

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7488068号
(P7488068)

(45)発行日 令和6年5月21日(2024.5.21)

(24)登録日 令和6年5月13日(2024.5.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全102頁)

(21)出願番号	特願2020-40453(P2020-40453)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月10日(2020.3.10)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-141918(P2021-141918 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年9月24日(2021.9.24)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年2月3日(2023.2.3)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	森田 真彦

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、
前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特定演出に用いる表示データを記憶可能な記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第1種別の表示データと、該第1種別の表示データを用いて表示される画像よりも低画質であると視認し得る画像を表示するための表示データが含まれる第2種別の表示データと、を少なくとも有し、
前記特定演出実行手段は、
特定表示領域において、前記第1種別の表示データを用いる第1特定演出と、前記第2種別の表示データを用いる第2特定演出と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、
前記第1特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって該特定表示領域に対する占有率が高い第1表示領域において前記第1種別の表示データを用いた第1表示を表示可能であり、
前記第2特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって前記第1表示領域よりも該特定表示領域に対する占有率が低い第2表示領域において前記第2種別の表示データを用いた第2表示を表示可能であり、
前記第2表示を表示するときに、前記特定表示領域における前記第2表示領域とは異

なる領域において、該第 2 表示に関連する関連表示を表示可能であり、

前記有利状態に制御される場合と、前記有利状態に制御されない場合とで前記第 2 特定演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される期待度が、前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときとで異なり、

前記関連表示は、前記第 2 表示よりも視認性が低い態様で表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、画像データに基づく表示が可能な表示手段を備えるものがあった。

【0003】

この種の遊技機において、例えば、ムービー演出中に用いる素材と非ムービー演出中に用いる図柄の素材とを個別に記憶しておくことで、シリーズ機種間で非ムービー演出中に用いる図柄の表示態様や数に変更されても、ムービー演出中に用いる素材としての動画像についてはシリーズ機種間で共通に使用できるようにしたもの等があった（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 2019 - 930778 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は、シリーズ機種間において、前作機で使用されていた画像を今作機で流用する場合、画像の作成時期によっては、今作機で作成された画像と比べて画質に差があることが考えられるが、画質の差について何ら考慮されておらず、改善の余地があった。

【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、画質に差がある画像を好適に表示することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）請求項 1 に記載の遊技機は、

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、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出に用いる表示データを記憶可能な記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データと、該第 1 種別の表示データを用いて表示される画像よりも低画質であると視認し得る画像を表示するための表示データが含まれる第 2 種別の表示データと、を少なくとも有し、

前記特定演出実行手段は、

特定表示領域において、前記第 1 種別の表示データを用いる第 1 特定演出と、前記第 2 種別の表示データを用いる第 2 特定演出と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって該特定表示領域に

10

20

30

40

50

対する占有率が高い第 1 表示領域において前記第 1 種別の表示データを用いた第 1 表示を表示可能であり、

前記第 2 特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって前記第 1 表示領域よりも該特定表示領域に対する占有率が低い第 2 表示領域において前記第 2 種別の表示データを用いた第 2 表示を表示可能であり、

前記第 2 表示を表示するときに、前記特定表示領域における前記第 2 表示領域とは異なる領域において、該第 2 表示に関連する関連表示を表示可能であり、

前記有利状態に制御される場合と、前記有利状態に制御されない場合とで前記第 2 特定演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される期待度が、前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときとで異なり、

前記関連表示は、前記第 2 表示よりも視認性が低い態様で表示される、
ことを特徴としている。

さらに、請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

特別表示を表示可能な表示手段と、

前記特別表示の表示データを記憶可能な記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データと、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データと、を少なくとも有し、

前記表示手段は、

特別表示領域において、前記第 1 種別の表示データを用いる第 1 特別表示と、前記第 2 種別の表示データを用いる第 2 特別表示と、を表示可能であり、

前記特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域内で移動表示を終了する第 1 表示パターンと、前記特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域外へ移動表示する第 2 表示パターンと、により前記第 1 特別表示と前記第 2 特別表示とを表示可能であり、

前記第 1 特別表示の方が前記第 2 特別表示よりも前記第 1 表示パターンにより表示される頻度が高く、

前記第 2 特別表示の方が前記第 1 特別表示よりも前記第 2 表示パターンにより表示される頻度が高く、

前記表示手段は、

前記第 1 パターンにおいて、前記第 1 特別表示と前記第 2 特別表示の少なくともいずれか一方が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときに、移動終了対応表示を表示可能であり、

前記第 2 特別表示が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときは、前記第 1 特別表示が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときよりも視認性が高い態様で前記移動終了対応表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別表示は、移動表示が特別表示領域内で終了することが多いため、高画質の第 1 特別表示を好適に表示できる一方で、第 2 特別表示は、移動表示が特別表示領域外へ移動表示することが多いため、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。また、第 2 特別表示が特別表示領域内で終了するときは、移動終了対応表示が目立つことで第 2 特別表示が低画質であることを遊技者が認識し難くなるため、第 1 特別表示と第 2 特別表示とを好適に表示することができる。

【 0 0 0 8 】

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】

【 0 0 0 9 】

10

20

30

40

50

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 1】特徴部 001SG としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 11 - 2】特徴部 001SG 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 11 - 3】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 11 - 5】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 11 - 6】(A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。

20

【図 11 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 11 - 8】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 11 - 9】(A) はスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図、(B) はスーパーリーチ演出の種別及び内容を説明するための説明図、(C) は演出種別及び内容を説明するための説明図である。

【図 11 - 10】(A) は応援演出の種別及び内容を示す図、(B) は各応援キャラクタの出現割合を説明するための図である。

【図 11 - 11】カットイン演出の種別及び内容を示す図である。

【図 11 - 12】(A) は各種演出において使用されるキャラクタを示す図、(B) は各種演出において使用される応援キャラクタを示す図である。

30

【図 11 - 13】(A) ~ (G) はスーパーリーチの演出動作例を示す図である。

【図 11 - 14】(H) ~ (M) はスーパーリーチの演出動作例を示す図である。

【図 11 - 15】各種アイコン画像の構成を説明するための図である。

【図 11 - 16】(A) ~ (F) は発展先示唆演出におけるアイコン画像の表示動作例を示す図である。

【図 11 - 17】(G) ~ (J) は発展先示唆演出におけるアイコン画像の表示動作例を示す図である。

【図 11 - 18】発展先示唆演出におけるアイコン画像と遊技効果ランプの表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 19】(A) はスーパーリーチ演出 A の演出動作例を示す図、(B) はスーパーリーチ演出 B の演出動作例を示す図、(C) はスーパーリーチ演出 C の演出動作例を示す図である。

40

【図 11 - 20】(A) はスーパーリーチ演出 C における画像の表示例を示す図、(B) は (A) の要部を示す図である。

【図 11 - 21】(A) ~ (F) は、応援演出の演出動作例を示す図である。

【図 11 - 22】(A1) (A2) (B1) (B2) は、応援キャラクタが応援ステージに滞在するときの演出動作例を示す図、(C) は成功パターンにおけるエフェクト画像の態様を説明するための図である。

【図 11 - 23】応援キャラクタ MA、MB の動作例を説明するための図である。

【図 11 - 24】応援キャラクタの縁部に表示する境界線の表示態様の種別を説明する図

50

である。

【図 1 1 - 2 5】(A) はスーパーリーチ演出 A の実行中に応援キャラクタ M A を表示する際の境界線の表示態様、(B) は応援キャラクタ M B を表示する際の境界線の表示態様、(C) は応援キャラクタ M C を表示する際の境界線の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 2 6】A) はスーパーリーチ演出 B の実行中に応援キャラクタ M A を表示する際の境界線の表示態様、(B) は応援キャラクタ M B を表示する際の境界線の表示態様、(C) は応援キャラクタ M C を表示する際の境界線の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 2 7】(A) はスーパーリーチ演出 C の実行中に応援キャラクタ M A を表示する際の境界線の表示態様、(B) は応援キャラクタ M B を表示する際の境界線の表示態様、(C) は応援キャラクタ M C を表示する際の境界線の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 2 8】(A 1) (A 2) はキャラクタ A を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図、(B 1) (B 2) はキャラクタ B を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図、(C 1) (C 2) はキャラクタ C を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図である。

【図 1 1 - 2 9】各キャラクタの表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 3 0】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 1】応援演出種別決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 2】カットイン演出種別決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 3】特徴部 0 0 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【図 1 1 - 3 4】特徴部 0 0 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【図 1 1 - 3 5】特徴部 0 0 1 S G の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

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。

【 0 0 1 1 】

(特徴部 0 0 1 S G 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 1) であって、

特定表示 (例えば、カットイン演出画像 0 0 1 S G 0 0 4) を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5 や演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記特定表示の表示データ (例えば、画像データ) を記憶可能な記憶手段 (例えば、R O M 1 2 1) と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ (例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B の画像データなど) と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ (例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど) と、を少なくとも有し (図 1 1 - 1 2 (A) 参照)、

前記表示手段は、

所定サイズと該所定サイズよりも大きい特定サイズとを含む複数種類の表示サイズで前記特定表示を表示可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B、0 0 1 S G 0 2 1 C を小サイズや大サイズで表示可能な部分)、

前記特定表示を前記特定サイズで表示するときに、該特定表示よりも視認性が高い特別表示 (例えば、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3) を表示可能であり、

前記第 1 種別の表示データを用いて前記特定表示を前記特定サイズで表示するときは、該特定表示の表示期間に前記特別表示を表示せず (例えば、高画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズにて表示するときに、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を表示しない部分。図 1 1 - 2 8 (A 2) (B 2) 参照)、

前記第 2 種別の表示データを用いて前記特定表示を前記特定サイズで表示するときは

10

20

30

40

50

、該特定表示の表示期間における少なくとも一部の期間に前記特別表示を表示可能である（例えば、低画質で小サイズのキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を表示処理により引き伸ばして大サイズにて表示するときに、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C よりも高画質なエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の手前側（上位の表示レイヤー）にて少なくとも一部が重複するように表示する部分。図 1 1 - 2 8 （C 2 ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 種別の表示データを用いて特定表示を特定サイズで表示する場合は、特別表示が表示されないので高画質で好適に表示できる一方で、第 2 種別の表示データを用いて特定表示を特定サイズで表示する場合は、特別表示が目立つことで特定表示が低画質であることを遊技者が認識し難くなるため、特定表示を好適に表示することができる。

10

【 0 0 1 2 】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど）は、他の遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 と共通シリーズ機種過去の作品など）から流用した表示データを含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示データを流用することで、開発コストを低減することができる。

【 0 0 1 3 】

20

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、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態や時短状態など）に制御可能であり、

前記特別表示の表示態様（例えば、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 ）として、第 1 表示態様と、該第 1 表示態様よりも前記特別表示が表示されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第 2 表示態様と、を少なくとも含む（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりの場合、はずれの場合よりも高い割合で赤色や大サイズのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を表示するようにする部分など）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は特別表示の表示態様に注目するようになるので、第 2 種別の表示データを用いた特定表示が低画質であることを認識し難くするために特別表示を表示していることを遊技者に推測されにくくすることができる。

30

【 0 0 1 4 】

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、

前記第 2 種別の表示データとは異なる表示データを用いて所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記所定演出の実行中において前記特別表示を表示可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データとは異なる画像データ（例えば、高画質のキャラクタ画像など）を用いて、上記したスーパーリーチ演出におけるカットイン演出とは異なる予告演出、擬似連演出や決め演出などにおける各種演出において、カットイン演出を実行可能な部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出でも特別表示が表示されることで、特定表示が低画質であることを遊技者が認識し難くするための特別表示であると感じ難くなるため、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 5 】

形態 5 の遊技機は、形態 1 ～ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 種別の表示データを用いて前記特定表示を前記特定サイズ表示するときは、前記特定表示の表示を開始してから所定期間が経過した後に前記特別表示の表示を開始する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、低画質の実写人物画像であるキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズで目立つ態様で表示

50

するときには、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の表示（カットイン演出）を開始したタイミング t b 1 から所定時間（例えば、1 5 0 0 m s など）が経過したタイミング t b 2 からエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の表示を開始する部分。図 1 1 - 2 9 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、低画質の特定表示が表示されたことを遊技者に認識させた上で、特別表示により、特定表示が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 1 6 】

形態 6 の遊技機は、形態 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記所定期間において前記特定表示を動画表示可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の表示（カットイン演出）を開始したタイミング t b 1 から所定時間（例えば、1 5 0 0 m s など）が経過するまでの所定期間（t b 1 ~ t b 2）において、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を動画表示する部分。図 1 1 - 2 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別表示が表示されない所定期間は特定表示が移動表示するので、特定表示が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 1 7 】

形態 7 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

所定表示（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 や演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記所定表示の表示データ（例えば、画像データ）を記憶可能な記憶手段（例えば、R O M 1 2 1）と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B の画像データなど）と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど）と、を少なくとも有し（図 1 1 - 1 2（A）参照）、

前記表示手段は、

第 1 表示要素（例えば、第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1）と、該第 1 表示要素とは異なる第 2 表示要素（例えば、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2）と、を少なくとも含む表示要素により構成される所定表示を表示可能であり（図 1 1 - 1 5 参照）、

前記所定表示として、前記第 1 表示要素に前記第 1 種別の表示データを用いる第 1 所定表示（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B）と、前記第 1 表示要素に前記第 2 種別の表示データを用いる第 2 所定表示（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C）と、を表示可能であり、

前記第 1 所定表示及び前記第 2 所定表示は、それぞれの表示期間の少なくとも一部が重複し（例えば、タイミング t a 5 ~ t a 8 においてアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C が表示されている部分。図 1 1 - 1 8 参照）、

前記第 1 所定表示の前記第 2 表示要素と前記第 2 所定表示の前記第 2 表示要素とに用いる表示データは、互いに同等または略同等の画質の表示データである（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C の第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成する画像は、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B の第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成する画像よりも画質が低い一方で、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C の第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する画像と、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B の第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する画像とはともに高画質で画質の差はほぼない部分。図 1 1 - 1 5 参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第 1 所定表示と第 2 所定表示とを共通の期間に表示するときに、所定表示の一部である第 2 表示要素については、第 1 所定表示と第 2 所定表示とで画質の差がほぼないことで、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くなるため、第 1 所定表示と第 2 所定表示とを好適に表示することができる。

【 0 0 1 8 】

形態 8 の遊技機は、形態 7 に記載の遊技機であって、

前記所定表示は、前記第 2 表示要素の少なくとも一部が前記第 1 表示要素に重複して表示される（例えば、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する各種画像は、第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成するキャラクタ画像及び背景画像の前面側に重複するように表示されている部分。図 1 1 - 1 5 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示要素が第 1 表示要素よりも目立つため、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 1 9 】

形態 9 の遊技機は、形態 7 または形態 8 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 表示要素に、前記第 1 種別の表示データよりも高画質の表示データを用いて所定表示を表示する（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C における第 2 表示要素を構成する画像として、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B の第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成する高画質のキャラクタ A、B の画像及び背景画像よりもさらに高画質な画像を表示する部分。）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定表示と第 2 所定表示とで画質の差がほぼない第 2 表示要素がより目立つため、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 0 】

形態 1 0 の遊技機は、形態 7 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態や時短状態など）に制御可能であり、

前記所定表示の表示態様として、第 1 表示態様と該第 1 表示態様よりも前記所定表示が表示されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第 2 表示態様と、を少なくとも含み、

30

前記表示手段は、前記第 2 表示要素の表示態様を変化させることで、前記所定表示を前記第 1 表示態様と前記第 2 表示態様とに変化させることが可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、可変表示結果が大当たりの場合は、はずれの場合よりも高い割合で、各アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C の第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 の表示色を、通常色（例えば、白色）から赤色に変化させることで、各アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C の表示態様を変化させる部分など）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は第 2 表示要素の表示態様に注目するようになるので、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

40

【 0 0 2 1 】

形態 1 1 の遊技機は、形態 7 ～形態 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記所定表示の表示を開始するときは、前記第 1 表示要素の表示を開始した後に前記第 2 表示要素の表示を開始し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、各アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C を表示するときに、第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成するキャラクタ A ～ C の画像及び背景画像を表示してから所定時間が経過した後で、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する各種画像を表示している部分）、

50

前記所定表示の表示を終了するときは、前記第 1 表示要素の表示を終了した後に前記第 2 表示要素の表示を終了する（例えば、アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C の表示を終了する場合、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する高画質の各種画像を表示した状態で、第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成する低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像の表示を終了した後、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する高画質の各種画像の表示を終了する部分。図 1 1 - 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 表示要素に注目させた上で、第 2 表示要素を後で表示することにより、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 2 】

形態 1 2 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 1 所定表示と前記第 2 所定表示の表示を開始するとき、前記第 2 所定表示の表示を開始した後に前記第 1 所定表示の表示を開始する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、各アイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C を表示するときに、低画質のアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C の表示を開始した後に、高画質のアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B の表示を開始する部分。図 1 1 - 1 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、低画質の表示が含まれる第 2 所定表示が表示されたことを遊技者に認識させた上で、高画質の第 1 所定表示を後から表示することにより、第 2 所定表示が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光手段を備え、

前記発光手段は、前記第 1 所定表示を表示するときと前記第 2 所定表示を表示するときとで共通の発光態様にて発光する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高画質のアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B を表示するときと、低画質のアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 C を表示するときとで、遊技効果ランプ 9 を共通の発光態様にて発光させる部分。図 1 1 - 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通の態様による発光にて、第 1 表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 4 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

特別表示（例えば、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 や演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

前記特別表示の表示データ（例えば、画像データ）を記憶可能な記憶手段（例えば、ROM 1 2 1 ）と、

を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ（例えば、応援キャラクタ MA、MB に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の画像データなど）と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ（例えば、応援キャラクタ MC に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の画像データなど）と、を少なくとも有し（図 1 1 - 1 2 （B）参照）、

前記表示手段は、

特別表示領域（例えば、表示領域 5 E ）において、前記第 1 種別の表示データを用いる第 1 特別表示（例えば、応援キャラクタ MA、MB に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 ）と、前記第 2 種別の表示データを用いる第 2 特別表示（例えば、応援キャラクタ MC に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 ）と、を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域内で移動表示を終了する第 1 表示パターン（例えば、応援キャラクタが表示領域 5 E の右側下部位置からフレームイン表示して左側に向けて走った後、1 人、3 人、5 人のいずれかが応援ステージに滞在して応援する成功パターン（パターン P S 2 - 1 ~ 9））と、前記特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域外へ移動表示する第 2 表示パターン（例えば、応援キャラクタが表示領域 5 E の右側下部位置からフレームイン表示して左側に向けて走った後、いずれの応援キャラクタ M A ~ M C も応援ステージを通過して表示領域 5 E の左側下部からフレームアウトする失敗パターン（パターン P S 1 - 1 ~ 3））と、により前記第 1 特別表示と前記第 2 特別表示とを表示可能であり、

前記第 1 特別表示の方が前記第 2 特別表示よりも前記第 1 表示パターンにより表示される頻度が高く、

10

前記第 2 特別表示の方が前記第 1 特別表示よりも前記第 2 表示パターンにより表示される頻度が高く（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ M A、M B については、応援キャラクタ M C よりも成功パターンで出現する頻度が高くなり、また、応援キャラクタ M C については、応援キャラクタ M A、M B よりも失敗パターンで出現する頻度が高く、かつ、成功パターンでの大当たり信頼度が高くなるように、応援キャラクタ M A ~ M C の出現割合を決定する部分。図 1 1 - 1 0 (B) 参照）、

前記表示手段は、

前記第 1 パターンにおいて、前記第 1 特別表示と前記第 2 特別表示の少なくともいずれか一方が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときに、移動終了対応表示を表示可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ M A、M B に対応する高画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示するときは、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 3 3 を表示する一方で、応援キャラクタ M C に対応する低画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示するときは、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 3 3 よりも大きく、かつ、輝度が高い大サイズのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 3 4 を表示する部分）、

20

前記第 2 特別表示が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときは、前記第 1 特別表示が前記特別表示領域内で移動表示を終了するときよりも視認性が高い態様で前記移動終了対応表示を表示する（例えば、低画質の応援キャラクタ M C に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示するときは、高画質の応援キャラクタ M A、M B に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示するときよりも視認性が高い態様のエフェクト画像 0 0 1 S G 0 3 4 を表示する部分。図 1 1 - 2 2 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別表示は、移動表示が特別表示領域内で終了することが多いため、高画質の第 1 特別表示を好適に表示できる一方で、第 2 特別表示は、移動表示が特別表示領域外で終了することが多いため、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。また、第 2 特別表示が特別表示領域内で終了するときは、移動終了対応表示が目立つことで第 2 特別表示が低画質であることを遊技者が認識し難くなるため、第 1 特別表示と第 2 特別表示とを好適に表示することができる。

40

【 0 0 2 5 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 4 に記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態や時短状態など）に制御可能であり、

前記第 2 特別表示が前記第 1 表示パターンにより表示されるときの方が、前記第 1 特別表示が前記第 1 表示パターンにて表示されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタの人数は 0 人、1 人、3 人、5 人の順に大当たり期待度が高くなる、つまり、失敗パターンよりも成功パターンの方が大

50

当り期待度が高くなるように、応援演出の実行の有無、応援キャラクタ種別、人数を所定の割合で決定する部分。図 1 1 - 1 0 (A) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別表示が第 1 表示パターンにて表示されるか否かに注目させることができるため、遊技興趣が向上する。

【 0 0 2 6 】

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 4 または形態 1 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 1 特別表示を前記第 1 表示パターンにより表示するとき、移動表示するとき用いる表示データを、移動表示を終了した後に用いる表示データよりも低画質の表示データに切り替える(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、応援キャラクタ M A、M B に対応する高画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を動画表示するとき、つまり、画質が目立ちにくいときは第 2 高解像度データに基づいて動画表示し、高画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を静止表示するとき、つまり、画質が目立ちやすいときは第 1 高解像度データに基づいて動画表示する部分。図 1 1 - 2 3 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画質の劣化を意識させずにデータ容量を削減することができる。

【 0 0 2 7 】

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 4 ~ 形態 1 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記特別表示とは異なる表示であって、前記第 2 種別の表示データよりも高画質な表示データを用いた特別所定表示を表示可能であり、

前記特別表示を移動表示しているときに、該特別表示を表示している表示レイヤーよりも手前側の表示レイヤーにおいて、前記特別所定表示を表示可能である(例えば、応援キャラクタ M C に対応する低画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を表示しているときでも、表示エリア 5 S L、5 S R や保留表示エリア 5 H には、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 よりも高画質の図柄画像や保留表示画像等が常に手前側(上位の表示レイヤー)に表示される部分。図 1 1 - 2 1 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別所定表示に注目させることで、特別表示が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 8 】

形態 1 8 の遊技機は、形態 1 4 ~ 形態 1 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 1 表示パターンにおいて、前記第 1 特別表示と前記第 2 特別表示とを複数表示することが可能であり、

前記第 2 特別表示の方が、前記第 1 特別表示よりも複数表示される頻度が高い(例えば、低画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の方が、高画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 よりも多くの複数の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 が滞在するようにする部分)、

可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、低画質の第 2 特別表示は複数表示される頻度が高いことで、個々の特別表示が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 0 2 9 】

形態 1 9 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、スーパーリーチ演出 A ~ C を実行可能な部分)と、

前記特定演出に用いる表示データを記憶可能な記憶手段(例えば、ROM 1 2 1)と、を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ(例えば、

10

20

30

40

50

キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B の画像データなど)と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ(例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど)と、を少なくとも有し(図 1 1 - 1 2 (A) 参照)、

前記特定演出実行手段は、

特定表示領域(例えば、表示領域 5 E)において、前記第 1 種別の表示データを用いる第 1 特定演出(例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A を表示するスーパーリーチ演出 A やキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B を表示するスーパーリーチ演出 B)と、前記第 2 種別の表示データを用いる第 2 特定演出(例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を表示するスーパーリーチ演出 C)と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

10

前記第 1 特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって該特定表示領域に対する占有率が高い第 1 表示領域(例えば、表示領域 5 E)において前記第 1 種別の表示データを用いた第 1 表示(例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B を表示するスーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3)を表示可能であり、

前記第 2 特定演出の実行中において、前記特定表示領域内であって前記第 1 表示領域よりも該特定表示領域に対する占有率が低い第 2 表示領域(例えば、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3)において前記第 2 種別の表示データを用いた第 2 表示(例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を表示するスーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3)を表示可能であり、

