

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-37844
(P2023-37844A)

(43)公開日 令和5年3月16日(2023.3.16)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全127頁)

(21)出願番号	特願2021-144639(P2021-144639)	(71)出願人	000144153
(22)出願日	令和3年9月6日(2021.9.6)		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)	2C333 AA11 CA27 CA42

(54)【発明の名称】 遊技機

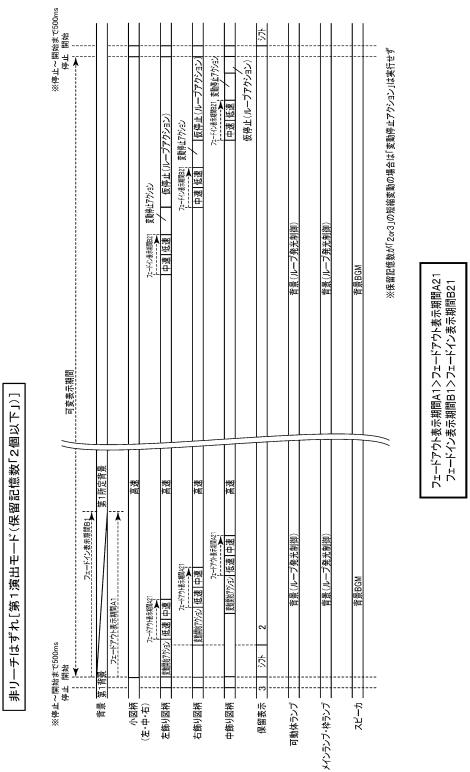
(57)【要約】

【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こと。

【解決手段】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。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。

【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であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、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、

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、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像と、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と、を含み、 10

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、

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となるよりも前に消去される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

20

【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）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】**【0003】**

【特許文献 1】特開 2017 - 86392 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 に記載の遊技機にあつては、装飾識別情報がキャラクタおよびの該キャラクタの関連情報画像にて構成される場合に、関連情報画像へ遊技者の関心を持たせることについて考慮がされておらず、改善の余地があった。

【0005】

40

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、装飾識別情報における関連情報画像へ遊技者が関心を持つようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

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であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、を備え、

50

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、

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、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像と、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、

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となるよりも前に消去される

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。

【 0 0 0 7 】

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】

【 0 0 0 8 】

【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) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当た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り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】(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードの態様を示す図である。

【図 21】(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) 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】(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) 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

10

20

30

40

50

示の態様を説明するための図である

【図 2 3】、(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 2 4】(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 2 5】(A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。

【図 2 6】第 1 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 2 7】図 2 6 に続く飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 2 8】第 2 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

10

【図 2 9】図 2 8 に続く飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 3 0】図 2 8 の飾り図柄の変表示の流れの詳細を示す図である。

【図 3 1】変形例 1 としての飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 3 2】図 3 1 に続く飾り図柄の変表示の流れを示す図である

【図 3 3】第 3 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 3 4】飾り図柄の見え方を説明するための図である。

【図 3 5】第 4 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 3 6】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 3 7】図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

20

【図 3 8】(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 3 9】(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 4 0】(A 1) は第 1 背景画像、(A 2) 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 4 1】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 4 2】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 4 3】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 4 4】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。

30

【図 4 5】(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 4 6】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 4 7】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 4 8】擬似連予告の流れを示す図である。

【図 4 9】(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 5 0】リーチ演出の流れを示す図である。

40

【図 5 1】図 5 0 に続くリーチ演出の流れを示す図である。

【図 5 2】リーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【図 5 3】S P リーチ演出の流れを示す図である。

【図 5 4】図 5 3 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。

【図 5 5】S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【図 5 6】(A 1) ~ (A 7) は本発明の変形例 2 を示す図である。

【図 5 7】(A) ~ (D) は本発明の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

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。

50

【 0 0 1 0 】

[形態 1] (N o . 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、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、CPU 103 がステップ S 25 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 CPU 120 がステップ S 76 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 CPU 120 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 2 1 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 2 2（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の期間において、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 $T a 2$ 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 $T a 1$ にわたり表示される（期間 $T a 1 < 期間 T a 2$ ）。図 2 2（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「1 1 1」、「3 2 6」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「1 1 1」、「3 2 6」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 CPU 120 が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「3 2 6」）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、「3 2 6」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「3 2 6」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 2 2（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。

【 0 0 1 1 】

[形態 2] (N o . 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、CPU 103 がステップ S 25 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）、 10

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 CPU 120 がステップ S 76 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た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 CPU 120 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）、 20

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 CPU 120 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 のルーブ発光制御が行われている部分。図 42、図 43 参照） 30

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。 40

【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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技 50

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3

10

20

30

40

50

1、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）

10

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。

20

【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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

30

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）、

40

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

50

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 2 4（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 4 4 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らないことを防止できる。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。

10

【 0 0 1 5 】

[形態 5] (N o . 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

20

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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）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 5 C）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たり組合せ）となり、

30

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 0 0 2 S G 2 5 0）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 C P U 1 2 0 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 透過度（例えば、第 1 透過率 F 1）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 透過度よりも透過度が低い第 2 透過度（例えば、第 2 透過率 F 2）にて透過させた状態とし（図 5 2 参照）、

40

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 透過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 0 0 2 S G 2 5 0 の実行後、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 0 0 2 S G 2 5 0 が実行される前の第 1 透過率 F 1 よりも透過率（透明度）が低い第 2 透過率 F 2 とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後のタイミングである部分。図 5 0 ~ 図 5 2 参照）

50

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。

【 0 0 1 6 】

[形態 6] (N o . 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）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 5 C）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たり組合せ）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 0 0 2 S G 2 5 0）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 C P U 1 2 0 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 5 0 ~ 図 5 2 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 $t d 1$ 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 $t e 1$ の方が長い（ $t d 1 < t e 1$ ）。図 5 2 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 9 d）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 0 0 2 S G 2 5 0 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 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 5 0（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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 7 】

[形態 7] (N o . 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、

10

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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）、

20

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 5 L ）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R ）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 5 C ）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 0 0 2 S G 2 5 0 ）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 C P U 1 2 0 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

30

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 9 d ）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 0 0 2 S G 2 5 0 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 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 5 0 (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。

40

【 0 0 1 8 】

[形態 8] (N o . 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、

50

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9b、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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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

10

20

30

40

50

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、CPU 103 がステップ S 101 の始動入賞判定処理において、RAM 102 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 CPU 120 がステップ S 76 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 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「1 1 1」、「3 2 6」などの飾り図柄の組合せにより大当た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 CPU 120 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、CPU 103 がステップ S 25 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 CPU 120 がステップ S 76 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）

10

20

30

40

50

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、大当たり表示結果)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、大当たり遊技状態)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）、

10

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。

20

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、

30

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）、

40

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

50

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 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 B 2 1 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 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1））。図 4 2、図 4 3 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。

【 0 0 2 3 】

[形態 1 3] (N o . 1 4)

形態 1 3 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、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 0 0 2 S G 0 8 1（図 4 0（A 1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A（図 4 0（A 2）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 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 4 0 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）、

10

20

30

40

50

前記装飾識別情報の可変表示を終了するとき、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 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同時期に実行されない部分。図 4 2、図 4 3 参照）

ことを特徴としている。

10

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。

【 0 0 2 4 】

[形態 1 4] (N o . 1 5)

形態 1 4 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、C P U 1 0 3 ）と、

20

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 C P U 1 2 0 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）、

30

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、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 0 0 2 S G 2 1 2 ）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図 4 8、図 4 9 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、

40

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た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。

50

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。

【 0 0 2 5 】

[形態 1 5] (N o . 1 6)

形態 1 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

10

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 C P U 1 2 0 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）、

20

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 C P U 1 2 0 が、主基板 1 1 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、6 0 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 4 6 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 4 6 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 0 0 2 S G 4 0 0 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 0 0 2 S G 4 0 0 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 0 0 2 S G 0 8 1 ）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 4 7 参照）

30

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。

40

【 0 0 2 6 】

[形態 1 6] (N o . 1 7)

形態 1 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

50

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、CPU 103 がステップ S 25 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 CPU 120 がステップ S 76 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）、 10

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 CPU 120 がステップ S 161 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 CPU 120 がステップ S 161 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 CPU 120 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）、 20

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）、 30

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 CPU 120 が、ステップ S 76 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 CPU 120 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） 40

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 50

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。

【 0 0 2 7 】

[形態 1 7] (N o . 1 8)

形態 1 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 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 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 C P U 1 2 0 が、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 2 5 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 2 1 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 2 3 （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 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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

10

20

30

40

50

分。図 2 6 (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 CPU 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 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 CPU 1 2 0 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 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 2 5 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。

【 0 0 2 8 】

[形態 1 8] (N o . 1 9)

形態 1 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、大当たり表示結果)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、大当たり遊技状態)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、CPU 1 0 3)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)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、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 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 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 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 CPU 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 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

10

20

30

40

50

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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、

10

20

30

40

50

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、CPU 103 がステップ S 25 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 CPU 120 がステップ S 76 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）、 10

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 CPU 120 がステップ S 161 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 CPU 120 がステップ S 161 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 CPU 120 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）、 20

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）、 30

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 CPU 120 が、ステップ S 76 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） 40

【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 CPU 120 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に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。

10

【 0 0 3 2 】

[形態 2 0] (N o . 2 1)

形態 2 0 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、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

20

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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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）のうちからいずれ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）、

30

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 2 0 (A 1)、(A 2) 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 2 0 (B 1)、(B 2) 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フェードアウト表示期間 A 2 1 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フェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 4 5 (A) (B) 参照））

40

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。

【 0 0 3 3 】

[形態 2 1] (N o . 2 2)

50

形態 2 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、CPU 103 がステップ S 2 5 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 CPU 120 がステップ S 7 6 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）のうちからいずれ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 PA 1 - 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 PA 1 - 1 が決定された場合とで、フェードアウト表示期間 A 2 1、A 2 2 が異なる。図 4 5（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。

【 0 0 3 4 】

[形態 2 2] (No . 2 3)

形態 2 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）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、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、CPU 103 がステップ S 2 5 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 CPU 120 がステップ S 7 6 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 0 0 2 S G 0 5 2）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 0 0 2 S G 0 5 3）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

10

20

30

40

50

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 0 0 2 S G 0 5 3 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 2 3（A）、図 2 6 参照）

10

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。

【 0 0 3 5 】

[形態 2 3] (N o . 2 4)

形態 2 3 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、大当たり表示結果）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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 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、

30

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 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 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れ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 2 0 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、

40

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 0 0 2 S G 0 5 2 ）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 0 0 2 S G 0 5 3 ）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 2 6 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 2 8、図 2 9、図 3 3 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

50

、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、大当たり表示結果)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、大当たり遊技状態)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が大当た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、大当た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た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た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た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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 7 】

[形態 2 5] (N o . 1 8 - 2)

形態 2 5 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 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 5 F）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 0 0 2 S G 1 0 3）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 0 0 2 S G 1 1 0）を表示可能であり、

10

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 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 0 0 2 S G 1 0 1 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 2 5（B 3）参照）

ことを特徴としている。

20

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。

【 0 0 3 8 】

[形態 2 6] (N o . 1 8 - 3)

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 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 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）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 5 C）と、を含み、

30

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 1 9 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 1 9 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 1 9 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小さくする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。

40

【 0 0 3 9 】

（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。

【 0 0 4 0 】

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

50

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 S 1」と記載する箇所を「S 1」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。

10

【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。

20

【0043】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

30

【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 5 L、5 C、5 R 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。

40

【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 5 S 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

50

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。

【 0 0 4 8 】

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 3 2 A、3 2 B 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 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、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 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、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。

10

【 0 0 4 9 】

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。

20

【 0 0 5 0 】

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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）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 5 U 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。

30

【 0 0 5 1 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

入賞球装置 6 A 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。

40

【 0 0 5 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B 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 8 1 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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

50

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6
B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2
0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などが
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つき、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9
a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

10

20

30

40

50

ブ 9 b 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 9 c が設けられている。

【 0 0 6 5 】

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 3 2 A、3 2 B が設けられている。また、可動体 3 2 A、3 2 B には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 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 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 6 6 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 6 7 】

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。

【 0 0 6 8 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 6 9 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 7 0 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 0 7 1 】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 0 7 2 】

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 6 B 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）。

【 0 0 7 3 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 7 4 】

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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。

【 0 0 7 8 】

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。

【 0 0 7 9 】

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。

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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」となる確率が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。

【 0 0 8 3 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

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、次回の大当た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。

【 0 0 8 5 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 8 8 】

（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。

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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た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。

【 0 0 9 1 】

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、演出態様に基づいて表示結果（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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 2 】

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 5 L、5 C、5 R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。

【 0 0 9 3 】

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。

10

【 0 0 9 4 】

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。

20

【 0 0 9 5 】

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

30

【 0 0 9 6 】

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。

【 0 0 9 7 】

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。

【 0 0 9 8 】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

40

【 0 0 9 9 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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 1 7 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氣的機能を実現する

50

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)、大当たり遊技状態、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（大当たり種別を含む。）、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 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0112】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 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、ROM 121 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、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0113】

演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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

10

20

30

40

50

装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、V R A M 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。

【 0 1 1 7 】

V R A M 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、V R A M 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。

10

【 0 1 1 8 】

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。

【 0 1 1 9 】

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。

20

【 0 1 2 0 】

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。

30

【 0 1 2 1 】

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 5 U 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。

【 0 1 2 2 】

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。

40

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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

