

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)(11)特許番号
特許第7476037号
(P7476037)

(45)発行日 令和6年4月30日(2024.4.30)

(24)登録日 令和6年4月19日(2024.4.19)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全44頁)

(21)出願番号 特願2020-146500(P2020-146500)
 (22)出願日 令和2年9月1日(2020.9.1)
 (65)公開番号 特開2022-41355(P2022-41355A)
 (43)公開日 令和4年3月11日(2022.3.11)
 審査請求日 令和5年8月1日(2023.8.1)

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

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】**

遊技を実行可能な遊技機であって、

複数の文字により構成される文字情報が付された特定画像を表示可能な画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、回動する回動態様にて前記特定画像を表示可能であり、
前記特定画像が正面方向を向いた態様であるとき、前記文字情報が所定の明度で表示され、
前記特定画像が前記正面方向とは異なる第1方向を向いた態様であるとき、前記特定
画像が前記第1方向とは異なる第2方向を向いた態様であるときよりも前記文字情報のうち
第1部分の明度が高くなるとともに、該第1部分を前記所定の明度で表示し、前記第2方
向を向いた態様であるときよりも該第1部分とは異なる第2部分の明度が低くなるととも
に、該第2部分の明度が前記所定の明度よりも低くなり、

前記特定画像が前記第2方向を向いた態様であるとき、前記特定画像が前記第1方向を
向いた態様であるときよりも前記第1部分の明度が低くなるとともに、該第1部分の明度
が前記所定の明度よりも低くなり、前記特定画像が前記第1方向を向いた態様であるとき
よりも前記第2部分の明度が高くなるとともに、該第2部分を前記所定の明度で表示し、
前記画像表示手段は、複数の表示態様のうちいずれかの表示態様による前記文字情報が付
された前記特定画像を表示可能であり、

前記文字情報の表示態様によって遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度が異
なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

10

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

20

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

30

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

40

50

【0007】

また、遊技に関する示唆（例えば、演出の発展の示唆）を行うための画像（例えば、アイコン）を表示するものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0008】**

【文献】特開2019-76385号公報（図2）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0009】**

しかし、遊技に関する示唆を行うための画像の表示制御について改良の余地があった。

【0010】

そこで、本発明は、遊技に関する示唆を行うための画像の表示制御を改善した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】**【0011】**

本発明による遊技機は、

遊技を実行可能な遊技機であって、

複数の文字により構成される文字情報が付された特定画像を表示可能な画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、回動する回動態様にて前記特定画像を表示可能であり、

前記特定画像が正面方向を向いた態様であるとき、前記文字情報が所定の明度で表示され、

前記特定画像が前記正面方向とは異なる第1方向を向いた態様であるとき、前記特定画像

が前記第1方向とは異なる第2方向を向いた態様であるときよりも前記文字情報のうち第

1部分の明度が高くなるとともに、該第1部分を前記所定の明度で表示し、前記第2方向

を向いた態様であるときよりも該第1部分とは異なる第2部分の明度が低くなるとともに

、該第2部分の明度が前記所定の明度よりも低くなり、

前記特定画像が前記第2方向を向いた態様であるとき、前記特定画像が前記第1方向を向

いた態様であるときよりも前記第1部分の明度が低くなるとともに、該第1部分の明度が

前記所定の明度よりも低くなり、前記特定画像が前記第1方向を向いた態様であるときよ

りも前記第2部分の明度が高くなるとともに、該第2部分を前記所定の明度で表示し、

前記画像表示手段は、複数の表示態様のうちいずれかの表示態様による前記文字情報が付

された前記特定画像を表示可能であり、

前記文字情報の表示態様によって遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度が異

なる、

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定画像の表示および文字情報を遊技者に好適に示すことができる。

他の遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、

複数の文字により構成される文字情報（例えば、「一発逆転」、「勇猛果敢」）が付さ

れた特定画像（例えば、特定アイコン画像）を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表

示装置5）を備え、

画像表示手段は、回動する回動態様（例えば、文字列を軸として左右に回動する態様）

にて特定画像を表示可能であり、

特定画像が第1方向を向いた態様（例えば、右向き態様）であるとき、文字情報のうち

第1部分（例えば、「一発逆転」における「発」「転」の文字列）の明度が高くなるとと

もに、該第1部分とは異なる第2部分（例えば、「一発逆転」における「一」「逆」の文

字列）の明度が低くなり（図8-5（B）参照）、

特定画像が第2方向を向いた態様（例えば、左向き態様）であるとき、第1部分（例え

ば、「一発逆転」における「発」「転」の文字列）の明度が低くなるとともに、第2部分

10

20

30

40

50

(例えは、「一発逆転」における「一」「逆」の文字列) の明度が高くなる (図 8 - 5 (C) 参照)

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定画像の表示および文字情報を遊技者に好適に示すことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 4】遊技制御用タイム割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2】メッセージ態様決定抽選テーブルと、アイコン文字色決定抽選テーブルと、アイコン文字内容説明用テーブルとを示す説明図である。

【図 8 - 3】特殊動画像を表示する際の画像表示装置 5 における表示例を示す説明図である。

【図 8 - 4】特殊動画像を表示する際の画像表示装置 5 における表示例を示す説明図である。

20

【図 8 - 5】特定アイコン画像の表示態様の変化を示す説明図である。

【図 8 - 6】特定アイコン画像の表示を開始する際のエフェクト表示を示す説明図である。

【図 8 - 7】特殊背景画像の表示を開始する際の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 8】特殊背景画像の表示を行う場合における、タイミング毎の際の特殊背景画像の表示領域の大きさと、特定アイコン画像の透過率とを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

(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。

30

【 0 0 1 4 】

(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。

【 0 0 1 5 】

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

40

【 0 0 1 6 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えは、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

50

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様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0017】

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

10

【0018】

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

【0019】

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

20

【0020】

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

【0021】

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

30

【0022】

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

【0023】

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

40

【0024】

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

【0025】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状

50

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 2 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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。

10

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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閉状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【 0 0 2 9 】

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 始動入賞口及び一般入賞口 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 3 0 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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。

30

【 0 0 3 2 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C 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。

40

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けら

50

れている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

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遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

（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。

30

【 0 0 4 3 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当たり図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当たり」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）。

40

【 0 0 4 4 】

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 4 5 】

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 4 6 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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

50

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。

【0047】

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(大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄(小当たり図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄(ハズレ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0048】

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

10

【0049】

大当たり遊技状態では、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。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。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(15回や2回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【0050】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

【0051】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当たり遊技状態後の遊技状態(後述の、通常状態、時短状態、確変状態など)を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

30

【0052】

小当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当たり遊技状態と同様の開放態様(大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等)で大入賞口が開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0053】

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

40

【0054】

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「普図当たり」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。

【0055】

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「大当たり」となる確率

50

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「大当たり」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。

【 0 0 5 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、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 5 7 】

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

10

【 0 0 5 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。

20

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

30

【 0 0 6 1 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 2 】

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

40

【 0 0 6 3 】

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可変表示が継続している態様などのことである。

50

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

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

20

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

30

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

【 0 0 6 9 】

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

40

【 0 0 7 0 】

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。

50

【0071】

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

10

【0072】

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）。

【0073】

(基板構成)

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

20

【0074】

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

【0075】

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

30

【0076】

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

40

【0077】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0078】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

50

【0079】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0080】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

10

【0081】

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

【0082】

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。

20

【0083】

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。

【0084】

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。

30

【0085】

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。

【0086】

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

40

【0087】

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

【0088】

50

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

【0089】

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

【0090】

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

10

【0091】

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

【0092】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0093】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、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。

【0094】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0095】

（主基板 11 の主要な動作）

30

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0096】

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

【0097】

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

40

【0098】

また、CPU103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU120 は、当該演出制御コマンドを受信すると

50

、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 0 9 9 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップ S 3 ; N o)、RAM 102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ S 4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップ S 4 ; N o)、初期化処理(ステップ S 8)を実行する。

【 0 1 0 0 】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合(ステップ S 4 ; Y e s)、CPU 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップ S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 1 】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合(ステップ S 5 ; N o)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理(ステップ S 8)を実行する。

【 0 1 0 2 】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合(ステップ S 5 ; Y e s)、CPU 103 は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ S 6)を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 0 3 】

そして、CPU 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する(ステップ S 7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 CPU 120 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 CPU 120 は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 0 4 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 12 に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップ S 10)。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 100 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 11)、割込みを許可する(ステップ S 12)。その後、ループ処理

10

20

30

40

50

に入る。以後、所定時間（例えば2 ms）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。

【0105】

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け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当た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（確変状態となつ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）。

10

【0106】

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、C P U 1 0 3は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。C P U 1 0 3がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【0107】

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）。C P U 1 0 3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に基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」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。

30

【0108】

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、C P U 1 0 3は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。C P U 1 0 3は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0109】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

40

【0110】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコ

50

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 1 1 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」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（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 1 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 4 】

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」または「小当たり」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 1 5 】

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 1 6 】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 1 7 】

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

10

20

30

40

50

(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。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0118】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。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、大入賞口専用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

10

【0119】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

20

【0120】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。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、大当たり開放後処理は終了する。

30

【0121】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。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。

40

【0122】

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

【0123】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小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

50

すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0124】

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

10

【0125】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

20

【0126】

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

【0127】

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

30

【0128】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM1

40

50

22に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0129】

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

10

【0130】

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

【0131】

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

20

【0132】

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

【0133】

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

30

【0134】

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

40

【0135】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させ

50

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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

【0136】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0137】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0138】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0139】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0140】

ステップ S 177 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”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

20

30

40

50

理を終了する。

【0141】

(基本説明の変形例)

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

【0142】

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。

【0143】

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)。

【0144】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

【0145】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を探っても構わない。

【0146】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0147】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0148】

(特徴部028IWに関する説明)

