(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2023-137565
(P2023-137565A)
(43)公開日　令和5年9月29日(2023.9.29)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315A	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全194頁）

(21)出願番号　特願2022-43819(P2022-43819)
(22)出願日　令和4年3月18日(2022.3.18)

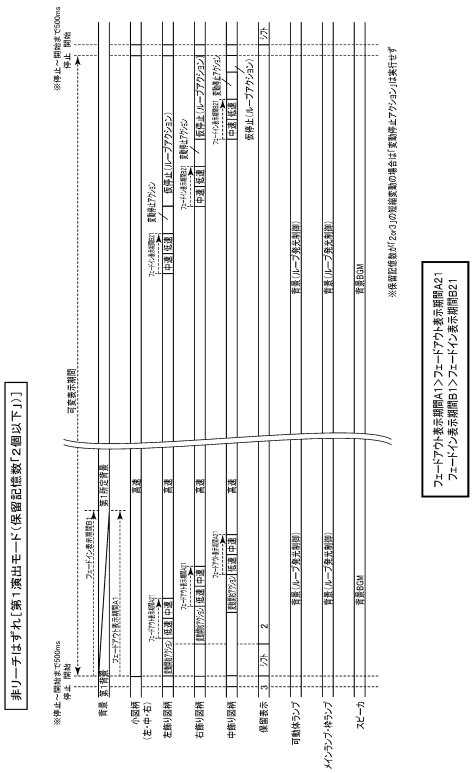
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　AA11
2C333　AA11 CA29 CA49 CA76 EA03

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることがない遊技機を提供する。
【解決手段】保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリアにおける第１保留表示をアクティブ表示エリアにアクティブ表示３として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せず、また、第１種類の変動パターン指定コマンドに基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンドに基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能である。告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示する。
【選択図】図４２

【図４２】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、を備え、
前記表示手段は、
告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、
前記特定表示結果が導出された場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示し、
前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様および前記第２表示態様とは異なる第３表示態様で表示し、
前記遊技制御手段は、
複数種類の可変表示パターンに基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し、
通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
未だ開始されていない前記特定識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させること可能であり、
実行されている前記特定識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、
前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、
前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に前記装飾識別情報を前記移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、
前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い、
前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、
第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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】
遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあった（例え

ば、特許文献１参照）。また、演出モードの一つとして完全告知モードが設けられ、完全告知モードでは表示手段の中央にランプを模したパトランプ画像を表示し、当選を告知する際にパトランプ画像を光らせるものがあった（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１７－８６３９２号公報
【特許文献２】特開２０１９－１４６６８０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１および特許文献２の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。
【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、商品性を高めた遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１に記載の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、を備え、
前記表示手段は、
告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、
前記特定表示結果が導出された場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示し、
前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様および前記第２表示態様とは異なる第３表示態様で表示し、
前記遊技制御手段は、
複数種類の可変表示パターンに基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し、
通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
未だ開始されていない前記特定識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させること可能であり、
実行されている前記特定識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、
前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、
前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に前記装飾識別情報を前記移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、
前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い

、
　前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、
　第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報のスクロール表示を開始する前に装飾識別情報をスクロール表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。さらに、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。
【０００７】
　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】
【０００８】
【図１】実施の形態１における遊技機を示す正面図である。
【図２】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３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図４】各乱数を示す説明図である。
【図５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図７】変動パターンの説明図である。
【図８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１】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１２】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１３】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１４】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１５】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１６】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１７】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１８】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１９】飾り図柄と小図柄を説明するための図である。
【図２０】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードの態様を示す図である。
【図２１】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。

【図２２】（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（Ｅ）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である
【図２３】、（Ａ）は飾り図柄の変動開始アクション、（Ｂ）は変動停止アクション、（Ｃ）はループアクションを示す図である。
【図２４】（Ａ）は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、（Ｂ）はランプのループ発光制御の一例を示す図である。
【図２５】（Ａ１）～（Ａ４）、（Ｂ１）～（Ｂ４）は、保留表示の動作例を説明する図である。
【図２６】第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図２７】図２６に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図２８】第２演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図２９】図２８に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図３０】図２８の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。
【図３１】変形例１としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図３２】図３１に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である
【図３３】第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図３４】飾り図柄の見え方を説明するための図である。
【図３５】第４演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図３６】第１演出モード（第２演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
【図３７】図３６に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
【図３８】（Ａ）～（Ｇ）は第１演出モード（第２演出モード）において保留記憶数が３個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
【図３９】（Ａ）、（Ｂ）は第４演出モード（第３演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
【図４０】（Ａ１）は第１背景画像、（Ａ２）は第１所定背景画像を示す図であり、（Ｂ）は背景変化を説明する図である。
【図４１】第１演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。
【図４２】第１演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
【図４３】第２演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
【図４４】第３演出モード・第４演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
【図４５】（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２演出モード、（Ｃ）は第３演出モード及び第４演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
【図４６】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図４７】客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。
【図４８】擬似連予告の流れを示す図である。
【図４９】（Ａ）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（Ｂ）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（Ｃ）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。
【図５０】リーチ演出の流れを示す図である。
【図５１】図５０に続くリーチ演出の流れを示す図である。
【図５２】リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
【図５３】ＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図５４】図５３に続くＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図５５】ＳＰリーチ演出における各部の動作例を示す図である。
【図５６】（Ａ１）～（Ａ７）は本発明の変形例２を示す図である。
【図５７】（Ａ）～（Ｄ）は本発明の変形例３を示す図である。
【図５８】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５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５－１】低確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。
【図６５－２】高確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。
【図６５－３】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６５－４】エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５－５】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－６】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－７】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－８】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－９】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－１０】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図６５－１１】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－１２】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－１３】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－１４】エンディング演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－１５】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。
【図６５－１６】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図６５－１７】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図６５－１８】スーパーリーチ（パトパトあたっく）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。
【図６５－１９】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図６５－２０】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図６５－２１】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図６５－２２】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図６５－２３】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。
【図６５－２４】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図６５－２５】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－２６】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図６５－２７】動作促進期間においてパトランプ画像およびプッシュボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。
【図６５－２８】スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図６５－２９】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図６５－３０】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合の各演出期間

の一例を示す説明図である。
【図６５－３１】各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図６５－３２】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【図６５－３３】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【図６５－３４】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【図６５－３５】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【図６５－３６】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図６５－３７】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図６５－３８】動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。
【図６５－３９】集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図６５－４０】非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。
【００１０】
［形態１］（Ｎｏ．１）
形態１の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）を含み、
前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図２２（Ｅ）参照）であり、
前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別

情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでで期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間Ｔａ２に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が５回切り替えて、それぞれ期間Ｔａ１にわたり表示される（期間Ｔａ１＜期間Ｔａ２）。図２２（Ｅ）参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「１１１」、「３２６」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「１１１」、「３２６」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「３２６」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「３２６」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「３２６」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図２２（Ｅ）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られてしまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【００１１】

［形態２］（Ｎｏ．２）

形態２の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に停止表示された「１１１」、「３２６」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止

表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図３６～図３８、図４２、図４３参照）、
前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図５７の変形例３参照）、
前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄのループ発光制御が行われている部分。図４２、図４３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止した装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【００１２】

［形態３－１］（Ｎｏ．４－１）
形態３－１の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図２８～図３０参照）、
前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）と、数字画像（例えば、数字表示部００２ＳＧ０５１）と、を含み、
前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図３０（Ａ）（Ｂ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）が飾り図柄「２」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「３」のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタは表示される一方、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）は視認困難となり（または、表示されず）、図３０（

Ｃ）に示すように、飾り図柄「２」が消去されてから、飾り図柄「３」の数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）が表示される部分。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【００１３】

［形態３－２］（Ｎｏ．４－２）
形態３－２の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図３１、図３２参照）、
前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）と、数字画像（例えば、数字表示部００２ＳＧ０５１）と、を含み、
前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図３１（Ｇ）（Ｈ）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」）が飾り図柄「３」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「２」のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタは表示される一方、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「２」）は視認困難となる（または、表示されず）部分。変形例１）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを

防止できる。
【００１４】
［形態４］（Ｎｏ．５）
形態５の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み（図３３、図３４参照）、
前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するときに前記装飾識別情報が非透過状態となり（図３３、図３４参照）、
前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部００２ＳＧ０５１）を含み、
前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず（図３４参照）、
前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよい部分。変形例。図４４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。
【００１５】
［形態５］（Ｎｏ．６）
形態５の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報

の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域（例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌ）と、第２領域（例えば、右飾り図柄表示エリア５Ｒ）と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域（例えば、中飾り図柄表示エリア５Ｃ）と、を含み、
前記特定表示結果が導出される場合に、前記第１領域と前記第２領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第３領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、
前記リーチ状態となったときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、
前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第１透明度（例えば、第１透過率Ｆ１）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第１透明度よりも透明度が低い第２透明度（例えば、第２透過率Ｆ２）にて透過させた状態とし（図５２参照）、
前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第２透明度とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第３領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の実行後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が実行される前の第１透過率Ｆ１よりも透過率（透明度）が低い第２透過率Ｆ２とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後のタイミングである部分。図５０～図５２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第１領域及び第２領域に停止した装飾識別情報と第３領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第３領域から消去されるタイミングで第３領域において可変表示中の装飾識別情報が第１透明度よりも低い第２透明度となるため、第３領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。
【００１６】
［形態６］（Ｎｏ．７）
形態６の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域（例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌ

）と、第２領域（例えば、右飾り図柄表示エリア５Ｒ）と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域（例えば、中飾り図柄表示エリア５Ｃ）と、を含み、
前記特定表示結果が導出される場合に、前記第１領域と前記第２領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第３領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、
前記リーチ状態となったときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、
前記リーチライン示唆演出を実行するときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり（図５０～図５２参照）、
前記拡大表示を開始してから終了するまでの第１期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第２期間の方が長く（例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第１期間ｔｄ１よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第２期間ｔｅ１の方が長い（ｔｄ１＜ｔｅ１）。図５２参照）、
前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ９ｄ）を含み、
前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させているときに、画像表示装置５の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄを消灯させる部分。図５０（Ｆ）～（Ｈ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第１領域及び第２領域に停止した装飾識別情報と第３領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第１領域及び第２領域に停止した装飾識別情報が第１期間にわたり拡大表示された後、第１期間より長い第２期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【００１７】

［形態７］（Ｎｏ．８）
形態７の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域（例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌ）と、第２領域（例えば、右飾り図柄表示エリア５Ｒ）と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域（例えば、中飾り図柄表示エリア５Ｃ）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第１領域と前記第２領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第３領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、
前記リーチ状態となったときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、
前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ９ｄ）を含み、
前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させているときに、画像表示装置５の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄを消灯させる部分。図５０（Ｆ）～（Ｈ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第１領域及び第２領域に停止した装飾識別情報と第３領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【００１８】
［形態８］（Ｎｏ．９）
形態８の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第１期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図２３（Ｃ）、図４２、図４３参照）、
前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第２期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ９ａ、枠ランプ９

ｂ、可動体ランプ９ｄのループ発光制御を繰り返し実行する部分。図２４（Ｂ）、図４２、図４３参照）、
前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図４４参照）、
前記第１期間よりも前記第２期間の方が長い（例えば、ループアクション期間Ｔｂ３＜ループ発光期間Ｔｂ４。図２４（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

【００１９】

［形態９］（Ｎｏ．１０）
形態９の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ１０１の始動入賞判定処理において、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を行う部分）、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に停止表示された「１１１」、「３２６」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、
前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図３６～図３９参照）、
前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別

情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図３９、図４４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【００２０】

［形態１０］（Ｎｏ．１１）
形態１０の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第１演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図４０（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図４０（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、
前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図４０参照）、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、
前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間Ａ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間Ａ２１よりも長い期間とされている部分（フェードアウト表示期間Ａ１＞フェードアウト表示期間Ａ２１）。図

４２、図４３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【００２１】
［形態１１］（Ｎｏ．１２）
形態１１の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第１演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図４０（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図４０（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、
前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図４０参照）、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、
前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードアウト表示期間Ａ２２とが同時期に実行されない部分。図４２、図４３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。

【００２２】
［形態１２］（Ｎｏ．１３）
形態１２の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第１演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図４０（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図４０（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、
前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図４０参照）、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、
前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い（例えば、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間Ｂ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間Ｂ２１よりも長い期間とされている部分（フェードイン表示期間Ｂ１＞フェードイン表示期間Ｂ２１）。図４２、図４３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。
【００２３】
［形態１３］（Ｎｏ．１４）
形態１３の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第１演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図４０（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図４０（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、
前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図４０参照）、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、
前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードイン表示期間Ｂ１とフェードイン表示期間Ｂ２１とが同時期に実行されない部分。図４２、図４３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。
【００２４】
［形態１４］（Ｎｏ．１５）
形態１４の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾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て可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る「擬似連予告」を実行可能な部分）、
前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色（例えば、青色、赤色）の装飾識別情報を有し、
前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図４８、図４９参照）、
前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第１組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第２組合せになる場合と、があり、
前記特定演出において前記第１組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第２組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第１組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第２組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第１組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第２組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【００２５】
［形態１５］（Ｎｏ．１６）
形態１５の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、
可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、主基板１１から出力された客待ちデモ指定コマン

ドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したときに「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図４６参照）、
前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図４６参照）、
前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第１演出モードに対応する第１背景画像００２ＳＧ０８１）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図４７参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始することによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。
【００２６】
［形態１６］（Ｎｏ．１７）
形態１６の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
複数種類の可変表示パターン（図７参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、
実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、
前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示０

０２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、
　前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（Ａ）参照）と、を行うことが可能であり、
　前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図２６（Ｃ）～（Ｆ）参照）、
　前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
　第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行する部分。図２５参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。
【００２７】
　［形態１７］（Ｎｏ．１８）
　形態１７の遊技機は、
　特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、
　複数種類の可変表示パターン（図７参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
　通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（Ａ）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図２６（Ｃ）～（Ｆ）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行する部分。図２５参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすことができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を

高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【００２８】

［形態１８］（Ｎｏ．１９）

形態１８の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図７参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（Ａ）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【００２９】
　第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行する部分。図２５参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。
【００３０】
　［形態１９］（Ｎｏ．２０）
　形態１９の遊技機は、
　特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、
　複数種類の可変表示パターン（図７参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
　通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、
　前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
　未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、
　実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、
　前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示０

０２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、
　前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（Ａ）参照）と、を行うことが可能であり、
　前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、
　前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）
【００３１】
　第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切替表示するシフト表示を実行する部分。図２５参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすことができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。
【００３２】
　［形態２０］（Ｎｏ．２１）
　形態２０の遊技機は、
　特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
　前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
第１演出モードと、第２演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第１演出モード～第４演出モード）のうちからいずかの演出モードに制御可能であり、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記第１演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報を移動させる移動表示が実行され（図２０（Ａ１）、（Ａ２）参照）、
前記第２演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され（図２０（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、
前記第１演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第２演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い（例えば、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１よりも、第２演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２２のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間Ａ２１＜フェードアウト表示期間Ａ２２。図４５（Ａ）（Ｂ）参照））
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２演出モードでは、第１演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることができる。

【００３３】
［形態２１］（Ｎｏ．２２）
形態２１の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
第１演出モードと、第２演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第１演出モード～第４演出モード）のうちからいずかの演出モードに制御可能であり、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、
前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、
前記第１演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第２演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示

の実行期間が異なる（例えば、第１演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンＰＡ１－１が決定された場合と、第２演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンＰＡ１－１が決定された場合とで、フェードアウト表示期間Ａ２１、Ａ２２が異なる。図４５（Ａ）（Ｂ）参照））
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに制御されている場合と第２演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されたときのフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【００３４】

［形態２２］（Ｎｏ．２３）
形態２２の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部００２ＳＧ０５３）と、を含み、
可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み（例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む）、
前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、
前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される（例えば、情報表示部００２ＳＧ０５３に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図２３（Ａ）、図２６参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【００３５】

［形態２３］（Ｎｏ．２４）
形態２３の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記通常状態において、第１演出モード（例えば、第１演出モード）と、第２演出モード（例えば、第２演出モード）とを含む複数種類の演出モードのうちからいずかの演出モードに制御可能であり（例えば、第１演出モード～第４演出モード。図２０参照）、
前記特別状態において、第３演出モード（例えば、第３演出モードや第４演出モード）を含む演出モードに制御可能であり、
前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部００２ＳＧ０５３）と、を含み、
前記第１演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し（図２６参照）、
前記第２演出モードと前記第３演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する（図２８、図２９、図３３参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第２演出モードや第３演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【００３６】

［形態２４］（Ｎｏ．２５）
形態２４の遊技機は、
特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで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、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、
通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、
前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部００２ＳＧ０６１）を含み、
通常背景画像が表示されているときに、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報

知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当りになるか否かを報知するＳＰリーチ演出を実行可能な部分）、
前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像（例えば、第５背景画像００２ＳＧ０８５）が表示され、
可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、ＳＰリーチ演出において、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される（図５３（Ｆ）参照）、
前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、図５３（Ｇ）に示されるように、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示され、第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される部分）、
前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像（例えば、特定画像００２ＳＧ０７５）が動作表示され、
前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない（例えば、低ベース状態においては、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示される一方で（図５３（Ｈ）、（Ｉ）参照）、高ベース状態においては、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示されない部分（図５４（Ｐ）、（Ｓ）参照））
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【００３７】

［形態２５］（Ｎｏ．１８－２）
形態２５の遊技機は、形態１７または形態１８に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域（例えば、アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示（例えば、アクティブ表示００２ＳＧ１０３）を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示（例えば、消去エフェクト００２ＳＧ１１０）を表示可能であり、
前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する（例えば、消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分。図２５（Ｂ３）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技

者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【００３８】

［形態２６］（Ｎｏ．１８－３）

形態２６の遊技機は、形態１７または形態１８に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域（例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌ）と、第２領域（例えば、右飾り図柄表示エリア５Ｒ）と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域（例えば、中飾り図柄表示エリア５Ｃ）と、を含み、

前記通常状態においては、前記第１領域及び前記第２領域よりも前記第３領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し（例えば、図１９参照）、

前記特別状態においては、前記第１領域、前記第２領域及び前記第３領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し（例えば、図１９参照）、

前記特別状態における前記第３領域の方が前記通常状態における前記第３領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される（例えば、図１９参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、第１領域と第２領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第３領域の装飾識別情報をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

【００３９】

（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。

【００４０】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「００２ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【００４１】

（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。

【００４２】

尚、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。尚、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）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【００４３】

尚、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。尚、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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。尚、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。

【００４６】

また、画像表示装置５の表示画面左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【００４７】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像００２ＳＧ２０１（図２０参照）や、時短残回数を示す時短残表示００２ＳＧ２０２（図２０参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【００４８】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２Ａ、３２Ｂが画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【００４９】

また、第１特図用ＬＥＤや第２特図用ＬＥＤなど、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【００５０】

画像表示装置５の画面下部には、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（特図保留記

憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）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、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、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片が傾倒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。尚、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上記のものに限定されない。

【００５５】

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。

【００５６】

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２参照）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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２Ａ、３２Ｂが設けられている。また、可動体３２Ａ、３２Ｂ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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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２参照）により検出さ

れる。
【００６９】
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２参照）により検出される。
【００７０】
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。
【００７１】
（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。尚、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。
【００７２】
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）。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
尚、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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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。

【００７９】

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。

【００８０】

尚、「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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

尚、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。

【００８８】

（演出の進行など）
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。尚、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３２Ａ、３２Ｂ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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。

【００９５】
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。
【００９６】
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。
【００９７】
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。
【００９８】
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）。
【００９９】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図２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。
【０１００】
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。
【０１０１】
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、出力回路１１１などを有する。
【０１０２】
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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【０１０３】
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。尚、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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

出力回路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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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３２Ａ、３２Ｂ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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。また、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。本実施の形態では、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。

【０１１６】

また、表示制御部１２３では、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ため、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。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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。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。

【０１２１】

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特図保留記憶数及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア５Ｕを含む第１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

本実施の形態では、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と、第２インターフェイス画像）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。

【０１２５】

尚、本実施の形態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率（透明度）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率（透明度）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。

【０１２６】

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３２Ａ、３２Ｂを動作させる信号を当該可動体３２Ａ、３２Ｂまたは当該可動体３２Ａ、３２Ｂを駆動する駆動回路に供給する。

【０１２７】

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。

【０１２８】
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。
【０１２９】
尚、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３２Ａ、３２Ｂの制御（可動体３２Ａ、３２Ｂ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。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。
【０１３２】
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。
【０１３３】
図３（Ａ）は、本実施の形態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「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図３（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。
【０１３４】
図３（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。
【０１３５】
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３（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。

【０１３６】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図３（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。
【０１３７】
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３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。
【０１３８】
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。
【０１３９】
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、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０１４０】
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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

尚、図３（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可変表示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。

【０１４４】

図４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４に示すように、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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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「０」～「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「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１４７】

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「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０１４８】

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。

【０１４９】

図５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。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（本実施の形態では約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（本実施の形態では約１／３０）。即ち、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。

【０１５３】

図６（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。本実施の形態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。

【０１５４】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図６（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変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」、「確変大当りＢ」、

「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。

【０１５５】

「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）、繰り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）、繰り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）、繰り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５回（いわゆる５ラウンド）、繰り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。

【０１５６】

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開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。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、確変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。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【０１５７】

図６（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。

【０１５８】

尚、図６（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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

図７は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、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。

【０１６２】

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、本実施の形態では、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、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連１回）、スーパーリーチ（擬似連２回）の３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れるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを４種類以上或いは２種類以下設けてもよい。

【０１６３】

尚、本実施の形態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（擬似連無し）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（擬似連１回）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）、スーパーリーチ（擬似連２回）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（ＰＢ１－４）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）が設けられている。

【０１６４】

図７に示すように、本実施の形態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。

【０１６５】
尚、本実施の形態では、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。
【０１６６】
また、本実施の形態においては、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。
【０１６７】
図８は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。
【０１６８】
具体的には、図８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（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３５％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４０％の割合で決定する。
【０１６９】
また、可変表示結果が確変大当りＡ～Ｃ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（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－２を１０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を７０％の割合で決定する。
【０１７０】
また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、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１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（短縮無し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）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【０１７１】
また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、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（短縮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）、ＰＡ２－２（スーパー

リーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【０１７２】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、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（短縮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）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【０１７３】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）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ＰＡ１－３（短縮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）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１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２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を８０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を１０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【０１７４】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合に、大当り種別に応じ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、複数の大当り用の変動パターン（ＰＢ１－１～ＰＢ１－４）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当り種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【０１７５】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１７６】

このような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９に示すような遊技制御用データ保持エリア００２ＳＧ１５０が設けられている。図９に示す遊技制御用データ保持

エリア００２ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００２ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００２ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００２ＳＧ１５５とを備えている。

【０１７７】

第１特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ａ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０１７８】

第２特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｂ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０１７９】

一例として、第１特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ａ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や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。また、第２特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｂ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や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。

【０１８０】

こうして第１特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｂ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や第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、これら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。

【０１８１】

尚、本実施の形態では、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【０１８２】

普図保留記憶部００２ＳＧ１５１Ｃは、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００２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出され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。

【０１８３】

遊技制御フラグ設定部００２ＳＧ１５２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００２ＳＧ１５２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。
【０１８４】
遊技制御タイマ設定部００２ＳＧ１５３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００２ＳＧ１５３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。
【０１８５】
遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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００２ＳＧ１５４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００２ＳＧ１５４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。
【０１８６】
遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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ＭＲ１～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又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。
【０１８７】
遊技制御バッファ設定部００２ＳＧ１５５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００２ＳＧ１５５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。
【０１８８】
図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【０１８９】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。
【０１９０】
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１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００２ＳＧ１９０が設けられている。図１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００２ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００２ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００２ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００２ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００２ＳＧ１９４とを備えている。
【０１９１】

演出制御フラグ設定部００２ＳＧ１９１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００２ＳＧ１９１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。

【０１９２】

演出制御タイマ設定部００２ＳＧ１９２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００２ＳＧ１９２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。

【０１９３】

演出制御カウンタ設定部００２ＳＧ１９３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００２ＳＧ１９３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。

【０１９４】

演出制御バッファ設定部００２ＳＧ１９４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００２ＳＧ１９４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。

【０１９５】

本実施の形態では、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００２ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００２ＳＧ１９４Ａ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００２ＳＧ１９４Ａ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）という２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００２ＳＧ１９４Ａ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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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００２ＳＧ１９４Ａ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００２ＳＧ１９４Ａ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「０」～「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、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。

【０１９８】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００２ＳＧ１９４Ａ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１０（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「０」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「０」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。

【０１９９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２００】

（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１１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。

【０２０１】

図１１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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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、乱数回路設定処理（ステップＳ８）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。

【０２０４】

また、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、乱数回路設定処理（ステップＳ８）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。

【０２０５】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、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。

【０２０６】

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１２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１２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）。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

（特別図柄プロセス処理）
図１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２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）。
【０２１１】
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１２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。
【０２１２】
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～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）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。
【０２１３】
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。尚、本実施の形態では、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なっている（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）。
【０２１４】
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。
【０２１５】
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。
【０２１６】
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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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、大当り開放後処理は終了する。

【０２２２】

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。

【０２２３】

（始動入賞判定処理）

図１４は、図１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、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がオンであるか否かを判定する（００２ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００２ＳＧＳ１０１；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（００２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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。００２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００２ＳＧＳ１０３）。

【０２２４】

００２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００２ＳＧＳ１０２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（００２ＳＧＳ１０２；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がオンであるか否かを判定する（００２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００２ＳＧＳ１０４；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（００２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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。００２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００２ＳＧＳ１０６）。

【０２２５】

００２ＳＧＳ１０３，００２ＳＧＳ１０６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（００２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」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（００２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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。

【０２２６】

００２ＳＧＳ１０８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００２ＳＧ１５４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（００２ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、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（００２

ＳＧＳ１１０）。
【０２２７】
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、００２ＳＧＳ１０９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。
【０２２８】
００２ＳＧＳ１１０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（００２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」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１２に示す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。
【０２２９】
ＣＰＵ１０３は、００２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、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（００２ＳＧＳ１１３）。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１２に示す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。
【０２３０】
００２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００２ＳＧＳ１１４で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（００２ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４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（００２ＳＧＳ１１４で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（００２ＳＧＳ１１６）、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。
【０２３１】
（特別図柄通常処理）
図１５は、特別図柄通常処理として、図１３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１５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００２ＳＧＳ１４１）。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００２ＳＧＳ１４１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。
【０２３２】
ステップ００２ＳＧＳ１４１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００２ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」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をそれぞれ読み出す（ステップ００２ＳＧＳ１４２）。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。

【０２３３】

ステップ００２ＳＧＳ１４２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「０」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００２ＳＧＳ１４３）。

【０２３４】

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００２ＳＧＳ１４４）、ステップ００２ＳＧＳ１４９に移行する。

【０２３５】

一方、ステップ００２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００２ＳＧＳ１４１；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００２ＳＧＳ１４５）。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００２ＳＧＳ１４５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００２ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００２ＳＧＳ１４１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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

ステップ００２ＳＧＳ１４５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００２ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」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００２ＳＧＳ１４６）。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。

【０２３８】

ステップ００２ＳＧＳ１４６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「０」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００２ＳＧＳ１４７）。

【０２３９】

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「０」に更新した後（ステップ００２ＳＧＳ１４８）、ステップ００２ＳＧＳ１４９に移行する。

【０２４０】
ステップ００２ＳＧＳ１４９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５に示す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００２ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００２ＳＧＳ１５０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（本特徴部であれば低確低ベース状態）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。
【０２４１】
このように、ステップ００２ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、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００２ＳＧＳ１５０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。
【０２４２】
ステップ００２ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００２ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００２ＳＧＳ１５２）。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６（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００２ＳＧＳ１５３）。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００２ＳＧＳ１５４）。
【０２４３】
ステップ００２ＳＧＳ１５４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（低確高ベース状態）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（高確高ベース状態）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００２ＳＧＳ１５５）、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「０」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。尚、ステップ００２ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００２ＳＧＳ１５６に進む。
【０２４４】
また、ステップ００２ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００２ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００２ＳＧＳ１５２～００２ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００２ＳＧＳ１５６の処理を実行する。
【０２４５】

ステップ００２ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３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００２ＳＧＳ１５０ａ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００２ＳＧＳ１５４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、「０」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。

【０２４６】

ステップ００２ＳＧＳ１５６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００２ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０２４７】

尚、ステップ００２ＳＧＳ１４５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００２ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００２ＳＧＳ１５８）、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。

【０２４８】

（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１６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１６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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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３２Ａ、３２Ｂ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。

【０２５３】

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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップＳ８０）と、が実行される。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。

【０２５４】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第１演出モードに対応する第１背景画像と、第２演出モードに対応する第２背景画像と、第３演出モードに対応する第３背景画像と、第４演出モードに対応する第４背景画像と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第１背景画像と第２背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第３背景画像は、遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第４背景画像は、遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。また、第１背景画像と第２背景画像との切り替えは、例えば、ＳＰリーチはれの可変表示が実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

【０２５５】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【０２５６】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【０２５７】

（演出制御プロセス処理）

図１７は、演出制御プロセス処理として、図１６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１７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、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示（第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２）を、始動入賞時受信コマンドバッファ００２ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。保留表示更新処理の実行後は、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。

【０２５８】

尚、ステップＳ１６１において、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（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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３２Ａ、３２Ｂ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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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“４”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。

【０２６４】

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“５”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。

【０２６５】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１８は、図１７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００２ＳＧＳ２７１）。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００２ＳＧＳ２７１；Ｙ）、例えば、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００２ＳＧＳ２７２）。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。

【０２６６】

また、ステップ００２ＳＧＳ２７１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００２ＳＧＳ２７１；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００２ＳＧＳ２７３）。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００２ＳＧＳ２７３；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００２ＳＧＳ２７３；Ｙ）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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００２ＳＧＳ２７４）。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。

【０２６７】

ステップ００２ＳＧＳ２７２またはステップ００２ＳＧＳ２７４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００２ＳＧＳ２７５）。

【０２６８】

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００２ＳＧＳ２７６）。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。

【０２６９】

尚、本実施の形態では、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～確変大当りＣに該当する第３可変表示結果指定コマンド～第４可変表示結果指定コマンドである場合は、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図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【０２７０】

尚、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は、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢ～確変大当りＣに該当する第３可変表示結果指定コマンド～第４可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、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）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が１００回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が１００回の可変表示で終了するか１０００００回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターンＰＡ２－３、ＰＡ２

－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ００２ＳＧＳ２７７）。ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ００２ＳＧＳ２７８；Ｎ）は、ステップ００２ＳＧＳ３８３に進む。

【０２７４】

ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ状態を形成する左飾り図柄表示エリア５Ｌ及び右飾り図柄表示エリア５Ｃの停止図柄の表示色を特定する。そして、図４９（Ｃ）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、１回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて２回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×２」）の表示色を決定して記憶する（ステップ００２ＳＧＳ２７８）。

【０２７５】

次いで、ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ００２ＳＧＳ２７９）、擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は（ステップ００２ＳＧＳ２７９；Ｙ）、図４９（Ｃ）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、２回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて３回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×３」）の表示色を決定して記憶する（ステップ００２ＳＧＳ２８０）。

【０２７６】

そして、ステップ００２ＳＧＳ２７９にて擬似連２回の変動パターンではないと判定した場合、またはステップ００２ＳＧＳ２８０の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし（ステップ００２ＳＧＳ２８１）、ステップ００２ＳＧＳ２８２に進む。

【０２７７】

次いで、ステップ００２ＳＧＳ２８２において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ００２ＳＧＳ２８２）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００２ＳＧＳ２８３）。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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００２ＳＧＳ２８４）。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。

【０２８０】

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００２ＳＧＳ２８５）。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００２ＳＧＳ２８６）。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や小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や小図柄の可変表示（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（ステップ００２ＳＧＳ２８７）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０２８１】

（飾り図柄と小図柄）

次に、飾り図柄と小図柄について、図１９～図２２に基づいて説明する。図１９は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図２０は、（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードの態様を示す図である。図２１は、（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図２２は、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（Ｅ）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

【０２８２】

尚、図１９において、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）、小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ及び表示エリア５Ｓに表示されるときの比率にて表示されている。

【０２８３】

図１９に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部００２ＳＧ０５１と、数字表示部００２ＳＧ０５１の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部００２ＳＧ０５３と、これら数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２及び情報表示部００２ＳＧ０５３の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００２ＳＧ０５４と、から構成される。

【０２８４】

尚、本実施の形態では、情報表示部００２ＳＧ０５３に、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタの名前が表示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、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【０２８５】

また、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「０」～「９」の数字からなる数字表示部００２ＳＧ０６１と、数字表示部００２ＳＧ０６１の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００２ＳＧ０６４と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【０２８６】

また、画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字から

なり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【０２８７】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【０２８８】

＜各図柄の表示時期＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置５の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中にＳＰリーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置５の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

【０２８９】

＜各図柄の可変表示態様＞飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第１演出モードにて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行され、第２演出モードにて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【０２９０】

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第３演出モードにて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行され、第４演出モードにて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【０２９１】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲにおいて「０」～「９」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

【０２９２】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【０２９３】

＜数字表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部００２ＳＧ０５１、００２ＳＧ０６１だけでなく、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３及び台座表示部００２ＳＧ０５４を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【０２９４】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒには同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア５Ｃには、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒよりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行

き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲに同一サイズで表示される。

【０２９５】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとは、画像表示装置５の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア５Ｃは、左飾り図柄表示エリア５Ｌ及び右飾り図柄表示エリア５Ｒよりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置５の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは、画像表示装置５の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア５Ｃの停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア５Ｃの停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置５の表示画面の中央に近い位置に配置される（図２０参照）。

【０２９６】

また、飾り図柄（低ベース状態用）の数字表示部００２ＳＧ０５１のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部００２ＳＧ０６１のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄（高ベース状態用）、飾り図柄（低ベース状態用）、小図柄の順に大きい（数字表示部のサイズ：飾り図柄（高ベース状態用）＞飾り図柄（低ベース状態用）＞小図柄）。また、各図柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

【０２９７】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア５Ｌ及び右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、画像表示装置５の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる（図２０参照）。

【０２９８】

また、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像（３Ｄ画像、３次元画像）にて形成されている。立体視画像とは、例えば、３ＤＣＧにて作成された画像（３次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成（モデリング）し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの）であるが、３次元表示装置（例えば、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と、該画像用液晶パネル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と、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネル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とを有する）にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

【０２９９】

また、飾り図柄の「０」～「９」の数字のうち、「１・３・５・７・９」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「０・２・４・６・８」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄（非確変図柄）とされている。尚、確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることがあるようにしてもよい。

【０３００】

＜キャラクタ表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、非立体視画像（２Ｄ画像、２次元画像）にて形成されている。尚、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は立体視画像（３Ｄ画像、３次元画像）にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション（動作）が行われるようになっている

。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

【０３０１】

＜情報表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）の情報表示部００２ＳＧ０５３は、非立体視画像（２Ｄ画像、２次元画像）にて形成されている。尚、情報表示部００２ＳＧ０５３は立体視画像（３Ｄ画像、３次元画像）にて形成されていてもよい。また、情報表示部００２ＳＧ０５３には、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、情報表示部は設けられていない。

