

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7051629号

(P7051629)

(45)発行日 令和4年4月11日(2022.4.11)

(24)登録日 令和4年4月1日(2022.4.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全22頁)

(21)出願番号 特願2018-136305(P2018-136305)
(22)出願日 平成30年7月20日(2018.7.20)
(65)公開番号 特開2020-10909(P2020-10909A)
(43)公開日 令和2年1月23日(2020.1.23)
審査請求日 令和3年5月28日(2021.5.28)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
審査官 馬淵 貴洋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機において、
表示領域に画像を表示する表示手段と、
画像データを記憶する記憶手段と、
所定状態と特定状態とを含む複数の状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
前記特定状態は、第1特定状態と第2特定状態とを含み、
前記所定状態において、前記表示領域の略全域に前記所定状態に応じた画像が表示され、
前記第1特定状態において、前記表示領域の略全域に背景画像が表示されるとともに、前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域に前記第1特定状態に応じた第1特定画像が表示され、
前記第2特定状態において、前記表示領域の略全域に前記第1特定状態と共通する前記背景画像が表示されるとともに、前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域に前記第2特定状態に応じた第2特定画像が表示され、
前記第1特定画像は、所定時間に亘る動画を再生表示することで表示され、
前記第2特定画像は、特定時間に亘る動画を再生表示することで表示され、
前記背景画像は、前記所定時間よりも短い時間に亘る動画を少なくとも前記所定時間に亘って繰り返し再生表示することで表示され、
前記第1特定状態において、前記表示領域の略全域で前記背景画像の表示に用いられる画像の画素数は、前記演出領域で前記第1特定画像の表示に用いられる画像の画素数よりも

小さく、

前記第 2 特定状態において、前記表示領域の略全域で前記背景画像の表示に用いられる画像の画素数は、前記演出領域で前記第 2 特定画像の表示に用いられる画像の画素数よりも小さい、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

【0003】

このような遊技機として、画像表示装置の画面全体の画素数よりも少ない画素数のムービー画像を表示する際に、当該ムービー画像を拡大して画面全体で表示するものがあった（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2009 - 072470 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 の遊技機の場合、特定状態において画像表示装置の表示領域（画面）全体にムービー画像のような特定画像を表示する際に、表示領域と同じ画素数の特定画像を再生しようとする、当該特定画像データのデータ容量が大きくなってしまふ。一方で、特定画像データのデータ容量を削減するために、上述のように少ない画素数の特定画像を拡大して表示領域全体で表示したり、圧縮率の高い特定画像を用いるなどした場合、特定画像の品質の低さが目立ってしまう。このような場合において、たとえば、特定状態において特定画像の品質の低さを目立たせないようにしつつも表示領域での表示を賑やかにし、なおかつ、表示領域に表示される画像のデータ容量を抑制するといったようなことは全く考慮されていなかった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定画像を表示する際に好適に表示領域に画像を表示することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A） 遊技を行う遊技機において、
表示領域に画像を表示する表示手段と、
画像データを記憶する記憶手段と、
所定状態と特定状態とを含む複数の状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
前記特定状態は、第 1 特定状態と第 2 特定状態とを含み、
前記所定状態において、前記表示領域の略全域に前記所定状態に応じた画像が表示され、
前記第 1 特定状態において、前記表示領域の略全域に背景画像が表示されるとともに、
前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域に前記第 1 特定状態に応じた第 1 特定画像が表示され、
前記第 2 特定状態において、前記表示領域の略全域に前記第 1 特定状態と共通する前記背景画像が表示されるとともに、前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定さ

10

20

30

40

50

れた演出領域に前記第 2 特定状態に応じた第 2 特定画像が表示され、

前記第 1 特定画像は、所定時間に亘る動画を再生表示することで表示され、

前記第 2 特定画像は、特定時間に亘る動画を再生表示することで表示され、

前記背景画像は、前記所定時間よりも短い時間に亘る動画を少なくとも前記所定時間に亘って繰り返し再生表示することで表示され、

前記第 1 特定状態において、前記表示領域の略全域で前記背景画像の表示に用いられる画像の画素数は、前記演出領域で前記第 1 特定画像の表示に用いられる画像の画素数よりも小さく、

前記第 2 特定状態において、前記表示領域の略全域で前記背景画像の表示に用いられる画像の画素数は、前記演出領域で前記第 2 特定画像の表示に用いられる画像の画素数よりも小さい。

10

(1) 遊技を行う遊技機 (たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機で例示される遊技機 1) において、

表示領域 (たとえば、液晶表示器 5 1 の画面全体) に画像を表示する表示手段 (たとえば、液晶表示器 5 1) と、

画像データ (たとえば、図 4 (A) に示される各画像のデータ) を記憶する記憶手段 (たとえば、ROM 9 1 b) と、

通常状態 (たとえば、非ボーナス中) と特定状態 (たとえば、ボーナス中) とを含む複数の状態に制御可能な状態制御手段 (たとえば、メイン制御部 4 1 が状態を制御する処理) とを備え、

20

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記表示領域の略全域に前記通常状態に応じた画像 (たとえば、通常画像 A 3 1 , 常駐画像 A 4 1 ~ A 4 3) を表示し、

前記特定状態において、前記表示領域の略全域に前記特定状態に応じた背景画像 (たとえば、背景画像 A 2 1 , 常駐画像 A 4 1 , A 4 2) を表示するとともに、前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域 (たとえば、図 2 (A) に示す演出領域) に前記特定状態に応じた特定画像 (たとえば、特定画像 A 1 1) を表示し (たとえば、図 3 (b 1) に示すように、特定状態において、表示領域 (背景領域) に特定状態に応じた背景画像 A 2 1 , 常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示されるとともに、背景画像が表示される表示領域の一部の前面側に設定された演出領域に特定状態に応じた特定画像 A 1 1 が表示される)、

30

前記特定画像は、所定時間 (たとえば、B 1 1 秒) に亘る動画を再生表示すること (たとえば、図 4 (C) に示すように、特定画像 A 1 1 を用いて B 1 1 秒に亘る動画を再生表示すること) で表示され、

前記背景画像は、前記所定時間よりも短い時間 (たとえば、B 2 1 秒) に亘る動画を繰り返し再生表示すること (たとえば、図 4 (C) に示すように、背景画像 A 2 1 を用いて B 1 1 秒よりも短い B 2 1 秒に亘る動画を、B 1 1 秒内において繰り返し再生表示すること) で表示され、

前記特定状態において、前記背景画像の表示に用いられる背景画像データ (たとえば、背景画像 A 2 1 , 常駐画像 A 4 1 , A 4 2 のデータ) のデータ容量は、前記特定画像の表示に用いられる特定画像データ (たとえば、特定画像 A 1 1 データ) のデータ容量よりも小さい (たとえば、図 4 (C) に示すように、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 のデータ容量 (C 2 1 + C 4 1 + C 4 2) は、特定画像 A 1 1 のデータ容量 (C 1 1) よりも小さい)。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】図 1 (A) は、本実施形態に係る遊技機の主な内部構成の一例を示す図であり、図 1 (B) は、遊技機の正面図である。

【図 2】液晶表示器の表示領域を説明するための図である。

【図 3】表示領域での画像の表示例を示す図である。

50

【図４】各種画像の画像データを説明するための図である。

【図５】画像生成処理および画像表示処理を説明するための図である。

【図６】画像生成処理および画像表示処理を説明するためのタイミングチャートである。

【図７】通常状態および特定状態における演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

本発明に係る遊技機１を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【００１０】

[遊技機１の主な内部構成]

図１（Ａ）は、本実施の形態に係る遊技機１の主な内部構成の一例を示す図である。遊技機１は、たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機である。なお、遊技機は、スロットマシンやパチンコ遊技機に限るものではなく、遊技者が遊技を行うことが可能なものであればどのようなものであってもよい。遊技機は、たとえば、携帯型ゲーム機や据置型ゲーム機などのゲーム機であってもよい。図１に示すように、遊技機１は、遊技の進行を制御するメイン制御部４１と、演出を制御するサブ制御部９１とを備える。メイン制御部４１は、メインＣＰＵ４１ａ、ＲＯＭ４１ｂ、ＲＡＭ４１ｃを備えたマイクロコンピュータからなる。サブ制御部９１は、サブＣＰＵ９１ａ、ＲＯＭ９１ｂ、ＲＡＭ９１ｃを備えたマイクロコンピュータからなる。

10

【００１１】

メイン制御部４１には、操作部７が接続されている。遊技機１は、遊技者による操作部７の操作により、遊技を行うことが可能となる。遊技機１がスロットマシンである場合には、操作部７は、賭数（ＢＥＴ数）を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチなどである。また、遊技機１がパチンコ遊技機の場合には、遊技玉を発射するための打球操作ハンドルである。