次に、特徴部028IWについて説明する。

【0149】

(可変表示開始設定処理)

図8-1は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ028IWS801)。

10

20

30

40

50

【0150】

ステップ028IWS802において、演出制御用CPU120は、ステップ028IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ028IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ028IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、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。なお、ステップ028IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0151】

ステップ028IWS802では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たり（非確変大当たり）を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0152】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0153】

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、飾り図柄の組み合わ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決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わ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る。

【0154】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーりーチを伴う変動であるか否かを判定する（ステップ028IWS803）。本例では、スーパーりーチ演出として、スーパーりーチAとスーパーりーチBとを実行可能である。各りーチ演出は、選択される変動パターンに応じて実行されるよう構成されている。具体的に、可変表示結果が大当たりである場合、スーパーりーチAを伴う変動パターンよりもスーパーりーチBを伴う変動パターンの方が高い割合で選択されるように構成され、可変表示結果がはずれである場合、スーパーりーチBを伴う変動パターンよりもスーパーりーチAを伴う変動パターンの方が高い割合で選択されるように構成されている。つまり、大当たりに制御されることに対する信頼度は、スーパーりーチA <スーパーりーチBとなっている。なお、スーパーりーチAを伴う変動パターンの変動時間よりも、スーパーりーチB伴う変動パターンの変動時間の方が長い構成である。

【0155】

スーパーりーチを伴う変動である場合、演出制御用CPU120は、特殊動画像の表示態様を決定するための処理（ステップ028IWS804～S806）を行う。特殊動画像は、左右図柄が揃い図柄で停止表示されてからスーパーりーチ演出に発展する直前まで画像表示装置5に表示される動画像である。

【0156】

まず、演出制御用CPU120は、特殊動画像において表示するメッセージの態様（メッセージ態様）を決定するためのメッセージ態様決定抽選処理を行う（ステップ028IWS804）。具体的に、図8-2（A）に示すメッセージ態様決定抽選テーブルを用いてメッセージの態様を決定する。

10

20

30

40

50

【0157】

図8-2(A)は、メッセージ態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-2(A)に示すメッセージ態様決定抽選テーブルでは、可変表示結果(大当たり、はずれ)毎にメッセージ態様(第1メッセージ態様～第6メッセージ態様)に対する判定値が割り振られている。

【0158】

第1メッセージ態様は、黒色の文字色にて第1文字列(「これでなんとか・・・」という文字列)を表示することを示すメッセージ態様である。第2メッセージ態様は、黒色の文字色にて第2文字列(「俺とお前なら・・・」という文字列)を表示することを示すメッセージ態様である。第3メッセージ態様は、赤色の文字色にて第1文字列を表示することを示すメッセージ態様である。第4メッセージ態様は、赤色の文字色にて第2文字列を表示することを示すメッセージ態様である。第5メッセージ態様は、金色の文字色にて第1文字列を表示することを示すメッセージ態様である。第6メッセージ態様は、金色の文字色にて第2文字列を表示することを示すメッセージ態様である。

10

【0159】

例えば、大当たりである場合、5%の割合で第1メッセージ態様が選択され、7%の割合で第2メッセージ態様が選択され、13%の割合で第3メッセージ態様が選択され、20%の割合で第4メッセージ態様が選択され、25%の割合で第5メッセージ態様が選択され、30%の割合で第6メッセージ態様が選択される。また、はずれである場合、30%の割合で第1メッセージ態様が選択され、25%の割合で第2メッセージ態様が選択され、20%の割合で第3メッセージ態様が選択され、13%の割合で第4メッセージ態様が選択され、7%の割合で第5メッセージ態様が選択され、5%の割合で第6メッセージ態様が選択される。

20

【0160】

このように、特殊動画像において表示されるメッセージの文字色における大当たり期待度は、黒<赤<金となっている。これにより、メッセージの文字色に注目させ、興趣を向上させることができる。

【0161】

また、このように、特殊動画像において表示されるメッセージの文字色における大当たり期待度は、第1文字列<第2文字列となっている。これにより、メッセージの文字列に注目させ、興趣を向上させることができる。

30

【0162】

なお、本例では、第1文字列としての「これでなんとか・・・」は、後述するストーリーAの特殊背景画像において用いられる「やるしかないんだ」というセリフにつながる内容のセリフであり、第2文字列としての「俺とお前なら・・・」は、後述するストーリーBの特殊背景画像において用いられる「二人の力を見せてやろう」というセリフにつながる内容のセリフである。

【0163】

なお、第1文字列および第2文字列と他の演出との関連はこれに限るものではなく、第1文字列としての「これでなんとか・・・」はスーパーリーチAにおいて用いられるセリフの一部であり、第2文字列としての「俺とお前なら・・・」はスーパーリーチBにおいて用いられるセリフの一部であることとしてもよい。これにより、メッセージによりスーパーリーチ演出を想起させることができ、演出の連動性を高めることができる。なお、上述したように、第1文字列と第2文字列のいずれを表示するかは、発展するスーパーリーチ演出の種類にもとづいて決定されるものではなく、大当たりであるか否かにもとづいて決定されるものであるから、表示されたメッセージは発展するリーチ演出を直接的な関連性を有するものにはなっていない。ただし、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも、スーパーリーチBの選択割合が高いとともに、スーパーリーチBにおいて用いられるセリフの一部である第2文字列(「俺とお前なら・・・」)の選択割合が高いことから、結果的に、表示されたメッセージは発展するリーチ演出を示唆するものとなる。

40

50

【 0 1 6 4 】

なお、第1文字列と第2文字列のいずれを表示するかを、発展するスーパーリーチ演出の種類にもとづいて決定するものであってもよい。

【 0 1 6 5 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊動画像において表示する特定アイコン画像に付される文字列の文字色を決定するためのアイコン文字色決定抽選処理を行う（ステップ 0 2 8 I W S 8 0 5）。具体的に、図 8 - 2 (B) に示すアイコン文字色決定抽選テーブルを用いて特定アイコン画像に付される文字列の文字色を決定する。

【 0 1 6 6 】

図 8 - 2 (B) は、アイコン文字色決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 2 (B) に示すアイコン文字色決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に、特定アイコン画像に付される文字列の文字色（黒、赤、金）に対する判定値が割り振られている。

10

【 0 1 6 7 】

例えば、大当たりである場合、文字色として、20%の割合で黒が、30%の割合で赤が、50%の割合で金が選択される。また、例えば、はずれである場合、文字色として、80%の割合で黒が、15%の割合で赤が、5%の割合で金が選択される。

【 0 1 6 8 】

このように、特定アイコン画像に付される文字列の文字色における大当たり期待度は、黒 < 赤 < 金となっている。これにより、特定アイコン画像に付される文字列の文字色に注目させ、興奮を向上させることができる。

20

【 0 1 6 9 】

なお、特定アイコン画像に付される文字列は、実行されるスーパーリーチ演出の種類によって異なるものである。例えば、図 8 - 2 (C) に示すように、スーパーリーチ A を行う場合には「一発逆転」が表示され、スーパーリーチ B を行う場合には「勇猛果敢」が、特定アイコン画像に付される文字列として表示されるようになっている。すなわち、特定アイコン画像に付される文字列によって、いずれのスーパーリーチ演出に発展するかが報知されるよう構成されている。

【 0 1 7 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ種別と、ステップ 0 2 8 I W S 8 0 4 において決定したメッセージ態様と、ステップ 0 2 8 I W S 8 0 5 において決定した特定アイコン画像に付される文字列の文字色（黒、赤、金）に応じた演出を設定する（ステップ 0 2 8 I W S 8 0 6）。

30

【 0 1 7 1 】

具体的に、ステップ 0 2 8 I W S 8 0 4 において決定したメッセージ態様のメッセージを表示することと、スーパーリーチ種別に対応する文字列（スーパーリーチ A であれば「一発逆転」、スーパーリーチ B であれば「勇猛果敢」）を、ステップ 0 2 8 I W S 8 0 5 において決定した文字色（黒、赤、金）にて表示することと、スーパーリーチ種別に対応する特殊背景画像の表示とを設定する。スーパーリーチ種別に対応する特殊背景画像とは、スーパーリーチ種別の前段演出としての特殊背景画像である。具体的に、キャラクタ A とキャラクタ B とが敵 A と戦うストーリーのスーパーリーチ A を行う場合には、スーパーリーチ A のストーリーよりも前のストーリーとして、キャラクタ A とキャラクタ B とが剣術と槍術とを訓練するシーンの画像とともに「やるしかないんだ」というセリフを表示するストーリー A の特殊背景画像の表示を設定する。また、キャラクタ A とキャラクタ B とが敵 B と戦うストーリーのスーパーリーチ B を行う場合には、スーパーリーチ B のストーリーよりも前のストーリーとして、キャラクタ A とキャラクタ B とが出会って剣術と槍術とを訓練するシーンの画像とともに「二人の力を見せてやろう」というセリフを表示するストーリー B の特殊背景画像の表示を設定する。

40

【 0 1 7 2 】

このように、特定アイコン画像では剣と槍が付されるとともに、特殊背景画像でも剣と

50

槍が登場する内容の表示がなされる。つまり、特定アイコン画像と特殊背景画像とが関連性のある表示でなされるようになっており、興趣の向上を図るものである。なお、特定アイコン画像と特殊背景画像とは全く異なる内容の画像であってもよい。例えば、特定アイコン画像に付された文字列や、該特定アイコン画像により示唆される演出とは全く異なる画像を特殊背景画像として表示するものであってもよい。

