【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成18年6月22日(2006.6.22)

【公開番号】特開2005-211171(P2005-211171A)
【公開日】平成17年8月11日(2005.8.11)
【年通号数】公開・登録公報2005-031
【出願番号】特願2004-19065(P2004-19065)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成18年4月26日(2006.4.26)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】請求項１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【請求項１】
所定の変動開始条件の成立により、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示画像を画像表示装置に表示する変動表示制御手段を備え、前記識別情報の変動表示が特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
前記複数種類の識別情報のそれぞれを複数の表示態様で表示するための識別情報画像データと、所定の演出表示用の演出画像と前記識別情報の画像とが合成された演出識別情報画像を複数の表示態様で表示するための識別情報演出画像データとを記憶する画像データ記憶手段と、
前記画像データ記憶手段に記憶された前記識別情報の種類と配列を特定するための識別情報配列特定情報と、前記識別情報の画像変化と変化順とを特定する識別情報画像変化特定情報と、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像の種類と配列を特定するための演出画像配列特定情報と、画像変化と変化順とを特定する演出画像変化特定情報と、を記憶する特定情報記憶手段と、
前記画像表示装置上の識別情報の変動速度と、該識別情報の配列に関する変動方向とを指定する変動速度方向指定手段と、
前記画像表示装置上で、表示する識別情報を特定するための表示領域の大きさを特定する表示領域特定手段と、
前記特定情報記憶手段に記憶された前記識別情報配列特定情報及び前記識別情報画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報画像データのうち表示対象の画像データを特定する第１特定手段と、
前記特定情報記憶手段に記憶された演出画像配列特定情報と前記演出画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさとに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像データのうち表示対象の画像データを特定する演出画像データ特定手段と、
を備え、
前記変動表示制御手段は、前記第１特定手段により特定された画像データを読み出して

表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の表示画像を生成する第１画像処理と、前記演出画像データ特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報演出画像の表示画像を生成する第２画像処理と、を実行する画像処理手段、を備える、
ことを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】請求項５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【請求項５】
前記識別情報の変動表示は、所定の演出のための演出変動表示状態と該演出変動表示状態の少なくとも前に実行される通常変動表示状態とを含み、
前記画像データ記憶手段は、通常変動表示状態時に使用する第１の識別情報画像データと、第１の識別情報画像データとは異なり演出変動表示状態時に使用する第２の識別情報画像データとを記憶しており、
前記第１特定手段又は第２特定手段は、通常変動表示状態においては前記第１の識別情報画像データを特定し、演出変動表示状態においては、前記第１の識別情報画像データから前記第２の識別情報画像データに特定する識別情報の画像データを切り替える手段を備える、
ことを特徴とする請求項１乃至４のいずれか１項に記載の遊技機。
【手続補正３】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】請求項８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【請求項８】
前記変動表示制御手段は、前記第２画像処理を繰り返して実行する繰り返し制御手段を含む、ことを特徴とする請求項１乃至７のいずれか１項に記載の遊技機。
【手続補正４】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】請求項１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【請求項１１】
コンピュータを、所定の変動開始条件の成立により、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示画像を画像表示装置に表示する変動表示制御手段を備え、前記識別情報の変動表示が特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に制御する遊技機として機能させるコンピュータプログラムであって、
該コンピュータプログラムは、コンピュータを、
前記複数種類の識別情報のそれぞれを複数の表示態様で表示するための識別情報画像データと、所定の演出表示用の演出画像と前記識別情報の画像とが合成された演出識別情報画像を複数の表示態様で表示するための識別情報演出画像データとを記憶する画像データ記憶手段、
前記画像データ記憶手段に記憶された前記識別情報の種類と配列を特定するための識別情報配列特定情報と、前記識別情報の画像変化と変化順とを特定する識別情報画像変化特定情報と、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像の種類と配列を特定するための演出画像配列特定情報と、画像変化と変化順とを特定する演出画像変化特定情報と、を記憶する特定情報記憶手段と、