20

【００１２】

サブ制御部９１は、演出を行うための各種の制御を行うとともに、サブ制御部９１に接続された液晶表示器５１などの遊技部品の制御を行う。なお、図１は、あくまで一例であり、遊技機１の内部にはその他の構成も設けられている。

【００１３】

メイン制御部４１は、遊技の進行に応じて、各種コマンドを出力する。サブ制御部９１は、メイン制御部４１から出力されたコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。演出は、たとえば、液晶表示器５１、スピーカ５３などを用いて行われる。

30

【００１４】

図１（Ｂ）は、遊技機の正面図である。遊技者の操作部７の操作によって遊技が開始した後、メイン制御部４１は、遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能である。有利状態は、たとえば、スロットマシンにおいては、小役の当選確率が向上するボーナス、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われるＡＴ、リブレイの当選確率が向上する有利ＲＴなどである。また、パチンコ遊技機においては、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行可能となる大当たり遊技状態である。本実施の形態においては、メイン制御部４１が、いずれかの有利状態に制御する状態を「特定状態」と称し、いずれの有利状態にも制御していない状態を「通常状態」と称する。

40

【００１５】

[表示領域]

次に、液晶表示器５１の表示領域について説明する。図２は、液晶表示器の表示領域を説明するための図である。本実施の形態において、表示領域は、液晶表示器５１の画面全体であり、画像を表示可能な領域である。サブ制御部９１は、液晶表示器５１の表示領域に画像を表示させるための画像処理を行う。画像処理には、図５、図６を用いて後述する画像生成処理と画像表示処理とがある。

【００１６】

図２（Ａ）に示すように、表示領域は、主表示領域と副表示領域とに分けられる。サブ制

50

御部 9 1 は、通常状態においては、主表示領域に演出表示を行うとともに、副表示領域に常駐画像を表示させる。演出表示は、通常状態において実行される演出に伴い表示されるものである（後述の図 7（a）～（e）参照）。常駐画像は、遊技者に対して遊技に関する各種情報を報知するための画像や、装飾的な画像など含む。遊技に関する各種情報は、遊技者所有の遊技用価値に関する情報を含む。遊技者所有の遊技用価値に関する情報を特定可能な画像は、「情報画像」とも称する。

【0017】

一方で、図 2（A）に示すように、サブ制御部 9 1 は、特定状態においては、演出領域に特定画像を表示させるとともに、背景領域に背景画像を表示させる。また、サブ制御部 9 1 は、特定状態において、副表示領域に常駐画像のうち情報画像を表示する。

10

【0018】

ここで、特定状態における背景領域とは、表示領域のことである。すなわち、背景領域は、主表示領域および副表示領域である。また、演出領域とは、特定状態において、背景画像が表示される領域（背景領域）の一部に重畳して設定された領域である。演出領域が背景領域の一部に重畳して設定されるとは、演出領域が背景領域の一部の前面側に設定されることを意味する。前面側である演出領域に特定画像が表示されるため、演出領域の背面側では背景画像は表示されない。また、本実施の形態においては、演出領域は、表示領域のうちの演出領域以外の領域よりも小さい。すなわち、演出領域は、演出領域以外の背景領域よりも小さい。なお、演出領域は演出領域以外の背景領域よりも小さいものに限らず、演出領域が背景領域の一部に設定されるものであればよい。

20

【0019】

次に、図 2（B）を用いて、本実施の形態において実行される報知演出および示唆演出について説明する。報知演出は、特定状態において所定契機が成立したときに、遊技者に所定の報知を行う演出である。報知演出の実行時には、特定画像と背景画像とに跨って、当該特定画像の一部と当該背景画像の一部とに重畳させて、報知画像を表示させる。

【0020】

たとえば、スロットマシンを例に挙げれば、図 2（B）に示すように、特定状態においてボーナスが終了したとき（所定契機が成立したとき）、遊技者に獲得枚数を報知するための報知画像（たとえば、文字画像「獲得枚数 304 枚」）が、演出領域に表示された特定画像と、演出領域以外の背景領域に表示された背景画像とに跨って、当該特定画像の一部と当該背景画像の一部とに重畳させて表示される。

30

【0021】

また、サブ制御部 9 1 は、特定状態において、遊技に関する示唆を行うための示唆画像を演出領域以外の背景領域に表示させる。たとえば、スロットマシンを例に挙げれば、図 2（B）に示すように、遊技に関する示唆は、当選した小役の種類を示唆する示唆画像を表示する示唆演出によって行われる。示唆画像は、演出領域以外の背景領域に表示される。たとえば、当選した小役がベルならば、ベルに当選したことを示唆する黄色の画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【0022】

〔表示領域での画像の表示例〕

40

次に、図 3 を参照しながら、表示領域での画像の表示例を具体的に説明する。図 3 は、表示領域での画像の表示例を示す図である。図 3（a）は、通常状態における表示例を説明するものである。図 3（b1）、（b2）、（c1）、（c2）は、特定状態において、それぞれ異なる特定画像を表示する例について説明するものである。また、図 3（b1）、（b2）は同じ背景画像データを用いて同じ背景画像を表示するものであり、図 3（c1）、（c2）は同じ背景画像データを用いて異なる背景画像を表示するものである。

【0023】

まず、通常状態における表示領域での表示例について説明する。図 3（a）に示すように、通常状態においては、液晶表示器 5 1 に、主表示領域に演出表示が行われるとともに、副表示領域に常駐画像が表示される。演出表示として、主表示領域に通常画像 A 3 1（山

50

と太陽の画像)が表示されている。

【0024】

また、常駐画像として、常駐画像A41～A43が表示されている。ここで、常駐画像A41、A42は、遊技者所有の遊技用価値に関する情報を特定可能な情報画像である。たとえば、スロットマシンを例に挙げれば、遊技者所有の遊技用価値に関する情報として、遊技者所有の遊技用価値(メダル数)として記憶されているクレジット情報、賭数(BET数)として記憶されているBET情報などがある。本例では、常駐画像(情報画像)として、クレジット数を特定可能な常駐画像A41、賭数(BET数)を特定可能な常駐画像A42が表示されている。常駐画像A43は装飾的な画像である。

【0025】

次に、特定状態における表示領域での表示例について説明する。図3(b1)に示すように、背景領域は、表示領域全体の領域である。演出領域は、背景領域(表示領域)の一部の前面側に設定された領域である。

【0026】

演出領域には特定画像A11が表示されている。特定画像A11は、キャラクタAが表示される画像である。背景領域には、背景画像A21および常駐画像A41、A42が表示されている。背景画像A21は、光が広がる画像であり、特定画像A11が表示される際に表示される背景画像である(後述の図4(B)参照)。このように、特定状態においては、常駐画像のうち情報画像である常駐画像A41、A42のみが表示され、装飾的な画像である常駐画像A42は表示されない。また、スピーカ53からは、キャラクタAに合わせた楽曲D11(テーマソングなど)が出力される。

【0027】

なお、特定画像と演出画像との境界を強調させるために、特定画像と演出画像との境界部分に別画像を表示させるようにしてもよい。たとえば、特定画像を囲うように黒色の四角い枠の画像を表示させるようにしてもよい。

【0028】

図3(b2)は、演出領域に特定画像A12が表示される例について説明するものである。特定画像A12は、キャラクタBが表示される画像である。また、特定画像A11が表示される場合と特定画像A12が表示される場合とでは、共通の背景画像A21が表示される(後述の図4(B)参照)。スピーカ53からは、キャラクタBに合わせた楽曲D12が出力される。なお、図3(b1)の場合と同様に、情報画像である常駐画像A41、A42も表示される。

【0029】

図3(c1)は、演出領域に特定画像A13が表示される例について説明するものである。特定画像A13は、キャラクタCが表示される画像である。演出領域には特定画像A13が表示され、背景領域には特定画像A13に対応した背景画像A22(赤色)が表示されている。背景画像A22(赤色)は、赤い流れ星の画像である。また、スピーカ53からは、キャラクタCに合わせた楽曲D13が出力される。

【0030】

図3(c2)は、演出領域に特定画像A14が表示される例について説明するものである。特定画像A14は、キャラクタDが表示される画像である。演出領域には特定画像A14が表示され、背景領域には特定画像A13に対応した背景画像A22(黄色)が表示されている。背景画像A22(黄色)は、黄色い流れ星の画像である。また、スピーカ53からは、キャラクタDに合わせた楽曲D14が出力される。

【0031】

特定画像A13が表示される場合と特定画像A14が表示される場合とでは、背景画像は異なる。しかし、背景画像A22(赤色)と背景画像A22(黄色)とは、ともに背景画像A22データを変換することで生成された画像である。