【0173】

なお、特殊背景画像としては、ストーリーAおよびストーリーBの2種類が設けられていることとしたが、これに限るものではない。例えば、特定アイコン画像の種別（文字列、文字色）に対応する種別の特殊背景画像が設けられていることとしてもよい。具体的に、文字列が「一発逆転」であって文字色が黒である場合に表示される特殊背景画像Aと、文字列が「一発逆転」であって文字色が赤である場合に表示される特殊背景画像Bと、文字列が「一発逆転」であって文字色が金である場合に表示される特殊背景画像Cと、文字列が「勇猛果敢」であって文字色が黒である場合に表示される特殊背景画像Dと、文字列が「勇猛果敢」であって文字色が赤である場合に表示される特殊背景画像Eと、文字列が「勇猛果敢」であって文字色が金である場合に表示される特殊背景画像Fと、が設けられていることとしてもよい。

10

【0174】

なお、いずれの種類の特殊背景画像が表示される場合にも、特殊背景画像の表示期間は一定であることとする。具体的に、スーパーリーチAを伴う変動パターンの変動時間と、スーパーリーチBを伴う変動パターンの変動時間とはそれぞれ異なるものであるが、特殊背景画像の表示期間は共通である。なお、変動パターン毎に変動時間が共通であっても、特殊背景画像の表示期間は共通であることとしてもよい。

20

【0175】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび演出パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ028IWS813）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイミングをスタートさせる（ステップ028IWS814）。

【0176】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイミング設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイミング設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイミング設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

30

【0177】

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

40

【0178】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、

50

ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ028IW\$815)。

【0179】

なお、この特徴部028IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン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。

【0180】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップ028IW\$816)。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し(ステップ028IW\$819)、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0181】

図8-3および図8-4は、特殊動画像を表示する際の画像表示装置5における表示例を示す説明図である。

【0182】

例えば、左右図柄が揃い図柄で停止表示されたのち、図8-3(1)に示すように、キャラクタAが「剣を持て！」と発言する旨を示すカットイン画像が表示され、図8-3(2)に示すように、「剣」の文字と剣の画像が円に囲まれた画像(剣アイコン画像)が画像表示装置5の上端から下方に移動するように表示(スクロール表示)されるとともに、画像表示装置5の中央左寄りの位置にて停止表示される。

20

【0183】

次に、図8-3(3)に示すように、キャラクタBが「槍を持て！」と発言する旨を示すカットイン画像が表示され、図8-3(4)に示すように、「槍」の文字と槍の画像が円に囲まれた画像(槍アイコン画像)が画像表示装置5の上端から下方に移動するように表示(スクロール表示)されるとともに、画像表示装置5の中央右寄りの位置にて停止表示される。

【0184】

ここで剣アイコン画像と槍アイコン画像とが表示されるが、該表示の後にスーパーリーチ演出に発展した場合に該スーパーリーチ演出において剣と槍とが登場するよう構成されている。つまり、図8-3(1)～図8-3(4)では、発展先の演出に関連した画像を表示するものとなっている。なお、複数種類のアイコン画像の組み合わせが設けられており、停止表示されるアイコン画像の組み合わせによって発展するスーパーリーチの種類の割合が異なることとしてもよい。例えば、剣アイコン画像と槍アイコン画像と弓矢アイコン画像とを停止表示可能であり、剣アイコン画像と槍アイコン画像との組み合わせであればスーパーリーチAに発展する割合が高く、剣アイコン画像と弓矢アイコン画像との組み合わせであればスーパーリーチBに発展する割合が高く、槍アイコン画像と弓矢アイコン画像との組み合わせであればスーパーリーチCに発展する割合が高いこととしてもよい。

30

【0185】

そして、図8-3(5)に示すように、剣アイコン画像と槍アイコン画像とを拡大表示する(図示する例では、剣アイコン画像と槍アイコン画像とが重複する場合には、剣アイコン画像を優先的に表示することとしているが、槍アイコン画像を優先的に表示することとしてもよい。また、剣アイコン画像と槍アイコン画像とが、拡大時にも重疊しない構成としてもよい)とともに、図8-3(6)～(8)に示すように、光源から後光が差すようなエフェクト表示を含む背景画像が表示されるとともに、剣アイコン画像と槍アイコン画像とメッセージとが光源に吸い込まれるように集合表示される。具体的に、画像表示装置5の左側の表示領域に図示する軌道(矢印)を剣アイコン画像が縮小しながら移動し、画像表示装置5の右側の表示領域に図示する軌道(矢印)を槍アイコン画像が縮小しながら移動する。さらに、画像表示装置5の右下の表示領域に図示する軌道(矢印)をメッセ

40

50

ージの前半部分（ここでは第2文字列である「俺とお前なら・・・」のうち「俺とお前」）が一字ずつ縮小しながら移動し、該前半部分の最後の文字が表示された後に、画像表示装置5の左下の表示領域に図示する軌道（矢印）をメッセージの後半部分（ここでは第2文字列である「俺とお前なら・・・」のうち「なら・・・」）が一字ずつ縮小しながら移動する。つまり、光源に近いほどメッセージの文字の大きさは小さくなるよう表示される。

【0186】

また、図示するように、剣アイコン画像と槍アイコン画像との間隔よりも、メッセージにおける複数の文字同士の間隔の方が狭くなるように表示することで、メッセージの文字が連続していることを認識させることができ、遊技者がメッセージを読みやすくすることができます。

10

【0187】

剣アイコン画像と槍アイコン画像とメッセージとが光源に集合表示された後、図8-4(9)に示すように、黒色の背景画像に対して光源のみが表示されており、図8-4(10)に示すように、光源の表示が消え、黒色の背景画像のみが表示される。

【0188】

剣アイコン画像と槍アイコン画像とメッセージとが光源に集合表示されて光源の表示が消え、黒色の背景画像のみが表示されるとともに、図8-4(11)に示すように、該光源の表示されていた位置から多数のクリスタルが飛散するように表示される。その後、図8-4(12)に示すように、「一発逆転」といった文字列と剣と槍とが組み合わされた特定アイコン画像が、光源が表示されていた位置を始点として拡大表示された後、図8-4(13)に示すように、特定アイコン画像が縮小表示される。このとき、「一発逆転」といった文字列が表示されていることから、スーパーリーチAに発展することが報知されるものである。なお、特定アイコン画像には、クリスタル画像が付されて表示される。以下、図8-4(11)に示すクリスタルを「飛散クリスタル」、図8-4(12)、(13)に示すクリスタルを「付加クリスタル」ということがある。なお、図8-4(12)に示す付加クリスタルは、図8-4(11)に示す飛散クリスタルの一部が特定アイコン画像の周囲に固定されるものである。また、飛散クリスタルの一部は、付加クリスタルよりも大きく表示されるようになっている（図8-4(11)、(13)参照）。なお、詳細については後述するが、特定アイコン画像の表示態様は周期的に変化可能になっている。また、付加クリスタルと飛散クリスタルとは、遊技機の演出のテーマカラーであるピンク色にて表示される。また、図示するように、飛散クリスタルよりも少ない数の付加クリスタルが表示される。

20

【0189】

特定アイコン画像が所定期間に亘り表示された後、図8-4(14)に示すように、特定アイコン画像が透過表示されるとともに、該透過された特定アイコン画像に対して特殊背景画像（キャラクタAとキャラクタBが歩く画像と、「二人の力を見せてやろう」の文字列）が重畳表示される。なお、図8-4(14)に示す特定アイコン画像の透過率を0%、視認不可能な態様の特定アイコン画像の透過率を100%とした場合、図8-4(14)に示す特定アイコン画像は、70%の透過率にて表示されるものである。

30

【0190】

その後、図8-4(11)～(13)に示した表示と同様の表示を再度行い、図8-4(15)に示すように、黒色の背景画像と、暗闇を照らすような発光画像が表示される。次いで、黒色の背景画像に対して「行こう」といった白抜きの文字列が表示され、スーパーリーチAに発展する。

40

【0191】

なお、本例では説明を省略したが、剣アイコン画像や槍アイコン画像が表示されるものの、画像表示装置5の規定位置（図8-3(4)参照）に停止表示されずに、そのままスーパーリーチに発展することなく終了する変動（いわゆるガセ演出を伴う変動）が設けられていることとしてもよい。例えば、剣アイコン画像がスクロール表示されるものの、画

50

像表示装置 5 の規定位置 (図 8 - 3 (4) 参照) に剣アイコン画像が停止表示されずに、そのまま終了する変動を実行可能であることとしてもよい。また、剣アイコン画像は画像表示装置 5 の規定位置 (図 8 - 3 (4) 参照) に停止表示されたものの、槍アイコン画像がスクロール表示され、画像表示装置 5 の規定位置 (図 8 - 3 (4) 参照) に槍アイコン画像が停止表示されずに、そのまま終了する変動を実行可能であることとしてもよい。これにより、剣アイコン画像や槍アイコン画像が停止表示するか否かに注目させ、興味を向上させることができる。

【 0192 】

また、このようなガセ演出の変動が設けられた遊技機において、剣アイコン画像や槍アイコン画像が表示される直前に表示されるカットイン画像の種類によって、演出が発展することに対する信頼度が異なることとしてもよい。

10

【 0193 】

図 8 - 5 は、特定アイコン画像の表示態様の変化を示す説明図である。特定アイコン画像を構成する文字列、剣および槍は、いずれも立体的な画像として表示され、縦書きされた文字列を軸として左右に回動するように表示される。具体的に、特定アイコン画像の表示が開始された直後から終了するまでの間、透過率の変化の有無にかかわらず、正面向き態様 (図 8 - 5 (A) 参照) 、右向き態様 (図 8 - 5 (B) 参照) 、正面向き態様、左向き態様 (図 8 - 5 (C) 参照) の順に態様が変化することを繰り返し行う。

