(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7346230号
(P7346230)

(45)発行日　令和5年9月19日(2023.9.19)

(24)登録日　令和5年9月8日(2023.9.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ

請求項の数　１　（全186頁）

(21)出願番号　特願2019-186690(P2019-186690)
(22)出願日　令和1年10月10日(2019.10.10)
(65)公開番号　特開2021-61890(P2021-61890A)
(43)公開日　令和3年4月22日(2021.4.22)
審査請求日　令和4年6月14日(2022.6.14)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段とを備え、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、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御されているときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、前記特定表示を消去する特定表示消去演出を実行可能な消去演出実行手段と、

前記演出制御手段が前記有利状態の制御の開始を示す特定情報を前記遊技制御手段から受信したことにより、前記有利状態に制御に対応した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が当該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材と、

を備え、
前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、
前記特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで前記特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後であって前記特定情報が受信されたタイミングで前記特定表示を消去する特別制御を実行可能であり、
前記所定事象は、前記特定表示消去演出を実行するための処理が正常に実行されなかったことである
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、液晶表示器などの表示手段やＬＥＤ（発光ダイオード）などの発光手段といった電子部品を備えたものがある。
【０００３】
この種の遊技機として、例えば、大当り発生時に存在していた保留記憶情報の範囲内で次の大当りが連続的に発生することを報知する保留連報知演出を実行するものがあった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１８－９９３０９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記特許文献１に記載の遊技機において、次の大当りとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。
【０００６】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に演出を実行可能な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】
【０００７】
手段Ａの遊技機は、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段とを備え、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、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御されているときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段と、
前記特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、前記特定表示を消去する特定表示消去演出を実行可能な消去演出実行手段と、
前記演出制御手段が前記有利状態の制御の開始を示す特定情報を前記遊技制御手段から受信したことにより、前記有利状態に制御に対応した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、
前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が当該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、
遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品と、
前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材と、
を備え、
前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、
前記特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで前記特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後であって前記特定情報が受信されたタイミングで前記特定表示を消去する特別制御を実行可能であり、
前記所定事象は、前記特定表示消去演出を実行するための処理が正常に実行されなかったことである
ことを特徴とする。
（１）の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、７５ＳＧ００１）であって、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、
前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、
を備え、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有し（図１０－１２参照）、
前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、
さらに、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、
前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうことを防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【０００８】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（２）～（６）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１８－９９３０９号公報に示されているような、大当り発生時に存在していた保留記憶情報の範囲内で次の大当りが連続的に発生することを報知する保留連報知演出を実行するものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、次の大当りとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあり、この点に鑑み、好適に演出を実行可能な遊技機の提供が求められている。

【０００９】

（２）の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【００１０】

（３）上記（２）の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パターン指定コマンド）を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまう

こと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【００１１】

（４）上記（３）の遊技機において、

前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、

前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する（例えば図１３－９（Ｈ）～（Ｊ））ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【００１２】

（５）上記（２）から（４）のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである（例えば図１３－４）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状況で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【００１３】

（６）上記（２）から（５）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記第２態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第１態様から前記第２態様に変更する制御を実行可能である（例えば図１３－１１）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第２態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【００１４】

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も良いし、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】

【００１５】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】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】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４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】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６】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７】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８－１】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る演出制御基板の構成例を示す図である。

【図８－２】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る記憶エリアの構成例を示す図である。

【図８－３】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。

【図８－４】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。

【図８－５】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示制御例を示す図である。

【図８－６】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。

【図８－７】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。

【図８－８】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図８－９】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図９－１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。
【図９－３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－４】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－５】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像処理の実行例を示す図である。
【図９－６】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像表示例を示す図である。
【図９－７】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。
【図９－８】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る描画処理パターンの決定例を示す図である。
【図９－９】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行期間を示す図である。
【図９－１０】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図１０－１】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１０－２】特徴部７５ＳＧとしての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１０－３】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。
【図１０－４】図１０－３のＡ－Ａ断面図である。
【図１０－５】導光板装置を示す正面図である。
【図１０－６】（Ａ）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－７】（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。
【図１０－８】第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。
【図１０－９】（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。
【図１０－１０】（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。
【図１０－１１】（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１２】図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－１３】（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。
【図１０－１４】（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニットの要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。
【図１０－１５】第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。
【図１０－１６】同系色を説明するための図である。
【図１０－１７】（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１８】（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。
【図１０－１９】（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２０】（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－２１】（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。
【図１０－２２】図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。

【図１０－２３】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。
【図１０－２４】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２５】第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。
【図１０－２６】（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。
【図１１－１】特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図１１－２】当り種別表を示す図である。
【図１１－３】各乱数を示す説明図である。
【図１１－４】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１１－６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１１－７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図１１－８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１１－９】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図１１－１０】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図１１－１１】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１１－１２】報知演出の演出例を示す表示画面図である。
【図１１－１３】報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、Ｖ態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－１４】報知演出処理を示すフローチャートである。
【図１２－１】特徴部００３ＡＫの保留連報知設定処理を示すフローチャートである。
【図１２－２】特徴部００３ＡＫの演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。
【図１２－３】特徴部００３ＡＫの保留連報知処理における決定割合を示す図である。
【図１２－４】特徴部００３ＡＫの消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１２－５】特徴部００３ＡＫの変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１２－６】特徴部００３ＡＫの変化演出設定処理を示すフローチャート等である。
【図１２－７】特徴部００３ＡＫの消去演出処理を示すフローチャートである。
【図１２－８】特徴部００３ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１２－９】特徴部００３ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１２－１０】特徴部００３ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１２－１１】特徴部００３ＡＫの変形例の変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３－１】特徴部０１０ＡＫの保留連報知設定処理を示すフローチャートである。
【図１３－２】特徴部０１０ＡＫの演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。
【図１３－３】特徴部０１０ＡＫの保留連報知設定処理における決定割合を示す図である。
【図１３－４】特徴部０１０ＡＫの消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１３－５】特徴部０１０ＡＫの消去演出設定処理を示すフローチャート等である。
【図１３－６】特徴部０１０ＡＫの消去演出処理を示すフローチャートである。
【図１３－７】特徴部０１０ＡＫの第２消去演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３－８】特徴部０１０ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１３－９】特徴部０１０ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１３－１０】特徴部０１０ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１３－１１】特徴部０１０ＡＫの演出動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】

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。

【００１７】

（形態）

形態１の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【００１８】

形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、

を備え、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【００１９】

形態３の遊技機は、形態１または２に記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は、前記特定部材（例えば、ベース部材３０１の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【００２０】

形態４の遊技機は、形態１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部３Ａ）を備え、

前記突出部は、前記電子部品よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。

【００２１】

形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材６０１，８０１）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【００２２】

形態６の遊技機は、形態１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。
【００２３】
形態７の遊技機は、形態１～６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有する（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２４】
形態８の遊技機は、形態１～７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は回路基板であり、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線３２０）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。
【００２５】
形態９の遊技機は、形態７または８に記載の遊技機であって、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄ）を有し、
前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる。
【００２６】
形態１０の遊技機は、形態１～９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部４２０）を備える（図１０－１９参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２７】
形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記装飾部は複数の装飾部を含み、
前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、
前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２８】
形態１２の遊技機は、形態１～１１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材４０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する境界対応領域（例えば、凸部４１０）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部４１０以外の領域）とを有し、

前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界を遊技者から境界対応領域を透して視認しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【００２９】

形態１３の遊技機は、形態１１または１２に記載の遊技機であって、

前記装飾部（例えば、装飾部４２０）には、ロゴタイプ（例えば、「Ｖ」の文字）が表示されている（図１０－１９参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者がロゴタイプに注目して電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【００３０】

形態１４の遊技機は、形態１１～１３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）を含む（図１０－１８参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【００３１】

形態１５の遊技機は、形態１４に記載の遊技機であって、

前記発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光がインナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が面発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【００３２】

形態１６の遊技機は、形態１～１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材８０１）の周辺に、前記電子部品及び前記特定部材よりも視認性が高い演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）が設けられる（図１０－２０参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、演出手段の視認性が電子部品の視認性よりも高いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【００３３】

形態１７の遊技機は、形態１６に記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも遊技者側（前面側）に設けられている（図１０－２２参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【００３４】

形態１８の遊技機は、形態１６または１７に記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも大きい（図１０－２０参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３５】
形態１９の遊技機は、形態１６～１８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）の色よりも視認性が高い色とされている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３６】
形態２０の遊技機は、形態１６～１９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、遊技者側に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ）を有する（図１０－２１（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３７】
形態２１の遊技機は、形態１～２０のいずれかに記載の遊技機であって、
透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａ）をさらに備え、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）に進入した光を所定方向（例えば、Ｔ方向）へ透過する透過率（例えば、ＸＡ％、ＸＢ％）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Ｙ％）よりも低い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００３８】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２）よりも厚い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００３９】
形態２３の遊技機は、形態１～２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は所定色に着色され、
前記所定色は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）と同系色である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００４０】
（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。
【００４１】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００４２】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００４３】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【００４４】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００４５】

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。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】
　また、遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００５０】
　画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００５１】
　入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【００５２】
　可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、ソレノイド８１によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００５３】
　遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００５４】
　入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図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。
【００５５】
　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。
【００５６】
　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。
【００５７】
　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。
【００５８】
　遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどから

なり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００５９】

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

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００６３】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００６４】

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

【００６５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００６６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。

【００６７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。

【００６８】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００６９】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００７５】

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

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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

【００７９】
小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。
【００８０】
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。
【００８１】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【００８２】
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。
【００８３】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【００８４】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【００８５】
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。
【００８６】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。
【００８７】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００８８】
（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００９５】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリー

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

【００９６】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００９７】

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。

【００９８】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００９９】

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

【０１００】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０１０１】

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

【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。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【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】
　ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０１０８】
　主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【０１０９】
　演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１１０】
　演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１１１】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、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、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１２２】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給

が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１２３】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１２４】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１２５】

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

【０１２６】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックア

ップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１３０】

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

【０１３１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１３２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４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４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１３３】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１３４】

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

【０１３５】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断

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

【０１３６】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４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）。

【０１３７】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１３８】

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

【０１３９】

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」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第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）。

【０１４０】

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

【０１４１】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パター

ンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０１４８】

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

【０１４９】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０１５０】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１５１】

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

【０１５２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図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６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１５３】

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

【０１５４】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割

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

【０１５５】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１５９】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１６０】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表

示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１６４】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１６５】
　ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０１６６】
　ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１６７】
　ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０１６８】
　（基本説明の変形例）
　この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。
【０１６９】
　上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１７０】
　特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１７１】
　上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１７２】
　本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０１７３】
　そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０１７４】
　なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１７５】
　（設定値に関する特徴部の説明）
　以下、パチンコ遊技機１における設定値に関する特徴部について説明する。
【０１７６】
　パチンコ遊技機１の主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。
【０１７７】
　これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板１１とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。
【０１７８】
　錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機１の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。
【０１７９】
　基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板１１に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。
【０１８０】
　表示モニタは、第１表示部、第２表示部、第３表示部、第４表示部を備えている。表示

モニタの第１表示部～第４表示部は、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【０１８１】

パチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。

【０１８２】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１８３】

（特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する説明）

図８－１は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関し、演出制御基板１２に搭載された各種回路の構成例を示している。図８－１に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００、入力回路９１ＡＫ１２１、メモリコントローラ９１ＡＫ１２２、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５、ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６といった、各種回路が演出制御基板１２に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路１３５、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備えている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、命令デコーダ９１ＡＫ１４１、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２、映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７、表示駆動回路９１ＡＫ１４８を含んでいる。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、音声デコーダ９１ＡＫ１５１を含んでいる。

【０１８４】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、主基板１１から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤ、可動体３２などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が１チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイ

クロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備える一方で、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路９１ＡＫ１３５のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００の外部に設けられてもよい。

【０１８５】

入力回路９１ＡＫ１２１は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路９１ＡＫ１２１のバッファ回路は、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ９１ＡＫ１２２は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ９１ＡＫ１２３の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えば画像表示装置５における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ９１ＡＫ１２３が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置５の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、可動体３２などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えばＮＡＮＤ型フラッシュメモリといった、電気的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機１における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、読出専用の記憶装置として使用される。

【０１８６】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１に入力される。タイムアウト信号の発生により、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００を再起動させる。

【０１８７】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４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テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４には、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１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や決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。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されて

いる。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【０１８８】

ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＯＭ９１ＡＫ１２４から固定データを読み出す固定データ読出処理や、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【０１８９】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置５における画像表示の制御内容を決定する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、画像表示装置５の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＧＣＬ（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【０１９０】

命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令に含まれる命令部（命令コード）を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給される。命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、解読結果に応じた制御信号を生成し、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路９１ＡＫ１３３に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路９１ＡＫ１３５に供給されてもよい。

【０１９１】

デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された映像データは、映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力される。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データは、音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ９１ＡＫ１４３から出力された映像データは、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラク

タ画像レンダラ９１ＡＫ１４５やテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に供給してもよい。

【０１９２】

動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給された映像データを、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたキャラクタ画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたテキスト画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【０１９３】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７は、画像データを一時記憶して、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による画像データ処理のワークエリアを提供する。ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、ＣＧ用バッファなどの各領域を提供できればよい。ＣＧ用バッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置５に出力すればよい。

【０１９４】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の内部、または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といったＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスターデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置５の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置５の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置５の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路９１ＡＫ１４８へと供給されることで、画像表示装置５の側に出力されるようにしてもよい。

【０１９５】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置５の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Ｖブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Ｖブランクは、画像表示装置５の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Ｖブランクが開始されるごとに、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対してＶブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対して出力されてもよい。Ｖブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるＶブランク周期（第１描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のＶブランク周期（第２描画表示期間）おいては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第１描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第２描画表示期間にて画像表示装置５に向けて出力され、また、第２描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

【０１９６】

音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１には、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データが供給される。音声デコーダ９１ＡＫ１５１は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路９１ＡＫ１３３は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＲＯＭ９１ＡＫ１２４などに含まれることで、音声処理回路９１ＡＫ１３３の外部に設けられてもよい。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

【０１９７】

ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板１４やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、可動体３２などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ９１ＡＫ１３６は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

【０１９８】

図８－２は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１、９１ＡＫＭ０２、９１ＡＫＭ１１～９１ＡＫＭ１４が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１１と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１３とが、含まれている。

【０１９９】

記憶エリア９１ＡＫＭ０１は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され

、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されていればよい。

【０２００】

記憶エリア９１ＡＫＭ０２は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

【０２０１】

記憶エリア９１ＡＫＭ１１は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。

【０２０２】

記憶エリア９１ＡＫＭ１２は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１２に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。

【０２０３】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォン

トデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケーラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置５の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が画像処理プログラムを実行するときに用いられるので、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３と、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【０２０４】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。

【０２０５】

記憶エリア９１ＡＫＭ１４は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されてもよい。

【０２０６】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２に、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力され、音声データは音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給する。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込

んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１１の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【０２０７】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ９１ＡＫ１４３により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【０２０８】

図８－３は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。ＳＰリーチＡやＳＰリーチＢといった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセスデータが設定されたテーブルである。

【０２０９】

図８－３に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ０２、９１ＡＫＤ１１、９１ＡＫＤ１２のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が３０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が７０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が２０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が８０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が８０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が２０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が７０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が３０／１００である。

【０２１０】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の

場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

【０２１１】

リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【０２１２】

図８－４は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図８－４（Ａ１）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の構成例を示し、図８－４（Ａ２）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の構成例を示している。図８－４（Ｂ）は、ＳＰリーチＢのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の構成例を示している。

【０２１３】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-１６またはUTF-

8など)、JISコード（Shift_JISコードなど）といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばＴＴＭＬ（Timed Text Markup Language）といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【０２１４】

図８－５は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図８－５（Ａ１）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合における表示制御例を示し、図８－５（Ａ２）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合における表示制御例を示している。図８－５（Ｂ）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ００であるときに動画像の表示が開始され、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ１０であるときに動画像の表示が開始される。

【０２１５】

図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合には、図８－５（Ａ１）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０２～Ｔ０４は、いずれもタイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの期間に含まれている。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０８はタイミングＴ０７よりも後に到来するタイミングである。

【０２１６】

図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合には、図８－５（Ａ２）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２１７】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第１テキスト表示期間は、第１テキスト表示期間とは異なる第２テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０１からタイミングＴ

０５までの第１テキスト表示期間に、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間や、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第１テキスト表示期間は、一部の期間が第２テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第３テキスト表示期間と共通している。このように、第１テキスト表示期間は、第２テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第３テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第２テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通しており、第３テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通している。このように、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第３テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間と、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【０２１８】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第１構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３またはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された第２テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された第３テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された第４テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。この場合には、第１テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第３テキスト画像または第４テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【０２１９】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させ

、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２は、共通の動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ１１に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、１の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、１の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【０２２０】

図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合には、図８－５（Ｂ）に示すように、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１３からタイミングＴ１４までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ１２～Ｔ１４は、いずれもタイミングＴ１１からタイミングＴ１５までの期間に含まれている。タイミングＴ１５が経過した後には、タイミングＴ１６からタイミングＴ１７までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１８からタイミングＴ１９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２２１】

図８－６は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

【０２２２】

図８－６（Ａ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１の構成例を示している。図８－６（Ｂ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２の構成例を示している。図８－６（Ｃ１）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３の構成例を示している。図８－６（Ｃ２）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３の構成例を示している。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２には含まれていない。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１には含まれていない。

【０２２３】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第２構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【０２２４】
タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を第１表示態様とは異なる第２表示態様に変更して表示することができる。タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を第１～第３表示態様とは異なる第４表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第１表示態様のテキスト画像とともに第２表示態様のテキスト画像を表示した後には、第２表示態様のテキスト画像を第３表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第２表示態様のテキスト画像を第４表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【０２２５】
図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、

異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０５により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１５により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【０２２６】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【０２２７】

図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第１構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第２構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当り」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情

報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが１０.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが１１pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【０２２８】

図８－７は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。ＳＰリーチＡのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示が行われる。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が高くなる。したがって、ＳＰリーチＡのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当り期待度を異ならせることができる。

【０２２９】

図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２で共通する演出内容であり、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された「ＳＰリーチＡ」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００では、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【０２３０】
　また、図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。
【０２３１】
　図８－７（Ｂ１）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された「チャンス！！」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。
【０２３２】
　図８－７（Ｂ２）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により

指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、１のデータを変更して表示する場合には、１のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【０２３３】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「０」～「２５５」のうちいずれかのレベルとなるように、２５６段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置５の画面上における水平方向のｘ座標と垂直方向のｙ座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【０２３４】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【０２３５】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能

である。図８－７（Ｂ２）に示された演出実行例９１ＡＫＤ２２では、テキスト画像指定情報９１Ａ１３により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３６】

パチンコ遊技機１では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

【０２３７】

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫでは、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

【０２３８】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第１構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、例えばテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。１の動画像に付加されたテキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３９】

リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブ

ル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２４０】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当り」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【０２４１】

図８－８は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングＴ０４かたタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

【０２４２】

図８－８（Ａ）は、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【０２４３】

図８－８（Ｂ）は、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによ

りテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【０２４４】

図８－８（Ｃ）は、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４５】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【０２４６】

図８－９は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４７】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて

変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４８】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０２４９】

具体的な一例として、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素と第２構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

【０２５０】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

【０２５１】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される。このように

、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

【０２５２】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

【０２５３】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

【０２５４】

テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第２構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当り」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当り遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第２ラウンド数（例えば「７」）よりも多い第１ラウンド数（例えば「１５」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第２回数（例えば「５０」）よりも多い第１回数（例えば「１００」）となること、確変状態における大当り確

率が第２確率（例えば１／５０）よりも高い第１確率（例えば１／２０）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第２連チャン数（例えば「５」）よりも多い第１連チャン数（例えば「１０」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【０２５５】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【０２５６】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば１の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【０２５７】

テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばＶコントローラとなるスティックコントローラ３１Ａの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ３１Ａの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン３１ｂを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第１構

成要素や第２構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電気的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【０２５８】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機１における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合は、設定値が１であれば３５／１００（＝３５％）であり、設定値が２であれば３０／１００（＝３０％）であり、設定値が３であれば２５／１００（＝２５％）であり、設定値が４であれば２０／１００（＝２０％）であり、設定値が５であれば１５／１００（＝１５％）であり、設定値が６であれば１０／１００（＝１０％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合は、設定値が１であれば６５／１００（＝６５％）であり、設定値が２であれば７０／１００（＝７０％）であり、設定値が３であれば７５／１００（＝７５％）であり、設定値が４であれば８０／１００（＝８０％）であり、設定値が５であれば８５／１００（＝８５％）であり、設定値が６であれば９０／１００（＝９０％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機１における設定値が１である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機１における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【０２５９】

その他、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２６０】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように

、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２６１】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機１における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機１における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【０２６２】

（特徴部９１ＡＫの課題解決手段および効果）

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図８－７に示すように、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６３】

文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６４】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するよう

に、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６５】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６６】

文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６７】

第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６８】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６９】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７０】

（特徴部９２ＡＫの課題解決手段および効果）

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像などの第１動画像と、第１動画像とは異なる、例えば動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像などの第２動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７１】

文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画

像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７２】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７３】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７４】

文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７５】

第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７６】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７７】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７８】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成は、特徴部６０ＡＫに関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能であってもよいし、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【０２７９】

（特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する説明）

図９－１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関し、画像表示装置５における画面表示の構成例０１ＡＫＰ０を示している。構成例０１ＡＫＰ０において、画像表示装置５の画面上には、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が設けられている。

【０２８０】

アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１では、第１保留記憶

数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、第２保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１における保留表示は「第１保留表示」とも称され、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２における保留表示は「第２保留表示」とも称される。

【０２８１】

第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１は、例えば右端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第１保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２は、例えば左端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第２保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、第１特図ゲームの開始に対応して第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１にて消去（消化）された第１保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第２特図ゲームの開始に対応して第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２にて消去（消化）された第２保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１にて表示可能なアクティブ表示は、第１保留表示や第２保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第１保留表示や第２保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第１保留表示や第２保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第１保留表示や第２保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【０２８２】

画像表示装置５の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が配置されている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも小さく、例えば画像表示装置５の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【０２８３】

図９－２は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数のエフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０６が予め用意されている。コマンド０１ＡＫＧ０１は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０２は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０３は、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０

１ＡＫＧ０４は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０５は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０６は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【０２８４】

エフェクト用描画コマンドは、１の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１により作成可能である。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値データ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

【０２８５】

コマンド０１ＡＫＧ０１に対応して、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するバイリニア補間方式のテクスチャマッピングにより縮小画像を生成する。この縮小画像を生成するときには、サンプリング点グループが異なる複数の縮小画像を生成してもよい。こうして生成された複数の縮小画像を用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、合成された縮小画像を生成する。その後、合成された縮小画像の拡大処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８６】

コマンド０１ＡＫＧ０２に対応して、色情報を反転させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、最大値（例えば２５５）との差分演算処理を実行する。例えば「赤」に対応するＲ値が「８０」である場合には、２５５－８０＝１７５が得られることで、色情報を反転させることができる。「緑」に対応するＧ値、「青」に対応するＢ値についても、同様の差分演算処理を実行することで、色情報を反転させた画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８７】

コマンド０１ＡＫＧ０３に対応して、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するスケーリング処理により複数の拡大画像または縮小画像を生成する。このときには、画像の拡大率や縮小率といった倍率が異なる複数の拡大画像または縮小画像を生成する。例えば表示倍率１００％の画像に対し、表示倍率１０２％の画像、表示倍率１０４％の画像といった、２種類の拡大画像を生成する。こうして生成された複数の拡大画像または縮小画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８８】

コマンド０１ＡＫＧ０４に対応して、モノクロ変換させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、画素ごとにモノクロ変換演算処理を実行する。モノクロ変換演算処理では、色調変換用の演算式にＲＧＢ値を代入することで、画像がモノクロ化するように色情報を変更することができる。このように、モノクロ変換演算処理を実行することで、モノクロ変換

が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８９】

コマンド０１ＡＫＧ０５に対応して、回転によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対する回転演算処理により複数の回転画像を生成する。このときには、画像の回転角度が異なる複数の回転画像を生成する。例えば回転角度０°の画像に対し、回転角度２°の画像、回転角度４°の画像といった、２種類の回転画像を生成する。こうして生成された複数の回転画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２９０】

コマンド０１ＡＫＧ０６に対応して、画像位置のオフセット量を変更する場合には、例えば画像データに対する座標値変換処理により画像の位置情報を変更する。座標値変換処理は、パラメータとして設定されたオフセット量に応じて、例えばＵＶ座標値といった、画像を描画する場合の位置情報が変更する。ＵＶ座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２９１】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。また、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０６のように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。その他、エフェクト用描画コマンドは、画像データに関する任意の属性情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。

【０２９２】

これらのエフェクト用描画コマンドとは異なり、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、通常表示用描画コマンドも生成可能である。通常表示用描画コマンドは、カラーブレンドによる合成処理などを実行しないことで、画像データに含まれる色情報などを変更せずに、画像データに対応する画像を描画する処理を実行させる。

【０２９３】

図９－３は、画像表示装置５の画面上に表示可能な各種の演出画像を含む画面表示の構成例を示している。画像表示装置５に表示される複数の演出画像は、複数の表示レイヤに分けて描画される。複数の表示レイヤは、演出画像の表示層として、予め異なる表示優先度が設定されている。図９－３に示す構成例では、複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５が設けられている。このうち、レイヤ０１ＡＫＬ１は、表示優先度が最も高い表示レイヤであり、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ２は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ１の次に高い表示レイヤであり、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画する。また、レイヤ０１ＡＫＬ２は、アクティブ表示の下方に台座を示す演出画像を表示可能に描画してもよい。レイヤ０１ＡＫＬ３は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ２の次に高い表示レイヤであり、リーチ中チャンスアップとなるチャンスアップ演出に用いられる演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ４は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ３の次に高い表示レイヤであり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ５は、表示優先度が最も低い表示レイヤであり、背景画像となる演出画像などを表示可能に描画する。

【０２９４】

複数の演出画像が配置される表示レイヤは、例えばディスプレイリストに含まれる表示

優先度情報などにより指定される。ディスプレイリストでは、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像が最初の描画対象に指定され、その後、レイヤ０１ＡＫＬ４、０１ＡＫＬ３、０１ＡＫＬ２、０１ＡＫＬ１の順に、各表示レイヤに配置される演出画像が描画対象に指定されてもよい。また、例えば各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像の画像データには、それぞれの演出画像を重畳して描画するときに用いられる奥行き値となるＺ値が設定されてもよい。Ｚ値設定テーブルによるＺ値の設定により、各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像のＺ値は、描画先のレイヤに応じて異なる値となればよい。例えばＺ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにすればよい。

【０２９５】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出した画像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Ｚ値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばＺ値が小さい値である演出画像の画像データは、Ｚ値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側）に配置することができる。その一方で、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Ｚ値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

【０２９６】

こうして、表示レイヤに応じた演出画像の描画処理を実行して、複数の演出画像を含んだ表示画像０１ＡＫＤ１が生成される。表示画像０１ＡＫＤ１は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される画像を重畳可能に合成した後、画像表示装置５の画面上にて表示される。

【０２９７】

レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２は特別レイヤとなり、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２に描画される演出画像とは異なる描画処理により、演出画像を描画して表示可能である。

【０２９８】

図９－４は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が実行するエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。エフェクト描画合成処理は、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の命令デコーダ９１ＡＫ１４１による命令コードの解読結果に基づいて、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送されたときに実行される。エフェクト描画合成処理が開始されると、エフェクト処理の対象となる画像データが読み出される（ステップ０１ＡＫＳ０１）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに転送して記憶させればよい。エフェクト処理の対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像を示す画像デー

タが指定される。

【０２９９】

その後、描画コマンドに応じて、エフェクト用カラーブレンドを実行する（ステップ０１ＡＫＳ０２）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、例えばコマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のいずれかに応じたカラーブレンドを実行すればよい。コマンド０１ＡＫＧ０６の場合には、テクスチャマッピングにおける画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理が実行されてもよい。

【０３００】

ステップ０１ＡＫＳ０２の次には、低優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０３）。このときには、ステップ０１ＡＫＳ０２にてエフェクト用カラーブレンドを実行した画像について、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

【０３０１】

ステップ０１ＡＫＳ０３の後には、高優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０４）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。このフレームバッファには、ステップ０１ＡＫＳ０３により、既に低優先度の表示レイヤにおける画像が描画されている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。ステップ０１ＡＫＳ０４にて描画対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。これにより、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０３０２】

このように、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に記憶された画像データを用いて、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示するための描画処理を実行可能である。また、エフェクト描画合成処理を実行することで、一方では、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像に関して、画像データに含まれる色情報を変更して描画することができ、他方では、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像に関して、画像データに対応して描画することができる。

【０３０３】

エフェクト用描画コマンドを含まず通常表示用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理とは異なる通常描画合成処理を実行可能である。通常描画合成処理において、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２および特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０３０４】

図９－５は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５が、それぞれ指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０１にて、これらの画像データを読み出すと、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に格納して一時記憶させる。これにより、図９－５（Ａ１）に示すように、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３と、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４と、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶される。

【０３０５】

続いて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０２により、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データに対して、エフェクト用カラーブレンドを実行する。例えばエフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４によりモノクロ変換させるカラーブレンドが指定された場合には、モノクロ変換演算処理を実行することで、画像データに含まれる色情報を変更する。これにより、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１３となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１４となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１５となるように色情報が変更される。

【０３０６】

その後、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０３により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レイヤから順番に、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１から読み出した画像データを、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図９－５（Ａ２）に示すサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ

１５を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１４を２番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１３を３番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１４、０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０７】

そして、ＶＤＰ９１ＡＫＤ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０４により、高優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。このときには、例えばディスプレイリストに含まれる描画コマンドにより、描画対象となる画像データとして、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２が最初に指定され、レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１が次に指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、これらの画像データを読み出すごとに、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。すなわち、描画対象となる画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ０２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１を最後に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ０２、０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０８】

このように、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に一時記憶させた画像データ０１ＡＫＤ０３～０１ＡＫＤ０５は、エフェクト用カラーブレンドにより色情報を変更した画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に変換され、変換後の画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。その後、画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ０２は、エフェクト用カラーブレンドを実行しないことで色情報を変更せず、表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、エフェクト用カラーブレンドといった特定描画処理により描画して、背景画像、飾り図柄を示す演出画像、リーチ中チャンスアップの演出画像といった、各種の演出用画像を表示可能である。これに対し、特別レイヤとなる０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、エフェクト用カラーブレンドを行わない通常描画処理により描画して、保留表示やアクティブ表示を示す演出画像、小図柄を示す演出画像といった、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。

【０３０９】

図９－６は、エフェクト描画合成処理の実行による画像表示例を示している。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、エフェクト描画合成処理を実行することにより、画像データに含まれる色情報などを変更して描画した演出用画像を表示可能である。

【０３１０】

図９－６（Ａ）は、モノクロ変換の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０１を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０１の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０１の特別レイヤとなるレ

イヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３１１】

図９－６（Ｂ）は、色情報反転の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０２を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０２を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちで差分演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。差分演算処理は、画像データに含まれる色情報の値を、最大値との差分により反転するように変換して描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０２の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画する差分演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０２の特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報の値などを変換せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３１２】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１３】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０３を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１４】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０５を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、回転によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１５】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０６を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理により、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに対応する位置情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１６】

これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて

描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３１７】

図９－７（Ａ）は、リーチ演出内容に応じた大当り信頼度の設定例を示している。リーチ演出ごとの大当り信頼度は、それぞれのリーチ演出が実行された場合のうちで、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される場合の割合である。この設定例では、ＳＰリーチＡ１～Ａ３あるいはＳＰリーチＢといった、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出に応じて、大当り信頼度が異なるように設定されている。例えば可変表示パターン決定テーブルにおいて、可変表示パターン決定用の乱数値と比較される決定値の割当てにより、複数種類のリーチ演出に応じて可変表示結果が「大当り」となる割合が異なるように設定されていればよい。

【０３１８】

ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、ＳＰリーチＢよりも大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であり、「弱ＳＰリーチ」とも称される。ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３よりも大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強ＳＰリーチ」とも称される。例えばＳＰリーチＡ１の大当り信頼度は２０％であり、ＳＰリーチＡ２の大当り信頼度は２５％であり、ＳＰリーチＡ３の大当り信頼度は３０％であり、ＳＰリーチＢの大当り信頼度は８０％である。したがって、ＳＰリーチＡ１のリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の１回程度である。これに対し、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の４回程度である。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合に、一部が共通性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに共通の動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、共通のキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＢの場合に、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＢは、背景画像として、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかの場合に、他の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、互いに異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。その他、相違性を認識できる演出態様は、画像表示装置５の画面上における任意の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される任意の音声、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた任意の発光、演出用可動部材を用いた任意の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せによるものであればよい。

【０３１９】

ＳＰリーチＡ１～Ａ３といった、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示による描画演出を実行する場合が含まれている。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる描画処理により描画した画像を表示可能な複数種類の表示演出のうち、いずれかの表示演出を選択して実行可能であってもよい。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示は行われないが、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドに応じて描画した画像を表示可能な表示演出を実行可能であってもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、特定の描画演出を実行せずに、通常表示用描画コマンドのみに応じて描画した画像の表示による演出を実行する場合が含まれていてもよい。

【０３２０】

図９－７（Ｂ）は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。この設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２

ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【０３２１】

エフェクト表示は、エフェクト用描画コマンドが生成されて転送された場合に、画像データに含まれる色情報を変更して描画する演出表示である。エフェクト表示の種類には、モノクロ変換エフェクトと、色情報反転エフェクトとが含まれている。モノクロ変換エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０４を用いて、モノクロ変換が施された演出画像を描画して表示する。色情報反転エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０２を用いて、色情報を反転させた演出画像を描画して表示する。このように、エフェクト表示は、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出画像を表示可能であればよい。なお、エフェクト表示は、例えばエフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０６を用いて、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出画像を表示可能であってもよい。

【０３２２】

ストロボ表示は、所定数のフレームごとに、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色（例えば黒色または白色）の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示する演出表示である。ストロボ表示は、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドが生成されて転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５に描画される画像に対して実行可能であればよい。これに対し、ストロボ表示は、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にお描画される画像に対して実行されないようにしてもよい。このように、ストロボ表示は、特定レイヤに描画される画像の範囲で実行可能となる一方で、特別レイヤに描画される画像の範囲では実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。ストロボ表示とともに、一時停止表示を行う場合があってもよい。一時停止表示は、所定数の連続するフレームにわたり同じ画像を継続して表示することで、画像の表示による演出の進行が一時停止した印象を与える演出表示である。なお、ストロボ表示が実行されない場合に、一時停止表示を行う場合があってもよい。

【０３２３】

図９－８は、描画演出パターンの決定例を示している。例えばステップＳ７６の演出制御プロセス処理では、ステップＳ１７１にて可変表示開始設定処理が実行されたときに、図９－８に示すような可変表示結果やリーチ演出内容に応じた割合で、複数の描画演出パターンのいずれかに決定できればよい。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、スーパーリーチのリーチ演出に対応する可変表示パターンが指定された場合に、描画演出パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示結果やリーチ演出内容に応じて、描画演出パターン決定テーブルを参照することで、描画演出パターンを決定すればよい。