【0032】

特定状態に移行したときに表示される特定画像(キャラクタA～D)は、特定状態への移

10

20

30

40

50

行時に自動的に選択させるものであってもよく、遊技機に設けられた操作手段を用いて遊技者が選択可能なものであってもよい。ここで、特定画像として表示されるキャラクタは、たとえば、遊技機とタイアップしているアニメやドラマなどのキャラクタなどである。特定状態に移行すると、アニメのキャラクタの映像とともに楽曲が流れたり、ドラマのプロモーション映像が流れるようにすることで、特定状態（たとえば、ボーナス中などの有利状態）に移行することは、遊技者にとってお得感があり、遊技者を楽しませることができる。さらに、キャラクタに合わせた楽曲数を増やしたり、プロモーション映像の種類を増やすことによって、遊技者を飽きさせることなく、より遊技者を楽しませることができる。このようにする場合、特定状態においては特殊な画像（特定画像）を用意する必要があるため、通常状態で用いられる画像データを流用することができない。また、このような特定画像データは、必然的にデータ容量が大きくなってしまう。

10

【0033】

以上説明したような事情から、特定状態においては、特定画像を表示するための演出領域を小さくしてデータ容量を節減したり、それに伴い背景領域が寂しくならないように背景画像を表示しつつも全体的なデータ容量が大きくなるようにする必要が生じる。一方で、通常状態においては、上記のようなデータ容量の大きい特定画像を用意する必然性がない。通常状態においても、背景画像の前面に別の画像を表示することは有り得るが、データ容量の節減のために前面側の画像の表示領域をあえて小さくし、また、その背景画像のデータ容量も節減するようなことを行う必要はない。以下、各種画像の画像データのデータ容量などについて説明する。

20

【0034】

[各種画像の画像データ]

図4を用いて、各種画像の画像データについて具体的に説明する。図4は、各種画像の画像データを説明するための図である。

【0035】

表示領域に表示される各種画像の画像データは、ROM 91bの所定領域に記憶されている。サブ制御部91は、後述する画像生成処理において、ROM 91bの所定領域に記憶された画像データを取得して、液晶表示器51に表示すべき画像データを生成する。

【0036】

図4(A)に示すように、画像データには、特定状態において特定画像の表示に用いられる特定画像データと、特定状態において背景画像の表示に用いられる背景画像データと、通常状態において演出表示に用いられる通常画像データと、特定状態および通常状態において常駐画像の表示に用いられる常駐画像データとがある。

30

【0037】

図4(A)に示すように、特定画像として特定画像A11～A14、背景画像として背景画像A21、A22および常駐画像C41、C42、通常画像として通常画像A31など、常駐画像として常駐画像A41～A43が、それぞれROM 91bの所定領域に記憶されている。

【0038】

常駐画像A41～A43のうち、常駐画像A41、A42は情報画像であり、常駐画像A43は装飾的な画像である。通常状態においては、常駐画像A41～A43の全てが表示可能であるが、特定状態においては、常駐画像A43は表示されず情報画像である常駐画像A41、A42が表示可能となる。情報画像である常駐画像A41、A42は、特定状態において背景領域に表示されるため、背景画像に含まれる。

40

【0039】

また、各画像の画像データは複数の画像データから構成されており、これらの画像を1/30秒ごとに更新して表示することにより、動画として再生される。たとえば、後述する図6の画像X1、X2、X3の演出領域に表示されている画像は、特定画像A14を構成する複数の画像のうちの3つの画像である。

【0040】

50

図4(A)の表の「再生時間」は、動画の再生時間である。たとえば、特定画像A11を更新表示して動画として再生した場合の再生時間はB11秒(たとえば、60秒)である。特定画像A11データは1/30秒ごとに更新表示されるため、特定画像A11データは1800個(=60秒/(1/30秒))のデータから構成されることになる。また、これらのデータのデータ容量の合計(ファイルサイズ合計)はC11[MB]である。その他の画像の再生時間やファイルサイズ合計は、表に示す通りである。ただし、常駐画像については、動画として再生するものでないため、再生時間を記載していない。

【0041】

次に、図4(B)を用いて、特定状態において表示される画像の組合せについて説明する。特定状態において、演出領域で表示される特定画像および背景領域で表示される背景画像の組合せは、予め定められている。

10

【0042】

具体的には、図4(B)に示すように、特定画像A11および特定画像A12とともに表示される背景画像は背景画像A21である(図3(b1),(b2)参照)。さらに、背景画像として常駐画像A41,A42も表示される。このように、特定画像A11とともに表示される背景画像と特定画像A12とともに表示される背景画像とは、同一の背景画像データ(背景画像A21データ)が用いられている。

【0043】

また、特定画像A13とともに表示される背景画像は背景画像A22(赤色)であり、特定画像A14とともに表示される背景画像は背景画像A22(黄色)である(図3(c1),(c2)参照)。さらに、背景画像として常駐画像A41,A42も表示される。背景画像A22(赤色)および背景画像A22(黄色)は、ともに背景画像A22データを変換することで生成された背景画像である。

20

【0044】

このように、特定画像A13とともに表示される背景画像と、特定画像A14とともに表示される背景画像とは、同一の背景画像データが用いられている。また、背景画像A22データを変換することで、特定画像A13とともに表示される背景画像と、特定画像A14とともに表示される背景画像とを異ならせている。

【0045】

このように、ROM91bは、複数種類の特定画像データ(特定画像A11~A14のデータ)および複数種類の背景画像データ(背景画像A21,A22,常駐画像A41,A42)を記憶している。そして、図4(B)に示すように、背景画像データのデータ容量の合計(C21+C22+C41+C42)は、特定画像データのデータ容量の合計(C11+C12+C13+C14)よりも小さくなるように構成されている。

30

【0046】

次に、特定画像の動画再生時間と背景画像の動画再生時間との比較について説明する。ここでは、図4(C)に示すように、特定画像A11および背景画像A21を用いて説明する。背景画像A21を用いた動画の再生時間はB21秒(たとえば、3秒)である。これに対して、特定画像A11を用いた動画の再生時間はB11秒(たとえば、60秒、楽曲の再生時間と同じ)であり、背景画像A21を用いた動画の再生時間(B21秒)のK倍(たとえば、20倍)である。

40

【0047】

すなわち、図4(C)に示すように、特定画像A11を用いた動画が1回再生される間に、背景画像A21を用いた動画はK回繰り返して再生されることになる。また、背景画像A21および常駐画像A41,A42のデータ容量(C21+C41+C42)は、特定画像A11のデータ容量(C11)よりも小さくなるように構成されている。

【0048】

このように、本実施の形態においては、特定画像を用いて所定時間に亘る動画を再生表示し、背景画像を用いて所定時間よりも短い時間に亘る動画を、所定時間内において繰り返し再生表示するように構成されている。また、特定状態において、背景画像の表示に用い

50

られる背景画像データのデータ容量は、特定画像の表示に用いられる特定画像データのデータ容量よりも小さくなるように構成されている。

【 0 0 4 9 】

以上説明したように、特定状態において、背景画像が表示される表示領域の一部の前面側に設定された演出領域に、特定状態に応じた特定画像 A 1 1 が表示されることで、画質を低下させずに特定画像 A 1 1 を表示領域全体に表示させるときよりも、特定画像 A 1 1 データのデータ容量を節減することができる。また、演出領域よりも大きい背景領域に背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示され、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 のデータ容量 (C 2 1 + C 4 1 + C 4 2) は、特定画像 A 1 1 のデータ容量 (C 1 1) よりも小さい。このように、背景領域に背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 を表示することで表示を賑やかにしつつ、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 の表示のために過度にデータ容量を要しないようにすることができる。このように、特定画像 A 1 1 を表示する際に好適に表示領域に画像を表示することができる。

10

【 0 0 5 0 】

[画像生成処理および画像表示処理]

次に、図 5 および図 6 を用いて、画像データを用いて画像を生成する画像生成処理、および生成した画像を表示する画像表示処理について説明する。図 5 は、画像生成処理および画像表示処理を説明するための図である。

【 0 0 5 1 】

サブ制御部 9 1 は、画像生成処理および画像表示処理を実行することで、液晶表示器 5 1 に生成した画像を表示する。生成した画像は 1 / 3 0 秒ごとに表示され、画像が連続的に表示されることによって動画として再生される。

20

【 0 0 5 2 】

画像生成処理は、ROM 9 1 b から取得した複数の画像データに基づいて画像データを生成するとともに当該画像データをフレームバッファに保存する処理である。画像表示処理は、画像生成処理によって生成された画像データをフレームバッファから取得して液晶表示器 5 1 に表示させる処理である。画像生成処理および画像表示処理は、たとえば、サブ制御部 9 1 が実行する割込み処理において実行させてもよい。当該割込み処理は、1 / 3 0 秒ごとに実行される。

【 0 0 5 3 】

30

フレームバッファは、画像生成処理によって生成された画像データを保存するために予め定められた RAM 9 1 c の所定領域である。図 6 を用いて後述するように、フレームバッファにはフレームバッファ A とフレームバッファ B との 2 種類のフレームバッファがある。RAM 9 1 c にはフレームバッファ A 用の記憶領域とフレームバッファ B 用の記憶領域とが割り当てられている。