前記画像表示装置上の識別情報の変動速度と、該識別情報の配列に関する変動方向とを指定する変動速度方向指定手段、
前記画像表示装置上で、表示する識別情報を特定するための表示領域の大きさを特定する表示領域特定手段、
前記特定情報記憶手段に記憶された前記識別情報配列特定情報及び前記識別情報画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報画像データのうち表示対象の画像データを特定する第１特定手段、
前記特定情報記憶手段に記憶された演出画像配列特定情報と前記演出画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像データのうち表示対象の画像データを特定する演出画像データ特定手段、
として機能させ、
さらに、前記変動表示制御手段を、前記第１特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の表示画像を生成する第１画像処理と、前記演出画像データ特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報演出画像の表示画像を生成する第２画像処理と、を実行する画像処理手段、として機能させる、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００２】
パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下ＬＣＤ：Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙ）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示させることで変動表示を行い、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものが数多く提供されている。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
上記目的を達成するため、請求項１に記載の遊技機は、所定の変動開始条件の成立により、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の変動表示画像を画像表示装置（例えば、変動表示装置４）に表示する変動表示制御手段（例えば、主基板１１と表示制御基板１２）を備え、前記識別情報の変動表示が特定表示結果（例えば、大当たり表示；ぞろ目）となったときに、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、
前記複数種類の識別情報のそれぞれを複数の表示態様で表示するための識別情報画像データ（例えば、特別図柄本体の画像データ、キャラクタ１の画像データ、キャラクタ２の画像データ）と、所定の演出表示用の演出画像と前記識別情報の画像とが合成された演出識別情報画像を複数の表示態様で表示するための識別情報演出画像データ（例えば、演出画像データ）とを記憶する画像データ記憶手段（例えば、画像ＲＯＭ１３７）と、

前記画像データ記憶手段に記憶された前記識別情報の種類と配列を特定するための識別情報配列特定情報と、前記識別情報の画像変化と変化順とを特定する識別情報画像変化特定情報と、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像の種類と配列を特定するための演出画像配列特定情報と、画像変化と変化順とを特定する演出画像変化特定情報と、を記憶する特定情報記憶手段（例えば、インデックスデータテーブルＴ１）と、

前記画像表示装置上の識別情報の変動速度と、該識別情報の配列に関する変動方向とを指定する変動速度方向指定手段（例えば、速度・方向テーブルＴ３）と、

前記画像表示装置上で、表示する識別情報を特定するための表示領域の大きさを特定する表示領域特定手段（例えば、表示領域サイズデータテーブルＴ２）と、

前記特定情報記憶手段に記憶された前記識別情報配列特定情報及び前記識別情報画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報画像データのうち表示対象の画像データを特定する第１特定手段（例えば、ＣＰＵ１３３）と、

前記特定情報記憶手段に記憶された演出画像配列特定情報と前記演出画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさとに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像データのうち表示対象の画像データを特定する演出画像データ特定手段（例えば、ＣＰＵ１３３）と、

を備え、

前記変動表示制御手段は、前記第１特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の表示画像を生成する第１画像処理と、前記演出画像データ特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報演出画像の表示画像を生成する第２画像処理と、を実行する画像処理手段（例えば、ＣＰＵ１３３とＶＤＰ１３６とＶＲＡＭ１３８）、を備える、

ことを特徴とする。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

請求項８に記載の遊技機は、前記変動表示制御手段は、前記第２画像処理を繰り返して実行する繰り返し制御手段（例えば、ＣＰＵ１３３）を含む、ことを特徴とする。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２０】

請求項１１に記載のコンピュータプログラムは、

コンピュータを、所定の変動開始条件の成立により、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示画像を画像表示装置に表示する変動表示制御手段を備え、前記識別情報の変動表示が特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に制御する遊技機として機能させるコンピュータプログラムであって、

コンピュータを、

前記複数種類の識別情報のそれぞれを複数の表示態様で表示するための識別情報画像データと、所定の演出表示用の演出画像と前記識別情報の画像とが合成された演出識別情報画像を複数の表示態様で表示するための識別情報演出画像データとを記憶する画像データ