50

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。

【 0 1 2 5 】

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。

10

【 0 1 2 6 】

表示制御部 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号を当該可動体 3 2 A、3 2 B または当該可動体 3 2 A、3 2 B を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 1 2 7 】

20

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 2 8 】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 2 9 】

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 3 2 A、3 2 B の制御（可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 3 0 】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

【 0 1 3 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

40

【 0 1 3 2 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【 0 1 3 3 】

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

50

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。

【 0 1 3 4 】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

10

【 0 1 3 5 】

コマンド 8 C X X H 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 E X T データが設定される。

20

【 0 1 3 6 】

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 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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 8 C 0 4 H 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。

30

【 0 1 3 7 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L , 5 C , 5 R 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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 9 5 0 2 H 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。

40

【 0 1 3 8 】

コマンド A 0 X X H 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

50

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 A 1 X X H は、大当た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 A 2 X X H は、大当た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 A 3 X X H は、大当た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。

【 0 1 3 9 】

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 E X T 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たり種別決定結果に応じて異なる E X T 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たり種別決定結果と設定される E X T 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、後述する大当た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 E X T データが設定される。

10

【 0 1 4 0 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

20

【 0 1 4 1 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

30

【 0 1 4 2 】

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。

40

【 0 1 4 3 】

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 4 1 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

）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】

10

図 6（A）は、ROM 101 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 4 A 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 4 B 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】

20

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（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

30

【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

40

50

る際に制御される遊技状態でもある。

【 0 1 5 7 】

図 6 (A) に示す大当た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、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の大当た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（「 8 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当た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、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当た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 4 A 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ともづいて大当た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 4 B 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ともづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり 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たり種別を「確変大当たり B」や「確変大当たり C」としてラウンド数の少ない大当た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 6 B 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た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。

10

20

【 0 1 5 8 】

尚、図 6 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当た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、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、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。

【 0 1 5 9 】

よって、前述したように、「確変大当たり B」や「確変大当たり 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、「確変大当たり 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「確変大当たり 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。

30

【 0 1 6 0 】

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、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当た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、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当た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、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 6 1 】

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「大当たり」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

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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】

40

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

50

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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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、P B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。

【 0 1 7 0 】

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 P A 1 - 1 (短縮無し非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 0 1 7 1 】

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 P A 1 - 2 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 0 1 7 2 】

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 P A 1 - 3 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 3 を 7 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 2 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 0 1 7 3 】

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 P A 1 - 3 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 3 を 8 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 1 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 0 1 7 4 】

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（P B 1 - 1 ~ P B 1 - 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。

【 0 1 7 5 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 R A M 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、R A M 1 0 2 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 R A M 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。

【 0 1 7 6 】

このような R A M 1 0 2 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 0 0 2 S G 1 5 0 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 0 0 2 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 とを備えている。

【 0 1 7 7 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A 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 4 A 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。

【 0 1 7 8 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B 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 4 B 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。

【 0 1 7 9 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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 0 0 2 S G 1 5 1 B 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。

【 0 1 8 0 】

こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B 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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 1 8 1 】

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。

10

【 0 1 8 2 】

普図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 0 0 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 0 1 8 3 】

20

遊技制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 5 2 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 0 0 2 S G 1 5 2 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。

【 0 1 8 4 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 5 3 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 0 0 2 S G 1 5 3 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。

【 0 1 8 5 】

30

遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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 0 0 2 S G 1 5 4 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 0 0 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

【 0 1 8 6 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 4 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。

40

【 0 1 8 7 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 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 0 0 2 S G 1 5 5 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。

50

【 0 1 8 8 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 8 9 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、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、格納されているればよい。

【 0 1 9 0 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 0 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 1 9 1 】

演出制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 9 1 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 1 1 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 0 0 2 S G 1 9 1 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。

【 0 1 9 2 】

演出制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 9 2 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 0 0 2 S G 1 9 2 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。

【 0 1 9 3 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 9 3 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 0 0 2 S G 1 9 3 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。

【 0 1 9 4 】

演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 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 0 0 2 S G 1 9 4 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。

【 0 1 9 5 】

本実施の形態では、図 1 0 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 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 0 0 2 S G 1 9 4 A 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

10

20

30

40

50

コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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。

10

【0 1 9 6】

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。

【0 1 9 7】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 0 0 2 S G 1 9 4 A 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。

20

【0 1 9 8】

図 1 0 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 1 0 (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。

30

40

【0 1 9 9】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 2 0 0】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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

50

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、CPU 103 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 CPU 103 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、CPU 103 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、RAM 102 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 RAM 102 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、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 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つた場合には、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、RAM 102 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、CPU 103 は、所定時間（例えば 2 ms）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 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 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 CPU 103 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、CPU 103 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

10

20

30

40

50

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」に基づく可变入賞球装置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

10

20

30

40

50

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）。

【 0 2 1 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

10

【 0 2 1 5 】

ステップ S 1 1 1 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。

20

【 0 2 1 6 】

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。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

30

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

40

【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 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 8 2 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。

【 0 2 2 1 】

ステップ S 1 1 6 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。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 2 2 3 】

(始動入賞判定処理)

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) 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 C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 2 S G S 1 0 1 ; 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 (0 0 2 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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。0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 2 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する (0 0 2 S G S 1 0 3)。

【 0 2 2 4 】

0 0 2 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 2 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 2 S G S 1 0 2 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 (0 0 2 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (0 0 2 S G S 1 0 4 ; 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 (0 0 2 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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

10

20

30

40

50

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保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、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タ値を、1加算するように更新すればよい。

10

【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(002SGS110)。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

した後、図 12 に示す S 27 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 1 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。

10

【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 S 110 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。

20

【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、大当た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)。

30

【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。

40

【0236】

50

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。

【 0 2 3 7 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 5 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 0 0 2 S G S 1 4 5 ; 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 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ 0 0 2 S G S 1 4 6）。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。

10

【 0 2 3 8 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 6 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 M R 1 ~ M R 3 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 0 0 2 S G S 1 4 7）。

20

【 0 2 3 9 】

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 0 0 2 S G S 1 4 8）、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 9 に移行する。

【 0 2 4 0 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 9 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 M R 1 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 0 0 2 S G S 1 5 0）。尚、このステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 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 M R 1 が高確状態（確変状態）に対応する 1 0 0 0 0 ~ 1 2 1 8 0 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 M R 1 が 1 ~ 2 1 9 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。

30

【 0 2 4 1 】

このように、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 9 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 0 0 2 S G S 1 5 0 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に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。

40

【 0 2 4 2 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 にて「大当り」と判定された場合には（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 ; Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 2）。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 0 0 2 S G S 1 5 3）。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

50

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。

10

【0244】

また、ステップ002SGS150にて「はずれ」と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。

20

【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」と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。

30

【0246】

ステップ002SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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。

40

【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ラーション表示（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。

50

【 0 2 4 8 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 6 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 1 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。

【 0 2 4 9 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 2 5 0 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s)、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 S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 2 5 2 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 A、3 2 B 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 1 1 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。

【 0 2 5 3 】

ステップ S 7 6 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 S 7 7)、演出制御基板 1 2 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 S 7 7）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 S 7 8）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 S 7 9）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 S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 2 5 4 】

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、S P 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。

10

【 0 2 5 5 】

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 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R 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。

20

【 0 2 5 6 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 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。

30

【 0 2 5 7 】

（演出制御プロセス処理）

図 1 7 は、演出制御プロセス処理として、図 1 6 のステップ S 7 6 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 1 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示（第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 S 1 6 1）。保留表示更新処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【 0 2 5 8 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 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。

【 0 2 5 9 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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

50

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。

【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 A、3 2 B を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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
10 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
20 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
40 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
50

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「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」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10000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。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 7 】

次いで、ステップ 0 0 2 S G S 2 8 2 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 0 0 2 S G S 2 8 2 ）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 0 2 S G S 2 8 3 ）。

【 0 2 7 8 】

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 8 L , 8 R 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 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 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。

10

【 0 2 7 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 0 2 S G S 2 8 4 ）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 0 2 8 0 】

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 0 0 2 S G S 2 8 5 ）。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 0 0 2 S G S 2 8 6 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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 S 1 7 2 ）に対応した値に更新して（ステップ 0 0 2 S G S 2 8 7 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【 0 2 8 1 】

（飾り図柄と小図柄）

次に、飾り図柄と小図柄について、図 1 9 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。図 1 9 は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図 2 0 は、（ A 1 ）（ A 2 ）は第 1 演出モード、（ B 1 ）（ B 2 ）は第 2 演出モード、（ C 1 ）（ C 2 ）は第 3 演出モード、（ D 1 ）（ D 2 ）は第 4 演出モードの態様を示す図である。図 2 1 は、（ A 1 ）（ A 2 ）は第 1 演出モード、（ B 1 ）（ B 2 ）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 2 2 は、（ C 1 ）（ C 2 ）は第 3 演出モード、（ D 1 ）（ D 2 ）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。

40

【 0 2 8 2 】

尚、図 1 9 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 5 L 、 5 C 、 5 R 及び表示エリア 5 S に表示されるとききの比率にて表示されている。

【 0 2 8 3 】

図 1 9 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 5 L 、 5 C 、 5 R 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 0 0 2 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の各数字「 0 」 ~ 「 9 」に対応する 1 0 種類の

50

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 0 0 2 S G 0 5 2 と、正面視長方形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 0 0 2 S G 0 5 3 と、これら数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 及び情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 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 0 0 2 S G 0 5 4 と、から構成される。

【 0 2 8 4 】

尚、本実施の形態では、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 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 0 0 2 S G 0 5 2 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。

10

【 0 2 8 5 】

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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 6 1 と、数字表示部 0 0 2 S G 0 6 1 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 0 0 2 S G 0 6 4 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。

【 0 2 8 6 】

20

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5 S 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 5 S L、5 S C、5 S R 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。

【 0 2 8 7 】

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。

30

【 0 2 8 8 】

< 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 5 L、5 C、5 R にほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中に S P 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。

40

【 0 2 8 9 】

< 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 2 9 0 】

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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R を上方から

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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S Pリーチ演出が表現され、S P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、大当たりなど）となることが報知される。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 8 1 が表示される。また、図 2 0 (A 2) 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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 3 1 3 】

詳しくは、図 2 1 (A 1) (A 2) に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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 2 1 (A 2) 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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 3 1 4 】

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 5 S 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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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 0 0 2 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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。

【 0 3 1 5 】

図 2 0 (B 1) 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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 8 2 が表示される。また、図 2 0 (B 2) 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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 3 1 6 】

詳しくは、図 2 1 (B 1) (B 2) に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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。

【 0 3 1 7 】

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 5 L、5 R 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 2 1 (B 2) 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

10

20

30

40

50

り図柄の停止位置を通過するとき、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される。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】

10

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 3 3 1 】

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。

【 0 3 3 2 】

(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 2 3 に基づいて説明する。図 2 3 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。

【 0 3 3 3 】

図 2 3 (A) ~ 図 2 3 (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 5 L、5 C、5 R 内を移動したり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 5 1 やキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 を変化させる各種アクション (動作) を実行可能である。

【 0 3 3 4 】

(変動開始アクション)

図 2 3 (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 0 0 2 S G 0 5 2 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 A 1 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 A 2 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 A 3 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 A 1、A 2、A 3 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 (A 1 ~ A 3) 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 (A 1)、正面 (A 2)、左斜め前 (A 3) の順に変わる変動開始アクション (動作) が行われる。

【 0 3 3 5 】

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 (A 4)、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 A 1 ~ A 4 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 T b 1 (図 2 4 参照) にわたり実行される。

【 0 3 3 6 】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクション A 1、A 2、A 3、A 4 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 T b 1 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。

【 0 3 3 7 】

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 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 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

10

20

30

40

50

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、特別図柄の変表示期間は、特別図柄及び小図柄の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

10

20

30

40

50

個のアクションである。

【 0 3 4 5 】

(ループアクション)

図 2 3 (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 0 0 2 S G 0 5 2 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 0 0 2 S G 0 5 1 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。

【 0 3 4 6 】

具体的には、ループアクション C 1 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 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 2 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が右側に約 4 5 度回動する態様とされ、ループアクション C 3 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 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 4 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が左側に約 4 5 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 T b 3 にわたりループアクション C 1、C 2、C 3、C 4 が順に実行され、ループアクション期間 T b 3 の終了後にループアクション C 1 に戻り、再びループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1 ~ C 4 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 C 1 ~ C 4 が周期的に実行される。

【 0 3 4 7 】

ここでは、説明の便宜上、ループアクション C 1 ~ C 4 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 0 0 2 S G 0 5 1 が回動して復元するまでのループアクション期間 T b 3 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 0 0 2 S G 0 5 1 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。

【 0 3 4 8 】

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 0 0 2 S G 0 5 1 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 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 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。

【 0 3 4 9 】

(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 2 4 に基づいて説明する。図 2 4 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。

【 0 3 5 0 】

図 2 4 (A) に示すように、飾り図柄の変動開始アクション A 1 ~ A 4 (図 2 3 (A) 参照) は、実行期間である変動開始アクション期間 T b 1 は約 1 . 5 秒であり (変動開始アクション期間 T b 1 = 約 1 . 5 秒)、約 4 5 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 B 1 ~ B 3 (図 2 3 (B) 参照) は、実行期間である変動停止アクション期間 T b 2 は約 0 . 8 秒であり (変動停止アクション期間 T b 2 = 約 0 . 8 秒)、約 2 8 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 C 1 ~ C 4 (図 2 3