20

前記第 2 表示を表示するときに、前記特定表示領域における前記第 2 表示領域とは異なる領域において、該第 2 表示に関連する関連表示を表示可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示する部分。図 1 1 - 1 9 (C)、図 1 1 - 2 0 (A) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、高画質の第 1 表示は特定表示領域の広域に大きく表示されるため、第 1 表示を好適に表示できる一方で、低画質の第 2 表示は特定表示領域に小さく表示されるため、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。また、第 2 表示領域の周辺の空き領域に関連表示が表示されることで、第 1 表示と第 2 表示の表示領域の大きさの違いによる違和感を低減することができる。

30

【0 0 3 0】

形態 2 0 の遊技機は、形態 1 9 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 表示領域に表示される第 2 表示の少なくとも一部を拡大表示して前記関連表示として表示する(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示する部分。図 1 1 - 1 9 (C)、図 1 1 - 2 0 (A) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示と関連表示の動作に関連性を持たせることで、表示上の違和感を低減することができる。

40

【0 0 3 1】

形態 2 1 の遊技機は、形態 1 9 または形態 2 0 に記載の遊技機であって、

前記関連表示は、前記第 2 表示領域に動画表示される第 2 表示と連動して動画表示される(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 における背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の動画表示と、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 においても背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を動画表示とを連動させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示と関連表示の動作に関連性を持たせることで、表示上の違和感を低減することができる。

50

【 0 0 3 2 】

形態 2 2 の遊技機は、形態 1 9 ～ 形態 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 特定演出の実行期間にわたり特定所定表示を継続して表示可能であり、

前記特定所定表示は、前記第 2 表示領域と該第 2 表示領域とは異なる領域との境界の少なくとも一部に重複して表示される（例えば、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の下部に設けられた保留表示エリア 5 H に表示される保留表示画像 0 0 1 S G 0 2 5 は、スーパーリーチ演出 C の実行期間において、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 及び特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 の手前側（上位の表示レイヤー）に重複して表示されるとともに、保留表示画像 0 0 1 S G 0 2 5 の一部は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 との境界の少なくとも一部に表示されている部分。図 1 1 - 2 0 (B) 参照）、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第 2 表示領域と該第 2 表示領域とは異なる領域との境界が特定所定表示により隠れることにより遊技者が認識し難くなるため、第 2 表示と関連表示との表示上の違和感を低減することができる。

【 0 0 3 3 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 1 9 ～ 形態 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記関連表示は、前記第 2 表示よりも視認性が低い態様で表示される（例えば、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される背景画像は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される低画質の背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示することで解像度が低下して、認識度合いが低い態様で表示される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、関連表示が目立ちすぎないように第 2 表示を好適に表示できる。

【 0 0 3 4 】

形態 2 4 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

背景表示（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A ～ 0 0 1 S G 0 2 1 C を含む背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A ～ 0 0 1 S G 0 2 2 C ）と、該背景表示に少なくとも一部が重複して表示される所定表示（例えば、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 及び応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 ）と、を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 や演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

30

前記表示手段は、

前記背景表示と前記所定表示との境界において、該境界を示す境界表示を表示可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の縁部に幅を有する輪郭線を表示する処理、つまり、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 と背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A ～ 0 0 1 S G 0 2 2 C との境界に縁取り（境界線）を表示する縁取り処理を実行可能な部分）、

前記背景表示として、前記所定表示の表示要素と少なくとも一部が共通する特定表示要素を含む第 1 背景表示と、該特定表示要素を含まない第 2 背景表示と、を表示可能であり、

40

前記第 1 背景表示が表示されている場合に前記所定表示が表示されるときは、遊技者が認識し易い第 1 態様で前記境界表示が表示され（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像と背景画像との双方がアニメーション画像である場合、双方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）の少なくとも一部が共通している（アニメーション画像で共通または実写画像で共通している）場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化しやすいため、遊技者が認識し易い太線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 を表示する部分。図 1 1 - 2 4 参照）、

前記第 2 背景表示が表示されている場合に前記所定表示が表示されるときは、前記第 1 態様よりも遊技者が認識し難い第 2 態様で前記境界表示が表示される（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で

50

他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、線幅が狭く境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 を表示する部分。図 1 1 - 2 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、境界表示によって、所定表示が背景表示と同化して見えることを抑制できるため、所定表示を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界表示の態様を切り替えることで、所定表示が過剰に強調されることを抑制しつつ、所定表示と背景表示とを好適に表示することができる。

【 0 0 3 5 】

形態 2 5 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

背景表示（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A ~ 0 0 1 S G 0 2 1 C を含む背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A ~ 0 0 1 S G 0 2 2 C ）と、該背景表示に少なくとも一部が重複して表示される所定表示（例えば、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 及び応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 ）と、を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 や演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記表示手段は、

前記背景表示と前記所定表示との境界において、該境界を示す境界表示を表示可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の縁部に幅を有する輪郭線を表示する処理、つまり、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 と背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A ~ 0 0 1 S G 0 2 2 C との境界に縁取り（境界線）を表示する縁取り処理を実行可能な部分）、

前記背景表示として、前記所定表示の表示要素と少なくとも一部が共通する特定表示要素を含む第 1 背景表示と、該特定表示要素を含まない第 2 背景表示と、を表示可能であり、

前記第 1 背景表示が表示されている場合に前記所定表示が表示されるときは、前記境界表示が表示され（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像と背景画像との双方がアニメーション画像である場合、双方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）の少なくとも一部が共通している（アニメーション画像で共通または実写画像で共通している）場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化しやすいため、遊技者が認識し易い太線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 を表示する部分。図 1 1 - 2 4 参照）、

前記第 2 背景表示が表示されている場合に前記所定表示が表示されるときは、前記境界表示が表示されない（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1、0 0 1 S G 0 4 2 を表示しない部分。図 1 1 - 2 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、境界表示によって、所定表示が背景表示と同化して見えることを抑制できるため、所定表示を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界表示を表示したり非表示としたりすることで、所定表示が過剰に強調されることを抑制しつつ、所定表示と背景表示とを好適に表示することができる。

【 0 0 3 6 】

形態 2 6 の遊技機は、形態 2 4 または形態 2 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 1 背景表示が表示されている場合に該第 1 背景表示の特定表示要素を含まない所定表示を表示するときは、前記境界表示は前記第 1 態様にて表示または表示されない（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と

10

20

30

40

50

背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、線幅が狭く境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 を表示するか、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1、0 0 1 S G 0 4 2 を表示しない部分。図 1 1 - 2 5（B）、図 1 1 - 2 6（A）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、境界表示に関する加工の手間や処理の負担を軽減することができる。

【0 0 3 7】

形態 2 7 の遊技機は、形態 2 3 ~ 形態 2 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定表示の表示データ（例えば、画像データ）を記憶可能な記憶手段（例えば、ROM 1 2 1）を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B の画像データなど）と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど）と、を少なくとも有し（図 1 1 - 1 2（A）参照）、

前記第 1 種別の表示データを用いて前記所定表示が表示されるときは、前記境界表示が表示されず（例えば、図 1 1 - 2 5（B）、図 1 1 - 2 6（A）参照）、

前記第 2 種別の表示データを用いて前記所定表示が表示されるときは、前記境界表示が表示される（例えば、図 1 1 - 2 5（C）、図 1 1 - 2 6（C）、図 1 1 - 2 7（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 種別の表示データを用いた所定表示を好適に表示することができる。

【0 0 3 8】

形態 2 8 の遊技機は、形態 2 3 ~ 形態 2 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記背景表示と前記所定表示とは、異なる表示データにもとづいて表示される（図 1 1 - 1 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、境界表示によって、所定表示が背景表示と同化して見えることを抑制できるため、所定表示を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界表示の態様を切り替えることで、所定表示が過剰に強調されることを抑制しつつ、所定表示と背景表示とを好適に表示することができる。

【0 0 3 9】

形態 2 9 の遊技機は、形態 2 3 ~ 形態 2 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定表示の表示データ（例えば、画像データ）を記憶可能な記憶手段（例えば、ROM 1 2 1）を備え、

前記記憶手段に記憶される表示データの種別として、第 1 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B の画像データなど）と、該第 1 種別よりも低画質な表示データが含まれる第 2 種別の表示データ（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データなど）と、を少なくとも有し（図 1 1 - 1 2（A）参照）、

前記表示手段は、前記所定表示として、実写の人物画像を含む第 1 所定表示（例えば、（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B）と、アニメーションの人物画像を含む第 2 所定表示（例えば、（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A）と、を表示可能であり、

前記第 1 背景表示は、実写の人物画像を含む表示（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B を含む背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B）であり、

前記第 1 背景表示を表示しているときに前記第 1 所定表示を表示する場合、該第 1 所定表示が前記第 1 種別と前記第 2 種別とのうちいずれの表示データを用いた所定表示であるかによらず前記境界表示が表示され（図 1 1 - 2 6（B）参照）、

10

20

30

40

50

前記第 1 背景表示を表示しているときに前記第 2 所定表示を表示する場合、該第 2 所定表示が前記第 1 種別の表示データを用いた所定表示（例えば、高画質のアニメーション画像）である場合は前記境界表示が表示されず（図 11 - 26（A）参照）、前記第 2 種別の表示データを用いた所定表示（例えば、低画質のアニメーション画像）である場合は前記境界表示が表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示の種別に応じて、境界表示を好適に表示することができる。

【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】

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。

【0043】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。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。

【0044】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0045】

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

【0046】

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

10

20

30

40

50

示ともいう。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 5 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 5 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 5 4 】

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 8 2 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 8 2 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。

【 0 0 5 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 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。

【 0 0 5 6 】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

10

20

30

40

50

定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 3 参照) により検出される。

【 0 0 6 7 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 6 8 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 6 9 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 7 0 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【 0 0 7 1 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【 0 0 7 2 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【 0 0 7 3 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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 2 9 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（ 1 5 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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

10

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

20

【 0 0 8 8 】

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。

30

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

（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。

40

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

50

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

【 0 0 9 3 】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、

10

ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 9 4 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 9 5 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 9 6 】

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

30

【 0 0 9 7 】

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、大当た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た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）における大当た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

40

変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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。

50

【 0 1 0 0 】

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）。

【 0 1 0 1 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

10

【 0 1 0 2 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 1 0 3 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

20

【 0 1 0 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 1 0 5 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 0 6 】

乱数回路 1 0 4 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、CPU 1 0 3 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。

40

【 0 1 0 7 】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【 0 1 0 8 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口ス

50

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。

【０１０９】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【０１１０】

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。

【０１１１】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

20

【０１１２】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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

40

【０１１６】

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。

【０１１７】

50

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 1 8 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 (出力する音声を指定する信号) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 (ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 0 1 1 9 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 2 0 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

20

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値 (演出用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【 0 1 2 3 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号 (映像信号、音指定信号、ランプ信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【 0 1 2 4 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 1 2 5 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

40

【 0 1 2 6 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 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。

【 0 1 2 7 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (カウンタ / タイマ回路)、パラレル入出

50

力ポート等)のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0128】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM 102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

【0129】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM 102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0130】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

【0131】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

30

【0132】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0133】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【0134】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。

50

設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

【 0 1 3 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 3 7 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

20

【 0 1 3 8 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

30

【 0 1 3 9 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【 0 1 4 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1 ）。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 S 2 2 ）。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

50

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）。

【0141】

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

【0142】

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。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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。

【0147】

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

10

20

30

40

50

」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 4 8 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当た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

10

20

30

40

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 5 9 】

10

20

30

40

50

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

10

【0160】

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

20

【0161】

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

【0162】

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

30

【0163】

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

40

【0164】

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

【0165】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値に

50

かかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0166】

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

10

【0167】

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

20

【0168】

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

【0169】

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

30

【0170】

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

【0171】

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

40

【0172】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定

50

値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

10

20

30

40

50

、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。

【 0 1 7 9 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1) 、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2) 。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して原点位置に

10

【 0 1 8 0 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3) 。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o) 、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

【 0 1 8 1 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【 0 1 8 2 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4) 、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5) 。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、 R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

【 0 1 8 3 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6) 。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

50

【 0 1 8 4 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 8 5 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出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。

10

【 0 1 8 6 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 に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。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 8 9 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【 0 1 9 0 】

50

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、主基板1 1から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 9 1 】

10

ステップS 1 7 4の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 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C P U 1 2 0は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板1 1から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

ステップS 1 7 5のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 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C P U 1 2 0は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

【 0 1 9 3 】

(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。

【 0 1 9 4 】

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。

30

【 0 1 9 5 】

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)。

【 0 1 9 6 】

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、R T、A T、A R T、C Z(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。

40

【 0 1 9 7 】

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

50

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。

【0198】

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。

10

【0199】

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。

【0200】

（特徴部001SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部001SGとしてのパチンコ遊技機1について、図11-1～図11-40に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。また、以下において、ノーマルリーチを「Nリーチ」と略称したり、スーパーリーチを「Sリーチ」や「Sリーチ」と略称することがある。

20

【0201】

図11-1及び図11-2に示すように、特徴部001SGとしてのパチンコ遊技機1は、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1とほぼ同様に構成されている。演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯/消灯させることが可能とされている。

30

【0202】

また、ROM121には、後述するスーパーリーチ演出において表示可能とするキャラクター画像や背景画像などの演出画像の表示に用いる複数の画像データ（表示データ）が記憶されており、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、抽選により決定された演出パターンに応じた画像データをROM121から読み出して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に表示させることが可能とされている。具体的には、演出制御用CPU120は、表示内容を決定した場合、パーツになるいくつかの画像データ（例えば、後述する高画質の第1種別の画像データや低画質の第2種別の画像データなど）をROM121から読み出して加工を施してRAM122に表示用画像データとして生成し、表示制御部123を制御して該生成した表示用画像データに基づいた画像を表示可能である。

40

【0203】

図11-3は、パチンコ遊技機1で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されること

50

になるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0204】

図11-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間

10

【0205】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-3(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0206】

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

30

【0207】

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

40

【0208】

コマンド9000(H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送

50

信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0（H）は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 2 0 9 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【 0 2 1 0 】

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

20

【 0 2 1 1 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

30

【 0 2 1 2 】

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

40

【 0 2 1 3 】

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

50

【 0 2 1 4 】

コマンド D 1 0 0 は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第 1 保留記憶も第 2 保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【 0 2 1 5 】

尚、図 1 1 - 3 (A) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 0 2 1 6 】

図 1 1 - 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 4 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 2 1 7 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、後述するように、R A M 1 0 2 に設定された遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 2 1 8 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 0 2 1 9 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 0 2 2 0 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

【 0 2 2 1 】

図 1 1 - 5 (A) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 2 2 2 】

特図表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特

10

20

30

40

50

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

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

また、図11-5(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0226】

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

【0227】

図 1 1 - 6 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【 0 2 2 8 】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 1 1 - 6 (B) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【 0 2 2 9 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当り C」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置 7 の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、0 . 1 秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【 0 2 3 0 】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当り C と同じ開放期間（本実施の形態では 0 . 1 秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【 0 2 3 1 】

つまり、本実施の形態においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 1 1 - 7 に示す P C 1 - 1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【 0 2 3 2 】

確変大当り A や確変大当り B の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【 0 2 3 3 】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態では 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 3 4 】

図 1 1 - 6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「 8 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 0 2 3 5 】

尚、図 1 1 - 6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

図 1 1 - 6 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0239】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【0240】

尚、本実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0241】

図11-7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ及びスーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチの変動パターンの可変表示期間（50秒）よりも長い期間（60秒）とされている。

【0242】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0243】

図11-8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。具体的には、図11-8に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【 0 2 4 4 】

尚、図 1 1 - 8 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4 に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 9 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2 に 3 5 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 2 5 0 個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 5 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2 に 2 0 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3 に 3 4 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 4 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチ変動パターンが決定され、さらに、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に決定割合が高くなるため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 2 4 5 】

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

20

【 0 2 4 6 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチはずれの変動パターン) とから決定する。

【 0 2 4 7 】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 に 6 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 5 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 4 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 7 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 2 4 8 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチはずれの変動パターン) とから決定する。

40

【 0 2 4 9 】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 に 7 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 2 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 5 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 4 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 7 個の判定値が割り当てられている。

【 0 2 5 0 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 4 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチはずれの

50

変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチはずれの変動パターン)とから決定する。

【0251】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に50個の判定値が割り当てられ、PA2-3に40個の判定値が割り当てられ、PA2-4に7個の判定値が割り当てられている。

【0252】

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

【0253】

また、時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4(非リーチはずれの時短用短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチはずれの変動パターン)とから決定する。

【0254】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に50個の判定値が割り当てられ、PA2-3に40個の判定値が割り当てられ、PA2-4に7個の判定値が割り当てられている。

【0255】

つまり、本実施の形態では、高ベース状態(時短状態)において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0256】

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

【0257】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 5 8 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

20

普図保留記憶部は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 0 2 6 1 】

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

30

【 0 2 6 2 】

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

【 0 2 6 3 】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【 0 2 6 4 】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 2 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施す

50

ことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0265】

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

【0266】

図11-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御

10

【0267】

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

【0268】

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

20

【0269】

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

【0270】

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

30

【0271】

本実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号1-1~バッファ番号1-4、第2特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号2-0、第2特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号2-1~バッファ番号2-4のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。そして、これら1セットを構成する始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの4つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

40

【0272】

第1特図に該当するバッファ番号1-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくと

50

もに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。同様に、第2特図に該当するバッファ番号2 - 0 ~ バッファ番号1 - 4に対応する格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「2 - 1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0273】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号1 - 1 ~ バッファ番号1 - 4のうちの空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号2 - 1 ~ バッファ番号2 - 4のうちの空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0274】

始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば、第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「1 - 0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1 - 1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1 - 0」にシフトされるとともに、バッファ番号「1 - 2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1 - 1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「1 - 3」、「1 - 4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「1 - 2」、「1 - 3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

【0275】

(スーパーリーチ中の演出)

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図11 - 9 ~ 図11 - 11に基づいて説明する。図11 - 9は、(A)はスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図、(B)はスーパーリーチ演出の種別及び内容を説明するための説明図、(C)は演出種別及び内容を説明するための説明図である。図11 - 10は、(A)は応援演出の種別及び内容を示す図、(B)は各応援キャラクタの出現割合を説明するための図である。図11 - 11は、カットイン演出の種別及び内容を示す図である。

【0276】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を実行する。その後、スーパーリーチ演出に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【0277】

一方、図11 - 9(A)に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした

10

20

30

40

50

ことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を実行する。その後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出を実行し、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【0278】

このようにノーマルリーチ演出は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチの場合はスーパーリーチ演出に発展せずに終了し、スーパーリーチの場合はスーパーリーチ演出に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチの場合でも、ノーマルリーチ演出が実行されることによりスーパーリーチ演出に発展することを期待できるようになる。

【0279】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、
、）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、スーパーリーチ演出A～Cのいずれに発展するかを示唆する発展先示唆演出を実行する。また、スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を示唆する応援演出及びカットイン演出と、可変表示結果が大当たり、または、はずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【0280】

（スーパーリーチ演出A～C）

図11-9（B）に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターンがスーパーリーチである場合は、スーパーリーチ演出としてスーパーリーチ演出A
を実行し、スーパーリーチ変動パターンがスーパーリーチである場合は、スーパーリーチ演出としてスーパーリーチ演出Bを実行し、スーパーリーチ変動パターンがスーパーリーチである場合、スーパーリーチ演出としてスーパーリーチ演出Cを実行する。

【0281】

スーパーリーチ演出Aは、キャラクタAが楽曲を熱唱する動画演出、スーパーリーチ演出Bは、キャラクタBが楽曲を熱唱する動画演出、スーパーリーチ演出Cは、キャラクタCが楽曲を熱唱する動画演出とされており、各キャラクタA～Cが演出期間内に楽曲を歌い切れれば成功で大当たりとなり、歌い切れなければ失敗ではずれとなる。

【0282】

つまり、スーパーリーチ大当たりの変動パターンが選択されているときは、キャラクタAが楽曲を歌い切り成功するスーパーリーチ演出Aが実行され、スーパーリーチ大当たりの変動パターンが選択されているときは、キャラクタBが楽曲を歌い切り成功するスーパーリーチ演出Bが実行され、スーパーリーチ大当たりの変動パターンが選択されているときは、キャラクタCが楽曲を歌い切り成功するスーパーリーチ演出Cが実行される。一方、スーパーリーチはずれの変動パターンが選択されているときは、キャラクタAが楽曲を歌い切れず失敗するスーパーリーチ演出Aが実行され、スーパーリーチはずれの変動パターンが選択されているときは、キャラクタBが楽曲を歌い切れず失敗するスーパーリーチ演出Bが実行され、スーパーリーチはずれの変動パターンが選択されているときは、キャラクタCが楽曲を歌い切れず失敗するスーパーリーチ演出Cが実行される。

【0283】

このように演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときはスーパーリーチ演出Aを実行し、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときはスーパーリーチ演出Bを実行し、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときはスーパーリーチ演出Cを実行する。そして、スーパーリーチの変動パターン、スーパーリーチの変動パターン、スーパーリーチの変動パターンの順に大当たり期待度は高くなるので、スーパーリーチ演出A、スーパーリーチ演出B、スーパーリーチ演出Cの順に大当たり期待度は高くなる（大当たり期待度：スーパーリーチ演出A<スーパーリーチ演出B<スーパーリーチ演出C）。

【0284】

また、キャラクタAが歌唱するスーパーリーチ演出Aは、歌唱するキャラクタ（例えば

10

20

30

40

50

、実在人物を模したキャラクタまたは架空のキャラクタ）をアニメーション（動画像）として作成したアニメーション演出であり、キャラクタBが歌唱するスーパーリーチ演出B及びキャラクタCが歌唱するスーパーリーチ演出Cは、歌唱する実在人物（例えば、キャラクタB，C）を撮影することにより作成した実写演出とされている（図11-19参照）。

【0285】

尚、特徴部001SGでは、各スーパーリーチ、に対し各スーパーリーチ演出A～Cが1対1で対応して実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一のスーパーリーチに対し複数のスーパーリーチ演出のうちからいずれかを抽選により決定し、該決定したスーパーリーチ演出を実行可能としてもよい。また、スーパーリーチの種別や実行可能なスーパーリーチ演出の種別も上記に限定されるものではなく、4種類以上のスーパーリーチやスーパーリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0286】

（発展先示唆演出）

図11-9（C）に示すように、発展先示唆演出は、ノーマルリーチ演出が終了してスーパーリーチ演出に発展する前の所定期間（図11-9（A）参照）にて実行される。詳しくは、スーパーリーチ演出Aに登場するキャラクタAを含むアイコン画像001SG001Aと、スーパーリーチ演出Bに登場するキャラクタBを含むアイコン画像001SG001Bと、スーパーリーチ演出Cに登場するキャラクタCを含むアイコン画像001SG001Cと、が表示された後、各アイコン画像を表示状態と非表示状態とに変化させることで、表示状態のアイコン画像が左側から右側に順次移動する表示が繰り返されるルーレット表示が実行され、ルーレット表示が終了して最終的に表示（アクティブ表示）されたアイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cの種別に対応したスーパーリーチ演出A～Cに発展して実行されることを示唆する演出である（図11-16、図11-17参照）。

【0287】

つまり、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときは最終的にアイコン画像001SG001Aを表示状態としてスーパーリーチ演出Aの実行を示唆するパターンPH-1の実行を決定し、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときは最終的にアイコン画像001SG001Bを表示状態としてスーパーリーチ演出Bの実行を示唆パターンPH-2の実行を決定し、スーパーリーチの変動パターンが選択されているときは最終的にアイコン画像001SG001Cを表示状態としてスーパーリーチ演出Cの実行を示唆するパターンPH-3の実行を決定する。

【0288】

（応援演出）

応援演出は、スーパーリーチ演出に発展して所定期間が経過した後、カットイン演出が実行される前の所定期間（図11-9（A）参照）にて実行される。詳しくは、上記したキャラクタA～Cとは異なる複数（例えば、5人）の応援キャラクタMA～MCが画像表示装置5の表示領域5E（表示画面）の右側から順番にフレームイン表示され、左側に向けて走った後、表示領域5Eの左側に表示された応援ステージに滞在した応援キャラクタMA～MCが、背景で歌唱しているキャラクタ（スーパーリーチ演出A～Cにおいて歌唱しているキャラクタA～C）を応援する演出である。

【0289】

応援キャラクタMAがキャラクタA～Cを応援する応援演出は、応援キャラクタ（例えば、実在人物を模したキャラクタまたは架空のキャラクタ）をアニメーション（動画像）として作成したアニメーション演出であり、応援キャラクタMBや応援キャラクタMCがキャラクタA～Cを応援する応援演出は、応援する実在人物（例えば、キャラクタA～Cとは異なる人物）を撮影することにより作成した実写演出とされている（図11-21参照）。

