

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7294992号
(P7294992)

(45)発行日 令和5年6月20日(2023.6.20)

(24)登録日 令和5年6月12日(2023.6.12)

(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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全212頁)

(21)出願番号	特願2019-209277(P2019-209277)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年11月20日(2019.11.20)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-78812(P2021-78812A)		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5月27日(2021.5.27)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月14日(2022.3.14)		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	奥田 雄介

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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

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

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

を備え、

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、

前記電子部品は、前記特定部材よりも前記案内表示手段から離間した位置に設けられ、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第1期間において、前記第2案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第1期間よりも後の第

10

20

2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、その後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、

前記案内発光手段は、前記第 1 期間において前記案内発光とは異なる態様で前記発光手段を発光させ、前記第 2 期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、前記第 2 期間が開始されるときに前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行う、

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】

本発明は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【0003】

従来、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機が知られている。たとえば、特許文献 1 には、装飾図柄表示装置において 7 図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当り遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2014 - 147575 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した遊技機によれば、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているが、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があった。

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段 A の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

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

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第 1 領域と第 2 領域とのうち、当該第 2 領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第 2 領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、

前記電子部品は、前記特定部材よりも前記案内表示手段から離間した位置に設けられ、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第1期間において、前記第2案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第1期間よりも後の第2期間において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

前記案内発光手段は、前記第1期間において前記案内発光とは異なる態様で前記発光手段を発光させ、前記第2期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、前記第2期間が開始されるときに前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行う、

ことを特徴としている。

さらに、手段1の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、75SG001など）であって、

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

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

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

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有し（図10-12参照）、

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

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【0008】

10

20

30

40

50

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１４－１４７５７５号公報に示されているような、大当たり開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているものがあった。しかしながら、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の提供が求められている。

【０００９】

手段２の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【００１０】

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】

【００１１】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

【図８－７】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。

- 【図 8 - 8】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示例を示す図である。
- 【図 8 - 9】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示例を示す図である。
- 【図 9 - 1】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 9 - 2】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。
- 【図 9 - 3】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 9 - 4】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 5】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画像処理の実行例を示す図である。
- 【図 9 - 6】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画像表示例を示す図である。
- 【図 9 - 7】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。 10
- 【図 9 - 8】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る描画処理パターンの決定例を示す図である。
- 【図 9 - 9】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行期間を示す図である。
- 【図 9 - 10】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 11】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 12】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 13】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。
- 【図 10 - 1】特徴部 7 5 S Gとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 10 - 2】特徴部 7 5 S G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。 20
- 【図 10 - 3】特徴部 7 5 S Gとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 10 - 4】図 10 - 3 の A - A 断面図である。
- 【図 10 - 5】導光板装置を示す正面図である。
- 【図 10 - 6】(A) は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B) は(A) の B - B 断面図、(C) は(B) の要部を示す拡大図である。
- 【図 10 - 7】(A) は第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) は背面図である。
- 【図 10 - 8】第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。
- 【図 10 - 9】(A) は図 10 - 7 (A) の C - C 断面図、(B) は図 10 - 7 (A) の D - D 断面図、(C) は図 10 - 7 (A) の E - E 断面図である。
- 【図 10 - 10】(A) はベース部材を示す正面図、(B) は L E D 基板を示す正面図、(C) はカバー部材を示す正面図である。 30
- 【図 10 - 11】(A) はカバー部材を取外した状態の第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取付けた状態の第 1 演出ユニットを示す正面図である。
- 【図 10 - 12】図 10 - 11 (B) の要部を示す拡大図である。
- 【図 10 - 13】(A) は可変入賞球ユニットを示す正面図、(B) は(A) の F - F 断面図である。
- 【図 10 - 14】(A) (B) は第 1 演出ユニットの要部を示す断面図、(C) (D) は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。
- 【図 10 - 15】第 1 演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。
- 【図 10 - 16】同系色を説明するための図である。 40
- 【図 10 - 17】(A) は第 2 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取外した状態の第 2 演出ユニットを示す正面図である。
- 【図 10 - 18】(A) は図 10 - 17 (A) の G - G 断面図、(B) は図 10 - 17 (A) の H - H 断面図である。
- 【図 10 - 19】(A) はベース部材と L E D 基板の境界を説明する図、(B) は第 2 演出ユニットの構成を示す図である。
- 【図 10 - 20】(A) は第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットを示す正面図である。
- 【図 10 - 21】(A) は図 10 - 20 の I - I 断面図、(B) は図 10 - 20 の J - J 断面図である。
- 【図 10 - 22】図 10 - 20 の K - K 断面図である。 50

- 【図 1 0 - 2 3】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットの視認状況を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 2 4】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットの構成を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 5】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 6】(A) は第 3 演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B) は第 3 演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。
- 【図 1 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 1 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 1 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 1 5 - 1】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 5 - 2】枠ランプを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3】特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 4】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 1 5 - 5】画像表示装置の正面図である。
- 【図 1 5 - 6】当り種別表を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 7】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 8】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 1 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 5 - 1 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 2】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 4】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 5】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 6】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 7】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 8】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 9】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 5 - 2 0】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 1 5 - 2 1】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 5 - 2 2】ランプの点灯態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 3】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 4】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 5】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 6】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 7】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 8】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 9】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 0】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 40
- 【図 1 5 - 3 1】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 2】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 3】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 4】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 5】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 6】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 7】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 8】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3 9】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 4 0】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 50

【図 1 5 - 4 1】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 2】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 3】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 4】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 5】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 6】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 7】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 8】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 4 9】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 0】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

10

【図 1 5 - 5 1】特図 1 当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 2】特図 1 当り時の大当り 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 3】特図 1 当り時の大当り 1 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 4】特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 5】特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

20

【図 1 5 - 5 6】特図 1 当り時の大当り 3 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 7】特図 1 当り時の大当り 4 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 8】特図 1 当り時の大当り 4 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 5 9】特図 1 当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図 1 5 - 6 0】特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

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 3】

(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 7 5 S G 0 0 1) であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品 (例えば、LED 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3) と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材 (例えば、ベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1) と、

40

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材 (例えば、カバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2) と、

を備える

ことを特徴としている。

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

【0 0 1 4】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

50

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1、8 2 など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1、8 2 など）を固定する部材など）と、
を備え、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であることを特徴としている。

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

10

【 0 0 1 5 】

形態 3 の遊技機は、形態 1 または 2 に記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）を備え、

前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3 ）は、前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1 の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 6 】

形態 4 の遊技機は、形態 1 ～ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 6 0 3、8 0 3 ）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部 3 A ）を備え、

前記突出部は、前記電子部品よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。

20

【 0 0 1 7 】

形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 6 0 3、8 0 3 ）及び前記特定部材（例えば、ベース部材 6 0 1、8 0 1 ）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）

ことを特徴としている。

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

30

【 0 0 1 8 】

形態 6 の遊技機は、形態 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【 0 0 1 9 】

形態 7 の遊技機は、形態 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2 ）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3 ）と前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1 ）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 3 3 1 ）を有する（図 1 0 - 1 2 参照）

ことを特徴としている。

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

40

【 0 0 2 0 】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3 ）は回路基板であり、

前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1 ）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線 3 2 0 ）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パタ

50

ーン（例えば、装飾パターン 3 4 1）が設けられている（図 1 0 - 1 2 参照）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。

【 0 0 2 1 】

形態 9 の遊技機は、形態 7 または 8 に記載の遊技機であって、

前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D）を有し、

前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン 3 3 1）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン 3 4 1）が設けられている（図 1 0 - 1 2 参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる。

【 0 0 2 2 】

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

前記電子部品（例えば、LED 基板 4 0 3）と前記特定部材（例えば、ベース部材 4 0 1）との境界（例えば、境界部 B D）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）を備える（図 1 0 - 1 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

20

【 0 0 2 3 】

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記装飾部は複数の装飾部を含み、

前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、
前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

30

【 0 0 2 4 】

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

前記透光部材（例えば、カバー部材 4 0 2）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 4 0 3）と前記特定部材（例えば、ベース部材 4 0 1）との境界（例えば、境界部 B D）に対応する境界対応領域（例えば、凸部 4 1 0）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部 4 1 0 以外の領域）とを有し、

前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低い

ことを特徴としている。

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

40

【 0 0 2 5 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 1 または 1 2 に記載の遊技機であって、

前記装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）には、ロゴタイプ（例えば、「V」の文字）が表示されている（図 1 0 - 1 9 参照）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 6 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 1 ~ 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 4 0 3）は、前記装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）

50

を発光させることが可能な発光手段（例えば、第2演出用LED404A）を含む（図10-18参照）

ことを特徴としている。

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

【0027】

形態15の遊技機は、形態14に記載の遊技機であって、

前記発光手段（例えば、第2演出用LED404A）は、前記装飾部（例えば、装飾部420）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第2演出用LED404Aからの光がインナーレンズ405の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部410
10

ことを特徴としている。

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

【0028】

形態16の遊技機は、形態1～15のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0029】

形態17の遊技機は、形態16に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
30

【0030】

形態18の遊技機は、形態16または17に記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第3演出ユニット600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部630）は、前記電子部品（例えば、LED基板803）よりも大きい（図10-20参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0031】

形態19の遊技機は、形態16～18のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第3演出ユニット600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部630）は、前記電子部品（例えば、LED基板803）の色よりも視認性が高い色とされている
40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0032】

形態20の遊技機は、形態16～19のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第3演出ユニット600）は、遊技者側に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、第3演出用LED604A、604B）を有する（図10-21（A）参照）

ことを特徴としている。
50

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【 0 0 3 3 】

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

透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット 7 0 0 のカバー板 7 0 2 A）をさらに備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2）に進入した光を所定方向（例えば、T 方向）へ透過する透過率（例えば、X A %、X B %）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Y %）よりも低い（図 1 0 - 1 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

10

【 0 0 3 4 】

形態 2 2 の遊技機は、形態 2 1 に記載の遊技機であって、

前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材 3 0 2 の前後寸法 L 1 A , L 1 B）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板 7 0 2 A の前後寸法 L 2）よりも厚い（図 1 0 - 1 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 3 5 】

20

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

前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2）は所定色に着色され、

前記所定色は、前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3）及び前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1）と同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 3 6 】

（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 3 7 】

（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 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 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 3 9 】

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

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。

【0040】

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

【0041】

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。

【0042】

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

20

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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。

【0048】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、ソレノイド81によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可

50

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始動入賞口扉が開放位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 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、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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 5 1 】

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。

20

【 0 0 5 2 】

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 3 】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 5 4 】

30

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、普通図柄表示器 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。

【 0 0 5 5 】

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 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 5 6 】

40

普通図柄表示器 2 0 の下方には、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。

【 0 0 5 7 】

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 5 8 】

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。

【0059】

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。

【0060】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

（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

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが

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。

【0070】

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

【0071】

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

10

【0072】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(例えば29秒間や1.8秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(例えば9個)に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド(ラウンド遊技)という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(15回や2回)に達するまで繰り返して実行可能となっている。

20

【0073】

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。

【0074】

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

30

【0075】

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

【0076】

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。

40

【0077】

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。

【0078】

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

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 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 8 1 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 8 2 】

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 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

（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。

【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

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

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【 0 0 8 7 】

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 8 8 】

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 8 9 】

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 9 0 】

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。

30

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

40

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

【 0 0 9 3 】

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

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 4 】

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

10

【 0 0 9 5 】

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 0 9 6 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 0 0 9 7 】

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、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 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。

【 0 0 9 8 】

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。

30

【 0 0 9 9 】

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。

40

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

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）

50

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。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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。

20

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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

【0108】

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。

【0109】

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

40

【0110】

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

50

【 0 1 1 1 】

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 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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 1 4 】

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 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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 1 7 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 8 】

（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 3 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 1 9 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、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）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 2 0 】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 2 1 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信

10

20

30

40

50

する（ステップS 9）。演出制御用CPU 120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0122】

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；No）、RAM 102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ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、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ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；No）、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

10

【0123】

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；Yes）、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。

20

【0124】

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；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

【0125】

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；Yes）、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つた場合には、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。

30

【0126】

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つ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、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【0127】

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2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定

50

を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。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。

【 0 1 2 8 】

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 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 S 2 3）。

10

【 0 1 2 9 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。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 S 2 5）。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、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【 0 1 3 0 】

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 S 2 6）。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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【 0 1 3 1 】

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 S 2 7）。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 S 2 7 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 1 2 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。

【 0 1 3 2 】

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 S 2 5 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 S 1 0 1）。

40

【 0 1 3 3 】

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 1 2 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

50

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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 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 3 5 】

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 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 3 6 】

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 3 7 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 3 8 】

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 3 9 】

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 4 0 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 1 】

10

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 4 2 】

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

20

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

30

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

40

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行

50

される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

10

【 0 1 4 8 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 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 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

20

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

30

40

【 0 1 5 1 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

50

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0152】

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

【0153】

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。

【0154】

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

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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

【0158】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表

10

20

30

40

50

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 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。

10

【 0 1 5 9 】

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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対し、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

30

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 7 6 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 CPU 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 “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 7 7 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 CPU 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

50

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。

【 0 1 6 4 】

(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 6 5 】

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。

10

【 0 1 6 6 】

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 6 7 】

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。

20

【 0 1 6 8 】

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

30

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

40

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 7 1 】

(設定値に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する特徴部について説明する。

【 0 1 7 2 】

パチンコ遊技機 1 の主基板 1 1 は、図示は省略しているが、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載さ

50

れている。また、主基板 11 には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0173】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板 11 とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【0174】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機 1 の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

20

【0175】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0176】

表示モニタは、第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を備えている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0177】

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

40

【0178】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変

50

わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１

10

【０１７９】

（特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する説明）

図８－１は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関し、演出制御基板１２に搭載された各種回路の構成例を示している。図８－１に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００、入力回路９１ＡＫ１２１、メモリコントローラ９１ＡＫ１２２、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５、ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６といった、各種回路が演出制御基板１２に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１

20

【０１８０】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、主基板１１から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤ、可動体３２などの演出用

30

【０１８１】

入力回路９１ＡＫ１２１は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路９１ＡＫ１２１のバッファ回路は、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ９１ＡＫ１２２は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ９１ＡＫ１２３の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えば画像表示装置５における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ９１ＡＫ１２３が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置５の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示

40

50

す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置 5 の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、スピーカ 8 L、8 R による音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、可動体 3 2 などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 は、例えば N A N D 型フラッシュメモリといった、電氣的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機 1 における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 は、読出専用の記憶装置として使用される。

10

【 0 1 8 2 】

R O M 9 1 A K 1 2 4 は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。R A M 9 1 A K 1 2 5 は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ 9 1 A K 1 2 6 は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 に入力される。タイムアウト信号の発生により、C P U 9 1 A K 1 3 1 はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 を再起動させる。

20

【 0 1 8 3 】

R O M 9 1 A K 1 2 4 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 9 1 A K 1 2 4 には、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、V D P 9 1 A K 1 3 2 に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。R A M 9 1 A K 1 2 5 には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。C P U 9 1 A K 1 3 1 は、R O M 9 1 A K 1 2 4 に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、R A M 9 1 A K 1 2 5 に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

30

40

【 0 1 8 4 】

C P U 9 1 A K 1 3 1 は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、C P U 9 1 A K 1 3 1 は、R O M 9 1 A K 1 2 4 から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えば C P U 9 1 A K 1 3 1 が R O M 9 1 A K 1 2 4 から固定データを読み出す固定データ読出処理や、C P U 9 1 A K 1 3 1 が R A M 9 1 A K 1 2 5 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、C P U 9 1 A K 1 3 1 が R A M 9 1 A K 1 2 5 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動デー

50

タ読出処理、CPU91AK131が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU91AK131が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでもよい。

【0185】

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

10

【0186】

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

20

【0187】

デマルチプレクサ91AK142は、演出データメモリ91AK123などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ91AK142から出力された映像データは、映像デコーダ91AK143に入力される。デマルチプレクサ91AK142から出力された音声データは、音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151に入力される。映像デコーダ91AK143は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ91AK143から出力された映像データは、動画像レンダラ91AK144に供給される。映像デコーダ91AK143は、演出データメモリ91AK123などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ91AK145やテキスト画像レンダラ91AK146に供給してもよい。

30

【0188】

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

40

50

マップ形式に変換して、V R A M 9 1 A K 1 4 7 に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【 0 1 8 9 】

V R A M 9 1 A K 1 4 7 は、画像データを一時記憶して、V D P 9 1 A K 1 3 2 による画像データ処理のワークエリアを提供する。V R A M 9 1 A K 1 4 7 には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、C G 用バッファなどの各領域を提供できればよい。C G 用バッファは、V D P 9 1 A K 1 3 2 による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路 9 1 A K 1 4 8 は、画像表示装置 5 の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路 9 1 A K 1 4 8 は、V D P 9 1 A K 1 3 2 において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置 5 に出力すればよい。

10

【 0 1 9 0 】

V R A M 9 1 A K 1 4 7 の内部、または内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 といった V R A M 9 1 A K 1 4 7 とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、V D P 9 1 A K 1 3 2 による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、V D P 9 1 A K 1 3 2 が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスタデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置 5 の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置 5 の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置 5 の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路 9 1 A K 1 4 8 へと供給されることで、画像表示装置 5 の側に出力されるようにしてもよい。

20

30

【 0 1 9 1 】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置 5 の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、V ブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。V ブランクは、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。V ブランクが開始されるごとに、V D P 9 1 A K 1 3 2 から C P U 9 1 A K 1 3 1 に対して V ブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、V D P 9 1 A K 1 3 2 から C P U 9 1 A K 1 3 1 に対して出力されてもよい。V ブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、ある V ブランク周期（第 1 描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次の V ブランク周期（第 2 描画表示期間）においては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第 1 描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第 2 描画表示期間にて画像表示装置 5 に向けて出力され、また、第 2 描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

40

【 0 1 9 2 】

音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 は、C P U 9 1 A K 1 3 1 や V D P 9 1 A K 1 3 2 からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ 8 L、8 R を用いた音声出力を可能にする音声

50

信号を生成する。音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 の音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 には、V D P 9 1 A K 1 3 2 のデマルチプレクサ 9 1 A K 1 4 2 から出力された音声データが供給される。音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 や R O M 9 1 A K 1 2 4 などに含まれることで、音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 の外部に設けられてもよい。音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 は、C P U 9 1 A K 1 3 1 や V D P 9 1 A K 1 3 2 からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

10

【 0 1 9 3 】

ランプ制御回路 9 1 A K 1 3 4 は、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路 9 1 A K 1 3 4 は、C P U 9 1 A K 1 3 1 や V D P 9 1 A K 1 3 2 からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板 1 4 やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路 9 1 A K 1 3 5 は、可動体 3 2 などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路 9 1 A K 1 3 5 は、C P U 9 1 A K 1 3 1 や V D P 1 3 2 からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

20

【 0 1 9 4 】

図 8 - 2 は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 1、9 1 A K M 0 2、9 1 A K M 1 1 ~ 9 1 A K M 1 4 が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3、R O M 9 1 A K M 1 2 4、内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア 9 1 A K M 1 1 と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア 9 1 A K M 1 3 とが、含まれている。

30

【 0 1 9 5 】

記憶エリア 9 1 A K M 0 1 は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア 9 1 A K M 0 1 に記憶されていればよい。

【 0 1 9 6 】

記憶エリア 9 1 A K M 0 2 は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

40

【 0 1 9 7 】

記憶エリア 9 1 A K M 1 1 は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例え

50

ば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア 9 1 A K M 1 1 に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 2

10

【 0 1 9 8 】

記憶エリア 9 1 A K M 1 2 は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア 9 1 A K M 1 2 に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

20

【 0 1 9 9 】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置 5 の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、V D P 9 1 A K 1 3 2 が画像処理プログラムを実行するとき用いられるので、R O M 9 1 A K 1 2 4 や内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 は、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 と、R O M 9 1 A K 1 2 4 または内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 とに、設けられてもよい。他の記憶エリア

30

40

50

についても同様に、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3、ROM 9 1 A K M 1 2 4、内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【0200】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

10

【0201】

記憶エリア 9 1 A K M 1 4 は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア 9 1 A K M 1 4 に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア 9 1 A K M 1 4 に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、スピーカ 8 L、8 R から出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 1 に記憶されてもよい。

20

【0202】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、デマルチプレクサ 9 1 A K 1 4 2 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 に入力され、音声データは音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 の音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 に入力される。映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 に供給する。動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

30

【0203】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

40

【0204】

図 8 - 3 は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。S P リーチ A や S P リーチ B といった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であ

50

ってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセスデータが設定されたテーブルである。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

2のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画画像データを用いて表示される複数の動画画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【0208】

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

10

【0209】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア91AKM13におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-16またはUTF-8など)、JISコード(Shift_JISコードなど)といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばTTML(Timed Text Markup Language)といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

20

30

40

【0210】

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

【0211】

50

図 8 - 4 (A 1) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の場合には、図 8 - 5 (A 1) に示すように、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミング T 0 2 ~ T 0 4 は、いずれもタイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの期間に含まれている。タイミング T 0 5 が経過した後は、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミング T 0 8 はタイミング T 0 7 よりも後に到来するタイミングである。

10

【 0 2 1 2 】

図 8 - 4 (A 2) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の場合には、図 8 - 5 (A 2) に示すように、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミング T 0 5 が経過した後は、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を表示させる。

20

【 0 2 1 3 】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第 1 テキスト表示期間は、第 1 テキスト表示期間とは異なる第 2 テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 やテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間に、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間や、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの第 3 テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第 1 テキスト表示期間は、一部の期間が第 2 テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第 3 テキスト表示期間と共通している。このように、第 1 テキスト表示期間は、第 2 テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第 3 テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第 2 テキスト表示期間は全部の期間が第 1 テキスト表示期間と共通しており、第 3 テキスト表示期間は全部の期間が第 1 テキスト表示期間と共通している。このように、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第 3 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間と、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第 1 テキスト表示期間は第 2 テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第 1 テキスト表示期間は第 2 テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

30

40

【 0 2 1 4 】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて

50

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

【0215】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合にはテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合にはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02は、共通の動画像データ91AKD01、91AKD11に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、1の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、1の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 6 】

図 8 - 4 (B) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の場合には、図 8 - 5 (B) に示すように、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 2 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 1 3 からタイミング T 1 4 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 3 により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミング T 1 2 ~ T 1 4 は、いずれもタイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までの期間に含まれている。タイミング T 1 5 が経過した後は、タイミング T 1 6 からタイミング T 1 7 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 1 8 からタイミング T 1 9 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 5 により指定されたテキスト画像を表示させる。

10

【 0 2 1 7 】

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

20

30

【 0 2 1 8 】

図 8 - 6 (A) は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 の構成例を示している。図 8 - 6 (B) は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 の構成例を示している。図 8 - 6 (C 1) は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 の構成例を示している。図 8 - 6 (C 2) は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 の構成例を示している。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1 に含まれている。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1 に含まれている。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 1 1 に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 には含まれていない。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 1 1 には含まれていない。

40

【 0 2 1 9 】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置 5 の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第 2 構成要素を、

50

経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 やテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 における設定により、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第 1 テキスト表示期間に含まれる第 2 テキスト表示期間として、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミング T 0 3 にて第 2 テキスト表示期間が終了した後は、さらに第 1 テキスト表示期間に含まれる第 3 テキスト表示期間として、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 2 までの期間と、タイミング T 0 3 からタイミング T 0 4 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第 1 テキスト表示期間のうち、第 2 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第 1 テキスト表示期間のうち、第 3 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【 0 2 2 0 】

タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの第 3 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの第 3 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様に変

10

20

30

40

50

更して表示することができる。タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を第1～第3表示態様とは異なる第4表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第1表示態様のテキスト画像とともに第2表示態様のテキスト画像を表示した後は、第2表示態様のテキスト画像を第3表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第2表示態様のテキスト画像を第4表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【0221】

図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT11では、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB05により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応

10

20

30

40

50

して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 5 により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

図 8 - 6 (A) に示されたテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 では、color フィールドにより、テキスト画像の表示色が #FF0040 から #4000FF へと段階的に変化するように設定される。図 8 - 4 (A 1) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 と図 8 - 4 (A 2) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とでは、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図 8 - 4 (B) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 では、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第 1 構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第 2 構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えば color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えば color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、CPU 9 1 A K 1 3 1 による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP 9 1 A K 1 3 2 は、CPU 9 1 A K 1 3 1 からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えば fontSize フィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが 10.5px で表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが 11px で表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 4 】

図 8 - 7 は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。S P リーチ A のリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ 9 1 A K D 1 1 を用いた動画像表示が行われる。動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画像表示と、動画像データ 9 1 A K D 1 1 を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の決定割合が高くなる。したがって、S P リーチ A のリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。

10

【 0 2 2 5 】

図 8 - 7 (A) に示す演出実行例 9 1 A K D 1 1 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 で共通する演出内容であり、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定された「S P リーチ A」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 では、V D P 9 1 A K 1 3 2 のテキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

20

30

【 0 2 2 6 】

また、図 8 - 7 (A) に示す演出実行例 9 1 A K D 1 1 では、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

40

【 0 2 2 7 】

図 8 - 7 (B 1) に示す演出実行例 9 1 A K D 2 1 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とは異なる演出内容を含み、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定された「チャンス!!」というセリ

50

フを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

10

【 0 2 2 8 】

図 8 - 7 (B 2) に示す演出実行例 9 1 A K D 2 2 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 とは異なる演出内容を含み、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、1 のデータを変更して表示する場合には、1 のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

20

30

40

【 0 2 2 9 】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、R (赤)、G (緑)、B (青) の各表示色について、例えば輝度 (階調) が「 0 」～「 2 5 5 」のうちいずれかのレベルとなるように、2 5 6 段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置 5 の画面上における水平方向の x 座標と垂直方向の y 座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定

50

情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【0230】

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

【0231】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図8-7(B2)に示された演出実行例91AKD22では、テキスト画像指定情報91A13により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報91AKB13により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0232】

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

10

20

30

40

50

ータの処理負担が増大するおそれがある。

【 0 2 3 3 】

特徴部 9 1 A K、9 2 A Kでは、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

10

【 0 2 3 4 】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第 1 構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第 2 構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、例えばテキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、1 の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第 1 構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第 2 構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。1 の動画像に付加されたテキスト画像に関する第 1 構成要素や第 2 構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

20

【 0 2 3 5 】

リーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「S P リーチ A (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 1 を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 2 を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 2 を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

30

40

【 0 2 3 6 】

テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 4 からタイミング

50

T 0 5 までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 およびテキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当り」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【 0 2 3 7 】

図 8 - 8 は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間のうち、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 4 1 までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミング T 0 4 1 からタイミング T 0 4 2 までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミング T 0 4 2 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミング T 0 4 かたタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamily フィールドによりフォントファミリーが DD_mincho という明朝体に分類される書体、fontSize フィールドによりフォントサイズが 72px に、それぞれ設定されている。

【 0 2 3 8 】

図 8 - 8 (A) は、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 4 1 までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、color フィールドによりテキスト画像の表示色が #000000 に対応する黒色、textDecoration フィールドにより文字装飾が none に対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【 0 2 3 9 】

図 8 - 8 (B) は、タイミング T 0 4 1 からタイミング T 0 4 2 までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、color フィールドによりテキスト画像の表示色が "gold" に対応する金色、textDecoration フィールドにより文字装飾が none に対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【 0 2 4 0 】

図 8 - 8 (C) は、タイミング T 0 4 2 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、color フィールドによりテキスト画像の表示色が "gold" に対応する金色、textDecoration フィールドにより文字装飾が effect_gold に対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボス

10

20

30

40

50

による境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【 0 2 4 1 】

テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 およびテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【 0 2 4 2 】

図 8 - 9 は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、color フィールドによりテキスト画像の表示色が #FFFFFF に対応する白色、backgroundColor フィールドにより背景表示色が #000000 に対応する黒色、fontStyle フィールドにより文字スタイルが italic に対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、テキスト画像の他の部分に対応して、color フィールドによりテキスト画像の表示色が #000000 に対応する黒色、背景表示色が #FFFFFF に対応する白色、fontStyle フィールドにより文字スタイルが normal に対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【 0 2 4 3 】

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

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

具体的な一例として、1 の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第 1 構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第 2 構成要素となるテキスト画像の表示態様

10

20

30

40

50

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

10

【0246】

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

20

【0247】

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

30

【0248】

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

40

【0249】

50

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケラブルフォントデータは、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

10

【 0 2 5 0 】

テキスト画像に関する第 2 構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第 2 構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当たり」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第 2 確率（例えば 1 / 50）よりも高い第 1 確率（例えば 1 / 20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

20

30

【 0 2 5 1 】

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

40

【 0 2 5 2 】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rain

50

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

【0253】

テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばVコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン31bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電気的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【0254】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機1における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合は、設定値が1であれば35/100（=35%）であり、設定値が2であれば30/100（=30%）であり、設定値が3であれば25/100（=25%）であり、設定値が4であれば20/100（=20%）であり、設定値が5であれば15/100（=15%）であり、設定値が6であれば10/100（=10%）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステー

10

20

30

40

50

ル 9 1 A K T 0 2 の決定割合は、設定値が 1 であれば $65 / 100 (= 65\%)$ であり、設定値が 2 であれば $70 / 100 (= 70\%)$ であり、設定値が 3 であれば $75 / 100 (= 75\%)$ であり、設定値が 4 であれば $80 / 100 (= 80\%)$ であり、設定値が 5 であれば $85 / 100 (= 85\%)$ であり、設定値が 6 であれば $90 / 100 (= 90\%)$ であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「SPリーチA(大当り)」である場合には、テキスト表示プロセスパターン 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 1 である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「SPリーチA(大当り)」である場合に、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

10

【0255】

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

20

【0256】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

30

【0257】

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

40

50

て異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0258】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果)

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

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図8-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示すると

10

20

30

40

50

もに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0265】

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

【0266】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果)

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

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表

10

20

30

40

50

示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

(特徴部の関連付けに係る説明)

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

【0275】

(特徴部01AK、02AKに関する説明)

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

【0276】

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

【0277】

第1保留表示エリア01AKB1は、例えば右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア01AKB2は、例えば左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア01AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して第1保留表示エリア01AKB1にて消去(消化)された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第2特図ゲームの開始に対応して第2保留表示エリア01AKB2にて消去(消化)された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア01A

10

20

30

40

50

K A 1 にて表示可能なアクティブ表示は、第 1 保留表示や第 2 保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第 1 保留表示や第 2 保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第 1 保留表示や第 2 保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア 0 1 A K A 1 では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第 1 保留表示や第 2 保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【 0 2 7 8 】

画像表示装置 5 の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 が配置されている。小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さく、例えば画像表示装置 5 の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 では、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【 0 2 7 9 】

図 9 - 2 は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数のエフェクト用描画コマンドとして、コマンド 0 1 A K G 0 1 ~ 0 1 A K G 0 6 が予め用意されている。コマンド 0 1 A K G 0 1 は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 0 1 A K G 0 2 は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 0 1 A K G 0 3 は、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 0 1 A K G 0 4 は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 0 1 A K G 0 5 は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 0 1 A K G 0 6 は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【 0 2 8 0 】

エフェクト用描画コマンドは、1 の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、V D P 9 1 A K 1 3 2 に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、C P U 9 1 A K 1 3 1 により作成可能である。V D P 9 1 A K 1 3 2 では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値データ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

【 0 2 8 1 】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

10

20

30

40

50

を変更して生成された画像を描画することができる。

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

VDP91AK132は、演出データメモリ91AK123などから読み出した画像データをVRAM91AK147などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Z値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばZ値が小さい値である演出画像の画像データは、Z値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側

10

20

30

40

50

）に配置することができる。その一方で、Z 値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z 値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Z 値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Z 値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Z 値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Z 軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

【0292】

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

10

【0293】

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

【0294】

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

20

30

【0295】

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

40

【0296】

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

50

これにより、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

図9-5は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象と

10

20

30

40

50

なる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ01AKL3～01AKL5のうち、レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD03、レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD04、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD05が、それぞれ指定される。VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS01にて、これらの画像データを読み出すと、VRAM91AK147のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ01AKF01に格納して一時記憶させる。これにより、図9-5(A1)に示すように、レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD03と、レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD04と、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD05は、サブフレームバッファ01AKF01に記憶される。

10

【0301】

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

20

【0302】

その後、VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS03により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レイヤから順番に、サブフレームバッファ01AKF01から読み出した画像データを、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図9-5(A2)に示すサブフレームバッファ01AKF01に記憶されている画像データ01AKD13～01AKD15のうち、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD15を1番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD14を2番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD15に重畳して書き込んで合成する。レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD13を3番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD14、01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

30

【0303】

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

40

50

置される演出画像の画像データ01AKD01を最後に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD02、01AKD13～01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

【0304】

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

10

【0305】

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

20

【0306】

図9-6(A)は、モノクロ変換の場合における画像表示例01AKM01を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG04を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例01AKM01の特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例01AKM01の特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

30

【0307】

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

40

【0308】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG01を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う

50

合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0309】

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

10

【0310】

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

20

【0311】

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

【0312】

これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0313】

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

40

【0314】

SPリーチA1～A3は、SPリーチBよりも大当たり信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であり、「弱SPリーチ」とも称される。SPリーチBは、SPリーチA1～A3よりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強SPリーチ」とも称される。例えばSPリーチA1の大当たり信頼度は20%であり、SPリーチA2の大当

50

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

【0315】

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

【0316】

図9-7(B)は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。この設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン02AKA01、02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【0317】

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

【0318】

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

10

【0319】

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

20

【0320】

図9-8に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、60%（ $=60/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA01に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA01に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、15%（ $=15/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、20%（ $=20/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、20%（ $=20/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、30%（ $=30/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。このような決定割合により、描画演出パターン02AKA01と、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンとでは、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

30

【0321】

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

40

50

御される割合が高くなる。また、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外の描画演出パターンは、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 よりも大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

【 0 3 2 2 】

リーチ演出内容が S P リーチ B である場合には、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 のみに決定可能であり、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容が S P リーチ B である場合には、S P リーチ A 1 ~ A 3 である場合よりも大当り信頼度が高い「強 S P リーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容が S P リーチ B である範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

10

【 0 3 2 3 】

リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1、0 2 A K A 0 2、0 2 A K B 0 1、0 2 A K B 0 2、0 2 A K B 1 1、0 2 A K B 1 2 のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかである場合には、S P リーチ B である場合よりも大当り信頼度が低い「弱 S P リーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

20

【 0 3 2 4 】

なお、リーチ演出内容が S P リーチ B である場合にも、所定割合で描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容が S P リーチ B である場合には、リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 である場合よりも低い割合で、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容が S P リーチ B である範囲では、リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

