

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7335775号
(P7335775)

(45)発行日 令和5年8月30日(2023.8.30)

(24)登録日 令和5年8月22日(2023.8.22)

(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

請求項の数 1 (全163頁)

(21)出願番号	特願2019-187237(P2019-187237)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年10月11日(2019.10.11)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-61930(P2021-61930A)		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4月22日(2021.4.22)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年6月14日(2022.6.14)		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	堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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、
演出画像を表示可能な表示手段と、
特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を
実行可能な演出実行手段と、
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、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、
前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要
素との表示割合が第1割合である第1態様にて表示する第1特定演出と、
前記特定キャラクタを、前記第1態様とは異なる態様であり、前記特定キャラクタに
おける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第1割合よ
りも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第2割合である
第2態様にて表示する第2特定演出と、
前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様とは異なる態様であり、前記

特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 3 割合である第 3 態様にて表示する第 3 特定演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 2 特定演出が実行されることなく前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 3 特定演出が実行されることなく前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 1 割合と前記第 2 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第 1 割合と前記第 3 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる非特定キャラクタを前記第 3 態様にて表示する演出を実行可能であって、

前記第 3 特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化せず、

前記第 2 特定演出が実行された後に、前記第 1 特定演出が実行される場合と前記第 1 特定演出が実行されない場合とがあり、

前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と、前記第 2 特定演出が実行されない場合に前記第 1 特定演出が実行される割合とが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、液晶表示器などの表示手段やLED（発光ダイオード）などの発光手段といった電子部品を備えたものがある。

【0003】

従来の遊技機は、ステップアップ予告演出（第 1 特定演出）とセリフ予告演出（第 2 特定演出）とを実行可能なものがある。このような遊技機には、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出として複数のキャラクタのうちいずれかを表示可能であり、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出との実行期間が重複する場合には、これらステップアップ予告演出とセリフ予告演出とで同一のキャラクタが表示されないようにしているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2013 - 000342 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出との実行期間が重複する場合に表示するキャラクタの組合せに制限があるため、遊技興趣を向上できないという問題がある。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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、

演出画像を表示可能な表示手段と、

特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段と、

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、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要素との表示割合が第 1 割合である第 1 態様にて表示する第 1 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 2 割合である第 2 態様にて表示する第 2 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 3 割合である第 3 態様にて表示する第 3 特定演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 2 特定演出が実行されることなく前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 3 特定演出が実行されることなく前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 1 割合と前記第 2 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第 1 割合と前記第 3 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる非特定キャラクタを前記第 3 態様にて表示する演出を実行可能であって、

前記第 3 特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化せず、

前記第 2 特定演出が実行された後に、前記第 1 特定演出が実行される場合と前記第 1 特定演出が実行されない場合とがあり、

前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と、前記第 2 特定演出が実行されない場合に前記第 1 特定演出が実行される割合とが異なる

ことを特徴とする。

さらに、手段 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001）であって、

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

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

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

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第 1 態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタ B - 3）にて表示する第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ のリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2）にて表示する第 2 特定演出（例えば、パターン C I - 2 のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1）にて表示する第 3 特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001）であって、

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

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

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

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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）、

10

20

30

40

50

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、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第１態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタＢ－３）にて表示する第１特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第１態様とは異なる態様であって態様よりも前記第２態様に類似しており（例えば、図１１－１９（Ｂ）に示すように、味方キャラクタＢ－３と味方キャラクタＢ－２との頭身差が約１頭身であり、味方キャラクタＢ－３と味方キャラクタＢ－１との頭身差が約１．５頭身であるので、味方キャラクタＢ－１よりも頭身差にして約０．５頭身分味方キャラクタＢ－２に類似したキャラクタである部分）、

前記第３特定演出が実行された後に前記第１特定演出が実行される割合は、前記第２特定演出が実行された後に前記第１特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図１１－２２に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターンＣＩ－２にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

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、特定キャラクタが第２態様と第３態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第１態様にて表示される割合が変化するので、第２態様と第３態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０００８】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２～手段８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２０１３－０００３４２号公報に示されているような、ステップアップ予告演出（第１特定演出）とセリフ予告演出（第２特定演出）として複数のキャラクタのうちいずれかを表示可能であり、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出との実行期間が重複する場合には、これらステップアップ予告演出とセリフ予告演出とで同一のキャラクタが表示されないようにしているものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出との実行期間が重複する場合に表示するキャラクタの組合せに制限があるため、遊技興趣を向上できないという問題があり、この点に鑑み、遊技興趣を向上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、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタＢ－３）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第１態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタＢ－３）にて表示する第１特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第１態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第１態様よりも高い第２態様（例えば、味方キャラクタＢ－３から頭身を低くした味方キャラクタＢ－２）にて表示する第２特定演出（例えば、パターンＣＩ－２のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1）にて表示する第 3 特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており（例えば、図 1 1 - 1 9（B）に示すように、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1 . 5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0 . 5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分）、

10

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図 1 1 - 2 2 に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが第 2 態様と第 3 態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第 1 態様にて表示される割合が変化するので、第 2 態様と第 3 態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 0 1 0 】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出を第 1 タイミングと該第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングとを含む複数のタイミングから実行可能とすることで、前記第 3 特定演出の少なくとも一部を、前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出と重複して実行可能である（例えば、変形例 0 4 3 S G - 1 として図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、アクティブ表示予告演出を第 1 タイミングから実行する場合は、該アクティブ表示予告演出の一部をカットイン演出やスーパーリーチのリーチ演出を重複して実行可能な部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれのタイミングから第 3 特定演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

手段 4 の遊技機は、手段 2 または手段 3 に記載の遊技機であって、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合よりも高い（例えば、図 1 1 - 2 2 に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 特定演出が実行される場合には、第 2 特定演出が実行される場合よりも第 1 特定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 5 の遊技機は、手段 2 または手段 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行されるよりも高い（例えば、変形例 0 4 3 S G - 3 に示すように、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、表示パターン にて保留表示予告演出が実

50

行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出が実行される場合には、第3特定演出が実行される場合よりも第1特定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0013】

手段6の遊技機は、手段2～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出を実行する前において、前記第3特定演出の実行前に前記第2特定演出を実行可能であるとともに、前記第2特定演出の実行後において前記第3特定演出を実行可能であり(例えば、変形例043SG-1として図11-28に示すように、アクティブ表示予告演出をリーチとなる前の第1タイミングと第2タイミングとから実行可能である部分)、

前記第3特定演出が実行された後に前記第2特定演出が実行される場合と、前記第2特定演出が実行された後に前記第3特定演出が実行される場合とで、前記第1特定演出が実行される割合が異なる(例えば、図11-28(C)に示すように、第1タイミングと第2タイミングのどちらから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行されるかに応じてスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が異なる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出と第3特定演出の実行順に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0014】

手段7の遊技機は、手段2～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定キャラクタを、前記第1態様、前記第2態様、前記第3態様のいずれとも異なる態様であって前記第1態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第2態様と前記第1態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで前記第2態様よりも前記第1態様に類似している第4態様(例えば、変形例043SG-4に示す味方キャラクタB-4)にて表示する第4特定演出を実行可能であり、

前記第4特定演出は、前記有利状態に制御することを報知する演出(例えば、変形例043SG-4に示す大当たり報知演出)である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが第4態様にて表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0015】

手段8の遊技機は、手段2～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2特定演出の実行後に遊技媒体が特定領域に進入したことに基づいて前記第3特定演出を実行可能であり(例えば、図11-21(B)に示すように、カットイン演出が開始されてから発生した始動入賞に基づいて保留表示予告演出が実行される部分)、

前記第2特定演出が実行された後に前記第3特定演出が実行される割合は、前記第3特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合よりも低い(例えば、変形例043SG-5に示すように、パターンCI-2にてカットイン演出が実行された後にアクティブ表示予告演出が実行される割合は、表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、パターンCI-2にてカットイン演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも低い部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3特定演出が頻繁に実行されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0016】

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

10

20

30

40

50

良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 7 】

【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。

10

【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 9 1 A K、9 2 A K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 9 1 A K、9 2 A K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 9 1 A K、9 2 A K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 9 1 A K、9 2 A K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 9 1 A K、9 2 A K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 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。

20

【図 8 - 7】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 - 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。

30

【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。

【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。

40

【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。

50

【図10-10】(A)はベース部材を示す正面図、(B)はLED基板を示す正面図、(C)はカバー部材を示す正面図である。

【図10-11】(A)はカバー部材を取外した状態の第1演出ユニットを示す正面図、(B)はカバー部材を取付けた状態の第1演出ユニットを示す正面図である。

【図10-12】図10-11(B)の要部を示す拡大図である。

【図10-13】(A)は可変入賞球ユニットを示す正面図、(B)は(A)のF-F断面図である。

【図10-14】(A)(B)は第1演出ユニットの要部を示す断面図、(C)(D)は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。

【図10-15】第1演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。

【図10-16】同系色を説明するための図である。

【図10-17】(A)は第2演出ユニットを示す正面図、(B)はカバー部材を取外した状態の第2演出ユニットを示す正面図である。

【図10-18】(A)は図10-17(A)のG-G断面図、(B)は図10-17(A)のH-H断面図である。

【図10-19】(A)はベース部材とLED基板の境界を説明する図、(B)は第2演出ユニットの構成を示す図である。

【図10-20】(A)は第3演出ユニット及び第4演出ユニットを示す正面図である。

【図10-21】(A)は図10-20のI-I断面図、(B)は図10-20のJ-J断面図である。

【図10-22】図10-20のK-K断面図である。

【図10-23】第3演出ユニット及び第4演出ユニットの視認状況を示す説明図である。

【図10-24】第3演出ユニット及び第4演出ユニットの構成を示す図である。

【図10-25】第3演出ユニット及び第4演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。

【図10-26】(A)は第3演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B)は第3演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【図11-1】パチンコ遊技機の正面図である。

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

【図11-4】各乱数を示す説明図である。

【図11-5】変動パターンを例示する図である。

【図11-6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11-8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図11-9】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-10】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-11】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図11-12】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図11-13】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図11-14】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図11-15】演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。

【図11-16】(A)は先読予告設定処理を示すフローチャートであり、(B)は保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図11-17】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図11-18】(A)はカットイン演出決定処理を示すフローチャートであり、(B)はカットイン演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示すフローチャートである。

【図11-19】(A)、(B)は味方キャラクタの表示態様を示す図であり、(C)は

10

20

30

40

50

各味方キャラクタの頭身と適用演出を示す図である。

【図 1 1 - 2 0】カットイン演出、保留表示予告演出、スーパーリーチのリーチ演出の各実行期間を示す図である。

【図 1 1 - 2 1】(A) はスーパーリーチの可変表示におけるカットイン演出の実行期間とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間を示すタイミングチャートであり、(B) は、スーパーリーチの可変表示中から保留表示予告演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 1 1 - 2 2】(A) は味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合の大小関係の説明図であり、(B) は味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合の大小関係の説明図である。

10

【図 1 1 - 2 3】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 1 - 2 4】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 1 - 2 5】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 1 - 2 6】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 1 - 2 7】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の演出態様の図である。

【図 1 1 - 2 8】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の実行タイミングの説明図である。

20

【図 1 1 - 2 9】変形例 0 4 3 S G - 2 における特図表示結果判定テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 8】

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 9】

(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、

30

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。

40

【0 0 2 0】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品 (例えば、第 1 始動口スイッチ 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

50

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 0 2 1 】

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。

10

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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。

20

【 0 0 2 4 】

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 2 5 】

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。

30

【 0 0 2 6 】

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。

40

【 0 0 2 7 】

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、

50

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）

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 8 】

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。

【 0 0 2 9 】

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。

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

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 3 2 】

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）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第 2 演出用 LED 4 0 4 A）を含む（図 1 0 - 1 8 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。

【 0 0 3 3 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 4 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 LED 4 0 4 A）は、前記装飾部（例えば、装飾部

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【００３４】

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）

10

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。

【００３５】

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）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【００３６】

形態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。

【００３７】

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

30

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。

【００３８】

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）

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。

【００３９】

形態２１の遊技機は、形態１～２０のいずれかに記載の遊技機であって、

透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａ）をさらに備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）に進入した光を所定方向（例えば、Ｔ方向）へ透過する透過率（例えば、ＸＡ％、ＸＢ％）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Ｙ％）よりも低い（図１０－１４参照）

50

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。

【0040】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材302の前後寸法L1A，L1B）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板702Aの前後寸法L2）よりも厚い（図10-14参照）

ことを特徴としている。

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

【0041】

形態23の遊技機は、形態1～22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は所定色に着色され、

前記所定色は、前記電子部品（例えば、LED基板303）及び前記特定部材（例えば、ベース部材301）と同系色である

ことを特徴としている。

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

【0042】

（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。

【0043】

（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。

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 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 8 1 がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 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 5 5 】

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

10

20

30

40

50

受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0056】

入賞球装置 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。

【0057】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 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。

10

【0058】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0059】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

20

【0060】

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

【0061】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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。

30

【0062】

普通図柄表示器 20 の下方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 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。

【0063】

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

【0064】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 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。

40

【0065】

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。

【0066】

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

50

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。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。

10

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

（遊技の進行の概略）

20

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。

【 0 0 7 2 】

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

30

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

40

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

【 0 0 7 6 】

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

50

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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。

20

【 0 0 8 1 】

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。

30

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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、高ペース制御）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。

40

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

50

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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。

10

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

20

【 0 0 9 0 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

30

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

40

【 0 0 9 3 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に依拠して表示結果（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。

50

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

10

【 0 0 9 6 】

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。

20

【 0 0 9 7 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【 0 0 9 8 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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 9 】

40

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

【 0 1 0 0 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が

50

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。

【0101】

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）。

【0102】

（基板構成）

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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。

【0109】

10

20

30

40

50

ソレノイド回路 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（例えば、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 1 1 0 】

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（遊技の進行状況等を指定（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、例えば主基板 1 1 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。

10

【 0 1 1 1 】

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、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 1 1 2 】

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。

20

【 0 1 1 3 】

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等を含む）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。

【 0 1 1 4 】

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。

30

【 0 1 1 5 】

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 1 1 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 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。

40

【 0 1 1 7 】

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 8 】

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

50

点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 1 9 】

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 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

（動作）

20

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 2 4 】

（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、CPU 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 CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 2 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 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（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【 0 1 2 6 】

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；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 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 RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【 0 1 2 7 】

また、CPU 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 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 1 2 8 】

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 1 0 2（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 1 0 3 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

50

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S4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで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S4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0129】

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S4；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S5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、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。

【0130】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0131】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；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S6）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。

【0132】

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S7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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。

【0133】

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S10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0134】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図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、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲ

10

20

30

40

50

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態とな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）。

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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）。CPU 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。

【 0 1 3 7 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 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 8 】

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、CPU 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）。

【 0 1 3 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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 4 0 】

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

10

20

30

40

50

の送信設定が行われる。

【 0 1 4 1 】

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)。

10

【 0 1 4 2 】

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。

20

【 0 1 4 3 】

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 4 4 】

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。

30

【 0 1 4 5 】

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

40

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示 (導出) させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。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

50

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 7 】

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

10

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

20

【 0 1 5 0 】

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

30

【 0 1 5 1 】

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

40

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行され

50

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。

【 0 1 5 4 】

(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、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 5 5 】

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 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

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

10

20

30

40

50

信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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。

10

【 0 1 6 6 】

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 C P U 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。

20

【 0 1 6 7 】

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 C P U 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。

30

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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

40

【 0 1 7 0 】

(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 7 1 】

50

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。

【 0 1 7 2 】

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 7 3 】

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

10

【 0 1 7 4 】

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。

20

【 0 1 7 5 】

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。

30

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

（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 8 】

40

パチンコ遊技機 1 の主基板 11 は、図示は省略しているが、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11 には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【 0 1 7 9 】

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

50

は、設定切替本体部に設けられ、主基板 1 1 とともに基板ケース内に收容されている。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。

【 0 1 8 0 】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收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

10

【 0 1 8 1 】

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 1 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 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 1 1 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

20

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

30

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 (L E D) から構成されている。

【 0 1 8 4 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当りの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、

40

50

パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0185】

(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、ROM 91AK124、RAM 91AK125、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、CPU 91AK131、VDP 91AK132、音声処理回路 91AK133、ランプ制御回路 91AK134、モータ制御回路 91AK135、内蔵メモリ 91AK136 を備えている。VDP 91AK132 は、命令デコーダ 91AK141、デマルチプレクサ 91AK142、映像デコーダ 91AK143、動画画像レンダラ 91AK144、キャラクタ画像レンダラ 91AK145、テキスト画像レンダラ 91AK146、VRAM 91AK147、表示駆動回路 91AK148 を含んでいる。音声処理回路 91AK133 は、音声デコーダ 91AK151 を含んでいる。

【0186】

演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 は、主基板 11 から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 LED、可動体 32 などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が 1 チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 は、CPU 91AK131、VDP 91AK132 や内蔵メモリ 91AK136 を備える一方で、音声処理回路 91AK133、ランプ制御回路 91AK134、モータ制御回路 91AK135 のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の外部に設けられてもよい。

【0187】

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、動画画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置 5 の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置 5 の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ 91AK123 に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置 5 の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ 91AK123 には、スピーカ 8L、8R による音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ 91AK123 には、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 91AK123 には、可動体 32 などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ

10

20

30

40

50

タ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 91AK123 は、例えば NAND 型フラッシュメモリといった、電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 91AK123 は、読出専用の記憶装置として使用される。

【0188】

ROM 91AK124 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。RAM 91AK125 は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ 91AK126 は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 に入力される。タイムアウト信号の発生により、CPU 91AK131 はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 を再起動させる。

【0189】

ROM 91AK124 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、ROM 91AK124 には、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 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、VDP 91AK132 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。RAM 91AK125 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。CPU 91AK131 は、ROM 91AK124 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で、RAM 91AK125 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。

【0190】

CPU 91AK131 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、CPU 91AK131 は、ROM 91AK124 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 CPU 91AK131 が ROM 91AK124 から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU 91AK131 が RAM 91AK125 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、CPU 91AK131 が RAM 91AK125 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、CPU 91AK131 が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU 91AK131 が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【0191】

VDP 91AK132 は、CPU 91AK131 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 VDP 91AK132 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

10

20

30

40

50

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。

【0192】

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。

10

【0193】

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。

20

【0194】

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

30

40

【0195】

VRAM91AK147は、画像データを一時記憶して、VDP91AK132による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM91AK147には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バ

50

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

10

20

30

40

50

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 に記憶されてもよい。

【 0 2 0 4 】

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。

【 0 2 0 5 】

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。他の記憶エリアについても同様に、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 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。

【 0 2 0 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 0 7 】

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。

10

【 0 2 0 8 】

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。

20

【 0 2 0 9 】

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。

30

【 0 2 1 0 】

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。

40

【 0 2 1 1 】

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 9 1 A K D 0 1、9 1 A K D 0 2、9 1 A K D 1 1、9 1 A K D 1 2 のいずれかに決定され、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、9 1 A K T 1 2 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

50

決定される。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、動画像データ91AKD01に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」である場合には、動画像データ91AKD02に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が30/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が70/100である。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の決定割合が20/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT12の決定割合が80/100である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が80/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が20/100である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の決定割合が70/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT12の決定割合が30/100である。

10

【0212】

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

20

30

【0213】

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

40

【0214】

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

50

る。図 8 - 4 (B) は、S P 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 9 1 A K T 1 1 の構成例を示している。

【 0 2 1 5 】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 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- 1 6 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 T T M L (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。

【 0 2 1 6 】

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 (A 1) は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の場合における表示制御例を示し、図 8 - 5 (A 2) は、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 9 1 A K T 1 1 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、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合に、タイミング T 0 0 であるときに動画像の表示が開始され、S P リーチ B のリーチ演出が実行される場合に、タイミング T 1 0 であるときに動画像の表示が開始される。

【 0 2 1 7 】

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T05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA04により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT08はタイミングT07よりも後に到来するタイミングである。

【0218】

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

【0219】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第1テキスト表示期間は、第1テキスト表示期間とは異なる第2テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間に、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間や、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第1テキスト表示期間は、一部の期間が第2テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第3テキスト表示期間と共通している。このように、第1テキスト表示期間は、第2テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第3テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第2テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通しており、第3テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通している。このように、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第3テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間と、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【0220】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第1構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までの

10

20

30

40

50

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 また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 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 により指定された第 1 テキスト画像の表示に、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 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 により指定された第 1 テキスト画像の表示に、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 9 1 A K A 1 3 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。

10

20

【 0 2 2 1 】

テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 と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共通の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、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おいて共通の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る。これに対し、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おいて、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、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。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 とテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 は、共通の動画像データ 9 1 A K D 0 1、9 1 A K D 1 1 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。

30

40

【 0 2 2 2 】

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

50

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。

【 0 2 2 3 】

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。

【 0 2 2 4 】

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。

【 0 2 2 5 】

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

【0226】

タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を第1表示態様とは異なる第2表示態様に変更して表示することができる。タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキス

10

20

30

40

50

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。

【0227】

図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT11では、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB05により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB15により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【0228】

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

10

20

30

40

50

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。

【0229】

図8-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図8-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT11では、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第1構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第2構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」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、CPU91AK131による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP91AK132は、CPU91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが10.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが11pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【0230】

図8-7は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。SPリーチAのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に動画像データ91AKD01を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ91AKD11を用いた動画像表示が行われる。動画像データ91AKD01を用いた動画像表示と、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示とでは、共