10

20

30

40

50

(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 CPU 120 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 2 5 (A 2) 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 5 U における左から 1 番目の表示エリアに、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示される。次いで、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後（図 2 5 (A 3) 参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F 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 5 F に到達したときに拡大表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 2 5 (A 4) 参照）。

【 0 3 5 9 】

つまり、図 2 5 (A 2) 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 0 0 2 S G 1 0 1 は特図保留記憶表示エリア 5 U に表示され、アクティブ表示エリア 5 F 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 0 0 2 S G 1 0 1 が特図保留記憶表示エリア 5 U 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。

10

【 0 3 6 0 】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 2 5 (A 4) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 が、アクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 0 0 2 S G 1 0 1 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。

20

【 0 3 6 1 】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

【 0 3 6 2 】

次に、図 2 5 (B 1) 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 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されるとともに、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されている。

30

【 0 3 6 3 】

図 2 5 (B 2) に示すように、アクティブ表示エリア 5 F に表示されているアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 5 F に表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

40

【 0 3 6 4 】

尚、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 1 1 0 により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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 0 0 2 S G 1 0 3 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。

【 0 3 6 5 】

50

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 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、該第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が左斜め上に向けて移動を開始した後（図 2 5（B 3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F 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 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示される（図 2 5（B 4）参照）。

【0 3 6 6】

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 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 1 0 1 の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図 2 5（B 3）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 2 5（B 4）参照）。

10

【0 3 6 7】

つまり、図 2 5（B 2）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後、図 2 5（B 3）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 0 0 2 S G 1 0 1 は、まだアクティブ表示エリア 5 F まで移動されていないが、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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。

【0 3 6 8】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 2 5（B 4）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 は、アクティブ表示エリア 5 F 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 0 0 2 S G 1 0 1 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。

20

【0 3 6 9】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

30

【0 3 7 0】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F 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 2 5 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 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F 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。

【0 3 7 1】

また、図 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 5 U からアクティブ表示エリア 5 F 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 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

40

【0 3 7 2】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

（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

50

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

10

20

30

40

50

ール表示は開始されないようになっている。

【 0 3 8 7 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

【 0 3 8 8 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 1 0 0 % 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 5 L の飾り図柄は、図 2 6（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 2 6（H）に示す中速を経て、図 2 7（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 2 6（G）～図 2 7（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R 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。

【 0 3 8 9 】

（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各部の動作例について、図 2 8 及び図 2 9 に基づいて説明する。

【 0 3 9 0 】

図 2 8（A）には、第 2 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 S 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 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 0 5 3 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。

【 0 3 9 1 】

次いで、図 2 8（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 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 0 3 9 2 】

図 2 8（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 0 0 2 S G 1 0 1 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 2 3（A）参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 0 3 9 3 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 2 8（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 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 1 0 1 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 2 8（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 2 8（D）参照）。

【0394】

尚、図 2 8（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 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 0 0 2 S G 1 0 1 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。

10

【0395】

図 2 8（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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、表示画面の奥側への後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 2 8（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 2 8（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 2 8（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。

20

【0397】

次いで、図 2 8（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 2 8（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 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R 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。

30

【0399】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

40

【0400】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L の飾り図柄は、図 2 8（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速

50

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 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【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。

20

【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 5 L、5 C、5 R 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。

30

【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。

40

【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 5 F 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 5 L 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

50

了すると、図 3 1 (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。

【 0 4 0 7 】

次いで、図 3 1 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して前進のアクション A 4 が開始され、前進移動 (アクション A 4) が終了すると、図 3 1 (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。

【 0 4 0 8 】

次いで、図 3 1 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して前進のアクション A 4 が開始され、前進移動 (アクション A 4) が終了すると、図 3 1 (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。

【 0 4 0 9 】

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 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 4 1 0 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し (シフト表示が終了し)、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

【 0 4 1 1 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 1 0 0 % 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 5 L の飾り図柄は、図 3 1 (F) (G) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 1 (H) に示す中速を経て、図 3 2 (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 3 1 (G) ~ 図 3 2 (K) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R 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。

【 0 4 1 2 】

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 3 1 (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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字 (「 2 」) は視認困難となる (または、表示されず) 。

【 0 4 1 3 】

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 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタが表示される一方で数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 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。

【 0 4 1 4 】

また、本変形例 1 では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 3 1（F）～図 3 1（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。

【 0 4 1 5 】

（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各部の動作例について、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて説明する。

【 0 4 1 6 】

図 3 3（A）には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 S 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 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 2 0 1 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。

【 0 4 1 7 】

次いで、図 3 3（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 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 0 4 1 8 】

図 3 3（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 0 0 2 S G 1 0 1 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 2 3（A）参照）は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 0 4 1 9 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 3 3（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 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 1 0 1 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 3 3（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 3 3 (D) 参照)。

【 0 4 2 0 】

尚、図 3 3 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 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 0 0 2 S G 1 0 1 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。

【 0 4 2 1 】

図 3 3 (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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【 0 4 2 2 】

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 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

【 0 4 2 3 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し (シフト表示が終了し)、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

20

【 0 4 2 4 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 1 0 0 % 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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、図 3 3 (E) (F) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 3 (G) に示す中速を経て、図 3 3 (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。

30

【 0 4 2 5 】

図 3 4 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 5 a 及び第 2 面 5 b 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 5 a 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示される一方、第 2 面 5 b 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示されないようになっている。

【 0 4 2 6 】

例えば、図 3 4 (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 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 1 面 5 a に表示されている数字「3 2 6」は視認できるが、裏面である第 2 面 5 b に表示されている (表示予定の) 数字「4 3 7」は視認困難な状態とされている。

40

【 0 4 2 7 】

また、図 3 4 (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 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 2 面 5 b に表示されている数字「4 3 7」は視認できるが、裏面である第 1 面 5 a に表示されている (表示予定の) 数字「5 4 8」は視認困難な状態とされている。

50

【 0 4 2 8 】

また、図 3 4 (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 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 1 面 5 a に表示されている数字「 7 6 3 」は困難ではあるが視認でき、裏面である第 2 面 5 b に表示されている (表示予定の) 数字「 8 7 4 」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 5 a、第 2 面 5 b のいずれも視認困難となる。

【 0 4 2 9 】

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 5 a) 側だけでなく裏面 (例えば、第 2 面 5 b) 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 5 a) 側の数字は表示される一方、裏面 (例えば、第 2 面 5 b) 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 2 4 (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 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化することができる。

【 0 4 3 0 】

(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各部の動作例について、図 3 5 に基づいて説明する。

【 0 4 3 1 】

図 3 5 (A) には、第 4 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 S 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 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0 2 S G 2 0 1 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 2 3 (A) 参照)

【 0 4 3 2 】

次いで、図 3 5 (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 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 0 4 3 3 】

図 3 5 (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 0 0 2 S G 1 0 1 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 2 3 (A) 参照) は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 0 4 3 4 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される (図 3 5 (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 0 0 2 S G 1 0 1 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 0 0

10

20

30

40

50

2 S G 1 0 1 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 3 5（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 3 5（D）参照）。

【 0 4 3 5 】

尚、図 3 5（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 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 0 0 2 S G 1 0 1 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。

【 0 4 3 6 】

図 3 5（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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【 0 4 3 7 】

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 0 0 2 S G 1 0 1 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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 C、5 R 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。

20

【 0 4 3 8 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 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。

【 0 4 3 9 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 1 0 0 % 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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、図 3 5（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 5（G）に示す中速を経て、図 3 5（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。

30

【 0 4 4 0 】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 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させないようにしている。

40

【 0 4 4 1 】

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。

【 0 4 4 2 】

50

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 3 6 ~ 図 4 0 に基づいて説明する。図 3 6 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 3 7 は、図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 8 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 3 9 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。

【 0 4 4 8 】

(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各部の動作例について、図 3 6 及び図 3 7 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。

【 0 4 4 9 】

図 3 6 (A) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L 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 3 6 (B) 参照)。

【 0 4 5 0 】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると (図 3 6 (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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し (図 3 6 (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 2 3 (B) 参照) が実行される (図 3 6 (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 2 3 (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。

【 0 4 5 1 】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 6 (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 5 R 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 3 6 (F) 参照)。

【 0 4 5 2 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると (図 3 6 (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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し (図 3 6 (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 2 3 (B) 参照) が実行される (図 3 7 (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 2 3 (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。

【 0 4 5 3 】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 7 (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 5 C 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 3 7 (K) 参照)。

【 0 4 5 4 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると (図 3 7 (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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し (図 3 7 (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 2 3 (B) 参照) が実行される (図 3 7 (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 2 3 (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。

【 0 4 5 5 】

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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 7（M）参照）。

【 0 4 5 6 】

（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各部の動作例について、図 3 8（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。

【 0 4 5 7 】

図 3 8（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L 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 3 8（B）参照）。

【 0 4 5 8 】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（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 2 3（C）参照）は実行される。

【 0 4 5 9 】

左飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 R 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 3 8（D）参照）。

【 0 4 6 0 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（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 2 3（C）参照）は実行される。

【 0 4 6 1 】

右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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 3 8（F）参照）。

【 0 4 6 2 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（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 2 3（C）参照）は実行される。

【 0 4 6 3 】

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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 8（G）参照）。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 4 】

（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各部の動作例について、図 3 9（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。

【 0 4 6 5 】

図 3 9（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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 3 9（B）参照）。

10

【 0 4 6 6 】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（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 2 3（C）参照）も実行されない。

【 0 4 6 7 】

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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 9（C）参照）。

20

【 0 4 6 8 】

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。

30

【 0 4 6 9 】

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ることで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 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）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 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）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 ROM 1 2 1 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。

40

【 0 4 7 0 】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図 4 0～図 4 1に基づいて説明する。図 4 0 は、（A 1）は第 1 背景画像、（A 2）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 4 1 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。

50

【 0 4 7 1 】

図 4 0 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 0 0 2 S G 0 8 1 (図 4 0 (A 1) 参照) と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A (図 4 0 (A 2) 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、S P 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いる。本実施の形態では、S P 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。

【 0 4 7 2 】

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 0 0 2 S G 0 8 1 と第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A 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 0 0 2 S G 0 8 1 と第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A 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、S P 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。

【 0 4 7 3 】

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。

【 0 4 7 4 】

図 4 0 (B) に示すように、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A へ切り替え表示される場合 (または第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A から第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 へ切り替え表示される場合) 、不透明度 1 0 0 % で表示されている第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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 0 0 2 S G 0 8 1 A 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 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 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 A 1 = フェードイン表示期間 B 1) 。フェードアウト表示期間 A 1 及びフェードイン表示期間 B 1 は、例えば約 6 秒とされ、その間に約 2 1 0 フレームの画像が表示される。

【 0 4 7 5 】

具体的には、図 4 1 (A) に示すように、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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 4 1 (B) 参照) 、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の下位レイヤに表示されている第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A 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 4 1 (C) 参照) 。

【 0 4 7 6 】

次いで、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の視認がより低下するとともに、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の視認性が高まり (図 4 1 (D) (E) 参照) 、最終的には、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率が 1 0 0 % になって消去される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率が 0 % になって視認容易になる (図 4 1 (F) 参照) 。

【 0 4 7 7 】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 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 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 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 A 1 が終了してからフェードイン表示期間 B 1 が開始されてもよい。

【 0 4 7 8 】

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。

【 0 4 7 9 】

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。

10

【 0 4 8 0 】

（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 4 2 ~ 図 4 5 に基づいて説明する。図 4 2 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 4 3 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 4 4 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 4 5 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。

20

【 0 4 8 1 】

（第 1 演出モード）

図 4 2 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 P A 1 - 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 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 4 5（ A ）参照）。

30

【 0 4 8 2 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 A 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 0 4 8 3 】

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 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A 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 0 0 2 S G 0 8 1 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 0 0 2 S G 0 8 1 A 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。

40

【 0 4 8 4 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 B 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 0 4 8 5 】

50

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C 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）。 10

【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）。 20

【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。 20

【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）。 30

【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。 40

【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 50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 4 9 9 】

また、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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 A 1 と、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 A 2 2 とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードアウト表示期間 A 2 2 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 A 1 とフェードアウト表示期間 A 2 2 とが同期すると、飾り図柄と第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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。

10

【 0 5 0 0 】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 と、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 B 2 2 とが異なる、つまり、フェードイン表示期間 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 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 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同期すると、飾り図柄と第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A 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。

20

【 0 5 0 1 】

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 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（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 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

【 0 5 0 2 】

（第 3・第 4 演出モード）

次に、図 4 4 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、短縮非リチはずれの変動パターン P A 1 - 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 4 5（C）参照）。

30

【 0 5 0 3 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

40

【 0 5 0 4 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 0 5 0 5 】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

50

【 0 5 0 6 】

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フェードアウト表示期間 A 2 3 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フェードアウト表示期間 A 2 1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フェードアウト表示期間 A 2 1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フェードアウト表示期間 A 2 2の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 4 5（A）～（C）参照）。

【 0 5 0 7 】

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 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b 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 8 L、8 Rからは、高ベース楽曲が出力される。

【 0 5 0 8 】

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 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b 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 2 4（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 8 L、8 Rからは、背景 B G M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 C P U 1 2 0の発光制御を簡素化することができる。

【 0 5 0 9 】

（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 4 6～図 4 7に基づいて説明する。図 4 6は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 7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。

【 0 5 1 0 】

図 4 6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 1 1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 C P U 1 2 0により開始される演出である。

