

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7374857号
(P7374857)

(45)発行日 令和5年11月7日(2023.11.7)

(24)登録日 令和5年10月27日(2023.10.27)

(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

請求項の数 1 (全187頁)

(21)出願番号	特願2020-106839(P2020-106839)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年6月22日(2020.6.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-1196(P2022-1196A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和4年1月6日(2022.1.6)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年3月23日(2023.3.23)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	牧 隆志

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、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報の表示画像を表示可能な表示手段と、
前記表示領域に表示される特定画像と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
を備え、
前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み、
前記表示手段は、
前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり、
前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与

量に関する付与量表示を表示可能であり、

少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり、

前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され、

前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し、

前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり、

前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり、

前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-17403号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示する。このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地がある。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することが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】

【0006】

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、

10

20

30

40

50

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報の表示画像を表示可能な表示手段と、

前記表示領域に表示される特定画像と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
を備え、

前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり、

前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され、

前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し、

前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり、

前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり、

前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、

ことを特徴とする。

手段 1 の遊技機は、可変表示を実行可能であり、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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J）を表示可能な表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）と、前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5）と、前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 6 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レ

10

20

30

40

50

イヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等)を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段(例えば、表示制御部123とSDRAM210)と、前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図16-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能であり(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)、前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置(例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置)に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり(例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分)、前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり(例えば、図16-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表

10

20

30

40

50

示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出)を実行可能であり、前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される(例えば、図 16-26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分)、ことを特徴とする。

【0007】

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。また、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【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 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 2019-141396 号公報に示されているような、可変表示中のリーチ演出中等の特定タイミングにて、画像表示装置(表示手段)に表示されている画像が碎けて飛び散る演出(特定演出)を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、単に画像が碎けて飛び散るのみの演出であるため、該演出を画像表示装置において他の画像が表示されている状態で実行することにより演出興趣を向上させることが考えられるが、この場合は、該演出を実行するために画像表示装置に表示されている画像毎に専用の画像データを作成しなければならず、記憶手段に記憶させるデータ量が過度に大きくなってしまいう虞があるという問題があり、この点に鑑み、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる遊技機の提供が求められている。

【0009】

手段 2 の遊技機は、可変表示を実行可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン)であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報(例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄)の表示画像(例えば、第 1 インターフェイス画像 006SG005I や第 2 インターフェイス画像 006SG005J)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、前記表示領域に表示される特定画像(例えば、飾り図柄や背景画像)と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段(例えば、CGROM 205)と、前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ(例えば、図 16-5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等)を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段(例えば、表示制御部 123 と SDRAM 210)と、前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 16-17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置(例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部)から該第 1 位置とは異なる第 2 位置(例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置)に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり(例えば、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分)、前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報

10

20

30

40

50

にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図16-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出）を実行可能であり、前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図16-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】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4】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5】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。

30

【図6】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7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】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10-1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図10-2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-3】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-4】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

40

【図10-7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-10】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-11】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各

50

種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-12】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-13】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-14】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図10-16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図10-18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【図11-1】特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術を示す図である。

【図11-2】特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示等に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図11-3】特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。

【図11-4】特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【図11-5】特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図11-6】特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の變形例1を示す図である。

【図11-7】特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の變形例2を示す図である。

【図11-8】特徴部20SHの第3の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図11-9】特徴部20SHの第3の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。

【図11-10】特徴部20SHの第3の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【図11-11】特徴部20SHの第3の形態におけるエンディング背景映像による設定示唆の一例を示す図である。

【図11-12】特徴部20SHの第4の形態に関連する背景技術を示す図である。

【図11-13】特徴部20SHの第4の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図11-14】特徴部20SHの第4の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図11-15】特徴部20SHの第4の形態における残回数表示の見え方を示す図である。

【図11-16】特徴部20SHの第4の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の變化との関係の一例を示す説明図である。

【図11-17】特徴部20SHの第1の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【図12-1】特徴部19SHにおけるラウンド中に入賞が発生したときの演出動作の一

10

20

30

40

50

例を示す図である。

【図 1 2 - 2】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 2 - 3】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。

【図 1 2 - 4】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 2 - 5】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞演出による設定示唆の一例を示す図である。

【図 1 2 - 6】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

10

【図 1 2 - 7】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

【図 1 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 1 5】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 1 6 - 1】演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。

【図 1 6 - 2】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 6 - 3】変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。

20

【図 1 6 - 4】変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。

【図 1 6 - 5】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 6 - 6】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 6 - 7】各乱数を示す説明図である。

【図 1 6 - 8】表示結果判定テーブル 1 を示す説明図である。

【図 1 6 - 9】(A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 1 6 - 1 0】変動パターンを例示する図である。

【図 1 6 - 1 1】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

30

【図 1 6 - 1 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 5】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 6】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 1 6 - 1 7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 8】表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 9】生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。

【図 1 6 - 2 0】(A) は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、(B) は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。

40

【図 1 6 - 2 1】発展示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 2】発展示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 3】発展示唆演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 2 4】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 5】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 6】変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 2 7】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 8】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 2 9】変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 3 0】変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割

50

合を示す図である。

【図 1 6 - 3 1】変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 3 2】変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 3 3】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。

【図 1 6 - 3 4】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の变化パターンを示す図である。

【図 1 6 - 3 5】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 3 6】変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 3 7】変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。

10

【図 1 6 - 3 8】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 3 9】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 0】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 1】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 2】変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 3】変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。

【図 1 6 - 4 4】変形例における立体視画像の表示の説明図である。

【図 1 6 - 4 5】変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。

20

【図 1 6 - 4 6】変形例においてスロットマシンに本発明を適用した場合の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

(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。

【0 0 1 3】

(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。

30

【0 0 1 4】

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。

40

【0 0 1 5】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

50

【0016】

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。

【0017】

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

10

【0018】

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。

【0019】

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。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。

20

【0020】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0021】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

30

【0022】

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

【0023】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、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6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動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6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0024】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口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

50

定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２５】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、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８２（図３参照）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。

【００２６】

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８２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８２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。

【００２７】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５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。

【００２８】

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。

【００２９】

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

【００３０】

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４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００３１】

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

【００３２】

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。

【００３３】

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８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。当該枠ランプ９ｂは、図示するように、左側下部分の左下ランプ９ｂＬ１と左側上部分の左上ランプ９ｂＬ２と、右側下部分の右下ランプ９ｂＲ１と右側上部分の右上ランプ９ｂＲ２とがある。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタックランプ９ｃが設けられている。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ部分には、それぞれに対応してスピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲが設けられている。遊技盤２における画像表示装置５の下方位置には表示装置下ランプ９ｆが設けられており、表示装置下ランプ９ｆは、図示するように、左側表示装置下ランプ９ｆＬと右側表示装置下ランプ９ｆＲとがある。また、遊技領域の左下方３箇所に設けられた一般入賞口１０の近傍には一般入賞口近傍ランプ９ｇが設けられている。

10

20

30

40

50

【0034】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gは、LEDを含んで構成されている。

【0035】

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。

10

【0036】

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。

【0037】

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31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31A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31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

20

【0038】

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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0039】

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31Aやプッシュボタン31B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。

30

【0040】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率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。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0041】

40

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0042】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技

50

球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0043】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0044】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 500A が取り付けられている。セキュリティカバー 500A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 500A は、短片 500Aa および長片 500Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【0045】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 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 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 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 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 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。

【0046】

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 6B 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）。

【0047】

入賞球装置 6A 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 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0048】

可変入賞球装置 6B 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 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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

10

20

30

40

50

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。

【0052】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29.5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10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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

【0053】

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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【0054】

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（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

【0055】

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

【0056】

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。

【0057】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

40

【0058】

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。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

（演出の進行など）

【0064】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

30

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5R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。

【0069】

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。

【0070】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5R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。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

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。

【0075】

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）。

【0076】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図3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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0077】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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

10

20

30

40

50

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）を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【0083】

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。

【0084】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0085】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0086】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0087】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

【0088】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0089】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0090】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

10

20

30

40

50

【0091】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8R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8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0095】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0096】

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32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0097】

乱数回路124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CPU120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。

【0098】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11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。

【0099】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11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。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11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100が起動し、CPU103によっ

10

20

30

40

50

て遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103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。

【0102】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。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、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0103】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0104】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0105】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0106】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0107】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0108】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示

10

20

30

40

50

が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0109】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0110】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0111】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0112】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0113】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化処理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0114】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103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S8）。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S9）、割込みを許可する（ステップS10）。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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103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5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5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU10

10

20

30

40

50

3は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23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S21）。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S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0116】

情報出力処理に続いて、主基板11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S24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0117】

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S26）。CPU103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21からの検出信号に基づく（通過ゲート41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6B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20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0118】

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103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S27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12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。

【0119】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12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。

【0121】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110～S120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S110～

10

20

30

40

50

S 1 2 0) では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 2 】

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 2 3 】

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 2 4 】

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 2 5 】

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 2 6 】

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

40

【 0 1 2 7 】

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

50

に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0128】

ステップS114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」となったことなどに基づき、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82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

【0129】

ステップS115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23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82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。

【0130】

ステップS116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

【0131】

ステップS117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

【0132】

ステップS118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

【0133】

ステップS119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“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0134】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行

50

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

【 0 1 3 5 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。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、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 0 1 3 6 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ

、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0140】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

10

【0141】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0142】

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

20

【0143】

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

30

【0144】

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

40

【0145】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御

50

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

【0146】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0147】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12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CPU120が起動して、図8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8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（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S72）。初期動作制御処理では、可動体32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32の初期動作を行う制御が実行される。

【0148】

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S73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTC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S73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0149】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT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INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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 125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM 122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CPU 120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。

【0150】

ステップS 73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 73；Yes）、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 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0151】

ステップS 75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 76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0152】

ステップS 76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 77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS 73の処理に戻る。ステップS 73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0153】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS 76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9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0154】

ステップS 161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122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 170～S 177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0155】

ステップS 170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0156】

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 1 5 7 】

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。

20

【 0 1 5 8 】

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。これに対して、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。

30

【 0 1 5 9 】

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。

40

【 0 1 6 0 】

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

50

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。

【0161】

ステップS176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CPU120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11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。

【0162】

ステップS177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CPU120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。

【0163】

(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。

【0164】

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。

【0165】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0166】

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み合わせになると、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。

【0167】

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。

【0168】

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

10

20

30

40

50

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。

【0169】

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。

【0170】

（特徴部042AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部042AKにおける遊技機につき、図10-1～図10-21を参照して説明する。本実施の形態の特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0171】

図10-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部042AKでは、詳しくは後述するが、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

【0172】

図10-2は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113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10-2に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS001）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ042AKS001；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS002）。例えば、ステップ042AKS002の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0173】

ステップ042AKS002の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS003）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。その後、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS004）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ042AKS005）。例えば、ステップ042AKS005では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応し

10

20

30

40

50

た値である“4”に更新してから（ステップ042AKS006）、特別図柄停止処理を終了する。

【0174】

ステップ042AKS001にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS001; No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS007）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS007; No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS008）。例えば、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0175】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS009）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS010）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ042AKS011）。

【0176】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS007; No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ042AKS012）。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ042AKS013）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0177】

図10-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114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10-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS021）。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに伴ってオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ042AKS021; Yes）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ042AKS022）。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するとき、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS312の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0178】

ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中であればステップ042A

10

20

30

40

50

K S 0 2 2 ; Y e s)、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算するなどして更新した後 (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3)、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; N o)、大当り開始時フラグをクリアするとともに (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 4)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 5)、R A M 1 0 2 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6)、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変 1」と「確変 2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

10

【 0 1 7 9 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中 (次回開放待機中) であるか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7)。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中であれば (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; Y e s)、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 1 0 - 2 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図 6 のステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

20

【 0 1 8 0 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中ではないと判定された場合には (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; N o)、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8)。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

30

【 0 1 8 1 】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【 0 1 8 2 】

40

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9)。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を 1 加算するなどして更新するとともに (ステップ 0 4 2 A K S 0 3 0)、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である「5」に更新してから (ステップ 0 4 2 A K S 0 3 1)、大入賞口開放前処理を終了する。

【 0 1 8 3 】

図 1 0 - 4 は、大当り開放中処理として、図 6 のステップ S 1 1 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 0 - 4 に示す大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えばカウントスイッチ 2 3 がオンになったか否かを判定することな

50

により、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ042AKS041）。ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ042AKS041; No）、ステップ042AKS044の処理へと進む。

【0184】

これに対して、ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ042AKS041; Yes）、CPU103は、入賞個数カウント値を1加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信する設定を行う（ステップ042AKS042）。そして、CPU103は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば10個）になっているか否かを判定する（ステップ042AKS043）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ042AKS043; No）、遊技制御プロセスタイマ値を1減算して更新した後（ステップ042AKS044）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が29.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したか否かを判定する（ステップ042AKS045）。このとき、29.5秒間が経過していなければ（ステップ042AKS045; No）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【0185】

ステップ042AKS043にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ042AKS043; Yes）、ステップ042AKS045にて大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したと判別された場合（ステップ042AKS043; Yes）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ042AKS046）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ042AKS047）。

【0186】

ステップ042AKS047の処理を実行した後は、演出制御基板12に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ042AKS048）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップ042AKS049）、大当たり開放中処理を終了する。

【0187】

このように、図10-2に示す特別図柄停止処理、図10-3に示す大当たり開放前処理、図10-4に示す大当たり開放中処理など（大当たり開放後処理や大当たり終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当たりの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当たりの終了などといった各タイミングを把握している。

【0188】

図10-5は、各種表示処理として、図9のステップS176の大当たり中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図10-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当たり開放後処理において、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と判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【0189】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051

；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

10

【0190】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまう、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

20

30

【0191】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

40

【0192】

n=1であると判定した場合（ステップ042AKS053；Yes）、演出制御用CPU120は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ042AKS054）。一方、n≠1であると判定した場合（ステップ042AKS053；No）、演出制御用CPU120は、第n-1Rに対応するラウンド数表示と、獲得数

50

表示と、を行うとともに、当該第 $n-1$ R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 042AKS055）。ステップ 042AKS055 の処理では、例えば、 $n=2$ の場合、第 1 ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第 1 ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ 042AKS055 の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L、8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。

【0193】

ステップ 042AKS054 またはステップ 042AKS055 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ 042AKS056）。なお、当該ステップ 042AKS056 の処理では、第 n R を開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ 042AKS056；No）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま各種表示処理を終了する。

【0194】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第 n R を開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ 042AKS056；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する（ステップ 042AKS057）。なお、獲得出玉数のカウント値は RAM 122 の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ 042AKS057 の処理や後述するステップ 042AKS063 の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ 042AKS057 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ 042AKS058）。なお、ステップ 042AKS058 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光（ステップ 042AKS064 も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ 9 c の発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c を発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0195】

ステップ 042AKS058 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 042AKS053 と同様に、 $n=1$ であるか否かを、すなわち第 1 ラウンド（第 1 R）であるか否かを判定する（ステップ 042AKS059）。 $n=1$ であれば、すなわち第 1 ラウンドであれば（ステップ 042AKS059；Yes）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第 1 ラウンドでなければ（ステップ 042AKS059；No）、ステップ 042AKS057 にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ 042AKS060）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部 042AK では、ステップ 042AKS060 の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ 042AKS057 にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図 10-12（a-23）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0196】

図10-5のステップ042AKS052において第nRを開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ042AKS052；Yes）、演出制御用CPU120は、第nRに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第nRの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS061）。n=1の場合、すなわち第1ラウンドである場合、当該ステップ042AKS061にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ042AKS061では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ042AKS057にて獲得数が「15」加算されていることから、ステップ042AKS061では、図10-11（a-20）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図10-11（a-21）に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「0015」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「15」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図10-11（a-22）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「0000」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「0000」の他、例えば「-----」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ042AKS061では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0197】

ステップ042AKS061の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS062）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口へ入賞があった場合（ステップ042AKS062；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し（ステップ042AKS063）、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ042AKS064）。

【0198】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定

10

20

30

40

50

コマンドを受信しておらず第 n Rのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第 $n+1$ Rが開始した場合、すなわち第 $n+1$ Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、 n を「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、 $n=1$ 、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にて $n=2$ となる。なお、 $n=2$ であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第 $n-1$ Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第 n Rである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

10

【0199】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、 n を1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

【0200】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図10-6～図10-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当たり）である場合について示している。

20

【0201】

図10-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図10-7～図10-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-6および図10-7（a-1）に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図10-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図10-7（c-1）に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

30

【0202】

大当たりとなると、図10-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図10-5のステップ042AKS054）。なお、図10-6に示す大当たりから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図10-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図10-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図10-7（a-2）に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

40

【0203】

具体的に、右打ち演出では、図10-7（a-3）～図10-10（a-19）に示すように、画像表示装置5において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ9の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図10-7（c-3）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ9gがまず点灯し、続いて図10-7（c-4）に示すよう

50

に左側下部分の枠ランプ9である左下ランプ9bL1が点灯する。続いて図10-7(c-5)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、左側表示装置下ランプ9fLが点灯し、その後図10-7(c-6)に示すように左側上部分の枠ランプ9である左上ランプ9bL2が点灯し、図10-8(c-7)に示すようにスピーカ8L部分に対応するスピーカランプ9eLが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。なお、図10-8(b-7)に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図10-8(b-7)に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第2経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

10

【0204】

次に、図10-8(c-8)に示すように、遊技盤2の中央上部分に設けられた可動体32に対応する可動体ランプ9dが点灯し、図10-8(c-9)に示すように、遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置のメインランプ9が点灯することで、パチンコ遊技機1の中央上部分に設けられた演出効果ランプ9が点灯する。

【0205】

次に、図10-8(c-10)に示すようにスピーカ8R部分に対応するスピーカランプ9eRが点灯し、その後図10-8(c-11)に示すように、右側上部分の枠ランプ9である右上ランプ9bR2が点灯し、図10-8(c-12)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、右側表示装置下ランプ9fRが点灯する。続いて図10-9(c-13)に示すように右側下部分の枠ランプ9である右下ランプ9bR1が点灯し、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。これにより、パチンコ遊技機1の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯することで、演出効果ランプ9において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

20

30

【0206】

演出効果ランプ9における右打ち演出が終了した後は、図10-9(c-15)に示すように、全ての演出効果ランプ9を消灯させる。なお、図10-9(a-15)に示すように、画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われる(右打ち演出自体は実行中である)。

【0207】

次に、図10-6に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第1Rが開始され、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図10-10(a-16)に示すように画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図10-10(c-16)に示すように、全ての演出効果ランプ9は消灯したままである(図10-10(a-19)および(c-19)まで同様である)。全ての演出効果ランプ9を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい(点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい)。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、

40

50

最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 10-9 (c-15) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0208】

そして、図 10-10 (b-17) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0.6 秒のカウントが開始され、図 10-10 (b-18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出され、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 12 の側では、図 10-5 のステップ 042 AKS 058 の処理により、図 10-10 (b-18) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 10-10 (c-18) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 10-10 (b-18) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 23 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0.6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0209】

図 10-10 (b-18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 10-10 (b-17) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 10-10 (a-19)、(b-19) および (c-19) に示すように所定期間が経過すると、図 10-6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図 10-5 のステップ 042 AKS 061 の処理が実行される。

【0210】

具体的に、図 10-10 (b-18) に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図 10-11 (a-20) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「1 R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第 1 R 中演出）として、図 10-11 (a-20) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS 中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出（第 1 R 中演出）として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「BONUS 中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図 10-20 も同様）、図 10-21 に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図 10-21 (A-1) に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図 10-21 (A-2) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「BONUS 中」の表示のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図 10-21 (A-3) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS 中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図 10-21 (A-4) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS 中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図 10-21 (A-5) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が

左奥方向へと傾いた態様となり、「BOUNUS中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図10-21(A-6)に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BOUNUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図10-21(A-2)へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「BOUNUS中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

10

【0211】

なお、大当たり中演出では、図10-11(c-20)に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図10-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図10-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

20

【0212】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出(第1R中演出)として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

30

【0213】

次に、時間が経過して、図10-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図10-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

40

【0214】

第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図10-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図10-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図10-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、

50

第2 Rの所定期間が経過するまで（ $n = 2$ となってから所定期間が経過するまで）は、図10-12（a-25）に示すように、第1 Rに対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ（獲得数表示については入賞に応じて更新表示される）、図10-12（c-25）に示すように演出効果ランプ9が大当り中演出に対応して点灯する。

【0215】

なお、第1 Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図10-12（a-23）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12（b-25）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2 Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1 Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【0216】

そして、第2ラウンドに対応して図10-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図10-13（b-26）に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図10-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第 $n + 1$ Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることで $n = 2$ となる。この段階では、図10-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図10-13（a-26）や（c-26）に示すように、第1 Rに対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる（図10-6も参照）。

【0217】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図10-13（b-27）に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1 Rのときとは異なり、図10-5のステップ042AKS060の処理にて、図10-13（a-27）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-13（a-28）に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-13（b-27）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-13（c-27）に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1 R以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2 Rの所定期間が経過すると、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図10-14（a-30）に示すように、第2ラウンドであることを示す「2 R」のラウンド数表示が行われ、第2 Rに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1 R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2 Rの所定期間が経過するまでは「1 R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する（演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大

入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0218】

一方で、図10-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図10-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図10-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図10-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

【0219】

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第1Rの開始時(第1Rに対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図10-10(c-18)に示すようにアタックランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性(2球目が入賞する可能性)があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0220】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0221】

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図10-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0222】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「0000」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0223】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0224】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0225】

また、パチンコ遊技機1は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ23によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0226】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0227】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【0228】

また、第1Rが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第1Rに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用CPU120は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

40

【0229】

また、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時（第1Rに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用CPU120は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

50

【0230】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0231】

また、演出制御用CPU120は、図10-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図10-10（c-18）に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。また、図10-12（b-23）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図10-12（c-23）に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【0232】

また、演出制御用CPU120は、図10-5のステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）を、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0233】

また、演出制御用CPU120は、図10-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図10-12（b-23）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0234】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図10-5のステップ042AKS061の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0235】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14（a-31）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14（a-30）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなる。ことができる。

【0236】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12（a-23）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後

10

20

30

40

50

に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0237】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0238】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)～図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0239】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0240】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0241】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0242】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

【0243】

(特徴部 0 4 2 A K の変形例)

上記実施の形態では、図 10-9 (a-15)、(b-15)、(c-15) に示すように、演出効果ランプ 9 が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ 9 による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図 10-9 (a-15)、(b-15)、(c-15) に示す状態の後に、図 10-16 (a-16A)、(b-16A)、(c-16A) に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング (図 10-16 (b-16A)) において図 10-16 (c-16A) に示すように、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c を点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ 9 c は、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

10

【0 2 4 4】

また、上記実施の形態では、第 1 ラウンドから第 2 ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第 1 ラウンドである「1 R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第 1 ラウンドから継続して表示されるとともに第 2 R の所定期間が経過するまでは「1 R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図 10-17 に示すように、第 1 ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1 R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第 2 R の所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第 2 ラウンドであることを示す「2 R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第 2 ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

20

【0 2 4 5】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が 10 個である (上限入賞数が 10 である) 例を示したが、例えば、上限入賞を 1 とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に 2 個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音 (オーバー入賞音) を出力するとともに、アタッカランプ 9 c についてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【0 2 4 6】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口 10 への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置 6 B の上方に設けられた一般入賞口 10 となる。図 10-18 は、大当たり中における一般入賞口 10 への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 10-5 と同様の部分については説明を省略する。

30

【0 2 4 7】

図 10-18 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o)、さらに一般入賞口 10 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 10 への入賞があった場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; Y e s)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2)。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 10 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; N o)、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 の処理に移行する。なお、一般入賞口 10 への入賞に伴い、当該一般入賞口 10 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

40

【0 2 4 8】

50

また、図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS062；No）、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS083）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合（ステップ042AKS083；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算し（ステップ042AKS083）、獲得数を更新表示する（ステップ042AKS085）。ステップ042AKS085における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ042AKS085の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合（ステップ042AKS083；No）、ステップ042AKS065の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【0249】

続いて一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図10-19および図10-20を参照して説明する。図10-19および図10-20は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-19に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）は、図10-10に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての0.6秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、図10-19（a-18A）、（b-18A）、（c-18A）に示す状態に移行する。そして、図10-19（b-18A）に示すように遊技球が一般入賞口10に入賞した後、または図10-19（b-17）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口10にも入賞せずに時間が経過し、図10-19（a-19A）、（b-19A）および（c-19A）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口10へ入賞した場合には、図10-20（a-20A）、（b-20A）、（c-20A）に示す状態に移行し、図10-20（a-20A）に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第1R中演出）として、図10-20（a-20A）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図10-20（c-20A）に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。そして、図10-20（a-21A）に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【0250】

一方、遊技球が一般入賞口10に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-20（a-22A）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第1R中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0251】

このように、第1ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口10にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示

する。したがって、所定期間中に一般入賞口 10 に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0252】

(特徴部 042AK に係る手段の説明)

(1) 特徴部 042AK に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、ことを特徴とする。

【0253】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0254】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「0000」を表示するとことなく「0015」を表示するなど）、ようにしてもよい。

【0255】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0256】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、ようにしてもよい。

【0257】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0258】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板 11 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、ようにしてもよい。

【0259】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に

特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0260】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は、前記第1状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第1経路(例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導くなど)と、前記第2状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第2経路(例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導くなど)とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段(例えばカウントスイッチ23など)と、を含み、遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である(例えば特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されているなど)、ようにしてもよい。

10

【0261】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0262】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う(例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど)、ようにしてもよい。

20

【0263】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0264】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記第1状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である(例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、ようにしてもよい。

30

【0265】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0266】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、ようにしてもよい。

40

【0267】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0268】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態にお

50

ける複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了するなど）、前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、ようにしてもよい。

10

【0269】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0270】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能であるなど）。

20

【0271】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0272】

(特徴部043AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。(1) 特徴部043AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

30

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、発光手段（例えば演出効果ランプ9など）と、前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、

40

50

所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c を発光させるなど）、ことを特徴とする。

【0273】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【0274】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ 042AKS058 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光（ステップ 042AKS064 も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0275】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0276】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、音出力手段（例えばスピーカ 8 L、8 R など）をさらに備え、前記音出力手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、ようにしてもよい。

【0277】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0278】

（特徴部 044AK に係る手段の説明）

特徴部 042AK は、下記の特徴部 044AK を含んでいる。(1) 特徴部 044AK に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該 2 回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第 2 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後

10

20

30

40

50

にラウンド数表示を行うなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、ことを特徴とする。

【0279】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0280】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し(例えば第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど)、前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する(例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど)、ようにしてもよい。

【0281】

この構成によれば、2回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0282】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態となった後、再度前記第1状態となるまでに終了する(例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど)、ようにしてもよい。

【0283】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0284】

(特徴部045AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部045AKを含んでいる。(1) 特徴部045AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、前記表示手段は、前記可変

10

20

30

40

50

入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、複数の発光手段（例えば演出効果ランプ9など）と、前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10（c-18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行うなど）、ことを特徴とする。

【0285】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ9cなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など）と、を含み、前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図10-7（c-3）～図10-9（c-13）に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9（c-15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、ようにしてもよい。

【0287】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0288】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移

10

20

30

40

50

行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、ようにしてもよい。

【0289】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0290】

（4）上記（1）に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9（c-16）～（c-19）に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11（c-20）や（c-22）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0291】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0292】

（5）上記（4）に記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど）、前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図10-11（c-20）や（c-22）に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0293】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0294】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口10など）をさらに備え、前記表示手段は、前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合、当該

所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示を行うなど）、ようにしてもよい。

【0295】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0296】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ(例えば特別可変入賞球装置7が右側の遊技領域に設けられているなど)、前記表示手段は、前記付与量表示と同様のタイミングで第1画像(例えば大当りを構成する飾り図柄など)を表示可能であり、前記第1画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され(例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど)、前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する(例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど)、ようにしてもよい。

【0297】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【0298】

(特徴部20SHの第1の形態に関する説明)

次に、特徴部20SHの第1の形態に関する遊技機について、図11-1～図11-4を参照して説明する。特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したことを報知する獲得数報知表示と、を表示可能である。獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。

【0299】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0300】

(特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術)

図11-1は、特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術を示す図である。

【0301】

パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図11-1(A)に示すように、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示を表示することができる。図11-1(A)に示す例では、獲得出玉数が120個であることに対応して「ポイント120」との獲得数表示が表示されている。

【0302】

獲得数表示には、賞球数を表示するための数字と、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図11-1(A)に示す獲得数表示は、獲得数表示であることを認識させるための「ポイント」との文字と、賞球数を表示するための「120」との数字と、が用いられている。

【0303】

獲得数表示に用いられる文字の中には、特定領域が形成される文字がある。ここで、特定領域とは、文字を形成する線によってまわりを取り囲まれた領域であって、文字を形成する線の外側の領域に通じていない領域である。ここで、「文字を形成する線の外側の領

10

20

30

40

50

域に通じていない」とは、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されている場合と、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されていないものの一見して別の領域であるように見える場合と、を含む。以下の説明では、特定領域が形成される文字を「特定文字」と称する。

【0304】

例えば、アラビア数字の場合、「0」、「4」、「6」、「8」、「9」が特定文字に該当する。即ち、アラビア数字「0」、「6」、「8」、「9」の場合、文字を形成する曲線によってまわりを取り囲まれた略円形の領域が特定領域である。アラビア数字「8」は、2つの特定領域が形成されている。アラビア数字「4」の場合、文字を形成する3つの直線によってまわりを取り囲まれた三角形の領域が特定領域である。

10

【0305】

また、パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図11-1(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、大当り遊技状態に関する大当り中背景映像を表示する。図11-1(A)に示す例では、「チョウ」が飛んでいる大当り中背景映像が表示されている。大当り中背景映像は、大当り遊技状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。大当り中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【0306】

獲得数表示は、画像表示装置の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。大当り中背景映像が経時的に変化すると、獲得数表示の背面に大当り中背景映像の線が重なることがある。そして、獲得数表示に特定文字が表示されている場合、図11-1(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面に大当り中背景映像の線が重なると、大当り中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

20

【0307】

図11-1(B)は、図11-1(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。図11-1(A)、(B)に示す例では、獲得数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっており、大当り中背景映像の「チョウ」の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

30

【0308】

このように、獲得数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、大当り遊技状態において付与された賞球数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域に大当り中背景映像の線が重ならないように、大当り中背景映像に含まれる線の位置を調整することは困難である。

【0309】

特徴部20SHの第1の形態は、このような背景に鑑みてなされたものである。以下、特徴部20SHの第1の形態について説明する。

40

【0310】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示)

図11-2(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0311】

特徴部20SHの第1の形態では、獲得数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI1が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS1の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図11-2(A)に示す例では、獲得数表示に用いられるアラビア数字の線20SHS1の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」

50

、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI1が「白色」で表示されている。

【0312】

また、特定領域20SHI1の表示態様は、文字を形成する線20SHS1の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域20SHI1と文字を形成する線20SHS1とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線20SHS1の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0313】

例えば、特定領域20SHI1の色が、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域20SHI1の明るさは、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の質感は、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0314】

また、例えば、特定領域20SHI1の明るさが、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の質感は、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0315】

また、例えば、特定領域20SHI1の質感が、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の明るさは、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0316】

また、例えば、特定領域20SHI1のテクスチャが、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の明るさは、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の質感は、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【0317】

獲得数表示に用いられる文字のうち、賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図11-2(A)に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【0318】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数報知表示)

図11-2(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0319】

パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0320】

ここで、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御及び確変制御は、所定回数の特図ゲームが実行されること、あるいは、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、により終了するが、例えば、大当り種別毎に時短制御及び確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御及び時短制御が、大当り遊技状態の終了後において再び大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような場合には、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。

【0321】

パチンコ遊技機1は、連荘状態である場合、連荘状態における複数回の大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0322】

獲得数報知表示には、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するための数字と、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0323】

獲得数報知表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部20SHの第1の形態では、図11-2(B)に示すように、獲得数報知表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図11-2(B)に示す例では、獲得数報知表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI2が、透明の表示態様で表示されている。

【0324】

獲得数報知表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図11-2(B)に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【0325】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示の見え方)

図11-3(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。図11-3(B)は、図11-1(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