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 3 1 】

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。

【 0 2 3 2 】

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。

【 0 2 3 3 】

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。

【 0 2 3 4 】

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。

【 0 2 3 5 】

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

更する処理負担を軽減することができる。

【0236】

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。

10

【0237】

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。

20

30

【0238】

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

40

【0239】

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

50

、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。

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA13およびテキスト表示設定情報91AKB13により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」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 4 3 】

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 からタイミング 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。

10

【 0 2 4 4 】

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。

20

【 0 2 4 5 】

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。

30

【 0 2 4 6 】

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。

40

【 0 2 4 7 】

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

50

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 8 】

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 9 】

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 5 0 】

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 5 1 】

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

像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

【 0 2 5 2 】

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 9 1 A K B 0 1 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 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、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 9 1 A K B 0 1 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 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とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

10

【 0 2 5 3 】

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 9 1 A K M 1 3 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 9 1 A K M 1 1 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 9 1 A K M 1 1 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 9 1 A K M 1 3 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。

20

【 0 2 5 4 】

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、background-color、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 9 1 A K M 1 3 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 9 1 A K M 1 3 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。

30

40

【 0 2 5 5 】

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ーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア 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

50

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。

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

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。

【 0 2 5 8 】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば 1 の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すれ

10

20

30

40

50

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。

【0259】

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、電氣的、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。

【0260】

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

10

20

30

40

50

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「S P 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。

【0 2 6 1】

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。

10

【0 2 6 2】

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。

20

【0 2 6 3】

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

30

40

【0 2 6 4】

(特徴部9 1 A K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S P リーチ

50

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。

10

【0265】

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。

20

【0266】

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。

【0267】

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。

30

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

40

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。

【0271】

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

50

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。

【0272】

(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。

10

20

【0273】

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。

【0274】

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。

30

【0275】

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。

【0276】

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。

40

【0277】

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。

【0278】

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

50

せるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0279】

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、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。

【0280】

(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。

【0281】

(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。

【0282】

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。

【0283】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 8 4 】

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。

10

【 0 2 8 5 】

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。

20

【 0 2 8 6 】

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、VDP 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、CPU 9 1 A K 1 3 1 により作成可能である。VDP 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 VDP 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。

30

40

【 0 2 8 7 】

コマンド 0 1 A K G 0 1 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。

50

【 0 2 8 8 】

コマンド 0 1 A K G 0 2 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 R G B 値について、最大値（例えば 2 5 5）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「8 0」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。

【 0 2 8 9 】

コマンド 0 1 A K G 0 3 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 1 0 0 % の画像に対し、表示倍率 1 0 2 % の画像、表示倍率 1 0 4 % 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。

10

【 0 2 9 0 】

コマンド 0 1 A K G 0 4 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 R G B 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 R G B 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。

20

【 0 2 9 1 】

コマンド 0 1 A K G 0 5 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。

30

【 0 2 9 2 】

コマンド 0 1 A K G 0 6 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 U V 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。U V 座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

40

【 0 2 9 3 】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド 0 1 A K G 0 1 ~ 0 1 A K G 0 5 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 0 1 A K G 0 6 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。

50

【 0 2 9 4 】

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。

【 0 2 9 5 】

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。

【 0 2 9 6 】

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。

【 0 2 9 7 】

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

【 0 2 9 8 】

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 0 1 A K D 1 が生成される。表示画像 0 1 A K D 1 は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ 0 1 A K L 1 ~ 0 1 A K L 5 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。

【 0 2 9 9 】

レイヤ 0 1 A K L 1 ~ 0 1 A K L 5 のうち、レイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 は特別レイヤとなり、レイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 では、特別レイヤに含まれるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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。

10

【 0 3 0 0 】

図 9 - 4 は、V D P 9 1 A K 1 3 2 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 V D P 9 1 A K 1 3 2 の命令デコード 9 1 A K 1 4 1 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 0 1 A K S 0 1）。例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 では、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 などから処理対象の画像データを読み出し、V R A M 9 1 A K 1 4 7 のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。V D P 9 1 A K 1 3 2 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 9 1 A K 1 2 3 や V R A M 9 1 A K 1 4 7 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、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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

【 0 3 0 1 】

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 0 1 A K S 0 2）。例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 は、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4、キャラクタ画像レンダラ 9 1 A K 1 4 5、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 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 0 1 A K G 0 1 ~ 0 1 A K G 0 5 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 0 1 A K G 0 6 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。

30

【 0 3 0 2 】

ステップ 0 1 A K S 0 2 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 0 1 A K S 0 3）。このときには、ステップ 0 1 A K S 0 2 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、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 V D P 9 1 A K 1 3 2 は、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4、キャラクタ画像レンダラ 9 1 A K 1 4 5、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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。

40

【 0 3 0 3 】

ステップ 0 1 A K S 0 3 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 0 1 A K S 0 4）。例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 では、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 などから描画対象の画像データを読み出し、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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

50

テップ 0 1 A K S 0 3 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。V D P 9 1 A K 1 3 2 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 9 1 A K 1 2 3 や V R A M 9 1 A K 1 4 7 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、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 9 1 A K 1 4 4、キャラクタ画像レンダラ 9 1 A K 1 4 5、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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 0 1 A K S 0 4 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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。

10

【 0 3 0 4 】

このように、V D P 9 1 A K 1 3 2 は、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 や V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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。

20

【 0 3 0 5 】

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、V D P 9 1 A K 1 3 2 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、V D P 9 1 A K 1 3 2 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 9 1 A K 1 2 3 や V R A M 9 1 A K 1 4 7 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、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 9 1 A K 1 4 4、キャラクタ画像レンダラ 9 1 A K 1 4 5、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 および特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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。

30

【 0 3 0 6 】

図 9 - 5 は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 のうち、レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3、レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 が、それぞれ指定される。V D P 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 1 にて、これらの画像データを読み出すと、V R A M 9 1 A K 1 4 7 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 0 1 A K F 0 1 に格納して一時記憶させる。これにより、図 9 - 5 (A 1) に示すように、レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3 と、レイヤ 0

40

50

1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4 と、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 は、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に記憶される。

【 0 3 0 7 】

続いて、VDP 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 2 により、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 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 0 1 A K G 0 4 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 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3 は、図 9 - 5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 3 となるように色情報が変更される。レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4 は、図 9 - 5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 4 となるように色情報が変更される。レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 は、図 9 - 5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 5 となるように色情報が変更される。

【 0 3 0 8 】

その後、VDP 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 3 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 0 1 A K F 0 1 から読み出した画像データを、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 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 (A 2) に示すサブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 のうち、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 1 5 を 1 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に書き込んで記憶させる。レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 1 4 を 2 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 5 に重畳して書き込んで合成する。レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 1 3 を 3 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 4、0 1 A K D 1 5 に重畳して書き込んで合成する。

【 0 3 0 9 】

そして、VDP 9 1 A K D 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 4 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 のうち、レイヤ 0 1 A K L 2 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 2 が最初に指定され、レイヤ 0 1 A K L 1 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 1 が次に指定される。VDP 9 1 A K 1 3 2 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 0 1 A K F 0 2 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 0 1 A K D 0 1、0 1 A K D 0 2 のうち、レイヤ 0 1 A K L 2 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 2 を 1 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 に重畳して書き込んで合成する。レイヤ 0 1 A K L 1 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 1 を最後に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 0 2、0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 に重畳して書き込んで合成する。

【 0 3 1 0 】

このように、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に一時記憶させた画像データ 0 1 A K D 0 3 ~ 0 1 A K D 0 5 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 0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 に変換され、変換後の画像データ 0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に

10

20

30

40

50

書き込まれる。その後、画像データ 0 1 A K D 0 1、0 1 A K D 0 2 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 0 1 A K F 0 2 に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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。

【 0 3 1 1 】

10

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。V D P 9 1 A K 1 3 2 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。

【 0 3 1 2 】

図 9 - 6 (A) は、モノクロ変換の場合における画像表示例 0 1 A K M 0 1 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 0 1 A K G 0 4 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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 0 1 A K M 0 1 の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 0 1 A K M 0 1 の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。

20

【 0 3 1 3 】

図 9 - 6 (B) は、色情報反転の場合における画像表示例 0 1 A K M 0 2 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 0 1 A K G 0 2 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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 0 1 A K M 0 2 の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 0 1 A K M 0 2 の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。

30

【 0 3 1 4 】

その他、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 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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。

40

【 0 3 1 5 】

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 3 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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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

50

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。

【0316】

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。

10

【0317】

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。

20

【0318】

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。

【0319】

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。

30

【0320】

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の大当たり信頼度は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

40

50

ーチ B の場合に、S P リーチ A 1 ~ A 3 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 S P リーチ B は、背景画像として、S P リーチ A 1 ~ A 3 とは異なる動画画像が再生表示されてもよい。あるいは、S P リーチ B は、S P リーチ A 1 ~ A 3 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、S P リーチ A 1 ~ A 3 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 S P リーチ A 1 ~ A 3 は、背景画像として、互いに異なる動画画像が再生表示されてもよい。あるいは、S P リーチ A 1 ~ A 3 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 8 L、8 R 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。

10

【0321】

S P リーチ A 1 ~ A 3 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ぬが、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。

20

【0322】

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 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 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。

30

【0323】

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 0 1 A K G 0 4 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 0 2 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 0 1 A K G 0 6 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。

40

【0324】

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 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 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 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 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

50

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。

【 0 3 2 5 】

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 S 7 6 の演出制御プロセス処理では、ステップ S 1 7 1 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。C P U 9 1 A K 1 3 1 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。

【 0 3 2 6 】

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 S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかであれば、6 0 % (= 6 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 に決定され、1 0 % (= 1 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 に決定され、1 0 % (= 1 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 0 1 に決定され、5 % (= 5 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に決定され、1 0 % (= 1 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 1 1 に決定され、5 % (= 5 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 1 2 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 S P リーチ A 1 ~ A 3 のいずれかであれば、5 % (= 5 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 に決定され、1 0 % (= 1 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 に決定され、1 5 % (= 1 5 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 0 1 に決定され、2 0 % (= 2 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に決定され、2 0 % (= 2 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 1 1 に決定され、3 0 % (= 3 0 / 1 0 0) の割合で描画演出パターン 0 2 A K B 1 2 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 0 2 A K A 0 1 と、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とは、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。

【 0 3 2 7 】

描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 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 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 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 S P リーチ A 1 ~ A 3 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 0 2 A K A 0 1 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 S P リーチ A 1 ~ A 3 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 よりも大当た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 8 】

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たり信頼度が高い「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、遊技者は大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当た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。

【０３２９】

リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるので、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。

【０３３０】

なお、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合にも、所定割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも低い割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出

が開始されるまでの演出実行期間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。

10

【0 3 3 4】

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。

20

【0 3 3 5】

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可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出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。

30

40

【0 3 3 6】

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

50

た発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出NORが実行される場合には、遊技効果ランプ9などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出SPEが実行される場合には、遊技効果ランプ9などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出NORが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出SPEが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロが表示による特定描画演出SPEが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0337】

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

20

【0338】

図9-10～図9-13は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図9-10は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン02AKA01に決定された場合の演出実行例を示している。図9-11は、描画演出パターン02AKA02に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。図9-12は、描画演出パターン02AKB02に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。図9-13は、描画演出パターン02AKB12に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。

30

【0339】

図9-10(A)は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例02AKM01を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて、「7」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例02AKM01の場合には、演出実行期間D0であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでのBGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

40

【0340】

図9-10(B)は、演出実行期間D1の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例02AKM02を示している。図9-10(C)および図9-10(D)は、演出実行期間D1においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例02AKM03、02AKM04を示している。演出実行例02AKM02～02AKM04の場合には、演出実行期間D1であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能であり、特定描画演出SPEを実行しない。

【0341】

50

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ボ表示による特定描画演出 S P E を実行しない。

【 0 3 4 2 】

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。

10

【 0 3 4 3 】

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。

20

【 0 3 4 4 】

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、ストロボ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。

30

【 0 3 4 5 】

図 9 - 1 1 (B) は、演出実行例 0 2 A K M 1 1 に続いて、ストロボ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 6 】

図 9 - 1 1 (C) は、演出実行例 0 2 A K M 1 2 に続いて、ストロボ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例 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、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ 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。

40

【 0 3 4 7 】

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 -

50

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。

10

【 0 3 4 8 】

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 9 】

20

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 5 0 】

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。

30

【 0 3 5 1 】

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。

40

【 0 3 5 2 】

図 9 - 1 2 (D) は、演出実行例 0 2 A K M 2 3 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 2 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 2 4 を示している。図 9 - 1 2 (E) は、演出実行例 0 2 A K M 2 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 2 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モノクロ変換演算処

50

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 5 3 】

図 9 - 1 2 (F) は、演出実行例 0 2 A K M 2 5 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 2 2、0 2 A K M 2 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 2 6 を示している。図 9 - 1 2 (G) は、演出実行例 0 2 A K M 2 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 2 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 2 7 を示している。演出実行例 0 2 A K M 2 7 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 2 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 2 (H) は、演出実行例 0 2 A K M 2 7 に続いて、演出実行例 0 2 A K M 2 2、0 2 A K M 2 4、0 2 A K M 2 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 2 8 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 S P E を実行することができる。

10

【 0 3 5 4 】

モノクロ変換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 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、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。

20

【 0 3 5 5 】

図 9 - 1 3 (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 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 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。

30

【 0 3 5 6 】

図 9 - 1 3 (B) は、演出実行例 0 2 A K M 3 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 3 2 を示している。演出実行例 0 2 A K M 3 2 の場合には、演出実行例 0 2 A K M 1 2、0 2 A K M 2 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。

40

【 0 3 5 7 】

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

50

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。

【0358】

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

10

【0359】

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

20

【0360】

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

30

【0361】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出SPEを実行することで、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がSPリーチA1~A3のいずれかである場合には、SPリーチBである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出SPEを実行可能である。そして、特定描画演出SPEが実行された場合には、大当た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。

40

【0362】

特徴部01AK、02AKに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、特徴部01AK、02AKに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課

50

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。

【0363】

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「大当たり」となり大当た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。

10

【0364】

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

20

【0365】

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

30

【0366】

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

40

50

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 の実行を開始または再開してもよい。

【 0 3 6 7 】

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。

【 0 3 6 8 】

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 9 】

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 7 0 】

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表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

【 0 3 7 1 】

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。

30

【 0 3 7 2 】

（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、

40

50

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。

10

【 0 3 7 3 】

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。

20

【 0 3 7 4 】

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 7 5 】

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。

30

【 0 3 7 6 】

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 7 】

40

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 6 A を実行する C P U 1 0 3 などの設定手段（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）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（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）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。

【 0 3 7 8 】

50

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 6 A を実行する CPU 1 0 3 など設定手段（例えば設定値変更処理 S 6 A を実行する CPU 1 0 3 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 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（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）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。

【 0 3 7 9 】

10

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、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 0 2 A K A 0 2 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。

【 0 3 8 0 】

例えば演出実行例 0 2 A K M 2 1 ~ 0 2 A K M 2 8 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 0 2 A K M 2 1 ~ 0 2 A K M 2 8 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。

【 0 3 8 1 】

20

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（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）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（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）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 2 】

30

（特徴部 0 2 A K の課題解決手段および効果）

特徴部 0 2 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、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 0 2 A K A 0 1 などの第 1 パターンと、例えば描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 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 D 1 などの第 1 期間では、第 1 パターンと第 2 パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、特定演出が実行される演出期間のうち、第 1 期間よりも後の、例えば演出実行期間 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。

40

【 0 3 8 3 】

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

50

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。

【0384】

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。

【0385】

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

10

【0386】

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。

【0387】

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

20

【0388】

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

30

【0389】

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

【0390】

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

40

【0391】

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

50

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 9 2 】

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。

10

【 0 3 9 3 】

(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。

20

【 0 3 9 4 】

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。

30

【 0 3 9 5 】

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。

40

【 0 3 9 6 】

遊技盤 2 の盤面板 2 0 0 及びスペーサ部材 2 0 1 には開口 2 c 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 2 c 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 2 0 0 に重複する領域は、盤面板 2 0 0 を通して視認可能とされている。

【 0 3 9 7 】

50

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

【0398】

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。

10

【0399】

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。

20

【0400】

（導光板装置 500）

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

【0401】

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 LED 502 が複数搭載された LED 基板 503 と、導光板 LED 502 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。

30

【0402】

導光板 501 は、所定の前後幅寸法（板厚 = 約 5 mm）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。

40

【0403】

また、導光板 501 は、右端面 501a から内部に入射された導光板 LED 502 からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第 1 領域としての発光領域 506、つまり、導光板 501 の右端面 501a から内部に入射された光により発光する発光領域（図 10 - 5 及び図 10 - 6（A）における網点領域を参照）と、右端面 501a から内部に入射された導光板 LED 502 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。

【0404】

50

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。

【0405】

図 10 - 6 (B) (C) に示すように、発光領域 506 は、右端面 501 a から内部に入射された導光板 LED 502 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。

10

【0406】

導光板 501 の右端面 501 a 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 501 a から内部に入射された導光板 LED 502 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 501 a から内部に入射された導光板 LED 502 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 75 SG 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。

20

【0407】

尚、導光板 501 は、右端面 501 a 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 501 a 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。

30

【0408】

尚、特徴部 75 SG 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。

【0409】

尚、特徴部 75 SG 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。

40

【0410】

集光レンズ 504 は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ 504 の導光板 501 側の面には、正面視で導光板 501 側に膨出する半円形状の複数の凸部 504 A が上下方向に連続して形成されている。集光レンズ 504 は、複数の凸部 504 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 504 A は、導光板 LED 502 のそれぞれに対応して 1 つずつ形成されている。

【0411】

50

尚、凸部 504A は導光板 LED 502 に一対一に対応することに限らず、例えば 1 つの凸部 504A が 2 以上の導光板 LED 502 に対応していてもよい。また、集光レンズ 504 は、複数の凸部 504A が一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板 LED 502 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。

【0412】

図 10 - 6 (C) に示すように、集光レンズ 504 の導光板 501 側の前後幅は、集光レンズ 504 の導光板 LED 502 側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ 504 の導光板 501 側の前後幅は、導光板 501 の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ 504 からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板 501 に入射される。

10

【0413】

集光レンズ 504 の前面は、導光板 LED 502 側から導光板 501 側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ 504 の後面は、導光板 LED 502 側から導光板 501 側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ 504 は、導光板 LED 502 側から導光板 501 側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

【0414】

また、集光レンズ 504 と導光板 501 との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機 75SG001 の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ 504 と導光板 501 とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機 75SG001 の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ 504 や導光板 501 に傷が付くことを防止することができる。

20

【0415】

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

【0416】

30

これにより、導光板 LED 502 からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板 LED 502 からの出射光を、集光レンズ 504 によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板 501 における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ 504 からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡がるのが抑制されるため）、各導光板 LED 502 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 LED 502 から集光レンズ 504 に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ 504 のうち導光板 501 側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【0417】

このような構成により、導光板 LED 502 からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板 501 に導くことができる。特に、導光板 LED 502 の発光面の前後幅が、集光レンズ 504 の導光板 LED 502 側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板 LED 502 からの光を前後方向に拡散させることなく導光板 501 に導くことができるので、導光板 LED 502 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。

40

【0418】

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

50

【 0 4 1 9 】

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 2 0 】

（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 2 1 】

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 2 2 】

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 2 3 】

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 2 4 】

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放熱孔 3 1 5 や L E D 基板 3 0 3 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 3 1 6 が形成されている。

【 0 4 2 5 】

図 1 0 - 8 ~ 図 1 0 - 9 に示すように、L E D 基板 3 0 3 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 L E D 3 0 4 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 3 2 0 が形成されている（図 1 0 - 1 0 （ B ）の拡大図参照）。一方、L E D 基板 3 0 3 の背面には、該 L E D 基板 3 0 3 にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタ C N 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。

【０４２６】

カバー部材３０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材３０１の平坦部３１１及び凹部３１２の一部に対応する第１透光部３２１と、主に第１演出用ＬＥＤ３０４に対応する第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂと、を有している。また、ベース部材３０１の凸部３１４Ａ～３１４Ｅに対応する位置には、台形状の凸部３２４Ａ～３２４Ｅが長手方向に向けて複数形成されている。

【０４２７】

図１０－９に示すように、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、前面が第１透光部３２１の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部３２２Ｄが形成されていることで、第１演出用ＬＥＤ３０４を収容可能としている。また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されており、後方の第１演出用ＬＥＤ３０４からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤモンド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。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

図１０－１１（Ａ）に示すように、第１演出用ＬＥＤ３０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材３０２により被覆されている。しかし、カバー部材３０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材３０２を透してベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を視認することは可能である。

【０４３１】

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。

【０４３２】

次いで、図１０－１１（Ｂ）に示すように、ベース部材３０１の凹部３１２にＬＥＤ基板３０３を配置した状態で、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を取付けると、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を被覆するようにカバー部材３０２がハイ位置され、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を遊技者側から第１透光部３２１を透して視認することが容易である一方で、第１演出用ＬＥＤ３０４については、遊技者側から第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材３０２に施された乳白色または半透明の各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅがベース部材３０１及びＬＥＤ基板３０３の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳

10

20

30

40

50

白色または半透明の装飾パターン 3 3 1 を視認できる。

【 0 4 3 3 】

図 1 0 - 1 2 に示すように、ベース部材 3 0 1 の前面側にカバー部材 3 0 2 を配置した状態において、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 L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 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 3 3 1 B , 3 3 1 C が、左右方向を向く L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 との境界部 B D に対し交差するように配置され、一の装飾パターン 3 3 1 が 2 つの部材 (L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2) に跨って設けられていることで、一の装飾パターン 3 3 1 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 L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 とが別部材であることを認識し難くなる。

10

【 0 4 3 4 】

また、L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 との境界部 B D の一部が、前面側に重複する装飾部 3 3 1 B , 3 3 1 C により遊技者側から視認し難くなるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。尚、装飾部 3 3 1 B , 3 3 1 C は線状であるため、境界部 B D の前面側に重複するように配置されても、境界部 B D と重複する領域は小さいが、装飾パターン 3 3 1 が L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 とが別部材であることを認識し難くなる。

【 0 4 3 5 】

20

また、各装飾パターン 3 3 1 の装飾部 3 3 1 A は、境界部 B D と略平行に配置されることで、境界部 B D 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 B D 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、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。尚、装飾部 3 3 1 A を境界部 B D に沿って重複するように配置することで、境界部 B D の一部を装飾部 3 3 1 A により遊技者側から視認し難くしてもよい。

【 0 4 3 6 】

また、これら装飾部 3 3 1 A ~ 3 3 1 C は、L E D 基板 3 0 3 に設けられたプリント配線 3 2 0 と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線 3 2 0 の一部と略平行に配置されることで、プリント配線 3 2 0 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、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

30

【 0 4 3 7 】

さらに、装飾部 3 3 1 D , 3 3 1 E は、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D と態様は異なるが、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D よりも太く面積が大きいことで、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D よりも目立つ。また、一部はプリント配線 3 2 0 の前面側に重複して配置されることでプリント配線 3 2 0 が視認し難くなるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 3 8 】

また、ベース部材 3 0 1 の各後壁部 3 1 3 A ~ 3 1 3 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 3 4 1 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 3 4 1 は、プリント配線 3 2 0 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 3 0 1 においてカバー部材 3 0 2 に被覆されていない領域においても、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、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

40

【 0 4 3 9 】

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、L E D 基板 3 0 3 が目立ち

50

にくくなる。

【0440】

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

【0441】

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

10

【0442】

（可変入賞球ユニット700）

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

【0443】

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

20

【0444】

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

30

【0445】

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

【0446】

（第1演出ユニット300と可変入賞球ユニット700）

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

40

【0447】

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

【0448】

50

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

【0449】

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

10

【0450】

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

20

【0451】

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

30

【0452】

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

40

【0453】

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

50

たなくなる。

【0454】

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。

【0455】

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。

10

【0456】

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との組合せに限定されるものではない。

【0457】

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。

20

【0458】

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。

30

【0459】

（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。

40

【0460】

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

【0461】

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、

50

表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【0462】

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。

10

【0463】

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。

【0464】

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。

20

【0465】

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。

30

【0466】

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。

【0467】

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。

40

【0468】

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。

50

【 0 4 6 9 】

複数の凸条部 4 2 1 A , 4 2 1 B 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 4 2 1 C が形成されており、凸部 4 1 0 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 L E D 4 0 4 C , 4 0 4 D 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 4 2 1 C 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。

【 0 4 7 0 】

このように第 2 演出ユニット 4 0 0 は、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A , 4 0 4 B が発光することで、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A , 4 0 4 B からの光がインナーレンズ 4 0 5 により前方に出射された光がカバー部材 4 0 2 の凸部 4 1 0 に対応する領域に入射されることで、装飾部 4 2 0 を含む凸部 4 1 0 の前面全域が面発光する。

【 0 4 7 1 】

図 1 0 - 1 9 (A) に示すように、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A ~ 4 0 4 D を有する電子部品としての L E D 基板 4 0 3 は、ベース部材 4 0 1 の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 4 0 2 により被覆されている。しかし、カバー部材 4 0 2 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 4 0 2 における凸条部 4 2 1 A , 4 2 1 B 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 4 2 1 A , 4 2 1 B 以外の部分を透してベース部材 4 0 1 や L E D 基板 4 0 3 の前面を視認することは可能である。

【 0 4 7 2 】

ここで、図 1 0 - 1 9 (B) に示すように、白色の L E D 基板 4 0 3 の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材 4 0 1 が配置されることにより、L E D 基板 4 0 3 がその周囲のベース部材 4 0 1 と同化して、L E D 基板 4 0 3 とカバー部材 4 0 2 との境界部 B D が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 4 0 1 の前面の一部に L E D 基板 4 0 3 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 L E D 基板 4 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 4 7 3 】

また、図 1 0 - 1 9 (A) に示すように、凸部 4 1 0 の前面に設けられた装飾部 4 2 0 は、遊技者側から視認したときに電子部品である 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 4 2 0 の一部が、境界部 B D の前面側において該境界部 B D 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 B D の一部が装飾部 4 2 0 によって見えにくくなることで L E D 基板 4 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 L E D 基板 4 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 7 4 】

また、装飾部 4 2 0 は、前述した装飾パターン 3 3 1 に比べて境界部 B D 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 B D を視認し難くすることにより L E D 基板 4 0 3 を目立たなくしている。

【 0 4 7 5 】

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 6 】

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

10

20

30

40

50

しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

10

【０４７９】

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

【０４８０】

また、本実施の形態では、装飾部４２０を「Ｖ」の文字からなる一の装飾部とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部材４０２の凸部４１０の領域に複数の装飾部４２０を設けるとともに、カバー部材４０２の凸部４１０以外の領域に、装飾部４２０とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤが複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

20

【０４８１】

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。

30

【０４８２】

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

【０４８３】

（第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００）

40

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

50

【 0 4 8 4 】

(第 3 演出ユニット 6 0 0)

図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 (A) 及び図 1 0 - 2 6 に示すように、第 3 演出ユニット 6 0 0 は、ベース部材 6 0 1 と、ベース部材 6 0 1 の前面側を被覆するように配置されるカバー部材 6 0 2 と、ベース部材 6 0 1 の前面に取付けられる L E D 基板 6 0 3 と、L E D 基板 6 0 3 の前面側に配置されるインナーレンズ 6 0 5 と、からなる発光演出部 6 3 0 と、発光演出部 6 3 0 を図 1 0 - 2 6 (A) に示す原点位置と図 1 0 - 2 6 (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 6 3 1 (図 1 0 - 2 参照) と、演出用モータ 6 3 1 の動力を発光演出部 6 3 0 に伝達するための動力伝達部材 6 3 2 と、を有し、図 1 0 - 2 0 に示すように、センター飾り枠 5 1 に囲まれた領域の上部において、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 及び導光板 5 0 1 を透して視認可能に設けられている。

10

【 0 4 8 5 】

ベース部材 6 0 1 は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面 (前後面及び周面) は白色とされている。

【 0 4 8 6 】

L E D 基板 6 0 3 は、正面視略台形状をなし、ベース部材 6 0 1 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。L E D 基板 6 0 3 の前面には、複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 A , 6 0 4 B 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 L E D 6 0 4 A , 6 0 4 B は、前方に向けて光を照射可能とされている。また、L E D 基板 6 0 3 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、L E D 基板 6 0 3 と演出制御基板 1 2 とを接続するケーブル C は、動力伝達部材 6 3 2 に沿うように配線されている (図 1 0 - 2 6 参照) 。

20

【 0 4 8 7 】

インナーレンズ 6 0 5 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、L E D 基板 6 0 3 とほぼ同形に形成され、L E D 基板 6 0 3 の前面に配置された複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 A , 6 0 4 B を前面側から被覆するように配置されている。

【 0 4 8 8 】

図 1 0 - 2 1 (A) に示すように、インナーレンズ 6 0 5 の前面及び背面には、背面側に配置された第 3 演出用 L E D 6 0 4 A , 6 0 4 B 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 6 0 5 A が設けられていることで面発光するようになっている。

30

【 0 4 8 9 】

カバー部材 6 0 2 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 6 0 1 及び L E D 基板 6 0 3 の前面側を被覆可能に形成されている。

【 0 4 9 0 】

カバー部材 6 0 2 の前面には、「 X X X 」の文字 (ロゴタイプ) からなる装飾部 6 2 0 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 6 0 2 の背面には凹凸部からなる光拡散部 6 0 2 A が形成されており、インナーレンズ 6 0 5 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

40

【 0 4 9 1 】

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 9 2 】

50

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。

【0493】

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

10

【0494】

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転軸を中心として回転可能に軸支され、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。

【0495】

(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。

20

【0496】

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。

30

【0497】

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。

【0498】

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。

40

【0499】

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。

【0500】

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21

50

1 に沿う部分の立壁 8 0 1 A の前端を被覆せず、ガイドレール 2 1 1 に沿う部分以外の立壁 8 0 1 B の前端を被覆している。また、カバー部材 8 0 2 の背面には凹凸部からなる光拡散部 8 0 2 A が形成されており、インナーレンズ 8 0 5 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【 0 5 0 1 】

このように第 4 演出ユニット 8 0 0 は、第 4 演出用 LED 8 0 4 が発光することで、第 4 演出用 LED 8 0 4 からインナーレンズ 8 0 5 を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材 8 0 2 を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材 8 0 2 の前面全域が面発光する。

【 0 5 0 2 】

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 について説明する。図 1 0 - 2 4 に示すように、第 3 演出ユニット 6 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 は、それぞれのベース部材 6 0 1 , 8 0 1 と LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 の表面が同色である白色とされ、これらベース部材 6 0 1 , 8 0 1 と LED 基板 6 0 3 , 8 0 3 の前面側が透光性を有するカバー部材 6 0 2 , 8 0 2 により被覆され、第 3 演出用 LED 6 0 4 A , 6 0 4 B 及び第 4 演出用 LED 8 0 4 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。

【 0 5 0 3 】

図 1 0 - 2 0 及び図 1 0 - 2 1 (A) に示すように、第 3 演出用 LED 6 0 4 A , 6 0 4 B を有する電子部品としての LED 基板 6 0 3 は、ベース部材 6 0 1 の前面側に配置され、その前面側はカバー部材 6 0 2 により被覆されている。しかし、カバー部材 6 0 2 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 6 0 2 に光拡散部 6 0 2 A が形成されているとしても、遊技者側からカバー部材 6 0 2 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 6 0 5 A が形成されたインナーレンズ 6 0 5 が LED 基板 6 0 3 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 6 0 3 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。

【 0 5 0 4 】

ここで、図 1 0 - 2 1 (A) に示すように、白色の LED 基板 6 0 3 の周囲 (周辺) に同じ白色のベース部材 6 0 1 の立壁が配置されることにより、LED 基板 6 0 3 がその周囲のベース部材 6 0 1 と同化して、LED 基板 6 0 3 とカバー部材 6 0 2 との境界部 B D が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 6 0 1 に LED 基板 6 0 3 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 6 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 5 0 5 】

一方、図 1 0 - 2 0 及び図 1 0 - 2 1 (B) に示すように、第 4 演出用 LED 8 0 4 を有する電子部品としての LED 基板 8 0 3 は、ベース部材 8 0 1 の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 8 0 2 により被覆されている。しかし、カバー部材 8 0 2 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 8 0 2 に光拡散部 8 0 2 A が形成されているとしても、遊技者側からカバー部材 8 0 2 を透してベース部材 8 0 1 や LED 基板 8 0 3 の前面を視認することは可能である。

【 0 5 0 6 】

ここで、図 1 0 - 2 1 (B) に示すように、白色の LED 基板 8 0 3 の周囲 (周辺) に同じ白色のベース部材 8 0 1 が配置されることにより、LED 基板 8 0 3 がその周囲のベース部材 8 0 1 と同化して、LED 基板 8 0 3 とカバー部材 8 0 2 との境界部 B D が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 8 0 1 の前面の一部に LED 基板 8 0 3 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 8 0 3 が目立ちにくくなる。

【 0 5 0 7 】

しかし、第 4 演出用 LED 8 0 4 は、インナーレンズ 8 0 5 の側端面から光を入射するアングル型 LED であり、LED 基板 8 0 3 の周縁部に沿って配置されていることで、第 4 演出用 LED 8 0 4 を含む LED 基板 8 0 3 の前面周縁部の前面側がインナーレンズ 8

10

20

30

40

50

05により被覆されておらず、また、インナーレンズ805は、インナーレンズ605に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ805を透して第4演出用LED804を含むLED基板803を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ605を透して第3演出用LED604A, 604Bを含むLED基板603を視認したときの視認性より高い。つまり、LED基板803の方がLED基板603よりも目立ちやすい。

【0508】

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

10

【0509】

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。

20

【0510】

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。

30

【0511】

また、演出手段としての第3演出ユニット600の発光演出部630の前面を、LED基板803の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材602とすることで、発光演出部630の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第3演出用LED604A, 604Bの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部630の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

【0512】

また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ631により動作可能な第3演出ユニット600の発光演出部630を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠3における第4演出ユニット800の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。

40

【0513】

また、図10-23に示すように、遊技機用枠3の前面上部には、遊技盤2やガラス窓50aよりも前方に突出する突出部3A（底部）が形成されている。突出部3Aは、遊技領域Yの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Yよりも上方

50

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。

【 0 5 1 4 】

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 1 5 】

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。

【 0 5 1 6 】

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 7 】

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。

【 0 5 1 8 】

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。

【 0 5 1 9 】

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。

【 0 5 2 0 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 5 2 1 】

また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３やケーブルＣ）については、原点位置に待機している待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。

【 0 5 2 2 】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、

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

10

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

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

を備える

ことを特徴としている。

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

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

20

【 0 5 2 3 】

（特徴部７５ＳＧの変形および応用に関する説明）

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

【 0 5 2 4 】

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

30

【 0 5 2 5 】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材として、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３を配置するためのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくとも、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。

40

【 0 5 2 6 】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくとも、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

50

3の一部を構成する部材など)であってもよい。

【0527】

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

【0528】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、特定部材としてのベース部材301, 401, 601, 801は、電子部品としてのLED基板303, 403, 603, 803の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分がLED基板303, 403, 603, 803の周囲に配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていけば、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。

【0529】

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

【0530】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材302, 402, 602, 802を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は100%または100%に近似する値でなくてもよい。

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、LED基板303, 403, 603, 803やベース部材301, 401, 601, 801の表面全域が所定の色(黒色または白色)とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色(例えば、電子部品及び特定部材の前面色)が同系色とされていけば、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。

【0534】

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

10

【0535】

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

【0536】

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。

20

【0537】

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。

【0538】

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

30

【0539】

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

40

【0540】

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、

50

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。

【0541】

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。

10

【0542】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機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。

20

【0543】

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。

【0544】

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。

30

【0545】

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。

【0546】

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。

【0547】

40

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。

【0548】

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

【0549】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1, 75SG001)であって、

50

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、演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタB-3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）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、前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタを、第1態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタB-3）にて表示する第1特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、前記特定キャラクタを、前記第1態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第1態様よりも高い第2態様（例えば、味方キャラクタB-3から頭身を低くした味方キャラクタB-2）にて表示する第2特定演出（例えば、パターンCI-2のカットイン演出）と、前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第1態様よりも高い第3態様（例えば、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1）にて表示する第3特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、を実行可能であり、前記第1態様は、前記第2態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第3態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており（例えば、図11-19（B）に示すように、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-1との頭身差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB-1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB-2に類似したキャラクタである部分）、前記第3特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合は、前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図11-22に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターンCI-2にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）遊技機が挙げられる。

【0550】

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、特定キャラクタが第2態様と第3態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第1態様にて表示される割合が変化するので、第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0551】

つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、特定キャラクタが第2態様で表示されたときと第3態様で表示されたときとで、その後に第1態様で表示される第1特定演出が実行される割合が変化するので、遊技者は第1特定演出が実行されることを期待しながら第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるかに注目するようになり、遊技興趣が向上する。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

【0552】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、遊技興趣を向上できる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタを、第 1 態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタ B - 3）にて表示する第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ のリーチ演出）と、前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2）にて表示する第 2 特定演出（例えば、パターン C I - 2 のカットイン演出）と、前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1）にて表示する第 3 特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、を実行可能であり、前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており（例えば、図 11 - 19（B）に示すように、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分）、前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図 11 - 22 に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）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。

【0553】

（特徴部 043SG に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 043SG における遊技機につき、図 11 - 1 ~ 図 11 - 27 を参照して説明する。

【0554】

まず、図 11 - 1 は、本実施の形態の特徴部 043SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 11 - 1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 043SG001a と、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）043SG003 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。また、遊技機用枠 043SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 043SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 043SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 043SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 043SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0555】

また、遊技機用枠 043SG003 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 043SG003 及びガラス扉枠 043SG003a を開放することはできないようになっている。

【0556】

左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 0 4 3 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 5 5 7 】

また、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

10

【 0 5 5 8 】

図 1 1 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 0 4 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

20

【 0 5 5 9 】

画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【 0 5 6 0 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。本実施例の特徴部 0 4 3 S G では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

30

【 0 5 6 1 】

尚、以下の説明において、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U を保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U に表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

40

【 0 5 6 2 】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における主基板 1 1 は、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 0 4 3 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。

【 0 5 6 3 】

また、図 1 1 - 1 及び図 1 1 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G にお

50

けるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 4 3 S G 0 2 0、普通図柄保留記憶数を表示可能な普通図柄保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 4 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 0 4 3 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 0 4 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 0 4 3 S G 2 0 0 が設けられている。

10

【 0 5 6 4 】

第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【 0 5 6 5 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果を導出表示可能となっている。

20

【 0 5 6 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一

30

【 0 5 6 7 】

第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

40

【 0 5 6 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 0 4 3 S G 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【 0 5 6 9 】

また、ラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されて

50

いる。尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、1 0 ラウンド大当りである大当り B、1 5 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【 0 5 7 0 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

10

【 0 5 7 1 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における演出制御基板 1 2 には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 及び第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 と、第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 が該第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 0 4 3 S G 3 3 1 と、第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 が該第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 0 4 3 S G 3 3 2 と、が接続されている。

20

【 0 5 7 2 】

図 1 1 - 3 (A) は、本実施の形態における特徴部 0 4 3 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は 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)を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 1 - 3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 5 7 3 】

30

図 1 1 - 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 5 7 4 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 1 - 3 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 5 7 5 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 1 - 3 (B) に示すように、コマンド 8 C

50

00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0576】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0577】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【0578】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0579】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0580】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したに基づき、第1特別図柄表示装置043SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始

10

20

30

40

50

動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0581】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0582】

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

20

【0583】

コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0584】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)106とを備えて構成される。

30

【0585】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0586】

図11-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-4に示すように、この実施の形態の特徴部043SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR

50

1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 5 8 7 】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 1 1 - 4 に示す範囲の値として用い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、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なら

10

【 0 5 8 8 】

図 1 1 - 5 (A) は、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

20

【 0 5 8 9 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

30

【 0 5 9 0 】

図 1 1 - 5 (A) に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチよりもスーパーリーチの方が長く設定されている。

40

【 0 5 9 1 】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されており、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【 0 5 9 2 】

また、図 1 1 - 5 (B) に示すように、スーパーリーチの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタ A - 3 (図 1 1 - 1 9 参照) と敵キャラクタとが戦うバト

50

ル演出であり、スーパーリーチ の可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクター B - 3 (図 1 1 - 1 9 参照) と敵キャラクターとが戦うバトル演出である。つまり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクター B - 3 が出現した場合は、味方キャラクター A - 3 が出現した場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【 0 5 9 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれ

10

【 0 5 9 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

20

【 0 5 9 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行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記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 1 1 - 6 ~ 図 1 1 - 1 0 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【 0 5 9 6 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 1 1 - 6 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル (通常状態・時短状態用) や図 1 1 - 6 (B) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル (確変状態用) 、図 1 1 - 6 (C) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (通常状態・時短状態用) や図 1 1 - 6 (D) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (確変状態用) 、図 1 1 - 7 (A) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 、図 1 1 - 7 (B) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略) 、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

30

【 0 5 9 7 】

図 1 1 - 6 (A) ~ 図 1 1 - (D) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

40

【 0 5 9 8 】

図 1 1 - 6 (A) は、変動特図が第 1 特図であるとともに、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) または時短状態 (低確高ベース状態) である場合に選択される第 1 特図用表示結果判定テーブル (通常状態・時短状態用) である。該第 1 特図用表示結果判定テ

50

ブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0599】

図11-6(B)は、変動特図が第1特図であるとともに、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）である。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0600】

図11-6(C)は、変動特図が第2特図であるとともに、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブル（通常状態・時短状態用）である。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0601】

20

図11-6(D)は、変動特図が第2特図であるとともに、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）である。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0602】

このように、各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では、通常状態または時短状態であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部043SGでは、 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部043SGでは、 $1/200$ ）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0603】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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。具体的には、図11-6(A)及び図11-6(B)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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 $1/200$ に設定されている。

40

【0604】

一方で、図11-6(C)及び図11-6(D)に示すように、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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 $1/100$ に設定されている。

【0605】

50

つまり、CPU103は、その時点の遊技状態に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。尚、図11-6に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否が決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否が決定するということであるが、第1特別図柄表示装置043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否が決定するということでもある。また、小当りにするか否が決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否が決定するということであるが、第1特別図柄表示装置043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否が決定するということでもある。

10

【0606】

図11-7(A)及び図11-7(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

20

【0607】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0608】

ここで、本実施の形態の特徴部043SGにおける大当り種別について、図11-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部043SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