【 0 0 5 4 】

まず、画像生成処理について説明する。本例においては、図 3 (c 2) において説明した画像を生成する例について説明する。サブ制御部 9 1 は、画像生成処理において、ROM 9 1 b から、背景画像 A 2 2 データ、特定画像 A 1 4 データおよび常駐画像 A 4 1 , A 4 2 データを取得する。

40

【 0 0 5 5 】

背景画像 A 2 2 データは、特定画像 A 1 4 データよりも画素数および色数が少ないデータである。たとえば、特定画像 A 1 4 データは画素数 6 4 0 (横) × 4 8 0 (縦) の 1 6 ビットカラー (6 5 5 3 6 色) データであるのに対し、背景画像 A 2 2 データは画素数 3 2 0 (横) × 2 4 0 (縦) の 8 ビットカラー (2 5 6 色) データである。

【 0 0 5 6 】

背景画像 A 2 2 データは、表示領域全体に表示するために、データ変換処理が行われる。たとえば、画素数が 3 2 0 (横) × 2 4 0 (縦) であるデータを、液晶表示器 5 1 の表示領域である 1 0 2 4 (横) × 7 6 8 (縦) に拡大する処理を行う。これにより、液晶表示器 5 1 に表示されたときに、画質の低い画像が表示されることになる。

50

【 0 0 5 7 】

また、背景画像 A 2 2 (黄色)を表示するために、データ変換処理が行われる。たとえば、赤い流れ星の画像が黄色い流れ星の画像として表示されるように背景画像 A 2 2 データを変換する処理を行う。これにより、図 3 (c 1) , (c 2) を用いて説明したように、特定画像 A 1 3 を表示するときと特定画像 A 1 4 を表示するときとで、異なる背景画像を表示することができる。

【 0 0 5 8 】

常駐画像 A 4 1 は、現在のクレジット数 (たとえば、「 8 」) が特定可能となるように、常駐画像 A 4 1 データを加工して生成される。常駐画像 A 4 2 は、現在の B E T 数 (たとえば、「 3 」) が特定可能となるように、常駐画像 A 4 2 データを加工して生成される。

10

【 0 0 5 9 】

液晶表示器 5 1 に表示される画像は、レイヤー 1 ~ 3 の 3 つのレイヤーに配置された画像を重ね合わせることによって生成される。レイヤー 1 は最前面のレイヤーであり、レイヤー 2 はレイヤー 1 の背面側のレイヤーであり、レイヤー 3 はレイヤー 2 の背面側 (最背面) のレイヤーである。各画像間で重なる部分については、前面側のレイヤーの画像が表示される。たとえば、特定画像 A 1 4 は背景画像 A 2 2 の前面側に表示される画像であるため、特定画像 A 1 4 と背景画像 A 2 2 とが重なる部分は特定画像 A 1 4 が表示される。

【 0 0 6 0 】

常駐画像 A 4 1 , A 4 2 は、レイヤー 1 の副表示部の所定の位置に配置される。特定画像 A 1 4 は、レイヤー 2 の演出表示領域に配置される。変換処理によって生成された背景画像 A 2 2 (黄色)は、レイヤー 3 の表示領域全体に配置される。各レイヤーに配置され最終的に生成された画像データは、フレームバッファに格納される。

20

【 0 0 6 1 】

サブ制御部 9 1 は、画像表示処理において、フレームバッファに格納された上記画像データを取得する。次に、サブ制御部 9 1 は、取得した画像データに基づいて液晶表示器 5 1 に画像を表示させる。本例においては、液晶表示器 5 1 に表示される画像は、図 3 (c 2) において説明した画像と同じである。

【 0 0 6 2 】

なお、画像生成処理において、各レイヤーに配置された画像を重ね合わせることによって画像を生成するものに限らず、次のようにしてもよい。たとえば、配置される各画像に予め優先度を設定し、優先度の高い画像を優先度の低い画像の前面側に配置するようにしてもよい。たとえば、特定画像 A 1 4 は背景画像 A 2 2 よりも優先度を高く設定し、特定画像 A 1 4 と背景画像 A 2 2 とが重なる部分については、特定画像 A 1 4 が表示されるようにする。

30

【 0 0 6 3 】

次に、タイミングチャートに沿って、画像生成処理および画像表示処理を説明する。図 6 は、画像生成処理および画像表示処理を説明するためのタイミングチャートである。図 6 に示すように、1 / 3 0 秒ごとに、フレームバッファ A を用いた画像生成処理および画像表示処理が交互に実行される。また、1 / 3 0 秒遅れて、1 / 3 0 秒ごとに、フレームバッファ B を用いた画像生成処理および画像表示処理が交互に実行される。以下、具体的に説明する。

40

【 0 0 6 4 】

まず、通常状態から特定状態に遷移した t 0 において、画像処理が開始されたとする。このとき、フレームバッファ A の画像生成処理が実行され、画像 X 1 データが生成されるとともにフレームバッファ A に格納される。t 0 から 1 / 3 0 秒が経過した t 1 において、フレームバッファ A の画像表示処理が実行され、フレームバッファ A に格納された画像 X 1 データに基づき、画像 X 1 が液晶表示器 5 1 に表示される。さらに、フレームバッファ B の画像生成処理が実行され、画像 X 2 データが生成されるとともにフレームバッファ B に格納される。

【 0 0 6 5 】

50

t 1 から 1 / 3 0 秒が経過した t 2 において、フレームバッファ A の画像生成処理が実行され、画像 X 3 データが生成されるとともにフレームバッファ A に格納される。さらに、フレームバッファ B の画像表示処理が実行され、フレームバッファ B に格納された画像 X 2 データに基づき、画像 X 2 が液晶表示器 5 1 に表示される。以下同様に、画像生成処理および画像表示処理が実行され、画像 X 3、画像 X 4、画像 X 5 ・ ・ が 1 / 3 0 秒毎に表示される（動画再生される）ことになる。

【 0 0 6 6 】

[演出の一例]

図 7 を参照しながら通常状態および特定状態における演出の一例を具体的に説明する。図 7 は、通常状態および特定状態における演出の一例を示す図である。

10

【 0 0 6 7 】

本例においては、遊技機 1 の一例としてスロットマシンを用いた例について説明する。また、スロットマシンはボーナスに制御可能であり、ボーナスに制御されている状態（ボーナス中）を「特定状態」とし、ボーナスに制御されていない状態（非ボーナス中）を「通常状態」として説明する。

【 0 0 6 8 】

図 7 (a) に示すように、現在通常状態中であるとする。図 3 (a) の状態と同様に、主表示領域に通常画像 A 3 1 が表示され、副表示領域に常駐画像 A 4 1 ~ A 4 3 が表示されている。

【 0 0 6 9 】

20

操作部 7 により開始操作がされたとき、内部抽選により、ボーナスおよびボーナスと同時に当選可能なレア役が同時当選したとする。レア役当選により、開始操作がされたゲームにおいてバトル演出が開始する。バトル演出は、ボーナス当選を遊技者に期待させる演出である。

【 0 0 7 0 】

このとき、図 7 (b) に示すように、液晶表示器 5 1 には、バトル演出画像が表示される。バトル演出画像として、コロッセオで味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像が表示されている。バトル演出画像が表示される際には、図 7 (a) の状態とは異なり、表示領域全体にバトル演出画像が表示される。また、副表示領域には、情報画像である常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示されるが、常駐画像 A 4 3 は表示されない。

30

【 0 0 7 1 】

バトル演出は 1 ゲームに亘り実行される。バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器 5 1 に表示される。そして、操作部 7 により停止操作がされて全てのリールが停止すると、図 7 (c) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像が液晶表示器 5 1 に表示される。その後、液晶表示器 5 1 の左上に「W I N」の文字画像が表示される。当該画像により、ボーナス当選していることが示唆される。なお、ボーナスに当選していなかった場合は、「L O S E」の文字画像が表示される。

【 0 0 7 2 】

次に、開始操作がされると、確定演出が開始する。確定演出は、バトル演出が終了したゲームの次のゲームにおいて、ボーナスに当選したことを遊技者に報知する演出である。このとき、図 7 (d) に示すように、液晶表示器 5 1 には、確定演出画像が表示される。確定演出画像として、「ボーナス確定」の文字画像が画面中央に表示される。確定演出画像が表示される場合、表示領域全体に確定演出画像が表示される。副表示領域には、情報画像である常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示されるが、常駐画像 A 4 3 は表示されない。

40

【 0 0 7 3 】

その後、複数ゲームが消化され、停止操作により全てのリールが停止してボーナス図柄組合せ「7 7 7」が導出されたとする。これにより、ボーナス入賞が発生するとともに、ボーナス入賞時演出が実行される。ボーナス入賞時演出は、ボーナスが入賞時において、次のゲームからボーナスに制御されることを示唆する演出である。

