

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6833232号
(P6833232)

(45) 発行日 令和3年2月24日(2021.2.24)

(24) 登録日 令和3年2月5日(2021.2.5)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
A 6 3 F 5/04 6 5 0
A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

請求項の数 1 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2020-73560 (P2020-73560)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	令和2年4月16日(2020.4.16)		山佐株式会社
審査請求日	令和2年6月18日(2020.6.18)		岡山県新見市高尾362-1
早期審査対象出願		(72) 発明者	小山 宏満
			岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内
		審査官	生駒 勇人

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】

種々の情報を表示する表示部と、

前記種々の情報を前記表示部に表示させる報知手段と、

を備え、

前記報知手段は、

遊技の進行に応じた文字画像を前記表示部の短手方向に沿ってスクロールしながら表示可能、または、遊技の進行に応じた特定画像を前記表示部の長手方向の一端から他端まで表示可能であるとともに、

共通の内容が表示された複数の前記文字画像が前記表示部の前記短手方向に沿ってスクロールしながら表示されている場合に、前記特定画像を前記表示部の前記長手方向に沿って表示させるときには、前記特定画像の前記長手方向における一端部分が少なくとも1つの前記文字画像に重畳しないよう表示させ、

前記報知手段は、複数の前記文字画像が表示されている場合に、複数の前記特定画像を表示させるときには、前記文字画像に重畳しない前記特定画像の前記長手方向における端部分が前記長手方向の一方側と、他方側と、で交互になるよう表示させる遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

10

20

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、表示画面において、帯に表示されている文字画像が遊技情報に応じて表示される特定画像に重畳する場合、文字画像を表示する領域を変更して表示する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第6624622号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、特許文献1に記載の遊技機のような2つの文字画像のうち、一方の文字画像が遊技情報に応じて表示される特定画像に重畳する場合に、重畳している文字画像の表示を終了することで、特定画像、及び文字画像の視認性の低下を抑制させることが想定される。しかし、2つの文字画像に特定画像が重畳する場合もあるため、特定画像、及び文字画像の視認性が低下するおそれがあり、望ましくない。

【0005】

そこで、本発明は、上記課題を鑑みてなされたものであり、特定画像、及び文字画像の視認性の低下を抑制することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明は、以下のような構成を備える。

本発明に係る遊技機は、種々の情報を表示する表示部と、前記種々の情報を前記表示部に表示させる報知手段と、を備え、前記報知手段は、遊技の進行に応じた文字画像を前記表示部の短手方向に沿ってスクロールしながら表示可能であるとともに、遊技の進行に応じた特定画像を前記表示部の長手方向の幅一杯に表示可能であり、共通の内容が表示された複数の前記文字画像が前記表示部の前記短手方向に沿ってスクロールしながら表示されている場合に、前記特定画像を前記表示部の前記長手方向に沿って表示させるときには、前記特定画像の前記長手方向における一端部分が少なくとも1つの前記文字画像に重畳しないよう表示させることを特徴とする。

30

【0007】

この構成では、帯に表示させる文字画像、及び遊技情報に応じて表示される特定画像の種々の情報を表示する表示部と、種々の情報を表示させる報知手段と、を備えている。そして、報知手段は、遊技の進行に応じた文字画像を表示部の短手方向に沿ってスクロールしながら表示するとともに、遊技の進行に応じた特定画像を表示部の長手方向の幅一杯に表示する。複数の文字画像が表示部の短手方向に沿ってスクロールしながら表示されている場合に、特定画像を表示部の長手方向に沿って表示させるときには、特定画像の長手方向における一端部分が少なくとも1つの文字画像に重畳しないよう表示させる。

【0008】

40

例えば、特定画像、及び文字画像が重畳する範囲が大きいと、遊技の妨げとなるおそれがあり、望ましくない。これに対し、この構成では、特定画像、及び文字画像が重畳しないように表示部に表示されるため、上記の問題点が生じることが抑制される。

そのため、この構成によれば、表示部の長手方向に沿って表示される特定画像が、短手方向に沿って表示される文字画像に重畳する場合、特定画像の一端部分を重畳しないように表示することで、特定画像、及び文字画像の視認性の低下を抑制することができる。

【0009】

また、本発明に係る遊技機の実例としては、さらに、前記報知手段は、複数の前記文字画像が表示されている場合に、複数の前記特定画像を表示させるときには、前記文字画像に重畳しない前記特定画像の前記長手方向における端部分が前記長手方向の一方側と、

50

他方側と、で交互になるよう表示させる。

そのため、この構成によれば、複数の特定画像が表示される場合において、重畳しない部分が交互になるように特定画像を表示させることで、視認性が低下する文字画像が一方に偏るのを抑制することができる。

【0010】

また、本発明に係る遊技機の実例としては、さらに、前記報知手段は、複数の前記文字画像が表示されている場合、かつ前記特定画像が前記文字画像の上層に表示されている場合に、前記特定画像の一部を前記文字画像と重畳するように表示させるときには、前記文字画像と、前記特定画像と、の重畳部分における前記特定画像に透過性を備えさせる。

そのため、この構成によれば、特定画像に透過性を備えさせることで、文字画像の視認性の低下を抑制することができる。

10

【0011】

また、本発明に係る遊技機の実例としては、さらに、前記報知手段は、前記文字画像と前記特定画像との重畳部分における色彩を前記文字画像と、前記特定画像と、で異ならせる。

そのため、この構成によれば、重畳部分における視認性を向上させることができる。

【0012】

また、本発明に係る遊技機の実例としては、さらに、前記報知手段は、2つの前記文字画像を前記表示部の前記長手方向の両端に表示させる。

そのため、この構成によれば、文字画像が表示される箇所を特定することで、重畳部分を特定して文字画像の視認性の低下を抑制することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本実施の形態であって、遊技機の概略正面図である。

【図2】本実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図3】本実施の形態であって、図2のメイン制御手段の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図4】本実施の形態であって、図2のサブ制御手段の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図5】本実施の形態であって、遊技状態の説明図である。

30

【図6】本実施の形態であって、演出状態の説明図である。

【図7】本実施の形態であって、遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

【図8】本実施の形態であって、通常状態における表示例である。

【図9】本実施の形態であって、チャンスゾーン状態における表示例である。

【図10】本実施の形態であって、チャンスゾーン状態における表示例である。

【図11】本実施の形態であって、チャンスゾーン状態における表示例である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(遊技機10)

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前」方向とし、その逆方向を「後」方向とする。また、同様に、「左」や「右」等の左右方向及び「上」や「下」等の上下方向も、遊技者から見た場合の左方向や右方向、又は上方向や下方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した場合における遊技者から見た方向を意味する。

40

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図面を参照しながら説明する。

【0015】

(筐体12、前扉14)

50

図1に示すように、本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

【0016】

(回転リール62)

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個の回転リール62(正面から向かって左側の左回転リール64、中央の中回転リール66、右側の右回転リール68)の円周上の図柄61を見ることができ透過可能な図柄表示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全ての回転リール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄61を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、回転リール62の正面側に設けられて、回転リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄61を視認するためのものである。回転リール62は、複数の図柄61を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

10

【0017】

(リールユニット60)