記憶手段、
前記画像データ記憶手段に記憶された前記識別情報の種類と配列を特定するための識別情報配列特定情報と、前記識別情報の画像変化と変化順とを特定する識別情報画像変化特定情報と、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像の種類と配列を特定するための演出画像配列特定情報と、画像変化と変化順とを特定する演出画像変化特定情報と、を記憶する特定情報記憶手段と、
前記画像表示装置上の識別情報の変動速度と、該識別情報の配列に関する変動方向とを指定する変動速度方向指定手段、
前記画像表示装置上で、表示する識別情報を特定するための表示領域の大きさを特定する表示領域特定手段、
前記特定情報記憶手段に記憶された前記識別情報配列特定情報及び前記識別情報画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報画像データのうち表示対象の画像データを特定する第１特定手段、
前記特定情報記憶手段に記憶された演出画像配列特定情報と前記演出画像変化特定情報と、前記変動速度方向指定手段により指定された変動速度及び変動方向と、前記表示領域特定手段により指定された表示領域の大きさに基づいて、前記画像データ記憶手段に記憶された識別情報演出画像データのうち表示対象の画像データを特定する演出第１特定手段、
として機能させ、
さらに、前記変動表示制御手段を、前記識別情報画像変化特定情報に基づいて前記第１特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の表示画像を生成する第１画像処理と、前記演出第１特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報演出画像の表示画像を生成する第２画像処理と、を実行する画像処理手段、として機能させる、
ことを特徴とする。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２８】
請求項８に記載の遊技機によれば、繰り返し制御手段により、第２画像処理が繰り返して実行されるので、演出表示を繰り返し実行することが可能となり、より変化に富んだ表示が可能である。
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２９】
請求項９に記載の遊技機によれば、前記繰り返し制御手段は、第２の画像変化特定情報から演出画像データ特定手段により特定された識別情報演出画像データを表示する際に、第２画像処理を繰り返して実行するので、より変化に富んだ表示を行うことができる。
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８０
【補正方法】変更

【補正の内容】
【００８０】
また、画像ＲＯＭ１３７は、図７（ｃ）に示した画像（特別図柄の画像と演出用画像とを予め合成した画像）を図８（ｄ）、（ｅ）に示すように、各アドレス位置に記憶する。即ち、図７（ｂ）に示す５種類の演出用の画像と、リングの各図柄と対応するキャラクタ１の各画像との合成画像が、特別図柄のアニメーションを伴う演出表示用に演出画像１（演出図柄１）として、図８（ｄ）に示すように格納されている。
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９８】
図１１（ａ）に示す速度・方向テーブルＴ３の表示制御データは、図１７～図１９を参照して前述した第１～第３のリーチ変動表示パターン（リーチ１～リーチ３）における左図柄（図１７～図１９の左変動表示領域ＤＬに表示される図柄）の表示制御データに対応する。この速度・方向テーブルＴ３は、ｉ）変動表示の開始当初は、表示画像がリングの画像（第１の画像）と対応するキャラクタ１の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ａ）であること、及び、「標準（↓）」及び「アニメーション無し」を指定する。これにより、図１７（ａ）に示すように、左変動表示領域ＤＬ内に縦方向に３図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション表示（表示態様の変化）無しで下方向にスクロールする変動表示が指定される。
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９９】
ii）設定に従って変動表示を継続し、変動開始から所定時間（５００６ｍｓ）経過後に、変動を停止させる。その後、第１のリーチ変動表示パターン（リーチ１）が選択されていれば、「標準停止（３図柄停止）」、「アニメーション有り」、「画像Ａ」を指定し、図１７（ｂ－１）～図１８（ｉ－１）に示すように、左変動表示領域ＤＬ内に縦方向に３図柄（４，５，６）を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ１の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ａ）によるアニメーション表示を行う。一方、第２のリーチ変動表示パターンが選択されていれば、「１図柄停止」、「アニメーション有り」、「画像Ｂ」、が指定され、図１７（ｂ－２）～図１８（ｈ－２）に示すように、左変動表示領域ＤＬ内に１つの特別図柄を１．５倍のサイズ（図１０（ａ）の表示領域サイズデータテーブルＴ２の項目「１図柄停止」で定まる）で配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）との合成画像（画像Ｂ）をアニメーション表示する。第３のリーチ変動表示パターンが選択されていれば、「標準停止（３図柄停止）」、「アニメーション有り」、「画像Ｂ」、が指定され、図１９（ｂ－３）～（ｉ－３）に示すように、左変動表示領域ＤＬ内に縦方向に３図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）との合成画像（画像Ｂ）をアニメーション表示する。
【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０１】

