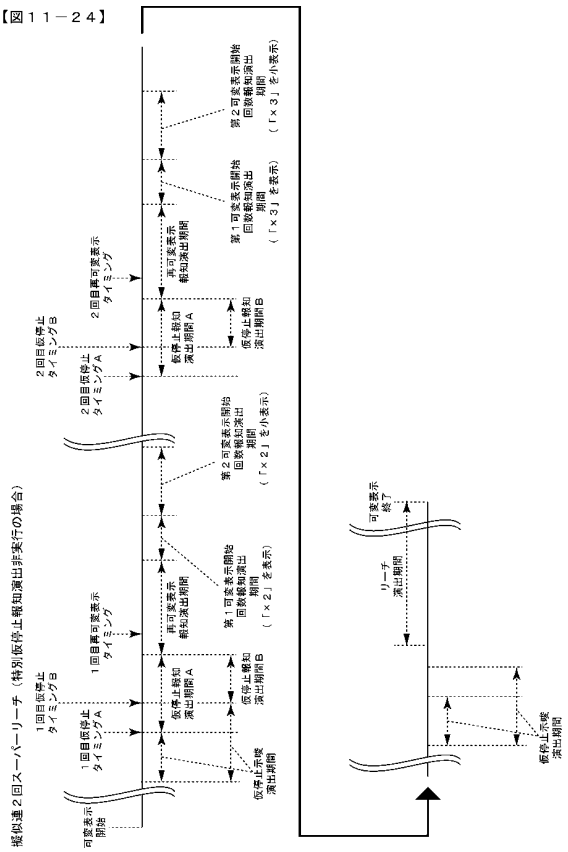
【図１１－２３】

【図１１－２３】



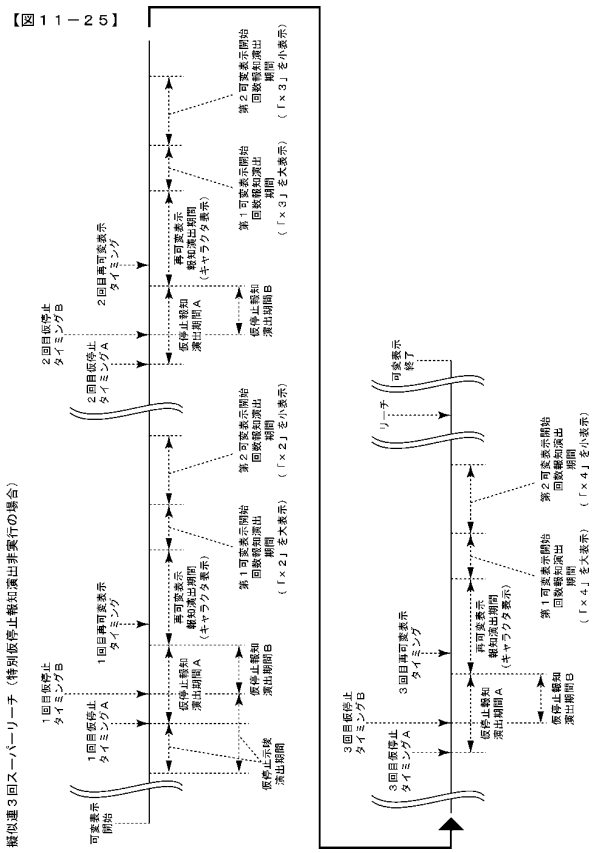
【図１１－２４】

【図１１－２４】



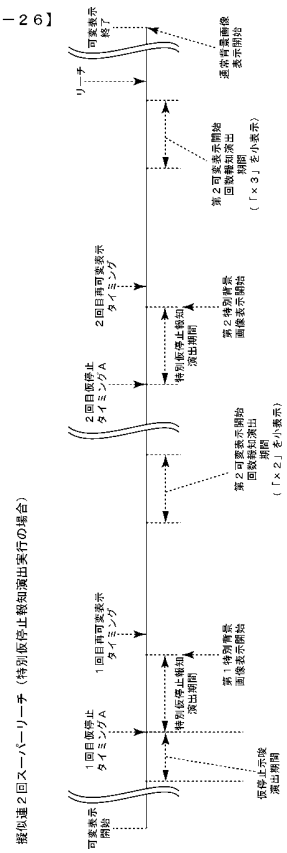
【図１１－２５】

【図１１－２５】



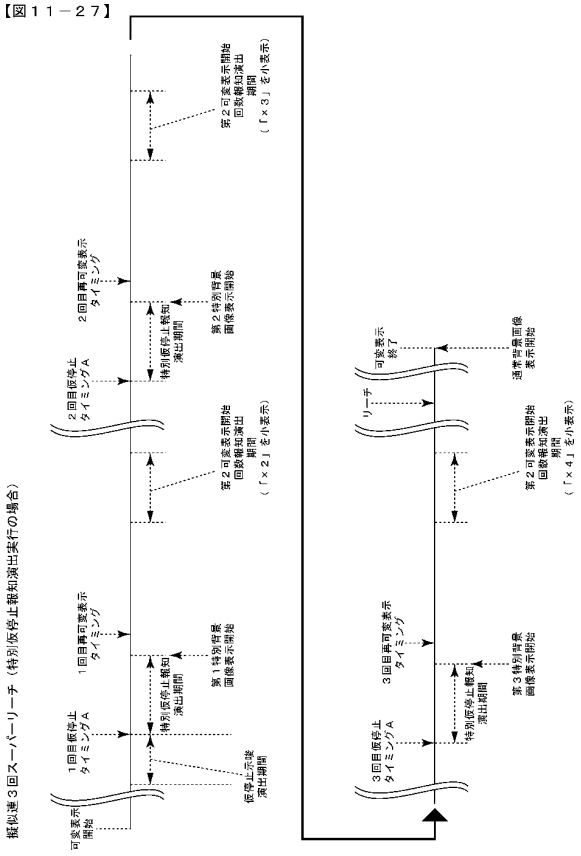
【図１１－２６】

【図１１－２６】



【図１１－２７】

【図１１－２７】



【図１１－２８】

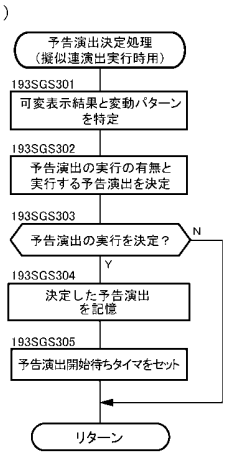
【図１１－２８】

擬似連演出における各演出期間と演出内容

演出	演出期間	内容
仮停止報知演出（期間Ａ）	２秒	仮停止報知音出力
仮停止報知演出（期間Ｂ）	１．５秒	仮停止報知音出力
特別仮停止報知演出（１回目）	２秒	仮停止報知音出力＋第１特別背景画像表示
特別仮停止報知演出（２回目）	２秒	仮停止報知音出力＋第２特別背景画像表示
特別仮停止報知演出（３回目）	２秒	仮停止報知音出力＋第３特別背景画像表示
再可変表示報知演出（１回目）	３秒	キャラクタＡ画像表示＋再可変表示報知音出力
再可変表示報知演出（２回目）	３秒	キャラクタＢ画像表示＋再可変表示報知音出力
再可変表示報知演出（３回目）	３秒	キャラクタＣ画像表示＋再可変表示報知音出力
第１可変表示開始回数報知演出（１回目）	１秒	可変表示回数（「×２」）をサイズ大で表示＋青色エフェクト表示開始
第１可変表示開始回数報知演出（２回目）	１秒	可変表示回数（「×３」）をサイズ大で表示＋緑色エフェクト表示開始
第１可変表示開始回数報知演出（３回目）	１秒	可変表示回数（「×４」）をサイズ大で表示＋赤色エフェクト表示開始
第２可変表示開始回数報知演出（１回目）	２秒	可変表示回数（「×２」）をサイズ小で表示
第２可変表示開始回数報知演出（２回目）	２秒	可変表示回数（「×３」）をサイズ小で表示
第２可変表示開始回数報知演出（３回目）	２秒	可変表示回数（「×４」）をサイズ小で表示

【図１１－２９】

【図１１－２９】



（Ｂ）

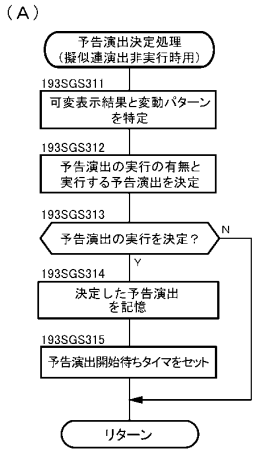
予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出＋群予告演出
大当り	５％	２０％	４５％	３０％
Ｓリーチはずれ	４０％	３０％	２５％	５％
Ｎリーチはずれ	９０％	８％	２％	０％

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

【図１１－３０】

【図１１－３０】



（Ｂ）

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン予告演出	群予告演出
大当り	５％	３０％	６５％
Ｓリーチはずれ	４０％	３５％	２５％
Ｎリーチはずれ	９０％	８％	２％

【図１１－３１】

【図１１－３１】

（Ａ）特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当り	２０％	８０％
はずれ	８０％	２０％

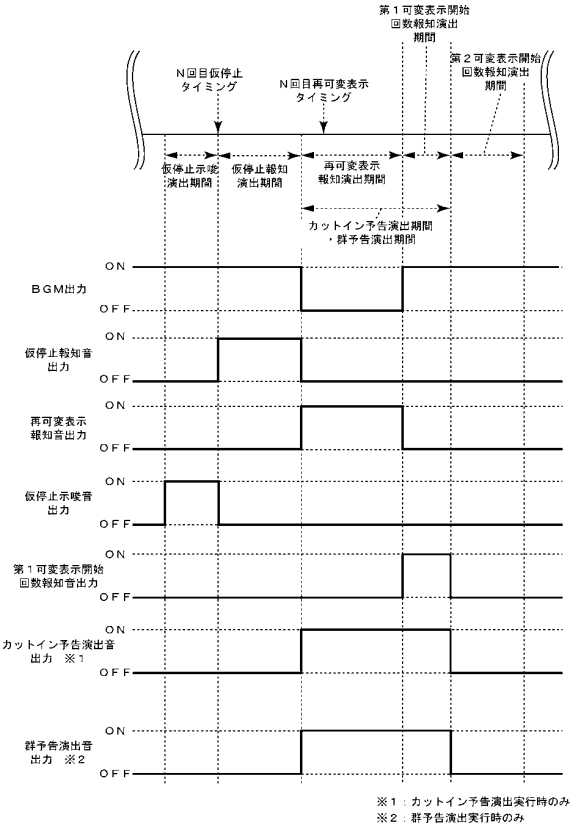
（Ｂ）仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間Ａ	仮停止報知演出期間Ｂ
大当り	６０％	４０％
はずれ	４０％	６０％