【0290】

10

20

30

40

50

また、応援演出では、表示領域 5 E の右側から順番にフレームインした応援キャラクター MA ~ MC は必ずしも応援ステージに滞在する訳ではなく、5 人すべてが応援ステージを通過して表示画面左側にフレームアウトして 1 人も滞在しない応援 0 人の失敗パターン（パターン P S 1 - 1 ~ 3）と、何人かは応援ステージを通過してしまうが、1 人、3 人、5 人のいずれかが応援ステージに滞在して応援する成功パターン（パターン P S 2 - 1 ~ 9）と、がある。

【0291】

演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に応じて、応援演出を実行するか否かを抽選により決定するとともに、実行を決定した場合、応援キャラクターの種別（応援キャラクター MA ~ MC）と、応援ステージに滞在して応援する応援キャラクター MA ~ MC の人数とを抽選により決定する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、応援演出を実行する場合の方が実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、応援キャラクターの種別は応援キャラクター MA、応援キャラクター MB、応援キャラクター MC の順に大当たり期待度が高くなり、また、応援キャラクターの人数は 0 人、1 人、3 人、5 人の順に大当たり期待度が高くなる、つまり、成功パターンの方が失敗パターンよりも大当たり期待度が高くなるように、応援演出の実行の有無、応援キャラクター種別、人数を所定の割合で決定する。

【0292】

つまり、図 11 - 10（A）に示すように、応援演出の実行の有無と、応援キャラクターの種別と、応援ステージに滞在して応援する応援キャラクター MA ~ MC の人数と、を定めた複数のパターン P S P - 0（非実行）、P S P 1 - 1 ~ 3、P S P 2 - 1 ~ 9 の大当たり期待度は、応援演出の非実行のパターン P S P - 0 が最も低く、応援キャラクター MC が最大の 5 人で応援するパターン P S P 2 - 9 が最も高くなっている。よって、遊技者は応援演出が実行されるか否かだけでなく、応援キャラクター MA ~ MC の種別や人数にも注目するようになるため、遊技の興趣が向上する。

【0293】

また、図 11 - 10（B）には、可変表示結果が大当たりの場合において、応援キャラクター MA ~ MC が失敗パターンと成功パターン各々で出現する頻度と、可変表示結果がはずれの場合において、応援キャラクター MA ~ MC が失敗パターンと成功パターン各々で出現する頻度と、を定めた割合の一例が示されている。

【0294】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、応援キャラクター MA、MB については、応援キャラクター MC よりも成功パターンで出現する頻度が高くなり、また、応援キャラクター MC については、応援キャラクター MA、MB よりも失敗パターンで出現する頻度が高く、かつ、成功パターンでの大当たり信頼度が高くなるように、応援キャラクター MA ~ MC の出現割合を決定する。

【0295】

尚、特徴部 001 SG では、フレームインする応援キャラクターの人数は 5 人、応援キャラクターの種別を 3 種類、応援ステージに滞在する人数は 0 人、1 人、3 人、5 人の 4 種類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、フレームインする応援キャラクターの人数、応援キャラクターの種別、滞在人数は種々に変更可能である。また、応援ステージで応援しない応援キャラクターは全てフレームアウトするだけでなく、応援ステージ手前で転倒して到達できないことで応援できないようにしてもよい。

【0296】

（カットイン演出）

図 11 - 9（C）に示すように、カットイン演出は、応援演出が終了して決め演出が実行される前の所定期間（図 11 - 9（A）参照）にて実行される。詳しくは、キャラクター A ~ C の画像を小サイズまたは大サイズでカットイン表示することにより、大当たり期待度を示唆する演出である（図 11 - 28 参照）。尚、キャラクター C を大サイズでカットイン表示するときは、エフェクト画像の色（例えば、青、緑、赤）によっても大当たり期待度が示唆される。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 7 】

演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じて、カットイン演出を実行するか否かを抽選により決定するとともに、実行を決定した場合、スーパーリーチ変動パターンの種別に応じて表示するキャラクタの種別（キャラクタA～C）を決定した後、キャラクタA～Cを表示するサイズと、キャラクタCを大サイズでカットイン表示するときはエフェクト画像の色（例えば、青、緑、赤）を抽選により決定する。具体的には、カットイン演出は実行する場合の方が実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、キャラクタの種別は、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの順に大当たり期待度が高くなり、また、表示サイズは、大サイズの方が小サイズよりも大当たり期待度が高く、また、エフェクト画像の色は、青、緑、赤の順に大当たり期待度が高くなるように、実行の有無、キャラクタの種別、表示サイズ、エフェクト画像の有無や色を所定の割合で決定する。

10

【 0 2 9 8 】

つまり、図11-11に示すように、カットイン演出の実行の有無と、キャラクタA～Cの種別と、表示サイズと、エフェクト画像の有無（色）と、を定めた複数のパターンPN1-1～3、PN2-1～5の大当たり期待度は、カットイン演出の非実行のパターンPN-0が最も低く、キャラクタCが表示サイズ大で、かつ、エフェクト画像が赤色で表示されるパターンPN2-5が最も高くなっている。よって、遊技者はカットイン演出が実行されるか否かだけでなく、キャラクタA～Cの種別、表示サイズ、エフェクト画像の有無及びある場合は色にも注目するようになるため、遊技の興趣が向上する。

20

【 0 2 9 9 】

（決め演出）

決め演出は、特に詳細な図示はしないが、スーパーリーチ演出において実行されていたキャラクタA～Cが楽曲を歌い切りに成功するか否かの結果を報知し、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、楽曲の終了間際に、遊技者に対しプッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）の操作促進表示が行われ、プッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより、キャラクタA～Cが楽曲の歌い切りに成功した画像を表示する大当たり確定報知、または可動体32が原点位置から演出位置に移動させずにキャラクタA～Cが楽曲の歌い切りに失敗した画像を表示するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

30

【 0 3 0 0 】

パターンPK-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、楽曲の歌い切りに失敗してはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンPK-2は、可変表示結果が大当たりとなる場合に選択され、楽曲の歌い切りに成功して大当たり確定報知が行われるパターンとされている。

【 0 3 0 1 】

また、パターンPK-2では、プッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31A）を振動させる振動演出と、振動演出の実行期間にボタンLED62を虹色点灯する発光演出とが行われる。

40

【 0 3 0 2 】

（各種演出に使用されるキャラクタについて）

次に、各種演出に使用されるキャラクタについて、図11-12に基づいて説明する。図11-12は、（A）は各種演出において使用されるキャラクタを示す図、（B）は各種演出において使用される応援キャラクタを示す図である。

【 0 3 0 3 】

50

近年のパチンコ遊技機やスロットマシンにあっては、タイトルなどのコンテンツが共通する複数の機種が展開されることがある。例えば、有名人や歌手とタイアップして作成された機種が一大ジャンルとなっており、人気の機種についてはシリーズ化されて長年にわたって後継機が開発されたり、あるいは、当たり確率などのスペックが異なる複数の機種が数か月後や数年後に展開（製造、販売）されたりすることがある。

【 0 3 0 4 】

このようにコンテンツが共通の複数の機種が時間を置いて展開される場合、後から展開される機種において、過去作品で使用していた画像を流用することがある。過去作品で使用していた画像を流用する利点や事情としては、１．新たに画像を作成するためのコストを削減できる。２．シリーズ間で統一感を出すことができる。３．著作権者との関係で画像を編集、改変できない。４．実写画像の場合、新たに撮影する被写体（例えば、人物や風景など）の見た目が変わってしまっていたり存在しなかったりすることで、過去作品の画像を流用せざるを得ない、といったこと等がある。

10

【 0 3 0 5 】

上記のような利点や事情等があることで、過去作品で使用していた画像を流用する場合において、例えば、過去作品の実写画像を流用するときは、撮影した時期のカメラの性能等により、画像データの解像度が今作品のために撮影した画像データの解像度と異なる（低い）可能性があることで、今作品のために撮影した実写画像と過去作品の実写画像とを比べたときに過去作品の実写画像の画質が悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞があった。また、近年においては液晶表示器などの表示装置が大型化する傾向があるため、小型の表示装置に合わせて作成された過去作品の画像を流用するときに、大型の表示装置に合わせて画像を引き伸ばして大サイズで表示すると、画像が粗くなり見栄えが悪くなる可能性があった。

20

【 0 3 0 6 】

特徴部 0 0 1 S G のパチンコ遊技機 1 は、例えば、歌手とのタイアップによりシリーズ化されたパチンコ遊技機の後継機として開発されたものであり、今作品では、今作品のために新たに作成された画像データに基づく画像と、過去作品から流用した古い画像データに基づく画像と、が静止表示や動画表示可能とされている。このような場合、シリーズ機種のうち最初のパチンコ遊技機（例えば、１作目）が開発されてから、その後のシリーズ後継機（例えば、１０作目）が開発されるまでに長い年月が経過していることが多いため、１作目のときに撮影された過去作品の画像データと、１０作目のときに撮影された今作品の画像データとで、歌手や背景の見た目や撮影した画像の画質に差が生じてしまうことがある。

30

【 0 3 0 7 】

具体的に説明すると、パチンコ遊技機 1 では、前述した各種演出において、以下に示すキャラクタ A ～ C（図 1 1 - 1 2（A）参照）や応援キャラクタ M A ～ M C（図 1 1 - 1 2（B）参照）が出現可能とされている。つまり、今作品のために新たに作成された画像データに基づく画像と、過去作品から流用した画像データに基づく画像とは、上記キャラクタ A ～ C 及び応援キャラクタ M A ～ M C の画像や、これらキャラクタ A ～ C 及び応援キャラクタ M A ～ M C と背景画像からなる演出画像などが含まれているが、以下においては、説明の便宜上、キャラクタ A ～ C 及び応援キャラクタ M A ～ M C の画像について説明する。

40

【 0 3 0 8 】

まず、キャラクタ A ～ C は、タイアップした歌手をモチーフにしたキャラクタとされ、応援キャラクタ M A ～ M C は、歌手と関係がない人物をモチーフにしたキャラクタとされている。

【 0 3 0 9 】

キャラクタ A 及び応援キャラクタ M A は、人物をアニメーション化したアニメーション画像とされ、今作品のために新たに作成された画像データに基づく画像として表示可能とされている。

50

【0310】

キャラクタB及び応援キャラクタMBは、人物を実際に撮影することにより実写化した実写人物画像とされ、今作品のために新たに作成された画像データに基づく画像として表示可能とされている。

【0311】

キャラクタC及び応援キャラクタMCは、人物を実際に撮影することにより実写化した実写人物画像とされ、過去作品（例えば、1作目など）にて作成され使用された画像データ、つまり、過去作品から流用した古い画像データに基づく画像として表示可能とされている。尚、図においては説明の便宜上、低画質を表す点線で描画している。

【0312】

すなわち、キャラクタA、B及び応援キャラクタMA、MBの画像は、今作品のために新たに作成された高解像度の画像データ（第1種別の画像データ）に基づいて表示される高画質の画像（第1種別画像）である一方で、キャラクタC及び応援キャラクタMCの画像は、過去作品（例えば、1作目など）にて作成され使用された低解像度の画像データ（第2種別の画像データ）に基づいて表示される低画質の画像（第2種別画像）であることで、キャラクタC及び応援キャラクタMCの画像は、キャラクタA、B及び応援キャラクタMA、MBの画像に比べて画質が低いため、遊技者に見栄えが悪いという印象を与えやすい。

【0313】

尚、キャラクタA～Cは、それぞれ同一人物を対象として別個に作成されたキャラクタでもよいし、異なる人物を対象として別個に作成された複数種類のキャラクタでもよい。また、応援キャラクタMA～MCは、それぞれ同一人物を対象として別個に作成されたキャラクタでもよいし、異なる人物を対象として別個に作成された複数種類のキャラクタでもよい。

【0314】

また、図11-12(B)に示すように、応援キャラクタMA～MCは、各種演出においてキャラクタA～Cよりも小さな表示サイズ（通常サイズ）で表示するだけであるが、図11-12(A)に示すように、キャラクタA～Cについては、各種演出において、小サイズ（通常サイズ）で表示する場合と、該小サイズよりも大きい大サイズで表示する場合とがある。

【0315】

キャラクタA、Bについては、今作品のために小サイズの画像データと大サイズの画像データとが新たに作成されているので、小サイズでも大サイズでも高画質の画像として表示可能とされる一方で、キャラクタCについては、過去作品にて使用していた小サイズの画像データを流用して表示するため、小サイズで表示する場合は低画質の画像として表示可能であり、大サイズで表示する場合は、小サイズの画像データを引き伸ばして表示するため、小サイズで表示するときよりもさらに画質が低い最低画質の画像として表示可能となる。

【0316】

このように、キャラクタC及び応援キャラクタMCの第2種別画像は、過去作品にて使用された低解像度の画像データを流用することにより表示されるため、今作品のために作成された高解像度の画像データに基づいて表示されるキャラクタA、B及び応援キャラクタMA、MBの第1種別画像よりも画質が低くなる。つまり、パチンコ遊技機1では、高画質の第1種別画像（例えば、キャラクタA、B及び応援キャラクタMA、MBの画像）と低画質の第2種別画像（例えば、キャラクタC及び応援キャラクタMCの画像）とを表示可能であるため、各種演出においては、以下に説明するように、第2種別画像の画質の低さが目立たないように画像を好適に表示するために様々な工夫を凝らしている。

【0317】

尚、特徴部001SGでは、低画質の第2種別画像は、高画質の第1種別画像よりも解像度が低い画像データを用いる画像であることで画質が低い形態を例示したが、本発明は

10

20

30

40

50

これに限定されるものではない。つまり、「画質」とは見た目上の解像感であるため、低画質の第2種別画像は、高画質の第1種別画像よりも画像データや表示上の解像度が低い（画素の密度が低い）ものだけでなく、例えば、解像度が同じであっても、画像データの作成日（保存日）が古いものや、表示された画像において、輪郭の強調感やディテールの諧調再現性（画像の明るさや色の変化）が低いもの、ノイズ量が多いもの等を含んでもよい。よって、ROM 121に記憶される第1種別よりも低画質な画像データが含まれる第2種別の画像データとは、画像表示装置5に表示されたときの画像が、第1種別の画像データにもとづいて表示された画像よりも画質が低い画像データである。

【0318】

また、ROM 121に記憶される第1種別の画像データは複数の画像データを含み、これら複数の画像データは、表示されたときの画質が全て同等な画像データに限定されるものではなく、画質のレベルが第1範囲内の複数の画像データを含んでいてもよい。また、ROM 121に記憶される第2種別の画像データは複数の画像データを含み、これら複数の画像データは、表示されたときの画質が全て同等な画像データに限定されるものではなく、画質のレベルが前記第1範囲よりも画質レベルが低い第2範囲内の複数の画像データを含んでいてもよい。

10

【0319】

また、小サイズと大サイズの画像は、上記のように、一の画像データを縮小表示または拡大表示するもの、つまり、一の画像データを表示制御部123が表示制御において表示サイズを切り替えて表示するものであってもよいし、ROM 121に記憶されている個別の画像データ（例えば、画像の製作工程において通常の表示サイズの画像データと、縮小処理または拡大処理が施された画像データなど）各々を用いて表示される画像であってもよい。

20

【0320】

また、特徴部001SGでは、第1種別の画像データは、今作品のために新たに作成された画像データ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、第1種別の画像データは、過去作品から流用した画像データのうち比較的新しい作品の画像データを含んでいてもよい。

【0321】

尚、ノーマルリーチ演出においては、発展先示唆演出を除き、高画質の演出画像が表示される割合がスーパーリーチ演出と比べて高くなっている。

30

【0322】

（スーパーリーチの演出動作例）

次に、スーパーリーチの演出動作例について、図11-13及び図11-14に基づいて説明する。図11-13は、(A)～(G)はスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図11-14は、(H)～(M)はスーパーリーチの演出動作例を示す図である。

【0323】

以下、スーパーリーチの変動パターン（例えば、スーパーリーチ、 ）に基づく可変表示期間における演出動作例について説明する。

【0324】

40

図11-13(A)に示すように、演出制御用CPU 120は、始動入賞が発生した場合、所定の変動パターンに基づいて各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。画像表示装置5の表示領域5Eの左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第2保留記憶数（例えば、数字の「0」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「 」）を表示するための表示エリア5SLが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。また、画像表示装置5の表示領域5Eの下部には、第1特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリアと、第2特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリアと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリアと、を含む保留表示エリア5Hが設けられてい

50

る。

【 0 3 2 5 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、キャラクタ A ~ C や応援キャラクタ M A ~ M C などの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されている。

【 0 3 2 6 】

可変表示を開始した後、図 1 1 - 1 3（B）に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【 0 3 2 7 】

図 1 1 - 1 3（C）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過したタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の上右部に設けられた表示エリア 5 S R に飾り図柄を縮小表示するとともに、複数のアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C を表示して発展先示唆演出を開始する。そして、最終的に表示されたアイコン画像 0 0 1 S G 0 0 1 A、0 0 1 S G 0 0 1 B、0 0 1 S G 0 0 1 C の種別により、スーパーリーチ演出 A ~ C のいずれに発展するかが示唆される。

【 0 3 2 8 】

図 1 1 - 1 3（D）に示すように、発展先示唆演出を終了した後、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトル（例えば、スーパーリーチ演出 C など）や大当たり期待度（例えば、星の数など）を示すリーチタイトル画像 0 0 1 S G 0 0 2 を表示して、スーパーリーチ演出を開始すること及びその種別を報知した後、スーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3 を表示して、スーパーリーチ演出を開始する。

【 0 3 2 9 】

図 1 1 - 1 3（E）に示すように、応援演出の実行が決定されている場合、スーパーリーチ演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、スーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3 の表示領域下部に、決定されている種別の応援キャラクタ M A ~ M C に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を表示して応援演出を開始する。

【 0 3 3 0 】

図 1 1 - 1 3（F）に示すように、カットイン演出の実行が決定されている場合、応援演出を終了してから所定時間が経過したタイミングで、決定されている種別のカットイン演出画像 0 0 1 S G 0 0 4 を表示してカットイン演出を開始する。

【 0 3 3 1 】

図 1 1 - 1 3（G）に示すように、カットイン演出を終了してから所定時間が経過したタイミングで、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B（またはスティックコントローラ 3 1 A）の操作を促進するための操作促進画像 0 0 1 S G 0 0 5 を表示する。操作促進画像を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の押し操作（またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の押し操作（またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作）を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果の報知を行う。

【 0 3 3 2 】

図 1 1 - 1 4（H）に示すように、可変表示結果が大当たりの場合は、可動体 3 2 を表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともに、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 0 6 を表示する。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L、8 R を出力するとともに、可動体 L E D（図示略）を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。その後、図 1 1

10

20

30

40

50

- 14 (I) に示すように、可動体 32 を演出位置から原点位置に移動させた後、キャラクター A ~ C が楽曲の歌い切りに成功したことを示すスーパーリーチ演出画像 001SG003 を表示した後、図 11 - 14 (J) に示すように、大当り図柄の組合せを停止表示して大当り確定報知を行う。

【0333】

一方、図 11 - 14 (K) に示すように、可変表示結果がはずれの場合は、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の表示領域 5E に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像 001SG007 を表示する。その後、図 11 - 14 (L) に示すように、キャラクター A ~ C が楽曲の歌い切りに失敗したことを示すスーパーリーチ演出画像 001SG003 を表示した後、図 11 - 14 (M) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。

10

【0334】

(発展先示唆演出の表示動作例)

次に、発展先示唆演出の表示動作例について、図 11 - 15 ~ 図 11 - 18 に基づいて説明する。図 11 - 15 は、各種アイコン画像の構成を説明するための図である。図 11 - 16 は、(A) ~ (F) は発展先示唆演出におけるアイコン画像の表示動作例を示す図である。図 11 - 17 は、(G) ~ (J) は発展先示唆演出におけるアイコン画像の表示動作例を示す図である。図 11 - 18 は、発展先示唆演出におけるアイコン画像と遊技効果ランプの表示態様を示すタイミングチャートである。

【0335】

20

図 11 - 15 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、発展先示唆演出の開始タイミングにおいて、スーパーリーチ演出 A に登場するキャラクター A を含むアイコン画像 001SG001A と、スーパーリーチ演出 B に登場するキャラクター B を含むアイコン画像 001SG001B と、スーパーリーチ演出 C に登場するキャラクター C を含むアイコン画像 001SG001C と、を互いに接した状態で三角状に表示する。尚、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C の外形状は全て同一とされている。

【0336】

これらアイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C は、キャラクター A ~ C 各々に対応するキャラクタ画像及び各キャラクタ画像の周囲に表示される背景画像(図中白色で示す領域)からなる第 1 表示要素 001SG011 と、「SPリーチ演出」なる文字画像、「A、B、C」なるアルファベット画像、大当り期待度を示す「星」の図形画像及び各キャラクタ画像の背景画像を囲む四角枠状の枠画像を含む第 2 表示要素 001SG012 と、から構成されている。つまり、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C は、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ画像及び背景画像を表示するための画像データと、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像を表示するための画像データとは異なる画像データと、に基づいて一の画像として表示される。

30

【0337】

各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C において、第 1 表示要素 001SG011 を構成する画像が占める表示割合は、第 2 表示要素 001SG012 を構成する画像が占める表示割合よりやや高くなっている。また、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像は、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ画像及び背景画像の前面側に重複するように表示されている。

40

【0338】

アイコン画像 001SG001A において、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクター A の画像及び背景画像は、今作品のために作成された高画質のアニメーション画像とされ、第 2 表示要素 001SG012 を構成する文字画像、アルファベット画像、図形画像及び枠画像は、今作品のために作成された高画質の画像とされている。

【0339】

50

アイコン画像 001SG001B において、第1表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ B の画像及び背景画像は、今作品のために作成された高画質の実写画像とされ、第2表示要素 001SG012 を構成する文字画像、アルファベット画像、図形画像及び枠画像は、今作品のために作成された高画質の画像とされている。

【0340】

アイコン画像 001SG001C において、第1表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ C の画像及び背景画像は、過去作品から流用した低画質の実写画像とされ、第2表示要素 001SG012 を構成する文字画像、アルファベット画像、図形画像及び枠画像は、今作品のために作成された高画質の画像とされている。

【0341】

これらアイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C を並べて共通の期間（例えば、発展先示唆演出期間）に表示する場合、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第1表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ A、B の画像及び背景画像は高画質の画像である一方で、アイコン画像 001SG001C の第1表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ C の画像及び背景画像は低画質の画像である。つまり、低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像を含むアイコン画像 001SG001C が、高画質のキャラクタ A、B の画像及び背景画像を含むアイコン画像 001SG001A、001SG001B と並べて表示される場合、キャラクタ C の画像及び背景画像が低画質であることを遊技者が認識しやすくなる。

【0342】

そこで、アイコン画像 001SG001C は、第1表示要素 001SG011 として、他のアイコン画像 001SG001A、001SG001B の第1表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ A、B の画像及び背景画像よりも低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像を含む一方で、第2表示要素 001SG012 として、他のアイコン画像 001SG001A、001SG001B の第2表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像と共通な高画質の画像を含む。

【0343】

このように、アイコン画像 001SG001C の第1表示要素 001SG011 を構成する画像は、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第1表示要素 001SG011 を構成する画像よりも画質が低い一方で、アイコン画像 001SG001C の第2表示要素 001SG012 を構成する画像と、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第2表示要素 001SG012 を構成する画像とはともに高画質で画質の差はほぼない。

【0344】

すなわち、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C とを少なくとも共通の期間に表示されるときにおいて、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C との第2表示要素を構成する画像の画質の差は、第1表示要素 001SG011 を構成する画像における画質の差よりも小さいことで、第1表示要素 001SG011 を構成する画像の画質の差を遊技者が認識し難くなるため、高画質のキャラクタ A、B の画像及び背景画像と低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像とを好適に表示することができる。

【0345】

また、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C は、第1表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ画像と背景画像とが同等または略同等の高画質または低画質の画像であることで、キャラクタ画像と背景画像とのいずれか一方が目立ちすぎることが抑制される。

【0346】

また、アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C における第2表示要素を構成する画像として、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第1表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ A、B の画像

10

20

30

40

50

及び背景画像よりもさらに高画質な画像を表示するようにしてもよい。このようにすることで、アイコン画像 001SG001A、001SG001Bとアイコン画像 001SG001Cとで画質の差がほぼない第2表示要素がより目立つため、第1表示要素の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【0347】

また、アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001Cは、発展先の演出種別を表す主表示要素（第1表示要素）と主表示要素の内容を補足する補助表示要素（第2表示要素）とから構成される画像とされていたが、第1表示要素や第2表示要素とは異なる他の表示要素を含む複数の表示要素から構成される画像であってもよい。つまり、表示要素とは、一の画像（例えば、上記アイコン画像など）の少なくとも一

10

部を構成する要素であり、一の画像の少なくとも一部を構成する部分画像そのものだけでなく、画質（例えば、解像度など）、表示態様（例えば、色味、輝度、明度、彩度、コントラストなど）、種別（例えば、アニメーション画像、撮影画像、文字画像、図形画像等のいずれであるかなど）、表示内容（例えば、人物やキャラクタを含む画像など）などを含む。