前記図柄表示窓部16の後方向(奥方向)には、3個のリール駆動モータ65と、この各リール駆動モータ65によってそれぞれ回転させられる合計3個の前記回転リール62と、前記リール駆動モータ65及び前記回転リール62を保持するユニットホルダ(図示せず)とを有するリールユニット60が配置されている。また、リールユニット60には、回転リール62の回転位置が基準となる位置(基準位置)であることを検出するためリール位置センサ63が設けられている。このリール駆動モータ65は、メイン制御手段200から出力されるリール駆動モータ65を駆動するための駆動信号に基づき駆動する。

20

【0018】

(クレジット表示器87、払出枚数表示器88)

前記図柄表示窓部16の下方には、クレジットメダル(以下、「クレジットメダル数」とする)を表示するクレジット表示器87と、このクレジット表示器87の左側に配置され、遊技機10から払い出されたメダルの総数を表示する払出枚数表示器88とが設けられている。これらの表示器は、例えば2個の7セグメントLEDで構成されている。このような構成により、クレジット表示器87では、クレジットメダル数に対応する2桁の数字が表示可能となっており、払出枚数表示器88では、払出枚数に対応する2桁の数字が表示可能となっている。

30

【0019】

本実施の形態に係る遊技機10は、後述するメダル投入口38に投入したメダルを最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能(投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能)を有している。そして、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を「最大クレジットメダル数」とする。

【0020】

(区間報知ランプ90)

前扉14のうち、クレジット表示器87と払出枚数表示器88との間には、現在の状態が「有利区間」であることを発光態様により報知する区間報知ランプ90が設けられている。

40

ここで、「有利区間」とは、遊技者にとって有利なストップスイッチ50の押し順の表示が行われない非有利区間から移行可能であり、上記の押し順の表示が可能な区間である。

【0021】

この区間報知ランプ90は、後述するAT状態への移行時に点灯するように設定されている。そして、区間報知ランプ90が点灯した場合には、当該有利区間中は常時点灯される。

ここで、区間報知ランプ90のみで現在の状態が「有利区間」であることを発光態様により報知することに限らず、例えば、クレジット表示器87又は払出枚数表示器88を構成する特定の7セグメントLEDと区間報知ランプ90との双方を用いて、現在の状態が「有利区間」であることを発光態様により報知してもよい。

50

【0022】

また、区間報知ランプ90を設けずに、例えば、クレジット表示器87又は払出枚数表示器88を構成する特定の7セグメントLEDを用いて、現在の状態が「有利区間」であることを発光態様により報知してもよい。

【0023】

(操作部30)

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。この操作部30は、メダル投入口38と、精算スイッチ36と、ストップスイッチ50と、スタートスイッチ40と、ベットスイッチ32と、演出用ボタンスイッチ42と、を備えている。

10

【0024】

(メダル投入口38)

操作部30の右側部分には、遊技機10の内部へ遊技用価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口38が設けられている。

【0025】

(メダルセレクタ17)

前扉14の裏側であって、前記メダル投入口38の近傍には、メダル投入口38に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して、正規のメダルのみをホッパーユニット24に導くメダルセレクタ17が設けられている。このメダルセレクタ17には、メダル投入口38に投入されたメダルを1枚ずつ検知する投入センサ92が設けられている。

20

【0026】

なお、前扉14の裏側には図示しないメダル通路が設けられており、メダルセレクタ17において非正規のメダルとして排除されたメダルや、ホッパーユニット24から払い出されたメダルが、このメダル通路を通過してメダル払出口28から払い出される。

【0027】

(精算スイッチ36)

メダル投入口38の下方には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。

【0028】

(ストップスイッチ50)

前記操作部30の中央には、操作により対応する回転リール62の回転を停止させるため、3個の回転リール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左回転リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中回転リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右回転リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数の回転リール62それぞれに対応して設けられ、複数の回転リール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。

30

【0029】

(スタートスイッチ40)

このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するベットスイッチ32の操作を条件に回転リール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を開始させるためのものである。

40

【0030】

(ベットスイッチ32)

このスタートスイッチ40の上方には、ベットスイッチ32として、クレジットしたメダル数から最大投入枚数(具体的には3枚)に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34と、クレジットしたメダル数から1枚のメダル数を減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチ35とが設けられている

50

。

【0031】

(演出用ボタンスイッチ42)

マックスベットスイッチ34の右側には、所定の演出において遊技者が操作可能な演出用ボタンスイッチ42が設けられている。

また、前記前扉14の裏側には、扉開閉用スイッチ19、設定変更スイッチ46、設定表示器89などが配置されている(図2参照)。

【0032】

(扉開閉用スイッチ19)

扉開閉用スイッチ19は前扉14が閉じているか否かを検知するためのものである。この扉開閉用スイッチ19は、前扉14が閉塞している場合に、前扉14の背面と扉開閉用スイッチ19の前面とが押圧されることでオンとなり、前扉14が開放するに従って、前扉14の背面が扉開閉用スイッチ19の前面から離間して押圧が解除されることでオフとなる。

10

【0033】

(設定変更スイッチ46)

設定変更スイッチ46は、後述する電源ユニット43の設定キースイッチ45と共に設定変更を行うためのものである。

【0034】

(設定表示器89)

設定表示器89は、例えば7セグメントの小型のLEDにより、複数段階設けられた設定値を表示するものである。設定表示器89には、当該遊技機10の設定値が表示されるが、外部から視認できないようにすべく、設定後一定時間が経過するとその表示は解除される。

20

【0035】

また、前記前扉14の下部に相当する筐体12の内部には、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができるホッパーユニット24と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44を有すると共に各部品に電力を供給するための電源ユニット43とが配置されている(図2参照)。

【0036】

(ホッパーユニット24)

このホッパーユニット24には、その駆動によりメダルをメダル払出口28に向けて払い出すホッパーモータ95と、ホッパーユニット24の出口に設けられ、メダル払出口28に払い出されたメダルを1枚ずつ検出する払出センサ94と、ホッパーユニット24のメダルタンクから溢れたメダルを収納するための補助タンクの近傍に設けられ、補助タンク内のメダルが満杯になったことを検出してメイン制御手段200へ信号を出力するオーバーフローセンサ96とが設けられている。

30

【0037】

(電源ユニット43)

この電源ユニット43には、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44と、設定変更処理のための設定キースイッチ45とが設けられている。

【0038】

(メダル払出口28等)

前記前扉14の下部には、所定の場合にホッパーユニット24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

40

【0039】

(遊技の流れの説明)

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34やシングルベットスイッチ

50

35等の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、回転リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、複数の役の少なくとも何れか1つに当選か又はハズレかの役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、回転リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組合せによって、当選した役を構成する図柄61の組合せが所定の有効なライン（所定の役の図柄61の組合せが当該ライン上に揃ったときに所定の配当としてのメダルが付与されるラインのことであり、以下、有効ライン86とする。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の配当を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。有効ライン86は、3個の回転リール62にそれぞれ表示されている図柄61のうち図柄表示窓部16から視認可能な図柄61を各回転リール62につき1個ずつ繋いでできる入賞等するために有効となる図柄61の組合せの並びを規定したラインである。本実施の形態における有効ライン86は、左回転リール64及び中回転リール66の中段、右回転リール68の上段を結んだ1本のラインである。