※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図１１－３２】

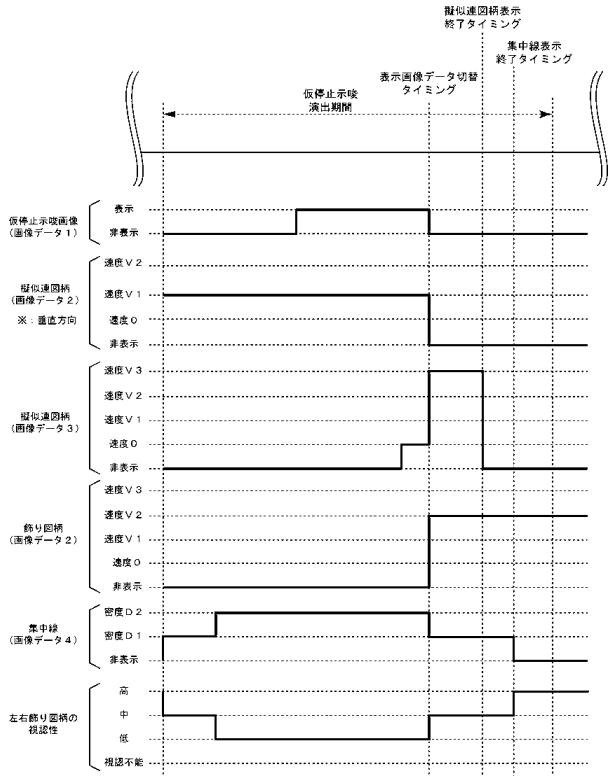
【図１１－３２】



※１：カットイン予告演出実行時のみ
※２：群予告演出実行時のみ

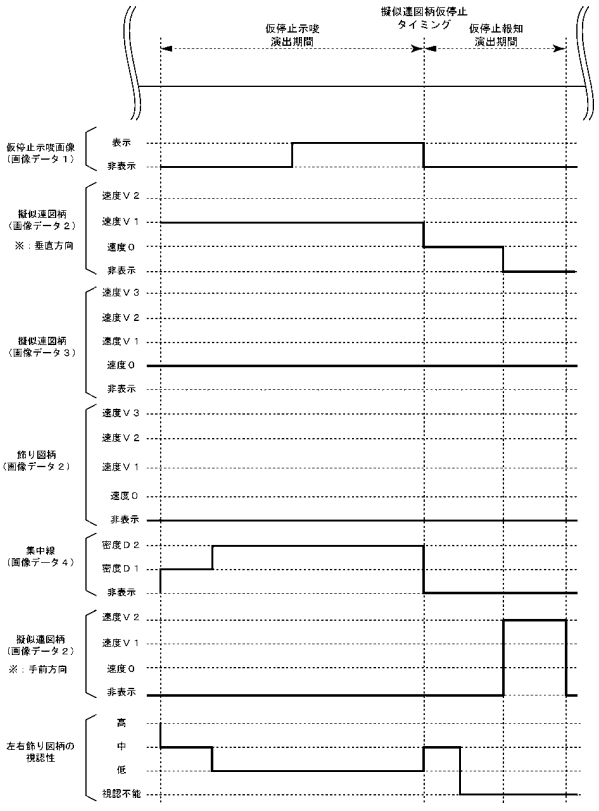
【図１１－３３】

【図１１－３３】
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄非停止の場合）

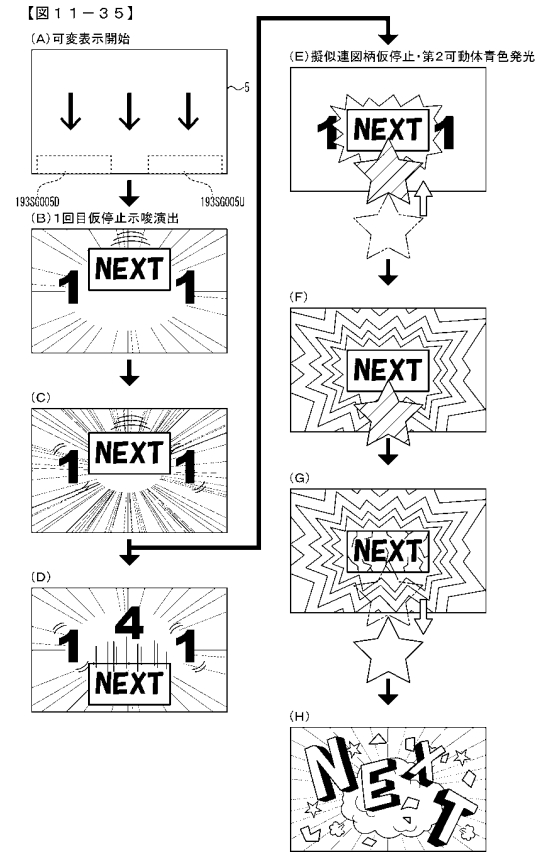


【図１１－３４】

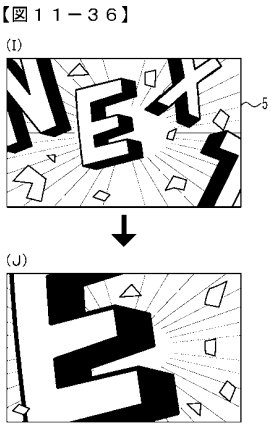
【図１１－３４】
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄停止の場合）