【0348】

具体的には、上記のアイコン画像を、キャラクタ画像からなる第1表示要素と、文字画像、アルファベット画像、図形画像及び枠画像からなる第2表示要素と、キャラクタ画像の背景画像からなる第3表示要素と、から構成される画像としてもよく、この場合、第1表示要素と第2表示要素と第3表示要素各々の画像の画質が異なるようにしてもよいし、第1表示要素と第2表示要素と第3表示要素とのうち少なくとも2つの表示要素（例えば、第1表示要素と第3表示要素、第1表示要素と第2表示要素、第2表示要素と第3表示要素）の画像の画質は同等または略同等であってもよい。

20

【0349】

例えば、第3表示要素を構成する背景画像として、第1表示要素を構成するキャラクタ画像よりも低画質の第2種別画像を表示してもよい。また、並べて表示されるアイコン画像のうち最も低画質なキャラクタ画像よりも低画質の第2種別画像を背景画像として表示してもよい。

【0350】

また、画質が同等または略同等であっても、キャラクタ画像が目立つようにするために、キャラクタ画像の色よりも明度や彩度が低い背景画像を表示したり、ぼやけて見えるような特殊処理を画像データに施したり、特殊表示処理を行って表示したりするようにしてもよい。

30

【0351】

尚、特徴部 001SGでは、アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001Cを互いに接した状態で三角状に並べ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、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001Cは所定の隙間を隔てて配置されてもよい。また、左右方向、上下方向や斜め方向などに並設されてもよいし、所定の基準点を中心として放射状に広がるように配置されてもよい。つまり、各アイコン画像の形状や大きさ、配置形態は上記のものに

40

限定されるものではなく種々に変更可能である。さらに、発展先のスーパーリーチ演出の種別や期待度に応じて各アイコン画像の大きさが異なってもよい。

【0352】

次に、演出制御用CPU120が行う各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001Cの表示動作例を、図11-18に示すタイミングチャートに基づき、図11-16及び図11-17を参照しながら説明する。

【0353】

図11-18に示すように、演出制御用CPU120は、まず、発展先示唆演出を開始したタイミングt a1において、アイコン画像 001SG001Cの第1表示要素 001SG011を構成する低画質のキャラクタCの画像及び背景画像を画像表示装置5の表示

50

領域 5 E の右下側に表示した後（図 11 - 16（A）参照）、タイミング t_{a1} から所定時間（例えば、約 1000ms など）が経過したタイミング t_{a2} で、第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像を表示することで、アイコン画像 001SG001C を表示する（図 11 - 16（B）参照）。

【0354】

尚、第 1 表示要素 001SG011 を構成する低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像や第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像は、始めからアイコン画像 001SG001C の配置位置である画像表示装置 5 の表示領域 5 E の右下側に表示する形態を例示したが、例えば、第 1 表示要素 001SG011 や背景画像や第 2 表示要素 001SG012 を表示領域の中央に拡大表示した後、表示領域の右下側に移動して縮小表示するようにしてもよい。

10

【0355】

次いで、タイミング t_{a2} から所定時間（例えば、約 300ms など）が経過したタイミング t_{a3} で、アイコン画像 001SG001B の第 1 表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ B の画像及び背景画像を画像表示装置 5 の表示領域 5 E の左下側に表示した後（図 11 - 16（C）参照）、タイミング t_{a3} から所定時間（例えば、約 1000ms など）が経過したタイミング t_{a4} で、第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像を表示することで、アイコン画像 001SG001B を表示する（図 11 - 16（D）参照）。

【0356】

20

次いで、タイミング t_{a4} から所定時間（例えば、約 300ms など）が経過したタイミング t_{a5} で、アイコン画像 001SG001A の第 1 表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ A の画像及び背景画像を画像表示装置 5 の表示領域 5 E におけるアイコン画像 001SG001B、001SG001C の上側に表示した後（図 11 - 16（E）参照）、タイミング t_{a5} から所定時間（例えば、約 1000ms など）が経過したタイミング t_{a6} で、第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像を表示することで、アイコン画像 001SG001C を表示する（図 11 - 16（F）参照）。

【0357】

その後、演出制御用 CPU 120 は、3つのアイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C を横並びに表示した後（図 11 - 17（G）参照）、タイミング t_{a6} から所定時間が経過したタイミング t_{a7} で、例えば、各アイコン画像を表示状態と非表示状態とに変化させることで、表示状態のアイコン画像が所定のパターンで順次移動する表示が繰り返されるルーレット表示を開始する（図 11 - 17（H）（I）参照）。

30

【0358】

尚、各アイコン画像を表示状態と非表示状態とに変化させるのではなく、エフェクト画像を順次移動表示させることでルーレット表示を行うようにしてもよい。また、表示状態やエフェクト画像の態様は、各アイコン画像の全てに共通の態様であることが好ましい。

【0359】

40

そして、ルーレット表示を開始してから所定時間（例えば、5000ms など）が経過したタイミング t_{a8} で、ルーレット表示を終了する。最終的に、アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C のうちいずれか 1つ（例えば、アイコン画像 001SG001C）のみを表示状態（アクティブ表示）とし、他のアイコン画像を非表示状態（または非アクティブ表示）としたまま所定時間（例えば、約 3000ms など）維持することで、表示状態のアイコン画像 001SG001C の種別に対応したスーパーリーチ演出 C に発展することが示唆される（図 11 - 17（J）参照）。

【0360】

その後、ルーレット表示を終了してから所定時間が経過したタイミング t_{a9} で、表示しているアイコン画像 001SG001C の第 1 表示要素 001SG011 を構成する低

50

画質のキャラクタCの画像及び背景画像の表示を終了してから所定時間（例えば、約1000msなど）が経過したタイミングta10で、第2表示要素001SG012を構成する高画質の各種画像の表示を終了し、発展先示唆演出を終了する。

【0361】

上記では、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cを表示するときに、第1表示要素001SG011を構成するキャラクタA～Cの画像及び背景画像を表示してから所定時間が経過した後で、第2表示要素001SG012を構成する各種画像を表示している。このようにすることで、アイコン画像001SG001Cを表示する場合、第1表示要素001SG011を構成する低画質のキャラクタCの画像及び背景画像を最初に表示した上で、第2表示要素001SG012を構成する高画質の各種画像を後から表示することにより、低画質のキャラクタCの画像及び背景画像を遊技者に認識させた上で、後から表示する高画質の画像で最初に表示した低画質の画像を目立たないようにすることができる。

10

【0362】

また、アイコン画像001SG001Cの表示を終了する場合、第2表示要素001SG012を構成する高画質の各種画像を表示した状態で、第1表示要素001SG011を構成する低画質のキャラクタCの画像及び背景画像の表示を終了した後、第2表示要素001SG012を構成する高画質の各種画像の表示を終了することにより、高画質の画像が目立つ状態で低画質の画像の表示が先に終了されるため、低画質の画像のみが残って目立つことを抑制できる。

20

【0363】

また、演出制御用CPU120は、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cを表示するときに、低画質のアイコン画像001SG001Cの表示を開始した後に、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bの表示を開始することで、低画質の表示が含まれるアイコン画像001SG001Cが表示されたことを遊技者に認識させた上で、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bを後から表示することにより、アイコン画像001SG001Cが低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0364】

また、演出制御用CPU120は、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bを表示するときと、低画質のアイコン画像001SG001Cを表示するときとで、遊技効果ランプ9を共通の発光態様にて発光させることで、第1表示要素001SG011の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。尚、遊技効果ランプ9のような枠側ランプだけでなく、遊技盤側に設けられたランプ等を共通の発光態様にて発光させてもよい。

30

【0365】

また、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じて、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cの表示態様を変化させるようにしてもよい。例えば、可変表示結果が大当りの場合は、はずれの場合よりも高い割合で、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cの第2表示要素001SG012の表示色を、通常色（例えば、白色）から赤色に変化させることで、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cの表示態様を変化させるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は第2表示要素001SG012の表示態様に注目するようになるので、第1表示要素001SG011の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

40

【0366】

また、表示状態のアイコン画像の種別に対応したスーパーリーチ演出に発展することが示唆されるタイミングta8～タイミングta9の期間において、遊技効果ランプ9の表示態様（例えば、輝度や色）を、例えば、スーパーリーチ演出Aが示唆されたときは低輝度の青色で発光し、スーパーリーチ演出Cが示唆されたときは高輝度の赤色で発光させる

50

など、発展が示唆されたスーパーリーチ演出の種別の大当たり期待度に応じた態様に変化させるようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

また、発展先示唆演出期間における第 1 表示要素 0 0 1 S G 0 1 1 を構成するキャラクタ A ~ C の画像及び背景画像の表示時間を、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する各種画像の表示時間よりも長くなるまたは非表示状態を設けないようにすることが好ましい。例えば、ルーレット表示期間において、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する各種画像のみを表示状態と非表示状態とに変化させるようにすることで、第 2 表示要素 0 0 1 S G 0 1 2 を構成する各種画像の方が目立つようになるので、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を遊技者が認識し難くなる。

10

【 0 3 6 8 】

(スーパーリーチ演出の表示動作例)

次に、スーパーリーチ演出の表示動作例について、図 1 1 - 1 9 ~ 図 1 1 - 2 0 に基づいて説明する。図 1 1 - 1 9 は、(A) はスーパーリーチ演出 A の演出動作例を示す図、(B) はスーパーリーチ演出 B の演出動作例を示す図、(C) はスーパーリーチ演出 C の演出動作例を示す図である。図 1 1 - 2 0 は、(A) はスーパーリーチ演出 C における画像の表示例を示す図、(B) は(A) の要部を示す図である。

【 0 3 6 9 】

図 1 1 - 1 9 (A) に示すように、スーパーリーチ演出 A では、キャラクタ A に対応するアニメーションのキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A からなるスーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3 が表示領域 5 E の全域に表示される。キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A は楽曲に合わせて動画表示され、スピーカ 8 L , 8 R から楽曲が出力され、遊技効果ランプ 9 などが楽曲に合わせて点灯される。尚、図 1 1 - 1 9 (A) ~ (C) における斜線領域には背景画像 (図示略) が表示されているものとする。

20

【 0 3 7 0 】

図 1 1 - 1 9 (B) に示すように、スーパーリーチ演出 B では、キャラクタ B に対応する実写画像のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B からなるスーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3 が表示領域 5 E のほぼ全域に表示される。キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B は楽曲に合わせて動画表示され、スピーカ 8 L , 8 R から楽曲が出力され、遊技効果ランプ 9 などが楽曲に合わせて点灯される。

30

【 0 3 7 1 】

図 1 1 - 1 8 (C) に示すように、スーパーリーチ演出 C では、キャラクタ C に対応する実写画像のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C からなるスーパーリーチ演出画像 0 0 1 S G 0 0 3 が、表示領域 5 E における所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示されるとともに、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像の一部が、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の周りの四角枠状の特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される。キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C は楽曲に合わせて動画表示され、スピーカ 8 L , 8 R から楽曲が出力され、遊技効果ランプ 9 などが楽曲に合わせて点灯される。

40

【 0 3 7 2 】

尚、図 1 1 - 1 9 (C) においては、説明の便宜上、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 を示すために点線表示をしているが、実際には、このような点線は表示されるものではない。また、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B、0 0 1 S G 0 2 1 C 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B、0 0 1 S G 0 2 2 C は、キャラクタとともに背景が撮影された一の画像データに基づいて表示される。また、図 1 1 - 1 9 においてキャラクタ画像の近傍に表示されている音符画像や図示しない図柄画像などを、キャラクタ画像及び背景画像とは異なる画像データを用いた第 1 種別画像として、キャラクタ画像及び背景画像の手前側 (上位の表示レイヤー) に表示してもよい。

50

【 0 3 7 3 】

スーパーリーチ演出 C においては、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を、過去作品から流用した低解像度の画像データに基づいて表示する（図 1 1 - 1 2 参照）。ここで、過去作品では、画像データに基づいてキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を表示領域 5 E の全域に表示可能とされていたが、今作品の画像表示装置 5 は過去作品の画像表示装置よりも大型であるため、画像を拡大表示せずに元のサイズのまま表示すると、画像表示装置 5 の表示領域 5 E よりも小さい所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示されるため、その周囲の特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 が余ってしまう。

【 0 3 7 4 】

そこで、図 1 1 - 2 0 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部（例えば、周縁部など）を表示処理により引き伸ばして拡大表示することが可能とされている。

【 0 3 7 5 】

詳しくは、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の上部の第 1 所定領域 E 1 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C が拡大表示される第 1 特殊領域 E L 1 と、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の下部の第 2 所定領域 E 2 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C が拡大表示される第 2 特殊領域 E L 2 と、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の左側の第 3 所定領域 E 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C が拡大表示される第 3 特殊領域 E L 3 と、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の右側の第 4 所定領域 E 4 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C が拡大表示される第 4 特殊領域 E L 4 と、を含んでいる。

【 0 3 7 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の周囲の特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示するとともに、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 における背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の動画表示と、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 においても背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を動画表示とを連動させることで、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される背景画像とに関連性が生じるため、背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 とに違和感なく表示することができる。

【 0 3 7 7 】

また、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される背景画像は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される低画質の背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示することで解像度が低下して、認識度合いが低い態様で表示されることで、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される背景画像の方が所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C よりも目立ちにくいので、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 の背景画像を好適に表示することができる。

【 0 3 7 8 】

また、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の下部に設けられた保留表示エリア 5 H に表示される保留表示画像 0 0 1 S G 0 2 5 は、スーパーリーチ演出 C の実行期間において、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 及び特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 の手前側（上位の表示レイヤー）に重複して表示されるとともに、保留表示画像 0 0 1 S G 0 2 5 の一部は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 との境界の少なくとも一部に継続して表示されている。このようにすることで、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 との境界の少なくとも一部（例えば、第 2 所定領域 E 2 と第 2 特殊領域 E L 2 との境界の一部）が視認し難くなることで、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 と特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 とは連続する一の表示領域であるように違和感なく見せることができる。

10

20

30

40

50

【0379】

また、特に図示しないが、例えば、飾り図柄を、第1特殊領域E L 1、第1所定領域E 1、第2所定領域E 2、第2特殊領域E L 2の順に可変表示することにより、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024との境界が視認し難くなることで、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024とは連続する一の表示領域であるように違和感なく見せることができる。

【0380】

さらに、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024との境界に重複して表示する画像としては、例えば、上記のような保留表示画像001SG025や飾り図柄などに限定されるものではなく、例えば、保留先読み予告としてのゾーン演出などで表示される帯状のテロップ画像や、キャラクタ画像のセリフ画像など、種々の演出画像であってもよい。

10

【0381】

尚、画像表示装置5の表示領域5Eに対する所定表示領域001SG023が占める割合は約80%（占有率約80%）、特殊表示領域001SG024が占める割合は約20%（占有率約20%）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、画像表示装置5の表示領域5Eに対する所定表示領域001SG023が占める割合は種々に変更可能であり、例えば、画像表示装置5の表示領域5Eに対する所定表示領域001SG023が占める割合は約50%以上100%未満の範囲であることが好ましい。

【0382】

20

また、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024の形状やレイアウト態様も種々に変更可能であり、例えば、所定表示領域001SG023の上下左右のうち少なくともいずれか一方に、一の特殊表示領域001SG024が表示されるだけでもよい。

【0383】

また、一の表示領域が複数（例えば、3個）の画像表示装置にて構成される場合、中央の画像表示装置を所定表示領域001SG023とし、その左右の画像表示装置を特殊表示領域001SG024としてもよい。

【0384】

また、特殊表示領域001SG024には、所定表示領域001SG023に表示する背景画像001SG022Cの周縁部の画像を表示することで、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024とに表示される画像の連続性を高め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、所定表示領域001SG023に表示する背景画像001SG022Cの周縁部以外の部分を表示してもよいし、あるいは、所定表示領域001SG023に表示するキャラクタ画像001SG021Cや他のキャラクタ画像などを表示してもよい。

30

【0385】

また、所定表示領域001SG023に表示する画像に関連する画像であれば、キャラクタ画像001SG021Cや背景画像001SG022C以外の画像を表示してもよい。所定表示領域001SG023に表示する画像に関連する画像とは、例えば、所定表示領域001SG023に表示する画像の一部の画像だけでなく、所定表示領域001SG023に表示する画像とは異なるが、所定表示領域001SG023に表示する画像に表示態様が類似する画像、強調または装飾する画像（例えば、エフェクト画像や装飾画像など）、あるいは、表示態様は異なるが内容が関連する画像（例えば、キャラクタ画像001SG021Cとは異なる種別のキャラクタ画像など）等であってもよい。

40

【0386】

さらに、画像表示装置5の特殊表示領域001SG024に対応する位置（例えば、特殊表示領域001SG024の前方位置など）に、画像表示装置5とは異なる表示装置（例えば、導光板装置や透過液晶装置など）にて所定の表示を行うようにしてもよい。

【0387】

50

(応援演出の表示動作例)

次に、応援演出の表示動作例について、図 1 1 - 2 1 ~ 図 1 1 - 2 7 に基づいて説明する。図 1 1 - 2 1 は、(A) ~ (F) は、応援演出の演出動作例を示す図である。図 1 1 - 2 2 は、(A 1) (A 2) (B 1) (B 2) は、応援キャラクタが応援ステージに滞在するときの演出動作例を示す図、(C) は成功パターンにおけるエフェクト画像の態様を説明するための図である。図 1 1 - 2 3 は、応援キャラクタ M A、M B の動作例を説明するための図である。

【 0 3 8 8 】

図 1 1 - 2 1 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ演出 A ~ C (例えば、スーパーリーチ演出 B) の実行に応じてキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B を表示しているとき、応援演出の実行が決定されている場合、応援演出の開始タイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の特定領域 (例えば、左下部) に、応援キャラクタ M A ~ M C が応援するための応援ステージを表す応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 を表示して応援演出を開始する。

【 0 3 8 9 】

次いで、図 1 1 - 2 1 (B) に示すように、決定された種別の応援キャラクタ M A ~ M C を示す応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 が、表示領域 5 E の右側下部位置からフレームイン表示して左側に向けて走る態様の動画表示を行う。図 1 1 - 2 1 (C) (D) に示すように、応援キャラクタ M A ~ M C は、所定時間おきに一人ずつ順にフレームイン表示し、最終的に 5 人の応援キャラクタ M A ~ M C がフレームイン表示される。尚、応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 及び応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 は、スーパーリーチ演出 B の実行に応じて表示されているキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B 及び背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B よりも手前側 (上位の表示レイヤー) に表示される。

【 0 3 9 0 】

また、1人、3人、5人のいずれかが応援ステージに滞在して応援する成功パターン (パターン P S 2 - 1 ~ 9) が決定されている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定されている人数の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示し、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B 側を向いてキャラクタ B を応援する態様で動画表示する (図 1 1 - 2 1 (C) (D) 参照)。

【 0 3 9 1 】

図 1 1 - 2 1 (E) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、5人の応援キャラクタ M A ~ M C 全てが応援する成功パターンの場合、5人の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 全てを応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示する。

【 0 3 9 2 】

また、図 1 1 - 2 1 (F) に示すように、1人または3人の応援キャラクタ M A ~ M C が応援する成功パターンの場合、5人の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 のうち1人または3人の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上にて停止表示する一方で、残りの応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を、応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 の手前側を通過させて表示領域 5 E の左側下部からフレームアウト表示する。

【 0 3 9 3 】

また、図 1 1 - 2 1 (G) に示すように、いずれの応援キャラクタ M A ~ M C も応援しない失敗パターン (パターン P S 1 - 1 ~ 3) の場合、5人の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 の全てを応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 の手前側を通過させて表示領域 5 E の左側下部からフレームアウト表示する。つまり、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上に1人も停止表示しない。

【 0 3 9 4 】

また、図 1 1 - 1 0 (B) にて説明したように、応援キャラクタ M A、M B に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 は高画質であるため、応援キャラクタ M C に対応する低画質の応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 よりも応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3

10

20

30

40

50

0で停止表示（成功パターンで表示）する頻度が高くなっている。

【0395】

一方、応援キャラクターMCに対応する応援キャラクター画像001SG031は低画質であるため、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031よりも応援ステージ画像001SG030を通過表示（失敗パターンで表示）する頻度が高くなっている。

【0396】

すなわち、高画質の応援キャラクター画像001SG031は応援ステージ画像001SG030で停止表示させる頻度を高めて好適に表示する一方で、低画質の応援キャラクター画像001SG031は応援ステージ画像001SG030で停止表示させずに通過表示する頻度を高めることで、低画質であることを遊技者が認識し難くするようにしている。

10

【0397】

また、演出制御用CPU120は、図11-22（A1）（A2）（C）に示すように、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、応援キャラクター画像001SG031の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像001SG033を表示する一方で、図11-22（B1）（B2）（C）に示すように、応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、応援キャラクター画像001SG031の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像001SG033よりも大きく、かつ、輝度が高い大サイズのエフェクト画像001SG034を表示する。

20

【0398】

このように、低画質の応援キャラクター画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、高画質の応援キャラクター画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときよりも視認性が高い態様のエフェクト画像001SG034を表示することで、応援キャラクター画像001SG031が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0399】

また、応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031が応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときの方が、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031が応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときよりも大当たり期待度が高いため、応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031が応援ステージ画像001SG030上にて停止表示することを遊技者が注目するときでも、エフェクト画像001SG034により低画質であることを目立たないように好適に表示することができる。

30

【0400】

また、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031を表示する場合において、応援キャラクターMA、MBが走る態様で応援キャラクター画像001SG031を動画表示するときと、応援キャラクターMA、MBが応援ステージ画像001SG030上にて滞在する態様で応援キャラクター画像001SG031を静止表示するときとで、表示に用いる画像データを異ならせている。

40

【0401】

詳しくは、図11-23に示すように、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031を表示する画像データとして、第1高解像度データと、該第1高解像度データよりも解像度が低く、かつ、応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031の表示に用いる低解像度データよりも解像度が高い第2高解像度データと、が個別にROM121に記憶されており、演出制御用CPU120は、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031を動画表示するとき、つまり、画質が目立ちにくいときは第2高解像度データに基づいて動画表示し、高画質の応援キャラクター画像001SG031を静止表示するとき

50

、つまり、画質が目立ちやすいときは第1高解像度データに基づいて動画表示することで、ROM121に記憶される画像データの容量を削減することができる。

【0402】

また、応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031を表示しているときでも、表示エリア5SL、5SRや保留表示エリア5Hには、応援キャラクター画像001SG031よりも高画質の図柄画像や保留表示画像等が常に手前側（上位の表示レイヤー）に表示されるため、応援キャラクターMCに対応する応援キャラクター画像001SG031が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0403】

また、応援キャラクターMA、MBに対応する高画質の応援キャラクター画像001SG031と応援キャラクターMCに対応する低画質の応援キャラクター画像001SG031とで、応援ステージ画像001SG030上にて停止表示されて滞在する人数は共通としているが、低画質の応援キャラクター画像001SG031の方が、高画質の応援キャラクター画像001SG031よりも多くの複数の応援キャラクター画像001SG031が滞在するようにしてもよい。このようにすることで、低画質の複数の応援キャラクター画像001SG031各々を個別に注視し難くなるため、目立たないように見せることができる。

【0404】

（境界線の表示態様）

次に、応援キャラクターMA～MCの縁部に表示する境界線について、図11-24～図11-27に基づいて説明する。図11-24は、応援キャラクターの縁部に表示する境界線の表示態様の種別を説明する図である。図11-25は、（A）はスーパーリーチ演出Aの実行中に応援キャラクターMAを表示する際の境界線の表示態様、（B）は応援キャラクターMBを表示する際の境界線の表示態様、（C）は応援キャラクターMCを表示する際の境界線の表示態様を示す図である。図11-26は、（A）はスーパーリーチ演出Bの実行中に応援キャラクターMAを表示する際の境界線の表示態様、（B）は応援キャラクターMBを表示する際の境界線の表示態様、（C）は応援キャラクターMCを表示する際の境界線の表示態様を示す図である。図11-27は、（A）はスーパーリーチ演出Cの実行中に応援キャラクターMAを表示する際の境界線の表示態様、（B）は応援キャラクターMBを表示する際の境界線の表示態様、（C）は応援キャラクターMCを表示する際の境界線の表示態様を示す図である。