10

【0040】

（演出装置70）

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像等で報知させるための演出装置70が形成されている。この演出装置70は、スピーカー72と、演出用ランプ78と、表示部84と、バックランプ67と、を備えている。

20

【0041】

（スピーカー72）

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

【0042】

（演出用ランプ78）

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部の左右に配置された下部ランプ82とを備えている。

【0043】

（表示部84）

前記表示部84は、その画面に種々の情報を表示するための液晶表示装置である。

30

【0044】

（バックランプ67）

前記バックランプ67は、リールユニット60に設けられており、回転リール62上の図柄61を照らすためのものである。

【0045】

（制御装置100）

図2に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。この制御装置100は、遊技を進行させて遊技を制御するメイン制御手段200と、このメイン制御手段200からの情報（コマンド）を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うサブ制御手段500とを備えている。

40

【0046】

なお、メイン制御手段200とサブ制御手段500との間は、メイン制御手段200への不正操作を防止するために、メイン制御手段200からサブ制御手段500への一方向の通信により行われ、サブ制御手段500からメイン制御手段200への逆方向の通信は行われていない（すなわち双方向の通信ではない）。メイン制御手段200は、メダルセレクト17、スタートスイッチ40、ベットスイッチ32、ストップスイッチ50、設定変更スイッチ46、精算スイッチ36、扉開閉用スイッチ19、電源ユニット43、リールユニット60及びホッパーユニット24の入力を受け付け、クレジット表示器87、払出枚数表示器88、リールユニット60、ホッパーユ

50

ニット24、設定表示器89及び区間報知ランプ90の作動を制御する。サブ制御手段500は、メイン制御手段200、及び演出用ボタンスイッチ42からの信号を入力し、演出用ランプ78等の演出装置70の作動を制御する。サブ制御手段500には、演出装置70としての演出用ランプ78、スピーカー72、表示部84及びバックランプ67の各パーツが接続されている。

【0047】

なお、特に図示していないが、メイン制御手段200を有するメイン基板と、サブ制御手段500を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御手段200は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御手段500は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

10

【0048】

メイン制御手段200及びサブ制御手段500は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート（図示せず）を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

【0049】

（外部集中端子板18）

20

また、筐体12内部の正面から向かって右側には、外部集中端子板18が設けられている。

外部集中端子板18は、遊技データを遊技機10外部に出力させるものであり、メイン制御手段200と配線される接続端子（コネクタ）や、外部機器（図示省略）と配線される接続端子（コネクタ）が設けられた端子板である。また、外部集中端子板18は、図示しないが、遊技島設備（例えばデータ表示器）やホールコンピュータに接続されている。

【0050】

（メイン制御手段200）

メイン制御手段200は、図3に示すように、役抽選手段210、リール制御手段220、停止図柄判定手段230、配当付与手段240、遊技状態制御手段250、有利区間制御手段260、及び送信手段270の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

30

以上の構成をもって、メイン制御手段200は、役の抽選を行い、回転リール62の回転及び停止を制御し、回転リール62が全て停止したときに停止図柄61の判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

【0051】

メイン制御手段200は、遊技を制御するためのものであって、遊技を進行させるためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

規定の賭け数（3枚）が設定されると、1本の有効ライン86が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、ベットスイッチ32を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役の何れかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での回転リール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個全ての回転リール62の回転が開始する。

40

【0052】

回転リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、回転リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサにより回転リール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

50

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応した回転リール62の回転が停止する。そして、3個全てのストップスイッチ50の操作を終えると、3個全ての回転リール62の回転が停止する。

【0053】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組合せが揃うと、当該図柄61の組合せに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組合せが揃うと遊技者に配当としてのメダルが付与されるように形成されている。例えば小役（メダルの払い出しを伴う役）に対応した図柄61の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

【0054】

また、有効ライン86上に再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、所謂リプレイ役）に対応する図柄61の組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

【0055】

（役抽選手段210）

役抽選手段210は、当選役を決定する役抽選を実行するものである。すなわち、役抽選手段210は、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役の何れか（1つ又は複数）に当選か又はハズレかの役抽選を行うためのものである。役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための役抽選テーブルを、主な分類としてノーマル遊技状態用、ボーナス内部中状態用、ボーナス遊技状態用のそれぞれに対応して複数備えており、メイン制御手段200のROM上に記憶されている。役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。

【0056】

役抽選手段210の役抽選に用いる当選確率は、図示しない役抽選テーブルにより、予めプログラムされた範囲内で遊技ホールの管理者により変更可能に形成されている。具体的には、その当選確率を規定するための値である複数段階の設定値を変更するための筐体12内部の設定変更スイッチ46を操作することにより、複数段階の設定値のうち何れか1つの特定の設定値が選択される。そして、役抽選手段210は、選択された設定値毎に予め定められた抽選確率で役抽選を行っている。

【0057】

また、本実施の形態における設定値は、設定値「1」から「6」の6段階に設定されている。なお、設定値は複数段階であれば、設定値「1」から「6」の6段階に限られず、例えば「1・3・6」又は「2・4・6」としてもよい。

本実施の形態では、役抽選手段210により抽選される役として、大別すると、小役、リプレイ役、ボーナス移行役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

【0058】

（リール制御手段220）

リール制御手段220は、各回転リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の役抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応する回転リール62の回転位置とに基づいて、各回転リール62の回転を停止させる。なお、リール制御手段220は、必要に応じて各ストップスイッチ50の押し順が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。

【0059】

（停止図柄判定手段230）

停止図柄判定手段230は、全ての回転リール62が停止した際における有効ライン86上の図柄61の組合せを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。

【0060】

(配当付与手段240)

配当付与手段240は、停止図柄判定手段230の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の配当の付与を行うものである。配当付与手段240は、停止図柄判定手段230の判定の結果、小役が入賞していると判定されると配当としてのメダルの払い出しを行う。

【0061】

(遊技状態制御手段250)

遊技状態制御手段250は、遊技状態を制御するものである。

具体的には、遊技状態制御手段250は、図3に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態制御手段251、ボーナス内部中状態制御手段252及びボーナス遊技状態制御手段253の各手段を有する。

10

【0062】

(ノーマル遊技状態制御手段251)

ノーマル遊技状態制御手段251は、「ノーマル遊技状態」(図5参照)を制御するものである。ここで、ノーマル遊技状態は、ボーナス内部中状態制御手段252によるボーナス内部中状態、ボーナス遊技状態制御手段253によるボーナス遊技状態、以外の状態をいう。

【0063】

(ボーナス内部中状態制御手段252)

ボーナス内部中状態制御手段252は、「ボーナス内部中状態」(図5参照)を制御するものである。ここで、ボーナス内部中状態は、ボーナス移行役に当選したが、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示できなかった場合に移行する。

20

【0064】

(ボーナス遊技状態制御手段253)

ボーナス遊技状態制御手段253は、「ボーナス遊技状態」(図5参照)を制御するものである。

ボーナス遊技状態は、ボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示させることで移行する。

【0065】

ここで、ボーナス遊技状態は、所定の枚数、例えば36枚を超えるメダルの払い出しで終了する。

30

そして、ボーナス遊技状態終了後、ノーマル遊技状態に移行する。

【0066】

(有利区間制御手段260)