【０３０２】

＜台座表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部００２ＳＧ０５４は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像（２Ｄ画像、２次元画像）にて形成されている。また、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部００２ＳＧ０６４は、立体視画像（３Ｄ画像、３次元画像）にて形成されている。尚、台座表示部００２ＳＧ０５４と台座表示部００２ＳＧ０６４の双方が立体視画像（３Ｄ画像、３次元画像）にて形成されていてもよい。また、飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部００２ＳＧ０５４のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部００２ＳＧ０６４のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

【０３０３】

＜主要色＞飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部００２ＳＧ０５１、００２ＳＧ０６１に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部００２ＳＧ０５４、００２ＳＧ０６４などについては、数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

【０３０４】

また、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中での物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

【０３０５】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出やＳＰリーチ演出が表現され、ＳＰリーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、大当りなど）となることが報知される。

【０３０６】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

【０３０７】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部００２ＳＧ０６１がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

【０３０８】

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

【０３０９】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色とされていてもよい。

【０３１０】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるというよりも、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などがないシンプルな色味）であることが好ましい。

【０３１１】

図２０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードとして、第１演出モード（図２０（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図２０（Ｂ１）（Ｂ２）参照）、第３演出モード（図２０（Ｃ１）（Ｃ２）参照）及び第４演出モード（図２０（Ｄ１）（Ｄ２）参照）のいずれかを実行可能とされている。第１演出モード及び第２演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第３演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第４演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【０３１２】

図２０（Ａ１）に示すように、第１演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示される。また、図２０（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。

【０３１３】

詳しくは、図２１（Ａ１）（Ａ２）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図２１（Ａ２）に示すように、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【０３１４】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に

対応する第１保留表示００２ＳＧ１０１及び第２保留表示００２ＳＧ１０２や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【０３１５】

図２０（Ｂ１）に示すように、第２演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第２背景画像００２ＳＧ０８２が表示される。また、図２０（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第２スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【０３１６】

詳しくは、図２１（Ｂ１）（Ｂ２）に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア５Ｃの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【０３１７】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「２」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図２１（Ｂ２）に示すように、先行の「２」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「３」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「２」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「３」の飾り図柄と「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【０３１８】

図２０（Ｃ１）に示すように、第３演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第３背景画像００２ＳＧ０８３が表示される。また、図２０（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【０３１９】

詳しくは、図２２（Ｃ１）（Ｃ２）に示すように、第３演出モードにおける飾り図柄は、第１面５ａと該第１面５ａの反対面である第２面５ｂとを有しており、第１面５ａには先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面５ａが正面を向いているときには、第２面５ｂに後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部００２ＳＧ０６４は透過率が低い（不透明）であるため、第２面５ｂに表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【０３２０】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面５ａ、第２面５ｂ、第１面５ａ、第２面５ｂ・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより

、飾り図柄の回転表示が実行される。
【０３２１】
　また、図２２（Ｃ２）に示すように、第１面５ａが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第２面５ｂが表示されるとき、第２面５ｂには、第１面５ａに表示されている飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第２面５ｂが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第１面５ａが表示されるとき、第１面５ａには、第２面５ｂに表示されている飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「５」の飾り図柄）が表示される。
【０３２２】
　また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００２ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００２ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。
【０３２３】
　図２０（Ｄ１）に示すように、第４演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示される。また、図２０（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。
【０３２４】
　詳しくは、図２２（Ｄ１）（Ｄ２）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図２２（Ｄ１）に示すように、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、図２２（Ｄ２）に示すように、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。
【０３２５】
　また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００２ＳＧ２０１が表示される。
【０３２６】
　また、第２演出モードでは、飾り図柄の情報表示部００２ＳＧ０５３の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第３演出モード、第４演出モードでは、飾り図柄は情報表示部００２ＳＧ０５３を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第１演出モードにおいては、情報表示部００２ＳＧ０５３を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第２演出モードや第３演出モードでは情報表示部００２ＳＧ０５３を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部００２ＳＧ０５３に表示される名前だけでなく、情報表示部００２ＳＧ０５３そのものが非表示とされてもよい。
【０３２７】

図２２（Ｅ）に示すように、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに通過期間Ｔａ２を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに期間Ｔａ２を要する。一方、小図柄は、上記期間Ｔａ２において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、５回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【０３２８】

詳しくは、フレームレート（画面表示速度）が３０ＦＰＳ（１秒間に３０フレーム（コマ）の画像を表示）に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに１０フレームの画像が表示され、その期間Ｔａ２は約０．３秒とされる。

【０３２９】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄（例えば、「６３５」、「１７５」、「４６１」、「５３２」、「９１３」など）がそれぞれ２フレーム毎（期間Ｔａ１）に表示される。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間Ｔａ２に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が５回切り替えて、それぞれ期間Ｔａ１にわたり表示される（期間Ｔａ１＜期間Ｔａ２）。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間Ｔａ１にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬（約０．０６秒）であるため、目視では確認が困難とされている。

【０３３０】

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「３２６」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「３２６」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「３２６」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【０３３１】

また、飾り図柄は、第１演出モード、第２演出モード及び第４演出モードにおけるスクロール表示や、第３演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【０３３２】

（飾り図柄の各種アクション）

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図２３に基づいて説明する。図２３は、（Ａ）は飾り図柄の変動開始アクション、（Ｂ）は変動停止アクション、（Ｃ）はループアクションを示す図である。

【０３３３】

図２３（Ａ）～図２３（Ｃ）に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ内を移動したり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１やキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２を変化させる各種アクション（動作）を実行可能である。

【０３３４】

（変動開始アクション）

図２３（Ａ）に示すように、第１演出モード及び第２演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクションＡ１において両手を腰にあてて右斜め前を向く通

常態様とされ、変動開始アクションＡ２において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクションＡ３においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションＡ１、Ａ２、Ａ３の３フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間（Ａ１～Ａ３）内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前（Ａ１）、正面（Ａ２）、左斜め前（Ａ３）の順に変わる変動開始アクション（動作）が行われる。

【０３３５】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスクロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（Ａ４）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクションＡ１～Ａ４は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間Ｔｂ１（図２４参照）にわたり実行される。

【０３３６】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションＡ１、Ａ２、Ａ３、Ａ４の４フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間Ｔｂ１において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

【０３３７】

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクタの身体の向きが左右反転する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３、台座表示部００２ＳＧ０５４のうち少なくともいずれか１つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

【０３３８】

また、第１演出モードにおいては、変動開始アクション期間Ｔｂ１において、情報表示部００２ＳＧ０５３に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクタの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクタの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

【０３３９】

具体的には、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部００２ＳＧ０５３に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このように、変動開始アクション期間Ｔｂ１、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【０３４０】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の可変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始

されるまでの期間であればよい。
【０３４１】
（変動停止アクション）
図２３（Ｂ）に示すように、第１演出モード及び第２演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。
【０３４２】
具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき、キャラクタは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクションＢ１）、通常態様よりも台座表示部００２ＳＧ０５４から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクションＢ２）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクションＢ３）。
【０３４３】
ここでは、説明の便宜上、変動停止アクションＢ１、Ｂ２、Ｂ３の３フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間Ｔｂ２において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。
【０３４４】
尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３、台座表示部００２ＳＧ０５４のうち少なくともいずれか１つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。
【０３４５】
（ループアクション）
図２３（Ｃ）に示すように、第１演出モード及び第２演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。
【０３４６】
具体的には、ループアクションＣ１において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が正面を向く通常態様とされ、ループアクションＣ２において、キャラクタが台座表示部００２ＳＧ０５４に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が右側に約４５度回動する態様とされ、ループアクションＣ３において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が正面を向く通常態様とされ、ループアクションＣ４において、キャラクタが台座表示部００２ＳＧ０５４に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が左側に約４５度回動する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間Ｔｂ３にわたりループアクションＣ１、Ｃ２、Ｃ３、Ｃ４が順に実行され、ループアクション期間Ｔｂ３の終了後にループアクションＣ１に戻り、再びループアクション期間Ｔｂ３にわたりループアクションＣ１～Ｃ４のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクションＣ１～Ｃ４が周期的に実行される。
【０３４７】

ここでは、説明の便宜上、ループアクションＣ１～Ｃ４の４フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が回動して復元するまでのループアクション期間Ｔｂ３において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部００２ＳＧ０５１が表示されることによりループアクション（動作）が行われる。

【０３４８】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１が回動する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３、台座表示部００２ＳＧ０５４のうち少なくともいずれか１つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

【０３４９】

（各種アクション期間及び発光期間の比較）

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図２４に基づいて説明する。図２４は、（Ａ）は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、（Ｂ）はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【０３５０】

図２４（Ａ）に示すように、飾り図柄の変動開始アクションＡ１～Ａ４（図２３（Ａ）参照）は、実行期間である変動開始アクション期間Ｔｂ１は約１．５秒であり（変動開始アクション期間Ｔｂ１＝約１．５秒）、約４５フレームの画像からなる。また、飾り図柄の変動停止アクションＢ１～Ｂ３（図２３（Ｂ）参照）は、実行期間である変動停止アクション期間Ｔｂ２は約０．８秒であり（変動停止アクション期間Ｔｂ２＝約０．８秒）、約２８フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクションＣ１～Ｃ４（図２３（Ｃ）参照）は、１の周期であるループアクション期間Ｔｂ３は約１．８秒であり（ループアクション期間Ｔｂ３＝約１．８秒）、約５５フレームの画像からなる。

【０３５１】

また、図２４（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の上部に設けられた可動体３２Ａ及び画像表示装置５の下部に設けられた可動体３２Ｂ各々に設けられた可動体ランプ９ｄや、遊技機用枠３に設けられたメインランプ９ａ及び枠ランプ９ｂは、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【０３５２】

このループ発光制御は、例えば、１の周期であるループ発光期間Ｔｂ４にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間Ｔｂ４の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間Ｔｂ４において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

【０３５３】

そして、ループアクション期間Ｔｂ３よりもループ発光期間Ｔｂ４の方が長くなっている（ループアクション期間Ｔｂ３＜ループ発光期間Ｔｂ４）。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返し行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【０３５４】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期

的に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、１の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、４色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

【０３５５】

尚、図２４（Ａ）に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第１演出モードまたは第２演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第３演出モードまたは第４演出モードである場合には実行されない。また、図２４（Ｂ）に示す可動体ランプ９ｄ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂのループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第１演出モードまたは第２演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第３演出モードまたは第４演出モードである場合には実行されない。

【０３５６】

（保留表示）

次に、保留表示について、図２５に基づいて説明する。図２５は、（Ａ１）～（Ａ４）、（Ｂ１）～（Ｂ４）は、保留表示の動作例を説明する図である。

【０３５７】

図２５（Ａ１）に示すように、遊技の待機中（保留記憶数「０」）の場合、画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア５Ｕは、４つの表示エリアからなり、左から１番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ００２ＳＧ１９４Ａにおけるバッファ番号「１－１」に対応し、左から２番目の表示エリアはバッファ番号「１－２」に対応し、左から３番目の表示エリアはバッファ番号「１－３」に対応し、左から４番目の表示エリアはバッファ番号「１－４」に対応している。

【０３５８】

図２５（Ａ２）に示すように、遊技待機中において始動入賞（例えば、第１始動入賞）が発生すると、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに、第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示される。次いで、第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後（図２５（Ａ３）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア５Ｆに向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア５Ｆに到達したときに拡大表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示される（図２５（Ａ４）参照）。

【０３５９】

つまり、図２５（Ａ２）に示すように始動入賞が発生した時点では、第１保留表示００２ＳＧ１０１は特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、アクティブ表示エリア５Ｆには表示されないが、第１始動入賞が発生したことに基づいて第１保留表示００２ＳＧ１０１が特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【０３６０】

しかし、可変表示は開始されているものの、図２５（Ａ４）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１が、アクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【０３６１】

よって、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されて

いた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【０３６２】

次に、図２５（Ｂ１）に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「１」以上（例えば、保留記憶数「２」）の場合について説明すると、画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、左から１番目と２番目の表示エリアに第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示されるとともに、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示されている。

【０３６３】

図２５（Ｂ２）に示すように、アクティブ表示エリア５Ｆに表示されているアクティブ表示００２ＳＧ１０３に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア５Ｆに表示されていたアクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されるとともに、該アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト００２ＳＧ１１０が表示される。

【０３６４】

尚、消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト００２ＳＧ１１０により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【０３６５】

次いで、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、該第１保留表示００２ＳＧ１０１が左斜め上に向けて移動を開始した後（図２５（Ｂ３）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア５Ｆに向けて左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示される（図２５（Ｂ４）参照）。

【０３６６】

また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図２５（Ｂ３）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動する（図２５（Ｂ４）参照）。

【０３６７】

つまり、図２５（Ｂ２）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去された後、図２５（Ｂ３）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、まだアクティブ表示エリア５Ｆまで移動されていないが、第１保留表示００２ＳＧ１０１の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【０３６８】

しかし、可変表示は開始されているものの、図２５（Ｂ４）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、アクティブ表示エリア５Ｆへの移動（シフト表示）が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者

に違和感を与えてしまう虞がある。

【０３６９】

よって、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【０３７０】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア５Ｕ及びアクティブ表示エリア５Ｆは、第１演出モード～第４演出モードで共通の態様とされていることで、図２５に示すシフト表示は、第１演出モード～第４演出モードで共通の態様にて実行されるようになっているが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア５Ｕ及びアクティブ表示エリア５Ｆを設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

【０３７１】

また、図２５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数種類の変動パターン（例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど）に共通の動作態様（例えば、特図保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆまで保留表示が山なりの軌跡で移動する態様）で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

【０３７２】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか１つの要素が共通であるものを含む。

【０３７３】

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア５Ｕの左から１番目の表示エリアに第１保留表示００２ＳＧ１０１（または第２保留表示００２ＳＧ１０２）が表示された後、第１保留表示００２ＳＧ１０１（または第２保留表示００２ＳＧ１０２）が特図保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆへ移動表示（シフト表示）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、保留記憶数が「０」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１（または第２保留表示００２ＳＧ１０２）が表示されることなく、アクティブ表示エリア５Ｆに直接アクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示されるようにしてもよい。

【０３７４】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示（シフト表示）として、第１保留表示００２ＳＧ１０１を、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて非直線的（例えば、山なり）に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、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示（シフト表示）は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆに表示されていたアクティブ表示００２ＳＧ１０３と、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア５Ｆに新たな可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３の表示を開始するものでもよい。

【０３７５】
（可変表示開始時の各部の動作例）
次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図２６～図３５に基づいて説明する。図２６は、第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図２７は、図２６に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図２８は、第２演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図２９は、図２８に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図３０は、図２８の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図３１は、変形例１としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図３２は、図３１に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図３３は、第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図３４は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図３５は、第４演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【０３７６】
尚、以下の画像表示装置５の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、１点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。
【０３７７】
（第１演出モードの可変表示の動作例）
まず、第１演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図２６及び図２７に基づいて説明する。
【０３７８】
図２６（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。
【０３７９】
次いで、図２６（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００２ＳＧ１１０が表示される。
【０３８０】
図２６（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図２３（Ａ）参照）が、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。
【０３８１】
具体的には、第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示される（図２６（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図２６（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図２６（Ｄ）参照）。

【０３８２】
尚、図２６（Ｂ）において表示された消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。
【０３８３】
図２６（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して上昇のアクションＡ４が開始され、上昇移動（アクションＡ４）が終了すると、図２６（Ｆ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
【０３８４】
次いで、図２６（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して上昇のアクションＡ４が開始され、上昇移動（アクションＡ４）が終了すると、図２６（Ｇ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
【０３８５】
次いで、図２６（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して上昇のアクションＡ４が開始され、上昇移動（アクションＡ４）が終了すると、図２６（Ｈ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
【０３８６】
このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。
【０３８７】
つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。
【０３８８】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図２６（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図２６（Ｈ）に示す中速を経て、図２７（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図２６（Ｇ）～図２７（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。
【０３８９】
（第２演出モードの可変表示の動作例）

次に、第２演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図２８及び図２９に基づいて説明する。

【０３９０】

図２８（Ａ）には、第２演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、第２演出モードでは、飾り図柄の情報表示部００２ＳＧ０５３の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

【０３９１】

次いで、図２８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００２ＳＧ１１０が表示される。

【０３９２】

図２８（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図２３（Ａ）参照）が、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【０３９３】

具体的には、第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示される（図２８（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図２８（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図２８（Ｄ）参照）。

【０３９４】

尚、図２８（Ｂ）において表示された消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【０３９５】

図２８（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して後退のアクションＡ４が開始され、表示画面の奥側への後退移動（アクションＡ４）が終了すると、図２８（Ｆ）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０３９６】

次いで、図２８（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して後退のアクションＡ４が開始され、後退移動（アクションＡ４）が終了すると、図２８（Ｇ）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０３９７】
次いで、図２８（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して後退のアクションＡ４が開始され、後退移動（アクションＡ４）が終了すると、図２８（Ｈ）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
【０３９８】
このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。
【０３９９】
つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。
【０４００】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図２８（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図２８（Ｈ）に示す中速を経て、図２９（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図２８（Ｇ）～図２９（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。
【０４０１】
このように、第２演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図３０（Ａ）（Ｂ）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）が飾り図柄「２」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「３」のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタは表示される一方、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）は視認困難となり（または、表示されず）、図３０（Ｃ）に示すように、飾り図柄「２」が消去されてから、飾り図柄「３」の数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）が表示されるようになっている。
【０４０２】
また、一の飾り図柄「２」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「３」が一の飾り図柄「２」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「３」は、そのキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタが表示される一方で数字表示部００２ＳＧ０５１の数字が表示されず、飾り図柄「２」が消去されてから飾り図柄「３」の数字

が表示されるので、一の飾り図柄の数字「２」と他の飾り図柄「３」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「２」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【０４０３】

また、本実施の形態では、図３０（Ａ）に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてから、図３０（Ｃ）に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図３０（Ａ）～図３０（Ｃ）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【０４０４】

（変形例１としての可変表示の動作例）

次に、変形例１としての飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図３１及び図３２に基づいて説明する。本変形例１では、第２演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第２モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

【０４０５】

図３１（Ａ）～図３１（Ｄ）の流れについては、図２８（Ａ）～図２８（Ｄ）と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

【０４０６】

図３１（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して後退のアクションＡ４が開始され、表示画面の手前側への前進移動（アクションＡ４）が終了すると、図３１（Ｆ）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０４０７】

次いで、図３１（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して前進のアクションＡ４が開始され、前進移動（アクションＡ４）が終了すると、図３１（Ｇ）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０４０８】

次いで、図３１（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクションＡ１～Ａ３が終了して前進のアクションＡ４が開始され、前進移動（アクションＡ４）が終了すると、図３１（Ｈ）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０４０９】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【０４１０】

つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてからスクロ

ール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【０４１１】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図３１（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３１（Ｈ）に示す中速を経て、図３２（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図３１（Ｇ）～図３２（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【０４１２】

このように、変形例１としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図３１（Ｇ）（Ｈ）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」）が飾り図柄「３」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「２」のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタは表示される一方、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「２」）は視認困難となる（または、表示されず）。

【０４１３】

また、一の飾り図柄「３」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「２」が一の飾り図柄「３」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「２」は、そのキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタが表示される一方で数字表示部００２ＳＧ０５１の数字が表示されず、飾り図柄「２」が消去されてから飾り図柄「３」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「３」と他の飾り図柄「２」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「３」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【０４１４】

また、本変形例１では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図３１（Ｆ）～図３１（Ｈ）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【０４１５】

（第３演出モードの可変表示の動作例）

次に、第３演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図３３及び図３４に基づいて説明する。

【０４１６】

図３３（Ａ）には、第３演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ

にて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００２ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。

【０４１７】

次いで、図３３（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００２ＳＧ１１０が表示される。

【０４１８】

図３３（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図２３（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【０４１９】

具体的には、第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示される（図３３（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図３３（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図３３（Ｄ）参照）。

【０４２０】

尚、図３３（Ｂ）において表示された消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【０４２１】

図３３（Ｆ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の回転表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始される。

【０４２２】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

【０４２３】

つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてから回転表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【０４２４】
　また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、図３３（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３３（Ｇ）に示す中速を経て、図３３（Ｈ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。
【０４２５】
　図３４に示すように、第３演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第１面５ａ及び第２面５ｂを繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するときに非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第１面５ａ側の数字表示部００２ＳＧ０５１は表示される一方、第２面５ｂ側の数字表示部００２ＳＧ０５１は表示されないようになっている。
【０４２６】
　例えば、図３４（Ａ）に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第１透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄は、第１面５ａに表示されている数字「３２６」は視認できるが、裏面である第２面５ｂに表示されている（表示予定の）数字「４３７」は視認困難な状態とされている。
【０４２７】
　また、図３４（Ｂ）に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第１透過率よりも高い第２透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄は、第２面５ｂに表示されている数字「４３７」は視認できるが、裏面である第１面５ａに表示されている（表示予定の）数字「５４８」は視認困難な状態とされている。
【０４２８】
　また、図３４（Ｃ）に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第２透過率よりも高い第３透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄は、第１面５ａに表示されている数字「７６３」は困難ではあるが視認でき、裏面である第２面５ｂに表示されている（表示予定の）数字「８７４」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第１面５ａ、第２面５ｂのいずれも視認困難となる。
【０４２９】
　このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面（例えば、第１面５ａ）側だけでなく裏面（例えば、第２面５ｂ）側も透過して視認可能となるが、この際、表面（例えば、第１面５ａ）側の数字は表示される一方、裏面（例えば、第２面５ｂ）側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよく、このようにすることで、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄの制御を簡素化することができる。
【０４３０】
　（第４演出モードの可変表示の動作例）
　次に、第４演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図３５に基づいて説明する。
【０４３１】

図３５（Ａ）には、第４演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００２ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図２３（Ａ）参照）

【０４３２】

次いで、図３５（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００２ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００２ＳＧ１１０が表示される。

【０４３３】

図３５（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図２３（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【０４３４】

具体的には、第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示される（図３５（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図３５（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図３５（Ｄ）参照）。

【０４３５】

尚、図３５（Ｂ）において表示された消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【０４３６】

図３５（Ｆ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【０４３７】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【０４３８】

つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてからスクロ

ール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【０４３９】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、図３５（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３５（Ｇ）に示す中速を経て、図３５（Ｈ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【０４４０】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【０４４１】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【０４４２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【０４４３】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わ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、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【０４４４】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【０４４５】

また、高ベース状態においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【０４４６】

また、本実施の形態では、図４２、図４３に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始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、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか１つの飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【０４４７】

（図柄停止表示時の各部の動作例）

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図３６～図４０に基づいて説明する。図３６は、第１演出モード（第２演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図３７は、図３６に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図３８は、（Ａ）～（Ｇ）は第１演出モード（第２演出モード）において保留記憶数が３個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図３９は、（Ａ）、（Ｂ）は第４演出モード（第３演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【０４４８】

（第１演出モード［保留記憶数「２個以下」］の図柄停止表示の動作例）

まず、第１演出モードで保留記憶数が２個以下である場合のはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるときの各部の動作例について、図３６及び図３７に基づいて説明する。尚、第２演出モードについては、背景画像が異なるだけで他は第１演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【０４４９】

図３６（Ａ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３６（Ｂ）参照）。

【０４５０】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア５Ｌの停止位置に仮停止表示されると（図３６（Ｃ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが拡大し（図３６（Ｄ）参照）、その後、

元のサイズに復元する変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）が実行される（図３６（Ｅ）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図２３（Ｃ）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【０４５１】

左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄が仮停止表示されると、図３６（Ｆ）に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３６（Ｆ）参照）。

【０４５２】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示されると（図３６（Ｇ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが拡大し（図３６（Ｈ）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）が実行される（図３７（Ｉ）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図２３（Ｃ）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【０４５３】

右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄が仮停止表示されると、図３７（Ｊ）に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３７（Ｋ）参照）。

【０４５４】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示されると（図３７（Ｋ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが拡大し（図３７（Ｌ）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）が実行される（図３７（Ｍ）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図２３（Ｃ）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【０４５５】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去される（図３７（Ｍ）参照）。

【０４５６】

（第１演出モード［保留記憶数「３個」］の図柄停止表示の動作例例）

次に、第１演出モードで保留記憶数が３個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるときの各部の動作例について、図３８（Ａ）～（Ｇ）に基づいて説明する。尚、第２演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第１演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【０４５７】

図３８（Ａ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３８（Ｂ）参照）。

【０４５８】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア５Ｌの停止位置に仮停止表示されると（図３８（Ｃ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるが、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図２３（Ｃ）参照）は実行される。

【０４５９】
左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３８（Ｄ）参照）。
【０４６０】
次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示されると（図３６（Ｅ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるが、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図２３（Ｃ）参照）は実行される。
【０４６１】
右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図３８（Ｆ）参照）。
【０４６２】
次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示されると（図３８（Ｇ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるが、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図２３（Ｃ）参照）は実行される。
【０４６３】
その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去される（図３８（Ｇ）参照）。
【０４６４】
（第４演出モードの図柄停止表示の動作例）
次に、第４演出モードである場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるときの各部の動作例について、図３９（Ａ）（Ｂ）に基づいて説明する。尚、第３演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第４演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。
【０４６５】
図３９（Ａ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図３９（Ｂ）参照）。
【０４６６】
そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ０％（不透明）となるが、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図２３（Ｂ）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図２３（Ｃ）参照）も実行されない。
【０４６７】
その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去される（図３９（Ｃ）参照）。
【０４６８】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が２個以下で被短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が３個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【０４６９】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、１．可変表示開始時～高速可変表示手前、２．高速可変表示、３．低速可変表示～可変表示停止、４．停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせて映像を作成することが考えられるが、２．高速可変表示については、図２０（Ａ２）、（Ｂ２）、（Ｃ２）、（Ｄ２）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかなどを目視により認識することは極めて困難とされている（図２０（Ａ２）、（Ｂ２）、（Ｃ２）、（Ｄ２）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさずＲＯＭ１２１の容量を圧迫するだけであるため、高速可変表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにおらず共通のデータが用いられることが好ましい。

【０４７０】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図４０～図４１に基づいて説明する。図４０は、（Ａ１）は第１背景画像、（Ａ２）は第１所定背景画像を示す図であり、（Ｂ）は背景変化を説明する図である。図４１は、第１演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【０４７１】

図４０に示すように、第１演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図４０（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図４０（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件（例えば、ＳＰリーチはずれが発生した場合など）が成立したことを契機に実行されるようになっている。本実施の形態では、ＳＰリーチはずれの次の可変表示における所定のタイミング（例えば、可変表示開始時など）に実行されるようになっている。

【０４７２】

尚、本実施の形態では、第１演出モードにおいて、第１背景画像００２ＳＧ０８１と第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａとのいずれかに切り替え表示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、特に図示しないが、第１背景画像００２ＳＧ０８１と第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａとを含む３種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、ＳＰリーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

【０４７３】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【０４７４】

図４０（Ｂ）に示すように、第１背景画像００２ＳＧ０８１から第１所定背景画像００

２ＳＧ０８１Ａへ切り替え表示される場合（または第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａから第１背景画像００２ＳＧ０８１へ切り替え表示される場合）、不透明度１００％で表示されている第１背景画像００２ＳＧ０８１の透過率（透明度）を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度０％で非表示とされている第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの透過率（透明度）を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される（フェードアウト表示期間Ａ１＝フェードイン表示期間Ｂ１）。フェードアウト表示期間Ａ１及びフェードイン表示期間Ｂ１は、例えば約６秒とされ、その間に約２１０フレームの画像が表示される。

【０４７５】

具体的には、図４１（Ａ）に示すように、第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率（透明度）が高まって視認困難になっていく一方で（図４１（Ｂ）参照）、第１背景画像００２ＳＧ０８１の下位レイヤに表示されている第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの透過率（透明度）が低下していき、徐々に視認可能となっていく（図４１（Ｃ）参照）。

【０４７６】

次いで、第１背景画像００２ＳＧ０８１の視認がより低下するとともに、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの視認性が高まり（図４１（Ｄ）（Ｅ）参照）、最終的には、第１背景画像００２ＳＧ０８１の透過率が１００％になって消去される一方で、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの透過率が０％になって視認容易になる（図４１（Ｆ）参照）。

【０４７７】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードイン表示期間Ｂ１とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードイン表示期間Ｂ１とは期間が同一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、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードイン表示期間Ｂ１との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間Ａ１が終了してからフェードイン表示期間Ｂ１が開始されてもよい。

【０４７８】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下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、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第１期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第２期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

【０４７９】

また、本実施の形態では、一の演出モード（例えば、第１演出モードや第２演出モード）において背景画像が切り替え表示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、第１演出モードに対応する第１背景画像から第２演出モードに対応する第２背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第１背景画像のフェードアウト表示期間と第２背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

【０４８０】

（可変表示における各部の動作例）

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図４２～図４５に基づいて説明する。図４２は、第１演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図４３は、第２演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図４４は、第３演出モード・第４演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図４５は、（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２演出モード、（Ｃ）は第３演出モード及び第４演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【０４８１】
（第１演出モード）
図４２に示すように、第１演出モードにおいて、保留記憶数が「２」以下で非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図４５（Ａ）参照）。
【０４８２】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２１は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【０４８３】
また、可変表示の開始時において、背景画像を第１背景画像００２ＳＧ０８１から第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａに切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第１背景画像００２ＳＧ０８１の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。
【０４８４】
飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間Ｂ２１は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【０４８５】
その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。
【０４８６】
第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間Ａ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間Ａ２１よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間Ａ１＞フェードアウト表示期間Ａ２１）。
【０４８７】
また、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間Ｂ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間Ｂ２１よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間Ｂ１＞フェードイン表示期間Ｂ２１）。
【０４８８】
また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ９ｄ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂは、背景パターンに対応したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、背景ＢＧＭが出力される。
【０４８９】
（第２演出モード）

次に、図４３に示すように、第２演出モードにおいて、保留記憶数が「２」以下で非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図４５（Ｂ）参照）。

【０４９０】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２２は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０４９１】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第１背景画像００２ＳＧ０８１から第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａに切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第１背景画像００２ＳＧ０８１の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａの透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【０４９２】

飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間Ｂ２２は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０４９３】

その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【０４９４】

第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間Ａ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間Ａ２２よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間Ａ１＞フェードアウト表示期間Ａ２２）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【０４９５】

また、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間Ｂ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間Ｂ２２よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間Ｂ１＞フェードイン表示期間Ｂ２２）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変

表示が終了することに注目させることができる。

【０４９６】

また、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１よりも、第２演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２２のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間Ａ２１＜フェードアウト表示期間Ａ２２。図４５（Ａ）（Ｂ）参照）。このようにすることで、第２演出モードでは、第１演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間Ａ２２が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができる。

【０４９７】

尚、本実施の形態では、第２演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第１演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第１スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第２スクロール表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例１で説明したように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

【０４９８】

また、第１演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンＰＡ１－１が決定された場合と、第２演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンＰＡ１－１が決定された場合とで、フェードアウト表示期間Ａ２１、Ａ２２が異なる。このようにすることで、演出モードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターンＰＡ１－１であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

【０４９９】

また、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間Ａ１と、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間Ａ２２とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードアウト表示期間Ａ２２とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間Ａ１とフェードアウト表示期間Ａ２２とが同期すると、飾り図柄と第１背景画像００２ＳＧ０８１が一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【０５００】

また、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間Ｂ１と、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間Ｂ２２とが異なる、つまり、フェードイン表示期間Ｂ１とフェードイン表示期間Ｂ２１とが同時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間Ｂ１とフェードイン表示期間Ｂ２１とが同期すると、飾り図柄と第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａが一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【０５０１】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ９ｄ、メインラン

プ９ａ、枠ランプ９ｂは、背景パターンに対応したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、背景ＢＧＭが出力される。

【０５０２】

（第３・第４演出モード）

次に、図４４に示すように、第３演出モード及び第４演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－３に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図４５（Ｃ）参照）。

【０５０３】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０５０４】

飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間Ｂ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０５０５】

その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第１演出モードや第２演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【０５０６】

また、第３演出モードにおいて回転表示または第４演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２３よりも、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１の方が長く、また、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１よりも、第２演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２２の方が長くなっている（フェードアウト表示期間Ａ２３＜フェードアウト表示期間Ａ２１＜フェードアウト表示期間Ａ２２。図４５（Ａ）～（Ｃ）参照）。

【０５０７】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ９ｄ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂは、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、高ベース楽曲が出力される。

【０５０８】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ９ｄ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂは、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光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、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、背景ＢＧＭが出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０の発光制御を簡素化することができる。

【０５０９】
（客待ちデモ演出の動作例）
次に、客待ちデモ演出について、図４６～図４７に基づいて説明する。図４６は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図４７は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。
【０５１０】
図４６に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板１１から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したときに演出制御用ＣＰＵ１２０により開始される演出である。
【０５１１】
具体的には、特に図示しないが、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理において可動体３２Ａ、３２Ｂなどのイニシャル動作が実行された後、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示００２ＳＧ４８０が表示される（図４６（Ａ）参照）。そして、電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示００２ＳＧ４８０が非表示となり、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図４６（Ｂ）参照）。
【０５１２】
客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図４６（Ｂ）～（Ｅ）参照）、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま（図４６（Ｆ）参照）、可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図４６（Ｇ）～（Ｈ）参照）、背景画像として通常状態に対応する第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示されて終了する（図４６（Ｉ）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示００２ＳＧ４８０が表示される（図４６（Ｊ）参照）。
【０５１３】
尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰り返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。
【０５１４】
また、客待ちデモ演出の実行期間（図４６（Ｂ）～（Ｈ）参照）において、表示エリア５Ｓには、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄は非表示とされる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。
【０５１５】
このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。
【０５１６】
図４７（Ａ）に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第１始動入賞が発生した（可変表示の開始条件が成立した）場合、図４７（Ｂ）に示すように、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が表示されている状態で、表示エリア５Ｓにて小図柄の可変表示が開始される。
【０５１７】
次いで、図４７（Ｃ）に示すように、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となって第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示され、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ

に飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕとアクティブ表示エリア５Ｆが表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕの左から１番目の表示エリアに第１保留表示００２ＳＧ１０１が表示される。そして、第１保留表示００２ＳＧ１０１の特図保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示（シフト表示）が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

【０５１８】

図４７（Ｄ）に示すように、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへのシフト表示が終了すると、図４７（Ｅ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される（図４７（Ｆ）参照）。

【０５１９】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第１演出モードに対応する第１背景画像００２ＳＧ０８１）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

【０５２０】

つまり、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が表示されたまま飾り図柄のスクロール表示が開始されると、遊技者は第１始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくいため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００から第１背景画像００２ＳＧ０８１に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第１始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００から第１背景画像００２ＳＧ０８１に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第１始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【０５２１】

また、本実施の形態では、図４６（Ａ）、（Ｉ）、（Ｊ）に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第１演出モードや第２演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション（図２３（Ｃ）参照）が実行され、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄにおいてループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）が実行される。一方、第３演出モードや第４演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション（図２３（Ｃ）参照）が実行されず、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄにおいては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

【０５２２】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるようになるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないので、高ベース中の演出（第３演出モードや第４演出モード）が実行されていることに注目させることができる。第１演出モードや第２演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行しなくてもよいし、第３演出モードや第４演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行するようにしてもよい。

【０５２３】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行

されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機１だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