【0405】

図11-24～図11-27に示すように、スーパーリーチ演出A～Cの実行中においては、画像表示装置5の表示領域5Eのほぼ全域に、キャラクター画像001SG021A～001SG021C及び背景画像001SG022A～001SG022Cが表示され、応援演出が開始されると、その手前側（上位の表示レイヤー）に応援キャラクター画像001SG031及び応援ステージ画像001SG030が表示される。応援キャラクター画像001SG031及び応援ステージ画像001SG030は、画像表示装置5の表示領域5Eのほぼ全域に表示される背景画像001SG022A～001SG022Cよりも表示領域が小さいため、キャラクター画像001SG021A～001SG021Cを含む背景画像001SG022A～001SG022Cは、応援キャラクター画像001SG031及び応援ステージ画像001SG030に対する背景画像となる。

【0406】

図11-24に示すように、キャラクター画像001SG021Aを含む背景画像001SG022Aはアニメーション画像、キャラクター画像001SG021Bを含む背景画像001SG022Bは高画質の実写画像、キャラクター画像001SG021Cを含む背景画像001SG022Cは低画質の実写画像とされている。一方、応援キャラクターMAの応援キャラクター画像001SG031はアニメーション画像、応援キャラクターMBの応援キャラクター画像001SG031は高画質の実写画像、応援キャラクターMCの応援キャラクター画像001SG031は低画質の実写画像とされている。

【0407】

10

20

30

40

50

ここで、応援キャラクタ画像 001SG031 を背景画像 001SG022A ~ 001SG022C の手前側（上位の表示レイヤー）に表示するとき、応援キャラクタ画像 001SG031 と背景画像 001SG022A ~ 001SG022C の表示要素の少なくとも一部が共通する場合と共通しない場合とで、手前側に表示される応援キャラクタ画像 001SG031 が、背景画像 001SG022A ~ 001SG022C に同化して認識し難くなることがある。

【0408】

よって、演出制御用 CPU 120 は、応援キャラクタ画像 001SG031 と背景画像 001SG022A ~ 001SG022C の種別に応じて、応援キャラクタ画像 001SG031 の縁部に幅を有する輪郭線を表示する処理、つまり、応援キャラクタ画像 001SG031 と背景画像 001SG022A ~ 001SG022C との境界に縁取り（境界線）を表示する縁取り処理を実行可能とされている。尚、これら応援キャラクタ画像と背景画像とは異なる画像データとされている。

10

【0409】

図 11 - 24 及び図 11 - 25 に示すように、スーパーリーチ演出 A においてキャラクタ画像 001SG021A を含む背景画像 001SG022A（アニメーション画像）が表示されている場合、応援キャラクタ MA に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（アニメーション画像）が表示されるときには、線幅が広く遊技者が認識し易い太線の境界線画像 001SG041 が表示され（図 11 - 25（A）参照）、応援キャラクタ MB に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（高画質の実写画像）が表示されるときには、境界線画像は表示されず（図 11 - 25（B）参照）、応援キャラクタ MC に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（低画質の実写画像）が表示されるときには、線幅が狭く境界線画像 001SG041 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 001SG042 が表示される（図 11 - 25（C）参照）。

20

【0410】

図 11 - 24 及び図 11 - 26 に示すように、スーパーリーチ演出 B においてキャラクタ画像 001SG021B を含む背景画像 001SG022B（高画質の実写画像）が表示されている場合、応援キャラクタ MA に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（アニメーション画像）が表示されるときには、境界線画像は表示されず（図 11 - 26（A）参照）、応援キャラクタ MB に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（高画質の実写画像）が表示されるときには、線幅が広く遊技者が認識し易い太線の境界線画像 001SG041 が表示され（図 11 - 26（B）参照）、応援キャラクタ MC に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（低画質の実写画像）が表示されるときには、線幅が広く遊技者が認識し易い太線の境界線画像 001SG041 が表示される（図 11 - 26（C）参照）。

30

【0411】

図 11 - 24 及び図 11 - 27 に示すように、スーパーリーチ演出 C においてキャラクタ画像 001SG021C を含む背景画像 001SG022C（低画質の実写画像）が表示されている場合、応援キャラクタ MA に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（アニメーション画像）が表示されるときには、線幅が狭く境界線画像 001SG041 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 001SG042 が表示され（図 11 - 27（A）参照）、応援キャラクタ MB に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（高画質の実写画像）が表示されるときには、線幅が狭く境界線画像 001SG041 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 001SG042 が表示され（図 11 - 27（B）参照）、応援キャラクタ MC に対応する応援キャラクタ画像 001SG031（低画質の実写画像）が表示されるときには、線幅が広く遊技者が認識し易い太線の境界線画像 001SG041 が表示される（図 11 - 27（C）参照）。

40

【0412】

このように、演出制御用 CPU 120 は、背景表示画像として、応援キャラクタ画像 001SG031 の表示要素（例えば、アニメーション画像）と少なくとも一部が共通する

50

特定表示要素（例えば、アニメーション画像）を含む第1背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Aを含む背景画像001SG022A（アニメーション画像））と、該特定表示要素を含まない第2背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Bを含む背景画像001SG022B（高画質の実写画像）や、キャラクタ画像001SG021Cを含む背景画像001SG022C（低画質の実写画像））と、を表示可能である。

【0413】

そして、例えば、第1背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Aを含む背景画像001SG022A（アニメーション画像））を表示している場合に、応援キャラクタMAに対応する応援キャラクタ画像001SG031（アニメーション画像）を表示するときは、線幅が広く遊技者が認識し易い太線の境界線画像001SG041を表示する。

10

【0414】

一方、第2背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Bを含む背景画像001SG022B（高画質の実写画像）や、キャラクタ画像001SG021Cを含む背景画像001SG022C（低画質の実写画像））を表示している場合に、応援キャラクタMAに対応する応援キャラクタ画像001SG031（アニメーション画像）を表示するときは、線幅が狭く境界線画像001SG041よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像001SG042を表示する。

【0415】

20

また、第1背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Aを含む背景画像001SG022A（アニメーション画像））を表示している場合に、応援キャラクタMBに対応する応援キャラクタ画像001SG031（高画質の実写画像）を表示するときや、第2背景表示（例えば、キャラクタ画像001SG021Bを含む背景画像001SG022B（高画質の実写画像））を表示している場合に、応援キャラクタMAに対応する応援キャラクタ画像001SG031（アニメーション画像）を表示するときには、境界線画像001SG041、001SG042を表示しない。

【0416】

つまり、例えば、応援キャラクタ画像と背景画像との双方がアニメーション画像である場合、双方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素の少なくとも一部が共通している（アニメーション画像で共通または実写画像で共通している）場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化しやすいため、遊技者が認識し易い太線の境界線画像001SG041を表示する。

30

【0417】

一方、例えば、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、線幅が狭く境界線画像001SG041よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像001SG042を表示するか、境界線画像001SG041、001SG042を表示しない。

【0418】

40

尚、例えば、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方が低画質の実写画像で他方が高画質のアニメーション画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素が共通しない場合でも、低画質の実写画像は見づらいので背景画像に同化する可能性があるため、線幅が狭く境界線画像001SG041よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像001SG042を表示する。

【0419】

また、例えば、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち双方が実写画像であるが、一方は高画質画像で他方が低画質画像の場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素のうち一部は共通するが他部は共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化する可能性があるため、線幅が狭く境界線画像001SG041よりも遊技者が認識し

50

難い細線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 を表示する。

【 0 4 2 0 】

また、特に図示しないが、実写の人物画像であるキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B を含む背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 B が表示されている場合に、例えば、応援キャラクタとして、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A などの高画質のアニメーション画像を表示する場合は境界線画像を表示せず、低画質のアニメーション画像（例えば、古いアニメーション画像など）を表示する場合は境界線画像を表示するようにしてもよい。

【 0 4 2 1 】

また、表示要素とは、所定画像（例えば、応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 及び応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 ）や背景画像（例えば、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A ~ 0 0 1 S G 0 2 1 C を含む背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 A ~ 0 0 1 S G 0 2 2 C ）の少なくとも一部を構成する要素であり、一の画像の少なくとも一部を構成する部分画像そのものだけでなく、画質（例えば、解像度など）、表示態様（例えば、色味、輝度、明度、彩度、コントラストなど）、種別（例えば、アニメーション画像、実写画像、文字画像、図形画像等のいずれであるかなど）、表示内容（例えば、人物やキャラクタを含む画像など）などを含む。

【 0 4 2 2 】

例えば、表示する所定画像と背景画像との表示色（表示要素）が同系色または類似色で共通する場合は、境界画像を表示するようにしてもよい。また、この場合、境界画像を背景画像の表示色とは異なる色味（例えば、背景画像とは異なる表示色や、背景画像よりもコントラストが強い画像とすることなど）で境界画像を表示するようにしてもよい。

【 0 4 2 3 】

また、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像が動画表示される場合、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像の動作に合わせて縁部の形態は変化するため、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1、0 0 1 S G 0 4 2 は、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像の表示態様の变化に応じて変化するようにになっているため、遊技者に違和感を与えることなく自然な態様で表示することができる。また、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像の動作に合わせて縁部の線幅が変化するようにしてもよい。

【 0 4 2 4 】

また、境界線画像は、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像の縁部に沿うように表示される線幅が均等な線状画像に限定されるものではなく、例えば、キャラクタ画像や応援キャラクタ画像の縁部とは外形線の形態が異なる境界画像であってもよい。

【 0 4 2 5 】

また、境界線画像は、表示透過率が低い（透過率 0 % を含む）画像であり、縁取りの対象となる画像と同等または略同等の画質の画像であってもよいし、画質が異なる画像であってもよい。また、表示色は任意であり、種々に変更可能である。

【 0 4 2 6 】

また、境界線画像が表示されるときの方が、境界画像が表示されないときよりも大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。また、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 により縁取り処理が施される応援キャラクタ画像は、背面側に重複して表示される背景画像よりも明るい色味で表示されることが好ましい。

【 0 4 2 7 】

（カットイン演出の表示動作例）

次に、カットイン演出の表示動作例について、図 1 1 - 2 8 ~ 図 1 1 - 2 9 に基づいて説明する。図 1 1 - 2 8 は、（ A 1 ）（ A 2 ）はキャラクタ A を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図、（ B 1 ）（ B 2 ）はキャラクタ B を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図、（ C 1 ）（ C 2 ）はキャラクタ C を小サイズ、大サイズでカットイン表示した状態を示す図である。図 1 1 - 2 9 は、各キャラクタの表示態様を示すタイミングチャートである。

【 0 4 2 8 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン演出において、決定した種別のキャラクタ A ~ C を小サイズまたは大サイズにて表示可能である。

【 0 4 2 9 】

具体的には、図 1 1 - 2 8 (A 1) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 1 - 1 の場合、高画質のアニメーション画像であるキャラクタ A に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A を小サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 1 を表示する。また、図 1 1 - 2 8 (A 2) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 2 - 1 の場合、キャラクタ A に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A を大サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 2 を表示する。尚、図 1 1 - 2 8 においてキャラクタ画像の周囲に表示される横線及び網点で示すカットイン演出用の背景画像 0 0 1 S G 0 5 1、0 0 1 S G 0 5 2 は、キャラクタ画像を表示するための画像データとは異なる画像データとされている。

10

【 0 4 3 0 】

図 1 1 - 2 8 (B 1) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 1 - 2 の場合、高画質の実写人物画像であるキャラクタ B に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B を小サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 1 を表示する。また、図 1 1 - 2 8 (B 2) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 2 - 2 の場合、キャラクタ B に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 2 を表示する。

【 0 4 3 1 】

20

図 1 1 - 2 8 (C 1) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 1 - 3 の場合、低画質の実写人物画像であるキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を小サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 1 を表示する。また、図 1 1 - 2 8 (C 2) に示すように、カットイン演出パターンがパターン P N 2 - 3 の場合、キャラクタ C に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズで表示するとともに、その周囲に背景画像 0 0 1 S G 0 5 2 を表示する。

【 0 4 3 2 】

ここで、実写人物画像であるキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C については、過去作品から流用した画像データを用いて表示するため、図 1 1 - 2 8 (C 1) に示すように小サイズで表示する場合でも、画像は低画質である。よって、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を、図 1 1 - 2 8 (C 2) に示すように大サイズで表示する場合、低画質で小サイズのキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を表示処理により引き伸ばして大サイズにて表示することで画質がより低下する。

30

【 0 4 3 3 】

そこで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C よりも高画質であって、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を強調表示するための炎を模したエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の手前側（上位の表示レイヤー）にて少なくとも一部が重複するように表示する。このようにすることで、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 によりキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を強調表示しているように見せつつ、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の方が目立つことでキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

40

【 0 4 3 4 】

また、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 が表示されるパターン P N 2 - 3 ~ P N 2 - 5 は、他のパターンよりも大当たり期待度が高く、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の表示色が青色、緑色、赤色のいずれであるかにより大当たり期待度が異なることで（図 1 1 - 1 1 参照）、遊技者は、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C よりもエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の方に注目しやすくなるため、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 4 3 5 】

また、図 1 1 - 2 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高画質のアニメーション

50

ン画像であるキャラクタAに対応するキャラクタ画像001SG021Aや、高画質の実写人物画像であるキャラクタBに対応するキャラクタ画像001SG021Bについては、小サイズ及び大サイズのいずれで表示するときにおいても、エフェクト画像001SG053を表示しない一方で、低画質の実写人物画像であるキャラクタCに対応するキャラクタ画像001SG021Cを大サイズで目立つ態様で表示するときには、キャラクタ画像001SG021Cの表示（カットイン演出）を開始したタイミングtb1から所定時間（例えば、1500msなど）が経過したタイミングtb2からエフェクト画像001SG053の表示を開始することで、低画質のキャラクタ画像001SG021Cが表示されたことを遊技者に認識させた上で、エフェクト画像001SG053により、キャラクタ画像001SG021Cが低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

10

【0436】

また、演出制御用CPU120は、キャラクタ画像001SG021Cの表示（カットイン演出）を開始したタイミングtb1から所定時間（例えば、1500msなど）が経過するまでの所定期間、つまり、エフェクト画像001SG053が表示されない期間（tb1～tb2）において、キャラクタ画像001SG021Cを動画表示することで、動きによりキャラクタ画像001SG021Cが見にくくなるので、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0437】

また、タイミングtb1～tb2の期間よりも、タイミングtb2～tb3の期間の方が長くなっているため、キャラクタ画像001SG021Cが低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

20

【0438】

尚、タイミングtb1～tb2の期間において、タイミングtb2～tb3の期間にて表示する静止画像をスライド移動表示させることで動画表示のように表示するものでもよい。

【0439】

また、タイミングtb1～tb2の期間において、キャラクタ画像001SG021Aやキャラクタ画像001SG021Bも動画表示させる場合、キャラクタ画像001SG021Cの方が、キャラクタ画像001SG021A、001SG021Bよりも動作態様が大きい動画表示とすることで、キャラクタ画像001SG021A、001SG021Bよりも画質の粗さなどが見えにくくするようにすることが好ましい。

30

【0440】

また、演出制御用CPU120は、エフェクト画像001SG053を表示するとき、可変表示結果に応じて、エフェクト画像001SG053を複数の表示態様（例えば、青色、緑色、赤色や、小サイズのエフェクト画像や大サイズのエフェクト画像など）にて表示可能としてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りの場合、はずれの場合よりも高い割合で赤色や大サイズのエフェクト画像001SG053を表示するようにすればよい。

【0441】

また、演出制御用CPU120は、低画質のキャラクタ画像001SG021Cの画像データとは異なる画像データ（例えば、高画質のキャラクタ画像など）を用いて、上記したスーパーリーチ演出におけるカットイン演出とは異なる予告演出、擬似連演出や決め演出などにおける各種演出において、カットイン演出を実行可能であり、これらカットイン演出の実行中においてエフェクト画像001SG053を表示可能としてもよい。このようにすることで、キャラクタ画像001SG021Cが低画質であることを遊技者が認識し難くするためのエフェクト画像001SG053であると感じ難くなるため、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【0442】

図11-30は、図10に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、

50

演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する(ステップ001SGS271)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ001SGS271; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」~「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ001SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0443】

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

10

【0444】

また、ステップ001SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ001SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ001SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ001SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ001SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ001SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0445】

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

30

【0446】

ステップ001SGS272またはステップ001SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ001SGS275)。

40

【0447】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ001SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0448】

尚、本特徴部001SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定

50

する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0449】

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

【0450】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ001SGS277）、スーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ001SGS277；N）、ステップ001SGS283に進む。また、スーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ001SGS277；Y）、スーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ001SGS278A）、スーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ001SGS278A；Y）、スーパーリーチ変動パターン、つまり、スーパーリーチ演出Aに対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ001SGS278B）、ステップ001SGS281に進む。

【0451】

ステップ001SGS278Aにおいてスーパーリーチ変動パターンでない場合は（ステップ001SGS278A；N）、スーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ001SGS279A）、スーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ001SGS279A；Y）、スーパーリーチ変動パターン、つまり、スーパーリーチ演出Bに対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ001SGS279B）、ステップ001SGS281に進む。

【0452】

ステップ001SGS279Aにおいてスーパーリーチ変動パターンでない場合は（ステップ001SGS279A；N）、スーパーリーチ変動パターン、つまり、スーパーリーチ演出Cに対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ001SGS280）、ステップ001SGS281に進む。

【0453】

ステップ001SGS281において、演出制御用CPU120は、応援演出種別決定処理を実行した後（ステップ001SGS281）、カットイン演出種別決定処理を実行して（ステップ001SGS282）、ステップ001SGS283に進む。

【0454】

図11-31に示すように、応援演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ001SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はず

10

20

30

40

50

れ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【0455】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、応援演出を実行するか否かを抽選により決定する。実行を決定した場合、可変表示結果とスーパーリーチ演出の種別に応じて、応援キャラクタの種別、応援ステージに滞在させる応援キャラクタ数を、応援演出種別決定用テーブル(図示略)を用いて抽選により決定する(ステップ 001SGS302)。

10

【0456】

次いで、応援演出の実行を決定したか否かを確認し(ステップ 001SGS303)、実行を決定しなかった場合(ステップ 001SGS303; N)、そのまま当該処理を終了する。実行を決定した場合(ステップ 001SGS304)、ステップ 001SGS302において決定された応援演出種別を RAM 122 の所定領域に記憶する(ステップ 001SGS304)。そして、応援演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ 001SGS305)、当該処理を終了する。

【0457】

図 11-32 に示すように、カットイン演出種別決定処理において演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ 001SGS311)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 11 から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

20

【0458】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、カットイン演出を実行するか否かを抽選により決定する。実行を決定した場合、可変表示結果とスーパーリーチ演出の種別に応じて、キャラクタの種別、画像の表示サイズ、エフェクト画像の表示の有無及び表示する場合はその表示色を、カットイン演出種別決定用テーブル(図示略)を用いて抽選により決定する(ステップ 001SGS312)。

30

【0459】

次いで、カットイン演出の実行を決定したか否かを確認し(ステップ 001SGS313)、実行を決定しなかった場合(ステップ 001SGS313; N)、そのまま当該処理を終了する。実行を決定した場合(ステップ 001SGS313; Y)、ステップ 001SGS312において決定されたカットイン演出種別を RAM 122 の所定領域に記憶する(ステップ 001SGS314)。そして、カットイン演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ 001SGS315)、当該処理を終了する。

40

【0460】

図 11-30 に戻って、ステップ 001SGS283において演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ 001SGS284)。

【0461】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L, 8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n

50

(1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 4 6 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部 (プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (ステップ 0 0 1 S G S 2 8 5) 。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R から

10

【 0 4 6 3 】

尚、本特徴部 0 0 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 4 6 4 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 0 0 1 S G S 2 8 6) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 0 0 1 S G S 2 8 7) 。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

20

【 0 4 6 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する (ステップ 0 0 1 S G S 2 8 8) 。

30

【 0 4 6 6 】

(作用・効果)

以上説明したように、特徴部 0 0 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 、 0 0 1 S G 0 2 1 B 、 0 0 1 S G 0 2 1 C を小サイズや大サイズで表示可能であり、高画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 、 0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズにて表示するときは、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を表示せず、低画質で小サイズのキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を表示処理により引き伸ばして大サイズにて表示するときは、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C よりも高画質なエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の手前側 (上位の表示レイヤー) にて少なくとも一部が重複するように表示する。

40

このようにすることで、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 、 0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズで表示する場合は、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 が表示されないので高画質で好適に表示できる一方で、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズで表示する場合は、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 が目立つことでキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを遊技者が認識し難くなるため、低画質画像を好適に表示することができる。

【 0 4 6 7 】

尚、特徴部 0 0 1 S G では、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズにて表示するときは、高画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A 、 0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズにて表示するときよりも大当たり期待度が高い形態を例示したが、本発明はこれに

50

限定されるものではなく、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズにて表示するときと、高画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 A、0 0 1 S G 0 2 1 B を大サイズにて表示するときと、で大当たり期待度が同等である場合でも、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズにて表示するときのみエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3（特別表示）が表示されるものであることが好ましい。つまり、特別表示は、大当たり期待度によらず、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を通常よりも画質が低下する態様（例えば、拡大表示など）で表示する場合にのみ表示される画像であることが好ましい。

【 0 4 6 8 】

また、特徴部 0 0 1 S G では、特定表示（例えば、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C）を通常よりも画質が低下する態様（例えば、拡大表示など）で表示する場合に特別表示が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示手段は、第 1 表示手段（例えば、メイン表示器）と該第 1 表示手段よりも遊技者側に配置される第 2 表示手段（例えば、サブ表示器）とを含む場合、特定表示（例えば、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C）は、第 1 表示手段よりも遊技者が画質の差を認識しやすい第 2 表示手段（例えば、サブ表示器）に表示する場合にのみ特別表示が表示されるようにしてもよい。

【 0 4 6 9 】

また、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データは、他の遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 と共通シリーズ機種の過去の作品など）から流用した表示データを含む。このようにすることで、表示データを流用することで、開発コストを低減することができる。

【 0 4 7 0 】

また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態や時短状態など）に制御可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりの場合、はずれの場合よりも高い割合で赤色や大サイズのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を表示するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の表示態様に注目するようになるので、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを認識し難くするためにエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 を表示していることを遊技者に推測されにくくすることができる。

【 0 4 7 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 が、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の画像データとは異なる画像データ（例えば、高画質のキャラクタ画像など）を用いて、上記したスーパーリーチ演出におけるカットイン演出とは異なる予告演出、擬似連演出や決め演出などにおける各種演出において、カットイン演出を実行可能である。このようにすることで、他の演出でもエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 が表示されることで、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを遊技者が認識し難くするためのエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 であると感じ難くなるため、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 7 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低画質の実写人物画像であるキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C を大サイズで目立つ態様で表示するときには、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の表示（カットイン演出）を開始したタイミング t b 1 から所定時間（例えば、1 5 0 0 m s など）が経過したタイミング t b 2 からエフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 の表示を開始する。このようにすることで、低画質のキャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が表示されたことを遊技者に認識させた上で、エフェクト画像 0 0 1 S G 0 5 3 により、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【 0 4 7 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C の表示（カットイン演出）を開始したタイミング t b 1 から所定時間（例えば、1 5 0 0 m s など）が経過するまでの所定期間（t b 1 ~ t b 2）において、キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 2 1 C

10

20

30

40

50

を動画表示する。このようにすることで、エフェクト画像 001SG053 が表示されない所定期間はキャラクタ画像 001SG021C が移動表示するので、キャラクタ画像 001SG021C が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0474】

また、演出制御用 CPU120 は、第 1 表示要素 001SG011 に高画質の画像データを用いるアイコン画像 001SG001A、001SG001B と、第 1 表示要素 001SG011 に低画質の画像データを用いるアイコン画像 001SG001C と、を表示可能であり、アイコン画像 001SG001C の第 1 表示要素 001SG011 を構成する画像は、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第 1 表示要素 001SG011 を構成する画像よりも画質が低い一方で、アイコン画像 001SG001C の第 2 表示要素 001SG012 を構成する画像と、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第 2 表示要素 001SG012 を構成する画像とはともに高画質で画質の差はほぼない。

10

このようにすることで、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C とを共通の期間に表示するときに、アイコン画像の一部である第 2 表示要素 001SG012 については、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C とで画質の差がほぼないことで、第 1 表示要素 001SG011 の画質の差を遊技者が認識し難くなるため、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C とを好適に表示することができる。

20

【0475】

また、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像は、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ画像及び背景画像の前面側に重複するように表示されている。このようにすることで、第 2 表示要素 001SG012 が第 1 表示要素 001SG011 よりも目立つため、第 1 表示要素 001SG011 の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【0476】

また、アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C における第 2 表示要素 001SG012 を構成する画像として、アイコン画像 001SG001A、001SG001B の第 1 表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ A、B の画像及び背景画像よりもさらに高画質な画像を表示する。このようにすることで、アイコン画像 001SG001A、001SG001B とアイコン画像 001SG001C とで画質の差がほぼない第 2 表示要素 001SG012 がより目立つため、第 1 表示要素 001SG011 の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