30

【0609】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

【0610】

40

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部043SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0611】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0612】

50

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設け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、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【 0 6 1 3 】

また、図 1 1 - 7 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは大当り A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 4 9 までは大当り B に割り当てられており、2 5 0 ~ 2 9 9 までは大当り C に割り当てられている。一方で、図 1 1 - 7 (B) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは大当り A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 9 9 までは大当り B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 までは大当り C に割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

10

【 0 6 1 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

【 0 6 1 5 】

また、ROM 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

20

【 0 6 1 6 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【 0 6 1 7 】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【 0 6 1 8 】

具体的には、図 1 1 - 9 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 0 まではノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、2 0 1 ~ 5 5 0 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、5 5 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。

40

【 0 6 1 9 】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン (P C 1 - 1) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 1 1 - 9 (B) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までは小当りの変動パターン (P C 1 - 1) に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設けてもよい。

【 0 6 2 0 】

50

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDと、が予め用意されている。

【0621】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0622】

図11-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

20

【0623】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0624】

図11-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

30

【0625】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【0626】

図11-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0627】

50

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0628】

図11-10（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0629】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0630】

尚、本実施の形態の特徴部043SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一であ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、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0631】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図11-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0632】

また、本実施の形態の特徴部043SGでは、図11-10（A）～図11-10（D）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0633】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付いてい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、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【 0 6 3 4 】

図 1 1 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 6 3 5 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 6 3 6 】

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

【 0 6 3 7 】

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

【 0 6 3 8 】

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

【0639】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普図柄表示器043SG020により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0640】

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

【0641】

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

20

【0642】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0643】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

30

【0644】

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

40

【0645】

また、演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリア043SG190043SG190が設けられている。図11-11(A)に示すように、演出制御用データ保持エリア043SG190は、演出制御フラグ設定部043SG191と、演出制御タイマ設定部043SG192と、演出制御カウンタ設定部043SG193と、演出制御バッファ設定部043SG194043SG194とを備えている。

50

【0646】

演出制御フラグ設定部043SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部043SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0647】

演出制御タイマ設定部043SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部043SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【0648】

演出制御カウンタ設定部043SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部043SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0649】

演出制御バッファ設定部043SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部043SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

【0650】

また、演出制御バッファ設定部043SG194の所定領域には、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aを構成するデータが記憶されている。図11-11(B)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、や保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)変動カテゴリ指定コマンドといったコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらのコマンドと保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

30

40

【0651】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていく。

【0652】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ

50

）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、各コマンドが格納されていくことになる。

【0653】

次に、本実施の形態の特徴部043SGにおいてCPU103が実行する処理について説明する。図11-12は、図5に示す始動入賞判定処理（ステップS101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、図11-12に示すように、CPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップ043SGS501a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップ043SGS501a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ043SGS502）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ043SGS502；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ043SGS503）。

【0654】

ステップ043SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ043SGS501a；N）、ステップ043SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ043SGS502；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップ043SGS501b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップ043SGS501b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ043SGS505）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ043SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ043SGS505；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ043SGS506）。

【0655】

尚、第2始動口スイッチがオンでない場合（ステップ043SGS501b；N）や第2特図保留記憶数が上限値である場合（ステップ043SGS505；Y）は、始動入賞判定処理を終了する。

【0656】

ステップ043SGS503、ステップ043SGS506の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ043SGS507）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ043SGS508）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値で

ある合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0657】

ステップ043SGS508の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ043SGS509)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ043SGS510)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

10

【0658】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ043SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【0659】

ステップ043SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ043SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0660】

ステップ043SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップ043SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップ043SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0661】

ステップ043SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ043SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ043SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ043SGS515)、ステップ043SGS501bの処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ043SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ043SGS516)、始動入賞判定処理を終了する。これによ

50

り、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0662】

図11-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-12のステップ043SGS512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。本特徴部043SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のステップS22)において、遊技状態、可変表示を実行する特別図柄、設定値に応じた表示結果判定用テーブル(図11-6参照)を選択し、該選択した表示結果判定用テーブルを用いて特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。

10

【0663】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ043SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりや小当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

20

【0664】

図11-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ043SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態(高確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態(低確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態(低確低ベース状態)であることを特定すればよい。

30

【0665】

ステップ043SGS521の処理に続いて、CPU103は、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ043SGS524)。

【0666】

具体的には、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図11-6(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)をセットし、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図11-6(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)をセットする。また、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図11-6(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)をセットし、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図11-6(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)をセットする。

40

【0667】

表示結果判定テーブルをセットした後は、可変表示結果判定モジュール(ステップ043SGS525)において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。尚、可変表示結果判定モジュールでは、セットした可変表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲や小当たり判定値の数値範囲と特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を比較し、該乱数値MR1の値が大当たり判定値の数

50

値範囲内であれば可変表示結果を大当りと判定し、該乱数値MR1の値が小当り判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を小当りと判定し、該乱数値MR1の値が大当り判定値の数値範囲外且つ小当り判定値の数値範囲外であれば可変表示結果をはずれと判定すればよい。

【0668】

そして、CPU103は、ステップ043SGS525にて可変表示結果が大当りとなると判定したか否かを判定する(ステップ043SGS526)。大当りとならないと判定した場合(ステップ043SGS526;N)は、ステップ043SGS525において可変表示結果が小当りとなると判定したか否かを判定する(ステップ043SGS527)。小当りとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(ステップ043SGS527;N)、時短フラグがオンであるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ043SGS528)。

10

【0669】

時短フラグがオンでない場合は(ステップ043SGS528;N)、図11-10に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットしてステップ043SGS536に進み(ステップ043SGS529)、時短フラグがオンである場合は(ステップ043SGS528;Y)、図11-10(D)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットしてステップ043SGS536に進む(ステップ043SGS530)。

20

【0670】

ステップ043SGS526にて可変表示が大当りとなると判定した場合には(ステップ043SGS526;Y)、図11-9(A)に示す大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(ステップ043SGS535)、ステップ043SGS536に進む。また、ステップ043SGS527にて可変表示において小当りとなると判定した場合には(ステップ043SGS527;Y)、図11-9(B)に示す小当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(ステップ043SGS532)、ステップ043SGS536に進む。

【0671】

尚、本特徴部043SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルA～はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、共通して非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンとに1~700の判定値が割り当てられており、701~900にスーパーリーチの変動パターンが割り当てられており、901~997にスーパーリーチの変動パターンが割り当てられている。

30

【0672】

このため、可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。更に、スーパーリーチとスーパーリーチとの判定については、該判定後に保留記憶数が変化しても該判定したスーパーリーチの変動パターンが選択される。

40

【0673】

ステップ043SGS529,ステップ043SGS530,ステップ043SGS532,ステップ043SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ043SGS536)。本特徴部043SGでは、図11-13(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、「非リー

50

チ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「ノーマルリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、が設けられている。更に、本特徴部 0 3 S G では、可変表示結果が「小当り」となる変動カテゴリも設けられている。ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 では、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【 0 6 7 4 】

その後、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 7 ）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

10

【 0 6 7 5 】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【 0 6 7 6 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する処理について説明する。図 1 1 - 1 4 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S 7 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。図 1 1 - 1 4 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 ）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 ； N ）、コマンド解析処理を終了する。

20

【 0 6 7 7 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 ； Y ）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 ）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 ； Y ）、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 3 ）。例えば、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 3 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 0 4 3 S G 1 9 2 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

【 0 6 7 8 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 ； N ）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 ）。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 ； Y ）、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 5 ）。例えば、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 5 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【 0 6 7 9 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 ； N ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 ）。ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 ； N ）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 ）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 ； Y ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 9 ）。

40

【 0 6 8 0 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない

50

場合には（ステップ043SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ043SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ043SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ043SGS231）。

【0681】

ステップ043SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ043SGS227；Y）、あるいはステップ043SGS223、ステップ043SGS225、ステップ043SGS229、ステップ043SGS231の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ043SGS233）、ステップ043SGS221の処理に戻る。

【0682】

尚、変動開始コマンド（第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0683】

ステップ043SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ043SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ043SGS234）、ステップ043SGS221の処理に戻る。

【0684】

図11-15は、本特徴部943SGにおける演出制御プロセス処理（S76）を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を実行した後は、保留表示更新処理を実行する（ステップ043SGS162）。該保留表示更新処理では、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第1始動入賞口を示す「B100（H）」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第1始動入賞に対応する保留記憶数（第1特図保留記憶数）を特定し、その時点において第1保留記憶表示エリア043SG005Dにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化（増加または減少）があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合（保留記憶数に変化がある場合）には、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を更新する。

【0685】

また、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第2始動入賞口を示す「B200（H）」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第2始動入賞に対応する保留記憶数（第2特図保留記憶数）を特定し、その時点において第2保留記憶表示エリア043SG005Uにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化（増加または減少）があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合（保留記憶数に変化がある場合）には、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を更新する。

【 0 6 8 6 】

図 1 1 - 1 6 は、図 1 1 - 1 5 に示す先読予告設定処理（ステップ S 1 6 1）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A をチェックし（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 1）、始動入賞指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが格納されているエントリが有るか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2）。これらコマンドを格納しているエントリが無い場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2 ; N）は、先読予告設定処理を終了し、これらコマンドを格納しているエントリが有る場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2 ; Y）は、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3）。これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが無い（全てのエントリに保留フラグがセットされている）場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 ; N）は、先読予告設定処理を終了する。

10

【 0 6 8 7 】

また、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 ; Y）は、更に、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a）。尚、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かは、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A のバッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」、バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」のいずれかのエントリの保留表示フラグに「 1 」または「 2 」がセットされているか否かによって判定すればよい。

20

【 0 6 8 8 】

既に保留表示予告演出の実行中である場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a ; Y）は、ステップ 0 4 3 S G S 2 4 8 に進み、保留表示予告演出が実行されていない場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a ; N）は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定する（ 0 4 3 S G S 2 4 4 ）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した変動カテゴリに基づいて、先読予告演出としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5）。

【 0 6 8 9 】

尚、本特徴部 0 4 3 S G における保留表示予告演出とは、保留表示の表示態様を保留フラグに応じた表示態様にて表示することで、当該保留表示に基づく可変表示においてスーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることを示唆する演出である。

30

【 0 6 9 0 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 6（ B ）に示すように、特定した変動カテゴリが非リーチや小当りである場合は、 1 0 0 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定する。尚、保留表示予告演出の非実行を決定するとは、当該保留表示を前述した丸型の白色表示にて表示することを指す。

【 0 6 9 1 】

特定した変動カテゴリがノーマルリーチである場合は、 9 0 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、 1 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

40

【 0 6 9 2 】

特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、 3 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、 5 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、 1 5 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、 3 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、 1 5 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、 5 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

50

【 0 6 9 3 】

尚、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタ A - 1 にて表示することを指し、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタ B - 1 にて表示することを指す。

【 0 6 9 4 】

つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチのリーチ演出が実行される、すなわち、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。

10

【 0 6 9 5 】

また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。

【 0 6 9 6 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 にて保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 6 ）。保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 6 ; Y ）は、該エントリの保留表示フラグに、決定した表示パターンに対応する値（例えば、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「 1 」、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「 2 」）をセットして先読予告設定処理を終了し（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 7 ）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 6 ; N ）は、ステップ 0 4 3 S G S 2 4 8 に進む。

20

【 0 6 9 7 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、該エントリの保留表示フラグに、保留表示予告演出の非実行に対応する値（例えば、「 0 」）をセットして先読予告設定処理を終了する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 8 ）。

30

【 0 6 9 8 】

図 1 1 - 1 7 は、図 7 に示す可変表示開始設定処理（ S 1 7 1 ）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 1 ）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 1 ; Y ）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」～「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ S 2 7 2 ）。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

【 0 6 9 9 】

また、ステップ 0 4 3 S G S 2 7 1 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンではない場合は（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 1 ; N ）、第 2 可変表示開始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 0 4 3 S G S 2 7 3 ）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオンとなっていない場合は（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 3 ; N ）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示 2 開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 3 ; Y ）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 0 」～「 2 - 4 」に対

50

応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0 7 0 0】

ステップ 0 4 3 S G S 2 7 2 またはステップ 0 4 3 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 5）。

【0 7 0 1】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）や変動パターン指定コマンドから特定可能な変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0 7 0 2】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G、受信した表示結果指定コマンドが大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」や「3」以外の奇数で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドが大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」や「3」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示す第 5 可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、「1 2 3」や「2 4 6」等の連続する 3 つの数、連続する 3 つの偶数（または奇数）等の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。また、表示結果指定コマンドがはずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合は、変動パターンがリーチの変動パターンであれば「7 6 7」や「2 3 2」等のリーチはずれの図柄組合せを決定し、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば「3 5 6」や「9 2 8」等の飾り図柄の組合せ（非リーチ図柄）を決定する。

【0 7 0 3】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【0 7 0 4】

ステップ 0 4 3 S G S 2 7 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の開始からリーチまでの間の期間においてカットイン演出を実行するか否か及びカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出決定処理（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 7）を実行してステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 に進む。

【0 7 0 5】

そして、ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 1）。

【0 7 0 6】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R から出力する音を制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコン

10

20

30

40

50

トローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 7 0 7 】

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

10

【 0 7 0 8 】

尚、本実施の形態における特徴部 0 4 3 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 7 0 9 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 8 3) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 8 4) 。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する (ステップ 0 4 3 S G S 2 8 5) 。

20

【 0 7 1 0 】

図 1 1 - 1 8 (A) は、図 1 1 - 1 7 に示すカットイン演出決定処理を示すフローチャートである。カットイン演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、変動パターンを特定し (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 1) 、該特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2) 。特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンである場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; Y) はカットイン演出決定処理を終了し、特定した変動パターンがリーチの変動パターンである場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; N) は、更に当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3) 。尚、当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否か等により判定すればよい。

30

【 0 7 1 1 】

当該可変表示が第 1 特図の可変表示である場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ; Y) は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 に進み (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 4) 、当該可変表示が第 2 特図の可変表示である場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ; N) は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 に進む (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 5) 。

40

【 0 7 1 2 】

ステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示フラグの値が 1 または 2 にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に保留表示予告演出

50

が実行されているか否かを判定する（ステップ043SGS306）。保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが有る場合（ステップ043SGS306；Y）はカットイン演出決定処理を終了し、保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが無い場合（ステップ043SGS306；N）は、ステップ043SGS301において特定した変動パターンに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ043SGS307）。

【0713】

具体的には、図11-18（B）に示すように、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を70%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を70%の割合で決定する。

【0714】

尚、図11-18（C）に示すように、パターンCI-1は、画像表示装置5において味方キャラクタA-2（図11-19参照）のカットイン画像を表示する演出パターンであり、パターンCI-2は、画像表示装置5において味方キャラクタB-2（図11-19参照）のカットイン画像を表示する演出である。

【0715】

つまり、図11-18（B）及び図11-18（C）に示すように、カットイン演出がパターンCI-1で実行される（画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される）場合は、カットイン演出がパターンCI-2で実行される（画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される）場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行され、カットイン演出がパターンCI-2で実行される（画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される）場合は、カットイン演出がパターンCI-1で実行される（画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される）場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行されるように設定されている。

【0716】

ステップ043SGS307の実行後、演出制御用CPU120は、カットイン演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ043SGS308）。カットイン演出の非実行を決定した場合（ステップ043SGS308；N）はカットイン演出決定処理を終了し、カットイン演出の実行を決定した場合（ステップ043SGS308；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともにカットイン演出開始待ちタイマをセットしてカットイン演出決定処理を終了する（ステップ043SGS309、ステップ043SGS310）。

【0717】

尚、カットイン演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、先ず、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出開始待ちタイマの値を-1していく。カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、カットイン演出の演出パターンに応じたカットイン演出用プロセステーブルを選択し、カットイン演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出用プロセスタイマの値を-1していき、カットイン演出用プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【0718】

次に、本特徴部043SGにおける味方キャラクタA-1～味方キャラクタA-3と味

10

20

30

40

50

方キャラクタ B - 1 ~ 味方キャラクタ B - 3 について図 1 1 - 1 9 に基づいて説明する。

【 0 7 1 9 】

図 1 1 - 1 9 (A) 及び図 1 1 - 1 9 (C) に示すように、味方キャラクタ A - 1 及び味方キャラクタ A - 2 は、味方キャラクタ A - 3 をベースとして頭身を低くしたキャラクタであるとともに、それぞれで頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターン として表示される味方キャラクタ A - 1 は約 1 . 5 頭身、パターン C I - 1 のカットイン演出として表示される味方キャラクタ A - 2 は約 3 頭身、スーパーリーチのリーチ演出中に表示される味方キャラクタ A - 3 (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2 のベースとなるキャラクタ) は 4 頭身のキャラクタである。

【 0 7 2 0 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 の中では、味方キャラクタ A - 1 が最も表示態様が抽象化 (デフォルメ) されたキャラクタ (抽象化度 ; 高) であり、味方キャラクタ A - 3 が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ (抽象化度 ; 低) であると言える (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 における抽象化度 ; 味方キャラクタ A - 1 > 味方キャラクタ A - 2 > 味方キャラクタ A - 3)。尚、本発明における抽象化とは、キャラクタを識別可能な要素が占める割合を高めていき、他の要素が占める割合を低くしていくことを指す。

【 0 7 2 1 】

言い換えれば、スーパーリーチ のリーチ演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターン C I - 1 のカットイン演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を低くした (味方キャラクタ A - 3 における頭部の表示割合を高めた) 味方キャラクタ A - 2 として表示する演出であり、表示パターン の保留表示予告演出は、味方キャラクタ A - 3 を、味方キャラクタ A - 2 よりも頭身を低くした (味方キャラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた) 味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

【 0 7 2 2 】

つまり、本発明において、キャラクタの頭部の表示割合が高いということは、前述した抽象化度が高いということと同義であり、キャラクタの頭部の表示割合が低いということは、前述した抽象化度が低いということと同義である。

【 0 7 2 3 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 において味方キャラクタ A - 2 を基準とすると、味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 との頭身差は約 1 . 5 頭身であり、味方キャラクタ A - 2 と味方キャラクタ A - 3 との頭身差は約 1 頭身となっている。つまり、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ A - 3 は、味方キャラクタ A - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ A - 1 との差が約 1 . 5 頭身であるので、味方キャラクタ A - 1 よりも頭身差にして約 0 . 5 頭身分味方キャラクタ A - 2 に類似したキャラクタであると言える。

【 0 7 2 4 】

図 1 1 - 1 9 (B) 及び図 1 1 - 1 9 (C) に示すように、味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 は、いずれも味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 とは異なる同一のキャラクタをモチーフとしている一方で、それぞれ頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターン として表示される味方キャラクタ B - 1 は約 1 . 5 頭身、パターン C I - 2 のカットイン演出として表示される味方キャラクタ B - 2 は約 3 頭身、スーパーリーチ のリーチ演出中に表示される味方キャラクタ B - 3 は 4 頭身のキャラクタである。

【 0 7 2 5 】

つまり、これら味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 の中では、味方キャラクタ B - 1 が最も表示態様が抽象化 (デフォルメ) されたキャラクタ (抽象化度 ; 高) であり、味方キャラクタ B - 3 が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ (抽象化度 ; 低) であると言える (味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B

10

20

30

40

50

- 2、味方キャラクタ B - 3 における抽象化度；味方キャラクタ B - 1 > 味方キャラクタ B - 2 > 味方キャラクタ B - 3)。

【 0 7 2 6 】

言い換えれば、スーパーリーチ のリーチ演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターン C I - 1 のカットイン演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を低くした（味方キャラクタ A - 3 における頭部の表示割合を高めた）味方キャラクタ A - 2 として表示する演出であり、表示パターン の保留表示予告演出は、味方キャラクタ A - 3 を、味方キャラクタ A - 2 よりも頭身を低くした（味方キャラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた）味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

10

【 0 7 2 7 】

これら味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 において味方キャラクタ B - 2 を基準とすると、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差は約 1.5 頭身であり、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との頭身差は約 1 頭身となっている。つまり、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ B - 3 は、味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 1 との差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタであると言える。

【 0 7 2 8 】

図 1 1 - 2 0 に示すように、本特徴部 0 4 3 S G における各演出の実行期間について説明すると、カットイン演出は、前述したように、可変表示の開始からリーチまでの間の期間にて実行可能な演出である。また、保留表示予告演出は、可変表示中の任意のタイミング（始動入賞が発生したタイミング）から対象の可変表示開始タイミングまでの期間にて実行可能な演出である。また、スーパーリーチのリーチ演出は、リーチから可変表示の終了までの期間にて実行される演出である。

20

【 0 7 2 9 】

このため図 1 1 - 2 1 (A) 及び図 1 1 - 2 1 (B) に示すように、カットイン演出とスーパーリーチのリーチ演出は、実行期間が重複しない演出である一方で、保留表示予告演出とカットイン演出、保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出は、それぞれ実行期間が重複する場合がある演出である。

30

【 0 7 3 0 】

また、図 1 1 - 2 2 (A)、図 1 1 - 1 6 (B)、図 1 1 - 1 8 (B) に示すように、味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合を $P a 1$ 、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合を $P a 2$ とすると、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合は、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合よりも高く設定されている ($P a 1 > P a 2$)。つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ A - 3 が頭身の低い味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ のリーチ演出として味方キャラクタ A - 3 が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ のリーチ演出前に味方キャラクタ A - 3 が味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