【0326】

図11-3(A)、(B)に示す例では、獲得数表示20SHKに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっているが、特定領域20SHI1が「白色」で表示されているため、特定領域20SHI1から大当り中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域20SHI1において大当り中背景映像の「チョウ」の線20SHHSが特定文字「0」を形成する線20SHS1と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0327】

画像表示装置5には、獲得数表示20SHKの他にも、大当り遊技状態に制御されていることを認識させるための大当り表示20SHOと、大当り遊技状態に制御されるときに導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を示す飾り図柄表示20SHZと、大当り遊技状態におけるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数表示20SHRと、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち表示20SHMと、が表示されている。大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMも、獲得数表示20SHKと同様に、画像表示装置5の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【0328】

大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字は、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHの文字には、図11-4に示すように「数字」と「片仮名」が用いられている。一方、大当り表示20SHOには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と「漢字」が用いられている。また、飾り図柄表示20SHZには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」が用いられている。また、ラウンド数表示20SHR、には、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と、が用いられている。また、右打ち表示20SHMには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「漢字」と「平仮名」と「記号」が用いられている。

10

【0329】

大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる特定文字の特定領域も、獲得数表示20SHKの特定領域20SHI1と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS1の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域20SHI1から大当り中背景映像が視認不可能である。

20

【0330】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例)

図11-4は、獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0331】

この実施の形態では、画像表示装置5の表示領域を、図11-4(A)に示すように、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を区別して、各種の表示を行っている。図11-4(A)に示す例では、二点鎖線の内側の領域を第1表示領域20SH51とし、二点鎖線の外側の領域を第2表示領域20SH52としている。

30

【0332】

図11-4(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り中背景映像を表示する。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、獲得数表示20SHKを表示する。また、図11-4(A)に示すように、第2表示領域20SH52には、大当り表示、飾り図柄表示、ラウンド数表示、右打ち表示も表示されている。

【0333】

ここで、前述のとおり、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が進入したときに、15個の遊技球が賞球として払い出される。図11-4(A)では、「ポイント990」との獲得数表示20SHKが表示されていることから、大当り遊技状態において990個の遊技球が賞球として払い出されたことを認識することができる。演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において遊技球が払い出される度に、獲得数表示20SHKの数字を更新する。

40

【0334】

このような状況において、大入賞口に遊技球が進入し、15個の遊技球が賞球として払い出されたとする。

【0335】

50

演出制御用CPU120は、15個の遊技球が払い出されたことに対応して、図11-4(B)～(G)に示すように、獲得数表示20SHKの数字を、「990」から「1005」まで、1ずつカウントアップする。その場合、獲得数表示20SHKの数字は、「1000」という切りの好い数値である、いわゆる「キリバン」を経由することになる。換言すれば、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したことになる。

【0336】

ここで、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において「1000個」遊技球が払い出される度に、獲得数報知表示を表示する。例えば、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態における賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示し、大当り遊技状態における賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示する。

【0337】

演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHKの数字がキリバンの「1000」になったときに、図11-4(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域の右端に、獲得数報知表示20SHKHの一部を表示する。そして、演出制御用CPU120は、図11-4(E)～(G)に示すように、獲得数表示20SHKの数字が「1000」から「1005」に変化する間の映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示20SHKHの表示位置を、画像表示装置5の表示領域の右端から第1表示領域20SH51の中央へ向けて移動させる。そして、獲得数表示20SHKの数字が「1005」になったとき、演出制御用CPU120は、図11-4(G)に示すように、画像表示装置5の第1表示領域20SH51の中央に獲得数報知表示20SHKHを停止させて表示する。このとき、獲得数報知表示20SHKHは、少なくとも第1表示領域20SH51において表示されていればよく、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とに跨って表示されてもよい。

【0338】

このような表示制御により、獲得数報知表示20SHKHは、画像表示装置5の表示領域の外側から内側へフレームインするように表示される。

【0339】

そして、獲得数報知表示20SHKHの表示を開始してから所定期間が経過すると、演出制御用CPU120は、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了する。図11-4(H)に示す例では、演出制御用CPU120は、映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示20SHKHの表示位置を、画像表示装置5の第1表示領域20SH51の中央から表示領域の左端へ向けて移動させる。

【0340】

このような表示制御により、獲得数報知表示20SHKHは、画像表示装置5の表示領域の内側から外側へフレームアウトするように表示され、画像表示装置5の表示領域に表示されなくなったことを以て表示を終了する。

【0341】

演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHKの数字が「キリバン」になったときに獲得数報知表示20SHKHの一部を表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1表示領域20SH51に獲得数報知表示20SHKHを停止させて表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。

【0342】

前述のとおり、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字の特定領域は、透明の表示態様で表示されている。したがって、図11-4(E)～(H)に示すように、獲

10

20

30

40

50

得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。例えば、図 11-4 (E) ~ (H) に示す例では、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字であるアラビア数字の「0」の特定領域から大当たり中背景映像が見えている。

【0343】

また、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、図 11-4 (D) ~ (H) に示すように、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。

【0344】

なお、獲得数報知表示 20SHKH を第 1 表示領域 20SH51 に停止させて表示するときの演出態様は、獲得数報知表示 20SHKH をフレームインさせて停止させてからフレームアウトさせる態様に限定されない。例えば、獲得数報知表示 20SHKH をフレームインさせる演出に代えて、獲得数報知表示 20SHKH が画面の背面側から前面側に飛び出すような演出としてもよいし、獲得数報知表示 20SHKH が徐々に浮き出てくるような演出としてもよいし、キャラクタが登場してキャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示 20SHKH を表示するような演出としてもよい。また、獲得数報知表示 20SHKH をフレームアウトさせる演出に代えて、獲得数報知表示 20SHKH が画面の前面側から背面側に吸い込まれるような演出としてもよいし、獲得数報知表示 20SHKH が徐々に消えるような演出としてもよいし、キャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示 20SHKH を表示したときに、そのキャラクタが去っていくような演出としてもよい。

【0345】

以上説明したように、特徴部 20SH の第 1 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 20SHKH として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示 20SHK は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示 20SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能である。一方、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。

【0346】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示 20SHK や獲得数報知表示 20SHKH を、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示 20SHK を確認するが、獲得数表示 20SHK は狭い第 2 表示領域 20SH52 において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域

から大当中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、獲得数報知表示 20SHKH は、獲得数表示 20SHK のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第 1 表示領域 20SH51 において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から大当中背景映像が視認可能とすることにより、第 1 表示領域という目立つ表示位置において、大当中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0347】

また、上述したように、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含む。

10

【0348】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた獲得数表示 20SHK や獲得数報知表示 20SHKH を、大当中背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0349】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数表示 20SHK を表示しているときに、獲得数報知表示 20SHKH を表示する。

【0350】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が表示されるときにも、獲得数表示 20SHK により大当り遊技状態における賞球数を正確に把握することができる。

20

【0351】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、獲得数報知表示 20SHKH を表示可能である。

【0352】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が遊技者の目につきやすくなり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを好適に報知することができる。

【0353】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当中背景映像の前面側に、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM を表示可能である。大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる特定文字は、特定領域から大当中背景映像が視認不可能である。

30

【0354】

このような構成によれば、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM についても、特定文字を正確に認識させることができる。

40

【0355】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数報知表示 20SHKH を第 1 表示領域 20SH51 に停止させて表示可能であり、獲得数報知表示 20SHKH が第 1 表示領域 20SH51 における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示 20SHKH をフレームアウトさせる。

【0356】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が表示されるときに演出効果を向上させることができる。

50

【0357】

(特徴部20SHの第2の形態)

次に、特徴部20SHの第2の形態に関する遊技機について、図11-5～図11-7を参照して説明する。特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1では、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字が、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域に対する特定領域の部分の大きさの割合が小さい。

【0358】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0359】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示)

図11-5(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0360】

特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1は、獲得数報知表示に立体文字を用いる。ここで、立体文字とは、文字が前面側に飛び出たように視覚させる文字の書式である。立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域20SHS21と、立体文字の奥行きを表現する領域20SHS22と、を含む。

【0361】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図11-5(A)に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI3が、透明の表示態様で表示されており、大当たり中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能となる。

【0362】

(非立体文字と立体文字との比較)

図11-5(B)は、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0363】

獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域20SHI1の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域20SHS21の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域20SHI1の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域20SHI1となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SHS22を含んでいるため、文字を表現する領域20SHS21の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SHS22のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI3となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域20SHS21の内周側にある文字の奥行きを表現する領域20SHS22の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0364】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示の変形例)

図11-6(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例1を示す図である。

【0365】

図11-6(A)に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI4が「白色」で表示されており、大当たり中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域

10

20

30

40

50

20SHI3から大当中背景映像が視認不可能となる。

【0366】

(変形例に1における非立体文字と立体文字との比較)

図11-6(B)は、変形例1における、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0367】

変形例1においても、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域20SHI1の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域20SH31の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域20SHI1の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域20SHI1となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SH32を含んでいるため、文字を表現する領域20SH31の内周のアウトラインと、その内周側にある文字の奥行きを表現する領域20SH32のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI4となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域20SH31の内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SH32の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0368】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示の変形例)

図11-7(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例2を示す図である。

【0369】

変形例2では、図11-7(A)に示すように、獲得数報知表示に用いられる文字が、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示されており、3色のグラデーションの組み合わせが異なる表示態様A～表示態様Gのうちのいずれかの表示態様で表示される。

【0370】

表示態様Aの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「赤色」、中央の領域20SHSCが「橙色」、下方の領域20SHSDが「黄色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Bの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「橙色」、中央の領域20SHSCが「黄色」、下方の領域20SHSDが「緑色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Cの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「黄色」、中央の領域20SHSCが「緑色」、下方の領域20SHSDが「水色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Dの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「緑色」、中央の領域20SHSCが「水色」、下方の領域20SHSDが「青色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Eの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「水色」、中央の領域20SHSCが「青色」、下方の領域20SHSDが「紫色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Fの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「青色」、中央の領域20SHSCが「紫色」、下方の領域20SHSDが「赤色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Gの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「紫色」、中央の領域20SHSCが「赤色」、下方の領域20SHSDが「黄色」の3色のグラデーションで彩色されている。

【0371】

画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。

【0372】

図 1 1 - 7 (B) は、変形例 2 における獲得数報知表示の動作に伴う色の変化の一例を示す図である。

【 0 3 7 3 】

変形例 2 では、図 1 1 - 7 (B) に示すように、獲得数報知表示が画像表示装置 5 の第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【 0 3 7 4 】

図 1 1 - 7 (B) に示す例では、獲得数報知表示は、0 . 3 5 秒かけて画像表示装置 5 の表示領域の右端から第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の中央まで移動（フレームイン）する間に、表示態様 A から表示態様 D まで順に変化する。その後、獲得数表示は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の中央に 1 秒間停止して表示される間に、表示態様 D から表示態様 G まで順に変化する。その後、獲得数報知表示は、0 . 3 5 秒かけて第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の中央から画像表示装置 5 の表示領域の左端まで移動（フレームアウト）する間に、表示態様 G から表示態様 C まで順に変化する。

【 0 3 7 5 】

以上説明したように、特徴部 2 0 S H の第 2 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の周りの領域であって第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 よりも狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに「1 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能である。そして、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さい。

【 0 3 7 6 】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示や獲得数報知表示を、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示を確認するが、獲得数表示は狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【 0 3 7 7 】

また、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字である。そして、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む。

【 0 3 7 8 】

このような構成によれば、獲得数報知表示による演出効果を高めることができる。

【0379】

また、上述したように、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能である。

【0380】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域20SHS21、20SHS22の大きさに対する特定領域20SHI3の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域20SHI3から大当たり中背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域20SHI3から大当たり中背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

10

【0381】

また、上述したように、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当たり中背景映像が視認不可能である。

【0382】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

20

【0383】

また、上述したように、変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示される。そして、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。そして、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

30

【0384】

このような構成によれば、獲得数報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0385】

（特徴部20SHの第3の形態に関する説明）

次に、特徴部20SHの第3の形態に関する遊技機について、図11-8～図11-11を参照して説明する。特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1では、リザルト表示に用いられる特定文字は、特定領域からエンディング背景映像が視認可能である。

40

【0386】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0387】

（リザルト表示に用いられるアラビア数字）

図11-8は、特徴部20SHの第3の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0388】

50

パチンコ遊技機 1 は、最終ラウンドのラウンド遊技を終了すると、大当たり遊技状態が終了することに対応するエンディング演出を実行する。このとき、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像を表示する。また、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像を表示しているときに、大当たり遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示を表示する。

【0389】

リザルト表示には、大当たり遊技状態において付与された総賞球数を表示するための数字と、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。リザルト表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0390】

リザルト表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部 20SH の第 3 の形態では、図 11-8 に示すように、リザルト表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図 11-8 に示す例では、リザルト表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI5 が、透明の表示態様で表示されている。

【0391】

リザルト表示に用いられる文字のうち、大当たり遊技状態において付与された総賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字も、図 11-8 に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【0392】

(大当たり遊技状態における各種演出)

図 11-9 は、大当たり遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。図 11-10 は、大当たり遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【0393】

演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技状態において保留情報が記憶されているときに、記憶されている保留情報に対応して大当たり遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告を実行可能である。例えば、全 10 ラウンドの大当たり遊技状態である場合、演出制御用 CPU 120 は、図 11-9、図 11-10 (A) ~ (B) に示すように、9 ラウンドのラウンド遊技が終了して最終ラウンドである 10 ラウンドのラウンド遊技を開始するタイミング T1 に保留内連荘予告を開始する。

【0394】

保留内連荘予告が実行されると、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH52 には、図 11-10 (B) に示すように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当たり中背景映像の前面側に、保留内連荘予告のエフェクト映像が表示される。図 11-10 (B) に示す例では、保留内連荘予告のエフェクト映像として、「炎」のエフェクト映像 20SHE が表示されている。

【0395】

ここで、図 11-10 (B) に示す例では、獲得数表示 20SHK に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面側にエフェクト映像の「炎」の線が重なっているが、特定領域が「白色」で表示されているため、特定領域からエフェクト映像が視認不可能である。そのため、特定領域においてエフェクト映像の「炎」の線が特定文字「0」を形成する線と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0396】

そして、図 11-9、図 11-10 (B) ~ (C) に示すように、最終ラウンドのラウンド遊技を終了してエンディング演出を開始するタイミング T2 になると、演出制御用 CPU 120 は、保留内連荘予告を終了してエンディング演出を開始する。エンディング演出が開始されると、画像表示装置 5 における第 1 表示領域 20SH51 において、エンディング背景映像の表示を所定の明度で開始する。図 11-10 (C) に示す例では、第 1

10

20

30

40

50

表示領域 20SH51 において、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像が表示されている。また、エンディング背景映像の前面には、大当たり遊技状態が終了することに対応して「大当たり終了」との文字が表示されている。

【0397】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T2 にエンディング背景映像の表示を開始する前に、保留内連荘予告を終了している。したがって、エンディング背景映像が表示されているときには、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE は表示されない。換言すれば、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE は、エンディング背景映像が表示されていないときに表示される。

【0398】

エンディング背景映像は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において表示される映像であればよく、図 11-10 (D) に示すように、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とに跨って表示されることがあってもよい。図 11-10 (D) に示す例では、エンディング背景映像として表示されている桜吹雪が画面全体に舞っている。

【0399】

そして、図 11-9、図 11-10 (D) ~ (E) に示すように、リザルト表示を開始するタイミング T3 になると、演出制御用 CPU 120 は、エンディング背景映像の明度を所定の明度よりも暗い特定の明度に落とし、エンディング背景映像の進行を一時停止させて静止画として表示する。そして、演出制御用 CPU 120 は、エンディング背景映像の前面側に、エンディング背景映像の静止画の特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示 20SHRE を表示する。図 11-10 (E) に示す例では、舞っていた桜吹雪が静止し、リザルト表示 20SHRE が白色の文字で表示されている。

【0400】

前述のとおり、リザルト表示 20SHRE に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI5 が透明の表示で表示されている。したがって、リザルト表示 20SHRE に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能である。

【0401】

なお、リザルト表示 20SHRE に用いられる文字は、図 11-10 (A)、(B)、(E) に示すように、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、リザルト表示 20SHRE は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において表示されればよく、図 11-10 (E) に示すように、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とに跨って表示されることがあってもよい。

【0402】

(エンディング背景映像による設定示唆)

図 11-11 は、エンディング背景映像による設定示唆演出の演出態様の一例を示す図である。

【0403】

上述したように、パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図 6 に示す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を用いることにより、大当たりの当選確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、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「1」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低く、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」~「3」を「低設定」と称し、設定値「4」~「6」を「高設定」と称する。

【0404】

特徴部 20SH の第 3 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したエンディング背景映像を表示可能に構成されている。例えば、演出制御用 CPU 120 は、設定値が低設定である

10

20

30

40

50

ときに、図 11-11 (A) に示すように、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。一方、演出制御用 CPU 120 は、設定値が高設定であるときに、図 11-11 (B) に示すように、左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。

【0405】

なお、エンディング背景映像による設定示唆は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図 11-11 (B) に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図 11-11 (A) に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよい。

10

【0406】

また、エンディング背景映像は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるときと設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、エンディング背景映像は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なってもよい。

【0407】

ここで、上述した保留内連荘予告は、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの 1 つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0408】

以上説明したように、特徴部 20SH の第 3 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当たり遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当たり遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、エンディング背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示 20S HRE を表示可能である。リザルト表示 20S HRE に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。獲得数表示 20SHK 及びリザルト表示 20S HRE に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像 20S HRE が視認不可能である。一方、リザルト表示 20S HRE に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能である。

20

30

40

【0409】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示 20SHK を大当たり中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE との関係において好適に表示することができ、特定文字を含むリザルト表示 20S HRE をエンディング背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示 20SHK を確認するが、獲得数表示 20SHK は狭い第 2 表示領域 20SH52 において小さいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像や

50

保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、リザルト表示 20SHE は、広い第 1 表示領域 20SH51 において大きいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE とも重なることがないことから、特定文字の特定領域からエンディング背景映像を視認可能とすることにより、第 1 表示領域 20SH51 という目立つ表示位置において、エンディング背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0410】

また、上述したように、パチンコ遊技機 1 は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置 5 は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能である。保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE は、大当り信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの 1 つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0411】

このような構成によれば、エンディング背景映像による設定示唆演出が実行される可能性があるため、リザルト表示 20SHE に用いられる特定文字の特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【0412】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始する。そして、画像表示装置 5 は、リザルト表示 20SHE の表示を開始するタイミング T3 において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示 20SHE を表示する。

【0413】

このような構成によれば、リザルト表示 20SHE の視認性を高めることができる。

【0414】

(特徴部 20SH の第 4 の形態に関する説明)

次に、特徴部 20SH の第 4 の形態に関する遊技機について、図 11-12～図 11-16 を参照して説明する。特徴部 20SH の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、確変状態における ST 回数の残回数に関する残回数表示と、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示と、を表示可能である。残回数表示及び残回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。残回数表示に用いられる特定文字は、特定領域から ST 中背景映像が視認不可能である。残回数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から ST 中背景映像が視認可能である。

【0415】

以下、このような特徴を有する特徴部 20SH の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0416】

(特徴部 20SH の第 4 の形態に関連する背景技術)

図 11-12 は、特徴部 20SH の第 4 の形態に関連する背景技術を示す図である。

【0417】

パチンコ遊技機は、基本的に、確変状態や時短状態、大当り遊技状態等の遊技者にとって有利な状態と、通常状態と、を比較すると、有利な状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなるように設計されている。

【0418】

例えば、パチンコ遊技機では、第 1 特図ゲームであるか第 2 特図ゲームであるかにかかわらず、上限数の保留情報が記憶されているときには、上限数の保留情報が記憶されていないときよりも、可変表示時間が短い短縮変動が実行され易い。そして、時短制御を伴う

10

20

30

40

50

確変状態では、可変入賞球装置が開放状態に変化することから通常状態よりも入賞が発生し易いことから、通常状態よりも短縮変動が実行され易く、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能である。そのため、時短制御を伴う確変状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなる。

【0419】

確変制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定のST回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当り」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、確変制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定のST回数の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のST回数は、例えば、70回である。

10

【0420】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間は、時短制御が行われていないときに比べて短縮される。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示の表示結果が「大当り」となることとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、時短制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば、70回である。

【0421】

なお、ST回数の設定値と時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。

20

【0422】

パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図11-12(A)に示すように、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示を表示することがある。図11-12(A)に示す例では、ST回数の残回数が30回であることに対応して「残り30回」との残回数表示が表示されている。

【0423】

残回数表示には、ST回数の残回数を表示するための数字と、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図11-12(A)に示す残回数表示は、残回数表示であることを認識させるための「残り」、「回」との文字と、ST回数の残回数を表示するための「30」との数字と、が用いられている。

30

【0424】

残回数表示に用いられる文字の中にも、特定領域が形成される特定文字がある。

【0425】

また、パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図11-12(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、確変状態に対応するST中背景映像を表示する。図11-12(A)に示す例では、画面がひび割れたような態様のST中背景映像が表示されている。ST中背景映像は、確変状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。ST中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

40

【0426】

残回数表示は、画像表示装置の表示領域における飾り図柄の可変表示の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。ST中背景映像が経時的に変化すると、残回数表示の背面にST中背景映像の線が重なることがある。そして、残回数表示に特定文字が表示されている場合、図11-12(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面にST中映像の線が重なると、ST中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

【0427】

図11-12(B)は、図11-12(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字

50

の「0」の部分の拡大図である。図11-12(A)、(B)に示す例では、残回数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面にST中背景映像の線が重なっており、ST中背景映像の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

【0428】

このように、残回数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、確変状態におけるST回数の残回数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域にST中背景映像の線が重ならないように、ST中背景映像の線の位置を調整することは困難である。

【0429】

特徴部20SHの第4の形態は、このような背景に鑑みてなされたものであり、以下、特徴部20SHの第4の形態について説明する。

【0430】

(特徴部20SHの第4の形態における残回数表示)

図11-13は、特徴部20SHの第4の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0431】

特徴部20SHの第4の形態では、残回数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS6の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図11-13に示す例では、残回数表示に用いられるアラビア数字の線20SHS6の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が「白色」で表示されており、ST中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能となる。

【0432】

また、特定領域20SHI6の表示態様は、もじを形成する線20SHS6の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域20SHI6と文字を形成する線20SHS6とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線20SHS6の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0433】

例えば、特定領域20SHI6の色が、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域20SHI6の明るさは、文字を形成する線20SHS6の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6の質感は、文字を形成する線20SHS6の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6のテクスチャは、文字を形成する線20SHS6のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0434】

また、例えば、特定領域20SHI6の明るさが、文字を形成する線20SHS6の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域20SHI6の色は、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6の質感は、文字を形成する線20SHS6の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6のテクスチャは、文字を形成する線20SHS6のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0435】

また、例えば、特定領域20SHI6の質感が、文字を形成する線20SHS6の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域20SHI6の色は、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが低い色であってもよい。ま

10

20

30

40

50

た、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0436】

また、例えば、特定領域 20SHI6 のテクスチャが、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の質感は、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

10

【0437】

残回数表示に用いられる文字のうち、ST 回数の残回数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 11-13 に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【0438】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示)

図 11-14 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

20

【0439】

パチンコ遊技機 1 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示を表示する。

【0440】

残回数報知表示には、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を表示するための数字と、残回数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0441】

残回数報知表示は、図 11-14 に示すように、透過率が異なる複数種類の態様で表示される。図 11-14 (A) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しておらず、線の領域から文字の背景が見えない表示態様である。図 11-14 (B) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しており、線の領域から文字の背景が見える表示態様である。

30

【0442】

また、残回数報知表示は、立体文字で表示される。文字の背景が見えない表示態様では、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域 20SHS71 と、立体文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A と、を含む。文字の背景が透過して見える表示態様では、文字を表現する領域 20SHS71 が透過して表示されることにより、文字の背景が見えない表示態様では立体文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A として表示されていた領域が、立体文字の底面を表現する領域 20SHS72B として表示される。

40

【0443】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図 11-14 に示す例では、残回数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI7 が、透明の表示態様で表示されており、ST 中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域 20SHI7 から ST 中背景映像が視認可能となる。

【0444】

残回数報知表示の特定領域 20SHI7 は、図 11-14 に示すように、残回数報知表

50

示が透過しない態様で表示されるときと透過する態様で表示されるときとで異なる。図 11-14 に示す例では、残回数報知表示が透過しない態様で表示されており、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A を含んでいるため、文字を表現する領域 20SHS71 の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域 20SHI7 となる。一方、図 11-14 (B) に示す例では、残回数報知表示が透過する態様で表示されており、文字を表現する領域 20SHS71 が透過して表示されることから、立体文字の底面を表現する領域 20SHS72B の内周のアウトラインによって囲まれる領域が特定領域 20SHI7 となる。

【0445】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数表示の見え方)

図 11-15 (A) は、特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数表示の見え方を示す図である。図 11-15 (B) は、図 11-15 (A) において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

【0446】

図 11-15 (A)、(B) に示す例では、残回数表示 20SHST に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に ST 中背景映像の線が重なっているが、特定領域 20SHI6 が「白色」で表示されているため、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域 20SHI6 において ST 中背景映像の線 20SHHS2 と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0447】

画像表示装置 5 には、残回数表示 20SHST のほかにも、獲得数表示 20SHK と、右打ち表示 20SHM と、確変状態に制御されていることを認識させるための確変表示 20SHRU と、が表示されている。獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU も、残回数表示 20SHST と同様に、画像表示装置 5 の表示領域における飾り図柄の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【0448】

獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU に用いられる文字は、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH の文字には、図 11-17 に示すように「数字」と「平仮名」と「漢字」が用いられている。一方、確変表示 20SHRU には、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」が用いられている。また、獲得数表示 20SHK には、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「片仮名」と、が用いられている。また、右打ち表示 20SHM には、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と同じ種類の文字である「平仮名」と「漢字」と、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「記号」と、が用いられている。

【0449】

獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU に用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU に用いられる特定文字の特定領域も、残回数表示 20SHST の特定領域 20SHI6 と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線 20SHS6 の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能である。

【0450】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例)

図 11-16 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。図 11-17 は、特徴部 20SH の第 1 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0451】

図 11-17 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH51 において残回数表示 20SHST を表示する。図 11-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が実行される度に、残回数表示 20SHST の ST 回数の残回数を表示するための数字を 1 減算させて表示する。

【0452】

図 11-16、図 11-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示が開始されるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH を、透過しない表示態様で表示を開始する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が 60 回、50 回、40 回、30 回、20 回、10 回となる可変表示が開始されるときに、その回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH の表示を、透過しない表示態様で表示を開始する。図 11-17 (B) ~ (D) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、残回数表示 20SHST に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、図 11-17 に示す例では、残回数報知表示 20SHSTH が表示されているときに獲得数表示 20SHK も表示されているが、残回数報知表示 20SHSTH は、獲得数表示 20SHK が表示される表示領域とは異なる表示領域において表示されている。そして、図 11-16、図 11-17 (B) ~ (C) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示を開始してから第 1 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を、透過しない表示態様から透過する表示態様に変化させる。そして、図 11-16、図 11-17 (B) ~ (E) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を変化させてから第 2 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示を終了する。

【0453】

ここで、パチンコ遊技機 1 は、可変表示時間が異なる複数種類の変動パターンに基づく可変表示を実行可能である。

【0454】

残回数報知表示 20SHSTH は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知するための表示である。したがって、残回数報知表示 20SHSTH が複数回の可変表示に跨って表示されると、ST 回数の残回数を誤認させてしまう可能性がある。

【0455】

そこで、この実施の形態では、一の可変表示において残回数報知表示 20SHSTH を終了することができるように、残回数報知表示 20SHSTH を透過しない表示態様で表示する第 1 期間と残回数報知表示 20SHSTH を透過する表示態様で表示する第 2 期間との合計期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示時間よりも短くなるように設定されている。

【0456】

このような構成によれば、図 11-16 に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、その一の可変表示において残回数報知表示 20SHSTH の表示を終了することができる。

【0457】

ここで、第 1 表示領域 20SH51 は、上述した「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R を含んでいる。一方、残回数報知表示 20SHSTH は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 における各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にお

10

20

30

40

50

いて、識別情報の前面側に表示される。したがって、透過しない残回数報知表示 20SHSTH が表示されているときに可変表示の表示結果が導出表示されると、表示結果を認識させることができない可能性がある。

【0458】

そこで、この実施の形態では、可変表示の表示結果を認識させることができるように、残回数報知表示 20SHSTH を透過しない表示態様で表示する第 1 期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示における表示結果が導出されるタイミングよりも前に終了するように設定されている。

【0459】

このような構成によれば、図 11-16 に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、可変表示の表示結果を好適に認識させることができる。

【0460】

図 11-17 (D) に示す例では、可変表示の表示結果が導出されているときに残回数報知表示 20SHSTH が表示されているが、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様が透過する表示態様に変化しているので、残回数報知表示 20SHSTH の文字を形成する線の領域から文字の背景にある識別情報を視認することができる。

【0461】

なお、この実施の形態では、可変表示の表示結果が導出表示されているときに残回数報知表示 20SHSTH が透過する表示態様で表示されるように、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様の变化を制御しているが、残回数表示 20SHST によって示される残回数が所定回数となる可変表示において擬似連演出が実行される場合、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させるときに、残回数報知表示 20SHSTH を透過する表示態様で表示するようにしてもよい。

【0462】

以上説明したように、特徴部 20SH の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、ST 中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、ST 中背景映像の前面側に、確変状態における ST 回数の残回数に関する残回数表示 20SHST を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、ST 中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH として、残回数表示 20SHST によって示される残回数が 60 回となるときに「60」を報知する残回数報知表示 20SHSTH と、残回数表示 20SHST によって示される残回数が 50 回となるときに「50」を報知する残回数報知表示 20SHSTH と、を表示可能である。そして、残回数表示 20SHST は、可変表示が実行される度に更新される。一方、残回数報知表示 20SHSTH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、残回数表示 20SHST に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含む。そして、残回数表示 20SHST に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能である。一方、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI7 から ST 中背景映像が視認可能である。

【0463】

このような構成によれば、特定文字を含む残回数表示 20SHST や残回数報知表示 20SHSTH を、ST 中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば

10

20

30

40

50

、遊技者は、確変状態におけるST回数の残回数を確認するとき、残回数表示20SHSTを確認するが、残回数表示20SHSTは狭い第2表示領域20SH52において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、残回数報知表示20SHSTHは、残回数表示20SHSTのように常時表示あれるものではなく、残回数表示20SHSTによって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域20SH51という目立つ表示位置において、ST中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0464】

また、上述したように、画像表示装置5は、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能である。

【0465】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

20

【0466】

また、上述したように、第1表示領域20SH51は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含む。そして、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示20SHSTHを表示可能である。

【0467】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに飾り図柄の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0468】

また、上述したように、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示する。

30

【0469】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに可変表示の表示結果が導出表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【0470】

また、上述したように、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。そして、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示する。

【0471】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHが表示されることに起因して、獲得数表示20SHKの視認性が低下することを防止することができる。

40

【0472】

上記説明では、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み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、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にも本発明を適用可能である。

【0473】

(特徴部20SHに係る手段の説明)

50

(1) 特徴部 20SH の第 1 の形態に係る遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 20SHKH として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示 20SHK は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示 20SHKH は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0474】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第 2 表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第 1 表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景

10

20

30

40

50

映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0475】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記特定文字は、アラビア数字の0、4、6、8、9を含む(例えば、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含むこと等)、ようにしてもよい。

【0476】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0477】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKを表示しているときに、獲得数報知表示20SHKHを表示すること等)、ようにしてもよい。

【0478】

このような構成によれば、報知表示が表示されるときにも、付与量表示により大当り遊技状態において付与された遊技用価値の付与量を正確に把握することができる。

【0479】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、獲得数報知表示20SHKHを表示可能であること等)、ようにしてもよい。

【0480】

このような構成によれば、報知表示が遊技者の目につきやすくなり、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを好適に報知することができる。