50

【 0 0 7 4 】

このとき、図 7 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 には、入賞演出画像が表示される。入賞演出画像として、ボーナス図柄組合せ「 7 7 7 」の画像が画面中央に表示される。入賞演出画像が表示される場合、表示領域全体に入賞演出画像が表示される。副表示領域には、情報画像である常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示されるが、常駐画像 A 4 3 は表示されない。

【 0 0 7 5 】

ボーナス入賞時演出が終了すると、通常状態（非ボーナス中）が終了し、特定状態（ボーナス中）に移行する。通常状態から特定状態に移行するとき、図 7 (f) に示すように、表示領域全体が特定色で表示される。本実施の形態においては、表示領域全体を徐々に白く変化させるようにして、最終的に表示領域全体が白で表示されるようにする（ホワイトアウトする）。

10

【 0 0 7 6 】

表示領域全体が白で表示された後、図 7 (g) に示すように、特定状態に移行し、ボーナスが開始する。白で表示されていた表示領域は、徐々に次の画像が視認可能となるように変化する。これにより、演出領域には特定画像 A 1 4 が表示され、背景領域には特定画像 A 1 3 に対応した背景画像 A 2 2 (黄色) が表示される。また、常駐画像として、常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示される。なお、図 7 (e) の画面から (g) の画面へは自動的に遷移する。

【 0 0 7 7 】

その後、複数ゲームを消化してボーナス終了条件が成立したとする。ボーナスの最終ゲームにおいて、停止操作により全てのリールが停止すると、図 7 (g) に示すように、ボーナス終了時演出が実行される。

20

【 0 0 7 8 】

本実施の形態においては、ボーナス終了時演出として、遊技者にボーナス中のメダル獲得枚数を報知する報知演出が実行される。画面上は、図 7 (g) と同じく演出領域には特定画像 A 1 4 が表示され、背景領域には背景画像 A 2 2 (黄色) および常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示されている。さらに、遊技者に獲得枚数を報知するための報知画像（文字画像「獲得枚数 3 0 4 枚」）が、特定画像 A 1 4 と背景画像 A 2 2 (黄色) とに跨って表示されている。

30

【 0 0 7 9 】

ボーナス終了時演出が終了すると、特定状態（ボーナス中）が終了し、通常状態（非ボーナス中）に遷移する。特定状態から通常状態に移行するとき、図 7 (i) に示すように、表示領域全体が白で表示される（ホワイトアウトする）。

【 0 0 8 0 】

表示領域全体が白で表示された後、図 7 (j) に示すように、通常状態に移行する。これにより、通常状態に遷移する。図 7 (a) と同様に、主表示領域に通常画像 A 3 1 が表示され、副表示領域に常駐画像 A 4 1 ~ A 4 3 が表示される。なお、図 7 (h) の画面から (j) の画面へは自動的に遷移する。

【 0 0 8 1 】

[本実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果]

40

次に、本実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果を説明する。

【 0 0 8 2 】

(1) 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機で例示される遊技機 1 ）において、

表示領域（たとえば、液晶表示器 5 1 の画面全体）に画像を表示する表示手段（たとえば、液晶表示器 5 1 ）と、

画像データ（たとえば、図 4 (A) に示される各画像のデータ）を記憶する記憶手段（たとえば、ROM 9 1 b ）と、

通常状態（たとえば、非ボーナス中）と特定状態（たとえば、ボーナス中）とを含む複数

50

の状態に制御可能な状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 が状態を制御する処理）とを備え、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記表示領域の略全域に前記通常状態に応じた画像（たとえば、通常画像 A 3 1，常駐画像 A 4 1 ~ A 4 3）を表示し、

前記特定状態において、前記表示領域の略全域に前記特定状態に応じた背景画像（たとえば、背景画像 A 2 1，常駐画像 A 4 1，A 4 2）を表示するとともに、前記背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域（たとえば、図 2（A）に示す演出領域）に前記特定状態に応じた特定画像（たとえば、特定画像 A 1 1）を表示し（たとえば、図 3（b 1）に示すように、特定状態において、表示領域（背景領域）に特定状態に応じた背景画像 A 2 1，常駐画像 A 4 1，A 4 2 が表示されるとともに、背景画像が表示される表示領域の一部の前面側に設定された演出領域に特定状態に応じた特定画像 A 1 1 が表示される）、

10

前記特定状態において、前記背景画像の表示に用いられる背景画像データ（たとえば、背景画像 A 2 1，常駐画像 A 4 1，A 4 2 のデータ）のデータ容量は、前記特定画像の表示に用いられる特定画像データ（たとえば、特定画像 A 1 1 データ）のデータ容量よりも小さい（たとえば、図 4（C）に示すように、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1，A 4 2 のデータ容量（ $C 2 1 + C 4 1 + C 4 2$ ）は、特定画像 A 1 1 のデータ容量（ $C 1 1$ ）よりも小さい）。

【0083】

20

このような構成によれば、背景画像が表示される領域の一部に重畳して設定された演出領域に特定状態に応じた特定画像を表示することで、画質を低下させずに表示領域全体に特定画像を表示させるときよりも、特定画像データのデータ容量を節減することができる。また、表示領域の略全域に特定状態に応じた背景画像を表示することで表示を賑やかにしつつ、当該背景画像の表示のために過度にデータ容量を要しないようにすることができる。このように、特定画像を表示する際に好適に表示領域に画像を表示することができる。

【0084】

たとえば、本実施の形態においては、図 3（b 1）に示すように、特定状態において、背景画像が表示される表示領域の一部の前面側に設定された演出領域に特定状態に応じた特定画像 A 1 1 が表示されることで、画質を低下させずに特定画像 A 1 1 を表示領域全体に表示させるときよりも、特定画像 A 1 1 データのデータ容量を節減することができる。また、図 4（C）に示すように、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1，A 4 2 のデータ容量（ $C 2 1 + C 4 1 + C 4 2$ ）は、特定画像 A 1 1 のデータ容量（ $C 1 1$ ）よりも小さい。このように、背景領域に背景画像 A 2 1 を表示することで表示を賑やかにしつつ、背景画像 A 2 1 および常駐画像 A 4 1，A 4 2 の表示のために過度にデータ容量を要しないようにすることができる。このように、特定画像 A 1 1 を表示する際に好適に表示領域に画像を表示することができる。

30

【0085】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記表示領域は、主表示領域（たとえば、図 2（A）に示す主表示領域）と、副表示領域（たとえば、図 2（A）に示す副表示領域）とに分けられており、

40

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記主表示領域に演出表示（たとえば、通常画像 A 3 1 の表示）を行うとともに、前記副表示領域に常駐画像（たとえば、常駐画像 A 4 1，A 4 2）を常に表示し（たとえば、図 3（a）に示すように、通常状態において、主表示領域に通常画像 A 3 1 が表示されるとともに、副表示領域に常駐画像 A 4 1，A 4 2 が常に表示される）、

前記特定状態において、前記主表示領域の一部に設定された前記演出領域に前記特定画像を表示する（たとえば、図 3（b 1）に示すように、特定状態において、主表示領域の一部に設定された演出領域に特定画像 A 1 1 が表示される）。

50

【 0 0 8 6 】

このような構成によれば、主表示領域には通常状態において演出表示が行われるとともに特定状態において特定画像が表示され、副表示領域には通常状態において常駐画像が常に表示される。このように、主表示領域と副表示領域とで表示内容が整理されて表示されるため、表示内容が煩雑にならない。

【 0 0 8 7 】

たとえば、本実施の形態においては、図 3 (a) , (b 1) に示すように、主表示領域には通常状態において通常画像 A 3 1 の表示が行われるとともに特定状態において特定画像 A 1 1 が表示され、副表示領域には通常状態において常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が常に表示される。このように、主表示領域と副表示領域とで表示内容が整理されて表示されるため、表示内容が煩雑にならない。

10

【 0 0 8 8 】

(3) 上記 (2) の遊技機において、

前記常駐画像は、遊技者所有の遊技用価値（たとえば、メダル）に関する情報（たとえば、クレジット数、BET 数）を特定可能な情報画像（たとえば、クレジット数を特定可能な常駐画像 A 4 1、BET 数を特定可能な常駐画像 A 4 2）を含み、

前記表示手段は、前記特定状態において、前記副表示領域に前記情報画像を表示する（たとえば、図 3 (b 1) に示すように、特定状態において、副表示領域に常駐画像 A 4 1 , A 4 2 が表示される）。

【 0 0 8 9 】

このような構成によれば、通常状態のみならず特定状態においても遊技者所有の遊技用価値に関する情報を特定可能な情報画像を表示するため、遊技者所有の遊技用価値に関する情報を遊技者が認識できないような状況としない。

20

【 0 0 9 0 】

たとえば、本実施の形態においては、図 3 (a) , (b 1) に示すように、通常状態のみならず特定状態においても、クレジット数を特定可能な常駐画像 A 4 1 および BET 数を特定可能な常駐画像 A 4 2 を表示するため、遊技者所有の遊技用価値に関する情報を遊技者が認識できないような状況としない。