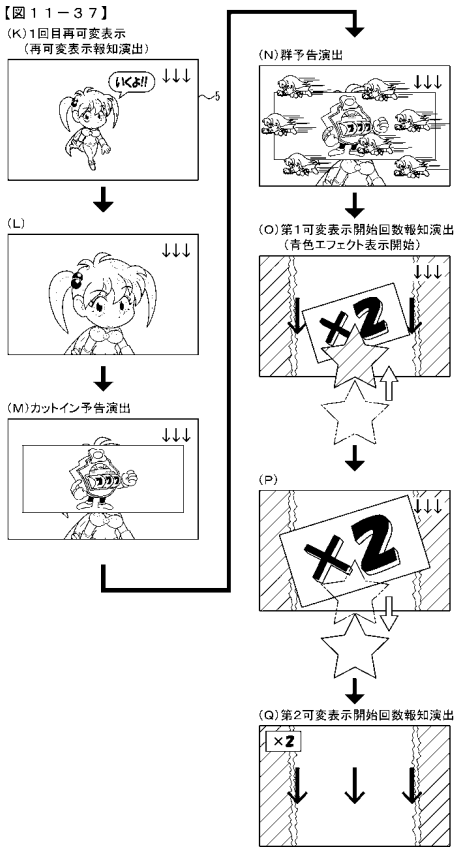
【図１１－３５】



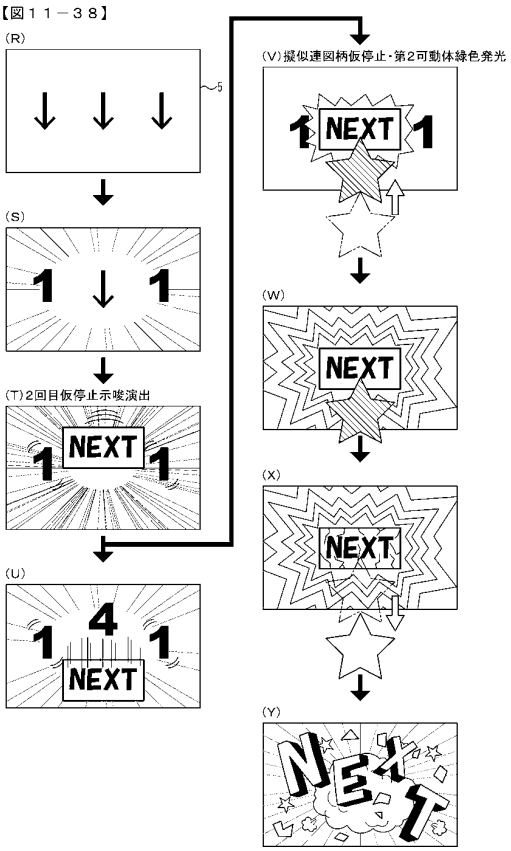
【図１１－３６】



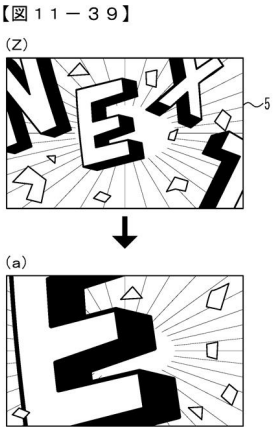
【図１１－３７】



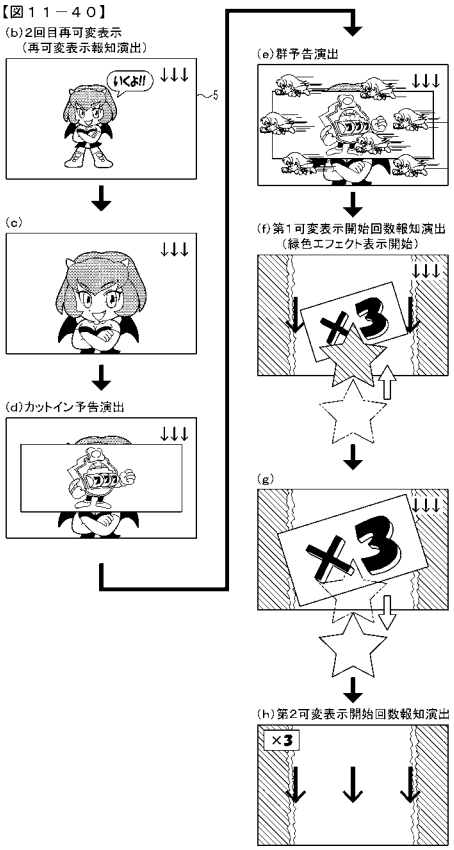
【図１１－３８】



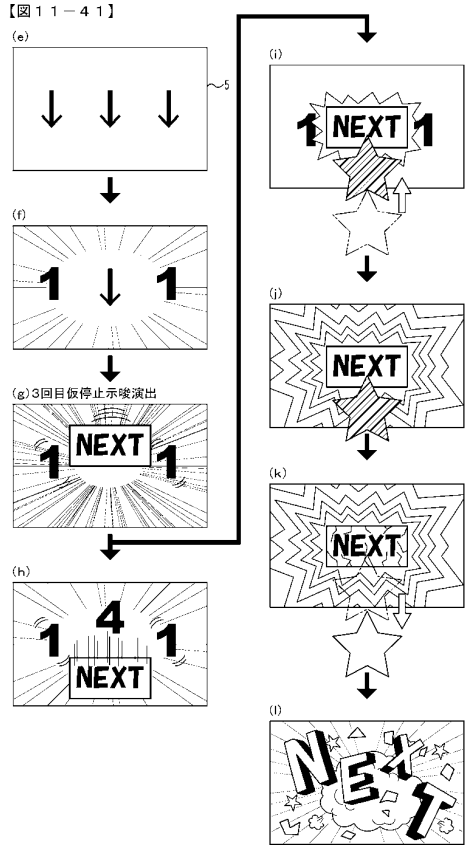
【図１１－３９】



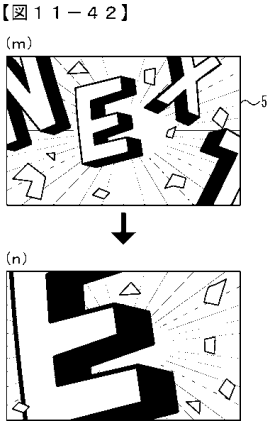
【図１１－４０】



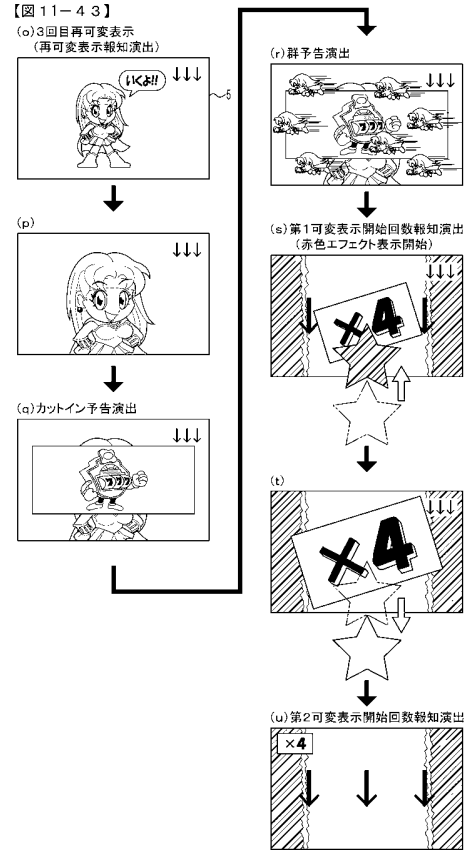
【図１１－４１】



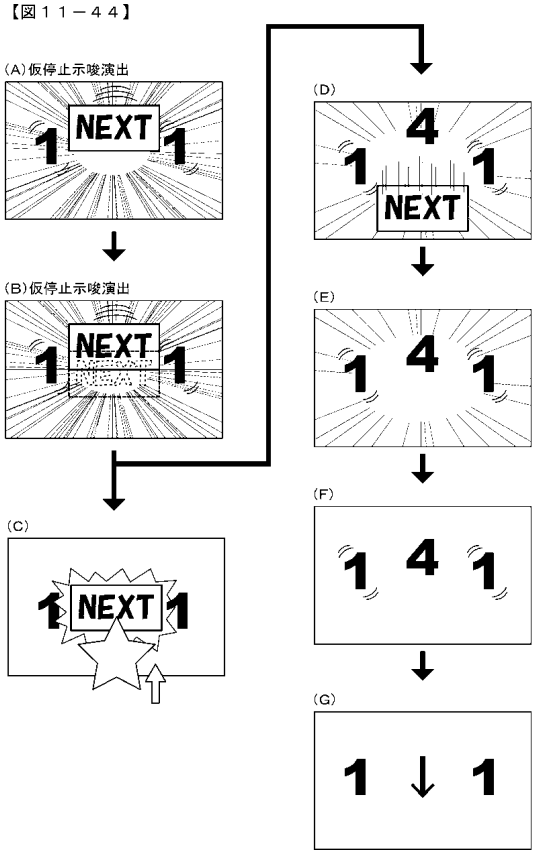
【図１１－４２】



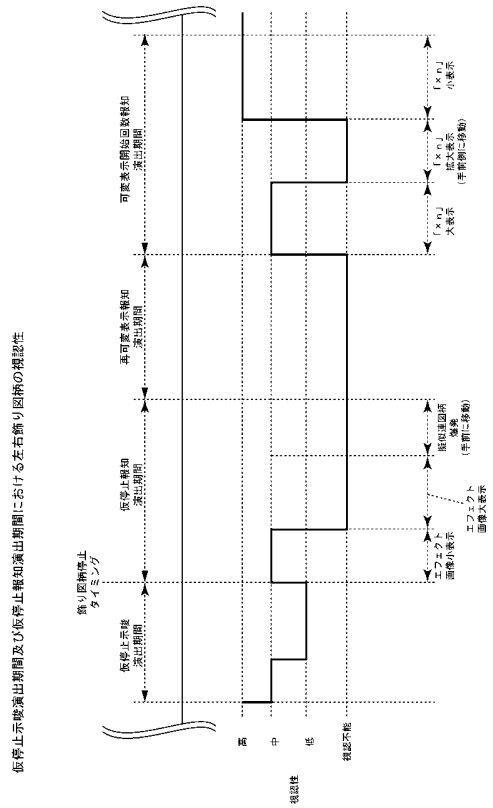
【図１１－４３】



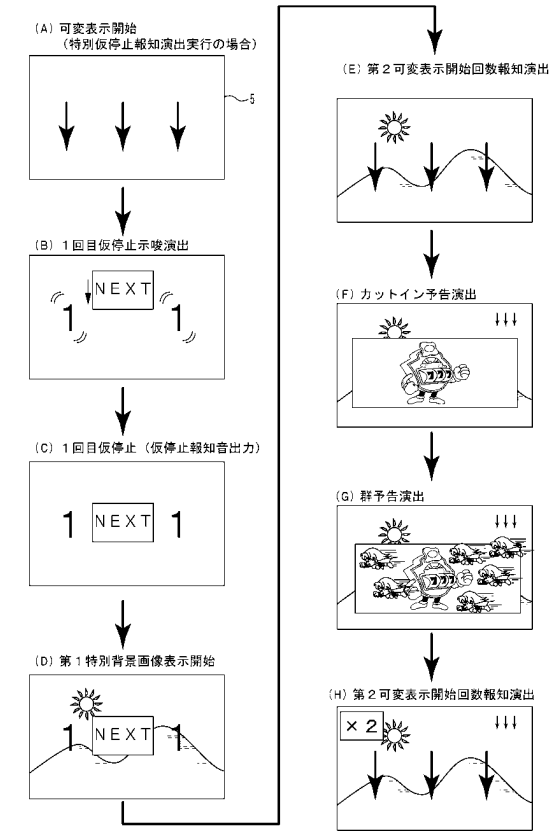
【図１１－４４】



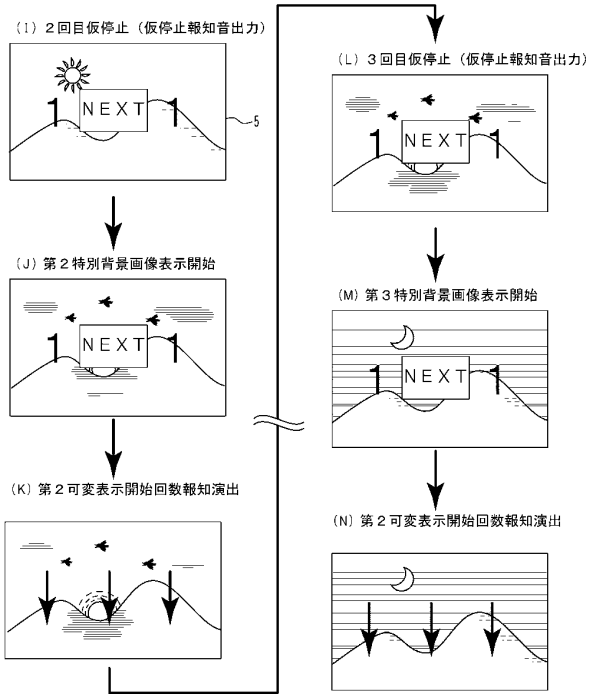
【図１１－４５】



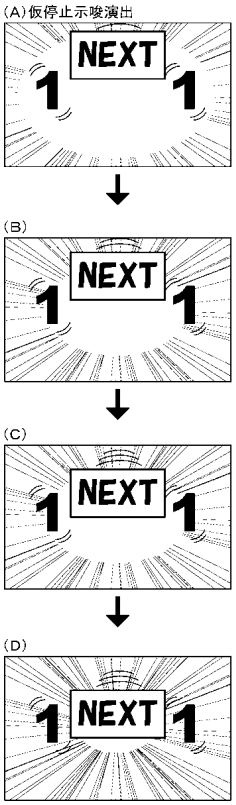
【図１１－４６】



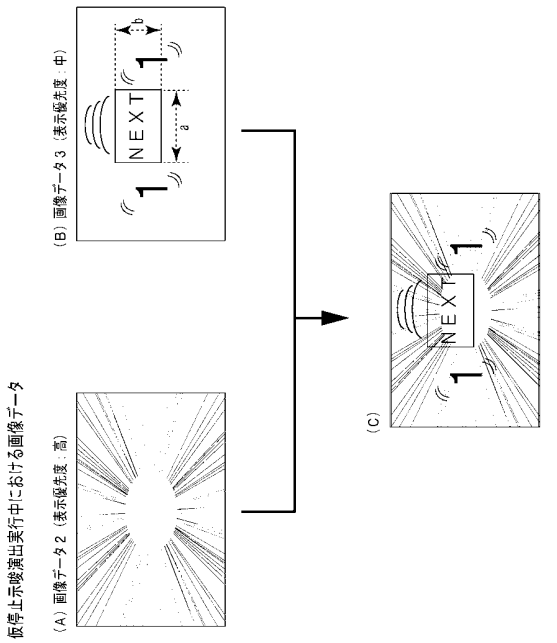
【図１１－４７】
【図１１－４７】



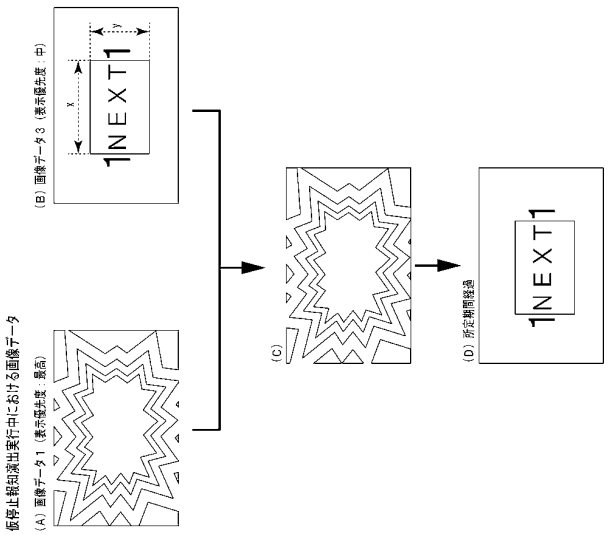
【図１１－４８】
【図１１－４８】変形例１９３ＳＧ－１



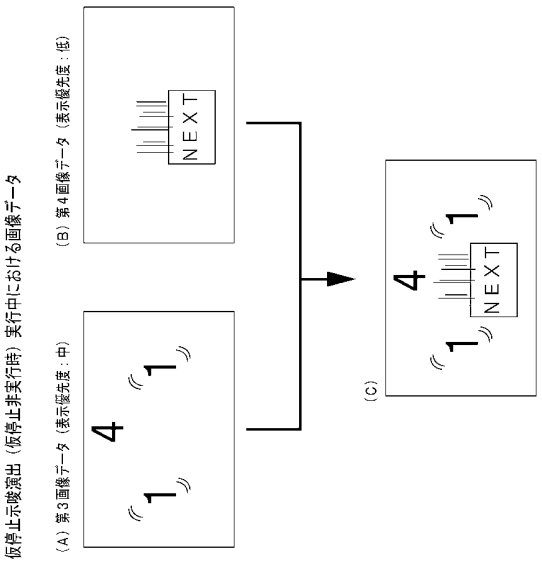
【図１２－１】
【図１２－１】



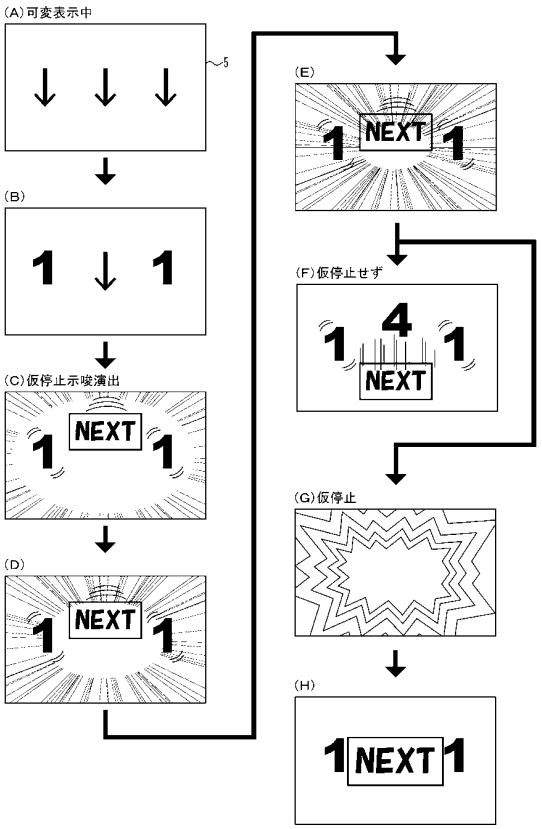
【図１２－２】
【図１２－２】



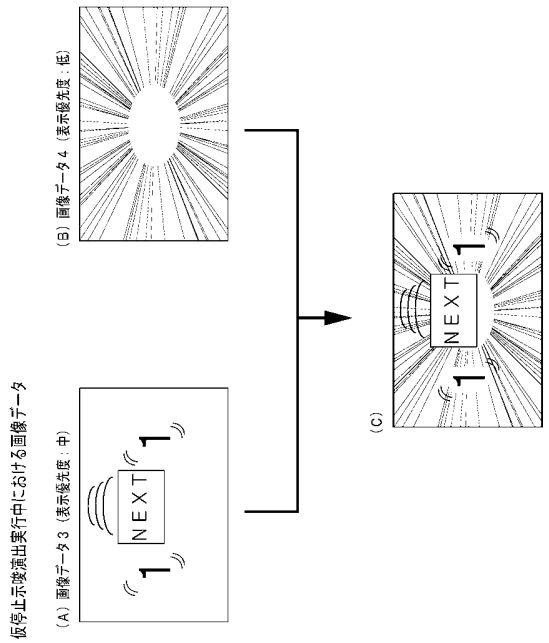
【図１２－３】
【図１２－３】



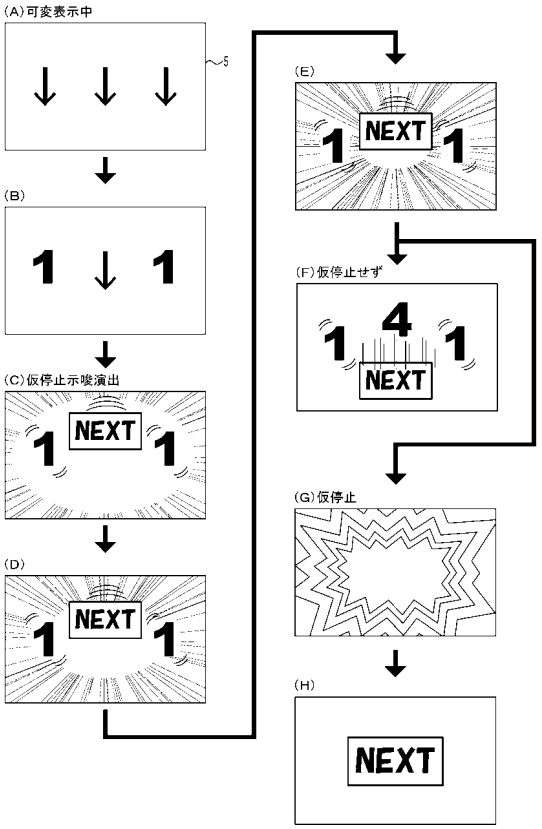
【図１２－４】
【図１２－４】



【図１２－５】
【図１２－５】　変形例２２５ＳＧ－１

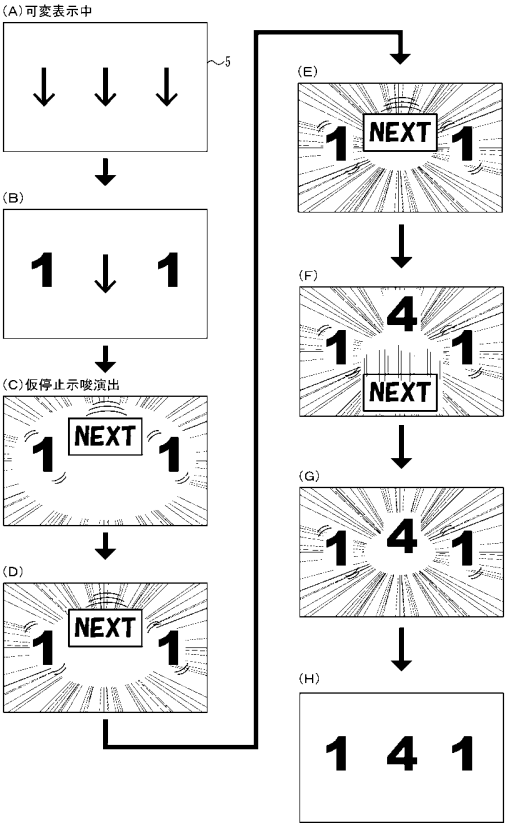