【０５２４】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたままで飾り図柄にハイライトが移動表示されてきらっと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

【０５２５】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第３背景画像００２ＳＧ０８３や第４背景画像００２ＳＧ０８４やキャラクタ画像などの演出画像（図示略）などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第３背景画像００２ＳＧ０８３や第４背景画像００２ＳＧ０８４についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

【０５２６】

（擬似連予告の動作例）

次に、擬似連予告の動作例について、図４８～図４９に基づいて説明する。図４８は、擬似連予告の流れを示す図である。図４９は、（Ａ）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（Ｂ）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（Ｃ）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

【０５２７】

図４８に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。

【０５２８】

図４９（Ａ）に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と１回の再可変表示とで総可変表示回数が２回となる「擬似連１回パターン」と、初回可変表示と２回の再可変表示とで総可変表示回数が３回となる「擬似連２回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ（擬似連１回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連１回パターン」が実行され、スーパーリーチ（擬似連２回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連２回パターン」が実行される。尚、大当り期待度は「擬似連１回パターン」よりも「擬似連２回パターン」の方が高い。

【０５２９】

具体的には、図４８（Ａ）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ状態になった後（図４８（Ｂ）参照）、表面に「ＮＥＸＴ！」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置の手前で減速表示される（図４８（Ｃ）参照）。

【０５３０】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図４８（Ｄ）参照）、１回目の再可変表示が開始されること、つまり、２回目の可変表示が開始されることを示す「×２」なる擬似連回数表示００２ＳＧ２１２が中飾り図柄表示エリア５Ｃの上方に表示され（図４８（Ｆ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、中飾り図柄表示エリア５Ｃ、右飾り図

柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図４８（Ｇ）参照）。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図４８（Ｅ）参照）。

【０５３１】

図４８（Ｇ）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連１回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４８（Ｌ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ態様となり（図４８（Ｍ）参照）、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５３２】

また、図４８（Ｇ）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連２回パターン」の擬似連予告の場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて再びリーチ状態になった後、表面に「ＮＥＸＴ！」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置の手前で減速表示される（図４８（Ｈ）参照）。

【０５３３】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図４８（Ｉ）参照）、２回目の再可変表示が開始されること、つまり、３回目の可変表示が開始されることを示す「×３」なる擬似連回数表示００２ＳＧ２１３が中飾り図柄表示エリア５Ｃの上方に表示された後（図４８（Ｊ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、中飾り図柄表示エリア５Ｃ、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図４８（Ｋ）参照）。

【０５３４】

その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４８（Ｌ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ態様となり（図４８（Ｍ）参照）、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５３５】

尚、擬似連予告は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図４８（Ａ）～（Ｃ）、（Ｇ）、（Ｊ）、（Ｋ）、（Ｌ）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図４８（Ｄ）～（Ｆ）、（Ｈ）、（Ｉ）、（Ｍ）参照）と、を含む。

【０５３６】

図４９（Ｂ１）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、１回目の再可変表示が開始されること、つまり、２回目の可変表示が開始されることを示す「×２」なる擬似連回数表示００２ＳＧ２１２（図４８（Ｆ）（Ｇ）参照）や、２回目の再可変表示が開始されること、つまり、３回目の可変表示が開始されることを示す「×３」なる擬似連回数表示００２ＳＧ２１３（図４８（Ｊ）（Ｋ）参照）が表示される。

【０５３７】

図４９（Ｂ１）に示す擬似連回数表示００２ＳＧ２１２と、図４９（Ｂ２）に示す擬似連回数表示００２ＳＧ２１３は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図１９で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図１８にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ００２ＳＧＳ２７８、００２ＳＧＳ２８０において、図４９（Ｃ）に示す擬似連回数表示色決定テー

ブルを用いて決定される。
【０５３８】
具体的には、ステップ００２ＳＧＳ２７８、００２ＳＧＳ２８０において、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当り」であるときは、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を１０％の割合で決定し、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色／図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を９０％の割合で決定する。
【０５３９】
また、可変表示結果が「非確変大当り」であるときは、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を３０％の割合で決定し、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色／図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を７０％の割合で決定する。
【０５４０】
また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を９０％の割合で決定し、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色／図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を１０％の割合で決定する。
【０５４１】
このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第１組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第２組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第１組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第２組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。
【０５４２】
具体的には、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。
【０５４３】
また、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。
【０５４４】
さらに、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として通常図柄（「２」、青色）が決定されたときは（図４９（Ｂ１）参照）、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２が「×２」となる擬似連１回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字及び表示色が同一種類である青

色となる第２組合せ（「×２」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第１組合せ（「×２」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【０５４５】

また、擬似連回数表示００２ＳＧ２１３が「×３」となる擬似連２回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第３組合せ（「×３」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１３の数字も表示色も異なる赤色となる第４組合せ（「×３」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【０５４６】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として通常図柄（「２」、青色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【０５４７】

可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として確変図柄（「３」、赤色）が決定されたときは、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２が「×２」となる擬似連１回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第３組合せ（「×２」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字と表示色が異なる青色となる第４組合せ（「×２」、青色）よりも高い割合で決定される。

【０５４８】

また、擬似連回数表示００２ＳＧ２１３が「×３」となる擬似連２回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字及び表示色が同一種類となる第２組合せ（「×３」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第１組合せ（「×３」、青色）よりも高い割合で決定される。

【０５４９】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて停止図柄として通常図柄（「３」、青色）が決定されたときは、擬似連１回目と擬似連２回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【０５５０】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２、００２ＳＧ２１３の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第１組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第２組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第１組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第２組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示００２ＳＧ２１２、００２ＳＧ２１３の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【０５５１】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連１回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当り遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連１回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第２組合せになる場合よりも、擬似連２回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第２組合せになる場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで

、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

【０５５２】

また、擬似連２回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第２組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連１回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【０５５３】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに決定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、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてもよい。

【０５５４】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２、００２ＳＧ２１３の表示態様として、「×２」や「×３」とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「ｎ連目」（ｎは２以上の整数）、「ｎ回目」、「再変動ｎ回目」など、種々の態様にて表示可能である。

【０５５５】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「２」、青色）で、擬似連回数表示００２ＳＧ２１２（「×２」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「３」、赤色）で、擬似連回数表示００２ＳＧ２１３（×３、赤色）の場合の２パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「４」、緑色）で、擬似連回数表示（×４、緑色）の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

【０５５６】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「２」、「３」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同一色に決定された場合よりも期待度が高く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、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「２」、「３」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色（例えば、白色など）に一律に決定するようにしてもよい。

【０５５７】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ状態になった後、表面に「ＮＥＸＴ！」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始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、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌまたは右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

【０５５８】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示された飾り図柄は

、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連１回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連２回目で確変図柄、つまり、擬似連１回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記２回に限定されるものでなく、３回以上の擬似連（再可変表示）が実行可能とされてもよい。

【０５５９】

（リーチ演出の動作例）

次に、リーチ演出の動作例について、図５０～図５２に基づいて説明する。図５０は、リーチ演出の流れを示す図である。図５１は、図５０に続くリーチ演出の流れを示す図である。図５２は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第１演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第２～４演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよい。

【０５６０】

図５０（Ａ）に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示され（図５０（Ｂ）参照）、次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図５０（Ｃ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。また、可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄは、前述したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて点灯している。

【０５６１】

尚、図５０（Ｂ）、（Ｃ）において、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒの順に仮停止表示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、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【０５６２】

図５０（Ｄ）に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄（ほぼ透明で見えない）に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

【０５６３】

尚、図５０（Ｄ）において、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３及び台座表示部００２ＳＧ０５４が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたのではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

【０５６４】

リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、図５０（Ｄ）に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの停止位置（左右方向）に向けて線状に漸次延設され（図５０（Ｅ）参照）、表示画面の左右側辺に到達した後（図５０（Ｆ）参照）、上下寸法が拡がるように態様が変化した後（図５０（Ｇ）参照）、フェードアウト表示により漸次透過率（透明度）が高くなり（

図５０（Ｈ）参照）、最終的に消去され非表示となる（図５１（Ｉ）参照）。
【０５６５】
　また、図５０（Ｆ）に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させる（拡大表示する）ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させているときに、画像表示装置５の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄを消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０をより目立たせることができる。
【０５６６】
　また、図５０（Ｄ）に示すように、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する（図５０（Ｅ）参照）。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し（図５０（Ｆ）参照）、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される（図５０（Ｇ）参照）。
【０５６７】
　その後、図５０（Ｈ）に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに向けて移動し、通常の表示位置に復元される。
【０５６８】
　そして、図５１（Ｉ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率（透明度）が漸次低下してフェードイン表示され（図５１（Ｊ）～（Ｋ）参照）、最終的に飾り図柄の透過率は０％（不透明）となり、低速にてスクロール表示が行われる（図５１（Ｌ）参照）。
【０５６９】
　図５２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第１期間ｔｄ１よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第２期間ｔｅ１の方が長いことで（ｔｄ１＜ｔｅ１）、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。
【０５７０】
　また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間ｔｄ２は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間ｔｆ１よりも長いため（ｔｄ２＜ｔｆ１）、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。
【０５７１】
　また、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア５Ｃの左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄に注目させることができる。
【０５７２】
　また、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に表示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、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

【０５７３】
　また、可動体ランプ９ｄは、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が表示された後、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときに消灯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、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。
【０５７４】
　また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置５の上下に設けられている可動体３２Ａ、３２Ｂに内蔵された可動体ランプ９ｄを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特定発光手段は、画像表示装置５の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ９ｃ等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠３に設けられたメインランプ９ａや枠ランプ９ｂ等であってもよく、特に画像表示装置５の表示画面における飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０を目立たせることができる。
【０５７５】
　また、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の実行後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が実行される前の第１透過率Ｆ１よりも透過率（透明度）が低い第２透過率Ｆ２とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示の邪魔になることがない。
【０５７６】
　また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されてから、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）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、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されるとほぼ同時に第２透過率Ｆ２に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後、所定時間が経過してから第２透過率Ｆ２に変化してもよい。
【０５７７】
　（ＳＰリーチ演出の動作例）
　次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図５３～図５５に基づいて説明する。図５３は、ＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５４は、図５３に続くＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５５は、ＳＰリーチ演出における各部の動作例を示す図である。
【０５７８】
　図５３（Ａ）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、図５０（Ｃ）にて説明したリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００２ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図５３（Ｂ）、（Ｃ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景画像である第１背景画像００２ＳＧ０８１及び第２背景画像００２ＳＧ０８２とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示される。尚、第５背景画像００２ＳＧ０８５は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされてい

てもよい。
【０５７９】
次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示００２ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００２ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図５３（Ｄ）参照）。
【０５８０】
そして、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示００２ＳＧ０７１とボタン表示００２ＳＧ０７２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ９ｄが所定の発光色で点灯しながら可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示００２ＳＧ０７３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図５３（Ｅ）参照）。
【０５８１】
次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される（図５３（Ｆ）参照）。
【０５８２】
そして、図５３（Ｇ）に示されるように、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示され、第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ００２ＳＧ０７４が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１に点火していく（図５３（Ｈ）参照）。
【０５８３】
図５５（Ａ）に示すように、各図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５は、図５５（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、数字表示部００２ＳＧ０５１の周縁に沿って増加していき、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字の近傍に表示される。また、特定画像００２ＳＧ０７５を構成する炎の画像は、図５５（Ｄ）中拡大図に示すように、態様が異なる３つの画像（特定画像００２ＳＧ０７５Ａ、特定画像００２ＳＧ０７５Ｂ、特定画像００２ＳＧ０７５Ｃ）が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像００２ＳＧ０７５が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図５３（Ｊ）参照）。
【０５８４】
一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００２ＳＧ０７８が表示された後（図５３（Ｋ）参照）、報知演出において、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図５３（Ｌ）参照）。
【０５８５】
そして、図５３（Ｍ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示され、第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される。その後、特定画像００２ＳＧ０７５が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される

（図５３（Ｎ）参照）。
【０５８６】
　また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当り遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後（図５３（Ｅ）参照）、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、報知演出において、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される（図５４（Ｏ）参照）。
【０５８７】
　そして、図５４（Ｐ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示され、第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される。その後、特定画像００２ＳＧ０７５が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図５４（Ｑ）参照）。
【０５８８】
　一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００２ＳＧ０７８が表示された後（図５３（Ｋ）参照）、報知演出において、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図５４（Ｒ）参照）。
【０５８９】
　そして、図５４（Ｓ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示され、第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される。その後、特定画像００２ＳＧ０７５が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図５４（Ｔ）参照）。
【０５９０】
　このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１に対して特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも（図５３（Ｈ）、（Ｉ）参照）、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１に対して特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示されないことで（図５４（Ｓ）参照）、可変表示にスピード感を持たせることができる。
【０５９１】
　尚、本実施の形態では、低ベース状態において、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５に限定されるものではなく、炎以外の画像（例えば、光、水、エフェクト、キャラクタ、アイテムなど）を適用してもよい。
【０５９２】
　また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部００２ＳＧ０５１の周囲を回転したり、形態や表示色が変化したりすることを含んでもよい。
【０５９３】
　また、本実施の形態では、キャラクタ００２ＳＧ０７４が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部００２ＳＧ０５１の周囲に特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示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、キャラクタ００２ＳＧ０７４が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

【０５９４】

（変形例２）

次に、本発明の変形例２について、図５６に基づいて説明する。図５６は、（Ａ１）～（Ａ７）は本発明の変形例２を示す図である。

【０５９５】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

【０５９６】

具体的には、図５６（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると（図５６（Ａ３）参照）、台座表示部００２ＳＧ０５４及び情報表示部００２ＳＧ０５３は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される。

【０５９７】

このとき、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ２の方が、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ１よりも大きくなっている（Ｌ１＜Ｌ２）。

【０５９８】

その後、停止位置を通過した数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は停止位置に仮停止表示される一方で（図５６（Ａ５）参照）、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、再度停止位置を通過して上方に移動する（図５６（Ａ６）参照）。このように、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ３は、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ２よりも小さい（Ｌ３＜Ｌ２）。最後に、数字表示部００２ＳＧ０５１が下方に移動して停止位置に仮停止表示される（図５６（Ａ７）参照）。

【０５９９】

尚、図５６（Ａ６）においてキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図２３（Ａ）に示す変動開始アクションＡ４とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

【０６００】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのでなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

【０６０１】

また、複数の表示部のうち第１表示部（例えば、台座表示部００２ＳＧ０５４及び情報表示部００２ＳＧ０５３）を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第２表示部（例えば、数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第２表示部のうち一方の数字表示部００２ＳＧ０５１と他方のキャラ

クタ表示部００２ＳＧ０５２とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

【０６０２】

（変形例３）

次に、本発明の変形例３について、図５７に基づいて説明する。図５７は、（Ａ）～（Ｄ）は本発明の変形例３を示す図である。

【０６０３】

前記実施の形態では、第１演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図２１（Ａ２）に示すように、該停止位置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示され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、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図５７（Ｂ）に示すように、いずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」、飾り図柄「４」）の一部が仮停止表示されるものでもよい。

【０６０４】

そして、可変表示されていたいずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）が停止位置に仮停止表示された場合に（図５７（Ａ）、（Ｂ）参照）、変動停止アクションを行う場合（図５７（Ｃ）、（Ｄ）参照）、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

【０６０５】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

【０６０６】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため（図４２、図４３参照）、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄの制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

【０６０７】

（他の変形例）

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、ＳＰリーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第１所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第２所定動作とを含む特定動作により、数字表示部００２ＳＧ０５１のみをＳＰリーチ演出が表示される表示画面の所定位置（例えば、表示画面上部左右側）へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第１所定動作よりも第２所定動作の方が速いことが好ましい。

【０６０８】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部００２ＳＧ０５１と情報表示部００２ＳＧ０５３とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部００２ＳＧ０５１が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字用変動開始アクションに連動して、情

報表示部００２ＳＧ０５３も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部００２ＳＧ０５３が消去されるようにしてもよい。

【０６０９】

以上、本発明の実施の形態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の形態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。

【０６１０】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第１演出モードと第２演出モードのいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第３演出モード、高確高ベース状態において第４演出モード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、低ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。

【０６１１】

また、前記実施の形態では、第１演出モードでは上下方向の第１スクロール表示、第２演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第２スクロール表示、第３演出モードでは回転表示、第４演出モードでは上下方向の第３スクロール表示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、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【０６１２】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【０６１３】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【０６１４】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機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、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態Ａ、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｂ、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｃとすればよい。

【０６１５】

また、上記した時短状態Ｃに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Ｃに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Ｃに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【０６１６】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状

の遊技媒体であってもよい。
【０６１７】
　また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。
【０６１８】
　本発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。
【０６１９】
　以上の様に、特定識別情報の可変表示が実行されているときの装飾識別情報の移動表示の表示制御について説明したがこれに限定されず、可動体を用いて該可動体の態様で当否を示唆してもよい。この場合、補足的に画像表示装置においてキャラクタを用いて該キャラクタの態様で当否を示唆してもよい。そうすることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができ興趣が向上する。以下に具体的な制御を説明する。
【０６２０】
（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。
【０６２１】
（パチンコ遊技機１の構成等）
　図５８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。
【０６２２】
　遊技盤２の所定位置（図５８に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「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。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【０６２３】
　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（導出又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。
【０６２４】

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。

【０６２５】

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、プロジェクタ及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。

【０６２６】

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特図ゲーム又は第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及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。

【０６２７】

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。保留表示及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。

【０６２８】

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。また、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。

【０６２９】

また、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、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、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。

【０６３０】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【０６３１】

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。

【０６３２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図５９参照）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。
【０６３３】
遊技盤２の所定位置（図５８に示す例では、遊技領域の左右下方４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。
【０６３４】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、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５９参照）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。
【０６３５】
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。
【０６３６】
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始動入賞口及び一般入賞口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。
【０６３７】
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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。
【０６３８】
遊技盤２の所定位置（図５８に示す例では、遊技領域の左側方）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。
【０６３９】
画像表示装置５の左方には、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。
【０６４０】
普通図柄表示器２０の上方には、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。
【０６４１】
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及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。
【０６４２】
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が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。
【０６４３】
遊技盤２の所定位置（図５８では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。
【０６４４】

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。

【０６４５】

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。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【０６４６】

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５９参照）により検出される。

【０６４７】

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５９参照）により検出される。

【０６４８】

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。

【０６４９】

（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。

【０６５０】

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（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」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）。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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や小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。

【０６５４】

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所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【０６５５】

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。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【０６５６】

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。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。

【０６５７】

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。

【０６５８】

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（後述の、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、賞球の少ない又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。

【０６５９】

小当り遊技状態では、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開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【０６６０】

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。

【０６６１】

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。

【０６６２】

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。

【０６６３】

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。

【０６６４】

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」となる確率及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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【０６６７】

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。

【０６６８】

（演出の進行など）

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、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。

【０６６９】

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特図ゲーム又は第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。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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。

【０６７４】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」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チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【０６７５】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」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（「非リーチハズレ」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「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」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（「リーチハズレ」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「リーチハズレ」となる）こともある。

【０６７６】

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み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

【０６７７】

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。

【０６７８】

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。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知

する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【０６７９】

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）。

【０６８０】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図５９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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０６８１】

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、小当り遊技状態、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。

【０６８２】

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。

【０６８３】

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又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【０６８４】

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。

【０６８５】

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。

【０６８６】

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（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【０６８７】

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。

【０６８８】

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。

【０６８９】

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。

【０６９０】

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。

【０６９１】

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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

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。

【０６９４】

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又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０６９５】

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。

【０６９６】

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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

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。

【０７００】

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。

【０７０１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０７０２】

（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６０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。

【０７０３】

図６０に示す遊技制御メイン処理では、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。

【０７０４】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３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ＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０７０５】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０７０６】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ

１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０７０７】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０７０８】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０７０９】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０７１０】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０７１１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、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Ｓ１０）。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Ｓ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。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。

【０７１２】

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６１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６１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）。

【０７１３】

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０７１４】

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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【０７１５】

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。

【０７１６】

図６２は、特別図柄プロセス処理として、図６１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）。

【０７１７】

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み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、先読み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６１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。

【０７１８】

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。

【０７１９】

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特図ゲーム又は第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」または「小当り」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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）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始動入賞口及び第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）。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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」または「小当り」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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

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。

【０７２４】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更

新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」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。

【０７２５】

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。

【０７２６】

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。

【０７２７】

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。

【０７２８】

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。

【０７２９】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態におい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。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０７３０】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０７３１】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０７３２】
（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６３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６３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。
【０７３３】
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。
【０７３４】
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。
【０７３５】
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。
【０７３６】

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及び装飾用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。

【０７３７】

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。

【０７３８】

図６４は、演出制御プロセス処理として、図６３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６４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、先読み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。

【０７３９】

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～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０７４０】

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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

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。

【０７４３】

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又は小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、大当り遊技状態又は小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、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小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「ハズレ」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。

【０７４４】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小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小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０７４５】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小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小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。

【０７４６】

ステップＳ１７６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、演出制御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“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０７４７】

ステップＳ１７７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。

【０７４８】

（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、様々な変形及び応用が可能である。

【０７４９】

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。

【０７５０】

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）。

【０７５１】

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。

【０７５２】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【０７５３】

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及びデータを、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。

【０７５４】

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％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０７５５】

（特徴部００６ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部００６ＩＷについて説明する。特徴部００６ＩＷでは、特別図柄の表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されると、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される。この確変状態は、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であり、いわゆる回数切り確変状態である。なお本例において「抽選の結果が当選」という表現を用いる場合があるが、これは特図ゲームの表示結果が「大当り」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定（事前決定）し、決定結果が「大当り」となることを意味する。また本例において「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合があるが、こ

れは特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定（事前決定）し、決定結果が「ハズレ」となることを意味する。

【０７５６】

（変動パターンテーブル）

図６５－１および図６５－２は、特徴部００６ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図６５－１（Ａ）は、低確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図６５－１（Ｂ）は、低確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図６５－２（Ａ）は、高確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図６５－２（Ｂ）は、高確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【０７５７】

本例では、図６５－１（Ａ）に示すように、低確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０７５８】

また本例では、図６５－１（Ｂ）に示すように、低確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０７５９】

本例では、図６５－２（Ａ）に示すように、高確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０７６０】

また本例では、図６５－２（Ｂ）に示すように、高確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０７６１】

本例では、図６５－１、図６５－２に示すように複数種類のリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチ＜ロングリーチ＜スーパーリーチの順に大当り期待度が高くなるように構成されている。

【０７６２】

また本例では、図６５－１、図６５－２に示すように、低確率状態と高確率状態とで実行可能なスーパーリーチの種類が異なり、変動期間（すなわち演出期間）が異なるように構成されている。このような構成により、低確率状態と高確率状態とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高めることができる。

【０７６３】

なお本例では、低確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチＡのみ実行可能であり、高確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチＢのみ実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、複数種類のスーパーリーチを実行可能としてもよい。

【０７６４】

また、図６５－１、図６５－２に示す例に限らず、例えば、擬似連演出が１回または複数回実行されてからリーチ演出が実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当り期待度や期待度が高いスーパーリーチに発展する割合が異なるようにしてもよ

い。
【０７６５】
（可変表示開始設定処理）
次に、特徴部００６ＩＷにおける可変表示開始設定処理について説明する。図６５－３は、図６４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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ００６ＩＷＳ８０１）。
【０７６６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および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（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（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（ステップ００６ＩＷＳ８０２）。
【０７６７】
ステップ００６ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「はずれ」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄（具体的には通常色が白色の「１」～「６」および「８」～「９」の通常飾り図柄）のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、「大当り」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄（具体的には通常色が白色の「１」～「６」および「８」～「９」の通常飾り図柄）が揃った図柄の組み合わせを決定する。
【０７６８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０３）。そして、スーパーリーチを含む変動パターンではない場合には、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。
【０７６９】
スーパーリーチを含む変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が高確率状態であるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０４）。そして、高確率状態ではない場合には、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。高確率状態であるか否かは、例えば、受信したコマンドにもとづいて遊技状態を特定可能な情報を記憶しておき、ステップ００６ＩＷＳ８０４において当該情報を参照することにより確認することができる。
【０７７０】
高確率状態である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０５）。現在の演出モードが「パワフルＲＵＳＨモード」である場合には、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出を実行すると決定し、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。一方、現在の演出モードが「パワフルＲＵＳＨモード」ではない場合、すなわち「パトパトあたっくモード」である場合には、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行すると決定し、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。
【０７７１】
本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、「パワフルＲＵＳＨモード」と、「パトパトあたっくモード」とが設けられている。また、高確率状態であるときの演出モードをいずれの演出モードとするかを、遊技者が決定可能に構成されている（詳細は後述する演出モード決定処理で説明する）。ステップ００６ＩＷＳ８０５では、演出モード決定処理において記憶された演出モードを特定可能な情報を参照し、いずれの演出モードに設定されているかを確認する。なお本例では、高確率状態であるときに演出モードが選択可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、通常状態（低確率／低ベース状態）よりも有利な遊技状態、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）や、い

わゆる小当りラッシュ状態（高確率／低ベース状態）などの遊技状態であるときに、演出モードが選択可能となるように構成されていてもよい。

【０７７２】

また本例では、高確率状態であるときに、当否を報知する演出として、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とを実行可能であり、演出モードに応じていずれかを実行するように構成されている。

【０７７３】

また本例では、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出である。例えば、図６５－２に示す変動パターンＰＡ２－４または変動パターンＰＢ２－４に決定されたときに、演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであればスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出を実行し、演出モードがパトパトあたっくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行する。そのため、一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出が実行されるときと、該一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である。具体的には、図６５－２に示すように変動パターンＰＡ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも８０秒間、変動パターンＰＢ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも１００秒間である。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、そのうちの一つの演出におけるパトランプ（詳細については後述する）を用いた告知を印象付けることができる。

【０７７４】

なお本例では、高確率状態であるときには演出モードに応じて、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とのいずれかを実行するように構成されており、それぞれプッシュボタン３１Ｂの押下操作を遊技者に促し、押下操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、押下操作に代えて連打操作を遊技者に促し、所定の実行条件を満たす連打操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるようにしてもよい。この場合には、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で押下操作のパターンと連打操作のパターンとのいずれかに決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。

【０７７５】

なお、連打操作に関して、当否の告知が行われる条件（当該条件を満たさなければ動作促進期間が経過するまで当否の告知が行われない）を複数種類設けるようにしてもよい。例えば、動作促進期間が４秒間であるケースであれば、条件を満たしているか否かを判断する判断タイミングとして、残り期間が３．５秒間である第１判断タイミングと、残り期間が２秒間である第２判断タイミングと、残り期間が１秒間である第３判断タイミングとの３つの判断タイミングを予め設けておく。また例えば、第１判断タイミングには押下操作が３０回行われたか否かを第１判断条件として対応づけ、第２判断タイミングには押下操作が２０回行われたか否かを第２判断条件として対応づけ、第３判断タイミングには押下操作が５回行われたか否かを第３判断条件として対応づけておく。そして、可変表示開始設定処理において、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出またはスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出を連打操作のパターンにより実行すると決定した場合には、さらに抽選によりいずれの判断タイミングおよび判断条件の組み合わせとするかを決定する。

【０７７６】

このようなに構成した場合、第１判断タイミングと第１判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が３．５秒

間である第１判断タイミングで押下操作が３０回行われたか否かを判断し、押下操作が３０回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第１判断タイミングで押下操作が３０回行われていなければ、第１判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第２判断タイミングと第２判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が２秒間である第２判断タイミングで押下操作が２０回行われたか否かを判断し、押下操作が２０回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第２判断タイミングで押下操作が２０回行われていなければ、第２判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第３判断タイミングと第３判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が１秒間である第３判断タイミングで押下操作が５回行われたか否かを判断し、押下操作が５回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第３判断タイミングで押下操作が５回行われていなければ、第３判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。

【０７７７】

連打操作に関する判断タイミングおよび判断条件の組み合わせ抽選については、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。以下、連打操作に関して、判断タイミングにおいて判断条件を満たすことを、連打操作が実行条件を満たす、実行条件を満たす連打操作が行われる、ともいう。

【０７７８】

本例では、遊技者によるプッシュボタン３１への操作が有効に検出される期間を動作有効期間ともいい、遊技者にプッシュボタン３１への動作を促す期間を動作促進期間ともいう。また本例では、動作有効期間の開始とともに動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了とともに動作促進期間が終了される構成となっているため、動作有効期間と動作促進期間とを互いに読み替えることができるが、このような構成に限らず、例えば、動作有効期間の開始から所定期間（例えば１秒間）経過してから動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了から所定期間（例えば１秒間）前に動作促進期間が終了するようにしてもよい。この場合には、動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるという記載の部分を、動作有効期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されると読み替えてもよいし、そのまま動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるとしてもよい。

【０７７９】

ステップ００６ＩＷＳ８０８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００６ＩＷＳ８０８）。

【０７８０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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００６ＩＷＳ８０９）。

【０７８１】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ

１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【０７８２】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【０７８３】

また、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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ００６ＩＷＳ８１０）。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。

【０７８４】

ステップ００６ＩＷＳ８１０の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【０７８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＩＷＳ８１１）。

【０７８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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）に対応した値にする（ステップ００６ＩＷＳ８１２）。

【０７８７】

（演出モード決定処理）

次に、特徴部００６ＩＷにおけるエンディング演出処理内で実行される演出モード決定処理について説明する。図６５－４は、エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。

【０７８８】

演出モード決定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作することにより演出モードを決定可能な演出モード決定期間中であるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０１）。そして演出モード決定期間中でなければ、そのまま演出モード決定処理を終了する。

【０７８９】

演出モード決定期間中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａに対する操作が検出されたか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０２）。操作が検出された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において表示している演出モード「パワフルＲＵＳＨモード」に対応する画像と、演出モード「パトパトあたっくモード」に対応する画像とのいずれかを操作に応じて選択し、選択画像を強調表示する（ステップ００６ＩＷＳ９０３）。

【０７９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに対する操作が検出されたか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０４）。操作が検出された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において強調表示している選択画像に対応する演出

モードに決定する（ステップ００６ＩＷＳ９０６）。ステップ００６ＩＷＳ９０６では、決定した演出モードを特定可能な情報を記憶する。その後、演出モード決定処理を終了する。

【０７９１】

プッシュボタン３１Ｂに対する操作が検出されなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード決定期間の終了タイミングであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０４）。終了タイミングではない場合には、そのまま演出モード決定処理を終了し、終了タイミングである場合には、画像表示装置５において強調表示している選択画像に対応する演出モードに決定し（ステップ００６ＩＷＳ９０６）、演出モード決定処理を終了する。

【０７９２】

（演出例）

次に、演出の具体例について図を参照して説明する。最初に、低確率状態において実行されるスーパーリーチ（バトル）演出について、図６５－５～図６５－１３を参照して説明する。なお、いずれの図も（１）（２）（３）の昇順に画面が遷移するものとする。

【０７９３】

（低確率状態で実行されるスーパーリーチ（バトル）演出）

図６５－５～図６５－１３は、低確率状態において実行されるスーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。図６５－５～図６５－１３のうち図６５－５～図６５－９，図６５－１１～図６５－１３は、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図６５－５～図６５－１３のうち図６５－５～図６５－７，図６５－１０は、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。

【０７９４】

図６５－５～図６５－１３に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図６５－５（１））、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図６５－５（２））。

【０７９５】

次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になると（図６５－５（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図６５－５（４））。

【０７９６】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１が登場し（図６５－５（４））、続いて第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図６５－５（５））。次いで、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図６５－５（６））。次いで、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が増殖するように表示され（図６５－５（７））、やがて増殖した第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図６５－５（８））。

【０７９７】

その後、スーパーリーチ（バトル）が開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が徐々に消滅し（図６５－６（９））、やがて全ての第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が消滅する演出表示が行われる（図６５－６（１０））。このような構成により、発展予告演出の映像からスーパーリーチの映像に切り替わる際の違和感を抑制し、発展予告演出からスーパーリーチへの一連の流れを自然に見せることができる。

【０７９８】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が地面に着地するような演出表示が行われ（図６５－６（１１））、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２の上半身が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図６５－６（１２））。

【０７９９】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２と敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「ＶＳ」の文字表示が行われる（図６５－６（１３））。

【０８００】

次いで、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対して攻撃する（具体的には指先から光線を出力する）演出表示が行われる（図６５－６（１４））。このとき第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、中飾り図柄「９」（または中飾り図柄「９」に対応する図柄画像）を盾にして攻撃を防ぐような状態となる（図６５－６（１４））。

【０８０１】

なお本例では、飾り図柄は「１」「２」「３」「４」「５」「６」「７」「８」「９」の順に表示され、「９」の後に再び「１」から順に表示されるものとする。図６５－５～図６５－１２に示す例では、左右の飾り図柄が「２」でリーチ態様となっているため、図６５－６（１４）で表示される中飾り図柄「９」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の二つ前に表示される中飾り図柄である。

【０８０２】

次いで、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１から第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２への攻撃（具体的には指先から出力された光線）が、盾となっていた中飾り図柄「９」を破壊する演出表示が行われる。このとき中飾り図柄「９」は、破壊された態様となる（図６５－６（１５））。すると、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図６５－６（１６））。

【０８０３】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に対する攻撃を開始する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図６５－７（１７））。すると、相対する敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が正面から表示され（図６５－７（１８））、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１の目前に中飾り図柄「１」が出現する演出表示が行われる（図６５－７（１９））。そして、この中飾り図柄「１」が第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に対する攻撃を防ぐ盾となる、すなわちこの中飾り図柄「１」に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が攻撃する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図６５－７（２０））。

【０８０４】

なお、図６５－７（１９）で表示される中飾り図柄「１」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の一つ前に表示される中飾り図柄である。したがって、図６５－７（１９）で表示される中飾り図柄「１」が破壊されて次の中飾り図柄「２」が表示されることで大当りとなることが報知される。

【０８０５】

第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２による攻撃が中飾り図柄「１」に達すると（図６５－７（２０））、直前まで表示されていた演出画像が明度や彩度を低下した態様で表示されるとともに、味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と複数の星形が描かれた画像（明度や彩度が通常または高い態様）が重畳して表示されるカットイン演出が実行される（図６５－７（２１））。そしてカットイン演出により表示された画像が消去されると、カットイン演出の直前（図６５－７（２０））と同様の演出表示が再び行われる（図６５－７（２２））。