一方、図１１（ｂ）の速度・方向テーブルＴ３の表示制御データは、図１７～図１９に示す第１～第３のリーチ変動表示パターンの右図柄（図１７～図１９の右変動表示領域ＤＲに表示される図柄）の変動制御データに対応する。この速度・方向テーブルＴ３は、ｉ）変動表示の開始当初は、表示画像としてリングの画像（第１の画像）と対応するキャラクタ１の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ａ）、「標準（↓）」及び「アニメーション無し」を指定さする。これにより、図１７（ａ）に示すように、右変動表示領域ＤＲ内に縦方向に３図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション無しで下方向にスクロールする表示がなされる。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０２】

ii）設定に従って変動表示を継続し、変動開始から所定時間（５８０６ｍｓ）経過後、変動を停止させる。その後、第１のリーチ変動表示パターンが選択されていれば、「標準停止（３図柄停止）」、「アニメーション有り」、「画像（Ａ）」を指定し、図１７（ｂ－１）～図１８（ｉ－１）に示すように、右変動表示領域ＤＲ内に縦方向に３図柄（４，５，６）を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ１の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ａ）によるアニメーション表示を行う。一方、第２のリーチ変動表示パターンが選択されていれば、停止した右図柄に対して「１図柄停止」、「アニメーション有り」、「画像（Ｂ）」が指定され、右変動表示領域ＤＲ内に１つの図柄を１．５倍のサイズで配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）との合成対象をキャラクタ２の画像（第３の画像）に切り替えて、図１７（ｂ－２）～図１８（ｈ－２）に示すように、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ｂ）によるアニメーション表示を行う。そして、第３のリーチ変動表示パターンが選択されていれば、「標準停止（３図柄停止）」、「アニメーション有り」、「画像（Ｂ）」を指定し、図１９（ｂ－３）～（ｉ－３）に示すように、右変動表示領域ＤＲ内に縦方向に３図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）との合成画像（画像Ｂ）によるアニメーション表示を行う。

【手続補正１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０５】

一方、図１１（ｃ）の速度・方向テーブルＴ３の表示制御データは、図１７～図１９に示す第１～第３のリーチ変動表示パターンの中図柄（図１７～図１９の中変動表示領域ＤＣに表示されている図柄）の表示制御データに対応する。この速度・方向テーブルＴ３は、ｉ）変動表示の開始当初は、表示画像がリングの画像（第１の画像）とキャラクタ１の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ａ）であること、「標準（↓）」及び「アニメーション無し」が指定されて、図１７（ａ）に示すように、縦方向に３図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション無しで下方向にスクロールする表示がなされる。

【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０６】

ii）続いて、設定に従って、図１７（ｂ－１）に示すように、変動表示を継続し、変動開始から所定時間（７１０６ｍｓ）経過後（リーチ状態成立後）に、「画像Ｃ」を指定し、図１７（ｃ－１）～図１８（ｈ－１）に示すように、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）との合成画像と演出用の画像との合成画像（画像Ｃ＝演出画像２）による特別図柄自体のアニメーションは行わないが演出用の画像のアニメーションを行う変動表示を３９００ｍｓ（２４００＋１５００ｍｓ）だけ行う。続いて、変動開始から所定時間（１１００６ｍｓ）経過後に、「標準停止（３図柄停止）」、「アニメーション有り」、「画像Ａ」を指定し、図１８（ｉ－１）に示すように中変動表示領域ＤＣ内に縦方向に３図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ１の画像（第１の画像）との合成画像（画像Ａ）によるアニメーション表示を行う。

【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０７】

iii）また、第２のリーチ変動表示パターンについては、変動速度を変化させながら変動表示を継続し、変動開始から所定時間（７１０６ｍｓ）経過後（リーチ状態成立後）に、画像データとして「画像Ｃ」を指定し、図１７（ｂ－２）～図１８（ｇ－２）に示すように、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）と演出用の画像との合成画像（演出画像Ｃ＝演出画像２）による特別図柄のアニメーションを伴わないが演出用の画像のアニメーションを伴う変動表示を２４００ｍｓだけ行う。続いて、図柄を画像Ａに戻して、図１８（ｈ－２）に示すように、１５００ｍｓだけアニメーションを伴わない変動を行う。最後に、変動開始から所定時間（１１００６ｍｓ）経過後に、「１図柄停止」、「アニメーション有り」、「画像Ａ」を指定し、図１８（ｉ－２）に示すように、中変動表示領域ＤＣ内に縦方向に３図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像とキャラクタ１の画像との合成画像（画像Ａ）によるアニメーション表示を行う。