30

【 0 3 2 5 】

図 9 - 9 (A) は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間 D 0 ~ D 4 といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間 D 0 は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間 D 1 は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間 D 2 は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間 D 3 は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了するまでの期間である。演出実行期間 D 4 は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。

40

【 0 3 2 6 】

50

図 9 - 9 (B) は、それぞれの演出実行期間における演出制御例 0 2 A K C 0 1 を示している。複数の演出実行期間 D 0 ~ D 4 のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間 D 2 では、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外である場合に、特定描画演出 S P E を実行可能になる。描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 である場合は、特定描画演出 S P E を実行しないので、演出実行期間 D 2 であっても特定描画演出 S P E は実行されず通常描画演出 N O R が実行可能になる。

【 0 3 2 7 】

複数の演出実行期間 D 0 ~ D 4 のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間 D 0 では、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 であるか描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外であるかにかかわらず、特定描画演出 S P E は実行されず通常描画演出 N O R が実行可能になる。例えば演出実行期間 D 0 では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、B G M や効果音出力に対応して、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D などを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間 D 0 では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、B G M や効果音出力に対応して、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D などを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間 D 0 の全体において、通常描画演出 N O R が実行されるとともに、可変表示の実行中における B G M や効果音出力に対応して、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D などを用いた発光演出を実行可能であってもよい。

【 0 3 2 8 】

可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間 D 1 ~ D 4 のうちでは、演出実行期間 D 0 に続く演出実行期間 D 1 において、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 であるか描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外であるかにかかわらず、特定描画演出 S P E は実行されず通常描画演出 N O R が実行可能になる。こうした演出実行期間 D 1 よりも後の演出実行期間 D 2 では、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 である場合に通常描画演出 N O R を実行可能であり、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外である場合に特定描画演出 S P E を実行可能である。描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 による通常描画演出 N O R では、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外による特定描画演出 S P E では、例えば特定レイヤとなる 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外による特定描画演出 S P E が実行される場合でも、例えば特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【 0 3 2 9 】

演出実行期間 D 2 よりも後の演出実行期間 D 3 や演出実行期間 D 4 では、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 であるか描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外であるかにかかわらず、特定描画演出 S P E は実行されず通常描画演出 N O R が実行可能になる。なお、演出実行期間 D 3 では、演出実行期間 D 2 と同様に、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 である場合に通常描画演出 N O R を実行可能であり、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 以外である場合に特定描画演出 S P E を実行可能であってもよい。演出実行期間 D 3 にて特定描画演出 S P E を実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間 D 4 にて、特定描画演出 S P E の実行を通常描画演出 N O R の実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間 D 1 ~ D 4 の全部において、特定描画演出 S P E を実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出 S P E の実行を開始できるようにしてもよい。こうした演出実行期間 D 2 以外の期間で特定描画演出 S P E を実行可能となる場合でも、演出実行期間 D 2 にて特定描画演出 S P E を実行する場合と同様に、例えば特定レイヤとなる 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であ

り、例えば特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【 0 3 3 0 】

複数の演出実行期間 D 0 ~ D 4 のうち、演出実行期間 D 0 以外の期間でも、通常描画演出 N O R が実行される場合には、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D といった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間 D 2 などにて特定描画演出 S P E が実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出 S P E が実行されるときには、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D といった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出 N O R が実行される場合には、遊技効果ランプ 9 などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出 S P E が実行される場合には、遊技効果ランプ 9 などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出 N O R が実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出 S P E が実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロが表示による特定描画演出 S P E が実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 1 】

なお、演出実行期間 D 2 などにて特定描画演出 S P E が実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出 N O R が実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出 S P E が実行される場合には、通常描画演出 N O R が実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出 S P E が実行される場合には、通常描画演出 N O R が実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出 S P E が実行される場合には、通常描画処理 N O R が実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【 0 3 3 2 】

図 9 - 1 0 ~ 図 9 - 1 3 は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図 9 - 1 0 は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 に決定された場合の演出実行例を示している。図 9 - 1 1 は、描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。図 9 - 1 2 は、描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。図 9 - 1 3 は、描画演出パターン 0 2 A K B 1 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。

【 0 3 3 3 】

図 9 - 1 0 (A) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例 0 2 A K M 0 1 を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて、「7」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例 0 2 A K M 0 1 の場合には、演出実行期間 D 0 であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでの B G M や効果音出力に対応して、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D といった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

【 0 3 3 4 】

図 9 - 1 0 (B) は、演出実行期間 D 1 の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例 0 2 A K M 0 2 を示している。図 9 - 1 0 (C) および図 9 - 1 0 (D) は、演出実行期間 D 1 においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例 0 2 A K M 0 3 、 0 2 A K M 0 4 を示している。演出実行例 0 2 A K M 0 2 ~ 0 2 A K M 0 4 の場合には、演出実行期間 D 1 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【 0 3 3 5 】

図 9 - 1 0 (E) は、演出実行期間 D 2 においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 5 を示している。図 9 - 1 0 (F) は、演出実行期間 D 2 におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 6 を示している。演出実行例 0 2 A K M 0 5 、 0 2 A K M 0 6 の場合には、演出実行期間 D 2 であることに対応して、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 による発光演出を伴う通常描画演出 N O R が実行される。このときには、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 であることから、エフェクト表示やストロゴ表示による特定描画演出 S P E を実行しない。

【 0 3 3 6 】

図 9 - 1 0 (G) は、演出実行期間 D 3 において結果報知演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 7 を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例 0 2 A K M 0 7 の場合には、演出実行期間 D 3 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【 0 3 3 7 】

図 9 - 1 0 (H) は、演出実行期間 D 4 において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 8 を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行例 0 2 A K M 0 8 の場合には、演出実行期間 D 4 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【 0 3 3 8 】

図 9 - 1 1 (A) は、演出実行期間 D 2 の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに演出実行例 0 2 A K M 1 1 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 0 2 A K M 0 5 における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にて描画した画像は、V R A M 9 1 A K 1 4 7 に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロゴ表示による特定描画演出 S P E が実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【 0 3 3 9 】

図 9 - 1 1 (B) は、演出実行例 0 2 A K M 1 1 に続いて、ストロゴ表示を実行する場合の演出実行例 0 2 A K M 1 2 を示している。演出実行例 0 2 A K M 1 2 の場合には、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1 、 0 1 A K L 2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【 0 3 4 0 】

図 9 - 1 1 (C) は、演出実行例 0 2 A K M 1 2 に続いて、ストロゴ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例 0 2 A K M 1 3 を示している。演出実行例 0 2 A K M 1 3 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 1 1 にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロゴ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイ

10

20

30

40

50

ヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ レイヤ 0 1 A K L 5 では、V R A M 9 1 A K 1 4 7 のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例 0 2 A K M 1 1 と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【 0 3 4 1 】

図 9 - 1 1 (D) は、演出実行例 0 2 A K M 1 3 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 1 2 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 1 4 を示している。図 9 - 1 1 (E) は、演出実行例 0 2 A K M 1 4 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 1 1、0 2 A K M 1 3 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 1 5 を示している。図 9 - 1 1 (F) は、演出実行例 0 2 A K M 1 5 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 1 2、0 2 A K M 1 4 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 1 6 を示している。図 9 - 1 1 (G) は、演出実行例 0 2 A K M 1 6 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 1 1、0 2 A K M 1 3、0 2 A K M 1 5 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 1 7 を示している。図 9 - 1 1 (H) は、演出実行例 0 2 A K M 1 7 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 1 2、0 2 A K M 1 4、0 2 A K M 1 6 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 1 8 を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例 0 2 A K M 1 8 のストロボ表示が終了した後は、通常描画演出 N O R の実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

【 0 3 4 2 】

このようなストロボ表示は、C P U 9 1 A K 1 3 1 から V D P 9 1 A K 1 3 2 へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出 S P E を実行可能にすることで、通常描画演出 N O R とは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 4 3 】

図 9 - 1 2 (A) は、演出実行期間 D 2 の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 S P E が実行される演出実行例 0 2 A K M 2 1 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 0 2 A K M 0 5 における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【 0 3 4 4 】

図 9 - 1 2 (B) は、演出実行例 0 2 A K M 2 1 に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例 0 2 A K M 2 2 を示している。演出実行例 0 2 A K M 2 2 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 1 2 などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【 0 3 4 5 】

図 9 - 1 2 (C) は、演出実行例 0 2 A K M 2 2 に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 S P E が実行される演出実行例 0 2 A K M 2 3 を示している。演出実行例 0 2 A K M 2 3 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 2 1 にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 S P E では、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例 0 2 A K M 0 5 の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を

表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。
【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

10

20

30

40

50

【 0 3 5 1 】

図 9 - 1 3 (C) は、演出実行例 0 2 A K M 3 2 に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン 0 2 A K B 1 2 に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出 S P E が実行される演出実行例 0 2 A K M 3 3 を示している。演出実行例 0 2 A K M 3 3 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 3 1 にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出 S P E では、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例 0 2 A K M 0 5 の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

10

【 0 3 5 2 】

図 9 - 1 3 (D) は、演出実行例 0 2 A K M 3 3 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 3 2 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 3 4 を示している。図 9 - 1 3 (E) は、演出実行例 0 2 A K M 3 4 に続いて、演出実行期間 D 2 におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 3 5 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 0 2 A K M 0 6 における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【 0 3 5 3 】

図 9 - 1 3 (F) は、演出実行例 0 2 A K M 3 5 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 3 2 、 0 2 A K M 0 3 4 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 3 6 を示している。図 9 - 1 3 (G) は、演出実行例 0 2 A K M 3 6 に続いて、演出実行期間 D 2 における演出実行例 0 2 A K M 3 5 より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 3 7 を示している。演出実行例 0 2 A K M 3 7 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 3 5 にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出 S P E として一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図 9 - 1 3 (H) は、演出実行例 0 2 A K M 3 7 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 3 2 、 0 2 A K M 3 4 、 0 2 A K M 3 6 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 0 2 A K M 3 8 を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エフェクトによる特定描画演出 S P E を実行することができる。

20

30

【 0 3 5 4 】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、C P U 9 1 A K 1 3 1 から V D P 9 1 A K 1 3 2 へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出 S P E を実行可能にすることで、通常描画演出 N O R とは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 5 5 】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出 S P E を実行することで、通常描画演出 N O R にはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容が S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかである場合には、S P リーチ B である場合よりも大当たり信頼度が低い「弱 S P リーチ」となるスーパリーチのリーチ演出が実行される一方で、

50

通常描画演出 N O R にはない表示演出の違和感を与える特定描画演出 S P E を実行可能である。そして、特定描画演出 S P E が実行された場合には、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【 0 3 5 6 】

特徴部 0 1 A K、0 2 A K に関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、特徴部 0 1 A K、0 2 A K に関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

10

【 0 3 5 7 】

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

【 0 3 5 8 】

20

特定描画演出 S P E が実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置 5 の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板 L E D といった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出 N O R が実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出 S P E が実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

30

【 0 3 5 9 】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン 3 1 B の内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出 N O R が実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出 S P E が実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【 0 3 6 0 】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤ 0 1 A K L 2 は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤ 0 1 A K L 2 が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出 S P E が実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 S P E が実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出 S P E の実行中

40

50

に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出 S P E の実行を終了して、通常描画演出 N O R の実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出 S P E の実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出 S P E の実行を終了して、通常描画演出 N O R の実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出 S P E の実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出 S P E の実行を終了して、通常描画演出 N O R の

10

【 0 3 6 1 】

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

20

30

【 0 3 6 2 】

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

【 0 3 6 3 】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機 1 における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機 1 において主基板 1 1 に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。このように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出 S P E が実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であれば

40

50

よい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出 S P E の実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【 0 3 6 4 】

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

【 0 3 6 5 】

パチンコ遊技機 1 が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機 1 に限らずスロットマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム (A T ともいう) に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出 S P E が実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 6 】

(特徴部 0 1 A K の課題解決手段および効果)

本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技

10

20

30

40

50

を実行可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 8 - 1 7 1 1 2 9 号公報等に記載されたもののよう、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開 2 0 1 2 - 2 9 9 4 7 号公報等に記載されたもののよう、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、

特徴部 0 1 A K に関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えば演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3、V R A M 9 1 A K 1 4 7 など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ 0 1 A K L 1 ~ 0 1 A K L 5 など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤ A K L 0 3 ~ A K L 0 5 などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤ A K L 0 1、A K L 0 2 などの特別レイヤとを含み、例えばステップ 0 1 A K S 0 1 ~ 0 1 A K S 0 3 により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ 0 1 A K S 0 4 により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 7 】

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

【 0 3 6 8 】

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

【 0 3 6 9 】

例えば演出制御例 0 2 A K C 0 1 のように、例えば演出実行期間 D 1 などの特定描画処理を実行しない第 1 期間（例えば演出実行期間 D 1 など）と、例えば演出実行期間 D 2 などの特定描画処理を実行する第 2 期間（例えば演出実行期間 D 2 など）とを含む複数の期間のうち、第 1 期間では発光手段を発光させることが可能であり、第 2 期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 7 0 】

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

【 0 3 7 1 】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば 1 から 6 までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば 1 から 6 までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理 S

10

20

30

40

50

6 Aを実行するCPU103などの設定手段（例えば設定値変更処理S6 Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0372】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば1から6までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理S6 Aを実行するCPU103など設定手段（例えば設定値変更処理S6 Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0373】

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

20

【0374】

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

【0375】

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

30

【0376】

（特徴部02AKの課題解決手段および効果）

特徴部02AKに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えば演出データメモリ91AK123、VRAM91AK147など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばVDP91AK132などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン02AKA01などの第1パターンと、例えば描画演出パターン02AKA02などの第2パターンとを含み、特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間D1などの第1期間では、第1パターンと第2パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、

40

50

特定演出が実行される演出期間のうち、第 1 期間よりも後の、例えば演出実行期間 D 2 などの第 2 期間では、第 1 パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第 2 パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 7 7 】

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

10

【 0 3 7 8 】

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

【 0 3 7 9 】

例えば演出制御例 0 2 A K C 0 1 のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 8 0 】

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

【 0 3 8 1 】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば 1 から 6 までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理 S 6 A を実行する C P U 1 0 3 などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例 6 0 A K D 8 ~ 6 0 A K D 1 2 による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 8 2 】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば 1 から 6 までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理 S 6 A を実行する C P U 1 0 3 など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例 6 0 A K D 8 ~ 6 0 A K D 1 2 による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 8 3 】

第 2 期間では、例えば描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 による特定描画演出などのように、第 2 パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 4 】

第 2 期間では、例えば演出実行例 0 2 A K M 2 1 ~ 0 2 A K M 2 8 などのように、第 2 パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実

50

行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 5 】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア 0 1 A K C 1における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図 9 - 5 に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 6 】

特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに関する構成は、特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに関する構成や、特徴部 6 0 A Kに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である構成、または、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第1期間よりも後の第2期間では、第1パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第1パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第2パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

【 0 3 8 7 】

(特徴部 7 5 S G に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 7 5 S G のパチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 について、図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 2 6 に基づいて説明する。図 1 0 - 1 は、特徴部 7 5 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図 1 0 - 2 は、特徴部 7 5 S G 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 1 0 - 3 は、特徴部 7 5 S G としてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図 1 0 - 4 は、図 1 0 - 3 の A - A 断面図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【 0 3 8 8 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 は、遊技盤面を構成する遊技盤 2 (ゲージ盤 2 とも言う) と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 (台枠 3 とも言う) とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域 Y が形成され、この遊技領域 Y には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 5 0 a を有するガラス扉枠 5 0 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 5 0 により遊技領域 Y を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 5 0 を閉鎖したときにガラス窓 5 0 a を通して遊技領域 Y を透視できるようになっている。

【 0 3 8 9 】

遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する (透明な) 合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘 (図示略)、ガイドレール 2 1 1、外レール飾り 2 1 2 等が設けられた盤面板 2 0 0 と、該盤面板 2 0 0 の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 2 0 1 と、から構成されている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘 (図示略) やガイドレール 2 1 1 等が設けられた盤面板にて構

成されていてもよい。

【0390】

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

【0391】

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

10

【0392】

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

20

【0393】

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

【0394】

（導光板装置500）

30

次に、導光板装置500について、図10-5及び図10-6に基づいて説明する。図10-5は、導光板装置を示す正面図である。図10-6は、（A）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（B）は（A）のB-B断面図、（C）は（B）の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域506をドット（網点）で示し、ドット（網点）がない非発光領域507を白色で示す。

【0395】

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

40

【0396】

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

【0397】

また、導光板501は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502から

50

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

【0398】

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

10

【0399】

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

20

【0400】

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

30

【0401】

尚、導光板501は、右端面501aから光が入射されていない状態では、発光領域506の部分を含む導光板501全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置5の表示画像や、第2演出ユニット400や第3演出ユニット600を導光板501の前方から視認(透視)可能である。また、右端面501aから光が入射された状態では、発光領域506の部分は発光するが、発光領域506以外の部分は無色透明の状態が維持される。

【0402】

尚、特徴部75SGでは、発光領域506が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域506をスタンパーやインジェクションにより導光板501の背面(後面)に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。

40

【0403】

尚、特徴部75SGでは、導光板501の背面(後面)における発光領域506の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域506の各凹凸の断面形状を略三角形形状等、光を正面(前面)に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。

50

【 0 4 0 4 】

集光レンズ 5 0 4 は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ 5 0 4 の導光板 5 0 1 側の面には、正面視で導光板 5 0 1 側に膨出する半円形状の複数の凸部 5 0 4 A が上下方向に連続して形成されている。集光レンズ 5 0 4 は、複数の凸部 5 0 4 A が一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部 5 0 4 A は、導光板 L E D 5 0 2 のそれぞれに対応して 1 つずつ形成されている。

【 0 4 0 5 】

尚、凸部 5 0 4 A は導光板 L E D 5 0 2 に一対一に対応することに限らず、例えば 1 つの凸部 5 0 4 A が 2 以上の導光板 L E D 5 0 2 に対応していてもよい。また、集光レンズ 5 0 4 は、複数の凸部 5 0 4 A が一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板 L E D 5 0 2 に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。

10

【 0 4 0 6 】

図 1 0 - 6 (C) に示すように、集光レンズ 5 0 4 の導光板 5 0 1 側の前後幅は、集光レンズ 5 0 4 の導光板 L E D 5 0 2 側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ 5 0 4 の導光板 5 0 1 側の前後幅は、導光板 5 0 1 の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ 5 0 4 からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板 5 0 1 に入射される。

【 0 4 0 7 】

集光レンズ 5 0 4 の前面は、導光板 L E D 5 0 2 側から導光板 5 0 1 側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ 5 0 4 の後面は、導光板 L E D 5 0 2 側から導光板 5 0 1 側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ 5 0 4 は、導光板 L E D 5 0 2 側から導光板 5 0 1 側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

20

【 0 4 0 8 】

また、集光レンズ 5 0 4 と導光板 5 0 1 との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ 5 0 4 と導光板 5 0 1 とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ 5 0 4 や導光板 5 0 1 に傷が付くことを防止することができる。

30

【 0 4 0 9 】

次に、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の導光状態について説明する。各導光板 L E D 5 0 2 から出射された出射光は、集光レンズ 5 0 4 に入射される。ここで、集光レンズ 5 0 4 の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ 5 0 4 に入射する光は、集光レンズ 5 0 4 内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ 5 0 4 に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【 0 4 1 0 】

これにより、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光を、集光レンズ 5 0 4 によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板 5 0 1 における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ 5 0 4 からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡がることが抑制されるため）、各導光板 L E D 5 0 2 に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板 L E D 5 0 2 から集光レンズ 5 0 4 に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ 5 0 4 のうち導光板 5 0 1 側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

40

【 0 4 1 1 】

このような構成により、導光板 L E D 5 0 2 からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板 5 0 1 に導くことができる。特に、導光板 L E D 5 0 2 の発光面の前後幅が、集光レンズ 5 0 4 の導光板 L E D 5 0 2 側の前後幅よりも大きい場合であっても、導

50

光板 L E D 5 0 2 からの光を前後方向に拡散させることなく導光板 5 0 1 に導くことができるので、導光板 L E D 5 0 2 からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【 0 4 1 2 】

集光レンズ 5 0 4 からの光が導光板 5 0 1 内に導かれ、発光領域 5 0 6 に到達すると、発光領域 5 0 6 にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板 5 0 1 のうち発光領域 5 0 6 が反射光により発光することで、導光板 5 0 1 の前面に、図 1 0 - 5 において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【 0 4 1 3 】

図 1 0 - 4 に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置 5 は奥、導光板装置 5 0 0 は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置 5 は横長長方形形状をなす。例えば、画像表示装置 5 は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置 5 は、液晶表示装置に限らず、有機 E L 表示装置、無機 E L 表示装置等の E L 表示装置を用いてもよい。

【 0 4 1 4 】

（第 1 演出ユニット 3 0 0 ）

次に、第 1 演出ユニット 3 0 0 について、図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 1 2 に基づいて説明する。図 1 0 - 7 は、（ A ）は第 1 演出ユニットを示す正面図、（ B ）は背面図である。図 1 0 - 8 は、第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図 1 0 - 9 は、（ A ）は図 1 0 - 7 （ A ）の C - C 断面図、（ B ）は図 1 0 - 7 （ A ）の D - D 断面図、（ C ）は図 1 0 - 7 （ A ）の E - E 断面図である。図 1 0 - 1 0 は、（ A ）はベース部材を示す正面図、（ B ）は L E D 基板を示す正面図、（ C ）はカバー部材を示す正面図である。図 1 0 - 1 1 は、（ A ）はカバー部材を取外した状態の第 1 演出ユニットを示す正面図、（ B ）はカバー部材を取付けた状態の第 1 演出ユニットを示す正面図である。図 1 0 - 1 2 は、図 1 0 - 1 1 （ B ）の要部を示す拡大図である。

【 0 4 1 5 】

図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 9 に示すように、第 1 演出ユニット 3 0 0 は、ベース部材 3 0 1 と、ベース部材 3 0 1 の前面側を被覆するように配置され、複数のネジ N 1 によりベース部材 3 0 1 に取付けられるカバー部材 3 0 2 と、複数のネジ N 2 によりベース部材 3 0 1 の前面に取付けられる L E D 基板 3 0 3 と、から主に構成され、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方、つまり、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 に対峙する遊技者側からガラス窓 5 0 a 及び盤面板 2 0 0 を透して視認可能に設けられている。

【 0 4 1 6 】

ベース部材 3 0 1 は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材 3 0 1 の前面は、平坦面からなる平坦部 3 1 1 と、平坦部 3 1 1 の下部に形成される正面視横長長方形形状の凹部 3 1 2 と、平坦部 3 1 1 のやや後側に位置する後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D と、を有する。

【 0 4 1 7 】

平坦部 3 1 1 の上部は、後述する装飾パターン 3 3 1 の一部を構成する台形状の凸部 3 1 4 A ~ 3 1 4 E が長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部 3 1 4 A ~ 3 1 4 E の間から後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D を視認できるようになっている。尚、後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D は、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図 1 0 - 9 （ B ）参照）。また、後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D の前面には、所定の装飾パターン 3 4 1 が刻設されている。

【 0 4 1 8 】

図 1 0 - 9 に示すように、凹部 3 1 2 は、正面視で横長長方形形状をなし、L E D 基板 3 0 3 を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部 3 1 1 により囲まれるように形成されている。そして、L E D 基板 3 0 3 が取付けられた状態において、L E D 基板 3 0 3 の前面と平坦部 3 1 1 とが略面一をなし、後述する第 1 演出用 L E D 3 0 4 のみが平坦部 3 1 1 より前方に位置するようになっている。また、凹部 3 1 2 には縦長状の複数の

10

20

30

40

50

放熱孔 315 や LED 基板 303 に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口 316 が形成されている。

【0419】

図 10 - 8 ~ 図 10 - 9 に示すように、LED 基板 303 の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第 1 演出用 LED 304 や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線 320 が形成されている（図 10 - 10（B）の拡大図参照）。一方、LED 基板 303 の背面には、該 LED 基板 303 にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタ CN や電子部品（図示略）が搭載されている。また、LED 基板 303 の表面（前面及び背面におけるプリント配線 320 を除く絶縁部）は黒色とされている。

10

【0420】

カバー部材 302 は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材 301 の平坦部 311 及び凹部 312 の一部に対応する第 1 透光部 321 と、主に第 1 演出用 LED 304 に対応する第 2 透光部 322 A、322 B と、を有している。また、ベース部材 301 の凸部 314 A ~ 314 E に対応する位置には、台形状の凸部 324 A ~ 324 E が長手方向に向けて複数形成されている。

【0421】

図 10 - 9 に示すように、第 2 透光部 322 A、322 B は、前面が第 1 透光部 321 の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部 322 D が形成されていることで、第 1 演出用 LED 304 を収容可能としている。また、第 2 透光部 322 A、322 B の背面には微細な凹凸部からなる光拡散部 322 C が形成されており、後方の第 1 演出用 LED 304 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤカット加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。

20

【0422】

また、図 10 - 10（C）に示すように、第 1 透光部 321 には、正面視六角形状をなす装飾パターン 331 が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン 331 は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部 331 A 及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部 331 B、331 C と、正面視横長長方形形状をなす装飾部 331 D と、正面視三角形形状をなす装飾部 331 E と、を有し、装飾部 331 A ~ 331 C を隣り合う装飾パターン 331 と共用することで、複数の装飾パターン 331 が連続的に設けられている。

30

【0423】

また、これら各装飾部 331 A ~ 331 E は、例えば、カバー部材 302 の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部 331 A ~ 331 E が乳白色または半透明に見えるようになっている。

【0424】

図 10 - 11（A）に示すように、第 1 演出用 LED 304 を有する電子部品としての LED 基板 303 は、ベース部材 301 の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 302 により被覆されている。しかし、カバー部材 302 は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材 302 を透してベース部材 301 や LED 基板 303 の前面を視認することは可能である。

40

【0425】

ここで、黒色の LED 基板 303 の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材 301 が配置されることにより、LED 基板 303 がその周囲のベース部材 301 と同化して、LED 基板 303 とカバー部材 302 との境界部 BD が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 301 の前面の一部に LED 基板 303 が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品である LED 基板 303 が目立ちにくくなる。

【0426】

50

次いで、図 10 - 11 (B) に示すように、ベース部材 301 の凹部 312 に LED 基板 303 を配置した状態で、ベース部材 301 の前面側にカバー部材 302 を取付けると、ベース部材 301 や LED 基板 303 の前面を被覆するようにカバー部材 302 がハイ位置され、ベース部材 301 や LED 基板 303 の前面を遊技者側から第 1 透光部 321 を透して視認することが容易である一方で、第 1 演出用 LED 304 については、遊技者側から第 2 透光部 322 A , 322 B を透して視認することが困難となっている。また、カバー部材 302 に施された乳白色または半透明の各装飾部 331 A ~ 331 E がベース部材 301 及び LED 基板 303 の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン 331 を視認できる。

【 0427 】

10

図 10 - 12 に示すように、ベース部材 301 の前面側にカバー部材 302 を配置した状態において、複数の装飾パターン 331 のうち所定の装飾パターン 331 (例えば、図 10 - 12 における装飾パターン 331 J ~ 331 M など) は、遊技者側から視認したときに LED 基板 303 とカバー部材 302 とに跨るように形成され (設けられ) ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部 331 B , 331 C が、左右方向を向く LED 基板 303 とカバー部材 302 との境界部 BD に対し交差するように配置され、一の装飾パターン 331 が 2 つの部材 (LED 基板 303 とカバー部材 302) に跨って設けられていることで、一の装飾パターン 331 があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にある LED 基板 303 とカバー部材 302 とが別部材であることを認識し難くなる。

20

【 0428 】

また、LED 基板 303 とカバー部材 302 との境界部 BD の一部が、前面側に重複する装飾部 331 B , 331 C により遊技者側から視認し難くなるため、LED 基板 303 が目立ちにくくなる。尚、装飾部 331 B , 331 C は線状であるため、境界部 BD の前面側に重複するように配置されても、境界部 BD と重複する領域は小さいが、装飾パターン 331 が LED 基板 303 とカバー部材 302 の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、LED 基板 303 とカバー部材 302 とが別部材であることを認識し難くなる。

【 0429 】

また、各装飾パターン 331 の装飾部 331 A は、境界部 BD と略平行に配置されることで、境界部 BD と態様が類似するので見分けが付きにくくなり、また、境界部 BD より前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、LED 基板 303 が目立ちにくくなる。尚、装飾部 331 A を境界部 BD に沿って重複するように配置することで、境界部 BD の一部を装飾部 331 A により遊技者側から視認し難くしてもよい。

30

【 0430 】

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

【 0431 】

40

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

【 0432 】

また、ベース部材 301 の各後壁部 313 A ~ 313 D の前面には、上下に偏平した六角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン 341 が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン 341 は、プリント配線 320 の配線パターンに態様が類似 (または共通) することで、ベース部材 301 においてカバー部材 302 に被覆されてい

50

い領域においても、プリント配線 3 2 0 の配線パターンに態様が類似する装飾パターン 3 4 1 を形成することができるため、LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

【0 4 3 3】

また、ベース部材 3 0 1 は、遊技者側からカバー部材 3 0 2 を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D を有し、後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 D には、カバー部材 3 0 2 に設けられた装飾パターン 3 3 1 と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン 3 4 1 が設けられていることで、ベース部材 3 0 1 とカバー部材 3 0 2 とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

【0 4 3 4】

また、LED 基板 3 0 3 は、ベース部材 3 0 1 の下部に形成された凹部 3 1 2 に配置されていることで、ベース部材 3 0 1 における凹部 3 1 2 の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置 5 から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置 5 から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【0 4 3 5】

このように、複数の装飾パターン 3 3 1 のうち所定の装飾パターン 3 3 1 (例えば、図 1 0 - 1 2 における装飾パターン 3 3 1 J ~ 3 3 1 M など) は、遊技者側から視認したときに LED 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 とに跨るように設けられていることで、電子部品である LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくない LED 基板 3 0 3 などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【0 4 3 6】

(可変入賞球ユニット 7 0 0)

次に、可変入賞球ユニット 7 0 0 について、図 1 0 - 1 3 に基づいて簡単に説明する。図 1 0 - 1 3 は、(A) は可変入賞球ユニットを示す正面図、(B) は (A) の F - F 断面図である。

【0 4 3 7】

図 1 0 - 1 3 に示すように、可変入賞球ユニット 7 0 0 は、盤面板 2 0 0 に前面側から取付けられるベース部材 7 0 1 と、ベース部材 7 0 1 の前面側に設けられるカバー部材 7 0 2 とを有し、可変入賞球装置 6 B と特別可変入賞球装置 7 とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【0 4 3 8】

可変入賞球ユニット 7 0 0 の右上には特別可変入賞球装置 7 が設けられ、左下には可変入賞球装置 6 B が設けられており、ベース部材 7 0 1 のベース板 7 0 1 A と、カバー部材 7 0 2 のカバー板 7 0 2 A との間には、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口に遊技球 (遊技球 P) が進入可能な遊技球経路 7 0 5 A や、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口に遊技球 (遊技球 P) が進入可能な遊技球経路 7 0 5 B が設けられている。また、特別可変入賞球装置 7 の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用 LED 7 0 4 が設けられた LED 基板 7 0 3 が設けられている。

【0 4 3 9】

ベース部材 7 0 1 及びカバー部材 7 0 2 は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板 7 0 2 A を透して遊技球経路 7 0 5 A , 7 0 5 B を通過する遊技球を視認可能とされている。

【0 4 4 0】

(第 1 演出ユニット 3 0 0 と可変入賞球ユニット 7 0 0)

次に、第 1 演出ユニット 3 0 0 と可変入賞球ユニット 7 0 0 とについて、図 1 0 - 1 4 ~ 図 1 0 - 1 6 に基づいて説明する。図 1 0 - 1 4 は、(A) (B) は第 1 演出ユニットの要部を示す断面図、(C) (D) は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図 1 0 - 1 5 は、第 1 演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図 1 0 - 1 6 は、同系色を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 1 】

まず、図 1 0 - 3 に示すように、第 1 演出ユニット 3 0 0 と可変入賞球ユニット 7 0 0 とは、画像表示装置 5 の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第 1 演出ユニット 3 0 0 の右端部が可変入賞球ユニット 7 0 0 の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図 1 0 - 4 及び図 1 0 - 1 3 (B) に示すように、可変入賞球ユニット 7 0 0 の前部は盤面板 2 0 0 の前面側に配置される一方で、第 1 演出ユニット 3 0 0 は盤面板 2 0 0 の背面側に配置されている。

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 1 4 (A) (B) に示すように、第 1 演出ユニット 3 0 0 の第 1 透光部 3 2 1 におけるカバー部材 3 0 2 の板厚寸法である前後寸法 $L 1 A$ は、第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B におけるカバー部材 3 0 2 の板厚寸法である前後寸法 $L 1 B$ よりも長寸とされている ($L 1 A > L 1 B$) 。

10

【 0 4 4 3 】

カバー部材 3 0 2 の第 1 透光部 3 2 1 において、該第 1 透光部 3 2 1 の前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、 T 方向に透過する光の透過率は $X A \%$ である。また、カバー部材 3 0 2 の第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B において、該第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B の前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、 T 方向に透過する光の透過率は $X B \%$ である。つまり、第 1 透光部 3 2 1 や第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B に前方から進入した光の全て (1 0 0 %) が T 方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にて T 方向とは異なる方向に (周囲に広がるように) 出射される。特に第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B は、背面に凹凸部からなる光拡散部 3 2 2 C が形成されていることで、第 1 透光部 3 2 1 よりも T 方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、 T 方向の光の透過率は第 1 透光部 3 2 1 の透過率よりも低い (透光性が低い。 $X A \% > X B \%$) 。

20

【 0 4 4 4 】

図 1 0 - 1 4 (C) (D) に示すように、カバー板 7 0 2 A において、前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、 T 方向に透過する光の透過率は $Y \%$ である。ここで、カバー板 7 0 2 A の前後寸法 $L 2$ は、カバー部材 3 0 2 の第 1 透光部 3 2 1 や第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B の前後寸法 $L 1 A$, $L 1 B$ よりも短寸であることで ($L 2 < L 1 A$, $L 2 < L 1 B$) 、前面から入射された光が内部において T 方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第 2 透光部 3 2 2 A , 3 2 2 B のように光拡散部がない平板であるため、カバー板 7 0 2 A の T 方向への光の透過率は、カバー部材 3 0 2 の T 方向への光の透過率よりも高い ($Y \% > X A \%$, $Y \% > X B \%$) 。