【０３２４】

図９－８に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、６０％（＝６０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、５％＝（５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に

決定され、１５％（＝１５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、３０％（＝３０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。このような決定割合により、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１と、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンとでは、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０３２５】

描画演出パターン０２ＡＫＡ０１は、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出を実行しないパターンである。これに対し、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２は、エフェクト表示やストロボ表示の一方または双方による特定描画演出を実行するパターンである。そして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、可変表示結果が「大当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンに決定される割合が高くなる。したがって、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出が実行された場合には、特定描画演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。また、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンは、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１よりも大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

【０３２６】

リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１のみに決定可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、ＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも大当り信頼度が高い「強ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２７】

リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２８】

なお、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合にも、所定割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも低い割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容

がＳＰリーチＢである範囲では、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

【０３２９】

図９－９（Ａ）は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間Ｄ０～Ｄ４といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間Ｄ０は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ１は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ２は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間Ｄ３は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了するまでの期間である。演出実行期間Ｄ４は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。

【０３３０】

図９－９（Ｂ）は、それぞれの演出実行期間における演出制御例０２ＡＫＣ０１を示している。複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に、特定描画演出ＳＰＥを実行可能になる。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合は、特定描画演出ＳＰＥを実行しないので、演出実行期間Ｄ２であっても特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。

【０３３１】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間Ｄ０では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。例えば演出実行期間Ｄ０では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間Ｄ０では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間Ｄ０の全体において、通常描画演出ＮＯＲが実行されるとともに、可変表示の実行中におけるＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。

【０３３２】

可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間Ｄ１～Ｄ４のうちでは、演出実行期間Ｄ０に続く演出実行期間Ｄ１において、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。こうした演出実行期間Ｄ１よりも後の演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による通常描画演出ＮＯＲでは、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥでは、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合でも、

例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３３３】

演出実行期間Ｄ２よりも後の演出実行期間Ｄ３や演出実行期間Ｄ４では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。なお、演出実行期間Ｄ３では、演出実行期間Ｄ２と同様に、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能であってもよい。演出実行期間Ｄ３にて特定描画演出ＳＰＥを実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間Ｄ４にて、特定描画演出ＳＰＥの実行を通常描画演出ＮＯＲの実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間Ｄ１～Ｄ４の全部において、特定描画演出ＳＰＥを実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行される可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出ＳＰＥの実行を開始できるようにしてもよい。こうした演出実行期間Ｄ２以外の期間で特定描画演出ＳＰＥを実行可能となる場合でも、演出実行期間Ｄ２にて特定描画演出ＳＰＥを実行する場合と同様に、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３３４】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出ＳＰＥが実行されるときには、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３５】

なお、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画処理ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【０３３６】
図９－１０～図９－１３は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図９－１０は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定された場合の演出実行例を示している。図９－１１は、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１２は、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１３は、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。
【０３３７】
図９－１０（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０１を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて、「７」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例０２ＡＫＭ０１の場合には、演出実行期間Ｄ０であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでのＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。
【０３３８】
図９－１０（Ｂ）は、演出実行期間Ｄ１の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０２を示している。図９－１０（Ｃ）および図９－１０（Ｄ）は、演出実行期間Ｄ１においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例０２ＡＫＭ０３、０２ＡＫＭ０４を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０２～０２ＡＫＭ０４の場合には、演出実行期間Ｄ１であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。
【０３３９】
図９－１０（Ｅ）は、演出実行期間Ｄ２においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０５を示している。図９－１０（Ｆ）は、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０６を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０５、０２ＡＫＭ０６の場合には、演出実行期間Ｄ２であることに対応して、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲが実行される。このときには、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であることから、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行しない。
【０３４０】
図９－１０（Ｇ）は、演出実行期間Ｄ３において結果報知演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０７を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例０２ＡＫＭ０７の場合には、演出実行期間Ｄ３であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。
【０３４１】
図９－１０（Ｈ）は、演出実行期間Ｄ４において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０８を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行例０２ＡＫＭ０８の場合には、演出実行期間Ｄ４であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。
【０３４２】
図９－１１（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演

出が実行されるときの演出実行例０２ＡＫＭ１１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて描画した画像は、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【０３４３】

図９－１１（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１２の場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３４４】

図９－１１（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１２に続いて、ストロボ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１１にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～レイヤ０１ＡＫＬ５では、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例０２ＡＫＭ１１と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【０３４５】

図９－１１（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１４を示している。図９－１１（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１４に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１５を示している。図９－１１（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１６を示している。図９－１１（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１６に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３、０２ＡＫＭ１５と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１７を示している。図９－１１（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４、０２ＡＫＭ１６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１８を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例０２ＡＫＭ１８のストロボ表示が終了した後には、通常描画演出ＮＯＲの実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

【０３４６】

このようなストロボ表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３４７】

図９－１２（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤ

となるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【０３４８】

図９－１２（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ２２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３４９】

図９－１２（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【０３５０】

図９－１２（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２４を示している。図９－１２（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５１】

図９－１２（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２６を示している。図９－１２（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ２５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１２（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４、０２ＡＫＭ２６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２８を示している。このように、画像データを用いたモノクロ変換演算処理などにより色情報の色数を少なくして描画したモノクロ変換による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。

【０３５２】

モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じてモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行し

て、遊技興趣を向上させることができる。また、モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３５３】

図９－１３（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５４】

図９－１３（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ３２を示している 。演出実行例０２ＡＫＭ３２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ２２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３５５】

図９－１３（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【０３５６】

図９－１３（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３４を示している。図９－１３（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５７】

図９－１３（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ０３４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３６を示している。図９－１３（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ３５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１３（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ３４、０２ＡＫＭ３６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３８を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エ

フェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。

【０３５８】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３５９】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行することで、通常描画演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。そして、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合には、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３６０】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０３６１】

ストロボ表示は、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより実行するものとして説明した。このようなストロボ表示において、単一色の画像について一部または全部を、予め用意された特定画像に差し替えて表示する場合があってもよい。例えば特定画像として、キャラクタ画像となる演出画像を差し込んで表示する場合には、単一色の画像を繰り返して表示する場合よりも、可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、描画演出パターンの描画演出内容や決定割合が設定されてもよい。

【０３６２】

特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置５の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板ＬＥＤといった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

【０３６３】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン３１Ｂの内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【０３６４】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機１の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤ０１ＡＫＬ２は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤ０１ＡＫＬ２が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出ＳＰＥの実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。

【０３６５】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、遊技球の発射方向を示す演出画像などを表示可能に描画する方向表示レイヤが含まれてもよい。例えば方向表示レイヤでは、左打ち演出や右打ち演出となる操作促進演出として、発射促進演出が実行される場合に、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、遊技媒体として、遊技球を発射することにより遊技が可能であり、遊技球が流下可能な移動経路として、第１経路と第２経路とが設けられている。第１経路は遊技領域において右側遊技領域となる右打ち経路であり、第２経路は遊技領域において左側遊技領域となる左打ち領域であればよい。そして、第１経路に遊技球を流下させることが有利な第１状態であるときに、第１経路に向けた遊技媒体の発射を促す第１促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であればよい。また、第２経路に遊技球を流下させることが有利な第２状態であるときに、予め定めた条件成立に基づいて、第２経路に向けた遊技媒体の発射を促す第２促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、方向表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、方向表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。遊技媒体の発射を促す画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、遊技媒体の発射を促す画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向

上させることができる。

【０３６６】

操作促進演出として、音量、画面輝度、発光量の一部または全部といった、演出出力量を変更可能に示す演出画像を描画して表示可能であってもよい。特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、このような操作促進演出における演出画像などを表示可能に描画する操作表示レイヤが含まれてもよい。

【０３６７】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機１における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機１において主基板１１に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。このように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出ＳＰＥの実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【０３６８】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、設定示唆演出における演出画像を表示可能に描画する示唆表示レイヤが含まれてもよい。例えば示唆表示レイヤでは、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、異なる割合で決定された設定示唆画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能であり、設定値の設定に関する示唆として、設定値に応じて実行有無や演出態様の決定割合が異なる設定示唆演出を実行可能であればよい。例えば設定値に応じて異なる割合で、複数の設定示唆画像のうちいずれかを選択し、選択された設定示唆画像を示唆表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、示唆表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、示唆表示レイヤは、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。このように、示唆表示レイヤが特定レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特別レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理により特定レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６９】

パチンコ遊技機１が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機１に限らずスロッ

トマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴともいう）に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７０】

（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）

本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機において、例えば、特開２０１８－１７１１２９号公報等に記載されたもののように、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開２０１２－２９９４７号公報等に記載されたもののように、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、

特徴部０１ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤＡＫＬ０３～ＡＫＬ０５などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤＡＫＬ０１、ＡＫＬ０２などの特別レイヤとを含み、例えばステップ０１ＡＫＳ０１～０１ＡＫＳ０３により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ０１ＡＫＳ０４により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７１】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画（例えばモノクロ変換など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７２】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画（例えば色情報反転など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防

止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７３】

例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を発光させることが可能であり、第２期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７４】

あるいは、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を通常態様で発光させることが可能であり、第２期間では発光手段の発光を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７５】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７６】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７７】

例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など、画像を一時停止して表示させる特定演出（例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など）を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７８】

例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８のように、特定レイヤでは、画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能（例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８を参照）であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７９】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示など）などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも

縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示（例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示など）とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８０】

（特徴部０２ＡＫの課題解決手段および効果）

特徴部０２ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０１などの第１パターンと、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２などの第２パターンとを含み、 特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間Ｄ１などの第１期間では、第１パターンと第２パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、特定演出が実行される演出期間のうち、第１期間よりも後の、例えば演出実行期間Ｄ２などの第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第２パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８１】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８２】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８３】

例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８４】

あるいは、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を通常態様で実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８５】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向

上させることができる。

【０３８６】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８７】

第２期間では、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出などのように、第２パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８８】

第２期間では、例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８などのように、第２パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８９】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３９０】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成や、特徴部６０ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である構成、または、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第１期間よりも後の第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第１パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第２パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

【０３９１】

（特徴部７５ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１について、図１０－１～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－１は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図１０－２は、特徴部７５ＳＧとしての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１０－３は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図１０－４は、図１０－３のＡ－Ａ断面図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機７５

ＳＧ００１の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【０３９２】

図１０－１～図１０－４に示すように、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、遊技盤面を構成する遊技盤２（ゲージ盤２とも言う）と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３（台枠３とも言う）とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域Ｙが形成され、この遊技領域Ｙ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。また、遊技機用枠３には、ガラス窓５０ａを有するガラス扉枠５０が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠５０により遊技領域Ｙを開閉できるようになっており、ガラス扉枠５０を閉鎖したときにガラス窓５０ａを通して遊技領域Ｙを透視できるようになっている。

【０３９３】

遊技盤２は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する（透明な）合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）、ガイドレール２１１、外レール飾り２１２等が設けられた盤面板２００と、該盤面板２００の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材２０１と、から構成されている。尚、遊技盤２は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール２１１等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【０３９４】

遊技盤２の盤面板２００及びスペーサ部材２０１には開口２ｃが形成されており、遊技盤２から背面側に離れた位置に設けられた画像表示装置５の表示領域を、開口２ｃを通して遊技者側（前面側）から視認することができるようになっている。また、画像表示装置５の表示領域において盤面板２００に重複する領域は、盤面板２００を通して視認可能とされている。

【０３９５】

また、盤面板２００の開口２ｃにはセンター飾り枠５１が取付けられており、このセンター飾り枠５１とガイドレール２１１及び外レール飾り２１２とに囲まれる領域が遊技領域Ｙにおける遊技球の流下領域とされている。また、このセンター飾り枠５１に囲まれた開口２ｃに対応する位置には、後述する導光板装置５００が設けられている。

【０３９６】

盤面板２００の背面側下部位置、つまり、画像表示装置５の下方位置には、第１演出ユニット３００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の右側、つまり、画像表示装置５の表示領域右側に対応する位置には、第２演出ユニット４００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部、つまり、画像表示装置５の表示領域の上部に対応する位置には、第３演出ユニット６００が設けられている。盤面板２００の背面側左上部位置、つまり、画像表示装置５の上方左側の位置には、第４演出ユニット８００が設けられている。また、盤面板２００の右側下部位置には、遊技領域Ｙを流下する遊技球が入賞可能な可変入賞球ユニット７００が設けられている。

【０３９７】

第１演出ユニット３００と第４演出ユニット８００は、盤面板２００の背面側に設けられていることで、盤面板２００を透して遊技者側（パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前側）から視認可能とされている。一方、第２演出ユニット４００と第３演出ユニット６００は、少なくとも前面が盤面板２００の前面である遊技盤面よりも前方に位置しており、開口２ｃ内に配置されていることで、導光板装置５００の導光板５０１を透して遊技者側から視認可能とされている。

【０３９８】

（導光板装置５００）

次に、導光板装置５００について、図１０－５及び図１０－６に基づいて説明する。図１０－５は、導光板装置を示す正面図である。図１０－６は、（Ａ）は導光板装置の要部

を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域５０６をドット（網点）で示し、ドット（網点）がない非発光領域５０７を白色で示す。

【０３９９】

図１０－５及び図１０－６に示すように、導光板装置５００は、センター飾り枠５１に囲まれた領域のうち右側及び下部領域を除いて閉鎖するように設けられる導光板５０１と、該導光板５０１の右端面５０１ａに光を入射するための導光板ＬＥＤ５０２が複数搭載されたＬＥＤ基板５０３と、導光板ＬＥＤ５０２からの光を導光板５０１の右端面５０１ａに向けて集光するための集光レンズ５０４と、を主に有する。尚、導光板装置５００は、遊技盤２の背面やセンター飾り枠５１に固定されたベース部材（図示略）に支持されている。

【０４００】

導光板５０１は、所定の前後幅寸法（板厚＝約５ｍｍ）を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図１０－４に示すように、第３演出ユニット６００よりも前方であって、ガラス窓５０ａに近接するように配置されている。

【０４０１】

また、導光板５０１は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６、つまり、導光板５０１の右端面５０１ａから内部に入射された光により発光する発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における網点領域を参照）と、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７、つまり、導光板５０１の内部に入射された光により発光しない非発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における白色領域を参照）と、を有する。

【０４０２】

発光領域５０６は、導光板５０１の略中央位置に周縁が放射状の図形が表れるように形成されており、導光板５０１の内部に光が入射したときには、発光領域５０６が光を反射して前方へ出射することで、導光板５０１に所定の画像が発光表示されるようになっている。

【０４０３】

図１０－６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、発光領域５０６は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態（粗面）に背面側に形成されている。具体的には、発光領域５０６は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。図１０－６（Ｃ）では、理解を助けるために、凹凸状態（粗面）を拡大して図示しているが、実際の発光領域５０６は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【０４０４】

導光板５０１の右端面５０１ａから内部に光が入射されると、発光領域５０６に形成された複数の凹部５１０からなるドットパターンによって導光板５０１に所定の画像（静止画像）が表示される（図１０－５における網点領域を参照）。つまり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１により表示可能とする表示情報として所定の画像（図形）が例示されているが、これら以外にも、絵柄、文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。

【０４０５】
尚、導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されていない状態では、発光領域５０６の部分を含む導光板５０１全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や、第２演出ユニット４００や第３演出ユニット６００を導光板５０１の前方から視認（透視）可能である。また、右端面５０１ａから光が入射された状態では、発光領域５０６の部分は発光するが、発光領域５０６以外の部分は無色透明の状態が維持される。
【０４０６】
尚、特徴部７５ＳＧでは、発光領域５０６が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域５０６をスタンパーやインジェクションにより導光板５０１の背面（後面）に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。
【０４０７】
尚、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１の背面（後面）における発光領域５０６の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域５０６の各凹凸の断面形状を略三角形状等、光を正面（前面）に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。
【０４０８】
集光レンズ５０４は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ５０４の導光板５０１側の面には、正面視で導光板５０１側に膨出する半円形状の複数の凸部５０４Ａが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部５０４Ａは、導光板ＬＥＤ５０２のそれぞれに対応して１つずつ形成されている。
【０４０９】
尚、凸部５０４Ａは導光板ＬＥＤ５０２に一対一に対応することに限らず、例えば１つの凸部５０４Ａが２以上の導光板ＬＥＤ５０２に対応していてもよい。また、集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板ＬＥＤ５０２に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。
【０４１０】
図１０－６（Ｃ）に示すように、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、導光板５０１の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ５０４からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板５０１に入射される。
【０４１１】
集光レンズ５０４の前面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ５０４の後面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ５０４は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。
【０４１２】
また、集光レンズ５０４と導光板５０１との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ５０４と導光板５０１とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ５０４や導光板５０１に傷が付くことを防止することができる。
【０４１３】
次に、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の導光状態について説明する。各導光板ＬＥＤ

５０２から出射された出射光は、集光レンズ５０４に入射される。ここで、集光レンズ５０４の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ５０４に入射する光は、集光レンズ５０４内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ５０４に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【０４１４】

これにより、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光を、集光レンズ５０４によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板５０１における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ５０４からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡がることが抑制されるため）、各導光板ＬＥＤ５０２に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板ＬＥＤ５０２から集光レンズ５０４に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ５０４のうち導光板５０１側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【０４１５】

このような構成により、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板５０１に導くことができる。特に、導光板ＬＥＤ５０２の発光面の前後幅が、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく導光板５０１に導くことができるので、導光板ＬＥＤ５０２からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【０４１６】

集光レンズ５０４からの光が導光板５０１内に導かれ、発光領域５０６に到達すると、発光領域５０６にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板５０１のうち発光領域５０６が反射光により発光することで、導光板５０１の前面に、図１０－５において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【０４１７】

図１０－４に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置５は奥、導光板装置５００は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置５は横長長方形状をなす。例えば、画像表示装置５は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置５は、液晶表示装置に限らず、有機ＥＬ表示装置、無機ＥＬ表示装置等のＥＬ表示装置を用いてもよい。

【０４１８】

（第１演出ユニット３００）

次に、第１演出ユニット３００について、図１０－７～図１０－１２に基づいて説明する。図１０－７は、（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。図１０－８は、第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図１０－９は、（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。図１０－１０は、（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。図１０－１１は、（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。図１０－１２は、図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。

【０４１９】

図１０－７～図１０－９に示すように、第１演出ユニット３００は、ベース部材３０１と、ベース部材３０１の前面側を被覆するように配置され、複数のネジＮ１によりベース部材３０１に取付けられるカバー部材３０２と、複数のネジＮ２によりベース部材３０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板３０３と、から主に構成され、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。

【０４２０】
ベース部材３０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材３０１の前面は、平坦面からなる平坦部３１１と、平坦部３１１の下部に形成される正面視横長長方形状の凹部３１２と、平坦部３１１のやや後側に位置する後壁部３１３Ａ～３１３Ｄと、を有する。
【０４２１】
平坦部３１１の上部は、後述する装飾パターン３３１の一部を構成する台形状の凸部３１４Ａ～３１４Ｅが長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部３１４Ａ～３１４Ｅの間から後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを視認できるようになっている。尚、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄは、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図１０－９（Ｂ）参照）。また、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、所定の装飾パターン３４１が刻設されている。
【０４２２】
図１０－９に示すように、凹部３１２は、正面視で横長長方形状をなし、ＬＥＤ基板３０３を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部３１１により囲まれるように形成されている。そして、ＬＥＤ基板３０３が取付けられた状態において、ＬＥＤ基板３０３の前面と平坦部３１１とが略面一をなし、後述する第１演出用ＬＥＤ３０４のみが平坦部３１１より前方に位置するようになっている。また、凹部３１２には縦長状の複数の放熱孔３１５やＬＥＤ基板３０３に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口３１６が形成されている。
【０４２３】
図１０－８～図１０－９に示すように、ＬＥＤ基板３０３の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第１演出用ＬＥＤ３０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線３２０が形成されている（図１０－１０（Ｂ）の拡大図参照）。一方、ＬＥＤ基板３０３の背面には、該ＬＥＤ基板３０３にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタＣＮや電子部品（図示略）が搭載されている。また、ＬＥＤ基板３０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線３２０を除く絶縁部）は黒色とされている。
【０４２４】
カバー部材３０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材３０１の平坦部３１１及び凹部３１２の一部に対応する第１透光部３２１と、主に第１演出用ＬＥＤ３０４に対応する第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂと、を有している。また、ベース部材３０１の凸部３１４Ａ～３１４Ｅに対応する位置には、台形状の凸部３２４Ａ～３２４Ｅが長手方向に向けて複数形成されている。
【０４２５】
図１０－９に示すように、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、前面が第１透光部３２１の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部３２２Ｄが形成されていることで、第１演出用ＬＥＤ３０４を収容可能としている。また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されており、後方の第１演出用ＬＥＤ３０４からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤカット加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。
【０４２６】
また、図１０－１０（Ｃ）に示すように、第１透光部３２１には、正面視六角形状をなす装飾パターン３３１が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン３３１は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部３３１Ａ及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃと、正面視横長長方形状をなす装飾部３３１Ｄと、正面視三角形状をなす装飾部３３１Ｅと、を有し、装飾部３３１Ａ～３３１Ｃを隣り合う装飾パターン３３１と共用することで、複数の装飾パターン３３１が連続的に設けられている。

【０４２７】
　また、これら各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅは、例えば、カバー部材３０２の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅが乳白色または半透明に見えるようになっている。
【０４２８】
　図１０－１１（Ａ）に示すように、第１演出用ＬＥＤ３０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材３０２により被覆されている。しかし、カバー部材３０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材３０２を透してベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を視認することは可能である。
【０４２９】
　ここで、黒色のＬＥＤ基板３０３の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材３０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板３０３がその周囲のベース部材３０１と同化して、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材３０１の前面の一部にＬＥＤ基板３０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。
【０４３０】
　次いで、図１０－１１（Ｂ）に示すように、ベース部材３０１の凹部３１２にＬＥＤ基板３０３を配置した状態で、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を取付けると、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を被覆するようにカバー部材３０２がハイ位置され、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を遊技者側から第１透光部３２１を透して視認することが容易である一方で、第１演出用ＬＥＤ３０４については、遊技者側から第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材３０２に施された乳白色または半透明の各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅがベース部材３０１及びＬＥＤ基板３０３の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン３３１を視認できる。
【０４３１】
　図１０－１２に示すように、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を配置した状態において、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように形成され（設けられ）ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃが、左右方向を向くＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤに対し交差するように配置され、一の装飾パターン３３１が２つの部材（ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２）に跨って設けられていることで、一の装飾パターン３３１があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にあるＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。
【０４３２】
　また、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤの一部が、前面側に重複する装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃにより遊技者側から視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃは線状であるため、境界部ＢＤの前面側に重複するように配置されても、境界部ＢＤと重複する領域は小さいが、装飾パターン３３１がＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。
【０４３３】
　また、各装飾パターン３３１の装飾部３３１Ａは、境界部ＢＤと略平行に配置されることで、境界部ＢＤと態様が類似するので見分けがつきにくくなり、また、境界部ＢＤより前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ａを境界部ＢＤに沿って重複するように配

置することで、境界部ＢＤの一部を装飾部３３１Ａにより遊技者側から視認し難くしてもよい。

【０４３４】

また、これら装飾部３３１Ａ～３３１Ｃは、ＬＥＤ基板３０３に設けられたプリント配線３２０と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線３２０の一部と略平行に配置されることで、プリント配線３２０の配線パターンと態様が類似（または共通）するので見分けがつきにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３５】

さらに、装飾部３３１Ｄ，３３１Ｅは、プリント配線３２０や境界部ＢＤと態様は異なるが、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも太く面積が大きいことで、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも目立つ。また、一部はプリント配線３２０の前面側に重複して配置されることでプリント配線３２０が視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３６】

また、ベース部材３０１の各後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、上下に偏平した六角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン３４１が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン３４１は、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似（または共通）することで、ベース部材３０１においてカバー部材３０２に被覆されていない領域においても、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似する装飾パターン３４１を形成することができるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３７】

また、ベース部材３０１は、遊技者側からカバー部材３０２を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを有し、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄには、カバー部材３０２に設けられた装飾パターン３３１と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン３４１が設けられていることで、ベース部材３０１とカバー部材３０２とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３８】

また、ＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の下部に形成された凹部３１２に配置されていることで、ベース部材３０１における凹部３１２の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置５から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置５から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【０４３９】

このように、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように設けられていることで、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板３０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４４０】

（可変入賞球ユニット７００）

次に、可変入賞球ユニット７００について、図１０－１３に基づいて簡単に説明する。図１０－１３は、（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。

【０４４１】

図１０－１３に示すように、可変入賞球ユニット７００は、盤面板２００に前面側から取付けられるベース部材７０１と、ベース部材７０１の前面側に設けられるカバー部材７０２とを有し、可変入賞球装置６Ｂと特別可変入賞球装置７とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【０４４２】

可変入賞球ユニット７００の右上には特別可変入賞球装置７が設けられ、左下には可変入賞球装置６Ｂが設けられており、ベース部材７０１のベース板７０１Ａと、カバー部材７０２のカバー板７０２Ａとの間には、特別可変入賞球装置７の大入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ａや、可変入賞球装置６Ｂの第２始動入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ｂが設けられている。また、特別可変入賞球装置７の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用ＬＥＤ７０４が設けられたＬＥＤ基板７０３が設けられている。

【０４４３】

ベース部材７０１及びカバー部材７０２は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して遊技球経路７０５Ａ，７０５Ｂを通過する遊技球を視認可能とされている。

【０４４４】

（第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００）

次に、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とについて、図１０－１４～図１０－１６に基づいて説明する。図１０－１４は、（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニットの要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図１０－１５は、第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図１０－１６は、同系色を説明するための図である。

【０４４５】

まず、図１０－３に示すように、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とは、画像表示装置５の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第１演出ユニット３００の右端部が可変入賞球ユニット７００の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図１０－４及び図１０－１３（Ｂ）に示すように、可変入賞球ユニット７００の前部は盤面板２００の前面側に配置される一方で、第１演出ユニット３００は盤面板２００の背面側に配置されている。

【０４４６】

図１０－１４（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１演出ユニット３００の第１透光部３２１におけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ａは、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ｂよりも長寸とされている（Ｌ１Ａ＞Ｌ１Ｂ）。

【０４４７】

カバー部材３０２の第１透光部３２１において、該第１透光部３２１の前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＡ％である。また、カバー部材３０２の第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおいて、該第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＢ％である。つまり、第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂに前方から進入した光の全て（１００％）がＴ方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にてＴ方向とは異なる方向に（周囲に広がるように）出射される。特に第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、背面に凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されていることで、第１透光部３２１よりもＴ方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、Ｔ方向の光の透過率は第１透光部３２１の透過率よりも低い（透光性が低い。ＸＡ％＞ＸＢ％）。

【０４４８】

図１０－１４（Ｃ）（Ｄ）に示すように、カバー板７０２Ａにおいて、前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＹ％である。ここで、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２は、カバー部材３０２の第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂよりも短寸であることで（Ｌ２＜Ｌ１Ａ、Ｌ２＜Ｌ１Ｂ）、前面から入射された光が内部においてＴ方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂのように光拡散部がない平板であるため、カバー板７０２ＡのＴ方向への光の透過率は、

カバー部材３０２のＴ方向への光の透過率よりも高い（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）。

【０４４９】

言い換えると、カバー部材３０２の透光性は、カバー板７０２Ａの透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して該カバー板７０２Ａの背面側のある所定部（例えば、遊技球Ｐ）を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材３０２を透して該カバー部材３０２の背面側の所定部（例えば、第１演出用ＬＥＤ３０４やＬＥＤ基板３０３）を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４５０】

図１０－１５に示すように、第１演出ユニット３００は、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置されるベース部材３０１とが同色（黒色）であることで、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。また、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂは、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２よりも長寸であり（Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ＞Ｌ２）、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２のＴ方向への光の透過率（ＸＡ％、ＸＡ％）は、可変入賞球ユニット７００のカバー部材７０２のＴ方向への光の透過率（Ｙ％）よりも低いことで（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。

【０４５１】

よって、第１演出ユニット３００と、該第１演出ユニット３００とは異なる位置（右側方）に設けられた可変入賞球ユニット７００とを遊技者側から視認したときに、カバー部材７０２を透して遊技球Ｐを視認したときの視認性よりも、カバー部材３０２を透してＬＥＤ基板３０３を視認したときの視認性の方が低いため、第１演出ユニット３００の近傍にある可変入賞球ユニット７００と比較して、透光部材であるカバー部材３０２の背面側に配置されているＬＥＤ基板３０３がより見えにくく感じるようになる。また、カバー板７０２Ａよりもカバー部材３０２の方が背面側に配置されているとともに、ベース部材３０１とＬＥＤ基板３０３とは暗色である黒色であることで、ＬＥＤ基板３０３がより目立たなくなる。

【０４５２】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品であるＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置される特定部材であるベース部材３０１とが同色（黒色）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、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【０４５３】

色には、色相（色味）、明度（明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【０４５４】

ここで、上記「１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１０－１６に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、色料の３原色であるシアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、イエロー（Ｙ）を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【０４５５】

例えば、シアン（Ｃ）を基準色とした場合、マゼンタ（Ｍ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がシアン（Ｃ）と同系色となり、マゼンタ（Ｍ）を基準色とした場合、シアン（Ｃ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がマゼンタ（Ｍ）の同系色となり、イエロー（Ｙ）を基準色とした場合、シアン（Ｃ）側に３０度、マゼンタ（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する

色がイエロー（Ｙ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【０４５６】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【０４５７】

（第２演出ユニット４００）

次に、第２演出ユニット４００について、図１０－１７～図１０－１９に基づいて説明する。図１０－１７は、（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。図１０－１８は、（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。図１０－１９は、（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユニットの構成を示す図である。

【０４５８】

図１０－１７及び図１０－１８に示すように、第２演出ユニット４００は、ベース部材４０１と、ベース部材４０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材４０２と、ベース部材４０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板４０３と、ＬＥＤ基板４０３の前面側に配置されるインナーレンズ４０５と、から主に構成され、図１０－３に示すように、導光板５０１の右側方において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４５９】

ベース部材４０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略半月状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４６０】

ＬＥＤ基板４０３は、正面視略四角形状をなし、ベース部材４０１の前面に突設されたボスの前端に取付けられている。ＬＥＤ基板４０３の前面には、複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂや他の電子部品（図示略）が前面に複数搭載されている。また、ＬＥＤ基板４０３の背面には、上方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ及び下方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄは、ＬＥＤ基板４０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされている。また、ＬＥＤ基板４０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【０４６１】

インナーレンズ４０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板４０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板４０３の前面における上辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａと、ＬＥＤ基板４０３の前面における下辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂとの間に配置されており、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光が前端面に入射され、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂからの光が後端面に入射されるようになっている。

【０４６２】

図１０－１８（Ａ）に示すように、インナーレンズ４０５の背面には、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂから入射された光を前方に向けて反射させるための反射部４０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ４０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【０４６３】

反射部４０６は、インナーレンズ４０５の内部を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションによりインナーレンズ４０５の背面に凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

【０４６４】

カバー部材４０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材４０１及びＬＥＤ基板４０３の前面側を被覆可能に形成されている。カバー部材４０２の前面におけるＬＥＤ基板４０３に対応する位置には、正面視でＬＥＤ基板４０３をやや拡大した形状をなす凸部４１０が前方に向けて突設されている。

【０４６５】

凸部４１０の前面には、「Ｖ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部４２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、凸部４１０の背面には凹凸部からなる光拡散部４０２Ａが形成されており、インナーレンズ４０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４６６】

カバー部材４０２の背面における凸部４１０の上方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ａが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃに対応する位置において上下方向に延設されている。また、カバー部材４０２の背面における凸部４１０の下方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ｂが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄに対応する位置において上下方向に延設されている。尚、カバー部材４０２の背面における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂが形成されていない部分にも、凹凸部からなる光拡散部が形成されていてもよい。また、カバー部材４０２は、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように形成されている。

【０４６７】

複数の凸条部４２１Ａ，４２１Ｂは、後端面に凹凸部が連続的に形成されているとともに、長手方向の途中位置には段部４２１Ｃが形成されており、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように延設されていることで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ，４０４Ｄから上方及び下方に出射された光をこれら凹凸部と段部４２１Ｃとから入光可能としているとともに、入光された光が凹凸部により拡散されて前方に出射されるようになっている。

【０４６８】

このように第２演出ユニット４００は、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂが発光することで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂからの光がインナーレンズ４０５により前方に出射された光がカバー部材４０２の凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。

【０４６９】

図１０－１９（Ａ）に示すように、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄを有する電子部品としてのＬＥＤ基板４０３は、ベース部材４０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材４０２により被覆されている。しかし、カバー部材４０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材４０２における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分に光拡散部が形成されているとしても、該凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分を透してベース部材４０１やＬＥＤ基板４０３の前面を視認することは可能である。

【０４７０】

ここで、図１０－１９（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板４０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材４０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板４０３がその周囲のベース部材４０１と同化して、ＬＥＤ基板４０３とカバー部材４０２との境界部ＢＤが分か

りにくくなっている。つまり、ベース部材４０１の前面の一部にＬＥＤ基板４０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７１】

また、図１０－１９（Ａ）に示すように、凸部４１０の前面に設けられた装飾部４２０は、遊技者側から視認したときに電子部品であるＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に設けられている。つまり、装飾部４２０の一部が、境界部ＢＤの前面側において該境界部ＢＤの一部に掛かる（重複する）ように配置されていることで、境界部ＢＤの一部が装飾部４２０によって見えにくくなることでＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板４０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４７２】

また、装飾部４２０は、前述した装飾パターン３３１に比べて境界部ＢＤの前面側を被覆する（重複する）領域が大きくなるように設けられ、境界部ＢＤを視認し難くすることによりＬＥＤ基板４０３を目立たなくしている。

【０４７３】

尚、本実施の形態では、装飾部４２０が、遊技者側から視認したときに境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる（重複する）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、境界部ＢＤの全ての部位に対応する位置に装飾部４２０が配置されるようにしてもよい。尚、境界部ＢＤの約１／３以上に重複するように設けられることが好ましい。

【０４７４】

また、装飾部４２０には、ロゴタイプとして「Ｖ」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目してＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７５】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「Ｖ」の文字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、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４７６】

また、ＬＥＤ基板４０３は、装飾部４２０を発光させることが可能な発光手段としての第２演出用ＬＥＤ４０４Ａを有することで、装飾部４２０が発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７７】

また、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａは、装飾部４２０が、インナーレンズ４０５を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部４２０が面発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７８】

また、本実施の形態では、装飾部４２０を「Ｖ」の文字からなる一の装飾部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、カバー部材４０２の凸部４１０の領域に複数の装飾部４２０を設けるとともに、カバー部材４０２の凸部４１０以外の領域に、装飾部４２０とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにする

ことで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤが複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７９】

尚、この場合、複数の装飾部と複数の所定装飾部とは態様が異なっていれば良く、例えば、所定装飾部は装飾部の拡大態様または縮小態様であってもよいし、外形、形態、色、大きさなどのうちいずれか１つが異なるものであってもよい。

【０４８０】

また、カバー部材４０２は、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応する境界対応領域である凸部４１０と、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応しない凸部４１０以外の領域とを有し、凸部４１０の透光性は、凸部４１０以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを遊技者から凸部４１０を透して視認しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４８１】