【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０８】

iv）第３のリーチ変動表示パターンについては、変動開始から所定時間（５６０６ｍｓ）経過後（左図柄の停止後）に、「画像Ｂ」、「アニメーション有り」を指定し、図１９（ｂ－３）、（ｃ－３）に示すように、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第３の画像）との合成画像（画像Ｂ）によるアニメーションを伴う変動表示を１５００ｍｓだけ行う。続いて、「画像Ｄ」を指定し、図１９（ｄ－３）～（ｇ－３）に示すように、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ１の画像（第２の画像）と演出用の画像との合成画像（画像Ｄ＝演出画像１）による特別図柄のアニメーションと演出用画像のアニメーションとを共に伴う変動表示を２４００ｍｓだけ行う。さらにその後、表示画像を「画像Ｂ」に再度切り替えて、図１９（ｈ－３）に示すように、画像Ｂによるアニメーションを伴う変動表示を１５００ｍｓだけ行う。iv）変動開始から所定時間（１１００６ｍｓ）経過後に、「標準停止（３図柄停止）」を指定し、図１９（ｉ－３）に示すように、中変動表示領域ＤＣ内に縦方向に３図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングの画像（第１の画像）とキャラクタ２の画像（第２の画像）との合成画像（画像Ｂ）によるアニメーション表示を１０００ｍｓだけ行う。

【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１１８】
次に、表示領域サイズデータテーブルＴ２で特定されるサイズの表示領域（太枠）を図１０（ａ）に示す表示領域サイズデータテーブルＴ２で定義される基準位置（０，１５０）（図１２（ｂ）にＣ１で示される位置）に位置させる。表示領域サイズデータテーブルＴ２の「標準（↓）」の項が定義する表示領域の大きさは（１５０、４６０）であり、この領域の範囲でＶＲＡＭ１３８上の画像をクリッピングし、フレームバッファを介して変動表示装置４に出力する。即ち、 第２特定手段が、ＶＲＡＭ１３８に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域特定手段が指定した表示領域のサイズで特定して、これを変動表示制御手段が第３画像処理を行って、クリッピングして、画像表示装置に出力し、変動表示画像を表示する。
【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１１９】
次に、速度・方向テーブルＴ３から特別図柄の変動速度と、変動開始からの経過時間を順次読み出し、表示領域を、経過時間に応じて、上方向へ移動し（図１２（ｂ）のＣＸ１１～ＣＸ１３）、１フレーム時間毎に表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置４に出力する。同様の処理を繰り返して、表示領域が１５０ドット上方向へ移動すると、図１２（ｂ）のＣ２の表示位置となり、表示領域の座標が（０，０）に到達する。
【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１２４】
図１３（ａ）は、停止表示している特別図柄が「６、５、４」の場合の例であり、この場合には、リングの「６－１」～「６－５」、「５－１」～「５－５」、「４－１」～「４－５」の画像と、キャラクタ１の「６－１」～「６－５」、「５－１」～「５－５」、「４－１」～「４－１」の画像を読み出し、対応するもの同士をＶＲＡＭ１３８上で合成し、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番に配列する。そして、切り出し位置を、経過時間に応じて、Ｄ１～Ｄ５というように、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら、１フレーム時間毎に表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置４に出力する。即ち、第１特定手段が、ＶＲＡＭ１３８に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域特定手段が指定した３図柄分の表示領域のサイズで特定して、変動表示制御手段が、第１の画像処理を行ってクリッピングして、画像表示装置に出力し、表示態様の変化する画像を表示する。
【手続補正２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１２７】
例えば、標準（↓）変動でアニメーション有りの場合には、表示領域サイズデータテーブルＴ２に記載の抽出図柄数「４」に従って、表示対象の４つの特別図柄、例えば、特別図柄「６」、「５」、「４」、「３」を特定する。次に、インデックスデータテーブルＴ