【０８０６】
ここで決めボタン演出が開始され、直前まで表示されていた演出表示に重畳してプッシュボタン３１Ｂを模したプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０３と動作有効期間を示す表示とが表示される（図６５－７（２３））。すなわちプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す演出表示が開始される。
【０８０７】
変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りの場合には、プッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると、図６５－７（２３）の後に、画像表示装置５において放射模様の背景画像が表示され（図６５－８（２４））、可動体３２が初期位置から画像表示装置５前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される（図６５－８（２５））。次いで、可動体３２が画像表示装置５前面の演出位置で所定期間停止する（図６５－８（２６））。
【０８０８】
その後、可動体３２が演出位置から初期位置に戻る制御が行われ、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１への攻撃が有効となり、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されるとともに、攻撃を受けた敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が吹き飛ばされる演出表示が行われる（図６５－８（２７））。
【０８０９】
次いで、歓喜する態様で第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示され（図６５－８（２８））、その後、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１を含む直前の演出表示（図６５－８（２８））に重畳して光のエフェクト画像が表示され（図６５－８（２９））、光のエフェクト画像が拡大されて第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１を覆い隠す演出表示が行われる（図６５－８（３０））。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１は視認できない状態となる。
【０８１０】
次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、通常態様で表示された中飾り図柄「２」を含む大当り図柄「２２２」が出現する演出表示が行われる（図６５－８（３１））。そして大当り図柄「２２２」は徐々に拡大表示され（図６５－９（３２））、画面全体を覆うほどに拡大表示される（図６５－９（３３））。その後、大当り図柄「２２２」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（図６５－９（３４））。
【０８１１】
次いで、大当り図柄「２２２」が一旦非表示となって「完全決着」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図６５－９（３５））。そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてスーパーリーチ（バトル）演出が終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「２２２」が仮停止表示される（図６５－９（３６））。その後、大当り図柄「２２２」が停止表示される（図６５－９（３７））。なお本例では、仮停止表示とは、完全に停止して表示される態様ではなく、わずかに揺れながら表示される態様である。
【０８１２】
変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれの場合には、図６５－７（２３）の後に、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１への攻撃が有効とならず、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されることなくひび割れ態様から再度通常態様に変化する演出表示が行われる（図６５－１０（３８））。
【０８１３】
次いで、両手を斜めに上げるポーズの敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が表示され（図６５－１０（３９））、さらに中飾り図柄「１」が敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に重畳して表示される（図６５－１０（４０））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾

り図柄「１」が４回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（図６５－１０（４１））、スーパーリーチ（バトル）演出が終了する。

【０８１４】

スーパーリーチ（バトル）演出が終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示される（図６５－１０（４２））。その後、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図６５－１０（４３））。

【０８１５】

（低確率状態で実行されるファンファーレ演出）

次いで、低確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図６５－１１～図６５－１３は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。なお、いずれの図も（１）（２）（３）の昇順に画面が遷移するものとする。

【０８１６】

低確率状態で大当りとなると、例えば図６５－９（３７）に示すように大当り図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。低確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置５において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置５の表示領域上部側から文字表示「Ｂ」が現れ（図６５－１１（１））、その後、文字表示「Ｂ」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる（図６５－１１（２））。

【０８１７】

次いで、文字表示「Ｂ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｏ」が現れる演出表示が行われる（図６５－１１（３））。次いで、文字表示「Ｏ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｂ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図６５－１１（４））。

【０８１８】

次いで、文字表示「Ｏ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｎ」が現れる演出表示が行われる（図６５－１１（５））。次いで、文字表示「Ｎ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｏ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図６５－１１（６））。

【０８１９】

次いで、文字表示「Ｎ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｕ」が現れる演出表示が行われる（図６５－１１（７））。次いで、文字表示「Ｕ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｎ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図６５－１１（８））。

【０８２０】

次いで、文字表示「Ｕ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｓ」が現れる演出表示が行われる（図６５－１２（９））。次いで、文字表示「Ｓ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｕ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図６５－１２（１０））。次いで、画像表示装置５において、文字表示「Ｕ」「Ｓ」が順次、表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図６５－１２（１１））。

【０８２１】

次いで、画像表示装置５において、文字表示「ＢＯＮＵＳ」のうちの「ＯＮＵ」が拡大表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる（図６

５－１２（１２））。次いで、画像表示装置５において、文字表示「ＢＯＮＵＳ」全体とともに周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる（図６５－１２（１３））。

【０８２２】

次いで、画像表示装置５において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ（図６５－１２（１４））、その後再度、表示中の画像の色を反転させる（すなわち元に戻す）演出表示が行われる（図６５－１２（１５））。

【０８２３】

次いで、画像表示装置５の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ、文字表示「ＢＯＮＵＳ」に重畳する形態で（すなわち文字表示「ＢＯＮＵＳ」よりも上位レイヤで）、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる（図６５－１２（１６））。矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられており、図６５－１２（１６）に示す時点では、矢印画像の一部と文字「右打ち」の一部が現れている。

【０８２４】

次いで、画像表示装置５において、矢印画像の先端が表示領域中央付近まで移動し（図６５－１３（１７））、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図６５－１３（１８））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる（図６５－１３（１９））。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図６５－１３（２０））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される（図６５－１３（２１））。

【０８２５】

（エンディング演出）

次に、大当り遊技状態で実行される演出と大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出とについて説明する。図６５－１４は、低確率状態で大当りとなり大当り遊技状態に制御された場合のエンディング演出の具体例を示す説明図である。

【０８２６】

本例では、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするラウンド（ラウンド遊技）が複数回実行される。第１ラウンドが開始されると、図６５－１４（１）に示すように、画像表示装置５の表示領域中央部には第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３が表示され、表示領域左上部には現在のラウンド数を示すラウンド表示「ＲＯＵＮＤ１」が表示され、表示領域右上部には文字表示「右打ち」と右向きの矢印画像とが表示され、表示領域右下部には賞球として払い出された遊技球にもとづくポイントを示す獲得ポイント表示「００００００」が表示される演出表示が行われる。

【０８２７】

次いで、図６５－１４（２）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されると、獲得ポイント表示「０００４７」と表示される演出表示が行われる。その後、最終ラウンドが終了すると、図６５－１４（３）に示すように、画像表示装置５の表示領域中央部に第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３が手をつないだ態様で表示され、表示領域左上部にラウンド表示「ＦＩＮＡＬ」が表示され、表示領域右下部に獲得ポイント表示「００４４０」が表示される演出表示が行われる。

【０８２８】

本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、パワフルＲＵＳＨモードと、パトパトあたっくモードとが設けられている。そして、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了前に演出モードを決定可能な演出モード決定期間が設けられており、当該演出モード決定期間においていずれの演出モードとするかを決定する演出が行われる。

【０８２９】
具体的には、最終ラウンドが終了すると（図６５－１４（３））、エンディング演出の一部である演出モード決定期間となり、図６５－１４（４）に示すように、画像表示装置５において、表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに「モードを選択しろ！」の文字表示が表示される。なお、文字表示「モードを選択しろ！」の背後（すなわち文字表示「モードを選択しろ！」よりも下位レイヤ）には、演出モード「パワフルＲＵＳＨ」に対応する第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂとが、非アクティブであることを示唆するグレー表示で表示されている。
【０８３０】
次いで、図６５－１４（５）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、演出モード「パワフルＲＵＳＨ」に対応する第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂと、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２とが表示される演出表示が行われる。なお、図６５－１４（５）に示す例では、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂとのうち、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａが選択されている状態であるため、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａは選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示であり、第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂは非選択状態であることを示唆するグレー表示である。
【０８３１】
ここで、遊技者がスティックコントローラ３１Ａを右に傾ける操作を行うと、図６５－１４（６）に示すように、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａは非選択状態であることを示唆するグレー表示となり、第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂは選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示となる。そして、遊技者がプッシュボタン３１Ｂの押下操作を行うと、現在選択中の第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂに対応する演出モード「パトパトあたっく」に決定され、演出モード決定期間が終了する。
【０８３２】
その後、図６５－１４（７）に示すように遊技機メーカのロゴが表示された後、図６５－１４（８）に示すように「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の文字表示が表示され、大当り遊技状態におけるエンディング演出が終了する。
【０８３３】
（スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出）
次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出について説明する。図６５－１５は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。
【０８３４】
図６５－１５（Ａ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とを示す具体例である。
【０８３５】
本例では、図６５－１５（Ａ）に示すように、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが接触している状態となる場面が設けられている。例えば、図６５－１７（１１）～（１２），図６５－１８（１１）～（１２’），図６５－１９（１４）～（２１），図６５－２０（２２）に示す場面が該当する。
【０８３６】
より具体的には、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）が備える道具（パトランプ紐画像００６ＩＷＧ０１ａ）により、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）と接触している状態となっている。また本例では、パトランプがキャラクタと接触している状態となる場面として、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷ

Ｃ０２）がパトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を身に着ける場面が設けられている。例えば、図６５－１７（１１），図６５－１８（１１）に示す場面が該当する。

【０８３７】

このように本例では、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが密接な関係となっており、それらの演出効果を相乗的に高めている。

【０８３８】

また本例では、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが接触している状態となる場面が設けられているが、遊技者がそれらを識別しやすくするように、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）の色と、パトランプの紐（パトランプ紐画像００６ＩＷＧ０１ａ）の色と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）の髪の色とは互いに異なる（または異なる系統の色）ように構成されている。

【０８３９】

なお本例では、パトランプとキャラクタとが接触している状態の表現として、ひも付き帽子型のパトランプをキャラクタが被るという形態が用いられているが、このような形態に限らず、例えば、パトランプが接着されたヘルメットをキャラクタが被るという形態や、パトランプが接着されたバンドをキャラクタが腕に巻くという形態など、様々な形態を採用することができる。

【０８４０】

図６５－１５（Ｂ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の表示態様を示す具体例である。

【０８４１】

図６５－１５（Ｂ）の左側には、非点灯態様（暗い赤色の態様）のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が示されており、図６５－１５（Ｂ）の右側には、点灯態様（赤く光る態様）のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が示されている。図６５－１５（Ｂ）の左側に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が非点灯態様で表示されるときには、暗い赤色で消灯した態様で表示される。一方、図６５－１５（Ｂ）の右側に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されるときには、赤く光るとともに光を放射する態様で表示される。また、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が所定期間継続して点灯態様で表示されるときには、後述する図６５－１９（１３）～（２１）に示すように、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。

【０８４２】

本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行される場合には、大当りか否かの当否を告知するシーンより前のシーン（以下、当否を告知するシーンを告知シーン、告知シーンより前のシーンを告知前シーンともいう）においては、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は非点灯態様で表示される。そして、告知前シーンの後、告知シーンにおいて大当りの告知が行われる場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は点灯態様で表示され、はずれの告知が行われる場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は非点灯態様で表示される。

【０８４３】

したがって、図６５－１５（Ｂ）右側に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであることを告知する態様（以下、告知態様ともいう）であるといえ、図６５－１５（Ｂ）左側に示す非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであることを告知していない態様（以下、非告知態様ともいう）であるといえる。

【０８４４】

なお、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであることを告知していない態様であるが、告知前シーンにおいて表示されているときは、大当りであることもはずれであることも未だ告知していないという意味を有し、告知シーン後において表示さ

れているときは、大当りではなくはずれであることを告知しているという意味を有する。
【０８４５】
図６５－１６～図６５－２０は、高確率状態かつ演出モード「パトパトあたっく」であるときに実行されるスーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。図６５－１６～図６５－２０のうち、図６５－１６～図６５－１７（または図６５－１８）、図６５－１９は、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図６５－１６～図６５－２０のうち、図６５－１６～図６５－１７（または図６５－１８）、図６５－２０は、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。
【０８４６】
大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パトパトあたっく」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図６５－１６（１）に示すように演出モード「パトパトあたっく」のタイトル表示が行われる。図６５－１６（１）に示す例では、画像表示装置５の表示領域中央にて「パトパトあたっく」の文字表示が表示され、背景画像として複数のパトランプ画像が表示されている。
【０８４７】
次いで、画像表示装置５において表示領域右部の第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と表示領域左部の第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが向き合うように表示され、それらのキャラクタの間にパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が位置する演出表示が行われる（図６５－１６（２））。また、図６５－１６（２）に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が１００回と定められているため、画像表示装置５の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残１００回」が表示されている。
【０８４８】
次いで、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図６５－１６（３））。そして、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「１５４」の組み合わせでそれぞれ表示される（図６５－１６（４））。またこのとき、画像表示装置５において残変動回数表示「残９９回」と表示される。
【０８４９】
次いで、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）にもとづく変動表示が開始されると、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が揺れ動くとともに、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが異変に気付く演出表示が行われる（図６５－１６（５））。そして、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が一旦縮んだ状態となり（図６５－１６（６））、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が飛び上がる演出表示が行われる（図６５－１６（７））。その後、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が開始されるため、図６５－１６（５）～（７）の演出は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されることを示唆する演出であるといえる。
【０８５０】
スーパーリーチ（パトパトあたっく）が開始されると、図６５－１７（８）に示すように、タイトル表示が行われる。具体的には、タイトル表示は、複数のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と、パトランプに関する「パトパト」の文字表示とを含み、パトランプに関する「パトパト」の文字表示は、他の文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。このような構成により、パトランプを遊技者に強く認識させることができる。なお、図６５－１７（８）に示す例に限らず、例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにして、他の文字表示よりも強調して表示するよ

うにしてもよい。
【０８５１】
本例では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を用いて当否の告知を行うするスーパーリーチ（パトパトあたっく）の開始に際して、図６５－１７（８）に示すように、飾り図柄がリーチ態様となることなく、縮小された飾り図柄も回転させた態様のままとすることによって、よりパトランプ画像００６ＩＷＧ０１に集中させることができる。また本例では、後述する図６５－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を用いた大当りの告知が行われた後に、図６５－１９（１７）以降の場面において図柄揃いを見せることで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１による大当りの告知、図柄揃いによる大当りの告知といった段階を踏んだ告知をすることができ、遊技者に大当たりであることをより印象付けることができる。
【０８５２】
次いで、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示され（図６５－１７（９））、続いて落下するパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示され（図６５－１７（１０））、落下してきたパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が身にまとう（図６５－１７（１１））演出表示が行われる。
【０８５３】
次いで、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される（図６５－１７（１２））。このとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、期待に満ちた表情の態様で表示される。
【０８５４】
ここで、スーパーリーチ（パトパトあたっく）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例について説明する。図６５－１８は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図６５－１８に示す変形例では、図６５－１８（８）～（１１）の場面は図６５－１７（８）～（１１）と同じ演出表示が行われるが、図６５－１７（１２）の演出表示に代えて、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる（図６５－１８（１２’））。このときにも、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、期待に満ちた表情の態様で表示される。
【０８５５】
なお、図６５－１７および図６５－１８に示されるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、いずれも非点灯態様である。また、図６５－１７および図６５－１８に示される告知前シーンでは、画像表示装置５において白基調の配色による背景画像が用いられている。
【０８５６】
本例では、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示するように構成されている。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。
【０８５７】
なお、動作促進表示を表示する際に、例えばパトランプ、キャラクタおよび動作促進表示がそれぞれ動作するようにしてもよい。図６５－２７は、パトランプ画像およびプッシュボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。図６５－２７に示す例では、図６５－１８（１２’）に示す場面の後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとっ

た第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が右に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいない態様で表示され（図６５－２７（１））、次いで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいる態様で表示される（図６５－２７（２））。そして再び、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が右に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいない態様で表示され（図６５－２７（３））、次いで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいる態様で表示される（図６５－２７（４））。すなわちパトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左右に移動する動作表示と、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んだり元に戻ったりする動作表示とが、プッシュボタン３１Ｂの動作促進期間が経過するまで繰り返される。

【０８５８】

図６５－２７に示す変形例では、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の動作と、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の動作および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２の動作とが同期しないように表示されている。具体的には、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２は、ボタン部が沈んでいない状態（図６５－２７（１））と沈んでいる状態（図６５－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、右への移動（図６５－２７（１））と左への移動（図６５－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【０８５９】

図６５－１７（１２）または図６５－１８（１２’）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、図６５－１９（１３）に示すように、画像表示装置５において拡大されたパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される。この場面では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は表示されず、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される。またこのとき、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお本例では、図６５－１９（１３）に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されたときから、後述する図６５－１９（２１）に示す大当り図柄が停止表示（確定表示）されるときまで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、点灯態様として、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。

【０８６０】

次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が驚く表情の態様で表示される（図６５－１９（１４））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が驚く表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ハッ」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお例えば、図６５－１９（１３）に示す場面の後、図６５－１９（１４）に示す場面の前に、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示するようにしてもよい。

【０８６１】

次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ表情の態様で表示される（図６

５－１９（１５））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「やったー」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【０８６２】

次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ動作（本例では両手を上げて飛び跳ねる動作）を行う態様で表示される（図６５－１９（１６））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ動作を行う態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「わーい、わーい」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【０８６３】

次いで、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に重畳して大当り図柄「２２２」が表示され（図６５－１９（１７））、この大当り図柄「２２２」が徐々に拡大表示され（図６５－１９（１８））、やがて画像表示装置５の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される（図６５－１９（１９））。その後、画像表示装置５において、通常サイズの大当り図柄「２２２」が仮停止表示され（図６５－１９（２０））、最終的に大当り図柄「２２２」が停止表示される（図６５－１９（２１））。

【０８６４】

図６５－１９に示すように、大当りの告知が行われるときには、告知のタイミングから（図６５－１９（１３））、大当り図柄「２２２」が停止表示されるまで（図６５－１９（２１））、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、常に点灯態様であり、かつ光を放射する方向が回転するように動作表示される。また、図６５－１９に示される大当りの告知が行われる場面では、画像表示装置５において赤基調の配色による背景画像が用いられている。

【０８６５】

図６５－１７（１２）または図６５－１８（１２’）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、図６５－２０（２２）に示すように、画像表示装置５において、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【０８６６】

次いで、画像表示装置５において、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が開始される前の、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが向き合い、それらのキャラクタの間にパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が位置する演出表示が行われ、表示領域右下部に飾り図柄の組み合わせとしてはずれ図柄「２１２」が表示される（図６５－２０（２３））。その後、画像表示装置５の表示領域上部において小図柄「２１２」が表示され（図６５－２０（２４））、表示領域右下部において残変動回数表示「残９８回」が表示される。なお、図６５－２０に示されるはずれの告知が行われる場面では、画像表示装置５において白基調の配色による背景画像が用いられている。

【０８６７】

本例では、告知前シーンにおいて、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を期待に満ちた表情の態様で表示し（図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様（赤く

光る態様）で表示し（図６５－１９（１３）参照）、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２喜ぶ態様で表示する（図６５－１９（１５），（１６）参照）。一方、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する（図６５－２０（２２）参照）。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

【０８６８】

また本例では、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、図６５－１９（１３）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、その後、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を喜ぶ態様で表示する。一方で、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、図６５－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。

【０８６９】

また本例では、抽選の結果が当選である場合、図６５－１９（１３）に示す場面の後、図６５－１９（１４）に示す場面の前に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示し、その後第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を驚く表情の態様（図６５－１９（１４））、喜ぶ表情の態様（図６５－１９（１５））、喜ぶ動作を行う態様（図６５－１９（１６））の順に表示するようにしてもよい。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。

【０８７０】

また本例では、画像表示装置５の背景画像は、告知前シーンにおいて第１色（本例では白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第１色とは異なる系統の色（本例では赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第１色と同系統の色（本例では白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の変化から当選、非当選を認識しやすくすることができる。

【０８７１】

また本例では、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示をパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が視認可能な位置に表示する。具体的には、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する。そして、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示する。具体的には、図６５－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図６５－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図６５－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促進表示をパトランプが視認可能な位置に表示することで、パトランプの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

【０８７２】

また本例では、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含む。具体的には、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’），

図６５－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを含む。そして、画像促進表示および文字促進表示のいずれもパトランプを完全被覆しないように表示する。具体的には、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１に常に注目させることができる。

【０８７３】

また本例では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する。具体的には、図６５－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する。このような構成により、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。

【０８７４】

また本例では、抽選の結果が非当選である場合、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力する。例えば、図６５－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー！」を出力する。このような構成により、告知音の出力の有無によりにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

【０８７５】

告知音やキャラクタの音声が出力される期間については、例えば、図６５－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長く、図６５－１９（１４）～（１６）に示すように、大当り時にキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図６５－２０（２２）に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長くなるようにしてもよい。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無によりパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

【０８７６】

なお本例では、図６５－１７（１２）または図６５－１８（１２’）に示す場面の後、大当りとなるスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示されずパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが一旦表示される場面があるのに対して、はずれとなるスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、そのような場面が設けられていないが、例えば図６５－４０に示すように、そのような場面を設けるようにしてもよい。

【０８７７】

図６５－４０は、非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。図６５－４０に示す変形例では、図６５－１７（１２）または図６５－１８（１２

’）に示す場面の後、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示されず、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される（図６５－４０（１））。

【０８７８】

次いで、図６５－２０（２２）と同様に、画像表示装置５において、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される（図６５－４０（２））。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。その後、図６５－２０（２３），（２４）と同様の演出表示が実行される（図６５－４０（３），（４））。

【０８７９】

図６５－４０に示す変形例を適用する場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の大きさは、点灯態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図６５－１９（１３）に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図６５－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい。また、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときの方が、告知前シーンにおいて非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図６５－４０（１）に示すはずれ報知後の非告知態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示す告知前シーンにおける非告知態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい。このような構成により、当選の告知をする際のパトランプを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。また非点灯態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

【０８８０】

（スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出）

次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出について説明する。

【０８８１】

図６５－２１～図６５－２４は、高確率状態かつ演出モード「パワフルＲＵＳＨ」であるときに実行されるスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パワフルＲＵＳＨ」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図６５－２１（１）に示すように演出モード「パワフルＲＵＳＨ」のタイトル表示が行われる。図６５－２１（１）に示す例では、画像表示装置５の表示領域中央にて「パワフルＲＵＳＨ」の文字表示が表示され、表示領域左下部および右下部にそれぞれ第２ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０５が表示されている。

【０８８２】

次いで、図６５－２１（２）に示すように画像表示装置５の背景画像がパワフルＲＵＳＨ用の背景画像に切り替えられ、表示領域中央部に飾り図柄（前回変動の表示結果「２２２」）が表示される。また、図６５－２１（２）に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が１００回と定められているため、画像表示装置５の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残１００回」が表示されている。

【０８８３】

次いで、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域中央部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図６５－２１（３））。そして、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「１５４」の組み

合わせでそれぞれ表示される（図６５－２１（４））。またこのとき、画像表示装置５において残変動回数表示「残９９回」と表示される。

【０８８４】

次いで、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）にもとづく変動表示が開始されると（図６５－２１（５））、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２と文字表示「この気配！？」とを含むカットイン画像が表示され（図６５－２１（６））、さらに第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と文字表示「この先に・・・」とを含むカットイン画像が重畳表示され（図６５－２１（７））、その後、カットイン画像が消える演出表示が行われる（図６５－２１（８））。この後にスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が開始されるため、図６５－２１（６）～（８）の演出は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されることを示唆する演出であるといえる。

【０８８５】

次いで、左右飾り図柄「２」でリーチ状態となり（図６５－２２（９））、中飾り図柄「１」と「２」とが表示された状態となると（図６５－２２（１０））、動作促進表示としてプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される（図６５－２２（１１））。

【０８８６】

そして、図６５－２２（１１）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、押下操作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、図６５－２２（１２）に示すように、大当り図柄「２２２」が仮停止表示される。一方、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、図６５－２２（１３）に示すように、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示され、その後、図６５－２２（１４）に示すように、はずれ図柄「２１２」が停止表示される。

【０８８７】

ここで、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例について説明する。図６５－２３は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図６５－２３に示す変形例では、図６５－２１（８）の場面の後、図６５－２３（１５）に示すように、文字表示「ＦＥＶＥＲ」が表示されるとともに、文字表示「ＦＥＶＥＲ」に重畳して文字表示「連打チャレンジ」「ＦＥＶＥＲを光らせろ」を含む光のエフェクト画像が表示される。次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示され、連打操作に応じて文字表示「ＦＥＶＥＲ」の文字が光る態様に変化する演出表示が行われる（図６５－２３（１６））。図６５－２３（１６）に示す場面では、文字表示「ＦＥＶＥＲ」のうち「Ｆ」の文字だけ光る態様に変化している。

【０８８８】

そして、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、実行条件を満たす連打操作が行われたことに応じて（または動作促進期間の終了に応じて）、文字表示「ＦＥＶＥＲ」の全ての文字が光る態様に変化するとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ態様で表示される演出表示が行われる（図６５－２３（１７））。一方、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、動作促進期間の終了に応じて、文字表示「ＦＥＶＥＲ」の全ての文字が光っていない態様となるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される演出表示が行われる（図６５－２３（１８））。そして、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示され（図６５－２３（１９））、その後、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図６５－２３（２０））。なお、図６５－２３に示すスーパーリー

チ（パワフルＲＵＳＨ）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例では、図６５－２１（８）に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、図６５－２３（１５）に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようになっているが、このような構成に限らず、例えば、図６５－２１（８）に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、左右の飾り図柄が揃うリーチ態様となり、その後、図６５－２３（１５）に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようにしてもよい。またこの場合、連打チャレンジ中に縮小された飾り図柄をリーチ態様で表示するようにしてもいい。

【０８８９】

図６５－２２（１２）または図６５－２３（１７）に示す大当り報知が行われた場合には、画像表示装置５において放射模様の背景画像が表示され、可動体３２が初期位置から画像表示装置５前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される（図６５－２４（２１））。次いで、可動体３２が画像表示装置５前面の演出位置で所定期間停止し（図６５－２４（２２））、その後、可動体３２が演出位置から初期位置に戻る制御が行われる（図６５－２４（２３））。

【０８９０】

次いで、画像表示装置５の表示領域左下部および右下部にそれぞれ第２ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０５が表示されるとともに、表示領域中央にて大当り図柄「２２２」が表示され（図６５－２４（２４））、この大当り図柄「２２２」が徐々に拡大表示され（図６５－２４（２５））、やがて画像表示装置５の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される（図６５－２４（２６））。その後、画像表示装置５において、通常サイズの大当り図柄「２２２」が仮停止表示され（図６５－２４（２７））、最終的に大当り図柄「２２２」が停止表示される（図６５－２４（２８））。

【０８９１】

（高確率状態で実行されるファンファーレ演出）

次いで、高確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図６５－２５～図６５－２６は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

【０８９２】

高確率状態で大当りとなると、例えば図６５－１９（２１）や図６５－２４（２８）に示すように大当り図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。高確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置５において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置５の表示領域上部側から文字表示「超」が現れ（図６５－２５（１））、その後、文字表示「超」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる（図６５－２５（２））。

【０８９３】

次いで、画像表示装置５において、文字表示「パワフル」が拡大されて、その一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる（図６５－２６（３））。次いで、画像表示装置５において、文字表示「パワフル」の全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（図６５－２６（４））。

【０８９４】

次いで、画像表示装置５の表示領域下部側から文字表示「ＢＯＮＵＳ」の一部が現れ（図６５－２５（５））、その後、文字表示「ＢＯＮＵＳ」が表示領域中央まで移動して全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（図６５－２５（６））。

【０８９５】

次いで、画像表示装置５において、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」が拡大されて、それぞれ一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる（図６５－２５（７））。その後、画像表示装置５において、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」の全体がそれぞれ表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（

図６５－２５（８））。
【０８９６】
次いで、画像表示装置５において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ（図６５－２６（９））、その後再度、表示中の画像の色を反転させる（すなわち元に戻す）演出表示が行われる（図６５－２６（１０））。
【０８９７】
次いで、画像表示装置５の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ（図６５－２６（１１））、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」に重畳する形態で（すなわち文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」よりも上位レイヤで）、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる（図６５－２６（１２））。また矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられている。
【０８９８】
次いで、画像表示装置５において、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図６５－２６（１３））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる（図６５－２６（１４））。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ（図６５－２６（１５））、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される（図６５－２６（１６））。
【０８９９】
（演出期間）
次いで、各演出の演出期間について説明する。図６５－２８は、スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図６５－２８に示す（２５）～（３７）の各場面は、図６５－８（２５）～（３１）、図６５－９（３２）～（３７）に示す場面にそれぞれ対応する。なお、図６５－２８に示す（２６ａ）の場面は、図６５－８（２６）の後、図６５－８（２７）の前に相当する場面である。
【０９００】
図６５－２８に示すように、スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合には、（２５）～（２６ａ）に示す可動体演出が行われる役物動作期間が１．７秒間であり、（２７）～（２８）に示す敵キャラクタを倒す演出期間が５秒間、（２９）～（３７）に示す大当り図柄が停止表示される図柄出し期間が３．８秒間となっている。
【０９０１】
図６５－２９は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図６５－２９に示す（１１）～（２８）の各場面は、図６５－２２（１１）～（１２）、図６５－２４（２１）～（２８）示す場面にそれぞれ対応する。
【０９０２】
図６５－２９に示すように、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合には、（１１）に示す動作促進期間が３秒間、（１２）に示す大当り図柄が揃う（大当りを告知する）期間が１秒間、（２１）～（２３）に示す役物動作期間が２．２秒間、（２４）～（２８）に示す大当り図柄が停止表示される図柄出し期間が３．８秒間となっている。
【０９０３】
図６５－３０は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図６５－３０に示す（８）～（２１）の各場面は、図６５－１７（８）～（１２）、図６５－１９（１３）～（２１）示す場面にそれぞれ対応する。なお、図６５－３０には、動作促進期間にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われなかった例が示されている。
【０９０４】
図６５－３０に示すように、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合

には、（８）に示すタイトル報知期間が２秒間、（９）～（１１）に示す導入期間が５．５秒間、（１２）に示す動作促進期間が３秒間、（１３）～（２１）に示す大当りを告知する（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となる）期間が７．５秒間となっている。

【０９０５】

本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）においてパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示している期間の方が、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において可動体３２を動作させている期間よりも長い。具体的には、図６５－３０に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が、図６５－２９に示す役物動作期間（２．２秒）よりも長い。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

【０９０６】

また本例では、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の演出期間およびスーパーリーチ（パトパトあたっく）の演出期間は、それぞれエピローグ期間（例えば、遊技者に対する大当り報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間）を含む。そして、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）のエピローグ期間では、図６５－２４（２４）～（２８），図６５－２９（２４）～（２８）に示すように、可動体３２が初期位置に位置し、第２ミニキャラクタ００６ＩＷＣ０５と大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される。一方、スーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、図６５－１９（１７）～（２１），図６５－３０（１７）～（２１）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で、大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される。このような構成により、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）とスーパーリーチ（パトパトあたっく）とでエピローグ期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特にスーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で大当り図柄が表示されることにより、スーパーリーチ（パトパトあたっく）での当選を印象付けることができる。

【０９０７】

図６５－３１は、各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図６５－３１（Ａ）は、スーパーリーチ（バトル）ではずれとなる例であり、図６５－３１（Ａ）に示す（４２）～（４３）の各場面は、図６５－１０（４２）～（４３）示す場面にそれぞれ対応する。また、図６５－３１（Ｂ）は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）ではずれとなる例であり、図６５－３１（Ｂ）に示す（１８）～（２０）の各場面は、図６５－２３（１８）～（２０）示す場面にそれぞれ対応する。また、図６５－３１（Ｃ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる例であり、図６５－３１（Ｃ）に示す（２２）～（２４）の各場面は、図６５－２０（２２）～（２４）示す場面にそれぞれ対応する。

【０９０８】

図６５－３１（Ａ）に示すようにスーパーリーチ（バトル）ではずれとなる場合には、（４２）～（４３）の各場面で１．５秒間のはずれ報知が行われる。また、図６５－３１（Ｂ）に示すようにスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）ではずれとなる場合には、（１８）～（２０）の各場面で３．５秒間のはずれ報知が行われる。また、図６５－３１（Ｃ）に示すようにスーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる場合には、（２２）～（２４）の各場面で４秒間のはずれ報知が行われる。

【０９０９】

次に、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図６５－３２は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。

【０９１０】
図６５－３２（Ａ）は、図６５－２２（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約７．４秒間となり、そのうち図６５－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約４秒間となる。
【０９１１】
図６５－３２（Ｂ）は、図６５－２２（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約６．４秒間となり、そのうち図６５－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約３秒間となる。
【０９１２】
図６５－３２（Ｃ）は、図６５－２２（１１）、図６５－２９（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約４．４秒間となり、そのうち図６５－２４（２７）、図６５－２９（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約１秒間となる。このように本例では、プッシュボタン３１の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。
【０９１３】
図６５－３３は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【０９１４】
図６５－３３（Ａ）は、図６５－２２（１６）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約７．４秒間となり、そのうち図６５－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約４秒間となる。
【０９１５】
図６５－３３（Ｂ）は、図６５－２２（１６）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約４秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約４．４秒間となり、そのうち図６５－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約１秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。
【０９１６】
次に、スーパーリーチ（パトパトあたっく）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図６５－３４は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。

【０９１７】
図６５－３４（Ａ）は、図６５－１７（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約１０．５秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約５秒間となる。
【０９１８】
図６５－３４（Ｂ）は、図６５－１７（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約９．５秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約４秒間となる。
【０９１９】
図６５－３４（Ｃ）は、図６５－１７（１２）、図６５－３０（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約７．５秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）、図６５－３０（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約２秒間となる。
【０９２０】
本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいて、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が延長されるように構成されている。具体的には、図６５－３４に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作を行った場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が約１０．５秒間となり、約１秒後にボタンを押した場合には、約９．５秒間となり、ボタンを押さずに３秒間の動作促進期間が経過した場合には、約７．５秒間となる。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができるとともに、積極的に操作を行う動機付け行うことができる。また本例では、プッシュボタン３１の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。
【０９２１】
図６５－３５は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【０９２２】
図６５－３５（Ａ）は、図６５－１８（１２’）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約９．４秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約４秒間となる。
【０９２３】

図６５－３５（Ｂ）は、図６５－１８（１２’）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約４秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約６．５秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約１秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

【０９２４】

図６５－３６は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図６５－３６に示す（１）～（２１）の各場面は、図６５－１１（１）～（８）、図６５－１２（９）～（１６）、図６５－１３（１７）～（２１）に示す場面にそれぞれ対応する。図６５－３６に示すように、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は１４秒間である。

【０９２５】

図６５－３７は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図６５－３７に示す（１）～（１６）の各場面は、図６５－２５（１）～（８）、図６５－２６（９）～（１６）に示す場面にそれぞれ対応する。図６５－３７に示すように、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は１１秒間である。

【０９２６】

本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおいてタイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図６５－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間（２秒間）よりも長く、図６５－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【０９２７】

また本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおける動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図６５－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、動作促進期間（３秒間）よりも長く、図６５－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【０９２８】

なお本例では、図６５－１９に示すように、所定の操作が行われてから（または動作促進期間が経過してから）大当り図柄が停止表示されるまで、常にパトランプが点灯態様で表示されるように構成されているが、このような構成に限らず、所定の操作が行われると（または動作促進期間が経過すると）、点灯態様のパトランプが所定期間表示され、その後はパトランプが表示されない期間がある（例えば仮停止表示されている大当り図柄のみ表示される）ようにしてもよい。この場合にも、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおけるタイトル報知期間や動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短くすることで、各期間の役割を好適に保つことができる。