（第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００）

次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００について、図１０－２０～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－２０は、（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。図１０－２１は、（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。図１０－２２は、図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。図１０－２３は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。図１０－２４は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。図１０－２５は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。図１０－２６は、（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【０４８２】

（第３演出ユニット６００）

図１０－２０、図１０－２１（Ａ）及び図１０－２６に示すように、第３演出ユニット６００は、ベース部材６０１と、ベース部材６０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材６０２と、ベース部材６０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板６０３と、ＬＥＤ基板６０３の前面側に配置されるインナーレンズ６０５と、からなる発光演出部６３０と、発光演出部６３０を図１０－２６（Ａ）に示す原点位置と図１０－２６（Ｂ）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能とする駆動源である演出用モータ６３１（図１０－２参照）と、演出用モータ６３１の動力を発光演出部６３０に伝達するための動力伝達部材６３２と、を有し、図１０－２０に示すように、センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４８３】

ベース部材６０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４８４】

ＬＥＤ基板６０３は、正面視略台形状をなし、ベース部材６０１の前面周縁に突設された立壁の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板６０３の前面には、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂは、前方に向けて光を照射可能とされている。また、ＬＥＤ基板６０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。尚、ＬＥＤ基板６０３と演出制御基板１２とを接続するケーブルＣは、動力伝達部材６３２に沿うように配線されている（図１０－２６参照）。

【０４８５】
　インナーレンズ６０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板６０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板６０３の前面に配置された複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを前面側から被覆するように配置されている。
【０４８６】
　図１０－２１（Ａ）に示すように、インナーレンズ６０５の前面及び背面には、背面側に配置された第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部６０５Ａが設けられていることで面発光するようになっている。
【０４８７】
　カバー部材６０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材６０１及びＬＥＤ基板６０３の前面側を被覆可能に形成されている。
【０４８８】
　カバー部材６０２の前面には、「ＸＸＸ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部６２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材６０２の背面には凹凸部からなる光拡散部６０２Ａが形成されており、インナーレンズ６０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。
【０４８９】
　尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「ＸＸＸ」の文字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、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。
【０４９０】
　このように第３演出ユニット６００は、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂが発光することで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからインナーレンズ６０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材６０２を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部６２０を含むカバー部材６０２の前面全域が発光する。
【０４９１】
　また、図１０－２０に示すように、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａは、装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ｂは、装飾部６２０に対応しない位置に配置されている。このように複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが発光したときに、「ＸＸＸ」の文字の周縁が点光りするため、装飾部６２０の形状を認識しやすくなる。
【０４９２】
　また、発光演出部６３０に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材６３２は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部６３０が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部６３０を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。
【０４９３】
　（第４演出ユニット８００）
　図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出ユニット８００は、ベース部材８０１と、ベース部材８０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材８０２と、ベース部材８０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板８０３と、ＬＥＤ基板８０３の前面側に配置されるインナーレンズ８０５と、から主に構成され、図１０－２０に示すように、ガイドレール２１１に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ０

０１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。

【０４９４】

ベース部材８０１は、非透光性を有する合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、周縁の一部がガイドレール２１１に沿うように円弧状に形成されている。また、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４９５】

ＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１より正面視形状が小さくなるように形成され、ベース部材８０１の前面に立設されたボス（図示略）の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板８０３の前面には、複数の第４演出用ＬＥＤ８０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第４演出用ＬＥＤ８０４は、ＬＥＤ基板８０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされ、ＬＥＤ基板８０３の前面における周縁部に沿って複数配置されている。また、ＬＥＤ基板８０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【０４９６】

インナーレンズ８０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板８０３の前面における複数の第４演出用ＬＥＤ８０４に囲まれた領域に載置されている。

【０４９７】

図１０－２１（Ｂ）に示すように、インナーレンズ８０５の背面には、第４演出用ＬＥＤ８０４から入射された光を前方に向けて反射させるための反射部８０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ８０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ８０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【０４９８】

カバー部材８０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により形成され、ベース部材８０１及びＬＥＤ基板８０３の前面側を被覆可能に形成されている。詳しくは、カバー部材８０２は、ベース部材８０１の前面周縁に立設された立壁のうち、ガイドレール２１１に沿う部分の立壁８０１Ａの前端を被覆せず、ガイドレール２１１に沿う部分以外の立壁８０１Ｂの前端を被覆している。また、カバー部材８０２の背面には凹凸部からなる光拡散部８０２Ａが形成されており、インナーレンズ８０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４９９】

このように第４演出ユニット８００は、第４演出用ＬＥＤ８０４が発光することで、第４演出用ＬＥＤ８０４からインナーレンズ８０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材８０２を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材８０２の前面全域が面発光する。

【０５００】

次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００とについて説明する。図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００は、それぞれのベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の表面が同色である白色とされ、これらベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の前面側が透光性を有するカバー部材６０２，８０２により被覆され、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ及び第４演出用ＬＥＤ８０４が点灯することにより前面が発光する発光演出体とされている。

【０５０１】

図１０－２０及び図１０－２１（Ａ）に示すように、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを有する電子部品としてのＬＥＤ基板６０３は、ベース部材６０１の前面側に配置され、その前面側はカバー部材６０２により被覆されている。しかし、カバー部材６０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材６０２に光拡散部６０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材６０２を透して背面側を視認することは可能であるが、その背面側には、前後面に光拡散部６０５Ａが形成されたインナーレンズ６０５がＬＥＤ基板６０３を前面側から被覆するように設けられていることで、

ＬＥＤ基板６０３の前面を視認することは可能であるものの、視認することは極めて困難とされている。

【０５０２】

ここで、図１０－２１（Ａ）に示すように、白色のＬＥＤ基板６０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材６０１の立壁が配置されることにより、ＬＥＤ基板６０３がその周囲のベース部材６０１と同化して、ＬＥＤ基板６０３とカバー部材６０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材６０１にＬＥＤ基板６０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板６０３が目立ちにくくなる。

【０５０３】

一方、図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出用ＬＥＤ８０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材８０２により被覆されている。しかし、カバー部材８０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材８０２に光拡散部８０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材８０２を透してベース部材８０１やＬＥＤ基板８０３の前面を視認することは可能である。

【０５０４】

ここで、図１０－２１（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板８０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材８０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板８０３がその周囲のベース部材８０１と同化して、ＬＥＤ基板８０３とカバー部材８０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材８０１の前面の一部にＬＥＤ基板８０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。

【０５０５】

しかし、第４演出用ＬＥＤ８０４は、インナーレンズ８０５の側端面から光を入射するアングル型ＬＥＤであり、ＬＥＤ基板８０３の周縁部に沿って配置されていることで、第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３の前面周縁部の前面側がインナーレンズ８０５により被覆されておらず、また、インナーレンズ８０５は、インナーレンズ６０５に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ８０５を透して第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ６０５を透して第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを含むＬＥＤ基板６０３を視認したときの視認性より高い。つまり、ＬＥＤ基板８０３の方がＬＥＤ基板６０３よりも目立ちやすい。

【０５０６】

ここで、図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく（図１０－２０参照）、また、前面の前後方向の配置位置が、第４演出ユニット８００の前面の配置位置よりも前方（遊技者側）であり（図１０－２２、図１０－２３参照）、さらに、第４演出ユニット８００の第４演出用ＬＥＤ８０４による発光態様が面発光であるのに対し、第３演出ユニット６００の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂによる発光態様が点光りである（図１０－２５参照）。尚、図１０－２５においては、発光態様を説明する便宜上、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００の背景を黒色で表している。

【０５０７】

このように第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光するため、遊技者側から視認したときの視認性が第４演出ユニット８００よりも高い演出手段とされている。すなわち、第４演出ユニット８００の近傍位置には、第４演出ユニット８００よりも遊技者側から視認したときの視認性が高い演出手段である第３演出ユニット６００が設けられていることで、第４演出ユニット８００よりも第３演出ユニット６００の方が目立って遊技者の注目度が高いことから、第４演出ユニット８００の電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。

【０５０８】
尚、本実施の形態では、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、ＬＥＤ基板８０３及びベース部材８０１よりも視認性が高い演出手段として構成されてい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３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３と異なることで視認性が高くなっていればよい。
【０５０９】
また、演出手段としての第３演出ユニット６００の発光演出部６３０の前面を、ＬＥＤ基板８０３の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材６０２とすることで、発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。
【０５１０】
また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ６３１により動作可能な第３演出ユニット６００の発光演出部６３０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、遊技機用枠３における第４演出ユニット８００の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。
【０５１１】
また、図１０－２３に示すように、遊技機用枠３の前面上部には、遊技盤２やガラス窓５０ａよりも前方に突出する突出部３Ａ（庇部）が形成されている。突出部３Ａは、遊技領域Ｙの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Ｙよりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部３Ａの下方の領域Ｅ１（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部３Ａにより遮断され影となることで暗くなる。
【０５１２】
よって、第３演出ユニット６００や第４演出ユニット８００は、遊技領域Ｙの上部において領域Ｅ１に対応する位置に設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。
【０５１３】
また、ＬＥＤ基板６０３，８０３の上方には、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも遊技者側に突出する突出部３Ａが設けられており、突出部３Ａは、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも大きいことで（図１０－２３参照）、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影になり目立ちにくくなる。
【０５１４】
また、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１は白色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、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。
【０５１５】
尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも上方で遊技者側に突出する突出部３Ａ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、突出部は、遊技機用枠３の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤２や遊技領域Ｙに設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるもの

であってもよい。また、突出部３Ａは、遊技機用枠３の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。

【０５１６】

次に、図１０－２６に示すように、導光板５０１の発光領域５０６は、導光板５０１の背面側で動作する第３演出ユニット６００の発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が移動する際の移動領域Ｅ２（図１０－２６において１点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。

【０５１７】

詳しくは、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２の移動領域Ｅ２は、発光演出部６３０が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されると発光領域５０６が発光した状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２を少なくとも原点位置から演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板ＬＥＤ５０２を点灯させて発光領域５０６を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材６３２に沿って設けられるケーブルＣ（電子部品）等が目立つことを抑制することができる。

【０５１８】

また、発光演出部６３０が演出位置まで移動した後、導光板ＬＥＤ５０２が消灯して発光領域５０６の発光演出が終了した場合、動力伝達部材６３２やケーブルＣ等が視認可能となるが、発光演出部６３０の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを点灯して発光演出部６３０を目立たせることで、動力伝達部材６３２やケーブルＣを目立ちにくくすることができる。

【０５１９】

また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３やケーブルＣ）については、原点位置に待機している待期期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。

【０５２０】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、

を備える

ことを特徴としている。

このようにすることで、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

尚、電子部品と特定部材とは、同系色であれば任意の色に変更可能である。また、上記実施例のように電子部品と特定部材とが同色（例えば、黒色と黒色、白色と白色など）であるものを含む。

【０５２１】

（特徴部７５ＳＧの変形および応用に関する説明）

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機７５ＳＧ００１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０５２２】

例えば、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品として、第１演出用ＬＥＤ３０４、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄ、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ、第４演出用ＬＥＤ８０４といった発光ダイオードが設けられたＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３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、発光ダイオードが設けられていない回路基板（演出用ではない主基板１１や、演出制御基板１２や中継基板等を含む）や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル（配線）などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

【０５２３】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材として、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３を配置するためのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２４】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２５】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

【０５２６】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分がＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の周囲に配置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、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

【０５２７】

尚、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは、遊技者側から電子部品とともに視認可能な位置に設けられる特定部材を含み、例えば、電子部品から約５ｃｍの範囲内に離れて配置されている特定部材を含んでもよい。

【０５２８】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２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、透光性を有する部材であれば材質は任意であり

、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は１００％または１００％に近似する値でなくてもよい。

【０５２９】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、遊技者が該部材を透して電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の一部または全域を視認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、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくても、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。

【０５３０】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の前面側において電子部品及び特定部材に沿うように配置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、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくてもよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよい。

【０５３１】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３やベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされ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、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になっていてもよい。

【０５３２】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、例えば、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３や特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）は、所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。

【０５３３】

このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などの所定電子部品については、これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【０５３４】

また、特定部材の色を、色相が同じであって電子部品の色の明度または彩度のいずれかが高い色とすることで、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【０５３５】

また、透光部材を、電子部品及び特定部材と同系色にて着色することで、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品がより目立ちにくくすることができる。

【０５３６】

また、例えば、遊技盤２の右側に黒色のＬＥＤ基板などの電子部品が配置されている場合において、画像表示装置５を挟んで反対側の遊技盤２の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り２１２を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置５の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

【０５３７】

また、特徴部７５ＳＧに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫにて説明した演出を画像表示装置５において実行可能とする場合、画像表示装置５の周りに設けられた特徴部７５ＳＧにて説明した第１演出ユニット３００、第２演出ユニット４００、第３演出ユニット６００、第４演出ユニット８００の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せることが可能である。

【０５３８】

具体的には、例えば、図９－９～図９－１１にて説明したように、複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった第１発光部材を用いた発光演出を実行可能であり、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥを実行するときに、発光演出が実行されないように制御する場合等においては、電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）及び特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）の周辺（例えば、遊技効果ランプ９などよりも近い位置）に設けられる第２発光部材を用いた発光演出についても実行しない（または遊技効果ランプ９などの光量よりも光量を低くする）ように制御してもよい。このようにすることで、第１発光部材を用いた発光演出を制限したときに第２発光部材を用いた発光演出が実行されることにより、かえって電子部品や特定部材が目立ってしまうことを防止できる。

【０５３９】

また、電子部品及び特定部材の周辺に設けられる第２発光部材のうち、電子部品及び特定部材の前面側に配置される透光部材の装飾部４２０を面発光させることが可能な第２演出用ＬＥＤ４０４Ａなど、発光を継続しても目立たない発光部材については、第１発光部材を用いた発光演出を実行しないように制御する場合でも、光量を維持する（実行を制限しない）ようにしてもよい。このようにすることで、演出効果を下げすぎることなく、電子部品や特定部材が目立たないようにすることができる。

【０５４０】

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１，７５ＳＧ００１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、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０５４１】

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。

【０５４２】
　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。
【０５４３】
　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。
【０５４４】
　本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。
【０５４５】
　また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。
【０５４６】
　なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【０５４７】
　本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、７５ＳＧ００１）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有し（図１０－１２参照）、前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、さらに、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生し

たことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）遊技機が挙げられる。

【０５４８】

このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうことを防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【０５４９】

つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、特定表示が表示されているときに、消去すべき所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合でも、その後の特定タイミングで当該特定表示が消去されるので、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく遊技者の信頼を得やすい遊技機を提供することができる。

【０５５０】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、好適に報知演出を実行できる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【０５５１】

（特徴部１５２Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１５２Ｆについて説明する。特徴部１５２Ｆについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【０５５２】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【０５５３】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機１に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば１～６の６段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、６段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【０５５４】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。６段階の設定値のうち、例えば設定値４～６は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値１～３は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【０５５５】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。

【０５５６】

特徴部１５２Ｆについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのＲＡＭ１２２に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、Ｖ入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報である言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【０５５７】

図１１－１は、特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、図１に示すパチンコ遊技機１の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【０５５８】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【０５５９】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【０５６０】
なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。
【０５６１】
打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。
【０５６２】
遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口が形成された入賞球装置６Ａが設けられている。入賞球装置６Ａは、画像表示装置５の下方に配置されている。入賞球装置６Ａには、第１始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａが設けられている。
【０５６３】
遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。
【０５６４】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【０５６５】
通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【０５６６】
Ｖ判定入賞装置８７は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。
【０５６７】
Ｖ判定入賞装置８７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。Ｖ判定入賞装置８７は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、０．１秒間×１０回の開放期間＋１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×９回＋終了期間１秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約１０個数以上の遊技球が入賞可能な

開口部としての作動口が形成されている。Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、Ｖ判定入賞装置８７上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【０５６８】

小当り遊技状態においては、Ｖ判定入賞装置８７内への１０個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御が実行される。Ｖ判定入賞装置８７において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部８７３とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部８７２が設けられている。

【０５６９】

可動部８７２は、ソレノイド２２により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部８７２の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部８７２および固定部８７３の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部８７２の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下可能となる。

【０５７０】

Ｖ判定入賞装置８７（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのＶ入賞領域８７０がＶ判定入賞装置８７の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりＶ入賞領域８７０上に誘導する傾斜路が設けられている。Ｖ入賞領域８７０は、遊技球が進入可能なＶ入賞口を有し、Ｖ入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【０５７１】

Ｖ入賞領域８７０の入賞口（Ｖ入賞口）最上端には、Ｖ入賞領域８７０を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド２４により駆動され、Ｖ入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりＶ入賞口が開放された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球がＶ入賞領域８７０内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりＶ入賞口が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、Ｖ入賞領域８７０の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【０５７２】

具体的に、Ｖ判定入賞装置８７のＶ入賞領域８７０は、基本的に開放状態とされており、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放される小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞領域８７０内に進入して入賞すると、その遊技球がＶ入賞領域８７０に設けられたＶ入賞スイッチ８７ａにより検出される。小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にＶ入賞領域８７０上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出され、その後の遊技球がＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【０５７３】

小当り遊技状態において開放されたＶ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞スイッチ８７ａおよびＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出された球の合計個数が１０個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。Ｖ入賞領域８７０と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、遊技盤２内部の所定の排出路に排出される。排出通路には

、排出される遊技球を検出可能なＶ判定排出スイッチ１５ｂが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【０５７４】

小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなＶ入賞領域８７０への遊技球の入賞がＶ入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機１では、前述のように小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計１０個程度の遊技球がＶ判定入賞装置８７内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、Ｖ判定入賞装置８７内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（１００％）Ｖ入賞領域８７０に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機１では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をＶ判定入賞装置８７に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【０５７５】

したがって、小当りが発生したときには、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（１００％）遊技球がＶ入賞領域８７０に進入して大当りが発生することとなる。

【０５７６】

なお、この実施の形態では、Ｖ判定入賞装置８７に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に１０個程度の遊技球をＶ入賞領域８７０に進入させるために、作動口を１０回開放させる構成を用いてもよい。

【０５７７】

右遊技領域では、可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【０５７８】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【０５７９】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置７は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【０５８０】

特別可変入賞球装置７は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置７の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ２３が設けられている。特別可変入賞球装置７へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【０５８１】

大当りは、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示され

たとき、および、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄が導出表示される。第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄が導出表示される。

【０５８２】

大当りは、小当り遊技状態となることによってＶ判定入賞装置８７の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、Ｖ入賞領域８７０に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入してＶ入賞スイッチ８７ａで検出されることをＶ入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放する当りであり、Ｖ入賞を条件として大当りが発生可能となる。Ｖ判定入賞装置８７において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がＶ入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【０５８３】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置７が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置７が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【０５８４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば２９秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置７の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【０５８５】

第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件（第１実行条件）または第２始動条件（第２実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第１始動入賞口または第２始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【０５８６】

また、第１始動入賞口および第２始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【０５８７】

第１特別図柄については、第１始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第１保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第２特別図柄については、第２始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第２保留記憶に基づいて変動表示が実行さ

れる。このような第１保留記憶または第２保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【０５８８】

第２始動入賞口への第２始動入賞が発生したときには、第１始動入賞の保留記憶があっても、当該第２始動入賞に基づく第２特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【０５８９】

第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、第２始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２保留表示器２５Ｂが設けられている。第２保留表示器２５Ｂは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示装置４Ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【０５９０】

第２保留表示器２５Ｂのさらに上方には、第１始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第１保留表示器２５Ａが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示装置４Ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【０５９１】

パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機１において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【０５９２】

遊技者は、パチンコ遊技機１に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第１特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、画像表示装置５の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置５の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【０５９３】

大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置７を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置５の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置５の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【０５９４】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、右打ちのままＶ判定入賞装置

８７を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

【０５９５】

小当り遊技状態によりＶ判定入賞装置８７の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下し、Ｖ入賞領域８７０に進入して検出されて、Ｖ入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。Ｖ入賞が発生したときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置７が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。

【０５９６】

また、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行ったときに、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せず、Ｖ入賞領域８７０以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にＶ入賞が発生しなかったときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞に失敗したことを報知するＶ入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【０５９７】

図１１－２は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置７が開放する回数を示している。

【０５９８】

小当りは、可変入賞球装置６Ｂに設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞し、第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約３０個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【０５９９】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経

由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが含まれる。１６（１５）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第１小当りと呼ばれる。９（８）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第２小当りと呼ばれる。５（４）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第３小当りと呼ばれる。

【０６００】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄１５Ｒ時短大当り、および、図柄４Ｒ時短大当りがある。

【０６０１】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置７が開放することも含まれる。

【０６０２】

図柄１５Ｒ時短大当りは、大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りである。図柄４Ｒ時短大当りは、大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りである。小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りであり、１６ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、１５回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１５Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由９（８）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が８回（８Ｒ）開放される大当りである。小当り経由５（４）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りであり、５ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、４回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄４Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【０６０３】

図柄４Ｒ時短大当り後の時短状態は、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１／７という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【０６０４】

第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄４Ｒ時短大当りの場合には、基本的に第２特別図柄の変動表示が１回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第２特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート４１に進入させて可変入賞球装置６Ｂを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置６Ｂに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第１特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【０６０５】

したがって、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやす

い第２特別図柄の１回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【０６０６】

図柄４Ｒ時短大当り以外の大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の７回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄４Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【０６０７】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の７回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【０６０８】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

【０６０９】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【０６１０】

図１１－３は、各乱数を示す説明図である。図１１－３においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【０６１１】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り

判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１：大当りの種類（種別、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）。

【０６１２】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム１は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【０６１３】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【０６１４】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【０６１５】

図１１－４は、第１特図当り判定テーブル、第２特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０６１６】

図１１－４（Ａ）は、第１特図当り判定テーブルを示す説明図である。第１特図当り判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図１１－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０６１７】

第１特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。

【０６１８】

図１１－４（Ｂ）は、第２特図当り判定テーブルを示す説明図である。第２特図当り判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテ

ーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図１１－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図１１－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図１１－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図１１－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【０６１９】

第２特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。それに対し、第２特別図柄の小当り確率は、設定値によらず１／７．３５に設定されている。なお、第１特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第１特別図柄による小当り確率を１／１００とすればよい。

【０６２０】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ランダムＲ）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を第１特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【０６２１】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０６２２】

図１１－４（Ｃ），（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１１－４（Ｃ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図１１－４（Ｄ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。

【０６２３】

図１１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」と「図柄４Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図１１－４（Ｄ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【０６２４】

また、図１１－４（Ｃ），（Ｄ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「８Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した

判定値としても設定されている。「１５Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。

【０６２５】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０６２６】

図１１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由９（８）Ｒ時短大当り」と「小当り経由５（４）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第１小当り（１６（１５）Ｒ時短大当りとなるもの）、第２小当り（９（８）Ｒ時短大当りとなるもの）、第３小当り（５（４）Ｒ時短大当りとなるもの）のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ無効となる。

【０６２７】

図１１－５および図１１－６は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１１－５および図１１－６においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、図１１－５および図１１－６に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。

【０６２８】

図１１－５および図１１－６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【０６２９】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【０６３０】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０６３１】

コマンドＡ００１～Ａ００５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【０６３２】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【０６３３】

コマンドＡ３０１～Ａ３０５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【０６３４】

コマンドＡ４０１（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＡ４０２（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０６３５】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が第１時短状態（高ベース状態）であることを指定する第１時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が第２時短状態（高ベース状態）であることを指定する第２時短状態指定コマンドである。

【０６３６】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第２保留記憶数を示す。

【０６３７】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第１保留記憶数および第２保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を１減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【０６３８】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【０６３９】

コマンドＣ４０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ６０１（Ｈ）は、Ｖ入賞があったことを指定するＶ入賞指定コマンドである。コマンドＣ６０２（Ｈ）は、Ｖ判定入賞装置８７への入賞球（Ｖ入賞球とＶ入賞球以外の入賞球との両方を含む）を検出したことを指定するＶ入賞球検出指定コマンドである。

【０６４０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、ＲＡＭ１０２に、第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第１保留記憶バッファが設けられている。第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０６４１】

第２特別図柄については、ＲＡＭ１０２に、第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するた

めの第２保留記憶バッファが設けられている。第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０６４２】

第１始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第２始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第２始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【０６４３】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【０６４４】

図１１－７は、Ｓ１０１の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２１１）。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態でなければ、Ｓ１２２１に移行する。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。

【０６４５】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２１４）。Ｓ１２１４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

【０６４６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出した第１特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。

【０６４７】

この実施の形態では、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応し

て設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【０６４８】

一方、このような決定とは別に、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第１始動入賞口または第２始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【０６４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１７）。また、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１８）とともに、第１保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１９）。

【０６５０】

Ｓ１２１６，Ｓ１２１７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第１始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。

【０６５１】

また、この実施の形態では、Ｓ１２１６～Ｓ１２１９の処理が実行されることによって、第１始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび第１保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０６５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２２１）。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２２２）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０６５３】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２２３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２２４）。Ｓ１２２４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

【０６５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出された第２特別図柄の始動入賞について、Ｓ１２１５で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２２５）。そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御

用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２７）。また、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２８）とともに、第２保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２９）。

【０６５５】

Ｓ１２２６，Ｓ１２２７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第２始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する。

【０６５６】

また、この実施の形態では、Ｓ１２２６～Ｓ１２２９の処理が実行されることによって、第２始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび第２保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０６５７】

図１１－８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（Ｓ５１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【０６５８】

Ｓ５１で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（Ｓ８０）を行った後、処理を終了する。一方、Ｓ５１で第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（Ｓ５２）。第２保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（Ｓ５４）。一方、第２保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（Ｓ５３）。

【０６５９】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０６６０】

Ｓ５２～Ｓ５４の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄表示装置４Ｂの変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄表示装置４Ａの変動表示に優先して実行される。

【０６６１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（Ｓ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「

第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。

【０６６２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（Ｓ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【０６６３】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０６６４】

よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。また、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０６６５】

また、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０６６６】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【０６６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読出し、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ６１）。この場合、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理のＳ１２１４や始動口スイッチ通過処理のＳ１２２４で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当り判定用乱数を読出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値や小当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムで

ある。

【０６６８】

大当り判定の処理では、第１特別図柄については図１１－４（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、第２特別図柄については図１１－４（Ｂ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、Ｓ７１に移行する。大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０６６９】

Ｓ６１で大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（Ｓ７１）。

【０６７０】

次に、特別図柄ポインタが「第１」を示しているか否かを判定する（Ｓ７２）。特別図柄ポインタが「第１」のときは、図１１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７３）、Ｓ７５に進む。一方、特別図柄ポインタが「第１」を示していない場合（「第２」を示している場合）は、図１１－４（Ｄ）の第２特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７４）、Ｓ７５に進む。

【０６７１】

Ｓ７５では、Ｓ７３またはＳ７４で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（Ｓ７５）、Ｓ８１に進む。

【０６７２】

また、Ｓ６１で大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（Ｓ６１のＮ）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第２特別図柄の変動表示であるか否か確認する（Ｓ７６）。Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータでない（第１特別図柄の変動表示である）ときは、後述するＳ８２に進む。一方、Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータである（第２特別図柄の変動表示である）ときは、図１１－４（Ｂ）の第２特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（Ｓ７７）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１１－４（Ｂ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（Ｓ７７のＹ）、第２特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（Ｓ７７Ｙ）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（Ｓ７８）。

【０６７３】

小当りフラグをセットした後は、図１１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７９）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（Ｓ８０）。そして、Ｓ８１に移行する。一方、Ｓ７７で小当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（Ｓ７７のＮ）、後述するＳ８２に移行する。

【０６７４】

Ｓ８１では、Ｓ７５またはＳ８０で決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶し（Ｓ８１）、Ｓ８２に進む。たとえば、大当り種別が「図柄１５Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０１」が設定され、大当り種別が「図柄４Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０２」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「０３」が設定される。大当り種別が小当り

経由９（８）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０４」が設定される。大当り種別が小当り経由５（４）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０５」が設定される。これらのうち、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【０６７５】

Ｓ８２では、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７８）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、Ｓ８０で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「１」、「５」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、Ｓ７５で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（Ｓ７９）。

【０６７６】

図１１－９は、小当り開放前処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する（Ｓ４１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放状態におけるＶ入賞領域８７０への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのＶ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。具体的に、Ｓ４１３では、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウンタ値を「１０」にセットし、Ｖ入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（Ｓ１１９）に対応した値に更新する（Ｓ４１４）。

【０６７７】

図１１－１０は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図１１－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ４４１に進む。一方、Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【０６７８】

Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、Ｓ４４１に進む。一方Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を開閉させるための処理を行う（Ｓ４３３）。

【０６７９】

次に、Ｖ判定入賞装置８７内部で開放状態となっているＶ入賞領域８７０にＶ入賞口から遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３４）。Ｓ４３４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４３５）。そして、Ｖ入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４３６）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、Ｖ入賞球が検出されたことを認識することができ、Ｖ入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（Ｓ４３７）、Ｓ４３９に進む。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球の１個目がＶ入賞すると、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【０６８０】

一方、Ｓ４３４でオン状態となっていないときは、Ｖ入賞が検出されていないときであり、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。Ｓ４３８でオン状態となっているときはＳ４３９に進み、Ｓ４３８でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【０６８１】

Ｓ４３９では、図１１－９のＳ４１３により「１０」にセットされたＶ判定入賞個数カウンタの計数値を「－１」するダウンカウントを行い（Ｓ４３９）、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出された後、判定入賞装置８７内に進入したＶ入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置８７内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【０６８２】

Ｓ４３１でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、小当りのＶ入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を閉鎖状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を閉鎖する（Ｓ４４１）。Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になったときは、小当りの開放態様に応じたＶ判定入賞装置８７の開放途中であっても、Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値に応じてＶ判定入賞装置８７が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、Ｖ判定入賞装置８７が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【０６８３】

次に、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間に相当するデータをＶ入賞有効期間タイマにセットし（Ｓ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値に更新し（Ｓ４４３）、処理を終了する。これにより、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにＶ入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、Ｖ入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にＶ入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【０６８４】

図１１－１１は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（Ｓ４４１）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４４２）。

【０６８５】

Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにＶ入賞が検出されたときにＳ４３４またはＳ４４５でセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４３）。Ｖ入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、Ｖ入賞フラグがセットされていなければ、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞

スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４４４）。Ｓ４４４でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、Ｓ４４４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４４５）。そして、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（Ｓ４４６）、処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。

【０６８６】

Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４７）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（Ｓ４４７Ａ）。次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４８）。Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていれば、大当りとすることが決定され、大当りフラグをセットする（Ｓ４４９）。

【０６８７】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略１００％の確率でＶ判定入賞装置８７内に遊技球を進入させることができ、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は必ずＶ入賞領域８７０にＶ入賞することにより、略１００％の確率で、Ｖ入賞フラグがセットされる（図１１－１０のＳ４３５）ことに基づいて、Ｓ４４９で大当りフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。

【０６８８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（Ｓ４５０）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（Ｓ４５１）。

【０６８９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ４５０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始３指定コマンド、大当り開始４指定コマンド、または大当り開始５指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（Ｓ４５３）。

【０６９０】

また、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、１５回、８回、または、４回）、開放時間（たとえば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（Ｓ４５４）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【０６９１】

Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（Ｓ４５７）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【０６９２】

図１１－１２は、報知演出の演出例を示す表示画面図である。図１１－１２（ａ）に示すように、大当り遊技中のエンディング期間において保留記憶バッファ内の当り（大当り

または小当り）に関する保留情報が記憶されていることを報知する報知演出が実行されることを示唆する示唆演出として画像表示装置５の画面上に示唆画像１５２Ｆ００１が表示される。示唆演出として表示される示唆画像１５２Ｆ００１は、その後に「Ｖ」の表示による保留連の報知演出が実行されることを示唆するＶ形状のエフェクト画像である。

【０６９３】

示唆演出の後に実行される報知演出には、第１態様による報知演出と第２態様による報知演出とが設けられている。第１態様による報知演出は、白色の小さい「Ｖ」が表示される演出である。また、第２態様による報知演出は、赤色の大きい「Ｖ」が表示される演出である。また、保留記憶バッファ内にある当りの個数を「Ｖ」の後ろの数字で示すようになっている。例えば、「Ｖ×１」は保留記憶バッファ内に当りが１つ以上あることを示し、「Ｖ×２」は保留記憶バッファ内に当りが２つ以上あることを示し、「Ｖ×３」は保留記憶バッファ内に当りが３つ以上あることを示し、「Ｖ×４」は保留記憶バッファ内に当りが４つあることを示している。「Ｖ」の後ろの数字は、表示されている数よりも多い当りが保留記憶バッファ内にあることを示す場合もある。例えば、「Ｖ×１」では、当りが１つではなく２～３である場合にも表示される可能性がある。

【０６９４】

図１１－１２（ａ）の状態から、報知演出が実行されなかった場合には、図１１－１２（ｂ）に示すように、エンディングの映像が流れる。それに対し、図１１－１２（ａ）の状態から第１態様による報知演出が実行される場合を図１１－１２（ｃ）に示す。図１１－１２（ｃ）に示すように、第１態様による報知演出として、白色の小さい「Ｖ」による第１態様画像１５２Ｆ００２が表示される。図１１－１２（ｃ）では、「Ｖ×１」となっているため、保留記憶バッファ内に１つ以上の当りがあることが示される。

【０６９５】

図１１－１２（ａ）の状態から第２態様による報知演出が実行される場合を図１１－１２（ｄ）に示す。図１１－１２（ｄ）に示すように、第２態様による報知演出として、赤色の大きい「Ｖ」による第２態様画像１５２Ｆ００３が表示される。図１１－１２（ｄ）では、「Ｖ×３」となっているため、保留記憶バッファ内に３つ以上の当りがあることが示される。

【０６９６】

図１１－１３は、報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、Ｖ態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。図１１－１３（Ａ）は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出実行有無決定テーブルである。図１１－１３（Ａ）に示すように、設定値に応じて異なる割合で報知演出の実行有無が決定される。具体的には、設定１では報知演出実行有が３５％，報知演出実行無が６５％に決定され、設定２では報知演出実行有が４０％，報知演出実行無が６０％に決定され、設定３では報知演出実行有が４５％，報知演出実行無が５５％に決定され、設定４では報知演出実行有が５０％，報知演出実行無が５０％に決定され、設定５では報知演出実行有が５５％，報知演出実行無が４５％に決定され、設定６では報知演出実行有が６０％，報知演出実行無が４０％に決定される。つまり、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に実行有に決定される割合が高くなっている。

【０６９７】

図１１－１３（Ｂ）は、報知演出内容決定テーブルを示す図である。保留記憶バッファ内にある当り数により、実行される報知演出内容のパターンが異なっている。そして、設定値に応じて報知演出内容のパターンの決定割合が異なる。まず、保留記憶バッファ内の当り数が１のときは、設定１～設定６で共通の報知演出内容として「Ｖ×１」に決定される。当り数が１のときには、設定値によらず共通の演出が実行されることとなる。また、保留記憶バッファ内の当り数が２のときは、「Ｖ×２」または「Ｖ×１」による報知演出が実行される。設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に「Ｖ×２」の報知演出内容に決定されやすくなっている。