30

【 0 4 4 5 】

言い換えると、カバー部材 3 0 2 の透光性は、カバー板 7 0 2 A の透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板 7 0 2 A を透して該カバー板 7 0 2 A の背面側のある所定部 (例えば、遊技球 P) を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材 3 0 2 を透して該カバー部材 3 0 2 の背面側の所定部 (例えば、第 1 演出用 LED 3 0 4 や LED 基板 3 0 3) を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第 1 演出用 LED 3 0 4 を含む LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

40

【 0 4 4 6 】

図 1 0 - 1 5 に示すように、第 1 演出ユニット 3 0 0 は、電子部品である第 1 演出用 LED 3 0 4 を含む LED 基板 3 0 3 とその周囲に配置されるベース部材 3 0 1 とが同色 (黒色) であることで、LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなっている。また、第 1 演出ユニット 3 0 0 のカバー部材 3 0 2 の前後寸法 $L 1 A$, $L 1 B$ は、可変入賞球ユニット 7 0 0 のカバー板 7 0 2 A の前後寸法 $L 2$ よりも長寸であり ($L 1 A$, $L 1 B > L 2$) 、第 1 演出ユニット 3 0 0 のカバー部材 3 0 2 の T 方向への光の透過率 ($X A \%$, $X A \%$) は、可変入賞球ユニット 7 0 0 のカバー部材 7 0 2 の T 方向への光の透過率 ($Y \%$) よりも低いことで ($Y \% > X A \%$, $Y \% > X B \%$) 、LED 基板 3 0 3 が目立ちにくくなっている。

【 0 4 4 7 】

50

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

【0448】

また、本実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品であるLED基板303とその周囲に配置される特定部材であるベース部材301とが同色（黒色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【0449】

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

【0450】

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

【0451】

例えば、シアン（C）を基準色とした場合、マゼンタ（M）側に30度、イエロー（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色がシアン（C）と同系色となり、マゼンタ（M）を基準色とした場合、シアン（C）側に30度、イエロー（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色がマゼンタ（M）の同系色となり、イエロー（Y）を基準色とした場合、シアン（C）側に30度、マゼンタ（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色がイエロー（Y）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【0452】

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

【0453】

（第2演出ユニット400）

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

【0454】

図10-17及び図10-18に示すように、第2演出ユニット400は、ベース部材

10

20

30

40

50

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

10

20

30

40

50

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

ここで、図１０－１９（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板４０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材４０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板４０３がその周囲のベース部材４０１と同化して、ＬＥＤ基板４０３とカバー部材４０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材４０１の前面の一部にＬＥＤ基板４０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、装飾部 4 2 0 が、遊技者側から視認したときに境界部 B D における上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる（重複する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、境界部 B D の全ての部位に対応する位置に装飾部 4 2 0 が配置されるようにしてもよい。尚、境界部 B D の約 1 / 3 以上に重複するように設けられることが好ましい。

【 0 4 7 0 】

また、装飾部 4 2 0 には、ロゴタイプとして「V」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目して L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D を意識しにくくなるため、L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 1 】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「V」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「大当り」、「B O N U S」、「R U S H」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【 0 4 7 2 】

また、L E D 基板 4 0 3 は、装飾部 4 2 0 を発光させることが可能な発光手段としての第 2 演出用 L E D 4 0 4 A を有することで、装飾部 4 2 0 が発光により目立つことで遊技者が L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D を意識しにくくなるので、L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 3 】

また、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A は、装飾部 4 2 0 が、インナーレンズ 4 0 5 を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部 4 2 0 が面発光により目立つことで遊技者が L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D を意識しにくくなるので、L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 4 】

また、本実施の形態では、装飾部 4 2 0 を「V」の文字からなる一の装飾部とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部材 4 0 2 の凸部 4 1 0 の領域に複数の装飾部 4 2 0 を設けるとともに、カバー部材 4 0 2 の凸部 4 1 0 以外の領域に、装飾部 4 2 0 とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D が複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 5 】

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

【 0 4 7 6 】

また、カバー部材 4 0 2 は、L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D に対応する境界対応領域である凸部 4 1 0 と、L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D に対応しない凸部 4 1 0 以外の領域とを有し、凸部 4 1 0 の透光性は、凸部 4 1 0 以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、L E D 基板 4 0 3 とベース部材 4 0 1 との境界部 B D を遊技者から凸部 4 1 0 を透して視認しにくくなるため、L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 7 】

（第 3 演出ユニット 6 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 ）

次に、第 3 演出ユニット 6 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 について、図 1 0 - 2 0 ~ 図 1 0 - 2 6 に基づいて説明する。図 1 0 - 2 0 は、（A）は第 3 演出ユニット及び第 4 演

10

20

30

40

50

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

【0478】

(第 3 演出ユニット 600)

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

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

インナーレンズ 605 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、LED 基板 603 とほぼ同形に形成され、LED 基板 603 の前面に配置された複数の第 3 演出用 LED 604A, 604B を前面側から被覆するように配置されている。

【0482】

図 10 - 21 (A) に示すように、インナーレンズ 605 の前面及び背面には、背面側に配置された第 3 演出用 LED 604A, 604B からの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部 605A が設けられていることで面発光するようになっている。

【0483】

カバー部材 602 は、透光性を有する(透明な)合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材 601 及び LED 基板 603 の前面側を被覆可能に形成されている。

【0484】

カバー部材 602 の前面には、「XXX」の文字(ロゴタイプ)からなる装飾部 620 が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材 602 の背面には凹凸部からなる光拡散部 602A が形成されており、インナーレンズ 605 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 5 】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「X X X」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「B O N U S」、「R U S H」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「!!!」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【 0 4 8 6 】

このように第3演出ユニット600は、第3演出用LED604A, 604Bが発光することで、第3演出用LED604A, 604Bからインナーレンズ605を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材602を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部620を含むカバー部材602の前面全域が発光する。

10

【 0 4 8 7 】

また、図10-20に示すように、複数の第3演出用LED604Aは、装飾部620を構成する「X X X」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第3演出用LED604Bは、装飾部620に対応しない位置に配置されている。このように複数の第3演出用LED604Aが装飾部620を構成する「X X X」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第3演出用LED604Aが発光したときに、「X X X」の文字の周縁が点光りするため、装飾部620の形状を認識しやすくなる。

【 0 4 8 8 】

20

また、発光演出部630に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材632は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部630が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部630を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。

【 0 4 8 9 】

(第4演出ユニット800)

図10-20及び図10-21(B)に示すように、第4演出ユニット800は、ベース部材801と、ベース部材801の前面側を被覆するように配置されるカバー部材802と、ベース部材801の前面に取付けられるLED基板803と、LED基板803の前面側に配置されるインナーレンズ805と、から主に構成され、図10-20に示すように、ガイドレール211に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び盤面板200を透して視認可能に設けられている。

30

【 0 4 9 0 】

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

【 0 4 9 1 】

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

40

【 0 4 9 2 】

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

【 0 4 9 3 】

50

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

【0494】

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

10

【0495】

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

【0496】

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

20

【0497】

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

30

【0498】

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

40

【0499】

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

【0500】

ここで、図10-21(B)に示すように、白色のLED基板803の周囲(周辺)に同じ白色のベース部材801が配置されることにより、LED基板803がその周囲のベ

50

ース部材 801 と同化して、LED 基板 803 とカバー部材 802 との境界部 BD が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 801 の前面の一部に LED 基板 803 が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品である LED 基板 803 が目立ちにくくなる。

【0501】

しかし、第 4 演出用 LED 804 は、インナーレンズ 805 の側端面から光を入射するアングル型 LED であり、LED 基板 803 の周縁部に沿って配置されていることで、第 4 演出用 LED 804 を含む LED 基板 803 の前面周縁部の前面側がインナーレンズ 805 により被覆されておらず、また、インナーレンズ 805 は、インナーレンズ 605 に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ 805 を透して第 4 演出用 LED 804 を含む LED 基板 803 を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ 605 を透して第 3 演出用 LED 604A, 604B を含む LED 基板 603 を視認したときの視認性より高い。つまり、LED 基板 803 の方が LED 基板 603 よりも目立ちやすい。

10

【0502】

ここで、図 10 - 24 に示すように、第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 は、遊技者側から視認したときに第 4 演出ユニット 800 の LED 基板 803 よりも大きく（図 10 - 20 参照）、また、前面の前後方向の配置位置が、第 4 演出ユニット 800 の前面の配置位置よりも前方（遊技者側）であり（図 10 - 22、図 10 - 23 参照）、さらに、第 4 演出ユニット 800 の第 4 演出用 LED 804 による発光態様が面発光であるの

20

【0503】

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

30

【0504】

尚、本実施の形態では、第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 は、遊技者側から視認したときに第 4 演出ユニット 800 の LED 基板 803 よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、LED 基板 803 及びベース部材 801 よりも視認性が高い演出手段として構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第 4 演出ユニット 800 の LED 基板 803 と異なることで視認性が高くなっていけばよい。

40

【0505】

また、演出手段としての第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 の前面を、LED 基板 803 の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材 602 とすることで、発光演出部 630 の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第 3 演出用 LED 604A, 604B の発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部 630 の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

【0506】

また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ 631 により動作可能な第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 を適用した形態を例示したが

50

、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 3 における第 4 演出ユニット 8 0 0 の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。

【 0 5 0 7 】

また、図 1 0 - 2 3 に示すように、遊技機用枠 3 の前面上部には、遊技盤 2 やガラス窓 5 0 a よりも前方に突出する突出部 3 A（底部）が形成されている。突出部 3 A は、遊技領域 Y の上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域 Y よりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部 3 A の下方の領域 E 1（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部 3 A により遮断され影となることで暗くなる。

10

【 0 5 0 8 】

よって、第 3 演出ユニット 6 0 0 や第 4 演出ユニット 8 0 0 は、遊技領域 Y の上部において領域 E 1 に対応する位置に設けられていることで、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 が突出部 3 A の影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。

【 0 5 0 9 】

また、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 の上方には、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 よりも遊技者側に突出する突出部 3 A が設けられており、突出部 3 A は、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 よりも大きいことで（図 1 0 - 2 3 参照）、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 が突出部 3 A の影になり目立ちにくくなる。

20

【 0 5 1 0 】

また、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 及びベース部材 6 0 1 , 8 0 1 は白色である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 及びベース部材 6 0 1 , 8 0 1 が突出部 3 A の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【 0 5 1 1 】

尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 よりも上方で遊技者側に突出する突出部 3 A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出部は、遊技機用枠 3 の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤 2 や遊技領域 Y に設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるものであってもよい。また、突出部 3 A は、遊技機用枠 3 の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。

30

【 0 5 1 2 】

次に、図 1 0 - 2 6 に示すように、導光板 5 0 1 の発光領域 5 0 6 は、導光板 5 0 1 の背面側で動作する第 3 演出ユニット 6 0 0 の発光演出部 6 3 0 及び動力伝達部材 6 3 2 が移動する際の移動領域 E 2（図 1 0 - 2 6 において 1 点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。

40

【 0 5 1 3 】

詳しくは、発光演出部 6 3 0 及び動力伝達部材 6 3 2 の移動領域 E 2 は、発光演出部 6 3 0 が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板 5 0 1 は、右端面 5 0 1 a から光が入射されると発光領域 5 0 6 が発光した状態となり、後方の画像表示装置 5 の表示画像や発光演出部 6 3 0 及び動力伝達部材 6 3 2 が遊技者側から導光板 5 0 1 を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発光演出部 6 3 0 及び動力伝達部材 6 3 2 を少なくとも原点位置から演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板 LED 5 0 2 を点灯させて発光領域 5 0 6 を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部 6 3 0 及び動力伝達部材 6 3 2 が遊技者側から導光板 5 0 1 を透して視認困難または

50

視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材 6 3 2 に沿って設けられるケーブル C (電子部品) 等が目立つことを抑制することができる。

【0514】

また、発光演出部 6 3 0 が演出位置まで移動した後、導光板 LED 5 0 2 が消灯して発光領域 5 0 6 の発光演出が終了した場合、動力伝達部材 6 3 2 やケーブル C 等が視認可能となるが、発光演出部 6 3 0 の第 3 演出用 LED 6 0 4 A , 6 0 4 B を点灯して発光演出部 6 3 0 を目立たせることで、動力伝達部材 6 3 2 やケーブル C を目立ちにくくすることができる。

【0515】

また、このように動作可能に設けられた電子部品 (例えば、LED 基板 6 0 3 やケーブル C) については、原点位置に待機している待機期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。

【0516】

また、本実施の形態の特徴部 7 5 S G のパチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 は、遊技者から視認可能に設けられた電子部品 (例えば、LED 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3) と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材 (例えば、ベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1) と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材 (例えば、カバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2) と、

を備える

ことを特徴としている。

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

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

【0517】

(特徴部 7 5 S G の変形および応用に関する説明)

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 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。

【0518】

例えば、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、電子部品として、第 1 演出用 LED 3 0 4、第 2 演出用 LED 4 0 4 A ~ 4 0 4 D、第 3 演出用 LED 6 0 4 A , 6 0 4 B、第 4 演出用 LED 8 0 4 といった発光ダイオードが設けられた LED 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光ダイオードが設けられていない回路基板 (演出用ではない主基板 1 1 や、演出制御基板 1 2 や中継基板等を含む) や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル (配線) などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

【0519】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、特定部材として、電子部品としての LED 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 を配置するためのベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット (装置) の一部を構成する部材でなくとも、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット (装置) とは別個に設けられた異なる部材 (例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 の一部を構成する部材など) であってもよい。

【 0 5 2 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくとも、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 の一部を構成する部材など）であってもよい。

【 0 5 2 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

【 0 5 2 2 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、特定部材としてのベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 は、電子部品としての L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分が L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 の周囲に配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

【 0 5 2 3 】

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

【 0 5 2 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は 1 0 0 % または 1 0 0 % に近似する値でなくともよい。

【 0 5 2 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、透光部材としてのカバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2 は、遊技者が該部材を透して電子部品としての L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 及び特定部材としてのベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 の一部または全域を視認可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくとも、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。

【 0 5 2 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、透光部材としてのカバー部材 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2 は、電子部品としての L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 及び特定部材としてのベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 の前面側において電子部品及び特定部材に沿うように配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくともよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよ

10

20

30

40

50

い。

【 0 5 2 7 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 やベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になっていてもよい。

10

【 0 5 2 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 7 5 S G では、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電子部品としての L E D 基板 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 や特定部材としてのベース部材 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1 , 8 2 など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1 , 8 2 など）を固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1 , 8 2 など）は、所定部材（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1 , 8 2 など）を固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。

20

【 0 5 2 9 】

このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1 , 8 2 などの所定電子部品については、これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【 0 5 3 0 】

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

30

【 0 5 3 1 】

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

【 0 5 3 2 】

また、例えば、遊技盤 2 の右側に黒色の L E D 基板などの電子部品が配置されている場合において、画像表示装置 5 を挟んで反対側の遊技盤 2 の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り 2 1 2 を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置 5 の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

40

【 0 5 3 3 】

また、特徴部 7 5 S G に関する構成は、特徴部 9 1 A K、9 2 A K、0 1 A K、0 2 A K に関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 9 1 A K、9 2 A K、0 1 A K、0 2 A K にて説明した演出を画像表示装置 5 において実行可能とする場合、画像表示装置 5 の周りに設けられた特徴部 7 5 S G にて説明した第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0、第 3 演出ユニット 6 0 0、第 4 演出ユニット 8 0 0 の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せる

50

ことが可能である。

【0534】

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

10

【0535】

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

20

【0536】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1, 75SG001を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0537】

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。

30

【0538】

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。

【0539】

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。

40

【0540】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0541】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

50

【 0 5 4 2 】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

【 0 5 4 3 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001 など）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 303、403、603、803）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 301、401、601、801）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 302、402、602、802）と、表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材 302）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）と前記特定部材（例えば、ベース部材 301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 331）を有し（図 10 - 12 参照）、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材 301 の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続する遊技機が挙げられる。

【 0 5 4 4 】

このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【 0 5 4 5 】

つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第 1 案内表示と第 2 案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第 1 案内表示を引き継ぐことなく第 2 案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第 2 案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第 1 案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提供することができる。

【 0 5 4 6 】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御

可能な遊技機であって、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

【０５４７】

図１１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２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１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５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率など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５１や設定切替スイッチ５２は、たとえば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【０５４８】

20

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０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１１を視認する際の正面に配置されている。

【０５４９】

表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、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）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）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２９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２９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。

30

【０５５０】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２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３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａ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３ａ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。

40

【０５５１】

パチンコ遊技機１において、縦長の方角枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂ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ればよい。

【０５５２】

〔基板構成〕

パチンコ遊技機１には、たとえば図１２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、

50

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、たとえば払出制御基板、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、電源スイッチ 91 に接続された電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【0553】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、たとえば交流 (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 (たとえば直流 12V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。

10

【0554】

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

【0555】

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、たとえば 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、RTC (Real Time Clock) 106 とを備える。

20

【0556】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

30

【0557】

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、CPU 103 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。

【0558】

I/O 105 は、たとえば各種信号 (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。

40

【0559】

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

50

【 0 5 6 0 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【 0 5 6 1 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（たとえば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 5 6 2 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 5 6 3 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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（遊技の進行状況などを指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果（たとえば、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（たとえば、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）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

20

【 0 5 6 4 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

30

【 0 5 6 5 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 5 6 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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などを含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 5 6 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【 0 5 6 8 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 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 5 6 9 】

50

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。

【 0 5 7 0 】

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。

10

【 0 5 7 1 】

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

【 0 5 7 2 】

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など）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給など）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。

20

【 0 5 7 3 】

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 5 7 4 】

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

【 0 5 7 5 】

30

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 5 7 6 】

〔 動作 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 5 7 7 】

（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 1 3 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の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 5 7 8 】

図 1 3 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 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 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）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 5 7 9 】

次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。復旧条件は、クリ

50

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S903にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS903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。

【0580】

復旧条件が成立した場合には(ステップS903; Yes)、復旧処理(ステップS904)を実行した後に、設定確認処理(ステップS905)を実行する。ステップS904の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【0581】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS903; No)、初期化处理(ステップS906)を実行した後に、設定変更処理(ステップS907)を実行する。ステップS906の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

【0582】

ステップS905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S905の設定確認処理が実行されるのは、ステップS903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。

【0583】

ステップS905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。

30

【0584】

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、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ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

【0585】

ステップS907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、たと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。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。

【0586】

ステップS907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

50

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。

【 0 5 8 7 】

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 5 8 8 】

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。たとえば、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。

【 0 5 8 9 】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 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 9 2 がオンであればステップ S 9 0 6 の初期化处理とともにステップ S 9 0 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 9 2 がオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理とともにステップ S 9 0 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 9 2 がオンであればステップ S 9 0 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 9 2 がオフであればステップ S 9 0 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。

【 0 5 9 0 】

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 9 0 8 ）。そして、所定時間（たとえば 2 m s ）ごと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 0 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 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。

【 0 5 9 1 】

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。

【 0 5 9 2 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当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

10

20

30

40

50

る。設定値に応じて大当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。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当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。

【0593】

図 1 4 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 4 (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 1 4 (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。

10

【0594】

表示結果判定テーブルにおいては、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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

20

【0595】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、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と決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、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と決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0596】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値に関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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 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。

【0597】

40

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値に関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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 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る。

【0598】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値に関わらず小当り

50

を判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0599】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

10

【0600】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0601】

20

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0602】

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。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。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過することによって所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に

30

40

50

制御するためのスイッチ)として使用してもよい。

【0603】

大当り種別は、大当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、大当り種別は、設定値に関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、設定値に関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、設定値に関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、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。

10

【0604】

<特徴部075Fに関する説明>

次に、本実施の形態の特徴部075Fに係る遊技機について、図15-1～図15-60を参照して説明する。

【0605】

[特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の構成など]

本実施の形態の特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の正面図である。図15-1に示すように、本特徴部075Fのパチンコ遊技機1においては、図1に示した特別可変入賞球装置7の代わりに、特別可変入賞球装置075F007Aが設けられている。特別可変入賞球装置075F007Aは、ソレノイド82(図15-4参照)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大入賞口(以下、通常大入賞口と称する)を形成する。

20

【0606】

たとえば、特別可変入賞球装置075F007Aは、パチンコ遊技機1の奥側に位置する遊技盤2と、パチンコ遊技機1の手前側(遊技者側)に位置するガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド82がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入(通過)できなくなる。一方、ソレノイド82がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

30

【0607】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ23によって検出される。遊技球がカウントスイッチ23によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球(たとえば、1回の検出ごとに10個)が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数が上限数(たとえば、10個)に達すると、1ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

40

【0608】

パチンコ遊技機1においては、特別可変入賞球装置075F007Aの隣にV可変入賞球装置075F007Bが設けられている。V可変入賞球装置075F007Bは、ソレノイド075F083(図15-4参照)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大入賞口(以下、V大入賞口と称する)を形成する。

【0609】

たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bは、遊技盤2とガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるV大入賞口への経路が開放され

50

る。具体的には、ソレノイド 075F083 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 075F083 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

【0610】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 075F024（図 15 - 4 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 075F024 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

10

【0611】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 32 に設けられた可動体ランプ 9d、および通常大入賞口や V 大入賞口付近に設けられたアタッカランプ 9c の他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ 075F009U と、遊技盤 2 の左下に設けられた左下ランプ 075F009D と、画像表示装置 5 の右側方に設けられた盤右ランプ 075F009F と、画像表示装置 5 の左側方に設けられた盤左ランプ 075F009E とを備える。

20

【0612】

可動体ランプ 9d は、可動体 32 の停止状態あるいは動作状態において LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体 32 に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機 1 のタイトル、この例では「XXX」）を発光させる。アタッカランプ 9c は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ 075F009U は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ 075F009D は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤 2 の左下付近を発光させる。盤右ランプ 075F009F は、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ 075F009E は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ 075F009E は、盤右ランプ 075F009F と同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ 075F009F および盤左ランプ 075F009E は、可動体ランプ 9d と同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

30

【0613】

パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 における左側方に設けられた枠左ランプ 075F009L と、遊技機用枠 3 における右側方に設けられた枠右ランプ 075F009R とからなる枠ランプを備える。

40

【0614】

ここで、図 15 - 2 は、枠ランプを示す説明図である。枠左ランプ 075F009L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠左ランプ 075F009L は、複数のランプ（この例では 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 075F009R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠右ランプ 075F009R は、複数のランプ（この例では 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

【0615】

50

また、パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 を備える。特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、図 1 に示した、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C、普通図柄表示器 2 0、第 1 特別図柄表示装置 4 A、および第 2 特別図柄表示装置 4 B などの役割を L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。

【 0 6 1 6 】

ここで、図 1 5 - 3 は、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を示す説明図である。図 1 5 - 3 (a) に示すように、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 4 と、普通図柄保留記憶数を示す普通図柄記憶表示部 0 7 5 F 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普通図柄表示部 0 7 5 F 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 0 7 5 F 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 0 7 5 F 0 2 9 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 0 7 5 F 0 2 7 とを備える。各表示部は、L E D などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【 0 6 1 7 】

たとえば、特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

【 0 6 1 8 】

さらに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段が消灯する。C P U 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を点灯させてもよい。この場合、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を消灯させる。

【 0 6 1 9 】

ここで、右打ちとは、遊技盤 2 に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 3 0 を操作すること（打ち方）である。第 1 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口が

10

20

30

40

50

存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部075F030は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【0620】

図15-3(b)に示すように、第4図柄ユニット075F050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部075F051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部075F052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部075F053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部075F054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部075F055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【0621】

たとえば、特図1可変表示部075F053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部075F054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。以下では、特図1可変表示部075F021におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示とも称する。また、特図2可変表示部075F054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示とも称する。

【0622】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技球状態後に高ベースに制御されない大当たりや

小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部075F055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。

【0623】

図15-4は、パチンコ遊技機1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15-4に示すように、可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々は、ランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ9とも称する。

10

【0624】

第4図柄ユニット075F050は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0625】

特図LED基板075F020は、主基板11に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

20

【0626】

[画像表示装置]

図15-5は、画像表示装置5の正面図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第1表示領域075F005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1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075F005Dと、第2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075F005Uとを含む第2表示領域075F005Saを構成している。

【0627】

30

画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄075F005Jと第1保留記憶数の表示および第2保留記憶数の表示を含む第3表示領域075F005Sbを構成している。

【0628】

このうち第1表示領域075F005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域075F005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄075F005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄075F005Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時画像表示装置5の第1表示領域075F005F内に表示されている図柄でもある。

40

【0629】

なお、図15-5に示すように、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄075F005Mは、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄075F005Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0630】

50

さらに、第1表示領域075F005Fの中央下部には、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075F005Aが設けられている。

【0631】

[各種テーブル]

図15-6～図15-8を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【0632】

(大当たり種別)

図15-6は、大当たり種別表を示す説明図である。図15-6に示すように、大当たり種別表においては、大当たりにおける当りの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間、および、大当たりにおける開放回数(ラウンド数)が示されている。

【0633】

具体的には、大当たりの種別としては、5R通常大当たり、5R確変大当たり、および10R確変大当たりが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。5R通常大当たりは、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し難い制御パターン(たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など)であり、5ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0634】

5R確変大当たりは、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し易い制御パターン(たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を常にかける制御や蓋を開ける時間を所定時間よりも長くする制御など)であり、5ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が150回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0635】

10R確変大当たりは、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し易い制御パターン(たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を常にかける制御や蓋を開ける時間を所定時間よりも長くする制御など)であり、10ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が150回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0636】

5R通常大当たりおよび5R確変大当たりは、大当たりが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、5R通常大当たりおよび5R確変大当たりは、いずれも大当たりが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様(たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など)が互いに共通し、大当たり遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様(たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など)が互いに共通し、さらに、大当たり遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、5R通常大当たりおよび5R確変大当たりのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、5R確変大当たりの場合、所定ラウンド目(本実施の形態においては、4R目)においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入

10

20

30

40

50

賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

【0637】

このように、5R通常大当りおよび5R確変大当りは、ラウンドの途中まで確変大当りが発生したか否かについて遊技者が認識し難くなっているため、これらの大当りをチャンスボーナスとも称する。

【0638】

10R確変大当りについても、5R確変大当りと同様に、所定ラウンド目（本実施の形態においては、9R目）においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。ただし、10R確変大当りの場合、大当りが発生する際に停止する飾り図柄、およびファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクター、効果音など）や大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様が、5R通常大当りおよび5R確変大当りの場合とは異なる。このため、10R確変大当りが発生した場合、遊技者は、確変大当りが発生したことについて認識することができるようになっている。このような10R確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

【0639】

（各乱数）

図15-7は、各乱数を示す説明図である。図15-7に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムRは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後、再度0から加算更新される。ランダム1は、大当り種別を5R通常大当り、5R確変大当り、および10R確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム2は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム3は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム4は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム5は、ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）ランダムカウンタである。

【0640】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての5R通常大当り、5R確変大当り、および、10R確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム1の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【0641】

また、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム3）を用いて変動パターン種別が決定され、変動パターン判定用乱数（ランダム4）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【0642】

たとえば、大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、ハズレである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0643】

10

20

30

40

50

このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【0644】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【0645】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

【0646】

（大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル）

図15-8は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0647】

図15-8(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0648】

通常時大当たり判定テーブルには、図15-8(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図15-8(B)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【0649】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図15-8(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図15-8(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【0650】

図15-8(B)、(C)は、大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図15-8(B)は、第1特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第1特図大当たり種別判定テーブルである。図15-8(C)は、第2特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第2特図大当たり種別判定

10

20

30

40

50

テーブルである。

【 0 6 5 1 】

図 1 5 - 8 (B) の第 1 特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 1 の値と比較される数値であって、「 5 R 通常大当り」、「 5 R 確変大当り」、および、「 1 0 R 確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図 1 5 - 8 (C) の第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「 1 0 R 確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【 0 6 5 2 】

また、図 1 5 - 8 (B) , (C) に示すように、大当り種別判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当り図柄を決定する判定値 (大当り図柄判定値) としても用いられる。たとえば、「 5 R 通常大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「 1 」に対応した判定値としても設定されている。「 5 R 確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「 3 」に対応した判定値としても設定されている。「 1 0 R 確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「 7 」に対応した判定値としても設定されている。特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 における特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 および特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 は、各大当り図柄に対応する点灯態様で L E D などの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。同様に、第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 における特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 5 3 および特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 5 4 は、各大当り図柄に対応する点灯態様で L E D などの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。

【 0 6 5 3 】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、C P U 1 0 3 は、大当り種別として、ランダム 1 の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 1 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 6 5 4 】

このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第 2 特別図柄の大当りについて、第 1 特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「 1 0 R 確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。

【 0 6 5 5 】

(演出制御コマンド)

図 1 5 - 9 は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を示す。なお、図 1 5 - 9 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。なお、以下において、「 (H) 」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【 0 6 5 6 】

コマンド 8 0 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 (H) は、第 2 特図の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。演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 0 0 1 (H) またはコマンド 8 0 0 2 (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。

【 0 6 5 7 】

コマンド 8 1 X X (H) は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである (それぞれ変動パターン X X に対応) 。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

【 0 6 5 8 】

コマンド 8 C 0 1 (H) は、ハズレに決定されていることを示す表示結果 1 指定コマンド (ハズレ指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 2 (H) は、5 R 通常大当りに決定されていることを示す表示結果 2 指定コマンド (5 R 通常大当り指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 3 (H) は、5 R 確変大当りに決定されていることを示す表示結果 3 指定コマンド (5 R 確変大当り指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 4 (H) は、1 0 R 確変大当りに決定されていることを示す表示結果 4 指定コマンド (1 0 R 確変大当り指定コマンド) である。ハズレ指定コマンド、5 R 通常大当り指定コマンド、5 R 確変大当り指定コマンド、および 1 0 R 確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 C 系コマンドとも称する。

10

【 0 6 5 9 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特図の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特図の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。第 1 図柄変動指定コマンドおよび第 2 図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【 0 6 6 0 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定 (電源投入時の初期画面を表示することを指定) する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定 (停電復旧画面を表示することを指定) する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 (H) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 (H) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 (H) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

20

【 0 6 6 1 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、5 R 通常大当りの開始を指定する大当り開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、5 R 確変大当りの開始を指定する大当り開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、1 0 R 確変大当りの開始を指定する確変大当り開始 3 指定コマンドである。大当り開始 1 指定コマンド、大当り開始 2 指定コマンド、および大当り開始 3 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

30

【 0 6 6 2 】

A 1 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

40

【 0 6 6 3 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、5 R 通常大当りの終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、5 R 確変大当りの終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、1 0 R 確変大当りの終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。大当り終了 1 指定コマンド、大当り終了 2 指定コマンド、および大当り終了 3 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

【 0 6 6 4 】

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V 大入賞口を通過した遊技球が V 入賞

50

領域に進入してV入賞スイッチ075F024により検出されるときに送信されるコマンドである。

【0665】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0666】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

10

【0667】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

20

【0668】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0669】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

【0670】

30

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【0671】

40

[動作]

次に、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。まず、主基板11に搭載されたCPU103による処理について説明する。

【0672】

(特別図柄通常処理)

図15-10は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図15-10に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ(第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップ075FS001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留

50

記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ075FS001でN）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ075FS002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ075FS002でN）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ075FS002でY）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ075FS003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0673】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ075FS001でY）、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうち1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ075FS004）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップ075FS004でN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップ075FS005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップ075FS004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップ075FS006）。

【0674】

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

【0675】

ステップ075FS004～ステップ075FS006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0676】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップ075FS007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【0677】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ075FS008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保

10

20

30

40

50

留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0678】

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

10

【0679】

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

【0680】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ075FS009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0681】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップ075FS010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ075FS011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図15-8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0682】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図15-8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図15-8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図15-8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ075FS011でY）、ステップ075FS012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0683】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットさ

50

れ、確変状態を終了するときにはリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【０６８４】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ０７５ＦＳ０１１でＮ）、後述するステップ０７５ＦＳ０１６に進む。

【０６８５】

ステップ０７５ＦＳ０１１において大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの
大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセ
ットする（ステップ０７５ＦＳ０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了する
ときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するた
めに使用するテーブルとして、図１５－８（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テー
ブルおよび図１５－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、い
ずれかのテーブルを選択する（ステップ０７５ＦＳ０１３）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別
図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図１５－８（Ｂ）に示す第１特別図
柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ
が「第２」を示している場合において、図１５－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種
別判定用テーブルを選択する。

【０６８６】

次に、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留
記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、ステップ０７５ＦＳ
０１３で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納され
た大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別
および大当り図柄を決定する（ステップ０７５ＦＳ０１４）。

【０６８７】

図１５－８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄につ
いては、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との
関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大
当り図柄と、大当り種別に
応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことが
できる。

【０６８８】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをＲＡＭ
１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップ０７５ＦＳ０１５）。た
とえば、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「
０１」が設定される。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別
データとして「０２」が設定される。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の
場合には、大当り種別データとして「０３」が設定される。

【０６８９】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ０７５ＦＳ
０１６）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図
柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセット
されている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ０７５ＦＳ
０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわ
ち、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」に決定されたときには「１」を特別図
柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」に決定された
ときには「３」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「１０
Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０６９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ０７５
ＦＳ０１７

10

20

30

40

50

）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 1 1 1）に対応した値に更新する（ステップ0 7 5 F S 0 1 8）。

【0 6 9 1】

（変動パターン設定処理）

図15 - 1 1は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図15 - 1 1に示すように、変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3は、変動パターンを決定する（ステップ0 7 5 F S 1 0 1）。具体的には、CPU 1 0 3は、大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、CPU 1 0 3は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファからランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

10

【0 6 9 2】

次に、CPU 1 0 3は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ0 7 5 F S 1 0 2）。

【0 6 9 3】

次に、CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ0 7 5 F S 1 0 3）。そして、CPU 1 0 3は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行い（ステップ0 7 5 F S 1 0 4）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（S 1 1 2）に対応した値に更新する（ステップ0 7 5 F S 1 0 5）。

20

【0 6 9 4】

（特別図柄変動処理）

図15 - 1 2は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図15 - 1 1に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3は、変動時間タイマを1減算し（ステップ0 7 5 F S 2 0 1）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ0 7 5 F S 2 0 2でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S 1 1 3）に対応した値に更新する（ステップ0 7 5 F S 2 0 3）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ0 7 5 F S 2 0 2でN）、そのまま処理を終了する。

【0 6 9 5】

30

（特別図柄停止処理）

図15 - 1 3は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図15 - 1 3に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部0 7 5 F 0 2 1または特図2可変表示部0 7 5 F 0 2 2に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ0 7 5 F S 3 0 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部0 7 5 F 0 2 1での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部0 7 5 F 0 2 2での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU 1 2 0に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ0 7 5 F S 3 0 2）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU 1 2 0に送信される。次に、CPU 1 0 3は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ0 7 5 F S 3 0 3）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ0 7 5 F S 3 0 3でN）、ステップ0 7 5 F S 3 0 9に移行する。