【図１２－６】
【図１２－６】



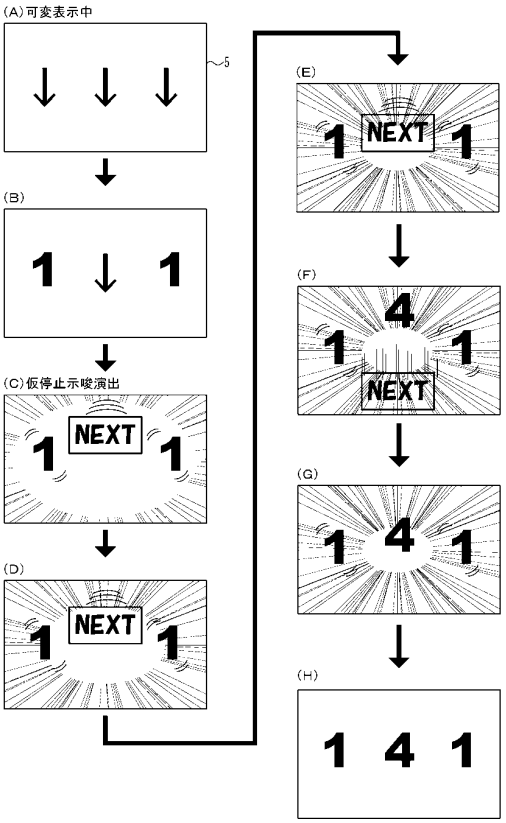
【図１２－７】

【図１２－７】　変形例２２５ＳＧ－２



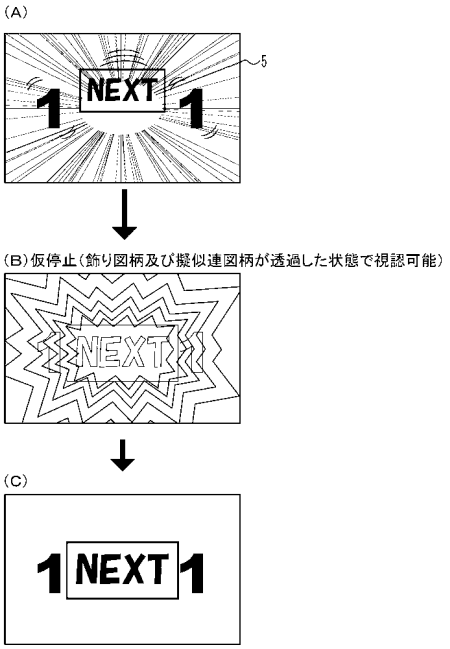
【図１２－８】

【図１２－８】　変形例２２５ＳＧ－３



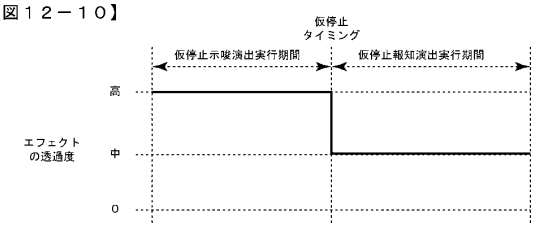
【図１２－９】

【図１２－９】　変形例２２５ＳＧ－４



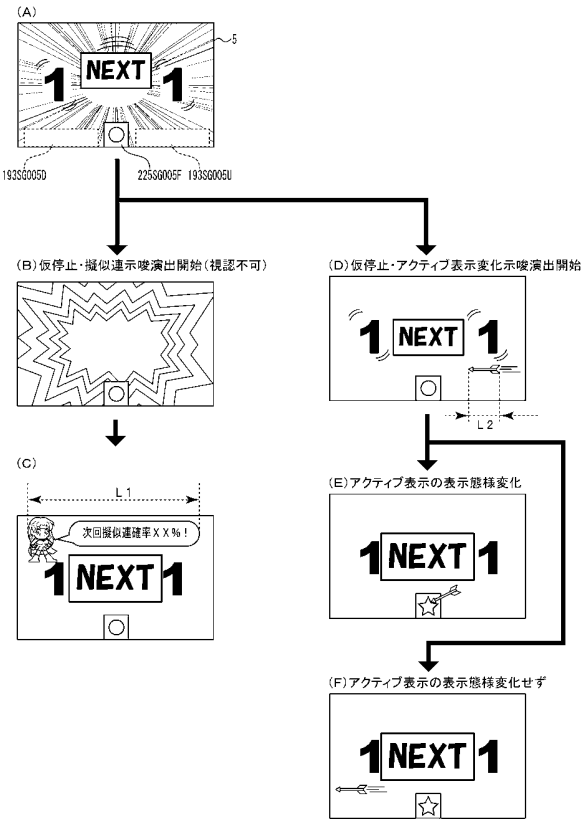
【図１２－１０】

【図１２－１０】



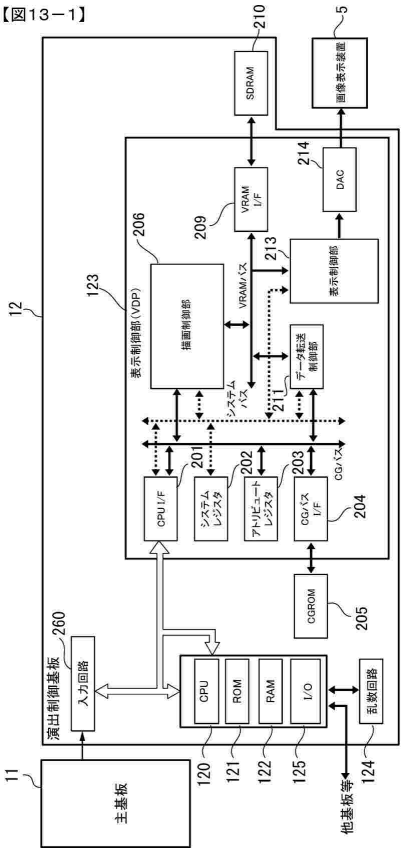
【図１２－１１】

【図１２－１１】　変形例２２５ＳＧ－５



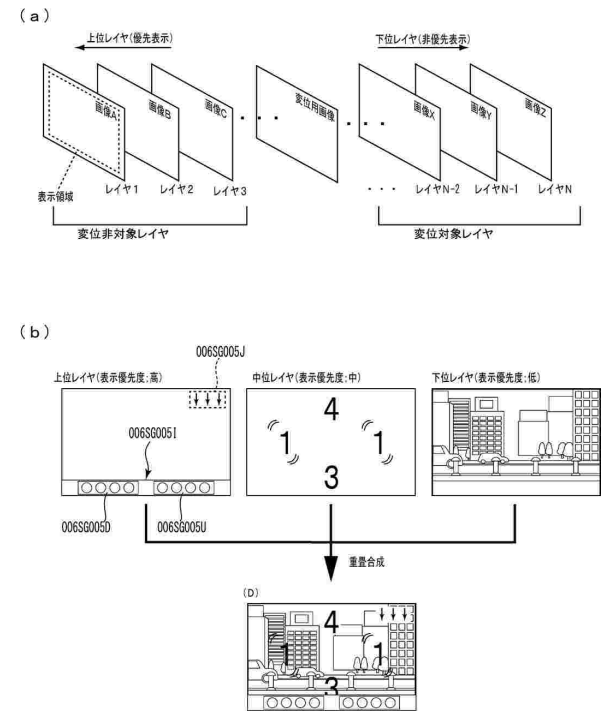
【図１３－１】

【図13－1】



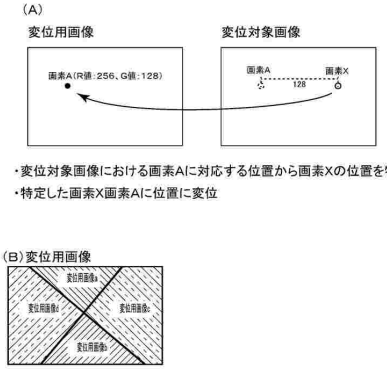
【図１３－２】

【図13－2】



【図１３－３】

【図13－3】



・変位対象画像における画素Aに対応する位置から画素Xの位置を特定

・特定した画素X画素Aに位置に変位

・各変位用画像a～dの画素の赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)により変位対象画像から変位後画像を生成可能

・赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)は1～256の範囲の値をとり、中央値は128

・各変位用画像a～dでは、各画素の位置にR値とG値により変位対象画像を構成する画素のうち任意の画素を指定して配置可能

・変位用画像における画素のR値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のマイナス方向(左方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する

・変位用画像における画素のR値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のプラス方向(右方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する