【０６９８】
　また、保留記憶バッファ内の当り数が３のときは、「Ｖ×３」，「Ｖ×２」および「Ｖ×１」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に「Ｖ×２」や「Ｖ×３」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、各設定値において「Ｖ×２」よりも「Ｖ×３」の方が決定されやすくなっている。また、保留記憶バッファ内の当り数が４のときは、「Ｖ×４」，「Ｖ×３」，「Ｖ×２」および「Ｖ×１」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に「Ｖ×３」や「Ｖ×４」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、設定値が低い場合には「Ｖ×１」や「Ｖ×２」に決定される割合が高く、設定値が高い場合には「Ｖ×３」や「Ｖ×４」に決定される割合が高くなっている。
【０６９９】
　図１１－１３（Ｃ）は、Ｖ態様決定テーブルを示す図である。Ｖ態様には、白色の小さいＶの表示で示される第１態様と赤色の大きいＶの表示で示される第２態様とが設けられている。いずれの設定値においても第２態様よりも第１態様に決定されやすくなっている。また、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に第２態様に決定される割合が高くなっている。
【０７００】
　図１１－１３（Ｄ）は、当り有時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ内に当りが有る場合には、設定値に関わらず示唆演出が必ず実行されるように決定される。図１１－１３（Ｅ）は、当り無時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ内に当りが無い場合には、設定値に関わらず、示唆演出の実行有が３０％、示唆演出の実行無が７０％の割合で決定される。
【０７０１】
　図１１－１４は、報知演出処理を示すフローチャートである。報知演出処理は、先読予告設定処理（図７のＳ１６１）において実行される処理に含まれる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、現在の遊技状態が大当り開始時であるか否かを判定する（１５２ＦＳ００１）。報知演出の実行有無や報知演出の内容は、大当り開始時のタイミングで決定される。大当り開始時で無ければ（１５２ＦＳ００１；Ｎ）、処理を終了する。大当り開始時であれば（１５２ＦＳ００１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に設けられた保留記憶バッファ内を確認する（１５２ＦＳ００２）。これにより、各種フラグやコマンドに関する情報が保留記憶バッファ内にあるかを確認することができる。
【０７０２】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行がある場合に設定される報知演出済フラグが設定されているか否かを判定する（１５２ＦＳ００３）。報知演出済フラグが設定されていれば（１５２ＦＳ００３；Ｙ）、処理を終了する。報知演出済フラグが設定されていなければ（１５２ＦＳ００３；Ｎ）、大当りまたは小当りの保留記憶があるか否か判定する（１５２ＦＳ００４）。大当りまたは小当りの保留記憶がある場合（１５２ＦＳ００４；Ｙ）には、図１１－１３（Ａ）に示す報知演出実行有無決定テーブルにより、設定値に応じた報知演出の実行の有無を決定する（１５２ＦＳ００５）。
【０７０３】
　１５２ＦＳ００５の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行有に決定されたか否かを判定する（１５２ＦＳ００６）。報知演出の実行無に決定されていた場合（１５２ＦＳ００６；Ｎ）には、１５２ＦＳ０１０の処理へ移行する。報知演出の実行有に決定されていた場合（１５２ＦＳ００６；Ｙ）には、報知演出済フラグをセットする（１５２ＦＳ００７）。次いで、図１１－１３（Ｂ）に示す報知演出内容決定テーブルにより、当り数と設定値とに応じた報知演出の内容を決定する（１５２ＦＳ００８）。次いで、図１１－１３（Ｃ）に示すＶ態様決定テーブルにより、Ｖ態様を決定する（１５２ＦＳ００９）。次いで、図１１－１３（Ｄ）に示す当り有時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する（１５２ＦＳ０１０）。なお、１５２ＦＳ０１０においては、示唆演出が必ず実行されるように決定される。その後、１５２ＦＳ０１１の処理へ移行する。

【０７０４】
　１５２ＦＳ００４において、大当りまたは小当りの保留記憶がないと判定された場合（１５２ＦＳ００４；Ｎ）には、図１１－１３（Ｅ）に示す当り無時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する（１５２ＦＳ０１２）。その後、１５２ＦＳ０１１の処理へ移行する。１５２３ＦＳ０１１の処理においては、決定された各種演出を大当りのエンディング中に実行するように設定する（１５２ＦＳ０１１）。そして、処理を終了する。
【０７０５】
〔特徴部１５２Ｆ，１５３Ｆにより得られる主な構成や効果〕
［１］　設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当り確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部１５２Ｆでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態のエンディング期間において当り（大当りまたは小当り）に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部１５２Ｆでは、図１１－１３（Ａ）に示すように、大当りまたは小当りの保留記憶がある場合に、設定値１～６に応じて異なる割合で報知演出の実行の有無が決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の実行割合を変えることで、状況に応じた報知演出が実行可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７０６】
［２］　図１１－１３（Ａ）に示すように、設定１よりも設定６の方が高い割合で報知演出実行有に決定される。具体的には、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に報知演出実行有に決定されやすい。これにより、報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。
【０７０７】
［３］　図１１－１３（Ｂ）に示すように、設定１よりも設定６の方が当りが複数記憶されていることを示す報知演出の実行割合が高い。具体的には、保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合には、当り数と同じ数に関する報知演出が設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に実行されやすくなっている。これにより、大当り遊技状態（小当り経由の大当りを含む）に制御されると判定された当り（大当りまたは小当り）の保留情報が複数記憶されていることを示す報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。
【０７０８】
［４］　演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１２（ａ）に示す、示唆画像１５２Ｆ００１による示唆演出を実行可能である。そして、図１１－１３（Ｄ），（Ｅ）に示すように、示唆演出は設定１～６で共通の実行割合である。これにより、いずれの設定値であっても共通の割合で示唆演出が実行されるため、遊技者の報知演出への期待感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。
［５］　設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当り確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部１５３Ｆでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態のエンディング期間において当り（大当りまたは小当り）に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部１５３Ｆでは、図１１－１３（Ｃ）に示すように、大当りまたは小当りの保留記憶がある場合に、設定値１～６に応じて異なる割合でいずれかのＶ態様による報知演出が実行されるように決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の態様を変えることで、報知演出の態様による設定値の推測が可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７０９】
［６］　図１１－１３（Ｃ）に示すように、設定１よりも設定６の方が高い割合で赤色大のＶ態様による報知演出を実行することに決定される。具体的には、設定１＜設定２＜

設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順に赤色大の第２態様のＶ態様に決定されやすい。これにより、第２態様による報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【０７１０】

〔特徴部１５２２Ｆ、１５３Ｆのその他の変形例〕

［１］　特定回数大当り遊技状態に制御された後であって、該特定回数の大当り遊技状態に制御されているときに報知演出を実行しなかった場合には、高設定（例えば、設定６）において報知演出が実行有に決定される割合よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。具体的には、１０回大当りに制御されたときに当りの保留情報が記憶されていた場合があったにも関わらず報知演出が実行されなかったときには、設定６で報知演出実行有に決定される６０％よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。あまりにも長い間報知演出が実行されないと遊技の興趣が低下してしまう虞があるが、このようにすれば報知演出が特定回数として例えば１０回実行されないことによる遊技の低下を防止でき、報知演出による興趣を向上させることができる。なお、特定回数は１０回に限らずいずれの回数であってもよいし、保留記憶バッファ内に当りがあるが報知演出が実行されなかった場合の大当りの回数のみを計数し、当りが無い場合の大当りの回数は計数しないようにしてもよい。また、当りの有無に関係なく報知演出が実行されない大当りの回数が多くなるほど報知演出実行有に決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【０７１１】

［２］　大当り遊技状態に有利度の異なる複数の大当りを設けるようにしてもよい。例えば、ラウンド数の異なる４Ｒ大当りと、１５Ｒ大当りとを設けるようにしてもよい。そして、大当り遊技状態中において、４Ｒ大当りの保留記憶がある場合には、設定１よりも設定６の方が高い割合で報知演出を実行可能であり、１５Ｒ大当りの保留記憶がある場合には、設定１と設定６とで共通の割合で報知演出を実行するようにしてもよい。つまり、有利者に不利な大当りが保留記憶バッファ内にある場合には、高設定ほど報知演出が実行されやすい決定がされ、有利者に有利な大当りが保留記憶バッファ内にある場合には、設定値に関わらず共通の割合で報知演出が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、有利度の低い大当りがその後に実行される場合であっても、有利度は低いが高設定であることに期待が持てるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１２】

［３］　保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合に、白色小のＶ態様よりも赤色大のＶ態様による報知演出が高い割合で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、赤色大のＶ態様による報知演出が実行された場合には、大当り遊技状態に制御されると判定された保留情報が複数記憶されていることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【０７１３】

［４］　前述した実施の形態について、所定状態（小当り）において遊技媒体が進入可能となる可変入賞手段（Ｖ入賞装置）と、可変入賞手段内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（Ｖ入賞口）と、表示結果に基づいて有利状態に制御する第１状態制御手段（一種当り）と、表示結果に基づいて所定状態（小当り）に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて有利状態に制御する第２状態制御手段（二種当り）とを備える遊技機について説明した。要約すると、前述した実施の形態については、遊技領域に設けられたＶ入賞装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（Ｖ入賞口）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）について説明したが、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）に適用してもよい。このような場合であっても、設定値が高くなるにつれて報知演出の実行割合が高くなるようにすればよい。また、設定値が高くなるにつれて第２態様による報知演出が実行されやすくなるようにすればよい。このようにすれば、一種＋二種の遊技機であれば、高設定であることを報知演出によりアピ

ールすることができ、一種の遊技機であれば、設定差による大当り確率に基づかずに報知演出の実行割合を調整することが容易に可能となる。

【０７１４】

［５］　前述した実施の形態においては、報知演出が大当りのエンディング演出期間で実行される場合について説明した。しかし、報知演出は、それ以外の期間で実行されるようにしてもよい。例えば、大当り開始直後のラウンドや、大当り遊技中のラウンドで実行されるようにしてもよい。また、大当り遊技中の複数のタイミングで報知演出が実行されるようにしてもよい。例えば、ラウンド中の期間とエンディング期間とで報知演出が実行されるようにしてもよい。また、設定値に応じて複数のタイミングのうちのいずれのタイミングで報知演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【０７１５】

［６］　前述した実施の形態においては、大当りが終了するときにラウンド中に獲得した合計球数を表示するようにしてもよい。そして、その表示の実行中に大当りが終了すると見せかけて復活する演出を実行してもよい。また、その復活する演出が実行されるときに報知演出を実行してもよい。

【０７１６】

［７］　前述した実施の形態においては、大当り開始時に保留記憶バッファ内を確認し、当りの保留情報が記憶されている場合に報知演出の実行の有無の決定が１回の抽選により実行される場合について説明した。しかし、当りが複数存在する場合には、当り毎に報知演出の実行有無の抽選が実行されるようにしてもよい。また、当りの数により報知演出の実行有無の割合が異なるようにしてもよい。例えば、保留記憶バッファ内に当りが複数ある場合には、当りが１つの場合よりも報知演出の実行割合が高くなる様にしてもよい。これにより、保留記憶バッファ内に当りが複数存在するという低い発生確率の状態のときに設定値の推測をしやすいようにし、このような状態となった遊技者に有利な報知を実行することができる。また、当りが記憶されている保留情報が実行されるタイミングによって、報知演出の実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、大当り後の次に実行される可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合は、大当り後の４つ先の可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合より高くなるようにしてもよい。

【０７１７】

［８］　前述した実施の形態においては、報知演出の実行割合が高設定である程高い場合について説明した。しかしながら、報知演出の実行割合が低設定である程高くなるようにしてもよい。このようにすれば、低設定であっても報知演出による大当り中の演出の興趣を向上することができる。また、低設定であっても高設定への期待感を持たせることができる。また、報知演出の実行割合を高設定と低設定とで同じとなるように調整してもよい。このようにすれば、大当り確率の高い高設定であっても大当り確率の低い低設定であっても同じ割合で報知演出が実行されるため、現在の設定値を推測し難くすることができる。

【０７１８】

［９］　前述した実施の形態においては、Ｖ態様として、白色小の第１態様と赤色大の第２態様とについて説明した。しかし、Ｖ態様としてはさらに複数種類あってもよく、色のみや形のもが異なるものであってもよい。また、特定の設定値でしか表示されない態様があってもよい。具体的には、設定４以上のとき（設定６確定等でもよい）にしか表示されない第３態様としての虹色のＶ態様があってもよい。また、高設定では第１態様よりも第２態様の方が高い割合で表示されるようにしてもよい。

【０７１９】

［１０］　前述した実施の形態においては、示唆画像に複数種類の態様を設けるようにしてもよい。そして、実行される示唆画像の態様によって報知演出であるＶの画像が獲得できるか否か（表示されるか否か）や、報知演出内容である獲得可能なＶの数を示唆するようにしてもよい。具体的には、示唆画像として、白、青、赤の態様を設け、白＜青＜赤の順でＶの獲得期待度や獲得したときのＶの数の期待度が高くなるようにしてもよい。

【０７２０】
［１１］　前述した実施の形態においては、Ｖ態様に高設定確定パターンを設け、所定条件が成立することによって高設定確定パターンが実行されるようにしてもよい。具体的には、設定５，６のときに保留記憶バッファ内に当りが４つあるという所定条件が成立した場合に１００％の確率で報知演出が実行されるようにしてもよい。
【０７２１】
［１２］　前述した実施の形態においては、特定の設定値であることが否定されるパターンを設けてもよい。具体的には、保留記憶バッファ内に当りが４つあるにも関わらず報知演出が実行されなかった場合には、設定１が否定されるようにしてもよい。このようにすれば、保留されている当りが消化される期間に対しても注目させることができる。
【０７２２】
［１３］　前述した実施の形態においては、実際の当り数と同じ報知がされる方が実際の当り数と異なる報知がされるよりも高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、当り数が３であるときに「Ｖ×３」と報知する場合の方が、当り数が４であるときに「Ｖ×３」と報知する場合よりも、高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。
【０７２３】
［１４］　前述した実施の形態においては、報知演出の態様の変化として画面上に表示されるＶ態様の表示が異なる場合について説明した。しかし、報知演出の態様の変化としては、出力される音や遊技効果用のランプによる発光、振動やエアーの噴出等の変化が実行されるものであってもよい。具体的には、第１態様と第２態様とから成る報知演出において、画面上では同じ表示を行うが、第２態様の報知演出を行うときは、遊技中の遊技者のみが体感できるような振動を与えるようにしてもよい。このようにすれば、遊技中の遊技者のみ高設定の示唆を知ることが可能となるため、画面の表示を見た別の遊技者がその遊技台を狙って遊技することを防止することができる。また、逆に高設定であることを音やランプにより報知して高設定をアピールしてもよい。このようにすれば、高設定示唆の台で遊技をする遊技者に高揚感を与えることができる。
【０７２４】
（特徴部００３ＡＫに関する説明）
続いて、特徴００３ＡＫについて説明する。特徴部００３ＡＫのパチンコ遊技機１は、有利状態（大当り遊技状態やＶ入賞で大当り遊技状態に制御される小当り遊技状態）に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）を報知する報知演出（保留連報知）を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示（有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを示す表示）を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、第１態様の特定表示を表示しているときであって、第２態様の特定表示を表示するための条件が成立しているときに、当該特定表示を第１態様から第２態様に変化させる変化演出を実行可能である。
【０７２５】
つまり、００３ＡＫに係るパチンコ遊技機１では、報知演出が実行されて特定表示が表示されていることにより、有利状態に制御される保留情報があること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）が示されている状況で、特定表示が更に有利度の高い表示態様に変化する場合があるようになっている。これにより、第１態様の特定表示が表示されているときに、有利度の高い態様に変化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０７２６】
以下、特徴００３ＡＫのパチンコ遊技機１の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機１の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【０７２７】
まず、特徴００３ＡＫのパチンコ遊技機１の動作について説明する。図１２－１は、大当り遊技状態において、特徴部００３ＡＫの保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図７のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００１）。保留連報知の実行タイミングでないと判定した場合（ステップ００３ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。
【０７２８】
保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当り遊技状態における所定ラウンド目（例えば４ラウンド等）のラウンド中となっている。ステップ００３ＡＫＳ００１では、例えば４ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当り遊技状態の大当り種別や保留内の大当り種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。
【０７２９】
保留連報知の実行タイミングは、図１１－１に示すようなＶ判定入賞装置８７に遊技球が入賞可能な状態となる小当り遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としてのＶ入賞が可能となる小当り遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中（例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等）に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当りの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに保留連報知を実行することで、演出が間延びして興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０７３０】
保留連報知の実行タイミングであると判定した場合（ステップ００３ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００２）。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内当りがあることを示す特定表示が報知対象の当りとなるまで継続的に表示されるようになっている。そのような特定表示が表示されていることに対応して、保留連報知中フラグがオン状態であれば（ステップ００３ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、保留連報知設定処理を終了して新たな保留連報知は実行しない。
【０７３１】
なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。
【０７３２】
保留連報知中フラグがオフ状態であれば（ステップ００３ＡＫＳ００２；Ｎｏ）、現在記憶されている保留番号１～３の保留情報（第２保留情報）に当り（小当りまたは大当り）となる保留情報があるか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００３）。
【０７３３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば主基板１１から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御用保留情報記憶領域）に記憶する。図１２－２は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図１２－２に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果

」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図１２－２における保留番号０の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報、後述する変化演出を実行する場合の「変化タイミング」を示す情報、後述する消去演出を実行するタイミングである「消去タイミング」を示す情報が対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報（例えば変動パターン情報等）が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数（４個）の範囲内で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号０の保留情報が消去されて、保留番号１以降の保留情報が１つ若い保留番号にシフトして更新される。

【０７３４】

図１２－２では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号２及び３の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。また、後述する変化演出や消去演出の実行タイミングも記憶されている。なお、図１２－２に示す例では、図１１－２に示すような当り種別（小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの）を想定している。

【０７３５】

ステップ００３ＡＫＳ００３の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号１～３の第２保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

【０７３６】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第１特図に対応する保留情報と第２特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図１２－２に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第２特図に対応するものである。

【０７３７】

第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当り遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第２特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第２特図（第２始動入賞口への入賞）に対応する第２保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ００３ＡＫＳ００３では、第２保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当りとなった場合には、第２保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態（時短状態）で大当りとなった場合に、大当り遊技状態（有利状態）において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するようにしてもよい。

【０７３８】

なお、第１特図（第１始動入賞口への入賞）に対応する第１保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態で大当りとなった場合には、第１保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第２保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

【０７３９】

第２保留情報は４個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号１～３の第２保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ００３ＡＫＳ００３では、全ての保留番号ではなく、保留番号１～３の第２保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

【０７４０】

例えば、第２保留情報が４個記憶された状態で、保留番号４のみが当りとなる保留情報だった場合に、当該保留番号４に対して保留連報知を実行した場合、大当り遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当りとなる可変表示が実行されるまでに、第２特図の可変表示が３回実行されることになる。この３回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間（例えば２分）であった場合、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了

後、大当りとなる可変表示が開始されるまで最長約６分かかり、大当り遊技状態となるまで最長約８分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当りとなるまでが冗長となってしまうことを防止するため、この実施例では、保留番号４の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

【０７４１】

なお、保留番号４の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号４の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号３及び４の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号２以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン（変動時間）を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するようにしてもよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするようにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

【０７４２】

現在記憶されている保留番号１～３の第２保留情報に当りとなるものがない場合は（ステップ００３ＡＫＳ００３；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号１～３の第２保留情報に当りとなるものがある場合は（ステップ００３ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、保留連報知を実行するか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００４）。

【０７４３】

ステップ００３ＡＫＳ００４では、例えば、図１２－３（Ａ）に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定（決定）する。図１２－３（Ａ）に示すように、ステップ００３ＡＫＳ００４では、３０％の割合で保留連報知を実行すると判定され、７０％の割合で保留連報知を実行しないと判定される。保留内当りが複数ある場合には、各々の保留内当りについて保留連報知を実行するか否かを判定する。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

【０７４４】

続いて、ステップ００３ＡＫＳ００４にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００５）。保留連報知を実行しない判定された場合（ステップ００３ＡＫＳ００５；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。

【０７４５】

保留連報知を実行すると判定された場合（ステップ００３ＡＫＳ００５；Ｙｅｓ）、消去演出の実行タイミングを決定する（ステップ００３ＡＫＳ００６）。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内に当りがあることを示す特定表示が画像表示装置５における所定の表示エリアにおいて表示されるようになっている。そして、特定表示は、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されることに応じて消去される。この実施例では、消去演出の実行タイミングとして、図１２－４に示すように、保留連報知の対象となる可変表示におけるリーチ演出実行前のタイミングＴＡと、リーチ演出実行中のタイミングＴＢと、が設けられている。

【０７４６】

ステップ００３ＡＫＳ００６では、例えば、図１２－３（Ｂ）に示す割合で、消去演出の実行タイミングを決定する。図１２－３（Ｂ）に示すように、ステップ００３ＡＫＳ００６では、消去演出の実行タイミング（消去タイミング）として、４０％の割合でタイミングＴＡに決定され、６０％の割合でタイミングＴＢに決定される。保留連報知の実行対象が複数ある場合には、各々の保留内当りについて消去タイミングを決定する。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確

変制御や時短制御の有無等）等に応じて消去タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、タイミングＴＡよりも後のタイミングであるタイミングＴＢに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、タイミングＴＡで消去演出が実行されなかった場合でも、タイミングＴＢまで遊技者の期待感を維持することができる。

【０７４７】

このように、この実施例では、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されるとともに、その可変表示において消去演出の実行タイミングが複数設けられている。これにより、消去演出により保留連報知の実行対象の可変表示が明確になるとともに、消去演出の実行タイミングが複数設けられていることで、演出のバリエーションが多彩になり、遊技の興趣が向上する。

【０７４８】

なお、消去演出の実行タイミングは、図１２－４のタイミングＴＡ、ＴＢに限定されず、保留連報知の実行対象となる当りとなるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが２種類に限定されず、３種類以上であってもよいし、保留連報知の実行対象以外の可変表示において実行されるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミングが一定であってもよい。さらに、消去演出の実行タイミングにおいて、消去演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって消去演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留内連報知や消去演出の演出効果を向上させることができ、興趣が向上する。

【０７４９】

保留連報知の実行対象が複数ある場合、必ず保留番号が最も若い（可変表示の実行順が早い）可変表示において消去演出を実行するように、消去タイミングを設定するようにしてもよい。特定表示の消去タイミングを制御やＲＡＭ１２２の不具合やノイズの影響で決定できなかった場合、決定したが消去タイミングを読み出せなかった場合には、消去演出を実行できずに本来消去されるべきタイミング以降も特定表示が表示され続けてしまうおそれがある。そこで、保留連報知を実行して特定表示を表示した後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留連報知実行後の最初の当りとなることを示す演出制御コマンド（当り開始指定コマンド等）を受信したことに基づいて、消去演出を実行するようにしてもよい。例えば、当該演出制御コマンドの受信に基づいて、第１態様の特定表示を表示している場合には、当該第１態様の特定表示を消去する消去演出を実行し、第２態様の特定表示を表示している場合には、当該第２態様の特定表示を消去して第１態様の特定表示に変更する消去演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、不具合により特定表示が表示され続けてしまうことを防止でき、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【０７５０】

ステップＡＳＫ００６にて消去演出の実行タイミングを決定した後は、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する（ステップ００３ＡＫＳ００７）。

【０７５１】

この実施例では、特定表示の表示態様として第１態様と保留内当りが複数あることを示す第２態様とが設けられている。よって、第１態様の特定表示よりも、第２態様の特定表示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第２態様を設けたことで、１回の報知で複数回当りとなることを報知可能となり、遊技者は第２態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

【０７５２】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第１態様で表示する特定表示パターンＡと、特定表示を第２態様で表示する特定表示パターンＢと、が設けられている。また、特徴部００３ＡＫに係るパチンコ遊技機１では、特定表示が第１態様で表示された

後、変化演出が実行されて第２態様に変化する特定表示パターンＣが設けられている。このように、特定表示が第１態様から、保留内当りが複数あることを示す表示態様であり、より有利度の高い第２態様に変化する場合あるので、第１態様の特定表示が表示されているときに変化演出が実行されて第２態様に変化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０７５３】

なお、第２態様は、保留内当りの数が第１態様よりも多いことを示すことで、遊技者にとっての有利度合いが高い態様となっていたが、第２態様が第１態様よりも有利度合いの高い態様であればよい。例えば、第２態様は、保留内当りの当り種別が第１態様よりも有利であることを示す態様であってもよい。例えば、第２態様は、第１態様よりも保留内当りの大当り遊技状態のラウンド数や獲得可能な賞球が多いことを示す態様としてもよいし、大当り遊技状態終了後の遊技状態（確変制御の有無や時短回数等）が有利であることを示す態様としてもよい。

【０７５４】

ステップ００３ＡＫＳ００７では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図１２－３（Ｃ）に示す割合で特定表示パターンを決定する。図１２－３（Ｃ）に示すように、ステップ００３ＡＫＳ００７では、保留連報知の実行対象の保留内当りが１つである場合には特定表示パターンＡに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが２つ以上である場合には、４０％の割合特定表示パターンＢに決定され、６０％の割合で特定表示パターンＣに決定される。なお、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、保留連報知の実行対象の保留内当りが２つ以上である場合には、変化演出が実行されない特定表示パターンＢよりも変化演出が実行される特定表示パターンＣに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、保留連報知の実行対象の保留内当りが２つ以上である場合でも第１態様で表示される割合が高くなるので、特定表示が第１態様で表示された場合の遊技者の落胆を抑え、変化演出が実行される期待感を高めることができる。

【０７５５】

なお、この実施例では、特定表示の表示態様として、第１態様と保留内当りが複数あることを示す第２態様とが設けられていたが、特定表示の表示態様として、それぞれ保留内当りの数の期待値や当り種別の有利度合いが異なる３種類以上の表示態様が設けられていてもよい。そして、変化演出の実行に伴い、有利度合いの低い表示態様からより有利度合いの高い表示態様に変化可能に構成してもよい。例えば、第１態様と、第１態様よりも有利度合いの高い第２態様と、第２態様よりも有利度合いの高い第３態様と、を設け、第１態様から第２態様に変化し、さらに第３態様に変化する特定表示パターンや、第１態様から第３態様に変化する特定表示パターンが設けられていてもよい。このようにすることで、特定表示に係る演出が多彩になり、保留連報知中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５６】

この実施例では、保留連報知を実行するときに、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に基づいて変化演出を実行するか否か（特定表示パターンＣとするか）を決定するようになっている。このようにすることで、保留連報知実行時の保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するので、保留連報知実行後の保留情報を監視する必要がないので、処理負担を増大させることなく、変化演出を実行できる。

【０７５７】

ステップ００３ＡＫＳ００７にて特定表示パターンを決定した後には、変化演出を実行すると決定された否か、即ち、特定表示パターンＣに決定されたか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００８）。

【０７５８】
変化演出を実行すると決定された場合（ステップ００３ＡＫＳ００８；Ｙｅｓ）、変化演出の実行タイミングを決定する（ステップ００３ＡＫＳ００９）。この実施例では、変化演出の実行タイミングとして、図１２－５に示すように、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後の１変動目の変動開始直後のタイミング１－ｔａ、その後のタイミング１－ｔｂ、保留連報知が実行された後の２変動目の変動開始直後のタイミング２－ｔａ、その後のタイミング２－ｔｂ、が設けられている。なお、タイミング１－ｔａ、タイミング２－ｔａの各変動におけるタイミング（変動開始からの時間）は同じであり、タイミング１－ｔｂ、タイミング２－ｔｂの各変動におけるタイミングは同じであり、先頭の数値は大当り遊技状態終了後の何変動目であるかを示している。即ち、タイミング１－ｔａ、１－ｔｂは、大当り遊技状態終了後の１変動目のタイミングｔａ、ｔｂであり、タイミング２－ｔａ、２－ｔｂは、大当り遊技状態終了後の２変動目のタイミングｔａ、ｔｂであることを示している。

【０７５９】
なお、１の可変表示における変化演出の実行タイミングｔａ、ｔｂは、当該１の可変表示における消去演出の実行タイミングであるタイミングＴＡ、ＴＢよりも前のタイミングとなっている。このようにすることで、変化演出が実行される前に消去演出が実行されて特定表示が消去されるといった演出の不整合を防止できる。また、１の可変表示において変化演出を実行してから消去演出を実行することができるようになり、演出が多彩になり興趣が向上する。さらに、このように、予め消去演出の実行可能タイミングを変化演出の実行可能タイミングよりも後に設けておくことで、各演出の実行タイミングの調整が不要になり、制御負担の増大を防止できる。

【０７６０】
図１２－５に示すように、変化演出は、複数の可変表示のいずれかで実行されるので、演出のバリエーションが多彩になり、いずれのタイミングで特定表示が期待度の高い態様に変化する変化演出が実行されるかに注目させることができ、興趣が向上する。

【０７６１】
ステップ００３ＡＫＳ００９では、例えば、１回目の当りの保留番号に応じて図１２－３（Ｄ）に示す割合で、変化演出の実行タイミングを決定する。図１２－３（Ｄ）に示すように、ステップ００３ＡＫＳ００９では、１回目の当りが保留番号１である場合、変化演出の実行タイミング（変化タイミング）として、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後の１変動目のタイミング１－ｔａに４０％の割合で決定され、タイミング１－ｔｂに６０％の割合で決定される。このように、１回目の当りが保留番号１である場合は、大当り遊技状態終了後の１変動目で消去演出が実行されて当りとなるため、当該変動で変化演出が実行される。また、１回目の当りが保留番号２である場合、変化演出の実行タイミング（変化タイミング）として、タイミング１－ｔａに１０％の割合で決定され、タイミング１－ｔｂに２０％の割合で決定され、タイミング２－ｔａに３０％の割合で決定され、タイミング２－ｔｂに４０％の割合で決定される。

【０７６２】
なお、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて変化タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に変化演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、変化タイミングとして、実行され得る変化タイミングのうち後のタイミング決定される割合が高くなっている。このようにすることで、前の変化タイミングで変化演出が実行されなかった場合でも、後の変化タイミングまで遊技者の期待感を維持することができる。

【０７６３】
なお、変化演出の実行タイミングは、図１２－５のタイミング１－ｔａ、１－ｔｂ、２－ｔａ、２－ｔｂに限定されず、消去演出が実行されるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが各変動で２種類に限定されず、各変動で３種類以上または一定であってもよい。また、変化演出の実行タイミングが予め定められた変動（例えば

大当り遊技状態後の１変動目）で実行されるようにしてもよい。さらに、変化演出の実行タイミングにおいて、変化演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって特定表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留連報知や変化演出の演出効果を向上させることができ、興趣が向上する。

【０７６４】

ステップ００３ＡＫＳ００９の処理を実行した後や、変化演出を実行しないと決定された場合（ステップ００３ＡＫＳ００８；Ｎｏ）、画像表示装置５等で保留連報知を実行し、図１２－５に示すように、当該保留連報知の実行後に、ステップ００３ＡＫＳ００７における決定結果に応じて、特定表示を第１態様または第２態様で画像表示装置５における表示エリアに表示するための設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０１０）。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ００３ＡＫＳ００７において特定表示パターンＡまたは特定表示パターンＣに決定された場合は、特定表示を第１態様で表示し、特定表示パターンＢに決定された場合は、特定表示を第２態様で表示するための制御を行う。また、ＲＡＭ１２２には、表示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ００３ＡＫＳ０１０では、表示する特定表示の表示態様（第１態様または第２態様）に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

【０７６５】

その後、ステップ００３ＡＫＳ００４、ステップ００３ＡＫＳ００６、ステップ００３ＡＫＳ００８における決定結果に応じて、図１２－２に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」、「変化タイミング」、「消去タイミング」を更新する（ステップ００３ＡＫＳ０１１）。具体的には、ステップ００３ＡＫＳ００４にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報（フラグ等）を記憶し、ステップ００３ＡＫＳ００６にて決定された「消去タイミング」を報知対象の対応する保留情報に対応付けて記憶し、ステップ００３ＡＫＳ００８にて決定された「変化タイミング」を変化タイミングに対応する保留情報に対応付けて記憶する。

【０７６６】

具体的には、ステップ００３ＡＫＳ００８にてタイミング１－ｔａまたは１－ｔｂに決定された場合、保留番号１の保留情報の「変化タイミング」にｔａまたはｔｂを対応付けて記憶し、タイミング２－ｔａまたは２－ｔｂに決定された場合、保留番号２の保留情報の「変化タイミング」にｔａまたはｔｂを対応付けて記憶する。これにより、変動開始時に保留番号０の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、当該変動において変化演出を実行すること、及び、変化タイミングを特定することができる。

【０７６７】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして（ステップ００３ＡＫＳ０１２）、保留連報知設定処理を終了する。

【０７６８】

なお、この実施例では、保留連報知の実行タイミングにおいて、特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを決定するようになっていた（ステップ００３ＡＫＳ００６、ステップ００３ＡＫＳ００９）。特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを、特定表示の表示中から消去するまでの任意のタイミングで決定するようにしてもよい。例えば、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動において変化演出を実行するか否かや、実行する場合の変化タイミングを決定するようにしてもよい。また、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動が保留連報知の対象変動である場合には、消去タイミングを決定するようにしてもよい。消去タイミングを決定する場合において、当該変動で変化演出を実行することが決定されている場合は、消去タイミングを変化

タイミングよりも後にタイミングに決定するようにすればよい。このようにすることで、特定表示に関する演出（変化演出、消去演出）に関して不整合が生じてしまうことを防止できる。

【０７６９】

図１２－６（Ａ）は、変化演出設定処理の動作を示すフローチャートである。変化演出設定処理は、可変表示の開始前に図７のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理内で実行される。変化演出設定処理は、特定表示が第１態様で表示されているときであって、変化演出を実行すると決定されていない可変表示で、いわゆるガセの変化演出を実行するための処理である。

【０７７０】

ガセの変化演出とは、変化演出は特定表示の演出態様が変化することを示唆する演出であるが、その結果特定表示の演出態様が変化しない場合の変化演出である。このようなガセの変化演出を実行することで、変化演出の実行頻度が向上するので、第１態様の特定表示が表示されているときに第２態様に変化することを遊技者に期待させることの頻度を向上させることができ、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【０７７１】

なお、ガセの変化演出は実行せずに、変化演出が実行された場合には、特定表示の表示態様が必ず変化するようにしてもよい。

【０７７２】

図１２－６（Ａ）に示すように、変化演出設定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第１態様で表示されているか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０２１）。特定表示が第１態様で表示されていない場合（ステップ００３ＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、変化演出設定処理を終了する。

【０７７３】

特定表示が第１態様で表示されている場合（ステップ００３ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号０の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、今回の可変表示では変化演出（ガセではない変化演出）が実行されて特定表示が変化するか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０２２）。ステップ００３ＡＫＳ０２２では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号０に変化タイミングを示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回の可変表示で変化演出が実行されて特定表示が変化する場合には（ステップ００３ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、ガセの変化演出を実行しないため、変化演出設定処理を終了する。

【０７７４】

今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には（ステップ００３ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する（ステップ００３ＡＫＳ０２３）。ステップ００３ＡＫＳ０２３では、例えば、図１２－６（Ｂ）に示す割合で、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する。図１２－６（Ｂ）に示すように、ステップ００３ＡＫＳ０２３では、１０％の割合でガセの変化演出を実行すると決定され、９０％の割合でガセの変化演出を実行しないと決定される。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じてガセの変化演出の決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適にガセの変化演出を実行できれば任意の割合でよい。