１を参照して、リングの「６」～「３」のアニメ番号１～５の画像データとキャラクタ１の種類「６」～「３」のアニメ番号が１～５の画像データ（即ち特別図柄とキャラクタ１の「６－１」～「６－５」～「３－１」～「３－５」の画像データ）を画像ＲＯＭ１３７から読み出す。そして、読み出したリングの画像とキャラクタ１の画像のうち、対応するもの同士を合成し、図１４（ａ）に示すように、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番にＶＲＡＭ１３８上に展開する。そして、切り出し位置を、Ｆ１～Ｆ５に示すように、経過時間に応じて、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら特定し（第１特定手段）、１フレーム時間毎に３図柄分の表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置４に出力する（第１の画像処理）。なお、クリッピング位置の縦方向の制御は、図１２（ｂ）を参照して説明した制御と同様である。

【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１２８】

同様に、例えば、１図柄（↓）変動でアニメーション有りの場合には、表示領域サイズデータテーブルＴ２に記載の抽出図柄数「２」に従って、２つの特別図柄、例えば、「６」と「５」を特定し、インデックスデータテーブルＴ１を参照して、リングの「６」と「５」のアニメ番号１～５の画像データとキャラクタ１（キャラクタ２でもよい）の種類「６」と「５」のアニメ番号が１～５の画像データ（即ち特別図柄とキャラクタ１の「６－１」～「６－５」と「５－１」～「５－５」の画像データ）を画像ＲＯＭ１３７から読み出し、対応するもの同士を合成し、図１４（ｂ）に示すように、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番にＶＲＡＭ１３８上に展開する。そして、切り出し位置を、Ｇ１～Ｇ５に示すように、経過時間に応じて、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら特定し（第１特定手段）、１フレーム時間毎に１図柄分の表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置４に出力する（第１画像処理）。

【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１３０】

また、演出効果を高めるため、例えば、特別図柄の変動表示を行っている間は、図１５に示す領域Ａのように画像を展開し（特別図柄から演出画像への切り替えの様子を示すために縦方向に５つの特別図柄を示しているが実際に展開される図柄は縦方向に４つである）、表示領域（太枠）をＨ１，Ｈ２，．．．Ｈ５というように経過時間と変動速度と方向に応じて制御して、順次表示対象画像を特定し（第１特定手段）、表示領域で切り出して表示する（第１又は第３画像処理）。一方、演出表示を開始する際には、まず、領域Ａの画像の展開に続いて、第１画像変化特定情報で特定される演出画像（演出画像１又は２の「ｍ－１」又は「ｍ－２」で特定される演出画像）を展開し、経過時間と変動速度と方向に応じて、表示領域（太枠）をＩ１，Ｉ２，というように制御して表示画像を特定し（演出画像データ特定手段による特定）、クリッピングして表示する（第２画像処理）。

【手続補正２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１４０】

この第１のリーチ変動表示パターンでは、ｉ）特別図柄の変動の開始後、左・中・右の

各変動表示領域に３つの特別図柄が下方向に流れる（スクロールする）ように表示される。このとき、変動速度方向指定手段として機能する速度・方向テーブルＴ３により指定された変動速度と変動方向と、特定情報記憶手段として機能するインデックスデータテーブルＴ１に記憶されている識別情報配列特定情報（縦方向の情報）とにより特定される識別情報として機能する特別図柄の配列と、表示領域特定手段として機能する表示領域サイズデータテーブルＴ２により特定された表示領域の大きさとに基づいて、画像データ記憶手段として機能する画像ＲＯＭ１３７に記憶されている特別図柄の画像データのうちの表示対象の画像データを第２特定手段として機能するＣＰＵ１３３が特定する。このとき、表示画像として画像Ａが特定されていることから、第２特定手段として機能するＣＰＵ１３３は、各特別図柄の第１の部位に表示する画像としてリングの画像を特定し、第２の部位に表示する画像としてキャラクタ１の画像を特定する。第２特定手段により特定された画像データに第３の画像処理を行うことにより、特別図柄のアニメーションを伴わない変動表示が行われる。