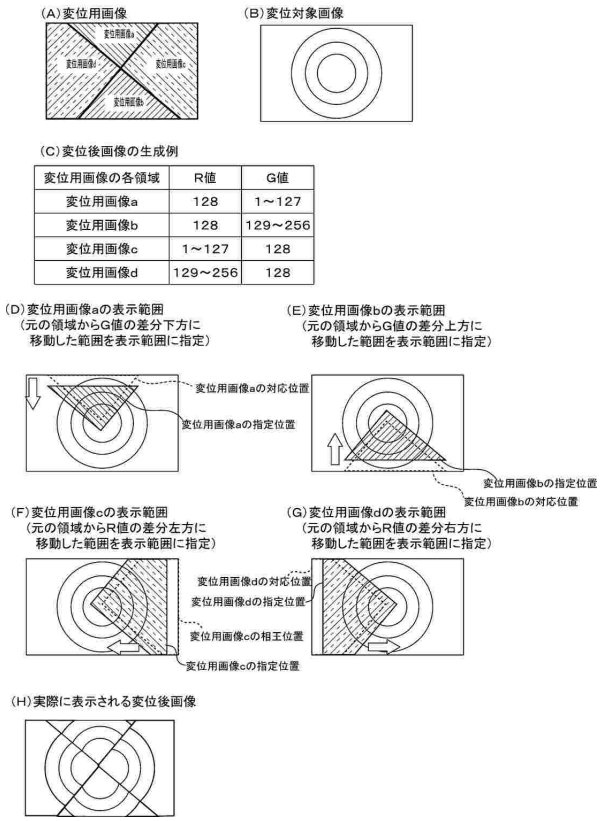
・変位用画像における画素のG値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のマイナス方向(下方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する

・変位用画像における画素のG値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のプラス方向(上方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する

・R値とG値のいずれにおいても移動量は中央値である128からの差分

【図１３－４】

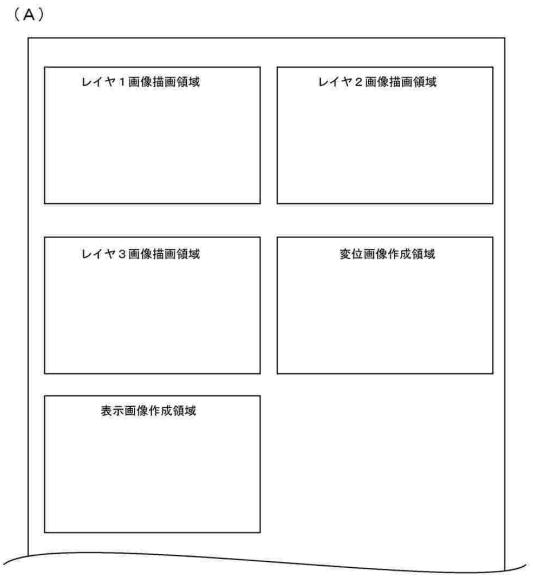
【図13－4】



変位用画像の各領域	R値	G値
変位用画像a	128	1～127
変位用画像b	128	129～256
変位用画像c	1～127	128
変位用画像d	129～256	128

【図１３－５】

【図13－5】



(B)

レイヤ１画像描画領域	レイヤ１用の画像を描画・配置
レイヤ２画像描画領域	レイヤ２用の画像を描画・配置
レイヤ３画像描画領域	レイヤ３用の画像を描画・配置
変位画像作成領域	レイヤ２画像描画領域の画像とレイヤ３画像描画領域の画像とを合成（重畳）した画像を変位対象画像として作成。該画像に変位用画像を適用
表示画像作成領域	レイヤ１画像描画領域の画像、レイヤ２画像描画領域の画像、レイヤ３画像描画領域の画像を合成（重畳）した画像、または、レイヤ１画像描画領域の画像と変位画像作成領域の画像を合成（重畳）した画像を表示用画像として作成

【図１３－６】

【図13－6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１３－７】

【図13－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１３－８】
【図13－8】

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１３－９】
【図13－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10（通常開放ラウンド）
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5（通常開放ラウンド）
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2（通常開放ラウンド）
非確変	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	10（通常開放ラウンド）

【図１３－１０】
【図13－10】

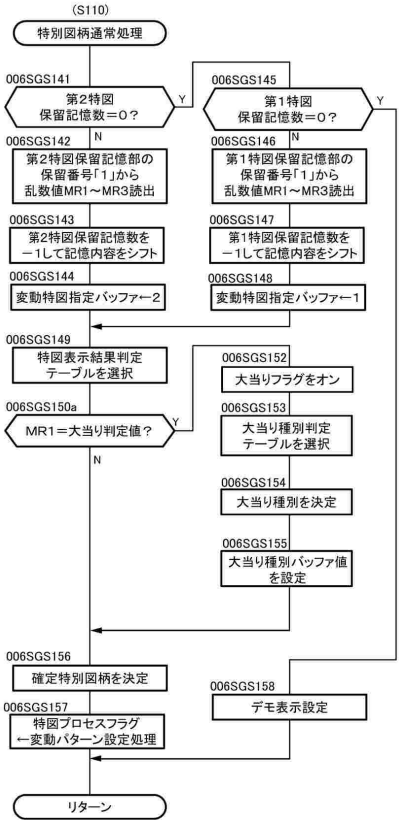
変動パターン	特図可変表示時間（ms）	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	3000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	50000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	60000	スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	50000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	60000	スーパーリーチβ（大当り）

【図１３－１１】
【図13－11】

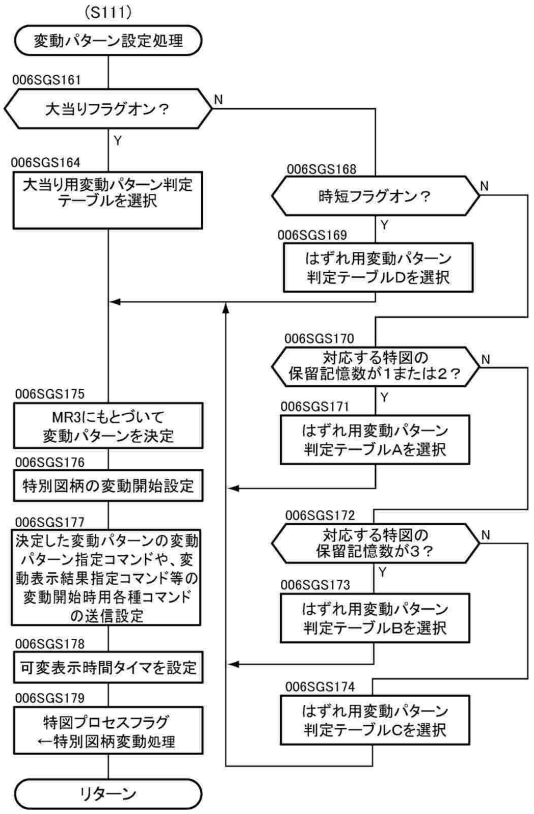
可変表示結果	大当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）	はずれ（保留数4）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1（非Rはずれ短縮なし）	－	50	－	－	－
PA1-2（非Rはずれ短縮1）	－	－	60	－	－
PA1-3（非Rはずれ短縮2）	－	－	－	70	－
PA1-4（ 非Rはずれ時短）	－	－	－	－	70
PA2-1（ノーマルRはずれ）	－	40	30	20	20
PA2-2（スーパーRαはずれ）	－	7	7	7	7
PA2-3（スーパーRβはずれ）	－	3	3	3	3
PB1-1（ノーマルR大当り）	5	－	－	－	－
PB1-2（スーパーRα大当り）	35	－	－	－	－
PB1-3（スーパーRβ大当り）	60	－	－	－	－