【０７７５】

なお、第１態様とはいえ特定表示が表示されており、間もなく当りとなることが確定している状況であるため、ガセの変化演出を実行すると決定される割合は、ガセの変化演出を実行しないと決定される割合よりも低いことが好ましい。即ち、ガセの変化演出の実行頻度が極端に高くないことが好ましい。このようにすることで、ガセの変化演出を実行しすぎることで、特定表示が表示されて高まっている興趣が低減してしまうことを防止できる。

【０７７６】

続いて、ガセの変化演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０２４）。ガセの変化演出を実行すると決定されていない場合（ステップ００３ＡＫＳ０２４；Ｎｏ）、変化演出設定処理を終了する。

【０７７７】

ガセの変化演出を実行すると決定されている場合（ステップ００３ＡＫＳ０２４；Ｙｅｓ）、画像表示装置５等でガセの変化演出を実行するための設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０２５。ステップ００３ＡＫＳ０２５では、ガセの変化演出に対応した演出制御データに基づいて、ガセの変化演出を実行するための制御を行う。その後、変化演出設定処理を終了する。

【０７７８】

図１２－７は、消去演出定処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図７のステップＳ１７２の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図１２－１の保留連報知設定処理において決定された消去タイミングにおいて特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

【０７７９】

消去演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、演出制御用保留情報記憶領域及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０３１）。ステップ００３ＡＫＳ０３１では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号０の保留情報に消去タイミングを示す情報（ＴＡ、ＴＢを示す情報）が記憶されているか否かを判定し、消去タイミングを示す情報が記憶されている場合には、変動開始からの経過時間が当該消去タイミングに到達したか否かを判定する。そして、保留番号０の保留情報に消去タイミングを示す情報が記憶されており、消去タイミングに到達したと判定した場合に、消去演出の実行タイミングであると判定する。消去演出の実行タイミングでない場合（ステップ００３ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、消去演出処理を終了する。

【０７８０】

消去演出の実行タイミングである場合（ステップ００３ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第１態様で表示されているか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０３２）。

【０７８１】

特定表示が第１態様で表示されている場合（ステップ００３ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、画像表示装置５において、特定表示を消去する消去演出として第１消去演出を実行するための設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０３３）。ステップ００３ＡＫＳ０３３では、第１消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第１消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【０７８２】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ００３ＡＫＳ０３４）、消去演出処理を終了する。

【０７８３】

特定表示が第１態様で表示されていない場合（ステップ００３ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、即ち、特定表示が第２態様で表示されている場合、画像表示装置５において、特定表示を消去する消去演出として第２消去演出を実行するための設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０３５）。ステップ００３ＡＫＳ０３５では、第２消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第２消去演出を実行するための制御を行う。

【０７８４】

このように、この実施例では、特定表示が第１態様で表示されているときには第１消去演出が実行され、特定表示が第２態様で表示されているときには第１消去演出とは演出態様の異なる第２消去演出が実行されるようになっている。例えば、第２消去演出は、第１消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第１消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。

このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【０７８５】

この実施例では、第２消去演出が実行された場合、第２態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第１態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ００３ＡＫＳ０３５の処理を実行した後、画像表示装置５の表示エリアに特定表示を第１態様で表示するための表示設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０３６）。その後、消去演出処理を終了する。

【０７８６】

続いて、特徴部００３ＡＫの演出動作例について説明する。図１２－８は、大当り遊技状態において保留連報知が実行される場合の演出動作例を示している。図１２－８（Ａ）は、表示結果が大当りとなったときの画像表示装置５を示している。画像表示装置５には、「大当り！」という文字が表示され、右上部分に「７７７」の数字（小図柄）が表示されて、表示結果が大当りとなったことが示されている。

【０７８７】

その後、大当り遊技状態の１ラウンド目が開始される。大当り遊技状態では、例えば図１２－８（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【０７８８】

この実施例では、大当り遊技状態における４ラウンド目が保留連報知の実行タイミングとなっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当り遊技状態におけるラウンドが消化されて、４ラウンド目になると、図１２－８（Ｃ）に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置５の中央に「Ｖ」を示す第１態様の特定表示００３ＡＫ００１（第１特定表示００３ＡＫ００１）が表示される。第１特定表示００３ＡＫ００１は、図１２－８（Ｄ）に示すように、画像表示装置５に右下部分に設けられた表示エリア００３ＡＫ００２に移動し、縮小されて表示される。このような、保留連報知及び特定表示の表示は、図１２－１のステップ００３ＡＫＳ０１０の処理に基づいて実行される。

【０７８９】

第１特定表示００３ＡＫ００１は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア００３ＡＫ００２において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

【０７９０】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【０７９１】

その後、大当り遊技状態が終了するときには、例えば図１２－８（Ｅ）に示すように、画像表示装置５に、「大当り終了」という文字とともに、大当り遊技状態における総賞球数の表示（「ＴＯＴＡＬ　ＸＸＸＸ　ｐｔ」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当り遊技状態が終了する。

【０７９２】

大当り遊技状態が終了すると、図１２－８（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図１２－８（Ｆ）では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【０７９３】

大当り遊技状態終了後の１変動目で変化演出を実行することが決定されている場合、図１２－８（Ｇ）に示すように、第１特定表示００３ＡＫ００１が表示エリア００３ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示され、図１２－８（Ｈ）に示

すようなエフェクトにより、第１特定表示００３ＡＫ００１が視認できなくなる。

【０７９４】

その後、エフェクトが消えると、図１２－８（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の中央に第１特定表示００３ＡＫ００１に代えて「Ｗ」を示す第２態様の特定表示００３ＡＫ００３（第２特定表示００３ＡＫ００３）が表示される。

【０７９５】

図１２－８（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、特定表示が第１特定表示００３ＡＫ００１から第２特定表示００３ＡＫ００３に変化する演出が変化演出となる。第２特定表示００３ＡＫ００３は、保留内に複数の当りがあることを示す特定表示の表示態様であり、第１特定表示００３ＡＫ００１よりも有利度が高い。このように、特定表示の有利度が向上する変化演出を実行可能とすることで、第１特定表示００３ＡＫ００１が表示されているときの遊技者の期待感高めることができ、興趣が向上する。

【０７９６】

なお、図１２－８（Ｇ）～（Ｉ）に示すような変化演出は、図７のステップＳ１７２の可変表示中演出処理内で演出制御用保留情報記憶領域が参照され、演出制御用保留情報記憶領域に変化タイミングが記憶されている場合、当該変化タイミング（タイミングｔａまたはｔｂ）において変化演出を実行するための制御が行われる。

【０７９７】

その後、第２特定表示００３ＡＫ００３は、図１２－８（Ｄ）に示すように、画像表示装置５に右下部分に設けられた表示エリア００３ＡＫ００２に移動し、縮小されて表示される。

【０７９８】

なお、特定表示パターンとして、特定表示を最初から第２態様で表示する特定表示パターンＢに決定された場合には、図１２－８（Ｃ）の段階において第２特定表示００３ＡＫ００３が表示される保留連報知が実行されることになる。

【０７９９】

また、図１２－６のステップ００３ＡＫＳ０２５にて、ガセの変化演出を実行するための設定が行われた場合、図１２－８（Ｇ）、（Ｈ）に示すような演出と同様の演出を実行した後に、特定表示が変化せずに第１特定表示００３ＡＫ００１が表示される演出が実行されることになる。

【０８００】

図１２－９は、第１消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図１２－９（Ａ）は、画像表示装置５の表示エリア００３ＡＫ００２に第１特定表示００３ＡＫ００１が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【０８０１】

例えば、この変動中のタイミングＴＢ（リーチ中のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図１２－９（Ｂ）に示すように、第１特定表示００３ＡＫ００１が表示エリア００３ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示される。

【０８０２】

そして、図１２－９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第１特定表示００３ＡＫ００１が消去される第１消去演出が実行される。

【０８０３】

その後、図１２－９（Ｄ）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止して表示結果が大当りとなる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当り（大当り）となったような演出を実行することができる。

【０８０４】

図１２－１０は、第２消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図１２－１０（Ａ）は、画像表示装置５の表示エリア００３ＡＫ００２に第２特定表示００３ＡＫ００３が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【０８０５】

例えば、この変動中のタイミングＴＢ（リーチ中のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図１２－１０（Ｂ）に示すように、第２特定表示００３ＡＫ００３が表示エリア００３ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示される。

【０８０６】

そして、図１２－１０（Ｃ）に示すように、画像表示装置５が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第２特定表示００３ＡＫ００３が消去される第２消去演出が実行される。

【０８０７】

第２消去演出は、第１消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第１消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第１消去演出では音声が出力されず、第２消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第２消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第１消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第１消去演出では演出用役物の動作量が第１消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにすることで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【０８０８】

その後、図１２－１０（Ｄ）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止して表示結果が大当りとなる。第２消去演出が実行されると、第２特定表示００３ＡＫ００３は消去されるが、表示エリア００３ＡＫ００２には第１特定表示００３ＡＫ００１が表示される。これにより、第２特定表示００３ＡＫ００３は消去されることで大当りとなったような演出を実行できるとともに、第１特定表示００３ＡＫ００１を再表示することで、さらに保留内に当りがあることを継続して報知できる。

【０８０９】

なお、第２消去演出が実行された後、第１特定表示００３ＡＫ００１を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて第１特定表示００３ＡＫ００１が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第２特定表示００３ＡＫ００３が表示されているときに当りとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

【０８１０】

また、第２消去演出が実行された後、表示エリア００３ＡＫ００２に第２特定表示００３ＡＫ００３を表示したままにしてもよい。この場合、保留連報知の対象についての消去演出が実行されるまで第２特定表示００３ＡＫ００３が継続して表示されるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を変更する制御負担を軽減できる。

【０８１１】

図１２－９、図１２－１０に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

【０８１２】

なお、図１２－８に示した保留連報知の演出態様、特定表示の表示態様、変化演出の演

出態様、図１２－９、図１２－１０消去演出の演出態様は一例であり、保留連報知や特定表示は、保留内当りがあることを報知できればよい。また、変化演出は特定表示の表示態様が変化することを示す演出であればよく、消去演出は特定表示が消去されることに伴って実行される演出であればよい。このような演出であれば、各演出は、画像表示装置５、音声、ランプ、役物の動作等の演出装置により実行される任意の演出であってよい。

【０８１３】

例えば、大当り遊技状態終了後の時短状態で保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様を有利状態（大当り／小当り）に制御される期待度が高い態様に変化させる保留変化演出を実行可能な場合において、特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを同一または類似の態様で開始し、演出結果として特定表示または保留表示のいずれかが変化する演出を実行可能にしてもよい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化する場合と保留表示が変化する場合とがあるので、意外性のある演出を実行できる。このような同一または類似の演出を実行する場合には、特定表示が変化する割合よりも保留表示が変化する割合の方が高くしておくことが好ましい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化した場合の意外性を高めることができる。なお、これとは逆に特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを異なる態様で実行するようにしてもよい。また、同一または類似の態様で開始される場合と、異なる態様で実行される場合と、があるようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、興趣が向上する。

【０８１４】

また、例えば、図１２－８（Ｇ）の示した変化演出では、第１特定表示００３ＡＫ００１が表示エリア００３ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示され、第２特定表示００３ＡＫ００３に変化するようになっていたが、第１特定表示００３ＡＫ００１が表示エリア００３ＡＫ００２に表示されたまま、表示エリア００３ＡＫ００２に演出画像が飛んでくるような演出が実行された後に、第２特定表示００３ＡＫ００３に変化する（または変化しない）変化演出が実行されるようにしてもよい。

【０８１５】

また、図１２－８（Ｇ）の示した変化演出と、図１２－９（Ｂ）の示した消去演出と、は同様に第１特定表示００３ＡＫ００１が表示エリア００３ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示される同様の演出が実行され、その後変化演出または消去演出に分岐するようになっていた。このようにすることで、第１特定表示００３ＡＫ００１が画像表示装置５の中央に拡大して表示されたときに、有利度合いが高くなる変化演出が実行されるか、当該変動で当りとなることが報知される消去演出が実行されるかに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。なお、上記実施例では、変化演出と消去演出との実行タイミングは異なっていたが、同じタイミングで実行可能にしてもよい。このようにすることで、変化演出と消去演出のいずれに分岐するかが分かりづらくなり、演出の興趣を向上させることができる。

【０８１６】

なお、変化演出と消去演出との導入部分において同様の演出を実行するものに限定されず、明確に区別できるようにしてもよいし、明確に区別できるパターンを設けてもよい。また、変化演出や消去演出の実行タイミングによって演出態様を異ならせてもよい。例えば、実行タイミングが重複しないタイミングで変化演出または消去演出を実行する場合には、いずれが実行されるかが分かるような態様で演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者を不必要に期待させてしまうことを防止できる。

【０８１７】

（特徴部００３ＡＫの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【０８１８】

上記実施例では、特定表示は１つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当り種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

【０８１９】

上記実施例では、保留連報知実行時の保留情報（当りとなる保留情報数）に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようになっていた（図１２－１のステップ００３ＡＫＳ００７）。これに対して、保留連報知が実行されて特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０８２０】

図１２－１１は、特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定する変形例における変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図１２－１１に示す変化演出設定処理では、図１２－６に示す変化演出設定処理と同様に処理については、同じステップ番号を付して説明を省略する。変形例の図１２－１１に示す変化演出設定処理では、ガセの変化演出の実行有無を決定する処理に加えて、特定表示を変化させる変化演出の実行有無も決定する。

【０８２１】

具体的には、ステップ００３ＡＫＳ０４１～ステップ００３ＡＫＳ０４３の処理が追加されている。図１２－１１に示すように、特定表示が第１態様で表示されており（ステップ００３ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には（ステップ００３ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、演出制御用保留情報記憶領域を参照して、保留連報知後に保留内当りが増加したか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ０４２）。ステップ００３ＡＫＳ０４２では、例えば、保留連報知時の保留情報の数を記憶しておき、その後に実行された変動回数から新たに記憶された保留情報を特定し、その中に当りとなる保留情報があるか否かを判定する。保留連報知後に保留内当りが増加していなければ（ステップ００３ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、ステップ００３ＡＫＳ０２３に移行してガセの変化演出を実行するか否かを決定する。

【０８２２】

保留連報知後に保留内当りが増加していれば（ステップ００３ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、表示中に第１態様の特定表示について、今回の変動中に変化演出を実行して第２態様に変化させるための設定を行う（ステップ００３ＡＫＳ０４２）。変化演出に対応した演出制御データに基づいて、変化演出を実行するための制御を行う。そして、演出制御用保留情報記憶領域における増加した保留内当りに対応する保留情報の「報知対象」を更新して（ステップ００３ＡＫＳ０４３）、変化演出設定処理を終了する。

【０８２３】

このように、変形例では、保留連報知を実行した後に記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行できるので、保留連報知後の始動入賞の状況に応じて柔軟に変化演出を実行可能となり、変化演出の実行機会を増やすことができる。

【０８２４】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例でしめした演出を好適に実行できれば任意でよい。

【０８２５】

（特徴部００３ＡＫに係る手段の説明）

（１）特徴部００３ＡＫに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部００３ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されること

に対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ００３ＡＫＳ００４、ステップ００３ＡＫＳ０１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ００３ＡＫＳ０１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記特定表示手段は、

特定表示を、少なくとも第１態様（例えば第１特定表示００３ＡＫ００１）と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様（例えば第２特定表示００３ＡＫ００３）とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

第１条件が成立したこと（例えばステップ００３ＡＫＳ００３にてＹｅｓと判定されること）に基づいて前記第１態様の特定表示を表示可能であり、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したこと（例えばステップ００３ＡＫＳ００７にて保留内当りが複数あること、ステップ００３ＡＫＳ０４１にてＹｅｓと判定されること）に基づいて前記第２態様の特定表示を表示可能であり、

前記第１態様の特定表示を表示しているときであって、前記第２条件が成立しているときに、当該特定表示を前記第１態様から前記第２態様に変化させる変化演出（例えば図１２－８（Ｇ）～（Ｉ））を実行可能である。

このような構成によれば、特定表示に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０８２６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される（例えば図１２－８～図１２－１０）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【０８２７】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される（例えば図１２－４）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【０８２８】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、

特定表示を消去するときに特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行する消去演出実行手段（例えば図１２－７の消去演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示を消去するときの違和感を軽減できる。

【０８２９】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、

少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ００３ＡＫＳ００３の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。

【０８３０】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、

前記第２条件は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が複数記憶されていること（例えばステップ００３ＡＫＳ００７にて保留内当りが複数あること、ステップ００３ＡＫＳ０４１にてＹｅｓと判定されること）により成立するようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出が実行された後に、複数回有利状態に制御される場

合があるので、遊技の興趣が向上する。

【０８３１】

（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を表示するときに、前記第２条件が成立していること（例えばステップ００３ＡＫＳ００７にて保留内当りが複数あること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

【０８３２】

（８）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、前記第１態様の特定表示を表示した後に、前記第２条件が成立したこと（例えばステップ００３ＡＫＳ０４１にてＹｅｓと判定されること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

【０８３３】

（９）上記（１）から（８）のいずれかの遊技機において、

前記変化演出の実行タイミングが複数ある（例えば図１２－５）ようにしてもよい。

このような構成によれば、いずれのタイミングで変化演出が実行されるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０８３４】

（１０）上記（１）から（９）のいずれかの遊技機において、

特定表示が前記第１態様から前記第２態様に変化することを示唆し、前記第１態様のまま変化しない擬似変化演出（例えばガセの変化演出）を実行可能である（例えばステップ００３ＡＫＳ０２５の処理を実行可能である）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第１態様から第２態様に変化するか否かを効果的に煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【０８３５】

（特徴部００４ＡＫに係る手段の説明）

特徴部００３ＡＫは、特徴部００４ＡＫを含んでいる。

（１）特徴部００４ＡＫに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部００４ＡＫ（００３ＡＫ）に係るパチンコ遊技機１）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ００３ＡＫＳ００４、ステップ００３ＡＫＳ０１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ００３ＡＫＳ０１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

特定表示に対応した可変表示において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えば図１２－７の消去演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様（例えば第１特定表示００３ＡＫ００１）と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様（例えば第２特定表示００３ＡＫ００３）とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記消去演出実行手段は、前記第１態様の特定表示と、前記第２態様の特定表示と、で異なる実行態様で前記特定表示消去演出を実行する（例えば図１２－９、図１２－１０）。

このような構成によれば、遊技者にとっての有利度合いに合った特定表示消去演出を実行でき、特定表示消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【０８３６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される（例えば図１２－８～図１２－１０）ようにしてもよい。
このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。
【０８３７】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、
特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される（例えば図１２－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。
【０８３８】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、
少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ００３ＡＫＳ００３の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備えるようにしてもよい。
このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。
【０８３９】
（特徴部０１０ＡＫに関する説明）
続いて、特徴０１０ＡＫについて説明する。特徴部０１０ＡＫのパチンコ遊技機１は、有利状態（大当り遊技状態やＶ入賞で大当り遊技状態に制御される小当り遊技状態）に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）を報知する報知演出（保留連報知）を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示（有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを示す表示）を表示可能な特定表示手段と、特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（消去演出）を実行可能な消去演出実行手段と、を備える。このような消去演出を実行することで、保留連報知の対象が分かりやすくなる。また、消去演出が実行されるまで特定表示が継続して表示されるので、継続的に保留内大当りがあることを報知可能となる。
【０８４０】
そして、特徴部０１０ＡＫでは、特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、所定タイミングよりも後の特定タイミングで当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である。即ち、特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１では、不具合等の所定事象が発生して所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合には、特定タイミングで特定表示が消去されるので、保留連報知の対象となる有利状態に制御されたにも関わらず、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうこと防止できる。これにより、保留連報知を好適に実行できる。
【０８４１】
以下、特徴０１０ＡＫのパチンコ遊技機１の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機１の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。
【０８４２】
まず、特徴０１０ＡＫのパチンコ遊技機１の動作について説明する。図１３－１は、大当り遊技状態において、特徴部０１０ＡＫの保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図７のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、

保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ００１）。保留連報知の実行タイミングでないと判定した場合（ステップ０１０ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。

【０８４３】

保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当り遊技状態における所定ラウンド目（例えば４ラウンド等）のラウンド中となっている。ステップ０１０ＡＫＳ００１では、例えば４ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当り遊技状態の大当り種別や保留内の大当り種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。

【０８４４】

保留連報知の実行タイミングは、図１１－１に示すようなＶ判定入賞装置８７に遊技球が入賞可能な状態となる小当り遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としてのＶ入賞が可能となる小当り遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中（例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等）に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当りの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに保留連報知を実行することで、演出が間延びして興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０８４５】

保留連報知の実行タイミングであると判定した場合（ステップ０１０ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ００２）。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内当りがあることを示す特定表示が報知対象の当りとなるまで継続的に表示されるようになっている。そのような特定表示が表示されていることに対応して、保留連報知中フラグがオン状態であれば（ステップ０１０ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、保留連報知設定処理を終了して新たな保留連報知は実行しない。

【０８４６】

なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【０８４７】

保留連報知中フラグがオフ状態であれば（ステップ０１０ＡＫＳ００２；Ｎｏ）、現在記憶されている保留番号１～３の保留情報（第２保留情報）に当り（小当りまたは大当り）となる保留情報があるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ００３）。

【０８４８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば主基板１１から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御用保留情報記憶領域）に記憶する。図１３－２は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図１３－２に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図１３－２における保留番号０の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報が対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報（例えば変動パターン情報等）が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数（４個）の範囲内

で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号０の保留情報が消去されて、保留番号１以降の保留情報が１つ若い保留番号にシフトして更新される。

【０８４９】

図１３－２では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号２及び３の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。なお、図１３－２に示す例では、図１１－２に示すような当り種別（小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの）を想定している。

【０８５０】

ステップ０１０ＡＫＳ００３の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号１～３の第２保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

【０８５１】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第１特図に対応する保留情報と第２特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図１３－２に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第２特図に対応するものである。

【０８５２】

第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当り遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第２特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第２特図（第２始動入賞口への入賞）に対応する第２保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ０１０ＡＫＳ００３では、第２保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当りとなった場合には、第２保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態（時短状態）で大当りとなった場合に、大当り遊技状態（有利状態）において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するようにしてもよい。

【０８５３】

また、第１特図（第１始動入賞口への入賞）に対応する第１保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態で大当りとなった場合には、第１保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第２保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

【０８５４】

第２保留情報は４個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号１～３の第２保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ０１０ＡＫＳ００３では、全ての保留番号ではなく、保留番号１～３の第２保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

【０８５５】

例えば、第２保留情報が４個記憶された状態で、保留番号４のみが当りとなる保留情報だった場合に、当該保留番号４に対して保留連報知を実行した場合、大当り遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当りとなる可変表示が実行されるまでに、第２特図の可変表示が３回実行されることになる。この３回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間（例えば２分）であった場合、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後、大当りとなる可変表示が開始されるまで最長約６分かかり、大当り遊技状態となるまで最長約８分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当りとなるまでが冗長となってしまうことを防止するため、この実施例では、保留番号４の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

【０８５６】

なお、保留番号４の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号

４の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号３及び４の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号２以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン（変動時間）を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するようにしてもよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするようにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

【０８５７】

現在記憶されている保留番号１～３の第２保留情報に当りとなるものがない場合は（ステップ０１０ＡＫＳ００３；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号１～３の第２保留情報に当り（小当りまたは大当り）となるものがある場合は（ステップ０１０ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、保留連報知を実行するか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ００４）。

【０８５８】

ステップ０１０ＡＫＳ００４では、例えば、図１３－３（Ａ）に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定（決定）する。図１３－３（Ａ）に示すように、ステップ０１０ＡＫＳ００４では、３０％の割合で保留連報知を実行すると判定され、７０％の割合で保留連報知を実行しないと判定される。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

【０８５９】

続いて、ステップ０１０ＡＫＳ００４にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ００５）。保留連報知を実行しない判定された場合（ステップ０１０ＡＫＳ００５；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。

【０８６０】

保留連報知を実行すると判定された場合（ステップ０１０ＡＫＳ００５；Ｙｅｓ）、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する（ステップ０１０ＡＫＳ００６）。

【０８６１】

この実施例では、特定表示の表示態様として第１態様と保留内当りが複数あることを示す第２態様とが設けられている。よって、第１態様の特定表示よりも、第２態様の特定表示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第２態様を設けたことで、１回の報知で複数回当りとなることを報知可能となり、遊技者は第２態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

【０８６２】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第１態様で表示する特定表示パターンＡと、特定表示を第２態様で表示する特定表示パターンＢと、が設けられている。

【０８６３】

ステップ０１０ＫＳ００６では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図１３－３（Ｂ）に示す割合で特定表示パターンを決定する。図１３－３（Ｂ）に示すように、ステップ０１０ＡＫＳ００６では、保留連報知の実行対象の保留内当りが１つである場合には特定表示パターンＡに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが２つ以上である場合には、２０％の割合で特定表示パターンＡに決定され、８０％の割合で特定表示パターンＢに決定される。このようにすることで、特定表示が第２態様で表示された場合は保留内当りが２つ以上あることを報知できる。また、保留内当りが２つ以上である場合でも、特定表示パターンＡに決定されることがあるようになっている。よって、特定表示が第１態様で表示された場合でも、保留内当りが２つ以上ある場合があるため

、特定表示が第１態様で表示された場合の遊技者の落胆を低減することができる。

【０８６４】

なお、この決定割合は一例であり、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。即ち、特定表示の表示態様により当りの数以外の有利度合いを示唆するようにしてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。

【０８６５】

また、特定表示の表示態様として、第１態様及び第２態様とは有利度合いが異なる他の表示態様が設けられていてもよいし、特徴部００３ＡＫと同様に、第１態様から第２態様に変化する変化演出を実行可能としてもよい。

【０８６６】

ステップ０１０ＡＫＳ００６にて特定表示パターンを決定した後には、画像表示装置５等で保留連報知を実行し、当該保留連報知の実行後に、ステップ０１０ＡＫＳ００６における決定結果に応じて、特定表示を第１態様または第２態様で画像表示装置５における表示エリアに表示するための設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ００７）。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ０１０ＡＫＳ００６において特定表示パターンＡに決定された場合は、特定表示を第１態様で表示し、特定表示パターンＢに決定された場合は、特定表示を第２態様で表示するための制御を行う。また、ＲＡＭ１２２には、表示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ０１０ＡＫＳ００６では、表示する特定表示の表示態様（第１態様または第２態様）に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

【０８６７】

その後、ステップ０１０ＡＫＳ００４における決定結果に応じて、図１３－２に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」を更新する（ステップ０１０ＡＫＳ００８）。具体的には、ステップ０１０ＡＫＳ００４にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報（フラグ等）を記憶する。

【０８６８】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして（ステップ０１０ＡＫＳ００９）、保留連報知設定処理を終了する。

【０８６９】

図１３－４は、特徴部０１０ＡＫの消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図１３－４に示すように、大当り遊技状態（大当り遊技状態がＯＮ）において保留連報知が実行されると、特定表示が表示される（特定表示がＯＮ）。

【０８７０】

その後、大当り遊技状態が終了すると、記憶されている保留情報に基づいて変動（可変表示）が実行される（変動がＯＮ）。その変動が保留連報知の対象変動であった場合、当該変動（保留連報知対象変動）において消去演出が実行される。この実施例では、図１３－４に示すように、消去演出の実行タイミング（消去タイミング）として、変動開始直後のタイミングＴＡと、ノーマルリーチ開始時（左右図柄揃い時）のタイミングＴＢと、スーパーリーチ発展後のタイミングＴＣと、が設けられている。

【０８７１】

この実施例では、保留連報知対象変動の変動開始時に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、主基板１１から受信する演出制御コマンドに基づいて消去演出の実行タイミングをいずれかに決定するようになっている。変動開始時には、図１３－４に示すように、背景指定コマンド（ここでは第２時短状態指定コマンド）、変動特図指定コマンド（ここでは第２図柄変動指定コマンド）、表示結果指定コマンド、変動パターン指定コマンドといった複数の

演出制御コマンドが送信される。そして、この実施例では、変動パターンから特定される演出の有無や変動時間に基づいて消去演出の実行タイミングが決定される。

【０８７２】

このように、変動開始時にコマンドを正常に受信し、演出制御用ＣＰＵ１２０が正常な処理を実行した場合には、消去演出の実行タイミングとしてタイミングＴＡ、ＴＢ、ＴＣのいずれかに決定される。しかしながら、コマンドを正常に受信できなかった場合や、演出制御基板１２側のエラー等の何らかの事象（所定事象）の発生により、消去演出の実行タイミングが正常に決定されなかった場合、保留連報知対象変動において消去演出が実行されずに、特定表示が表示されたままになってしまうおそれがある。

【０８７３】

そのような異常時（所定事象の発生時）には、特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１では、図１３－４に示すように、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンドともいう）を受信したことに基づいて、小当り経由大当りの大当り遊技状態中であるタイミングＴＤにおいて特定表示を消去するようになっている。

【０８７４】

即ち、小当り開始指定コマンドを受信時に当該小当りが保留連報知の対象であるのにも関わらず、消去演出が実行されずに特定表示が表示されたままである場合には、タイミングＴＤにおいて特定表示を消去する。このようにすることで、正常に消去演出が実行されなかった場合でも、特定表示を好適に消去することができる。そして、保留連報知の対象の小当り（小当り経由大当り）となったにも関わらず、特定表示が消去されずに未だ当りとなる権利が残っていると遊技者に誤解させてしまうことを防止できる。

【０８７５】

なお、小当り経由でない図柄大当りとなった場合には、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいてタイミングＴＤにおいて特定表示を消去すればよい。

【０８７６】

図１３－４に示すように、所定事象発生時の特定表示の消去タイミングＴＤ（特定タイミング）は、正常時の特定表示の消去タイミングＴＡ～ＴＣ（所定タイミング）よりも後のタイミングとなっている。このようにすることで、消去演出が実行され得る所定タイミングがまだ残っているにも関わらず、特定タイミングとなって特定表示が消去されてしまい、違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０８７７】

図１３－５（Ａ）は、消去演出設定処理の動作を示すフローチャートである。消去演出設定処理は、可変表示中に図７のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理内で実行される。消去演出設定処理は、特定表示を消去する変動（当りとなる変動）である場合に、消去演出の実行タイミングを決定するための処理である。

【０８７８】

図１３－５（Ａ）に示す消去演出設定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、ＲＡＭ１２２の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板１１から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０２１）。変動パターン指定コマンドを受信していなければ（ステップ０１０ＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、消去演出設定処理を終了する。

【０８７９】

変動パターン指定コマンドを受信していれば（ステップ０１０ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０２２）。保留連報知中フラグがオフ状態である場合（ステップ０１０ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、消去演出設定処理を終了する。

【０８８０】

保留連報知中フラグがオン状態である場合（ステップ０１０ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号０を確認すること等により、今回の変動が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０２３）。保留連報知の

報知対象でない場合（ステップ０１０ＡＫＳ０２３；Ｎｏ）、消去演出設定処理を終了する。

【０８８１】

保留連報知の報知対象である場合（ステップ０１０ＡＫＳ０２３；Ｙｅｓ）、受信した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンに基づいて、消去演出の実行タイミングを決定する（ステップ０１０ＡＫＳ０２４）。

【０８８２】

ステップ０１０ＡＫＳ０２４では、変動パターンに応じて、例えば図１３－５（Ｂ）に示す割合で消去演出の実行タイミングを決定する。この実施例では、保留連報知の対象となる当りの変動パターンとして、例えば図１３－５（Ｃ）に示すように、リーチの煽りを実行せず直で当り図柄（例えば同じ数字の飾り図柄の並び）が揃う変動パターンＡと、ノーマルリーチの後に当り図柄が揃う変動パターンＢと、ノーマルリーチ後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後当り図柄が揃う変動パターンＣと、が設けられている。

【０８８３】

図１３－５（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、変動パターンＡは変動時間が短く、例えば図１３－４に示すタイミングＴＢに到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンＡである場合には、１００％タイミングＴＡに決定される。

【０８８４】

また、変動パターンＢは変動時間が中程度であり、例えば図１３－４に示すタイミングＴＢに到達後でありタイミングＴＣに到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンＢである場合には、５０％の割合でタイミングＴＡに決定され、５０％の割合でタイミングＴＢに決定される。

【０８８５】

また、変動パターンＣは変動時間が長く、例えば図１３－４に示すタイミングＴＣに到達後に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンＣである場合には、５０％の割合でタイミングＴＡに決定され、２５％の割合でタイミングＴＢに決定され、２５％の割合でタイミングＴＣに決定される。

【０８８６】

このように、この実施例では、変動パターンに応じた消去演出を実行できる実行タイミングに決定されるようになっている。これにより、好適な実行タイミングで消去演出を実行できる。なお、保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて消去演出の実行タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出をできれば任意の割合でよい。

【０８８７】

続いて、ステップ０１０ＡＫＳ０２４にて決定された実行タイミングにおいて消去演出を実行するための設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ０２５）。ステップ０１０ＡＫＳ０２５では、例えば、ステップ０１０ＡＫＳ０２４にて決定された実行タイミング（タイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、消去演出を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づく演出制御を開始する。その後、消去演出設定処理を終了する。

【０８８８】

図１３－６は、消去演出処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図７のステップＳ１７２の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図１３－５（Ａ）の消去演出設定処理において決定された特定表示の消去タイミングにおいて、特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

【０８８９】

図１３－６に示す消去演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、消去演出設定処理における消去タイミングの決定結果及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演

出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０３１）。ステップ０１０ＡＫＳ０３１では、今回の変動が保留連報知の報知対象であって、消去演出設定処理において消去タイミングが決定されている場合、当該消去タイミング（タイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）となったか否かを判定する。消去演出の実行タイミングでない場合（ステップ０１０ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、消去演出処理を終了する。

【０８９０】

消去演出の実行タイミングである場合（ステップ０１０ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第１態様で表示されているか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０３２）。

【０８９１】

特定表示が第１態様で表示されている場合（ステップ０１０ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、画像表示装置５において、特定表示を消去する消去演出として第１消去演出を実行するための設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ０３３）。ステップ０１０ＡＫＳ０３３では、第１消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第１消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【０８９２】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットする（ステップ０１０ＡＫＳ０３４）。

【０８９３】

特定表示が第１態様で表示されていない場合（ステップ０１０ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、即ち、特定表示が第２態様で表示されている場合、画像表示装置５において、特定表示を消去する消去演出として第２消去演出を実行するための設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ０３５）。ステップ０１０ＡＫＳ０３５では、第２消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第２消去演出を実行するための制御を行う。

【０８９４】

このように、この実施例では、特定表示が第１態様で表示されているときには第１消去演出が実行され、特定表示が第２態様で表示されているときには第１消去演出とは演出態様の異なる第２消去演出が実行されるようになっている。例えば、第２消去演出は、第１消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第１消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【０８９５】

このように、この実施例では特定表示の表示態様に応じて消去演出の演出態様を異ならせているが、特定表示の表示態様によらず同じ消去演出を実行するようにしてもよいし、同じ消去演出が実行される場合があるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミング等の他の条件に応じて消去演出の演出態様を異ならせてもよい。

【０８９６】

この実施例では、第２消去演出が実行された場合、第２態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第１態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ０１０ＡＫＳ０３５の処理を実行した後、画像表示装置５の表示エリアに特定表示を第１態様で表示するための表示設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ０３６）。