【 0 0 9 1 】

(4) 上記 (1) ~ (3) の遊技機において、

前記表示手段は、前記特定画像として、第 1 特定画像（たとえば、特定画像 A 1 1）と第 2 特定画像（たとえば、特定画像 A 1 2）とを含む複数種類の前記特定画像のうちのいずれかを表示可能であり、

前記第 1 特定画像とともに表示される前記背景画像と前記第 2 特定画像とともに表示される前記背景画像とは、同一の前記背景画像データが用いられる（たとえば、図 3 (b 1) , (b 2) に示すように、特定画像 A 1 1 とともに表示される背景画像 A 2 1 と特定画像 A 1 2 とともに表示される背景画像 A 2 1 とは、同一の背景画像データが用いられる）。

【 0 0 9 2 】

このような構成によれば、第 1 特定画像とともに表示される背景画像と第 2 特定画像とともに表示される背景画像とは同一の背景画像データが用いられるため、背景画像データのデータ容量を節減することができる。

40

【 0 0 9 3 】

たとえば、本実施の形態においては、図 3 (b 1) , (b 2) に示すように、特定画像 A 1 1 とともに表示される背景画像 A 2 1 と、特定画像 A 1 2 とともに表示される背景画像 A 2 1 とは、同一の背景画像データが用いられるため、背景画像データのデータ容量を節減することができる。

【 0 0 9 4 】

(5) 上記 (4) の遊技機において、

前記第 1 特定画像とともに表示される前記背景画像と前記第 2 特定画像とともに表示される前記背景画像とを異ならせるデータ変換処理を実行する（たとえば、図 3 (c 1) , (

50

c 2) , 図 5 に示すように、背景画像 A 2 2 のデータ変換処理を実行することで、特定画像 A 1 3 とともに表示される背景画像 A 2 2 (赤色) と特定画像 A 1 4 とともに表示される背景画像 A 2 2 (黄色) とを異ならせる) 変換処理手段 (たとえば、画像生成処理) をさらに備える。

【 0 0 9 5 】

このような構成によれば、第 1 特定画像とともに表示される背景画像と第 2 特定画像とともに表示される背景画像とは同一の背景画像データが用いられるが、表示される背景画像が異なるようにデータ変換処理が実行されるため、背景画像データのデータ容量を節減しつつ、背景画像を多様な態様で表示することができる。

【 0 0 9 6 】

たとえば、本実施の形態においては、図 3 (c 1) , (c 2) , 図 5 に示すように、特定画像 A 1 3 とともに表示される背景画像 A 2 2 (赤色) と特定画像 A 1 4 とともに表示される背景画像 A 2 2 (黄色) とは同一の背景画像データが用いられるが、表示される背景画像が異なるようにデータ変換処理が実行されるため、背景画像データのデータ容量を節減しつつ、背景画像を多様な態様で表示することができる。

【 0 0 9 7 】

(6) 上記 (1) ~ (5) の遊技機において、

前記記憶手段は、複数種類の前記特定画像データ (たとえば、特定画像 A 1 1 ~ A 1 4 のデータ) および複数種類の前記背景画像データ (背景画像 A 2 1 , A 2 2 , 常駐画像 A 4 1 , A 4 2) を記憶し、

前記記憶手段に記憶された前記背景画像データのデータ容量の合計は、前記記憶手段に記憶された前記特定画像データのデータ容量の合計よりも小さい (図 4 (B) に示すように、ROM 9 1 b に記憶された背景画像データのデータ容量の合計 (C 2 1 + C 2 2 + C 4 1 + C 4 2) は、ROM 9 1 b に記憶された特定画像データのデータ容量の合計 (C 1 1 + C 1 2 + C 1 3 + C 1 4) よりも小さい) 。

【 0 0 9 8 】

このような構成によれば、背景画像データのデータ容量の合計は特定画像データのデータ容量の合計よりも小さいため、背景画像の表示のために過度にデータ容量を要しない。

【 0 0 9 9 】

たとえば、本実施の形態においては、図 4 (B) に示すように、ROM 9 1 b に記憶された背景画像データのデータ容量の合計 (C 2 1 + C 2 2 + C 4 1 + C 4 2) は、ROM 9 1 b に記憶された特定画像データのデータ容量の合計 (C 1 1 + C 1 2 + C 1 3 + C 1 4) よりも小さいため、背景画像の表示のために過度にデータ容量を要しない。

【 0 1 0 0 】

(7) 上記 (1) ~ (6) の遊技機において、

前記表示手段は、前記特定状態において、遊技に関する示唆 (たとえば、示唆演出) を行うための示唆画像 (たとえば、図 2 (B) に示す示唆画像) を前記表示領域のうちの前記演出領域以外の領域に表示する (たとえば、図 2 (B) に示すように、特定状態において、示唆演出を行うための示唆画像を演出領域以外の背景領域に表示する) 。

【 0 1 0 1 】

このような構成によれば、特定状態において、遊技に関する示唆を行うための示唆画像を表示領域のうちの演出領域以外の領域に表示するため、示唆を行う際に特定画像の表示を妨げない。

【 0 1 0 2 】

たとえば、本実施の形態においては、図 2 (B) に示すように、特定状態において、示唆演出を行うための示唆画像を演出領域以外の背景領域に表示する示唆を行う際に特定画像の表示を妨げない。

【 0 1 0 3 】

(8) 上記 (1) ~ (7) の遊技機において、

前記表示手段は、前記特定状態において所定契機 (たとえば、ボーナスの終了) が成立し

10

20

30

40

50

たときに、遊技者に所定の報知（たとえば、報知演出）を行うための報知画像（たとえば、図 2（B）、図 7（h））に示す報知画像を、前記特定画像と前記背景画像とに跨って、当該特定画像の一部と当該背景画像の一部とに重畳させて表示する（たとえば、図 2（B）、図 7（h））に示すように、特定状態においてボーナスが終了したときに、遊技者に獲得枚数を報知するための報知画像を、特定画像と背景画像とに跨って、当該特定画像の一部と当該背景画像の一部とに重畳させて表示する）。

【0104】

このような構成によれば、遊技者に所定の報知を行うための報知画像を、特定画像と背景画像とに跨って、特定画像の一部と背景画像の一部とに重畳させて表示する。このように、報知画像を、遊技者の注目度が高い特定画像の一部に重畳させて表示させつつも、特定

10

【0105】

たとえば、本実施の形態においては、図 2（B）、図 7（h））に示すように、報知画像を、特定画像と背景画像とに跨って、特定画像の一部と背景画像の一部とに重畳させて表示する。このように、報知画像を、遊技者の注目度が高い特定画像の一部に重畳させて表示させつつも、特定画像の表示を邪魔しない位置で表示させるため、好適に報知演出を実行することができる。

【0106】

（9） 上記（1）～（8）の遊技機において、

前記表示手段は、

20

前記特定画像（たとえば、特定画像 A 1 1）を用いて所定時間（たとえば、B 1 1 秒）に亘る動画を再生表示し（たとえば、図 4（C））に示すように、特定画像 A 1 1 を用いて B 1 1 秒に亘る動画を再生表示し）、

前記背景画像（たとえば、背景画像 A 2 1）を用いて前記所定時間よりも短い時間（たとえば、B 2 1 秒）に亘る動画を、前記所定時間内において繰り返し再生表示する（たとえば、図 4（C））に示すように、背景画像 A 2 1 を用いて B 1 1 秒よりも短い B 2 1 秒に亘る動画を、B 1 1 秒内において繰り返し再生表示する）。

【0107】

このような構成によれば、特定画像を用いて所定時間に亘る動画を再生表示し、背景画像を用いて所定時間よりも短い時間に亘る動画を所定時間内において繰り返し再生表示する。このように、背景画像を用いた動画を繰り返し再生表示することで、背景画像データのデータ容量を削減することができる。

30

【0108】

たとえば、本実施の形態においては、図 4（C））に示すように、特定画像 A 1 1 を用いて B 1 1 秒に亘る動画を再生表示し、背景画像 A 2 1 を用いて B 1 1 秒よりも短い B 2 1 秒に亘る動画を、B 1 1 秒内において繰り返し再生表示する。このように、背景画像 A 2 1 を用いた動画を繰り返し再生表示することで、背景画像データのデータ容量を削減することができる。

【0109】

（10） 上記（1）～（9）の遊技機において、

40

前記表示手段は、

前記通常状態から前記特定状態に移行するとき、前記表示領域全体を特定色（たとえば、白）で表示させてから前記特定状態における表示を行い（たとえば、図 7 に示すように、通常状態から特定状態に移行するとき（図 7（e））、表示領域全体が白で表示（ホワイトアウト）されて（図 7（f））から特定状態における表示が行われる（図 7（g）））、前記特定状態から前記通常状態に移行するとき、前記表示領域全体を前記特定色で表示させてから前記通常状態における表示を行う（たとえば、図 7 に示すように、特定状態から通常状態に移行するとき（図 7（h））、表示領域全体が白で表示（ホワイトアウト）されて（図 7（i））から通常状態における表示が行われる（図 7（j））））。