（数値は%）

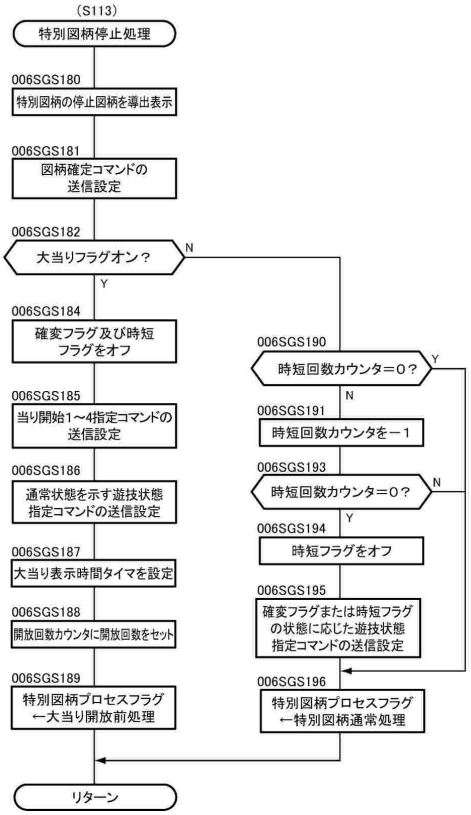
【図１３－１２】
【図13－12】



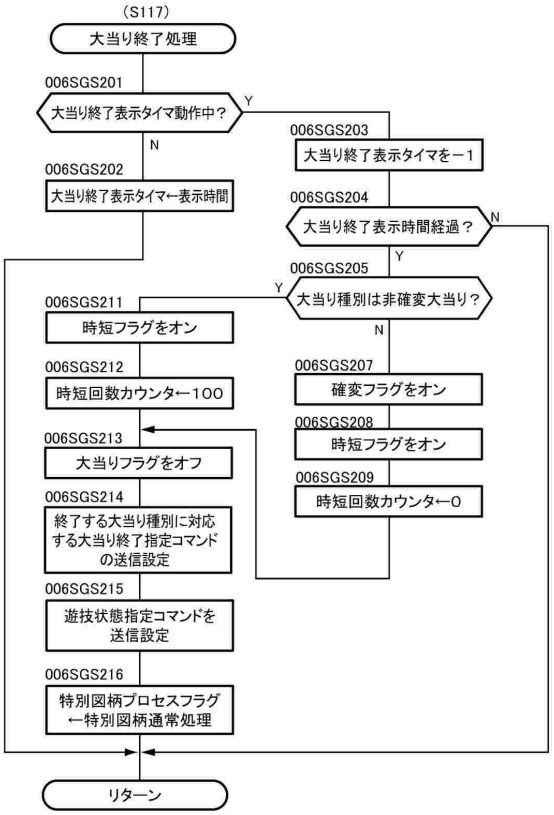
【図１３－１３】
【図13－13】



【図１３－１４】
【図13－14】

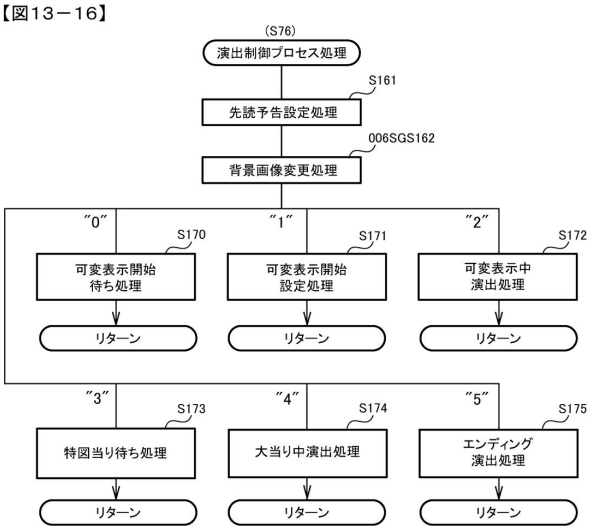


【図１３－１５】
【図13－15】



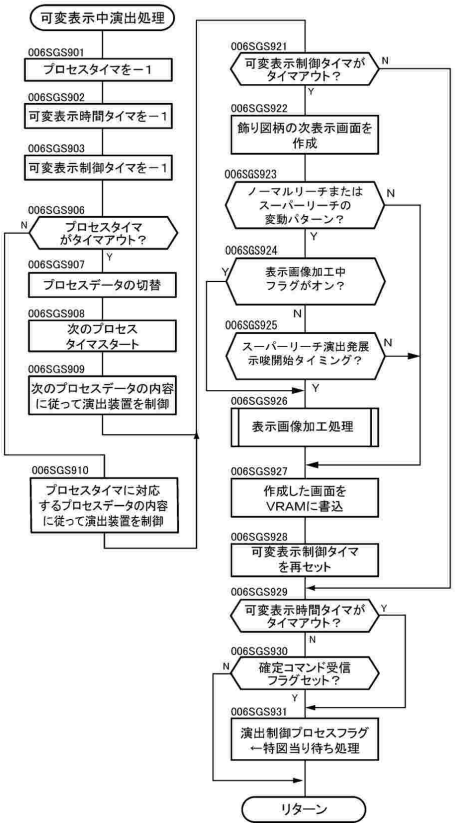
【図１３－１６】

【図13－16】



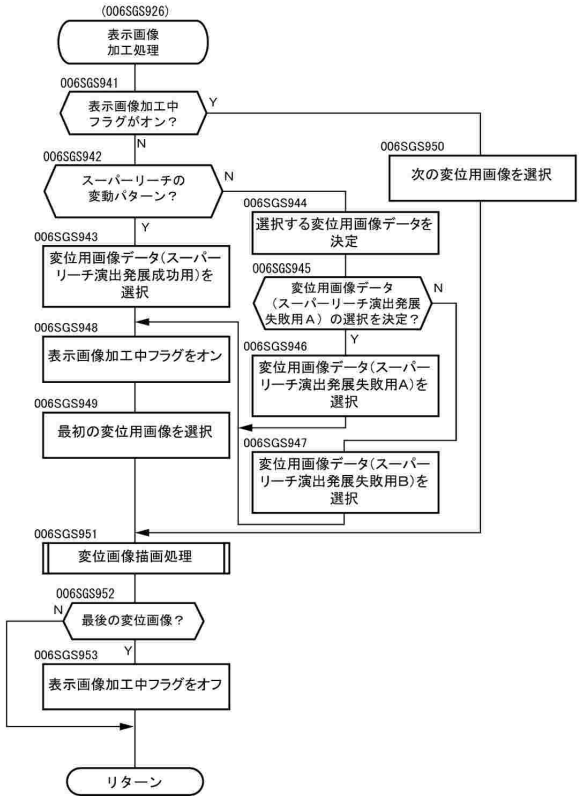
【図１３－１７】

【図13－17】



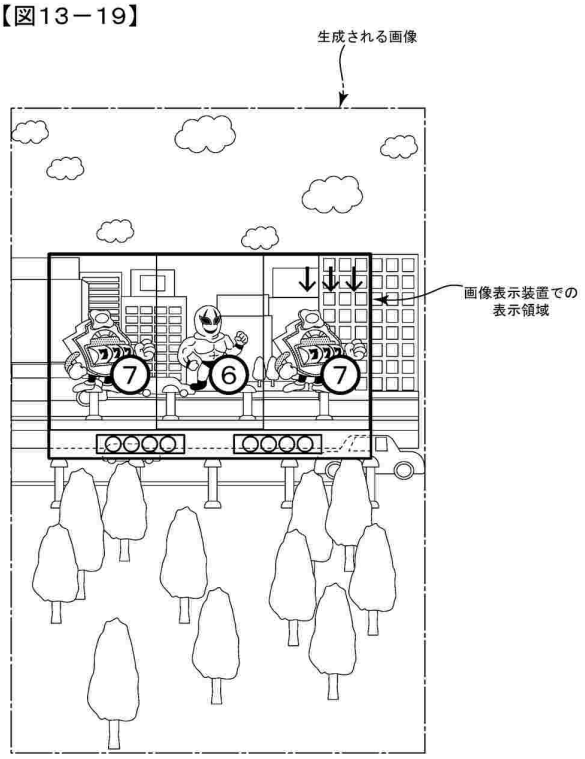
【図１３－１８】

【図13－18】



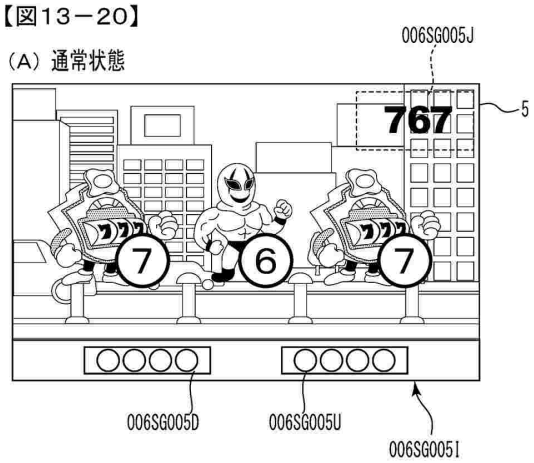
【図１３－１９】

【図13－19】



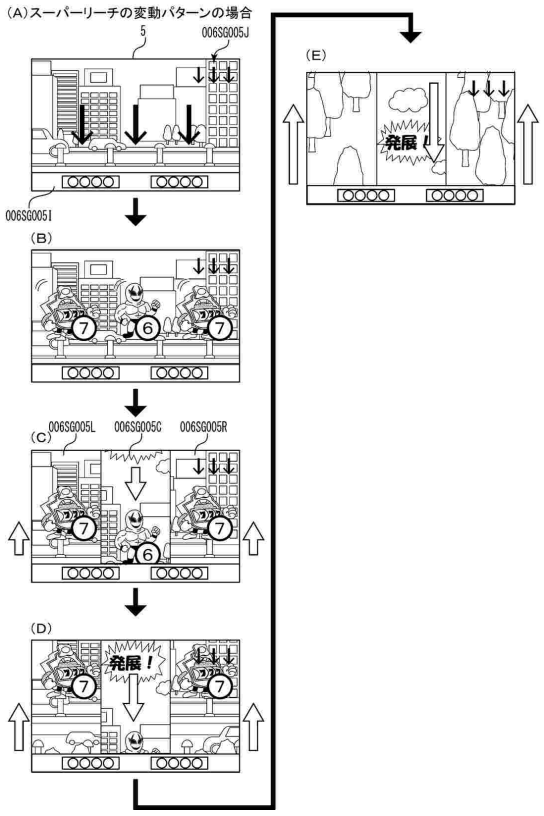
【図１３－２０】

【図13－20】



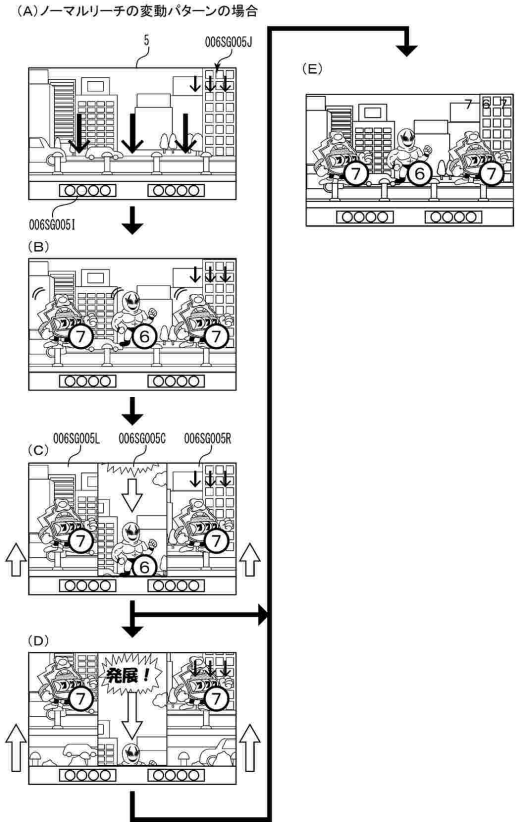
【図１３－２１】

【図13－21】



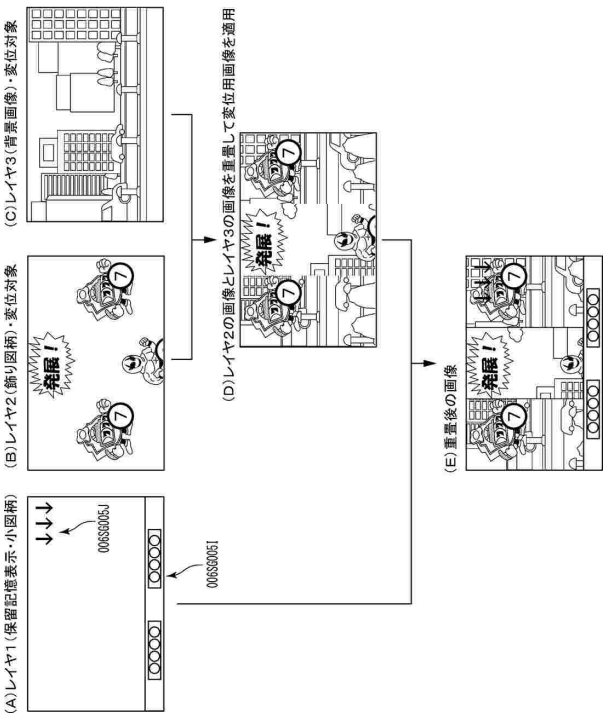
【図１３－２２】

【図13－22】

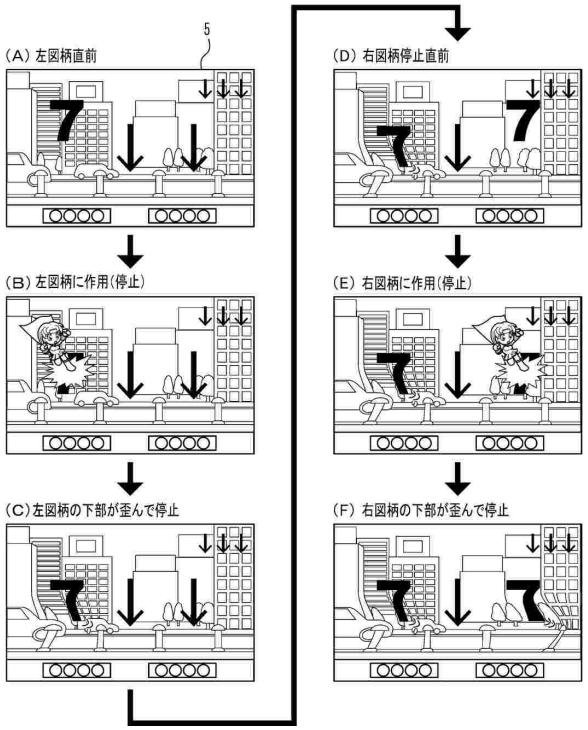


【図１３－２３】

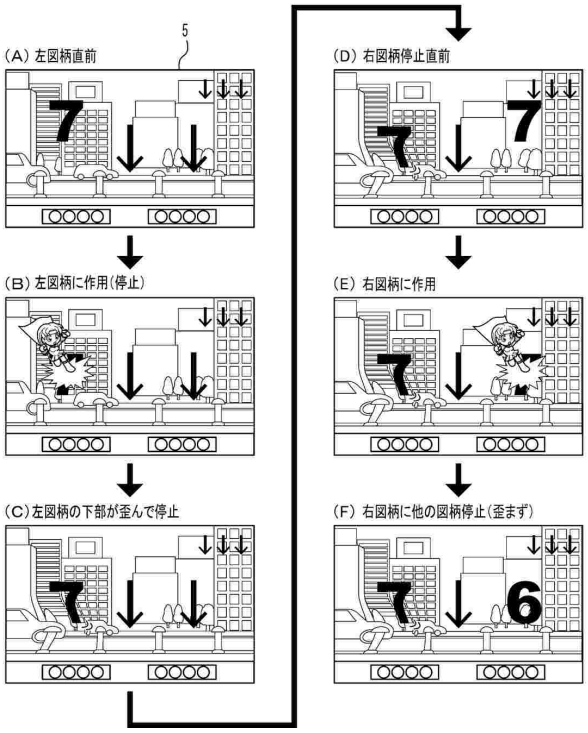
【図13－23】