【 0194 】

図 8 - 5 (A) に示すように、正面向き態様の特定アイコン画像では、いずれの文字も所定の明度にて表示される。図 8 - 5 (B) に示すように、右向き態様の特定アイコン画像では、「一」の文字および「逆」の文字は所定の明度にて表示されるとともに、「発」の文字および「転」の文字は該所定の明度よりも低い明度 (斜線部分) にて表示される。図 8 - 5 (C) に示すように、左向き態様の特定アイコン画像では、「発」の文字および「転」の文字は所定の明度にて表示されるとともに、「一」の文字および「逆」の文字は該所定の明度よりも低い明度 (斜線部分) にて表示される。なお、特定アイコン画像の表示位置は固定しつつ回動する態様にて表示することとしてもよいし、移動しつつ回動する態様にて表示することとしてもよい。

20

【 0195 】

更に、付加クリスタルも立体的な画像として表示され、特定アイコン画像と同様に左右に回動するように表示される。図 8 - 5 (A) に示すように、正面向き態様の付加クリスタルは全面が所定の明度にて表示される。図 8 - 5 (B) に示すように、右向き態様の付加クリスタルの左面は所定の明度にて表示され、右面は該所定の明度よりも低い明度 (斜線部分) にて表示される。図 8 - 5 (C) に示すように、左向き態様の付加クリスタルの右面は所定の明度にて表示され、左面は該所定の明度よりも低い明度 (斜線部分) にて表示される。

30

【 0196 】

このように、特定アイコン画像と付加クリスタルは、正面向き態様である場合と、右向き態様である場合と、左向き態様である場合とで、部分毎に異なる明度にて表示されるようになっている。つまり、特定アイコン画像と付加クリスタルとをいずれの向きの態様とするかによって、光を反射する部分と反射せずに陰になる部分とを表現した態様となっている。これにより、特定アイコン画像を好適に表示することができる。

40

【 0197 】

なお、本例では省略したが、特定アイコン画像として表示される剣と槍についても、正面向き態様である場合と、右向き態様である場合と、左向き態様である場合とで、部分毎に異なる明度にて表示されるようになっていることとしてもよい。

【 0198 】

なお、本例では、正面向き態様 (図 8 - 5 (A) 参照) 、右向き態様 (図 8 - 5 (B) 参照) 、正面向き態様、左向き態様 (図 8 - 5 (C) 参照) の順に特定アイコン画像の表示態様が変化する (つまり、左右に回動する) こととしたが、これに限るものではない。

50

例えば、正面向き態様（図8-5（A）参照）、右向き態様（図8-5（B）参照）、背面向き態様、左向き態様（図8-5（C）参照）の順に特定アイコン画像の表示態様が変化する（つまり、回転する）こととしてもよい。なお、その場合にも、特定アイコン画像の表示位置は固定しつつ回転する態様にて表示することとしてもよいし、移動しつつ回転する態様にて表示することとしてもよい。

【0199】

また、本例では、特定アイコン画像の表示が開始された直後から該特定アイコン画像を回動する態様にて表示することとしたが、これに限るものではなく、例えば、特定アイコン画像の表示が開始されてから所定期間（例えば1秒）が経過した時点から該特定アイコン画像を回動する態様にて表示することとしてもよい。その場合、特定アイコン画像の表示が開始されてから所定期間（例えば1秒）においては、該特定アイコン画像を正面向き態様にて固定表示するものであってもよい。

10

【0200】

また、特定アイコン画像以外の画像についても回動する態様にて表示されることとしてもよい。例えば、図8-3（4）にて表示した剣アイコン画像および槍アイコン画像についても、集合表示するよりも前に、回動する態様にて表示されることとしてもよい。その場合においても、剣アイコン画像や槍アイコン画像に表示されている「剣」や「槍」の文字列の明度が変化することとしてもよい。例えば、右向き態様である場合には、「剣」や「槍」の文字列のうち右側部分が所定の明度で表示されるとともに、「剣」や「槍」の文字列のうち左側部分が所定の明度よりも低い明度で表示されることとしてもよい。同様に、左向き態様である場合には、「剣」や「槍」の文字列のうち左側部分が所定の明度で表示されるとともに、「剣」や「槍」の文字列のうち右側部分が所定の明度よりも低い明度で表示されることとしてもよい。

20

【0201】

なお、剣アイコン画像を停止表示してから槍アイコン画像を停止表示するまでの期間においても剣アイコン画像を回動する態様にて表示することとしてもよい。さらに槍アイコン画像を停止表示した場合には、剣アイコン画像と槍アイコン画像とが同じタイミングに同じ方向を向いた態様となるように回動する態様（つまり同期した態様）にて表示することとしてもよい。また、飾り図柄の仮停止を伴う演出を行う場合にも該飾り図柄（例えば数字や絵柄）を回動する態様にて表示することとしてもよく、その場合に、剣アイコン画像や槍アイコン画像などの特殊な画像を回動する態様にて表示する際には、飾り図柄を回動する態様にて表示する際と比較して、回動の度合いが大きい態様（回動が強調された態様）にて表示されることとしてもよい。具体的に、剣アイコン画像や槍アイコン画像などの特殊な画像を左右に回動する際の振幅は、飾り図柄を左右に回動する際の振幅よりも大きいこととしてもよい。

30

【0202】

また、いずれの文字列（「一発逆転」、「勇猛果敢」）および文字色（黒、赤、金）の組み合わせの特定アイコン画像を表示する場合にも、表示期間は一定である。

【0203】

図8-6は、特定アイコン画像の表示を開始する際のエフェクト表示を示す説明図である。具体的に、特定アイコン画像を拡大表示してから縮小表示するまで（図8-6（12）（13）参照）の間に各エフェクト表示が表示される。まず、図8-6（A）に示すように、特定アイコン画像が表示されるとともに付加クリスタルが表示されると、図8-6（B）に示すように、火花エフェクトが特定範囲にて表示されるとともに、稻妻エフェクトが表示される。そして、図8-6（C）に示すように、火花エフェクトが該特定範囲よりも小さい範囲にて表示されるとともに、稻妻エフェクトが消去される。更に、図8-6（D）に示すように、火花エフェクトが消去されるとともに、再度稻妻エフェクトが表示される。

40

【0204】

このように、特定アイコン画像の表示を印象付けるためのエフェクト表示として、第1

50

エフェクト表示としての付加クリスタルと、第2エフェクト表示としての火花エフェクトと、第3エフェクト表示としての稲妻エフェクトと、を表示するよう構成されている。

【0205】

なお、図示するように、特定アイコン画像との重畳範囲の大きさは、第1エフェクト表示>第2エフェクト表示>第3エフェクト表示となっている。

【0206】

また、図示するように、各エフェクト表示の表示は、第1エフェクト表示が最も早く開始され、次に第2エフェクト表示および第3エフェクト表示が同時期に開始される。

【0207】

また、図示するように、第1エフェクト表示は継続して表示され、第2エフェクト表示は表示範囲が段階的に変化するように表示され、第3エフェクト表示は断続的に表示される。

【0208】

図8-7は、特殊背景画像の表示を開始する際の表示例を示す説明図である。まず、図8-7(A)に示すように、画像表示装置5の中央から上下に切り開かれるようにして特殊背景画像の表示領域のカットインが開始される。そして、図8-7(B)に示すように、特殊背景画像の表示領域が拡大するとともに、特定アイコン画像の透過率が上昇し、図8-7(C)に示すように、特殊背景画像の表示領域の拡大が完了して特殊背景画像の全容が表示されるとともに、特定アイコン画像の透過率の上昇が完了する。

【0209】

ここで、特殊背景画像の表示領域の大きさの推移と、特定アイコン画像の透過率の推移について説明する。図8-8は、特殊背景画像の表示を行う場合における、タイミング毎の際の特殊背景画像の表示領域の大きさと、特定アイコン画像の透過率とを示すタイミングチャートである。具体的に、タイミングT1にて特殊背景画像の表示領域のカットインが開始されると、特殊背景画像の表示領域が100%になる(拡大が完了する)タイミングT2まで一定のペースにて特定アイコン画像の透過率が上昇し、該タイミングT2にて特定アイコン画像の透過率が70%となる。そして、特殊背景画像の表示領域が0%になる(カットインが終了する)タイミングT3において、特定アイコン画像の透過率が70%から0%に変化するようになっている。これにより、タイミングT2からタイミングT3までの間は、特殊背景画像に対して透過率が70%の特定アイコン画像が重畳表示されることとなるため、特殊背景画像および特定アイコン画像の両方を遊技者が視認可能な状態となっている。なお、透過した状態の特定アイコン画像についても、図8-5に示したように左右に回動する態様にて表示されるものである。

【0210】

以上に説明したように、本特徴部028IWには、以下に示す発明が含まれている。

【0211】

従来、特開2019-76385号公報に記載されているように、遊技に関する示唆(例えば、演出の発展の示唆)を行うための画像(例えば、アイコン)を表示するものがあった。しかしながら、特開2019-76385号公報に記載の遊技機にあっては、遊技に関する示唆を行うための画像の表示制御について改良の余地があった。そこで、本特徴部028IWには、以下(手段028-1)~(手段028-27)、および(手段029-1)~(手段029-10)の遊技機が記載されている。

【0212】

(手段028-1)遊技を実行可能な遊技機であって、

複数の文字により構成される文字情報(例えば、「一発逆転」、「勇猛果敢」)が付された特定画像(例えば、特定アイコン画像)を表示可能な画像表示手段(例えば、画像表示装置5)を備え、

画像表示手段は、回動する回動態様(例えば、文字列を軸として左右に回動する態様)にて特定画像を表示可能であり、

特定画像が第1方向を向いた態様(例えば、右向き態様)であるとき、文字情報のうち

10

20

30

40

50

第1部分（例えば、「一発逆転」における「発」「転」の文字列）の明度が高くなるとともに、該第1部分とは異なる第2部分（例えば、「一発逆転」における「一」「逆」の文字列）の明度が低くなり（図8-5（B）参照）、

特定画像が第2方向を向いた態様（例えば、左向き態様）であるとき、第1部分（例えば、「一発逆転」における「発」「転」の文字列）の明度が低くなるとともに、第2部分（例えば、「一発逆転」における「一」「逆」の文字列）の明度が高くなる（図8-5（C）参照）