【０９２９】
次に、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出の変形例について説明する。図６５－３８は、動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。
【０９３０】
図６５－３８には、スーパーリーチ（パトパトあたっく）における、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２を含む動作促進表示が表示される場面（図６５－１７（１２）または図６５－１８（１２’）に相当する）の前に、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる表示を行う集光エフェクト演出を実行する例が示されている。
【０９３１】
図６５－３８に示す第１の集光エフェクト演出の例では、（１１ａ’）（１１ｂ’）（１１ｃ’）（１２’）の順に演出表示が遷移し、連打操作が求められる変形例に適用可能である。第１の集光エフェクト演出の例における図６５－３８（１２’）の場面は、図６５－１８（１２’）に対応し、図６５－３８（１１ａ’）（１１ｂ’）（１１ｃ’）の各場面は、図６５－１８（１１）の後、図６５－１８（１２’）の前に挿入される。
【０９３２】
具体的には、第１の集光エフェクト演出を連打操作が求められる変形例に適用する場合、図６５－１８（１１）の場面の後、図６５－３８（１１ａ’）に示すように、画像表示装置５の表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示される演出表示が行われる。このとき、図６５－２７（１）～（４）に示すように、
【０９３３】
次いで、図６５－３８（１１ｂ’）に示すように、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に一部重畳して、プッシュボタン３１Ｂを模した複数（本例では３つ）のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａがそれぞれ発光した態様で表示され、１箇所に集まるように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのプッシュボタン画像は、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａを透過して下位レイヤの第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を視認可能となっている。
【０９３４】
次いで、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させ、図６５－３８（１１ｃ’）に示すように、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。
【０９３５】
その後、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させて１つに合体すると、図６５－３８（１２’）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる。なお、第１の集光エフェクト演出では、図６５－３８（１１ａ’）～（１２’）に示す期間、図６５－２７（１）～（４）に示すように第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左右に移動する態様で表示されるが、このような構成に限らず、例えば、図６５－３８（１１ａ’）～（１１ｃ’）に示す期間、または図６５－３８（１１ａ’）～（１２’）に示す期間は、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は静止している態様で表示され、その次の場面から、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は左右に移動する態様で表示されるようにしてもよい。また例えば、後述する第２の集光エフェクト演出と同様に、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は常に静止している態様で表示されるようにしてもよい。
【０９３６】

図６５－３８に示す第２の集光エフェクト演出の例では、（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）（１２）の順に演出表示が遷移し、押下操作が求められる例に適用可能である。第２の集光エフェクト演出の例における図６５－３８（１２）の場面は、図６５－１７（１２）に対応し、図６５－３８（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）の各場面は、図６５－１７（１１）の後、図６５－１７（１２）の前に挿入される。

【０９３７】

具体的には、第２の集光エフェクト演出を押下操作が求められる例に適用する場合、図６５－１７（１１）の場面の後、図６５－３８（１１ａ）に示すように、画像表示装置５の表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が静止状態で表示される演出表示が行われる。

【０９３８】

次いで、図６５－３８（１１ｂ）に示すように、静止状態で表示される第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に一部重畳して、プッシュボタン３１Ｂを模した複数（本例では３つ）のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａがそれぞれ発光した態様で表示され、１箇所に集まるように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａは、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａを透過して下位レイヤの第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を視認可能となっている。

【０９３９】

次いで、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させ、図６５－３８（１１ｃ）に示すように、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。

【０９４０】

その後、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させて１つに合体すると、図６５－３８（１２）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される演出表示が行われる。

【０９４１】

本例では、第２の集光エフェクト演出が行われる（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）（１２）の期間では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が静止状態で表示される。つまり、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる表示（本例では、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａ）は動作を伴う態様で表示される一方で、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は静止状態で表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【０９４２】

次に、集光エフェクト演出を適用する場合の演出期間について説明する。図６５－３９は、集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。なお、図６５－３９には、押下操作が行われなかった場合の例が示されている。

【０９４３】

図６５－３９に示すように、集光エフェクト演出を適用する場合、集光エフェクト演出が行われる期間（例えば図６５－３８（１１ａ）～（１１ｃ）に対応する期間）は約１秒間である。そして、押下操作が行われなかった場合には、動作促進表示が行われる期間（例えば図６５－３８（１２），図６５－１７（１２）に対応する期間）は約３秒間であり、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパト

ランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約７．５秒間となり、そのうち図６５－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約２秒間となる。

【０９４４】

本例では、動作促進が行われる前に、図６５－３８（１１ａ’）～（１２’），（１１ａ）～（１２）に示すように、複数の光るミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが合体してプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される集光エフェクト演出を実行可能である。そして集光エフェクト演出を実行する場合には、集光エフェクト演出が実行されている期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、パトランプが点灯態様で表示される期間の方が長くなるように構成されている。具体的には、図６５－３８，図６５－３９に示す集光エフェクト演出期間（０．１＋０．３＋０．６＝１秒間）と図６５－３９に示す動作促進期間（３秒間）とを合算した期間（４秒間）よりも、図６５－３９に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が長い。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

【０９４５】

以上に説明したように、本特徴部００６ＩＷには、以下に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９４６】

（手段１－１）本特徴部００６ＩＷに開示された遊技機は、遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図６５－１７（８）～（１２）や図６５－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図６５－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図６５－１５（Ｂ）右側、図６５－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図６５－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図６５－２０（２２）参照）で表示する。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

【０９４７】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段１－２）～（手段１－５）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９４８】

（手段１－２）手段１－１において、告知オブジェクトの大きさは、告知態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときよりも大きく（例えば、図６５－１９（１３）に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図６５－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい）、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときの方が、告知前シーンにおいて非告知態様で表示されるときよりも大きい（例えば、図６５－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示す告知前シーンにおける非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい）。このような構成により、当選の告知をする際の告知オブジェクトを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。

また非告知態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

【０９４９】

（手段１－３）手段１－１または手段１－２において、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを表示することなく告知オブジェクトを告知態様で表示し、その後、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを第２表示態様で表示し（例えば、図６５－１９（１３）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、その後、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を喜ぶ態様で表示する）、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第３表示態様で表示する（例えば、図６５－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する）。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく告知態様の告知オブジェクトのみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。

【０９５０】

（手段１－４）手段１－１から手段１－３のいずれかにおいて、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを告知前シーンと同じ表情の態様で表示するとともに告知オブジェクトを告知態様で表示し（例えば、図６５－１９（１３）に示す場面の後、図６５－１９（１４）に示す場面の前に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示する）、その後キャラクタを驚く表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ動作を行う態様で表示する（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を驚く表情の態様（図６５－１９（１４））、喜ぶ表情の態様（図６５－１９（１５））、喜ぶ動作を行う態様（図６５－１９（１６））の順に表示する）。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。

【０９５１】

（手段１－５）手段１－１から手段１－４のいずれかにおいて、表示手段における背景色は、告知前シーンにおいて第１色（例えば、白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第１色とは異なる系統の色（例えば、赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第１色と同系統の色（例えば、白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の変化から当選、非当選を認識しやすくすることができる。

【０９５２】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段２－１）～（手段２－４）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９５３】

（手段２－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を告知前シーン（例えば、図６５－１７（８）～（１２）や図６５－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図６５－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図６５－１５（Ｂ）右側、図６５－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図６５－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果

が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図６５－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示する（例えば、図６５－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図６５－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図６５－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示することで、告知オブジェクトの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

【０９５４】

（手段２－２）手段２－１において、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含み（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを含む）、表示手段は、画像促進表示および文字促進表示のいずれも告知オブジェクトを完全被覆しないように表示する（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’），図６５－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と、「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）。このような構成により、告知オブジェクトに常に注目させることができる。

【０９５５】

（手段２－３）手段２－１または手段２－２において、表示手段は、画像促進表示の動作と、告知オブジェクトの動作およびキャラクタの動作とが同期しないように表示する（例えば、図６５－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２は、ボタン部が沈んでいない状態（図６５－２７（１））と沈んでいる状態（図６５－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、右への移動（図６５－２７（１））と左への移動（図６５－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【０９５６】

（手段２－４）手段２－１から手段２－３のいずれかにおいて、表示手段は、画像促進表示を表示するときに、告知オブジェクトおよびキャラクタを静止表示し、画像促進表示を動作を伴う態様で表示する（例えば、図６５－３８（１１ａ）～（１２）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を静止状態で表示する一方、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａは動作を伴う態様で表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【０９５７】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段３－１）～（手段３－２）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９５８】

（手段３－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え

、表示手段は、告知前シーン（例えば、図６５－１７（８）～（１２）や図６５－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図６５－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図６５－１５（Ｂ）右側、図６５－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図６５－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図６５－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、タイトル報知を行い（例えば、図６５－１７（８），図６５－１８（８）に示すタイトル報知を行う）、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い（例えば、図６５－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間（２秒間）よりも長く、図６５－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【０９５９】

（手段３－２）手段３－１において、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、告知オブジェクトに対応する画像と告知オブジェクトに関する文字表示とを含み（例えば、図６５－１７（８），図６５－１８（８）に示すように、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１に対応する３つの演出画像と、パトランプに関連する「パトパト」の文字表示とを含む）、告知オブジェクトに関する文字表示は、他の文字表示よりも強調して表示される（例えば、図６５－１７（８），図６５－１８（８）に示すように、文字表示「パトパト」は文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。また例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにしてもよい）。このような構成により、告知オブジェクトを遊技者に強く認識させることができる。

【０９６０】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段４－１）～（手段４－３）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９６１】

（手段４－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図６５－１７（８）～（１２）や図６５－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図６５－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図６５－１５（Ｂ）右側、図６５－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図６５－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例

えば、残念がる態様。図６５－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進を行い（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを表示する）、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、動作促進が行われる動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示し（例えば、図６５－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図６５－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図６５－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される）、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い（例えば、図６５－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、動作促進期間（３秒間）よりも長く、図６５－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【０９６２】

（手段４－２）手段４－１において、動作促進として、動作を行う対象を模した画像促進表示が表示され（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）、図６５－３８（１２），（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される）、動作促進が行われる前に画像促進表示の前段表示が実行される前段演出（例えば、図６５－３８（１１ａ’）～（１２’），（１１ａ）～（１２）に示すように、複数の光るミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが合体してプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される集光エフェクト演出）が実行され、前段演出が実行されている前段演出期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、告知期間の方が長い（例えば、図６５－３８，図６５－３９に示す集光エフェクト演出期間（０．１＋０．３＋０．６＝１秒間）と図６５－３９に示す動作促進期間（３秒間）とを合算した期間（４秒間）よりも、図６５－３９に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が長い）。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

【０９６３】

（手段４－３）手段４－１または手段４－２において、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が延長される（例えば、図６５－３４に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作を行った場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が約１０．５秒間となり、約１秒後に押下操作を行った場合には、約９．５秒間となり、押下操作を行わず３秒間の動作促進期間が経過した場合には、約７．５秒間となる）。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができる。

【０９６４】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段５－１）～（手段５－３）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９６５】

（手段５－１）遊技を行う遊技機であって、当選を報知する第１演出と第２演出とを実行可能であり、第１演出は、煽りシーンを経て、その後、可動体を動作させることにより当選を報知する演出であり（例えば、図６５－２１，図６５－２２，図６５－２３，図６５－２４に示すパワフルＲＵＳＨモード選択時のスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出）、第２演出は、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャ

ラクタを第１表示態様で表示し、その後、可動体を動作させることなく、該告知オブジェクトを告知態様で表示し、該キャラクタを該第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示することにより当選を報知する演出であり（例えば、図６５－１６，図６５－１７，図６５－１８，図６５－１９に示すパトパトあたっくモード選択時のスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出）、第２演出において告知オブジェクトを告知態様で表示している期間の方が、第１演出において可動体を動作させている期間よりも長い（例えば、図６５－３０に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が、図６５－２９に示す役物動作期間（２．２秒）よりも長い）。このような構成により、告知オブジェクトを告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

【０９６６】

（手段５－２）手段５－１において、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに当選となり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であって、識別情報の可変表示に対応して演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能であり、第１演出の演出期間および第２演出の演出期間は、それぞれエピローグ期間（例えば、遊技者に対する大当り報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間）を含み、第１演出のエピローグ期間では、可動体が退避位置に位置し、キャラクタおよび特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示され（例えば、図６５－２４（２４）～（２８），図６５－２９（２４）～（２８）に示すように、可動体３２が初期位置に位置し、第２ミニキャラクタ００６ＩＷＣ０５と大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される）、第２演出のエピローグ期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されている状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示される（例えば、図６５－１９（１７）～（２１），図６５－３０（１７）～（２１）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で、大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される）。このような構成により、第１演出と第２演出とでエピローグ期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特に第２演出のエピローグ期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されている状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示されることにより、第２演出での当選を印象付けることができる。

【０９６７】

（手段５－３）手段５－１または手段５－２において、第１演出と第２演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出であり（例えば、図６５－２に示す変動パターンＰＡ２－４または変動パターンＰＢ２－４に決定されたときに、演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであればスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出が実行され、演出モードがパトパトあたっくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される）、一の変動パターンにもとづいて第１演出が実行されるときと、該一の変動パターンにもとづいて第２演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である（例えば、図６５－２に示すように変動パターンＰＡ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも８０秒間、変動パターンＰＢ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも１００秒間である）。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、告知オブジェクトを用いた告知を印象付けることができる。

【０９６８】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段６－１）～（手段６－２）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０９６９】

（手段６－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段と、音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を告知前シーン（例えば、図６５－１７（８）～（１２）や図６５－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図６５－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図６５－１７（１２），図６５－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図６５－１５（Ｂ）右側、図６５－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図６５－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図６５－２０（２２）参照）で表示し、音出力手段は、告知オブジェクトを告知態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する（例えば、図６５－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。

【０９７０】

（手段６－２）手段６－１において、音出力手段は、抽選の結果が非当選である場合、告知オブジェクトを非告知態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力し（例えば、図６５－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー！」を出力する）、抽選の結果が当選である場合、告知音が出力される期間はキャラクタの音声が出力される期間よりも長く（例えば、図６５－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図６５－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長い）、抽選の結果が当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間は、抽選の結果が非当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間よりも長い（例えば、図６５－１９（１４）～（１６）に示すように、大当り時にキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図６５－２０（２２）に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長い）。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無により告知オブジェクトの態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

【０９７１】

なお、上述の特徴部００６ＩＷに示した例では「抽選の結果が当選」という表現を用いる場合には、特図ゲームの表示結果が「大当り」となることを意味し、「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合には、特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることを意味する旨の説明を行ったが、これに限らず、手段１－１～手段６－２において、「抽選の結果が当選」という表現は、演出制御基板１２側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出（具体的には、パトランプ画

像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となって大当りが告知される演出）の実行決定がなされるという意味を含むようにしてもよい。また例えば、「抽選の結果が非当選」という表現は、演出制御基板１２側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出（具体的には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となって大当りが告知される演出）の実行決定がなされなかったという意味を含むようにしてもよい。

【０９７２】

また例えば、本特徴部００６ＩＷに示した構成はパチンコ機の他にスロット機に適用可能であり、スロット機に適用する場合には、「抽選の結果が当選」という表現は、ＡＴ抽選や役の抽選がボーナス役当選となることを意味するようにしてもよい。

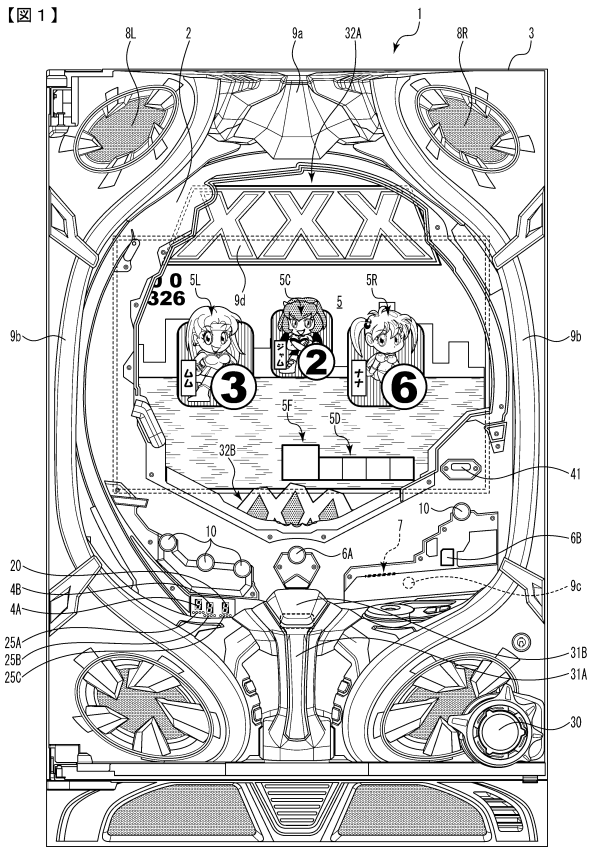
【符号の説明】

【０９７３】

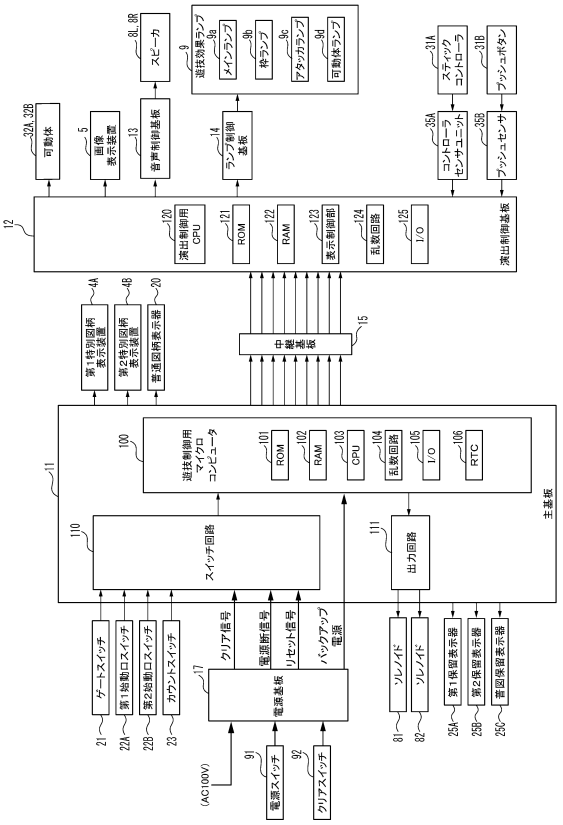
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

【図３】

（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	大当り開始指定	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	大当り終了指定	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４】

【図４】

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５】

【図５】

表示結果判定テーブル

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６】

【図６】

（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	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図７】

【図７】

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	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【図８】

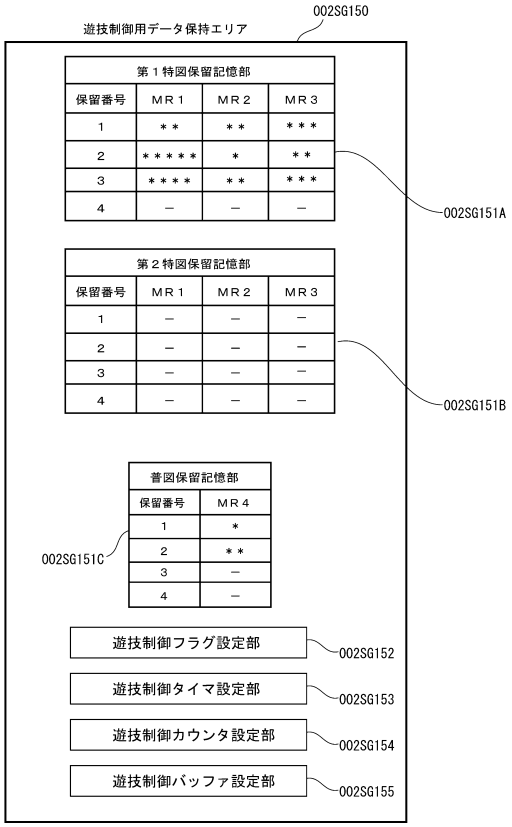
【図８】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	はずれ(低ベース保留数1以下)	はずれ(低ベース保留数2)	はずれ(低ベース保留数3)	はずれ(高ベース)
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	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	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

(数値は%)

【図９】

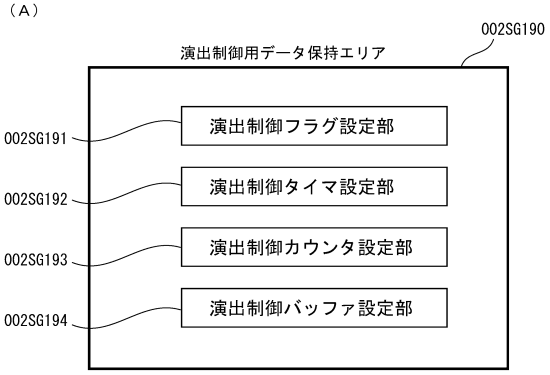
【図９】



【図１０】

【図１０】

（Ａ）



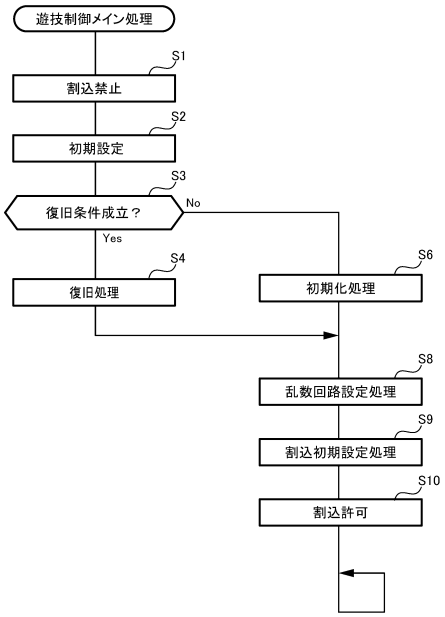
（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 002SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）
	１－４	０００Ｈ	０００Ｈ
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｈ	０００Ｈ
	２－１	０００Ｈ	０００Ｈ
	２－２	０００Ｈ	０００Ｈ
	２－３	０００Ｈ	０００Ｈ
	２－４	０００Ｈ	０００Ｈ

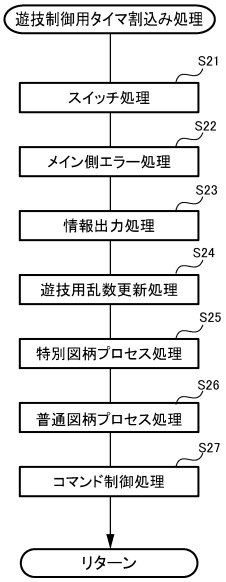
【図１１】

【図１１】



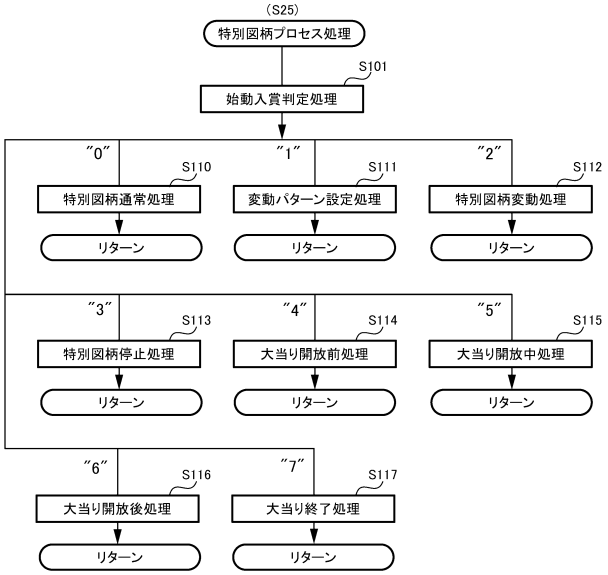
【図１２】

【図１２】



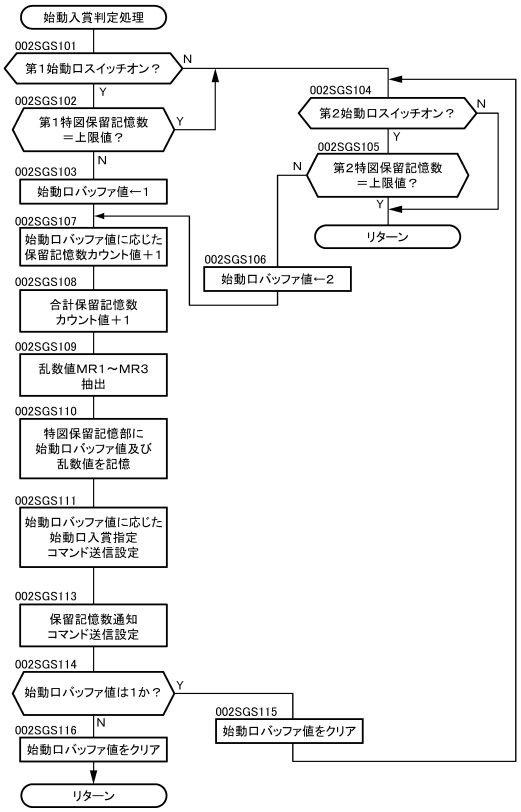
【図１３】

【図１３】

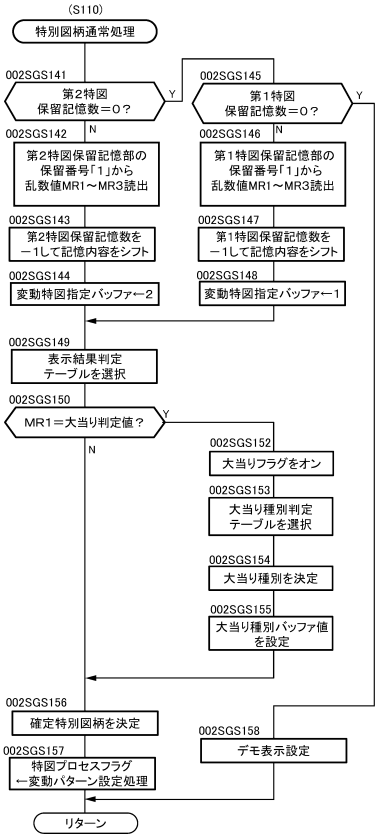


【図１４】

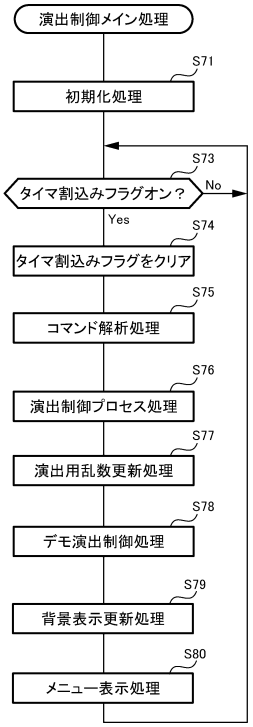
【図１４】



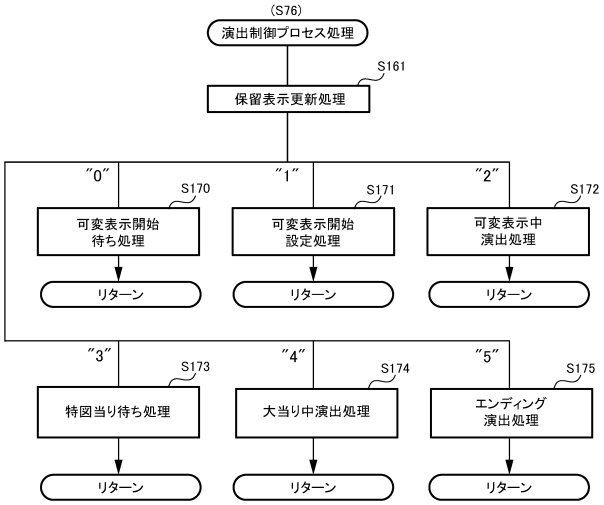
【図１５】



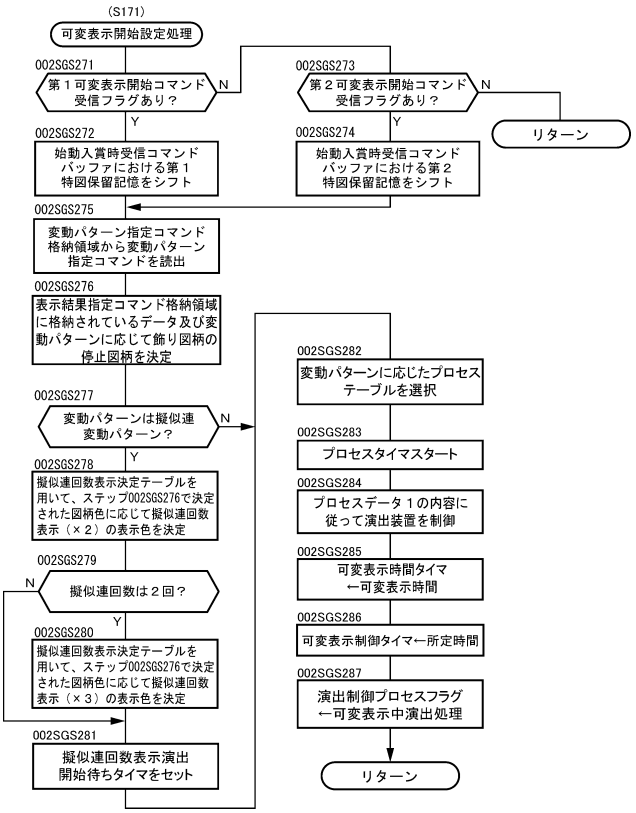
【図１６】



【図１７】

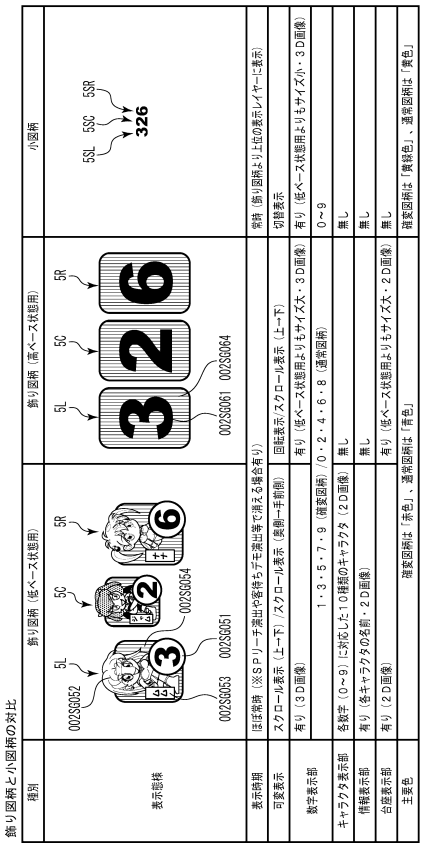


【図１８】



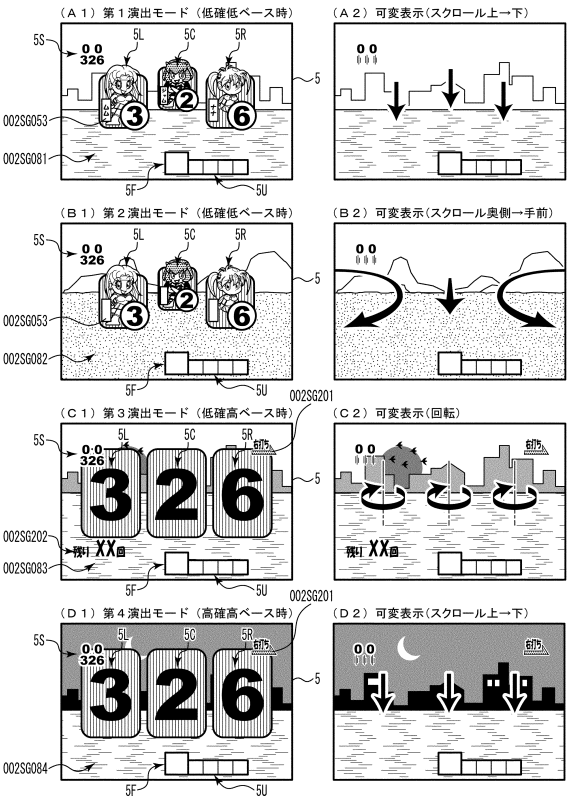
【図１９】

【図１９】



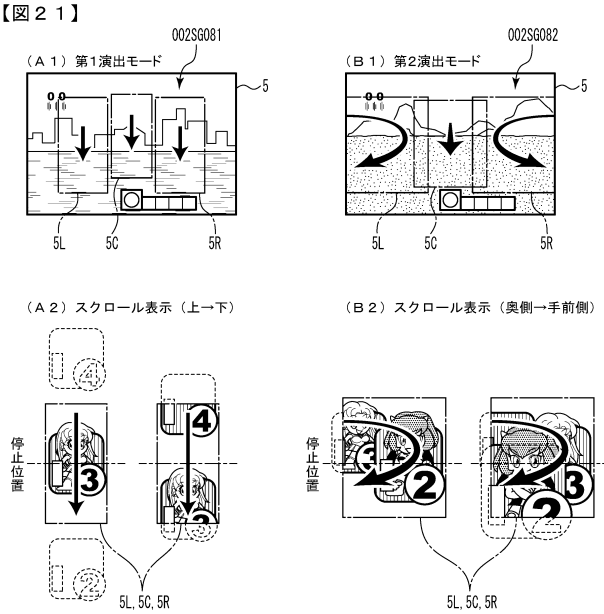
【図２０】

【図２０】



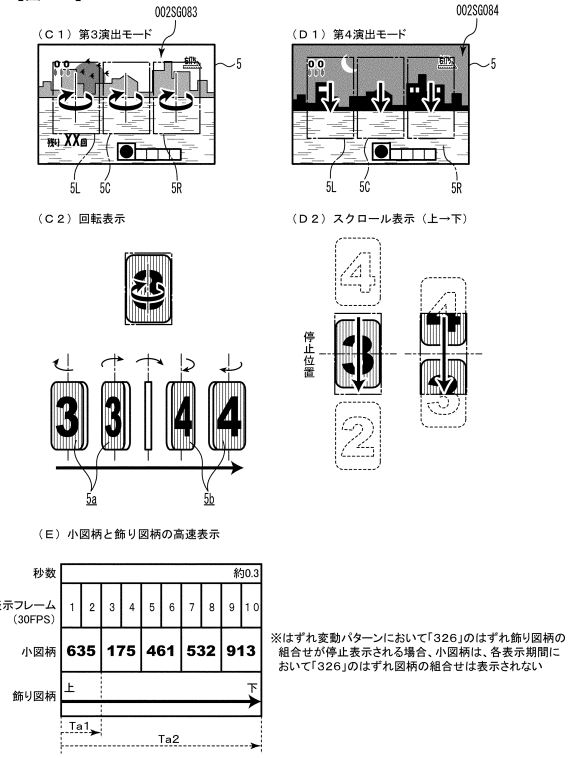
【図２１】

【図２１】



【図２２】

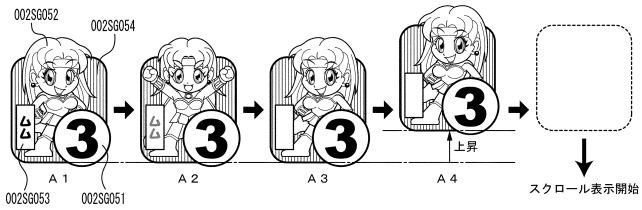
【図２２】



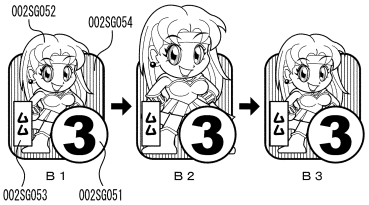
【図２３】

【図２３】

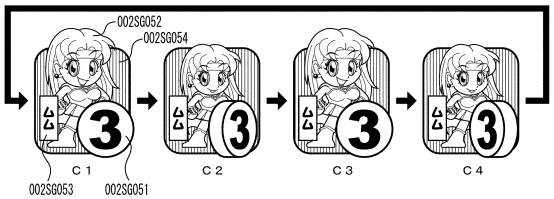
（Ａ）飾り図柄の変動開始アクション（キャラクタ左右反転・名前消去）



（Ｂ）飾り図柄の変動停止アクション（キャラクタ拡大→復元）



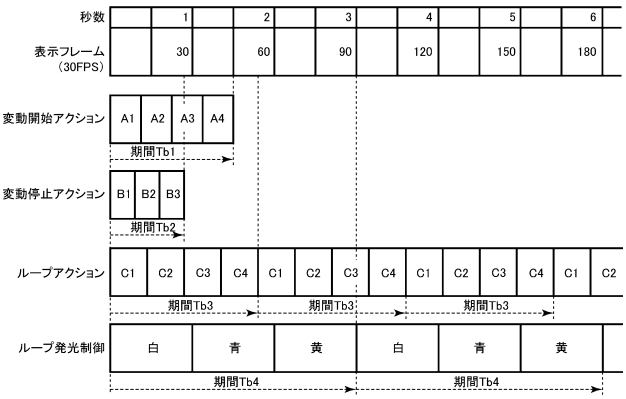
（Ｃ）飾り図柄のループアクション（キャラクタ縮小→復元・数字往復回動）



【図２４】

【図２４】

（Ａ）飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御［低ベース時］



期間Tb4＞期間Tb3

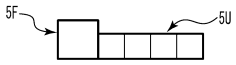
［高ベース時］
・飾り図柄の「変動開始アクション」、「変動停止アクション」、「ループアクション」は実行されない。
・ランプは、高ベース楽曲に合わせて発光態様が変化する（ループ発光制御は実行されない）。