有利区間制御手段260は、遊技の状態として、図6を用いて後述する演出状態(非有利区間及び有利区間)を制御するものである。例えば、有利区間制御手段260は、後述する報知手段520を用いてストップスイッチ50の押し順を報知させる演出等を実行させる。

また、詳細は後述するが、有利区間制御手段260は、有利区間に属する各演出状態において、各種の抽選を実行している。

【0067】

40

(送信手段270)

送信手段270は、サブ制御手段500へ信号を送信するためのものである。

送信手段270は、例えば、投入センサ92の検知を契機に送信される投入検知信号、ベットスイッチ32での検知を契機に送信される投入操作信号、スタートスイッチ40での検知を契機に送信されるスタート信号、ストップスイッチ50での検知を契機に送信されるストップ信号、をサブ制御手段500へ送信する。

【0068】

また、送信手段270は、これらスイッチの検知に対応する信号に加え、メイン制御手段200において管理する遊技状態(例えば遊技中の状態であるか、非遊技中の状態であるか)を識別可能にするための遊技状態信号も、適宜のタイミングで送信する。

50

【0069】

(サブ制御手段500)

サブ制御手段500は、図4に示すように、受信手段510、報知手段520の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

以上の構成をもって、サブ制御手段500は、メイン制御手段200からの信号を受けて、遊技の進行に伴う演出を行うものである。

【0070】

具体的には、サブ制御手段500は、演出用ランプ78を駆動するためのLED駆動回路（図示せず）に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路（図示せず）に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、表示部84を駆動するための液晶制御基板（図示せず）に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

10

【0071】

(受信手段510)

受信手段510は、送信手段270からの信号を受信するものである。

【0072】

(報知手段520)

報知手段520は、演出装置70を用いて種々の情報、具体的には、演出を遊技者に報知するためのものである。

この報知手段520は、役抽選の結果に基づく当選役に応じた演出、各遊技状態や各演出状態に応じた演出、又は押し順を報知するための演出等を遊技者に報知する。これらの演出は、それぞれ複数設けられており、報知手段520は、抽選により選択された演出やメイン制御手段200からの信号（コマンド）に対応する演出を演出装置70を用いて遊技者に報知する。

20

【0073】

(図5を用いた遊技状態の説明)

次に、図5を用いて遊技状態について説明する。

遊技状態は、メイン制御手段200により管理され、図5に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態、ボーナス内部中状態、ボーナス遊技状態がある。

【0074】

(ノーマル遊技状態)

ノーマル遊技状態は、ノーマル遊技状態制御手段251により制御される。

ノーマル遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、通常（ $1/7.3$ ）に設定されている。

30

ノーマル遊技状態における役抽選によりボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に、ノーマル遊技状態からボーナス内部中状態へ移行し、停止表示された場合はボーナス遊技状態へ移行する。

【0075】

(ボーナス内部中状態)

ボーナス内部中状態は、ボーナス内部中状態制御手段252により制御され、ノーマル遊技状態において、ボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に移行する。

40

ボーナス内部中状態におけるリプレイ役への当選確率は、ノーマル遊技状態よりも高く設定されている。

【0076】

(ボーナス遊技状態)

ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態制御手段253により制御され、ボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示された場合に移行する。

50

ボーナス遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、「0」に設定されている。

【0077】

ここで、本実施の形態では、ボーナス遊技状態は36枚を超えるメダルの払い出しで終了する。そして、ボーナス遊技状態の終了後は、ノーマル遊技状態に移行する。

【0078】

(図6を用いた演出状態の説明)

図6に示すように、本実施の形態では、演出状態として、役抽選により予め定められた押し順でストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役に当選した場合に、押し順が報知されない非有利区間と、非有利区間から移行可能であって、押し順が報知可能な有利区間とが設けられている。

10

【0079】

(非有利区間)

非有利区間には「非有利区間通常状態」が設けられている。そして、非有利区間通常状態中の役抽選で有利区間への移行に係る有利区間移行役に当選した場合には、有利区間のうち「有利区間通常状態」に移行する。

【0080】

(有利区間)

有利区間には、「有利区間通常状態」、「CZ状態」、及び「AT状態」が設けられている。各状態の詳細については後述する。

【0081】

ここで、本実施の形態では、非有利区間から有利区間への移行後に経過したゲーム数である有利区間経過ゲーム数が1500ゲームとなった場合は、有利区間の上限ゲーム数に到達したとして、有利区間から非有利区間へ移行する。そのため、メイン制御手段200は、有利区間経過ゲーム数を計数するカウンタである有利区間カウンタを用いて有利区間経過ゲーム数を計数し、当該有利区間経過ゲーム数が1500ゲームに到達したか否か判定している。なお、メイン制御手段200は、有利区間の状態に関わらず、有利区間の滞在中は常に有利区間カウンタを用いて有利区間経過ゲーム数を計数している。

20

【0082】

また、本実施の形態では、有利区間カウンタを用いて計数される有利区間経過ゲーム数が1500ゲームに到達する前であっても、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数が所定枚数(例:2400枚)に到達した場合は、これを契機に有利区間から非有利区間へ移行する。「有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数」とは、有利区間で最もメダルが減った状態と有利区間で最もメダルが増えた状態との差によって求められる数、所謂MYである。そのため、メイン制御手段200は、MYを計数するカウンタであるMYカウンタを用いて有利区間へ移行した後の投入枚数と払出枚数とを計数し、所定枚数の差枚数(所謂MY2400枚)に到達したか否か判定している。なお、メイン制御手段200は、有利区間の状態に関わらず、有利区間の滞在中は常にMYカウンタを用いて差枚数(MY)を計数している。

30

【0083】

なお、有利区間において、有利区間カウンタを用いて計数される有利区間経過ゲーム数が1500ゲームに到達する前や、MY2400枚に到達する前であっても、ボーナス遊技状態の終了やAT状態の終了等といった任意の契機で有利区間から非有利区間へ移行させることもできる。

40

【0084】

そして、本実施の形態では、有利区間が終了して非有利区間へ移行する場合には、各種の遊技情報(例:AT状態に関する情報、有利区間カウンタ、MYカウンタ)が初期化される。

【0085】

(有利区間通常状態)

「有利区間通常状態」は、「CZ(チャンスゾーン)状態」、「AT状態」等の特殊な

50

状態を除いた状態である。

【0086】

有利区間通常状態は、非有利区間通常状態中の役抽選で有利区間移行役に当選した場合に、非有利区間通常状態から移行してくる。有利区間通常状態中は、後述するA T状態へ移行するか否かの抽選（A T移行抽選）、後述するC Z状態へ移行するか否かの抽選（C Z移行抽選）が実行される。また、有利区間通常状態では、C Z移行抽選、又はA T移行抽選に当選した場合、C Z状態、又はA T状態への移行が確定したことを報知する。