ことを特徴とする。

【0213】

そのような構成によれば、特定画像の表示および文字情報を遊技者に好適に示すことができる。

10

【0214】

なお、特定画像の回動態様は、縦軸に対して左右に回動する態様に限られるものではなく、横軸に対して上下に回動する態様であってもよいし、傾斜を有する軸に対して回動する態様であってもよい。

【0215】

また、本例では、特定画像として、発展先の演出を示す特定アイコン画像を表示することとしたが、単なる飾り図柄や擬似連図柄などを表示することとしてもよい。

【0216】

（手段028-2）画像表示手段は、

20

第1画像（例えば、剣アイコン画像。ロボットやキャラクタなどであってもよい）および第2画像（例えば、槍アイコン画像。ロボットやキャラクタなどであってもよい）の表示を開始した後、該第1画像と該第2画像とを集合表示可能であり（図8-3（6）～（8）参照）、

第1画像および第2画像を集合表示することにもとづいて特定画像の表示を開始し（図8-3および図8-4参照）、

該集合表示の直後に特定画像を回動態様にて表示する（例えば、特定アイコン画像の表示が開始された直後から該特定アイコン画像を回動する態様にて表示する）

こととしてもよい。

【0217】

そのような構成によれば、特定画像の表示を開始して直ちに該特定画像を強調することができる。

30

【0218】

なお、集合表示するとは、複数の画像が共通の一点に向かって移動することと、複数の画像が共通の領域に向かって移動することとの両方を含む概念である。つまり、集合表示される第1画像と第2画像とは、集合が完了するまでに接触する（合体、衝突）ものであっても接触しないものであってもよい。また、集合表示する画像の数は3個以上であってもよい。例えば、3個の画像が集合して单一の特定画像が表示されるものであってもよい。また、第1画像として特殊飾り図柄を表示し、第2画像として該特殊飾り図柄を装飾する所定画像を表示し、該所定画像が特殊飾り図柄と合体することで、特定図柄が表示されるようなものであってもよい。例えば、該所定画像は、未だ開始されていない未実行変動に対する先読み演出として表示される画像であり、所定画像が特殊飾り図柄と合体する演出が未実行変動の予告として行われるものであってもよい。

40

【0219】

（手段028-3）画像表示手段は、

第1画像（例えば、剣アイコン画像）および第2画像（例えば、槍アイコン画像）の表示を開始した後、該第1画像と該第2画像とを集合表示可能であり（図8-3（6）～（8）参照）、

第1画像および第2画像を集合表示することにもとづいて特定画像の表示を開始し（図8-3および図8-4参照）、

50

該集合表示から所定期間経過後に特定画像を回動態様にて表示する（例えば、特定アイコン画像の表示が開始されてから所定期間（例えば1秒）が経過した時点から該特定アイコン画像を回動する態様にて表示することとしてもよい）

こととしてもよい。

【0220】

そのような構成によれば、特定画像の全体像を遊技者に確認させる時間を確保しつつ、該特定画像を強調することができる。

【0221】

（手段028-4）画像表示手段は、第1画像（例えば、剣アイコン画像）および第2画像（例えば、槍アイコン画像）を集合表示するよりも前に、回動する回動態様にて第1画像および第2画像を表示可能である（例えば、剣アイコン画像および槍アイコン画像を、回動する態様にて表示する）

こととしてもよい。

【0222】

そのような構成によれば、第1画像および第2画像の全体像を遊技者に確認させる時間を確保しつつ、該第1画像および第2画像を強調することができる。

【0223】

剣アイコン画像および槍アイコン画像を回動態様にて表示する場合にも、剣アイコン画像および槍アイコン画像を表示したタイミングから直ちに回動態様にて表示するものであってもよいし、剣アイコン画像および槍アイコン画像を表示したタイミングから所定期間経過後に回動態様にて表示するものであってもよい。

【0224】

（手段028-5）画像表示手段は、文字情報と異なる装飾画像（例えば、付加クリスタル）が付された特定画像を表示可能であり（図8-5参照）、

特定画像が第1方向を向いた態様であるときと第2方向を向いた態様であるときとで、装飾画像の明度が異なる（図8-5参照）

こととしてもよい。

【0225】

そのような構成によれば、特定画像を全体的に強調することができる。

【0226】

（手段028-6）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

画像表示手段は、実行する演出を示唆する文字情報であって、複数の表示態様（例えば、文字色（黒、赤、金）。文字の形状や、大きさや、フォントなどであってもよい）のうちいずれかの表示態様による文字情報が付された特定画像を表示可能であり（図8-2（B），（C）参照）、

文字情報の表示態様によって有利状態に制御する期待度が異なる（図8-2（B）参照）こととしてもよい。

【0227】

そのような構成によれば、実行する演出を認識容易とするとともに期待感を与えることができる。

【0228】

なお、本例では、実行する演出を示唆する文字情報として、スーパーリーチAの実行を示唆する「一発逆転」と、スーパーリーチBの実行を示唆する「勇猛果敢」とを表示可能であることとしたが、リーチ種別の名称（例えば、「スーパーリーチA」や「スーパーリーチB」）や、発展後に実行する演出の情報や、発展後に実行する演出の種類（例えば、バトル、共闘、ストーリー、キャラリーチ）を示す文字情報であってもよい。

【0229】

（手段028-7）画像表示手段は、特定表示領域から移動させずに特定期間に亘って特定画像を表示可能であり、該特定期間において回転する回転態様にて該特定画像を表示

10

20

30

40

50

可能である（例えば、正面向き態様（図 8 - 5（A）参照）、右向き態様（図 8 - 5（B）参照）、背面向き態様、左向き態様（図 8 - 5（C）参照）の順に特定アイコン画像の表示態様が変化する（つまり、回転する）こととしてもよい）

こととしてもよい。

【0230】

そのような構成によれば、特定画像の表示を強調することができる。

【0231】

（手段 028-8）文字情報のうち第1部分（例えば、「一発逆転」における「発」「転」の文字列）および第2部分（例えば、「一発逆転」における「一」「逆」の文字列）はそれぞれ複数の文字を含む

こととしてもよい。

【0232】

そのような構成によれば、文字情報の注目度を向上させることができる。

【0233】

（手段 028-9）画像表示手段は、第1画像（例えば、剣アイコン画像）と、第2画像（例えば、槍アイコン画像）と、実行する演出の展開に関する演出関連文字情報（例えば、発展するリーチを示唆するメッセージ。表示される飾り図柄に関するメッセージ（例えば、「擬似連図柄が出てくれれば・・・」といったメッセージ）などであってもよい）とを所定領域（例えば、光源画像の表示領域）に集合表示した後、実行する演出を示唆する特定画像（例えば、発展先のリーチ演出に対応する文字列が付された特定アイコン画像。演出が発展すること自体を示す画像や、「チャンス」というロゴや、擬似連図柄であってもよい）を該所定領域から放出表示する（図 8 - 3 および図 8 - 4 参照）

こととしてもよい。

【0234】

そのような構成によれば、演出関連文字情報にも注目させ、興趣を向上させることができる。

【0235】

（手段 028-10）画像表示手段は、第1画像と、第2画像と、演出関連文字情報とを同様の動作態様にて所定領域に集合表示する（例えば、剣アイコン画像と槍アイコン画像とメッセージとをいずれも光源に吸い込まれるような態様（光源に近い程小さくなる態様）にて移動表示する）

こととしてもよい。

【0236】

そのような構成によれば、演出関連文字情報を認識させやすくすることができる。

【0237】

（手段 028-11）画像表示手段は、第1画像と、第2画像と、演出関連文字情報とを所定領域に集合表示するとき、第1画像と、第2画像と、演出関連文字情報とを、所定領域から遠いほど大きい表示範囲にて表示する（例えば、剣アイコン画像と槍アイコン画像とメッセージとをいずれも光源に吸い込まれるような態様（光源に近い程小さくなる態様）にて移動表示する）

こととしてもよい。

【0238】

そのような構成によれば、各画像が所定領域に吸い込まれるように見せることができ、興趣を向上させることができる。

【0239】

（手段 028-12）演出関連文字情報における複数の文字の間隔の方が、第1画像と第2画像との間隔よりも狭い（例えば、剣アイコン画像と槍アイコン画像との間隔よりも、メッセージにおける複数の文字同士の間隔の方が狭い。図 8 - 3（6）～（8）参照）

こととしてもよい。

【0240】

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、演出関連文字情報を遊技者に読ませやすくすることができる。

【0241】

(手段028-13) 画像表示手段は、

第1画像と、第2画像と、演出関連文字情報を所定領域に集合表示した後、特定期間経過後に特定画像を該所定領域から放出表示し、

特定期間において、背景として単色画像を表示する(図8-4(10)参照)

こととしてもよい。

【0242】

そのような構成によれば、特定期間において演出が煩雑になることによる特定画像の放出表示の演出効果の低下を防止することができる。

10

【0243】

(手段028-14) 画像表示手段は、特定画像を放出表示するときは、第1画像と、第2画像と、演出関連文字情報を所定領域に集合表示するときよりも多い種類の特殊画像を表示可能である(例えば、集合表示されるときは光源から後光が差すようなエフェクト表示が表示される一方(図8-3(6)~(8)参照)、放出表示されるときはクリスタルと、火花エフェクトと、稻妻エフェクトとが表示される(図8-6参照))

こととしてもよい。

【0244】

そのような構成によれば、放出表示される特定画像を強調することができる。

【0245】

(手段028-15) 特定画像の表示後に特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172を行うことにより、ステップ028IWS813において選択したプロセステーブルに応じたスーパーリーチ演出を行う部分)を備え、