【0110】

50

このような構成によれば、通常状態から特定状態に移行するとき、表示領域全体が特定色で表示されてから特定状態における表示が行われ、特定状態から通常状態に移行するとき、表示領域全体が特定色で表示されてから通常状態における表示が行われる。特定状態においては、背景画像データのデータ容量を節減していることから通常状態の表示よりも表示の品質が低下しているため、通常状態における表示と特定における表示が直接切り替わると、遊技者に違和感を覚えさせる虞がある。しかし、このように通常状態と特定状態との切り替えにおいて、品質の低下を感じさせないような表示領域全体の特定色の表示を挟むことで、遊技者の違和感を低減させることができる。

【 0 1 1 1 】

たとえば、本実施の形態においては、図 7 に示すように、通常状態から特定状態に移行するとき（図 7（e））、表示領域全体が白で表示（ホワイトアウト）されて（図 7（f））から特定状態における表示が行われ（図 7（g））、特定状態から通常状態に移行するとき（図 7（h））、表示領域全体が白で表示（ホワイトアウト）されて（図 7（i））から通常状態における表示が行われる（図 7（j））。特定状態においては、背景画像データのデータ容量を節減していることから通常状態の表示よりも表示の品質が低下しているため、通常状態における表示と特定における表示が直接切り替わると、遊技者に違和感を覚えさせる虞がある。しかし、このように通常状態と特定状態との切り替えにおいて、品質の低下を感じさせないような表示領域全体をホワイトアウトさせることで、遊技者の違和感を低減させることができる。

【 0 1 1 2 】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【 0 1 1 3 】

[遊技機について]

上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであってもよい。上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。

【 0 1 1 4 】

[表示領域について]

本実施の形態においては、図 2 に示したように、液晶表示器 5 1 の画面全体を表示領域としたが、これに限らず、装飾的な画像を表示している領域を除外した領域を表示領域とするものであってもよい。また、主表示領域を表示領域とするものであってもよい。すなわち、表示領域としては、液晶表示器 5 1 の画面全体であってもよいし、主表示領域であってもよい。表示領域を主表示領域とした場合は、常駐画像が表示されている領域は表示領域から除外されることになる。この場合、たとえば、通常状態において、表示領域に通常画像 A 3 1 が表示され、特定状態において、表示領域に背景画像 A 2 1 が表示されるとともに、表示領域の一部の前面側に設定された演出領域に特定画像 A 1 1 が表示されるようにしてもよい。また、主表示領域は、上部にあるものに限らず、下部や中央部にあるものであってもよい。また、演出領域は、中央部にあるものに限らず、上部や下部にあるものであってもよい。

【 0 1 1 5 】

[通常状態および特定状態について]

本実施の形態においては、図 7 に示したように、特定状態をボーナス中として説明したが、これに限らず、特定状態として、スロットマシンにおいては、A T 中や有利 R T 中であってもよく、これらのいずれかに制御されている状態を特定状態としてもよい。また、パ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機においては、大当り遊技状態中であってもよい。

【0116】

[表示される画像について]

本実施の形態においては、図3、図7に示したように、特定状態においては、装飾的な画像が表示されないようにしたが、これに限らず、常に表示するようにしてもよい。また、バトル演出、ボーナス確定演出、入賞時演出などの通常状態において実行される演出において、情報画像を表示させるようにした。このようにすることで、遊技者は、クレジット数やBET数などの情報を常に確認することができる。しかし、これに限らず、上記演出の実行時には情報画像を表示させないようにしてもよい。また、上記演出の実行時には装飾的な画像を表示させないようにしたが、これに限らず、常に表示させるようにしてもよい。

10

【0117】

また、パチンコ遊技機に適用する場合は、バトル演出、ボーナス確定演出、入賞時演出、ボーナス終了時演出に代えて、リーチ中に実行されるリーチ演出や、大当り発生時（たとえば、7図柄が揃ったとき）の演出や、大当り遊技状態終了時の演出に適用してもよい。

【0118】

また、特定画像として、楽曲（テーマソングなど）とともに表示されるキャラクタ画像を表示するようにしたが、これに限らず、遊技機とタイアップしているアニメやドラマなどのストーリー紹介などを行う複数種類のダイジェスト映像（たとえば、ドラマの第1話～第12話のダイジェスト映像）であってもよい。また、情報画像として、クレジット数を特定可能な常駐画像A41、BET数を特定可能な常駐画像A42を表示するようにしたが、これに限らず、遊技機1がパチンコ遊技機である場合には、始動入賞口に入賞した入賞球数を示す保留記憶数を特定可能な常駐画像を表示するようにしてもよい。

20

【0119】

[特定画像データと背景画像データについて]

また、図4、図5に示したように、背景画像データは、特定画像データよりもデータ容量が小さい。具体的には、背景画像データは、特定画像データよりも画素数が少ない（拡大倍率が高い）ことでデータ容量が小さくなる。また、背景画像データは、特定画像データよりも色数が少ないことでデータ容量が小さくなる。しかし、これに限らず、背景画像データは、特定画像データよりも画像（動画）の圧縮率が高いことでデータ容量が小さくなるものであってもよい。また、これらのうちの1つまたは複数の要素によりデータ容量が小さくなるものであってもよい。

30

【0120】

また、図3(c1)、(c2)に示したように、背景画像データの色を変換することによって異なる背景画像を表示するようにしたが、これに限らず、異なる背景画像を表示させるような変換処理であればどのような処理であってもよい。また、特定画像A13の画像を拡大して特定画像A13に対応する背景画像とし、特定画像A14の画像を拡大して特定画像A14に対応する背景画像とすることで、それぞれ異なる背景画像を表示するようにしてもよい。また、その際、画像をぼかしたり、なんらかの加工を施す処理を入れるようにしてもよい。

40

【0121】

[特定色での表示について]

本実施の形態においては、図7(f)、(i)に示したように、通常状態から特定状態に遷移する際、または、特定状態から通常状態に遷移する際、表示領域全体を白く表示する（ホワイトアウトする）ようにしたが、これに限らず、表示領域全体を黒く表示する（ブラックアウトする）ものであってもよい。また、画質が異なる画像間の切り替え（たとえば、通常画質の通常画像A31から低画質の背景画像A21への切り替え）において、遊技者に違和感を覚えさせないようにするものであれば、どのような画像や映像を間に挟んでもよい。

【0122】

50

〔報知演出および示唆演出について〕

本実施の形態においては、図 2 (B) に示したように、報知演出の例としてボーナス終了時に獲得枚数を報知する例を挙げたが、これに限らず、有利状態が終了するときに、有利状態において獲得された遊技用価値の量を報知するものや、有利状態中に所定量の遊技用価値が獲得されたときにその旨を報知するものや、有利な操作手順を報知するナビ報知などを実行するものであってもよい。また、示唆演出としては、当選した小役の種類を示唆する示唆画像を表示するものに限らず、たとえば、現在の遊技状態を示唆する画像を表示するものであってもよい。