40

【0 6 9 6】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ0 7 5 F S 3 0 3でY）、CPU 1 0 3は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ0 7 5 F S 3 0 4）。次に、演出制御用CPU 1 2 0に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ0 7 5 F S 3 0 5）。

【0 6 9 7】

また、RO 1 0 1に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および

50

V大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、29秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ075FS306）。具体的には、5R通常大当りの場合、1～5Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5R確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10R確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

10

【0698】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ075FS307）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップ075FS308）、処理を終了する。

【0699】

ステップ075FS303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ075FS303でN）、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ075FS309でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ075FS309でY）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ075FS310）。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する（ステップ075FS311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップ075FS311でY）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ075FS312）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（150回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ075FS311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップ075FS311でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。

20

30

【0700】

ステップ075FS312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ075FS313でY）、確変フラグをリセットする（ステップ075FS314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率/低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ075FS315）、ステップ075FS316に進む。ステップ075FS313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ075FS313でN）、ステップ075FS314の処理を行わずに、ステップ075FS315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS316）、処理を終了する。

40

【0701】

（大当り開放前処理）

図15-14は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図15-14に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップ075FS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップ075FS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップ075FS402でN）、処理を終了する。

50

【 0 7 0 2 】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には (ステップ 0 7 5 F S 4 0 2 で Y) 、演出制御用 C P U 1 2 0 に大入賞口開放中指定コマンドを送信する (ステップ 0 7 5 F S 4 0 3) 。そして、開放パターンに応じてソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する (ステップ 0 7 5 F S 4 0 4) 。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

【 0 7 0 3 】

次に、C P U 1 0 3 は、開放パターンデータ (たとえば、ステップ 0 7 5 F S 3 0 6 により R A M 1 0 2 に記憶されたデータ) に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間 (大入賞口開放時間) に応じた大入賞口開放時間 (2 9 秒) を設定する (ステップ 0 7 5 F S 4 0 5) 。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理 (S 1 1 5) に応じた値に更新し (ステップ 0 7 5 F S 4 0 6) 、処理を終了する。

10

【 0 7 0 4 】

(大当り開放中処理)

図 1 5 - 1 5 は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 - 1 5 に示すように、大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 (減算更新) する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 1) 。

【 0 7 0 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否かを確認する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 2) 。大入賞口制御タイマの値が 0 になっているときは (ステップ 0 7 5 F S 5 0 1 で Y) 、ステップ 0 7 5 F S 5 1 1 の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは (ステップ 0 7 5 F S 5 0 2 で N) 、通常大入賞口または V 大入賞口を開放中か否かを判定する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 3) 。通常大入賞口または V 大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

20

【 0 7 0 6 】

ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で、通常大入賞口または V 大入賞口が開放中でないと判定された場合には (ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で N) 、処理を終了する。

【 0 7 0 7 】

通常大入賞口または V 大入賞口が開放中であれば (ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で Y) 、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 がオンになっているか否かを判定する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 4) 。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 のいずれもがオンになっていなければ (ステップ 0 7 5 F S 5 0 4 で N) 、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば (ステップ 0 7 5 F S 5 0 4 で Y) 、入賞個数カウンタを + 1 (加算更新) する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 5) 。

30

【 0 7 0 8 】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 6) 。確変決定フラグは、V 入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば (ステップ 0 7 5 F S 5 0 6 で Y) 、ステップ 0 7 5 F S 5 1 0 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ (ステップ 0 7 5 F S 5 0 6 で N) 、V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 がオンになっているか否かを判定する (ステップ 0 7 5 F S 5 0 7) 。V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 がオンになっていなければ (ステップ 0 7 5 F S 5 0 7 で N) 、ステップ 0 7 5 F S 5 1 0 の処理へ移行する。一方、V 入賞スイッチがオンになっていれば (ステップ 0 7 5 F S 5 0 7 で Y) 、確変決定フラグをセットし (ステップ 0 7 5 F S 5 0 8) 、確変判定装置通過指定コマンドを送信し (ステップ 0 7 5 F S 5 0 9) 、ステップ 0 7 5 F S 5 1 0 の処理へ移行する。

40

【 0 7 0 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値が所定数 (たとえば 1 0) になっているか否かを判定する (ステップ 0 7 5 F S 5 1 0) 。入賞個数カウンタの値が所定数になっ

50

ていなければ（ステップ075FS510でN）、処理を終了する。

【0710】

入賞回数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ075FS510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ075FS511）。次に、CPU103は、入賞回数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップ075FS512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（S116）に応じた値に更新し（ステップ075FS513）、処理を終了する。

【0711】

（大当り開放後処理）

図15-16は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図15-16に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ075FS601）。

【0712】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップ075FS601でY）、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し（ステップ075FS602）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ075FS603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（S117）に応じた値に更新し（ステップ075FS604）、処理を終了する。

【0713】

ステップ075FS601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップ075FS601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ075FS605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ075FS606）。

【0714】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ075FS607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップ075FS607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ075FS608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップ075FS607でY）、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップ075FS609）。

【0715】

ステップ075FS608またはステップ075FS609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ075FS610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（S115）に応じた値に更新し（ステップ075FS611）、処理を終了する。

【0716】

（大当り終了処理）

図15-17は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図15-17に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップ075FS701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ075FS702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップ075FS702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップ075FS702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップ075FS703）。

【0717】

10

20

30

40

50

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS704）。確変決定フラグがセットされていない場合は（ステップ075FS704でN）、ステップ075FS705の処理へ移行する。ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ075FS704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ075FS707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ075FS708）、確変決定フラグをリセットし（ステップ075FS709）、ステップ075FS710の処理へ移行する。

【0718】

ステップ075FS710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ075FS710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップ075FS711）。そして、ステップ075FS712の処理へ移行する。

【0719】

一方、ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていない場合は（ステップ075FS704でN）、ステップ075FS705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ075FS705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップ075FS706）、ステップ075FS712の処理へ移行する。

【0720】

ステップ075FS712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ075FS712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【0721】

（大当たり中演出処理）

次に、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120による処理について説明する。図15-18は、大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図15-18に示すように、大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS651）。ここで、大当たり終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ROM121に形成されるコマンド受信バッファに大当たり終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用CPU120によりセットされ、大当たり遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【0722】

大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ075FS651でN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップ075FS652）。

【0723】

次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ075FS653）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ075FS653でY）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ075FS655）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ075FS656）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9など）の制御を実行する（ステップ075FS657）。たとえば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってROM121から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置5に出力する。また、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号を出力する。また、スピーカ8L, 8Rに音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。そして、処理を終了する。

【0724】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合(ステップ075FS653でN)、引き続き、設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8L, 8R、遊技効果ランプ9など)の制御を実行する(ステップ075FS654)。そして、処理を終了する。

【0725】

演出制御用CPU120は、主基板11に搭載されたCPU103から受けた演出制御コマンドに基づき、上述したプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)を受信した場合、演出装置の制御によってファンファーレ演出を実行するために、ファンファーレ演出に対応したプロセスデータを設定する。さらに、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信した場合、遊技者に対して右打ちを促すために第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。

【0726】

また、演出制御用CPU120は、大当たりの各ラウンドの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A1系コマンド)を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってラウンド中演出を実行するために、ラウンド中演出に対応したプロセスデータを設定する。

【0727】

演出制御用CPU120は、5R通常大当たりの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信した場合、確変大当たりであるか否かを示唆するV確変示唆演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当たりの種別(この場合、5R通常大当たり)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき大当たりのラウンド(この場合、2R)を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出(この場合、V確変示唆演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0728】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信した場合、V確変示唆演出(図15-41参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当たりの種別(この場合、5R確変大当たり)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき大当たりのラウンド(この場合、2R)を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出(この場合、V確変示唆演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0729】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの3R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を受信した場合、次の4R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出(図15-42参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当たりの種別(この場合、5R確変大当たり)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に基づき大当たりのラウンド(この場合、3R)を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出(この場合、V予告演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0730】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当りの3R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド(A203コマンド)を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出(図15-43参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、5R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド(A203コマンド)に基づき終了した大当りのラウンド(この場合、3R)を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出(この場合、Vを狙え演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。Vを狙え演出は、特定領域であるV大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

10

【0731】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当りの4Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信した場合、引き続きVを狙え演出(図15-44参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、5R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき大当りのラウンド(この場合、4R)を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出(この場合、Vを狙え演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0732】

演出制御用CPU120は、10R確変大当りの8R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A108コマンド)を受信した場合、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、10R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A108コマンド)に基づき大当りのラウンド(この場合、8R)を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出(この場合、V予告演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0733】

また、演出制御用CPU120は、10R確変大当りの8R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド(A208コマンド)を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、10R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド(A208コマンド)に基づき終了した大当りのラウンド(この場合、8R)を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出(この場合、Vを狙え演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0734】

また、演出制御用CPU120は、10R確変大当りの9Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A109コマンド)を受信した場合、引き続きVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、10R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド(A109コマンド)に基づき大当りのラウンド(この場合、9R)を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出(この場合、Vを狙え演出)を実行するためのプロセス

50

データを設定する。

【 0 7 3 5 】

さらに、出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってV入賞演出を実行するために、V入賞演出に対応したプロセスデータを設定する。

【 0 7 3 6 】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの4R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)を受信した場合、V入賞演出(図15-44参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【 0 7 3 7 】

演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの9R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド(AD00)を受信した場合、V入賞演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【 0 7 3 8 】

その他、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態が終了したことに基づきCPU103から大当たり終了指定コマンド(A3系コマンド)を受信した場合、大当たり遊技状態の終了を示すエンディング演出(図15-46, 図15-47参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【 0 7 3 9 】

20

このように、演出制御用CPU120は、CPU103から受けた演出制御コマンドに基づきプロセスデータを設定することで、画像表示装置5、スピーカ8L, 8R、遊技効果ランプ9などの演出装置を制御して各種の演出を実行する。

【 0 7 4 0 】

[遊技の進行の概略]

上述したように構成されている特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。なお、既に説明している基本的なパチンコ遊技機1において行われる遊技の内容についても、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1は有するが、以下では特に特徴部075Fに関連する部分の遊技について説明する。

【 0 7 4 1 】

30

パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部075F021が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【 0 7 4 2 】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、5R通常大当たり、5R確変大当たり、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字(たとえば、「右打ち」)および図形(たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印)の画像を表示するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

40

【 0 7 4 3 】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数(たとえば、5R通常大当たりおよび5R確変大当たりの場合は5回、10R確変大当たりの場合は10回)に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間(たとえば29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(たとえば10個)に達するまでのタイミング

50

と、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【 0 7 4 4 】

5 R 通常大当りの場合、1 R 目～3 R 目、および5 R 目においては通常大入賞口が開放するが、4 R 目に限ってはV大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがV入賞し難い制御パターンであるため、V入賞することはない。また、V入賞しないため、4 R 目にはVを狙え演出も実行されず、1 R 目と同様の背景画像が表示される。具体的には、5 R 通常大当りの場合、1 R 目および2 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、2 R 目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りでなく通常大当りであることが報知される。その後、4 R 目にV大入賞口が開放するがV入賞が発生せず、その後の5 R 目において通常大入賞口が開放して、5 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

10

【 0 7 4 5 】

5 R 確変大当りの場合、1 R 目～3 R 目、および5 R 目においては通常大入賞口が開放するが、4 R 目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、5 R 確変大当りの場合、5 R 通常大当りと同様に、1 R 目および2 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、2 R 目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の3 R 目においては、次の4 R 目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。4 R 目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ0 7 5 F 0 2 4によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、5 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、5 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

20

【 0 7 4 6 】

1 0 R 確変大当りの場合、1 R 目～8 R 目、および1 0 R 目においては通常大入賞口が開放するが、9 R 目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、1 0 R 確変大当りの場合、1 R 目～7 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、7 R 目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の8 R 目においては、次の9 R 目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9 R 目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ0 7 5 F 0 2 4によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、1 0 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、1 0 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

30

【 0 7 4 7 】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、5 R 通常大当りの場合は1 0 0 回、5 R 確変大当りおよび1 0 R 確変大当りの場合は1 5 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、5 R 確変大当りおよび1 0 R 確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（1 5 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、5 R 通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、5 R 確変大当りや1 0 R 確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

40

【 0 7 4 8 】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0、および右打ち表示部0 7 5 F 0 5 5によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

50

【 0 7 4 9 】

時短状態においては、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が実行されたり、また、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る制御が実行されたり、さらに、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制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【 0 7 5 0 】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部075F022が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

【 0 7 5 1 】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

【 0 7 5 2 】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29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（たとえば10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。

【 0 7 5 3 】

10R確変大当たりであるため、1R目～8R目、および10R目においては通常大入賞口が開放するが、9R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、初当たり時と同様に、1R目～7R目において通常大入賞口が開放する。そして、その後の8R目においては、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当たりラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、10R目においては、再び通常大入賞口が開放し、10R目が終了するとエンディング演出が実行される。

【 0 7 5 4 】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、150回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当たりにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当たりが発生し、当該連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【 0 7 5 5 】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【 0 7 5 6 】

10

20

30

40

50

〔処理の一例のタイミングチャート〕

図 15 - 19 ~ 図 15 - 21 を参照しながら、特徴部 075F に係るパチンコ遊技機 1 が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図 15 - 19 は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図 15 - 20 は、大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図 15 - 21 は、大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図 15 - 19 ~ 図 15 - 21 は、5R 確変大当りが発生した場合における処理のタイミングを示している。

【0757】

図 15 - 19 に示すように、t1 において、遊技球が第 1 始動入賞口に進入することで第 1 特図ゲームが開始すると、CPU103 は、演出制御用 CPU120 に対して、保留記憶数指定コマンド (C1 系コマンド)、背景指定コマンド (95 系コマンド)、図柄変動指定コマンド (8D 系コマンド)、表示結果指定コマンド (8C 系コマンド)、および変動パターン指定コマンド (81 系コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU120 は、第 1 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 1 特別図柄の変動に合わせて変動中演出 (たとえば、リーチ演出や予告演出など) を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0758】

たとえば、演出制御用 CPU120 は、保留記憶数指定コマンドに基づき第 1 保留記憶数を特定することで、第 1 保留記憶表示エリア 075F005D の表示を更新したり、特図 1 記憶表示部 075F051 の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用 CPU120 は、背景指定コマンドに基づき制御中の遊技状態を特定することで、当該遊技状態に対応する背景画像などを表示するように画像表示装置 5 を制御する。また、演出制御用 CPU120 は、図柄変動指定コマンドに基づき特別図柄の変動が開始することを特定し、演出の開始タイミングを設定する。また、演出制御用 CPU120 は、表示結果指定コマンドに基づき大当りの有無および大当りの種別を特定し、それに応じた飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドに基づき、飾り図柄の可変表示の実行時間、飾り図柄の可変表示の態様 (リーチの有無など)、および飾り図柄の可変表示中の演出内容 (リーチ演出の種類など) を設定する。

【0759】

その後、特別図柄の変動が t2 で停止するときに、CPU103 は、演出制御用 CPU120 に対して、図柄確定指定コマンド (8F00) を送信する。なお、演出制御用 CPU120 は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0760】

特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、その後の t3 において、CPU103 は、演出制御用 CPU120 に対して、大当り開始指定コマンド (A0 系コマンド) および右打ち表示点灯コマンド (FD 系コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU120 は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 における LED などの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用 CPU120 は、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置 5 に表示させたり、大当りとなったことを祝福する音をスピーカ 8L, 8R から出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用 CPU120 は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置 5 に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ 8L, 8R から出力させたりする。

【0761】

図 15 - 20 に示すように、その後、t4 で大当りラウンドが開始すると、CPU103 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 CPU120 に対して、大入賞口開放中指定コマンド (A101 コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU120 は、1R 目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0762】

10

20

30

40

50

その後、t 5で1 R目が終了すると、CPU 103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A 201コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0763】

その後、t 6で2 R目が開始すると、CPU 103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A 102コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、2 R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放中指定コマンド(A 102コマンド)に基づいて、V確変示唆演出(図15 - 41参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0764】

その後、t 7で2 R目が終了すると、CPU 103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A 202コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0765】

その後、t 8で3 R目が開始すると、CPU 103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A 103コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、3 R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放中指定コマンド(A 103コマンド)に基づいて、V予告演出(図15 - 42参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0766】

その後、t 9で3 R目が終了すると、CPU 103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A 203コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、3 R目後から4 R目に至るまでのラウンド間におけるラウンド間演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放後指定コマンド(A 203コマンド)に基づいて、Vを狙え演出(図15 - 43参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0767】

図15 - 21に示すように、その後、t 10で4 R目が開始すると、CPU 103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A 104コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、4 R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放中指定コマンド(A 104コマンド)に基づいて、V予告演出(図15 - 42参照)を実行した後、Vを狙え演出(図15 - 43参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0768】

40

その後、t 11でV入賞が発生すると、CPU 103は、演出制御用CPU 120に対して、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、V入賞演出(図15 - 44参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0769】

その後、t 12で4 R目が終了すると、CPU 103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A 204コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0770】

50

その後、t 1 3で5 R目が開始すると、CPU 1 0 3は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU 1 2 0に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 5コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、5 R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 7 7 1】

その後、t 1 4で5 R目が終了すると、CPU 1 0 3は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU 1 2 0に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A 2 0 5コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU 1 2 0は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0 7 7 2】

その後、t 1 5において、CPU 1 0 3は、演出制御用CPU 1 2 0に対して、大当たり終了指定コマンド(A 3系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 7 7 3】

その後、確変状態かつ時短状態(高確高ベース状態)に制御されるが、当該状態において、CPU 1 0 3は、保留記憶数が0を超えているか否かに応じて、演出制御コマンドを変更する。

【0 7 7 4】

たとえば、t 1 6において、CPU 1 0 3は、保留記憶数が0を超えている場合、演出制御用CPU 1 2 0に対して、保留記憶数指定コマンド(C 2系コマンド)、背景指定コマンド(9 5系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8 D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8 C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(8 1系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出(たとえば、リーチ演出や予告演出など)を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0 7 7 5】

一方、CPU 1 0 3は、保留記憶数が0を超えていない場合、演出制御用CPU 1 2 0に対して、背景指定コマンド(9 5系コマンド)および客待ちデモ指定コマンド(9 F系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出(図1 5 - 6 0参照)を行う。たとえば、演出制御用CPU 1 2 0は、飾り図柄や小図柄として初期値(たとえば、1 2 3)の画像を画像表示装置5に表示させたり、スピーカ8 L, 8 Rからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図1 5 - 6 0に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機1のメーカーのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

【0 7 7 6】

[ランプの点灯態様]

図1 5 - 2 2は、ランプの点灯態様を示す説明図である。本実施の形態においては、遊技効果ランプ9(可動体ランプ9 d、アタッカランプ9 c、アタッカ上ランプ0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 L)、特図LED基板0 7 5 F 0 2 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0、および第4図柄ユニット0 7 5 F 0 5 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 5 5の各々が消灯している様子を、図1 5 - 2 2(A)に示すような黒塗りの態様で表す。

【0 7 7 7】

また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ9(可動体ランプ9 d、アタッカランプ9 c、アタッカ上ランプ0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 L)、特図LED基板0 7 5 F 0 2 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0

10

20

30

40

50

、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が点灯している様子を、図15-22(B)に示すような白塗りの態様で表す。

【0778】

さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ9(可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、枠左ランプ075F009L)、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が演出や画像表示装置5に表示された背景に応じた態様で点灯/点滅/消灯している様子を、図15-22(C)に示すようなハッチングの態様で表す。

10

【0779】

[パチンコ遊技機1の演出態様]

次に、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。図15-23~図15-33、および図15-38~図15-50は、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。

【0780】

図15-23(a)に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ9がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第1保留記憶数がある場合、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド(C1系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、第1特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第1特別図柄の変動に合わせて変動中演出(たとえば、リーチ演出や予告演出など)を実行させたりする。なお、演出制御用CPU120は、図15-23(b1)~図15-24(b3)の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド(C1系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-23(b1)~図15-24(b3)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

20

30

【0781】

図15-23(b1)に示すように、第1特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯する。また、図15-23(b2)に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置5においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ9が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。

【0782】

その後、特別図柄の変動が停止するときに、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、図柄確定指定コマンド(8F00)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

40

【0783】

図15-24(b3)に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用CPU120は、図15-24(c1)~図15-38(d2)の各演出のデータを、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)に基づき設定する。

50

言い換えると、図 15 - 24 (c 1) ~ 図 15 - 38 (d 2) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 7 8 4 】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当たりとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図 15 - 24 (c 1) で後述するように、大当たりとなったことを祝福する画像が画像表示装置 5 に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当たり遊技状態の名称を報知することで、大当たりラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当たり遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図 15 - 24 (c 2) , (c 3) で後述するように、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図 15 - 24 (c 4) ~ 図 15 - 33 (c 29) で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用 CPU 120 は、大当たり図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド (8 F 0 0) を CPU 103 から受信し、その後、大当たり開始指定コマンド (A 0 系コマンド) を CPU 103 から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当たりラウンドを開始するまで、ファンファーレを実行する。

【 0 7 8 5 】

図 15 - 24 (c 1) に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当たりとなったことを祝福する画像 (この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像) が画像表示装置 5 に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形 (この例では右方向を示す矢印) および文字 (この例では「右打ち」の文字) からなる画像を画像表示装置 5 の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置 5 は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図 15 - 24 (c 1) に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当たりとなったことを祝福する画像 (この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像) よりも前面側 (パチンコ遊技機 1 側から見て遊技者の方向) の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 の点灯態様が右打ちを促す態様 (この例では点灯) に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、CPU 103 は、図柄確定後に、大当たり開始指定コマンド (A 0 系コマンド) および右打ち表示点灯コマンド (F D 系コマンド) を送信するとともに、右打ち表示部 075F030 を点灯させる。演出制御用 CPU 120 は、受信した右打ち表示点灯コマンド (F D 系コマンド) に基づき右打ち表示部 075F055 を点灯する一方で、受信した大当たり開始指定コマンド (A 0 系コマンド) に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当たりとなったことを祝福する画像を画像表示装置 5 に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当たりとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置 5 に表示される。つまり、まず、右打ち表示部 075F030、右打ち表示部 075F055 の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当たりとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出に

おける図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、CPU103 は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 075F030 を消灯させる。演出制御用 CPU120 は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部 075F055 を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示期間と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

10

【0786】

図15-24(c2)に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の一部(この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「CHANCE」)が画像表示装置5の中央に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。

【0787】

20

図15-25(c3)に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図15-24(c2)に続いて、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分(この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「BONUS!!」)が新たに追加されて画像表示装置5の中央に表示される。これにより、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像として、「CHANCE BONUS!!」の文字画像が画像表示装置5の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ9が消灯する。その後、図15-24(c4)~図15-33(c29)に亘って、右打ち促進演出として、図形(この例では右方向を示す矢印)および文字(この例では「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

30

【0788】

ここで、演出制御用CPU120は、図15-34~図15-37に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ9を制御する。これら点灯データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ(つまり、消灯しているランプ)が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用CPU120による各種ランプの点灯制御(発光制御)について具体的に説明する。

40

【0789】

図15-34は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。図15-34に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ075F009R、枠左ランプ075F009L)、可動体ランプ9d、左下ラ

50

ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F、およびアタッカランプ 9 c といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、ファンファーレ演出を 9 8 8 0 m s e c に亘って実行した後、大右打ち促進演出を 2 0 0 0 m s e c に亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回（本実施の形態においては、2 回）繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ 9 は、2 0 0 0 m s e c の大右打ち促進演出を 2 回繰り返すことになる。

【0790】

図 1 5 - 3 5 は、点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。図 1 5 - 3 5 に示すように、点灯データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0791】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L は互いに共通の孫テーブル W 1 1 が指定されている。また、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、および盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。このため、ROM 1 2 1 において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ 9 c については、大右打ち促進演出の実行時間である 2 0 0 0 m s e c をさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、3 3 0 m s e c に対しては孫テーブル A 1 1 a が指定され、1 3 5 0 m s e c に対しては孫テーブル A 1 1 b が指定され、3 2 0 m s e c に対しては孫テーブル A 1 1 c が指定されている。

【0792】

図 1 5 - 3 6 および図 1 5 - 3 7 は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図 1 5 - 3 6 には、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L 用の孫テーブル W 1 1 におけるデータが示されている。図 1 5 - 3 6 に示すように、枠右ランプ用の孫テーブル W 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 ~ T 5 6 に亘って R G B のデータが規定され、さらに最後の時間である 1 0 0 0 m s e c (T 5 7) では全てのランプに消灯 (0 x 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の各々について、図 1 5 - 2 で示したような第 1 ~ 第 1 1 ランプのデータが規定されている。また、図 1 5 - 3 6 においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ (F 0 0)、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ (0 0 0) に対して破線の丸印が付されている。

【0793】

孫テーブル W 1 1 におけるデータを参照すると、最初に T 1 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが点灯し、次に T 2 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが点灯し、次に T 3 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが点灯し、次に T 4 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが点灯し、次に T 5 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが点灯し、次に T 6 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが点灯し、次に T 7 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが点灯し、次に T 8 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが点灯し、次に T 9 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが点灯し、次に T 1 0 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが点灯し、次に T 1 1 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初に T 4 6 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが消灯し、次に T 4 7 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが消灯し、次に T 4 8 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが消灯し、次に T 4 9 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが消灯し、次に T 5 0 で枠右ランプ

10

20

30

40

50

0 7 5 F 0 0 9 Rの第2ランプが消灯し、次にT 5 1で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第3ランプが消灯し、次にT 5 2で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第4ランプが消灯し、次にT 5 3で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第5ランプが消灯し、次にT 5 4で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第6ランプが消灯し、次にT 5 5で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第7ランプが消灯し、次にT 5 6で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまで消灯する。なお、T 5 6で全てのランプが消灯した後、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまでの残り時間は3 2 0 m s e cほどである。すなわち、点灯に使った時間が3 0 m s e c \times 5 6 = 1 6 8 0 m s e cであるため、残りは3 2 0 m s e cほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。なお、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第1、第5～第11ランプ、および枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第1、第9～第11ランプは全時間において消灯する。

10

【0 7 9 4】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルW 1 1を用いれば、図1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプの点灯から始まって、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

【0 7 9 5】

20

図1 5 - 3 7には、可動体ランプ9 d用の孫テーブルK 1 1およびアタッカランプ9 c用の孫テーブルA 1 1 a ~ A 1 1 cにおけるデータが示されている。図1 5 - 3 7に示すように、可動体ランプ9 d用の孫テーブルK 1 1においては、3 0 m s e c間隔でT 1 ~ T 5 6に亘ってR G Bのデータが規定され、さらに最後の時間である1 0 0 0 m s e c (T 5 7) では全てのランプに消灯 (0 \times 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。なお、孫テーブルK 1 1では、可動体ランプ9 dについて、可動体3 2に付された文字「X X X」のうち、左のX (左X)、中のX (中X)、右のX (右X) の各々について、データが規定されている。また、図1 5 - 3 7においては、可動体ランプ9 dに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ (F 0 0)、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ (0 0 0) に対して破線の丸印が付されている。

30

【0 7 9 6】

孫テーブルK 1 1におけるデータを参照すると、最初にT 3で可動体ランプ9 dの左Xのランプが点灯し、次にT 4で可動体ランプ9 dの中Xのランプが点灯し、次にT 5で可動体ランプ9 dの右Xのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT 4 8で可動体ランプ9 dの左Xのランプが消灯し、次にT 4 9で可動体ランプ9 dの中Xのランプが消灯し、次にT 5 0で可動体ランプ9 dの右Xのランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまで消灯する。なお、T 5 0で全てのランプが消灯し、その後T 5 6に至るまで消灯を継続した後、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまでの残り時間は3 2 0 m s e cほどである。すなわち、点灯などに使った時間が3 0 m s e c \times 5 6 = 1 6 8 0 m s e cであるため、残りは3 2 0 m s e cほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。また、枠ランプの孫テーブルW 1 1と比較すると、可動体ランプ9 dは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め (つまり、最初のT 1およびT 2は消灯のまま)、枠ランプよりも早くに消灯する。

40

【0 7 9 7】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルK 1 1を用いれば、図1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプ、第3ランプが点灯している間は可動体ランプ9 dが消灯し、その後、枠左ランプ0 7 5

50

F 0 0 9 L の第 2 ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ 9 d の左 X が点灯し、その後、中 X および右 X のランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ 9 d の左 X が消灯し、その後、中 X および右 X のランプが消灯する。これにより、左 X の点灯から始まって、中 X のランプ、および右 X のランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ 9 d が七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ 9 d による大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

【 0 7 9 8 】

また、図 1 5 - 3 7 には、アタッカランプ 9 c 用の孫テーブル A 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 c におけるデータが示されている。図 1 5 - 3 7 に示すように、アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 a においては、点灯対象となる 3 3 0 m s e c に対して 6 0 0 0 0 0 m s e c という非常に長い時間に亘って R G B のデータが規定されており、そのデータとしては消灯 (0 x 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。

10

【 0 7 9 9 】

アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 b においては、点灯対象となる 1 3 5 0 m s e c に対して 2 0 m s e c 間隔で R G B のデータが規定されている。ただし、アタッカランプ 9 c は、1 3 5 0 m s e c に亘って所定のパターン（たとえば、七色）の色の变化を繰り返すのみであるため、孫テーブル A 1 1 b では、1 回のパターンの色の变化についてのみ 2 8 0 n s e c 分だけ規定されている。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 5 0 m s e c において、孫テーブル A 1 1 b を 1 回参照することにより 2 8 0 n s e c に亘ってアタッカランプ 9 c を点灯させ、その後、1 3 5 0 m s e c が終了するまで、孫テーブル A 1 1 b を繰り返し参照して、所定のパターン（たとえば、七色）の色の变化を繰り返す。

20

【 0 8 0 0 】

アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 c においては、点灯対象となる 3 2 0 m s e c に対して 6 0 0 0 0 0 m s e c という非常に長い時間に亘って R G B のデータが規定されており、そのデータとしては消灯 (0 x 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。

【 0 8 0 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の 3 3 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 a を参照することでアタッカランプ 9 c を消灯させ、その後、1 3 5 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 b を 2 8 0 n s e c 間隔で複数回参照することで所定のパターン（たとえば、七色）の色の变化をアタッカランプ 9 c に繰り返させ、その後、最後の 3 2 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 c を参照することでアタッカランプ 9 c を消灯させる。これにより、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ 9 c が点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯した後、アタッカランプ 9 c が消灯するようになる。このようなアタッカランプ 9 c による大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

30

【 0 8 0 2 】

また、アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 c のように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ 9 c の点灯を 3 段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブル A 1 1 b を繰り返し参照させることで、2 0 0 0 m s e c の点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、R O M 1 2 1 において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

40

【 0 8 0 3 】

図 1 5 - 2 5 (c 4) に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図 1 5 - 2 5 (c 4) に示す

50

ように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 4 】

図 1 5 - 2 5 (c 5) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 5 】

図 1 5 - 2 6 (c 6) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ 9 d の付近に到達したため、可動体ランプ 9 d の左 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 6 】

図 1 5 - 2 6 (c 7) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の中 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 7 】

図 1 5 - 2 6 (c 8) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の右 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 8 】

図 1 5 - 2 7 (c 9) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 0 9 】

図 1 5 - 2 7 (c 1 0) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 1 0 】

図 1 5 - 2 7 (c 1 1) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F の付近に到達したため、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 1 1 】

図 1 5 - 2 8 (c 1 2) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 1 2 】

10

20

30

40

50

図15-28(c13)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第7ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0813】

図15-28(c14)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第8ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0814】

図15-29(c15)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第4ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ9cの付近に到達したため、アタッカランプ9cが点灯を開始する。なお、アタッカランプ9cはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す(つまり、点滅する)。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0815】

図15-29(c16)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0816】

図15-29(c17)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの左Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0817】

図15-30(c18)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第1ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの中Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0818】

図15-30(c19)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの右Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0819】

図15-30(c20)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0820】

図15-31(c21)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第4ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0821】

10

20

30

40

50

図 15 - 31 (c 2 2) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 2 2 】

図 15 - 31 (c 2 3) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F が消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

10

【 0 8 2 3 】

図 15 - 32 (c 2 4) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 2 4 】

図 15 - 32 (c 2 5) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタックランプ 9 c も消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からも、音の出力が停止する。これにより、一連の 1 回目の大右打ち促進演出が終了する。

20

【 0 8 2 5 】

図 15 - 32 (c 2 6) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプのみが点灯を開始する。なお、2 回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中の B G M (大当りラウンドの背景に応じた音) と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【 0 8 2 6 】

30

図 15 - 33 (c 2 7) ~ (c 2 9) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出においては、1 回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅 / 消灯し、その間、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されない。

【 0 8 2 7 】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

【 0 8 2 8 】

また、1 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音 (たとえば、キューーンとう効果音) が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、2 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないことで、その後を開始する大当りラウンド中の B G M を阻害しないようにすることができる。

40

【 0 8 2 9 】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ 9 によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図 15 - 24 (c 2) で示した大当り遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は 1 文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての

50

文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【0830】

アタッカランプ9cは、実際に遊技者が遊技球を運ぶために、遊技球の発射時に狙う所であるため、七色などの派手で遊技者が認識し易い色で点灯するとともに、点滅することで、遊技者に狙う所により注目させることができる。なお、アタッカランプ9cは、点滅することなく、常に七色などの所定の色で点灯してもよい。

10

【0831】

以下の例では、5R確変大当りが発生した場合のパチンコ遊技機1の演出態様を説明する。10R確変大当りについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは5R確変大当りと同じである。また、5通常大当りについては、V予告演出やV入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは5R確変大当りと同じである。

【0832】

図15-38(c26)に示すように、遊技効果ランプ9が消灯して大右打ち促進演出の2回目が終了すると、図15-38(c27)に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ9はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図15-38(c28)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づいては、この図15-38(c28)の段階までの一連の演出データが設定される。

20

【0833】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-39(d3)~図15-40(e4)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-39(d3)~図15-40(e4)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

30

【0834】

図15-39(d3)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ9はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。

40

【0835】

ここで、「フェードイン」および「フェードアウト」について、具体的に説明する。フェードインおよびフェードアウトは、「トランジション」という画像表示における効果の一種である。「トランジション」とは、映像を編集する際に、第1カット(画像)から第2カット(画像)へと映像の場面が切り替わるときに、第1カットと第2カットとの間に挿入する切替効果のことである。フェードインやフェードアウトの他に、ワイプやオーバーラップなど、映像編集における種々の手法がトランジションに含まれる。