（Ｂ）可動体ランプ９ｄ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂのループ発光制御［低ベース時］

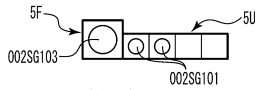
【図２５】

【図２５】　　保留表示の動作例

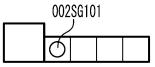
（Ａ１）待機中（保留記憶数「０」）



（Ｂ１）可変表示中（保留記憶数「２」）

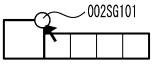


（Ａ２）第１始動入賞発生（第１保留表示を表示）



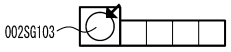
（Ｂ２）可変表示停止
（アクティブ表示を消去/消去エフェクト表示）

（Ａ３）第１保留表示が移動表示



（Ｂ３）可変表示開始（第１保留表示が移動表示）
（消去エフェクト表示が残存）

（Ａ４）第１保留表示がアクティブ表示に
切り替わる（シフト表示）

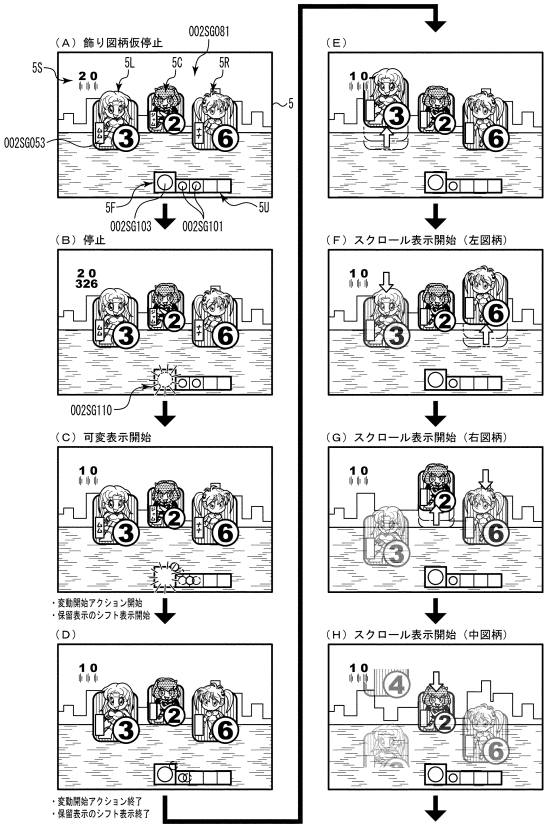


（Ｂ４）第１保留表示がアクティブ表示に
切り替わる（シフト表示）

全ての変動パターンにおいて、保留表示を
アクティブ表示に切り替えるシフト表示の態様は共通

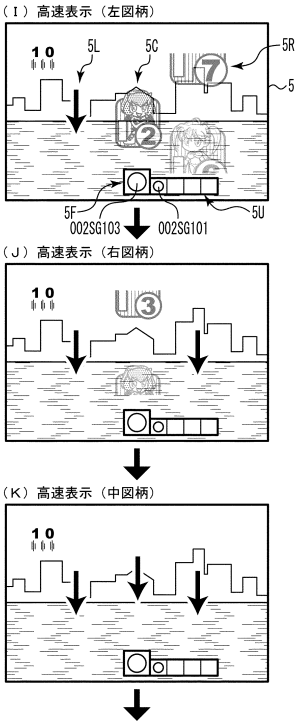
【図２６】

【図２６】　可変表示開始［第１演出モード］



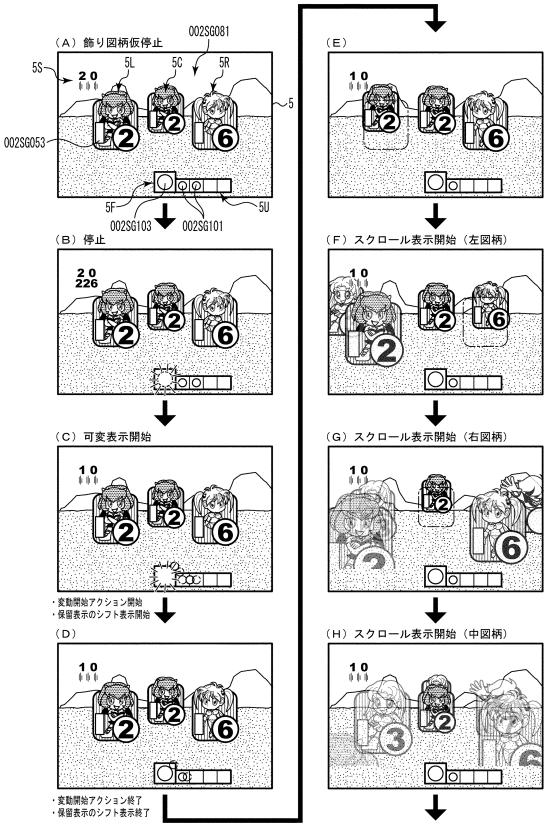
【図２７】

【図２７】



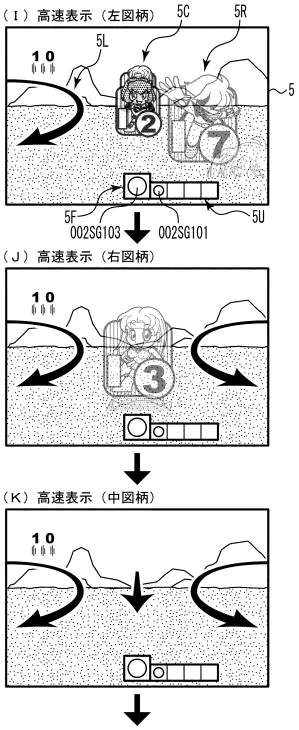
【図２８】

【図２８】 可変表示開始［第２演出モード］



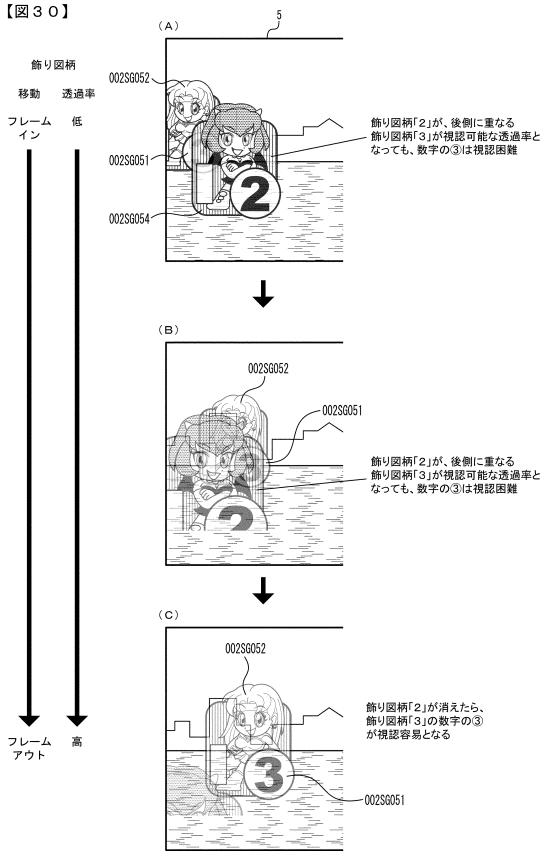
【図２９】

【図２９】



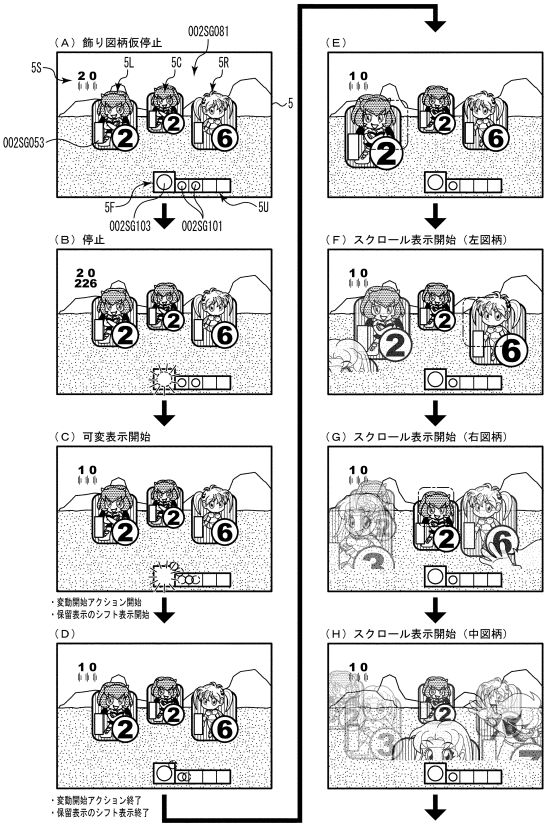
【図３０】

【図３０】



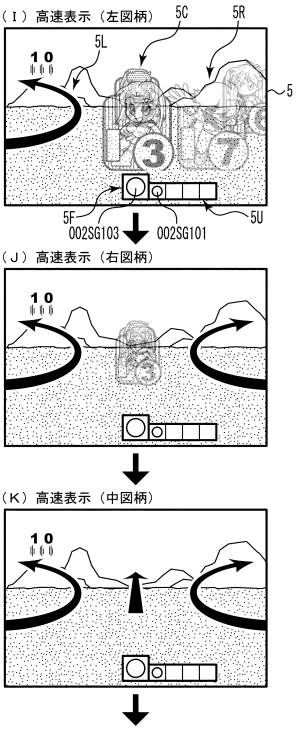
【図３１】

【図３１】 可変表示開始［変形例１］



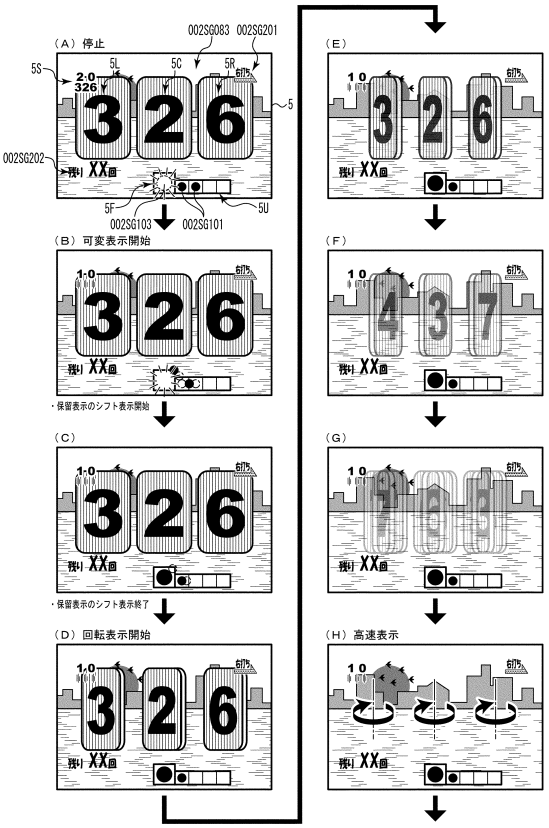
【図３２】

【図３２】



【図３３】

【図３３】 可変表示開始［第３演出モード］



【図３４】

【図３４】

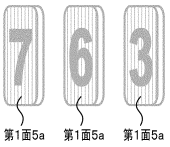
（A）半透明状態（第１透過率）

※第2面5bの数字「437」は見えない

（B）半透明状態（第２透過率）

※第1面5aの数字「548」は見えない

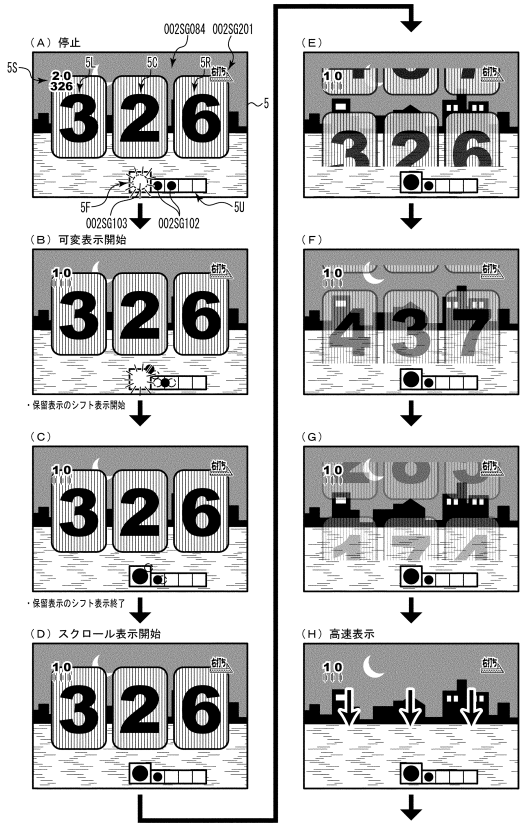
（C）半透明状態（第３透過率）



※第2面5bの数字「874」は見えない

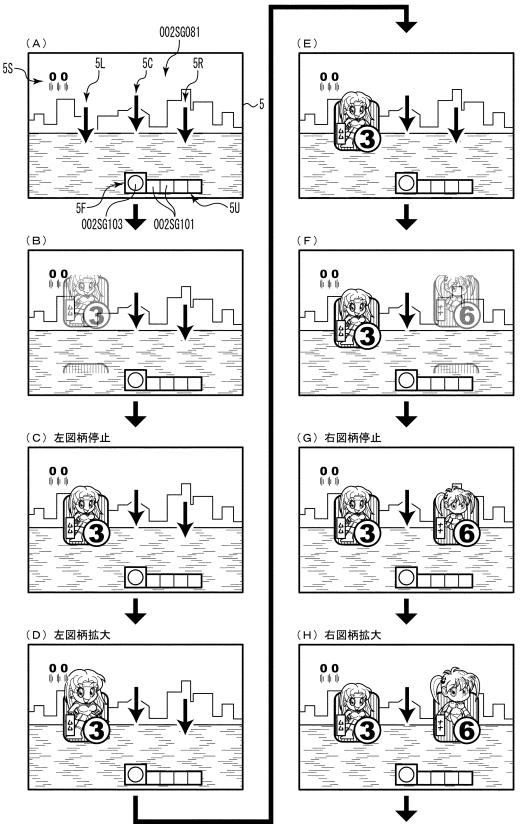
【図３５】

【図３５】 可変表示開始［第４演出モード］



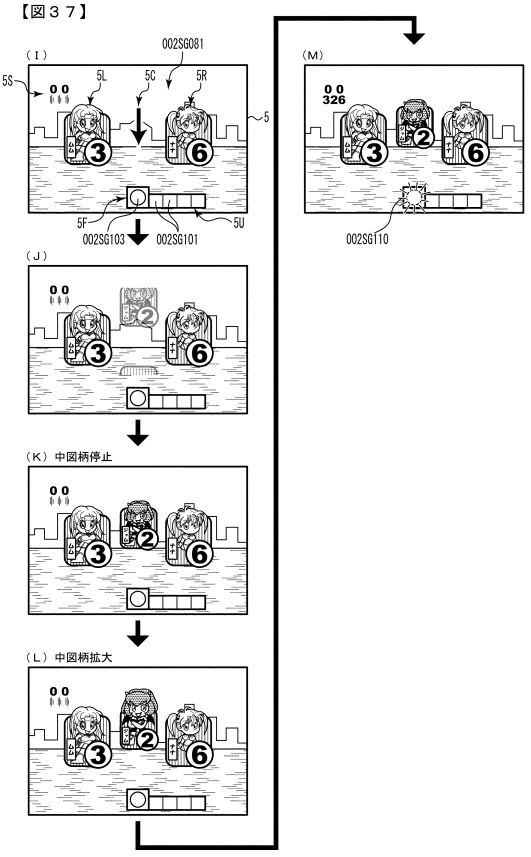
【図３６】

【図３６】 可変表示停止［第１演出モード(第２演出モード)、保留２個以下］



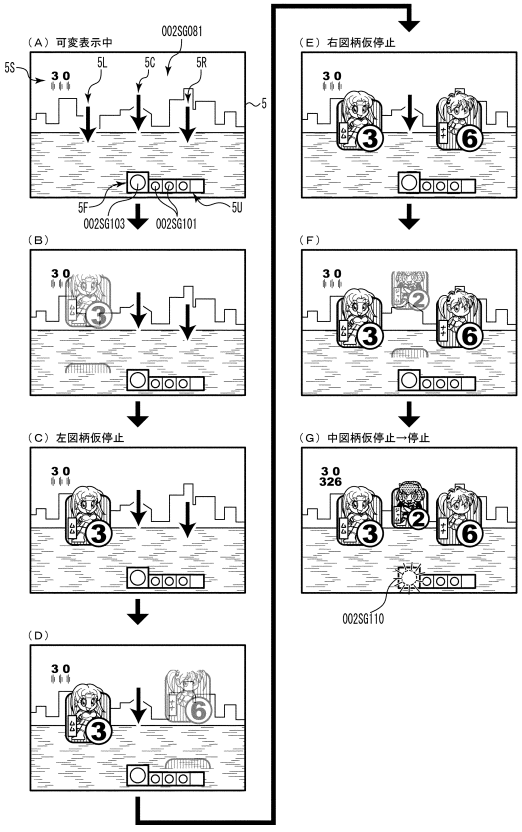
【図３７】

【図３７】



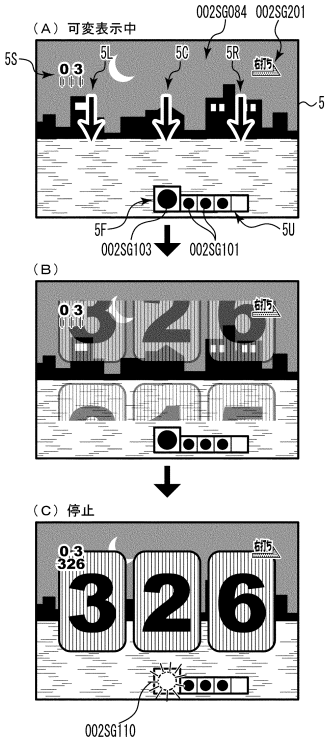
【図３８】

【図３８】 可変表示停止［第１演出モード(第２演出モード)、保留３個］



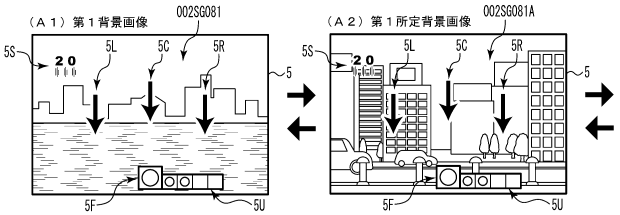
【図３９】

【図３９】可変表示停止［第４演出モード(第３演出モード)］



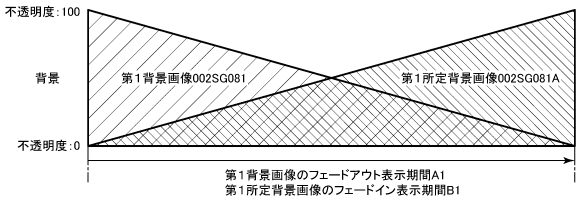
【図４０】

【図４０】　背景画像



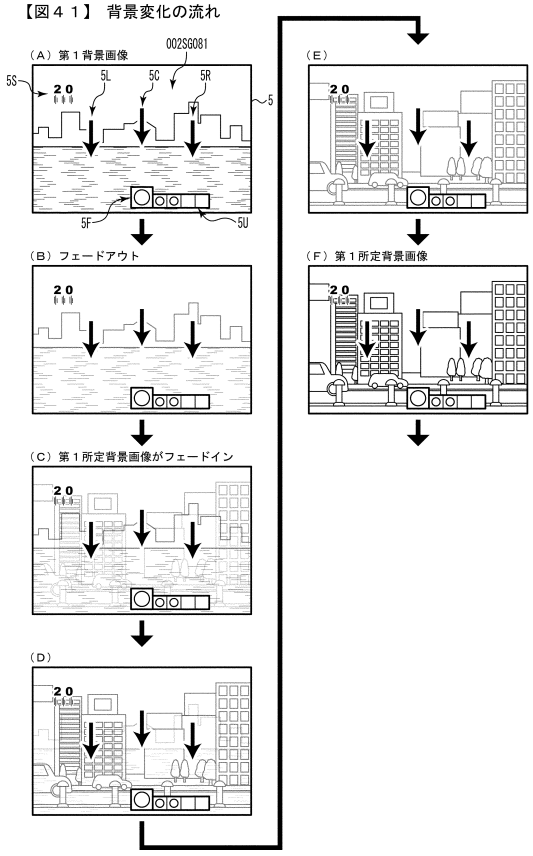
（Ｂ）

秒数	1	2	3	4	5	6
表示フレーム（30FPS）	30	60	90	120	180	210



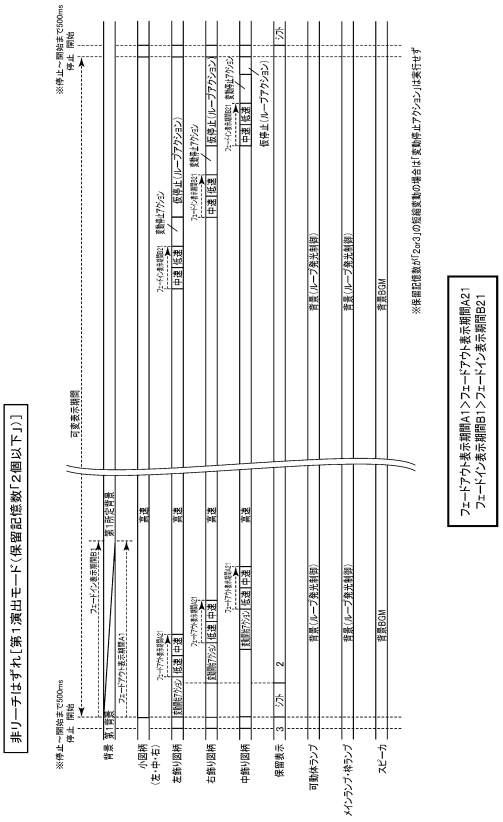
【図４１】

【図４１】 背景変化の流れ

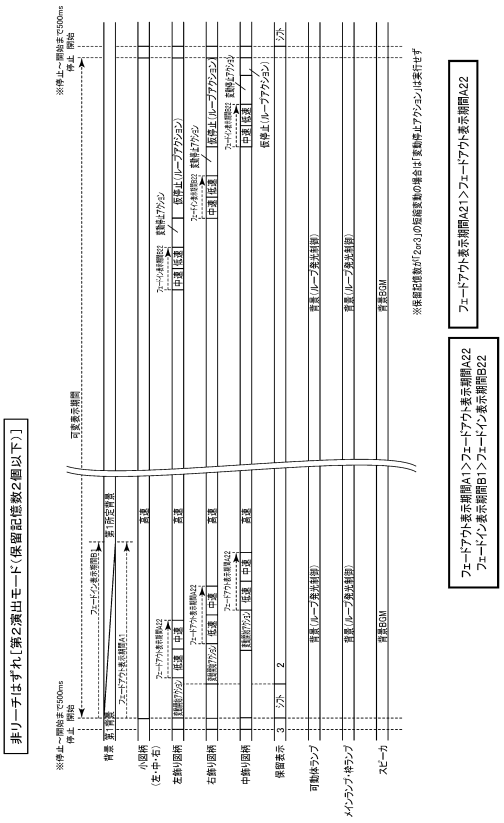


【図４２】

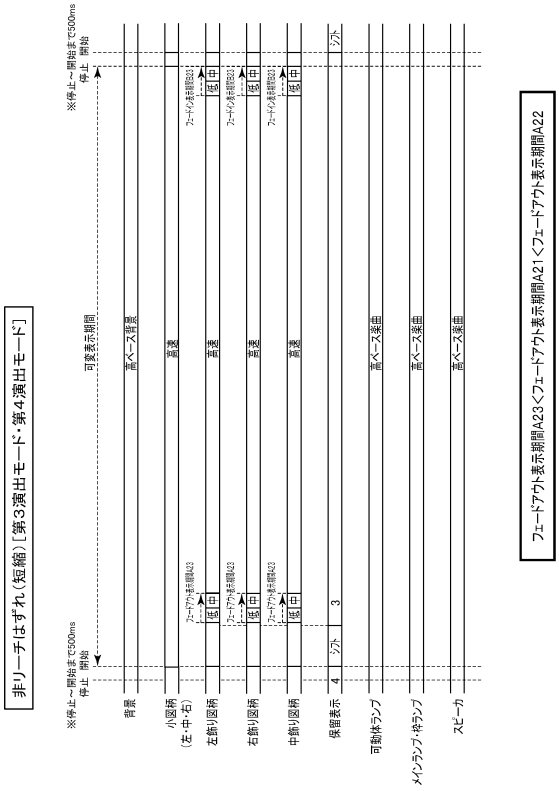
【図４２】



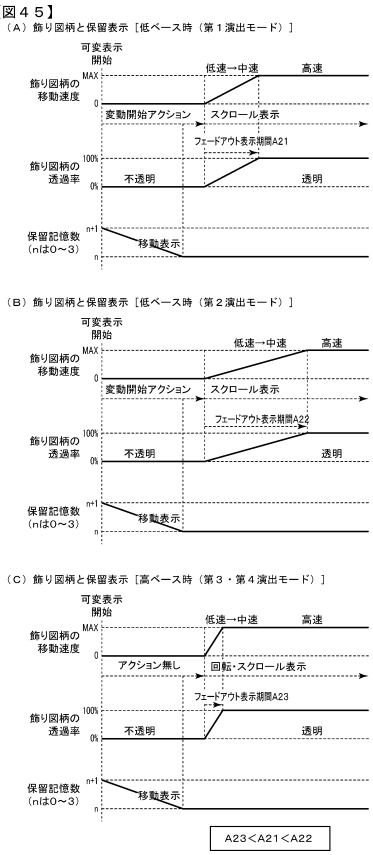
【図４３】



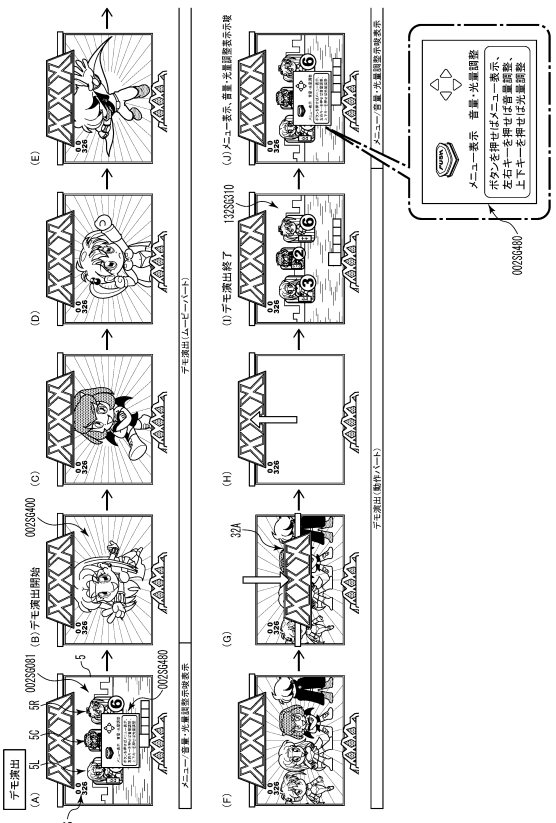
【図４４】



【図４５】

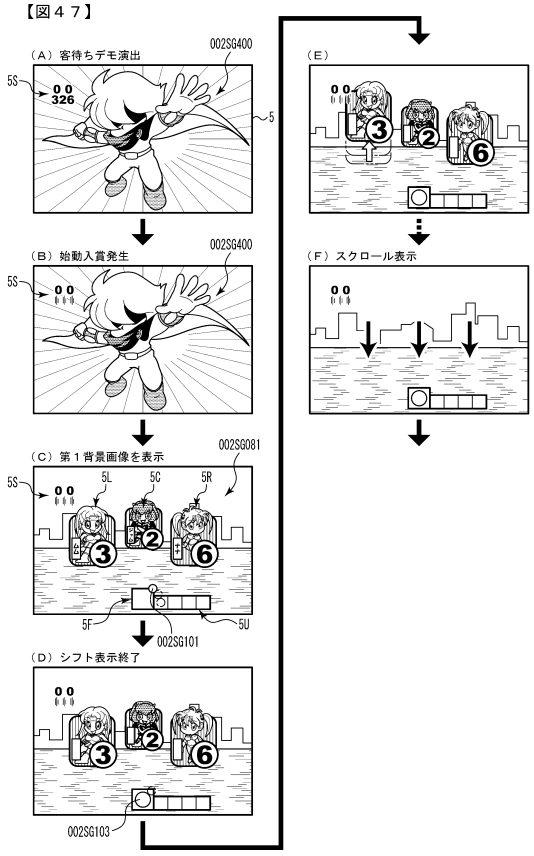


【図４６】



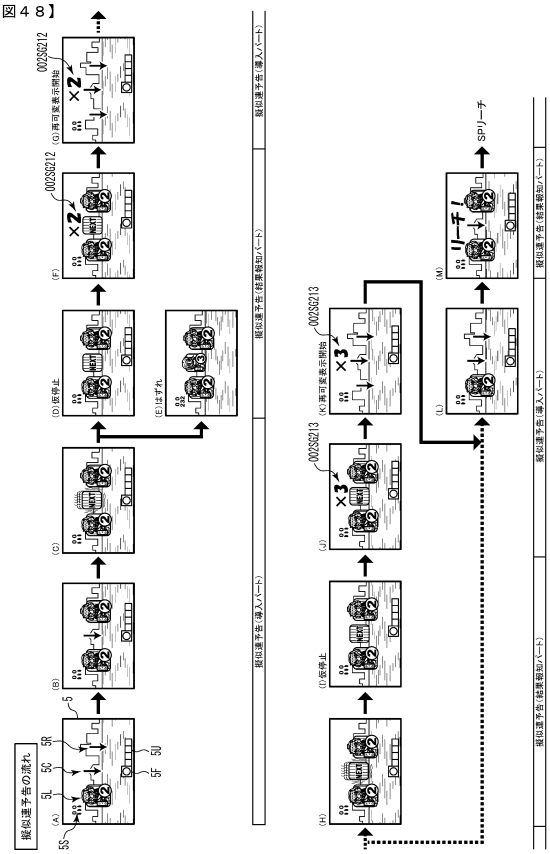
【図４７】

【図４７】



【図４８】

【図４８】



【図４９】

【図４９】

（A）擬似連回数表示色と図柄色との関係

擬似連予告	擬似連回数表示	擬似連数字色	図柄色
擬似連１回目 ※総可変表示回数2回 初回可変表示＋再可変表示１回	×２	青	赤
	×２	赤	青
	×２	青	青
	×２	赤	赤
擬似連２回目 ※総可変表示回数3回 初回可変表示＋再可変表示２回	×３	青	赤
	×３	赤	青
	×３	青	青
	×３	赤	赤