【0481】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第2領域において、前記背景映像の前面側に、前記有利状態に関する特定表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMを表示可能であること等)、前記特定表示に用いられる文字は、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字は、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記特定表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である(例えば、大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等)。

【0482】

このような構成によれば、特定表示についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【0483】

(6) 特徴部20SHの第2の形態に係る遊技機は、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(例えば、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示

10

20

30

40

50

手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記付与量表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する前記特定領域の大きさの割合が小さい（例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいこと等）、ことを特徴とする。

【0484】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【0485】

(7) 上記(6)の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、立体文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字であること等）、前記立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む、ようにしてもよい。

【0486】

このような構成によれば、報知表示による演出効果を高めることができる。

【0487】

(8) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能であること等)、ようにしてもよい。

【0488】

このような構成によれば、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

【0489】

(9) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である(例えば、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当たり中背景映像が視認不可能であること等)、ようにしてもよい。

【0490】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

【0491】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記報知表示の態様を特定態様に変化させて可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示20SHKHを第1表示領域20SH51に停止させて表示可能であること等)、前記報知表示の態様が前記特定態様に変化してから前記特定期間が経過したときに、該報知表示の態様を前記特定態様とは異なる態様に変化させる(例えば、獲得数報知表示20SHKHが第1表示領域20SH51における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHをフレームアウトさせること等)、ようにしてもよい。

【0492】

このような構成によれば、報知表示が表示されときの演出効果を向上させることができる。

【0493】

(11) 上記(10)の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が複数種類の色で表示され(例えば、特徴部20SHの第2の形態に関する変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示されること等)、前記表示手段は、前記複数種類の色を組み合わせを経時的に変化させて表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示すること等)、前記報知表示が前記特定態様で表示されているときと前記特定態様とは異なる態様で表示されているときとで、前記複数種類の色を組み合わせた組み合わせが変化する速さが異なる

10

20

30

40

50

(例えば、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動(フレームイン・フレームアウト)しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なること等)、ようにしてもよい。

【0494】

このような構成によれば、報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0495】

(12)特徴部20SHの第4の形態に係る遊技機は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な特別状態に制御可能な遊技機であって(例えば、パチンコ遊技機1は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記特別状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、ST中背景映像を表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記特別状態における変動回数に関する変動回数表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、ST中背景映像の前面側に、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示20SHSTを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記変動回数表示の値が所定値となるときに変動回数を報知する回数報知表示として、前記変動回数表示の値が第1所定値となるときに変動回数を報知する第1回数報知表示と、前記変動回数表示の値が第2所定値となるときに変動回数を報知する第2回数報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、ST中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示20SHSTHとして、残回数表示20SHSTによって示される残回数が60回となるときに「60」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、残回数表示20SHSTによって示される残回数が50回となるときに「50」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、を表示可能であること等)、前記変動回数表示は、可変表示が実行される度に更新され(例えば、残回数表示20SHSTは、可変表示が実行される度に更新されること等)、前記回数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、残回数報知表示20SHSTHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記回数報知表示に用いられる文字は、前記変動回数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、残回数表示20SHSTに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記変動回数表示及び前記回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含むこと等)、前記変動回数表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、残回数表示20SHSTに用いられる特定文字は、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能であること等)、前記回数報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、残回数報知表示20SHSTHに用いられる特定文字は、特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能であること等)、ことを特徴とする。

【0496】

このような構成によれば、特定文字を含む変動回数表示や回数報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、特別状態における変動

10

20

30

40

50

回数を確認するとき、変動回数表示を確認するが、変動回数表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、回数報知表示は、変動回数表示のように常時表示されるものではなく、変動回数表示によって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で特定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0497】

(13) 上記(12)の遊技機において、前記表示手段は、前記回数報知表示に用いられる文字を、文字を形成する線の領域から背面の画像が透過して視認し得る透過態様で表示可能である(例えば、画像表示装置5は、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能であること等)。

【0498】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0499】

20

(14) 上記(13)の遊技機において、前記第1表示領域は、識別情報の可変表示が行われる可変表示領域を含み(例えば、第1表示領域20SH51は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含むこと等)、前記表示手段は、前記可変表示領域において、前記識別情報の前面側に、前記回数報知表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示20SHSTHを表示可能であること等)。

【0500】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

30

【0501】

(15) 上記(14)の遊技機において、前記表示手段は、識別情報が認識可能に表示されている場合、前記回数報知表示を前記透過態様で表示する(例えば、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示すること等)。

【0502】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報が認識可能に表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【0503】

(16) 上記(12)から(15)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、前記付与量表示が表示される表示領域とは異なる表示領域において、前記回数報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示すること等)。

40

【0504】

このような構成によれば、回数報知表示が表示されることに起因して、付与量表示の視認性が低下することを防止することができる。

【0505】

(17) 特徴部20SHの第1の形態に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態

50

に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態が進行していることに対応する第 1 背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記有利状態が終了することに対応する第 2 背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 背景映像が表示されていないときに、前記第 2 表示領域において、前記第 1 背景映像の前面側に、遊技の進行に関する示唆を行う特定示唆映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記第 1 背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能であること等）、前記第 2 背景映像が表示されているときに、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記第 2 背景映像の前面側に、該有利状態において付与された遊技用価値の付与量を報知する結果報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、エンディング背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示 20SHRE を表示可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、リザルト表示 20SHRE に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記結果報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 20SHK 及びリザルト表示 20SHRE に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第 1 背景映像及び前期特定示唆映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が視認不可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第 2 背景映像が視認可能である（例えば、リザルト表示 20SHRE に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0506】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示を第 1 背景映像や特定示唆映像との関係において好適に表示することができ、特定文字を含む結果報知表示を第 2 背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第 2 表示領域において小さいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から第 1 背景映像や特定示唆映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や特定示唆映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、結果報知表示は、広い第 1 表示領域において大きいサ

10

20

30

40

50

イズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがないことから、特定文字の特定領域から第2背景映像を視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、第2背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0507】

(18) 上記(17)の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等)、を備え、前記表示手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記第2背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能であること等)、前記特定示唆映像は、前記有利状態に関する示唆を行う複数種類の示唆映像の一態様であり、前記設定手段によって設定された設定値を示唆しない(例えば、保留内連荘予告のエフェクト映像20SHREは、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの1つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しないこと等)。

10

【0508】

このような構成によれば、第2背景映像による設定値の示唆が行われる可能性があるため、結果報知表示に用いられる特定文字の特定領域から第2背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【0509】

(19) 上記(17)又は(18)の遊技機において、前記表示手段は、所定の明度で前記第2背景映像の表示を開始し(例えば、画像表示装置5は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始すること等)、前記結果報知表示の表示を開始するタイミングにおいて、前記所定の明度よりも暗い特定の明度で前記第2背景映像を一時停止させて表示すると共に、前記特定の明度よりも明るい明度で前記結果報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、リザルト表示20SHREの表示を開始するタイミングT3において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示20SHREを表示すること等)。

20

【0510】

このような構成によれば、結果報知表示の視認性を高めることができる。

【0511】

30

(特徴部19SHに関する説明)

次に、特徴部19SHに関する遊技機について、図12-1～図12-6を参照して説明する。特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1の画像表示装置5は、大当たり遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示と、を表示可能である。また、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示を視認不能又は困難にするエフェクト表示を表示可能である。そして、画像表示装置5は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になっているときに、獲得予定数表示の値を更新する。一方、演出制御用CPU120は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

40

【0512】

以下、このような特徴を有する特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0513】

(ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作)

図12-1は、ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図12-2は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【0514】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、図12-1(A)に示すように、大当たり

50

遊技状態に制御されているときに、獲得数表示20SHKとして、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示する。図12-1(A)に示す例では、獲得数表示20SHKが、「135/1500」のように、中央の括線「/」を隔てて、分子に「135」との獲得数表示20SHK1が配置され、分母に「1500」との獲得予定数表示20SHK2が配置される、分数の様式で表示されている。即ち、図12-1(A)に示す獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数が135球であり、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であることを示している。

10

【0515】

また、この実施の形態においても、獲得数表示20SHKは画像表示装置5の第2表示領域20SH52に表示されており、第2表示領域20SH52には大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMも表示されている。また、画像表示装置5には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応して、キャラクタ20SHCAが登場する大当り中背景映像が表示されている。なお、大当り中背景映像は、図12-2に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも背面側に配置された表示レイヤーに表示される。

【0516】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、図12-1(B)～(F)に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

20

【0517】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、まず、図12-1(B)に示すように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。ここで、この実施の形態のパチンコ遊技機1では、遊技者から見て画像表示装置5の右下の位置に特別可変入賞球装置7が配置されている。そのため、図12-1(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

30

【0518】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域に向けてエフェクト表示20SHEFを移動させる。図12-1(C)に示す例では、獲得数表示20SHKが画像表示装置5の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示20SHEFが表示領域の上方に向かって移動している。また、図12-1(C)に示す例では、エフェクト表示20SHEFのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

40

【0519】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(D)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動させる。ここで、エフェクト表示20SHEFは、図12-2に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示20SHKを視認不能であるが、図12-2(D)に示すように、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0520】

50

図12-1(D)に示す例では、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となっているが、獲得数表示20SHKの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示20SHKの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認困難となるようにしてもよい。

【0521】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(D)～(E)、図12-2(D)～(E)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFを表示することにより、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示20SHK1の値を更新する。ここで、この実施の形態では、前述のとおり、大入賞口に遊技球が進入したときには、15個の遊技球が賞球として払い出される。そのため、図12-1(D)～(E)、図12-2(D)～(E)に示す例では、獲得数表示20SHK1の値が「135」から「150」に更新されている。

【0522】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示を終了する。図12-1(F)に示す例では、エフェクト表示20SHEFの表示が終了したことにより獲得数表示20SHKが視認可能となっており、獲得数表示20SHK1の値が更新されたことを確認することができる。

【0523】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示20SHEFが表示されることでエフェクト表示20SHEFに注目させることができる。そして、エフェクト表示20SHEFが獲得数表示20SHKの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示20SHKに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示20SHK1の値を更新することで、エフェクト表示20SHEFの表示が終了して獲得数表示20SHKが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示20SHK1の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【0524】

(オーバー入賞が発生したときの演出動作例)

図12-3は、オーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図12-4は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【0525】

この実施の形態のパチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において10個目の遊技球が大入賞口に進入した場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ進入する、いわゆるオーバー入賞が発生する場合がある。オーバー入賞が発生した場合、演出制御用CPU120は、図12-3に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

【0526】

オーバー入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、まず、図12-3(A)～(B)に示すように、10個目までの入賞が発生したときと同じように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。図12-3(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0527】

そして、演出制御用CPU120は、図12-3(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域に向けてエフェクト表示20SHEFを移動させる。図12-3(C)に示す例では、獲得数表示20SHKが画像表示装置5の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示20SH

10

20

30

40

50

E Fが表示領域の上方に向かって移動している。また、図12-3(C)に示す例では、エフェクト表示20SHEFのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0528】

また、演出制御用CPU120は、図12-3(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、換言すれば、エフェクト表示20SHEFにより獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となる前に、オーバー入賞が発生したことを報知するオーバー入賞演出を開始する。図12-3(C)に示す例では、キャラクタCHCBが登場するオーバー入賞演出映像が画像表示装置5に表示されている。

10

【0529】

なお、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、他の演出装置による演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図12-3(C)に示すように、オーバー入賞演出として、通常の入賞時の音とは異なる態様のオーバー入賞音を、スピーカ8L、8Rから出力する。図12-3(C)に示す例では、「ピコンピコン」とのオーバー入賞音がスピーカ8L、8Rから出力されている。また、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、アタッカランプ9cを、通常の入賞時の音とは異なる発光態様で発光させてもよい。

【0530】

20

そして、演出制御用CPU120は、図12-3(D)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動させる。ここで、エフェクト表示20SHEFは、図12-4に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示20SHKを視認不能であるが、図12-4(D)に示すように、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0531】

図12-3(D)に示す例では、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となっているが、獲得数表示20SHKの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示20SHKの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認困難となるようにしてもよい。

30

【0532】

そして、演出制御用CPU120は、図12-3(D)～(E)、図12-4(D)～(E)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFを表示することにより、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるときに、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値を更新する。図12-3(D)～(E)、図12-4(D)～(E)に示す例では、獲得数表示20SHK1の値が「150」から「165」に更新され、獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」から「1515」に更新されている。

40

【0533】

そして、演出制御用CPU120は、図12-3(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示を終了する。図12-3(F)に示す例では、エフェクト表示20SHEFの表示が終了したことにより獲得数表示20SHKが視認可能となっており、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたことを確認することができる。

【0534】

50

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示 20SHEF が表示されることでエフェクト表示 20SHEF に注目させることができる。そして、エフェクト表示 20SHEF が獲得数表示 20SHK の表示領域に近づくにつれて、獲得数表示 20SHK に対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示 20SHEF によって獲得数表示 20SHK が視認不能又は困難となっているときに獲得数表示 20SHK1 と獲得予定数表示 20SHK2 の値を更新することで、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了して獲得数表示 20SHK が視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示 20SHK1 と獲得予定数表示 20SHK2 の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【0535】

特に、オーバー入賞が発生したときには、獲得数表示 20SHK1 のみならず獲得予定数表示 20SHK2 の値も更新しているので、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が、オーバー入賞により付与された賞球数の分だけ増加したことを好適に認識させることができる。

【0536】

エフェクト表示 20SHEF の表示を終了した後、演出制御用 CPU120 は、図 12-3 (G) に示すように、オーバー入賞演出を終了する。図 12-3 (G) に示す例では、オーバー入賞演出として画像表示装置 5 に表示されていたオーバー入賞演出映像の表示が終了し、キャラクタ 20SHCA が登場する大当り中背景映像が表示されている。

【0537】

(オーバー入賞演出による設定示唆)

上述したように、パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図 6 に示す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を用いることにより、大当りの当選確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、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「1」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低く、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」～「3」を「低設定」と称し、設定値「4」～「6」を「高設定」と称する。

【0538】

この実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したオーバー入賞演出を実行可能に構成されている。例えば、演出制御用 CPU120 は、設定値が低設定であるときに、図 12-5 (A) に示すように、キャラクタ CHCB が登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置 5 に表示し、「ピコンピコン」とのオーバー入賞音をスピーカ 8L、8R から出力する。一方、演出制御用 CPU120 は、設定値が高設定であるときに、図 12-5 (B) に示すように、キャラクタ CHCC が登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置 5 に表示し、「ピーポーピーポー」とのオーバー入賞音をスピーカ 8L、8R から出力する。

【0539】

なお、オーバー入賞演出による設定示唆演出は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図 12-5 (B) に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図 12-5 (A) に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよい。

【0540】

また、オーバー入賞演出は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるときと設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、オーバー入賞演出は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なってもよい。

10

20

30

40

50

【0541】

(所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合)

図11-6は、特徴部19SHにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

【0542】

前述のとおり、大当り遊技状態の開放状態は、所定期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。

【0543】

図12-6(A)～(B)に示す例では、1ラウンドのラウンド遊技において、9個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達する前に29.5秒間が経過して1ラウンドのラウンド遊技が終了し、2ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1ラウンドのラウンド遊技中に9個の入賞があったことに対応して、図12-6(B)に示すように、「135/1500」との獲得数表示20SHKが表示されている。なお、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であるものとして説明する。

10

【0544】

そして、2ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して2ラウンドのラウンド遊技が終了し、3ラウンドのラウンド遊技においても、10個の入賞があったものとする。即ち、2ラウンドと3ラウンドのラウンド遊技において、300個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-6(C)に示すように、2ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

20

【0545】

そして、3ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図12-6(D)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が開始され、エフェクト表示20SHEFが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0546】

そして、図12-6(E)に示すように、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるが、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示20SHKの値が更新される。そして、図12-6(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が終了すると、獲得数表示20SHKが視認可能となる。この例では、獲得数表示20SHK1の値が「435」から「450」に更新され、獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」から「1515」に更新されている。

30

【0547】

そして、4ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-6(G)に示すように、4ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

40

【0548】

そして、全10ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図12-6(H)に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示20SHによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が1500個であることが報知される。

【0549】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したため、最終的な獲得予定数表示20SHK2の値が「1515」となっている。しかしながら、1ラウンドのラウンド遊技において9個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示20SHK1の値は「1515」ではなく「1500

50

」となっている。

【0550】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示20SHK1の値が獲得予定数表示20SHK2の値よりも少ない値となるため、最終的な獲得数表示20SHKを確認することで、所定個数入賞しなかったラウンドがあったことと、オーバー入賞が発生したラウンドがあったことが分かり易い。

【0551】

図11-7は、特徴部19SHにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

10

【0552】

図12-7(A)～(B)に示す例では、1ラウンドのラウンド遊技において、9個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達する前に29.5秒間が経過して1ラウンドのラウンド遊技が終了し、2ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1ラウンドのラウンド遊技中に9個の入賞があったことに対応して、図12-7(B)に示すように、「135/1500」との獲得数表示20SHKが表示されている。なお、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であるものとして説明する。

【0553】

そして、2ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して2ラウンドのラウンド遊技が終了し、3ラウンドのラウンド遊技においても、10個の入賞があったものとする。即ち、2ラウンドと3ラウンドのラウンド遊技において、300個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-7(C)に示すように、2ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

20

【0554】

そして、3ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図12-7(D)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が開始され、エフェクト表示20SHEFが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0555】

30

そして、図12-7(E)に示すように、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるが、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっていたときに、獲得数表示20SHK1の値が更新される。そして、図12-7(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が終了すると、獲得数表示20SHKが視認可能となる。この例では、獲得数表示20SHK1の値が「435」から「450」に更新されているが、獲得予定数表示20SHK2の値は更新されておらず「1500」のままである。

【0556】

そして、4ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-7(G)に示すように、4ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

40

【0557】

そして、全10ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図12-7(H)に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示20SHによって、大当たり遊技状態において付与された総賞球数が1500個であることが報知される。

【0558】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生しているが、最終的な獲得予定数表示20SHK2の値が「1

50

５００」のままである。しかしながら、１ラウンドのラウンド遊技において９個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示２０ＳＨＫ１の値は「１５００」となっている。

【０５５９】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２との値による違和感が生じないようにすることができる。

【０５６０】

以上説明したように、特徴部１９ＳＨに関するパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５を備える。また、パチンコ遊技機１は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置７を備える。また、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なＣＰＵ１０３を備える。また、パチンコ遊技機１は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用ＣＰＵ１２０を備える。そして、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫ１と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示２０ＳＨＫ２と、を表示可能である。また、画像表示装置５は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を視認不能又は困難にするエフェクト表示２０ＳＨＥＦを表示可能である。また、画像表示装置５は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示２０ＳＨＥＦの値を更新する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦによって獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【０５６１】

このような構成によれば、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２を視認可能としたまま獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値を更新する場合よりも、獲得予定数表示２０ＳＨＫ２の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【０５６２】

また、上述したように、パチンコ遊技機１は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを備える。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞演出として、画像表示装置５による演出と、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる演出と、を実行可能である。

【０５６３】

このような構成によれば、オーバー入賞演出の演出効果を高めることができる。

【０５６４】

また、上述したように、画像表示装置５は、遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞したときに、特別可変入賞球装置７に近い表示領域においてエフェクト表示２０ＳＨＥＦの表示を開始し、エフェクト表示２０ＳＨＥＦを移動させて獲得数表示２０ＳＨＫ１と獲得予定数表示２０ＳＨＫ２とを視認不能又は視認困難にする。

【０５６５】

このような構成によれば、特別可変入賞装置７に遊技球が進入したことについて、画像表示装置５における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、エフェクト表示２０ＳＨＥＦにより獲得予定数表示２０ＳＨＫ２のみならず獲得数表示２０ＳＨＫ１も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【０５６６】

また、上述したように、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２は、エフェクト表示２０ＳＨＥＦが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示２０ＳＨＫ１及び獲得予定数表示２０ＳＨＫ２が表示されている表示領域にエフェクト表示２０ＳＨＥＦが到達したときに視認不能又は視認困難となる。

【0567】

このような構成によれば、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが近づいたときに、自ずと獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が視界に入るため、エフェクト表示20SHEFに対する注目に起因して、値が更新される前の状態の獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2にも注目させることができる。

【0568】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、オーバー入賞演出を開始する。

10

【0569】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が実行されることによりオーバー入賞が発生したことを事前に認識させることができるため、獲得予定数表示20SHK2が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0570】

また、上述したように、パチンコ遊技機1は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能である。

【0571】

このような構成によれば、オーバー入賞演出に対する注目を高めることができる。

20

【0572】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFの表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了する。

【0573】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が継続している状態で、獲得予定数表示20SHK2の更新された値が視認可能となるため、獲得予定数表示20SHK2が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

【0574】

(特徴部19SHに関する変形例)

特徴部19SHに関する遊技機は、上記実施の形態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、様々な変形及び応用が可能である。

30

【0575】

例えば、不測の停電等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、CPU103は、電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102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、RAM102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の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。不測の停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止しても、このような電源供給停止時処理が実行されることにより、CPU103は、は、電断復旧後に、電断前の遊技を継続することができる。

40

【0576】

一方、演出制御用CPU120は、演出を進行するための各種データをバックアップしていない。そのため、演出制御用CPU120は、電断復旧後に、電断前の遊技の情報に基づく演出を継続することができない。

【0577】

例えば、ラウンド遊技中に不測の停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止した場合、演出制御用CPU120は、電断復旧後に、ラウンド遊技に対応する演出を実行しない。その場合、演出制御用CPU120は、電断復旧後のラウンド遊技において、獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の表示も行わないか、「?????／

50

「????」といった具体的な値を表示しない態様で獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2を表示する。また、演出制御用CPU120は、電断復旧後のラウンド遊技において入賞が発生しても、画像表示装置5によるラウンド遊技に対応する演出を実行していないことから、エフェクト表示20SHEFの表示を行わない。一方、演出制御用CPU120は、電断復旧後の1ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したことを特定することができれば、画像表示装置5によるオーバー入賞演出を実行しない一方で、スピーカ8L、8Rやアタッカランプ9cによるオーバー入賞演出を実行可能である。なお、演出制御用CPU120は、例えば、オーバー入賞であることを通知する演出制御コマンドによって、オーバー入賞が発生したことを特定可能である。

【0578】

このような構成によれば、電断復旧後に獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の値を確認することができない状況において、エフェクト表示20SHEFの表示を行わないことで違和感が生じないようにする一方で、オーバー入賞が発生すれば、その旨を報知することができる。

【0579】

(特徴部19SHに係る手段の説明)

(1) 特徴部19SHにかかる遊技機は、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(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能又は困難な第2状態と、に変化可能な可変入賞手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置7を備えること等)、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なCPU103を備えること等)、一の前記ラウンド遊技において、所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用CPU120を備えること等)、を備え、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する第1付与量表示と、前記有利状態において付与される予定の遊技用価値の付与量に関する第2付与量表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示可能であること等)、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、前記第2付与量表示を視認不能又は困難にする特定表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示20SHK2を視認不能又は困難にするエフェクト表示20SHEFを表示可能であること等)、前記特定表示によって前記第2付与量表示が視認不能又は困難になっているときに、該第2付与量表示の値を更新し(例えば、画像表示装置5は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示20SHEFの値を更新すること等)、前記特定演出実行手段は、前記特定表示によって前記第2付与量表示が視認不能又は困難になる前に、前記特定演出を開始する(演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始すること等)、ことを特徴とする。

【0580】

このような構成によれば、第2付与量表示を視認可能としたまま第2付与量表示の値を更新する場合よりも、第2付与量表示の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制

10

20

30

40

50

することができる。

【0581】

(2) 上記(1)の遊技機において、音声出力手段(例えば、パチンコ遊技機1は、スピーカ8L、8Rを備えること等)、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記表示手段による演出と、前記音声出力手段による演出と、を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、画像表示装置5による演出と、スピーカ8L、8Rによる演出と、を実行可能であること等)。

【0582】

このような構成によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【0583】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、該可変入賞手段に近い表示領域において前記特定表示の表示を開始し、該特定表示を移動させて前記第1付与量表示と前記第2付与量表示とを視認不能又は困難にする(例えば、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に入賞したときに、特別可変入賞球装置7に近い表示領域においてエフェクト表示20SHEFの表示を開始し、エフェクト表示20SHEFを移動させて獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2とを視認不能又は視認困難にすること等)。

【0584】

このような構成によれば、可変入賞手段に遊技球が進入したことについて、表示手段における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、特定表示により第2付与量表示のみならず第1付与量表示も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0585】

(4) 上記(3)の遊技機において、前記第1付与量表示及び前記第2付与量表示は、前記特定表示が移動しているときに視認可能であり、該第1付与量表示及び該第2付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達したときに視認不能又は困難になる(例えば、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2は、エフェクト表示20SHEFが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達したときに視認不能又は視認困難となること等)。

【0586】

このような構成によれば、第1付与量表示及び第2付与量表示が表示されている表示領域に特定表示が近づいたときに、自ずと第1付与量表示及び第2付与量表示が視界に入るため、特定表示に対する注目に起因して、値が更新される前の状態の第1付与量表示及び第2付与量表示にも注目させることができる。

【0587】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記第1付与量表示及び前記第2付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達する前に、前記特定演出を開始する(例えば、演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、オーバー入賞演出を開始すること等)。

【0588】

このような構成によれば、特定演出が実行されることにより所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことを事前に認識させることができるため、第2付与量表示が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0589】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等)、を備え、前記特定演出実行手段は、前記設定手段

10

20

30

40

50

によって設定された設定値を示唆する態様で前記特定演出を実行可能である（例えば、画像表示装置 5 は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能であること等）。

【0590】

このような構成によれば、特定演出に対する注目を高めることができる。

【0591】

（7）上記（5）の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示が終了した後に、前記特定演出を終了する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了すること等）。

【0592】

このような構成によれば、特定演出が継続している状態で、第 2 付与量表示の更新された値が視認可能となるため、第 2 付与量表示が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

【0593】

（時短状態への他の移行例）

また、上述した各特徴部や各変形例においては、時短状態への移行について、必ず特別可変入賞球装置 7 が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明は、これに限定されるものではない。例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 を作動させることなく時短状態に移行するようにしてもよい。

【0594】

なお、上述した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0595】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0596】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよく、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0597】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とする。但し、これら時短図柄の抽選確率は、第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【0598】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口への入賞時のタイミングとしてよい。

【0599】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数を用いる場合は専用の乱数による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができ、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【0600】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0601】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【0602】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングであればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態や高確率時においては実行されずに、低確率低ベース状態においてのみ実行される。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【0603】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【0604】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、第1特別図柄と第2特別図柄とで、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0605】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0606】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【0607】

また、時短終了図柄の導出抽選を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0608】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0609】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【0610】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0611】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0612】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には

10

20

30

40

50

、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0613】

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。

【0614】

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。

【0615】

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。

【0616】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、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（例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）と、前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図16-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図16-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前

10

20

30

40

50

記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示 20SHK は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示 20SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能であり（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分）、前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 16-23 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出）を実行可能であり、前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 16-26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）遊技機が挙げられる。

【0617】

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。また、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0618】

つまり、文字を形成する線によって囲われた特定領域から背景映像が視認不可能とされ、報知表示に用いられる文字は、付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であるとともに、特定領域から背景映像が視認可能とされるため、付与量表示は小さい文字でありながら常に確認しやすくできる一方、報知表示は所定量に到達した旨を大きい文字で背景映像を隠すことなく表示できるとともに、少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者が遊技用価値の付

10

20

30

40

50

与量を把握しやすく所定量に到達したことを認識しやすく遊技関連情報の表示画像の視認性を低下させることなく特定演出を少ないデータ量にて実行できる遊技機を提供することができる。

【0619】

さらに、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができ、また、少ないデータ量にて特定演出を実行できるとともに遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図16-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図16-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図16-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出）を実行可能であり、前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図16-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）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。

【0620】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。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、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラ

10

20

30

40

50

ウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0621】

図 1 3 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 3 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 3 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0622】

図 1 3 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 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、0 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までが「時短付きはずれ」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。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」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。なお、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ~ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 1 3 (A) に示す通りである。

20

【0623】

図 1 3 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 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、0 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 までが「時短付きはずれ」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。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」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。なお、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ~ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 1 3 (B) に示す通りである。

30

【0624】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 1 4 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0625】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定さ

50

れている。

【0626】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0627】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【0628】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0629】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0630】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0631】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

40

【0632】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0633】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当

50

りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0634】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0635】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0636】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

【0637】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0638】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0639】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関す

40

50

るCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0640】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0641】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0642】

図15は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0643】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0644】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0645】

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

【0646】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに

10

20

30

40

50

基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0647】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大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「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0648】

ステップ S 9 0 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0649】

ステップ S 9 0 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内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。

30

【0650】

（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。

【0651】

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。

40

【0652】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0653】

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

50

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み合わせになると、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。

【0654】

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。

10

【0655】

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。

20

【0656】

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。

【0657】

（本発明の実施の形態における特徴部006SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部006SGについて説明する。

【0658】

形態A1の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

30

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図16-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

40

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図16-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能で

50

あり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図16-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出、変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出、変形例006SG-2における復活演出、変形例006SG-3における先読み予告演出、変形例006SG-5における昇格演出、変形例006SG-6における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に特定画像を表示するための画像データと特定画像の表示位置を変位させるための表示位置変位情報とを用いるのみで、特定画像の表示位置を第1位置から第2位置に変位させて特定演出を実行できるので、専用の画像データを用いて特定演出を実行する場合と比較して、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【0659】

形態A2の遊技機は、形態A1に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図16-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行時には、少なくとも一部の特定画像とともに遊技関連情報の表示位置が変位することがないので、特定演出の実行時において遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【0660】

形態A3の遊技機は、形態A2に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記変位特定画像と重複する領域に表示される（例えば、第2インターフェイス画像006SG005Jは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域006SG005Rの画像と重複して表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第2位置に変位されて変位特定画像となっても、遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複して表示されるので、遊技者は、違和感なく遊技関連情報を認識できる。

【0661】

形態A4の遊技機は、形態A2に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iは、発展示唆演出中の左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像と重複しないよう画像表示装置5の下部に表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第2位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。

10

20

30

40

50

【0662】

形態A5の遊技機は、形態A2～形態A4のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技用識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段（例えば、図3に示す第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4B）を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示領域内の第1領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図16-21に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

10

前記表示領域内の前記第1領域とは異なる領域であって該第1領域よりも小さい第2領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図16-21に示すように、画像表示装置5の表示領域の右上部において、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分）、

前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第1視認状態から該第1視認状態よりも遊技者から視認され難い第2視認状態に変化し（例えば、図16-21及び図16-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展し唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分）、

20

前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第1視認状態から変化しない（例えば、図16-21及び図16-23に示すように、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展し唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行によって演出用識別情報の視認状態が第1視認状態から第2視認状態に変化することで該特定演出の演出効果を向上できるとともに、特定演出の実行によって縮小識別情報は視認状態が第1視認状態から変化しないので、遊技者は特定演出の実行中であっても縮小識別情報を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

30

【0663】

形態A6の遊技機は、形態A1～形態A5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、図16-31に示す上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、図16-31に示す下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図16-31（C）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図16-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分）、

40

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部において前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像（例えば、図16-31に示す切断エフェクト画像006SG005S）を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、遊技者に対してより効果的に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

【0664】

形態A7の遊技機は、形態A6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第1位置から前記第2位置への変位として、前記第1特定表示領域を第1方向に向けて変位可能であり、前記第2特定表示領域を前記第1方向とは反対方向である第2方向に向けて変位可能である（例えば、図16-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させる部分や、図16-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tを上方、下部領域006SG005Bを下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、第1特定表示領域の第1方向への変位及び第2特定表示領域の第1方向とは反対方向である第2方向への変位として実行することで、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0665】

形態A8の遊技機は、形態A6または形態A7に記載の遊技機であって、

前記特定演出における前記第1特定表示領域の変位量と前記第2特定表示領域の変位量とが異なる（例えば、変形例006SG-3に示すように、先読み予告演出として上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとをそれぞれ反対方向に移動させたときに、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bの移動量（変位量）が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0666】