30

【0477】

また、演出制御用 CPU120 は、可変表示結果が大当りの場合は、はずれの場合よりも高い割合で、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C の第 2 表示要素 001SG012 の表示色を、通常色（例えば、白色）から赤色に変化させることで、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C の表示態様を変化させるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は第 2 表示要素 001SG012 の表示態様に注目するようになるので、第 1 表示要素 001SG011 の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

40

【0478】

また、演出制御用 CPU120 は、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C を表示するときに、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ A～C の画像及び背景画像を表示してから所定時間が経過した後で、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像を表示し、アイコン画像 001SG001C の表示を終了する場合、第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種画像を表示した状態で、第 1 表示要素 001SG011 を構成する低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像の表示を終了した後、第 2 表示要素 001SG012 を構成する高画質の各種

50

画像の表示を終了する。このようにすることで、第1表示要素001SG011に注目させた上で、第2表示要素001SG012を後で表示することにより、第1表示要素001SG011の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【0479】

また、演出制御用CPU120は、各アイコン画像001SG001A、001SG001B、001SG001Cを表示するときに、低画質のアイコン画像001SG001Cの表示を開始した後に、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bの表示を開始する。このようにすることで、低画質の表示が含まれるアイコン画像001SG001Cが表示されたことを遊技者に認識させた上で、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bを後から表示することにより、アイコン画像001SG001Cが低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

10

【0480】

また、演出制御用CPU120は、高画質のアイコン画像001SG001A、001SG001Bを表示するときと、低画質のアイコン画像001SG001Cを表示するときとで、遊技効果ランプ9を共通の発光態様にて発光させる。このようにすることで、共通の態様による発光にて、第1表示要素001SG011の画質の差を遊技者が認識し難くすることができる。

【0481】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5Eにおいて、応援キャラクタMA、MBに対応する応援キャラクタ画像001SG031と、応援キャラクタMCに対応する応援キャラクタ画像001SG031とを、応援キャラクタが表示領域5Eの右側下部位置からフレームイン表示して左側に向けて走った後、1人、3人、5人のいずれかが応援ステージに滞在して応援する成功パターン（パターンPS2-1~9）と、いずれの応援キャラクタMA~MCも応援ステージを通過して表示領域5Eの左側下部からフレームアウトする失敗パターン（パターンPS1-1~3）と、により表示可能であり、応援キャラクタMA、MBについては、応援キャラクタMCよりも成功パターンで出現する頻度が高くなり、また、応援キャラクタMCについては、応援キャラクタMA、MBよりも失敗パターンで出現する頻度が高く、かつ、成功パターンでの大当たり信頼度が高くなるように、応援キャラクタMA~MCの出現割合を決定し、応援キャラクタMA、MBに対応する高画質の応援キャラクタ画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、応援キャラクタ画像001SG031の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像001SG033を表示する一方で、応援キャラクタMCに対応する低画質の応援キャラクタ画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、応援キャラクタ画像001SG031の手前側（上位の表示レイヤー）に小サイズのエフェクト画像001SG033よりも大きく、かつ、輝度が高い大サイズのエフェクト画像001SG034を表示し、低画質の応援キャラクタMCに対応する応援キャラクタ画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときは、高画質の応援キャラクタMA、MBに対応する応援キャラクタ画像001SG031を応援ステージ画像001SG030上にて停止表示するときよりも視認性が高い態様のエフェクト画像001SG034を表示する。

20

30

40

このようにすることで、応援キャラクタMA、MBは、移動表示が表示領域5E内で終了することが多いため、高画質の応援キャラクタMA、MBを好適に表示できる一方で、応援キャラクタMCは、移動表示が表示領域5E外で終了することが多いため、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。また、応援キャラクタMCが表示領域5E内で終了するときは、移動終了対応表示が目立つことで応援キャラクタMCが低画質であることを遊技者が認識し難くなるため、応援キャラクタMA、MBと応援キャラクタMCとを好適に表示することができる。

【0482】

また、演出制御用CPU120が、応援キャラクタの人数は0人、1人、3人、5人の順に大当たり期待度が高くなる、つまり、成功パターンの方が失敗パターンよりも大当たり期

50

待度が高くなるように、応援演出の実行の有無、応援キャラクタ種別、人数を所定の割合で決定する。このようにすることで、応援キャラクタMCが成功パターンにて表示されるか否かに注目させることができるため、遊技興趣が向上する。

【0483】

また、演出制御用CPU120は、応援キャラクタMA、MBに対応する高画質の応援キャラクタ画像001SG031を動画表示するとき、つまり、画質が目立ちにくいときは第2高解像度データに基づいて動画表示し、高画質の応援キャラクタ画像001SG031を静止表示するとき、つまり、画質が目立ちやすいときは第1高解像度データに基づいて動画表示する。このようにすることで、画質の劣化を意識させずにデータ容量を削減することができる。

10

【0484】

また、応援キャラクタMCに対応する低画質の応援キャラクタ画像001SG031を表示しているときでも、表示エリア5SL、5SRや保留表示エリア5Hには、応援キャラクタ画像001SG031よりも高画質の保留表示画像等が常に手前側（上位の表示レイヤー）に表示される。このようにすることで、保留表示エリア5Hなどに注目させることで、応援キャラクタMCが低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0485】

また、低画質の応援キャラクタ画像001SG031の方が、高画質の応援キャラクタ画像001SG031よりも多くの複数の応援キャラクタ画像001SG031が滞在するようにすることで、個々の応援キャラクタ画像001SG031が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

20

【0486】

また、表示領域5Eにおいて、キャラクタ画像001SG021Aを表示するスーパーリーチ演出Aやキャラクタ画像001SG021Bを表示するスーパーリーチ演出Bと、キャラクタ画像001SG021Cを表示するスーパーリーチ演出Cと、を実行可能であり、スーパーリーチ演出A、Bにおいては、表示領域5Eにキャラクタ画像001SG021A、001SG021Bを表示するスーパーリーチ演出画像001SG003を表示し、スーパーリーチ演出Cにおいては、所定表示領域001SG023にキャラクタ画像001SG021Cを表示するスーパーリーチ演出画像001SG003を表示するとともに、特殊表示領域001SG024に、所定表示領域001SG023に表示される背景画像001SG022Cの一部を引き伸ばして拡大表示する。

30

このようにすることで、高画質のスーパーリーチ演出画像は表示領域5Eの広域に大きく表示されるため、キャラクタ画像001SG021A、001SG021Bを好適に表示できる一方で、低画質のスーパーリーチ演出画像は所定表示領域001SG023に小さく表示されるため、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。また、所定表示領域001SG023の周辺の空き領域に背景画像001SG022Cの一部が表示されることで、スーパーリーチ演出画像001SG003の表示領域の大きさの違いによる違和感を低減することができる。

【0487】

また、演出制御用CPU120は、所定表示領域001SG023における背景画像001SG022Cの動画表示と、特殊表示領域001SG024においても背景画像001SG022Cを動画表示とを連動させる。このようにすることで、表示上の違和感を低減することができる。

40

【0488】

また、画像表示装置5の表示領域5Eの下部に設けられた保留表示エリア5Hに表示される保留表示画像001SG025は、スーパーリーチ演出Cの実行期間において、所定表示領域001SG023及び特殊表示領域001SG024の手前側（上位の表示レイヤー）に重複して表示されるとともに、保留表示画像001SG025の一部は、所定表示領域001SG023と特殊表示領域001SG024との境界の少なくとも一部に表示されている。このようにすることで、所定表示領域001SG023と特殊表示領域0

50

0 1 S G 0 2 4 との境界が保留表示画像 0 0 1 S G 0 2 5 により隠れることにより遊技者が認識し難くなるため、表示上の違和感を低減することができる。

【 0 4 8 9 】

また、特殊表示領域 0 0 1 S G 0 2 4 に表示される背景画像は、所定表示領域 0 0 1 S G 0 2 3 に表示される低画質の背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C の一部を引き伸ばして拡大表示することで解像度が低下して、認識度合いが低い態様で表示されることで、関連表示が目立ちすぎないように背景画像 0 0 1 S G 0 2 2 C を好適に表示できる。

【 0 4 9 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、応援キャラクタ画像と背景画像との双方がアニメーション画像である場合、双方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）の少なくとも一部が共通している（アニメーション画像で共通または実写画像で共通している）場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化しやすいため、遊技者が認識し易い太線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 を表示する一方で、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、線幅が狭く境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 を表示する。

このようにすることで、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 によって、応援キャラクタ画像が背景画像に同化して見えることを抑制できるため、応援キャラクタ画像を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 の態様を切り替えることで、応援キャラクタ画像が過剰に強調されることを抑制しつつ、応援キャラクタ画像と背景表示とを好適に表示することができる。

【 0 4 9 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、応援キャラクタ画像と背景画像との双方がアニメーション画像である場合、双方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）の少なくとも一部が共通している（アニメーション画像で共通または実写画像で共通している）場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化しやすいため、遊技者が認識し易い太線の境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 を表示する一方で、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難いため、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 1 、 0 0 1 S G 0 4 2 を表示しない。

このようにすることで、境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 によって、応援キャラクタ画像が背景画像に同化して見えることを抑制できるため、応援キャラクタ画像を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界線画像 0 0 1 S G 0 4 2 を表示したり非表示としたりすることで、応援キャラクタ画像が過剰に強調されることを抑制しつつ、応援キャラクタ画像と背景表示とを好適に表示することができる。

【 0 4 9 2 】

つまり、特徴部 0 0 1 S G における境界表示は、所定画像（例えば、応援キャラクタ画像）の少なくとも一部を背景画像に重複するように表示する場合に、所定画像と背景画像の表示要素の少なくとも一部が共通するときと共通しないときとで、境界表示の表示態様を変化させる、または境界画像を表示または非表示とすることを特徴としている。例えば、背景画像との画質が所定画像と同等または略同等の場合と、背景画像の画質が所定画像と異なる場合とで、境界表示の線幅が変化したり、境界表示を表示または非表示とすることを特徴としているため、所定画像を背景画像に重複するように表示する場合に常に同じ表示態様で表示する場合に比べて、所定画像を好適に表示することができる。

【 0 4 9 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、応援キャラクタ画像と背景画像とのうち一方がアニメーション画像で他方が実写画像である場合など、応援キャラクタ画像と背景画像との表示要素（画像の性質）が共通しない場合は、応援キャラクタ画像が背景画像に同化し難い

10

20

30

40

50

ため、線幅が狭く境界線画像 001SG041 よりも遊技者が認識し難い細線の境界線画像 001SG042 を表示するか、境界線画像 001SG041、001SG042 を表示しないことで、境界線画像 001SG041、001SG042 に関する加工の手間や処理の負担を軽減することができる。

【0494】

また、低画質の画像データを用いて応援キャラクタ画像が表示されるときは、境界線画像 001SG041、001SG042 が表示されず、低画質の画像データを用いて応援キャラクタ画像が表示されるときは、境界線画像 001SG041、001SG042 が表示されることで、低画質の画像データを用いた応援キャラクタ画像を好適に表示することができる。

10

【0495】

また、背景表示画像と応援キャラクタ画像とは、異なる表示データにもとづいて表示されることで、境界線画像によって、応援キャラクタ画像が背景表示と同化して見えることを抑制できるため、応援キャラクタ画像を好適に表示することができる。また、背景表示の種類に応じて境界線画像の態様を切り替えることで、応援キャラクタ画像が過剰に強調されることを抑制しつつ、応援キャラクタ画像と背景表示画像とを好適に表示することができる。

【0496】

また、実写画像を表示しているときに実写画像の応援キャラクタ画像を表示する場合、該応援キャラクタ画像が高画質であるかによらず境界線画像が表示され、実写画像を表示しているときにアニメーション画像を表示する場合、高画質のアニメーション画像である場合は境界線画像が表示されず、低画質のアニメーション画像である場合は境界線画像が表示されるようにする。このようにすることで、キャラクタ画像の画質に応じて、境界線画像を好適に表示することができる。

20

【0497】

(変形例1)

次に、特徴部 001SG の変形例 1 について、図 11 - 33 に基づいて説明する。図 11 - 33 は、(A) ~ (D) は特徴部 001SG の変形例 1 を示す図である。

【0498】

前記特徴部 001SG では、図 11 - 16 にて説明した発展先示唆演出においては、各アイコン画像 001SG001A、001SG001B、001SG001C を表示するときに、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ A ~ C の画像及び背景画像を表示してから所定時間が経過した後で、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 11 - 33 (A) (B) に示すように、アイコン画像 001SG001C においては、第 1 表示要素 001SG011 を構成する低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像を、フェードイン態様にて画像の詳細が見えにくい態様にて表示した後、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像を表示する一方で、アイコン画像 001SG001B においては、図 11 - 33 (C) に示すように、第 1 表示要素 001SG011 を構成する高画質のキャラクタ C の画像及び背景画像を表示した後、図 11 - 33 (D) に示すように、第 2 表示要素 001SG012 を構成する各種画像を表示するようにしてもよい。

30

40

【0499】

すなわち、アイコン画像 001SG001B とアイコン画像 001SG001C とで、第 1 表示要素 001SG011 を構成するキャラクタ画像及び背景画像の表示時間が共通の場合において、低画質のキャラクタ C の画像及び背景画像については、表示時間のうちの一部の期間をフェードイン表示態様として詳細が見えにくい態様とする一方で、高画質のキャラクタ B の画像及び背景画像については、表示時間の全てで画像が見えやすい態様にて表示することで、キャラクタ C の画像及び背景画像が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0500】

50

(変形例 2)

次に、特徴部 001SG の変形例 2 について、図 11-34 に基づいて説明する。図 11-34 は、(A)~(D) は特徴部 001SG の変形例 2 を示す図である。

【0501】

前記特徴部 001SG では、図 11-22 にて説明した応援演出においては、各応援キャラクター MA~MC 各々に対応する応援キャラクター画像 001SG031 は、それぞれ個別の演出パターンとして出現する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 11-34 (A) に示すように、演出パターンとして、応援キャラクター MA、MB に対応する応援キャラクター画像 001SG031 と、応援キャラクター MC に対応する応援キャラクター画像 001SG031 と、が共通の期間にて出現する演出パターンを含んでもよい。

10

【0502】

このように、応援キャラクター MA、MB に対応する高画質の応援キャラクター画像 001SG031 と、応援キャラクター MC に対応する低画質の応援キャラクター画像 001SG031 と、を共通の期間に表示する場合、例えば、高画質の応援キャラクター画像 001SG031 と低画質の応援キャラクター画像 001SG031 とで、応援ステージ画像 001SG030 上に停止表示する態様を異ならせてもよい。

【0503】

具体的に説明すると、例えば、図 11-34 (A) に示すように、応援キャラクター MA、MB に対応する高画質の応援キャラクター画像 001SG031 と、応援キャラクター MC に対応する低画質の応援キャラクター画像 001SG031 と、を左右方向に高速でスクロール表示(移動表示)した後、応援キャラクター MA、MB に対応する高画質の応援キャラクター画像 001SG031 については、図 11-34 (B) に示すように、応援ステージ画像 001SG030 上に停止表示する直前に、スローダウン態様にて徐々に移動速度を低下させて表示した後、図 11-34 (C) に示すように、応援ステージ画像 001SG030 上に停止表示する一方で、応援キャラクター MC に対応する低画質の応援キャラクター画像 001SG031 については、図 11-34 (D) に示すように、応援ステージ画像 001SG030 上に停止表示する直前に、低速で移動表示するスローダウン態様にて表示せずに応援ステージ画像 001SG030 上に停止表示するようにしてもよい。

20

【0504】

このようにすることで、応援キャラクター MA、MB に対応する高画質の応援キャラクター画像 001SG031 については、応援キャラクター MC に対応する低画質の応援キャラクター画像 001SG031 よりも低速で表示される時間が長くなり目立つ一方で、応援キャラクター MC に対応する低画質の応援キャラクター画像 001SG031 は低速で表示される時間がないので、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

30

【0505】

(変形例 3)

次に、特徴部 001SG の変形例 3 について、図 11-35 に基づいて説明する。図 11-35 は、(A)(B) は特徴部 001SG の変形例 3 を示す図である。

【0506】

前記特徴部 001SG では、図 11-28 にて説明したカットイン演出においては、高画質のキャラクター A に対応するキャラクター画像 001SG021A やキャラクター B に対応するキャラクター画像 001SG021B と、低画質のキャラクター C に対応するキャラクター画像 001SG021C とがそれぞれ個別の演出パターンとして出現する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、低画質のキャラクター C に対応するキャラクター画像 001SG021C が表示された後、高画質のキャラクター B に対応するキャラクター画像 001SG021B が表示される演出パターンを含んでもよい。

40

【0507】

このように、高画質のキャラクター B に対応するキャラクター画像 001SG021B と、低画質のキャラクター C に対応するキャラクター画像 001SG021C と、を共通の期間に

50

表示する場合、例えば、図 11 - 35 (A) に示すように、低画質のキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 001SG021C と、高画質のカットイン表示用の背景画像 001SG071 及び期待度を示す「GOGO!」の文字画像 001SG073 を表示領域 5E の左側に表示するとともに、表示領域 5E の右側にカットイン表示用の背景画像 001SG072 を表示した後に、図 11 - 35 (B) に示すように、表示領域 5E の右側に、高画質のキャラクタ B に対応するキャラクタ画像 001SG021B と、高画質のカットイン表示用の背景画像 001SG075 及び期待度を示す「熱い!」の文字画像 001SG074 を表示するようにすることが好ましい。

【0508】

このようにすることで、後から表示した高画質のキャラクタ B に対応するキャラクタ画像 001SG021B の方に注目しやすくなることで、先に表示された低画質のキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 001SG021C が目立ちにくくなるので、低画質のキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 001SG021C にエフェクト画像を表示しなくても、低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

10

【0509】

また、図 11 - 35 (A) に示すように、低画質のキャラクタ C に対応するキャラクタ画像 001SG021C の背景画像として、高画質の背景画像 001SG071 及び期待度を示す「GOGO!」の文字画像 001SG073 を表示することで、キャラクタ画像 001SG021C が低画質であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【0510】

20

また、図 11 - 35 (B) に示すように、高画質のキャラクタ B に対応するキャラクタ画像 001SG021B の背景画像として、高画質の背景画像 001SG075 及び「GOGO!」の文字画像 001SG073 よりも大きい文字画像 001SG074 を表示することで、遊技者はより高画質で大きな文字画像 001SG074 に注目しやすくなる。

【0511】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 001SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0512】

(変形および応用に関する説明)

30

また、前記特徴部 001SG では、高画質の第 1 種別画像 (例えば、キャラクタ画像 001SG021A、001SG021B など) と該第 1 種別画像よりも低画質の第 2 種別画像 (例えば、キャラクタ画像 001SG021C など) とを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高画質の第 1 種別画像と低画質の第 2 種別画像との間の中画質の第 3 種別画像や、高画質の第 1 種別画像よりもさらに高画質な最高種別あるいは低画質の第 2 種別画像よりもさらに低画質の最低種別の画像を、これら各種別に応じた態様にて表示するようにしてもよい。

【0513】

また、前記特徴部 001SG では、低画質な第 2 種別画像 (例えば、キャラクタ画像 001SG021C や応援キャラクタ画像 001SG031) に、該第 2 種別画像を強調表示するためのエフェクト画像を重複して表示することにより、低画質の第 2 種別画像であることを遊技者が認識し難くする (第 2 種別画像を視認し難いようにする) 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、エフェクト画像は、低画質の画像よりも目立つ態様で表示可能な画像であれば、低画質の第 2 種別画像に重複しないように該第 2 種別画像の周辺に隣接して表示したり、低画質の第 2 種別画像から離れた領域に表示したりするようにしてもよい。

40

【0514】

つまり、上記したエフェクト画像 001SG033、001SG034、001SG053 は、応援キャラクタ画像 001SG031 やキャラクタ画像 001SG021C などの第 2 種別画像よりも目立つ態様で表示される画像、または第 2 種別画像をより目立ちに

50

くくする態様で表示される画像であれば、第２種別画像を強調するための画像でなくてもよく、表示態様は種々に変更可能であり、例えば、文字画像や図柄画像や装飾画像などであってもよい。また、第２種別画像をより目立ちにくくする態様で表示される画像の場合、第２種別画像と画質が同等または略同等であってもよいし、第２種別画像よりも目立つ態様で表示される画像の場合は、少なくとも第２種別画像よりも高画質の画像であることが好ましい。

【０５１５】

さらに、低画質な第２種別画像に重複または周辺などに該第２種別画像の表示に用いる画像データとは別の画像データを用いてエフェクト画像を表示することだけでなく、低画質な第２種別画像を特殊処理（例えば、モノクロ表示処理、ネガポジ表示処理、歪み表示処理など）により表示態様を変化させることにより、低画質な第２種別画像であることを遊技者が認識し難くするようにしてもよい。また、高画質な第１種別よりも低画質な第２種別の画像データに対して上記のような特殊処理を付加する割合を高くするようにすることが好ましい。さらに、特殊処理が付加されたときの方が、特殊効果が付加されないときよりも有利状態に制御される割合が高くなるようにすることで、遊技者は特殊処理により画像が変化することに注目しやすくなるため、低画質の画像であることを遊技者が認識し難くすることができる。

【０５１６】

また、前記特徴部００１ＳＧでは、キャラクタ画像などを動画表示する場合において、低画質のキャラクタ画像と高画質のキャラクタ画像とで、単位時間あたりに処理させる表示フレーム数（静止画像数、コマ数）、つまり、フレームレートは同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低画質のキャラクタ画像と高画質のキャラクタ画像とでフレームレートを異ならせてもよい。特に、低画質のキャラクタ画像の方が高画質のキャラクタ画像を動画表示するときよりもフレームレートが高くなるようにしてもよい。

【０５１７】

また、前記特徴部００１ＳＧでは、第１種別画像や第２種別画像の一例として、人物を撮影した実写画像や人物を模したアニメーション画像を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１種別画像や第２種別画像は、人物だけでなく、動物などの生物、あるいは、風景や構造物（例えば、演出用の可動体やパチンコ遊技機の盤面など）を撮影した実写画像やアニメーション画像などであってもよい。第１種別画像や第２種別画像として表示する表示対象物は人物以外であってもよい。

【０５１８】

また、前記特徴部００１ＳＧでは、スーパーリーチ演出Ａ～Ｃにおいて、発展先示唆演出、応援演出、カットイン演出などが実行可能とされ、各演出において低画質の第２種別画像であることを遊技者が認識し難くするための特徴表示を、各演出にて個別に例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低画質の第２種別画像であることを遊技者が認識し難くするための特徴表示を、他の演出にて実行可能としてもよい。つまり、発展先示唆演出、応援演出、カットイン演出各々において低画質の第２種別画像であることを遊技者が認識し難くするために実行可能とした特徴表示を、他の演出にて実行可能としてもよい。また、これら複数の演出のうち少なくとも２つを共通の期間に表示可能としてもよい。

【０５１９】

また、前記特徴部００１ＳＧでは、応援演出において、背景表示（例えば、背景画像００１ＳＧ０２２Ａ～００１ＳＧ０２２Ｃ）は、所定表示（例えば、応援キャラクタ画像００１ＳＧ０３１）の背面側（下位の表示レイヤー）に表示される画像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、背景表示は、所定表示の少なくとも一部に接するように表示される画像であればよく、必ずしも所定表示の背面側（下位の表示レイヤー）に画像が表示されているものでなくてもよい。例えば、背景表示の一部に設けられた非表示部に所定表示が重複せずに表示されてもよい。また、所定表示や背景表示は動

10

20

30

40

50

画表示ではなく静止表示されるものでもよい。

【 0 5 2 0 】

また、前記特徴部 0 0 1 S G では、応援演出において、表示領域 5 E（特別表示領域）内を移動表示した後に該表示領域 5 E 内で移動表示を終了する成功パターン（第 1 表示パターン）と、表示領域 5 E（特別表示領域）内を移動表示した後に該表示領域 5 E 外へ移動表示する失敗パターン（第 2 表示パターン）と、で応援キャラクタ M A ~ M C を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動表示の対象となる画像は応援キャラクタ M A ~ M C に限定されるものではなく、例えば、図柄などの可変表示画像など種々に変更可能である。

【 0 5 2 1 】

また、特別表示（画像）が特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域内で移動表示を終了する第 1 表示パターンとは、特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域内の所定の領域にて停止表示（静止表示）されるものだけでなく、画像の表示態様は変化（例えば、動作）しているが所定の領域に留まることで移動表示を終了するもの等が含まれる。また、特別表示（画像）が特別表示領域内を移動表示した後に該特別表示領域外へ移動表示する第 2 表示パターンとは、特別表示領域外へ移動表示するものであれば、最終的に移動表示を終了してもしなくてもよい。