【0087】

本実施の形態では、C Z移行抽選は、A T移行抽選によりA T状態に移行することが決定されなかった場合（A T移行抽選にハズレた場合）に、行われる。

10

なお、A T移行抽選にハズレた場合にのみC Z移行抽選をする場合に限定されず、A T移行抽選に当選した場合にもC Z移行抽選をするようにして、当該当選したA T状態の終了後に行使されるC Z状態移行の権利をストックしておいても良い。

そして、有利区間通常状態において、C Z移行抽選に当選した場合はC Z状態に移行し、A T移行抽選に当選した場合はA T状態に移行する。

【0088】

（C Z（チャンスゾーン）状態）

C Z（チャンスゾーン）状態は、A T移行抽選の当選確率が有利区間通常状態よりも高い状態である。

C Z状態は、所定期間（20ゲーム等）以内にA T移行抽選に当選した場合に、A T状態への移行が決定する状態である。

20

C Z状態は、有利区間通常状態中にC Z状態移行抽選に当選した場合に移行する。また、C Z状態は、A T状態の終了時にC Z状態移行の権利がストックされている場合には、当該A T状態の終了後に移行する。

【0089】

C Z状態中に、A T移行抽選に当選した場合はA T状態へ移行し、所定期間（20ゲーム等）以内にA T移行抽選に当選しなかった場合は、非有利区間通常状態に移行する。

また、C Z状態中は、C Z状態中であることを示す文字画像、及び演出（特定画像）が表示部84に表示される（図9及び図10参照）。この詳細については後述する。

【0090】

（A T状態）

A T状態は、いわゆる疑似ボーナスであって、A T通常状態の最初のゲームのスタートスイッチ40操作時にいわゆるフリーズ演出などが実行され、非有利区間通常状態、有利区間通常状態、及びC Z状態より遊技者に有利な状態である。

A T移行抽選に当選した場合に有利区間通常状態、又はC Z状態からA T状態に移行してくる。

30

【0091】

A T状態に移行すると、当選した小役の押し順が報知される遊技（A T）が開始され、報知された押し順に従ってストップスイッチ50を操作することで、当選した小役や再遊技役の図柄の組合せを停止表示させることができる。このため、成立した小役に対応する所定枚数のメダルが払い出される。

40

A T状態は、実施した遊技回数が、所定の遊技回数（50ゲーム等）に到達した場合に、当該A T状態を終了するように設定されている。そして、A T状態の終了時にC Z状態移行の権利がストックされている場合にはC Z状態に移行し、ストックされていない場合には非有利区間通常状態に移行する。

【0092】

（図7を用いた遊技の基本的な流れの説明）

図7に示すフローチャートに基づいて、メイン制御手段200が1ゲーム毎に実行する一般的な遊技制御処理について説明する。

ステップS10において、メイン制御手段200により、スタートスイッチ40の操作があった

50

か否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップS11に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップS10となる。

【0093】

なお、このステップS10の前提として、賭け数設定処理が行われている。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数（3枚）が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御手段200により、当該ゲームの賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数（3枚）に達しているか否かの判定が行われる。

【0094】

ステップS11において、役抽選手段210により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果がメイン制御手段200からサブ制御手段500へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップS12に進む。

10

【0095】

ステップS12において、リールユニット60における回転リール62の回転変動処理が行われる。回転リール62が所定の回転速度に達した後、回転中の回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段220により、各回転リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50（左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR）の当選役に対応する押し順は、メイン制御手段200に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。

20

【0096】

また、全ての停止操作終了後、メイン制御手段200からサブ制御手段500へ全回転リール62の回転停止情報が送信される。そして、全ての回転リール62の回転変動処理が終了すると、次のステップS13に進む。

【0097】

ステップS13において、停止図柄判定手段230により、有効ライン86上の図柄61の組合せに対して所定の役の図柄61の組合せが揃っているか否かの停止図柄判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御手段200からサブ制御手段500へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップS14に進む。

【0098】

ステップS14において、配当付与手段240により、停止図柄判定手段230の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定の結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理を終了する。

30

【0099】

（CZ状態における表示例）

次に、図8から図11を参照して、通常状態及びCZ（チャンスゾーン）状態における表示例について説明する。ここで、以下では、非有利区間通常状態、及び有利区間通常状態を通常状態という。

【0100】

図8（a）は、通常状態の表示例である。図8（a）に示すように、遊技の演出として、表示部84にキャラクターが表示されている場合、キャラクターの台詞を表示部84に表示する。本実施形態では、表示部84に表示されている映像に、キャラクターの台詞を背景画を伴う字幕として表示する形態について説明する。字幕は、表示部84の特定の領域に台詞毎に順番に表示される、表示部84の端部からスライドインして表示される、又は複数の台詞が下から上にスライドしながら表示される等、遊技の演出に応じて様々な表示方法で表示される。ここで、表示部84に表示される字幕は特定画像の一例である。

40

図8（a）に示すように、通常状態では、表示部84に字幕84Aが表示部84の長手（幅）方向に表示部84の一端から他端まで表示される。また、字幕84Aの長さはxである。さらに、図8（b）に示すように、字幕84Aに表示される台詞は、表示される台詞の中心位置と、字幕84Aの中心位置と、が略一致するように表示される。

台詞を字幕84Aの中心に表示することによって、遊技の演出として表示されている映像

50

、及び台詞を同時に捉えることにより臨場感を得られる。ここで、表示部84に表示される字幕は特定画像の一例である。

【0101】

次に、図9を参照して、CZ状態における表示例について説明する。図9(a)は、CZ状態における表示例である。

CZ状態では、表示部84にCZ状態中であることを示す表示として、表示部84の長手方向の両端付近の各々に短手(高さ)方向の上端から下端に帯状の領域(以下、「帯表示」という。)を表示させる。図9(a)に示すように、帯表示84B、及び帯表示84Cには、文字画像を短手方向に沿ってスクロールしながら短手方向の上端から下端まで表示される。本実施形態では、帯表示84B、及び帯表示84Cには、共通の内容の文字画像が表示される形態について説明する。また、帯表示84B、及び帯表示84Cの長さは y であり、文字画像の長さは、文字部分の長さ a_1 と、空白部分の長さ a_2 と、を加算した長さであり、文字画像の長さは、帯表示84B、及び帯表示84Cの長さ y 以下($a_1 + a_2 \leq y$)である。また、文字画像のスクロールの方向は、各々の帯表示において互いに逆方向にスクロールする。例えば、図9(a)に示す表示部84において、帯表示84Bに表示される文字画像が表示部84の上側にスクロールする場合、帯表示84Cに表示される文字画像は、表示部84の下側にスクロールする。また、文字画像がスクロールされることによって、文字画像の一部が表示部84に表示されない位置となった場合、表示されない位置となった文字画像の一部は、帯表示の始点から再度表示させる。例えば、帯表示84Cにおいて、文字画像を下側にスクロールすることで文字画像の「ボーナス確定!」の部分が表示されなくなった場合、帯表示84Cの上端側から「ボーナス確定!」をスクロールさせながら再び表示する。これにより、常に文字画像の全体が表示部84に表示され、帯表示の視認性が向上される。また、図9(b)に示すように、文字画像の中心位置が帯表示84Bの中心位置を通過するタイミングと、文字画像の中心位置が帯表示84Cの中心位置を通過するタイミングと、が略一致するように文字画像がスクロールされる。これにより、スクロールされている文字画像の視認が容易となり、文字画像の文字が読み易くなる。