【 0 5 1 1 】

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 3 2 A、3 2 B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 0 0 2 S G 4 8 0が表示される（図 4 6（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 0 0 2 S G 4 8 0が非表示となり、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図 4 6（B）参照）。

【 0 5 1 2 】

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 4 6（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 4 6（F）参照）、可動体 3 2 A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 4 6（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 0 0 2 S G 0 8 1が表示されて終了する（図 4 6（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 0 0 2 S G 4 8 0が表示される（図 4 6（J）参照）。

10

20

30

40

50

【 0 5 1 3 】

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。

【 0 5 1 4 】

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。

【 0 5 1 5 】

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。

【 0 5 1 6 】

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。

【 0 5 1 7 】

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。

【 0 5 1 8 】

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）。

【 0 5 1 9 】

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。

【 0 5 2 0 】

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ので、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、

10

20

30

40

50

客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 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。

【 0 5 2 1 】

また、本実施の形態では、図 4 6 (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 5 L、5 C、5 R 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 2 3 (C) 参照)が実行され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d においてループ発光制御(図 2 4 (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 2 3 (C) 参照)が実行されず、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d 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。

10

【 0 5 2 2 】

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。

20

【 0 5 2 3 】

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。

【 0 5 2 4 】

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。

30

【 0 5 2 5 】

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 0 0 2 S G 0 8 3 や第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 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 0 0 2 S G 0 8 3 や第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 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。

40

【 0 5 2 6 】

(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 4 8 ~ 図 4 9 に基づいて説明する。図 4 8 は、擬似連予告の流れを示す図である。図 4 9 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。

【 0 5 2 7 】

図 4 8 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

50

見せるか否かを煽る演出である。

【0528】

図49(A)に示すように、疑似連予告は、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「疑似連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「疑似連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(疑似連1回)の変動パターンが選択された場合は「疑似連1回パターン」が実行され、スーパーリーチ(疑似連2回)の変動パターンが選択された場合は「疑似連2回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「疑似連1回パターン」よりも「疑似連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、疑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疑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、疑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疑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」なる疑似連回数表示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、疑似連予告が実行されない可変表示の場合、疑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、「疑似連1回パターン」の疑似連予告の場合は、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、「疑似連2回パターン」の疑似連予告の場合は、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疑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疑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」なる疑似連回数表示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

10

20

30

40

50

(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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（「

50

× 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

10

20

30

40

50

連回数は種々に変更可能である。

【 0 5 5 6 】

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。

10

【 0 5 5 7 】

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 5 L 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 5 R に仮停止表示されてリーチ状態になった後、表面に「 N E X T ! 」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 5 C 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 5 L 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 5 R に仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L または右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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。

20

【 0 5 5 8 】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 R 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。

【 0 5 5 9 】

（リーチ演出の動作例）

30

次に、リーチ演出の動作例について、図 5 0 ~ 図 5 2 に基づいて説明する。図 5 0 は、リーチ演出の流れを示す図である。図 5 1 は、図 5 0 に続くリーチ演出の流れを示す図である。図 5 2 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。

【 0 5 6 0 】

図 5 0 (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 5 L に飾り図柄が仮停止表示され（図 5 0 (B) 参照）、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 R 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 5 0 (C) 参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。また、可動体 3 2 A 、 3 2 B の可動体ランプ 9 d は、前述したループ発光制御（図 2 4 (B) 参照）に基づいて点灯している。

40

【 0 5 6 1 】

尚、図 5 0 (B) 、 (C) において、左飾り図柄表示エリア 5 L 、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 L 、 5 R に飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【 0 5 6 2 】

50

図 5 0 (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 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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 0 0 2 S G 2 5 0 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 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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。

【 0 5 6 3 】

尚、図 5 0 (D) において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 0 0 2 S G 0 5 2 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 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 及び台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 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。

【 0 5 6 4 】

リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、図 5 0 (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 5 C 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 5 L、5 R の停止位置 (左右方向) に向けて線状に漸次延設され (図 5 0 (E) 参照)、表示画面の左右側辺に到達した後 (図 5 0 (F) 参照)、上下寸法が広がるように態様が変化した後 (図 5 0 (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 5 0 (H) 参照)、最終的に消去され非表示となる (図 5 1 (I) 参照)。

【 0 5 6 5 】

また、図 5 0 (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 0 0 2 S G 2 5 0 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 0 0 2 S G 2 5 0 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 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d 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 0 0 2 S G 2 5 0 をより目立たせることができる。

【 0 5 6 6 】

また、図 5 0 (D) に示すように、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 0 (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 5 0 (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 5 0 (G) 参照)。

【 0 5 6 7 】

その後、図 5 0 (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 5 L、5 R に向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

【 0 5 6 8 】

そして、図 5 1 (I) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 5 1 (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 5 1 (L) 参照)。

【 0 5 6 9 】

10

20

30

40

50

図 5 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 $t d 1$ 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 $t e 1$ の方が長いことで ($t d 1 < t e 1$)、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。

【 0 5 7 0 】

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 $t d 2$ 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 $t f 1$ よりも長いために ($t d 2 < t f 1$)、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。

10

【 0 5 7 1 】

また、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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 5 C の飾り図柄に注目させることができる。

【 0 5 7 2 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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。

20

【 0 5 7 3 】

また、可動体ランプ 9 d は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R 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 0 0 2 S G 2 5 0 が表示された後、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 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 0 0 2 S G 2 5 0 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 0 0 2 S G 2 5 0 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。

30

【 0 5 7 4 】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 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 3 2 A、3 2 B に内蔵された可動体ランプ 9 d 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 9 c 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 9 a や枠ランプ 9 b 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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 2 S G 2 5 0 を目立たせることができる。

40

【 0 5 7 5 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の実行後、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 0 0 2 S G 2 5 0 が実行される前の第 1 透過率 $F 1$ よりも透過率 (透明度) が低い第 2 透過率 $F 2$ とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C 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 5 C 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 0 0 2 S G 2 5 0 の表示の邪魔になることがない。

50

【 0 5 7 6 】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去されてから、中飾り図柄表示エリア 5 C 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 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去されるとほぼ同時に第 2 透過率 F 2 に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後、所定時間が経過してから第 2 透過率 F 2 に変化してもよい。

【 0 5 7 7 】

（ S P リーチ演出の動作例 ）

次に、S P リーチ演出の動作例について、図 5 3 ~ 図 5 5 に基づいて説明する。図 5 3 は、S P リーチ演出の流れを示す図である。図 5 4 は、図 5 3 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。図 5 5 は、S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【 0 5 7 8 】

図 5 3 (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 5 0 (C) にて説明したリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 0 0 2 S G 0 7 0 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 S P リーチ演出（例えば、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトルなど）が開始される（図 5 3 (B)、(C) 参照）。S P リーチ演出では、通常背景画像である第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 及び第 2 背景画像 0 0 2 S G 0 8 2 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示される。尚、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 は、S P 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。

【 0 5 7 9 】

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 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 0 0 2 S G 0 7 1 と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示 0 0 2 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される（図 5 3 (D) 参照）。

【 0 5 8 0 】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B 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 0 0 2 S G 0 7 1 とボタン表示 0 0 2 S G 0 7 2 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 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇し、可動体 3 2 B を強調するエフェクト表示 0 0 2 S G 0 7 3 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 5 3 (E) 参照）。

【 0 5 8 1 】

次いで、味方キャラクターが敵キャラクター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、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 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、「2 2 2」）が仮停止表示される（図 5 3 (F) 参照）。

【 0 5 8 2 】

そして、図 5 3 (G) に示されるように、S P リーチ演出の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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、「2 2 2」）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ー 0 0 2 S G 0 7 4 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 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に点火していく（図 5 3 (H) 参照）。

【 0 5 8 3 】

図 5 5 (A) に示すように、各図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 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 0 0 2 S G 0 7 5 は、図 5 5 (B) ~ (D) に示すように、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周縁に沿って増加していき、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字の近傍に表示される。また、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 を構成する炎の画像は、図 5 5 (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 0 0 2 S G 0 7 5 A、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 B、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 C) 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 0 0 2 S G 0 7 5 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 5 3 (J) 参照)。

10

【 0 5 8 4 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B 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 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後 (図 5 3 (K) 参照)、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 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、「 2 3 2 」) が仮停止表示される (図 5 3 (L) 参照)。

【 0 5 8 5 】

そして、図 5 3 (M) に示されるように、報知演出 (S P リーチ演出) の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ (例えば、「 2 3 2 」) が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 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 5 3 (N) 参照)。

20

【 0 5 8 6 】

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 5 3 (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、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ (例

30

【 0 5 8 7 】

そして、図 5 4 (P) に示されるように、報知演出 (S P リーチ演出) の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示され、第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 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、「 2 2 2 」) が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 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 5 4 (Q) 参照)。

【 0 5 8 8 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B 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 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後 (図 5 3 (K) 参照)、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 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、「 2 3 2 」) が仮停止表示される (図 5 4 (R) 参照)。

40

【 0 5 8 9 】

そして、図 5 4 (S) に示されるように、報知演出 (S P リーチ演出) の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示され、第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ (例えば、「 2 3 2 」) が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示さ

50

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

10

20

30

40

50

仮停止表示される一方で（図 5 6（A 5）参照）、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は、再度停止位置を通過して上方に移動する（図 5 6（A 6）参照）。このように、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 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 L 3 は、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 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 L 2 よりも小さい（ $L 3 < L 2$ ）。最後に、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が下方に移動して停止位置に仮停止表示される（図 5 6（A 7）参照）。

【0 5 9 9】

尚、図 5 6（A 6）においてキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 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 2 3（A）に示す変動開始アクション A 4 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。

10

【0 6 0 0】

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はなく、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。

【0 6 0 1】

また、複数の表示部のうち第 1 表示部（例えば、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 及び情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3）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 0 0 2 S G 0 5 1 とキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2）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 0 0 2 S G 0 5 1 と他方のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 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。

20

【0 6 0 2】

（変形例 3）

次に、本発明の変形例 3 について、図 5 7 に基づいて説明する。図 5 7 は、（A）～（D）は本発明の変形例 3 を示す図である。

【0 6 0 3】

30

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 5 L、5 C、5 R の停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図 2 1（A 2）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 5 7（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。

【0 6 0 4】

そして、可変表示され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 5 7（A）、（B）参照）、変動停止アクションを行う場合（図 5 7（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。

40

【0 6 0 5】

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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R 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 5 L

50

、5 C、5 R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5 L、5 C、5 R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5 L、5 C、5 R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5 L、5 C、5 R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9 a、枠ランプ9 b、可動体ランプ9 d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。

10

【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、S P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S P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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【符号の説明】

【0619】

40

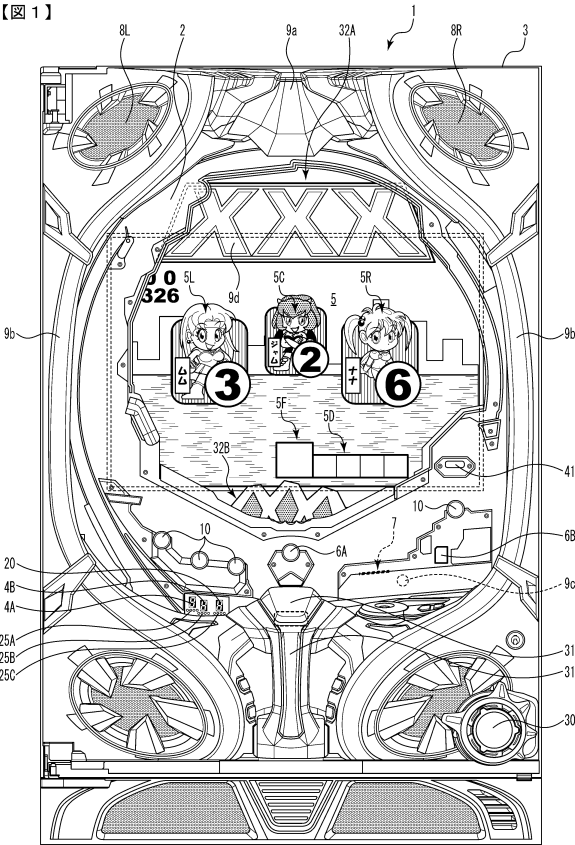
1	パチンコ遊技機
4 A	第1特別図柄表示装置
4 B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用CPU

50

【 図 面 】

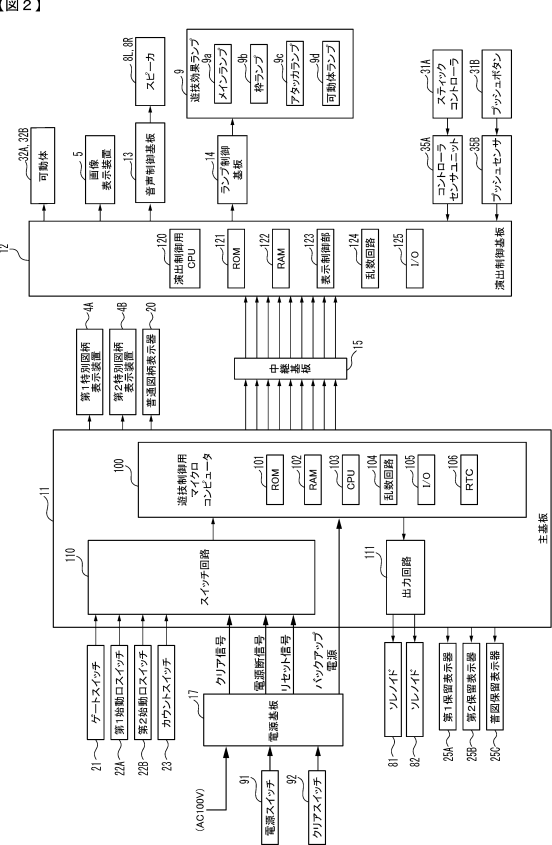
【 図 1 】

【 図 1 】



【 図 2 】

【 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

10

20

30

40

50

【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

10

【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%)