形態A9の遊技機は、形態A6～形態A8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図16-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の表示位置が変位してもエフェクト画像の表示位置は変位しないので、これら特定画像とエフェクト画像との対比により特定画像の表示位置の変位をより際立たせることができ、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0667】

形態A10の遊技機は、形態A6～形態A9のいずれかに記載の遊技機であって、

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やスロットマシン）であって、

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図16-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hを青色と赤色の2色で表示可能な部分と、図16-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sを青色、緑色、赤色の3色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図16-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hがいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度が異なる部分や、図16-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sがいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出中に表示されるエフェクト画像の表示態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0668】

形態A11の遊技機は、形態A1～形態A10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図16-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図16-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図16-35に示すように、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きくなって行く部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が段階的に変化することで特定演出の演出効果を向上できる。

【0669】

形態A12の遊技機は、形態A11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第1位置から前記第2位置に向けて段階的に変位する演出である（例えば、図16-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図16-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置5の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の第1位置から第2位置に向けての変位を強調できるので、演出興趣をより向上できる。

【0670】

形態A13の遊技機は、形態A11に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、複数の画像片により構成されており（例えば、図16-28に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分）、

前記特定演出は、表示される前記画像片の数が段階的に増加する演出である（例えば、変形例006SG-2に示すように、中の飾り図柄を構成する複数の破片が復活演出の進行に応じて段階的に増加していく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像片が段階的に増加していく視覚効果により遊技者に対して特定演出を強力に印象づけることができる。

【0671】

形態A14の遊技機は、形態A11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記表示領域に対して前記特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加する演出である（例えば、図16-28に示すように、復活演出において画像表示装置5の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に対して特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加することで、特定演出に対してより効果的に遊技者を注目させることができる。

【0672】

形態A15の遊技機は、形態A11～形態A14のいずれかに記載の遊技機であって、

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やスロットマシン）であって、

前記記憶手段は、前記特定画像の変位態様が異なる複数の表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM206に複数の変位用画像データが格納されている部分）、

前記特定画像がいずれの前記表示位置変位情報にもとづいて変位されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチの変動パターンでの可変表

10

20

30

40

50

示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目や 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の変位態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【0673】

形態 A16 の遊技機は、形態 A11～形態 A15 のいずれかに記載の遊技機であって、前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第 1 態様から該第 1 態様とは異なる第 2 態様に变化する第 1 表示位置変化情報（例えば、図 16-21 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、前記特定画像が前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化しない第 2 表示位置変化情報（例えば、図 16-22 に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目または 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、を含み、

前記第 1 表示位置変化情報と前記第 2 表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に向けて変化させる共通変化部を有する（例えば、図 16-21 及び図 16-22 に示すように、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する部分が共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像が第 1 態様から第 2 態様に向けて変化していく過程に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を更に向上できる。

【0674】

形態 A17 の遊技機は、形態 A1～形態 A16 のいずれかに記載の遊技機であって、前記表示領域は、第 1 特定表示領域（例えば、上部領域 006SG005T）と、該第 1 特定表示領域とは異なる第 2 特定表示領域（例えば、下部領域 006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図 16-31（C）に示すように、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図 16-31（D）に示すように、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とが左右側方向に向けて移動する部分）、

前記変位特定画像の表示後に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部を変位可能である（例えば、図16-31（D）及び図16-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第1特定表示領域と第2特定表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。

【0675】

形態A18の遊技機は、形態A17に記載の遊技機であって、

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部は、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも1の表示領域とは異なる方向に変位可能である（例えば、図16-31（D）及び図16-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の表示領域の変位と第1特定表示領域と第2特定表示領域との境界部の変位の相乗効果により特定演出の演出効果をより高めることができる。

【0676】

形態A19の遊技機は、形態A1～形態A18のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図16-39に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置5の表示領域外に配置する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として表示領域にて変位特定画像を表示するときに、表示領域にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減できる。

尚、本発明における変形例006SG-5では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置5の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態Aを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置5の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置5の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【0677】

形態A20の遊技機は、形態A19に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として前記特定画像を前記第1位置から前記第2位置に変位させる期間において前記表示領域に表示される画像を拡大可能である（例えば、昇格演出の進行に応じて、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大を段階的に実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を維持しつつ、変位特定画像を表示するまでの過程において表示領域にて不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0678】

形態A21の遊技機は、形態A1～形態A20のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図16-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第1特定表示領域にて表示されている画像と前記第2特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例006SG-3に示すように、上部領域006SG005Tに手表示されている画像と下部領域006SG005Bにて表示されている画像とが異なっている部分）、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定演出を遊技者に違和感を与えることなく行うことができるので、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0679】

形態A22の遊技機は、形態A1～形態A20のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図16-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動して表示されている部分）、

20

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第1特定表示領域にて表示されている画像と前記第2特定表示領域にて表示されている画像との少なくとも一部が同一である（例えば、変形例006SG-3に示すように、右側方に移動後の上部領域006SG005Tにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域006SG005Bにて表示されている画像との少なくとも一部が共通である部分）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0680】

形態A23の遊技機は、形態A21または形態A22に記載の遊技機であって、

前記特定画像が表示されているときに前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像の一部は、前記変位特定画像が表示されているときの前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域にて表示されない（例えば変形例006SG-3に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置5の表示領域において上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域006SG005Tと左側方に移動後の下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像として表示されていない部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。

【0681】

形態A24の遊技機は、形態A1～形態A23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図16-44に示すように、裸眼立体視画像表示装置5'が右目用画像（R画像）と左目用画像（L画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、

50

前記演出実行手段は、

前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図16-45（B）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、

前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画像を表示する（例えば、図16-45（D）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出により遊技者の興趣を向上できるとともに、特定演出では立体視画像として変位特定画像が表示されることがないので、特定演出を好適に実施することができる。

【0682】

形態A25の遊技機は、形態A24に記載の遊技機であって、

前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。

【0683】

形態A26の遊技機は、形態A24または形態A25に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中における前記特定演出の実行期間よりも前の期間において、該特定演出の導入演出として前記立体視演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出の実行によって遊技者に対して特定演出が実行されることを予め認識させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0684】

図16-1に示すように、演出制御基板12には、演出制御用CPU120、RAM122、表示制御部123等が搭載されている。演出制御基板12において、演出制御用CPU120は、内蔵のROM121に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路260を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU120は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部（VDP（ビデオディスプレイプロセッサ））123に、画像表示装置5に表示する画像の生成等の画像表示装置5の表示制御を行わせる処理を実施する。

【0685】

表示制御部123は、図16-1に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CGデータとも呼ぶ）や飾り図柄、背景画像、本特徴部006SGにおける遊技関連情報としての第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを表示するための第1インターフェイス画像006SG005I及び小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jなどのデータが格納されるCGROM205、VRAM（ビデオRAM）領域として使用されるSDRAM210（シンクロナスDRAM）とともに表示制御回路を構成する。

【0686】

演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに従って画像データが記憶されたCGROM205から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部123に出力する。CGROM205は、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像データや動画画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのROMである。尚、本特徴部006SGにおけるCGROM205には、後述する変位対象画像に適用することによって該変位対象画像を構成する画素の位置を他の位置に変位さえるための複数の変位用画像データも格納されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120の指令に応じて、CGROM20

10

20

30

40

50

5 から画像データを読み出す。そして、表示制御部 1 2 3 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0687】

表示制御部 1 2 3 は、表示制御部 1 2 3 の各種設定などが格納されるシステムレジスタ 2 0 2、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ 2 0 3、V R A M 領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部 2 0 6、C G R O M 2 0 5 に格納されている C G データを V R A M 領域に転送する制御を行うデータ転送制御部 2 1 1、V R A M 領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（R（赤）、G（緑）、B（青））信号及び同期信号を出力する表示制御部 2 1 3、表示制御部 2 1 3 から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置 5 に出力する D A コンバータ 2 1 4 などが搭載された集積回路である。

10

【0688】

表示制御部 1 2 3 の内部には、システムバス、C G バスが設けられており、システムバス及び C G バスは C P U インターフェイス 2 0 1 を介して演出制御用 C P U 1 2 0 と接続されているとともに、赤外線カメラ 6 0 が接続された画像処理 D S P 2 6 4 が接続されている。更に、C G バスは C G バスインターフェイス 2 0 4 を介して C G R O M 2 0 5 に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ 2 0 2 が接続されているとともに、C G バスにはアトリビュートレジスタ 2 0 3 が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、システムレジスタ 2 0 2 及びアトリビュートレジスタ 2 0 3 にアクセスできるようになっている。

20

【0689】

また、描画制御部 2 0 6、データ転送制御部 2 1 1、表示制御部 2 1 3 はシステムバスに接続されており、システムレジスタ 2 0 2 にアクセスできるようになっている。また、描画制御部 2 0 6、データ転送制御部 2 1 1 は C G バスに接続されており、C G R O M 2 0 5、アトリビュートレジスタ 2 0 3 にアクセスできるようになっている。

【0690】

また、表示制御部 1 2 3 の内部には、更に V R A M バスが設けられており、V R A M バスは、V R A M バスインターフェイス 2 0 9 を介して S D R A M 2 1 0 と接続されている。V R A M バスには、描画制御部 2 0 6、データ転送制御部 2 1 1、表示制御部 2 1 3 が接続されており、V R A M バスを介して S D R A M 2 1 0 の V R A M 領域にアクセスできるようになっている。

30

【0691】

システムレジスタ 2 0 2 には、初期設定、描画、データ転送などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ、V R A M 領域における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、V R A M 領域における表示画像作成領域などを格納する表示レジスタなどが割り当てられている。

40

【0692】

C P U インターフェイス 2 0 1 は、V ブランク（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用 C P U 1 2 0 に対して V ブランク割込信号を出力するとともに、その他各種割込信号を、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して出力する。

【0693】

表示制御部 2 1 3 は、表示レジスタにて指定されている V R A M 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部 0 0 6 S G では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画

50

像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0694】

特に、図16-2(a)及び図16-2(b)に示すように、本特徴部006SGにおいては、複数のレイヤを重畳(合成)することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っている。VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳(合成)して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている(図16-5参照)。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

10

【0695】

図16-5(A)及び図16-5(B)に示すように、VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には後述する変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0696】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳(合成)した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に後述する変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

20

【0697】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳(合成)した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳(合成)した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【0698】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像(表示優先度:高)、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像(表示優先度:中)、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像(表示優先度:低)にそれぞれ設定されている。

30

【0699】

つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【0700】

図16-2(b)及び図16-5(B)に示すように、レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと、画像表示装置5の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jを表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

40

【0701】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【0702】

50

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【0703】

本特徴部006SGでは、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像006SG005Iと、第2インターフェイス画像006SG005J）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

【0704】

尚、本特徴部006SGにおいて各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過度が0%に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過度を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【0705】

次に、本特徴部006SGにおける変位対象画像の変位方法について説明する。図16-3（A）に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値（R値）と緑色成分値（G値）を有する複数の画素が配置されている。これらR値とG値とはそれぞれ1～256の範囲の値をとる。

【0706】

これら複数の画素のうち1の画素Aを例に説明すると、表示制御部123は、変位対象画像における画素Aに対応する位置から、該画素AのR値とG値の値によって変位対象画像内から変位対象の画素Xの位置を特定する。具体的には、表示制御部123は、画素AのR値が1～127であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からX軸のマイナス方向（左方向）に向けて移動した位置を画素XのX軸方向の座標（位置）として特定し、画素AのR値が129～256であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からX軸のプラス方向（右方向）に向けて移動した位置を画素XのX軸方向の座標として特定する。尚、変位対象画像における画素Aに対応する位置からのX軸方向への移動量は、R値の中央値である128からの差分である。

【0707】

また、画素AのG値が1～127であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からY軸のマイナス方向（下方向）に向けて移動した位置を画素XのY軸方向の座標として特定し、画素AのG値が129～256であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からY軸のプラス方向（上方向）に向けて移動した位置を画素XのY軸方向の座標（位置）として特定する。尚、変位対象画像における画素Aに対応する位置からのY軸方向への移動量は、G値の中央値である128からの差分である。

【0708】

そして、変位対象画像における画素Xの位置を特定したら、該変位対象画像において、画素Xを画素Aに対応する位置にて表示する画素に指定する。すなわち、画素Xを画素Aに対応する位置に変位させる。つまり、本特徴部006SGでは、画素AのR値とG値とを個別調整することによって、任意の画素Xを画素Aに対応する位置に変位させることができるとともに、画素AのR値とG値を同値に調整することによって、画素Aに対応する位置から同一量離れた特定の画素Xを画素Aに対応する位置に変位させることも可能となっている。

【0709】

表示制御部123は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図16-3(B)に示すように、変位用画像をR値とG値がそれぞれ異なる複数の領域(変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像d)にて構成し、各領域を変位対象画像に適用して変位画像を生成する。

【0710】

例えば、図16-4(A)~図16-4(C)に示すように、変位用画像を構成する領域として、R値が128でありG値が1~127のいずれか1の値である変位用画像a、R値が128でありG値が129~256のいずれか1の値である変位用画像b、R値が1~127のいずれか1の値でありG値が128である変位用画像c、R値が129~256のいずれか1の値でありG値が128である変位用画像dを設け、三重円の画像を変位対象画像とする。

10

【0711】

この場合は、図16-4(D)に示すように、変位用画像aについては、変位対象画像において、変位用画像aの対応する位置からG値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図16-4(E)に示すように、変位用画像bについては、変位対象画像において、変位用画像bの対応する位置からG値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図16-4(F)に示すように、変位用画像cについては、変位対象画像において、変位用画像cの対応する位置からR値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図16-4(G)に示すように、変位用画像dについては、変位対象画像において、変位用画像dの対応する位置からR値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。

20

【0712】

以上のように変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dのR値とG値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの位置に変位させることで、図16-4(H)に示すような変位画像が生成される。

【0713】

尚、本特徴部006SGでは、変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dをR値とG値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの境界を明確に区切ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの各境界近傍の画素のR値とG値を漸次異ならせていくことによって、変位画像としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。

30

【0714】

図16-6(A)は、本特徴部006SG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MODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図16-6(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。

40

【0715】

図16-6(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4A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8002Hは、第2特別図柄表示装置4B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81XXH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5L、5C、5Rで可変

50

表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））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16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。

【0716】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、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。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図16-6（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0717】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図16-6（B）に示すように、コマンド8 C 0 0 H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8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当た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8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当た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8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当た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8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別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。

【0718】

コマンド8 F 0 0 H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5 L, 5 C, 5 R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9 5 X X H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E X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【0719】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技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A 1 X X Hは、大当た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A 2 X X Hは、大当た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A 3 X X Hは、大当たり遊技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。

【0720】

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指定コマンドと同様のE X T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たり種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当

10

20

30

40

50

り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果指定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、例えば、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

【0721】

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）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4A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始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4B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。

【0722】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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、特図保留記憶数を特定可能とするために、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ともづいて、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ともづいて、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。

【0723】

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。即ち、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てもよい。

【0724】

尚、図16-6（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0725】

図16-7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16-7に示すように、本特徴部006SG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、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、普図表示結果判定用の乱数値MR4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。

【0726】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウン

10

20

30

40

50

タ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0727】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

10

【0728】

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における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0729】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0730】

図16-8は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図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特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0731】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0732】

本特徴部006SGにおける特図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通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0733】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部006SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）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（本特徴部006SGでは約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（本特徴部006SGでは約1/30）。即ち、特図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（高確状態）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、判定用データ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。

40

50

【0734】

図16-9(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SGにおける大当り種別判定テーブルは、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たときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【0735】

ここで、本特徴部006SGにおける大当り種別について、図16-9(B)を用いて説明すると、本特徴部006SG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「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、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「非確変大当り」とが設定されている。

【0736】

20

「確変大当り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。一方、「確変大当り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る。「確変大当り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2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」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。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称する場合がある。

30

【0737】

確変大当りA～確変大当り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確変大当りA～確変大当りCのいずれかである場合には、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。

【0738】

一方、「非確変大当り」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(本特徴部006SG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。

40

【0739】

図16-9(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」～「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。

50

このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0740】

尚、図16-9(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0741】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

20

【0742】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【0743】

図16-10は、本特徴部006SGにおける変動パターンを示している。本特徴部006SG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」となる場合に対応して、複数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」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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。

40

【0744】

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、本特徴部006SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβの2種類の変動パターンを設け

50

ているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを２種類以上或いは１種類のみ設けてもよい。

【０７４５】

尚、本特徴部００６ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（ＰＢ１－２）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（ＰＢ１－３）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）が設けられている。

【０７４６】

図１６－１０に示すように、本特徴部００６ＳＧ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よりも短く設定されている。

【０７４７】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非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いるため、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特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【０７４８】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。つまり、スーパーリーチβ変動パターンは、スーパーリーチα変動パターンよりも可変表示結果が「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いる。

【０７４９】

また、本特徴部００６ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から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を決定するようにしてもよい。

【０７５０】

尚、本特徴部００６におけるノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）及びスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する変動パターンでもある。ノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出に発展することなく可変表示結果が表示される一方で、スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【０７５１】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、ノーマルリーチの変動パターン（ＰＡ２－１とＰＢ１－１）及びスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマル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とでは、発展示唆演出を実行しない変動パターンを設けてもよい。尚、発展示唆演出を実行する場合は発展示唆演出を実行しない場合よりもスーパーリーチのリーチ演出に発展する割合を高く設定してもよい。

【０７５２】

図１６－１１は、本特徴部００６ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部００６ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0753】

具体的には、図16-11に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0754】

具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【0755】

尚、本特徴部006SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当たり用変動パターン判定テーブルを使用し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、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当たり種別に応じて異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当たり種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当たりとなったか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。

【0756】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチ α はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ β はずれの変動パターン）から決定する。

【0757】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0758】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチ α はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ β はずれの変動パターン）から決定する。

【0759】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0760】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチ α はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ β はずれの変動パターン）から決定する。

【0761】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2

10

20

30

40

50

－ 3 を 3 % の割合で決定する。

【 0 7 6 2 】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「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 D を選択し、該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 P A 1－4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、P A 2－1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、P A 2－2（スーパーリーチ α はずれの変動パターン）、P A 2－3（スーパーリーチ β はずれの変動パターン）から決定する。

【 0 7 6 3 】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1－4 を 7 0 % の割合で決定し、P A 2－1 を 2 0 % の割合で決定し、P A 2－2 を 7 % の割合で決定し、P A 2－3 を 3 % の割合で決定する。

【 0 7 6 4 】

つまり、本特徴部 0 0 6 S G において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1－1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1－2、P A 1－3、P A 1－4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【 0 7 6 5 】

本特徴部 0 0 6 S G における 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、例えば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 7 6 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 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 始動条件の成立にもとづいて 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值（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 7 6 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 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 始動条件の成立にもとづいて 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值（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 7 6 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。

【0769】

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、未だ普通図柄表示器20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もとづいて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

【0770】

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。

【0771】

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

【0772】

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。

【0773】

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

【0774】

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

【0775】

図16-1に示す演出制御基板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、例えば、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図16-15(A)に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0776】

50

演出制御フラグ設定部には、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。

【0777】

演出制御タイマ設定部には、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。

【0778】

演出制御カウンタ設定部には、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。

【0779】

演出制御バッファ設定部には、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。

【0780】

本特徴部 006SG では、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファには、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）、及び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）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、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、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。

【0781】

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とともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0782】

図 16-12 は、特別図柄通常処理として、図 6 の S110 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 16-12 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 006SGS141）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 006SGS141 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

20

30

40

50

【0783】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、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を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0784】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

【0785】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【0786】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0787】

尚、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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0788】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、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を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0789】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

【0790】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【0791】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図16-8に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150a）。尚、このステップ006SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

10

【0792】

このように、ステップ006SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

20

【0793】

ステップ006SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ006SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図16-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS154）。

30

【0794】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ006SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

40

【0795】

ステップ006SGS155の終了後、または、ステップ006SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ006SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を

50

設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ006SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合には、ステップ006SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

10

【0796】

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0797】

尚、ステップ006SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ006SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

【0798】

図16-13は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111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16-13に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS161）。そして、大当たりフラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS161；Y）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS164）。

30

【0799】

ステップ006SGS161における判定において、大当たりフラグがオン状態にされていなければ（ステップ006SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ006SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ006SGS169）。

40

【0800】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ006SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取るなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ006SGS170）。

【0801】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ006SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ006SGS17

50

1)。

【0802】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ006SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ006SGS172）。

【0803】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ006SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ006SGS173）。

【0804】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ006SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ006SGS174）、ステップ006SGS175に進む。

【0805】

ステップ006SGS164、ステップ006SGS169、ステップ006SGS171、ステップ006SGS173、ステップ006SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ006SGS175）。

【0806】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ006SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ006SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0807】

ステップ006SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ006SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0808】

ステップ006SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信す

10

20

30

40

50

るために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた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。

【0809】

ステップ006SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ006SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ006SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0810】

ステップ006SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、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が、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

20

【0811】

図16-14は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113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。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。

30

【0812】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ006SGS185）。

40

【0813】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

【0814】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を

50

大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新し（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 9）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0 8 1 5】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2；N）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 0；Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進む。

【0 8 1 6】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 0；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－1する（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3）、「0」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3；N）にはステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 4）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 5）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進む。

【0 8 1 7】

ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0 8 1 8】

図 1 6－1 5 は、大当り終了処理として、図 6 の S 1 1 7 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。

【0 8 1 9】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 2）、処理を終了する。

【0 8 2 0】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；Y）には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 3）。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4）。経過していなければ処理を終了する。

【0 8 2 1】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4；Y）、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5）。

【0 8 2 2】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 7）、時短フラグをオン状態にし（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 8）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 9）、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 に進む。

【0 8 2 3】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5；Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 1 とステップ 0 0 6 S G S 2 1 2 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「1 0 0」をセットした後、ステ

10

20

30

40

50

ップ 006SGS213 に進む。

【0824】

ステップ 006SGS213 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 006SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 12 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 006SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ 006SGS216）。

【0825】

次に、演出制御用 CPU120 の動作について説明する。図 16-16 は、図 15 に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用 CPU120 は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理（ステップ S161）の実行後に、画像表示装置 5 に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理（ステップ 006SG162）を実行し、ステップ S170～ステップ S175 のいずれかの処理を実行する。

【0826】

背景画像変更処理としては、例えば、演出制御用 CPU120 は、可変表示の開始タイミング（演出制御プロセスフラグの値が 1 に設定されている状態で演出制御プロセス処理を実行したタイミング）にて、画像表示装置 5 に表示されている背景画像の変更を所定割合（例えば、20% の割合）で決定し、該決定に応じて画像表示装置 5 にて新たな背景画像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部 006SG においては、画像表示装置 5 において複数の背景画像のいずれかが表示されている状態において飾り図柄の可変表示及び該可変表示中に応じた演出が実行されるようになっている。

【0827】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用 CPU120 は、遊技状態が変化した場合（例えば、通常状態から大当り遊技状態、大当り遊技状態から確変状態や時短状態、確変状態や時短状態から大当り状態や通常状態に変化した際）に、変化先の遊技状態に応じた背景画像を画像表示装置 5 にて表示可能としてもよい。

【0828】

図 16-17 は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、演出制御用 CPU120 が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用 CPU120 が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を－1 する（ステップ 006SGS901、ステップ 006SGS902、ステップ 006SGS903）。

【0829】

そして、演出制御用 CPU120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 006SGS906）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセステータの切り替えを行う（ステップ 006SGS907）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 006SGS908）。また、その次に設定されているプロセステータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 006SGS909）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 006SGS910）。

【0830】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 006SGS921）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 006

10

20

30

40

50

SGS921; Y)、演出制御用CPU120は、表示制御部123に、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成させる(ステップ006SGS922)。また、演出制御用CPU120は、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるか否かを判定する(ステップ066SGS923)。

【0831】

該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合(ステップ066SGS923; N)は、ステップ006SGS927に進み、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ006SGS923; Y)は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ006SGS924)。

10

【0832】

表示画像加工中フラグがオンである場合(ステップ006SGS924; Y)はステップ006SGS926に進み、表示画像加工中フラグがオフである場合(ステップ006SGS924; N)は、実行中のプロセスデータの内容を確認する等してスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングであるか否かを判定する(ステップ006SGS925)。スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングではない場合(ステップ006SGS925; N)はステップ006SGS927に進み、スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングである場合(ステップ006SGS925; Y)はステップ006SGS926に進む。

20

【0833】

ステップ006SGS926として、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示する画像の一部を加工(変位)させるための表示画像加工処理を実行し、ステップ006SGS927に進む。

【0834】

ステップ006SGS927において、演出制御用CPU120は、前述したステップ006SGS922やステップ006SGS921にて作成した画像をVRAM209の表示画像作成領域に合成(重畳)する処理を表示制御部123に実行させる。そして、可変表示制御タイマの再セットを行う(ステップ006SGS928)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の画像と、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像とを重畳した画像に基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像、飾り図柄等が表示される。

30

【0835】

尚、図16-19に示すように、本特徴部006SGにおいて画像表示装置5の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第1インターフェイス画像006SG005I、第2インターフェイス画像006SG005J及び飾り図柄である。特に、本特徴部006SGにおける背景画像は、画像表示装置5の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置5の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部006SGでは、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置5の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。

40

【0836】

尚、本特徴部006SGでは、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域を画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域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

50

ではなく、レイヤ3画像描画領域と変位画像作成領域とを、画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする一方で、表示画像作成領域を画像表示装置5の表示領域と上下幅寸法及び左右幅寸法が同寸である画像を描画・配置する画像としてもよい。この場合は、レイヤ3画像描画領域や変位画像作成領域にて描画された画像（背景画像）のうち、画像表示装置5の表示領域に対応する箇所のみを表示画像作成領域に配置することによって画像表示装置5の表示領域にて背景画像を表示可能とすればよい。

【0837】

また、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ006SGS929）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ006SGS930；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0838】

図16-18は、図16-17に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ006SGS926）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用CPU120は、まず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ006SGS941）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ006SGS941；N）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ006SGS942）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；Y）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ006SGS948に進む（ステップ006SGS943）。

【0839】

尚、本特徴部006SGにおける変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部006SGであればレイヤ2画像描画領域に配置された画像とレイヤ3画像描画領域に配置された画像を重畳した画像（変位画像作成領域に配置された画像））に適用するための変位用画像が時系列に順番配置されているデータである。

【0840】

また、実行中の可変表示がノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；N）、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出への発展失敗用（スーパーリーチ演出の非実行報知用）の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データのどちらを選択するかを所定の割合にて決定する（ステップ006SGS944）。例えば、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を50%の割合で決定し、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を50%の割合で決定すればよい。

【0841】

尚、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データとの2つの変位画像データを選択可能な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、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして選択可能な変位用画像データは3つ以上であってもよい。

【0842】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定したか否かを判定する（ステップ006SGS945）。ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；Y）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進み（ステップ006SGS946）、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；N）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進む（ステップ006SGS947）。

【0843】

ステップ006SGS948において、演出制御用CPU120は、表示画像加工中フラグをオンにする。そして、選択した変位用画像データから最初の変位用画像を選択し（ステップ006SGS949）、ステップ006SGS951に進む。

【0844】

また、ステップ006SGS941において表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ006SGS941；Y）、演出制御用CPU120は、選択した変位用画像データから次の変位用画像を選択してステップ006SGS951に進む（ステップ006SGS950）。

【0845】

ステップ006SGS951において演出制御用CPU120は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用CPU120は、例えば、図16-5に示すレイヤ2画像描画領域に配置されている画像とレイヤ3画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成（重畳）することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ006SGS949またはステップ006SGS950にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【0846】

変位画像描画処理の実行後の演出制御用CPU120は、該変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否かを判定する（ステップ006SGS952）。変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否は、例えば、ステップ006SGS950において選択した変位用画像が変位用画像データ内の最後の変位用画像であるか否か等により判定すればよい。

【0847】

変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像である場合（ステップ006SGS952；Y）は、表示画像加工中フラグをオフにして表示画像加工処理を終了し（ステップ006SGS953）、変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像ではない場合（ステップ006SGS952；N）は、ステップ006SGS953を経由せずに表示画像加工処理を終了する。

【0848】

次に、本特徴部006SGにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図16-20～図16-23にもとづいて説明する。まず、図16-20（A）及び図16-20（B）に示すように、本特徴部006SGでは、遊技状態に応じて画像表示装置5に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図16-20（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図16-20（B）に示すように、遊技状態が時短状態（低確低ベース状態や高確高ベース状態）である場合は、飾り図柄として、数値画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

【0849】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図16-21（A）及び図16-21（B）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで

10

20

30

40

50

揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図16-21(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図16-21(C)～図16-21(E)に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像(中領域006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像)が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄(図16-21(C)～図16-21(E)に示す「発展!」と表記されている図柄)が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

10

【0850】

尚、本特徴部006SGにおける発展報知図柄は該発展示唆演出の実行時にのみ表示される図柄であり、可変表示中における他の演出の実行期間においては表示されない図柄である。

【0851】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域006SG005Lに表示されている画像(左の飾り図柄と背景画像)と右領域006SG005Rに表示されている画像(右の飾り図柄と背景画像)とが上方にスライド移動していく。

20

【0852】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図16-21(C)に示す1段階目、図16-21(D)に示す2段階目、図16-21(E)に示す3段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0853】

そして、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の3段階目のスライド移動が完了すると、画像表示装置5の表示領域の中央部(中領域006SG005Cの中央部)に発展報知図柄の移動が完了してスーパーリーチのリーチ演出への発展が報知される。

30

【0854】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、先ず、図16-22(A)及び図16-22(B)に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図16-22(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図16-22(C)～図16-22(E)に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像(中領域006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像)が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

40

【0855】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域006SG005Lに表示されている画像(左の飾り図柄と背景画像)と右領域006SG005Rに表示されている画像(右の飾り図柄と背景画像)とが上方にスライド移動していく。

【0856】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005

50

Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図16-22(C)に示す1段階目、図16-22(D)に示す2段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0857】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の1段階目のスライド移動が実行された後、または、2段階目のスライド移動が実行された後は、図16-22(E)に示すように、3段階目のスライド移動が実行されることなく発展示唆演出が終了し、画像表示装置5に表示されている画像が図16-22(B)に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0858】

尚、図16-21(C)～図16-21(E)に示すように、本特徴部006SGにおいて、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加していく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、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、1段階目～3段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

【0859】

また、本特徴部006SGでは、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像を最高で3段階まで移動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、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像をスライド移動させる段階数は2段階以下や4段階以上であってもよい。

【0860】

また、図16-21(C)～図16-21(E)に示すように、本特徴部006SGにおいて、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rに表示されている画像のスライド方向は中領域006SG005Cに表示されている画像とは逆方向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、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rに表示されている画像のスライド方向は中領域006SG005Cに表示されている画像と同一方向であってもよい。

【0861】

また、本特徴部006SGでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合の発展示唆演出について画像表示装置5に表示される画像を変位させ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、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）である場合の発展示唆演出についても画像表示装置5に表示される画像を変位させてもよい。

【0862】

尚、本特徴部006SGにおける発展示唆演出としては、図16-23(A)～図16-23(E)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ3画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ2画像描画領域にて描画された画像とレイヤ3画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【0863】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）が重畳されることによって画像表示装置

10

20

30

40

50

5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0864】

つまり、図16-21及び図16-22に示すように、ノーマルリーチの変動パターン
の可変表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方
において、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像0
06SG005Jはレイヤ1画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の
非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置5の表示領
域の上方や下方に向けて移動することにより遊技者からの視認性が低下する一方で、第1
インターフェイス画像006SG005Iは画像表示装置5の表示領域の下部、第2イン
ターフェイス画像006SG005Jは画像表示装置5の表示領域の右上部にて表示が維持
されるため、これら第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェ
イス画像006SG005Jの視認性が低下することはない。

10

【0865】

また、図16-21及び図16-22に示すように、スーパーリーチの変動パターンで
の可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域
006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用
いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006
SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目
や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述し
たようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンで
の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部
006SGでは、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技
状態に制御される割合が異なっている。

20

【0866】

また、本特徴部006SGの発展示唆演出では、左領域006SG005Lに左の飾り
図柄、中領域006SG005Cに中の飾り図柄、右領域006SG005Rに右の飾り
図柄が含まれており、これら左・中・右の飾り図柄はキャラクタと数字を含めて分断され
ることなくスライド移動していくので、左・中・右の飾り図柄が分断されることにより発
展示唆演出の興味が低下してしまうことが防止されている。