【0102】

また、本実施形態では、文字画像として「イベント発生でボーナス確定!」を表示する形態について説明する。ここで、「イベント」とは、例えば、AT状態の開始時に、遊技の進行を停止する所謂フリーズである。有利区間通常状態中、又はCZ状態中にAT移行抽選に当選した場合、フリーズを発生させて、AT状態への移行(疑似ボーナス)が確定したことを報知する。

【0103】

次に、図10を参照して、CZ状態における字幕、及び帯表示の表示例について説明する。図10は、CZ状態における遊技の演出の表示例である。

図10に示すように、CZ状態において、遊技の演出としてキャラクターが登場し、台詞が表示された場合、CZ状態に移行したことを示す帯表示と、演出におけるキャラクターの台詞を表示した字幕と、が重畳することがある。この場合、帯表示と、字幕と、が重畳することで、一方が他方の表示を遮り、視認性が低下する。

【0104】

CZ状態において、字幕84Aを表示する場合、字幕84Aの一端部分が帯表示84B、及び帯表示84Cの少なくとも一方に重畳しないように表示する。図10に示すように、字幕84Aが帯表示84B、及び帯表示84Cの上層(前面)に表示される場合、帯表示84Bに重畳するが、帯表示84Cには、重畳しないように字幕84Aを表示する。本実施形態に係る帯表示に字幕を重畳させないように表示する状態とは、帯表示が表示されている範囲において、字幕を表示しない状態であることをいう。例えば、表示部84の右端に近づくほど、字幕84Aを透過させて表示させ、かつ帯表示84Cに差し掛かる位置では、字幕84Aを表示しない状態である。具体的には、帯表示84Cが表示部84の右端から b_1 の範囲に表示されている場合、帯表示84Cと重畳しないように、字幕84Aは、字幕84Aの右端から b_1 の範囲では表示されない。一方、帯表示84Bは、字幕84Aと重畳しており、かつ字幕84Aの左端から $x - b_1$ の範囲

では、字幕84Aの右端に近づくほど徐々に透過度合を大きくして表示される。これにより、字幕84A、帯表示84B、及び帯表示84Cの1つに視認性の低下が偏ることが抑制される。また、字幕84A、及び帯表示84Bが重畳することによって、文字画像が視認し難くなる。しかしながら、文字画像はスクロールしながら表示されているため、時間経過に伴って、文字画像は字幕84A、及び帯表示84Bが重畳していない箇所に表示され、文字画像全体を視認することができる。これにより、字幕84A、及び帯表示84Bが重畳することによる視認性の低下が抑制される。

【0105】

また、C Z状態において、字幕84A、帯表示84B、及び帯表示84Cを表示する場合、字幕84A、帯表示84B、帯表示84C、文字画像、及び台詞の各々の色彩を異ならせて表示する。例えば、字幕84Aの背景を透過性のある青色、字幕84Aに表示される台詞を白色、帯表示84B、及び帯表示84Cを黄色、及び文字画像を白色と、赤色と、で表示する。これにより、字幕84A、及び帯表示84Bが重畳していても表示部84に表示される文字画像を識別することが容易となり、視認性を低下させることを抑制することができる。

【0106】

さらに、C Z状態において、字幕84A、帯表示84B、帯表示84C、文字画像、及び台詞の各々の明度、及び彩度を異ならせて表示する。例えば、表示部84の一端部に表示される帯表示84B、及び帯表示84Cは、明度、及び彩度を高くし、文字画像は、明度を高くする。また、字幕84Aは、明度、及び彩度を低くし、台詞は、明度を高くする。具体的には、マンセル表色系で表す場合、帯表示は有彩色である5 Y 1 2 / 9、字幕は、5 B 4 / 9に設定し、文字画像、及び台詞は無彩色であるN 9. 5に設定する。また、文字画像の赤色の箇所は、有彩色である5 R 1 8 / 5を設定する。これにより、表示部84の端部に表示されている帯表示を認識しやすくなり、かつ表示部84の中央付近に表示されている字幕が演出を妨げることなく表示される。また、文字画像、及び台詞は、視覚差によって認識が容易となる。

【0107】

次に、図11を参照して、C Z状態における複数の字幕が表示される表示例について説明する。図11は、C Z状態における複数の字幕が表示される遊技の演出の表示例である。遊技の演出によって、キャラクターの会話として、複数の台詞を表示することがある。この場合、表示部84には、複数の台詞を示す字幕84A、及び字幕84Dが表示され、かつ新しい字幕84Dが既に表示されている字幕84Aの上部に表示される。C Z状態において、複数の字幕84A、及び字幕84Dを表示する場合、各々の字幕が、帯表示84B、及び帯表示84Cの一方、かつ重畳しない箇所が交互になるように、表示部84に表示される。例えば、図11に示すように、表示部84に字幕84A、字幕84D、帯表示84B、及び帯表示84Cが表示される場合、字幕84Aは、帯表示84Bとは重畳するが、帯表示84Cとは重畳しないように表示される。帯表示84Cが表示部84の右端からb1の範囲に表示されている場合、字幕84Aは、帯表示84Cと重畳しないように、字幕84Aの右端からb1の範囲では表示されない。一方、左端からx-b1の範囲では、右端に近づくほど徐々に透過度合を大きくして表示される。また、字幕84Dは、帯表示84Bとは重畳しないが、帯表示84Cとは重畳するように表示される。帯表示84Bが表示部84の左端からb2の範囲に表示されている場合、帯表示84Bと重畳しないように、字幕84Dは、字幕84Dの左端からb2の範囲では表示されない。一方、字幕84Dは、右端からx-b2の範囲では、字幕84Dは、左端に近づくほど徐々に透過度合を大きくして表示される。さらに、第3の字幕として字幕84E（図示せず）が表示される場合、字幕84A、及び字幕84Eは、帯表示84Cに重畳しないように表示し、字幕84Dは、帯表示84Bに重畳しないように表示する。つまり、字幕を表示するにあたって、帯表示の一方側と、他方側と、で重畳部分（又は重畳しない部分）を交互に入れ替えて表示する。これにより、視認性の低下が特定の字幕、及び帯表示に偏ることが抑制される。

【0108】

（その他）

上記の実施形態では、有利区間には、「有利区間通常状態」、「C Z状態」、及び「A

10

20

30

40

50

T状態」が設けられている形態について説明した。しかし、これに限定されない。有利区間には、「前兆」、「上乘せ」、「引き戻し」、及び「エンディング」が設けられていてもよい。

【0109】

上記の実施形態では、C Z状態中である場合、遊技の演出において、字幕を帯表示に重畳させないように表示させる形態について説明した。しかし、これに限定されない。有利区間通常状態中である場合、又はA T状態中である場合、字幕を帯表示に重畳させないように表示させてもよいし、ボーナス内部中状態である場合、字幕を帯表示に重畳させないように表示させてもよい。遊技の演出において、如何なる状態で字幕を帯表示に重畳させないように表示させてもよい。