20

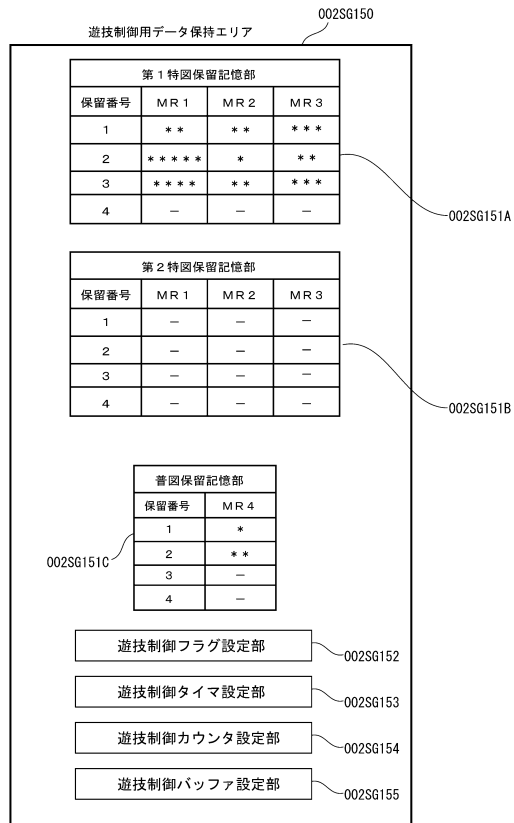
30

40

50

【図 9】

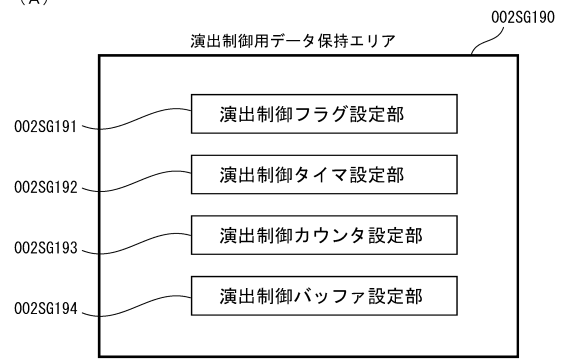
【図 9】



【図 10】

【図 10】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 002SG194A

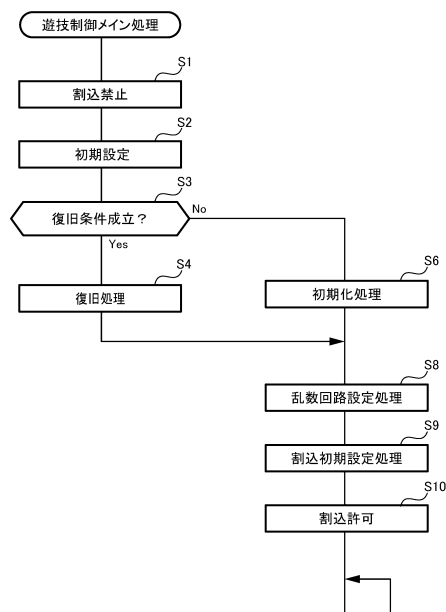
	バッファ番	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第 1 特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第 2 特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

10

20

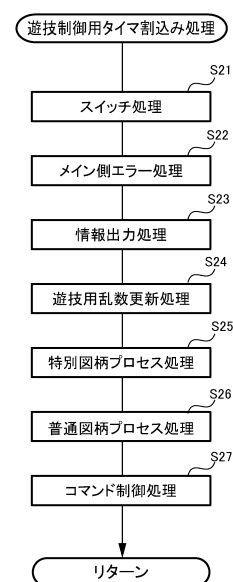
【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】

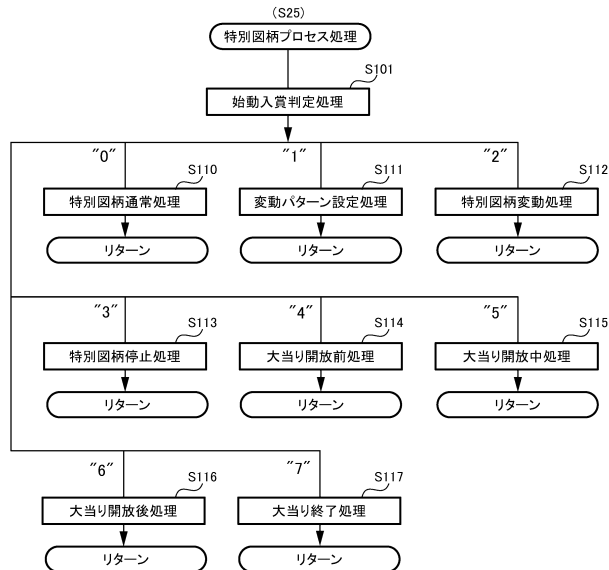


30

40

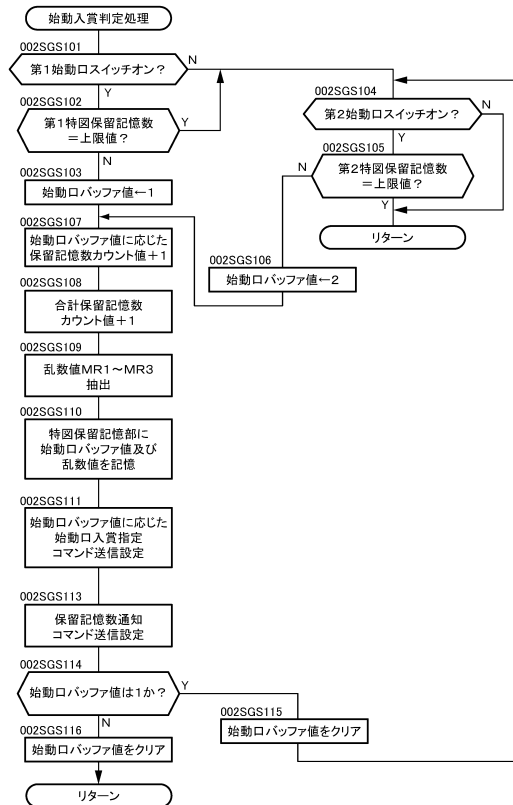
50

【図 13】



【図 14】

【図 14】

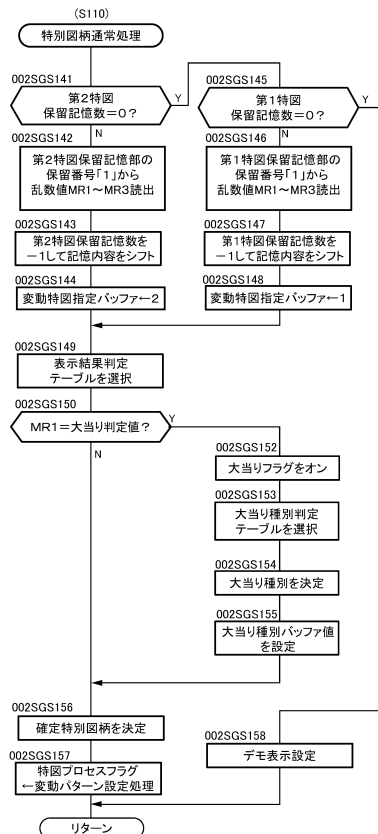


10

20

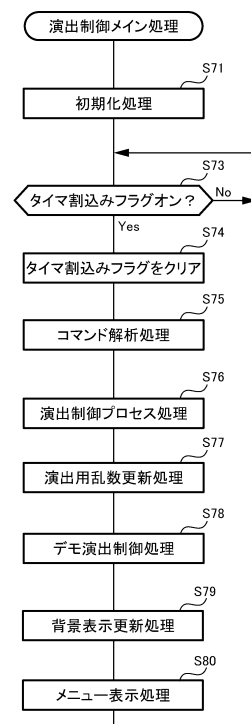
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



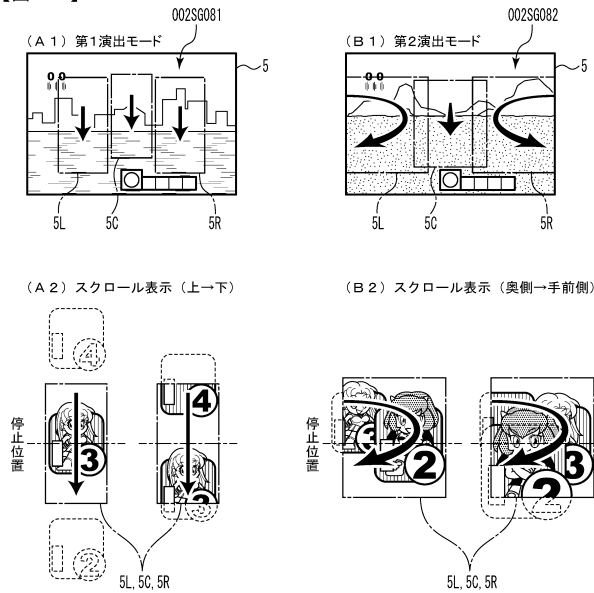
30

40

50

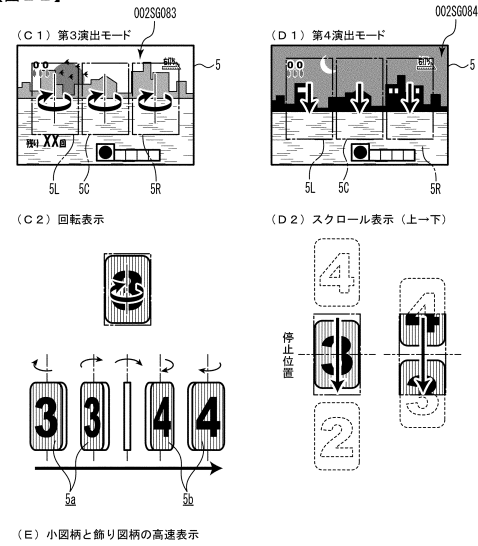
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】



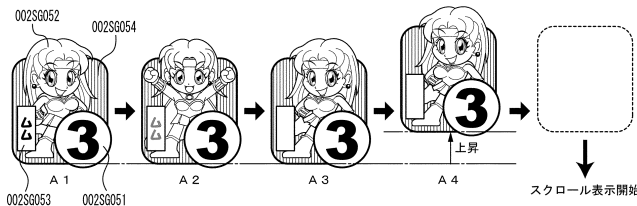
10

20

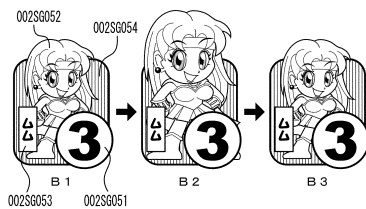
【図 2 3】

【図 2 3】

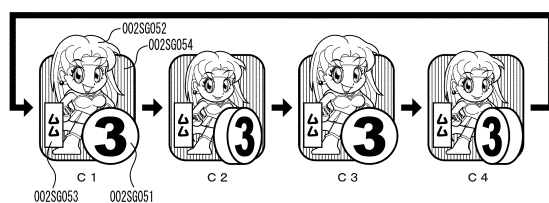
(A) 飾り図柄の変動開始アクション (キャラクタ左右反転・名前消去)



(B) 飾り図柄の変動停止アクション (キャラクタ拡大・復元)



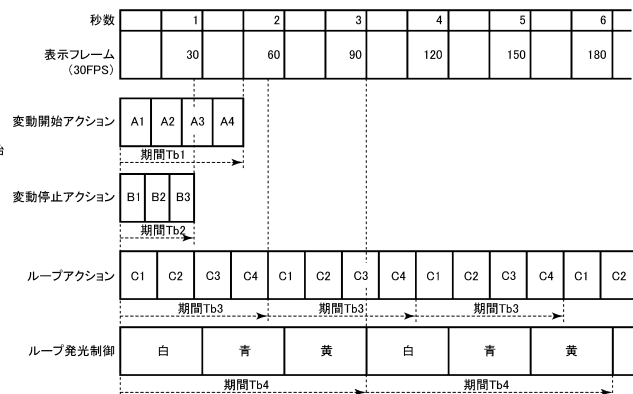
(C) 飾り図柄のループアクション (キャラクタ縮小→復元・数字往復回転)



【図 2 4】

【図 2 4】

(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]