【0836】

「フェードイン」とは、何らかのオブジェクト(背景やキャラクタなど)を示す画像が画面上に徐々に現れる効果である。具体的な手法として、フェードインでは、オブジェク

50

ト（画像）の透明度（透過率とも言える）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を１００％（第１度合い）から５０％へと徐々に低くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から０％（第２度合い）へと徐々に低くなるように変化させる。一方、１００％（第１度合い）から０％（第２度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を不透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に低く変化させないものはフェードインではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率とも言える）を変化させる場合には、上述した％の値が逆になる。すなわち、フェードインでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第２度合い（たとえば、０％や１％）から当該第２度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

10

【０８３７】

「フェードアウト」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上から徐々に消える効果である。具体的な手法として、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率）を第２度合い（たとえば、０％や１％）から当該第１度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を０％（第２度合い）から５０％へと徐々に高くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から１００％（第１度合い）へと徐々に高くなるように変化させる。一方、０％（第２度合い）から１００％（第１度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に高く変化させないものはフェードアウトではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率）を変化させる場合には、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

20

【０８３８】

たとえば、本実施の形態においては、図１５－３８（ｃ２６）、（ｄ１）に示すように、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を示す画面の第１層目の透明度（透過率）が０％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を１００％へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる（フェードアウト）。これによって、図１５－３８（ｄ２）に示すように、画面の第１層目よりも奥側に位置する画面の第２層目における白色の画像のみを遊技者に見せる。その後、図１５－３８（ｄ３）に示すように、画面の第１層目の透明度（透過率）が１００％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を０％へと徐々に低くなるようにすることで、大当たりラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる（フェードイン）。これによって、画面の第２層目よりも手前に位置する第１層目における大当たりラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

30

40

【０８３９】

なお、トランジションとしては、「クロスフェード」という手法もある。クロスフェードは、たとえば、何らかのオブジェクトを示す画面の第１層目をフェードアウトさせる一方で、当該第１層目よりも奥側に位置する何らかのオブジェクトを示す画面の第２層目をフェードインさせることで、見た目としては画面の第１層目を見せた後に画面の第２層目を見せる手法である。一方、本実施の形態の場合、上述したように、画面の第１層目をフェードアウトし、その後フェードインすることで、奥側に位置する画面の第２層目で常に表示された白色の画像を、ＥＤ第１期間における画像からＥＤ第２期間における画像への

50

切替途中で一旦見せるものであるため、クロスフェードのような手法とは異なる。

【 0 8 4 0 】

本実施の形態においては、上述したようなトランジションなどの背景画像の切替表示が実行されたとしても、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像は背景画像の切替表示による影響を受けることなく表示が維持される。ここで、「背景画像の切替表示による影響を受ける」とは、フェードインやフェードアウトなどの背景画像の切替表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が背景画像の切替表示による影響を受けていないと言える。

10

【 0 8 4 1 】

図 1 5 - 3 9 (d 4) に示すように、大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図 1 5 - 3 9 (e 1) に示すように、1 R が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置 5 の画面左下には、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ 8 L , 8 R からはラウンド中演出に応じた態様で B G M（大当りラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、この B G M が出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

20

【 0 8 4 2 】

図 1 5 - 4 0 (e 2) に示すように、1 R 中においては、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【 0 8 4 3 】

図 1 5 - 4 0 (e 3) に示すように、1 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

30

【 0 8 4 4 】

図 1 5 - 4 0 (e 4) に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【 0 8 4 5 】

ラウンド間が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、2 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 5 - 4 1 (e 5) ~ 図 1 5 - 4 2 (e 8) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 5 - 4 1 (e 5) ~ 図 1 5 - 4 2 (e 8) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

40

【 0 8 4 6 】

図 1 5 - 4 1 (e 5) に示すように、2 R 目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【 0 8 4 7 】

50

図15-41(e6)に示すように、2R中においては、V確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン31Bの操作を促す画像とともに「PUSH!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V確変示唆演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V確変示唆演出など)に応じた態様で音出力される。

【0848】

図15-41(e7)に示すように、V確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてV確変大当りであることを報知する演出として「成功!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V確変示唆演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V確変示唆演出など)に応じた態様で音出力される。

10

【0849】

図15-42(e8)に示すように、2R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A202コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

20

【0850】

図15-42(e9)に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。

【0851】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、3R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-42(e10)~図15-43(e12)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-42(e10)~図15-43(e12)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

30

【0852】

図15-42(e10)に示すように、3R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、V予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で音出力される。

40

【0853】

図15-43(e11)に示すように、3R中においては、V予告演出が引き続き実行され、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で音出力される。

【0854】

50

図15-43(e12)に示すように、3R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A203コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、3R目後から4R目に至るまでのラウンド間においてVを狙え演出を実行する。

【0855】

図15-43(e13)に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、Vを狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象(場所)であるV可変入賞球装置075F007B(V大入賞口)を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、Vを狙え演出によれば、V大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者にV大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音出力される。

【0856】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU104からのコマンドに基づき、4R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-44(e14), (e15)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-44(e14)~図15-44(e15)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0857】

図15-44(e14)に示すように、4R目が開始すると、V大入賞口が開放し、引き続きVを狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることでV大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音出力される。

【0858】

図15-44(e15)に示すように、4R中においては、Vを狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音出力される。

【0859】

V大入賞口に遊技球が進入してV入賞が発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、V入賞演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-44(e16)~図15-45(e18)の各演出のデータを、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-44(e16)~図15-45(e18)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0860】

図15-44(e16)に示すように、V入賞演出が実行すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、V入賞が発生したことを示す「V」の画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V入賞演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V入賞演出など)に応じた態様で音出力される。

10

20

30

40

50

【 0 8 6 1 】

図 1 5 - 4 5 (e 1 7) に示すように、4 R 目が終了すると、V 大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 4 コマンド) を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【 0 8 6 2 】

図 1 5 - 4 5 (e 1 8) に示すように、ラウンド間においては、V 大入賞口および通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「V」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。

10

【 0 8 6 3 】

ラウンド間が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 5 コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、5 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 5 - 4 5 (e 1 9) ~ 図 1 5 - 4 6 (e 2 1) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 5 コマンド) に基づき設定する。言い換えると、図 1 5 - 4 5 (e 1 9) ~ 図 1 5 - 4 6 (e 2 1) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 8 6 4 】

20

図 1 5 - 4 5 (e 1 9) に示すように、5 R 目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【 0 8 6 5 】

図 1 5 - 4 6 (e 2 0) に示すように、5 R 中においては、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出が実行され、さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からラウンド中演出に応じた態様で音が出力される。

30

【 0 8 6 6 】

図 1 5 - 4 6 (e 2 1) に示すように、5 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 5 コマンド) を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大当たり終了指定コマンド (A 3 系コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 5 - 4 6 (f 1) ~ 図 1 5 - 4 7 (f 4) の各演出のデータを、大当たり終了指定コマンド (A 3 系コマンド) に基づき設定する。言い換えると、図 1 5 - 4 6 (f 1) ~ 図 1 5 - 4 7 (f 4) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

40

【 0 8 6 7 】

図 1 5 - 4 6 (f 1) に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置 5 の画面中央に大当たり遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【 0 8 6 8 】

図 1 5 - 4 7 (f 2) に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像

50

とともに確変状態の名称を示す名称画像（この例では「夢夢 R U S H ! !」の文字画像）が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 6 9 】

図 1 5 - 4 7 (f 3) に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果（たとえば、賞球数など）を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。

【 0 8 7 0 】

図 1 5 - 4 7 (f 4) に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 7 1 】

エンディング演出が終了した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からのコマンドに基づき、第 2 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 2 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 5 - 4 8 (g 1) , (g 2) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 5 - 4 8 (g 1) , (g 2) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 8 7 2 】

図 1 5 - 4 8 (g 1) に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【 0 8 7 3 】

図 1 5 - 4 8 (g 2) に示すように、第 2 特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からハズレ図柄停止に応じた態様で音出力される。

【 0 8 7 4 】

第 2 特別図柄の変動が停止した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コ

10

20

30

40

50

マンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４８（ｇ３）～図１５－４９（ｇ５）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４８（ｇ３）～図１５－４９（ｇ５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

10

【０８７５】

図１５－４８（ｇ３）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【０８７６】

図１５－４９（ｇ４）に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

20

【０８７７】

図１５－４９（ｇ５）に示すように、大当たり変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置５の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、７７７など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

30

【０８７８】

特別図柄の変動が停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

40

【０８７９】

図１５－４９（ｇ６）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たり（１０Ｒ確変大当たり）が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当たり開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）は送信されない。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－５０（ｈ１），（ｈ２）の各演出のデータを、大当たり開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき設定する。言い換え

50

ると、図15-50(h1)、(h2)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0880】

図15-50(h1)に示すように、ファンファーレ演出として、大当たりとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッタね!!」の文字画像)が画像表示装置5に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ8L、8Rから出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。

【0881】

図15-50(h2)に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像(この例では「SPECIAL BONUS!!」の文字画像)が画像表示装置5の中央に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ8L、8Rから出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。なお、特図2当りでの連チャン当りの場合、既に特図1当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図15-25(c4)~図15-32(c24)に示したように、スピーカ8L、8Rからも大右打ち促進演出に応じた態様で音出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【0882】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。

【0883】

図15-50(i1)に示すように、大当たり1Rが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0884】

その後、図示は省略するが、図15-40~図15-46に示すようにラウンド中においてV予告演出、Vを狙え演出、およびV入賞などの各種演出を実行し、やがて大当たりラウンドが終了すると、図15-46および図15-47に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図15-48に示すように再び大当たり遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置5の画面右上には、小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示されるとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が点灯し続ける。やがて、大当たりが発生することなく大当たり遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、CPU103から演出制御用CPU120に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上の小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)を消去するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【0885】

[電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様]

図15-51は、特図1当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-51に示す電断は、図15-20に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断1を想定する。

10

20

30

40

50

【 0 8 8 6 】

図 1 5 - 5 1 に示すように、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 2 4（c 1）の状態）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 2 4（c 2）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 2 8（c 1 4）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 3 1（c 2 3）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

10

【 0 8 8 7 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 8 8 8 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）に基づき、図 1 5 - 3 9（e 1）のような 1 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

20

【 0 8 8 9 】

このように、大右打ち促進演出が実行される前や、大右打ち促進演出が完了するまでなどに電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

30

【 0 8 9 0 】

図 1 5 - 5 2 は、特図 1 当り時の大当たり 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 5 2 に示す電断は、図 1 5 - 2 0 に示すように、1 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 2 を想定する。

【 0 8 9 1 】

図 1 5 - 5 2 に示すように、1 R 中の演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 0（e 2）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

40

【 0 8 9 2 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 8 9 3 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマ

50

ンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき、図15-41(e5)のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、10個得られるごとに10pt加算するなど、再び0ptを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は0ptで表示されるものに限らず、「??」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

【0894】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0895】

図15-53は、特図1当り時の大当たり1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-53に示す電断は、図15-20に示すように、1R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断3を想定する。

【0896】

図15-53に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-40(e4)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0897】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0898】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき、図15-41(e5)のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0899】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0900】

図15-54は、特図1当り時の大当たり2ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-54に示す電断は、図15-20に示すように、2R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断4を想定する。

【0901】

図15-54に示すように、2R中のV確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-41(e7)の状態)において電断が発生した場合、画像表

10

20

30

40

50

示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0902】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030 および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0903】

その後、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）に基づき、2R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 122 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0pt で表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図 15 - 42（e10）のような V 予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU 103 が大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）に加えて大当たり開始指定コマンド（A0 系コマンド）を演出制御用 CPU 120 に送信するように構成すれば、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）および大当たり開始指定コマンド（A0 系コマンド）に基づき、図 15 - 42（e10）のような V 予告演出を実行するように構成することもできる。

【0904】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0905】

図 15 - 55 は、特図 1 当り時の大当たり 2 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 15 - 55 に示す電断は、図 15 - 20 に示すように、2R 後のラウンド間にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 5 を想定する。

【0906】

図 15 - 55 に示すように、2R 後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15 - 42（e9）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0907】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030 および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0908】

その後、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A103 コマンド）に基づき、2R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 122 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0pt で表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図 15 - 42（e10）のような V 予告演出に

10

20

30

40

50

対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に加えて大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図15-42(e10)のようなV予告演出を実行するように構成することもできる。

【0909】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

10

【0910】

図15-56は、特図1当り時の大当り3ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図15-56に示す電断は、図15-21に示すように、3R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断6を想定する。

【0911】

図15-56に示すように、3R後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-43(e13)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

20

【0912】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0913】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき、4R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図15-44(e14)のようなVを狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に加えて大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図15-44(e14)のようなVを狙え演出を実行するように構成することもできる。

30

40

【0914】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドでV大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0915】

図15-57は、特図1当り時の大当り4ラウンド中に電断から復帰した場合における

50

パチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 5 7 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、4 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 7 を想定する。

【0916】

図 1 5 - 5 7 に示すように、4 R 中の V を狙え演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 4 (e 1 5) の状態）、または V 入賞演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 4 (e 1 6) の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0917】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0918】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）に基づき、図 1 5 - 4 5 (e 1 9) のような 5 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。

【0919】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、4 R 中のように、V を狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図 1 5 - 5 1 に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後に V を狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。

【0920】

図 1 5 - 5 8 は、特図 1 当り時の大当り 4 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 5 8 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、4 R 後のラウンド間にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 8 を想定する。

【0921】

図 1 5 - 5 8 に示すように、4 R 後のラウンド間において V 入賞演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 5 (e 1 8) の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0922】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0923】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（

10

20

30

40

50

A 1 0 5 コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 5 コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 5 コマンド)に基づき、5 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。

【0 9 2 4】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

10

【0 9 2 5】

図 1 5 - 5 9 は、特図 1 当り時の大当たり最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 5 9 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、5 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 9 を想定する。

【0 9 2 6】

図 1 5 - 5 9 に示すように、5 R 中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 5 - 4 6 (e 2 0) の状態)、または 5 R 終了後の状態(図 1 5 - 4 6 (e 2 1) の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

20

【0 9 2 7】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0 9 2 8】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)を受信するまで待機し、大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)を受信すると、当該大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)に基づき、図 1 5 - 4 6 (f 1) のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

30

【0 9 2 9】

このように、大当たりの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。

【0 9 3 0】

図 1 5 - 6 0 は、特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 6 0 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 0 を想定する。

40

【0 9 3 1】

図 1 5 - 6 0 に示すように、エンディング演出のうち、大当たり遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 5 - 4 6 (f 1) の状態)、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 5 - 4 7 (f 2) の状態)、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当たり遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 5 - 4 7 (f 3) の状態)、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 5 - 4 7 (f 4

50

）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 9 3 2 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 9 3 3 】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき、図 1 5 - 4 8（g 1）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

【 0 9 3 4 】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から背景指定コマンド（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「1 2 3」）が停止した状態で画像表示装置 5 における表示を復帰させる。

【 0 9 3 5 】

このように、エンディング中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって大当り遊技状態後の確変状態において第 2 始動入賞口に入賞させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【 0 9 3 6 】

〔特徴部 0 7 5 F により得られる主な効果〕

以下に、前述した特徴部 0 7 5 F の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 0 9 3 7 】

（1 - 1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 3 0）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第 1 案内表示（たとえば、図 1 5

10

20

30

40

50

- 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示) と、当該第 1 案内表示よりも小さい画像表示を用いた第 2 案内表示 (たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示) と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示 (たとえば、図 1 5 - 4 3 (e 1 3) に示す V を狙え演出に対応する画像表示) とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出 (たとえば、ファンファーレ演出) の実行中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い (たとえば、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 8 (c 2 6) に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示) 、

10

その後、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 5 - 3 8 (d 1) , (d 2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 5 - 4 3 (e 1 3) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を継続し (たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

20

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 6) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間 (たとえば、図 1 5 - 3 1 (c 2 3) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間 (たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる (たとえば、図 1 5 - 5 1 および図 1 5 - 5 7 に示す電源投入後に「復旧中...」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分) 。

30

【 0 9 3 8 】

(1 - 2) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体 (たとえば、遊技球) を発射可能な発射手段 (たとえば、打球操作ハンドル 3 0) と、

40

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路 (たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路) と第 2 流下経路 (たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路) とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示 (たとえば、右打ちを促す画像表示) を行う案内表示手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理) と、

前記第 2 流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域 (たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域) と、を備え、

50

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示（たとえば、図15-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示（たとえば、図15-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示（たとえば、図15-43（e13）に示すVを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-25（c4）～図15-38（c26）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

10

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-38（d1）、（d2）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-43（e13）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

20

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し（たとえば、図15-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-44（e16）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間（たとえば、図15-31（c23）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間（たとえば、図15-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図15-51および図15-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

30

【0939】

（1-3）可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

40

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち示唆演出やVを狙え演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞

50

球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域)と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第 1 案内表示(たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、当該第 1 案内表示よりも小さい画像表示を用いた第 2 案内表示(たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示(たとえば、図 1 5 - 4 3 (e 1 3) に示す V を狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の実行中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行いく(たとえば、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 8 (c 2 6) に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示)、

10

その後、1 R 開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 1 コマンド))を受信することで、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 5 - 3 8 (d 1) , (d 2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、3 R 終了後コマンド(たとえば、大入賞口開放後指定コマンド(A 2 0 3 コマンド))を受信することで、前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 5 - 4 3 (e 1 3) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

20

その後、4 R 開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 4 コマンド))を受信することで、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を継続し(たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、V 通過コマンド(たとえば、確変判定装置通過指定コマンド(A D 0 0 コマンド))を受信することで、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 6) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

30

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 5 - 3 1 (c 2 3) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 5 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる(たとえば、図 1 5 - 5 1 および図 1 5 - 5 7 に示す電源投入後に「復旧中...」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分)。

【 0 9 4 0 】

40

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、V 大入賞口を狙わせるための V を狙え演出については、未だ V 大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、V 大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、V 大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに、V 大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとする事ができる。また、V 入賞が発生して V 大入賞口が閉鎖した後は V を狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進

50

演出については継続して実行されるため、V大入賞口が開放する前からV入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Vを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中...」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

【0941】

(2) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル30)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第2流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理)と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示(たとえば、図15-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と第2案内表示(たとえば、図15-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)が実行されている所定期間中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い(たとえば、図15-25(c4)~図15-38(c26)に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示)、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し(たとえば、図15-39(e1)~図15-46(e21)に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態(たとえば、確変状態、時短状態)において、前記第2案内表示を継続し(たとえば、図15-48および図15-49に示すように大当たり後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示(たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示)による影響を受けず(たとえば、図15-38(d1)~図15-39(d4)に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示(たとえば、群予告演出による画像表示)による影響を受けない(たとえば、図15-49(g5)に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分)。

【0942】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後の大当たりラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちするこ

10

20

30

40

50

とを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当たりが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当たりラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【 0 9 4 3 】

(3 - 1) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 3 0 ）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第 2 案内表示（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを 2 回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように 1 回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 6) ~ 図 1 5 - 3 3 (c 2 9) に示すように 2 回

10

20

30

40

50

目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分)、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し(たとえば、図 1 5 - 3 9 (e 1) に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ 8 L , 8 R からラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分)、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態(たとえば、確変状態、時短状態)において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない(たとえば、図 1 5 - 5 0 (h 2) に示すように、特図 2 当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分)。

10

【 0 9 4 4 】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドを開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1 回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後(本実施の形態においては2 回目)の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中の B G M に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中の B G M を遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様の音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

20

30

【 0 9 4 5 】

(3 - 2) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1)であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル 3 0)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第 2 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 によって右打ち促進演出を実行する処理)と、

40

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段(たとえば、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L)の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段(たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ 8 L , 8 R)と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示(たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、第 2 案内表示(たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)とを含み、

50

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 15 - 24（c 1）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 15 - 25 ~ 図 15 - 33 に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

10

前記案内手段は、前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図 15 - 25 ~ 図 15 - 33 に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを 2 回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図 15 - 25（c 4）~ 図 15 - 32（c 24）に示すように 1 回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

20

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図 15 - 32（c 26）~ 図 15 - 33（c 29）に示すように 2 回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図 15 - 39（e 1）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図 15 - 50（h 2）に示すように、特図 2 当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

30

【0946】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1 回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては 2 回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中の BGM に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中の BGM を遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点

40

50

灯も行われなため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【 0 9 4 7 】

(4 - 1) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 3 0 ）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第 2 案内表示（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように 1 回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図 1 5 - 5 0 (h 2) に示すように、特図 2 当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【 0 9 4 8 】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示す

10

20

30

40

50

ることで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【 0 9 4 9 】

(4 - 2) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 3 0 ）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第 2 案内表示（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊

10

20

30

40

50

技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図 15 - 50（h2））に示すように、特図 2 当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【0950】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われなため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

10

20

【0951】

（5） 前記第 2 案内表示は、前記開始演出の一部である前記有利状態の名称表示よりも、強調される態様で表示される。

【0952】

具体的には、図 15 - 25 ~ 図 15 - 33 に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図 15 - 24（c2）に示すファンファーレ演出における名称画像の表示よりも、文字画像が大きく、かつ段階的に 1 文字ずつ現れ、しかも実行時間が長く、強調された態様で表示される。これにより、右打ちすることを遊技者に強調することができる。

30

【0953】

（6） 前記案内手段は、前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力せず、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

40

【0954】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1 回目の右打ち促進に連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されるが、2 回目以降の右打ち促進についてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が 3 回に亘って実行される場合、スピーカ 8 L , 8 R は、右打ち促進演出用の音データに基づき 1 回目の右打ち促進に連動して音出力するとともに 2 回目以降の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1 回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中の BGM に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中の

50

BGMを遊技者に聞こえさせることができる。

【0955】

(7) 前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

10

【0956】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ8L、8Rは、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動して音出力するとともに3回目の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、1回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用CPU120は、1回分の右打ち促進に連動する音データを2ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、2回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用CPU120は、2回分の右打ち促進に連動する音データを1回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

20

【0957】

(8) 前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行う（たとえば、図15-25(c3)に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分）。

30

【0958】

具体的には、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【0959】

(9) 前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、

40

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図15-34に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図15-35に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図15-36、図15-37に示す子テーブル）とを含む。

【0960】

具体的には、枠ランプを含む遊技効果ランプ9は、親テーブルを参照することで大右打ち促進演出の実行時間を特定し、子テーブルを参照することで点灯データが規定された孫テーブルを特定し、孫テーブルを参照することで点灯/点滅/消灯を行う。これにより、遊技効果ランプ9は、適切な点灯態様で効率よく点灯することができる。

【0961】

50

(1 0) 前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。

【 0 9 6 2 】

具体的には、図 1 5 - 3 5 に示すように、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、および盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ROM 1 2 1 において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【 0 9 6 3 】

(1 1) 前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分）。

10

【 0 9 6 4 】

具体的には、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 3 に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

【 0 9 6 5 】

(1 2) 前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【 0 9 6 6 】

20

具体的には、枠ランプは、七色に点灯しながら大右打ち促進演出を実行するため、遊技者に対して右打ちすることをより効果的に促すことができる。

【 0 9 6 7 】

(1 3) 前記第 2 案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図 1 5 - 3 8 (d 1) ~ 図 1 5 - 3 9 (d 4) に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【 0 9 6 8 】

具体的には、図 1 5 - 3 8 (d 1) ~ 図 1 5 - 3 9 (d 4) に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

30

【 0 9 6 9 】

(1 4) 前記第 2 案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図 1 5 - 4 9 (g 5) に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【 0 9 7 0 】

40

具体的には、図 1 5 - 4 9 (g 5) に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当たりが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【 0 9 7 1 】

(1 5) 前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない（たとえば、図 1 5 - 5 0 (h 2) に示すように、特図 2 当りでの連チャン当りの場合はスピーカ 8 L , 8 R

50

から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分)。

【0972】

具体的には、図15-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合は、初当り時のようにスピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。

【0973】

[特徴部075Fの変形例]

上述した特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【0974】

(大右打ち促進演出の実行前の消灯について)

本実施の形態においては、図15-25(c3)に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ(この例では、枠左ランプ075F009Lの第4ランプ)については点灯していてもよい。このようにすれば、その後大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

【0975】

(大当りラウンド中の切替表示について)

本実施の形態においては、図15-38(d1)~図15-39(d4)に示すように、大当りラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当りラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当りラウンド中の切替表示としては、ファンファーレ演出と大当りラウンドとの間に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトなどの演出効果を用いてもよい。

【0976】

また、大当りラウンド中の切替表示としては、BGM(楽曲)を選択させるためのBGM選択画面を表示し、当該BGM選択画面によって選択されたBGMに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。

【0977】

また、大当りラウンド中の切替表示としては、演出モードを選択させるためのモード選択画面を表示し、当該モード選択画面によって選択されたモードに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。

【0978】

いずれにおいても、大当りラウンド中に特殊な切替表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

【0979】

(大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について)

本実施の形態においては、図15-49(g5)に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態において特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

10

20

30

40

50

【 0 9 8 0 】

(V を狙え演出について)

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域を例示するとともに、V を狙え演出として、図 1 5 - 4 3 (e 1 3) に示すように V 大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示である V を狙え演出における画像表示は、V 大入賞口そのものを指すものに限らず、V 大入賞口付近を指すものであってもよいし、V 大入賞口に至るまでの経路、たとえば V 大入賞口の上流側に位置する V 大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

10

【 0 9 8 1 】

(大右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 1 (c 2 3) に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ!!」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ!!」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第 1 案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第 2 案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

20

【 0 9 8 2 】

(有利状態について)

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図 1 5 - 2 4 (c 1) ~ 図 1 5 - 4 7 (f 4) に示す期間 (図 1 5 - 2 0 の t 3 ~ 図 1 5 - 2 1 の t 1 6 までの期間) を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図 1 5 - 3 9 (d 3) ~ 図 1 5 - 4 7 (f 4) に示す期間 (図 1 5 - 2 0 の t 4 ~ 図 1 5 - 2 1 の t 1 6 までの期間) であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当たりが発生する図柄が確定する期間 (図柄確定期間) に実行されてもよい。

30

【 0 9 8 3 】

(初当たりの場合の右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、特図 1 当りでの大当たりの場合、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図 1 当りでの大当たりの種別に応じて、スピーカ 8 L , 8 R および枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図 1 当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図 1 当りでの大当たりが確変大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図 1 当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

40

【 0 9 8 4 】

(特図 2 当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、図 1 5 - 5 0 (h 2) に示すように、特図 2 当りでの連チャン当りの場合、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

【 0 9 8 5 】

また、特図 2 当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ 8 L , 8 R および枠ラン

50

プの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図 1 当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図 2 当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図 2 当りでの連チャン当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図 2 当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、特図 1 当りでの初当り時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置 5 の画面上においても、特図 1 当りでの初当り時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。

10

【0986】

（第 3 案内表示について）

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、V 大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第 3 案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第 2 始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出が終了した後、CPU 1 0 3 から、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を受信したことに基づき、第 2 始動入賞口や可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置 5 に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続けられよい。

20

【0987】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

30

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 や特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 や特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【0988】

なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0989】

40

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0990】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組合せと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

50

【 0 9 9 1 】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【 0 9 9 2 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【 0 9 9 3 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【 0 9 9 4 】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 0 9 9 5 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【 0 9 9 6 】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時には実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【 0 9 9 7 】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 0 9 9 8 】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図 1 と特図 2 で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【 0 9 9 9 】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【 1 0 0 0 】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 1 0 0 1 】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回

10

20

30

40

50

数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1002】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1003】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1004】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1005】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【1006】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1007】

特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当り遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当りが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当り遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

【1008】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を0.5秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い30秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出を実行してもよい。なお、CPU103は、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用CPU120に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用CPU120は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を0.5秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を30秒間とすればよい。

【1009】

演出制御用CPU120は、図柄確定時間の30秒間において、時短状態の名称を示す名称画像（たとえば、「時短RUSH」）を画像表示装置5に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ9を時短状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図15-24（c2）に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させる

10

20

30

40

50

ことができる。

【 1 0 1 0 】

そして、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像 (「時短 R U S H」) が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像 (たとえば、「おめでとー！！」の文字画像) を画像表示装置 5 に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ 8 L , 8 R から出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形 (右方向を示す矢印) および文字 (「右打ち」の文字) からなる画像を画像表示装置 5 の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ 8 L , 8 R から出力したり、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の点灯態様を右打ちを促す態様 (点灯) に変化したりしてもよい。なお、画像表示装置 5 の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

10

【 1 0 1 1 】

その後、図 1 5 - 2 4 (c 2) に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像 (「時短 R U S H」) が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図 1 5 - 2 5 (c 3) に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ 9 を消灯させた後に、図 1 5 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 5 - 3 8 (c 2 6) に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図 1 5 - 4 8 ~ 図 1 5 - 5 0 に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

20

【 1 0 1 2 】

このように、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合であっても、時短図柄でないハズレ図柄における図柄確定時間よりも多くの図柄確定時間を確保することで、当該図柄確定時間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行することができる。

【 1 0 1 3 】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技 (変動) を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技 (変動) において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技 (変動) がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技 (変動) が大当りの場合、その後、図 1 5 - 2 4 (c 1) に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

30

【 1 0 1 4 】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技 (変動) を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して客待ちデモ指定コマンド (9 F 系コマンド) を送信しないようにする。あるいは、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンド (9 F 系コマンド) を受信したとしても、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

40

【 1 0 1 5 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合

50

せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【 1 0 1 6 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

【 1 0 1 7 】

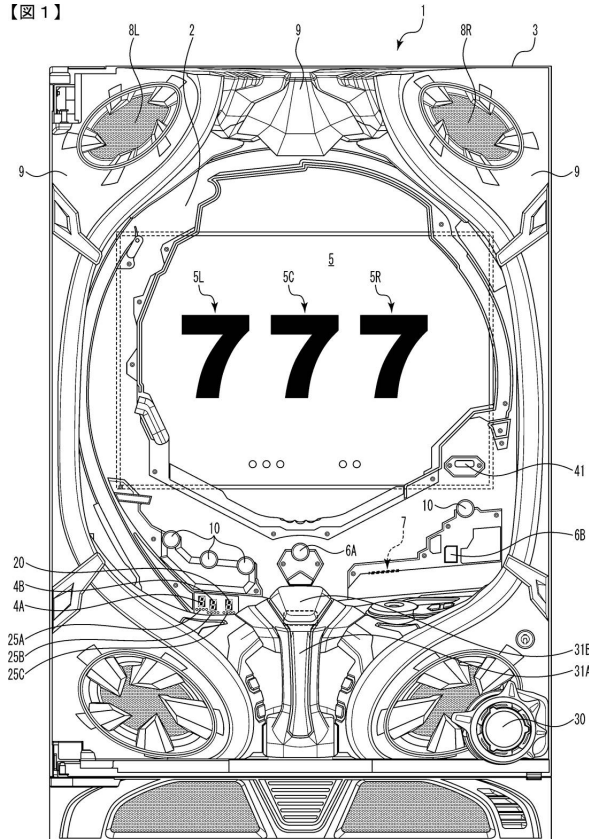
1	パチンコ遊技機	10
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	
4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
5 C , 5 L , 5 R	飾り図柄表示エリア	
6 A	入賞球装置	
6 B	可変入賞球装置	
7	特別可変入賞球装置	20
8 L , 8 R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
1 0	一般入賞口	
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	
1 3	音声制御基板	
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A	第 1 始動口スイッチ	30
2 2 B	第 2 始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
2 5 A	第 1 保留表示器	
2 5 B	第 2 保留表示器	
2 5 C	普図保留表示器	
3 0	打球操作ハンドル	
3 1 A	スティックコントローラ	
3 1 B	プッシュボタン	
3 2	可動体	
3 5 A	コントローラセンサユニット	40
3 5 B	プッシュセンサ	
4 1	通過ゲート	
8 1 , 8 2	ソレノイド	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1 , 1 2 1	R O M	
1 0 2 , 1 2 2	R A M	
1 0 4 , 1 2 4	乱数回路	
1 0 6	R T C	
1 1 0	スイッチ回路	
1 1 1	出力回路	50

- 1 2 3 表示制御部
 7 5 S G 0 0 1 パチンコ遊技機
 3 0 0 第1演出ユニット
 3 0 1 ベース部材
 3 0 2 カバー部材
 3 0 3 L E D基板
 3 3 1 装飾パターン
 4 0 0 第2演出ユニット
 4 0 1 ベース部材
 4 0 2 カバー部材
 4 0 3 L E D基板
 4 2 0 装飾部
 6 0 0 第3演出ユニット
 8 0 0 第4演出ユニット
 8 0 1 ベース部材
 8 0 2 カバー部材
 8 0 3 L E D基板

【図面】

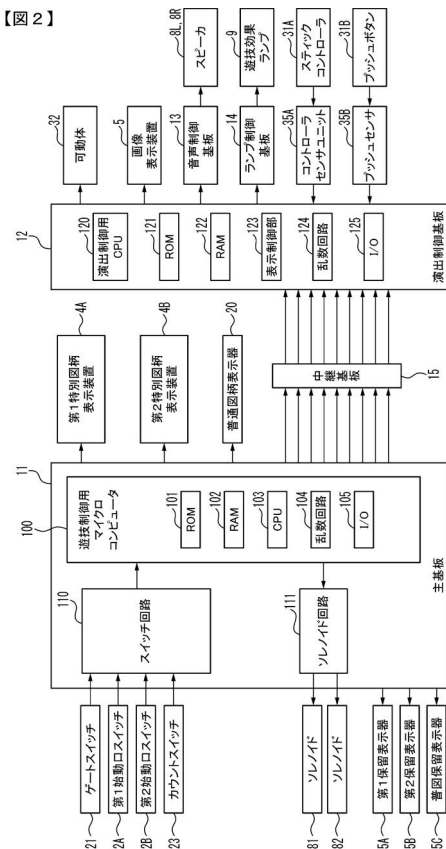
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

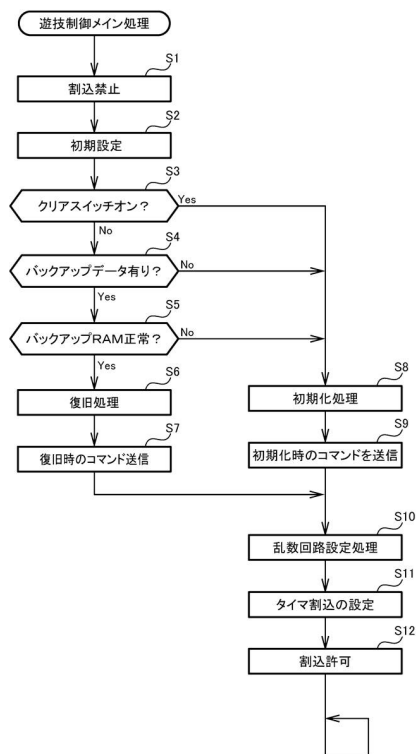
30

40

50

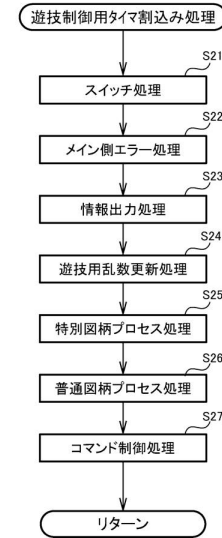
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