40

【 0 7 3 1 】

また、図 1 1 - 2 2 (B)、図 1 1 - 1 6 (B)、図 1 1 - 1 8 (B) に示すように、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 1$ 、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 2$ とすると、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合は、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合よりも高く設定されている ($P b 1 > P b 2$)。つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 1 と味方キ

50

キャラクタ B - 2 のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ のリーチ演出として味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ のリーチ演出前に味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【 0 7 3 2 】

次に、本特徴部 0 4 3 S G における保留表示予告演出、カットイン演出、リーチ演出の画像表示装置 5 における表示態様について、図 1 1 - 2 3 ~ 図 1 1 - 2 6 に基づいて説明する。先ず、図 1 1 - 2 3 (A) ~ 図 1 1 - 2 3 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のいずれか変動パターンであれば、パターン C I - 1 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチ のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

10

【 0 7 3 3 】

また、図 1 1 - 2 4 (A) ~ 図 1 1 - 2 4 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

【 0 7 3 4 】

また、図 1 1 - 2 5 (A) ~ 図 1 1 - 2 5 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンであれば、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチ のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

20

【 0 7 3 5 】

また、図 1 1 - 2 6 (A) ~ 図 1 1 - 2 6 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

30

【 0 7 3 6 】

以上、本特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、味方キャラクタ B - 3 を表示する演出としてスーパーリーチ のリーチ演出と、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2 を表示する演出としてパターン C I - 2 のカットイン演出と、味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1 を表示する演出として、表示パターン の保留表示予告演出と、を実行可能であり、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、が異なっている。このため、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 2 と更に頭身の低い味方キャラクタ B - 3 とのいずれかで表示去れるかによって、その後に最も頭身の高い味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化するので、つまり、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合とパターン C I - 2 にてカットイン演出が実行される場合とで、後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が変化するので、味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらの態様で表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に本特徴部 0 4 3 S G では、保留表示予告演出、カットイン演出、スーパーリーチ演出として表示する味方キャラクタを 2 種類設け、いずれ保留表示予告演出やカットイン演出にていずれの味方キャラクタが表示されるかに応じて実行が示唆されるリーチ演出が異なるので、これら保留表示予告演出やカットイン演出として表示される味方キャラクタの種類に遊技者を注目させることが

40

50

でき、遊技興趣を向上できる。

【0737】

特に、本特徴部043SGでは、図11-22(B)に示すように、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されているので、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合は、パターンCI-2のカットイン演出が実行される場合よりもスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0738】

また、図11-20及び図11-21に示すように、カットイン演出と保留表示予告演出とは、始動入賞が発生するタイミングによっては実行期間が重複する場合があるが、カットイン演出とスーパーリーチ のリーチ演出は実行期間が重複することがない、つまり、カットイン演出の実行期間と保留表示予告演出の実行期間との少なくとも一部は重複する場合があるが、カットイン演出の実行期間とスーパーリーチ のリーチ演出の実行期間とは重複しない。このため、本特徴部043SGでは、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチ のリーチ演出とのどちらの演出とより関連性が深いかを、表示される味方キャラクタ(味方キャラクタB-3)の頭身の違いだけでなく重複の状況によっても遊技者に認識させることができるので、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチ のリーチ演出のどちらと重複して実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0739】

尚、本特徴部043SGでは、スーパーリーチ のリーチ演出を本発明における第1特定演出、カットイン演出を本発明における第2特定演出、保留表示予告演出を本発明における第3特定演出と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、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出は、スーパーリーチ のリーチ演出、カットイン演出、保留表示予告演出以外の演出に適用してもよい。尚、このようにする場合は、第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合が、第2特定演出と第3特定演出の少なくとも一部が重複して実行される割合よりも高くともよいし、更に、第2特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合よりも低い割合にて第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行されてもよい。

【0740】

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

【0741】

例えば、上記実施例では、本発明における第3特定演出を、始動入賞が発生してから該指導入賞に基づく可変表示が開始されるまでの期間にて実行可能な保留表示予告演出と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、変形例043SG-1として図11-27(A)~図11-27(E)に示すように、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置5の中央下部)に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可能なアクティブ表示エリア043SG005Fを設け、本発明における第3特定演出として、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタA-1や味方キャラクタB-1に変化するアクティブ表示予告演出を実行可能としてもよい。

【0742】

尚、このようにアクティブ表示予告演出を実行可能とする場合は、図11-28(A)及び図11-28(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、可変表示開始からカットイン演出の開始タイミング間の第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化可能とする一方で、当該可変表示の変動

10

20

30

40

50

パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、前述した第 1 タイミングと、カットイン演出の終了タイミングからリーチタイミング間の第 2 タイミングとでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【 0 7 4 3 】

このようにアクティブ表示予告演出を第 1 タイミングと第 2 タイミングとから実行可能とすることで、アクティブ表示予告演出を第 1 タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がカットイン演出及びスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行され、アクティブ表示予告演出を第 2 タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行されるので、第 1 タイミングと第 2 タイミングのどちらからアクティブ表示予告演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 7 4 4 】

特に、図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合については、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンとスーパーリーチ の変動パターンのどちらであるかに応じて、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタ B - 2 に変化するタイミング (表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行するタイミング) の決定割合を異ならせてもよい。

【 0 7 4 5 】

このようにすることで、アクティブ表示予告演出が第 1 タイミングから実行される場合 (アクティブ表示予告演出が第 1 タイミングから実行された後にカットイン演出が実行される場合) と、アクティブ表示予告演出が第 2 タイミングから実行される場合 (カットイン演出が実行されてからアクティブ表示予告演出が実行される場合) とで、スーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合を異ならせることができるので、アクティブ表示予告演出とカットイン演出の実行順に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 7 4 6 】

尚、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、第 2 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行され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、第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 2 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 0 7 4 7 】

更に、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとして、リーチ演出の開始タイミングよりも前である第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとしては、3 以上のタイミングを設けてもよいし、アクティブ表示予告演出の実行タイミングのうち少なくとも 1 のタイミングをリーチ演出中に設けてもよい。

【 0 7 4 8 】

40

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明を、遊技状態が同一であれば必ず 1 の割合にて特図表示結果 (可変表示結果) を大当りに決定する (図 1 1 - 6 に示すように、遊技状態が通常態や時短状態であれば必ず 1 / 3 0 0 の確率で大当りを決定し、遊技状態が確変状態であれば必ず 1 / 3 0 の確率で大当りを決定する) パチンコ遊技機 1 に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 4 3 S G - 2 として図 1 1 - 2 9 に示すように、本発明は、複数の設定値 (例えば、1 ~ 6) のうちからいずれかの設定値を設定可能であって、遊技状態が同一であっても設定された設定値に応じて特図表示結果を大当りに決定する割合が異なるパチンコ遊技機 (所謂設定機能付パチンコ遊技機) に適用してもよい。

【 0 7 4 9 】

50

このような設定機能付パチンコ遊技機に本発明を適用する場合は、例えば、本発明における第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出等において表示するキャラクタの表示態様に応じて該パチンコ遊技機に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることや、前回のパチンコ遊技機の起動時から設定値が変更されていること等を示唆可能な設定示唆演出を実行可能としてもよい。また、このような設定示唆演出としては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-3よりも味方キャラクタA-2に類似する味方キャラクタA-5や味方キャラクタB-1、味方キャラクタB-3よりも味方キャラクタB-2に類似する味方キャラクタB-5を表示可能とし、該設定示唆演出として味方キャラクタA-5と味方キャラクタB-5のどちらが表示されるかに応じて示唆する設定値や設定値が変更されたことを示唆する割合が異なるようにしてもよい。

10

【0750】

また、前記特徴部043SGでは、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定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、変形例043SG-3として、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されていてもよい。このようにすることで、パターンCI-2のカットイン演出が実行される場合は、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合よりもスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0751】

また、前記特徴部043SGでは、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、カットイン演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行中であってもカットイン演出を実行する場合を設けてもよい。

【0752】

また、前記特徴部043SGでは、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定しない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、既に保留表示予告演出が実行中である場合であっても、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定可能としてもよい。

30

【0753】

また、前記特徴部043SGでは、演出制御用CPU120は、本発明における第1特定演出として、味方キャラクタB-3を、頭身を変化させることとなる表示するスーパーリーチ のリーチ演出と、本発明における第2特定演出として、味方キャラクタB-3の頭身を低くした味方キャラクタB-2を表示するパターンCI-2のカットイン演出と、本発明における第3特定演出として、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1を表示する表示パターン の保留表示予告演出と、を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例043SG-4として、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出の他に、第4特定演出として、大当たり遊技状態に制御されることを報知する大当たり報知演出を実行可能としてもよい。尚、大当たり報知演出を実行可能とする場合は、例えば、該大当たり報知演出において、味方キャラクタB-1、味方キャラクタB-2、味方キャラクタB-3とは異なる頭身であって、該味方キャラクタB-3との頭身の差が味方キャラクタB-2と味方キャラクタB-3との頭身の差よりも小さい（例えば、味方キャラクタB-3との頭身差が1頭身未満である）ことで、味方キャラクタB-2よりも味方キャラクタB-3に類似する味方キャラクタB-4を表示する（味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-4として表示する）ようにしてもよい。

40

【0754】

このようにすることで、味方キャラクタB-3が味方キャラクタB-4として表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

【 0 7 5 5 】

尚、本変形例 0 4 3 S G - 4 では、大当り報知演出において味方キャラクタ B - 3 との頭身差が 1 頭身未満である味方キャラクタ B - 4 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知演出において表示される味方キャラクタ B - 4 は、味方キャラクタ B - 3 との頭身差が無くともよい。尚、この場合は、味方キャラクタ B - 3 を劇画調や 3 D C G のように描写したキャラクタを味方キャラクタ B - 4 として表示してもよい。

【 0 7 5 6 】

つまり、前記特徴部 0 4 3 S G における『類似』とは、各キャラクタを同一キャラクタであると看做することが可能であれば、各キャラクタ間の頭身差が小さいことその他、頭身は同一であるが描写態様が異なるもの等を含む概念である。尚、『描画態様が異なる』ことには、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を構成する頭身、配色パターン、描写スタイル（劇画調、3 D C G、アニメ調等）等の複数の要素のうち少なくとも 1 つの要素が異なっているものであればよい。例えば、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身であるアニメ調のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を白黒表示、味方キャラクタ B - 2 を味方キャラクタ B - 1 よりも多くの色での表示、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 よりも更に多くの色での表示とし、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との表示色数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 との表示色数の差よりも少なくすればよい。また、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身である 3 D C G のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を最も少なくポリゴン数で構成し、味方キャラクタ B - 3 を最も多いポリゴン数で構成するとともに、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 とのポリゴン数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 とのポリゴン数の差よりも少なくすればよい。

【 0 7 5 7 】

また、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 1 - 2 8 に示すように、表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行可能なタイミングとして第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設け、変動パターンに応じて、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行前である第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行後である第 2 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、が異な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、変形例 0 4 3 S G - 5 として、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にアクティブ表示予告演出が実行される割合は、表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも低く設定してもよい。このようにすることで、頻繁に表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 0 7 5 8 】

また前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明における抽象化の形態として、味方キャラクタ B - 3 に占める頭部の表示割合を高める（頭身を低くする）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、本発明における抽象化としては、味方キャラクタ B - 3 に占める腕部や脚部等の頭部以外の表示割合を高めてもよい。

【 0 7 5 9 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G は、本発明における抽象化の対象を人型の味方キャラクタ A - 3、B - 3 とし、これら味方キャラクタ A - 3、B - 3 の頭部が占める表示割合を高めた味方キャラクタ A - 1、A - 2、B - 1、B - 2 を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、抽象化の対象とするキャラクタは、犬や向日葵等の動植物、ヘリコプターや戦車等の乗物の他、図案化された文字列の集合体（ロゴ）など、人型以外のキャラクタとし、各キャラクタの特徴的な部位が占める表示割合（例えば、抽象化対象が向日葵であれば花が占める表示割合、抽象化対象がヘリコプターであればメ

10

20

30

40

50

インローターが示す表示割合、抽象化対象がロゴであれば特定の文字が占める表示割合)を高めたキャラクタを表示可能としてもよい。

【 0 7 6 0 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【 0 7 6 1 】

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1 の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

10

【符号の説明】

【 0 7 6 2 】

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

20

30

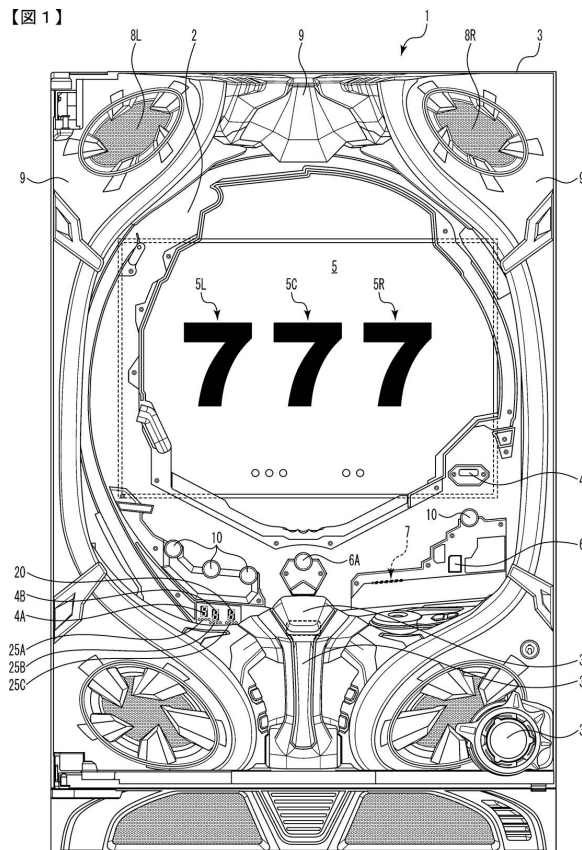
40

50

【図面】

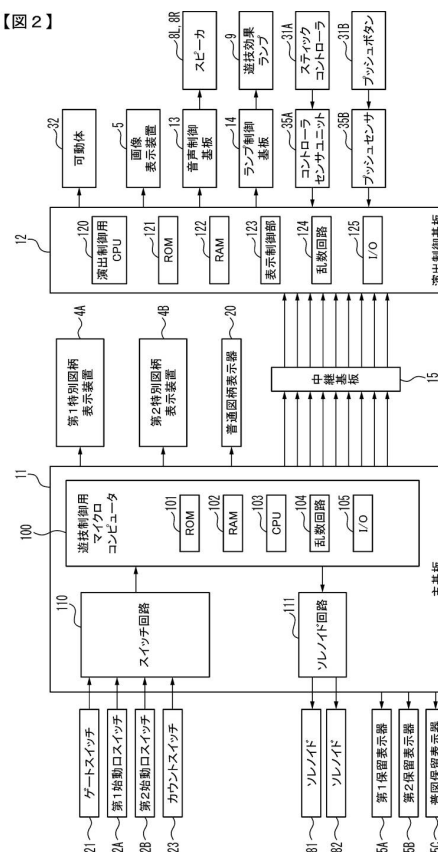
【圖 1】

【图 1】



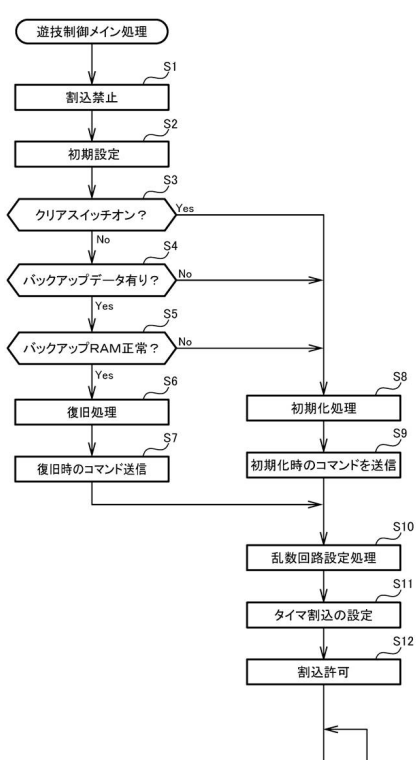
【圖 2】

【図 2】



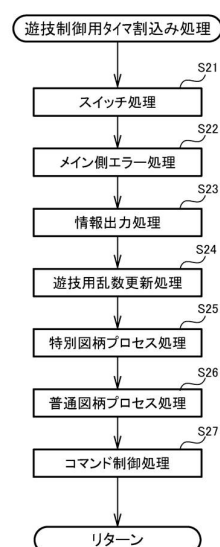
【 図 3 】

【图 3】



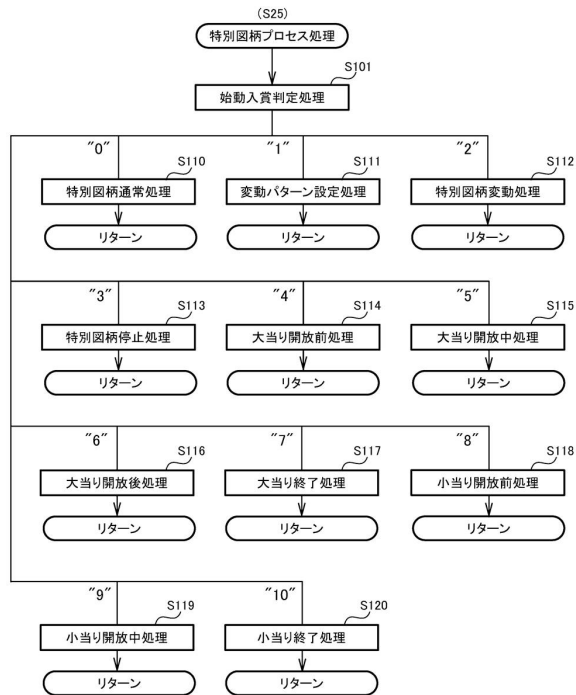
【圖 4】

【图 4】



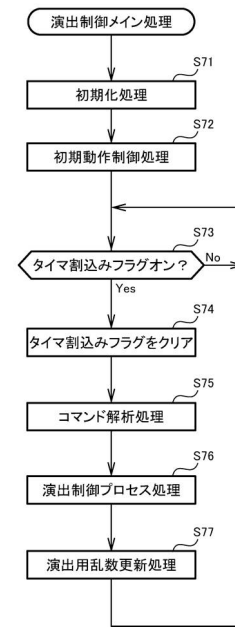
【図 5】

【図 5】



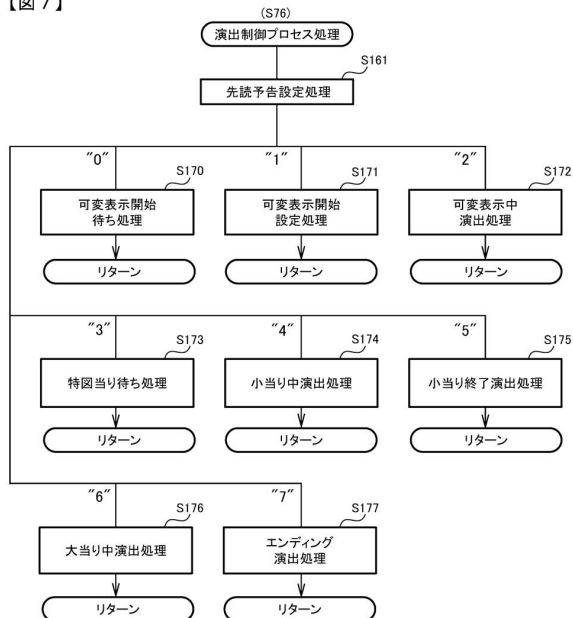
【図 6】

【図 6】



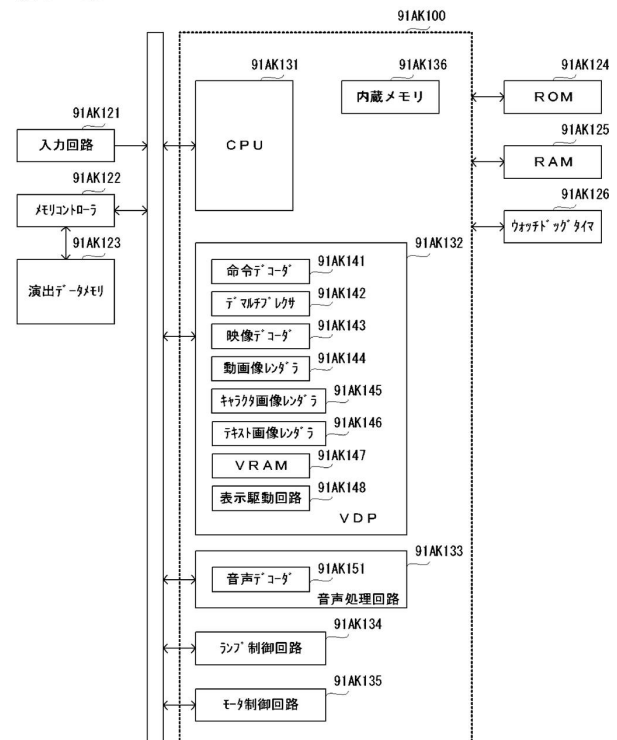
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



10

20

30

40

50

【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

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A1) 91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01, T05)	91AKA01 91AKB01
(T02, T03)	91AKA02 91AKB02
(T04, T05)	91AKA03 91AKB03
(T06, T08)	91AKA04 91AKB04
(T07, T09)	91AKA05 91AKB05

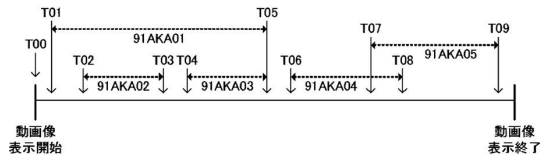
(A2) 91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01, T05)	91AKA01 91AKB01
(T02, T03)	91AKA02 91AKB02
(T04, T05)	91AKA13 91AKB13
(T06, T08)	91AKA14 91AKB14
(T07, T09)	91AKA05 91AKB15

(B) 91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11, T15)	91AKA21 91AKB01
(T11, T12)	91AKA22 91AKB02
(T13, T14)	91AKA23 91AKB03
(T16, T17)	91AKA24 91AKB04
(T18, T19)	91AKA25 91AKB05

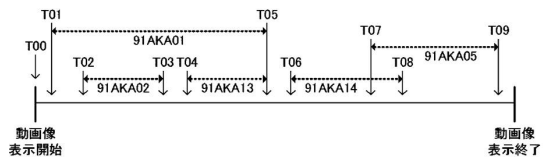
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

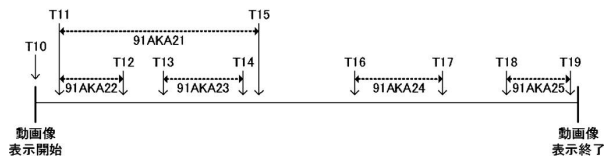
(A1) テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合



(B) テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

(A)	91AKB01
origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCFF00
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

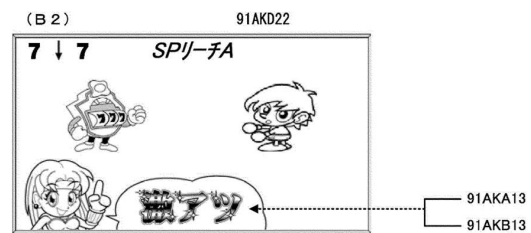
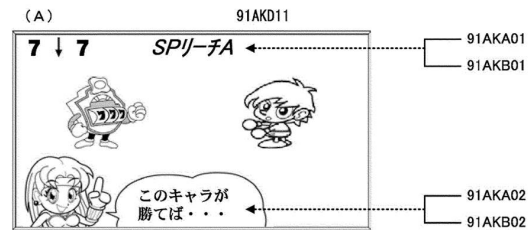
(B)	91AKB02
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220000
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

(C1)	91AKB03
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

(C2)	91AKB13
origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A)	(T04,T041)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
color	#000000
textDecoration	none

激アツ

(B)	(T041,T042)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
color	"gold"
textDecoration	none

激アツ

(C)	(T042,T05)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
color	"gold"
textDecoration	effect_gold

激アツ

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

この **キャラ** が
勝てば...