【 0 5 2 2 】

例えば、上記応援演出における失敗パターンの場合、特別表示領域が表示領域 5 E であるため、応援キャラクタ M A ~ M C が応援ステージを通過して表示領域 5 E の左側下部からフレームアウトすることで特別表示領域外へ移動表示する形態であるが、第 1 特別表示や第 2 特別表示が移動表示可能な特別表示領域が、表示領域 5 E 内における画面右端から応援ステージまでの領域（表示領域 5 E よりも小さい表示領域）である場合、応援キャラクタ M A ~ M C が応援ステージを通過することで特別表示領域外へ移動表示する形態となる。また、応援キャラクタ M A ~ M C が特別表示領域外へ移動表示した後は、フレームアウトにより移動表示が終了してもよいし、フレームアウトするまでに消去表示やフェードアウト表示されることで移動表示が終了してもよい。また、スクロール表示が継続することで特別表示領域内や特別表示領域外で移動表示が終了しないものでもよい。

【 0 5 2 3 】

また、第 1 種別画像である応援キャラクタ M A、M B が応援ステージ上に停止表示されるときと、第 2 種別画像である応援キャラクタ M C が応援ステージ上に停止表示されるときとで、エフェクト画像が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 種別画像である応援キャラクタ M A、M B が応援ステージ上に停止表示されるときにはエフェクト画像を表示しないようにしてもよい。

【 0 5 2 4 】

また、前記特徴部 0 0 1 S G では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄、表示エリア 5 S L に表示される第 4 図柄画像や保留表示画像、表示エリア 5 S R に表示される小図柄は、数字や記号などの図柄の種類を識別するための識別情報に用いる画像であるため、上記した各種演出にて表示されるキャラクタ画像や背景画像などの演出画像よりも高画質の画像とされ、上記した各種演出においてキャラクタ画像や背景画像などが表示されるときに限らず、常に演出画像の手前側（上位の表示レイヤー）に表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各種演出にて表示される演出画像のうち最も高画質な演出画像と同等または略同等の画質にて表示するようにしてもよい。

【 0 5 2 5 】

また、前記特徴部 0 0 1 S G では、応援演出において、表示要素（例えば、画質など）が異なる複数種類の応援キャラクタ M A ~ M C のうちいずれかの応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、複数種類の応援キャラクタ M A ~ M C 各々に対応する応援キャラクタ画像 0 0 1 S G 0 3 1 を、共通の期間にわたり応援ステージ画像 0 0 1 S G 0 3 0 上に表示してもよく

10

20

30

40

50

、この場合、背景画像の種別に応じて、応援キャラクターMA～MC各々に対応する応援キャラクター画像001SG031に表示される境界画像の表示態様が異なったり、境界表示の表示が必要な応援キャラクターと境界表示の表示が不要な応援キャラクターとが混在することになる。

【0526】

また、境界表示の表示が必要な応援キャラクターと境界表示の表示が不要な応援キャラクターとを共通の期間に表示する場合、境界表示の表示が必要な応援キャラクターの方を、境界表示の表示が不要な応援キャラクターよりも上位の表示レイヤーに表示したり、遊技者が認識し易い態様で表示するようにすることが好ましい。

【0527】

また、境界表示の表示が必要な応援キャラクターと境界表示の表示が不要な応援キャラクターとを共通の期間に表示する場合、双方の応援キャラクターに境界表示を表示するようにして表示態様を統一するようにしてもよく、このようにすることで、境界表示が表示される応援キャラクターと境界表示が表示されない応援キャラクターとが混在することによる違和感を防止することができる。

【0528】

また、遊技者にとって有利な有利状態とは、パチンコ遊技機1においては、大当たり遊技状態、確変状態、時短状態などだけでなく、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、

【0529】

また、前記特徴部001SGでは、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、CPU103は、所定条件（例えば、ステップS6の初期化処理においてRAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900回など）行われたことに基づいて、大当たり遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウンタは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100回）とは異なってもよい。

【0530】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用CPU120は、キャラクター画像001SG021A、001SG021B、001SG021Cなどの表示を実行可能としてもよい。

【0531】

また、前記特徴部001SGでは、大当たりの報知としてキャラクター画像001SG021A、001SG021B、001SG021Cなどを表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、高画質のキャラクター画像001SG021A、001SG021Bの表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、低画質のキャラクター画像001SG021Cの表示により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

【0532】

また、前記特徴部001SGでは、パチンコ遊技機として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機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、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入

10

20

30

40

50

賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【 0 5 3 3 】

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 などを例示しているが、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。

10

【 0 5 3 4 】

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。

【 0 5 3 5 】

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。

20

【 0 5 3 6 】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【 符号の説明 】

【 0 5 3 7 】

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

30

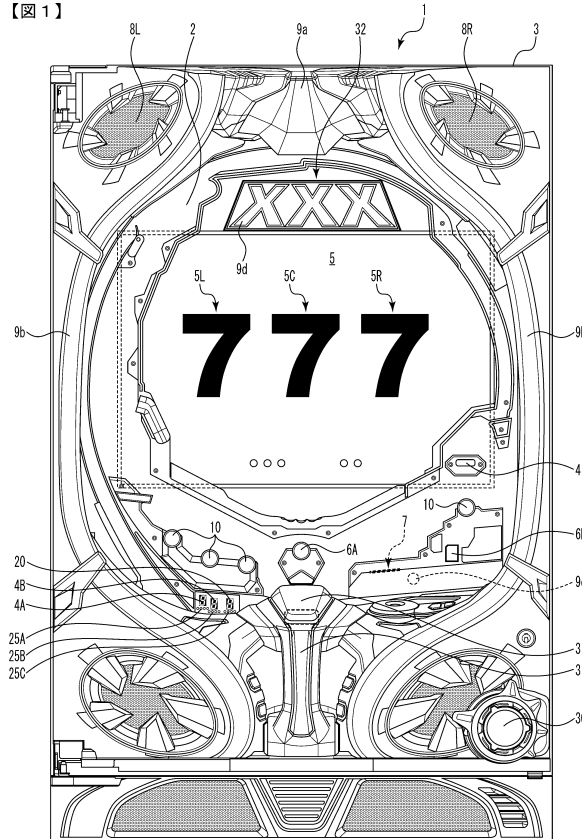
40

50

【図面】

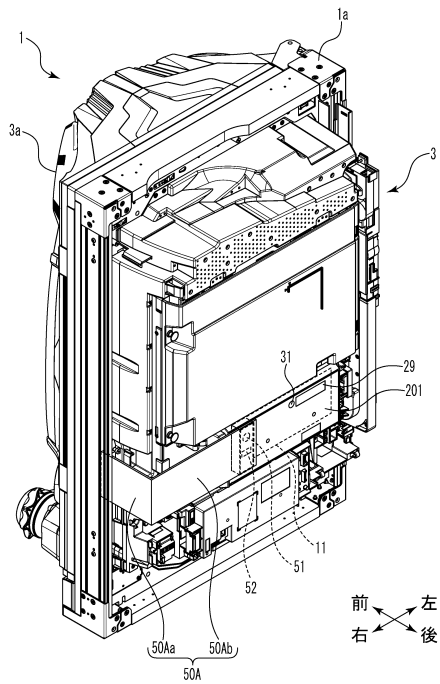
【 図 1 】

【图 1】



【圖 2】

【図 2】

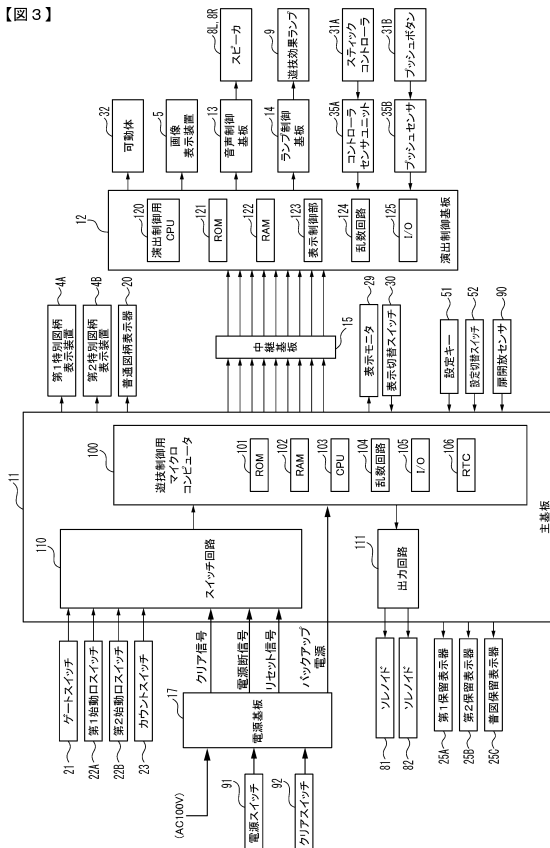


10

20

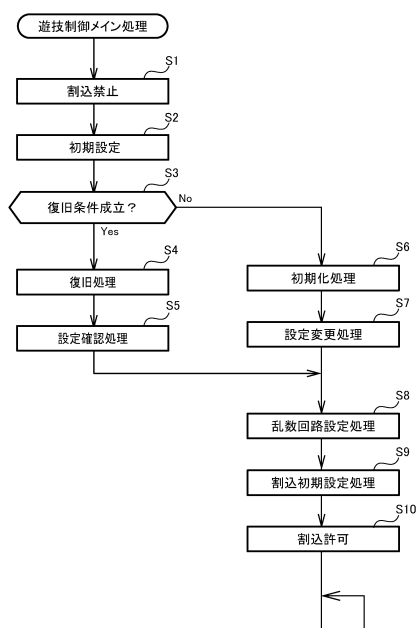
【圖 3】

【図3】



【 図 4 】

【図 4】



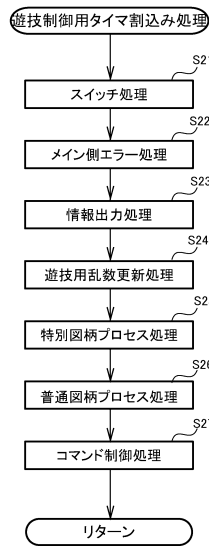
30

40

50

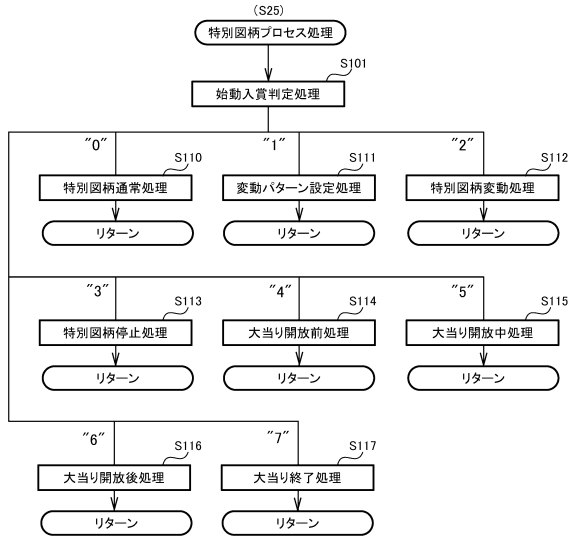
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

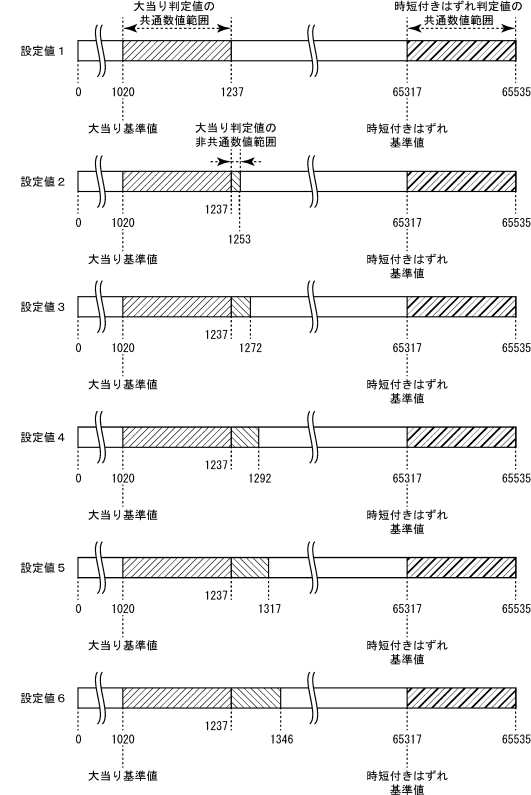
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

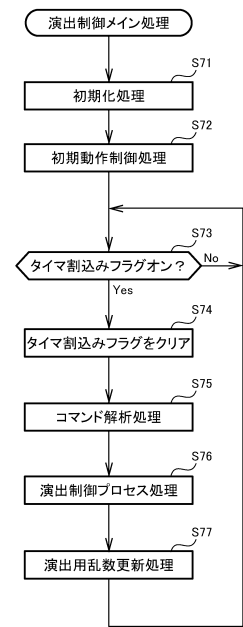
30

40

50

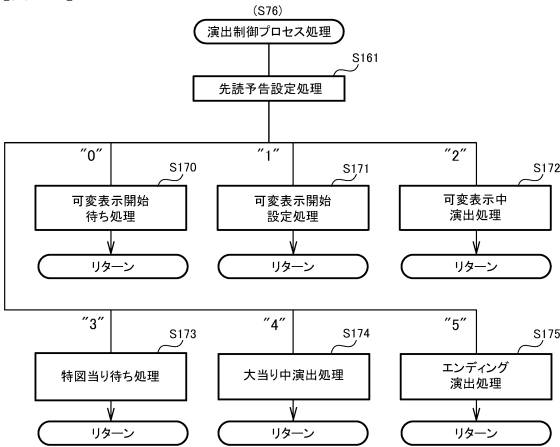
【図 9】

【図 9】



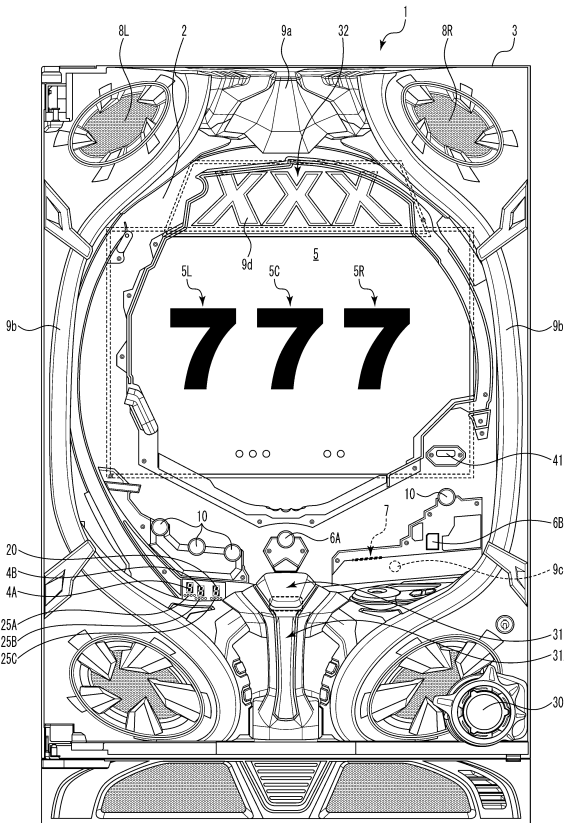
【図 10】

【図 10】



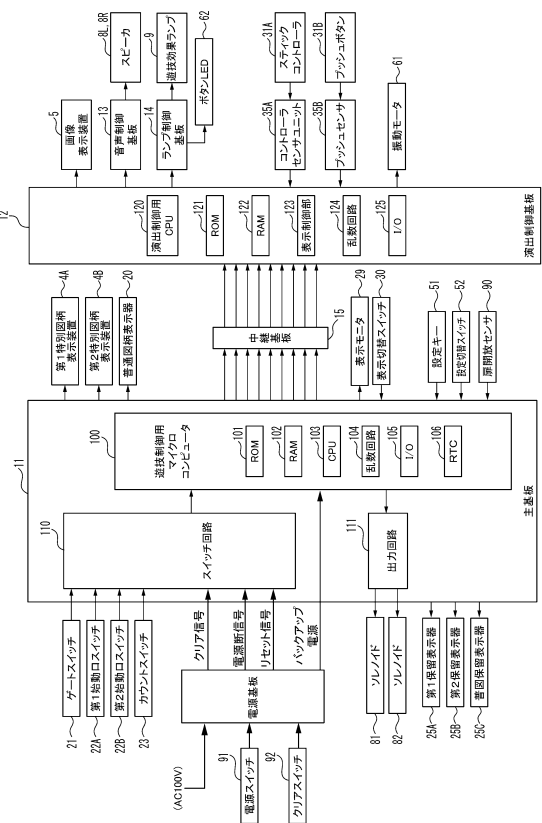
【図 11 - 1】

【図 11-1】 特徴部 001SG



【図 11 - 2】

【図 11-2】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
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
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(A)表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

(A)大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチγ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	70000	スーパーリーチγ(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りCor小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	-	-	-	40	40	40	40
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	-	-	-	7	7	7	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	350	200	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	347	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	250	400	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定機数)

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A) SPIリーチの流れ



(B) SPIリーチ演出の種別

演出種別	内容	キャラクタ種別	期待度
SPIリーチ演出A(SPIリーチα用)		キャラクタA	低
SPIリーチ演出B(SPIリーチβ用)	キャラクタが楽曲を熱唱する動画演出、歌い切れれば成功(大当り)、歌い切れなければ失敗(はずれ)	キャラクタB	中
SPIリーチ演出C(SPIリーチγ用)		キャラクタC	高

(C) 各種演出の種別

演出種別	内容	パターン	演出態様
発展先示唆演出	キャラクタA～C各々に対応するアイコン画像が表示された後、ルーレット表示で停止したアイコン画像により発展先のSPIリーチ演出種別を示唆	パターンPH-1(SPIリーチα用)	キャラクタAのアイコン画像で停止
		パターンPH-2(SPIリーチβ用)	キャラクタBのアイコン画像で停止
		パターンPH-3(SPIリーチγ用)	キャラクタCのアイコン画像で停止
応援演出	5人の応援キャラクタが画面右側から順番にフレイムイン、左側に向けて走った後、応援ステージに滞在した応援キャラクタが、背景で歌唱しているキャラクタを応援する演出。応援するキャラクタの種別(アニメ＜実写(高画質)＞＜実写(低画質)＞)、応援する人数(少＜多)により期待度が異なる	パターンPS1-1～3	＜応援失敗パターン＞ 全ての応援キャラクタが応援ステージを通過してフレイムアウト。
		パターンPS2-1～9	＜応援成功パターン＞ 所定数の応援キャラクタが応援ステージに滞在(滞在しないキャラクタは通過してフレイムアウト)
カットイン演出	SPIリーチ演出A～C各々に対応するキャラクタ画像がカットイン表示。カットイン画像の種別、大きさ(小＜大)により期待度を示唆。キャラクタCについてはエフェクト画像の色(青＜緑＜赤)でも期待度を示唆	パターンPNI-12-1(SPIリーチα用)	キャラクタAのカットイン画像
		パターンPNI-22-2(SPIリーチβ用)	キャラクタBのカットイン画像
		パターンPNI-32-3～5(SPIリーチγ用)	キャラクタCのカットイン画像
決め演出	ブッシュボタン操作により可動体が落下するか否かにより可変表示結果を告知	パターンPK-1(はずれ用)	可動体落下せずはズレを確定報知
		パターンPK-2(大当り用)	可動体落下して大当りを確定報知

【図 1 1 - 1 0】

【図 1 1 - 1 0】

(A) 応援演出種別(SPIリーチ演出の種別によらず抽選にて決定)

演出種別	失敗/成功	滞在応援キャラクタ数	種別	期待度
パターンPSP-0	非実行			低
パターンPSP1-1	失敗	0	応援キャラクタMA	↑
パターンPSP1-2	失敗	0	応援キャラクタMB	
パターンPSP1-3	失敗	0	応援キャラクタMC	
パターンPSP2-1	成功	1	応援キャラクタMA	
パターンPSP2-2	成功	3	応援キャラクタMA	
パターンPSP2-3	成功	5	応援キャラクタMA	
パターンPSP2-4	成功	1	応援キャラクタMB	
パターンPSP2-5	成功	3	応援キャラクタMB	
パターンPSP2-6	成功	5	応援キャラクタMB	
パターンPSP2-7	成功	1	応援キャラクタMC	↓
パターンPSP2-8	成功	3	応援キャラクタMC	
パターンPSP2-9	成功	5	応援キャラクタMC	

(B) 各応援キャラクタの出現割合

パターン	大当り	はずれ
応援キャラクタMA→失敗	2	25
応援キャラクタMB→失敗	3	25
応援キャラクタMC→失敗	15	30
応援キャラクタMA→成功	35	15
応援キャラクタMB→成功	40	9
応援キャラクタMC→成功	5	1

(数値は%)

※応援キャラクタMA、MB(高画質)→応援キャラクタMCよりも成功パターンで出現する頻度は高い
※応援キャラクタMC(低画質)→応援キャラクタMA、MBよりも失敗パターンで出現する頻度は高い。
成功パターンでの信頼度は高い

10

20

30

40

50

【 ㊦ 1 1 - 1 1 】

【图 1 1-1 1】

カットイン演出種別







パターン	キャラクタ種別	カットイン 画像サイズ	エフェクト	期待度
パターンPN1-0	非実行			低 ↑
パターンPN1-1	キャラクタA (アニメ/高画質)	小	無	
パターンPN1-2	キャラクタB (実写/高画質)		無	
パターンPN1-3	キャラクタC (実写/低画質)		無	
パターンPN2-1	キャラクタA (アニメ/高画質)	大	無	
パターンPN2-2	キャラクタB (実写/高画質)		無	
パターンPN2-3	キャラクタC (実写/低画質)		有(青)	
パターンPN2-4			有(緑)	
パターンPN2-5			有(赤)	
				高 ↓

※SPIリーチ演出Aの場合はキャラクタAに対応するパターンPN1-1、PN2-1のいずれかを決定
 ※SPIリーチ演出Bの場合はキャラクタBに対応するパターンPN1-2、PN2-2のいずれかを決定
 ※SPIリーチ演出Cの場合はキャラクタCに対応するパターンPN1-3、PN2-3～5のいずれかを決定

【 図 1 1 - 1 2 】

【图 1 1-1 2】

(A)各種演出にて使用されるキャラクター種別の一例

機別		キャラクタA		キャラクタB		キャラクタC	
表示仕様							
画像サイズ	小	大	小	大	小	大	大
データ型	今作品のために新たに作成されたデータ	今作品のために新たに作成されたデータ	今作品のために新たに作成されたデータ	今作品のために新たに作成されたデータ	過去作品にて使用されていたデータを活用	小サイズ画像を大きく伸ばし	
画質	高	高	高	高	低	最低	
画質(画素数)	高 (512x512画素)	高 (512x512画素)	高 (512x512画素)	高 (512x512画素)	低 (128x128画素)	最低 (128x128画素)	

(B) 応援キャラクターの一例

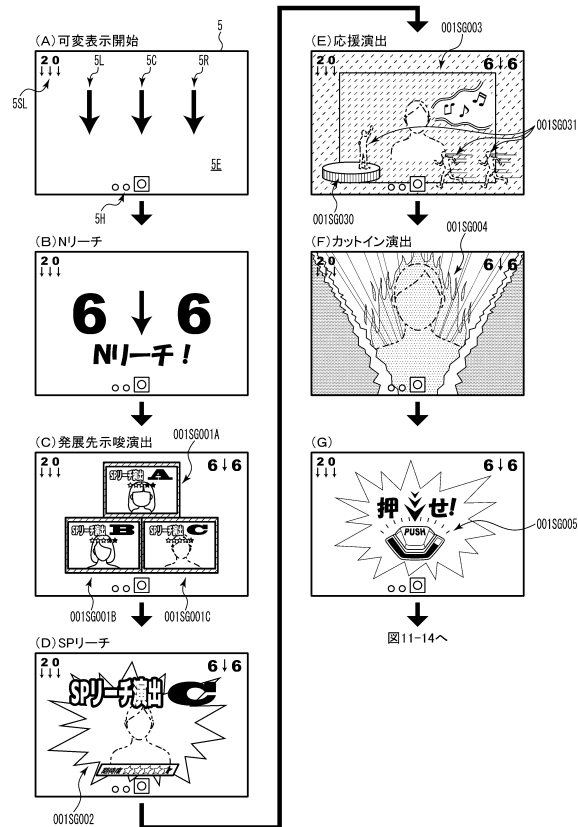
種別	応援キヤラクMA	応援キヤラクMB	応援キヤラクMC
表示資料			
画像	アニメ画像	実写人物画像	実写人物画像
サイズ	小	小	小
画像データ	今作品のために新たに作成されたデータ		
画質(解像度)	高 (高解像度)	低 (低解像度)	低 (低解像度)