30

40

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

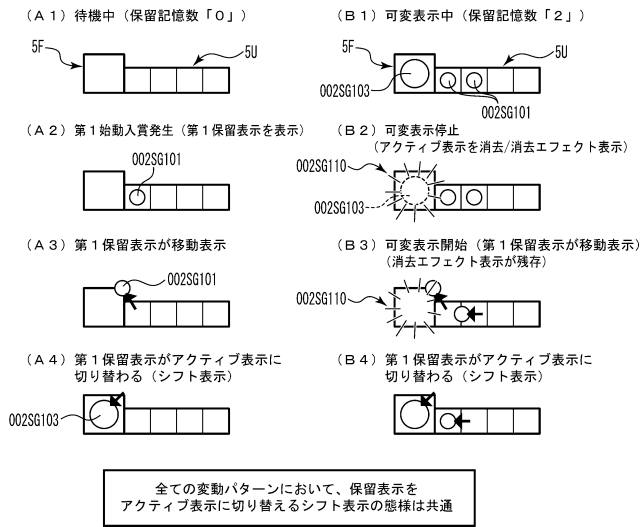


50

【図 25】

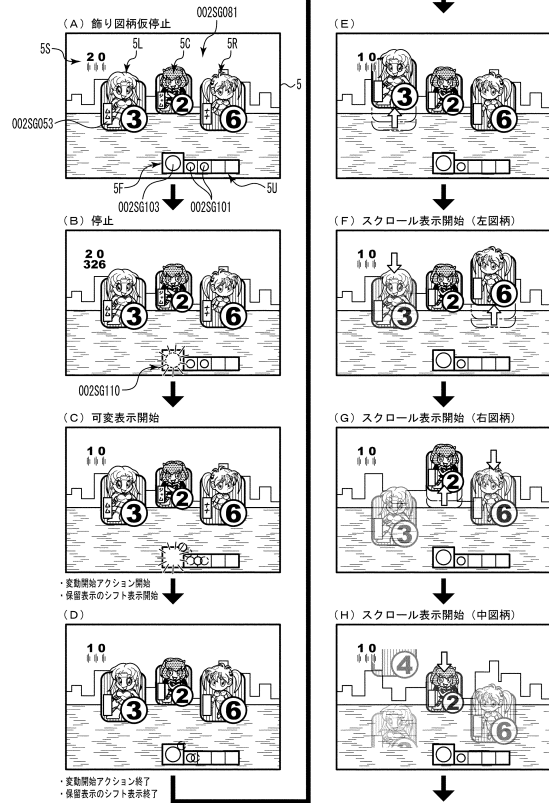
【図 25】

保留表示の動作例



【図 26】

【図 26】 可変表示開始 [第 1 演出モード]

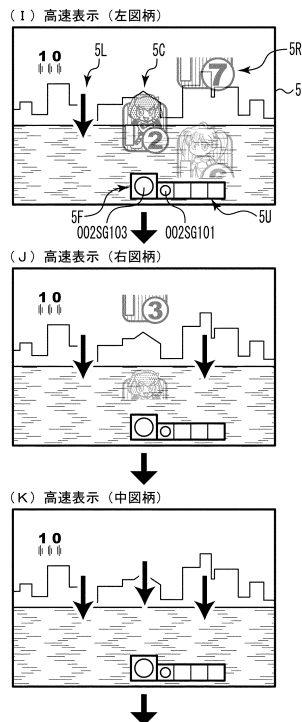


10

20

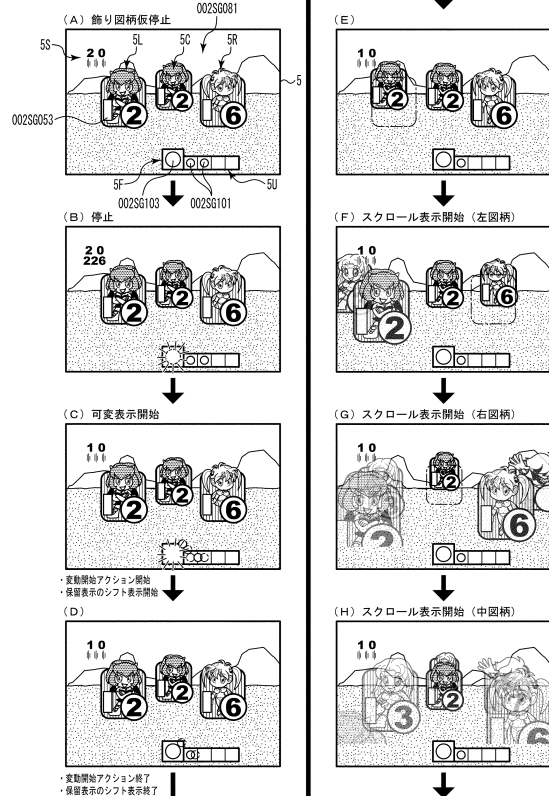
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】 可変表示開始 [第 2 演出モード]



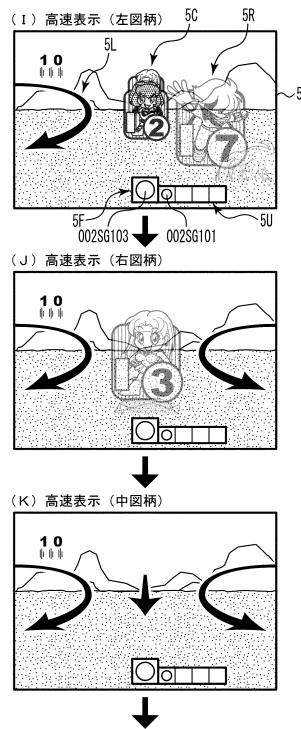
30

40

50

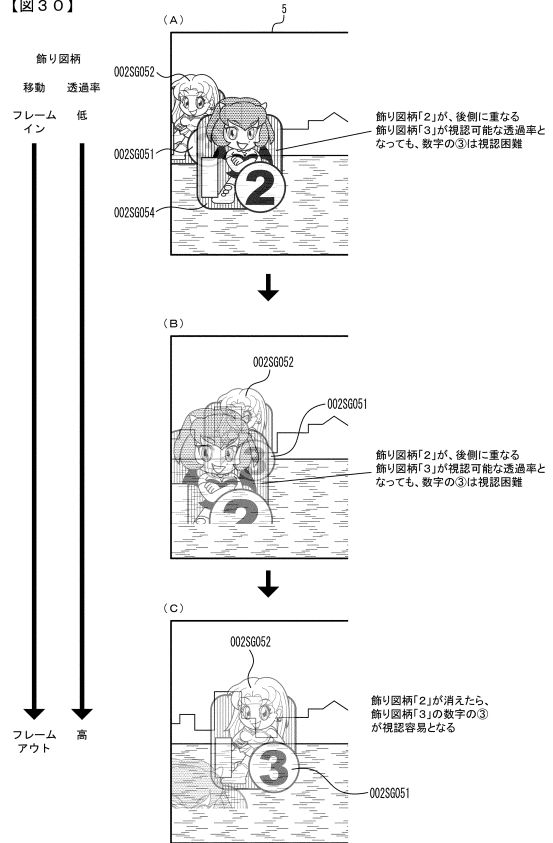
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】

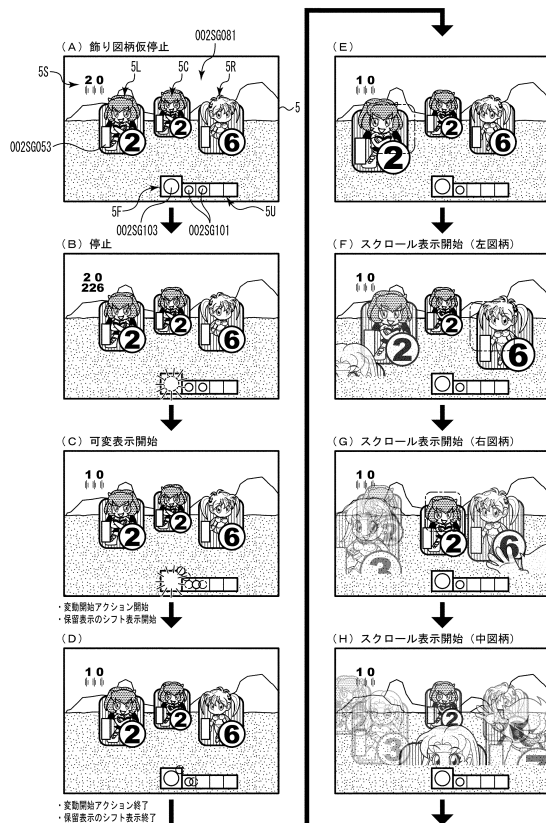


10

20

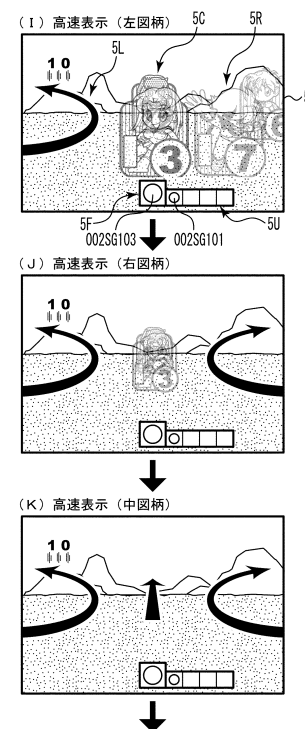
【図 31】

【図 31】 可変表示開始 [変形例 1]



【図 32】

【図 32】



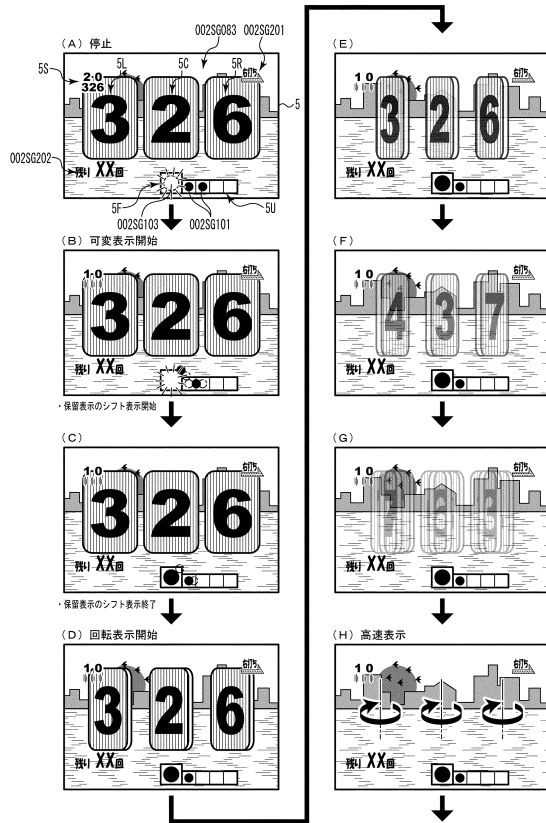
30

40

50

【図 3 3】

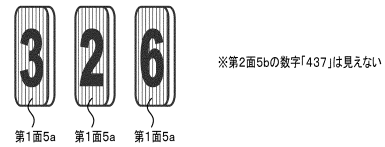
【図 3 3】 可変表示開始 [第 3 演出モード]



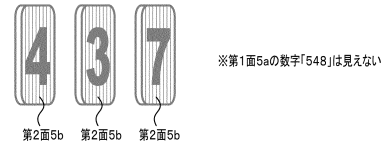
【図 3 4】

【図 3 4】

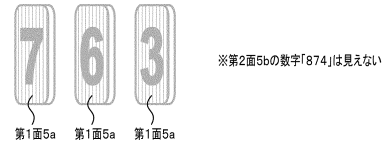
(A) 半透明状態 (第 1 透過率)



(B) 半透明状態 (第 2 透過率)



(C) 半透明状態 (第 3 透過率)

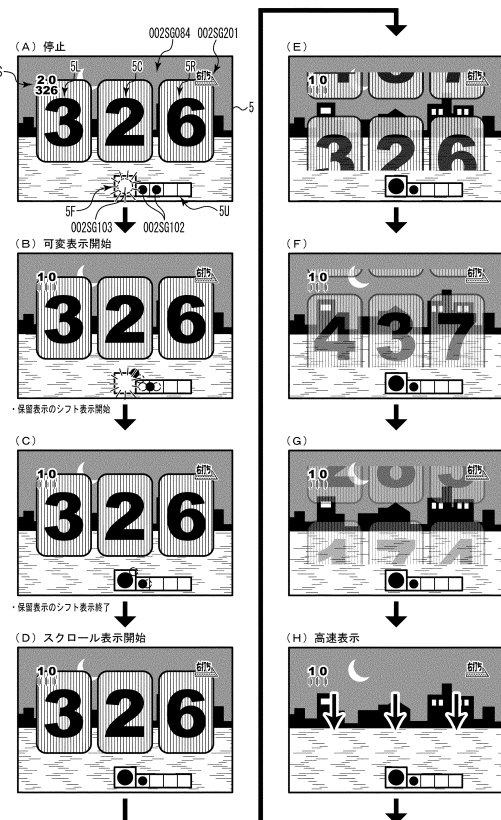


10

20

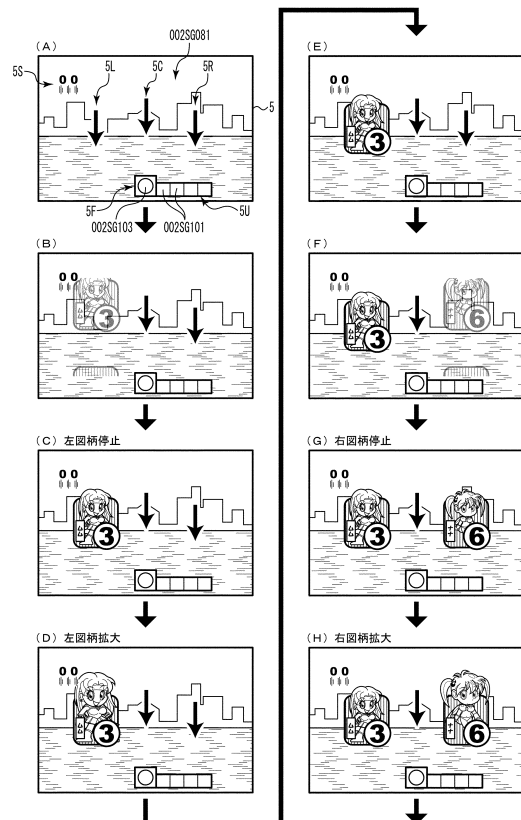
【図 3 5】

【図 3 5】 可変表示開始 [第 4 演出モード]