【0867】

尚、本特徴部006SGでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C
、右領域006SG005Rの画像をそれぞれ上方または下方に向けて移動させる形態を
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、これら左領域006SG00
5L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像のうち1または2の
画像のみが上方または下方に向けて移動してもよい。

30

【0868】

以上、本特徴部006SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、飾り図柄や背景画像
を表示するための画像データと、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させるため
の変位用画像データとを用いるのみで、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させ
る特定演出（特徴部006SGにおける発展示唆演出、変形例006SG-1におけるリー
チ示唆演出、変形例006SG-2における復活演出、変形例006SG-3における
先読み予告演出、変形例006SG-5における昇格演出、変形例006SG-6におけ
る仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行することができるので、専用のデータを用い
てこれら特定演出を実行する場合と比較してCGROM205に記憶させるデータ量を抑
えることができる。

40

【0869】

特に本特徴部006SGでは、画像表示装置5において背景画像として複数の画像を表
示可能であるため、本来であれば、各背景画像が表示されている場合や可変表示態様に
応じて特定演出の演出パターンを予めCGROM205に記憶させねばならないが、本特徴
部006SGでは、変位用画像のデータを用いるのみで即席で画像表示装置5に表示され

50

る画像の変位を行うことができるので、CGROM205に記憶させるデータ量を抑えることができる。尚、本特徴部006SGでは、遊技関連情報として、第1特図保留記憶数を特定可能な第1保留記憶表示エリア006SG005Dと第2特図保留記憶数を特定可能な第2保留記憶表示エリア006SG005U、及び飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を画像表示装置5に表示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、遊技関連情報としては、遊技状態が時短状態や確変状態であることにより遊技者に対して遊技球を大入賞口やゲート41に向けて打ち出す（発射させる）よう促す発射促進表示や可変表示の実行中であることを特定可能な第4図柄等を画像表示装置5に表示してもよい。

【0870】

また、図16-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部006SGにおける発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域006SG005Lの画像や右領域006SG005Rの画像、中領域006SG005Cの画像とともに表示位置がずれることがなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【0871】

また、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとのうち第2インターフェイス画像006SG005Jは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域006SG005Rの画像と重複して表示されるが、第2インターフェイス画像006SG005J自体は表示位置が変位することがないので、遊技者は違和感無く第2インターフェイス画像006SG005J内の小図柄の可変表示を認識できる。一方で、第1インターフェイス画像006SG005Iは、発展示唆演出中の左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像と重複しないよう画像表示装置5の下部に表示されているので、遊技者は、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像の変位（スライド移動）の影響を受けることなく正確に第1インターフェイス画像006SG005I内の第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを認識することができる。

【0872】

また、図16-21及び図16-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【0873】

また、図16-21に示すように、本特徴部006SGの発展示唆演出は、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【0874】

また、図16-21及び図16-22示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用い

10

20

30

40

50

られる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目や 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっているため、発展示唆演出における左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【0875】

また、図 16-21 及び図 16-22 に示すように、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。

【0876】

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。

【0877】

例えば、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-1 として図 16-24 及び図 16-25 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。

【0878】

リーチ示唆演出の演出態様について図 16-24 及び図 16-25 に基づいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図 16-24 (A) ~ 図 16-24 (C) に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0879】

次に、図 16-24 (D) ~ 図 16-24 (F) に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0880】

一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図 16-25 (A) ~ 図 16-25 (C) に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0881】

次に、図16-25(D)～図16-25(F)に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部は歪むことなく表示される。

【0882】

尚、本変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出としては、図16-26(A)～図16-26(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-1のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【0883】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0884】

尚、本変形例006SG-1においては、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ示唆演出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、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示の一部ではリーチ示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【0885】

また、本変形例006SG-1においては、リーチ示唆演出として、キャラクタ等の作用画像が左右の飾り図柄に対して作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、非リーチの変動パターンの可変表示におけるリーチ示唆演出としては、作用画像が飾り図柄に対して作用する回数が1回のみ（左の飾り図柄に作用するのみ）の場合を設けてもよい。

【0886】

更に、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が飾り図柄に対して作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、リーチ示唆演出として複数の作用画像を表示可能として、いずれの作用画像が飾り図柄に作用するかに応じてリーチとなる割合を異ならせてもよい。

【0887】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用したにもかかわらずリーチにならない場合については、作用した飾り図柄や該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪ま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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用する場合は、リーチとなるか否かにかかわらず必ず作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪むようにしてもよい。

【0888】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪む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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄

10

20

30

40

50

と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部のいずれか一方のみが歪むようにしてもよい。

【0889】

また、前記特徴部213SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-2として図16-27及び図16-28に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、一旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が大当りの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【0890】

復活演出の演出態様について図16-27及び図16-28に基づいて説明する。まず、可変表示結果が大当たりである場合については、図16-27(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0891】

次いで、図16-27(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図16-27(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図16-27(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【0892】

更に、図16-27(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図16-27(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0893】

そして、4段階目のひび割れとして、最終的に中の飾り図柄の破片が拡散するように飛び散る画像が表示された後、中の飾り図柄として大当たりであることを示す新たな飾り図柄が表示され、可変表示が停止する。

【0894】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図16-28(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0895】

次いで、図16-28(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図16-28(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図16-28(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【0896】

更に、図16-28(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図16-28(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0897】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、1段階目のひび割れが実行された後、2段階目のひび割れが実行された後、または、3段階目のひび割れが実行された後、4段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 に表示されている画像が図 1 6 - 2 8 (A) に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0898】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 2 における復活演出としては、図 1 6 - 2 9 (A) ~ 図 1 6 - 2 9 (F) に示すように、V R A M 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 U を含む第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域にはひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例 0 0 6 S G - 2 の V R A M 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（中の飾り図柄が複数の破片に分割されて各破片が拡散するように表示される画像）が作成される。

10

【0899】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

20

【0900】

特に本変形例 0 0 6 S G - 2 では、復活演出として中の飾り図柄が段階的に拡大していく、つまり、復活演出においては、画像表示装置 5 の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していくので、該中の飾り図柄の段階的な拡大によって復活演出に対して遊技者をより効果的に注目させることが可能となる。

【0901】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 2 では、復活演出として中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H を重複表示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、該ひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

30

【0902】

例えば、図 1 6 - 3 0 に示すように、ひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H の表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当たりである場合には、20%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が表示されるようにし、80%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が表示されるようにし、20%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H が表示されるようにすればよい。

40

【0903】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 2 では、ひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H の表示色として赤色と青色の 2 色を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、ひび割れエフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 H の表示色としては 3 色以上を設けてもよい。

【0904】

また、本変形例 0 0 6 S G - 2 では、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに復活演出を実行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、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに復活演出を実行してもよい。

【0905】

50

また、本変形例 006SG-2 では、図 16-28 に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置 5 の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動してく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中の飾り図柄を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

【0906】

また、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-3 として図 16-31 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当たりとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。

【0907】

先読み予告演出の演出態様について図 16-31 にもとづいて説明する。まず、複数の保留記憶が存在する状態において図 16-31 (A) 及び図 16-31 (B) に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図 16-31 (C) 及び図 16-31 (D) に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像 006SG005S が飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置 5 に表示されている表示領域のうち第 1 インターフェイス画像 006SG005I を除く表示領域が切断エフェクト画像 006SG005S を境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域 006SG005B と残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域 006SG005T に分割される。つまり、これら下部領域 006SG005B と上方の上部領域 006SG005T との境界部は、切断エフェクト画像 006SG005S により遊技者から隠蔽される。

【0908】

また、図 16-31 (D) ~ 図 16-31 (E) に示すように、下部領域 006SG005B は切断エフェクト画像 006SG005S に沿って左側方、上部領域 006SG005T は切断エフェクト画像 006SG005S に沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像 006SG005S に沿って左側方にスライド移動した下部領域 006SG005B は下方に向けて、切断エフェクト画像 006SG005S に沿って右側方にスライド移動した上部領域 006SG005T は上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域 006SG005B 側の境界部と上部領域 006SG005T 側の境界部とは、ともに切断エフェクト画像 006SG005S が追従するように移動表示される。

【0909】

また、図 16-31 (E) 及び図 16-31 (F) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域では、下部領域 006SG005B の下方へのスライド移動と上部領域 006SG005T の上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域 006SG005B の下方へのスライド移動と上部領域 006SG005T の上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域 006SG005B と上部領域 006SG005T とが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J のみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。

【0910】

以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置 5 の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の

10

20

30

40

50

開始まで繰り返し実行される。

【0911】

尚、本変形例006SG-3における先読み予告演出としては、図16-32(A)～図16-32(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には切断エフェクト画像006SG005Sが描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-3のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ5画像描画領域が配置されている。レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ5画像描画領域には、黒色画像（ブラックアウト用画像）が描画される。

10

【0912】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域006SG005Bや上部領域006SG005Tを含む変位画像が作成される。

【0913】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ5画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

20

【0914】

以上のように、本変形例006SG-3では、本発明における特定演出としての先読み予告演出において、図16-31(C)及び図16-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域006SG005Tが右側方に、下部領域006SG005Bが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部には切断エフェクト画像006SG005Sが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0915】

また、図16-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像006SG005Sの表示位置は変位しないので、これら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bと切断エフェクト画像006SG005Sとの対比により上部領域006SG005T及び下部領域006SG005B表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

40

【0916】

また、図16-31(D)及び図16-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図16-31(D)及び図16-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域006SG005T及び

50

下部領域 006SG005B の変位（移動）と境界部の変位（移動）の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【0917】

尚、本変形例 006SG-3 では、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との境界部の移動方向を上部領域 006SG005T の移動方向である右側方、下部領域 006SG005B の移動方向である左側方と異なる上下方向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、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との境界部の移動方向は、上部領域 006SG005T の移動方向と下部領域 006SG005B の移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【0918】

尚、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として画像表示装置 5 において切断エフェクト画像 006SG005S を表示し、該切断エフェクト画像 006SG005S に沿って分割された下部領域 006SG005B や上部領域 006SG005T を移動表示させ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、切断エフェクト画像 006SG005S の表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像 006SG005S が表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

【0919】

例えば、図 16-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当たりである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 10% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、60% の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 60% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、10% の割合で赤色に表示すればよい。

【0920】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像 006SG005S の表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【0921】

尚、本変形例 006SG-3 では、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色を設け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、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色は 2 色や 4 色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像 006SG005S の形状や大きさ、切断エフェクト画像 006SG005S の表示数等の色以外の態様に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）を異ならせてもよい。

【0922】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像を切断エフェクト画像 006SG005S に沿って 2 つの領域に分割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、先読み予告演出としては、画像表示装置 5 に表示されている画像を 3 以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

【0923】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ移動させ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、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とのいずれかの一方のみであってもよい。

【0924】

また、本変形例 006SG-3 では、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域

10

20

30

40

50

006SG005Tに表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域006SG005Bに表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが移動しても、上部領域006SG005Tにて表示されている画像と下部領域006SG005Bにて表示されている画像とが異なっていることにより、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0925】

尚、本変形例006SG-3では、右側方に移動後の上部領域006SG005Tにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域006SG005Bにて表示されている画像とが異なっ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、右側方に移動後の上部領域006SG005Tにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域006SG005Bにて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0926】

また、本変形例006SG-3では、図16-31(C)及び図16-31(D)に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置5の表示領域において上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域006SG005Tと左側方に移動後の下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像と同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置5の表示領域において上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域006SG005Tと左側方に移動後の下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【0927】

尚、本変形例006SG-3では、先読み予告演出として上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとをそれぞれ反対方向に移動させた(図16-31(D)では上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に移動させ、図16-31(E)では上部領域006SG005Tを上方、下部領域006SG005Bを下方に移動させた)ときのこれら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの移動量(変位量)は同一である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bの移動量(変位量)は異なってもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【0928】

また、本変形例006SG-3では図16-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sの表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせ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006SG-4として図16-34に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sの表示色を可変表示の実行ごとに変化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像006SG005Sの表示色や表示色の変化パターンに応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が異なるようにしてもよい。

【0929】

また、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発

10

20

30

40

50

明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-5 として図 16-35 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当りやラウンド数の少ない 2 ラウンド確変大当り等の大当り種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当りを示す組み合わせで揃った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当り種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【0930】

昇格演出の演出態様について図 16-35 にもとづいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当りであると報知した後、図 16-35 (A) に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当りや 2 ラウンド確変大当り等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当り種別を示す組み合わせ（図 16-35 (A) に示す例では非確変大当りを示す偶数「2」揃いの組合せ）で表示する。

10

【0931】

そして、図 16-35 (B) に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、2 ラウンド確変大当りや 5 ラウンド確変大当り、10 ラウンド確変大当り等の他の大当り種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【0932】

該昇格演出の実行中は、図 16-35 (C) 及び図 16-35 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が、2 段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

20

【0933】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別（図 16-35 (A) 参照）よりも遊技者にとって有利度の高い大当り種別である場合は、昇格演出の 1 段階目または 2 段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図 16-35 (E) に示す例では確変大当りの組合せ）で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別と同一である場合は、昇格演出の 1 段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図 16-35 (F) に示す例では非確変大当りの組合せ）で停止する。

30

【0934】

尚、本変形例 006SG-5 における大当り種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当り遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【0935】

尚、本変形例 006SG-5 における昇格演出としては、図 16-36 (A) ～図 16-36 (E) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には背景画像が描画される。

40

【0936】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 3 画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【0937】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像と変

50

位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0938】

尚、本変形例 006SG-5 において画像表示装置 5 に表示される表示画像は、前記特徴部 006SG と同じく画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像（図 16-19 参照）であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 16-37 に示すように、画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法は画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。

【0939】

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図 16-38（A）～図 16-38（C）に示すように、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。

【0940】

そこで、図 16-37 に示すように画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図 16-39（A）～図 16-39（D）に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置 5 の表示領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置 5 の右部には拡大されたことによって画像表示装置 5 の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置 5 にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。

【0941】

尚、図 16-39 では、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大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、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。

【0942】

また、本変形例 006SG-5 では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成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、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置 5 の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置 5 の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【0943】

また、本変形例 006SG-5 では、画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置 5 の表示

10

20

30

40

50

領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置 5 にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0944】

また、前記特徴部 006SG では、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を示唆する発展示唆演出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、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせてもよい。

【0945】

特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。

【0946】

また、本変形例 006SG-5 では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置 5 に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置 5 の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、CGROM 205 内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置 5 の表示領域よりもサイズの大きい（本変形例 006SG-5 であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置 5 の表示領域の左右幅寸法よりも長い）画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。

【0947】

更に、本変形例 006SG-5 では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置 5 に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置 5 の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置 5 の表示領域外（本変形例 006SG-5 であれば画像表示装置 5 の表示領域の右外側方）の位置に画像表示装置 5 に表示される画像（表示画像）とは異なる画像（非表示画像）を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置 5 の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。

【0948】

そして、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-6 として図 16-40～図 16-42 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。

【0949】

仮停止示唆演出の演出態様について図 16-40 にもとづいて説明する。まず、図 16-40（A）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄（「NEXT」と表示されている図柄）が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像 006SG005P が収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像 006SG005P の周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【0950】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示（擬似連図柄が仮停止する可変表

10

20

30

40

50

示)である場合は、図16-40(B)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像006SG005Pが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示(擬似連図柄が仮停止しない可変表示)である場合は、図16-40(C)に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止することなく画像表示装置5の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。

【0951】

尚、本変形例006SG-6では、図16-40に示すように、画像表示装置5において波紋エフェクト画像006SG005Pを表示することによって飾り図柄(擬似連図柄)が仮停止することを示唆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、波紋エフェクト画像006SG005Pの表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像006SG005Pが表示されるかに応じて飾り図柄(擬似連図柄)が仮停止する割合を異ならせてもよい。

【0952】

例えば、図16-40では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像006SG005Pは2つ表示(二重に表示)しているが、図16-41に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像006SG005Pを1つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像006SG005Pの数に応じて飾り図柄(擬似連図柄)が仮停止する割合を異ならせればよい。

【0953】

尚、本変形例006SG-6では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄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、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【0954】

尚、仮停止報知演出は、図16-42(A)及び図16-42(B)に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像006SG005Pが画像表示装置5の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像006SG005Pの周囲の画像(左右の飾り図柄と背景画像)が歪んで表示される。

【0955】

尚、本変形例006SG-6における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図16-43(A)~図16-43(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には波紋エフェクト画像006SG005Pが描画され、レイヤ3画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-6のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像(波紋エフェクト画像006SG005Pによって歪んだ飾り図柄と背景画像)が作成される。

【0956】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像(変位画像)とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0957】

また、前記特徴部 006GS では、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置 5 を用いて演出画像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、変形例 006SG-7 として図 16-44 及び図 16-45 に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【0958】

以下に変形例 006SG-7 について説明する。尚、上記した特徴部 006SG および変形例では、画像表示装置 5 として、平面視画像（2D 画像）を表示可能な LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例 006SG-7 においては、図 16-44 に示すように、パララックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置 5' を使用することで、各種画像として平面視画像（2D 画像）に加えて立体視画像（3D 画像）を表示可能である点が特徴点である。

10

【0959】

本変形例 006SG-7 の裸眼立体視画像表示装置 5' は、図 16-44 に示すように、右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネル 006SG900 と、該画像用液晶パネル 006SG900 の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト 006SG901 と、画像用液晶パネル 006SG900 の前面側に該画像用液晶パネル 006SG900 と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル 006SG910 とを有する構造とされている。

20

【0960】

視差バリア用液晶パネル 006SG910 は、画像用液晶パネル 006SG900 に縦長短冊状に表示される右目用画像（R 画像）を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像（L 画像）を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

【0961】

尚、画像用液晶パネル 006SG900 には、例えば、左目用画像（L 画像）に代えて右目用画像（R 画像）を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル 006SG910 において上記した視差バリア画像を非表示（全透過表示）とすることで、平面視画像（2D 画像）も表示することができる。

30

【0962】

つまり、本変形例 006SG-7 の表示手段である裸眼立体視画像表示装置 5' は、非立体視画像である平面視画像（2D 画像）に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。

【0963】

尚、画像用液晶パネル 006SG900 に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像（2D 画像）と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル 006SG910 に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル 006SG910 に対して専用に設けられた専用レイヤに描画されて視差バリア用液晶パネル 006SG910 に表示される。

40

【0964】

このような裸眼立体視画像表示装置 5' を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、本発明における特定演出（例えば、発展し唆演出）とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像（3D 画像）の表示により実行可能としてもよい。

【0965】

図 16-45（A）～図 16-45（D）に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置 5' には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域

50

域 006SG005C の画像が表示される特定演出である発展示唆演出が実行可能であるとともに、該発展示唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

【0966】

つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示される特定演出となる発展示唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（2D 画像）だけが表示され、立体視画像（3D 画像）は表示されないようになっている。

【0967】

このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示されるときには、表示を非立体視画像である平面視画像（2D 画像）とすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0968】

尚、本実施例では、立体視画像（3D 画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示される特定演出である発展示唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（3D 画像）を表示することを制限するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位特定画像と立体視画像（3D 画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（3D 画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（3D 画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（3D 画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（3D 画像）の表示を制限するようにしてもよい。

【0969】

尚、上記した変形例 006SG-7 では、視差バリア用液晶パネル 006SG910 を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置 5' 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、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（3D 画像）の表示を行ってもよい。

【0970】

尚、本変形例 006SG0-7 では、発展示唆演出にて立体視画像（3D 画像）を表示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、発展示唆演出においても立体視画像（3D 画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（3D 画像）を表示する場合は、立体視画像（3D 画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（2D 画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ 1 画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（3D 画像）は平面視画像（2D 画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（3D 画像）を好適に表示することができる。

【0971】

また、本変形例 006SG-7 では、立体視画像（3D 画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるも

10

20

30

40

50

のではなく、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（３Ｄ画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様に実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演出態様が異なるようにしてもよい。

【０９７２】

また、前記導入演出においては可動体３２を動作させるようにし、該可動体３２の動作と立体視画像（３Ｄ画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展示唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。

10

【０９７３】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、パチンコ遊技機１に本発明を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、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【０９７４】

尚、本発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例００６ＳＧ－８として図１６－４６に示すように、本発明における遊技関連情報（前記特徴部００６ＳＧにおける第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊに該当）として、メダルの払い出し表示やＡＴ（アシストタイム）の残りゲーム数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置５に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。

20

【０９７５】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明の特定演出として、画像表示装置５に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる（歪曲させる）演出を実行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、特定演出としては、画像表示装置５に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。

【０９７６】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例において、本発明における特定演出として発展示唆演出、リーチ示唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止示唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展示唆演出のような飾り図柄（キャラクタと数字）が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄（数字のみ）が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。

30

【０９７７】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成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、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、本発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。

40

【０９７８】

また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明における特定画像の少なくとも

50

一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置 5 にて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、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置 5 にて表示してもよい。つまり、本発明における画像の変位方向としては、左右方向（X 軸方向）上下方向（Y 軸方向）に加えて、拡大・縮小方向（Z 軸方向）を含んでいてもよい。

【0979】

また、前記特徴部 006SG では、図 16-3 及び図 16-4 に示すように、変位対象画像において、変位用画像の画素 A に対応する位置から該画素 A の R 値と G 値に応じた画素 X を特定し、該画素 X を変位用画像の画素 A に対応する位置に変位させる（置換する）置換方式において変位画像を生成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、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素 A に対応する位置の画素 X を、該画素 A の R 値と G 値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例 006SG-3 のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

【符号の説明】

【0980】

- 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 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 0 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

30

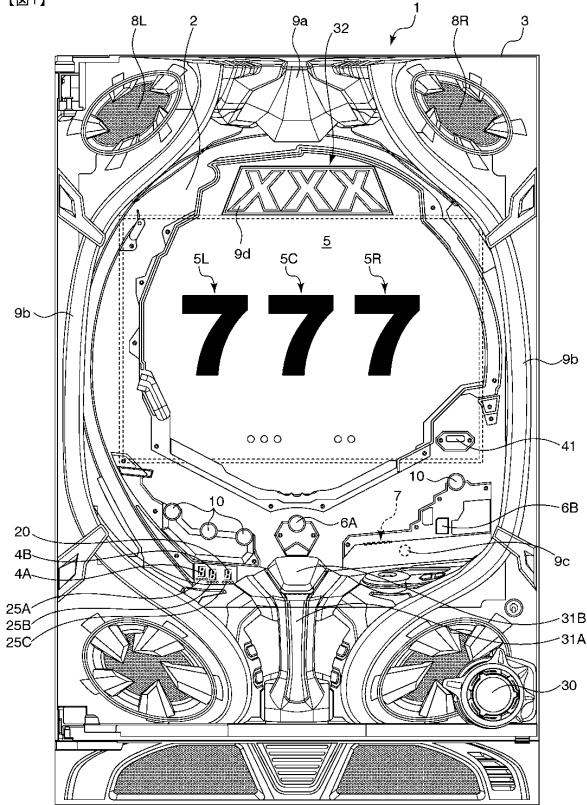
40

50

【図面】

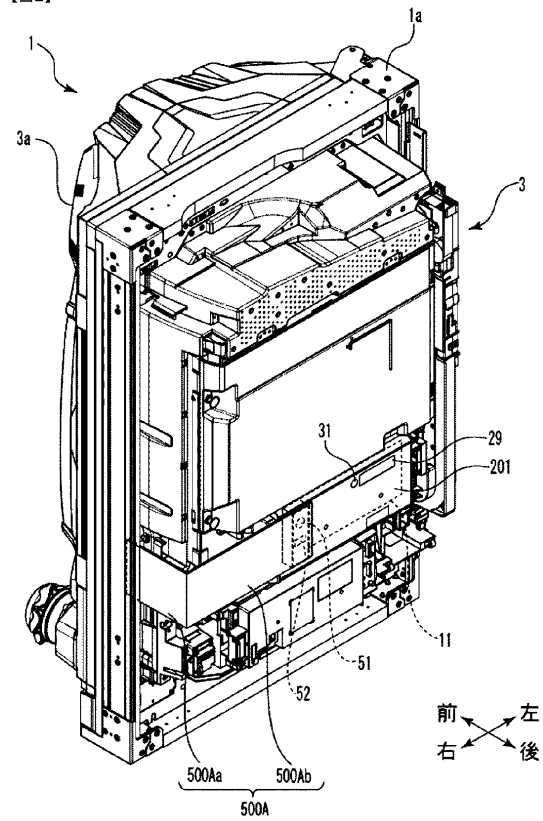
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