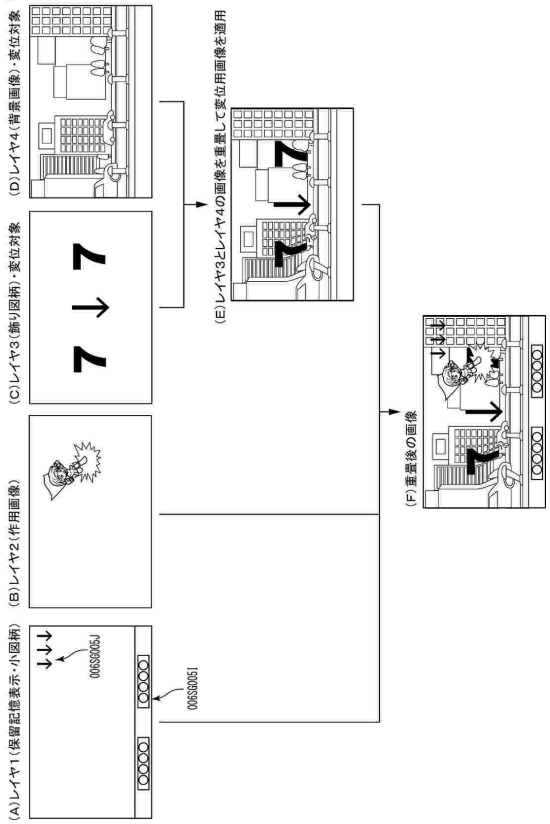
【図１３－２４】
【図13－24】 変形例００６ＳＧ－１



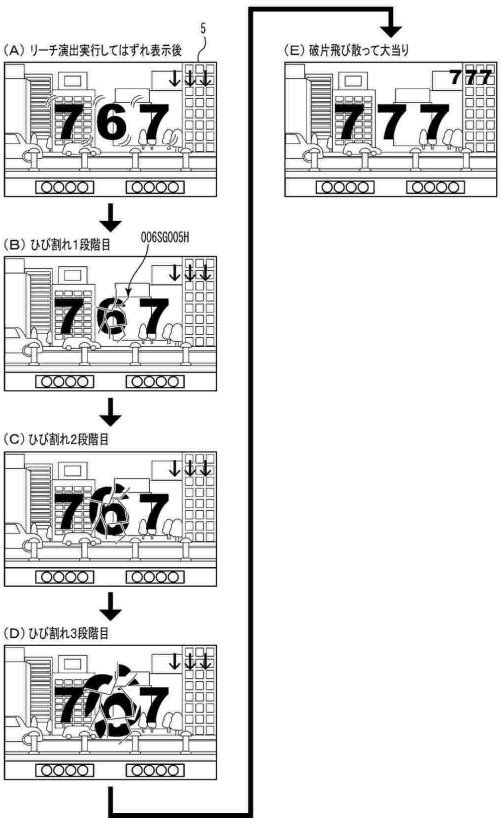
【図１３－２５】
【図13－25】 変形例００６ＳＧ－１



【図１３－２６】
【図13－26】

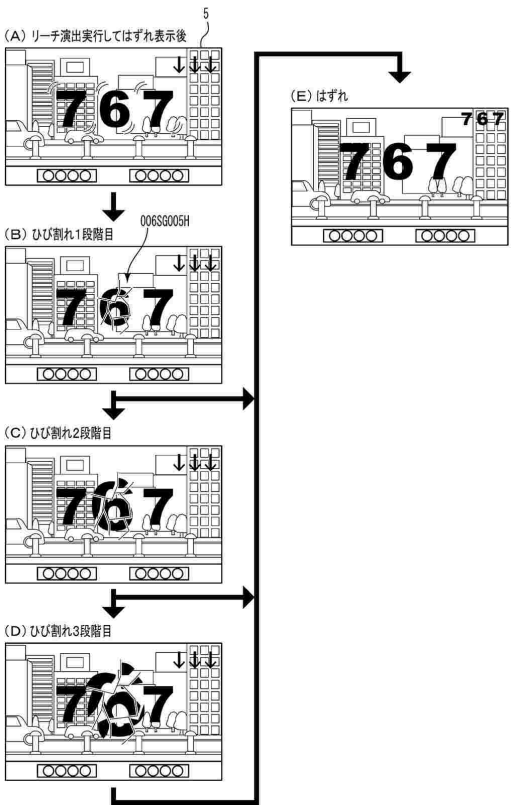


【図１３－２７】
【図13－27】 変形例００６ＳＧ－２



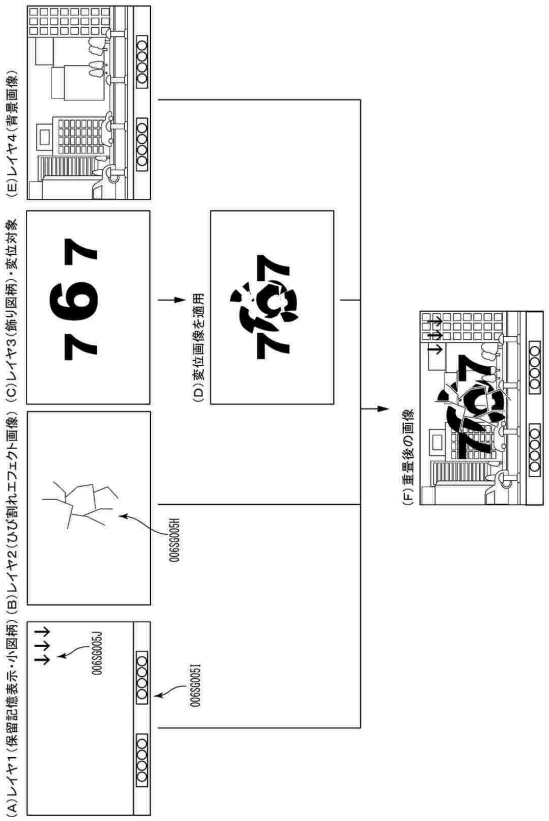
【図１３－２８】

【図13－28】 変形例００６ＳＧ－２



【図１３－２９】

【図13－29】



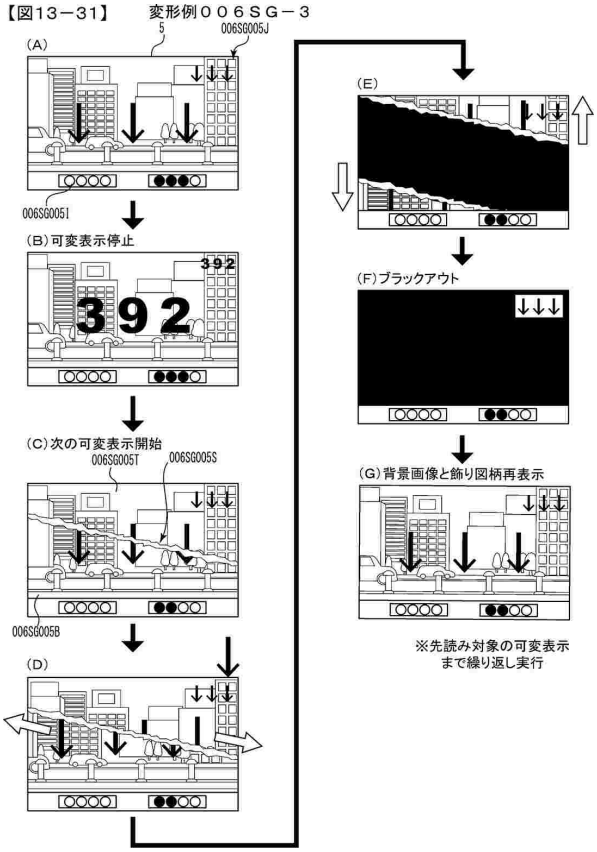
【図１３－３０】

【図13－30】　変形例００６ＳＧ－２

	ひび割れエフェクト画像表示色	
可変表示結果	青色	赤色
大当り	２０％	８０％
はずれ	８０％	２０％

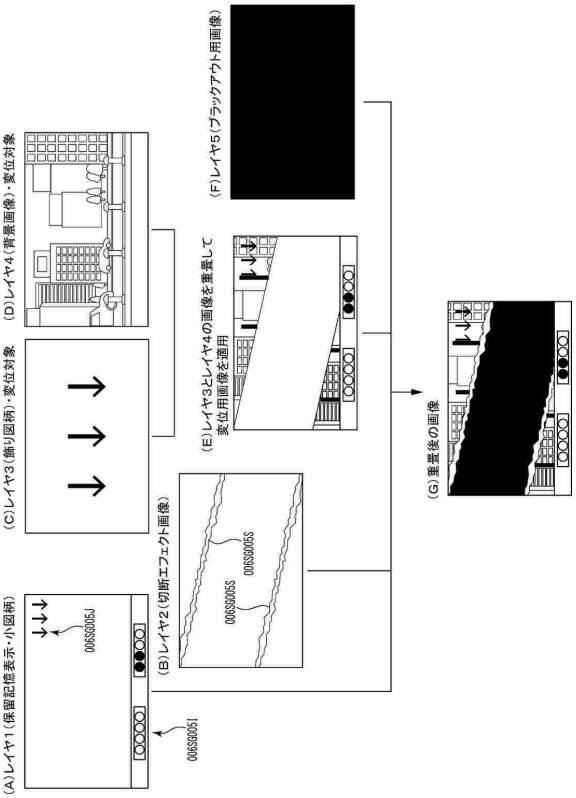
【図１３－３１】

【図13－31】　変形例００６ＳＧ－３



【図１３－３２】

【図13－32】



【図１３－３３】

【図13－33】　変形例００６ＳＧ－３

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	１０％	３０％	６０％
はずれ	６０％	３０％	１０％

【図１３－３４】

【図13－34】　変形例００６ＳＧ－４

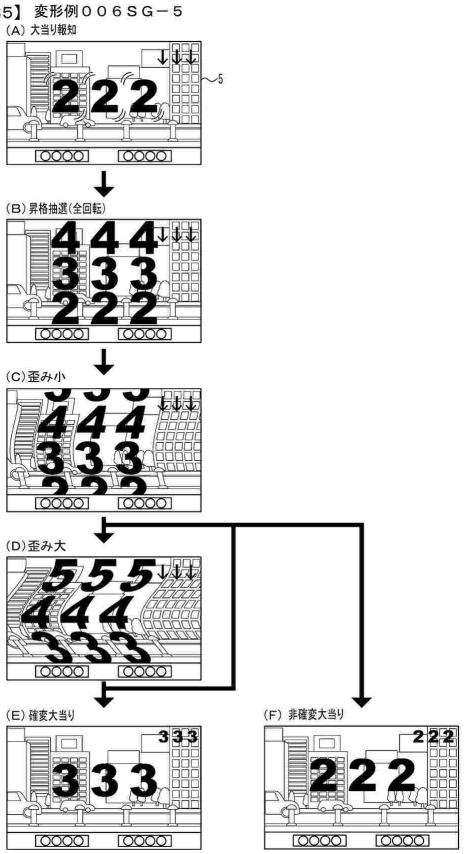
切断エフェクト画像表示色変化パターン
（先読み対象の可変表示まで３回の可変表示を実行する場合）