10

【 図 1 1 - 1 3 】

【图 11-13】

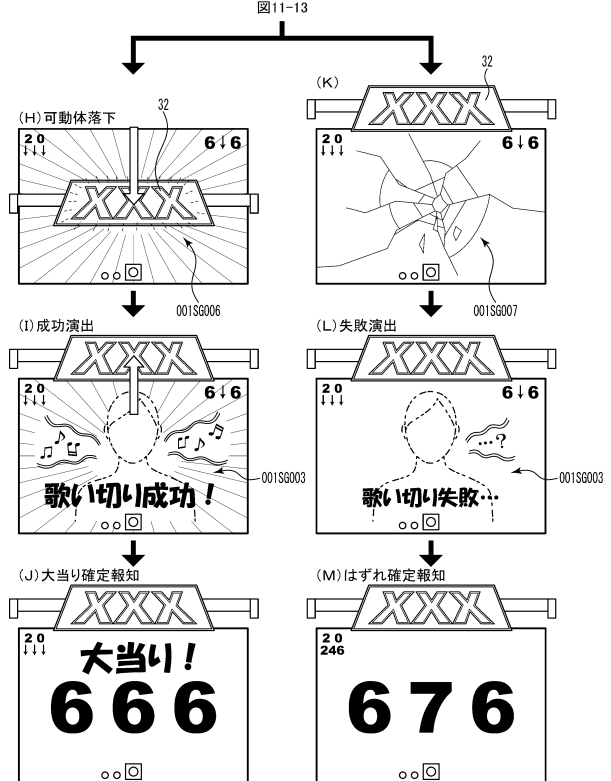
SPリーチの演出動作例



【 図 1 1 - 1 4 】

【图 11—14】

图 11-13



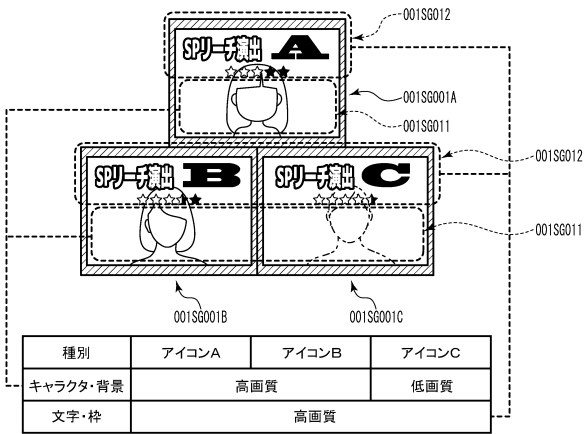
20

30

40

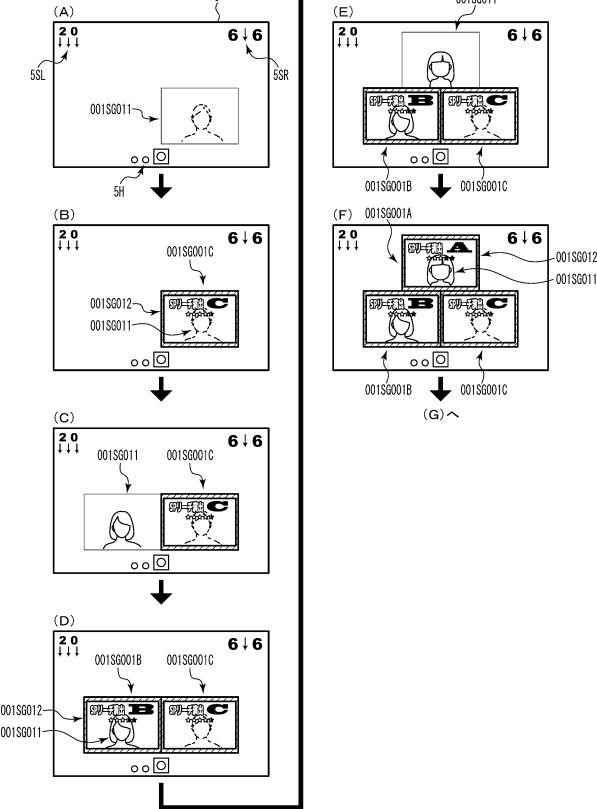
【図 11 - 15】

【図 11 - 15】 発展先示唆演出



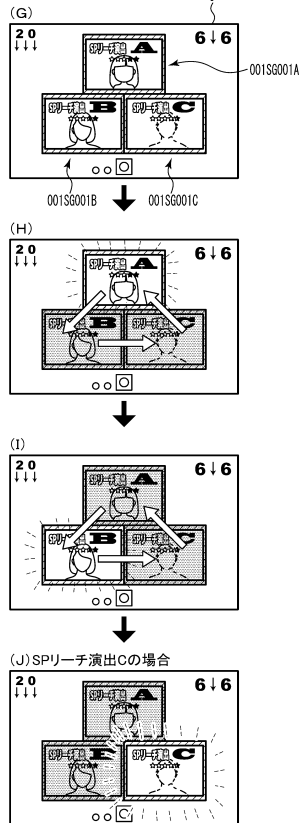
【図 11 - 16】

【図 11 - 16】 発展先示唆演出



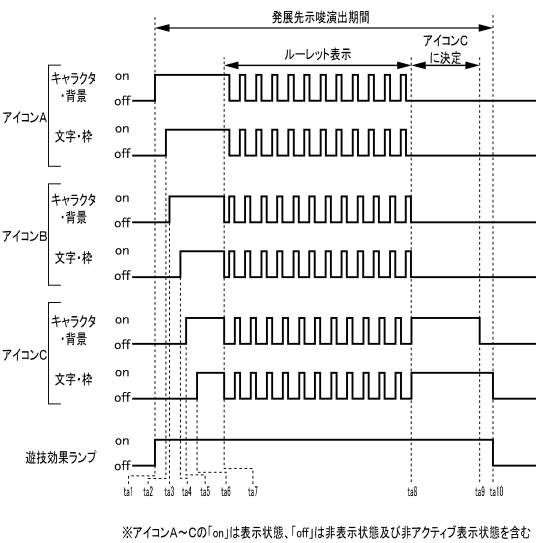
【図 11 - 17】

【図 11 - 17】 発展先示唆演出



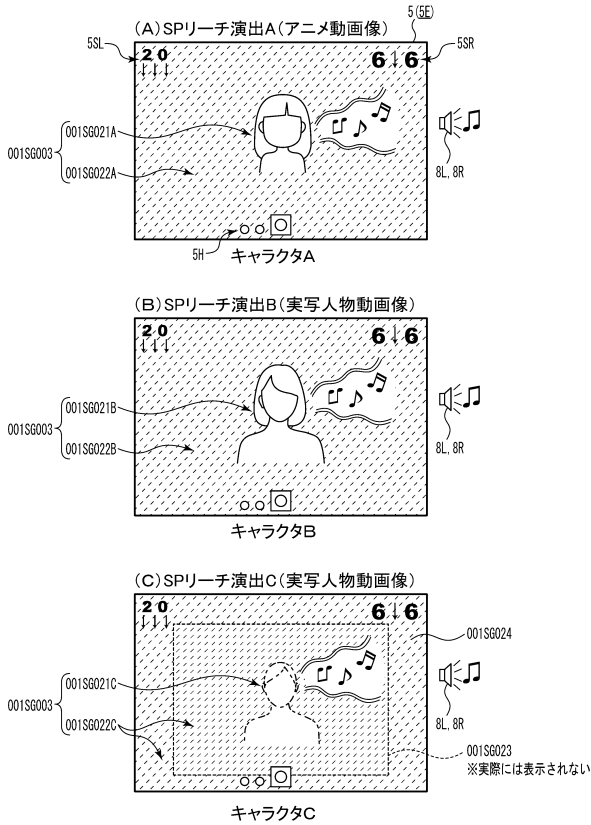
【図 11 - 18】

【図 11 - 18】 発展先示唆演出



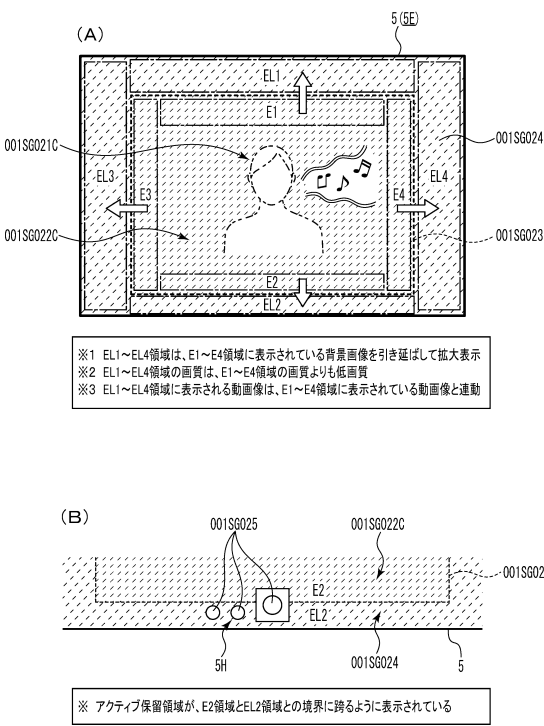
【図 11 - 19】

【図 11-19】 SPリーチ演出



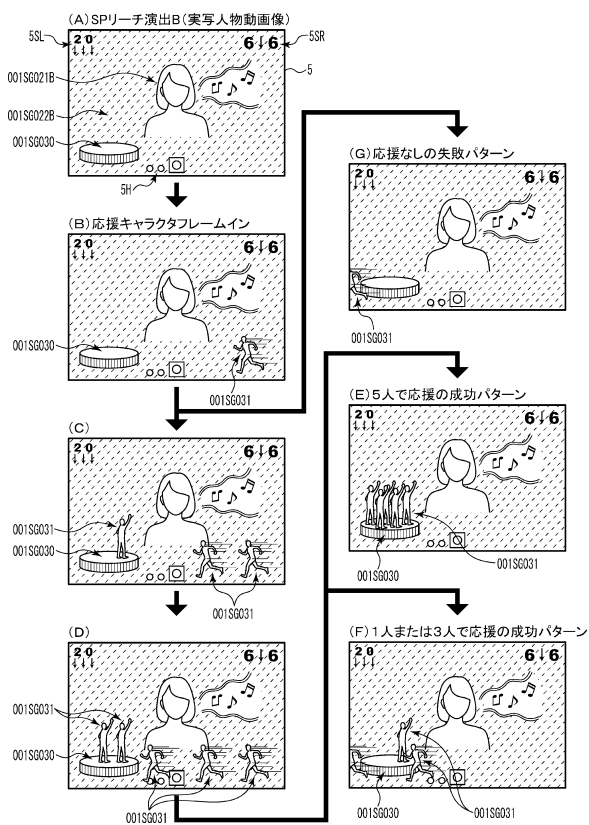
【図 11 - 20】

【図 11-20】



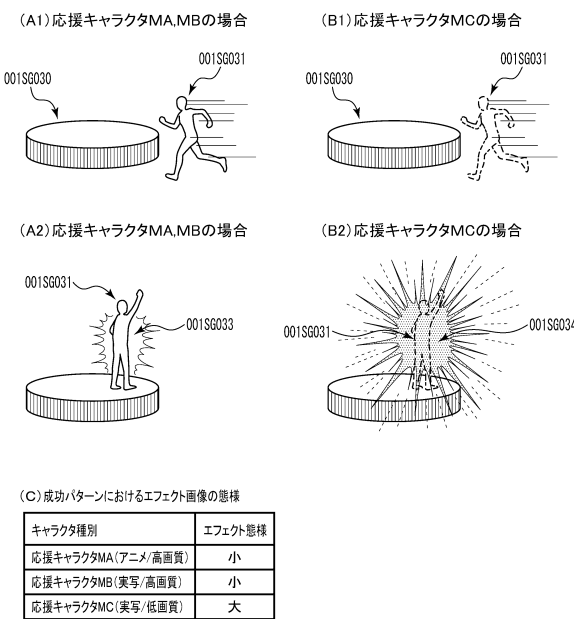
【図 11 - 21】

【図 11-21】 応援演出



【図 11 - 22】

【図 11-22】



10

20

30

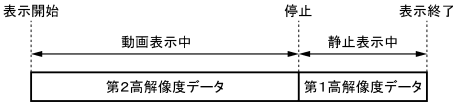
40

50

【図 11-23】

【図 11-23】

応援キャラクタMA, MBの動作例



※画質: 第2高解像度データ<第1高画質データ

【図 11-24】

【図 11-24】

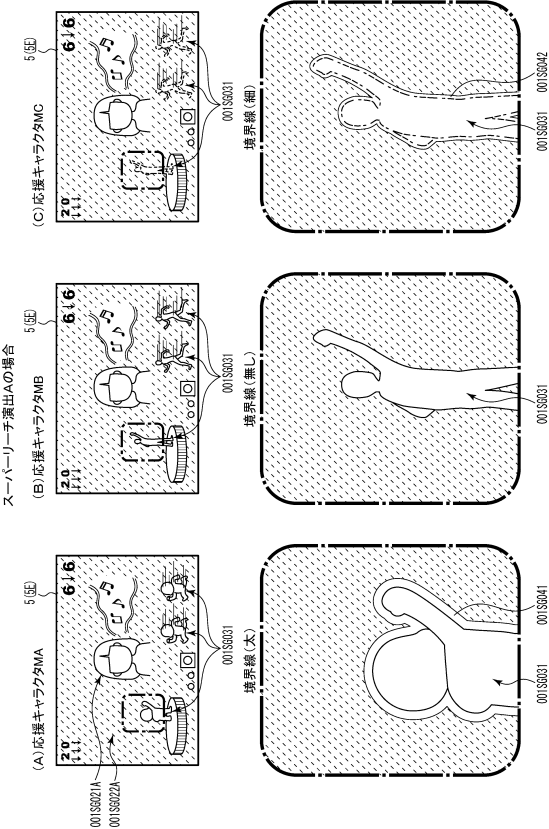
応援キャラクタの縁部に表示する境界線の表示態様

背景演出種別	キャラクタ種別	境界線態様
SPリーチ演出A (アニメ/高画質)	キャラクタA(アニメ/高画質)	太
	キャラクタB(実写/高画質)	表示なし
	キャラクタC(実写/低画質)	細
SPリーチ演出B (実写/高画質)	キャラクタA(アニメ/高画質)	表示なし
	キャラクタB(実写/高画質)	太
	キャラクタC(実写/低画質)	太
SPリーチ演出C (実写/低画質)	キャラクタA(アニメ/高画質)	細
	キャラクタB(実写/高画質)	細
	キャラクタC(実写/低画質)	太

10

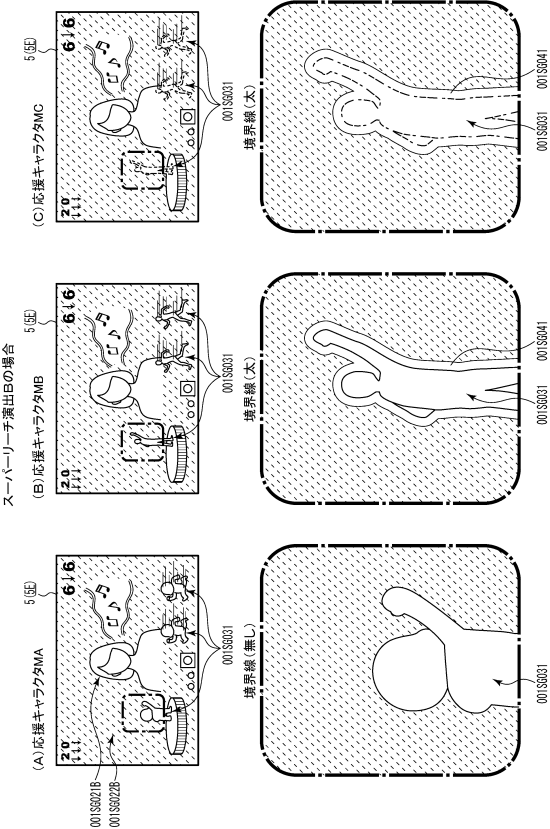
【図 11-25】

【図 11-25】



【図 11-26】

【図 11-26】



20

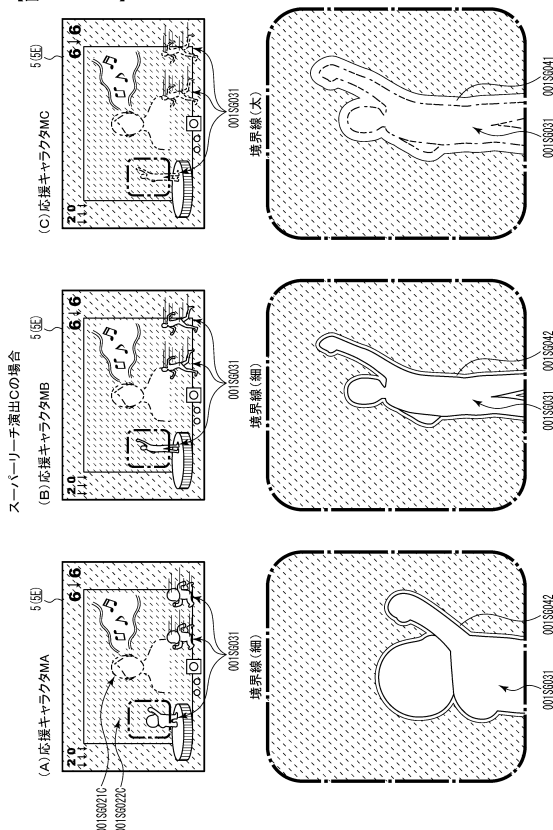
30

40

50

【 図 1 1 - 2 7 】

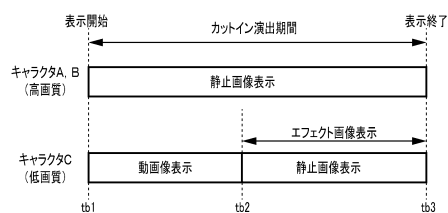
【图 11-27】



【 図 1 1 - 2 9 】

【图 11-29】

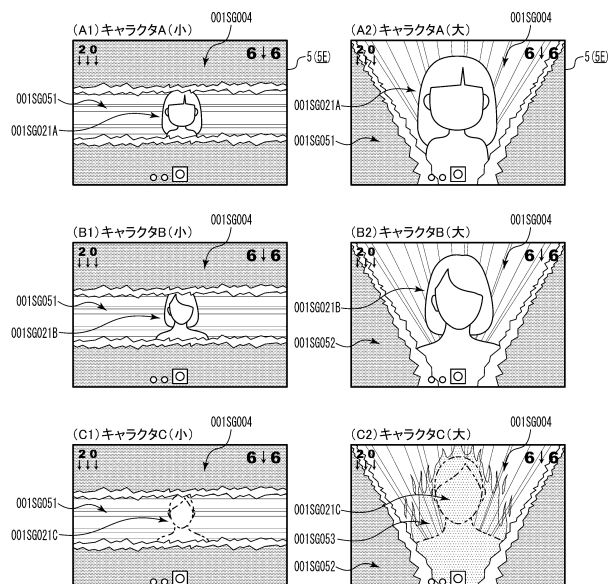
カットイン演出



【 ㊦ 1 1 - 2 8 】

【图 11-28】

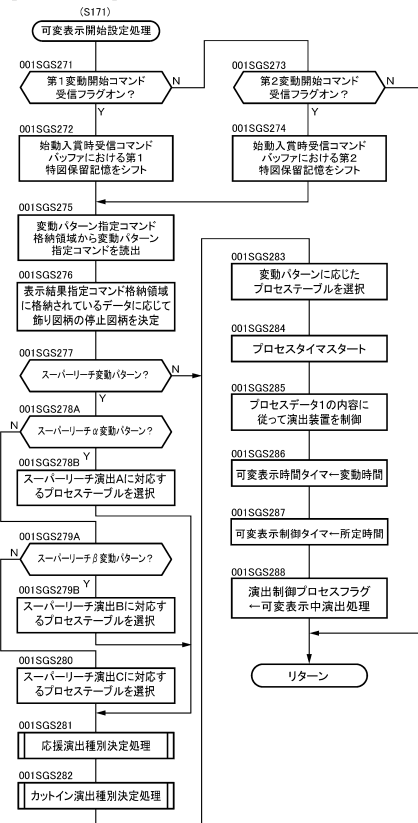
カッティン演出



※(A1)(A2)(B1)(B2)(C1)(C2)のカットイン画像は、SPリーチ演出におけるカットイン演出以外の演出(例えば、予告演出、疑似連演出、決め演出など)においても表示可能

【 図 1 1 - 3 0 】

【图 11-30】



10

20

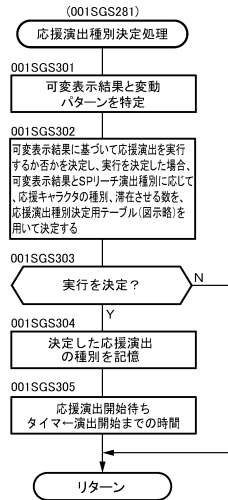
30

40

50

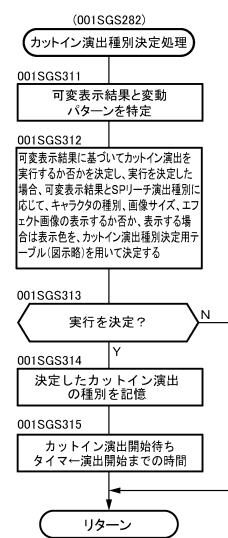
【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

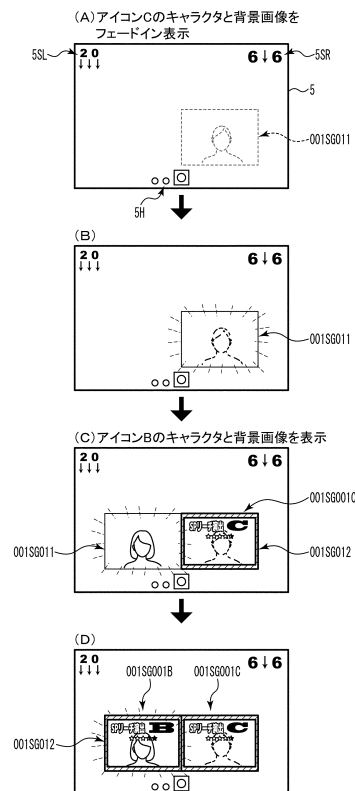


10

【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

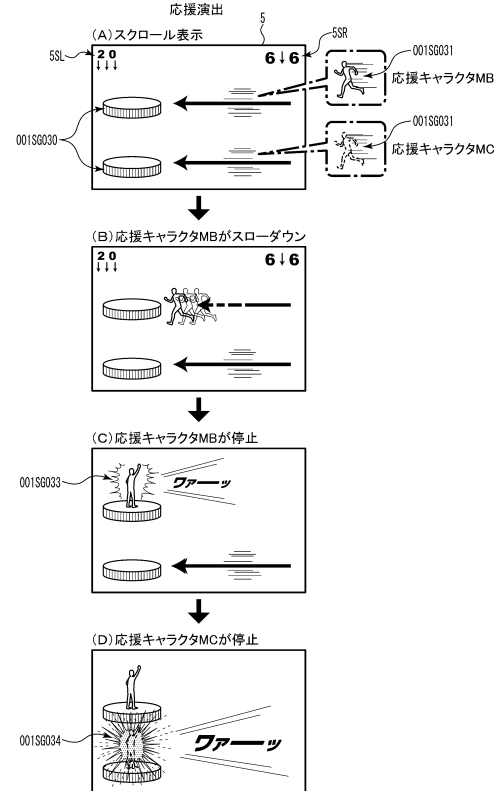
特徴部 0 0 1 S G 変形例 1



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

特徴部 0 0 1 S G 変形例 2



20

30

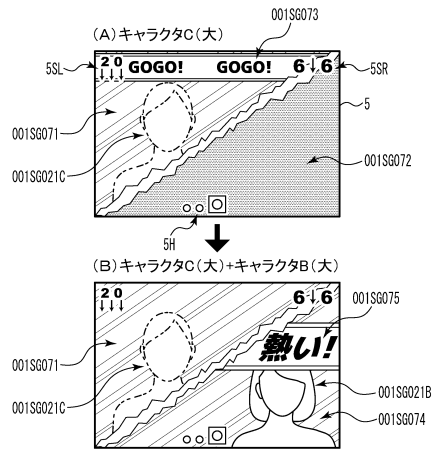
40

50

【図 11 - 35】

【図 11 - 35】

特徴部 001SG 変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 0 6 1 4 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 3 6 4 0 1 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 8 0 4 7 2 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 0 8 8 9 6 5 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 0 6 0 1 0 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2