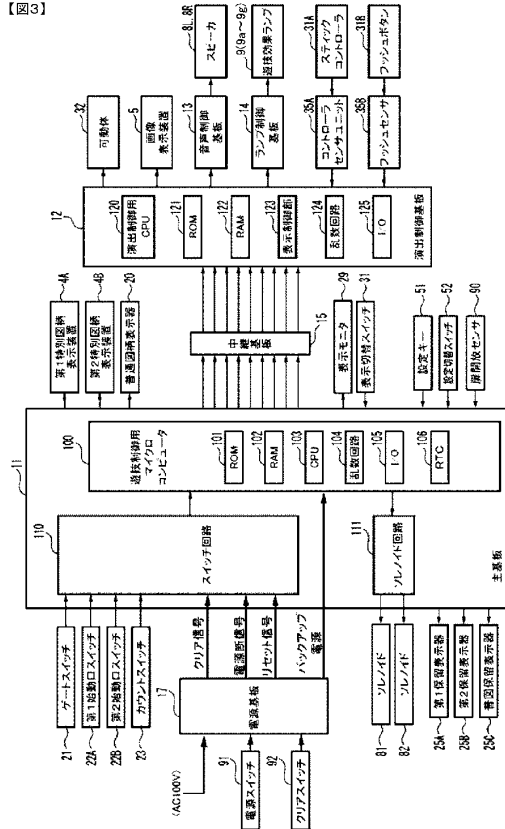
30

40

50

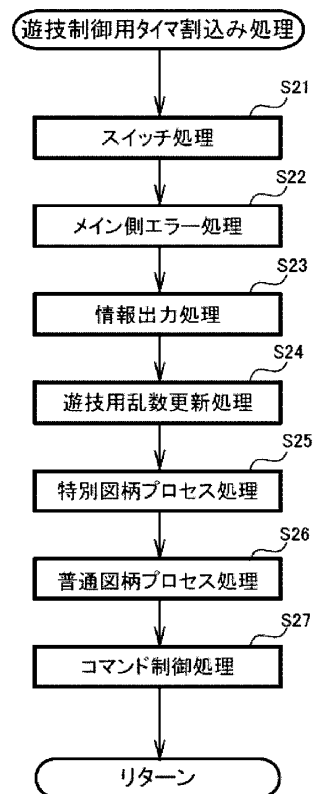
【圖 3】

【図3】



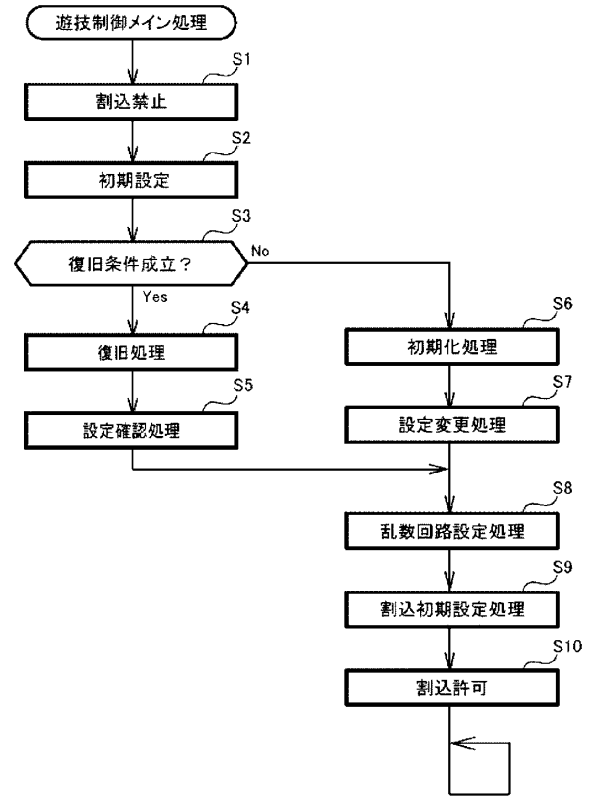
【圖 5】

【図5】



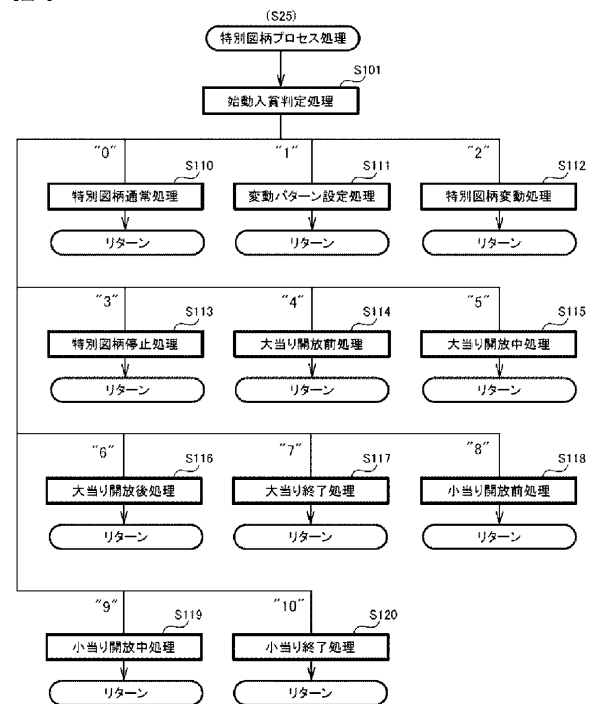
【図 4】

【図4】



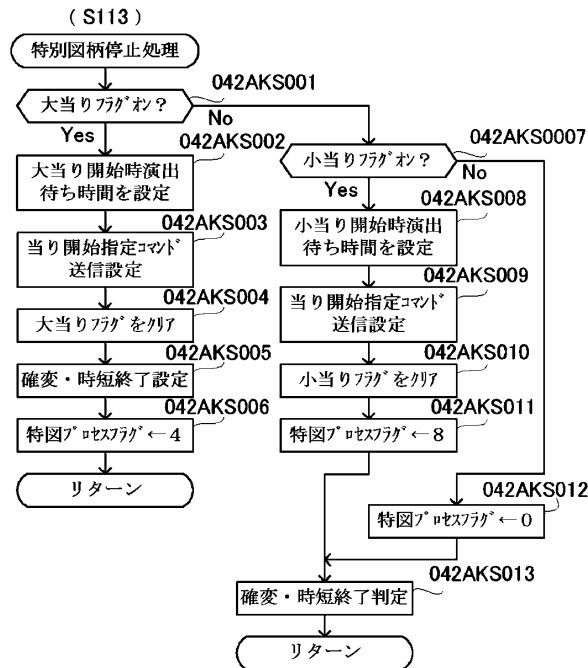
【図 6】

【図6】



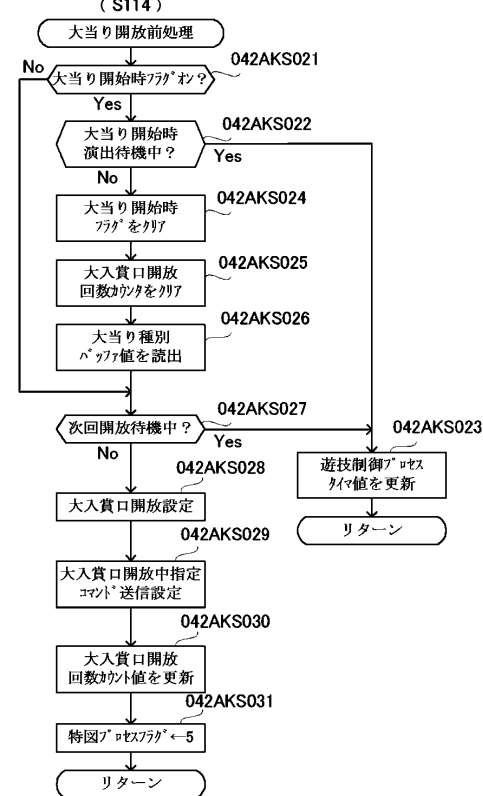
【図10-2】

【図10-2】



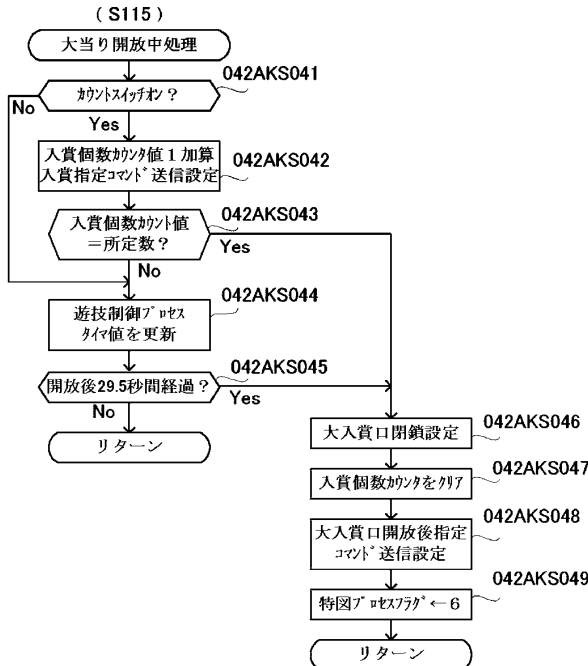
【図10-3】

【図10-3】



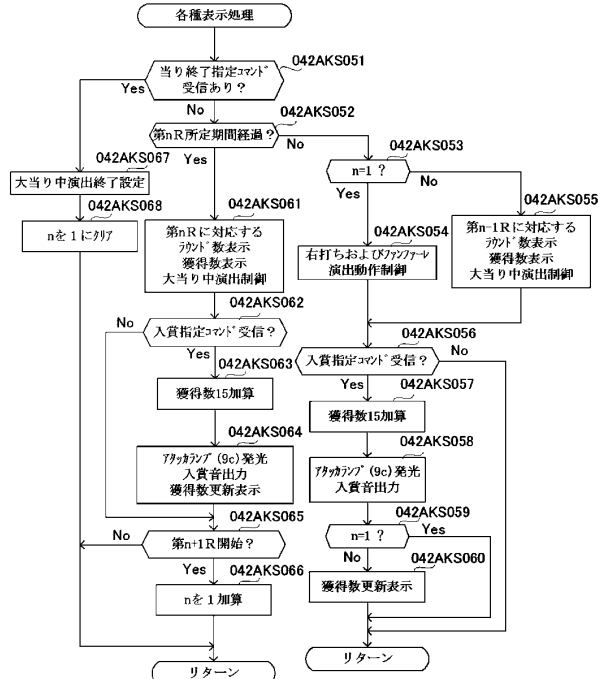
【図10-4】

【図10-4】



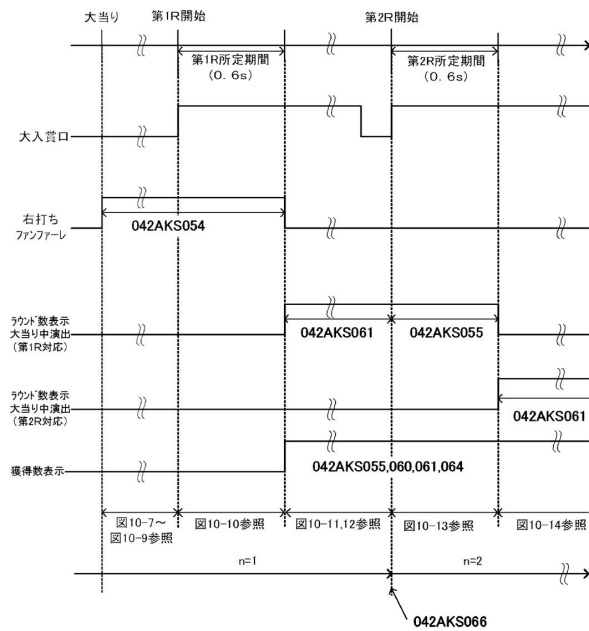
【図10-5】

【図10-5】



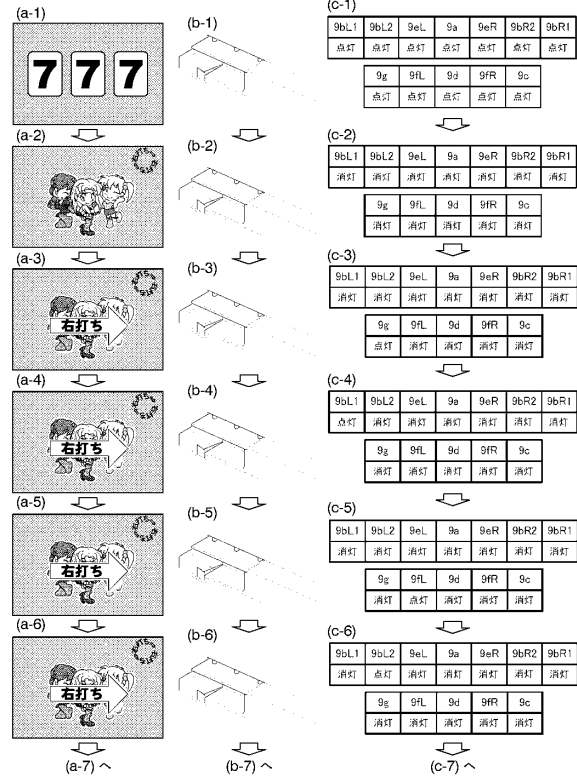
【図 10-6】

【図10-6】



【図 10-7】

【図10-7】

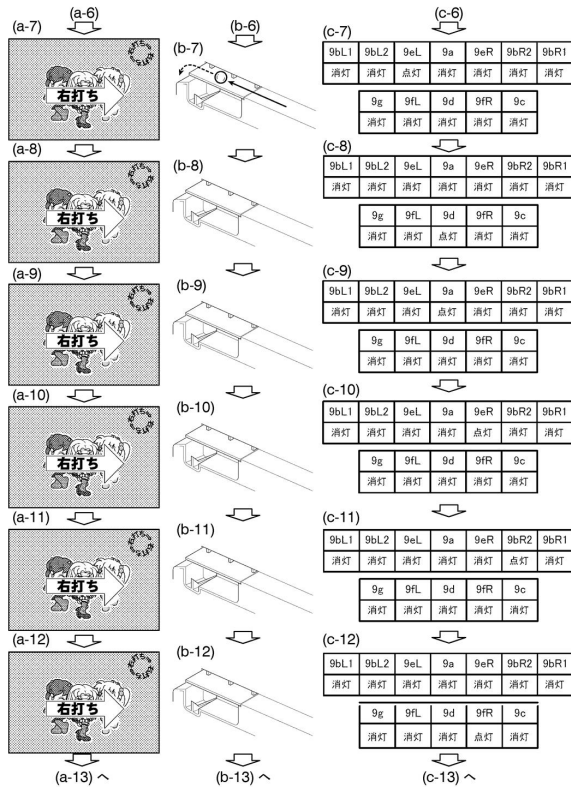


10

20

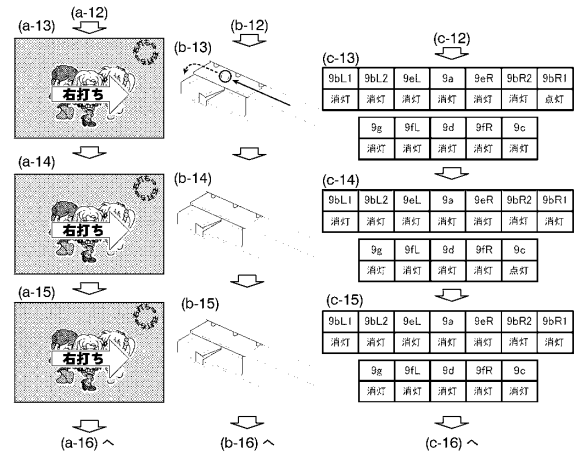
【図 10-8】

【図10-8】



【図 10-9】

【図10-9】



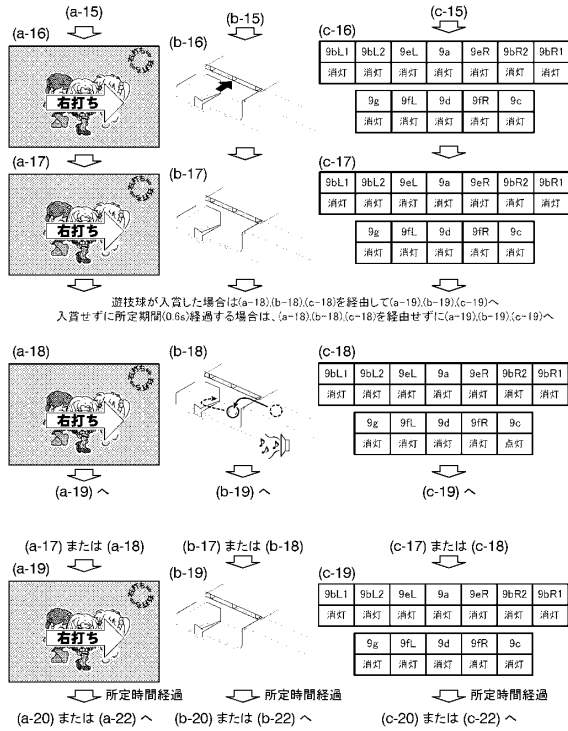
30

40

50

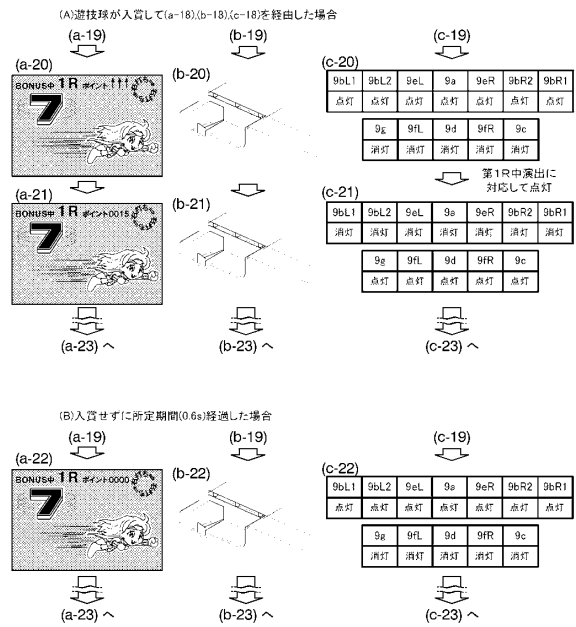
【図 10-10】

【図10-10】



【図 10-11】

【图10-11】

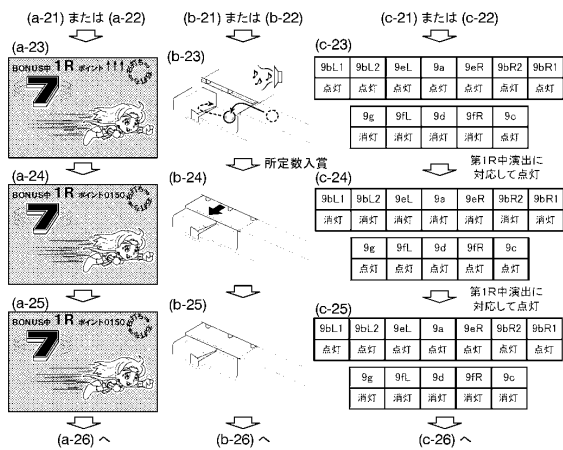


10

20

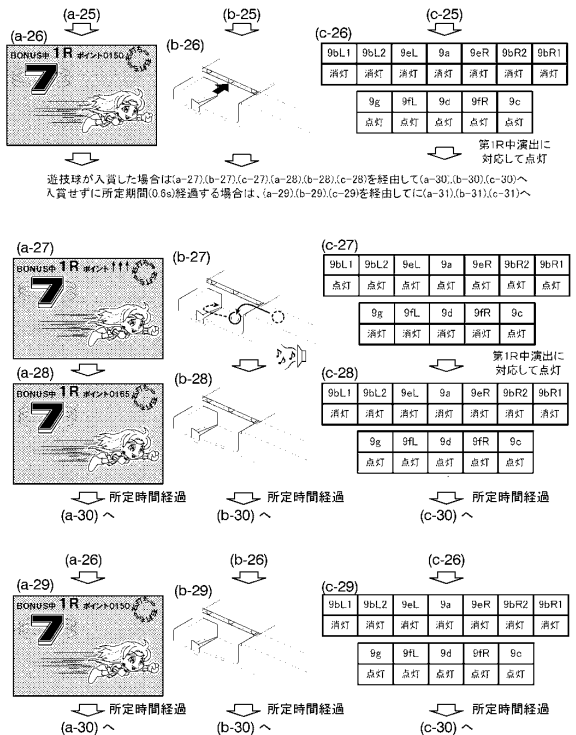
【図 10-12】

【图10-12】



【図 10-13】

【图10-13】



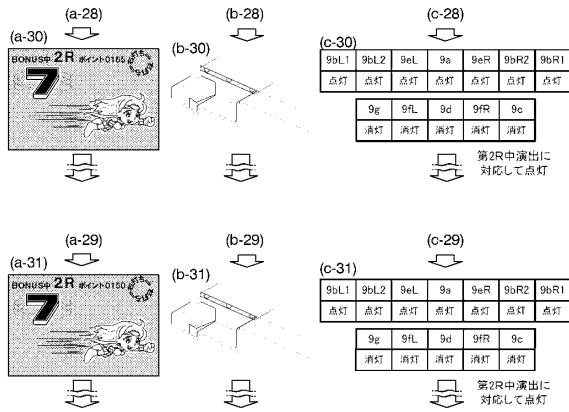
30

40

50

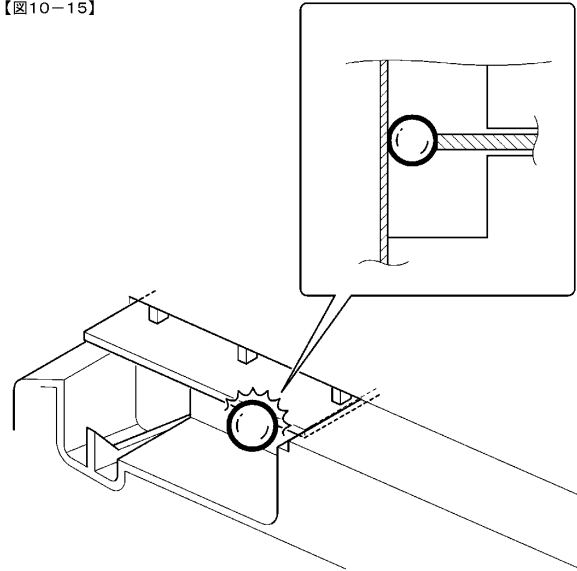
【図 10-14】

【図10-14】



【図 10-15】

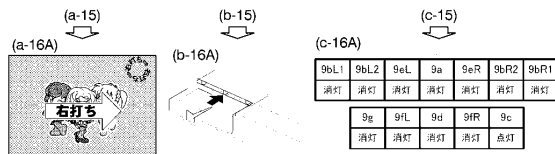
【図10-15】



10

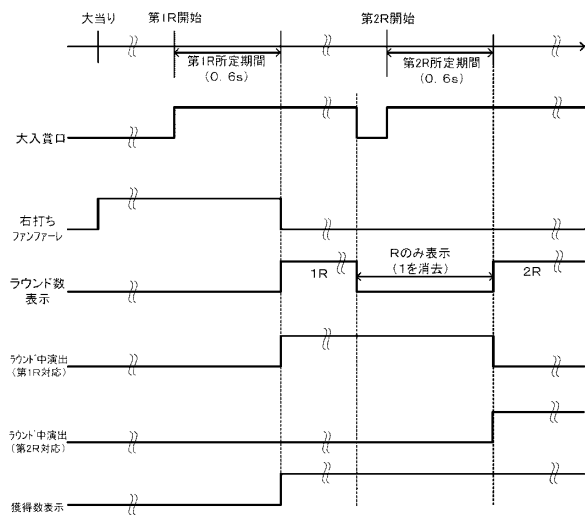
【図 10-16】

【図10-16】



【図 10-17】

【図10-17】



20

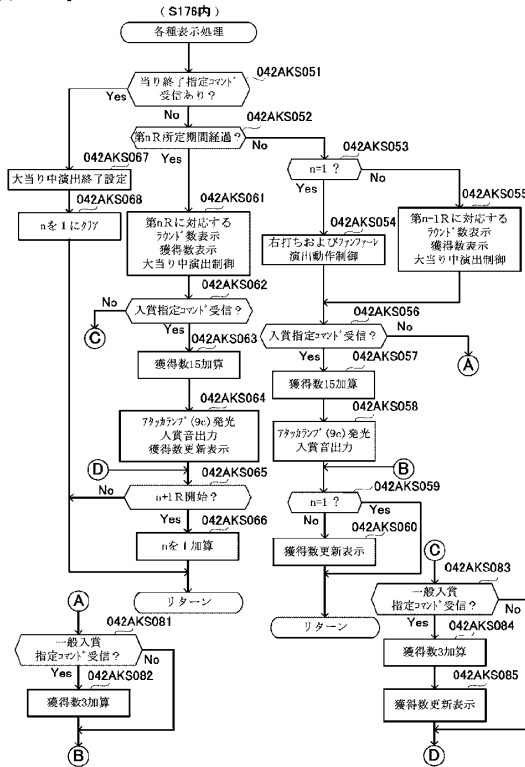
30

40

50

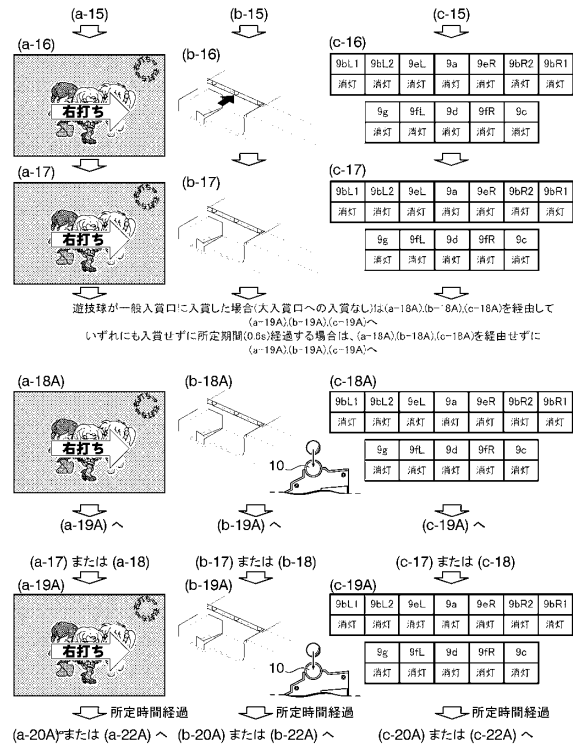
【図 10-18】

【図10-18】



【図 10-19】

【図10-19】

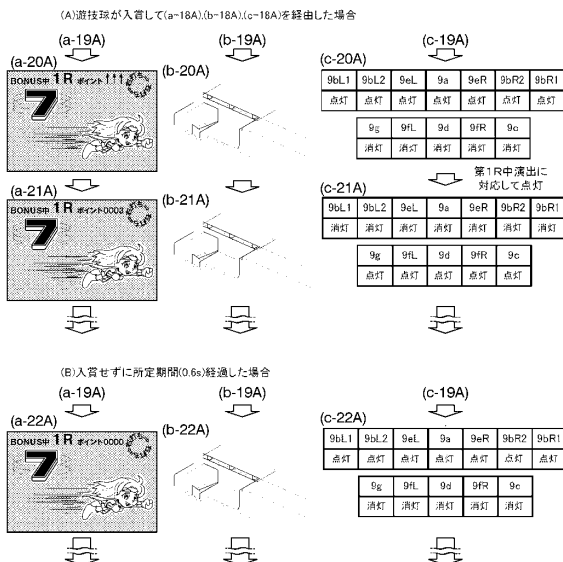


10

20

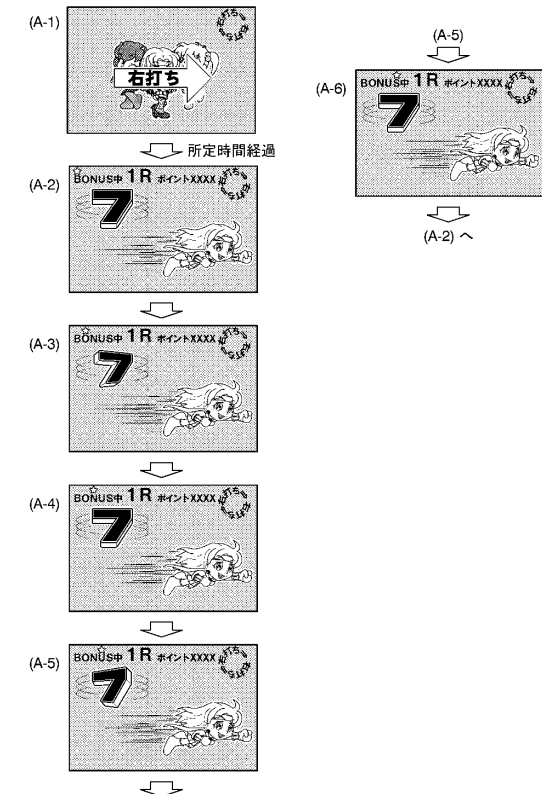
【図 10-20】

【図10-20】



【図 10-21】

【図10-21】



30

40

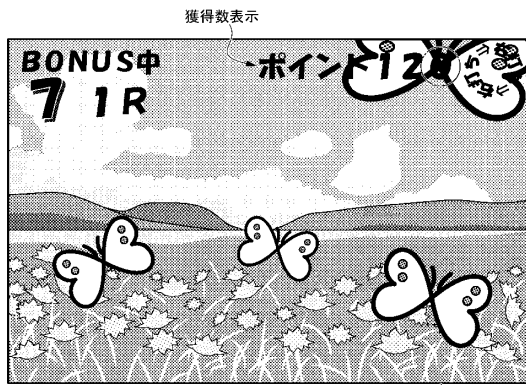
50

【図 11-1】

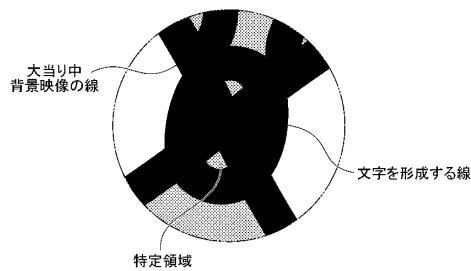
【図11-1】

(背景技術)

(A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



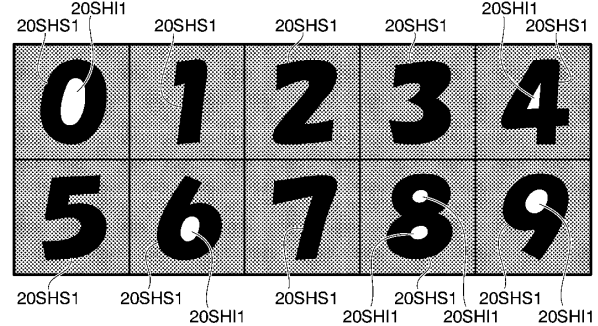
(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



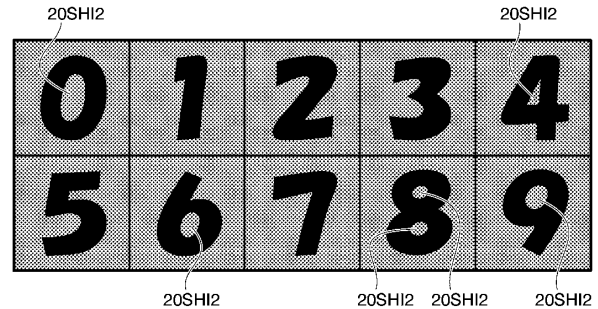
【図 11-2】

【図11-2】

(A) 獲得数表示に用いられるアラビア数字



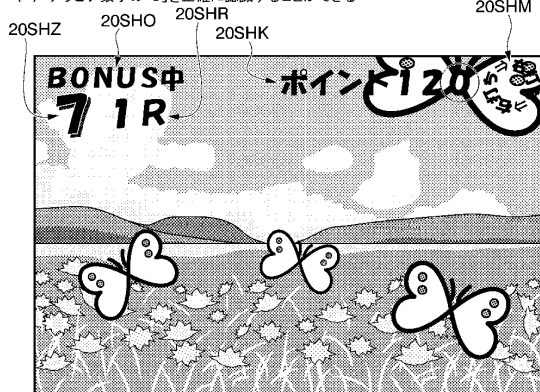
(B) 獲得数報知表示に用いられるアラビア数字



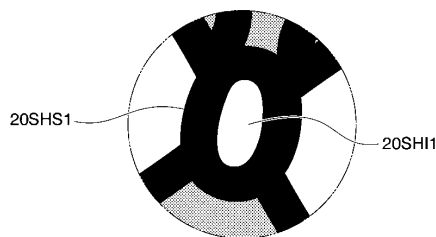
【図 11-3】

【図11-3】

(A) アラビア数字の「0」を正確に認識することができる

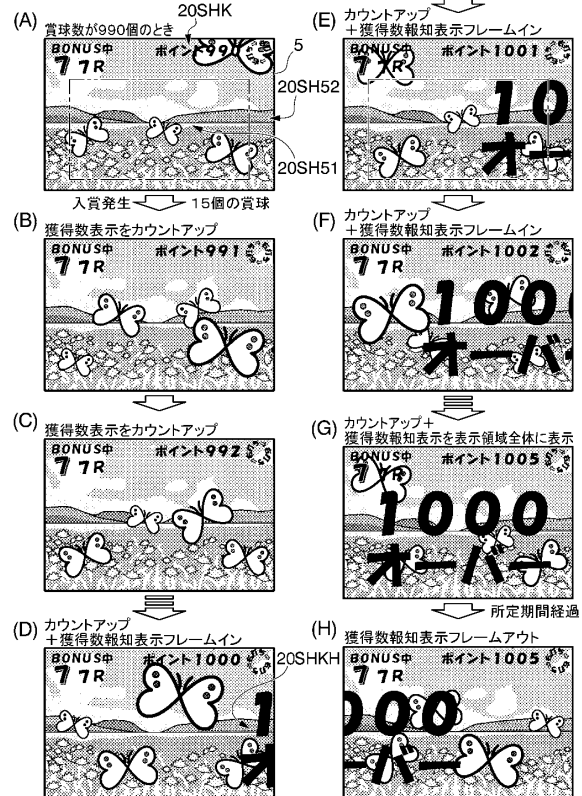


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 11-4】

【図11-4】



10

20

30

40

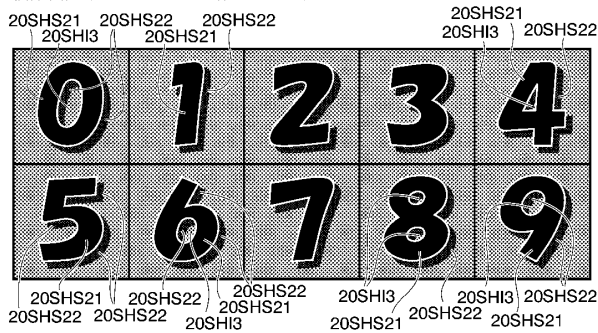
50

【図 1 1 - 5】

【図 11-5】

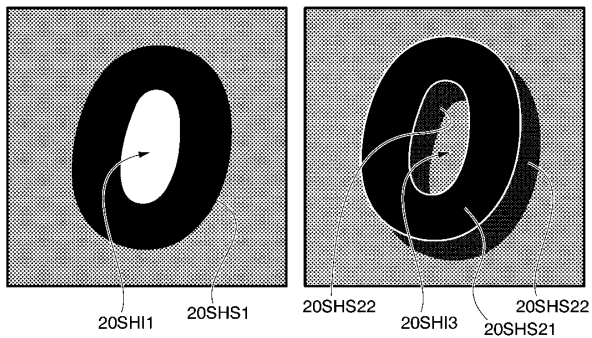
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字



(B)

獲得数表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較

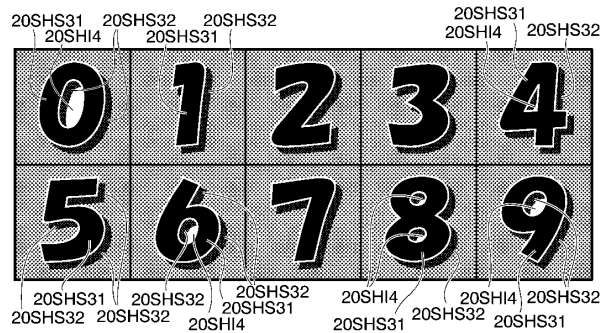


【図 1 1 - 6】

【図 11-6】

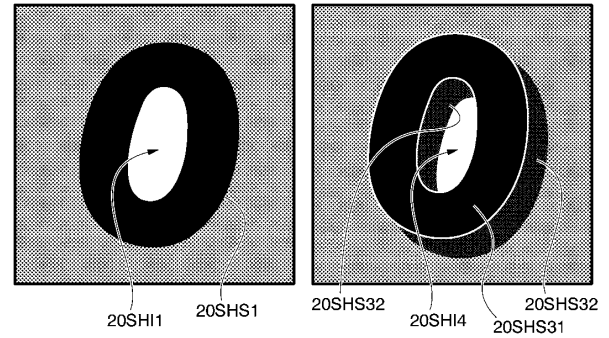
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字の変形例1



(B)

変形例1における、獲得数表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較

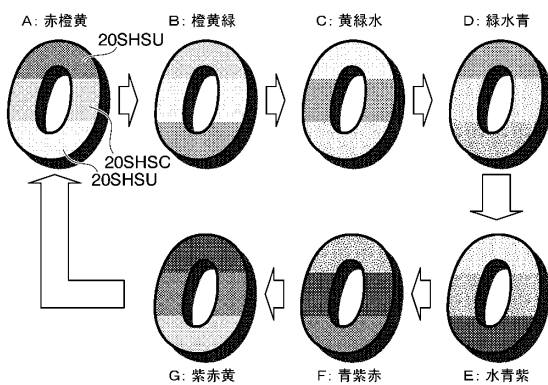


【図 1 1 - 7】

【図 11-7】

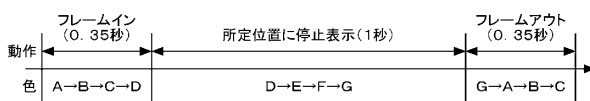
(A)

変形例2の獲得数報知表示に用いられるレインボー態様のアラビア数字



(B)