【図 3 6】

【図 3 6】 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]



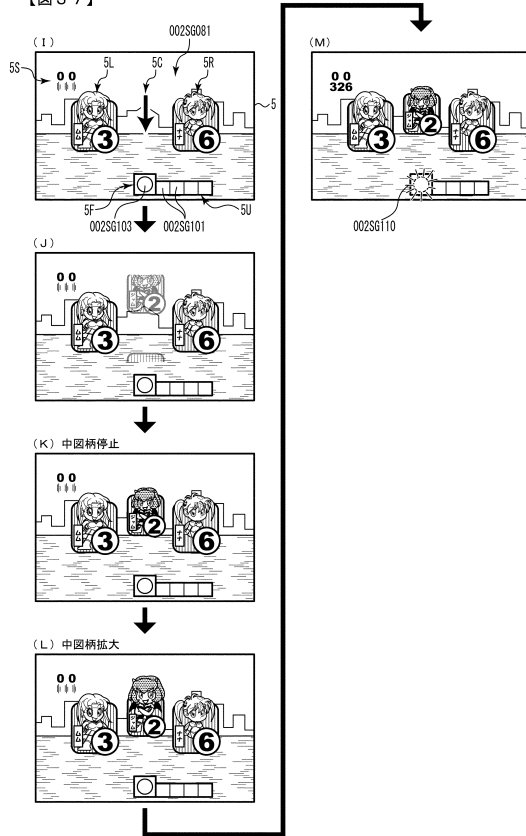
30

40

50

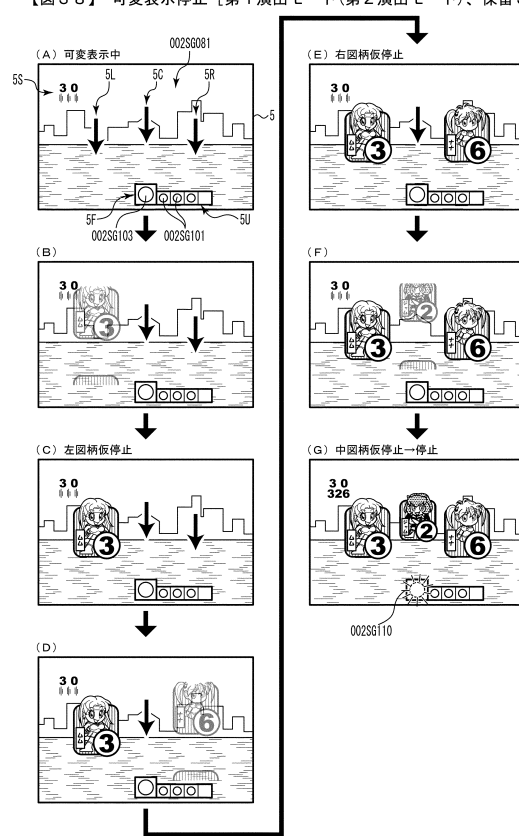
【図 37】

【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]

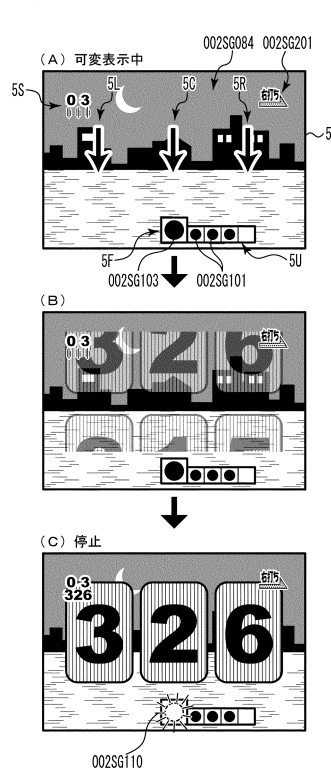


10

20

【図 39】

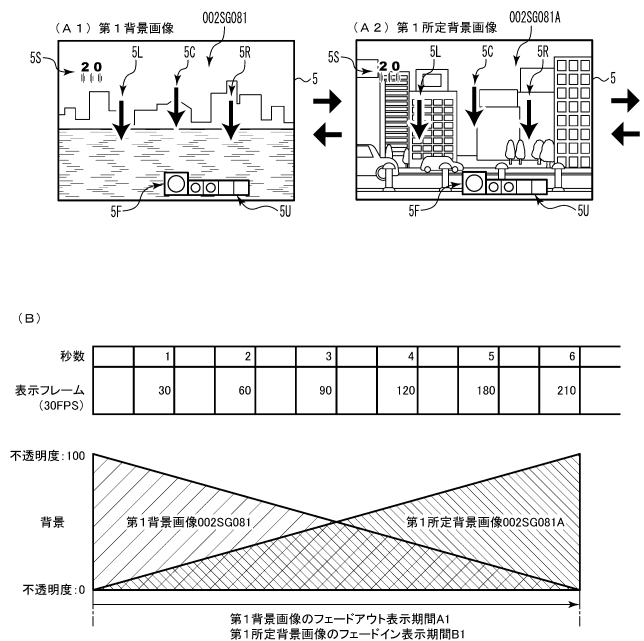
【図 39】 可変表示停止 [第 4 演出モード(第 3 演出モード)]



【図 40】

【図 40】

背景画像



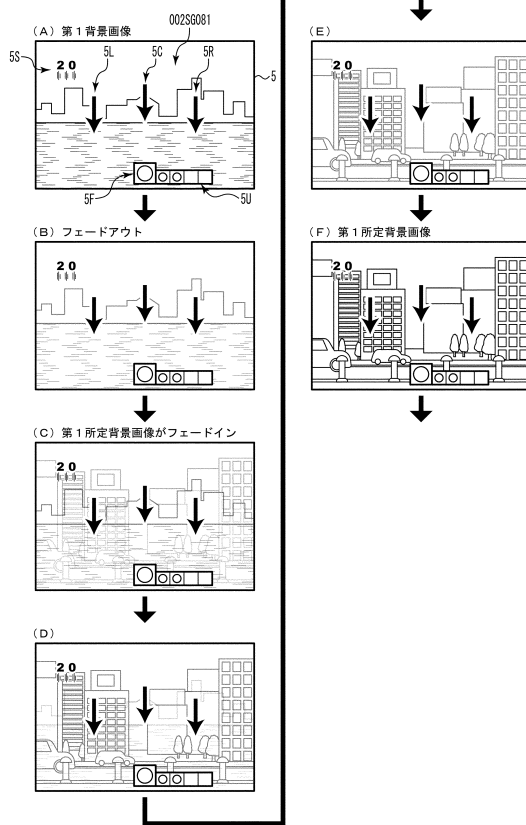
30

40

50

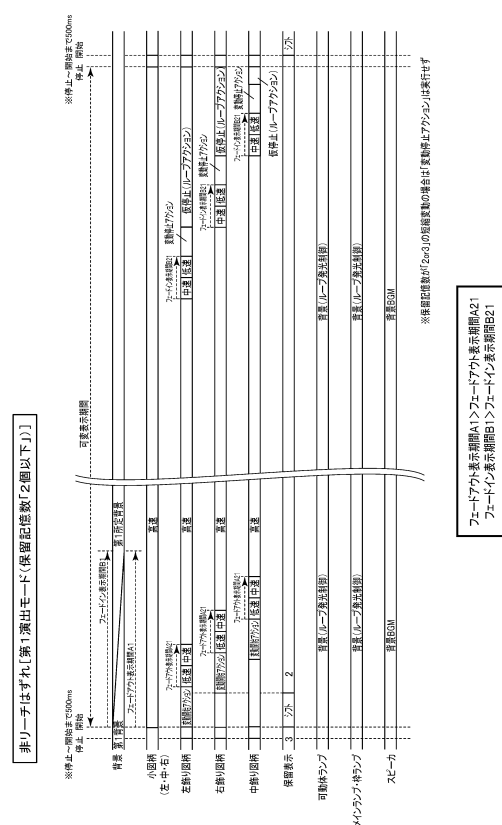
【図 4 1】

【図 4 1】 背景変化の流れ



【図 4 2】

【図 4 2】

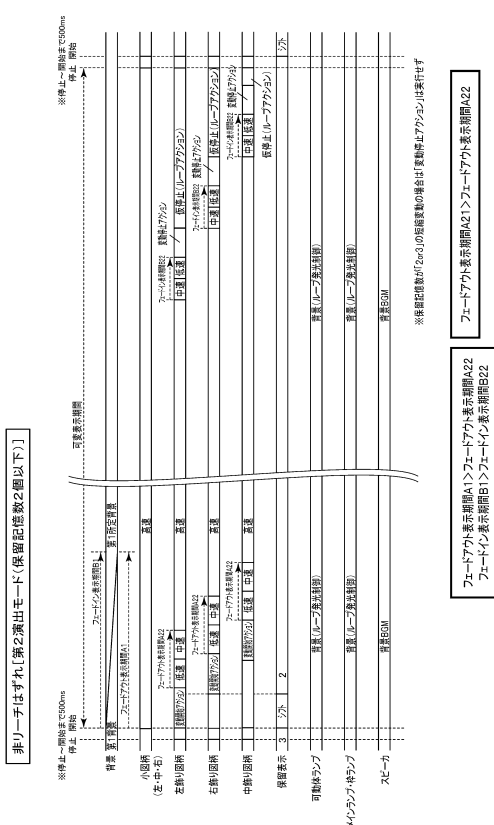


10

20

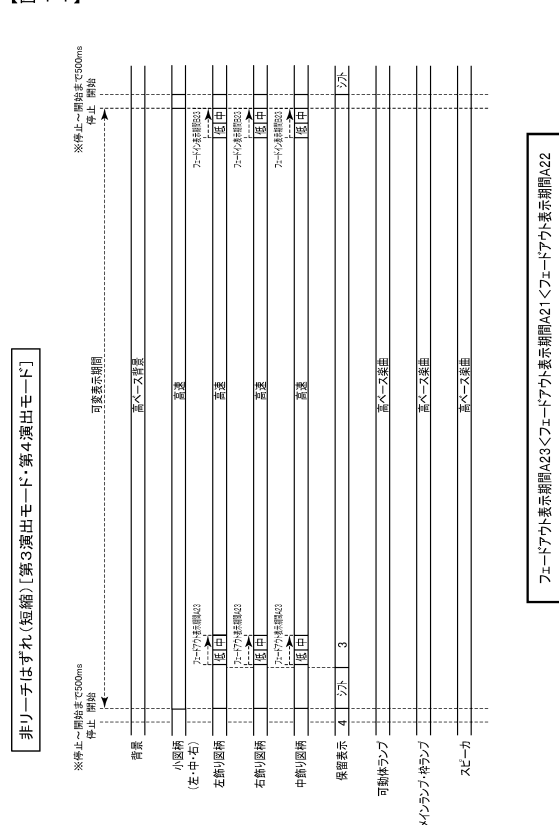
【図 4 3】

【図 4 3】



【図 4 4】

【図 4 4】



30

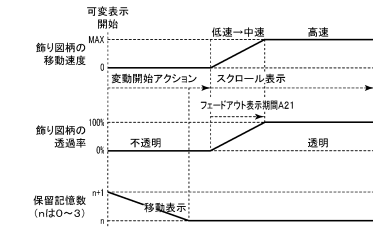
40

50

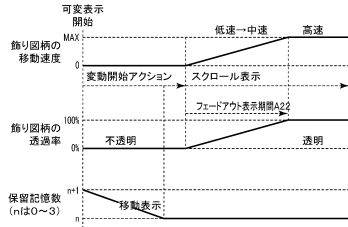
【 図 4 5 】

【図 45】

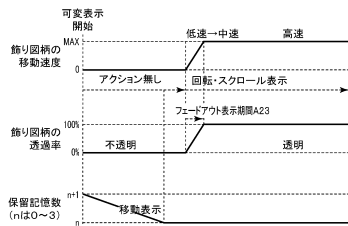
(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]