【０８９７】

ステップ０１０ＡＫＳ０３４またはステップ０１０ＡＫＳ０３６の処理を実行した後には、今回の可変表示において消去演出を実行済みであることを示す消去演出済みフラグをオン状態にセットして（ステップ０１０ＡＫＳ０３７）、消去演出設定処理を終了する。

【０８９８】

保留連報知の対象変動の開始時に図１３－５（Ａ）の消去演出設定処理において正常に消去タイミングが決定された場合には、図１３－６に示す消去演出設定処理が実行されることで、特定表示を消去する消去演出が実行されることになる。

【０８９９】
　これに対して、変動パターン指定コマンドを取りこぼした場合、受信したがノイズ等で正常なコマンドを受信できなかった場合、消去演出設定処理の処理エラー、変動パターンに対して誤って消去演出が実行できない消去タイミングに決定された場合（例えば変動パターンＡに対してタイミングＴＢ、ＴＣに決定された場合）といった所定事象が発生して、消去タイミングが決定されなかった場合や、正常に消去演出が実行されずに特定表示が消去されなかった場合は、図７のステップＳ１７３の特図当り待ち処理内にて、図１３－７に示す第２消去演出設定処理が実行されることで、特定表示が消去されることになる。
【０９００】
　図１３－７に示す第２消去演出設定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、ＲＡＭ１２２の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板１１から当り開始指定コマンド（小当り開始指定コマンド、大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０４１）。当り開始指定コマンドを受信していなければ（ステップ０１０ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、第２消去演出設定処理を終了する。
【０９０１】
　当り開始指定コマンドを受信していれば（ステップ０１０ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号０を確認すること等により、今回実行された変動（今回の当り）が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０４２）。保留連報知の報知対象でない場合（ステップ０１０ＡＫＳ０４２；Ｎｏ）、第２消去演出設定処理を終了する。
【０９０２】
　保留連報知の報知対象である場合（ステップ０１０ＡＫＳ０４２；Ｙｅｓ）、今回実行された変動において消去演出が実行済みであることを示す消去演出済みフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０４３）。消去演出済みフラグがオン状態であれば（ステップ０１０ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行された場合であるので、消去演出済みフラグをオフ状態にリセットして（ステップ０１０ＡＫＳ０４４）、第２消去演出設定処理を終了する。
【０９０３】
　消去演出済みフラグがオフ状態であれば（ステップ０１０ＡＫＳ０４３；Ｎｏ）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されていない場合であるので、大当り遊技状態（小当り経由大当り）中のタイミングであるタイミングＴＤにおいて消去演出を実行するための設定を行う（ステップ０１０ＡＫＳ０４５）。このように、保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されなかった場合に、当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去する制御を特定制御ともいう。
【０９０４】
　その後、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第１態様で表示されているか否かを判定する（ステップ０１０ＡＫＳ０４６）。特定表示が第１態様で表示されている場合（ステップ０１０ＡＫＳ０４６；Ｙｅｓ）、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットし（ステップ０１０ＡＫＳ０４７）、第２消去演出設定処理を終了する。
【０９０５】
　特定表示が第１態様で表示されていない場合（ステップ０１０ＡＫＳ０４６；Ｎｏ）、即ち、特定表示が第２態様で表示されている場合、画像表示装置５の表示エリアに特定表示を第１態様で表示するための表示設定を行い（ステップ０１０ＡＫＳ０４８）、第２消去演出設定処理を終了する。このように、特定表示が第２態様で表示されている場合であって、消去演出が正常に実行されなかった場合には、正常の消去演出が実行された場合と同様に、第２態様の特定表示を第１態様に変化させる制御が行われる。このようにすることで、遊技者にとって有利な第２態様の特定表示が表示され続けて遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。
【０９０６】
　続いて、特徴部０１０ＡＫの演出動作例について説明する。図１３－８は、大当り遊技

状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図１３－８（Ａ）は、大当りとなったときの画像表示装置５を示している。画像表示装置５には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「７７７」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（図柄大当りまたは小当り経由大当り）となったことが示されている。

【０９０７】

その後、大当り遊技状態の１ラウンド目が開始される。大当り遊技状態では、例えば図１３－８（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【０９０８】

この実施例では、大当り遊技状態における４ラウンド目が保留連報知の実行タイミングとなっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当り遊技状態におけるラウンドが消化されて、４ラウンド目になると、図１３－８（Ｃ）に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置５の中央に「Ｖ」を示す第１態様の特定表示０１０ＡＫ００１（第１特定表示０１０ＡＫ００１）が表示される。第１特定表示０１０ＡＫ００１は、図１３－８（Ｄ）に示すように、画像表示装置５に右下部分に設けられた表示エリア０１０ＡＫ００２に移動し、縮小されて表示される。このような、保留連報知及び特定表示の表示は、図１３－１のステップ０１０ＡＫＳ００７の処理に基づいて実行される。

【０９０９】

第１特定表示０１０ＡＫ００１は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア０１０ＡＫ００２において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

【０９１０】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【０９１１】

その後、大当り遊技状態が終了するときには、例えば図１３－８（Ｅ）に示すように、画像表示装置５に、「大当り終了」という文字とともに、大当り遊技状態における総賞球数の表示（「ＴＯＴＡＬ　ＸＸＸＸ　ｐｔ」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当り遊技状態が終了する。

【０９１２】

大当り遊技状態が終了すると、図１３－８（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図１３－８（Ｆ）では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【０９１３】

保留連報知の対象変動である場合、例えば、図１３－８（Ｇ）に示すように、左右の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止してリーチ状態となる。

【０９１４】

例えば、この変動中のタイミングＴＢ（ノーマルリーチ開始時のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図１３－８（Ｈ）に示すように、第１特定表示０１０ＡＫ００１が表示エリア０１０ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示される。

【０９１５】

そして、図１３－８（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第１特定表示０１０ＡＫ００１が消去される第１消去演出が実行される。

【０９１６】

その後、図１３－８（Ｉ）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止して表示結果が当り図柄となる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当り（大当り）となったような演出を実行することができる。

【０９１７】

図１３－９は、大当り遊技状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行されなかった場合の演出動作例を示している。図１３－９（Ａ）～（Ｇ）の演出動作については、図１３－８（Ａ）～（Ｇ）の演出動作と同様である。保留連報知対象変動の開始時に所定事象（コマンド取りこぼしや演出制御基板１２におけるエラー等）が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図１３－９（Ｈ）に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア０１０ＡＫ００２に第１特定表示０１０ＡＫ００１が表示されたまま表示結果が当り図柄となる。

【０９１８】

その後、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を受信したことにより、図１３－９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「７７７」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（小当り経由大当り）となったことが報知される。

【０９１９】

続いて、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生したことに基づき、大当り遊技状態の１ラウンド目が開始されるが、図１３－９（Ｊ）に示すように、表示エリア０１０ＡＫ００２から第１特定表示０１０ＡＫ００１が消去されている。これがタイミングＴＤにおける消去演出となる。

【０９２０】

この実施例では、画像表示装置５に複数の表示レイヤが設けられており、各表示レイヤに異なる画像を表示させることができるようになっている。そして、各表示レイヤには表示優先順位が設定されており、表示優先順位の高い表示レイヤの画像が遊技者から見て手前側に表示される。図１３－９（Ｉ）に示すように大当りとなったことを報知する演出（ファンファーレ演出）は、表示エリア０１０ＡＫ００２よりも表示レイヤが上位に設定されることにより、表示エリア０１０ＡＫ００２（特定表示）よりも優先的に表示されるようになっている。このように、表示エリア０１０ＡＫ００２（特定表示）が非表示となった、ファンファーレ演出中のタイミングＴＤにおいて特定表示を消去することで、突然特定表示が消去されるといった違和感を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０９２１】

なお、消去演出が正常に実行されなかった場合に特定表示を消去する特定タイミングは大当り遊技状態のタイミングＴＤに限定されない。例えば、特定タイミングは、変動中のタイミングであってもよいし、図柄揃い時のタイミングであってもよい。この場合、特定タイミングは、違和感なく特定表示を消去できるタイミングであることが好ましい。例えば、特定タイミングを変動中とする場合には、消去演出を実行する所定タイミングのうち最も遅い所定タイミングよりも後のタイミングであることが好ましい。このようにすることで、演出の不整合を防止でき、未だ消去演出が実行され得る段階で消去演出によらず特定表示が消去されて、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【０９２２】

また、特定タイミングは、他の演出の実行タイミングと同じタイミングとして、他の演出実行中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を違和感なく消去させることができる。例えば、特定タイミングを、役物を動作させる演出の実行タイミングとしてもよい。そして、例えば、役物を動作させる演出に伴って画像表示装置５に役物動作エフェクトを表示する場合には、当該役物動作エフェクトの表示レイヤを特定表示よりも上位に設定し、役物動作エフェクトの表示中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、役物を動作させる演出中に、違和感なく特定表示を消去することができる。なお、特定タイミングを大当り遊技状態とした場合、当り指定

コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去するようになっていたが、変動中や図柄確定時に特定タイミングを設ける場合は、変動開始からの経過時間や、図柄確定指定コマンドの受信に基づいて特定表示を消去するようにすればよい。

【０９２３】

図１３－１０は、第２消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図１３－１０（Ａ）は、画像表示装置５の表示エリア０１０ＡＫ００２に「Ｗ」を示す第２態様の特定表示０１０ＡＫ００３（第２特定表示０１０ＡＫ００３）が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【０９２４】

例えば、この変動中のタイミングＴＢにおいて消去演出を実行することが決定されている場合、図１３－１０（Ｂ）に示すように、第２特定表示０１０ＡＫ００３が表示エリア０１０ＡＫ００２から飛び出して、画像表示装置５の中央に拡大して表示される。

【０９２５】

そして、図１３－１０（Ｃ）に示すように、画像表示装置５が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第２特定表示０１０ＡＫ００３が消去される第２消去演出が実行される。このように、第２消去演出の演出態様は、図１３－８（Ｉ）に示した第１消去演出の演出態様と異なっている。

【０９２６】

第２消去演出は、第１消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第１消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第１消去演出では音声が出力されず、第２消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第２消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第１消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第１消去演出では演出用役物の動作量が第１消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにすることで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【０９２７】

その後、図１３－１０（Ｄ）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止して表示結果が大当りとなる。第２消去演出が実行されると、第２特定表示０１０ＡＫ００３は消去されるが、表示エリア０１０ＡＫ００２には第１特定表示０１０ＡＫ００１が表示される。これにより、第２特定表示０１０ＡＫ００３は消去されることで大当りとなったような演出を実行できるとともに、第１特定表示０１０ＡＫ００１を再表示することで、さらに保留内に当りがあることを継続して報知できる。

【０９２８】

なお、第２消去演出が実行された後、第１特定表示０１０ＡＫ００１を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて第１特定表示０１０ＡＫ００１が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第２特定表示０１０ＡＫ００３が表示されているときに当りとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

【０９２９】

図１３－１０に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

【０９３０】

図１３－１１は、第２特定表示０１０ＡＫ００３が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第２消去演出）が実行されなかった場合の演出動作例を示し

ている。図１３－１１（Ａ）は、画像表示装置５の表示エリア０１０ＡＫ００２に「Ｗ」を示す第２態様の特定表示０１０ＡＫ００３（第２特定表示０１０ＡＫ００３）が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「７」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【０９３１】

保留連報知対象変動の開始時に所定事象（コマンド取りこぼしや演出制御基板１２におけるエラー等）が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図１３－１１（Ｂ）に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア０１０ＡＫ００２に第２特定表示０１０ＡＫ００３が表示されたまま表示結果が当り図柄となる。

【０９３２】

その後、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を受信したことにより、図１３－１１（Ｃ）に示すように、画像表示装置５には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「７７７」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（小当り経由大当り）となったことが報知される。

【０９３３】

続いて、大当り遊技状態の１ラウンド目が開始されるが、図１３－１１（Ｄ）に示すように、表示エリア０１０ＡＫ００２の第２特定表示０１０ＡＫ００３が第１特定表示０１０ＡＫ００１に変更されている。これがタイミングＴＤにおける第２消去演出となる。

【０９３４】

このように、第２特定表示０１０ＡＫ００３が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第２消去演出）が実行されなかった場合には、タイミングＴＤにおいて第２特定表示０１０ＡＫ００３が第１特定表示０１０ＡＫ００１に変更する制御が実行される。これにより、大当り遊技状態（小当り遊技状態）に制御されたにも関わらず、遊技者にとって有利な態様である第２態様の特定表示が表示されて続けて遊技者を過度に期待させたり、その後期待した程有利にならずに遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【０９３５】

（特徴部０１０ＡＫの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。例えば、特徴部００３ＡＫに係る変化演出を実行するようにしてもよい。また、特徴部００３ＡＫや特徴部００４ＡＫの手段を特徴部０１０ＡＫに採用してもよい。

【０９３６】

上記実施例では、特定表示は１つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当り種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

【０９３７】

上記実施例の保留連報知、特定表示、消去演出、特定タイミングにおいて特定表示を消去する際の演出態様や表示態様は一例であり、各演出の演出態様や表示態様は任意でよい。例えば、上記実施例では特定表示や消去演出の演出態様が複数種類あったが、一種類であってもよい。

【０９３８】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。

【０９３９】

（特徴部０１０ＡＫに係る手段の説明）

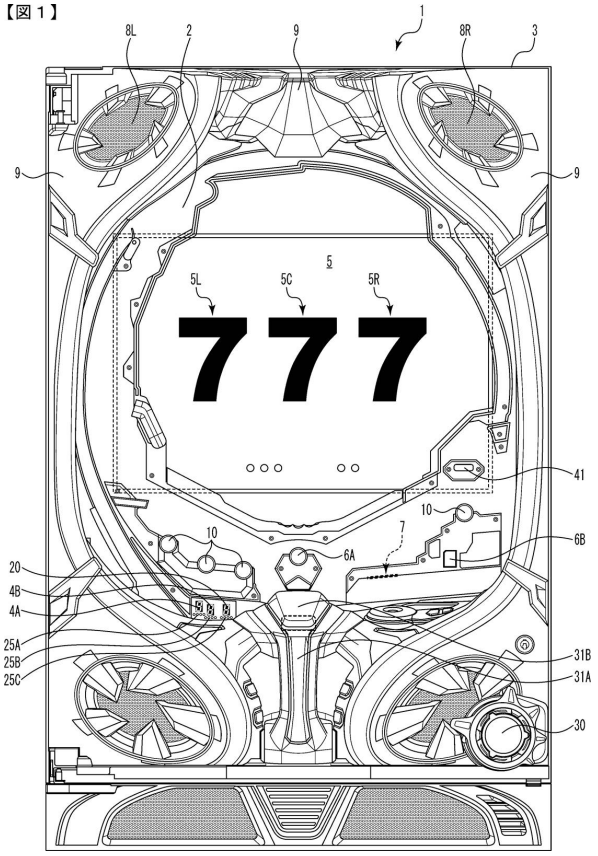
（１）特徴部０１０ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、
前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）。
このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。
【０９４０】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パターン指定コマンド）を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。
このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。
【０９４１】
（３）上記（２）の遊技機において、
前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、
前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する（例えば図１３－９（Ｈ）～（Ｊ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。
【０９４２】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、
前記所定タイミングは複数あり、
前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである（例えば図１３－４）ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状況で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０９４３】
（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、
前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、
前記第２態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第１態様から前記第２態様に変更する制御を実行可能である（例えば図１３－１１）ようにしてもよい。
このような構成によれば、第２態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。
【０９４４】
（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。
【０９４５】
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【符号の説明】
【０９４６】
１　パチンコ遊技機
５　画像表示装置
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ
７５ＳＧ００１　パチンコ遊技機
３００　第１演出ユニット
３０１　ベース部材
３０２　カバー部材
３０３　ＬＥＤ基板
３３１　装飾パターン
４００　第２演出ユニット
４０１　ベース部材
４０２　カバー部材
４０３　ＬＥＤ基板
４２０　装飾部
６００　第３演出ユニット
８００　第４演出ユニット
８０１　ベース部材
８０２　カバー部材
８０３　ＬＥＤ基板

【図面】

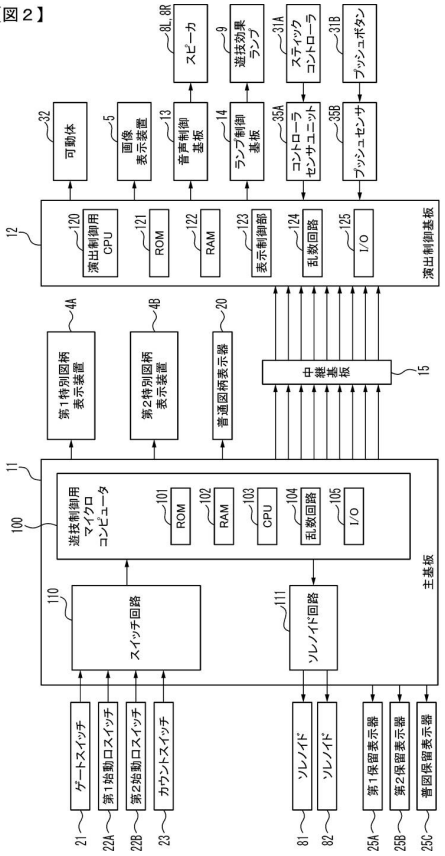
【図１】

【図１】



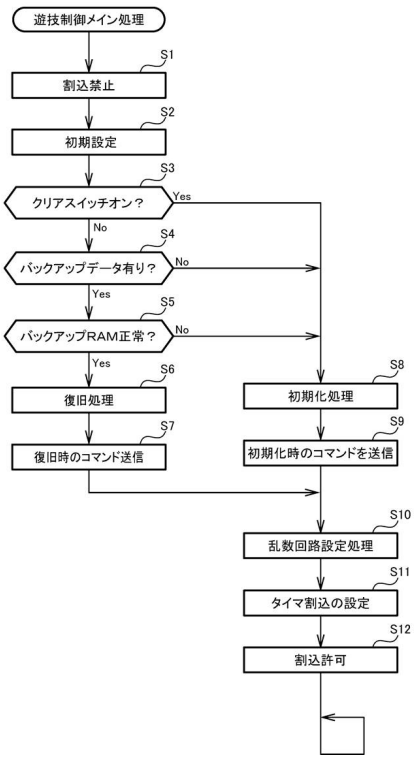
【図２】

【図２】



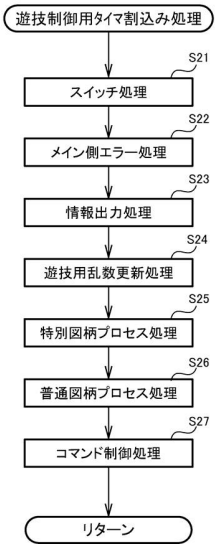
【図３】

【図３】

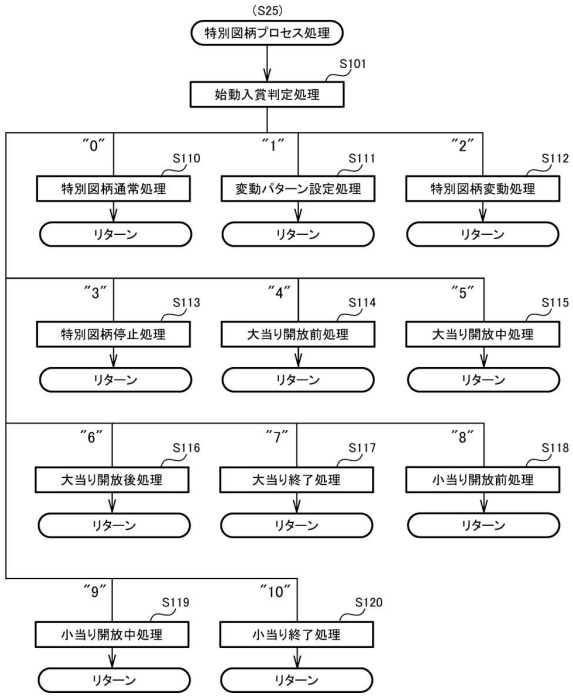


【図４】

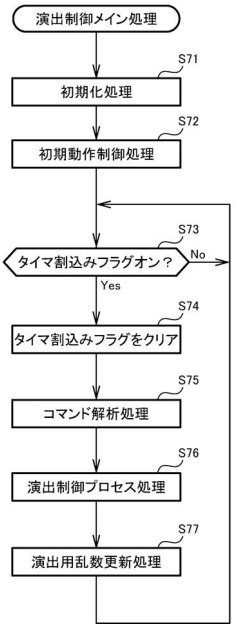
【図４】



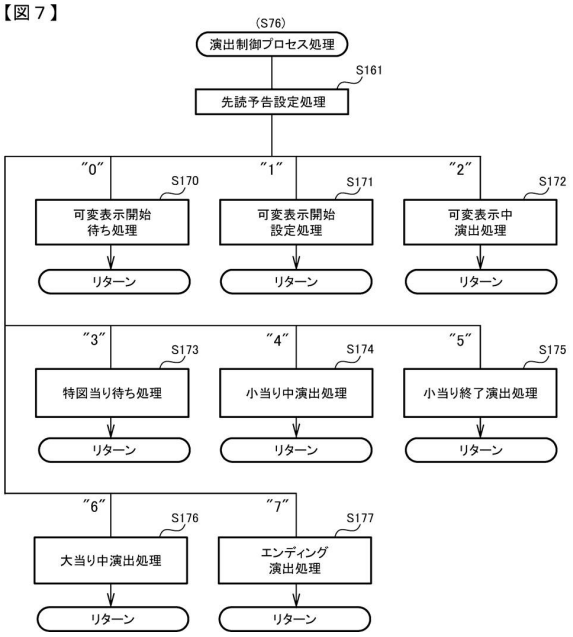
【図５】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
"1"
"2"
S110
特別図柄通常処理
S111
変動パターン設定処理
S112
特別図柄変動処理
リターン
"3"
"4"
"5"
S113
特別図柄停止処理
S114
大当り開放前処理
S115
大当り開放中処理
"6"
"7"
"8"
S116
大当り開放後処理
S117
大当り終了処理
S118
小当り開放前処理
"9"
"10"
S119
小当り開放中処理
S120
小当り終了処理

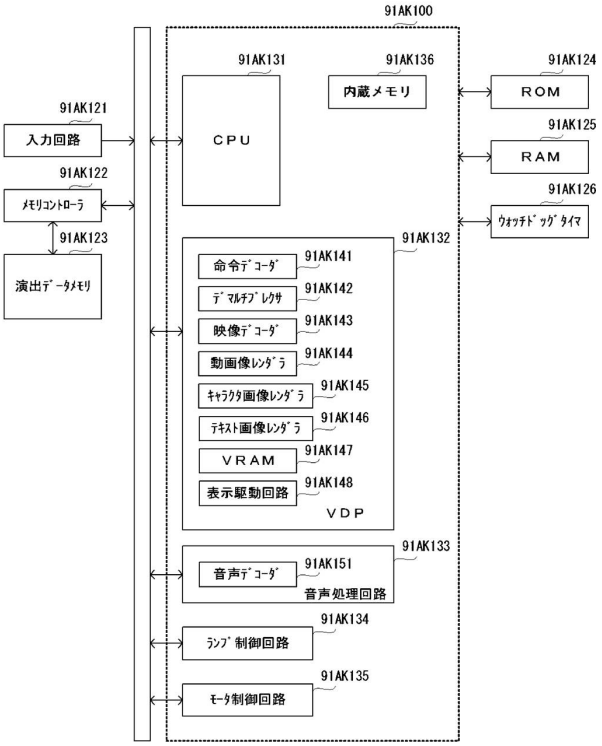
【図６】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図７】


(S76)
演出制御プロセス処理
S161
先読予告設定処理
"0"
"1"
"2"
S170
可変表示開始待ち処理
S171
可変表示開始設定処理
S172
可変表示中演出処理
"3"
"4"
"5"
S173
特図当り待ち処理
S174
小当り中演出処理
S175
小当り終了演出処理
"6"
"7"
S176
大当り中演出処理
S177
エンディング演出処理
リターン

【図８－１】


91AK100
91AK131
CPU
91AK136
内蔵メモリ
91AK124
ROM
91AK125
RAM
91AK126
ｳｫｯﾁﾄﾞｯｸﾞﾀｲﾏ
91AK121
入力回路
91AK122
ﾒﾓﾘｺﾝﾄﾛｰﾗ
91AK123
演出ﾃﾞｰﾀﾒﾓﾘ
91AK132
命令ﾃﾞｺｰﾀﾞ
91AK141
ﾃﾞﾏﾙﾁﾌﾟﾚｸｻ
91AK142
映像ﾃﾞｺｰﾀﾞ
91AK143
動画像ﾚﾝﾀﾞﾗ
91AK144
ｷｬﾗｸﾀ画像ﾚﾝﾀﾞﾗ
91AK145
ﾃｷｽﾄ画像ﾚﾝﾀﾞﾗ
91AK146
VRAM
91AK147
表示駆動回路
91AK148
VDP
91AK133
音声ﾃﾞｺｰﾀﾞ
91AK151
音声処理回路
91AK134
ﾗﾝﾌﾟ制御回路
91AK135
ﾓｰﾀ制御回路

【図８－２】

【図８－２】

記憶ｴﾘｱ	記憶内容
91AKM01	演出制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 演出制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM02	表示制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 表示制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM11	動画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM12	ｷｬﾗｸﾀ画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM13	ﾃｷｽﾄ画像関連ﾃﾞｰﾀ (ｱｳﾄﾗｲﾝﾌｫﾝﾄﾃﾞｰﾀ)
91AKM14	音声関連ﾃﾞｰﾀ

【図８－３】

【図８－３】

ﾘｰﾁ演出内容	動画像ﾃﾞｰﾀ	ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ	決定割合
SPﾘｰﾁA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30／100
		91AKT02	70／100
SPﾘｰﾁB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20／100
		91AKT12	80／100
SPﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ)	91AKD11	91AKT01	80／100
		91AKT02	20／100
SPﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ)	91AKD12	91AKT11	70／100
		91AKT12	30／100

【図８－４】

【図８－４】

(A1) 91AKT01

ﾃｷｽﾄ表示期間 (開始時間,終了時間)	ﾃｷｽﾄ画像指定情報 ﾃｷｽﾄ表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA03
	91AKB03
(T06,T08)	91AKA04
	91AKB04
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB05

(A2) 91AKT02

ﾃｷｽﾄ表示期間 (開始時間,終了時間)	ﾃｷｽﾄ画像指定情報 ﾃｷｽﾄ表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA13
	91AKB13
(T06,T08)	91AKA14
	91AKB14
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB15

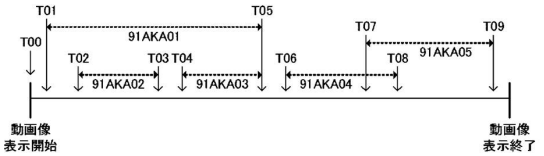
(B) 91AKT11

ﾃｷｽﾄ表示期間 (開始時間,終了時間)	ﾃｷｽﾄ画像指定情報 ﾃｷｽﾄ表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21
	91AKB01
(T11,T12)	91AKA22
	91AKB02
(T13,T14)	91AKA23
	91AKB03
(T16,T17)	91AKA24
	91AKB04
(T18,T19)	91AKA25
	91AKB05

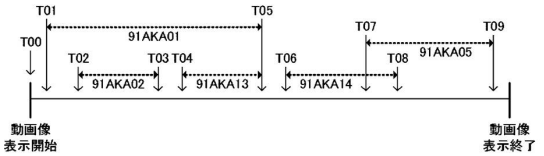
【図８－５】

【図８－５】

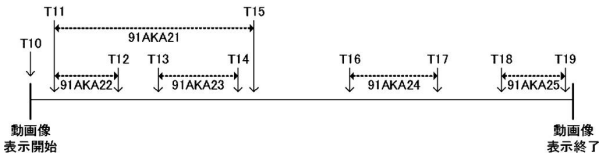
(A1) ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ91AKT01の場合



(A2) ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ91AKT02の場合



(B) ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ91AKT11の場合



【図８－６】

【図８－６】

（A） 91AKB01

origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

（B） 91AKB02

origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

（C1） 91AKB03

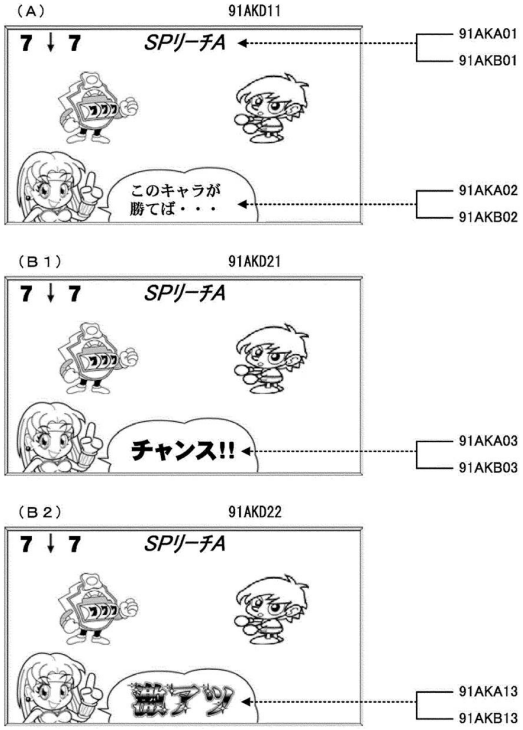
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

（C2） 91AKB13

origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

【図８－７】

【図８－７】



【図８－８】

【図８－８】

（A） (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

（B） (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

（C） (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

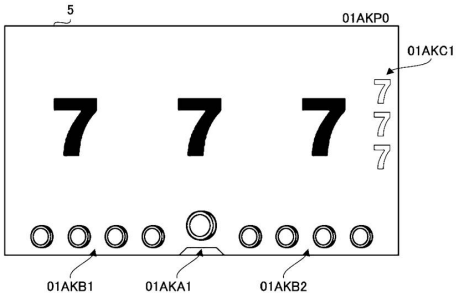
激アツ

【図８－９】

【図８－９】

【図９－１】

【図９－１】



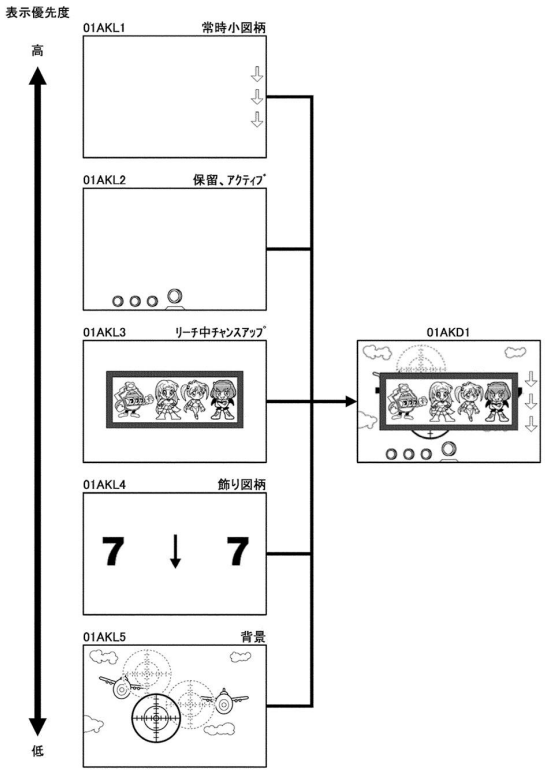
【図９－２】

【図９－２】

ｴﾌｪｸﾄ用描画ｺﾏﾝﾄﾞ	画像処理内容
01AKG01	ﾊﾞｲﾘﾆｱｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞによるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG02	色情報を反転させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG04	ﾓﾉｸﾛ変換させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG05	回転によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG06	画像位置のｵﾌｾｯﾄ量を変更

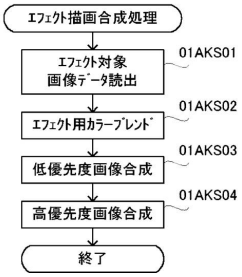
【図９－３】

【図９－３】



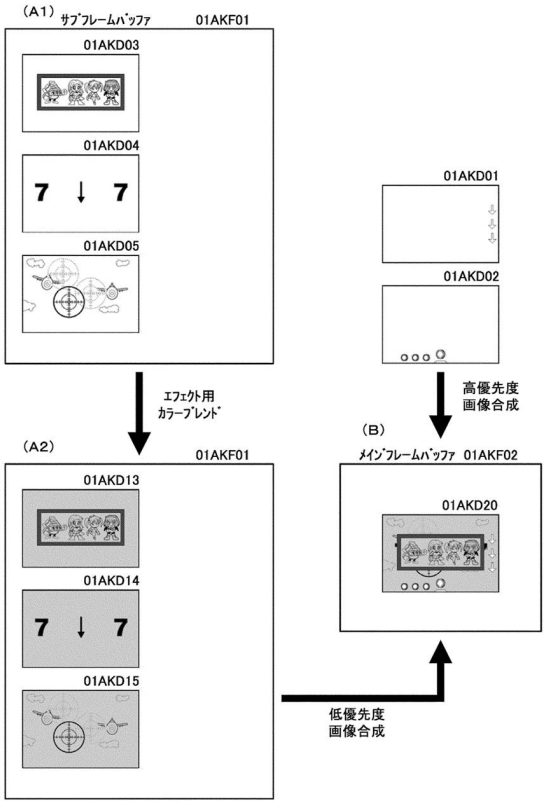
【図９－４】

【図９－４】



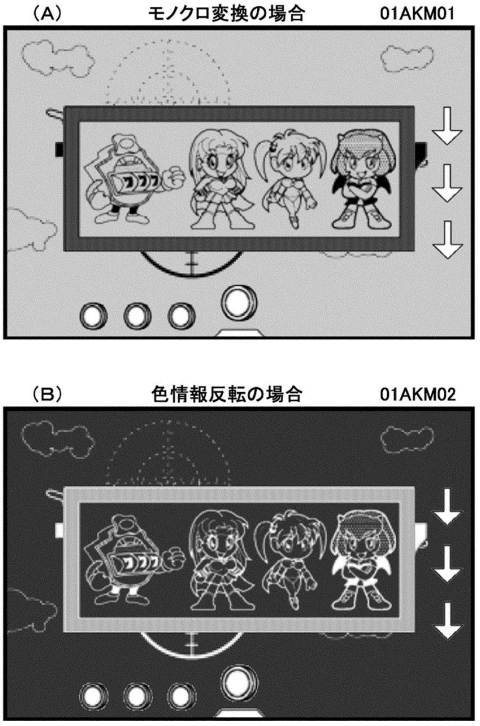
【図９－５】

【図９－５】



【図９－６】

【図９－６】



【図９－７】

【図９－７】

(A)

リーチ演出内容	大当り信頼度
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

(B)

描画演出パターン	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり（一時停止）
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図９－８】

【図９－８】

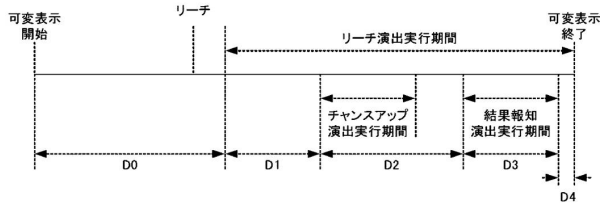
可変表示結果	リーチ演出内容	描画演出パターン	決定割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
大当り	SPリーチA1	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%