演出関連文字情報は、特定演出に用いられる文字情報である(例えば、第1文字列としての「これでなんとか・・・」はスーパーリーチAにおいて用いられるセリフの一部であり、第2文字列としての「俺とお前なら・・・」はスーパーリーチBにおいて用いられるセリフの一部である。)

こととしてもよい。

【0246】

そのような構成によれば、特定画像と特定演出の連動性を高め、興奮を向上させることができる。

30

【0247】

(手段028-16) 遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

画像表示手段は、共通の文字列(例えば、第1文字列または第2文字列)であって、表示態様(例えば、表示色(黒、赤、金)。文字の形状や、大きさや、フォントなどであってもよい)の異なる演出関連文字情報(例えば、第1メッセージ態様~第6メッセージ態様のメッセージ)を表示可能であり、

演出関連文字情報の表示態様によって有利状態に制御する期待度が異なる(図8-2(A)参照)

40

こととしてもよい。

【0248】

そのような構成によれば、演出関連文字情報の表示態様に注目させることができる。

【0249】

(手段028-17) 遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

画像表示手段は、異なる文字列(例えば、第1文字列、第2文字列)の演出関連文字情報(例えば、第1メッセージ態様~第6メッセージ態様のメッセージ)を表示可能であり、演出関連文字情報の文字列によって有利状態に制御する期待度が異なる(図8-2(A)

50

) 参照)

こととしてもよい。

【 0 2 5 0 】

そのような構成によれば、演出関連文字情報の文字列に注目させることができる。

【 0 2 5 1 】

(手段 0 2 8 - 1 8) 画像表示手段は、

第 1 破片画像 (例えば、付加クリスタル) が装飾された特定画像を表示し、

特定画像を拡大表示した後、該特定画像を縮小して特定位置 (例えば、画像表示装置 5 の表示領域の略中央) に表示し (図 8 - 4 (1 2) (1 3) 参照) 、

特定画像を拡大表示するとき (特定画像を拡大表示する拡大タイミングであってもよいし、該拡大タイミングに関連づいたタイミングであれば、該拡大タイミングの前後所定期間中のタイミングであってもよい) 、第 2 破片画像 (例えば、飛散クリスタル) を飛散する態様にて表示する (図 8 - 4 (1 1) (1 2) 参照)

こととしてもよい。

【 0 2 5 2 】

そのような構成によれば、特定画像を拡大表示するときと縮小表示するときとで連動性を高めることができる。

【 0 2 5 3 】

(手段 0 2 8 - 1 9) 第 1 破片画像の数よりも第 2 破片画像の数の方が多い (例えば、付加クリスタルおよび飛散クリスタルの方が数が多い。図 8 - 4 (1 1) (1 3) 参照) こととしてもよい。

【 0 2 5 4 】

そのような構成によれば、特定画像を拡大表示するときは、主に第 2 破片画像による演出効果を発揮するとともに、第 1 破片画像による演出効果を補助的に発揮することができる。

【 0 2 5 5 】

(手段 0 2 8 - 2 0) 画像表示手段は、特定画像を拡大表示するとき、第 2 破片画像と同様の態様にて第 1 破片画像を表示する (例えば、付加クリスタルおよび飛散クリスタルのいずれも飛散するような態様で表示される。図 8 - 4 (1 1) (1 3) 参照)

こととしてもよい。

30

【 0 2 5 6 】

そのような構成によれば、第 1 破片画像と第 2 破片画像とが共存することにより、演出効果を高めることができる。

【 0 2 5 7 】

(手段 0 2 8 - 2 1) 最も大きい第 1 破片画像よりも最も大きい第 2 破片画像の方が大きい (例えば、最大の付加クリスタルよりも最大の飛散クリスタルの方が大きいサイズで表示される。図 8 - 4 (1 1) (1 3) 参照)

こととしてもよい。

【 0 2 5 8 】

そのような構成によれば、特定画像を拡大表示するときは、主に第 2 破片画像による演出効果を発揮するとともに、第 1 破片画像による演出効果を補助的に発揮することができる。

40

【 0 2 5 9 】

なお、複数の飛散クリスタルのうち最大の飛散クリスタルが、複数の付加クリスタルのうち最大の付加クリスタルよりも大きいものであればよく、例えば、全ての飛散クリスタルの方が全ての付加クリスタルよりも大きいものであってもよい。

【 0 2 6 0 】

(手段 0 2 8 - 2 2) 画像表示手段は、特定画像における文字情報を視認困難としない態様にて第 1 破片画像を表示可能である (例えば、「一発逆転」の文字列を視認困難としない態様にて付加クリスタルを表示する。なお、文字列と重複する位置に付加クリスタル

50

を表示するものであっても、該文字列を遊技者が視認可能であればよい。図 8 - 5 参照。)
こととしてもよい。

【 0 2 6 1 】

そのような構成によれば、特定画像における文字情報を視認困難とすることを防止する
ことができる。

【 0 2 6 2 】

(手段 0 2 8 - 2 3) 第 1 破片画像および第 2 破片画像は、遊技機における演出の内容
と関連性を有する (例えば、付加クリスタルと飛散クリスタルとは、遊技機の演出のテー
マカラーであるピンク色にて表示される)

こととしてもよい。

10

【 0 2 6 3 】

そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 2 6 4 】

(手段 0 2 8 - 2 4) 画像表示手段は、

特定画像を拡大表示した後、該特定画像を縮小して特定位置 (例えば、画像表示装置
5 の表示領域の略中央) に表示し (図 8 - 4 (1 2) (1 3) 参照) 、

特定画像を拡大表示してから特定位置に表示するまでに、第 1 特殊画像 (例えば、付
加クリスタル) 、第 2 特殊画像 (例えば、火花エフェクト) 、および第 3 特殊画像 (例
えば、稻妻エフェクト) を表示可能であり、

第 1 特殊画像と、第 2 特殊画像と、第 3 特殊画像とは、特定画像に重畠表示される割合
が異なる (例えば、特定アイコン画像に対する重複範囲の広さは、付加クリスタル > 火花
エフェクト > 稲妻エフェクトである (図 8 - 6 参照))

こととしてもよい。

20

【 0 2 6 5 】

そのような構成によれば、特定画像を好適に遊技者アピールすることができる。

【 0 2 6 6 】

(手段 0 2 8 - 2 5) 画像表示手段は、第 1 特殊画像を表示した後に第 2 特殊画像およ
び第 3 特殊画像を表示可能であり (例えば、付加クリスタルを表示した後に火花エフェクト
および稻妻エフェクトを表示可能である (図 8 - 6 参照)) 、

第 1 特殊画像が特定画像に重畠表示される割合は、第 2 特殊画像および第 3 特殊画像が
特定画像に重畠表示される割合よりも高い (例えば、特定アイコン画像に対する重複範囲
の広さは、付加クリスタル > 火花エフェクト > 稲妻エフェクトである (図 8 - 6 参照))
こととしてもよい。

30

【 0 2 6 7 】

そのような構成によれば、重畠度合の高い特殊画像から表示することにより、印象的な
演出とすることができる、興趣を向上させることができる。

【 0 2 6 8 】

(手段 0 2 8 - 2 6) 画像表示手段は、第 1 特殊画像を表示した後に第 2 特殊画像を一
定期間に亘り表示可能であり、該一定期間において第 2 特殊画像の形状を段階的に変化可
能である (例えば、付加クリスタルを表示した後に火花エフェクトを一定期間に亘り表示
可能であり、該火花エフェクトを段階的に小さく表示する (図 8 - 6 参照))。なお、段階
的に大きくなるものでもよいし、小さくなつた後に大きくなるようなものであってもよい)
こととしてもよい。

40

【 0 2 6 9 】

そのような構成によれば、第 2 特殊画像の変化に注目させ、興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 0 】

(手段 0 2 8 - 2 7) 画像表示手段は、第 1 特殊画像を表示した後に第 3 特殊画像を断
続的に表示可能である (例えば、付加クリスタルを表示した後に稻妻エフェクトを断続的
に表示可能である (稲妻エフェクトの表示を一旦終了してから再度表示を開始する。図 8

50

- 6 参照))

こととしてもよい。

【 0 2 7 1 】

そのような構成によれば、メリハリのある特殊画像を表示することにより、特定画像を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 2 】

(手段 0 2 9 - 1) 遊技を実行可能な遊技機であって、

遊技を実行可能な遊技機であって、

特定画像 (例えば、特定アイコン画像) と、特定画像の背景として、特定画像に関連する特定背景画像 (例えば、特殊背景画像) とを表示可能な画像表示手段 (例えば、画像表示装置 5) を備え、

画像表示手段は、特定背景画像が表示されているときに、特定画像を特定透過率 (例えば、70%) にて表示することにより特定背景画像を視認可能とし (図 8 - 7 および図 8 - 8 参照) 、

特定背景画像の表示の終了に関連して (例えば、特殊背景画像の表示の終了タイミング。該終了タイミングよりも所定期間前のタイミングや、該終了タイミングよりも所定期間後のタイミングであってもよい) 特定画像の透過率を特定透過率よりも低くする (図 8 - 7 および図 8 - 8 参照)

ことを特徴とする。

【 0 2 7 3 】

そのような構成によれば、特定画像の表示を開始した後に特定背景画像の表示を開始する場合に、特定画像の表示を終了することなく透過率を変化させることにより、特定画像越しに特定背景画像を視認可能となることから、特定画像と特定背景画像の連動性を高めることができるとともに、特定背景画像の表示の終了にもとづいて特定画像を再認識させることができる。

【 0 2 7 4 】

また、本例では、特定画像として、発展先の演出を示す特定アイコン画像を表示することとしたが、単なる飾り図柄や擬似連図柄などを表示することとしてもよい。

【 0 2 7 5 】

(手段 0 2 9 - 2) 特定背景画像は、特定画像と関連する内容の画像である (例えば、特定アイコン画像は剣と槍が付されて表示される画像であるとともに、特殊背景画像はキャラクタ A とキャラクタ B とが剣と槍とを訓練する内容の画像である)