(B) 飾り図柄と保留表示〔低ベース時（第2演出モード）〕

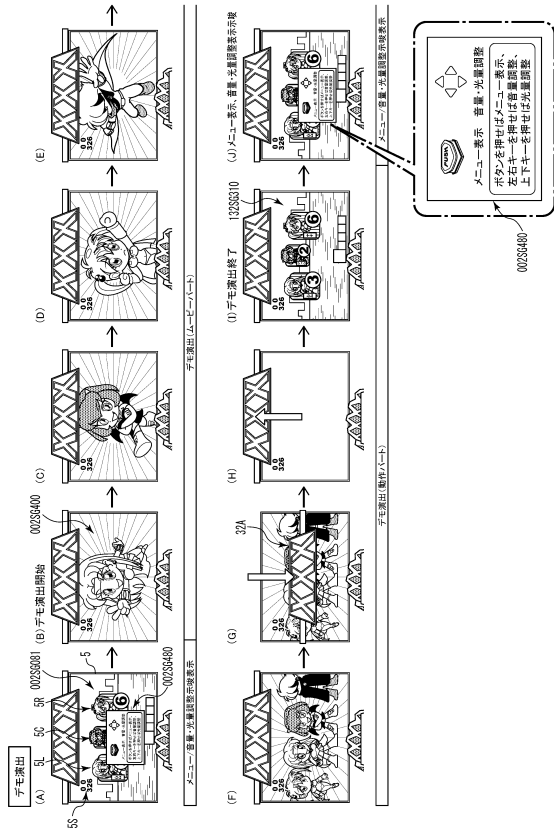


(C) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第3・第4演出モード)]


$$A_{23} < A_{21} < A_{22}$$

【 図 4 6 】

【图 4 6】

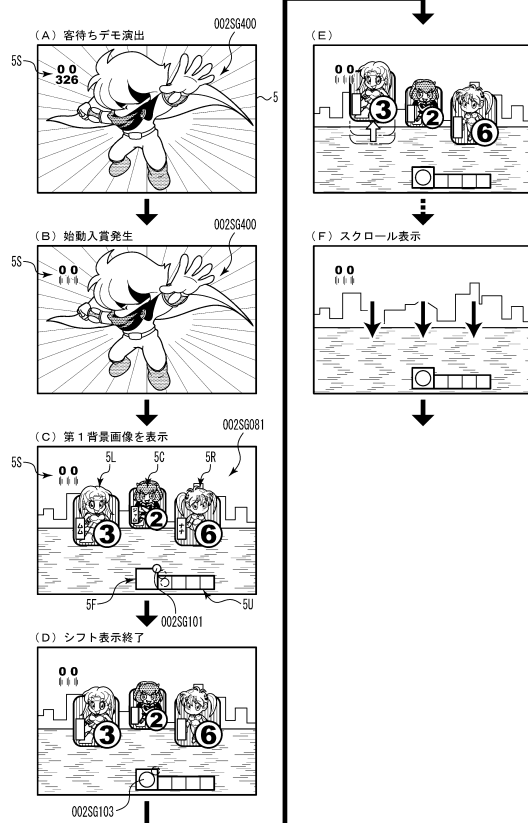


10

20

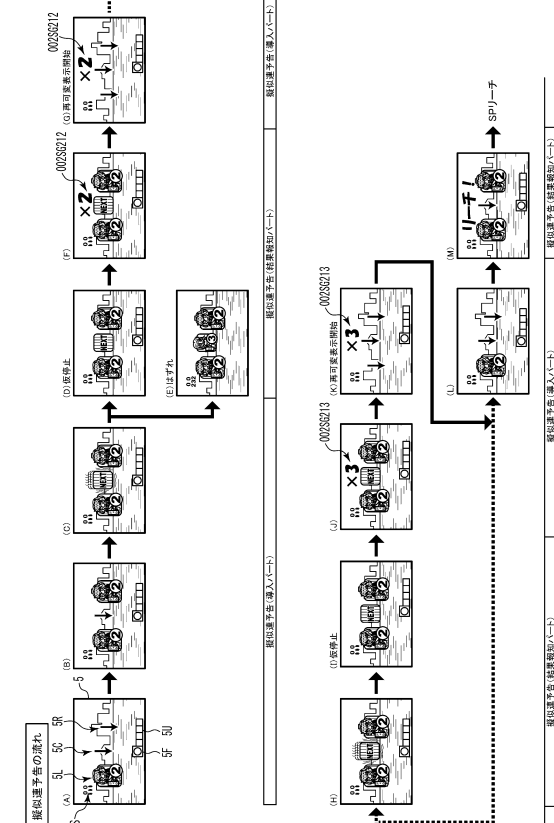
【 図 4 7 】

【图 4 7】



【 図 4 8 】

【図 48】



30

40

【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

図柄色

擬似連回数表示色

(B 1)



青色

×2

青色 or 赤色

(B 2)



赤色

×3

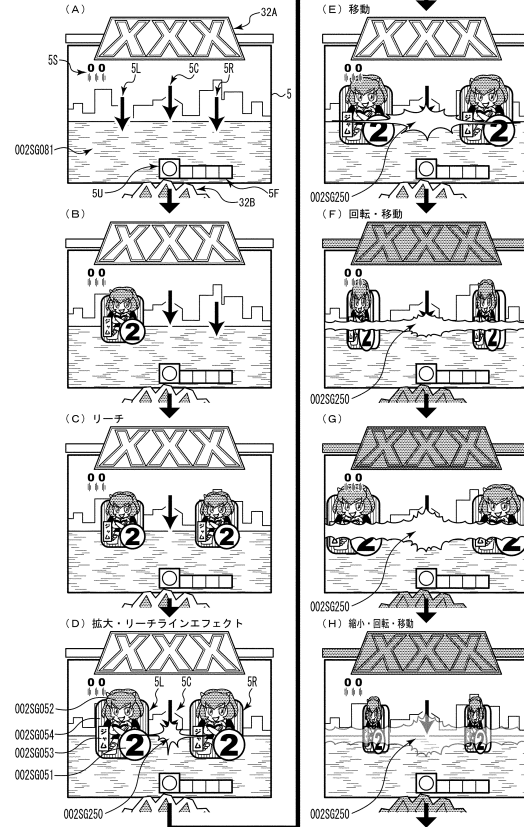
青色 or 赤色

(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
図柄色と非同色	10%	30%	90%
図柄色と同色	90%	70%	10%

【図 50】

【図 50】リーチ演出の流れ

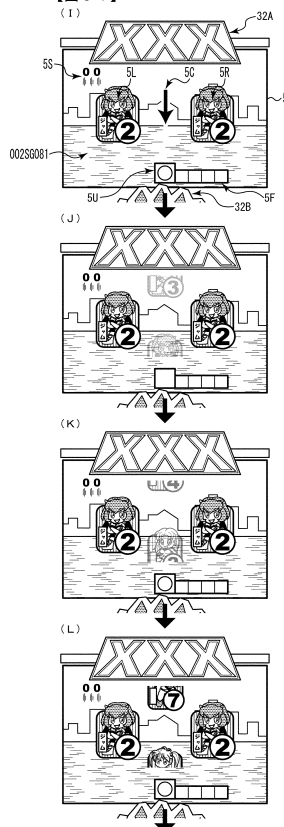


10

20

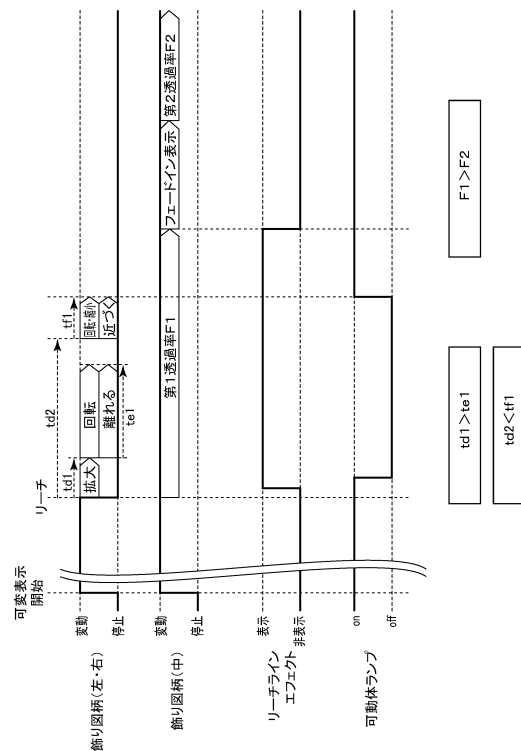
【図 51】

【図 51】



【図 52】

【図 52】



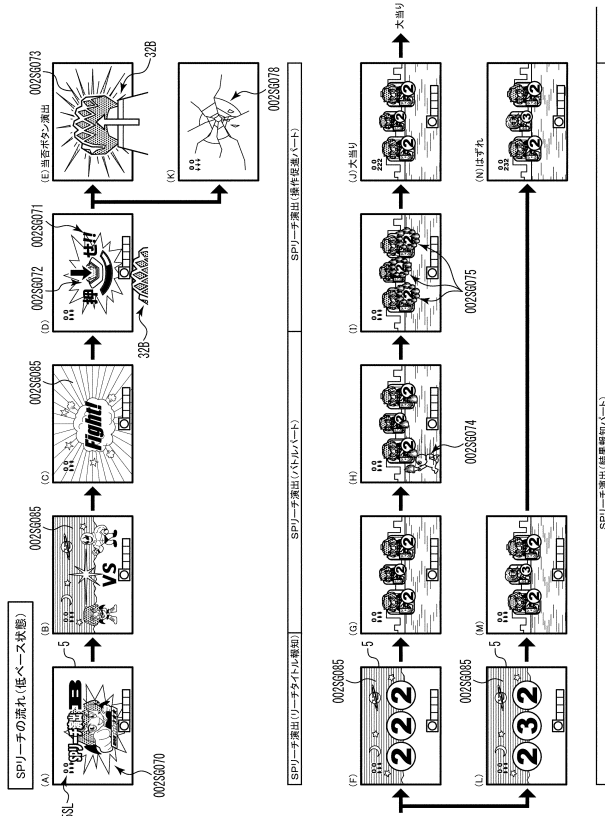
30

40

50

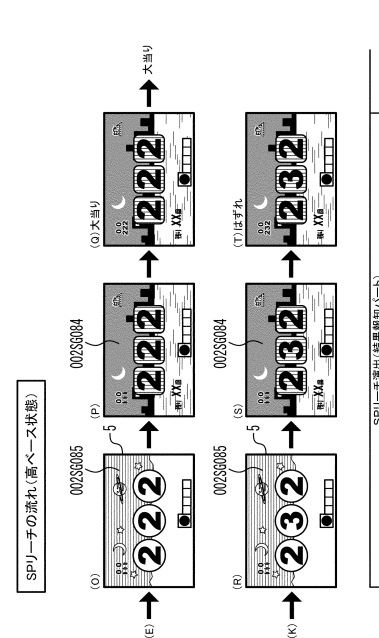
【図 5 3】

【図 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】

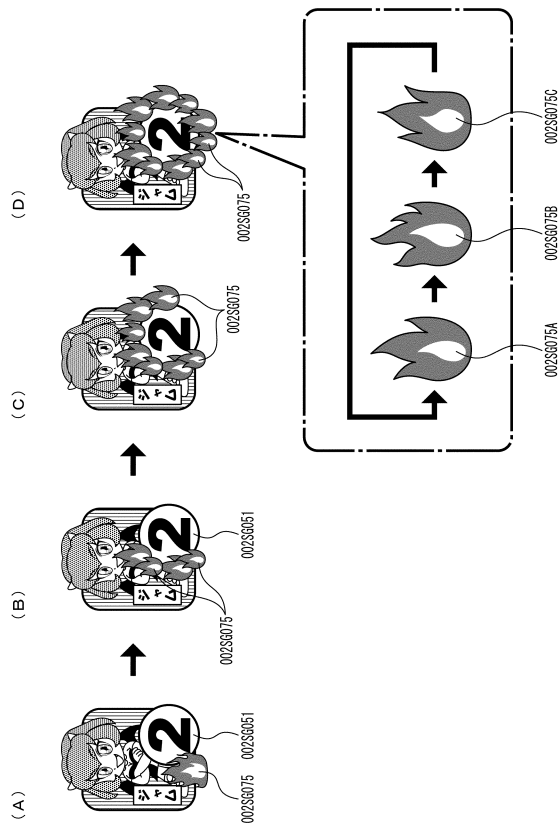


10

20

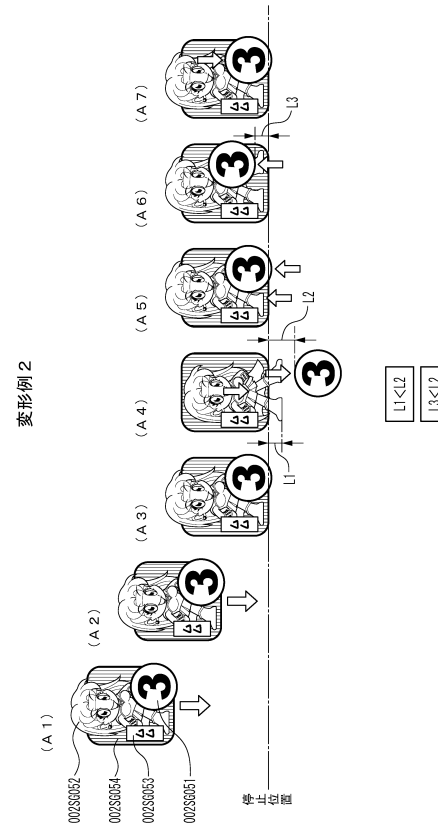
【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

【図 5 6】



30

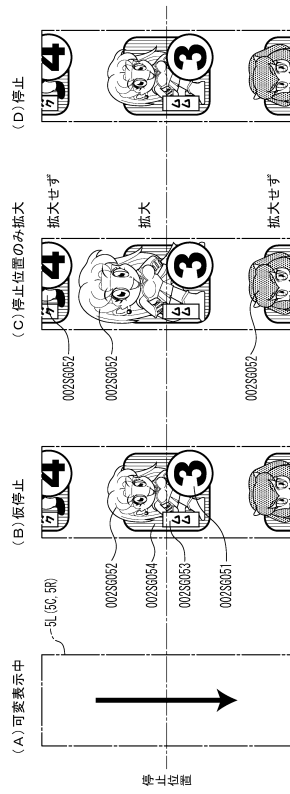
40

50

【図 5 7】

【図 5 7】

変形例 3



10

20

30

40

50