【図９－９】

【図９－９】

（A）

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



（B）

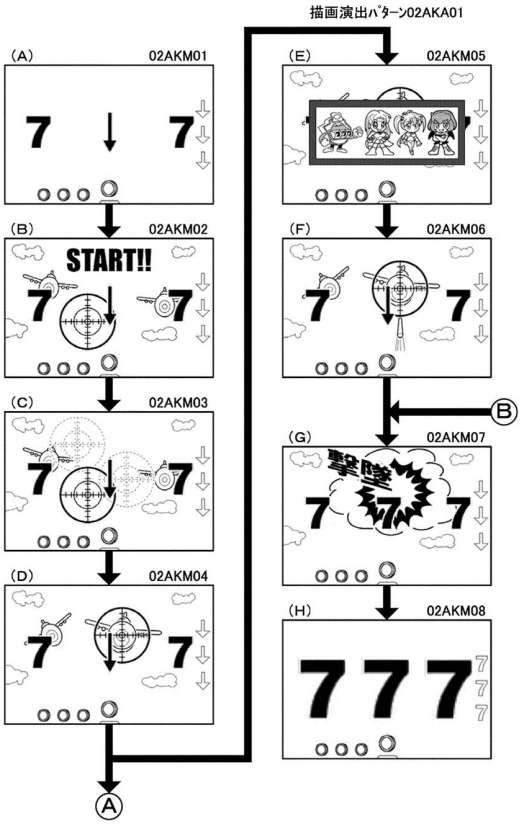
演出実行期間における演出制御例　02AKC01

	D1	D2	D3	D4
02AKA01	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKA02 02AKB01 02AKB02 02AKB10 02AKB11	NOR	SPE	NOR	NOR

NOR：通常描画演出（発光演出あり）
SPE：特定描画演出（発光演出なし）
期間D0・・・適宜、NOR実行可能

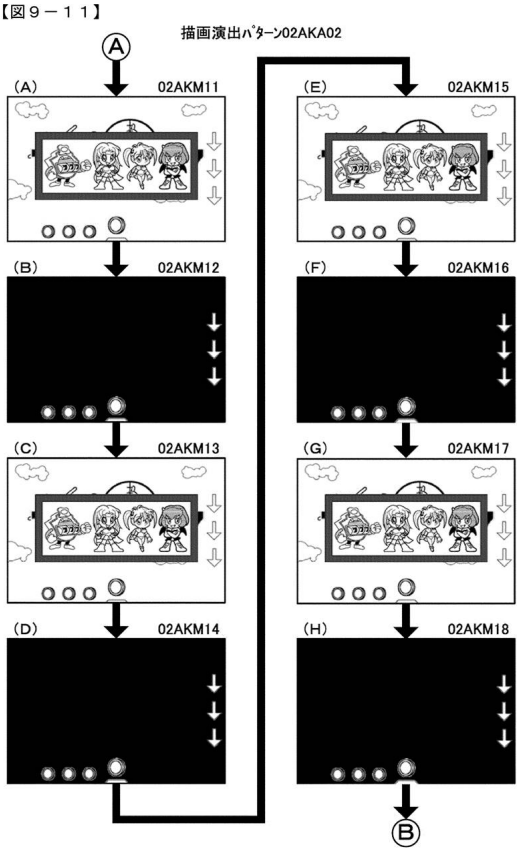
【図９－１０】

【図９－１０】



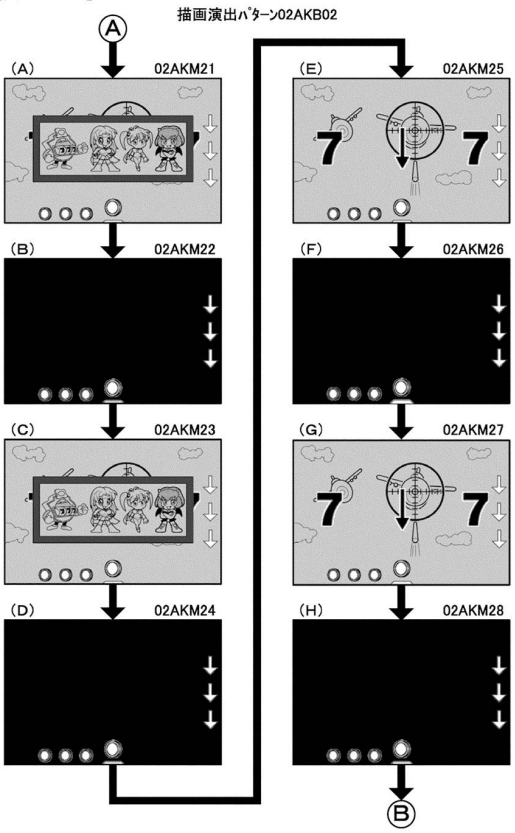
【図９－１１】

【図９－１１】



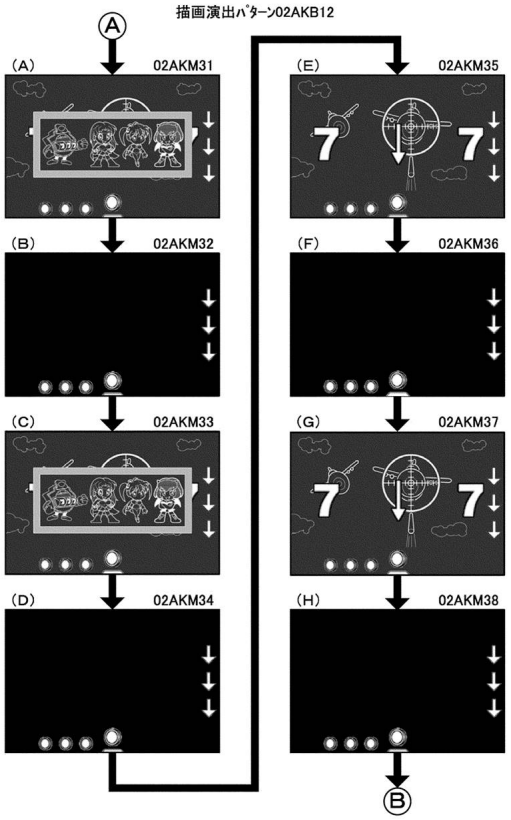
【図９－１２】

【図９－１２】



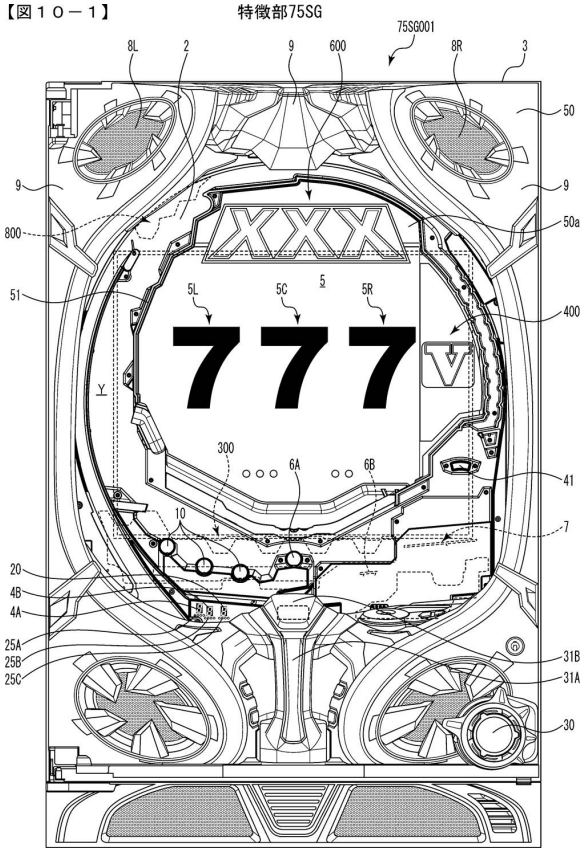
【図９－１３】

【図９－１３】



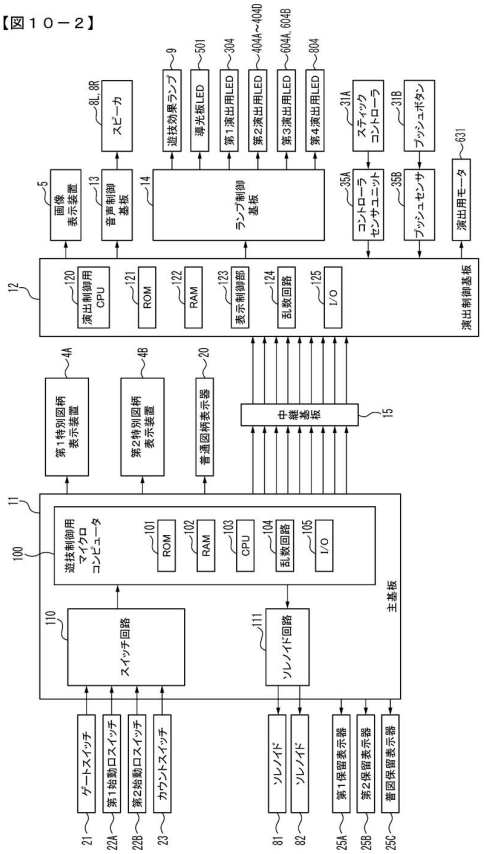
【図１０－１】

【図１０－１】



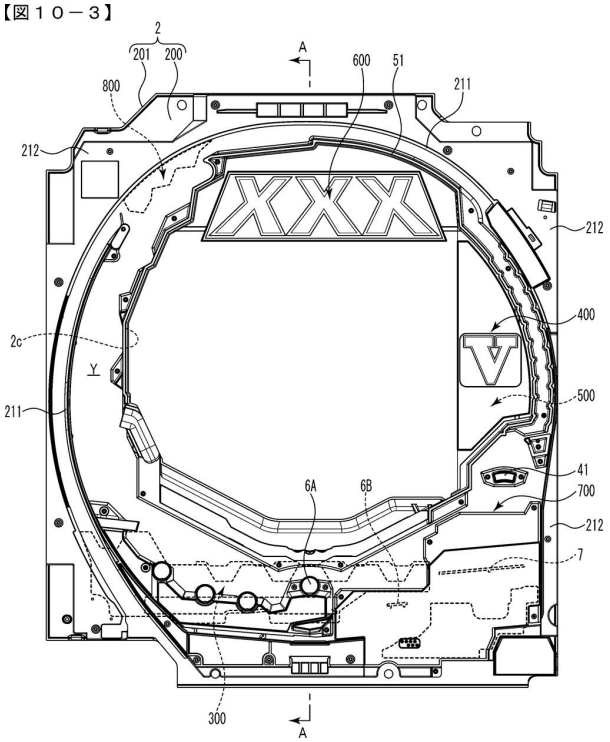
【図１０－２】

【図１０－２】



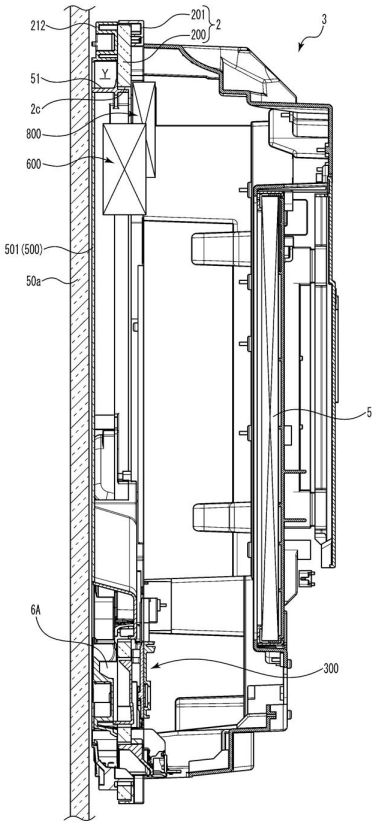
【図１０－３】

【図１０－３】



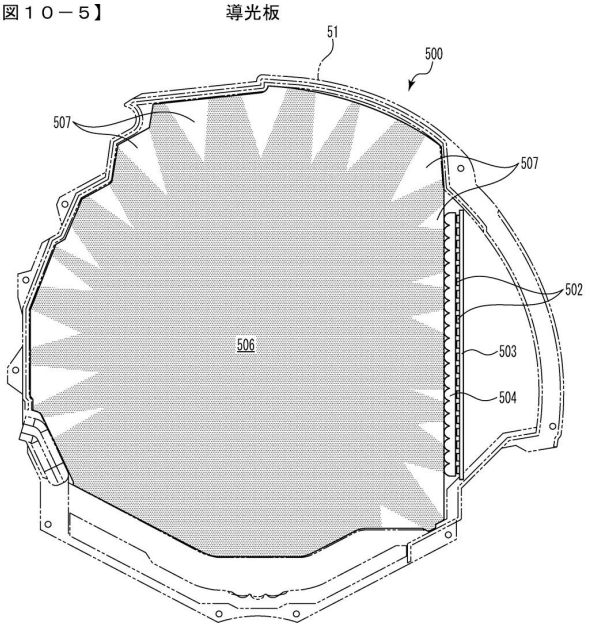
【図１０－４】

【図１０－４】　Ａ－Ａ断面図



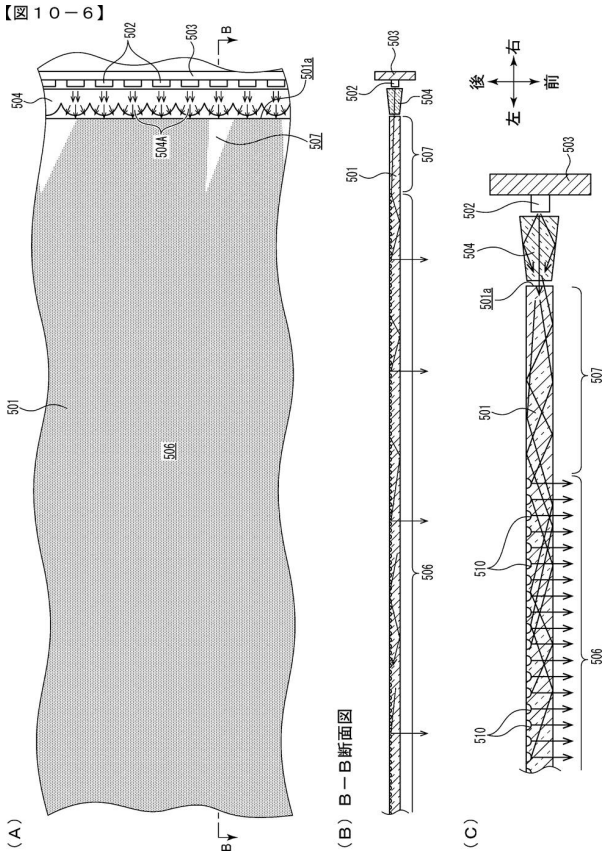
【図１０－５】

【図１０－５】　導光板



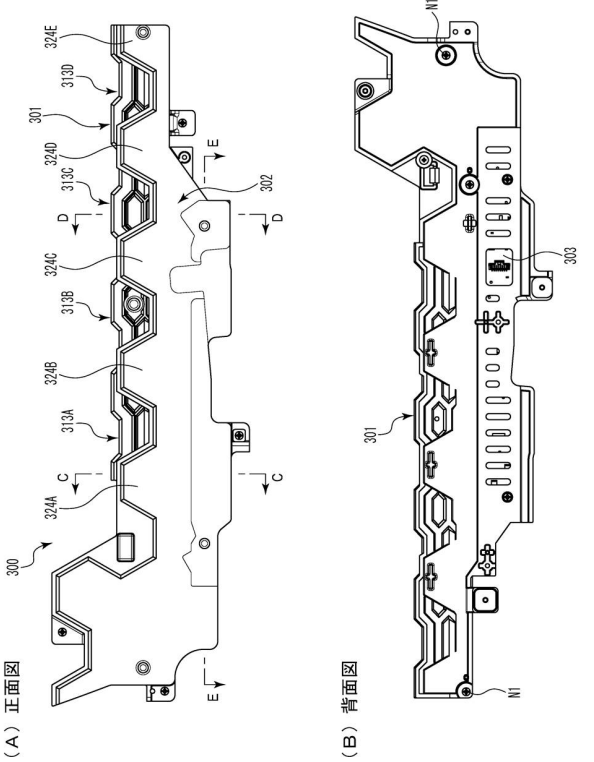
【図１０－６】

【図１０－６】



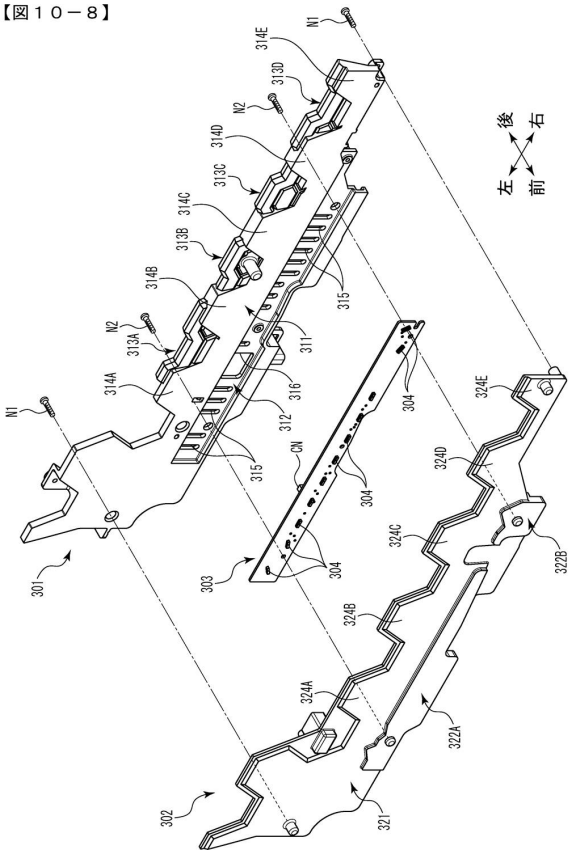
【図１０－７】

【図１０－７】



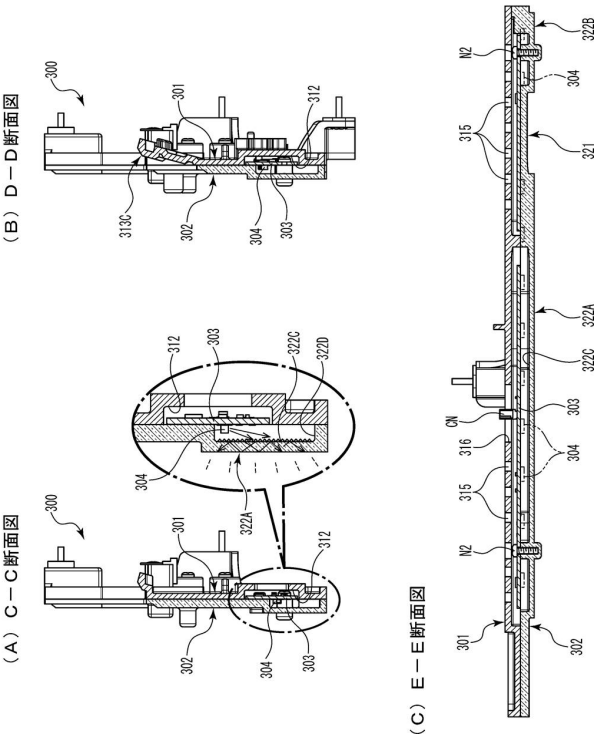
【図１０－８】

【図１０－８】



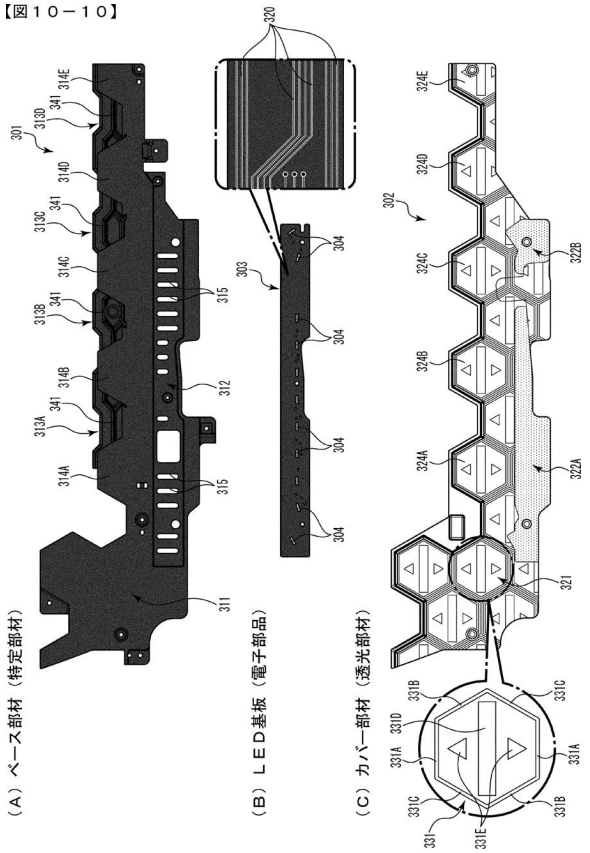
【図１０－９】

【図１０－９】



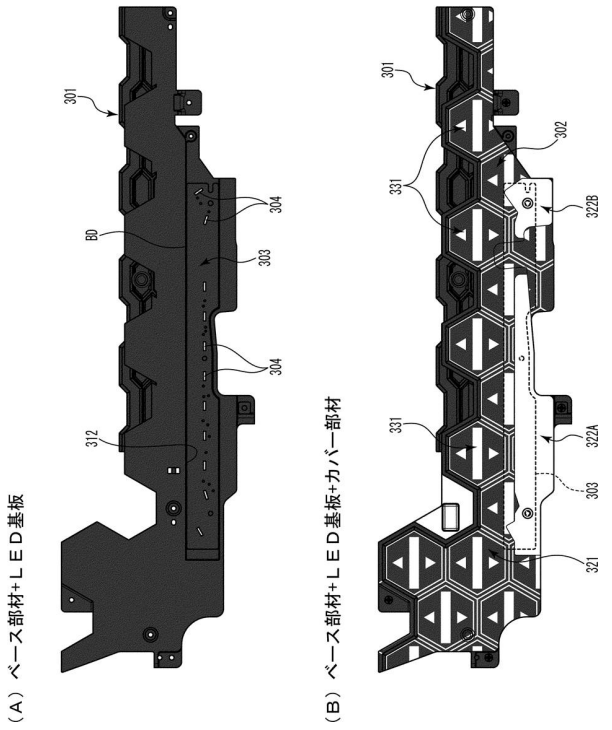
【図１０－１０】

【図１０－１０】



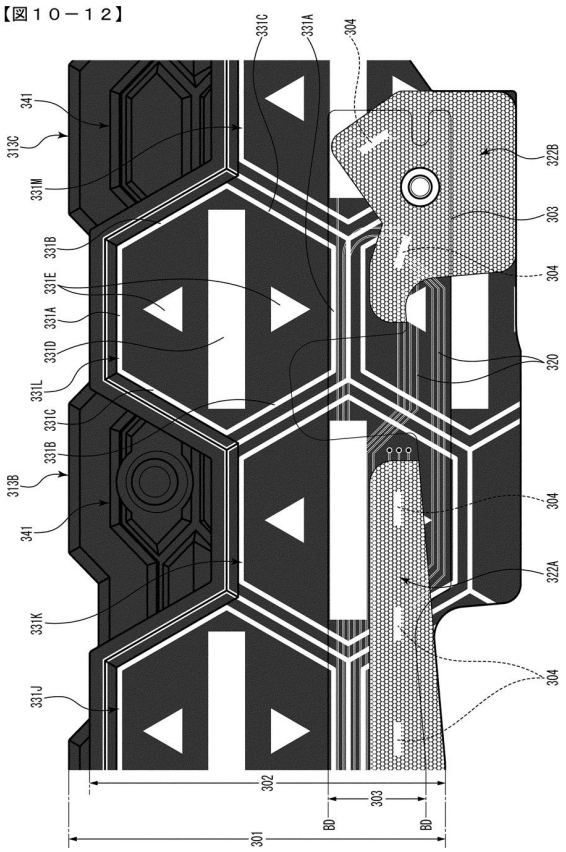
【図１０－１１】

【図１０－１１】



【図１０－１２】

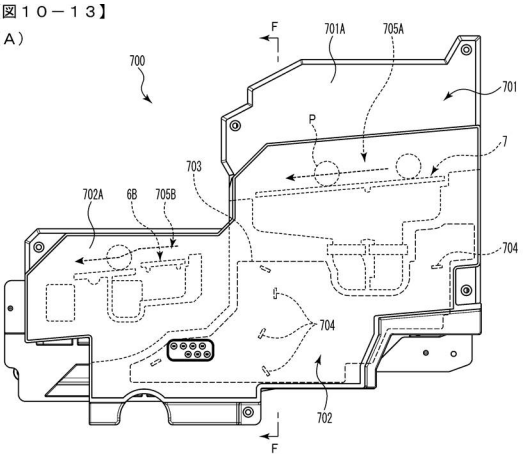
【図１０－１２】



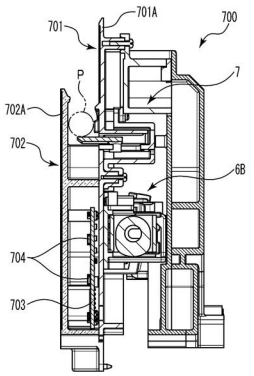
【図１０－１３】

【図１０－１３】

（Ａ）



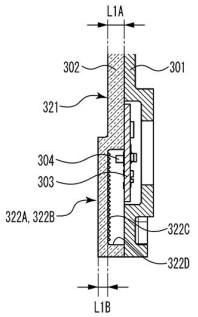
（Ｂ）Ｆ－Ｆ断面図



【図１０－１４】

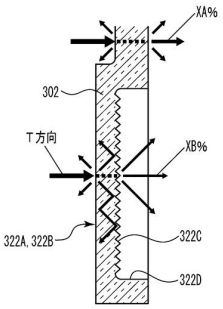
【図１０－１４】

（Ａ）第１演出ユニット３００



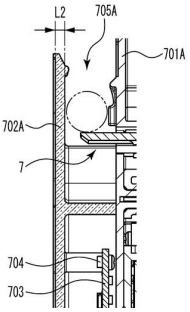
L1A＞L1B
L1A＞L2
L1B＞L2

（Ｂ）

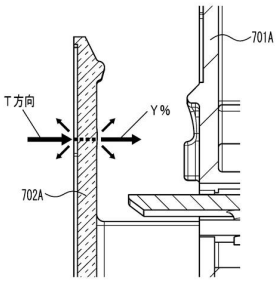


光の透過率
XA%＞XB%
XA%＜Ｙ%
XB%＜Ｙ%

（Ｃ）可変入賞球ユニット７００



（Ｄ）



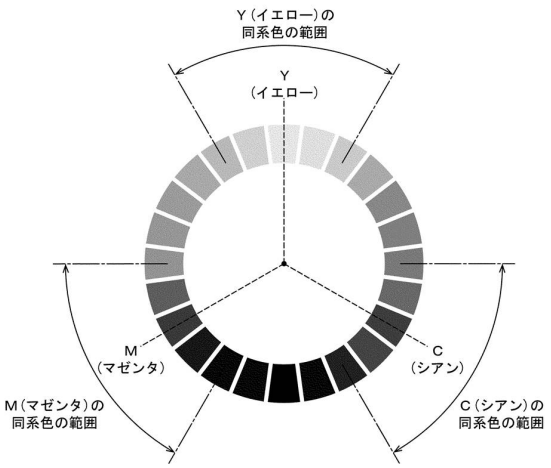
【図１０－１５】

【図１０－１５】

部材名	第１演出ユニット３００	可変入賞球ユニット７００
ベース部材（特定部材）	黒色	－
ＬＥＤ基板（電子部品）	黒色	－
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のＴ方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Ｙ%）

【図１０－１６】

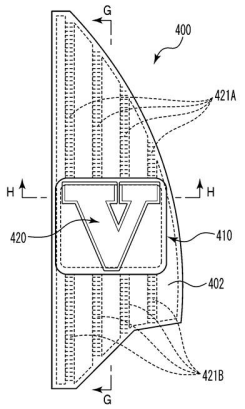
【図１０－１６】　同系色の説明



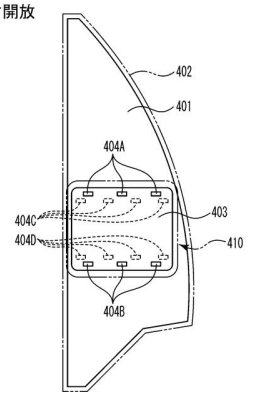
【図１０－１７】

【図１０－１７】

（Ａ）



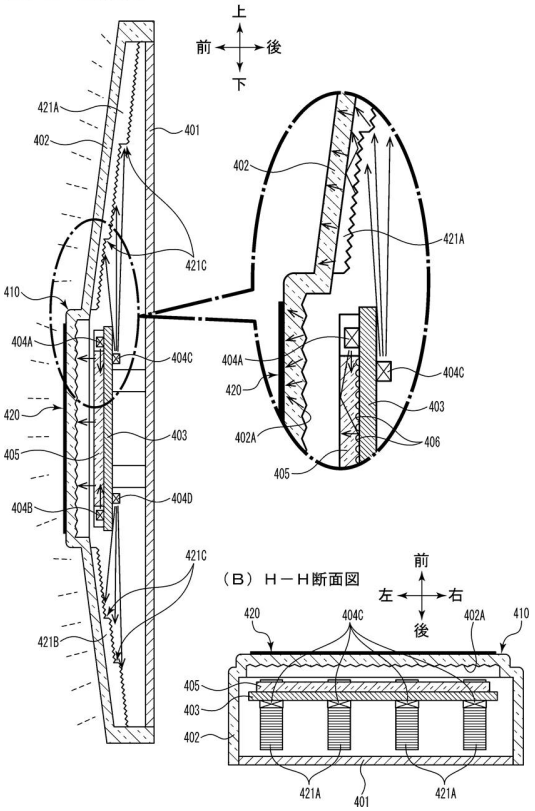
（Ｂ）カバー部材開放



【図１０－１８】

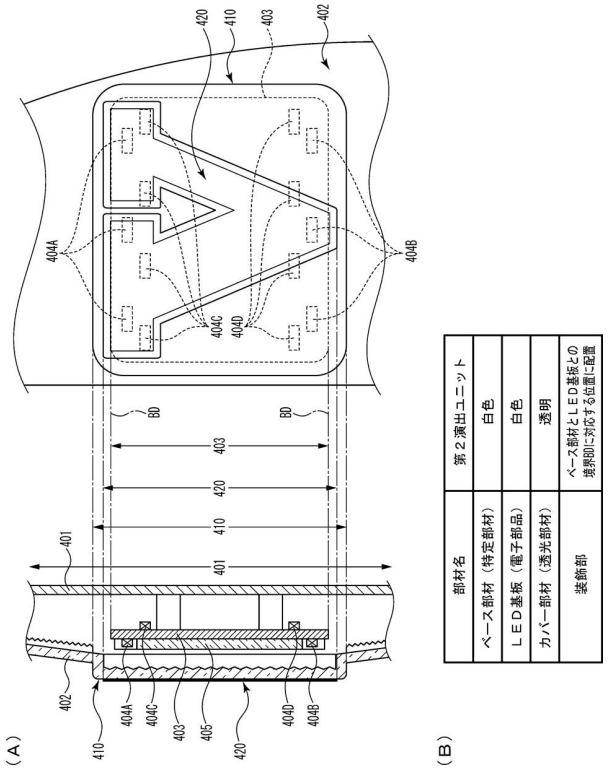
【図１０－１８】

（Ａ）Ｇ－Ｇ断面図



【図１０－１９】

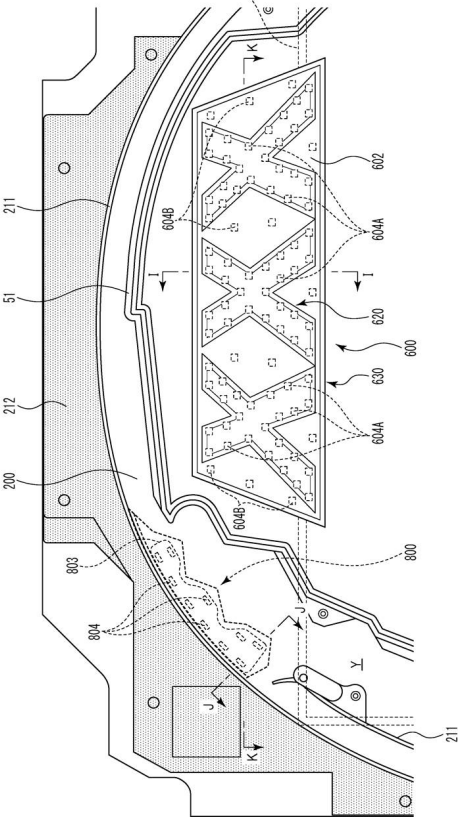
【図１０－１９】



部材名	第２演出ユニット
ベース部材（特定部材）	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色
カバー部材（透光部材）	透明
装飾部	ベース部材とＬＥＤ基板との境界部に対応する位置に配置