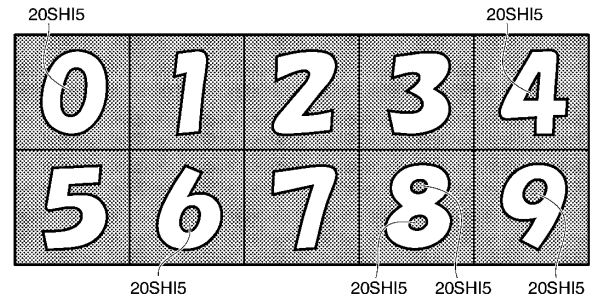
変形例2の獲得数報知表示の動作に伴う色の変化



【図 1 1 - 8】

【図 11-8】

リザルト表示に用いられるアラビア数字



10

20

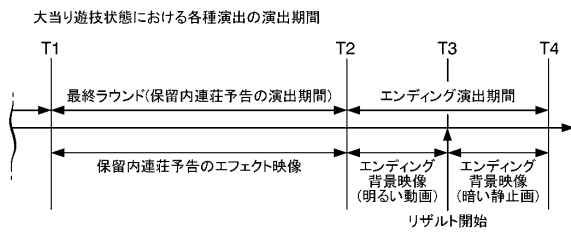
30

40

50

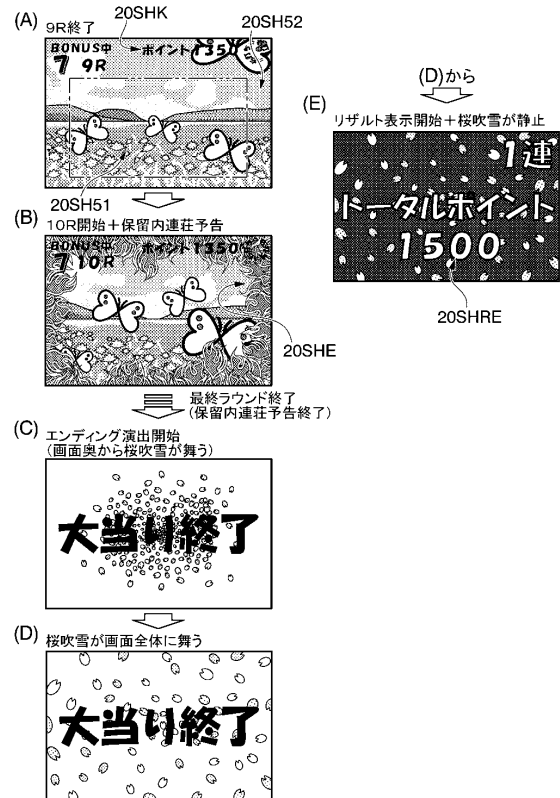
【図 11-9】

【図11-9】



【図 11-10】

【図11-10】



10

20

【図 11-11】

【図11-11】

- (A) 画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆なし)



- (B) 左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆)

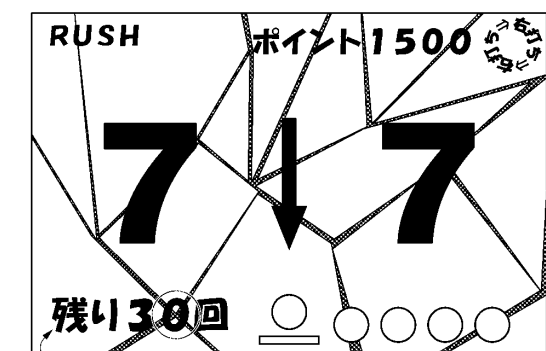


【図 11-12】

【図11-12】

(背景技術)

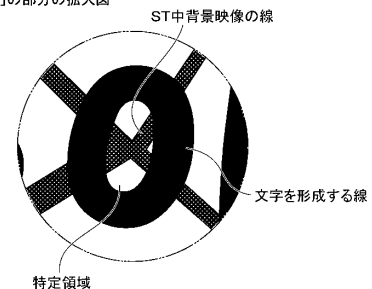
- (A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



残回数表示

画像表示装置

- (B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



30

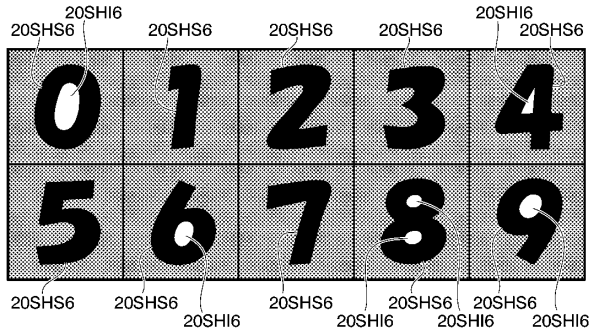
40

50

【図 11-13】

【図11-13】

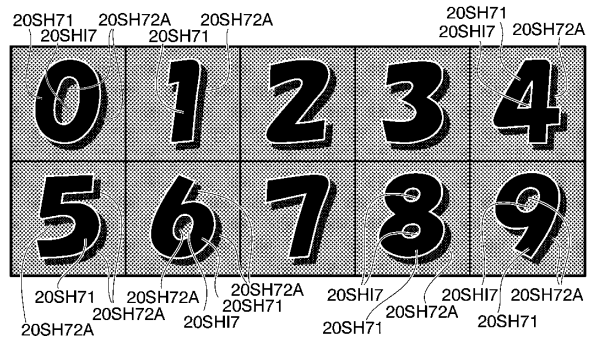
残回数表示に用いられるアラビア数字



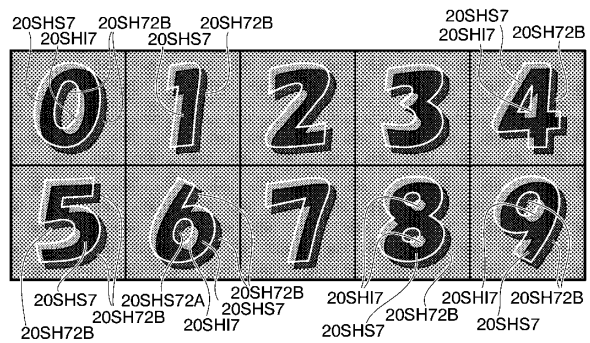
【図 11-14】

【図11-14】

(A) 残回数報知表示に用いられる立体的アラビア数字(透過なし)

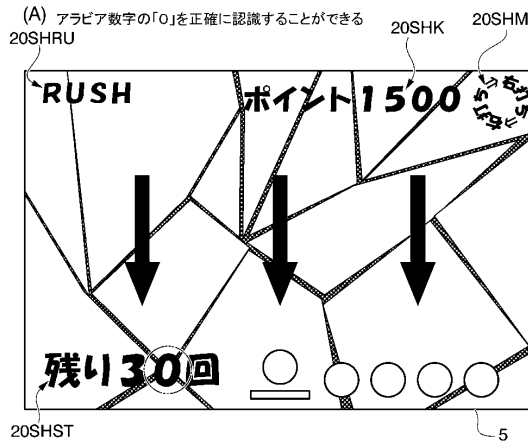


(B) 残回数報知表示に用いられる立体的アラビア数字(透過あり)

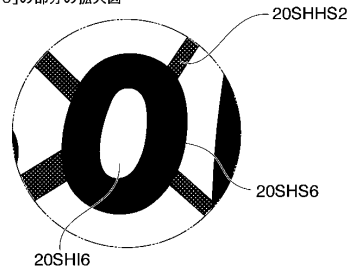


【図 11-15】

【図11-15】

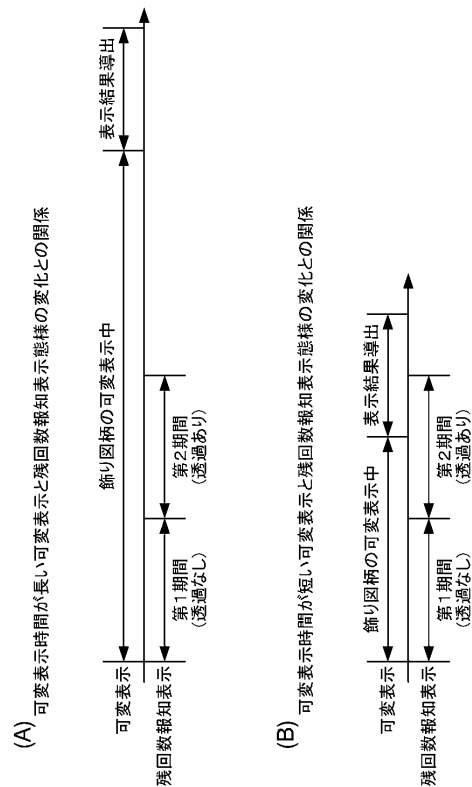


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 11-16】

【図11-16】



10

20

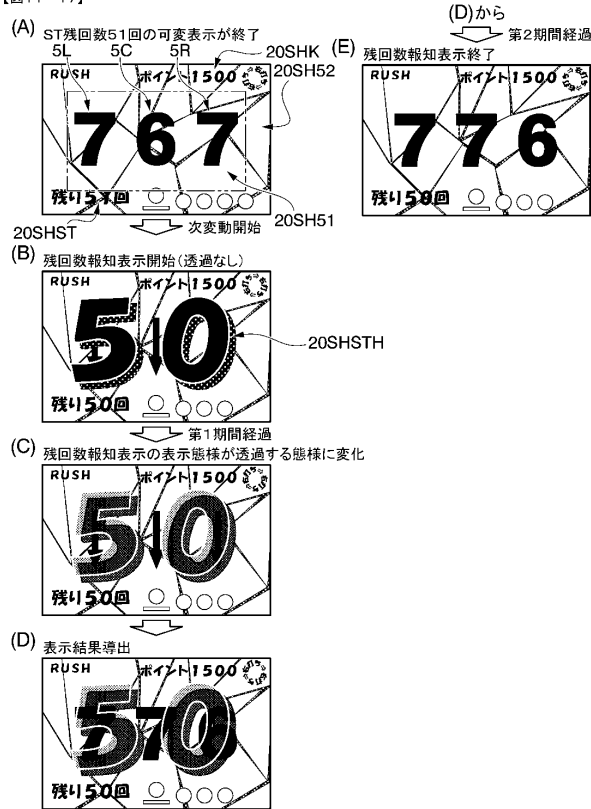
30

40

50

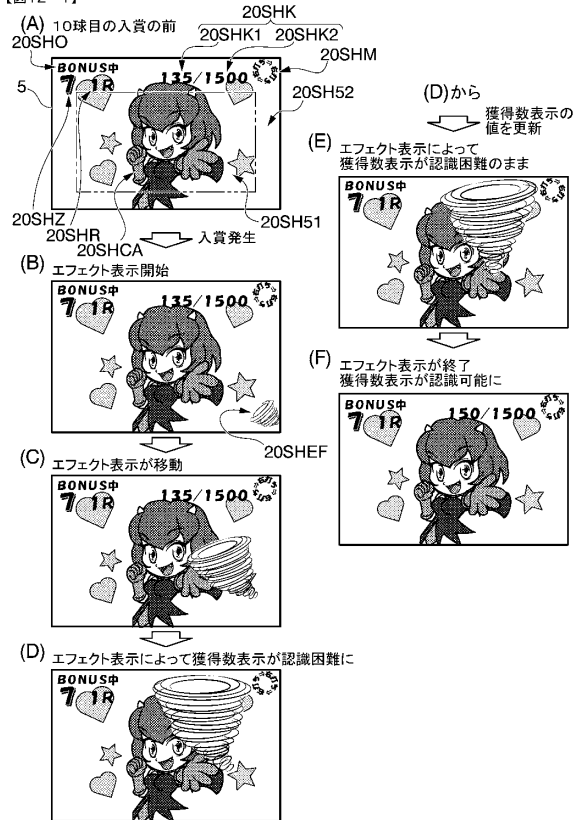
【図11-17】

【図11-17】



【図12-1】

【図12-1】

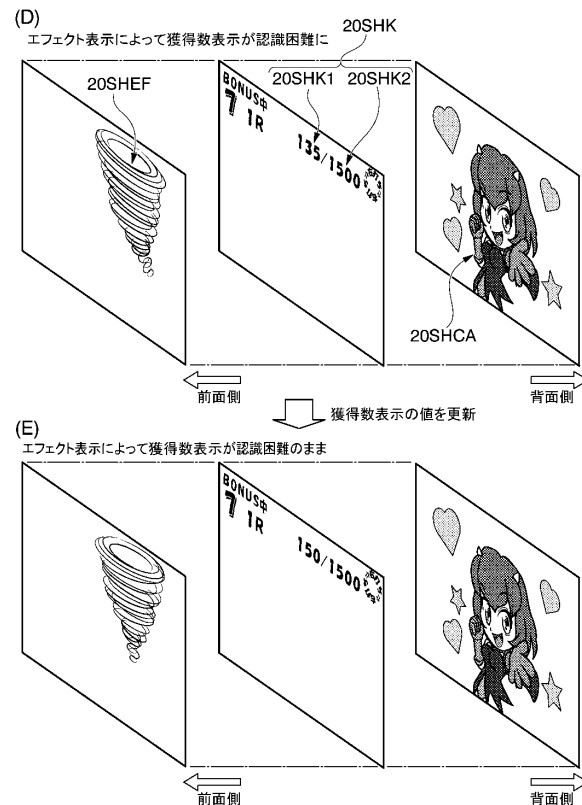


10

20

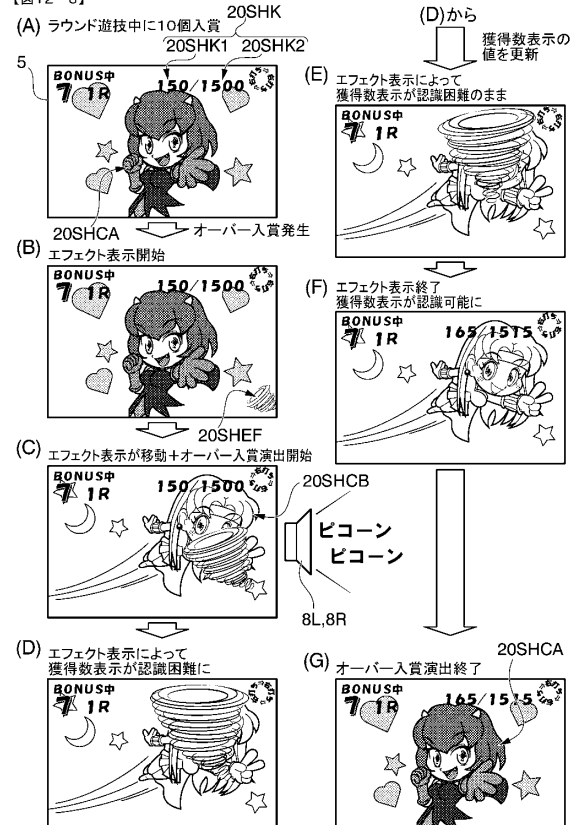
【図12-2】

【図12-2】



【図12-3】

【図12-3】



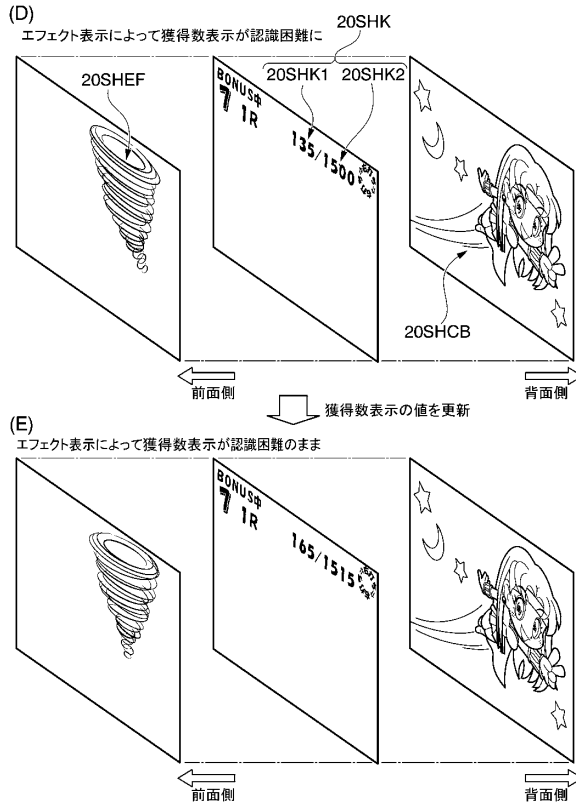
30

40

50

【図12-4】

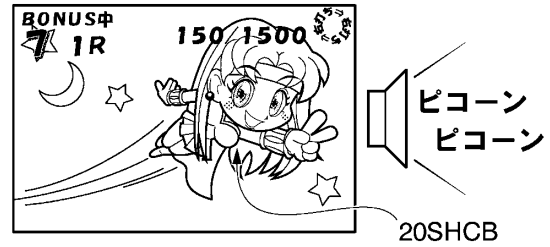
【図12-4】



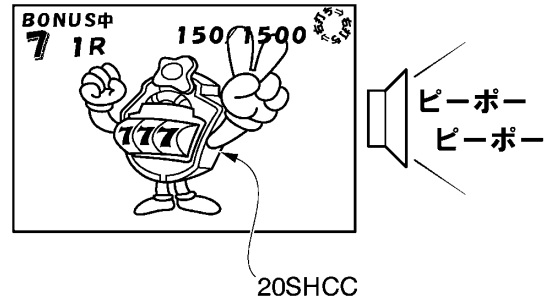
【図12-5】

【図12-5】

- (A) 高設定であることを示唆しないオーバー入賞演出

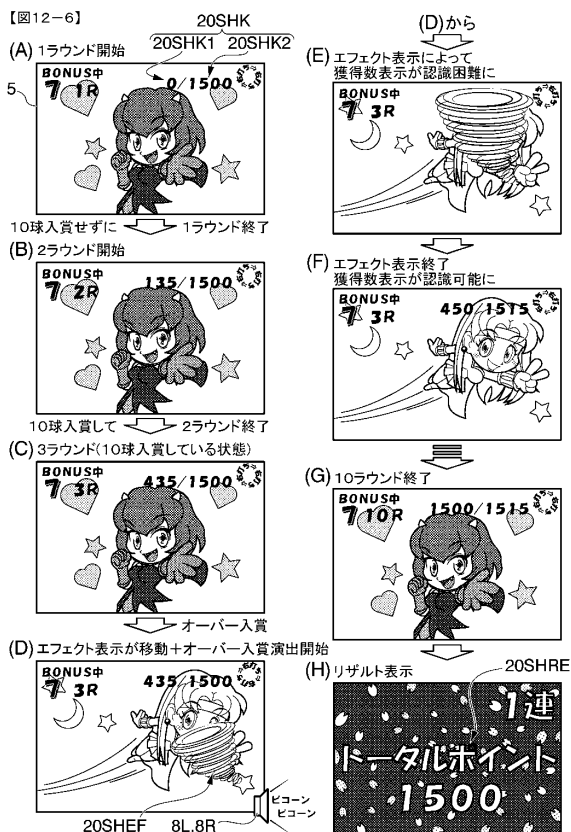


- (B) 高設定であることを示唆するオーバー入賞演出



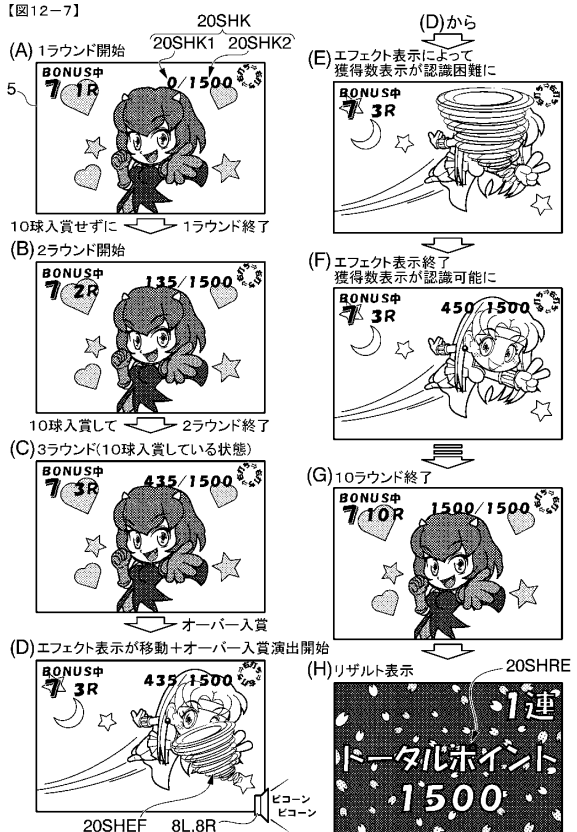
【図12-6】

【図12-6】



【図12-7】

【図12-7】



10

20

30

40

50

【図 1 3】

【図13】

遊技状態	(A) 第1特図用表示結果判定テーブル					
	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	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
増量状態	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)
	時短付き	-	-	-	-	-
	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

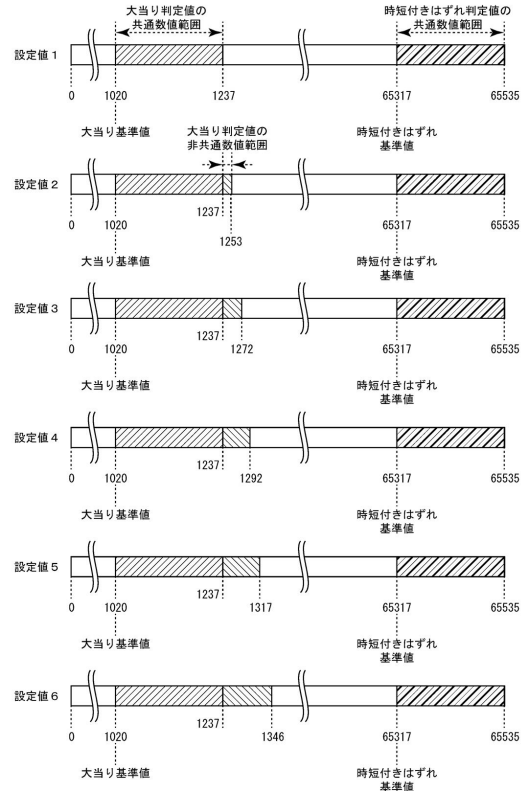
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	(B) 第2特図用表示結果判定テーブル					
	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	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
増量状態	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)
	時短付き	-	-	-	-	-
	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

【図 1 4】

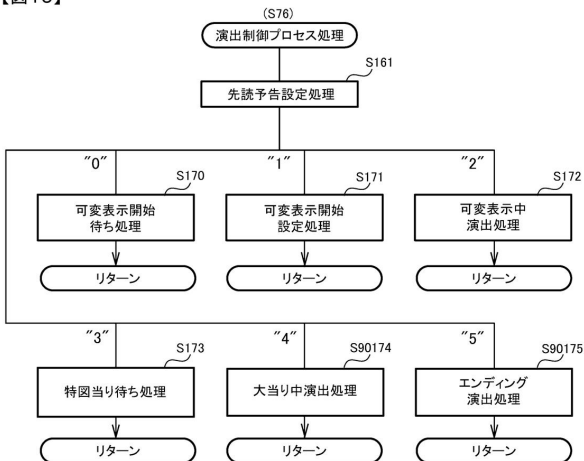
【図14】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



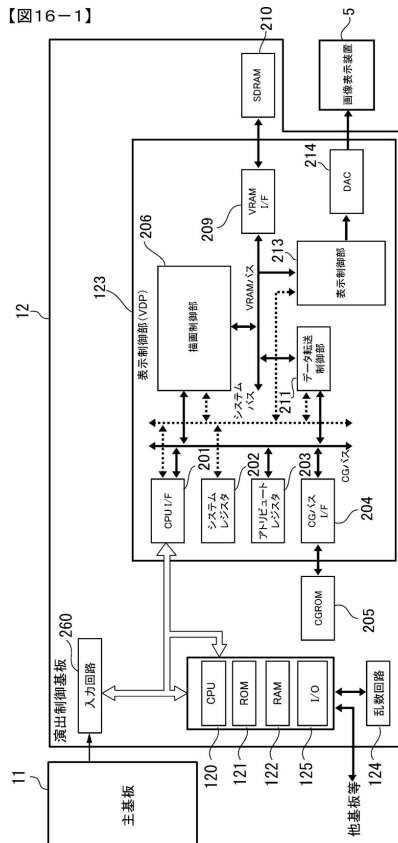
【図 1 5】

【図15】



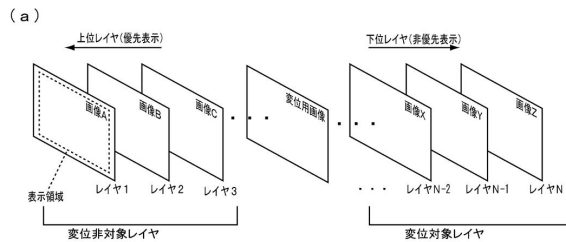
【図 1 6 - 1】

【図16-1】

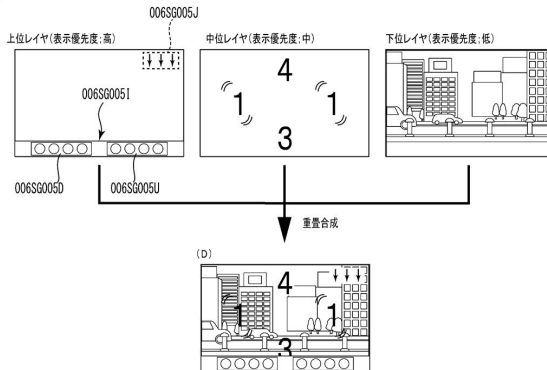


【図 16-2】

【図16-2】

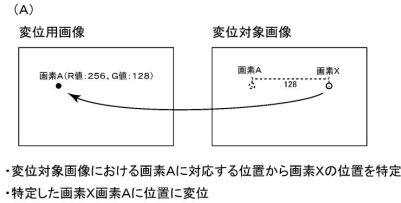


(b)



【図 16-3】

【図16-3】



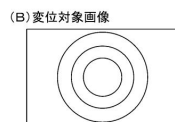
(B) 変位用画像



- 各変位用画像a～dの画素の赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)により変位対象画像から変位後画像を生成可能
- 赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)は1～256の範囲の値をとり、中央値は128
- 各変位用画像a～dでは、各画素の位置にR値とG値により変位対象画像を構成する画素のうち任意の画素を指定して配置可能
- 変位用画像における画素のR値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のマイナス方向(左方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- 変位用画像における画素のR値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のプラス方向(右方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- 変位用画像における画素のG値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のマイナス方向(下方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- 変位用画像における画素のG値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のプラス方向(上方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- R値とG値のいずれにおいても移動量は中央値である128からの差分

【図 16-4】

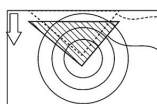
【図16-4】



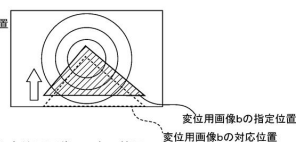
(C) 変位後画像の生成例

変位用画像の各領域	R値	G値
変位用画像a	128	1～127
変位用画像b	128	129～256
変位用画像c	1～127	128
変位用画像d	129～256	128

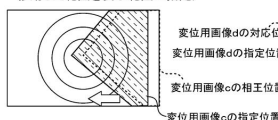
(D) 変位用画像aの表示範囲
(元の領域からG値の差分下方に移動した範囲を表示範囲に指定)



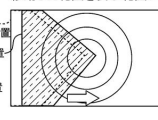
(E) 変位用画像bの表示範囲
(元の領域からG値の差分上方に移動した範囲を表示範囲に指定)



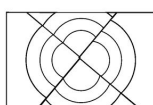
(F) 変位用画像cの表示範囲
(元の領域からR値の差分左方に移動した範囲を表示範囲に指定)



(G) 変位用画像dの表示範囲
(元の領域からR値の差分右方に移動した範囲を表示範囲に指定)



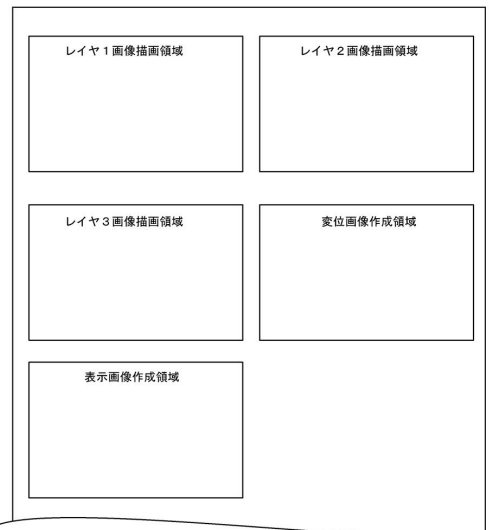
(H) 実際に表示される変位後画像



【図 16-5】

【図16-5】

(A)



(B)

レイヤ1画像描画領域	レイヤ1用の画像を描画・配置
レイヤ2画像描画領域	レイヤ2用の画像を描画・配置
レイヤ3画像描画領域	レイヤ3用の画像を描画・配置
変位画像作成領域	レイヤ2画像描画領域の画像とレイヤ3画像描画領域の画像とを合成(重畳)した画像を変位対象画像として作成。該画像に変位用画像を適用
表示画像作成領域	レイヤ1画像描画領域の画像、レイヤ2画像描画領域の画像、レイヤ3画像描画領域の画像を合成(重畳)した画像、または、レイヤ1画像描画領域の画像と変位画像作成領域の画像を合成(重畳)した画像を表示用画像として作成

10

20

30

40

50

【図 16 - 6】

【図16-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り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
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
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	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動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

【図 16 - 7】

【図16-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

10

(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(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 16 - 8】

【図16-8】

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 16 - 9】

【図16-9】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

30

40

50

【図 16-10】

【図16-10】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	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	50000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチ α (大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (大当たり)

【図 16-11】

【図16-11】

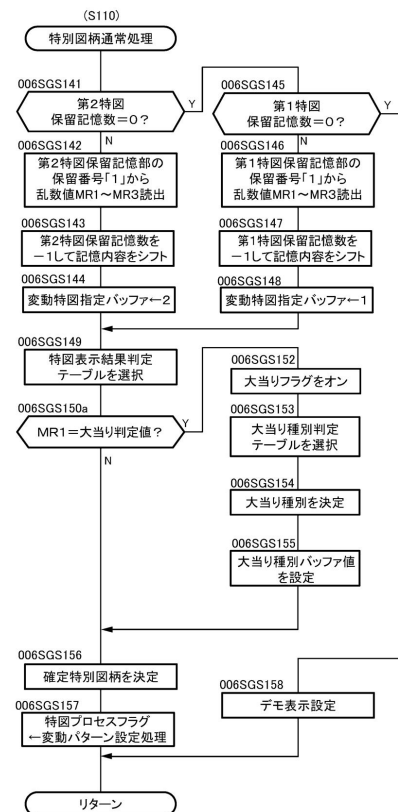
可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり用変動P 判定テーブル	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	70
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	40	30	20	20
PA2-2(スーパーR α ははずれ)	-	7	7	7	7
PA2-3(スーパーR β ははずれ)	-	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR α 大当たり)	35	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR β 大当たり)	60	-	-	-	-

(数値は%)