10

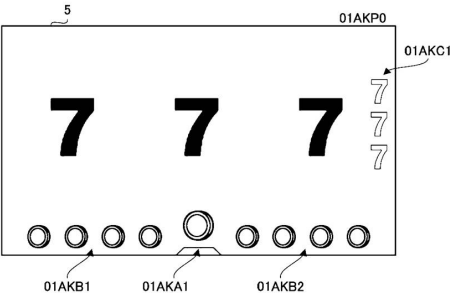
20

30

40

50

【図 9 - 1】
【図 9 - 1】

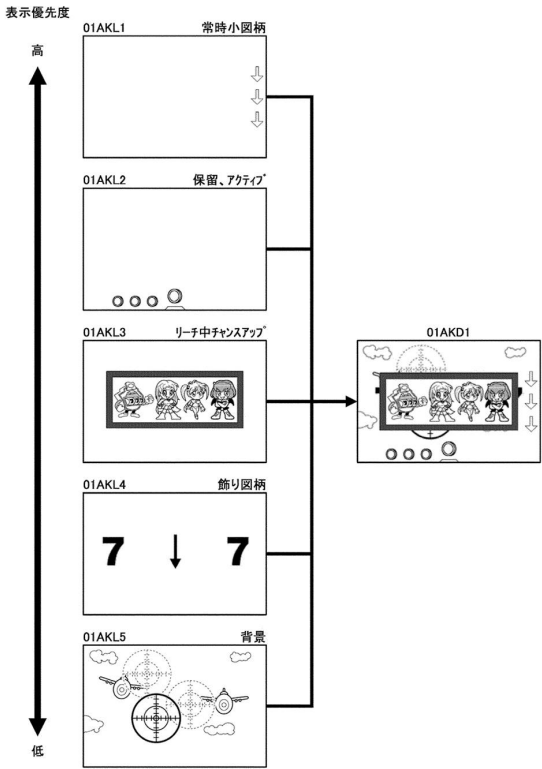


【図 9 - 2】
【図 9 - 2】

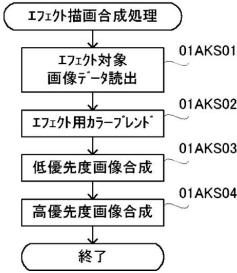
エフェクト用描画コマンド	画像処理内容
01AKG01	バイリニアサンプリングによるぼかし用のカーブレント
01AKG02	色情報を反転させるカーブレント
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のカーブレント
01AKG04	モザイク変換させるカーブレント
01AKG05	回転によるぼかし用のカーブレント
01AKG06	画像位置のオフセット量を変更

10

【図 9 - 3】
【図 9 - 3】



【図 9 - 4】
【図 9 - 4】



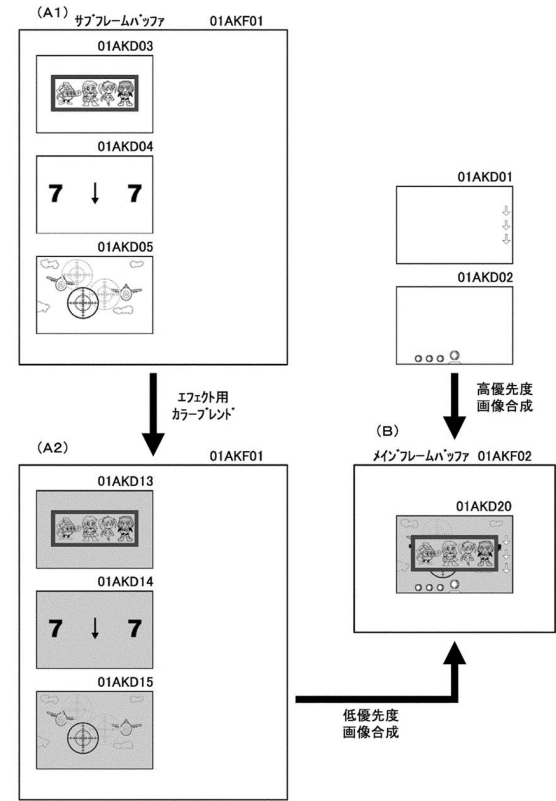
20

30

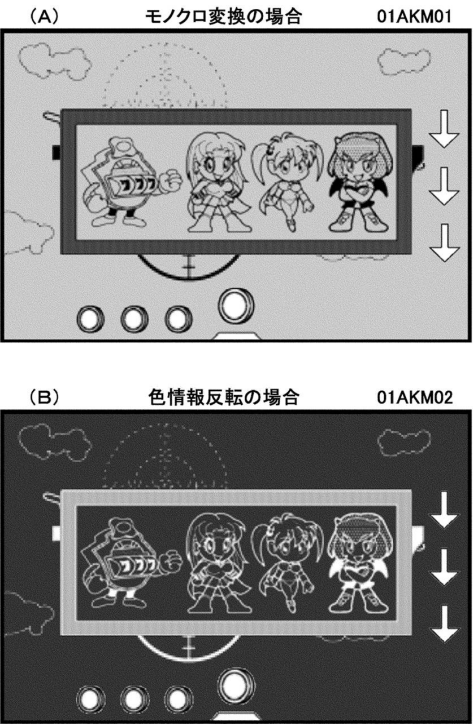
40

50

【図 9 - 5】
【図 9 - 5】



【図 9 - 6】
【図 9 - 6】



【図 9 - 7】
【図 9 - 7】

(A)

リーチ演出内容	当たり信頼度
SPIリーチA1	20%
SPIリーチA2	25%
SPIリーチA3	30%
SPI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	SPIリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPIリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPIリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
当たり	SPIリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
	SPIリーチA1	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPIリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPIリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPIリーチB	02AKA01	100%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
		02AKB12	0%

10

20

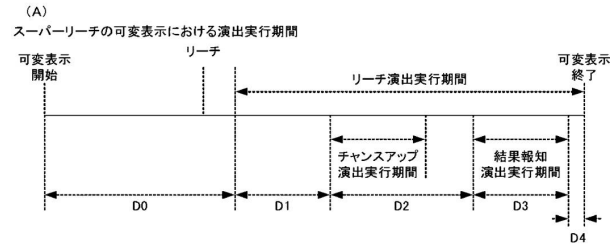
30

40

50

【図 9 - 9】

【図 9 - 9】



(B)

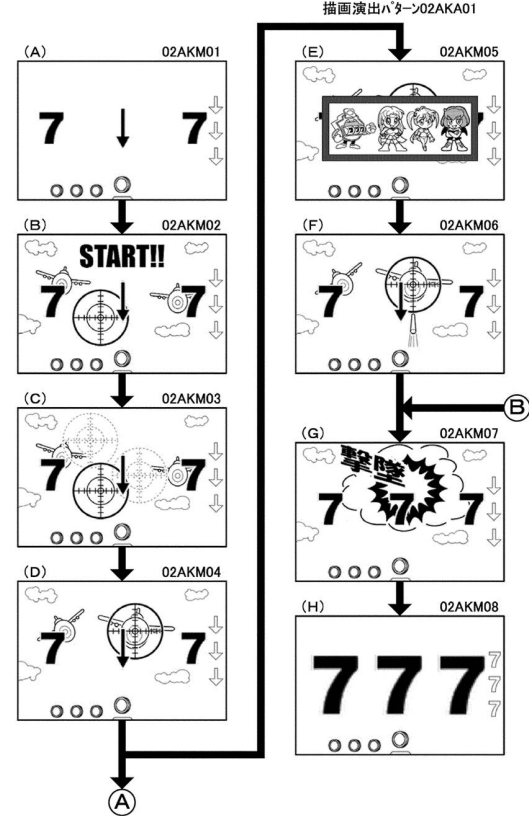
演出実行期間における演出制御例

	D1	D2	D3	D4
02AKA01	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKA02				
02AKB01				
02AKB02	NOR	SPE	NOR	NOR
02AKB10				
02AKB11				