図柄色　　擬似連回数表示色

（B１）

青色　　×２　　青色 or 赤色

（B２）

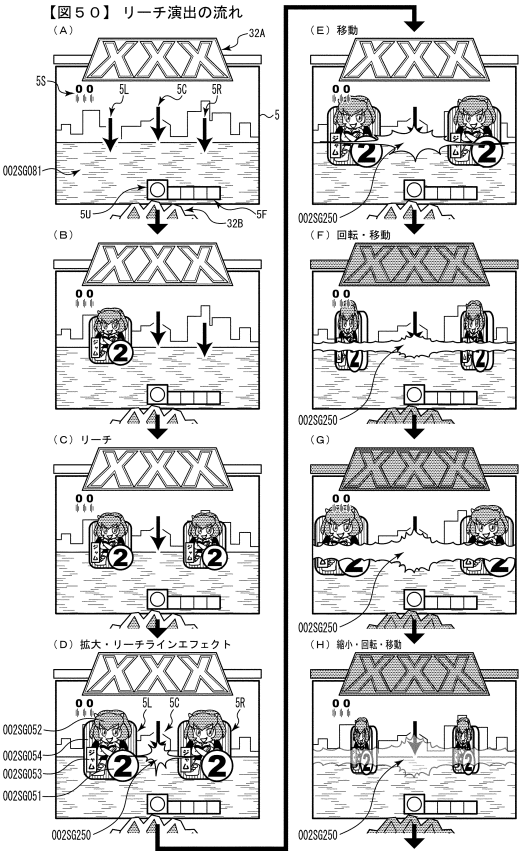
赤色　　×３　　青色 or 赤色

（C）擬似連回数表示色決定テーブル（擬似連１回目、２回目）

擬似連数字色	確変大当り	非確変大当り	はずれ
図柄色と非同一色	10%	30%	90%
図柄色と同一色	90%	70%	10%

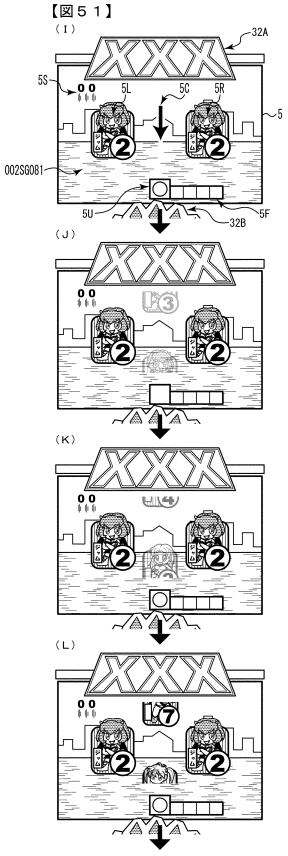
【図５０】

【図５０】リーチ演出の流れ



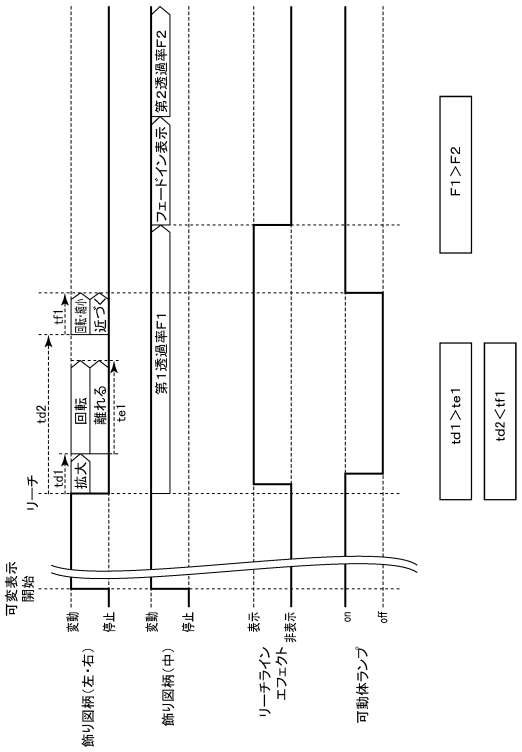
【図５１】

【図５１】



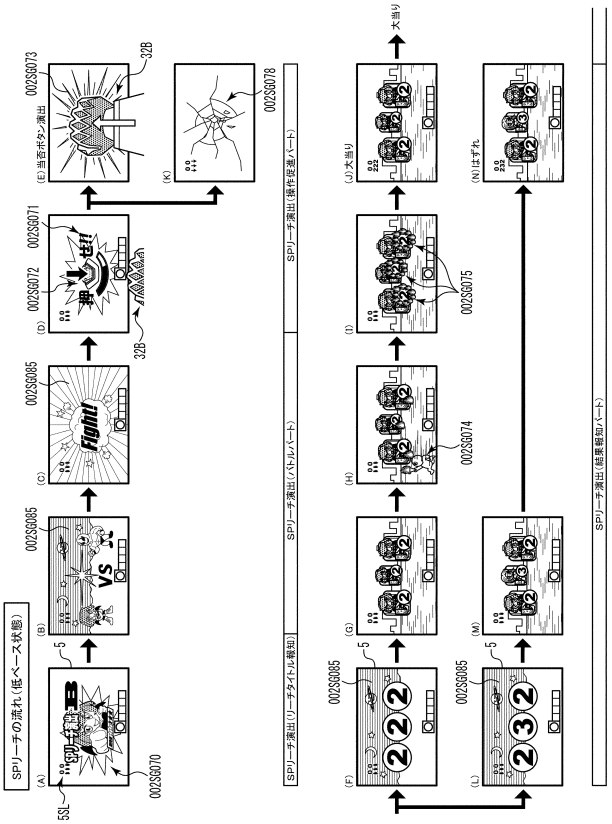
【図５２】

【図５２】



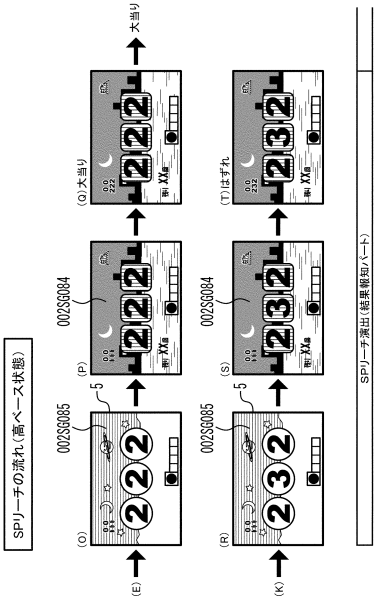
【図５３】

【図５３】

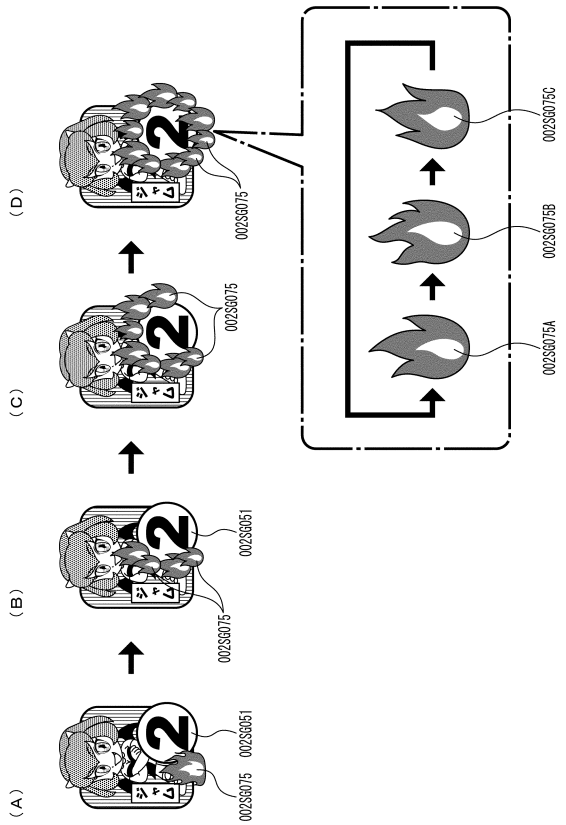


【図５４】

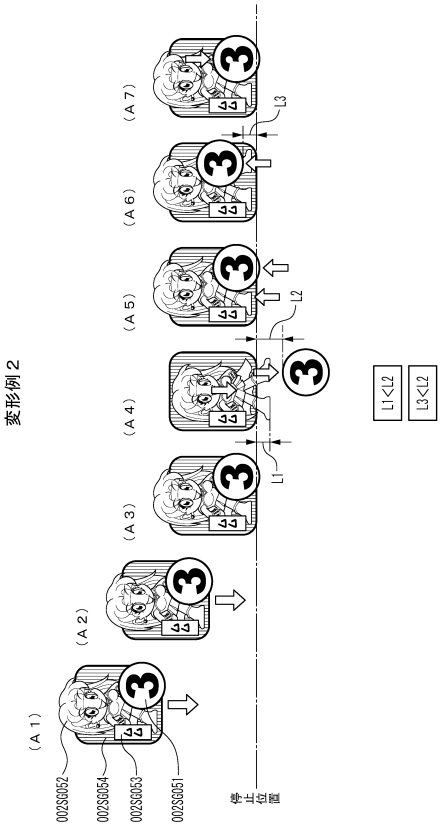
【図５４】



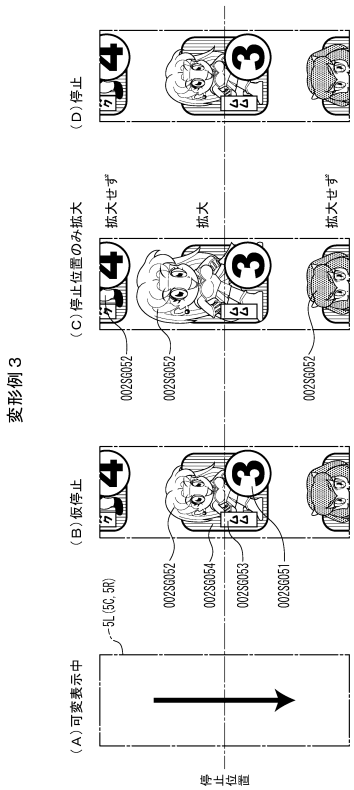
【図５５】
【図５５】



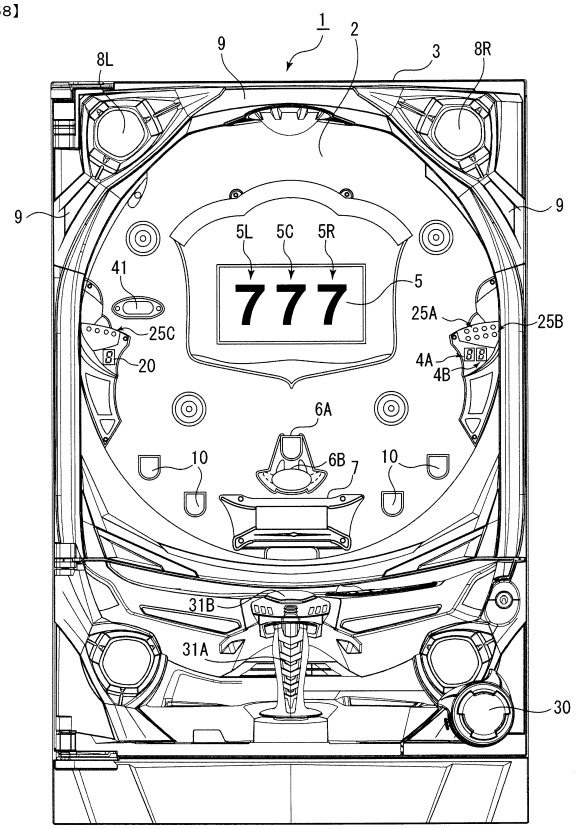
【図５６】
【図５６】



【図５７】
【図５７】

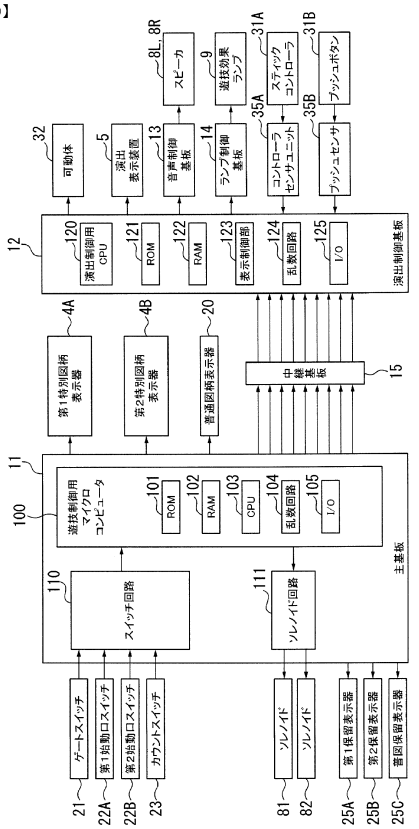


【図５８】
【図58】



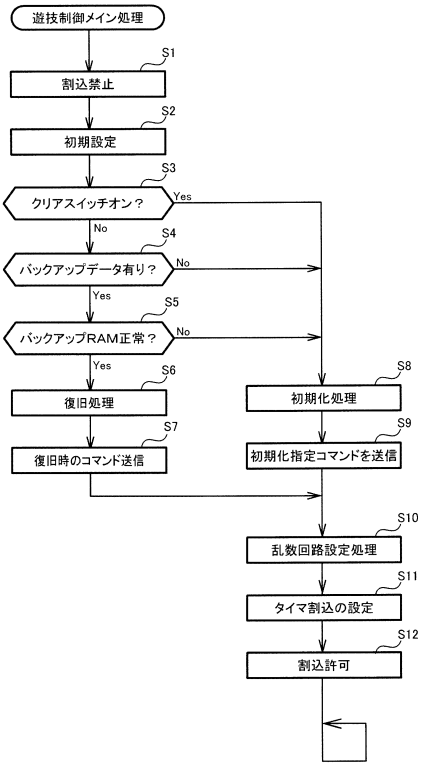
【図５９】

【図59】



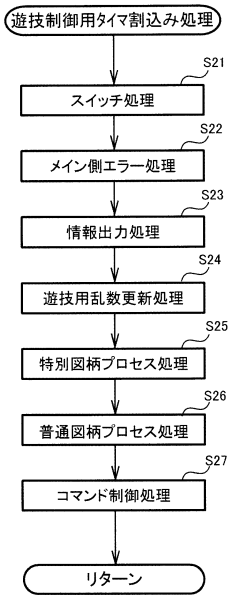
【図６０】

【図60】



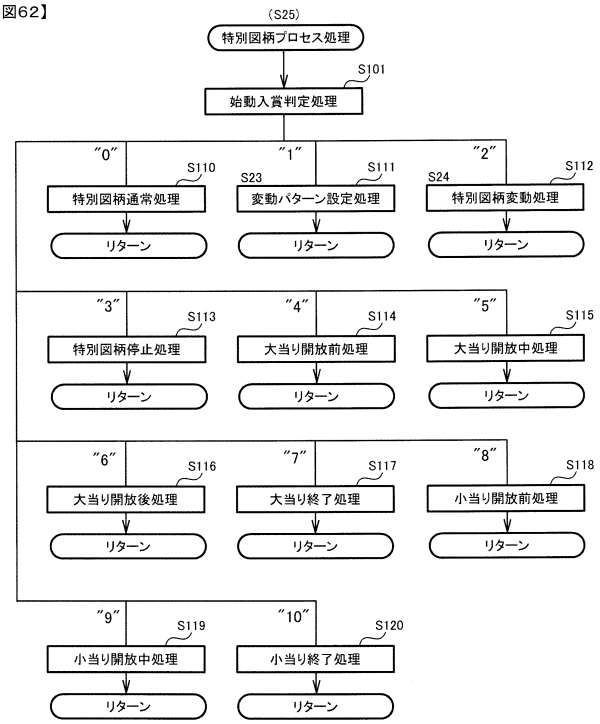
【図６１】

【図61】



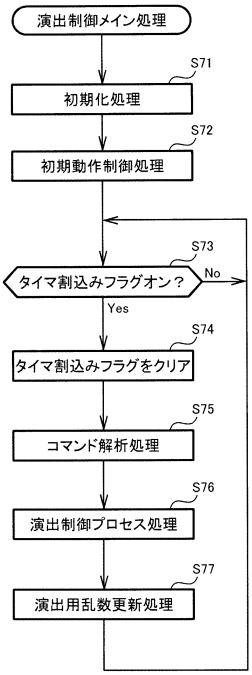
【図６２】

【図62】



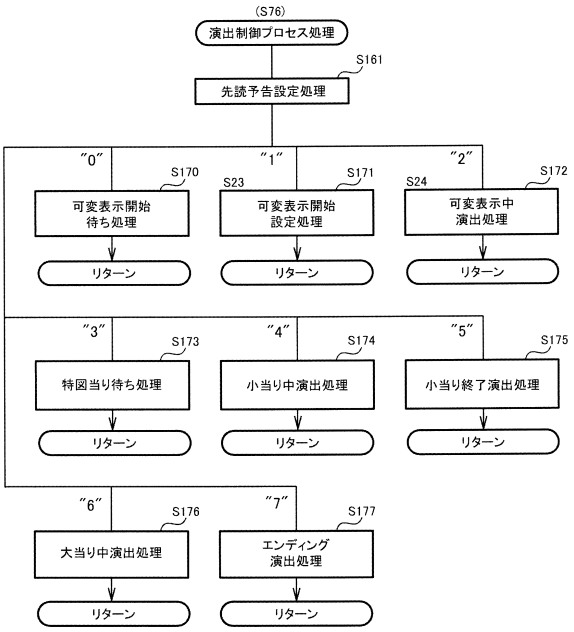
【図６３】

【図63】



【図６４】

【図64】



【図６５－１】

【図65－1】

（Ａ）はずれ時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-3	90秒	スーパーリーチＡ

（Ｂ）大当り時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-3	110秒	スーパーリーチＡ

【図６５－２】

【図65－2】

（Ａ）はずれ時変動パターンテーブル［高確率状態用］

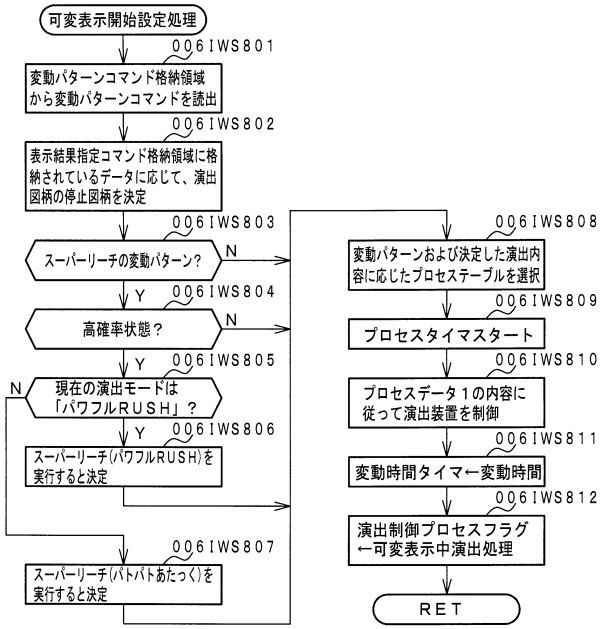
変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-4	80秒	スーパーリーチＢ

（Ｂ）大当り時変動パターンテーブル［高確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-4	100秒	スーパーリーチＢ