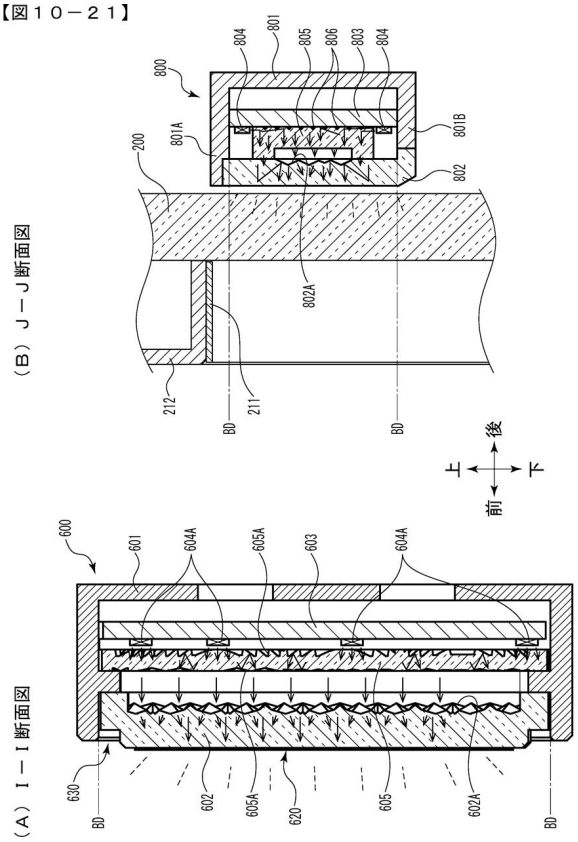
【図１０－２０】

【図１０－２０】



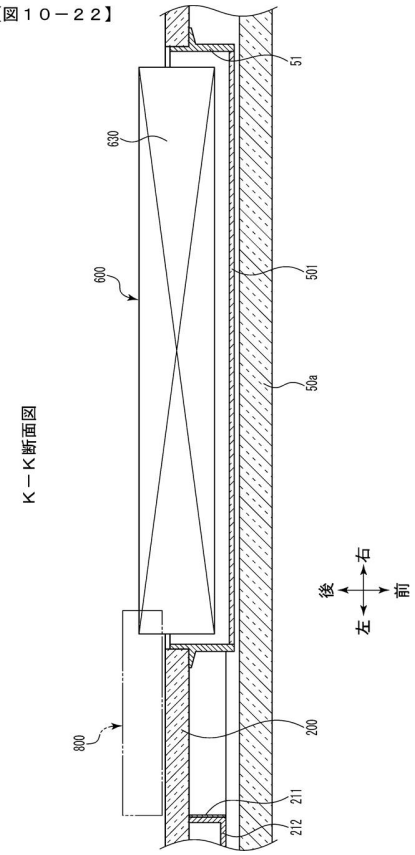
【図１０－２１】

【図１０－２１】



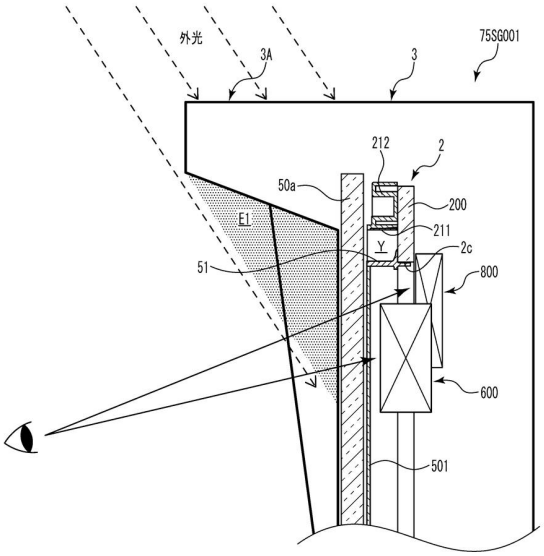
【図１０－２２】

【図１０－２２】



【図１０－２３】

【図１０－２３】



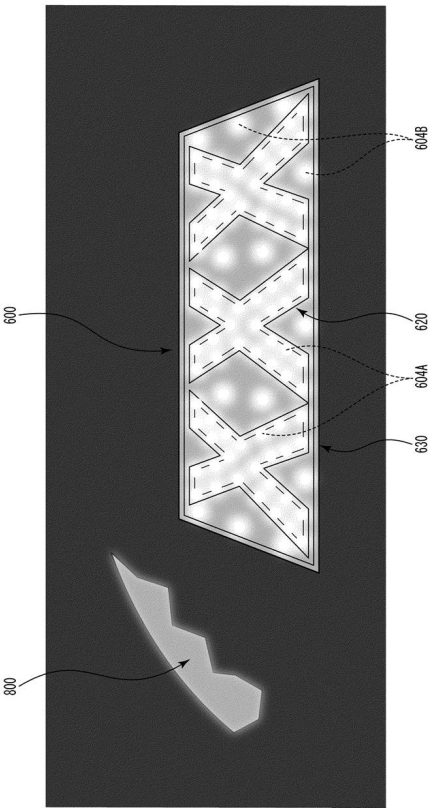
【図１０－２４】

【図１０－２４】

部材名	第３演出ユニット６００	第４演出ユニット８００
ベース部材（特定部材）	白色	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光態様	点光り	面発光

【図１０－２５】

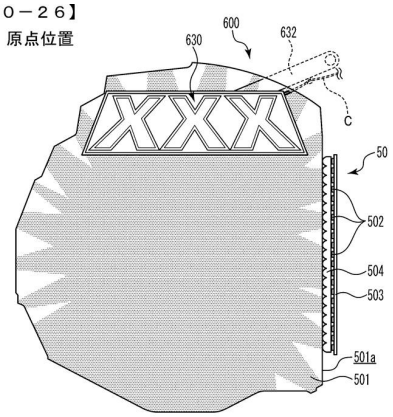
【図１０－２５】



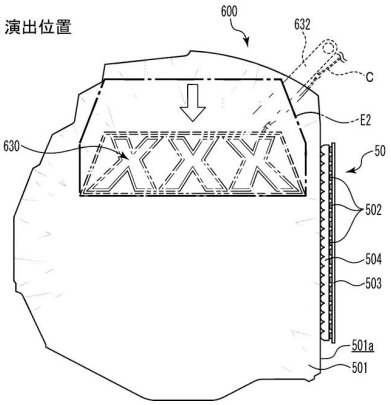
【図１０－２６】

【図１０－２６】

（Ａ）原点位置

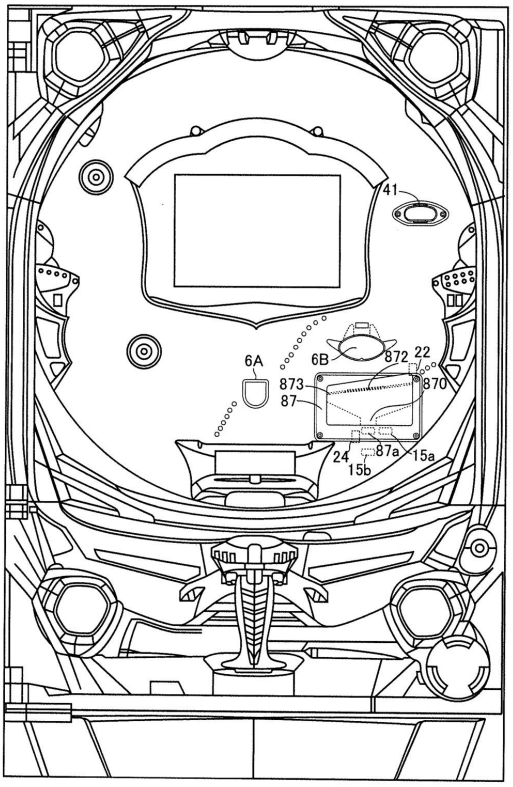


（Ｂ）演出位置



【図１１－１】

【図11－1】



【図１１－２】

【図11－2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1，第2特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	大入賞口15回 （各R29秒）
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動1回 又は第1，第2特別図柄 変動合計5回まで）	大入賞口4回 （各R29秒）
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 （0.1秒×10） ＋大入賞口15回 （各R29秒）
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 （0.1秒×10） ＋大入賞口8回 （各R29秒）
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 （0.1秒×10） ＋大入賞口4回 （各R29秒）

【図１１－３】

【図11－3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１１－４】

【図11－4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)
小当り経由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R 時短大当り	9	45

【図１１－５】

【図11－5】

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××＝変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

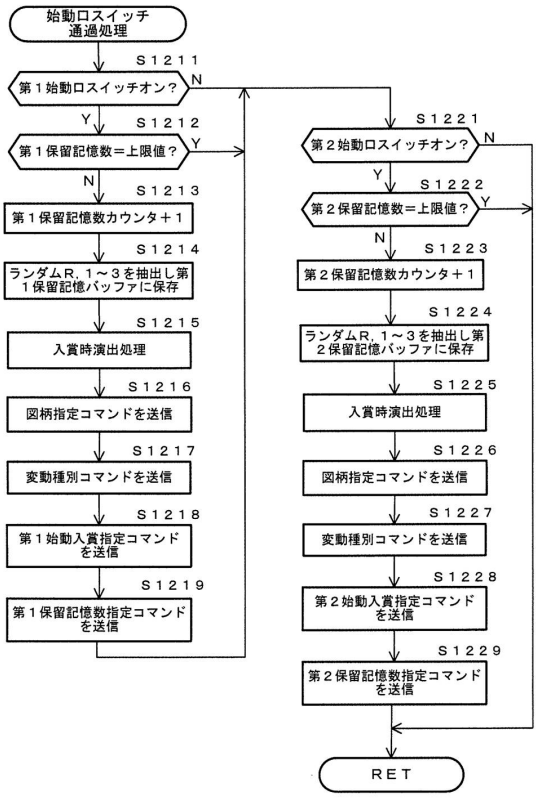
【図１１－６】

【図11－6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5（4）R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9（8）R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16（15）R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5（4）R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9（8）R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16（15）R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球（V入賞球＋V入賞球以外）を検出したことの指定

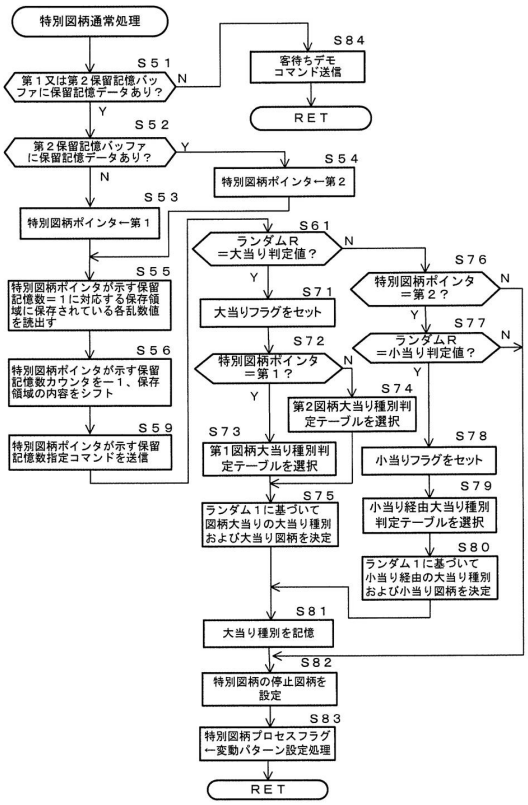
【図１１－７】

【図11－7】



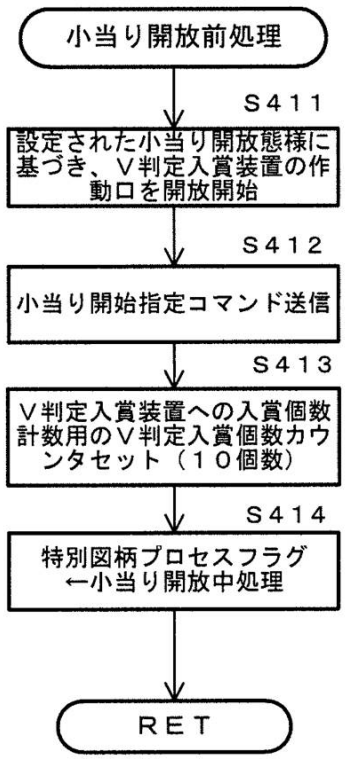
【図１１－８】

【図11－8】



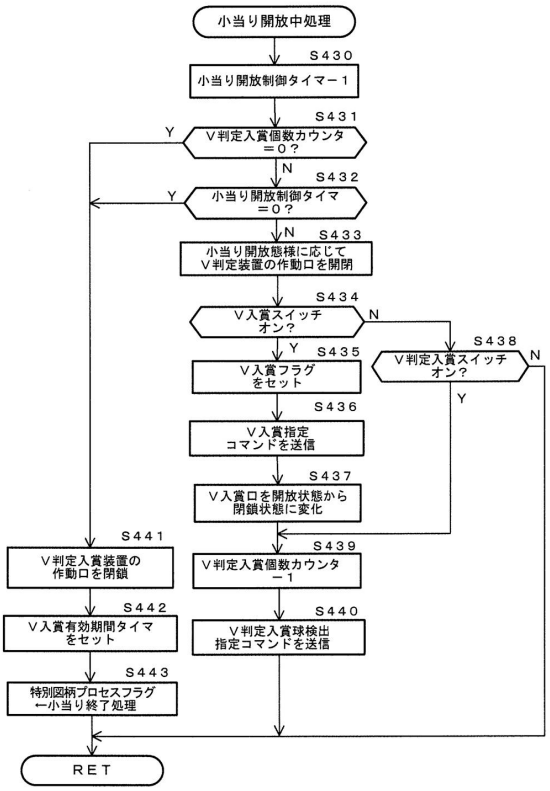
【図１１－９】

【図11－9】



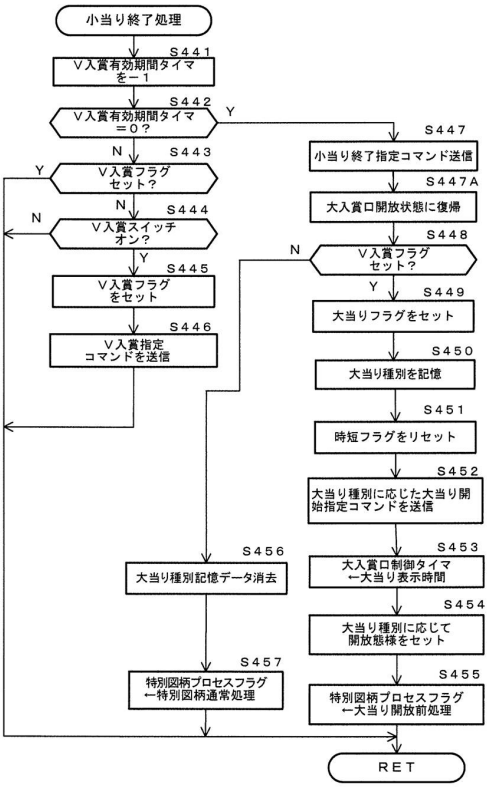
【図１１－１０】

【図11－10】



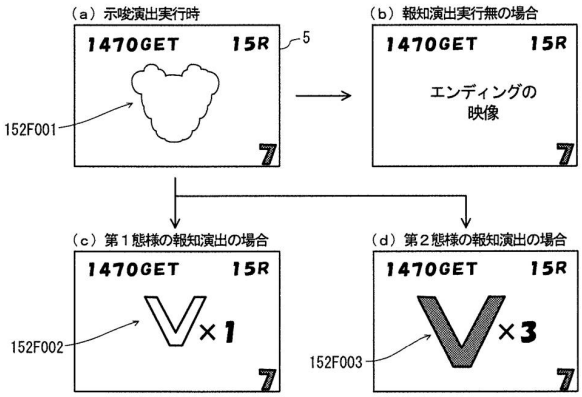
【図１１－１１】

【図11－11】



【図１１－１２】

【図11－12】



【図１１－１３】

【図11－13】

(A)報知演出実行有無決定テーブル

報知演出実行有無	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
実行有	35	40	45	50	55	60
実行無	65	60	55	50	45	40

(B)報知演出内容決定テーブル

当り数	報知演出内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	V×1	100	100	100	100	100	100
2	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	95	90	85	80	75	70
3	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	85	75	65	55	45	35
4	V×4	15	20	25	30	35	40
	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	40	35	30	25	20	15
	V×1	35	30	25	20	15	10

(C)V態様決定テーブル

V態様	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1態様(白色小)	90	85	80	75	70	65
第2態様(赤色大)	10	15	20	25	30	35

(D)当り有時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定1～6
実行有	100
実行無	0

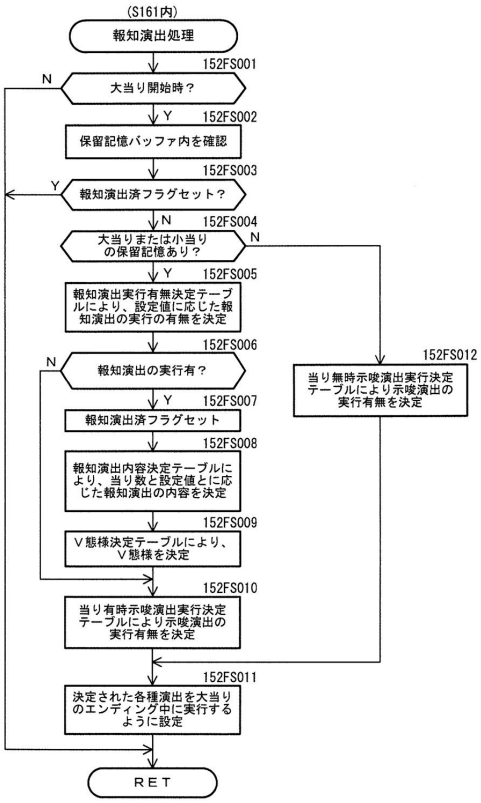
(E)当り無時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定1～6
実行有	30
実行無	70

※「当り」には、大当りと小当りとを含む。

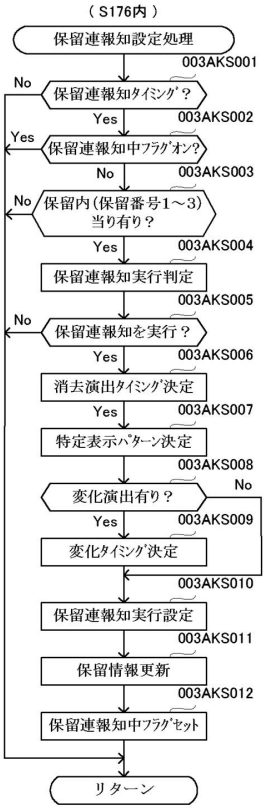
【図１１－１４】

【図11－14】



【図１２－１】

【図12－1】



【図１２－２】

【図12－2】

演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象	変化ﾀｲﾐﾝｸﾞ	消去ﾀｲﾐﾝｸﾞ
0	小当り			
1	ハズレ		tb	
2	小当り	○		TA
3	小当り	○		TB
4	ハズレ			

【図１２－３】

【図12－3】

（A） 003AKS004における実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

（B） 003AKS006における決定割合

消去演出ﾀｲﾐﾝｸﾞ決定割合	
ﾀｲﾐﾝｸﾞTA	ﾀｲﾐﾝｸﾞTB
40%	60%

（C） 003AKS007における決定割合

特定表示ﾊﾟﾀｰﾝ	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示ﾊﾟﾀｰﾝA	100%	0%	第1態様
特定表示ﾊﾟﾀｰﾝB	0%	40%	第2態様
特定表示ﾊﾟﾀｰﾝC	0%	60%	第1態様→変化演出→第2態様

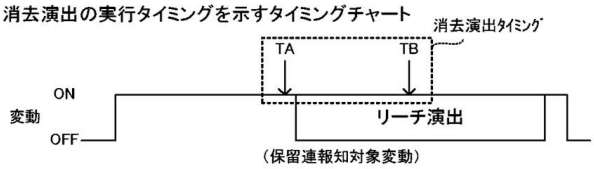
（D） 003AKS009における決定割合

1回目当り保留番号	変化演出ﾀｲﾐﾝｸﾞ決定割合			
	ﾀｲﾐﾝｸﾞ 1-ta	ﾀｲﾐﾝｸﾞ 1-tb	ﾀｲﾐﾝｸﾞ 2-ta	ﾀｲﾐﾝｸﾞ 2-tb
1	40%	60%	－	－
2	10%	20%	30%	40%

【図１２－４】

【図12－4】

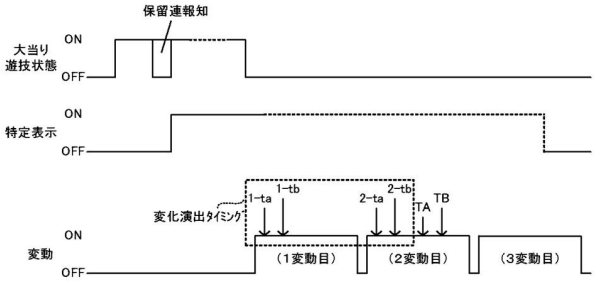
消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図１２－５】

【図12－5】

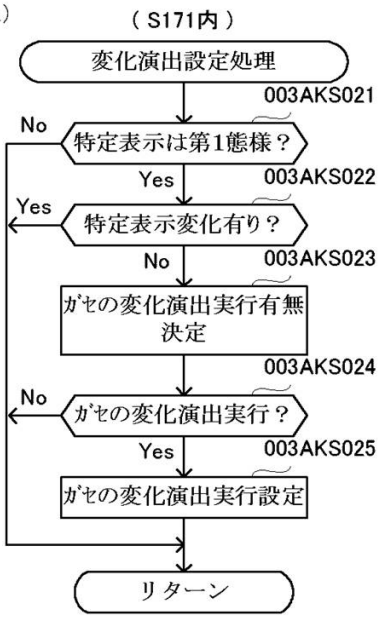
変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図１２－６】

【図12－6】

（A）

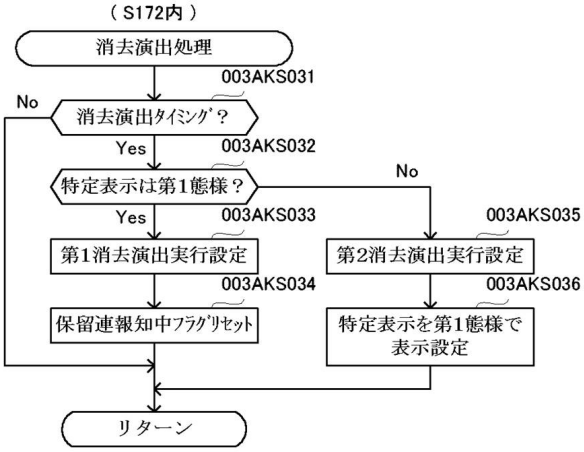


（B）003AKS023における決定割合

変化演出実行有無	
実行有り	実行無し
10%	90%

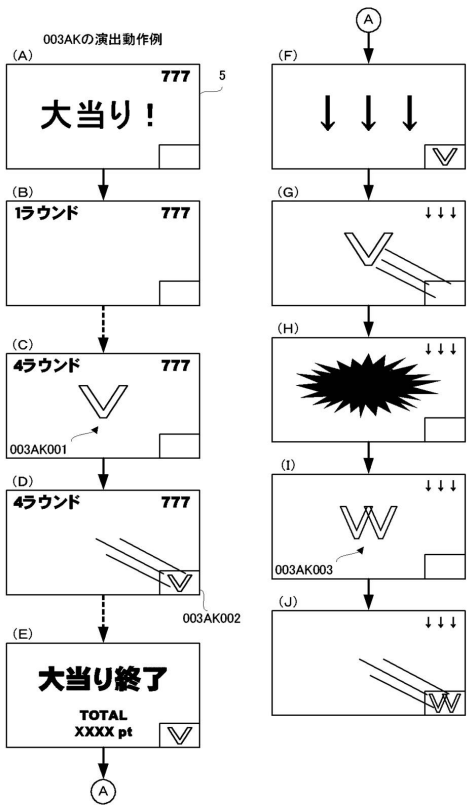
【図１２－７】

【図12－7】



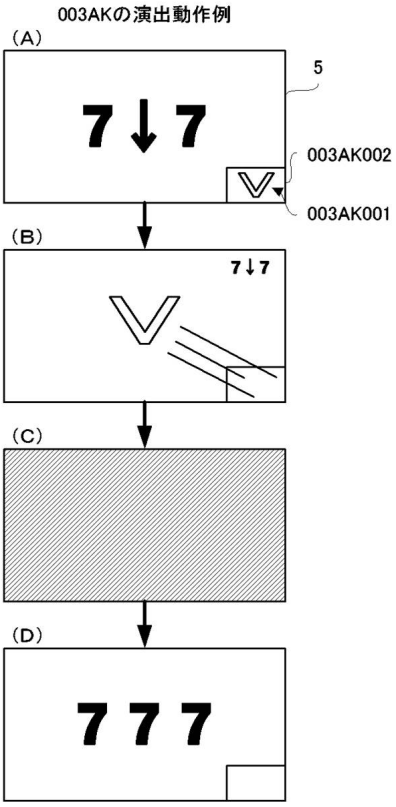
【図１２－８】

【図12－8】



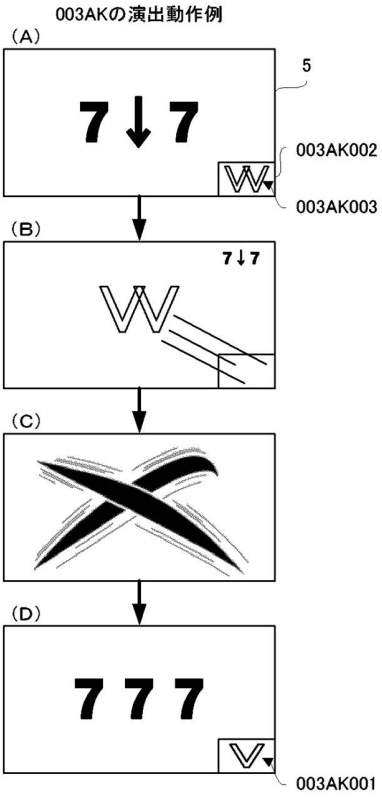
【図１２－９】

【図12－9】



【図１２－１０】

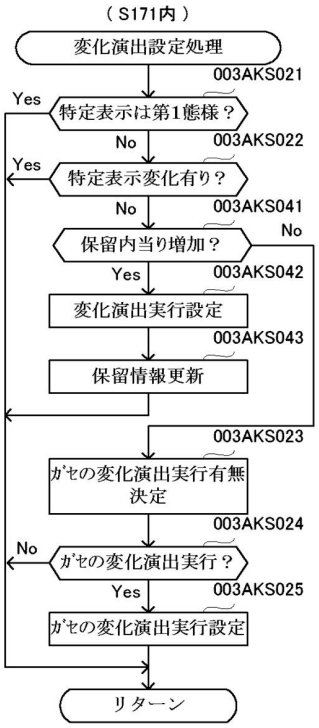
【図12－10】



【図１２－１１】

【図12－11】

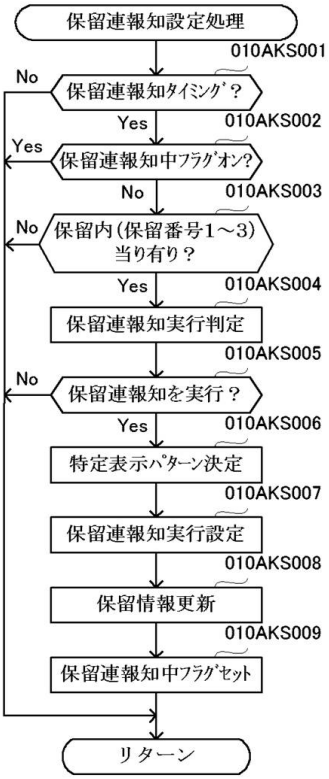
＜変形例＞



【図１３－１】

【図13－1】

（S176 大当り中演出処理内）



【図１３－２】

【図13－2】

演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象
0	小当り	
1	ハズレ	
2	小当り	○
3	小当り	○
4	ハズレ	

【図１３－３】

【図13－3】

（A） 010AKS004における実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

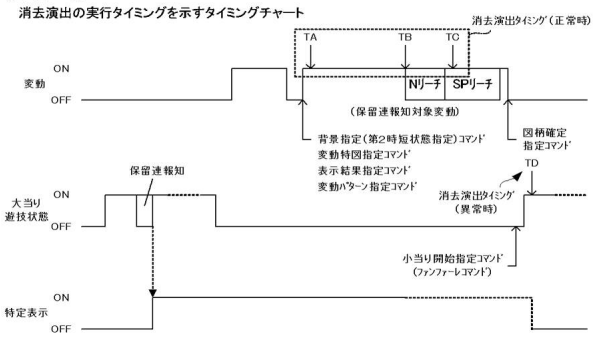
（B） 010AKS006における決定割合

特定表示ﾊﾟﾀｰﾝ	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示ﾊﾟﾀｰﾝA	100%	20%	第1態様
特定表示ﾊﾟﾀｰﾝB	0%	80%	第2態様

【図１３－４】

【図13－4】

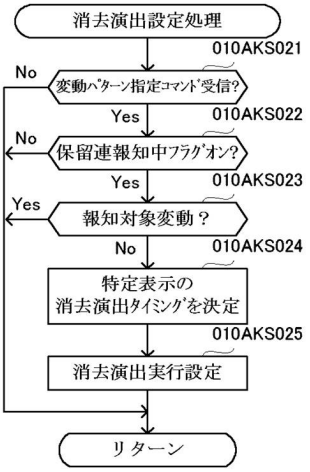
消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図１３－５】

【図13－5】

(A) （S171 可変表示開始設定処理内）



(B)010AKS024における決定割合

	消去演出ﾀｲﾐﾝｸﾞ決定割合		
変動ﾊﾟﾀｰﾝ	ﾀｲﾐﾝｸﾞTA	ﾀｲﾐﾝｸﾞTB	ﾀｲﾐﾝｸﾞTC
変動ﾊﾟﾀｰﾝA	100%	0%	0%
変動ﾊﾟﾀｰﾝB	50%	50%	0%
変動ﾊﾟﾀｰﾝC	50%	25%	25%

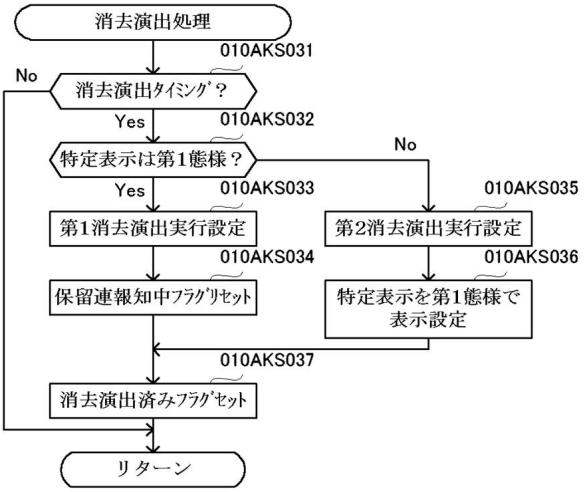
(C)変動ﾊﾟﾀｰﾝの内容

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容	変動時間
変動ﾊﾟﾀｰﾝA	直当り	短
変動ﾊﾟﾀｰﾝB	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→当り	中
変動ﾊﾟﾀｰﾝC	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→SPﾘｰﾁ→当り	長

【図１３－６】

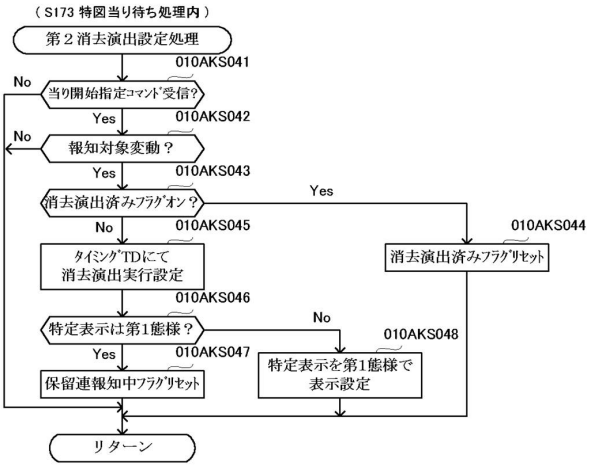
【図13－6】

（S172 可変表示中演出処理内）



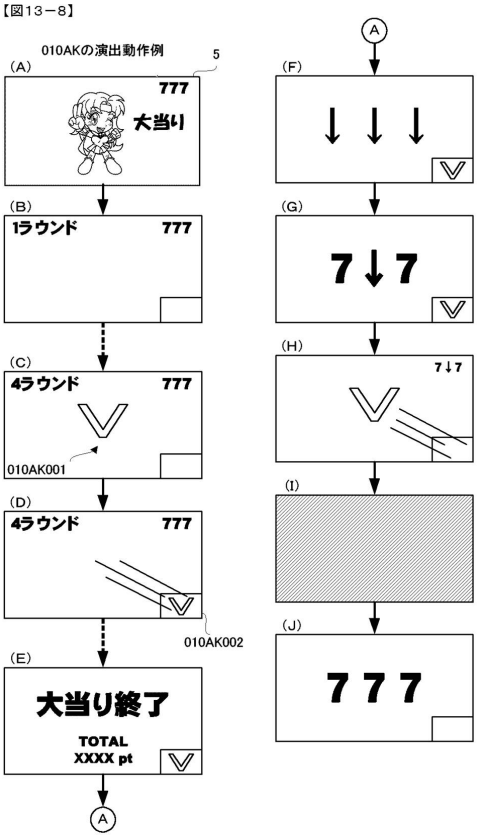
【図１３－７】

【図13－7】



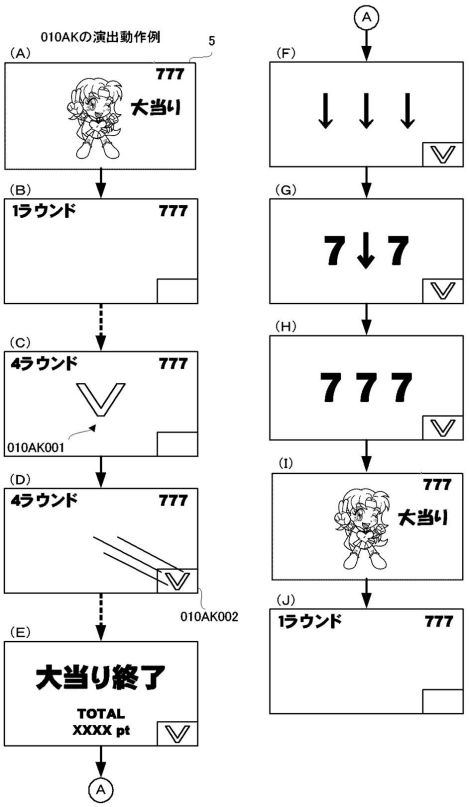
【図１３－８】

【図13－8】



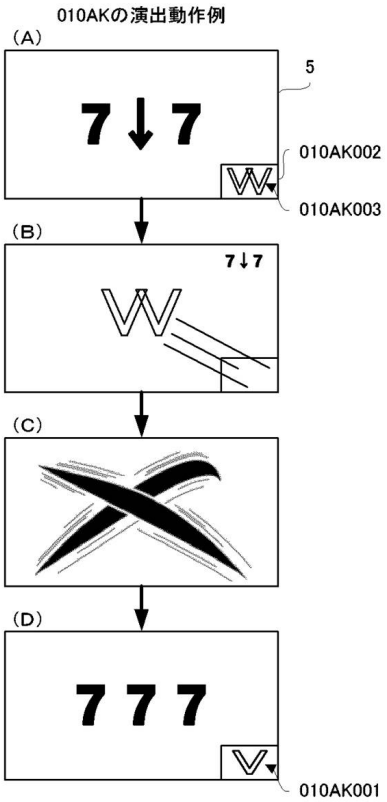
【図１３－９】

【図13－9】



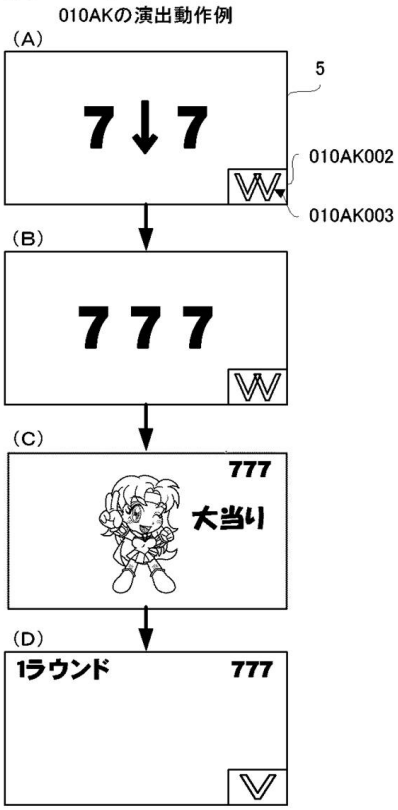
【図１３－１０】

【図13－10】



【図１３－１１】

【図13－11】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１８－００８１３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１４６７９１（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０９５７９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０６１０８０（ＪＰ，Ａ）
特許第６９３３６８０（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２