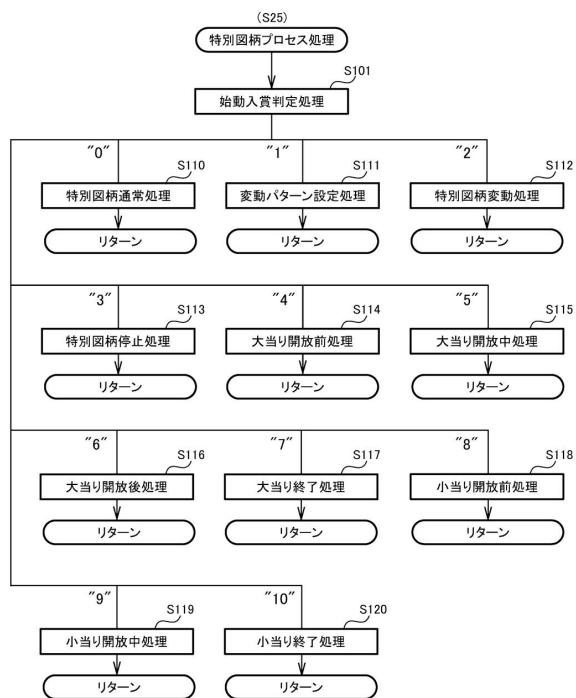


10

20

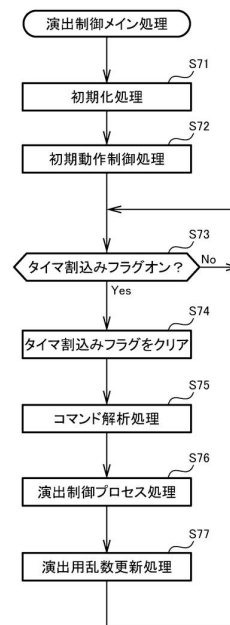
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



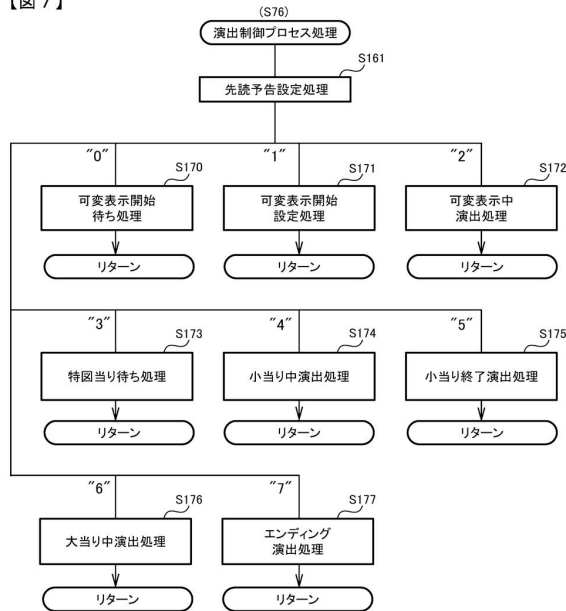
30

40

50

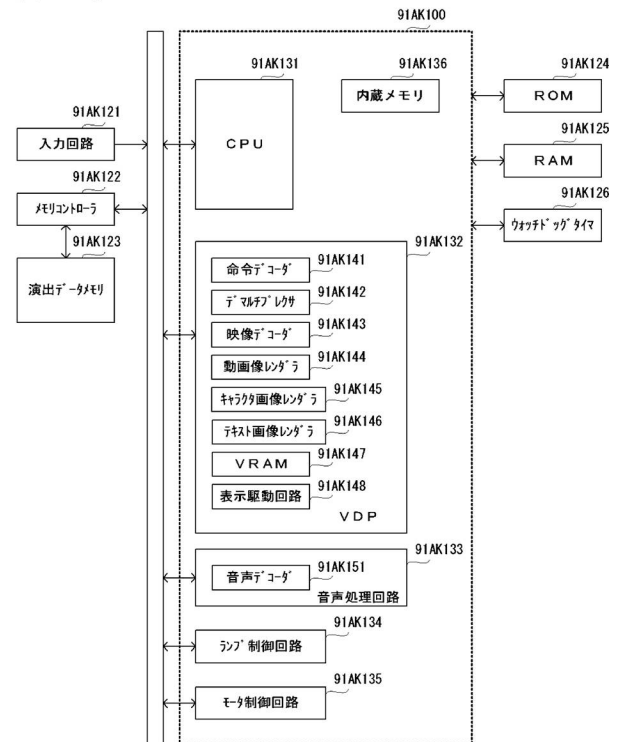
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用プログラム 演出制御管理データ
91AKM02	表示制御用プログラム 表示制御管理データ
91AKM11	動画像関連データ
91AKM12	キャラクタ画像関連データ
91AKM13	テキスト画像関連データ (アウトラインフォントデータ)
91AKM14	音声関連データ

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

リーチ演出内容	動画像データ	テキスト表示プロセステーブル	決定割合
SPリーチA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30/100
		91AKT02	70/100
SPリーチB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20/100
		91AKT12	80/100
SPリーチA(ハズレ)	91AKD11	91AKT01	80/100
		91AKT02	20/100
SPリーチB(ハズレ)	91AKD12	91AKT11	70/100
		91AKT12	30/100

10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA03 91AKB03
(T06,T08)	91AKA04 91AKB04
(T07,T09)	91AKA05 91AKB05

91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA13 91AKB13
(T06,T08)	91AKA14 91AKB14
(T07,T09)	91AKA05 91AKB15

91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21 91AKB01
(T11,T12)	91AKA22 91AKB02
(T13,T14)	91AKA23 91AKB03
(T16,T17)	91AKA24 91AKB04
(T18,T19)	91AKA25 91AKB05

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

91AKB01	
origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

91AKB02	
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

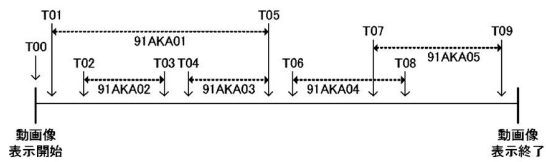
91AKB03	
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

91AKB13	
origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

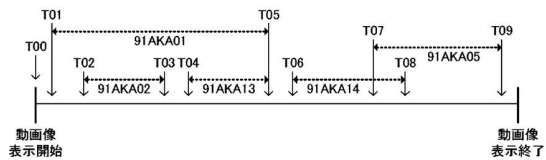
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

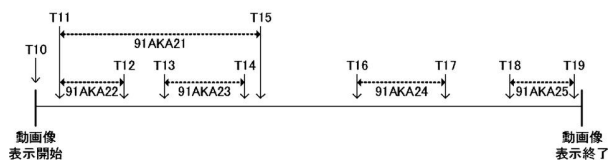
(A1) テキスト表示プロセッサ91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセッサ91AKT02の場合

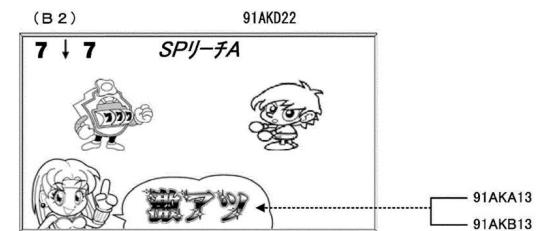
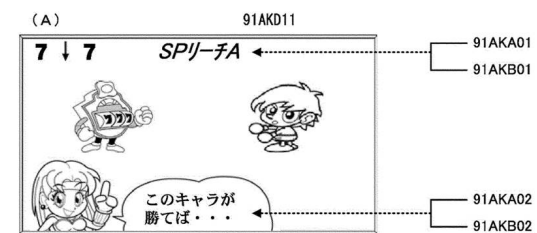


(B) テキスト表示プロセッサ91AKT11の場合



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



10

20

30

40

50

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

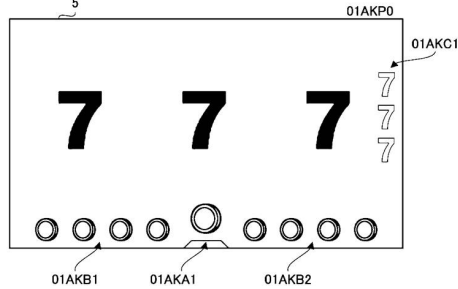
この **キャラ** が
勝てば・・・

10

20

【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

【図 9 - 2】

エフェクト用描画コマンド	画像処理内容
01AKG01	バリエーション"リング"によるぼかし用のカラーブレンド
01AKG02	色情報を反転させるカラーブレンド
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のカラーブレンド
01AKG04	モザイク変換させるカラーブレンド
01AKG05	回転によるぼかし用のカラーブレンド
01AKG06	画像位置のオフセット量を変更

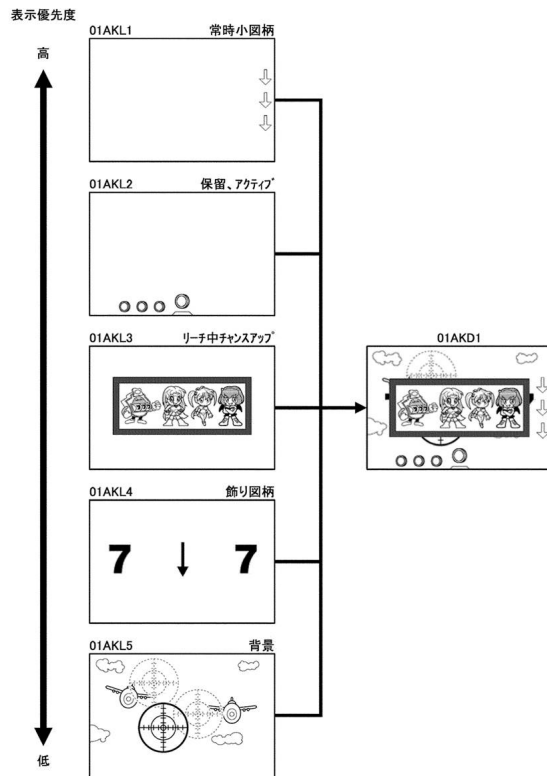
30

40

50

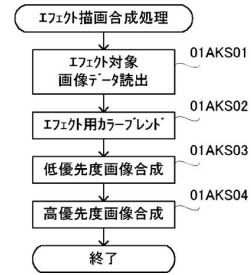
【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

【図 9 - 4】

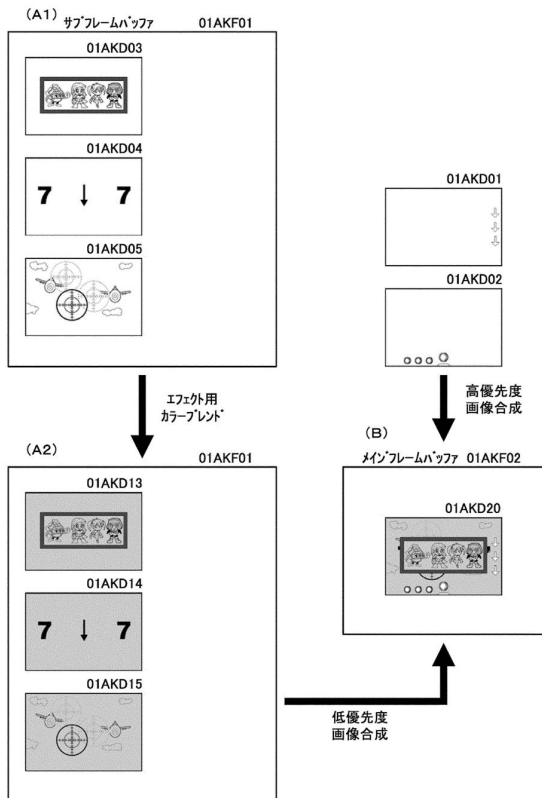


10

20

【図 9 - 5】

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】

【図 9 - 6】



30

40

50

【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

(A)

リーチ演出内容	大当たり信頼度
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

(B)

描画演出パターン	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり(一時停止)
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

可変表示結果	リーチ演出内容	描画演出パターン	決定割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
大当たり	SPリーチA1	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
	SPリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%

10

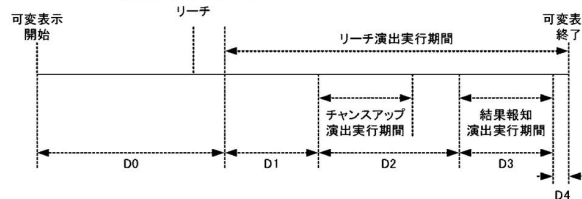
20

【図 9 - 9】

【図 9 - 9】

(A)

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



(B)

演出実行期間における演出制御例

	D1	D2	D3	D4
02AKA01	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKA02	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKB01	NOR	SPE	NOR	NOR
02AKB02	NOR	SPE	NOR	NOR
02AKB10	NOR	SPE	NOR	NOR
02AKB11	NOR	SPE	NOR	NOR

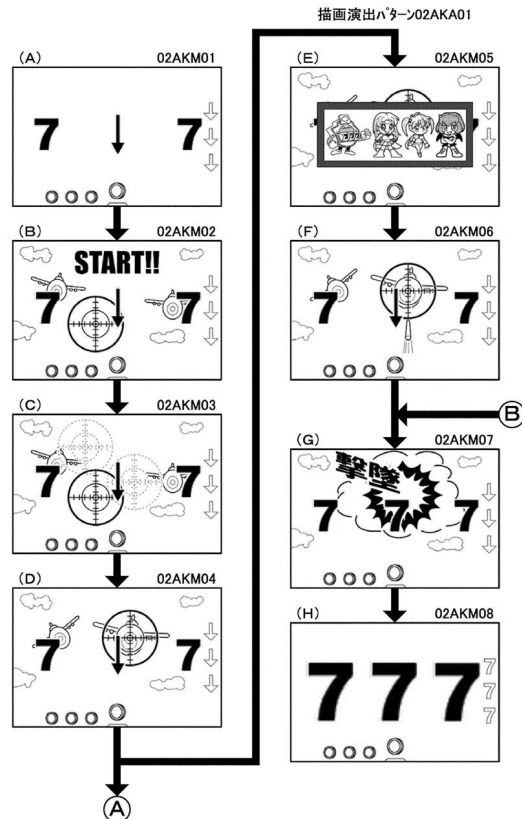
NOR: 通常描画演出(発光演出あり)

SPE: 特定描画演出(発光演出なし)

期間D0...適宜、NOR実行可能

【図 9 - 10】

【図 9 - 10】



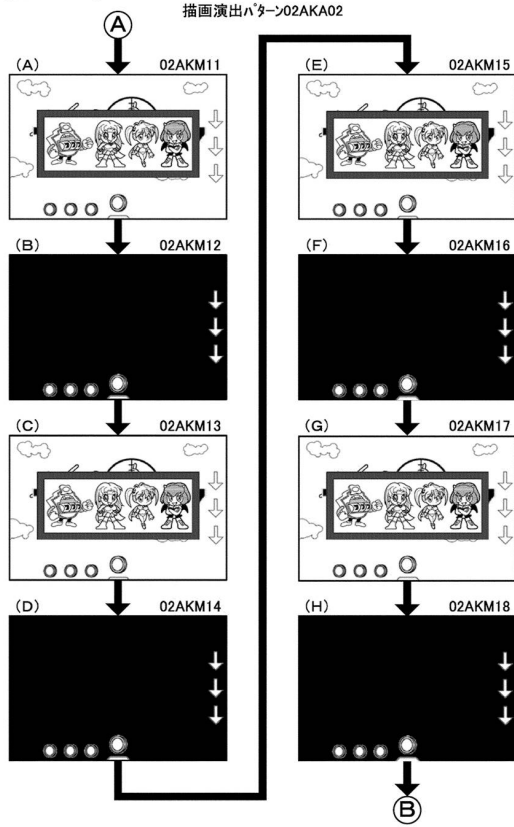
30

40

50

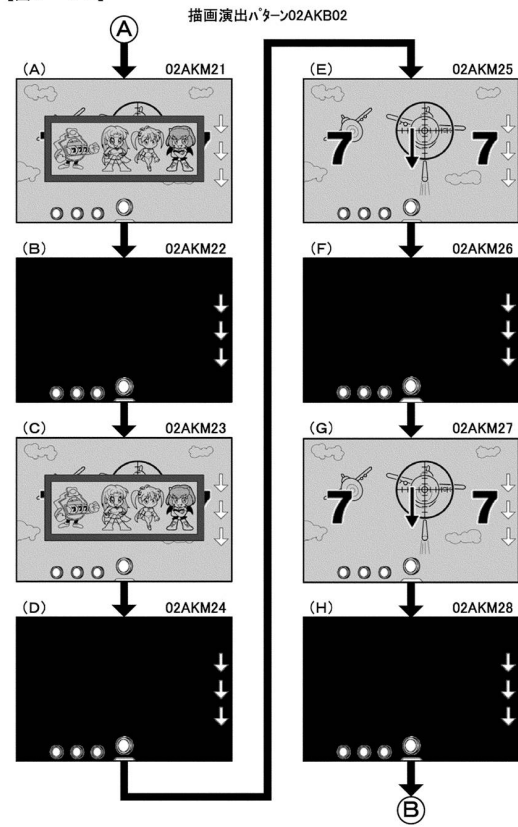
【図 9 - 1 1】

【図 9 - 1 1】



【図 9 - 1 2】

【図 9 - 1 2】

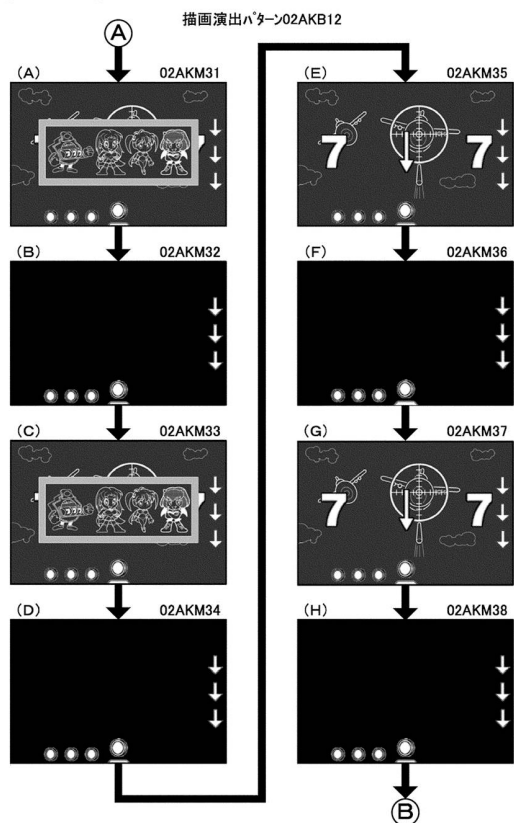


10

20

【図 9 - 1 3】

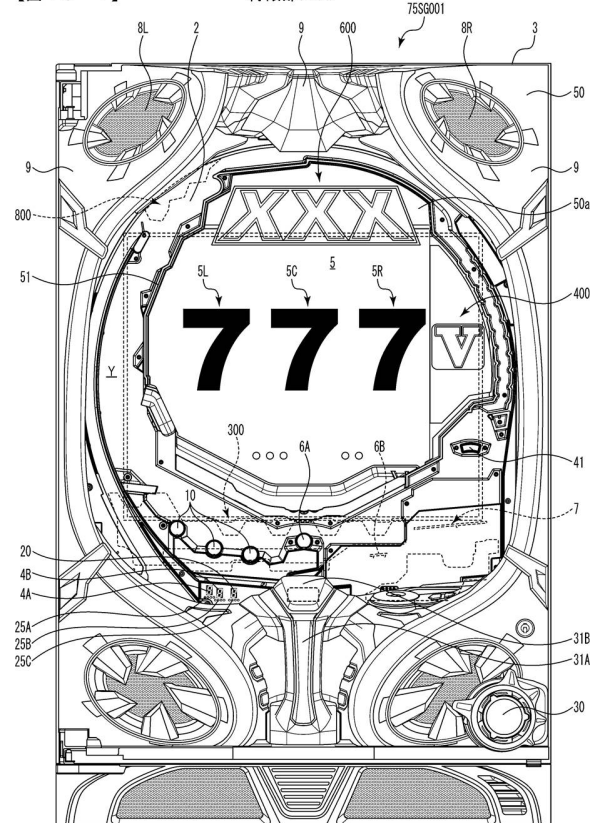
【図 9 - 1 3】



【図 1 0 - 1】

【図 1 0 - 1】

特徴部75SG



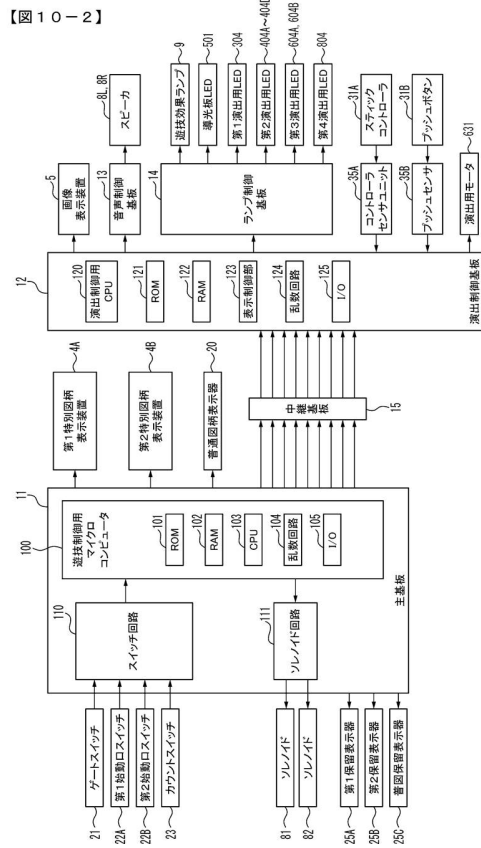
30

40

50

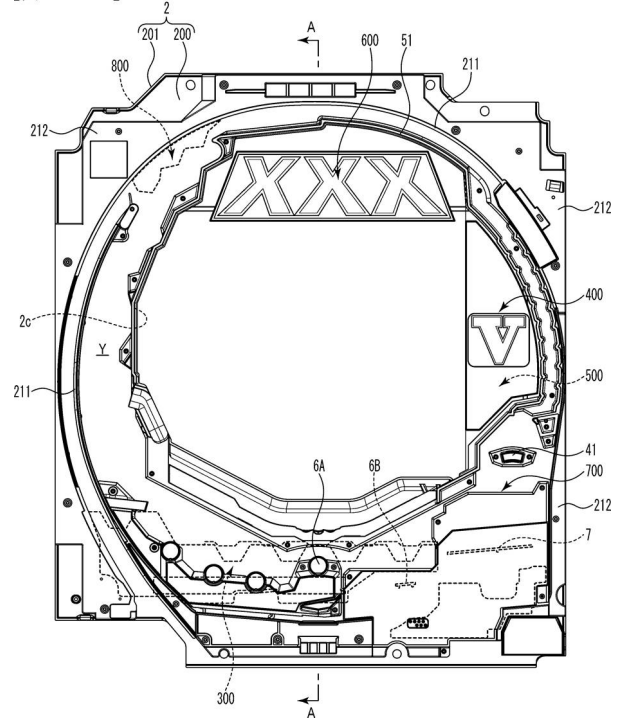
【図10-2】

【図10-2】



【図10-3】

【図10-3】



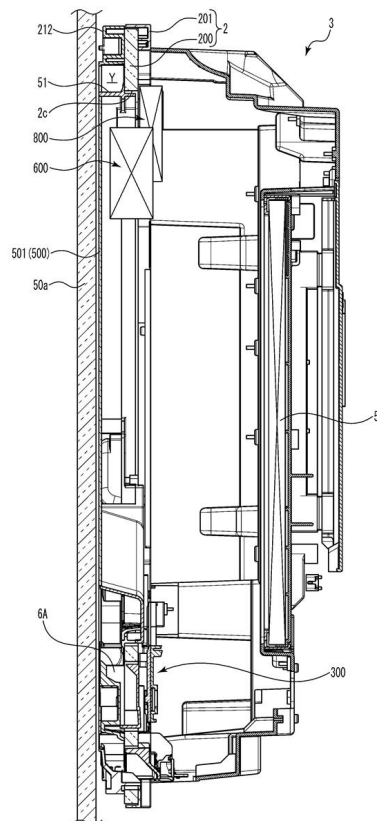
10

20

【図10-4】

【図10-4】

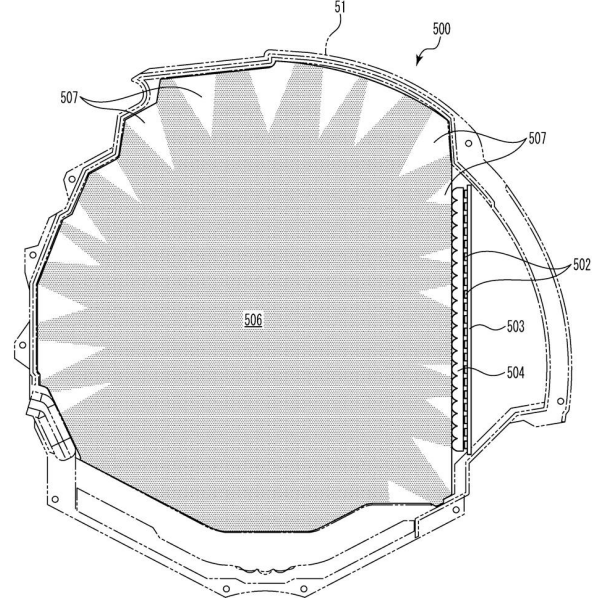
A-A断面図



【図10-5】

【図10-5】

導光板



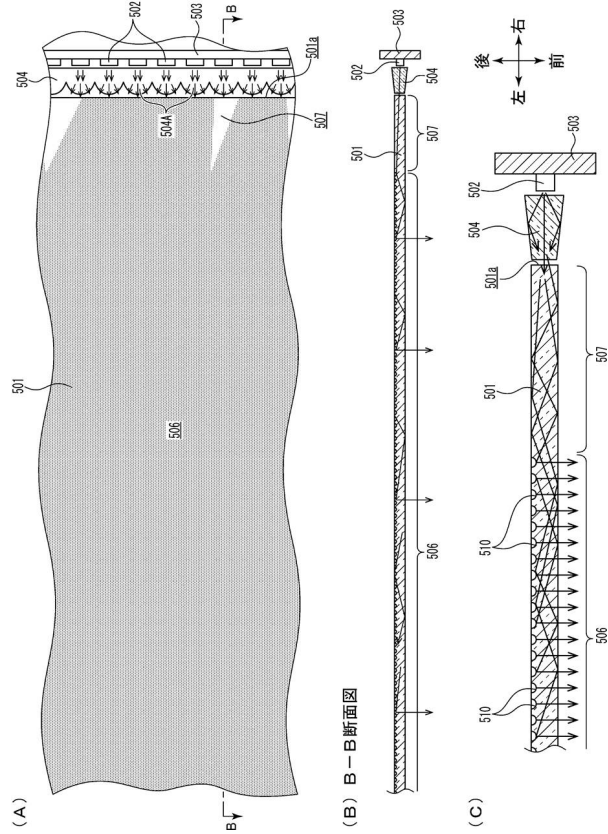
30

40

50

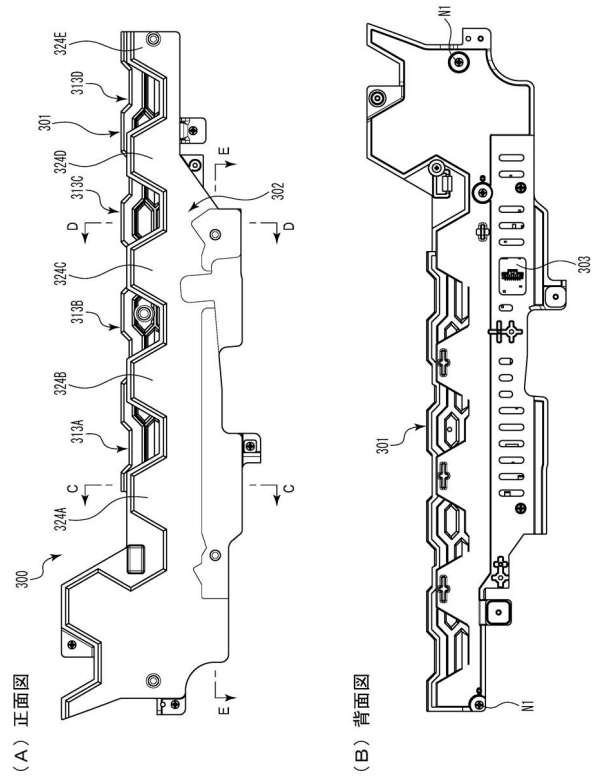
【図10-6】

【図10-6】



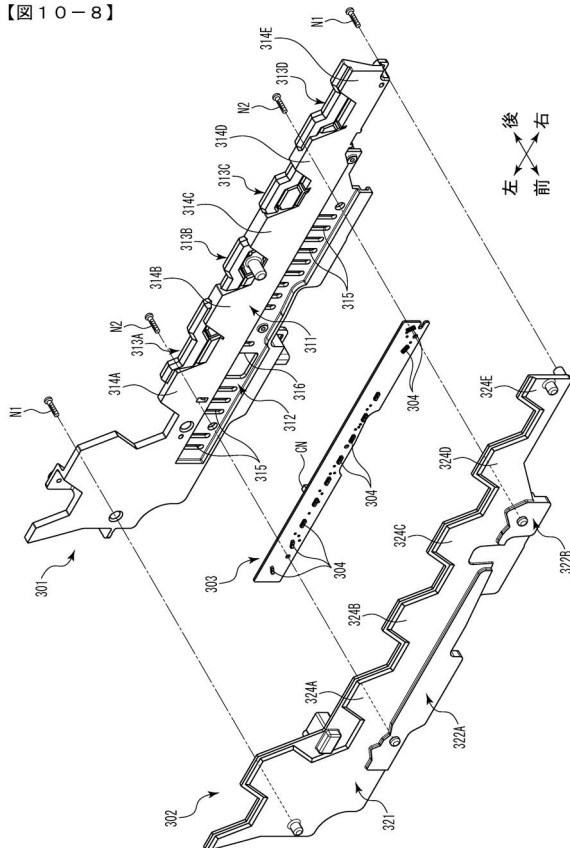
【図10-7】

【図10-7】



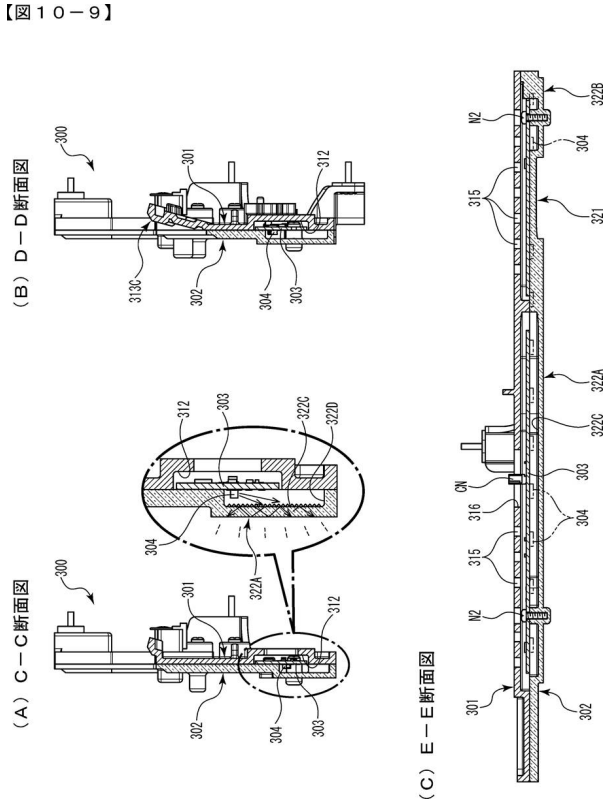
【図10-8】

【図10-8】



【図10-9】

【図10-9】



10

20

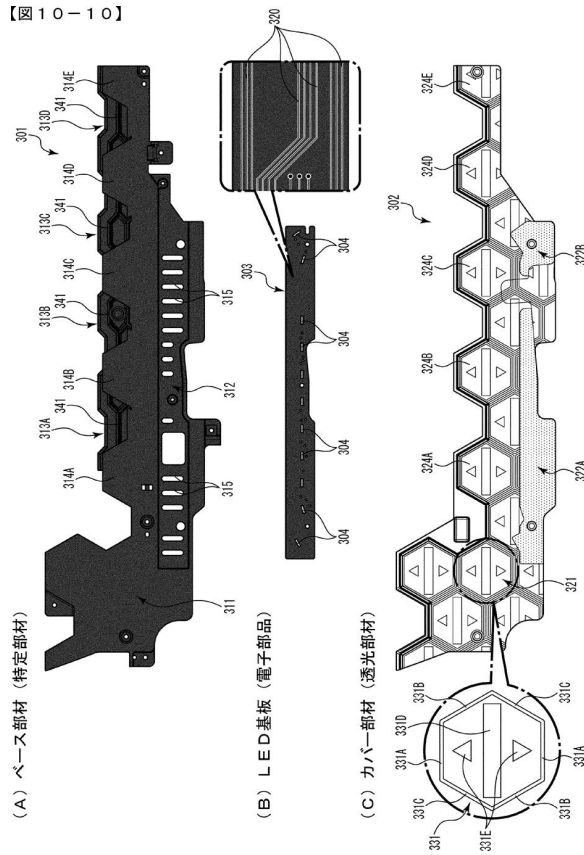
30

40

50

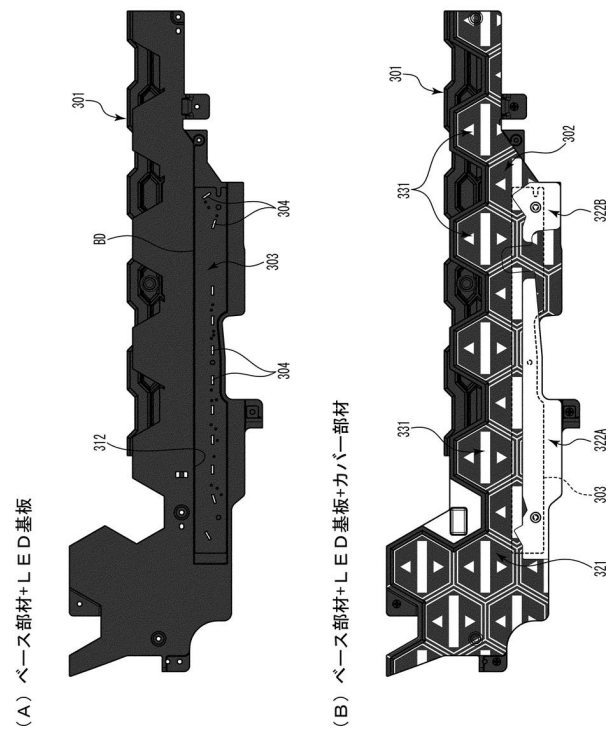
【図10-10】

【図10-10】



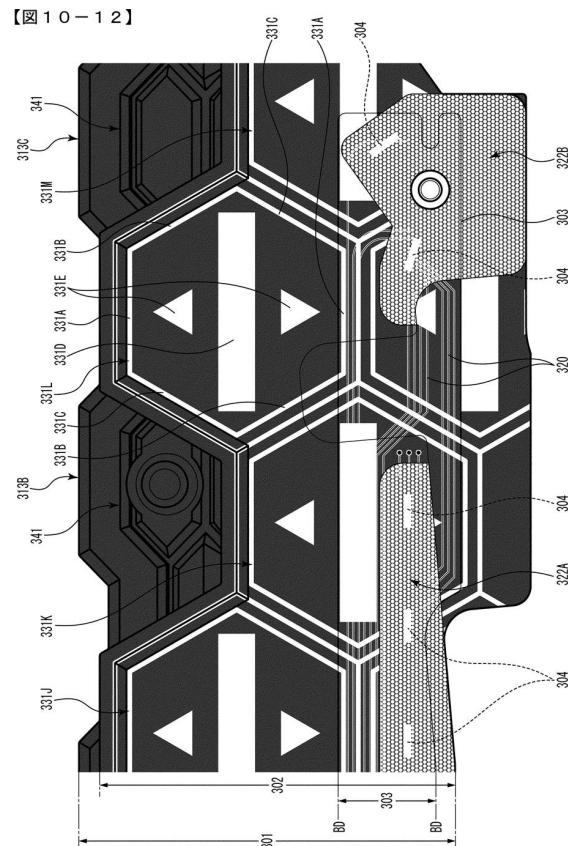
【図10-11】

【図10-11】



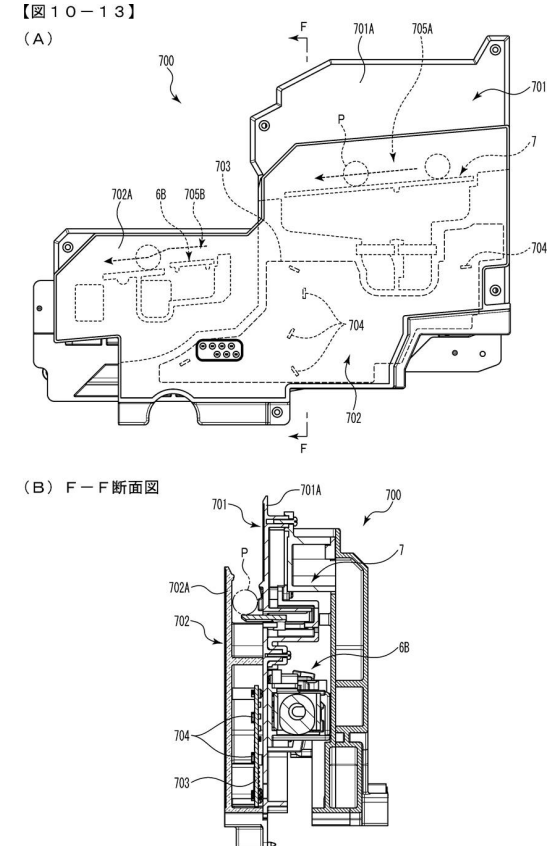
【図10-12】

【図10-12】



【図10-13】

【図10-13】



10

20

30

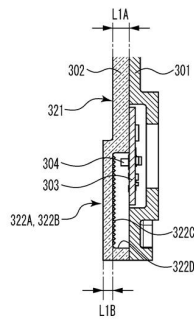
40

50

【図 10 - 14】

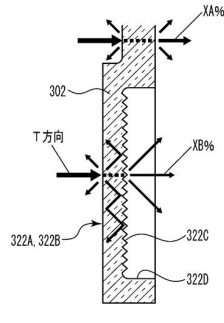
【図 10-14】

(A) 第1演出ユニット300



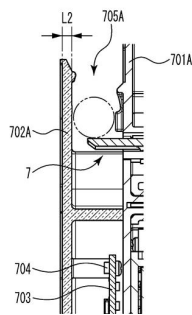
$L1A > L1B$
 $L1A > L2$
 $L1B > L2$

(B)