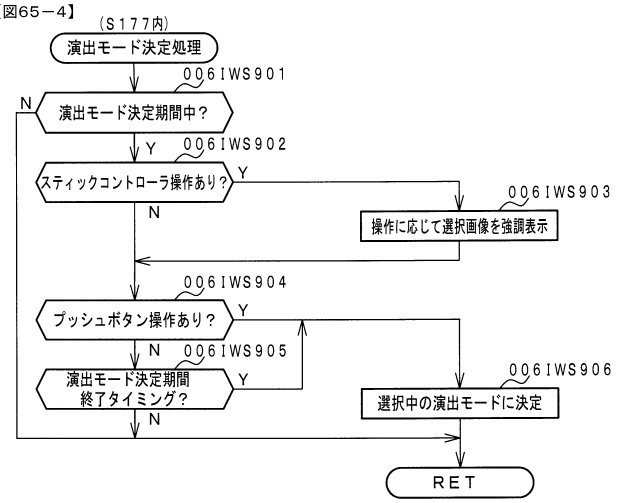
【図６５－３】

【図65－3】



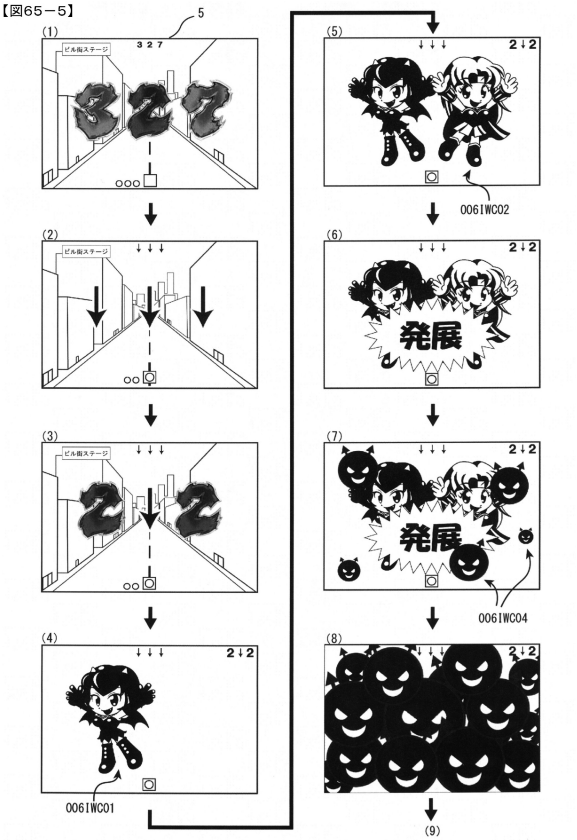
【図６５－４】

【図65－4】



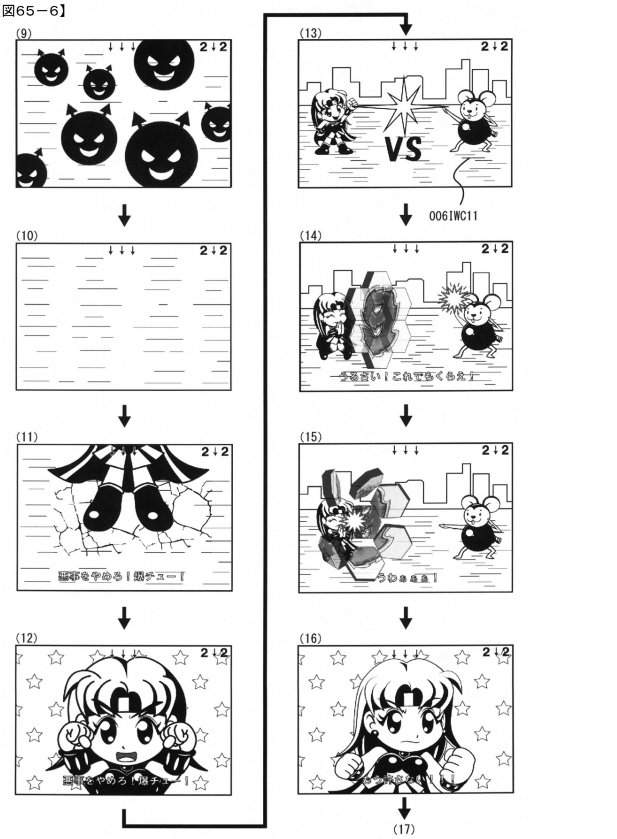
【図６５－５】

【図65－5】



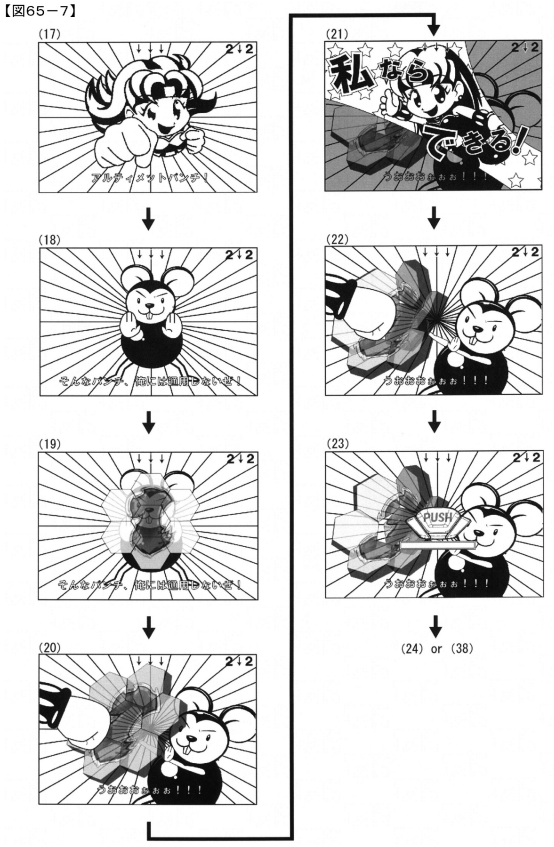
【図６５－６】

【図65－6】



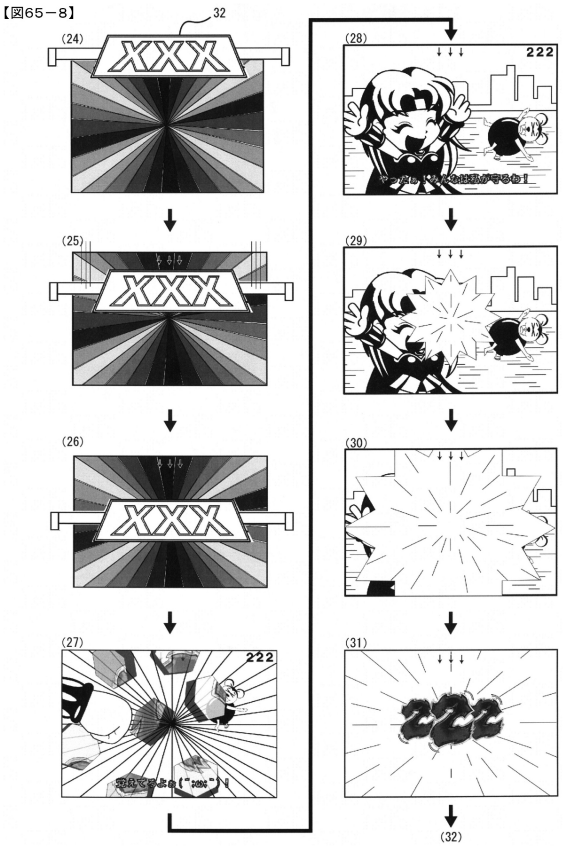
【図６５－７】

【図65－7】



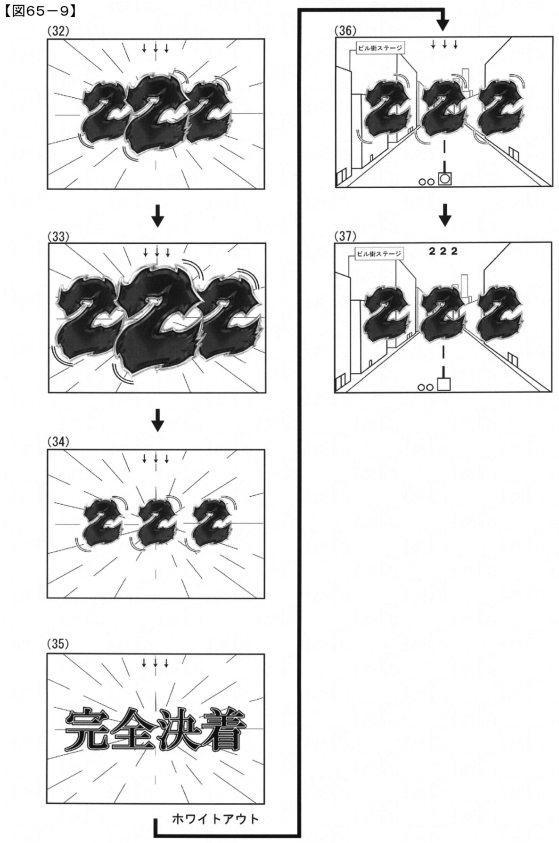
【図６５－８】

【図65－8】



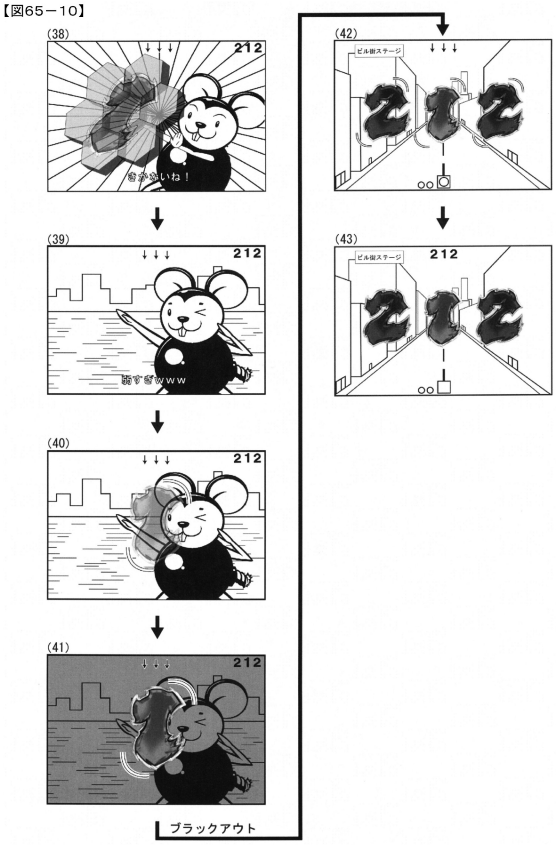
【図６５－９】

【図65－9】



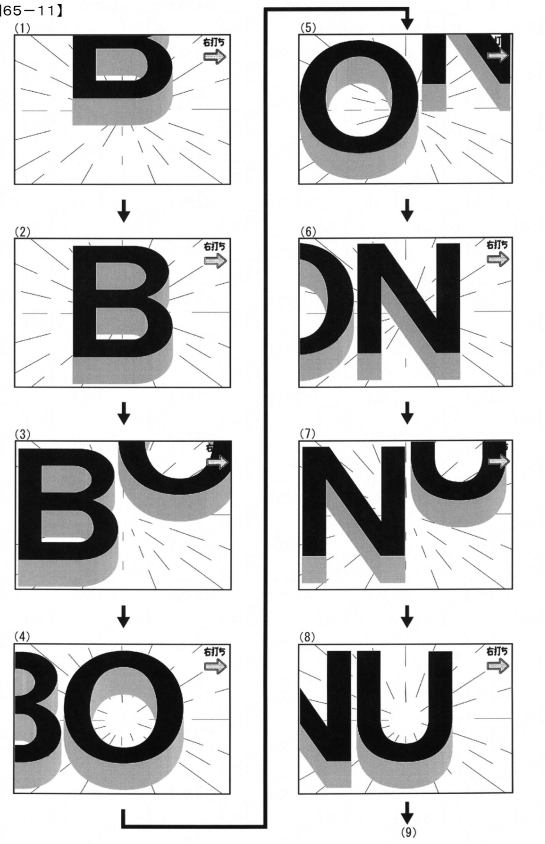
【図６５－１０】

【図65－10】



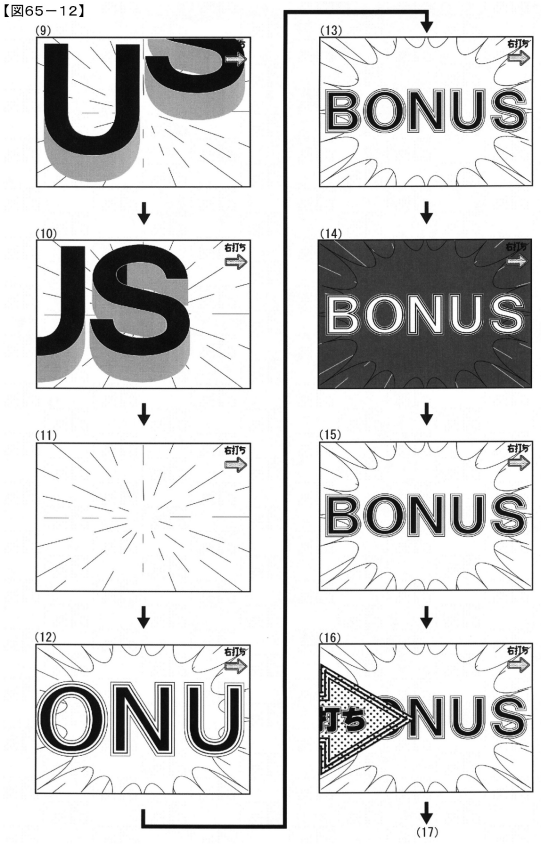
【図６５－１１】

【図65－11】



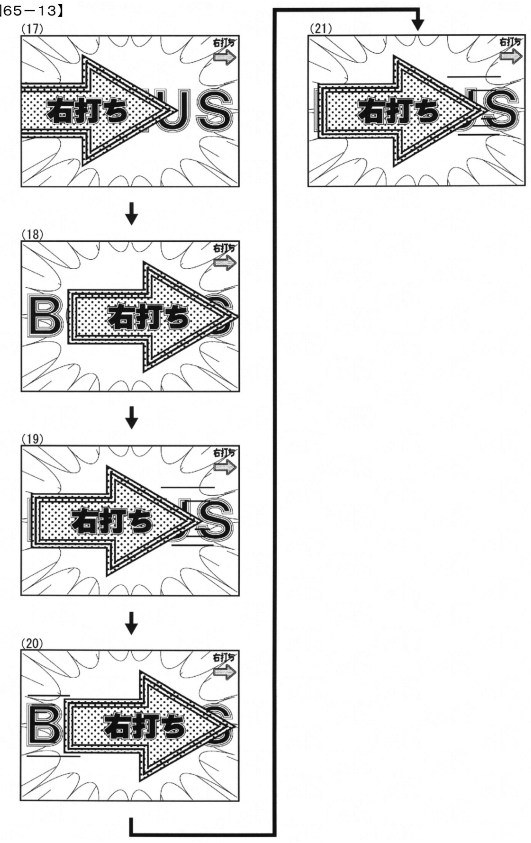
【図６５－１２】

【図65－12】



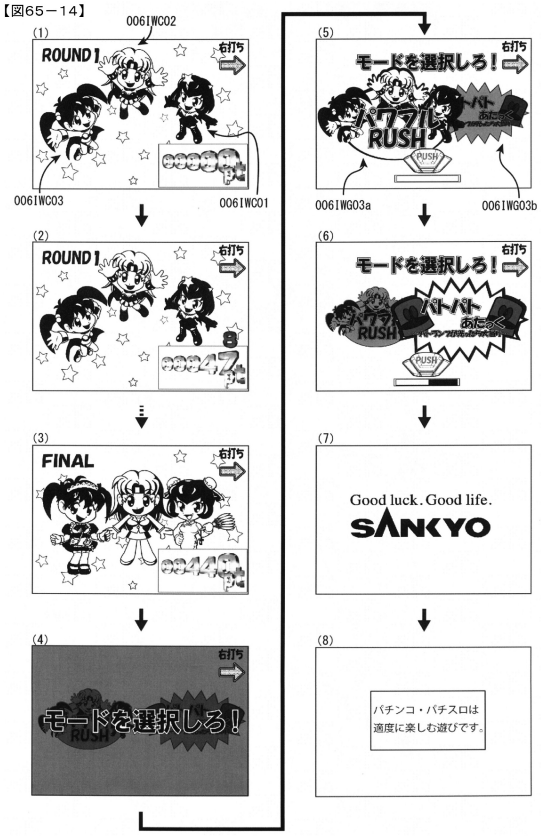
【図６５－１３】

【図65－13】



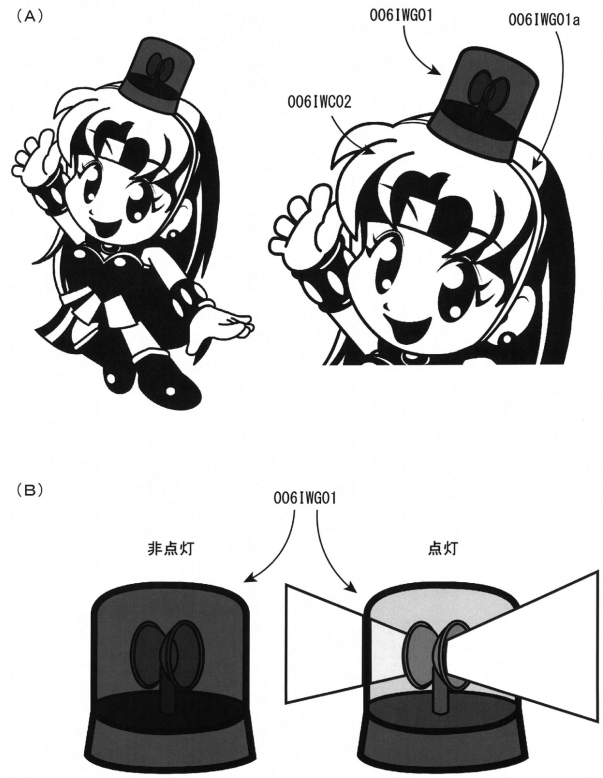
【図６５－１４】

【図65－14】



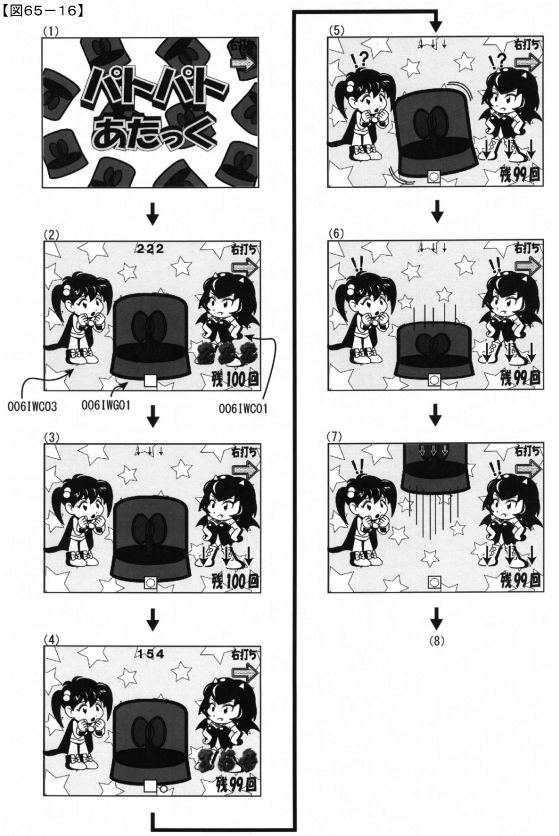
【図６５－１５】

【図65－15】



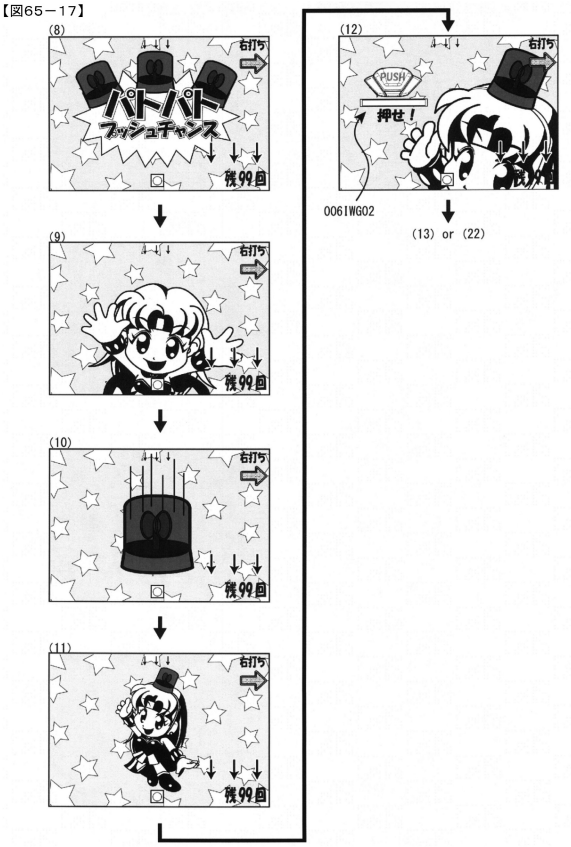
【図６５－１６】

【図65－16】



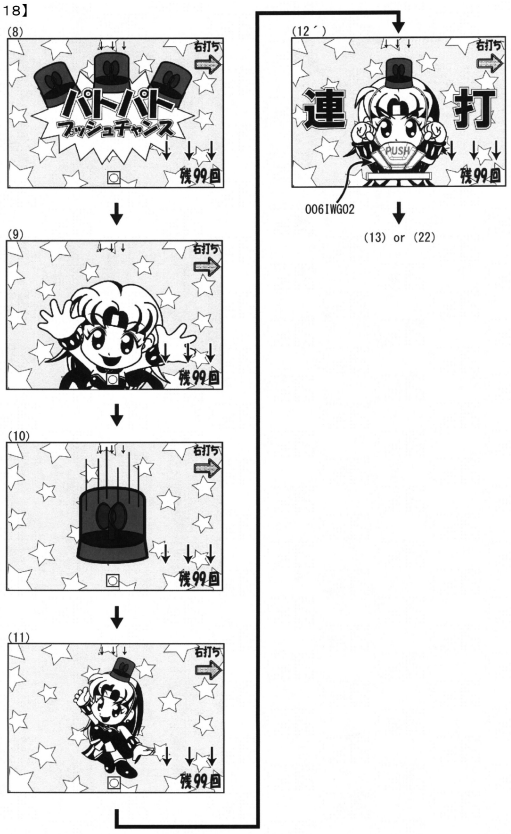
【図６５－１７】

【図65－17】

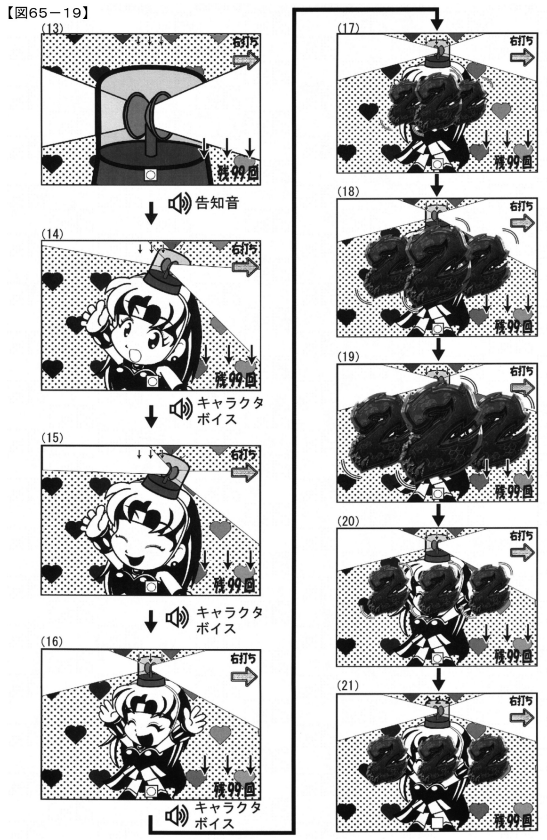


【図６５－１８】

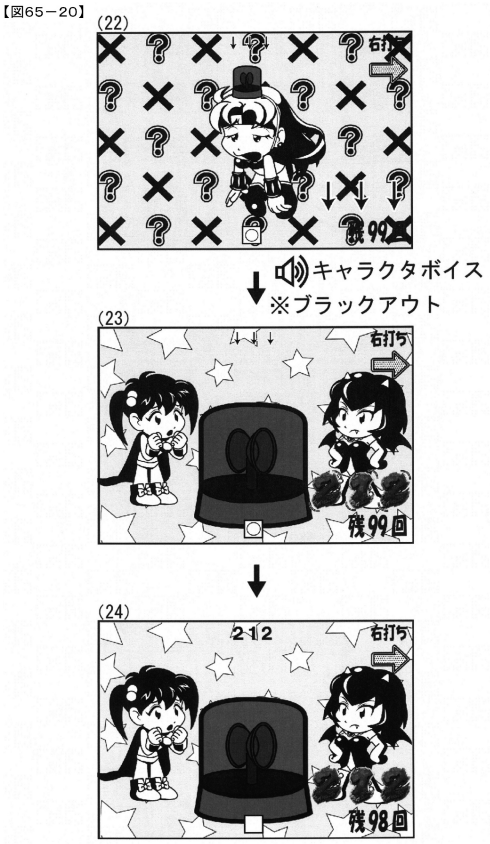
【図65－18】



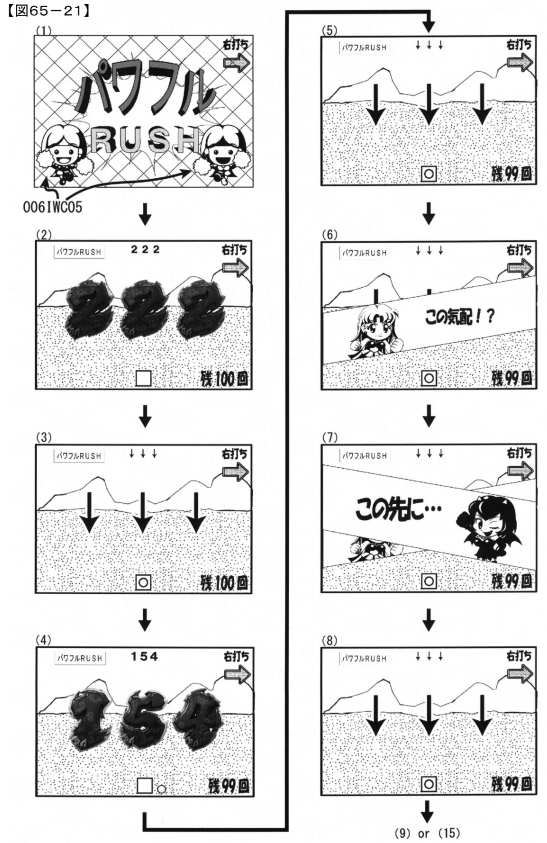
【図６５－１９】



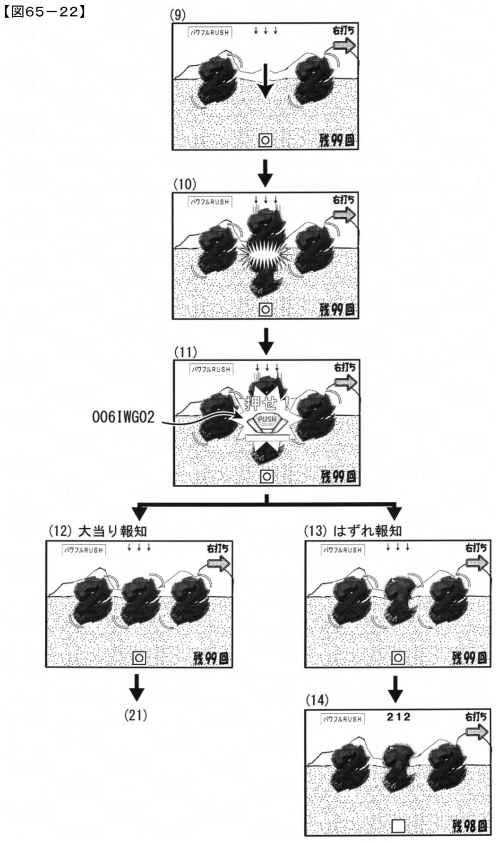
【図６５－２０】



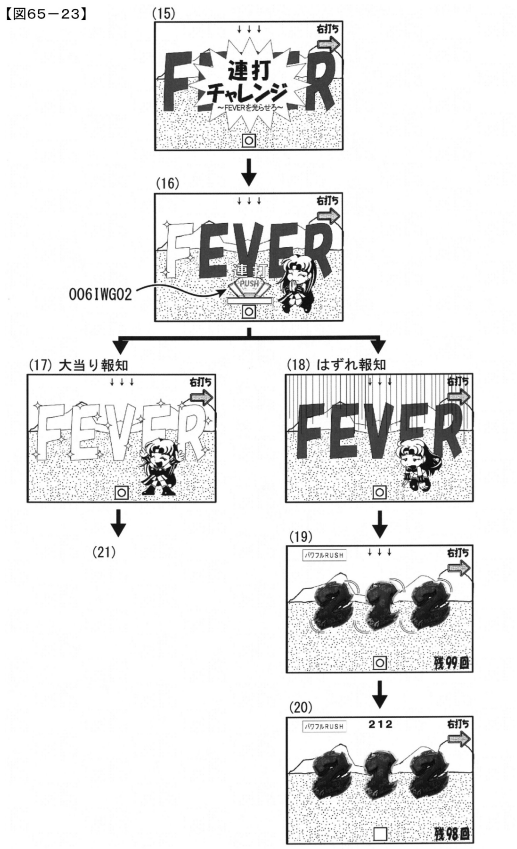
【図６５－２１】



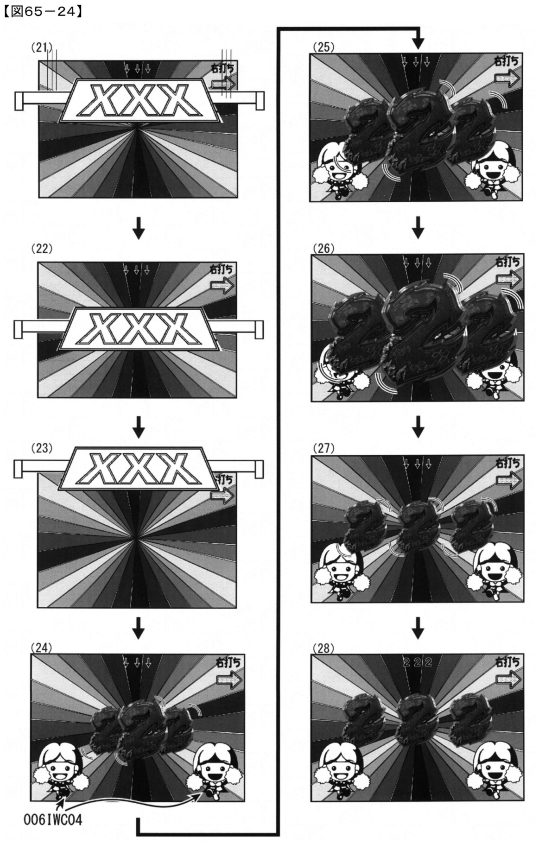
【図６５－２２】



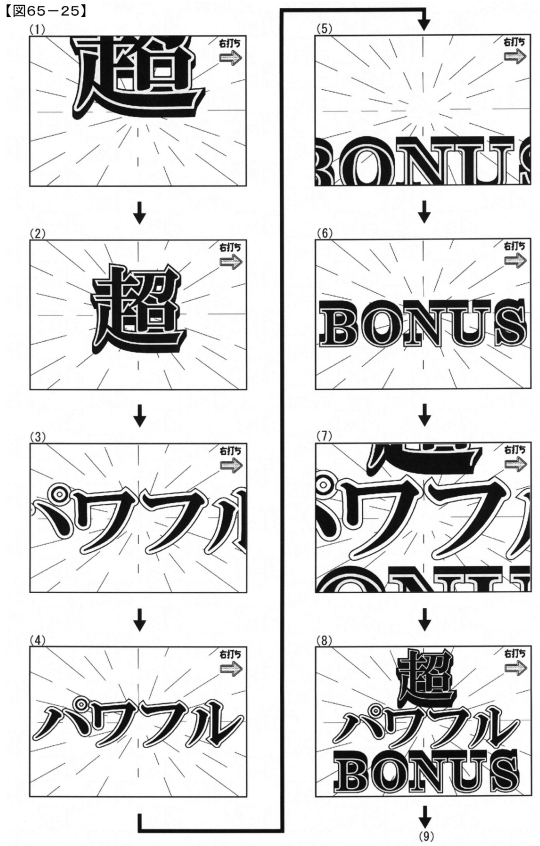
【図６５－２３】



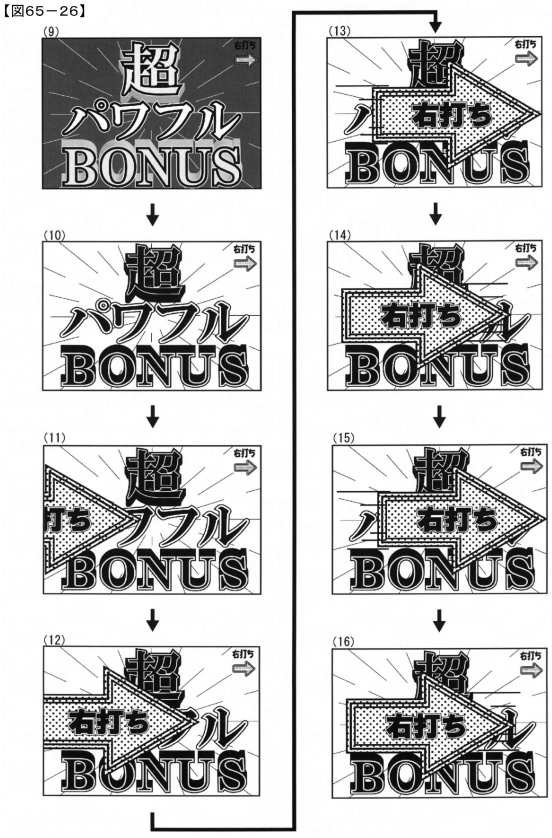
【図６５－２４】



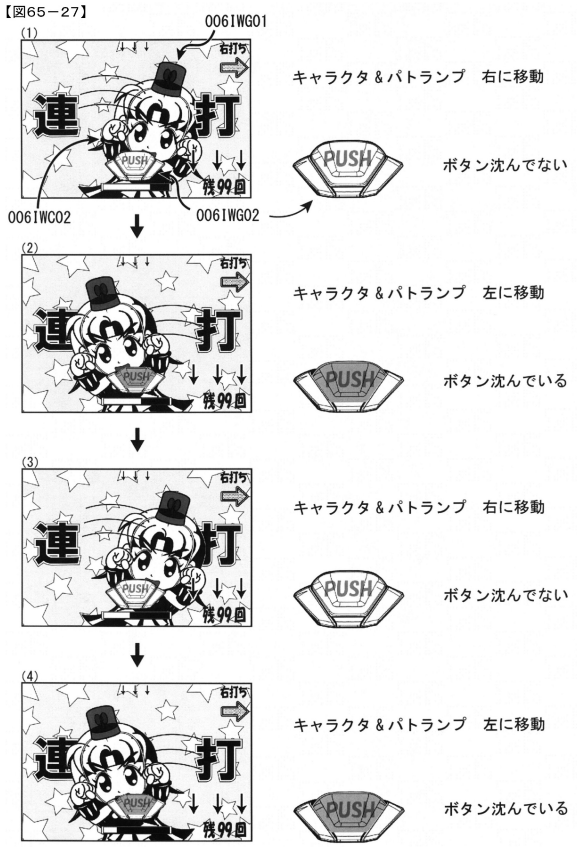
【図６５－２５】



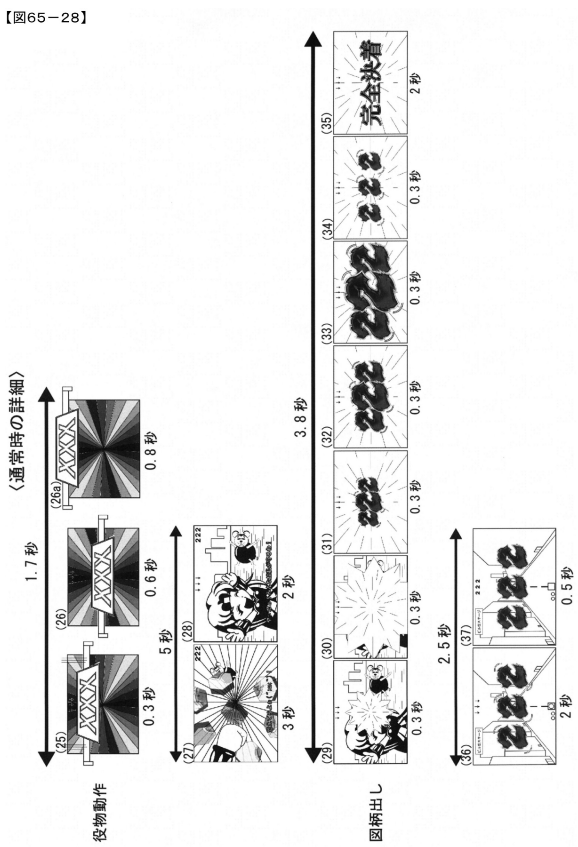
【図６５－２６】



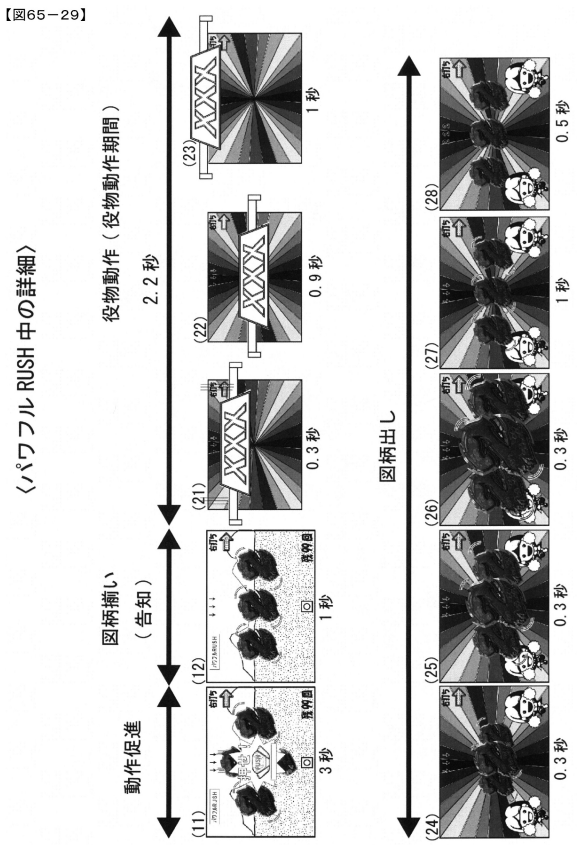
【図６５－２７】



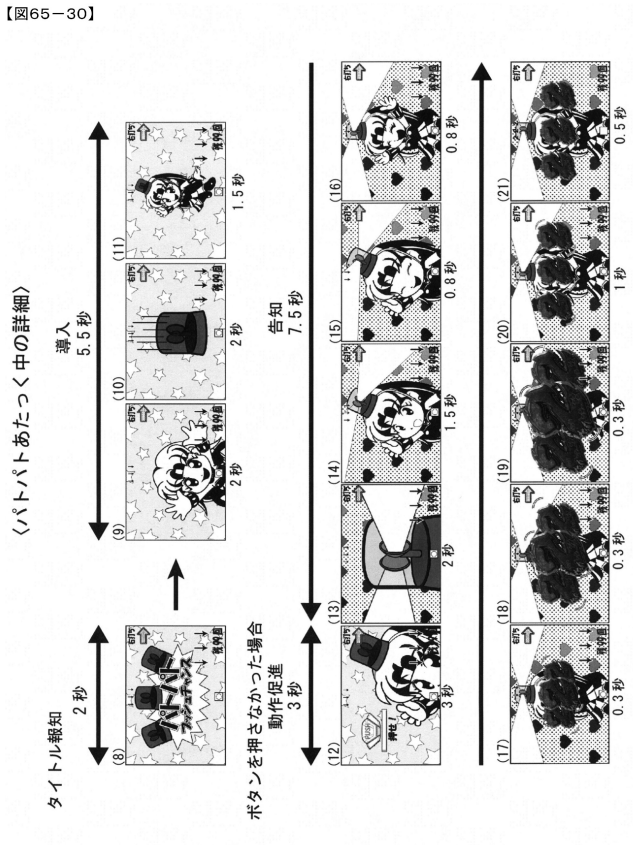
【図６５－２８】



【図６５－２９】

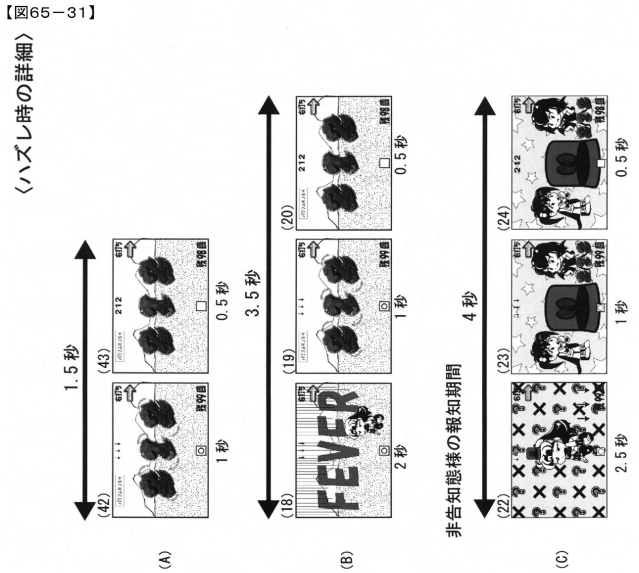


【図６５－３０】



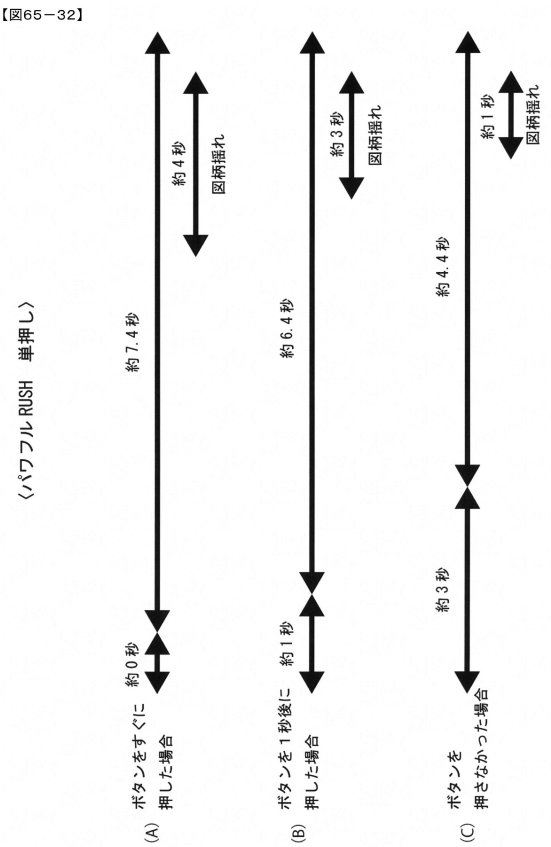
【図６５－３１】

【図65－31】



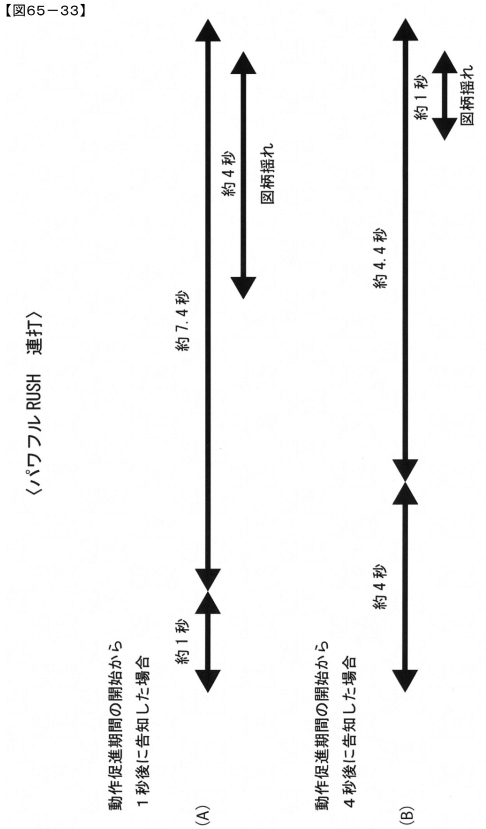
【図６５－３２】

【図65－32】



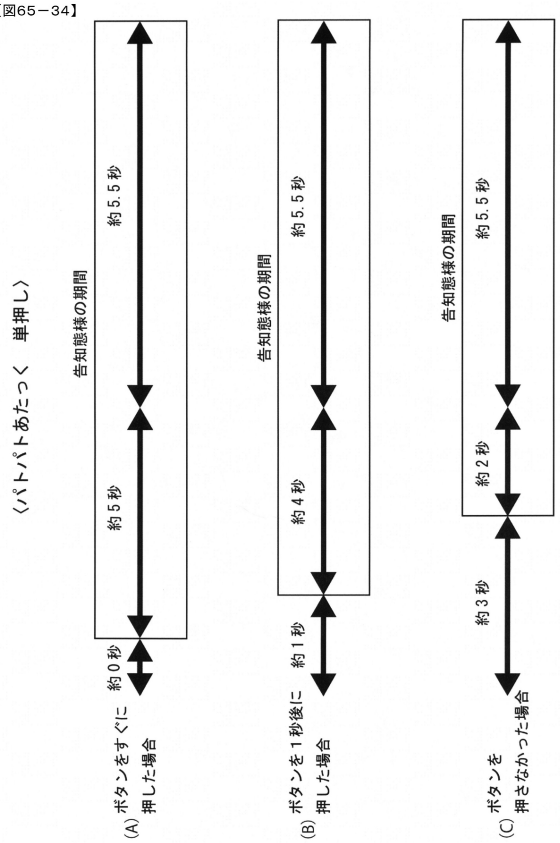
【図６５－３３】

【図65－33】



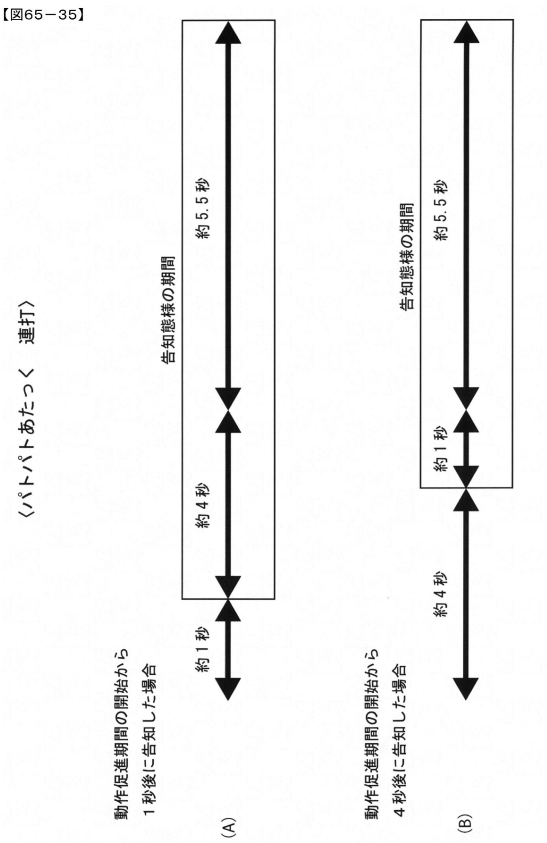
【図６５－３４】

【図65－34】



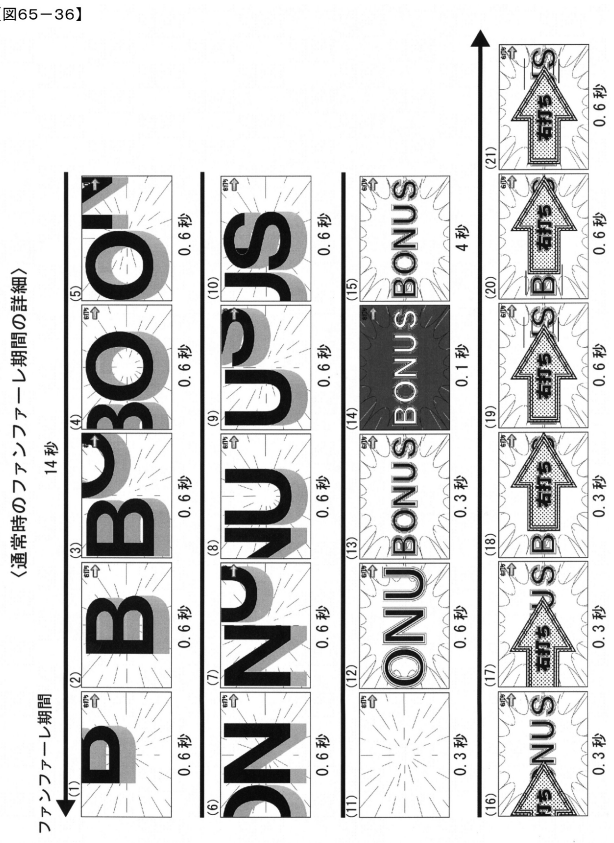
【図６５－３５】

【図65－35】



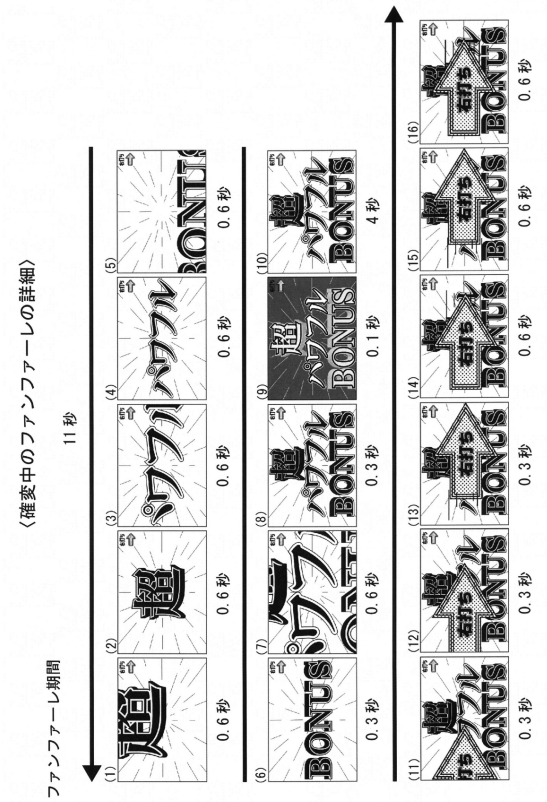
【図６５－３６】

【図65－36】



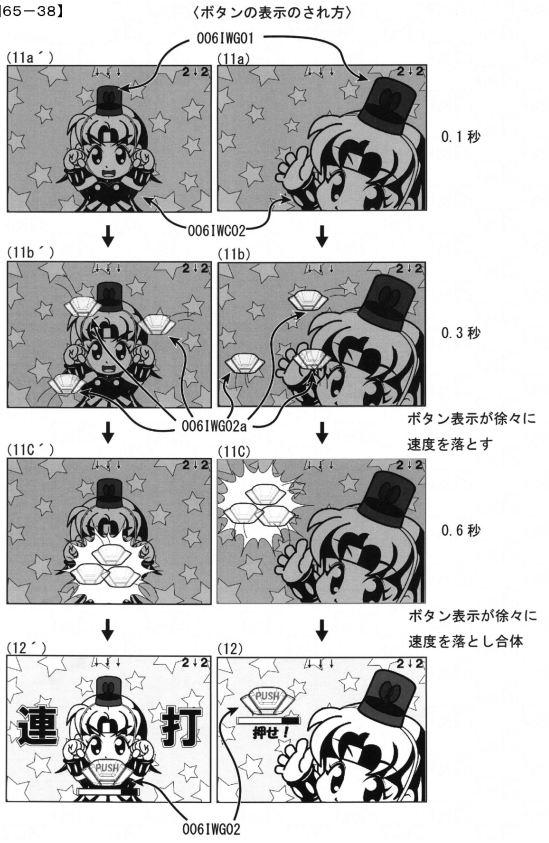
【図６５－３７】

【図65－37】



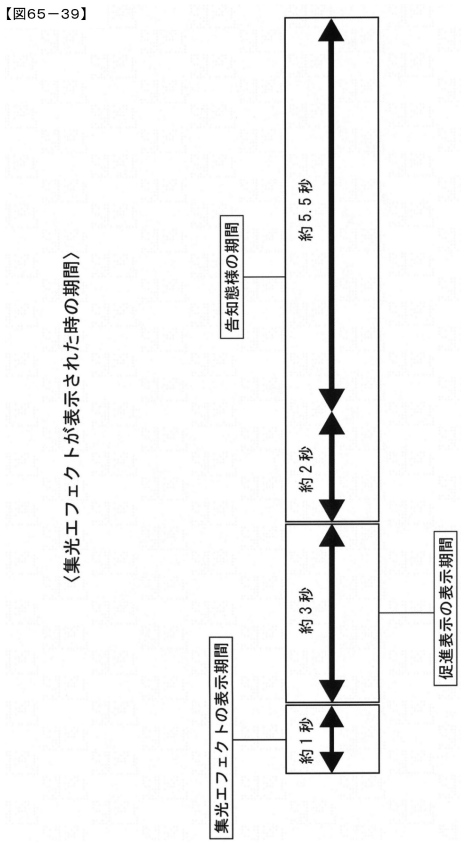
【図６５－３８】

【図65－38】



【図６５－３９】

【図65－39】



【図６５－４０】

【図65－40】