NOR: 通常描画演出(発光演出あり)
SPE: 特定描画演出(発光演出なし)
期間D0...適宜、NOR実行可能

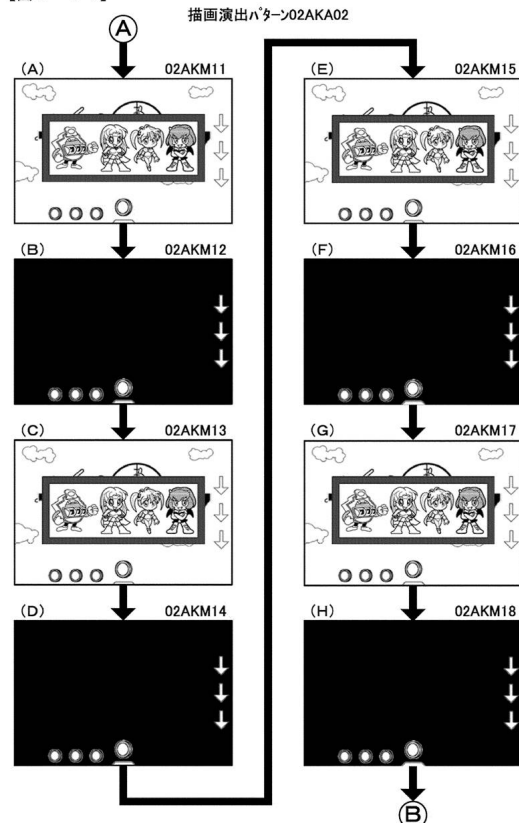
【図 9 - 10】

【図 9 - 10】



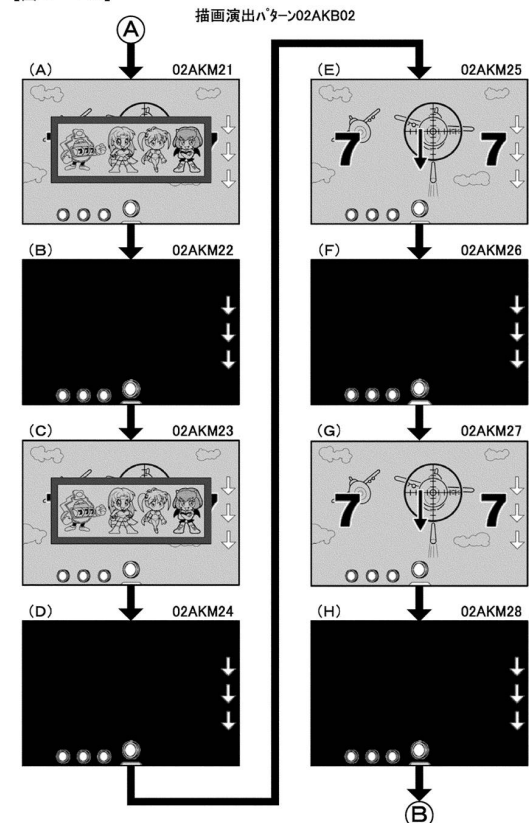
【図 9 - 11】

【図 9 - 11】



【図 9 - 12】

【図 9 - 12】



10

20

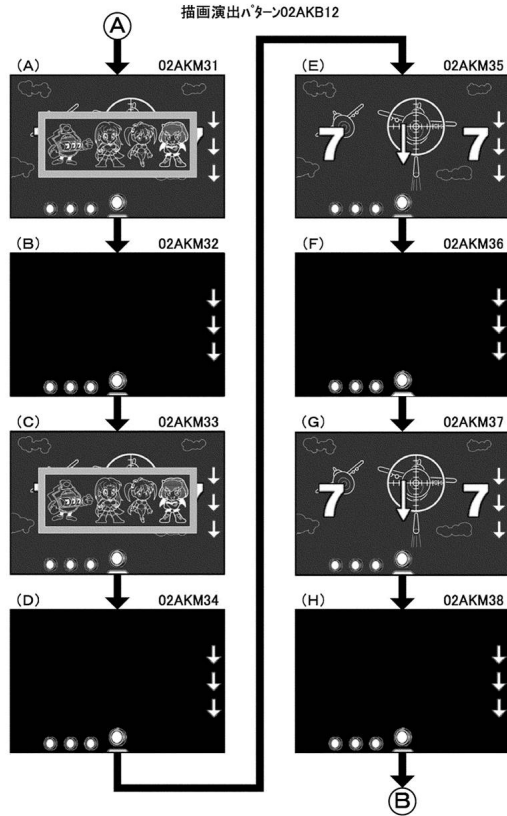
30

40

50

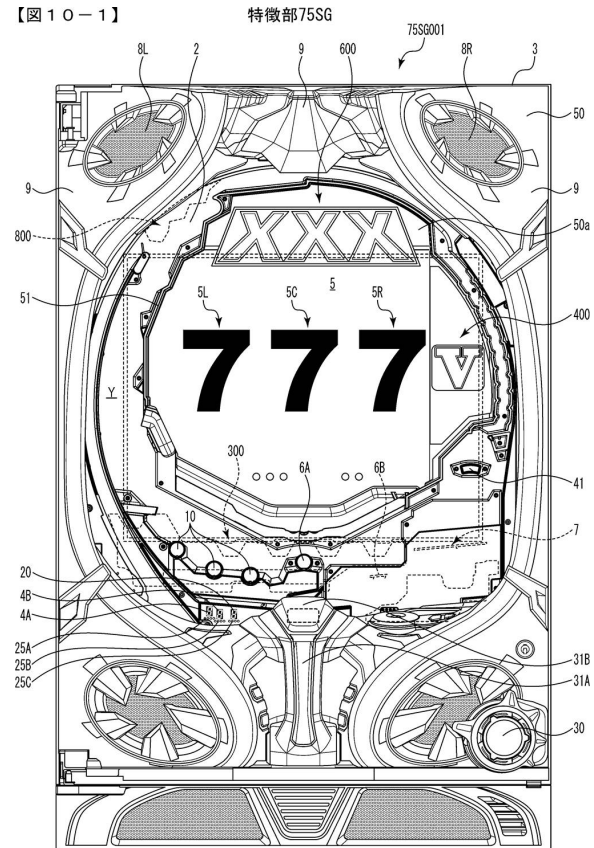
【図 9 - 13】

【図 9-13】



【図 10 - 1】

【図 10-1】

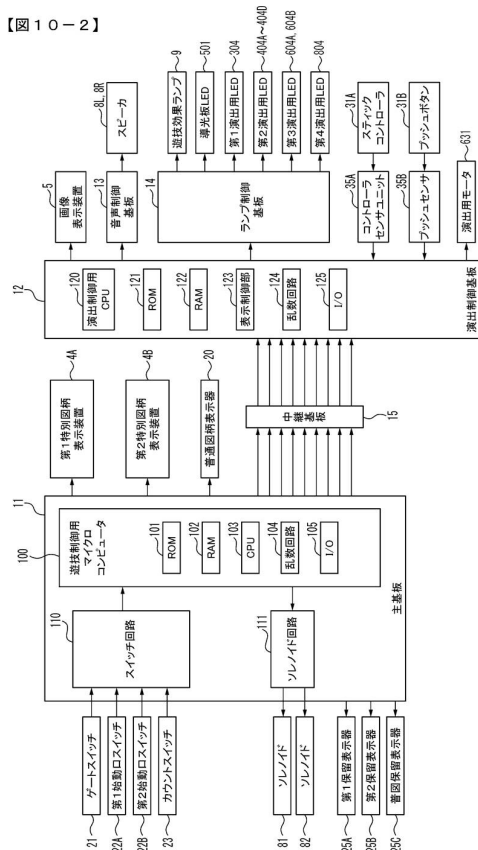


10

20

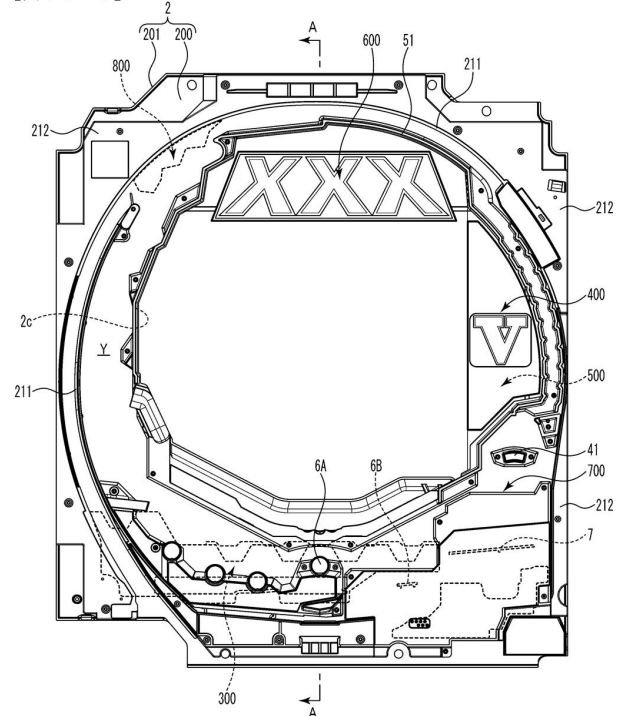
【図 10 - 2】

【図 10-2】



【図 10 - 3】

【図 10-3】



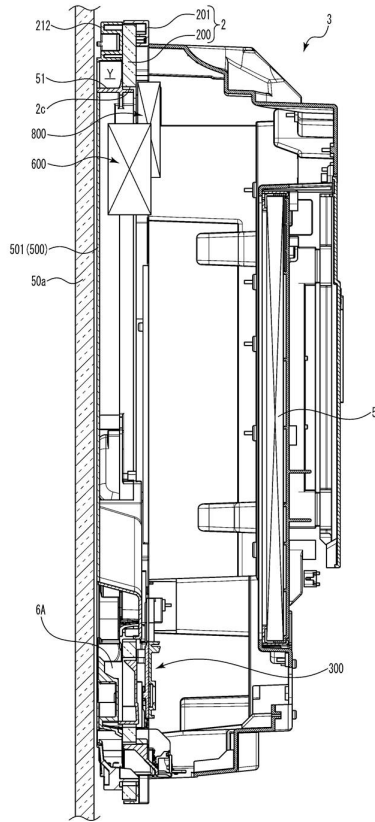
30

40

50

【図10-4】

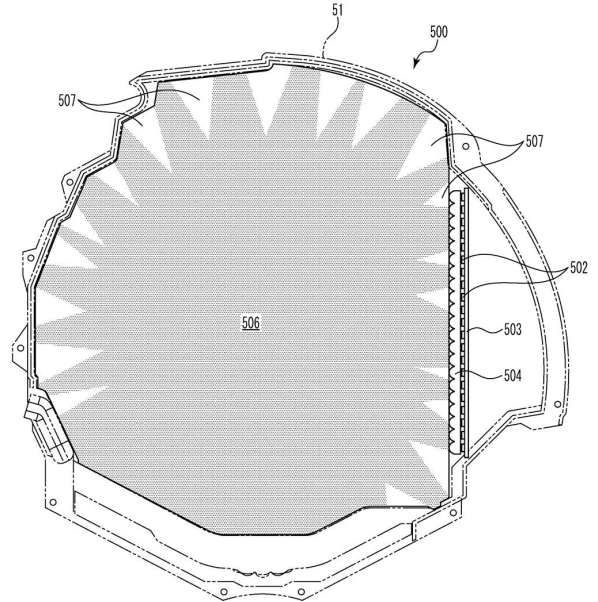
【図10-4】 A-A断面図



【図10-5】

【図10-5】

導光板

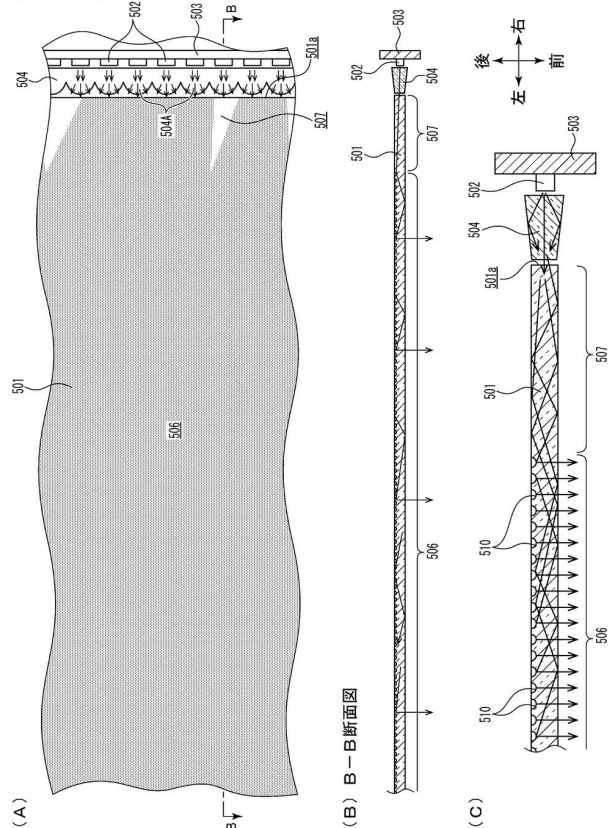


10

20

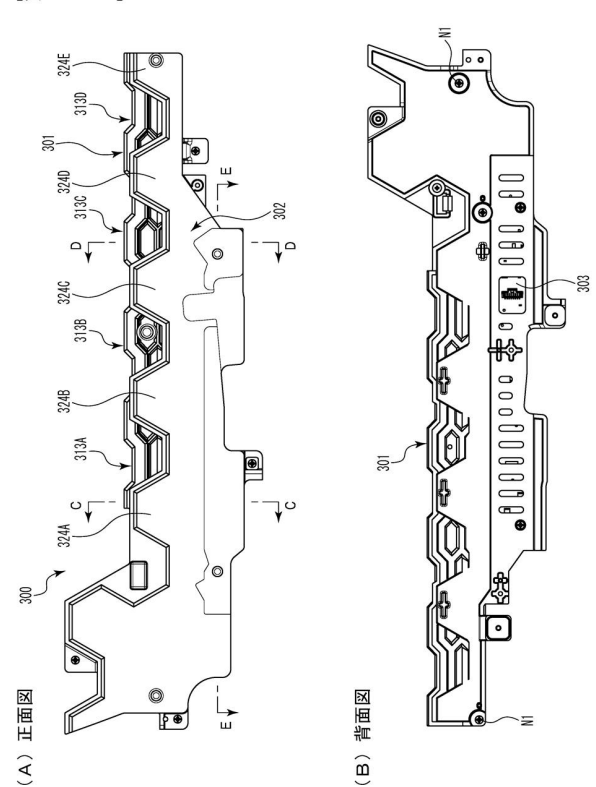
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

【図10-7】



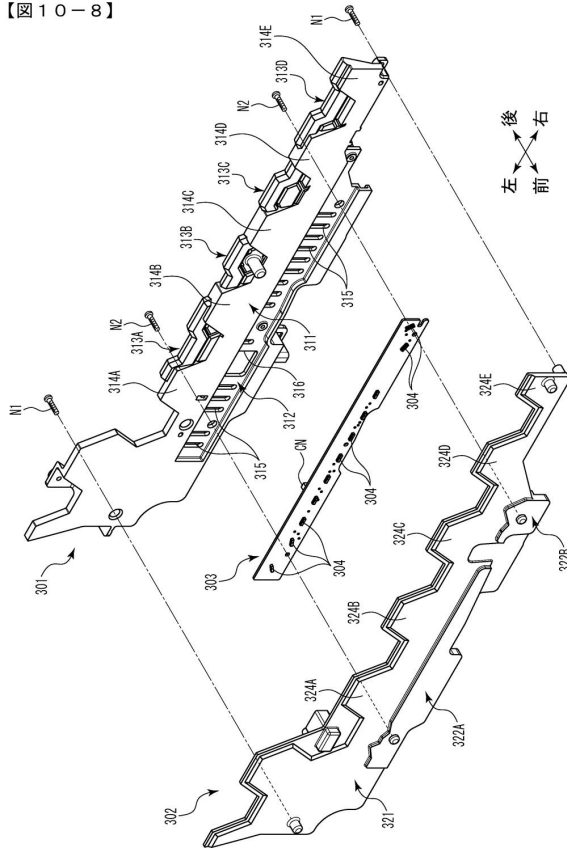
30

40

50

【図10-8】

【図10-8】

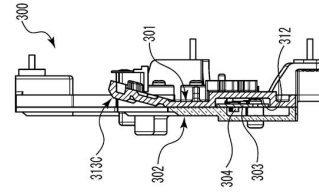


左 前
右 後

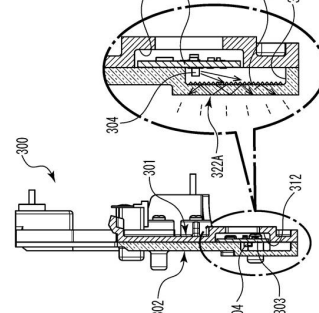
【図10-9】

【図10-9】

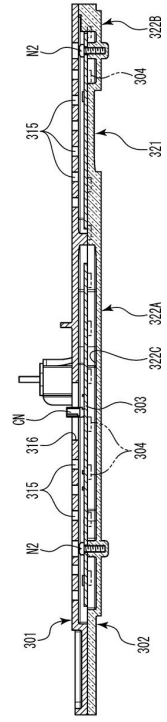
(B) D-D断面図



(A) C-C断面図



(C) E-E断面図

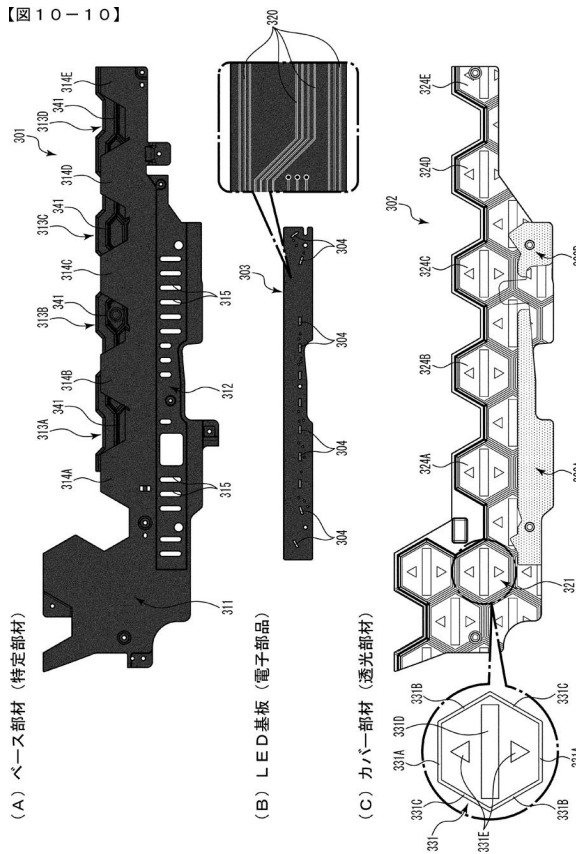


10

20

【図10-10】

【図10-10】



(A) ベース部材 (特定部材)

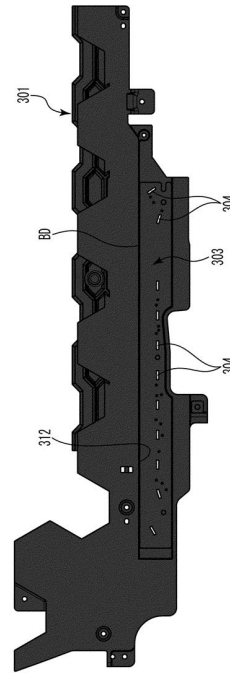
(B) LED基板 (電子部品)

(C) カバー部材 (透光部材)

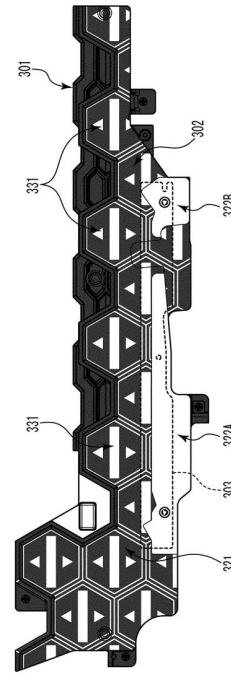
(A) ベース部材+LED基板

【図10-11】

【図10-11】



(B) ベース部材+LED基板+カバー部材



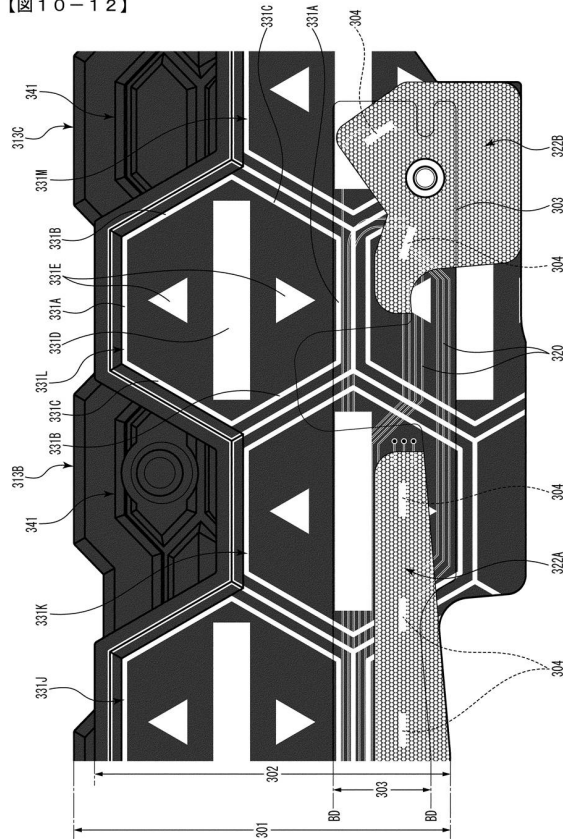
30

40

50

【図10-12】

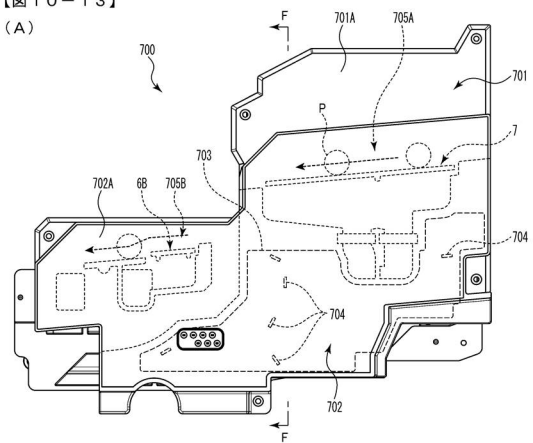
【図10-12】



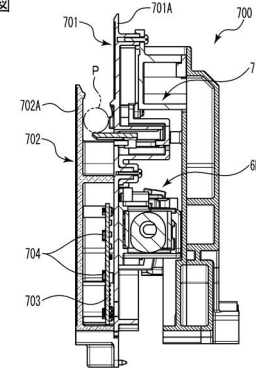
【図10-13】

【図10-13】

(A)



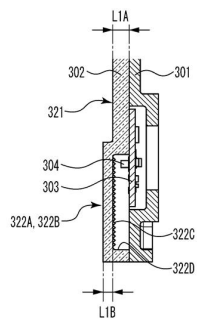
(B) F-F断面図



【図10-14】

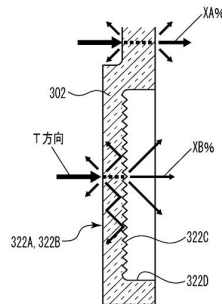
【図10-14】

(A) 第1演出ユニット300



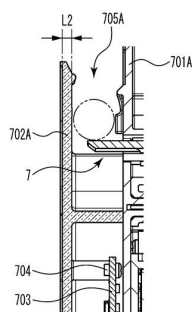
$L1A > L1B$
 $L1A > L2$
 $L1B > L2$

(B)

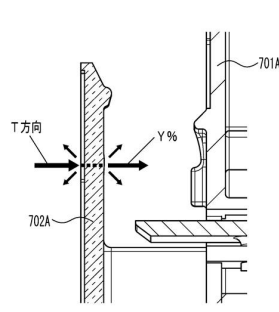


光の透過率
 $XA\% > XB\%$
 $XA\% < Y\%$
 $XB\% < Y\%$

(C) 可変入賞球ユニット700



(D)



【図10-15】

【図10-15】

部材名	第1演出ユニット300	可変入賞球ユニット700
ベース部材（特定部材）	黒色	-
LED基板（電子部品）	黒色	-
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のT方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Y%）

10

20

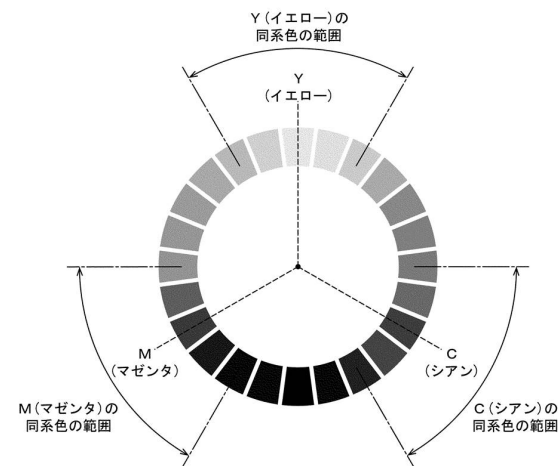
30

40

50

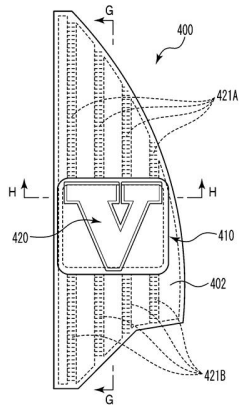
【図10-16】

【図10-16】 同系色の説明

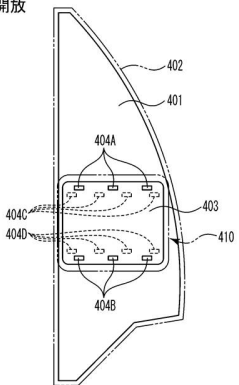


【図10-17】

【図10-17】 (A)



(B) カバー部材開放

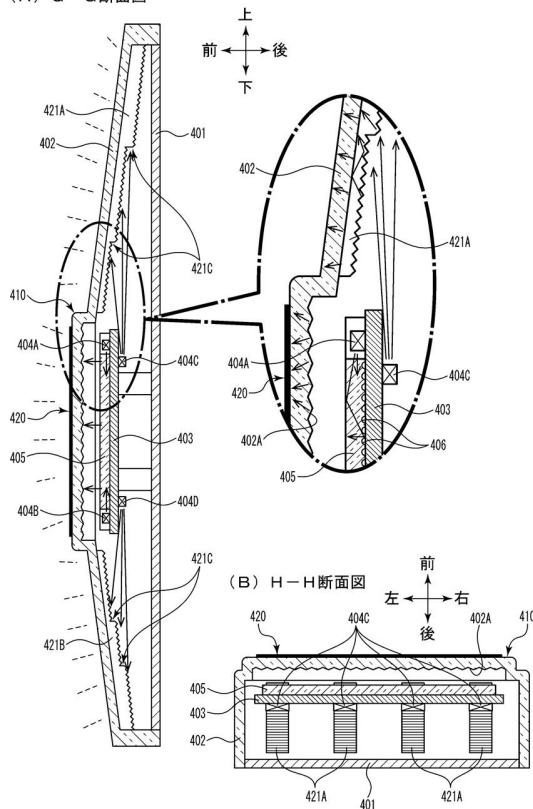


10

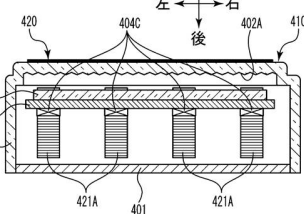
20

【図10-18】

【図10-18】 (A) G-G断面図

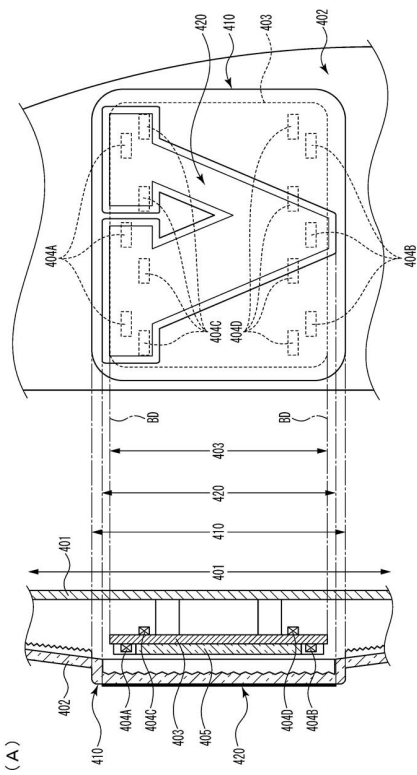


(B) H-H断面図



【図10-19】

【図10-19】



部材名	第2演出ユニット
ベース部材 (特定部材)	白色
LED基板 (電子部品)	白色
カバー部材 (透光部材)	透明
装飾部	ベース部材とLED基板との間に対応する位置に配置

30

40

50

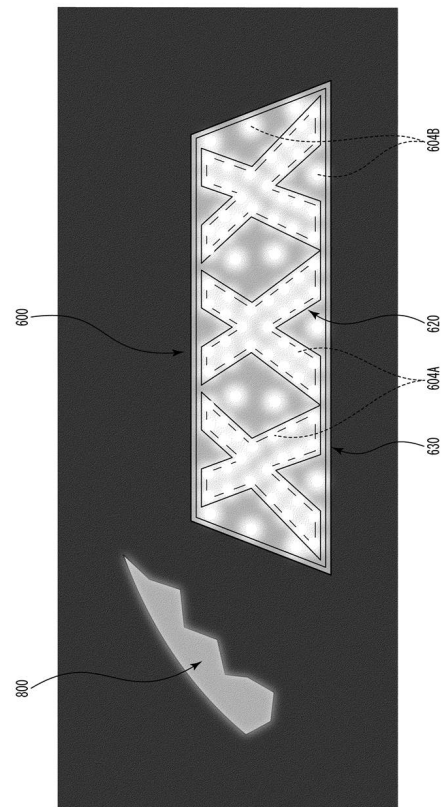
【図 10 - 24】

【図 10 - 24】

部材名	第3演出ユニット600	第4演出ユニット800
ベース部材（特定部材）	白色	白色
LED基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光態様	点光り	面発光