こととしてもよい。

【 0 2 7 6 】

そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 7 】

(手段 0 2 9 - 3) 特定画像の表示後に特定演出 (例えば、スーパーリーチ演出) を実行可能な特定演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 1 7 2 を行うことにより、ステップ 0 2 8 I W S 8 1 3 において選択したプロセステーブルに応じたスーパーリーチ演出を行う部分) を備え、

特定背景画像は、特定演出の前段の演出を示す画像である (例えば、キャラクタ A とキャラクタ B とが敵と戦うストーリーのスーパーリーチ A を行う場合には、スーパーリーチ A のストーリーよりも前のストーリーとして、キャラクタ A とキャラクタ B とが出会うストーリー A の特殊背景画像の表示を設定する。)

こととしてもよい。

【 0 2 7 8 】

そのような構成によれば、特定演出の演出的な流れを遊技者に認識させやすくすることができます。

【 0 2 7 9 】

(手段 0 2 9 - 4) 遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御

10

20

30

40

50

可能な遊技機であって、

画像表示手段は、

複数種類の特定画像を表示可能であり（例えば、文字列（「一発逆転」、「勇猛果敢」）や文字色（黒、赤、金）の異なる複数種類の特定アイコン画像）、

複数種類の特定画像に対応する複数種類の特定背景画像を表示可能であり（例えば、特定アイコン画像の種別（文字列、文字色）に対応する種別の特殊背景画像 A ~ 特殊背景画像 F が設けられていることとしてもよい。）、

特定画像の種類によって有利状態に制御される期待度が異なる（図 8 - 2 (B) (C) 参照）

こととしてもよい。

【0280】

そのような構成によれば、特定画像に注目させることができる。

【0281】

（手段 029-5）画像表示手段は、表示する特定背景画像の種類にかかわらず一定期間に亘り特定画像を表示可能である（例えば、いずれの種類の特殊背景画像が表示される場合にも、特殊背景画像の表示期間は一定である）

こととしてもよい。

【0282】

そのような構成によれば、特定背景画像の種類に応じて異なる可変表示パターンを記憶する必要がないため、記憶容量を節減しつつ多彩な展開の演出を行うことができ、興奮を高めることができる。

【0283】

（手段 029-6）特定透過率は 100 パーセント以外の値である（例えば 70 パーセント。つまり、特定背景画像が表示される場合にも特定画像を視認可能である。図 8 - 7 参照）

こととしてもよい。

【0284】

そのような構成によれば、特定演出の演出的な流れを遊技者に認識させやすくすることができる。

【0285】

（手段 029-7）特定背景画像を表示するタイミングにおいて、特定画像の透過率の上昇を開始する（図 8 - 7 参照）

こととしてもよい。

【0286】

そのような構成によれば、特定背景画像の表示と特定画像の表示とが連動することにより変化を認識させやすくすることができる。

【0287】

（手段 029-8）画像表示手段は、特定背景画像の表示範囲を徐々に広げ（図 8 - 6 および図 8 - 7 参照）、

特定画像表示手段は、特定画像の透過率を徐々に上昇させる（図 8 - 6 および図 8 - 7 参照）

こととしてもよい。

【0288】

そのような構成によれば、特定背景画像および特定画像の変化を緩やかにすることができる、変化をわかりやすくすることができる。

【0289】

（手段 029-9）特定画像表示手段は、特定背景画像の表示中において、特定画像を継続して回動する回動態様にて表示可能である（例えば、透過した状態の特定アイコン画像についても、左右に回動する態様にて表示される）

こととしてもよい。

10

20

30

40

50

【0290】

そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0291】

(手段029-10)特定背景画像の表示の終了に関連して(例えば、特殊背景画像の表示の終了タイミング。該終了タイミングよりも所定期間前のタイミングや、該終了タイミングよりも所定期間後のタイミングであってもよい)特定画像の透過率を特定透過率よりも低くするとともに、該特定画像を拡大表示する(図8-4参照)

こととしてもよい。

【0292】

そのような構成によれば、特定画像の表示を再度強調することにより、特定画像の表示を遊技者に視認させやすくすることができる。

10

【符号の説明】

【0293】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 亂数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