パターン１	青→緑→赤
パターン２	青→緑→緑
パターン３	青→青→緑
パターン４	青→青→青

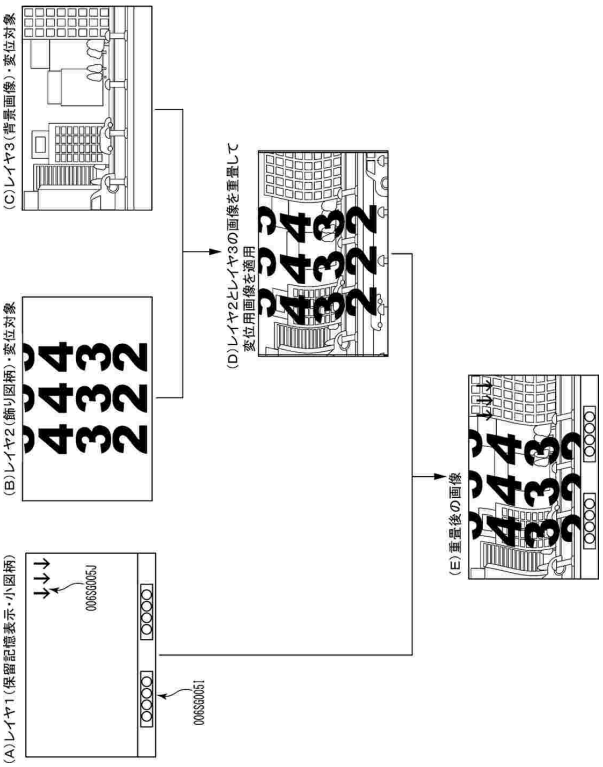
高
大当り期待度
低

【図１３－３５】

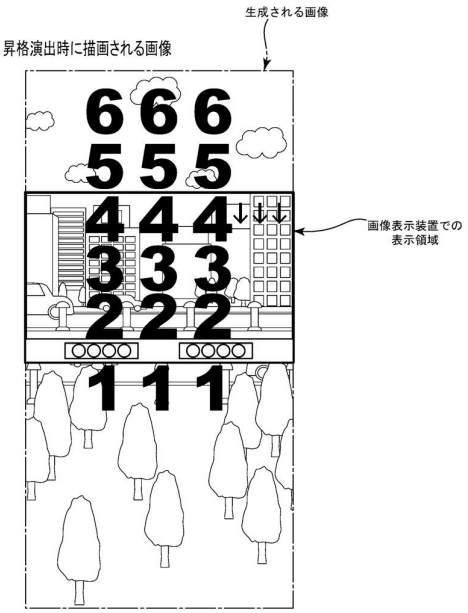
【図13－35】 変形例００６ＳＧ－５



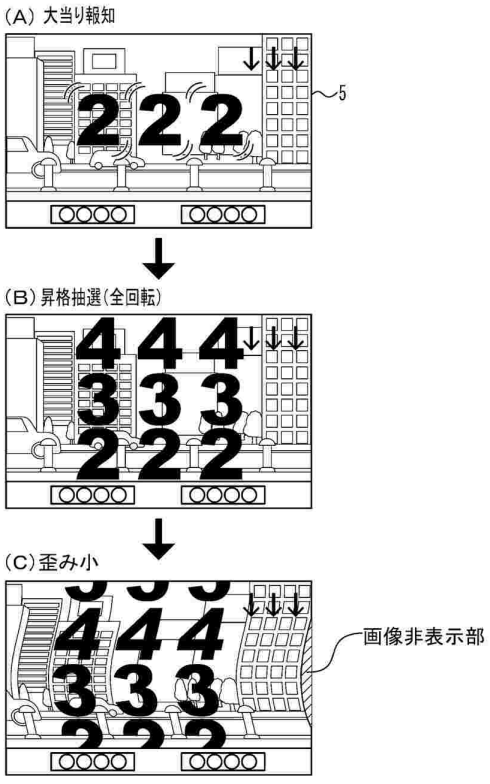
【図１３－３６】
【図13－36】



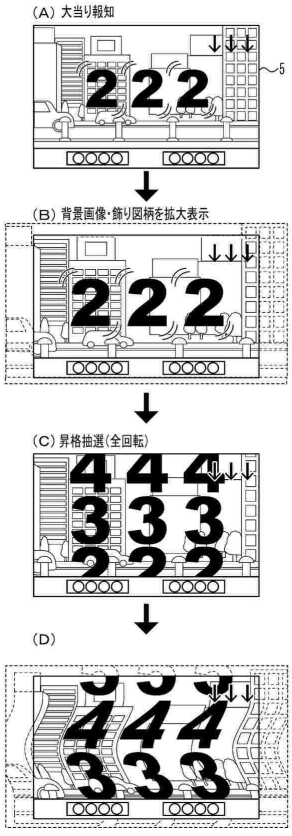
【図１３－３７】
【図13－37】変形例００６ＳＧ－５



【図１３－３８】
【図13－38】変形例００６ＳＧ－５

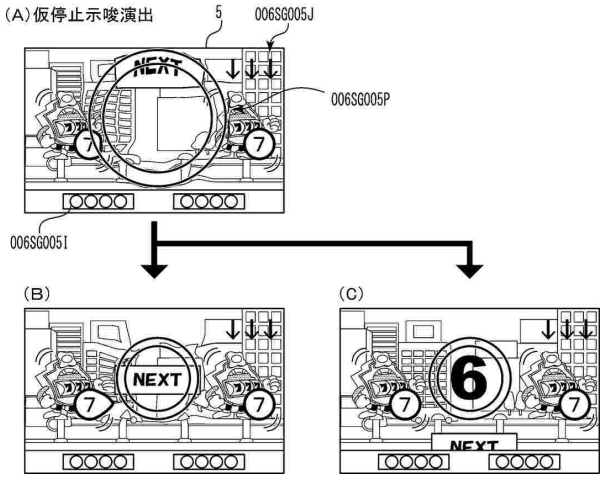


【図１３－３９】
【図13－39】 変形例００６ＳＧ－５



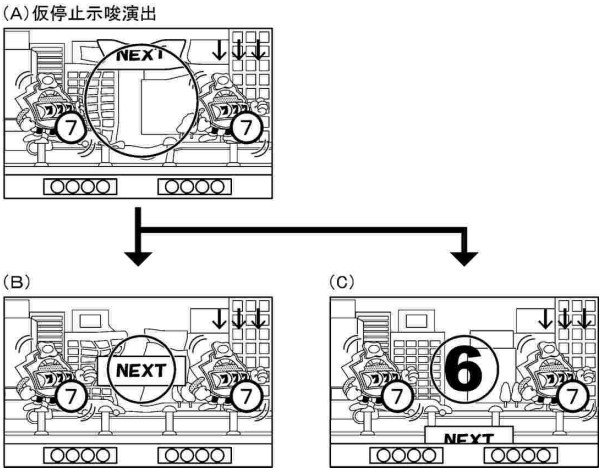
【図１３－４０】

【図13－40】　変形例００６ＳＧ－６



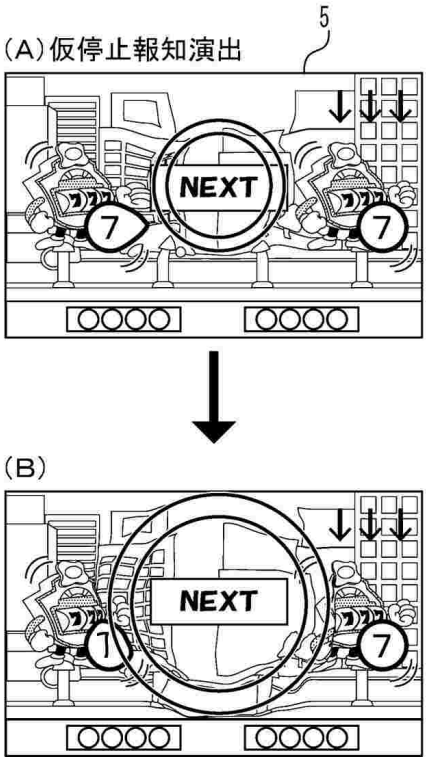
【図１３－４１】

【図13－41】　変形例００６ＳＧ－６



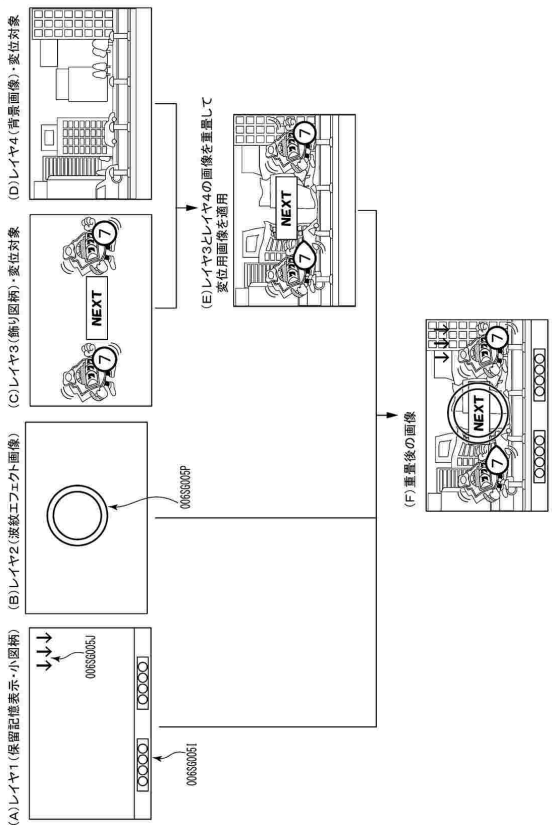
【図１３－４２】

【図13－42】　変形例００６ＳＧ－６

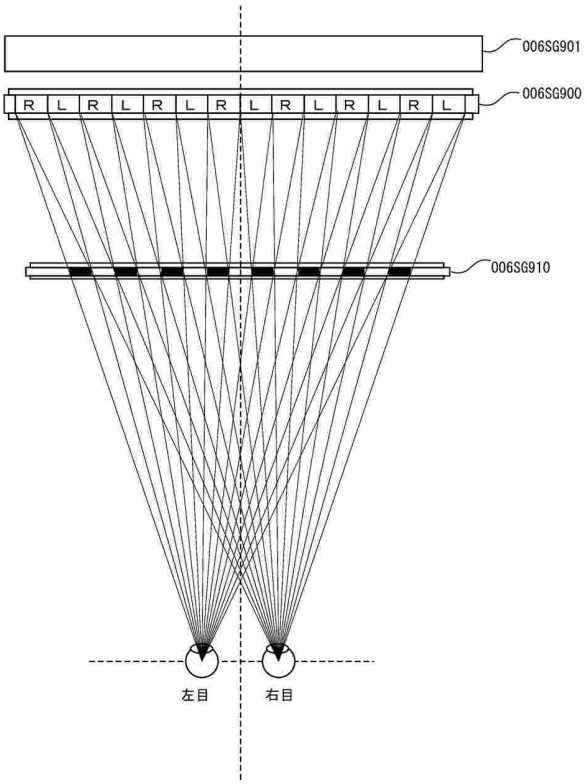


【図１３－４３】

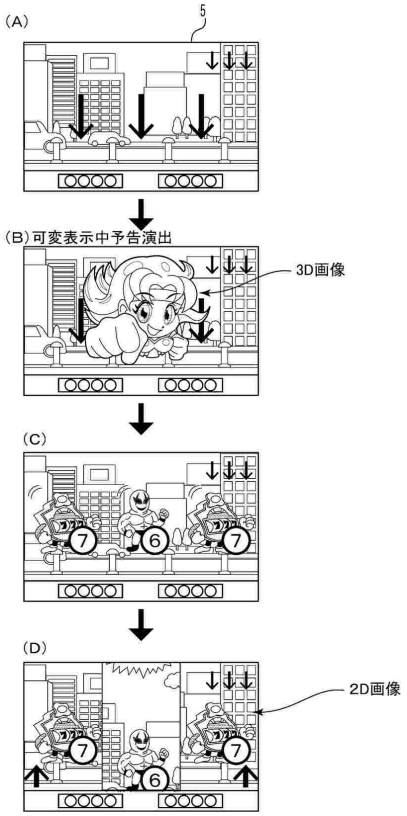
【図13－43】



【図１３－４４】
【図13－44】 変形例００６ＳＧ－７



【図１３－４５】
【図13－45】



【図１３－４６】
【図13－46】 変形例００６ＳＧ－８

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１４－０３９７４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０３２０５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０４１８２１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７０６７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０１２２７２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２