【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１４４】
　また、図１６（ｂ）は、図１７（ａ）～（ｂ－２）～（ｅ－２）、図１８（ｆ－２）～（ｉ－２）に示す第２のリーチ変動表示パターンの例を示すものである。
　この例では、ｉ）特別図柄の変動の開始後、左・中・右の各変動表示領域に３つの特別図柄が下方向に流れる（スクロールする）ように表示される（図１７（ａ））。このとき、変動速度方向指定手段として機能する速度・方向テーブルＴ３により指定された変動速度と変動方向と、特定情報記憶手段として機能するインデックスデータテーブルＴ１に記憶されている識別情報配列特定情報（縦方向の情報）とにより特定される識別情報として機能する特別図柄の配列と、表示領域特定手段として機能する表示領域サイズデータテーブルＴ２により特定された表示領域の大きさとに基づいて、画像データ記憶手段として機能する画像ＲＯＭ１３７に記憶されている特別図柄の画像データのうちの表示対象の画像データを第２特定手段として機能するＣＰＵ１３３が特定する。このとき、第２特定手段は、表示画像として画像Ａが特定されていることから、各特別図柄の第１の部位に表示する画像としてリングの画像を特定し、第２の部位に表示する画像としてキャラクタ１の画像を特定し、さらに、表示対象の画像データを特定する。ＣＰＵ１３３とＶＤＰ１３５とは、第２特定手段により特定された図柄を合成・展開し、さらに、第２特定手段により表示対象の画像データを切り出す第３画像処理を実行し、特別図柄のアニメーションを伴わない変動表示を実行する。

【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１４８】
　また、図１６（ｃ）は、図１７（ａ）、図１９に示す第３のリーチ変動表示パターンの例を示すものである。
　この例では、ｉ）特別図柄の変動の開始後、左・中・右の各変動表示領域に３つの特別図柄が下方向に流れる（スクロールする）ように表示される（図１７（ａ））。

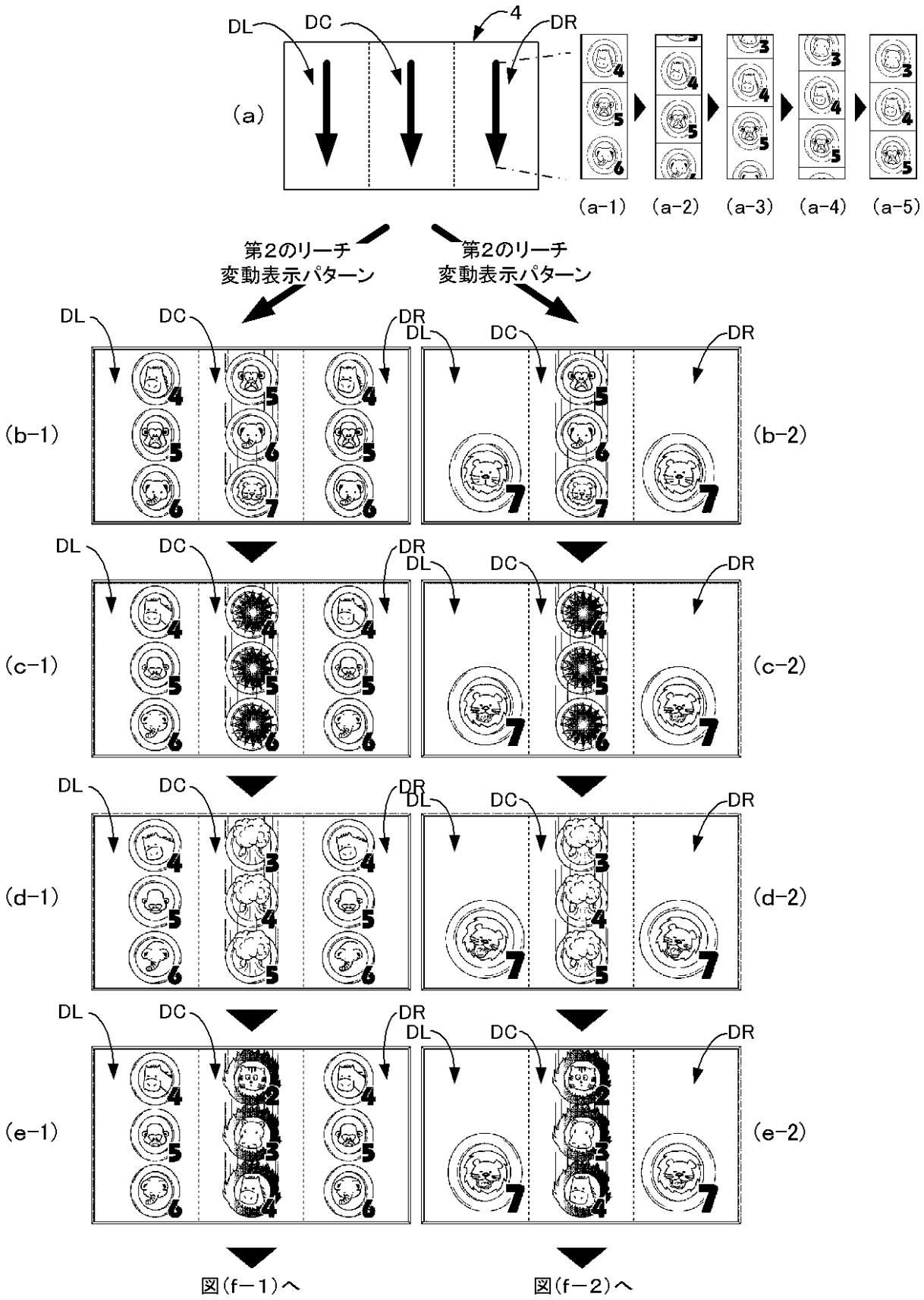
【手続補正２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７４
【補正方法】変更