【 0 1 2 3 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【 0 1 2 4 】

1 遊技機、 7 操作部、 4 1 メイン制御部、 9 1 サブ制御部、 5 1 液晶表示器、 5 3 スピーカ。

10

20

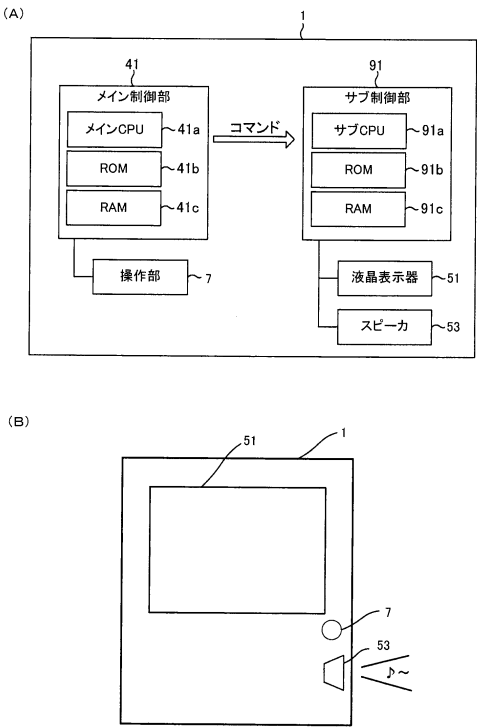
30

40

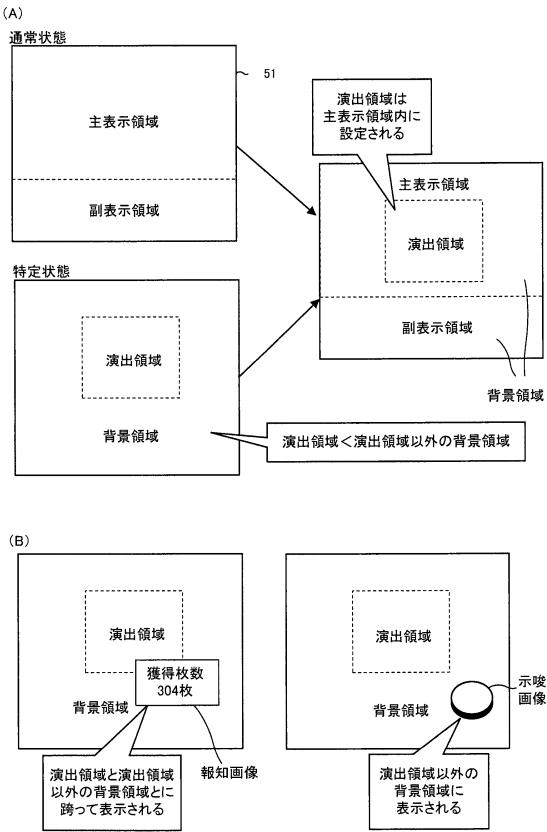
50

【図面】

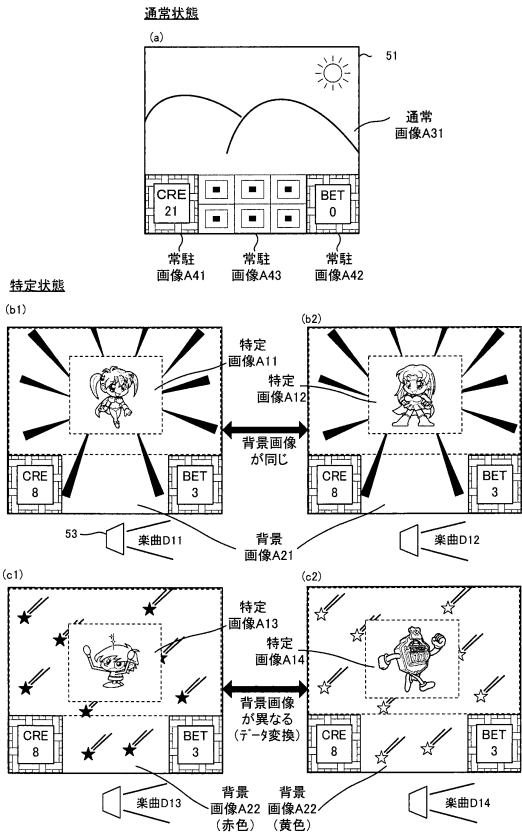
【図 1】



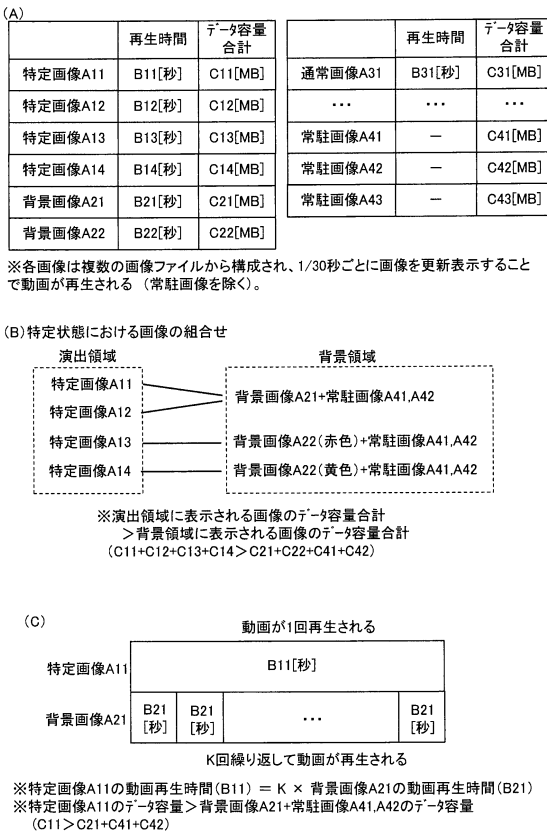
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

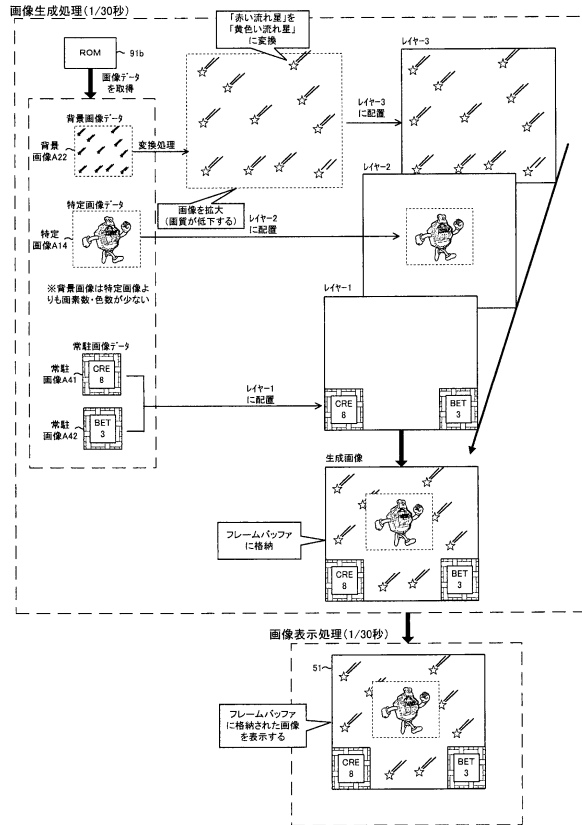
20

30

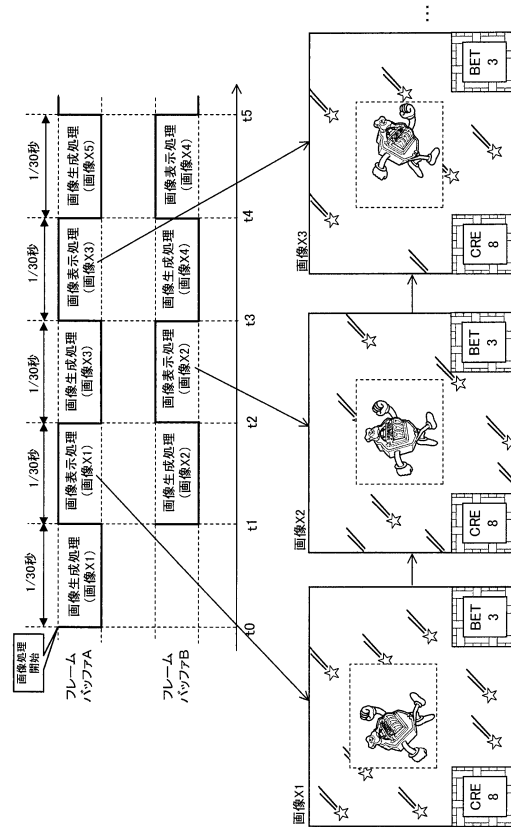
40

50

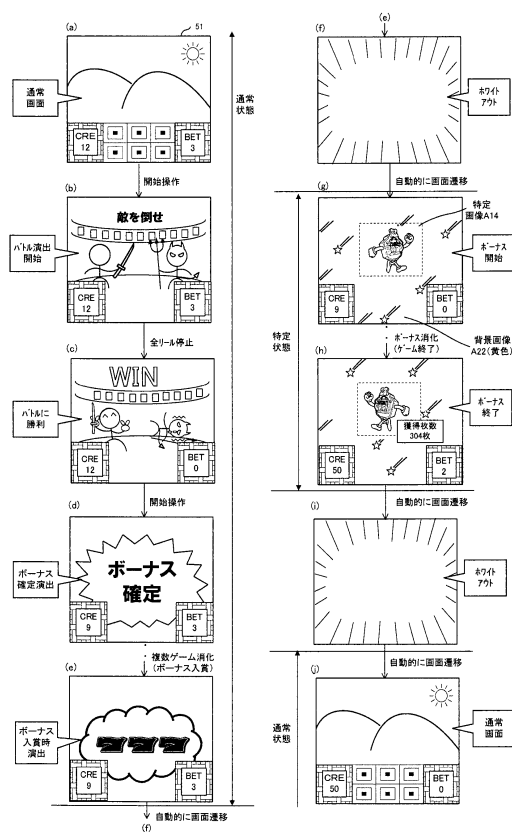
【 図 5 】



【 図 6 】



【圖 7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 0 0 6 5 1 9 (J P , A)

特開 2 0 1 2 - 4 5 1 2 9 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4

A 6 3 F 7 / 0 2