10

【0110】

上記の実施形態では、表示部84の短手方向に帯表示が表示される形態について説明した。しかし、これに限定されない。表示部84の長手方向に帯表示が表示されてもよい。また、上記の実施形態では、帯表示は2つである形態について説明した。しかし、これに限定されない。帯表示は1つであってもよいし、3つ以上であってもよい。また、上記の実施形態では、表示部84の長手方向の両端付近に帯表示が表示される形態について説明した。しかし、これに限定されない。表示部84の中央に表示されてもよいし、表示部84の角に斜めに横断するように表示させてもよい。

【0111】

上記の実施形態では、文字画像をスクロールする形態について説明した。しかし、これに限定されない。文字画像をスクロールせずに固定して表示してもよい。また、上記の実施形態では、2つの帯表示において、お互いに逆方向にスクロールする形態について説明した。しかし、これに限定されない。同一方向にスクロールしてもよい。

20

【0112】

上記の実施形態では、字幕84Aの背景を透過性のある青色、字幕84Aの内部に表示される文字（台詞）を白色、帯表示84B、及び帯表示84Cを黄色、及び文字画像を白色と、赤色と、で表示する形態について説明した。しかし、これに限定されない。各々の色彩は、如何なる色であってもよい。また、上記の実施形態では、マンセル表色系を用いて、字幕、帯表示、台詞、及び文字画像の色彩、彩度、及び明度を設定する形態について説明した。しかし、これに限定されない。RGB表色系を用いてもよいし、CMYK表色系を用いてもよいし、L*a*b表色系を用いて、設定してもよい。

30

【0113】

上記の実施形態では、帯表示が字幕に重畳する範囲において、帯表示に重畳する字幕の一部を表示しない形態について説明した。しかし、これに限定されない。字幕の一部を透過させて、表示してもよいし、字幕、帯表示の重畳する順番を制御して、字幕が帯表示に重畳しないように表示してもよい。例えば、帯表示84B、字幕84A、帯表示84Cの順番で、表示部84の前面に表示させてもよい。また、上記の実施形態では、字幕の左端、又は右端に近づくほど、字幕を透過させる形態について説明した。しかし、これに限定されない。重畳する部分のみ透過させてもよい。また、上記の実施形態では、字幕に台詞を表示する形態について説明した。しかし、これに限定されない。字幕にキャラクター、及びキャラクターの台詞を表示してもよいし、字幕に映像の状況を説明するナレーションを表示してもよい。また、上記の実施形態では、表示部84に表示されている映像に字幕を表示する形態について説明した。しかし、これに限定されない。画像を表示してもよいし、映像を表示してもよい。

40

【0114】

上記の実施形態では、帯表示の一方に重畳させないように字幕を表示する形態について説明した。しかし、これに限定されない。両方の帯表示に重畳させないように字幕を表示してもよい。上記の実施形態では、図10において、字幕84Aにおける帯表示84Cに重畳する箇所を表示しない形態について説明した。しかし、これに限定されない。帯表示84Bに重畳する箇所を表示しない形態であってもよい。

50

【0115】

上記の実施形態では、A T 状態が備えられた遊技機について説明した。しかし、これに限定されない。A T 状態が備えられていないボーナスタイプの遊技機であってもよいし、A R T 状態を備えた遊技機であってもよい。また、上記の実施形態では、帯表示が表示される状態がC Z 状態である場合について説明した。しかし、これに限定されない。他の状態でも帯表示が表示されるようにしてもよい。

【符号の説明】

【0116】

10	遊技機	12	筐体	
14	前扉	16	図柄表示窓部	10
17	メダルセレクタ	18	外部集中端子板	
19	扉開閉用スイッチ	20	上パネル	
22	下パネル	24	ホッパーユニット	
26	メダル受け皿	28	メダル払出口	
30	操作部	32	ベットスイッチ	
34	マックスベットスイッチ	35	シングルベットスイッチ	
36	精算スイッチ	38	メダル投入口	
40	スタートスイッチ	42	演出用ボタンスイッチ	
43	電源ユニット	44	電源スイッチ	
45	設定キースイッチ	46	設定変更スイッチ	20
50	ストップスイッチ	L	左ストップスイッチ	
C	中ストップスイッチ	R	右ストップスイッチ	
60	リールユニット	61	図柄	
62	回転リール	63	リール位置センサ	
64	左回転リール	65	リール駆動モータ	
66	中回転リール	67	バックランプ	
68	右回転リール	70	演出装置	
72	スピーカー	74	上部スピーカー	
76	下部スピーカー	78	演出用ランプ	
80	上部ランプ	82	下部ランプ	30
84	表示部	86	有効ライン	
87	クレジット表示器	88	払出枚数表示器	
89	設定表示器	90	区間報知ランプ	
92	投入センサ			
94	払出センサ	95	ホッパーモータ	
96	オーバーフローセンサ			
100	制御装置			
200	メイン制御手段	210	役抽選手段	
220	リール制御手段	230	停止図柄判定手段	
240	配当付与手段	250	遊技状態制御手段	40
251	ノーマル遊技状態制御手段	252	ボーナス内部中状態制御手段	
253	ボーナス遊技状態制御手段			
260	有利区間制御手段	270	送信手段	
500	サブ制御手段	510	受信手段	
520	報知手段			

【要約】

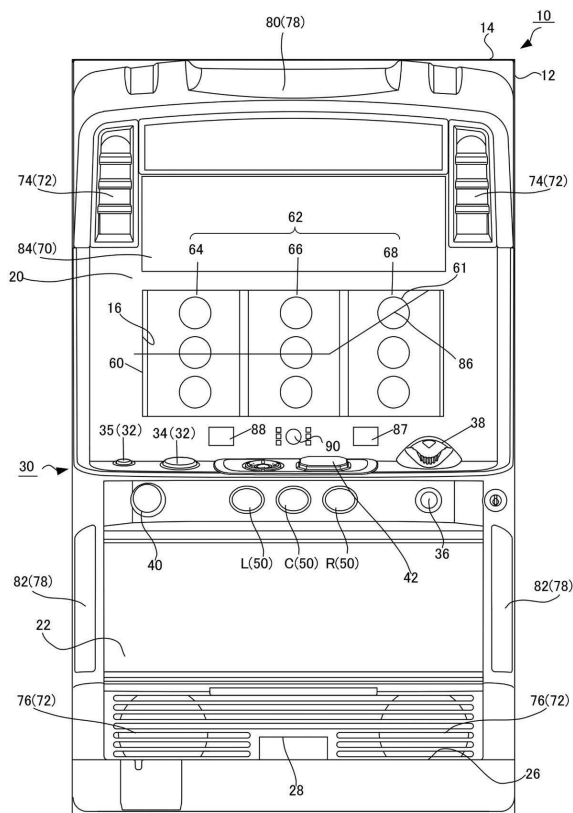
【課題】字幕である特定画像と、帯表示である文字画像と、を表示した際に特定画像、及び文字画像の視認性の低下を抑制することを目的とする。