【補正の内容】
【０１７４】
ＣＰＵ１３３は、変動開始コマンドに応答して、制御ＲＯＭ１３４に格納されている表示制御データのうちから、受信した変動開始コマンドが指定する変動表示パターンに対応するものを読み出す。そして、カウンタ（タイマ）をリスタートして、変動開始からの経過時間を開始する。また、アニメ画像切り替え用のタイマをリスタートする。また、ＣＰＵ１３３は、発振回路１３１の基準クロックをカウントして、一定期間を計測する度に、図２４に示す描画指示処理を実行する。
【手続補正３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７８】
次に、特定された図柄（０～９）を、対応する拡大率、回転角度で、予め指定されている配列（縦並びや横並び）で、図１２（ａ）、図１３（ａ）、（ｂ）、図１４（ａ）、（ｂ）に示すように仮想的に配置する（ステップＳ５０４）。なお、この段階で画像データを実際に配列する必要はない。
【手続補正３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８４】
さらに、読み出した画像データを拡大・縮小・回転・透過処理を行って配置し直して、ＶＲＡＭ１３８上に展開する（ステップＳ５１２）。この処理により、ＶＲＡＭ１３８上に、リングとキャラクタの合成画像（特別図柄）、或いは、特別図柄と演出用の画像との合成画像（演出画像１又は演出画像２）、のマトリクスが、図１２（ａ）、図１３（ａ）、（ｂ）、図１４（ａ），（ｂ）、図１５（但し、縦方向に展開される画像の数は４）のように適宜形成される。
【手続補正３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８５】
次に、展開した画像データを通知されたクリッピング範囲でクリッピングする（ステップＳ５１３）。
【手続補正３３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８９】
また、ＣＰＵ１３３を、特定の演出画像の変動表示を繰り返して実行させるための繰り返し制御手段として機能させることも可能である。例えば、図２８に例示するように、従前の特別図柄による変動表示（第１又は第３の画像処理）に続けて、第１画像変化特定情報で特定される演出画像による変動表示を実行し、続いて、第２画像変化特定情報で特定される演出画像による変動表示を繰り返して実行するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１画像変化特定情報で特定される演出画像の範囲内で表示領域をＮ１，Ｎ２と

変化させて表示を行い、続いて、第２画像変化特定情報で特定される演出画像の範囲内で表示領域をＮ３～Ｎ５と変化させて第２画像変化特定情報の範囲内における１回目のアニメーション表示を行い、表示領域をＮ６～Ｎ８と変化させて２回目のアニメーション表示、表示領域をＮ９～Ｎ１１と変化させて３回目のアニメーション表示を行うように、経過時間と変動方向及び速度と、第１画像変化特定情報と第２画像変化特定情報とに応じて演出画像及び表示領域の位置を特定して、演出画像のアニメーションを繰り返す。

【手続補正３４】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図１７
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図１７】


DL
DC
4
DR
(a)
(a-1)
(a-2)
(a-3)
(a-4)
(a-5)
第2のリーチ
変動表示パターン
第2のリーチ
変動表示パターン
(b-1)
(b-2)
(c-1)
(c-2)
(d-1)
(d-2)
(e-1)
(e-2)
図(f−1)へ
図(f−2)へ