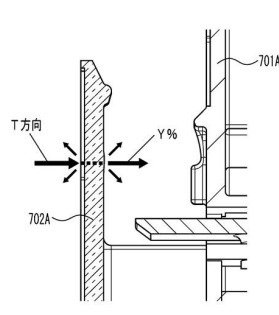


光の透過率
 $XA\% > XB\%$
 $XA\% < Y\%$
 $XB\% < Y\%$

(C) 可変入賞球ユニット700



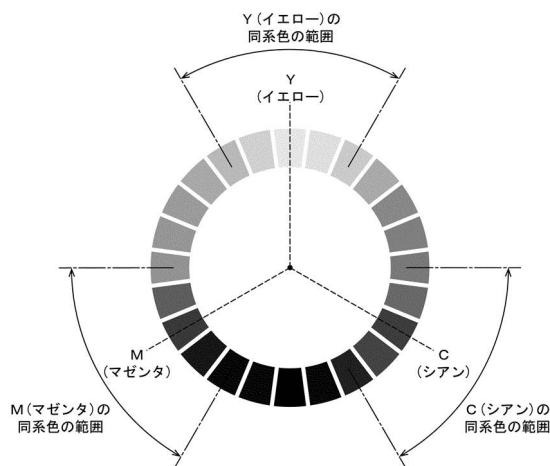
(D)



【図 10 - 16】

【図 10-16】

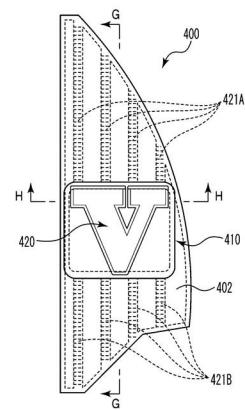
同系色の説明



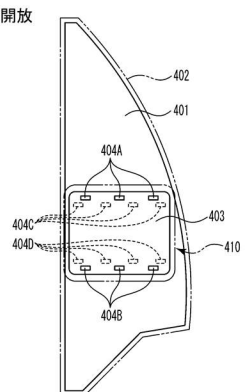
【図 10 - 17】

【図 10-17】

(A)



(B) カバー部材開放



10

20

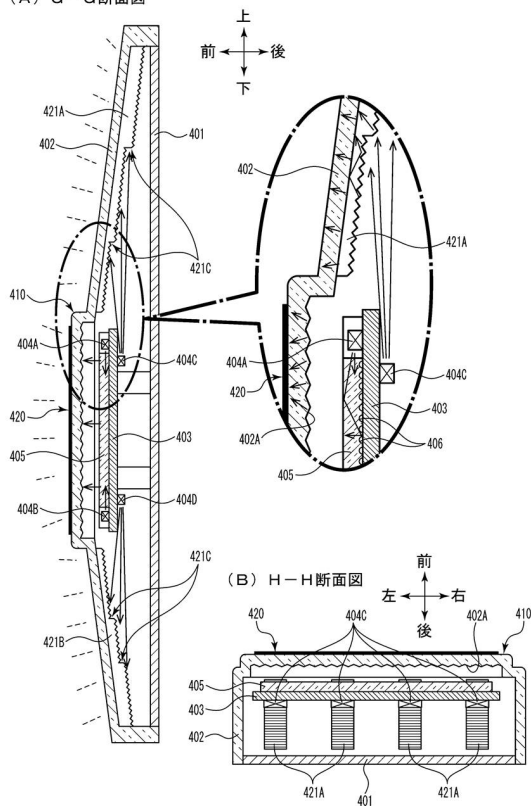
30

40

50

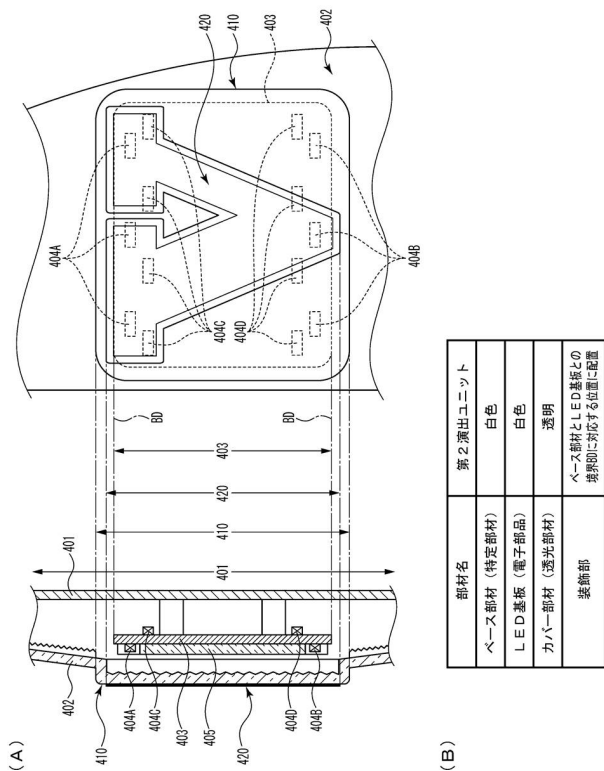
【図10-18】

【図10-18】
(A) G-G断面図



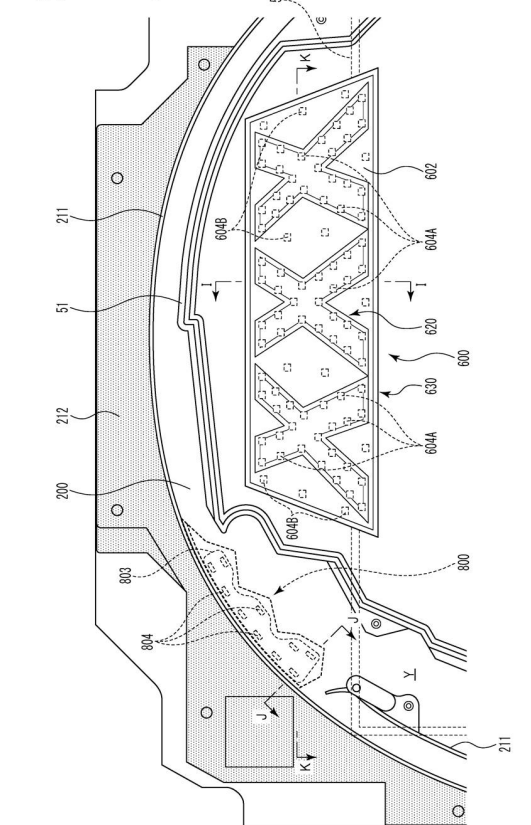
【図10-19】

【図10-19】



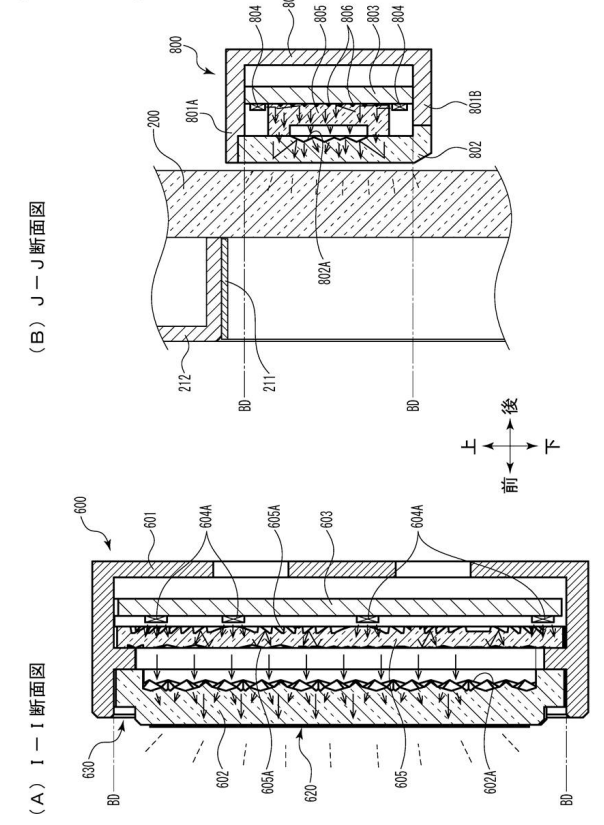
【図10-20】

【図10-20】



【図10-21】

【図10-21】



10

20

30

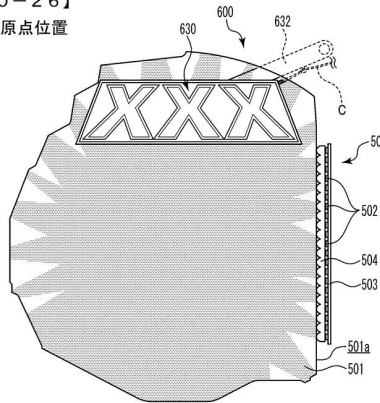
40

50

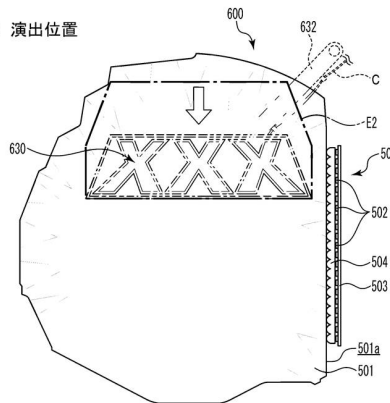
【図10-26】

【図10-26】

(A) 原点位置

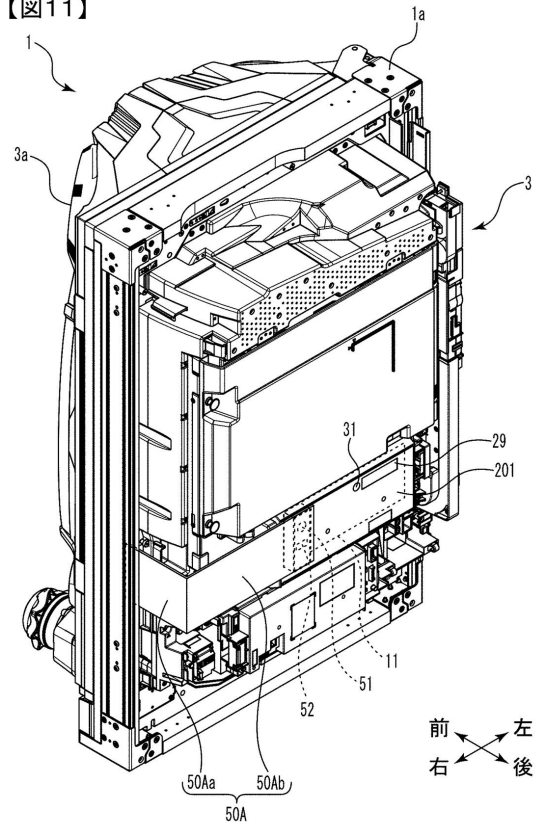


(B) 演出位置



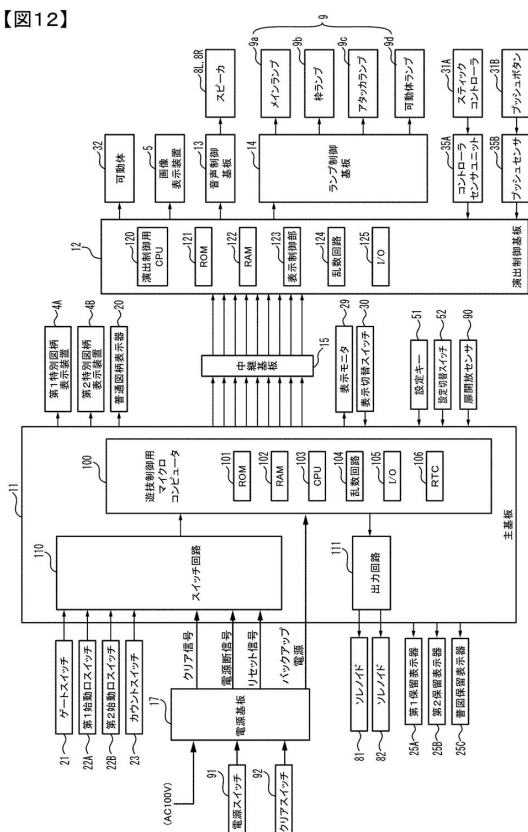
【図11】

【図11】



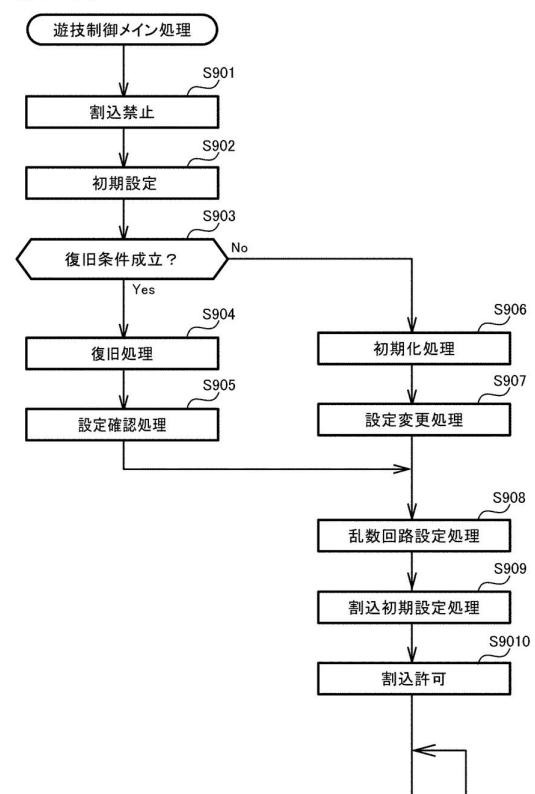
【図12】

【図12】



【図13】

【図13】



10

20

30

40

50

【図14】

【図14】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

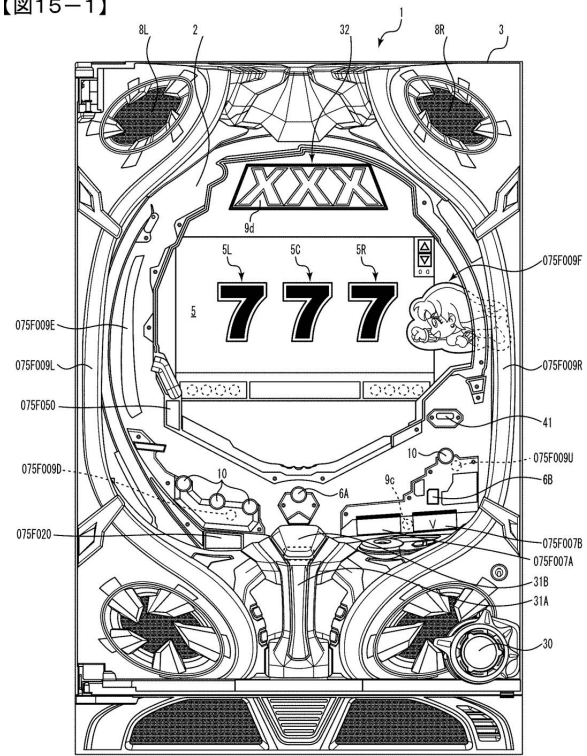
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/253)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/260)	1020~1317 (確率:1/260)	1020~1346 (確率:1/260)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	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:1/180)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/180)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/100)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	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	特図表示結果	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:1/253)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/260)	1020~1317 (確率:1/260)	1020~1346 (確率:1/260)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	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)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	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

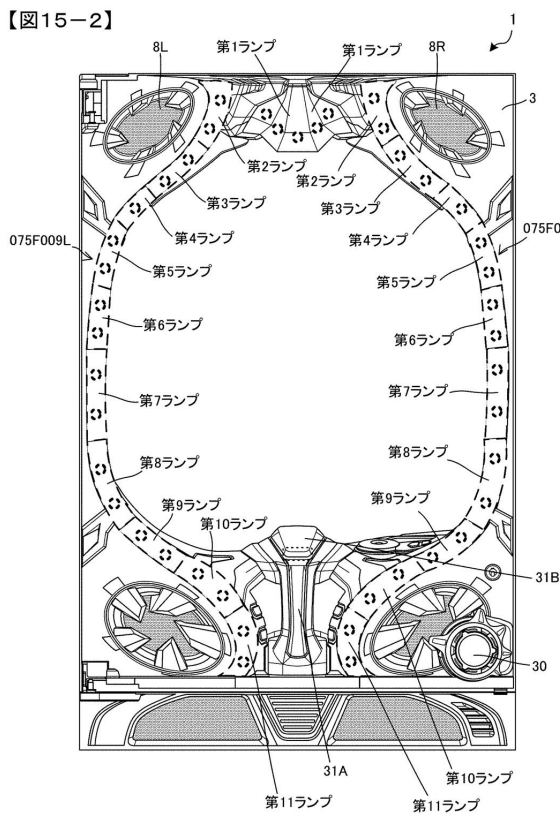
【図15-1】

【図15-1】



【図15-2】

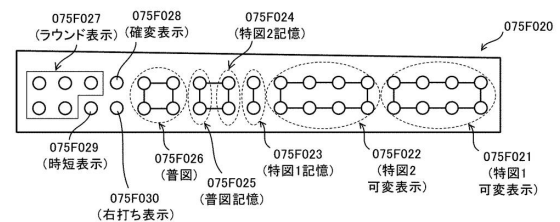
【図15-2】



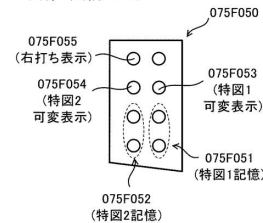
【図15-3】

【図15-3】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット



10

20

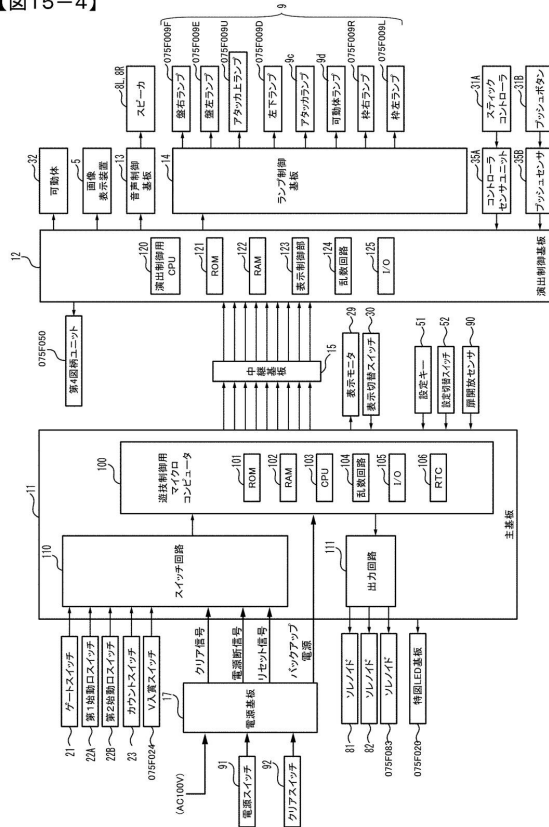
30

40

50

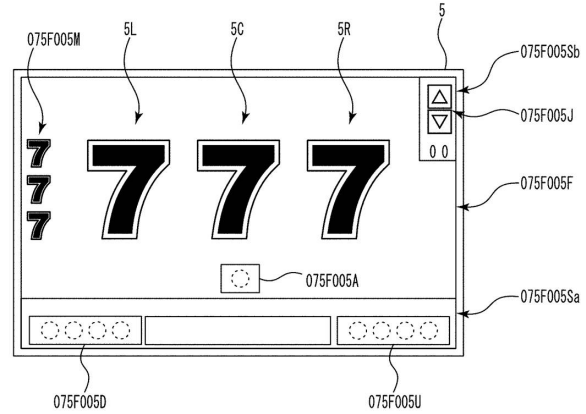
【 図 1 5 - 4 】

【图15-4】



【 図 1 5 - 5 】

【图15-5】



10

20

【 図 1 5 - 6 】

【图15-6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り (チャンスボーナス)	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	5回
5R確変大当り (チャンスボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	5回
10R確変大当り (スペシャルボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	10回

【 図 1 5 - 7 】

【图15-7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当たり判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

30

40

50

【図 15 - 8】

【図15-8】

(A)大当たり判定テーブル

大当たり判定値(ランダムR[0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080,13320~13477(確率:1/300)	1000~1300,13320~13675(確率:1/100)

(B)第1特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
5R通常大当たり	1	5
5R確変大当たり	3	1
10R確変大当たり	7	4

(C)第2特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
10R確変大当たり	7	10

【図 15 - 9】

【図15-9】

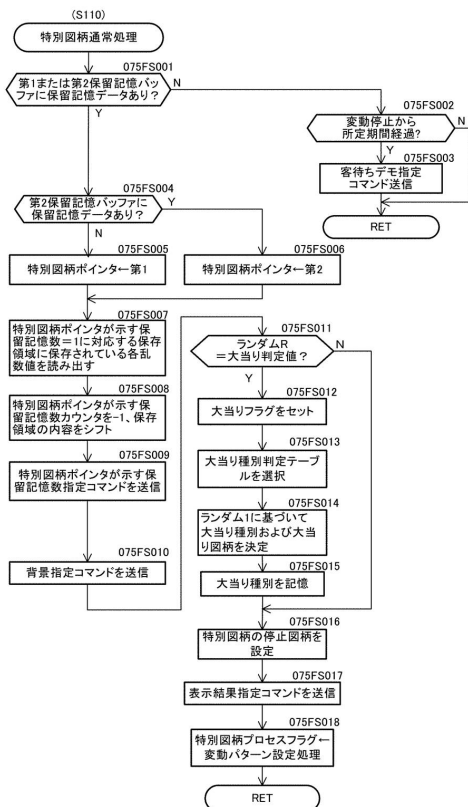
MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	× ×	変動パターン × × 指定	図柄の変動パターンの指定(× × = 変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(5R通常大当たり指定)	5R通常大当たり決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(5R確変大当たり指定)	5R確変大当たり決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(10R確変大当たり指定)	10R確変大当たり決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当たり開始1指定	5R通常大当たりを開始することの指定
A0	02	大当たり開始2指定	5R確変大当たりを開始することの指定
A0	03	大当たり開始3指定	10R確変大当たりを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当たり終了1指定	5R通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	5R確変大当たりを終了することの指定
A3	03	大当たり終了3指定	10R確変大当たりを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	× ×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が × × で示す数になったことの指定
C2	× ×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が × × で示す数になったことの指定
C4	× ×	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	× ×	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	× ×	大入賞口入賞指定	× × で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