【解決手段】種々の情報を表示する表示部と、前記種々の情報を前記表示部に表示させる報知手段と、を備え、前記報知手段は、遊技の進行に応じた文字画像を前記表示部の短手

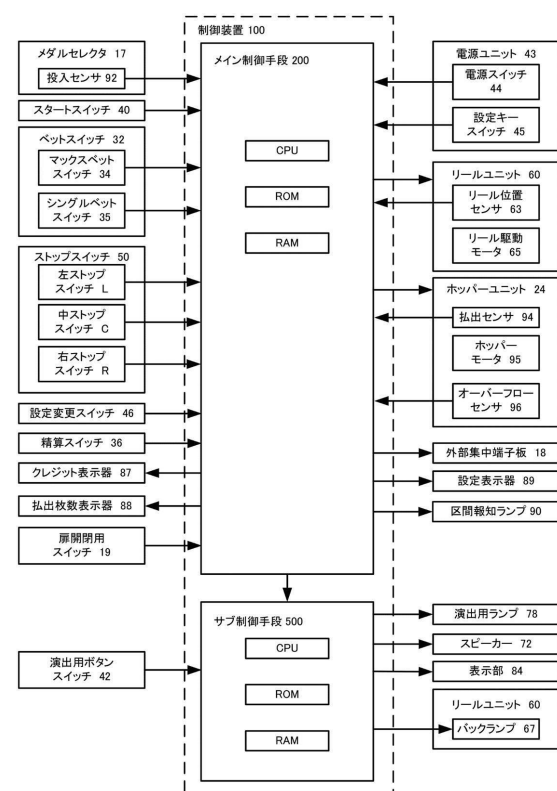
方向に沿ってスクロールしながら表示可能であるとともに、遊技の進行に応じた特定画像を前記表示部の長手方向の幅一杯に表示可能であり、共通の内容が表示された複数の前記文字画像が前記表示部の前記短手方向に沿ってスクロールしながら表示されている場合に、前記特定画像を前記表示部の前記長手方向に沿って表示させるときには、前記特定画像の前記長手方向における一端部分が少なくとも1つの前記文字画像に重畳しないよう表示させる。

【選択図】図1

【図1】



【図2】



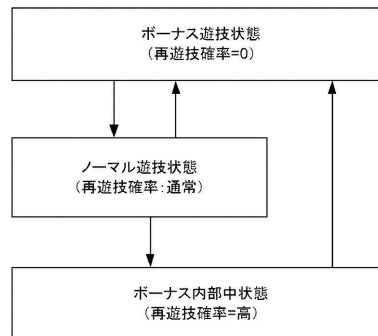
【図 3】



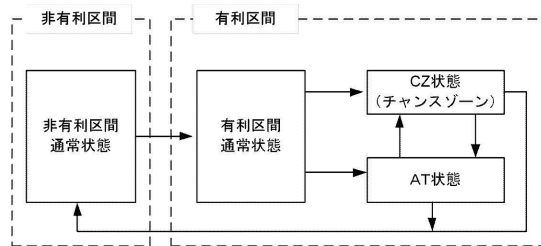
【図 4】



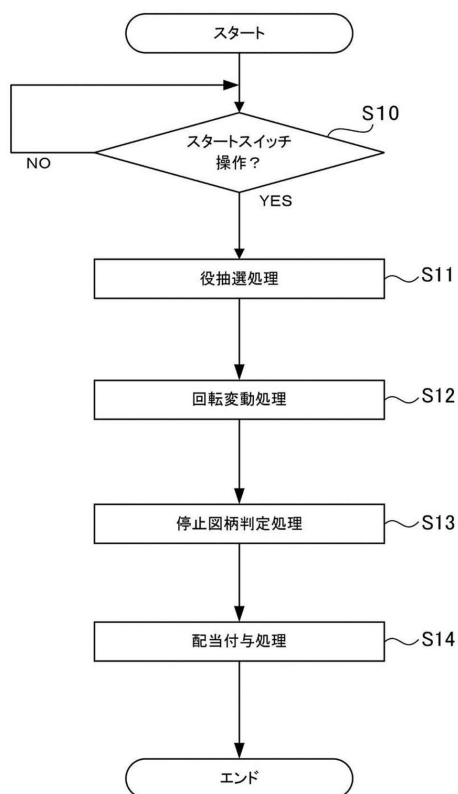
【図 5】



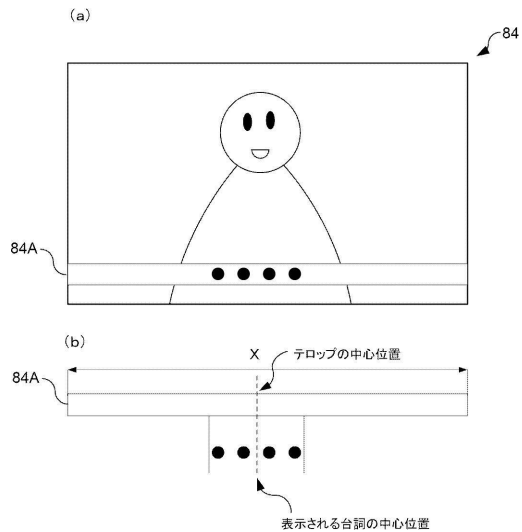
【図 6】



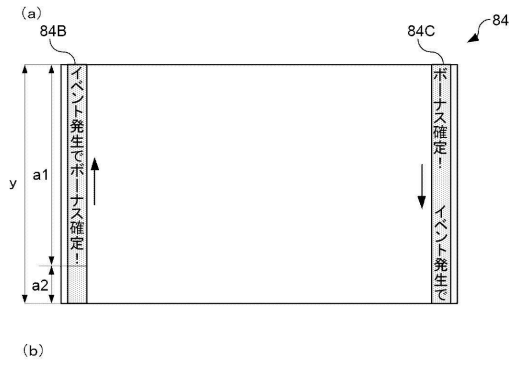
【図 7】



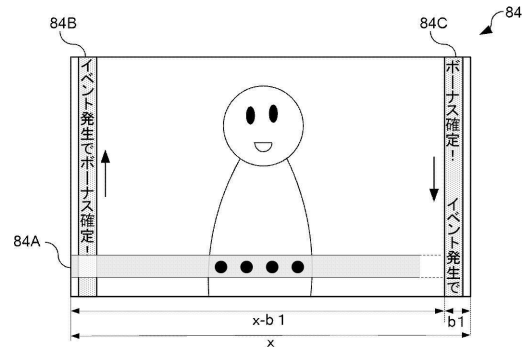
【図 8】



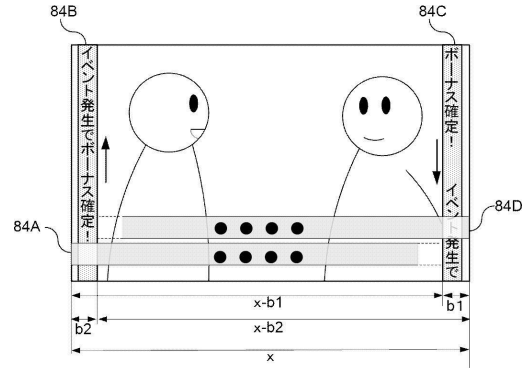
【図 9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2019-010244 (JP, A)
特開2019-208837 (JP, A)
特開2018-130379 (JP, A)
特開2019-092903 (JP, A)
特開2016-007279 (JP, A)
特開2018-023542 (JP, A)
特開2016-026788 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2