20

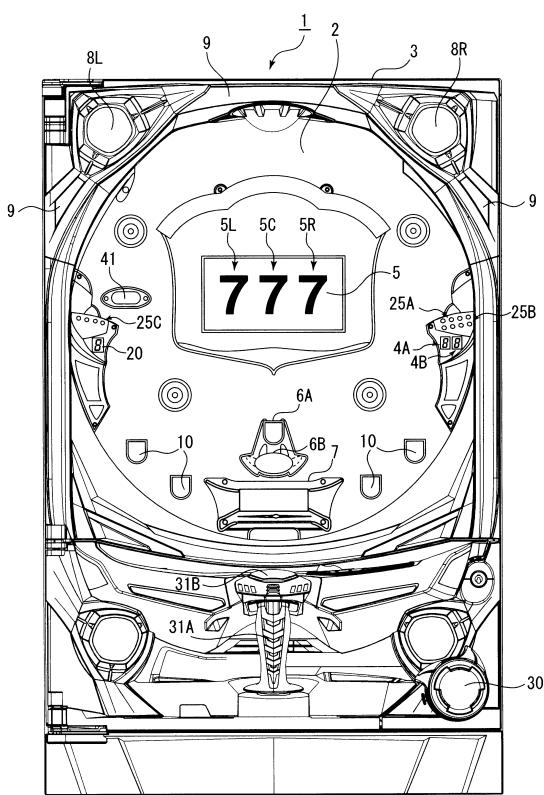
30

40

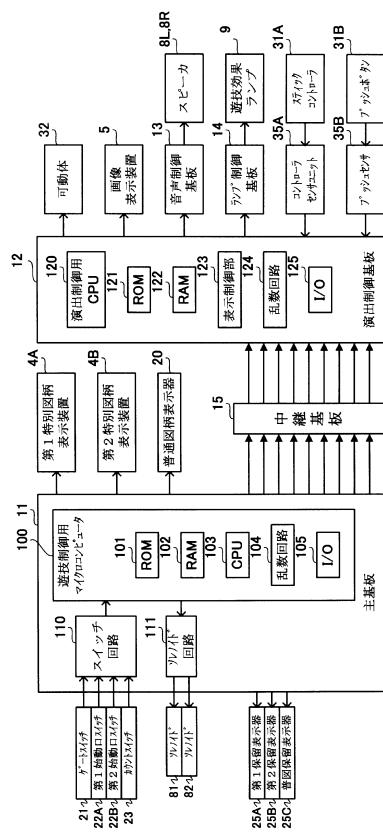
50

【四面】

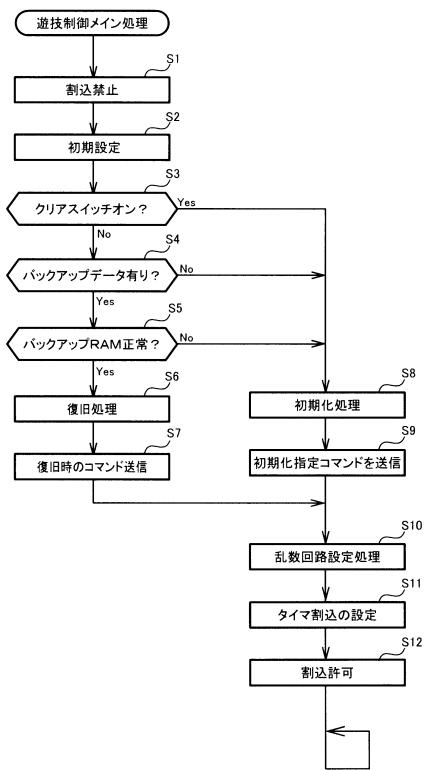
【 四 1 】



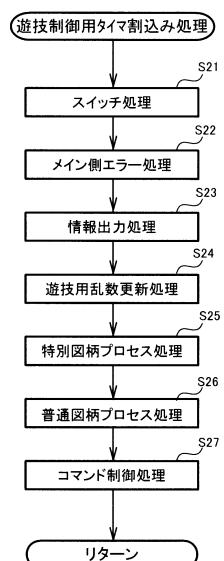
【図2】



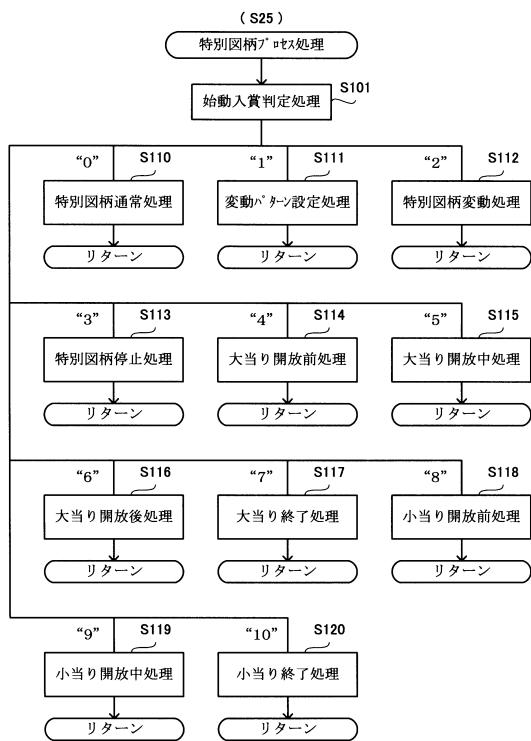
【図3】



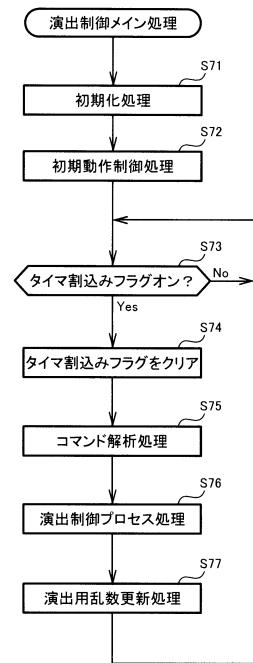
【図4】



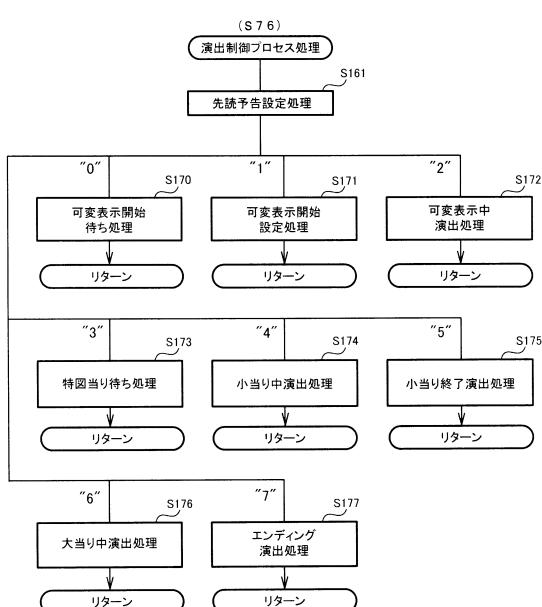
【図 5】



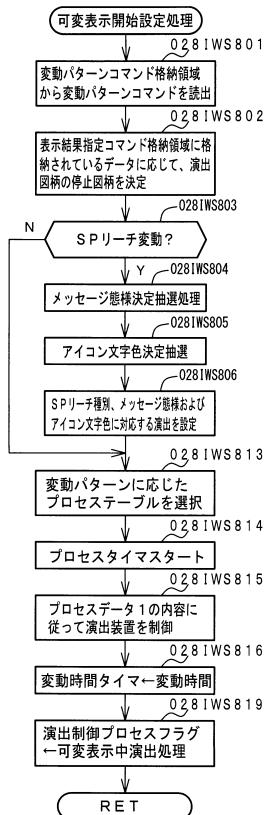
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A) メッセージ類別決定抽選テーブル

メッセージ類別	文字例	文字色	大当たり	はずれ
第1メッセージ類別	第1文字列	黒	5%	30%
第2メッセージ類別	第2文字列	黒	7%	25%
第3メッセージ類別	第1文字列	赤	13%	20%
第4メッセージ類別	第2文字列	赤	20%	13%
第5メッセージ類別	第1文字列	金	25%	7%
第6メッセージ類別	第2文字列	金	30%	5%

※第1文字列:「これでなんとか…」
※第2文字列:「俺とお前なら…」

(B) アイコン文字色決定抽選テーブル

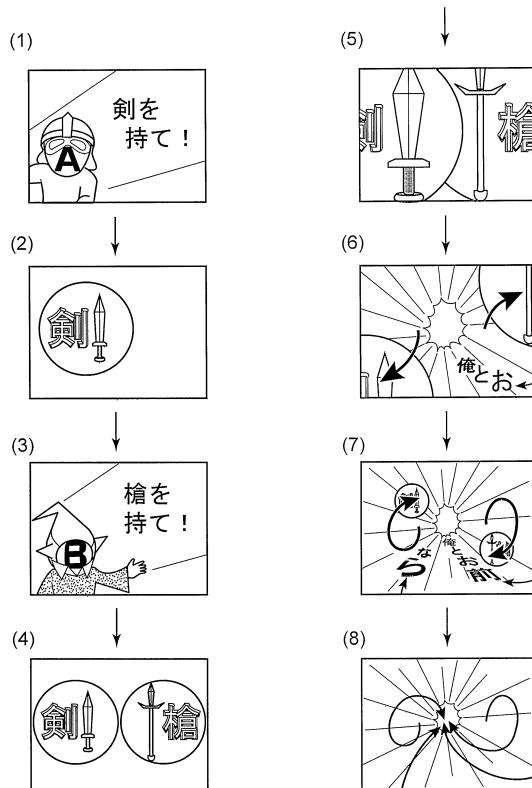
文字色	大当たり	はずれ
黒	20%	80%
赤	30%	15%
金	50%	5%

(C) アイコン・文字内容説明用テーブル

リーチ演出種別	文字例
SPリーチA	「第逆転」
SPリーチB	「勇猛果敢」

(大当たり期待度: SPリーチA < SPリーチB)

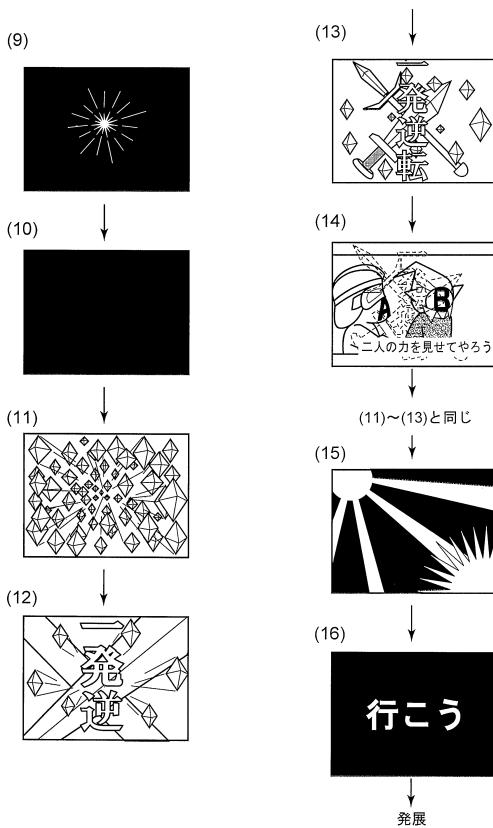
【図 8 - 3】



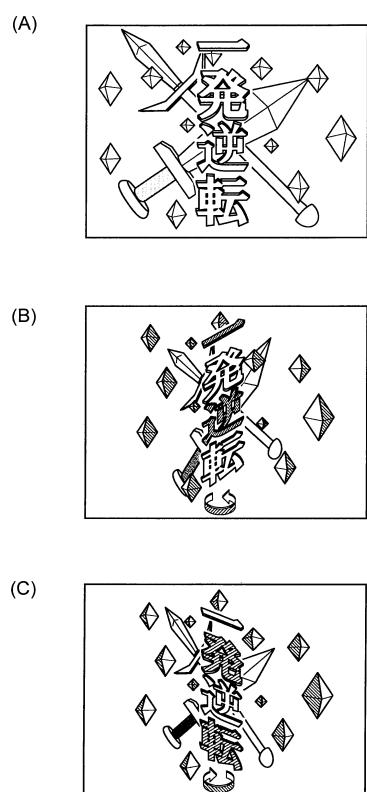
10

20

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

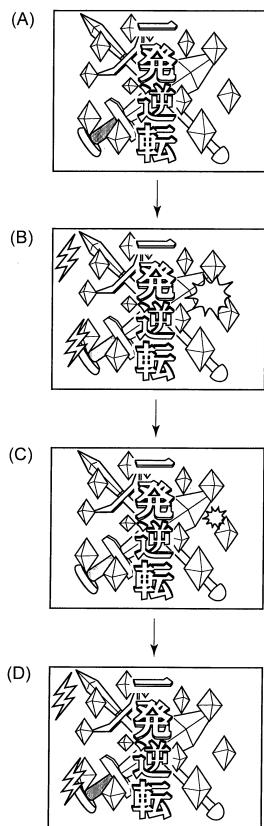


30

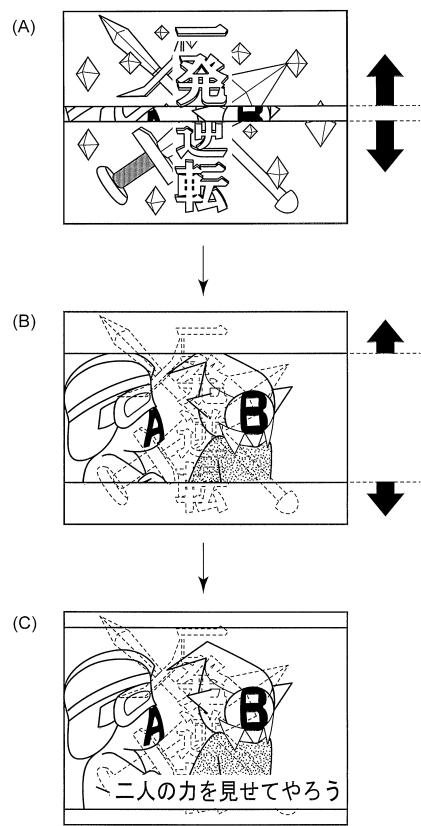
40

50

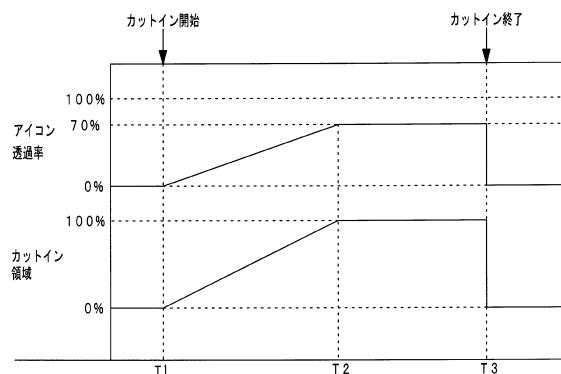
【図 8 - 6】



【図 8 - 7】



【図 8 - 8】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7307035 (JP, B2)
 特開2019-115745 (JP, A)
 特開2019-088666 (JP, A)
 特開2019-093050 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 7 / 02