10

20

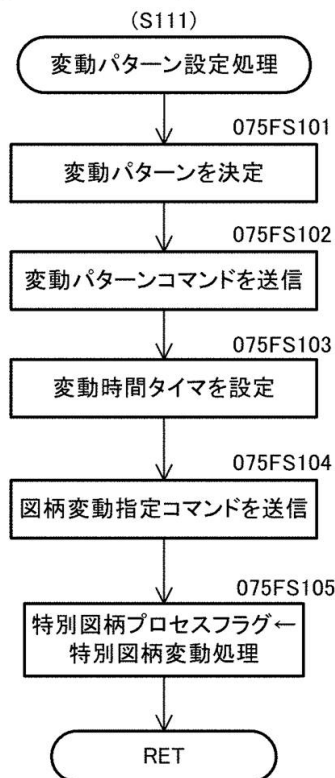
【図 15 - 10】

【図15-10】



【図 15 - 11】

【図15-11】



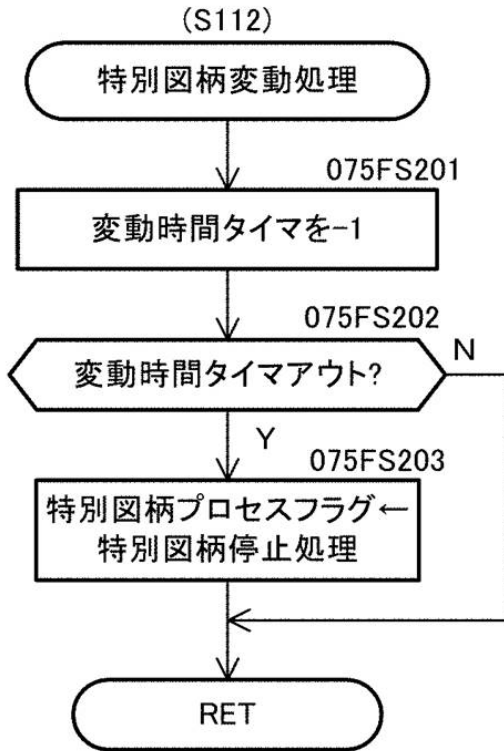
30

40

50

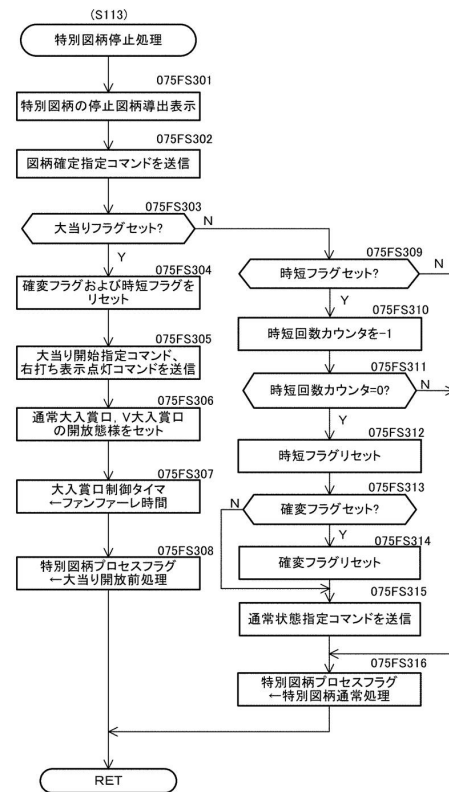
【図15-12】

【図15-12】



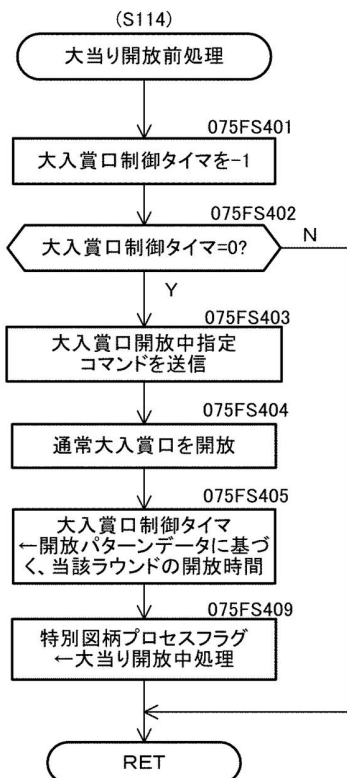
【図15-13】

【図15-13】



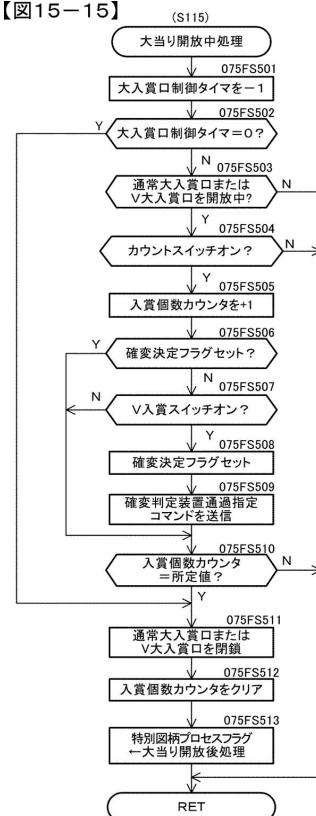
【図15-14】

【図15-14】



【図15-15】

【図15-15】



10

20

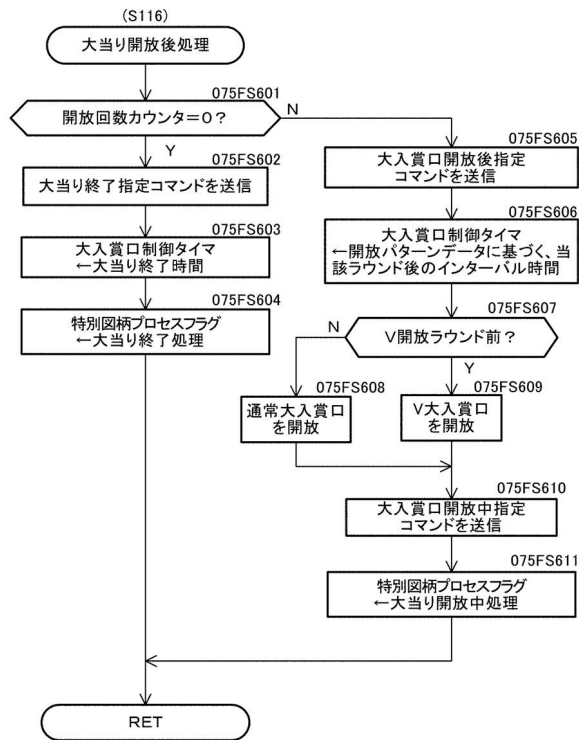
30

40

50

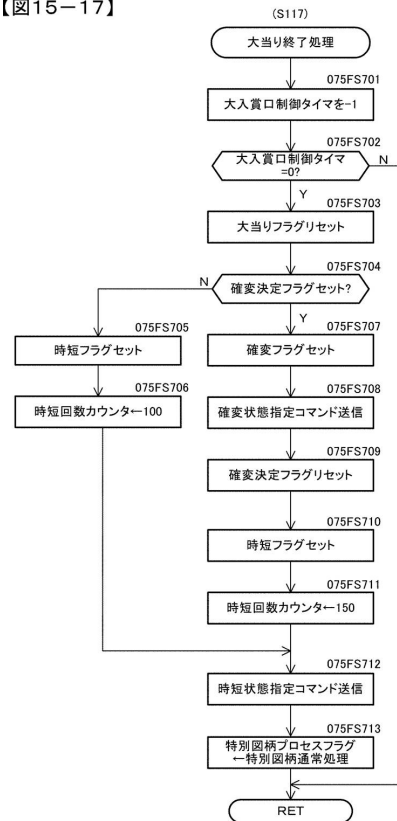
【 図 1 5 - 1 6 】

【図15-16】



【図 15 - 17】

【图15-17】

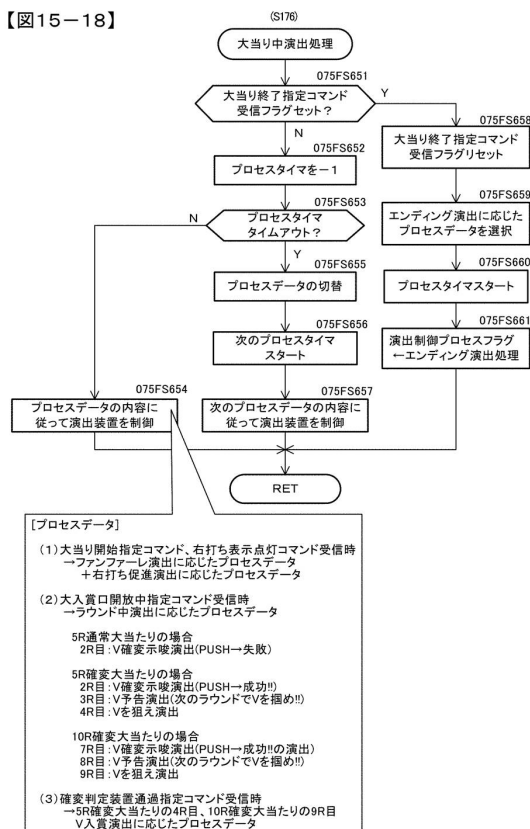


10

20

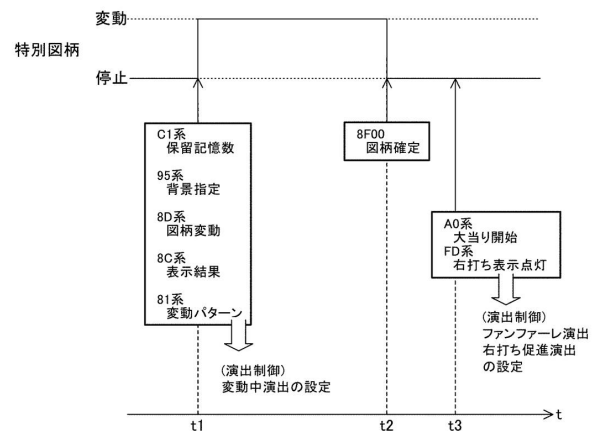
【 図 1 5 - 1 8 】

【図15-18】



【図 15 - 19】

【図15-19】 当り変動中におけるタイミングチャート

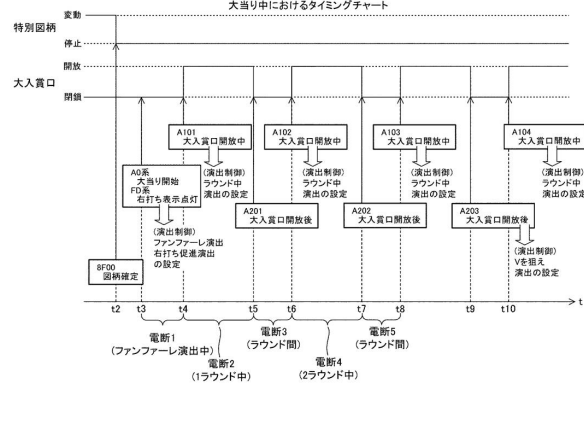


30

40

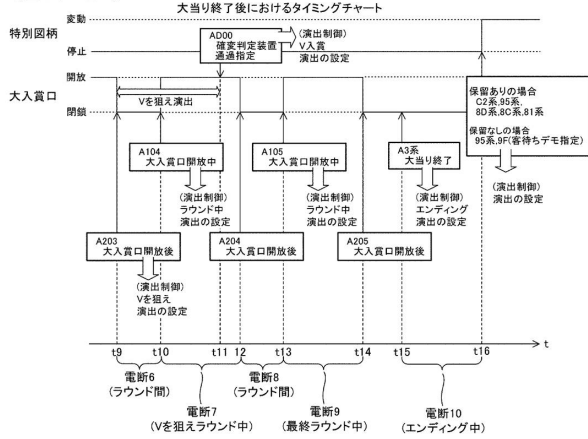
【 図 1 5 - 2 0 】

【图15-20】



【 図 1 5 - 2 1 】

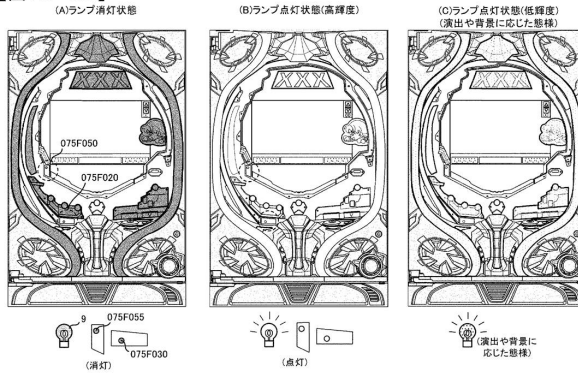
【図15-21】



10

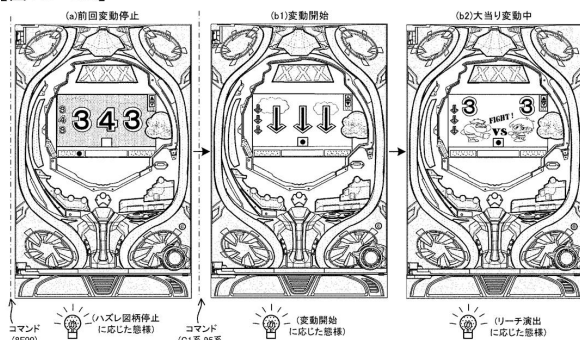
【 ㊦ 1 5 - 2 2 】

【图15-22】



【 図 1 5 - 2 3 】

【图15-23】



20

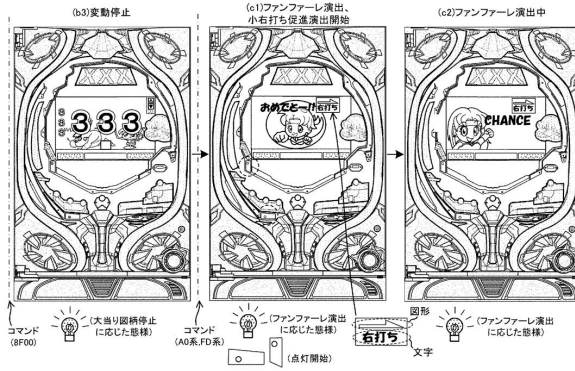
30

40

50

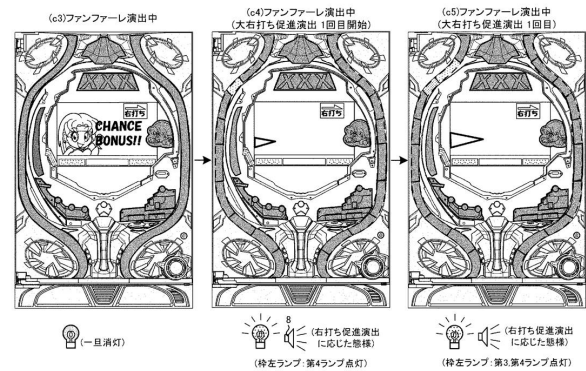
【図15-24】

【図15-24】



【図15-25】

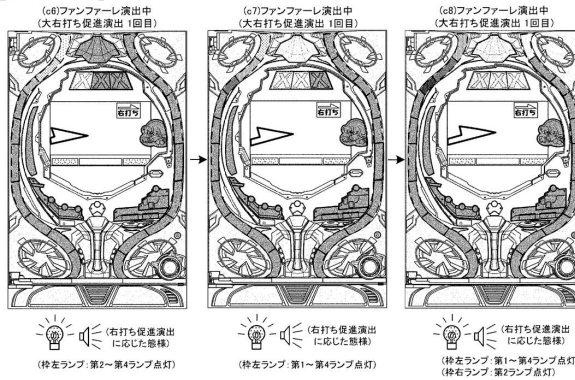
【図15-25】



10

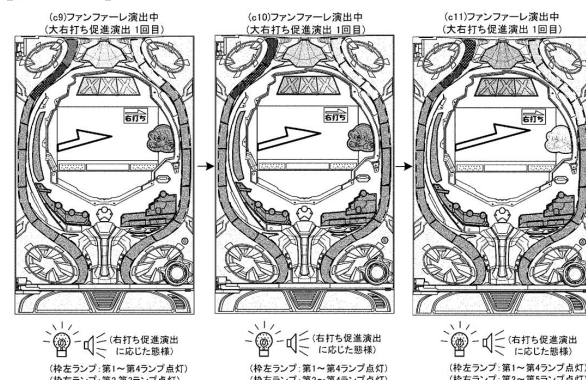
【図15-26】

【図15-26】



【図15-27】

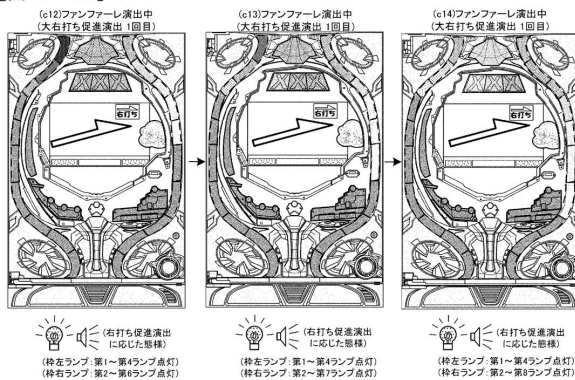
【図15-27】



20

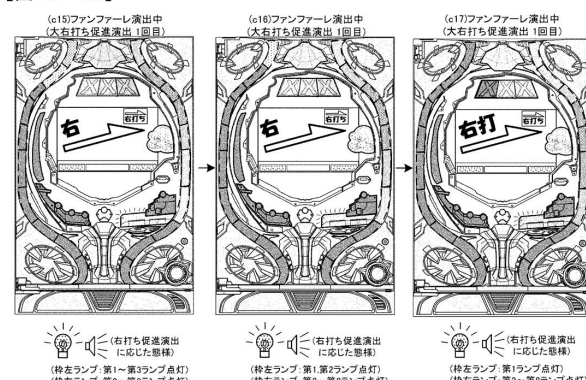
【図15-28】

【図15-28】



【図15-29】

【図15-29】



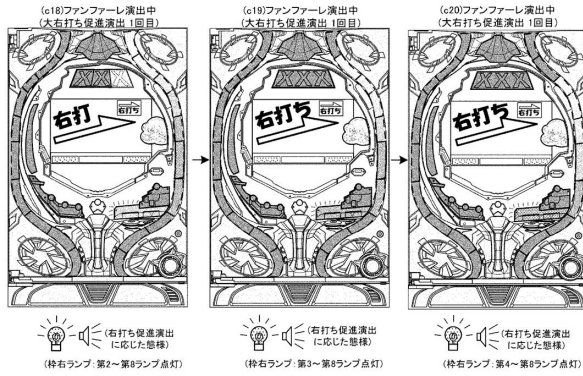
30

40

50

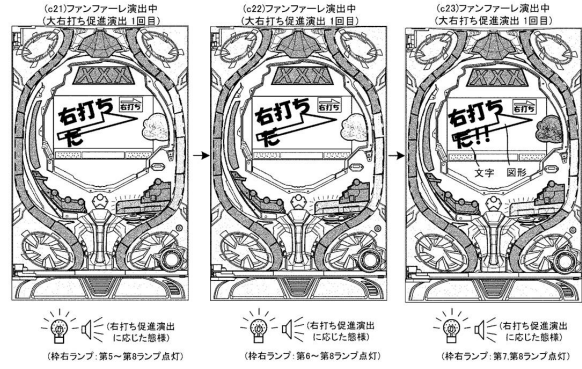
【図15-30】

【図15-30】



【図15-31】

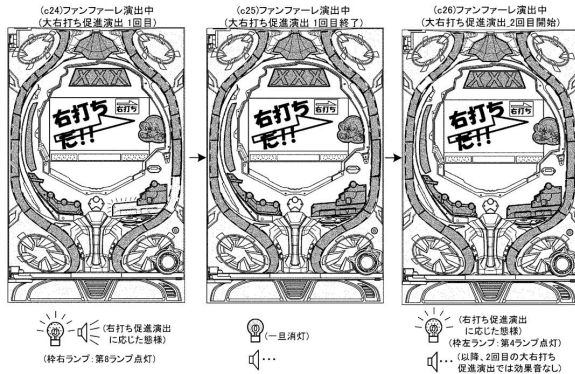
【図15-31】



10

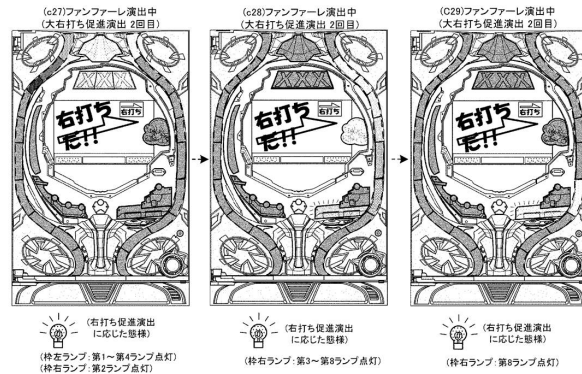
【図15-32】

【図15-32】



【図15-33】

【図15-33】



20

30

40

50

【 ㊦ 1 5 - 3 4 】

【図15-34】

点灯データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
可動体ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
左下ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカ上ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤左ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤右ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)

【 図 1 5 - 3 6 】

【图15-36】

点灯データテーブル
(控ランプ用孫テーブルW11)

[illegible]

【 図 1 5 - 3 5 】

【图15-35】

【図15-35】

点灯データテーブル
(子テーブル)

ファンファール演出

大右打ち
役連演出

点灯箇所	時間ごとに参照する様テーブル																							
	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	420	420	2000				
待ランプ(右&左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W09	W0A	W0B	W07	W0C	W0D	W0E	W0F	W10	W11				
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K09	K0A	K0B	K07	K0C	K0D	K0E	K0F	K10	K11				
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H09	H0A	H0B	H07	H0C	H0D	H0E	H0F	H10	-				
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U09	U0A	U0B	U07	U0C	U0D	U0E	U0F	U10	-				
壁左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L09	L0A	L0B	L07	L0C	L0D	L0E	L0F	L10	-				
壁右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R09	R0A	R0B	R07	R0C	R0D	R0E	R0F	R10	R11				
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A09	A0A	A0B	A07	A0C	A0D	A0E	A0F	A10	A11				

330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

10

20

【 図 1 5 - 3 6 】

【图15-36】

点灯データテーブル
(控ランプ用孫テーブルW11)

[illegible]

【 図 1 5 - 3 7 】

【图15-37】

点灯データテーブル
(可動体ランプ用孫テーブルK11)

時間[msec]	可動機シブの点灯データ	点灯データ
30(T1)	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0x000
30(T3)	0x000000	0x000
30(T4)	0x000000	0x000
30(T5)	0x000000	0x000
30(T6)	0x000000	0x000
...
30(T45)	0x000000	0x000
30(T46)	0x000000	0x000
30(T47)	0x000000	0x000
30(T48)	0x000000	0x000
30(T49)	0x000000	0x000
30(T50)	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000
100(T57)	0x000000	0x000

30

点灯データテーブル

(アタッカランプ用孫テーブルA11a)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
6000000	0~0000000

(アタッカランプ用孫テーブルA11b)

時間[msec]	アタックランプの点灯データ
20	0x0F00F0
20	0x000000
20	0x0F30F3
20	0x000000
20	0x000000
20	0x0F00F0
20	0x000000
20	0x0F00F0
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x000000
20	0x70F70F
20	0x000000
20	0x0F00F0
20	0x000000

(アタッカランプ用孫テーブルA11c)

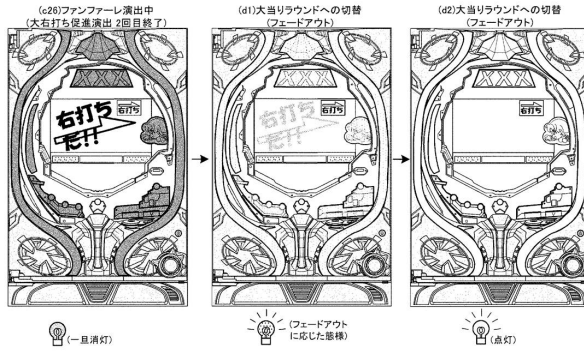
時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
6000000	0x0000000

ループしながら繰り返す参照

40

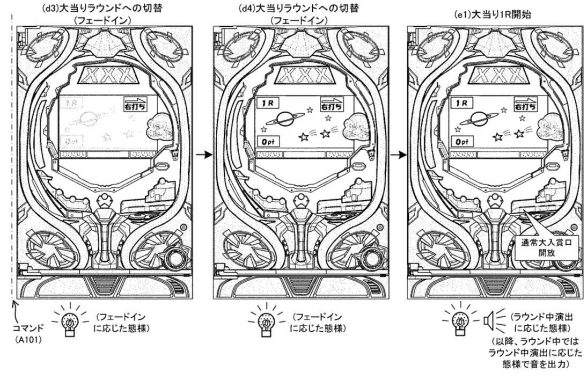
【図15-38】

【図15-38】



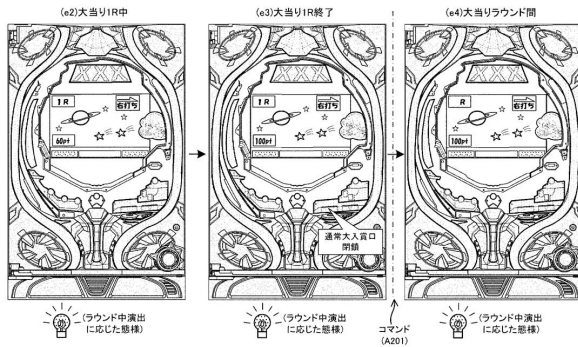
【図15-39】

【図15-39】



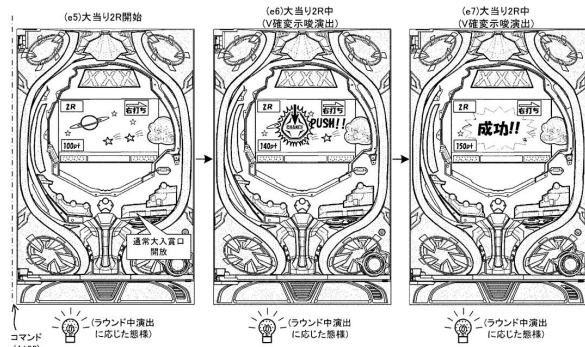
【図15-40】

【図15-40】



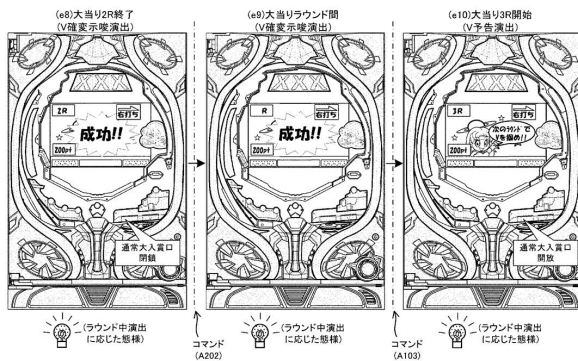
【図15-41】

【図15-41】



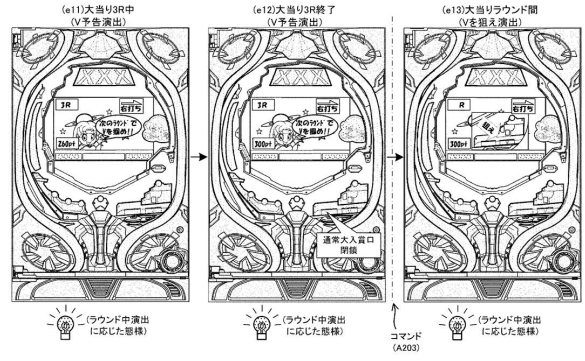
【図15-42】

【図15-42】



【図15-43】

【図15-43】



10

20

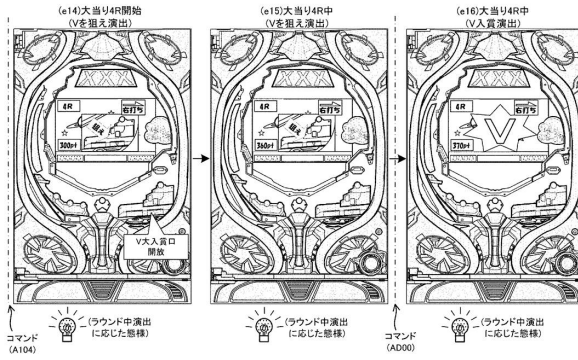
30

40

50

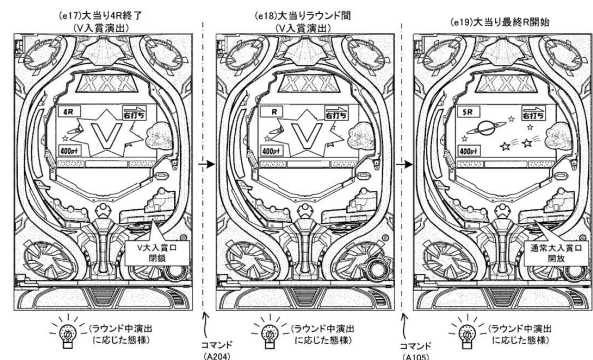
【図15-44】

【図15-44】



【図15-45】

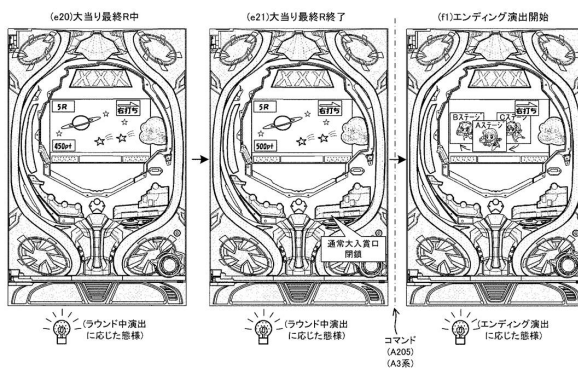
【図15-45】



10

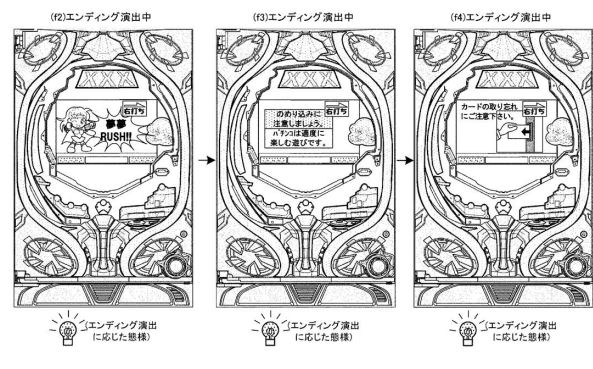
【図15-46】

【図15-46】



【図15-47】

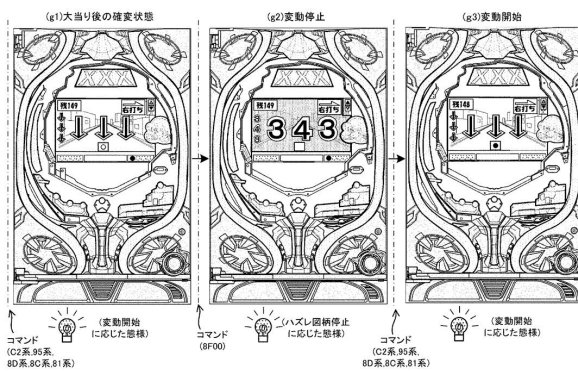
【図15-47】



20

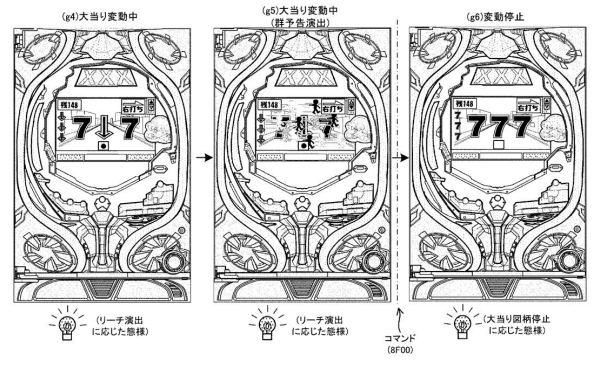
【図15-48】

【図15-48】



【図15-49】

【図15-49】



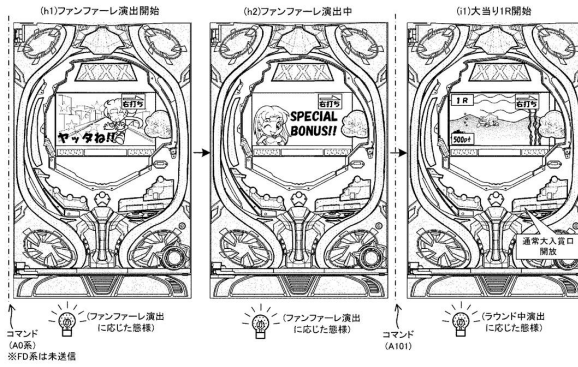
30

40

50

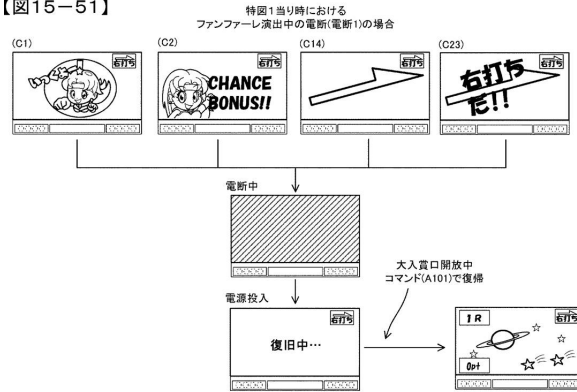
【図15-50】

【図15-50】



【図15-51】

【図15-51】

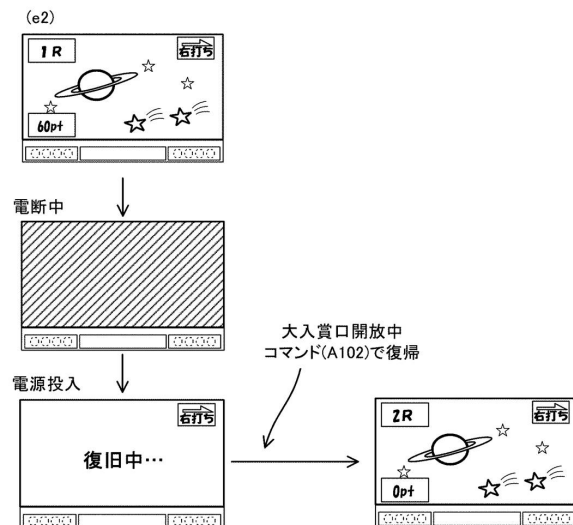


10

【図15-52】

【図15-52】

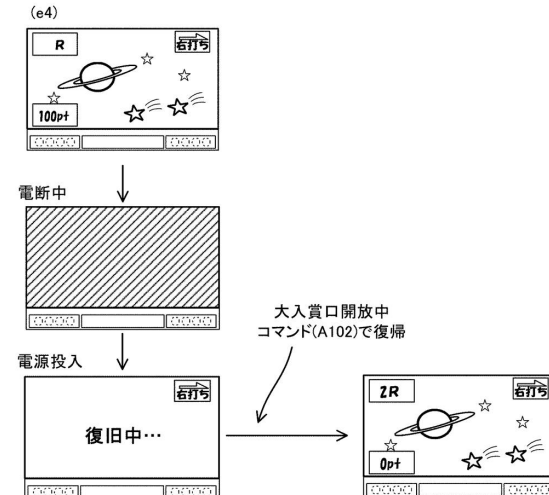
特図1当り時における
1R中の電断(電断2)の場合



【図15-53】

【図15-53】

特図1当り時における
1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合



20

30

40

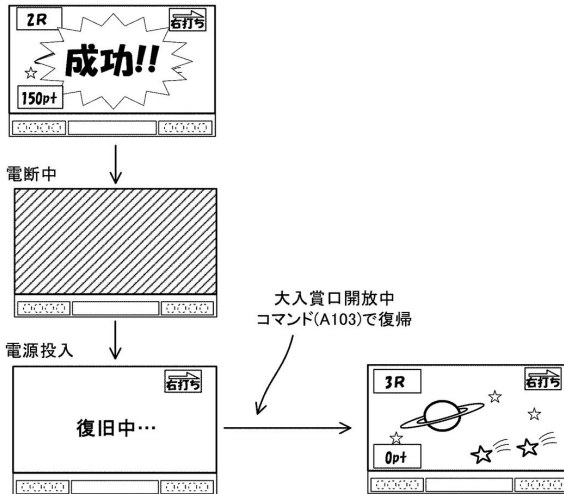
50

【図15-54】

【図15-54】

特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合

(e7)

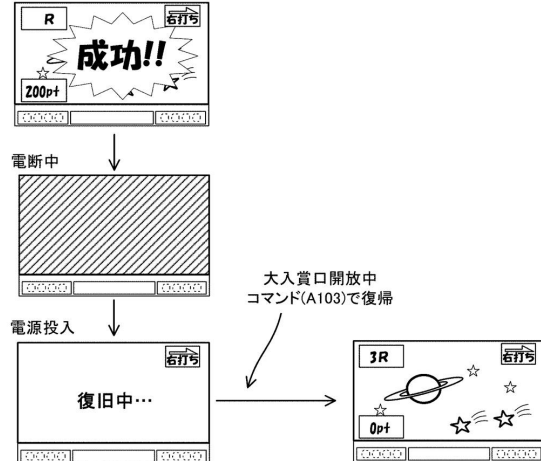


【図15-55】

【図15-55】

特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合

(e9)



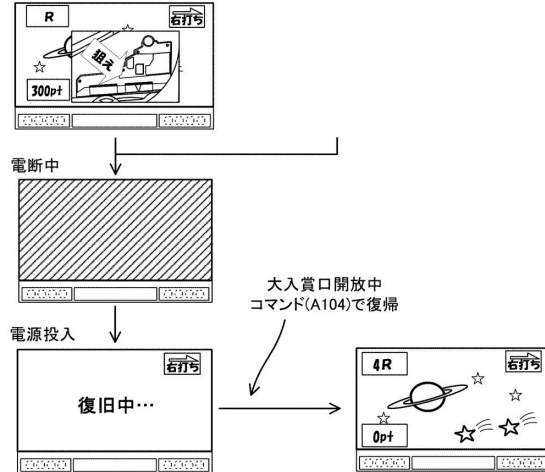
10

【図15-56】

【図15-56】

特図1当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合

(e13)

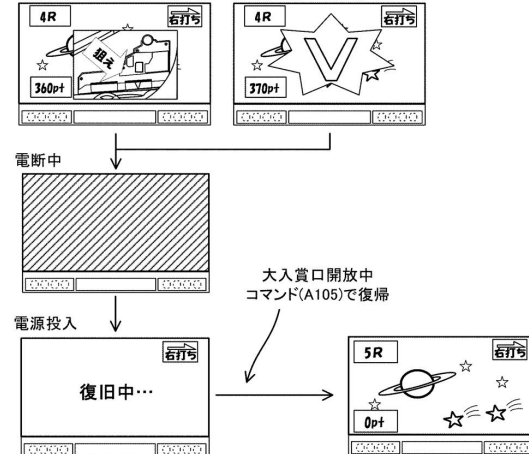


【図15-57】

【図15-57】

特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合

(e15)



30

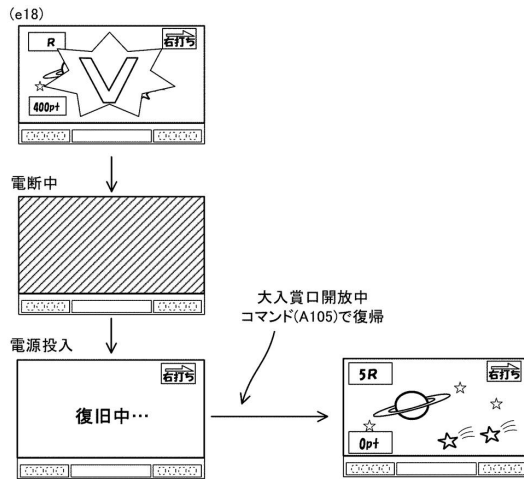
40

50

【図15-58】

【図15-58】

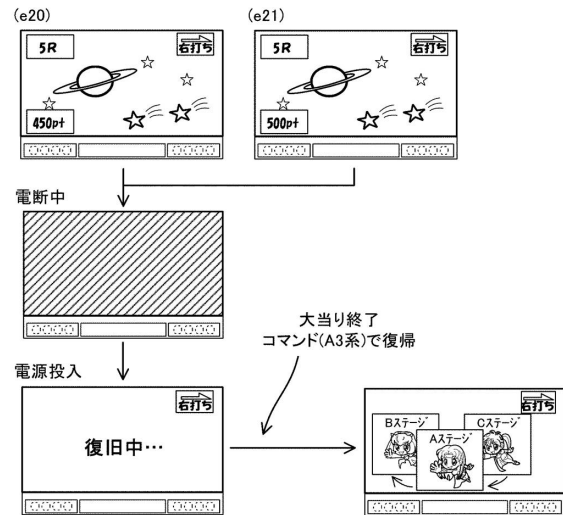
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



【図15-59】

【図15-59】

特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合

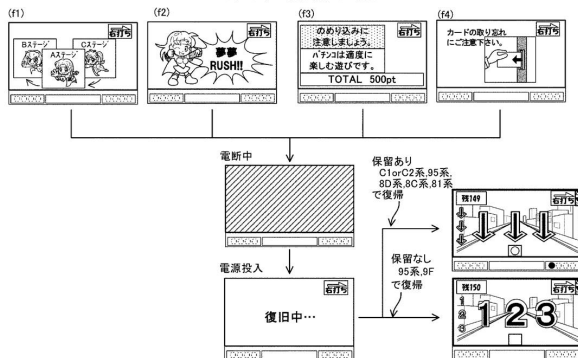


10

【図15-60】

【図15-60】

特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合



20

30

40

50

フロントページの続き

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