【図 10 - 25】

【図 10 - 25】



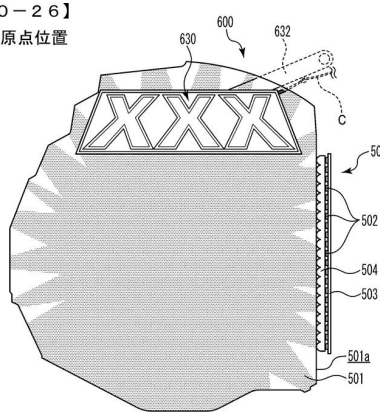
10

20

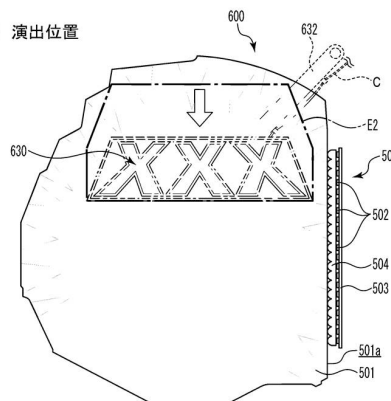
【図 10 - 26】

【図 10 - 26】

(A) 原点位置

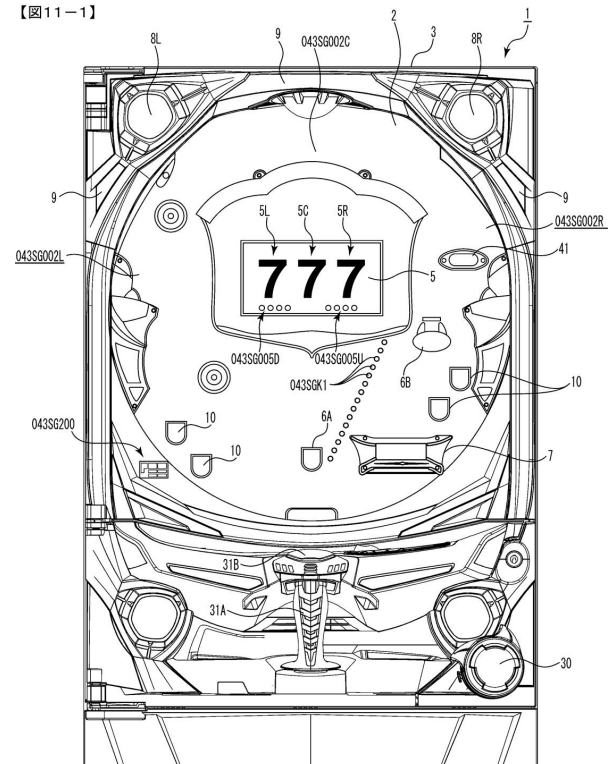


(B) 演出位置



【図 11 - 1】

【図 11 - 1】



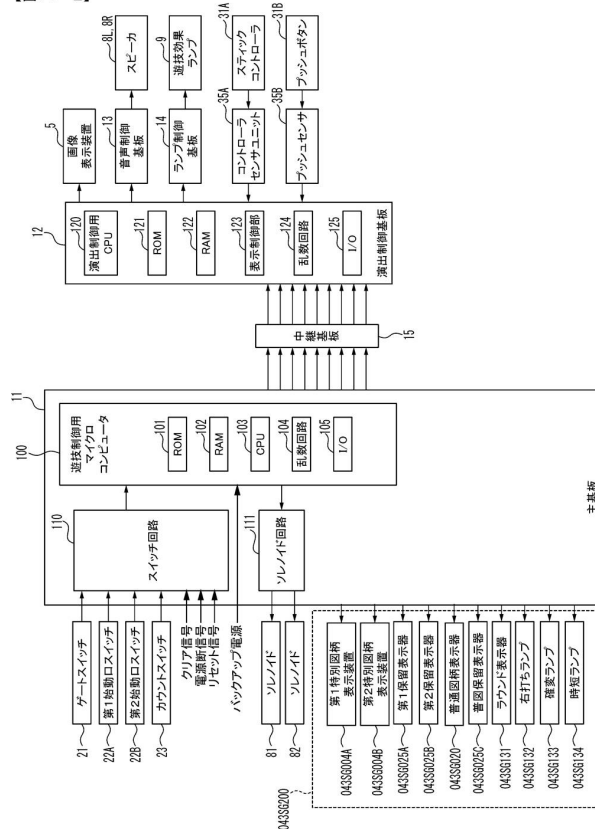
30

40

50

【図 11 - 2】

【図11-2】



【図 11 - 4】

【図11-4】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	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
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 11 - 3】

【図11-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

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

【図 11 - 5】

【図11-5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

(B) スーパーリーチの変動パターンにおけるリーチ演出態様

変動パターン	リーチ演出態様
PA2-2,PB1-2(スーパーリーチα)	味方キャラクターA-3と敵キャラクターとのバトル演出
PA2-3,PB1-3(スーパーリーチβ)	味方キャラクターB-3と敵キャラクターとのバトル演出

10

20

30

40

50

【図 11 - 6】

【図11-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

【図 11 - 7】

【図11-7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～249
大当りC	250～299

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～199
大当りC	200～299

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

10

【図 11 - 8】

【図11-8】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 11 - 9】

【図11-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997

20

(B) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

30

40

50

【図 11 - 10】

【図11-10】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1~450
ノーマルPA2-1	451~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-2	1~500
ノーマルPA2-1	501~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-3	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

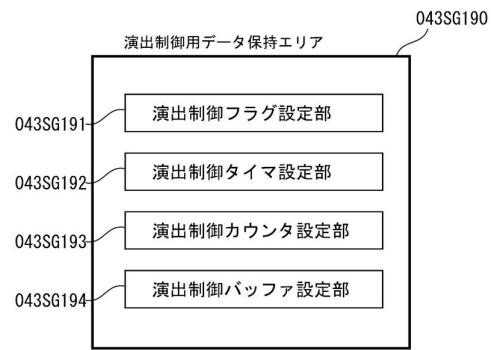
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-4	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~997

【図 11 - 11】

【図11-11】

(A)



(B)

043SG194A

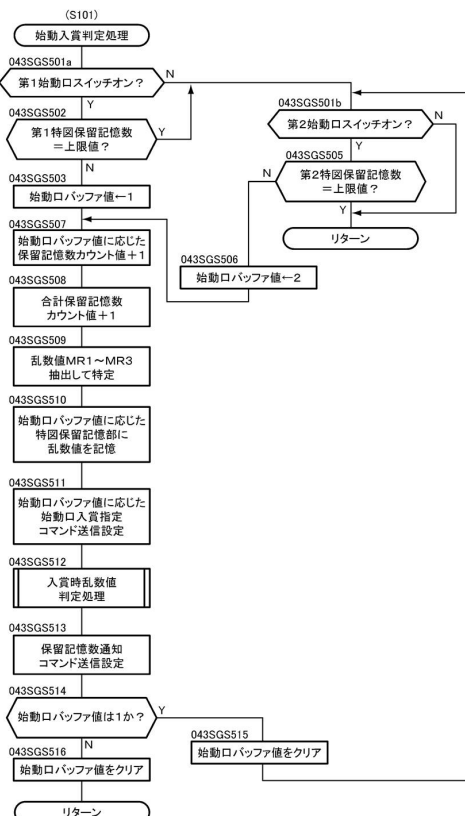
始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C602 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

※保留表示フラグは0~2

【図 11 - 12】

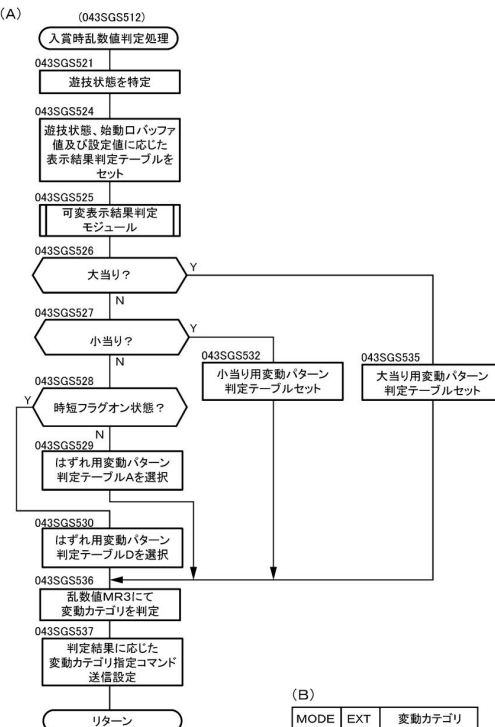
【図11-12】



【図 11 - 13】

【図11-13】

(A)



(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチ α
	03	Sリーチ β
	04	小当り

10

20

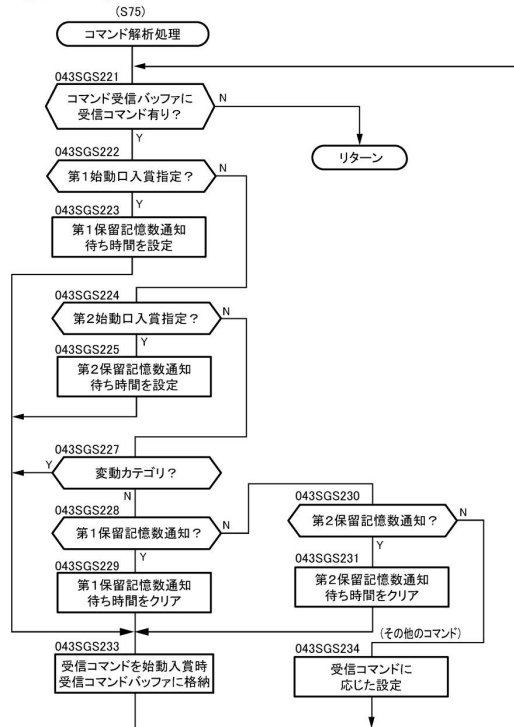
30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 】

【图11-14】



【 図 1 1 - 1 5 】

【图11-15】



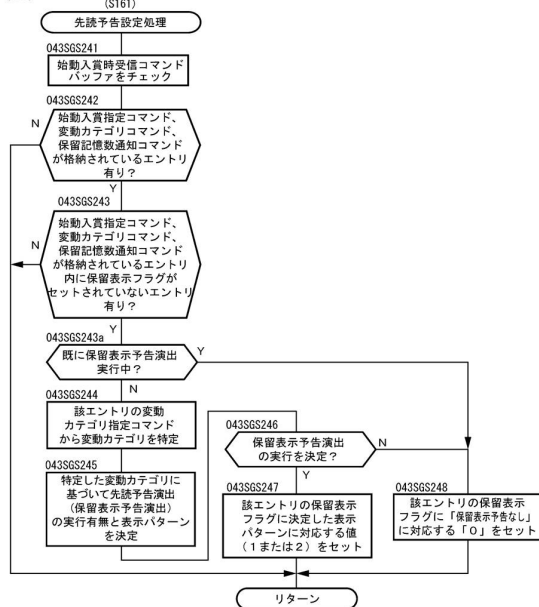
10

20

【 図 1 1 - 1 6 】

【图11-16】

(A)

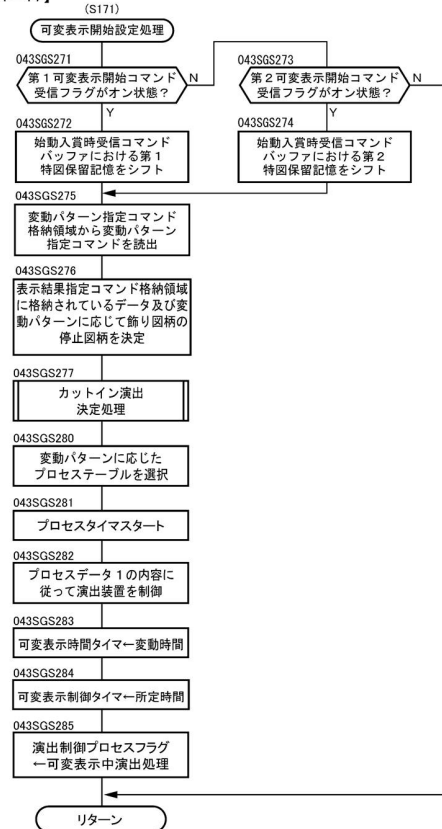


(B)

変動力カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
		表示パターン α	表示パターン β
	○	味方キヤラクタ A-1	味方キヤラクタ B-1
非リーチ・小当り	1 0 0 %	0 %	0 %
Nリーチ	9 0 %	1 0 %	0 %
Sリーチ α	3 5 %	5 0 %	1 5 %
Sリーチ β	3 5 %	1 5 %	5 0 %

【 図 1 1 - 1 7 】

【图11-17】

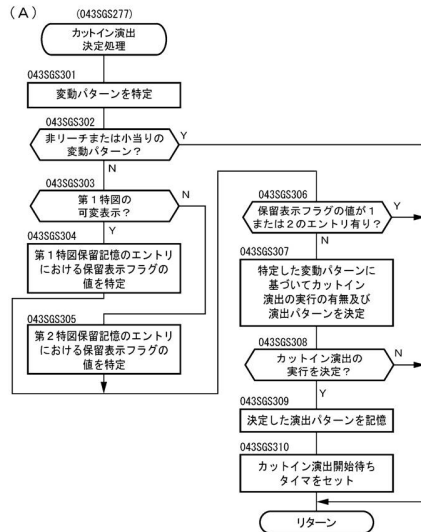


30

40

【図 11 - 18】

【図 11-18】



(B) カットイン演出の実行・非実行及び演出パターンの決定割合

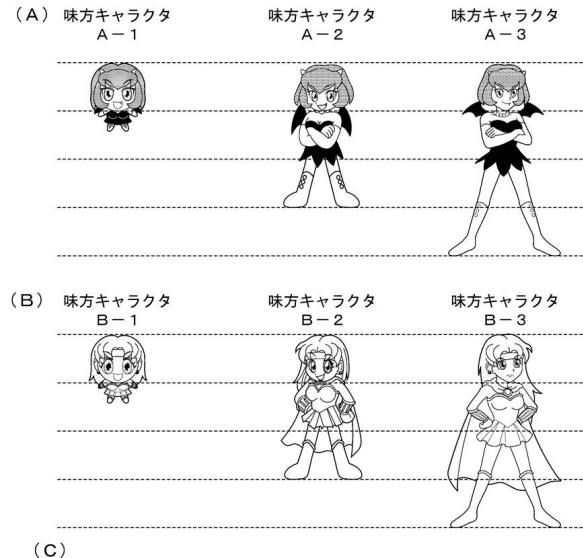
変動パターン	カットイン演出 非実行	カットイン演出実行	
		パターンC1-1	パターンC1-2
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチα	20%	70%	10%
Sリーチβ	20%	10%	70%

(C) カットイン演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンC1-1	カットイン画像（味方キャラクタA-2）表示
パターンC1-2	カットイン画像（味方キャラクタB-2）表示

【図 11 - 19】

【図 11-19】



味方キャラクタ	頭身	適用演出
A-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンα)
A-2	3	カットイン演出 (パターンC1-1)
A-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチα)
B-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンβ)
B-2	3	カットイン演出 (パターンC1-2)
B-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチβ)

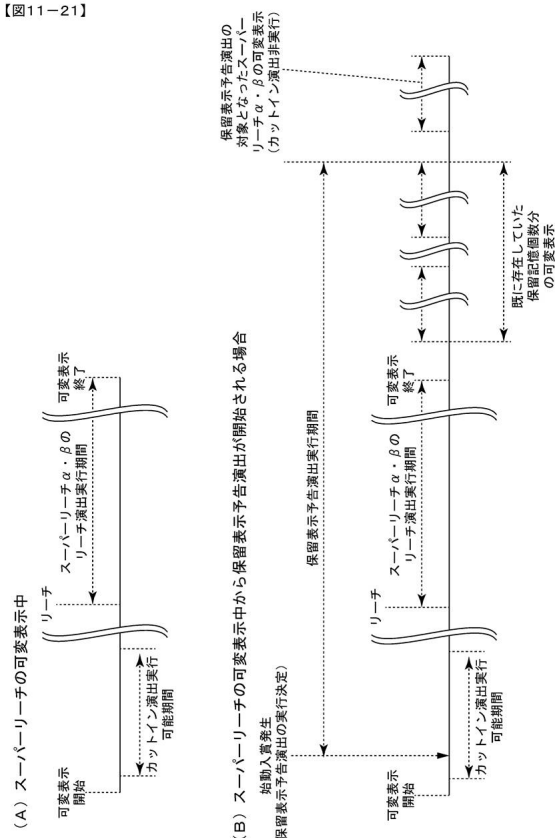
【図 11 - 20】

【図 11-20】

演出	実行期間
カットイン演出	可変表示開始からリーチまでの間
保留表示予告演出	可変表示中の任意のタイミングから対象の 可変表示開始タイミングまでの期間 (保留記憶数によって変動)
スーパーリーチのリーチ演出	リーチから可変表示終了までの期間

【図 11 - 21】

【図 11-21】



10

20

30

40

50

【図 11 - 22】

【図11-22】

(A)

味方キャラクターA-1が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合: P_{a1} 味方キャラクターA-2が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合: P_{a2} $P_{a1} > P_{a2}$ (図11-16(B)、図11-18(B)から算出)

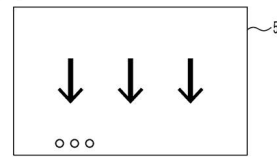
(B)

味方キャラクターB-1が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合: P_{b1} 味方キャラクターB-2が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合: P_{b2} $P_{b1} > P_{b2}$ (図11-16(B)、図11-18(B)から算出)

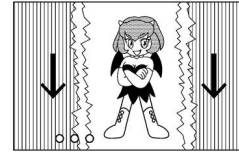
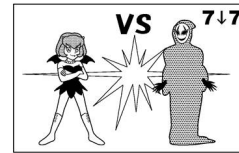
【図 11 - 23】

【図11-23】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-1)

(C) スーパーリーチ α 

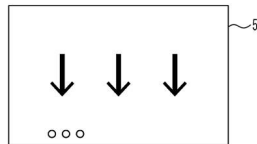
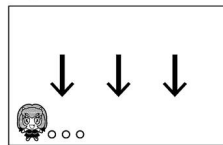
10

20

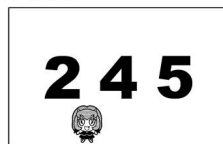
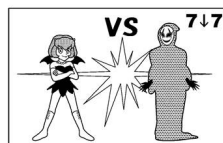
【図 11 - 24】

【図11-24】

(A)

(B) 表示パターン α 

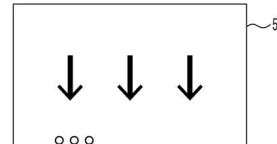
(C) はずれ

(D) スーパーリーチ α 

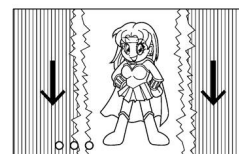
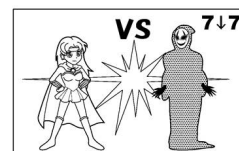
【図 11 - 25】

【図11-25】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-2)

(C) スーパーリーチ β 

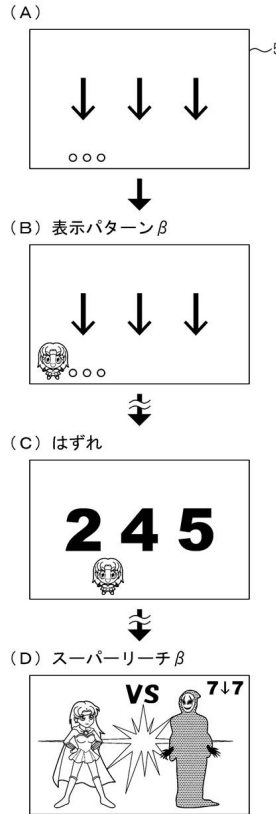
30

40

50

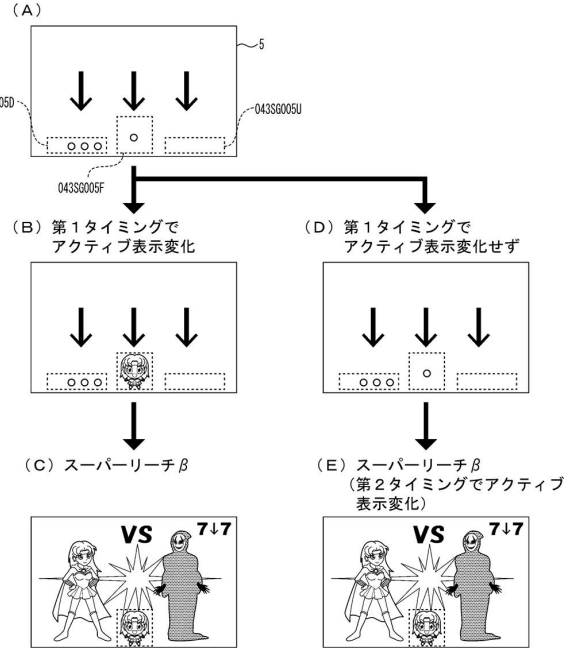
【図 11 - 26】

【図11-26】



【図 11 - 27】

【図11-27】 変形例043SG-1

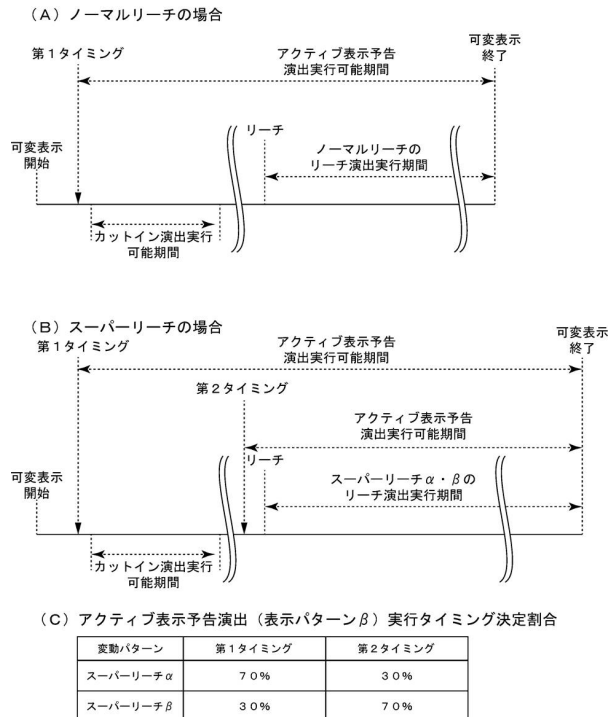


10

20

【図 11 - 28】

【図11-28】 変形例043SG-1



【図 11 - 29】

【図11-29】 変形例043SG-2

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

連荘状態	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	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1366 (確率1/180)
通常状態	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)
通常状態	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
確率状態	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)
確率状態	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)
確率状態	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

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

連荘状態	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	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1366 (確率1/180)
通常状態	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)
通常状態	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
確率状態	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)
確率状態	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)
確率状態	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

30

40

50

フロントページの続き

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