10

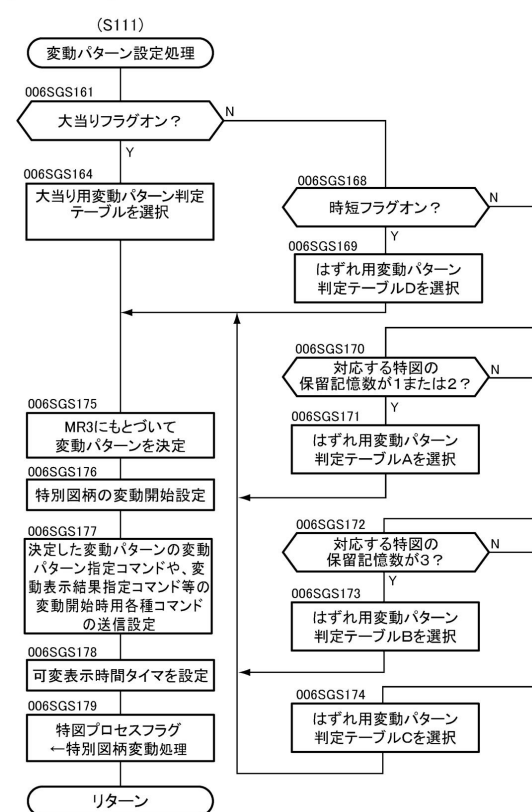
【図 16-12】

【図16-12】



【図 16-13】

【図16-13】



20

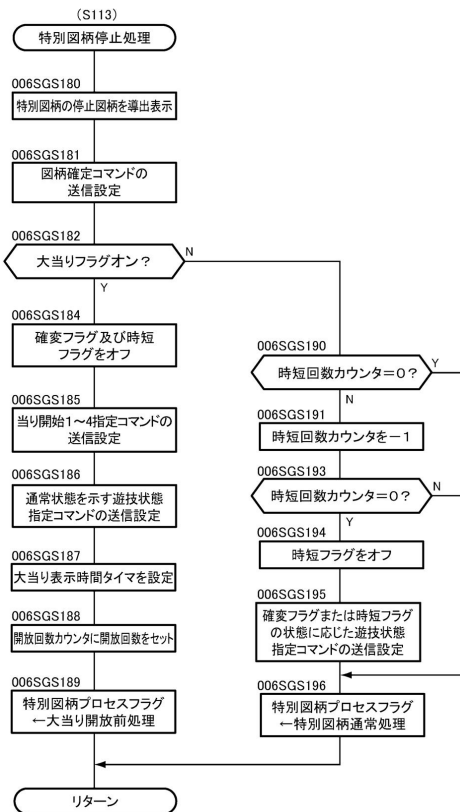
30

40

50

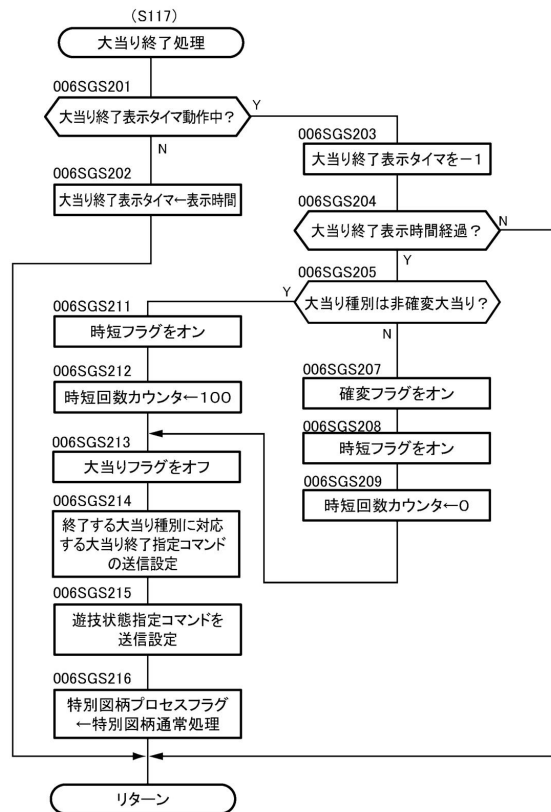
【図 16-14】

【図16-14】



【図 16-15】

【図16-15】

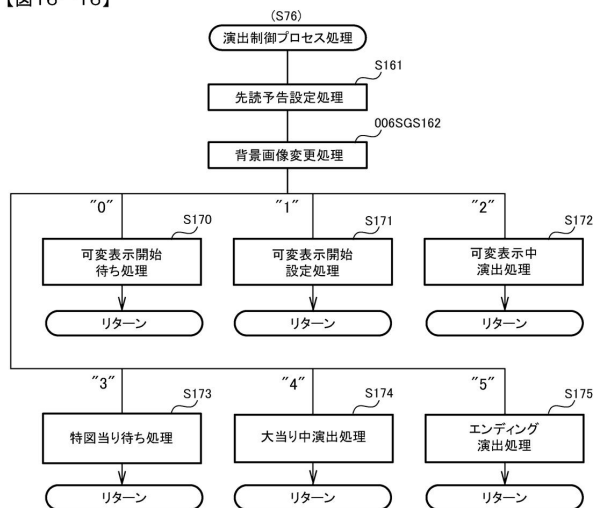


10

20

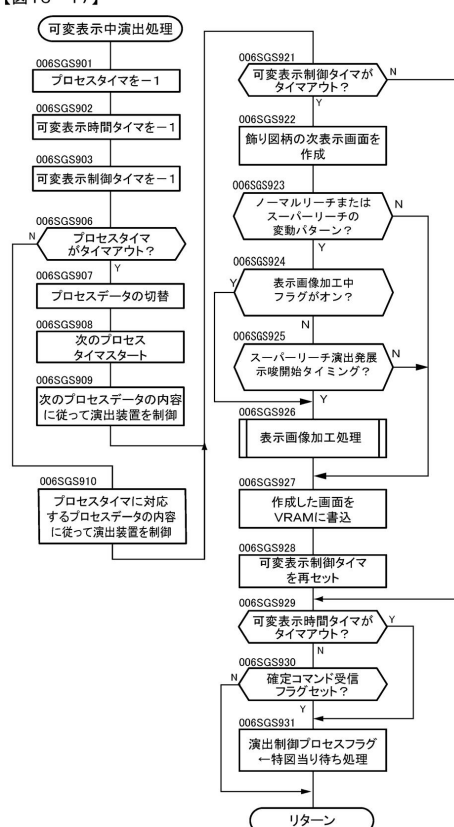
【図 16-16】

【図16-16】



【図 16-17】

【図16-17】



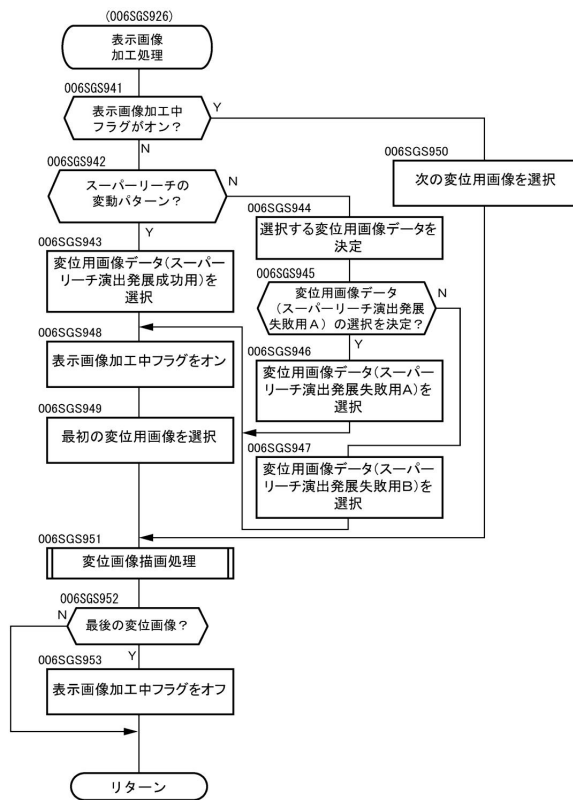
30

40

50

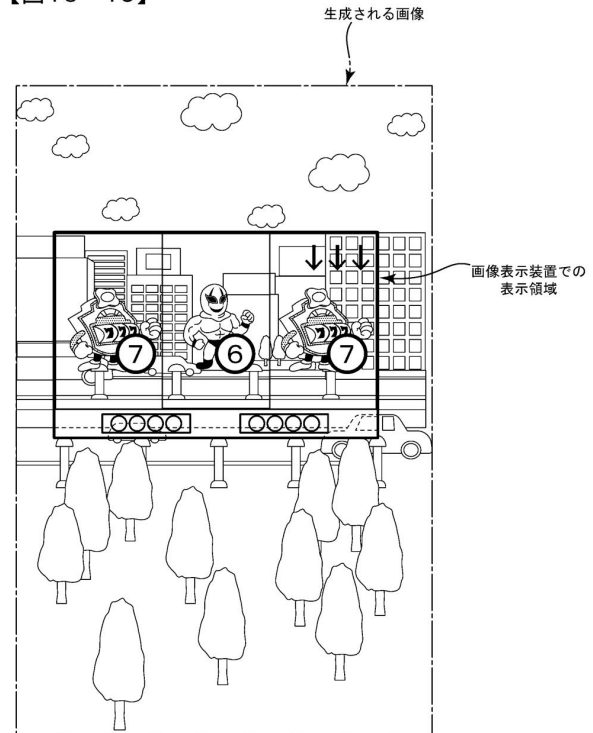
【図 16-18】

【図16-18】



【図 16-19】

【図16-19】

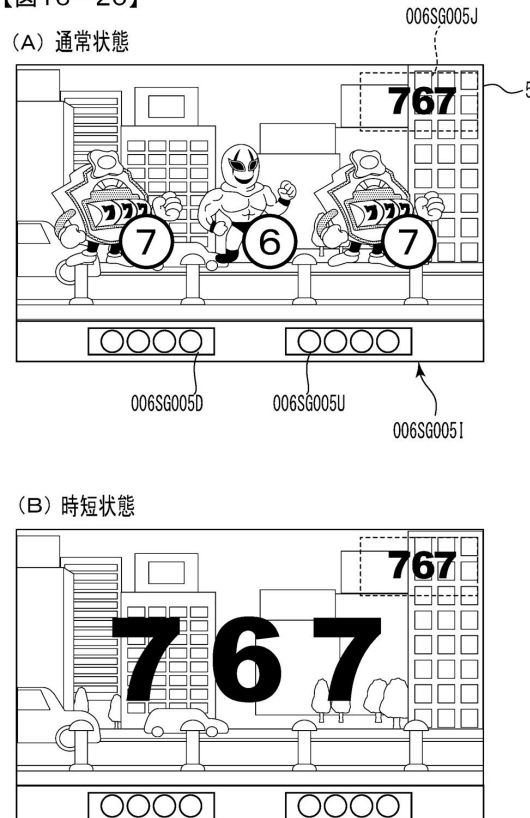


10

20

【図 16-20】

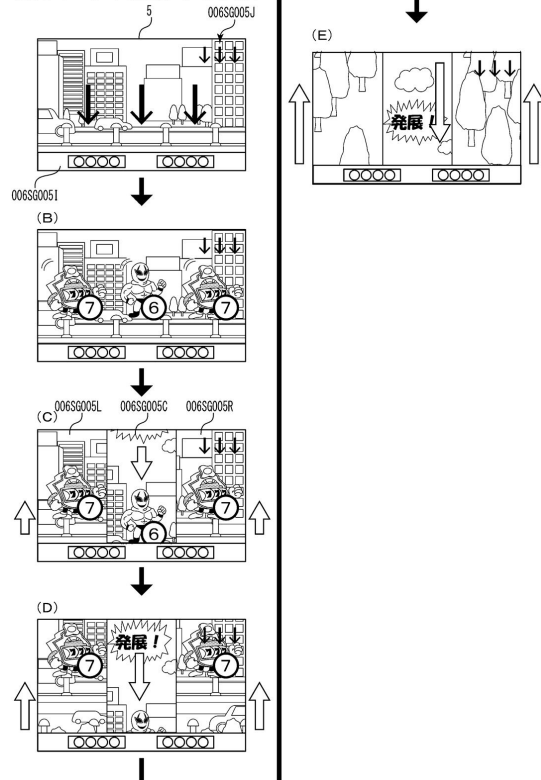
【図16-20】



【図 16-21】

【図16-21】

(A) スーパーリーチの変動パターンの場合



30

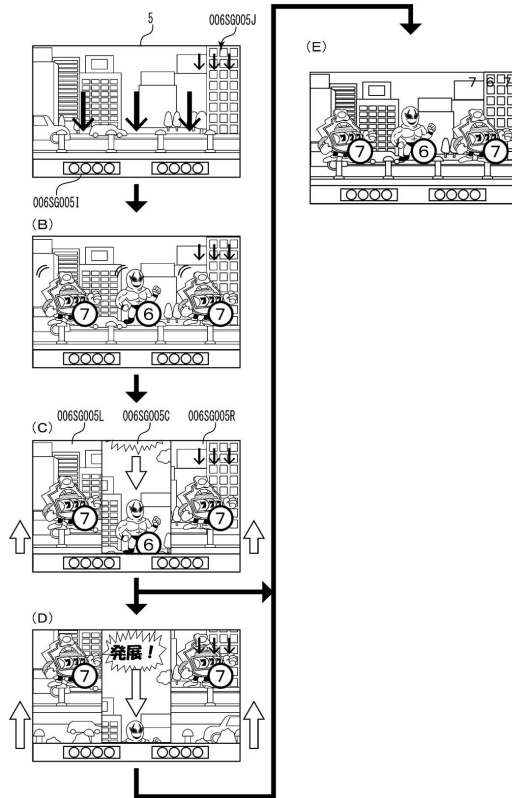
40

50

【図 16-22】

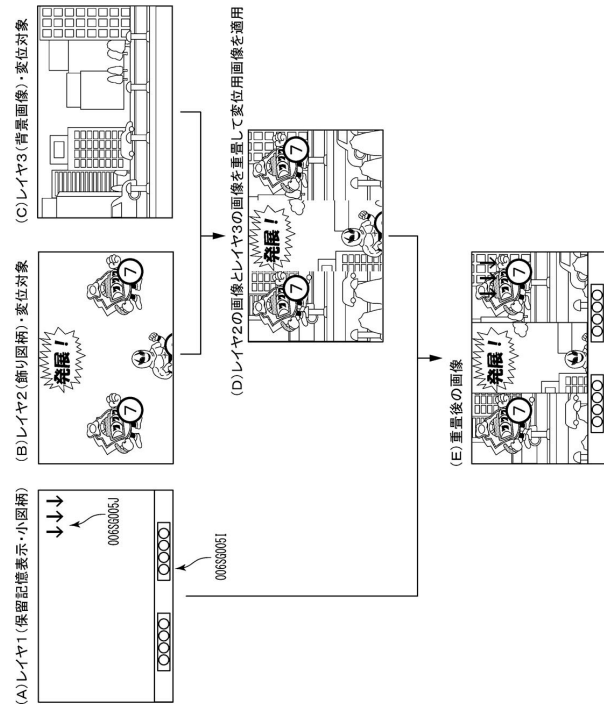
【図16-22】

(A)ノーマルリーチの変動パターンの場合



【図 16-23】

【図16-23】

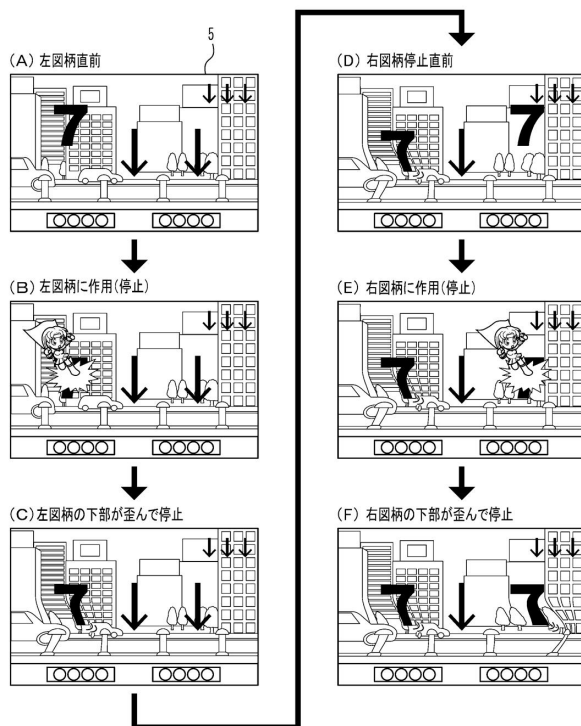


10

20

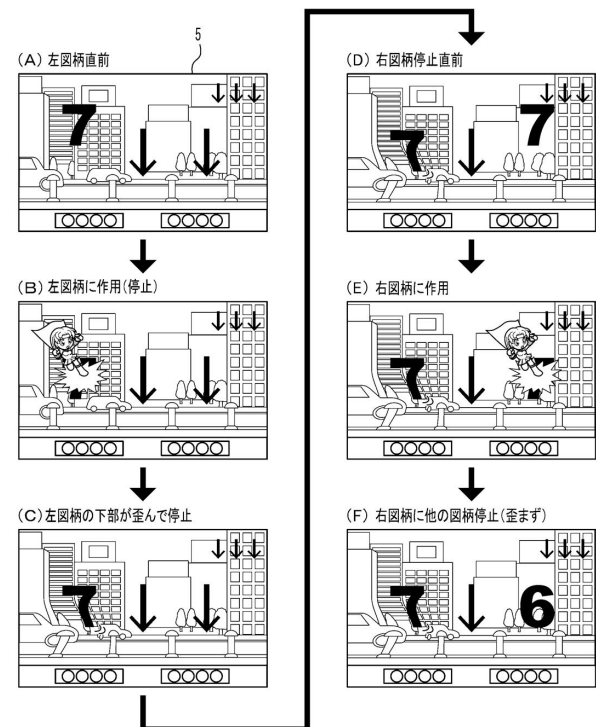
【図 16-24】

【図16-24】 変形例006SG-1



【図 16-25】

【図16-25】 変形例006SG-1



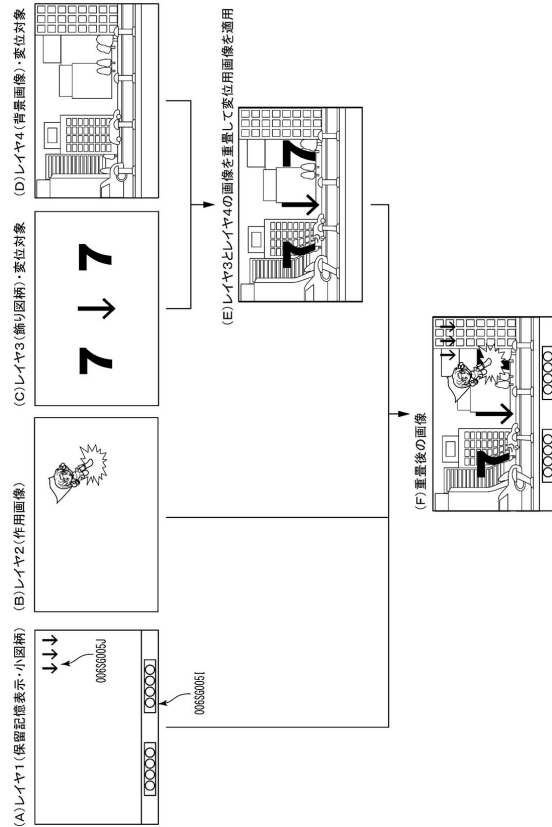
30

40

50

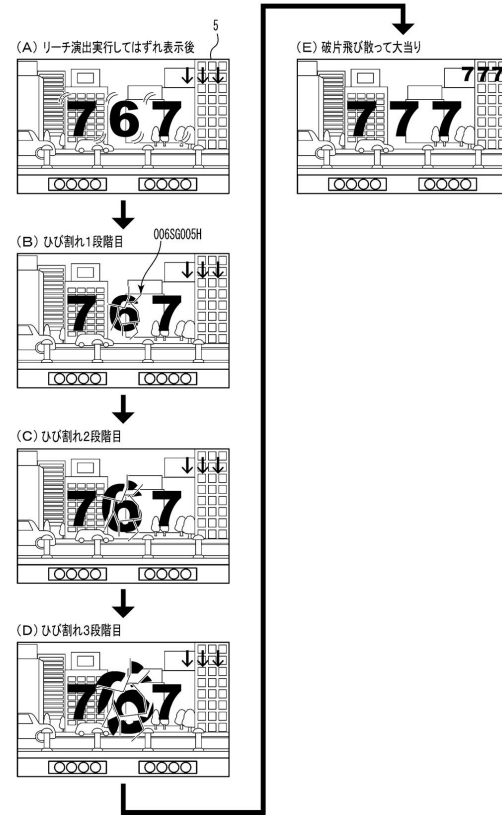
【図 16-26】

【図16-26】



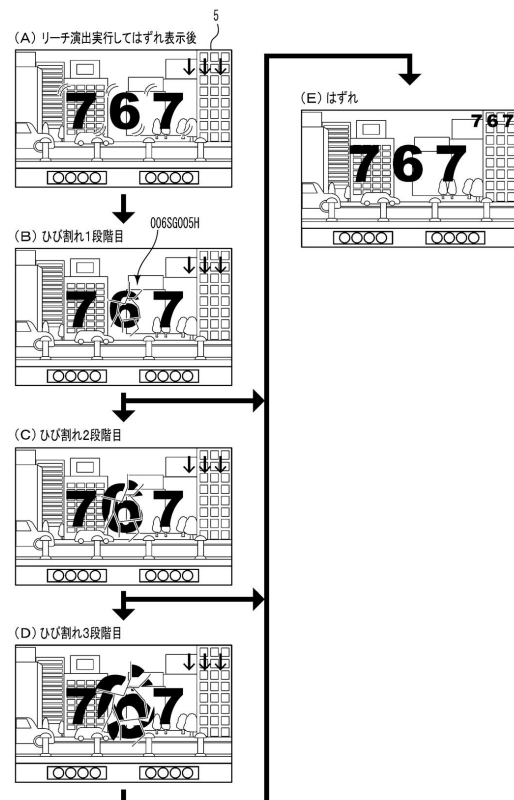
【図 16-27】

【図16-27】変形例006SG-2



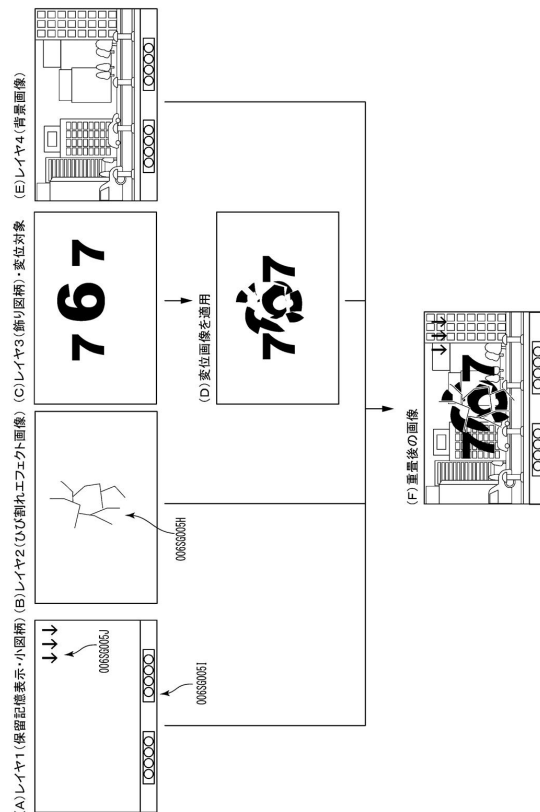
【図 16-28】

【図16-28】変形例006SG-2



【図 16-29】

【図16-29】



10

20

30

40

50

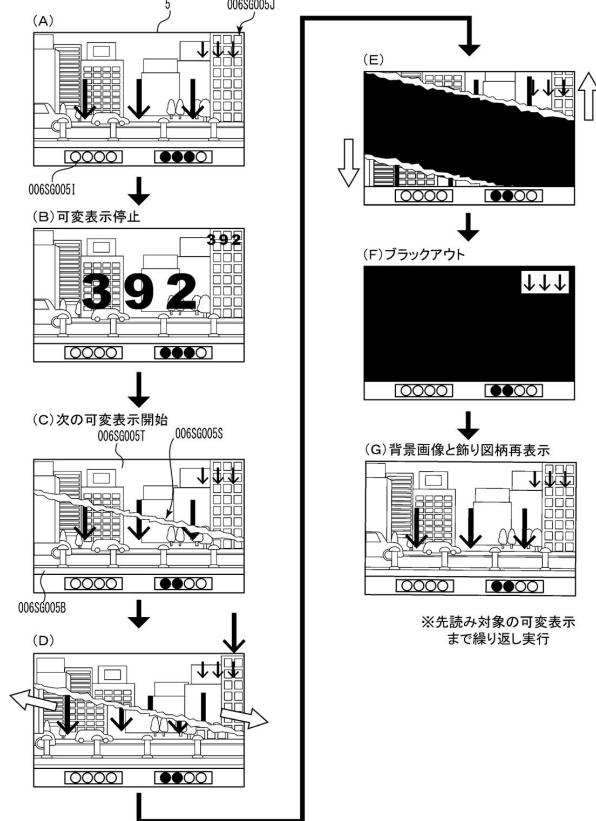
【図 16-30】

【図16-30】 変形例 006SG-2

可変表示結果	ひび割れエフェクト画像表示色	
	青色	赤色
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

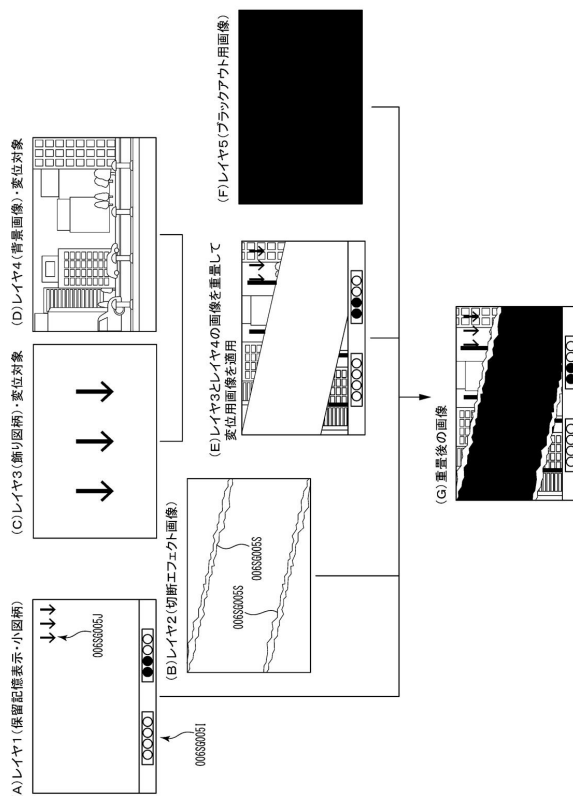
【図 16-31】

【図16-31】 変形例 006SG-3



【図 16-32】

【図16-32】



【図 16-33】

【図16-33】 変形例 006SG-3

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	10%	30%	60%
はずれ	60%	30%	10%

10

20

30

40

50

【図 16-34】

【図16-34】 変形例006SG-4

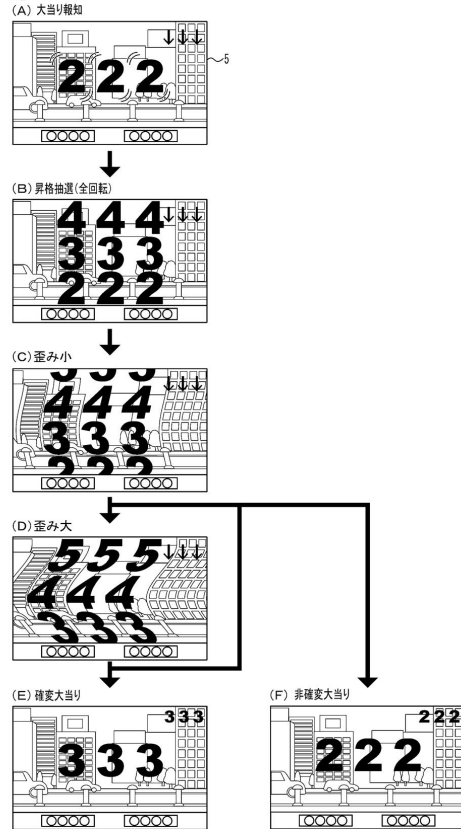
切断エフェクト画像表示色変化パターン

(先読み対象の可変表示まで3回の可変表示を実行する場合)

パターン1	青→緑→赤	高 ↑ 大当たり期待度 ↓ 低
パターン2	青→緑→緑	
パターン3	青→青→緑	
パターン4	青→青→青	

【図 16-35】

【図16-35】 変形例006SG-5

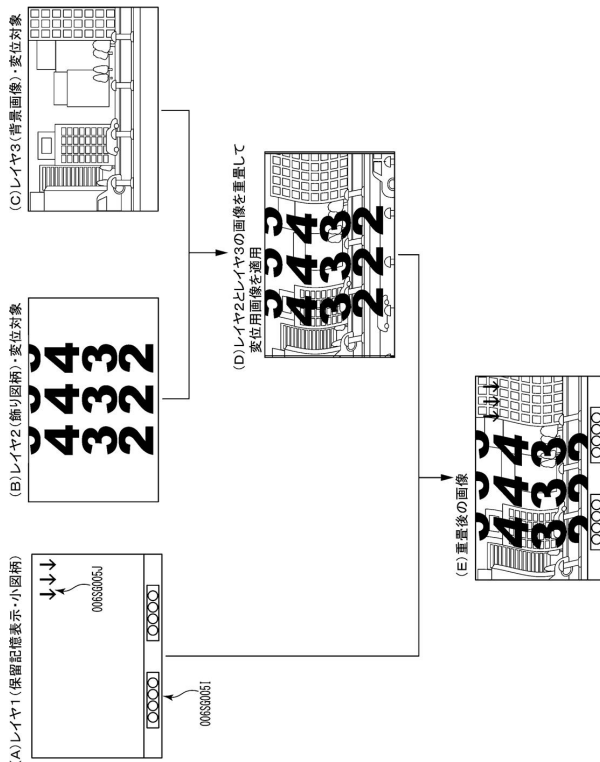


10

20

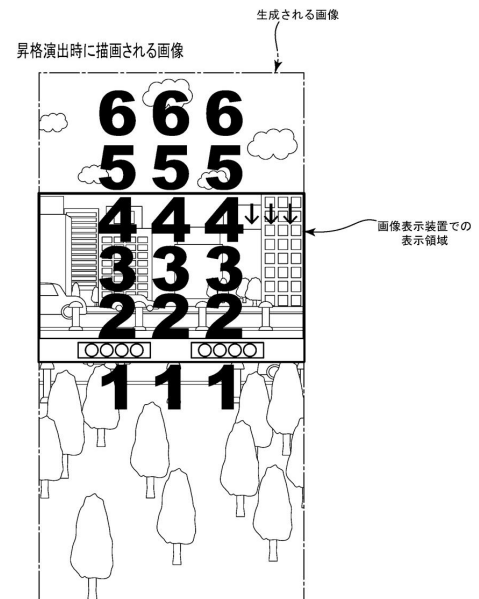
【図 16-36】

【図16-36】



【図 16-37】

【図16-37】 変形例006SG-5



30

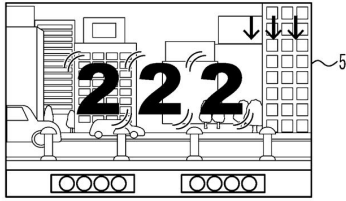
40

50

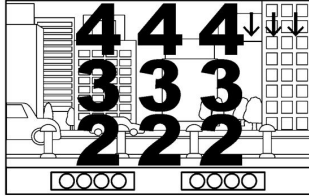
【図 16-38】

【図16-38】変形例006SG-5

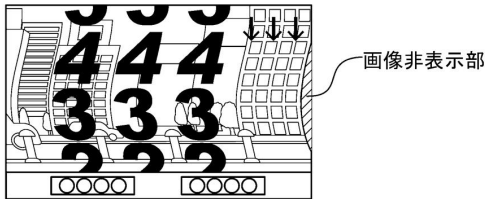
(A) 大当り報知



(B) 昇格抽選(全回転)



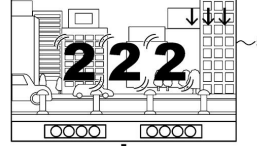
(C) 歪み小



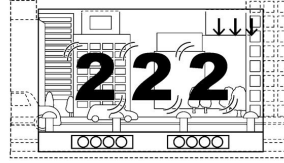
【図 16-39】

【図16-39】変形例006SG-5

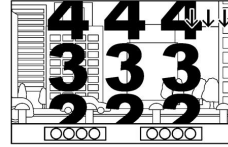
(A) 大当り報知



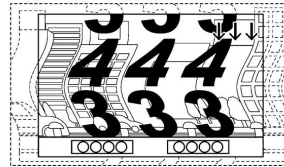
(B) 背景画像・飾り図柄を拡大表示



(C) 昇格抽選(全回転)



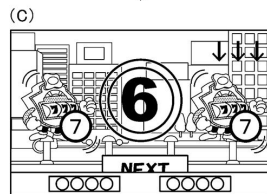
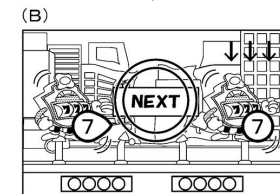
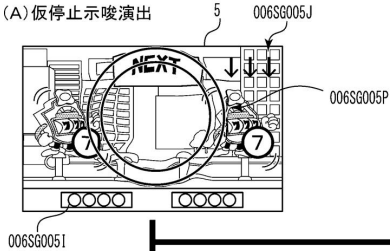
(D)



【図 16-40】

【図16-40】変形例006SG-6

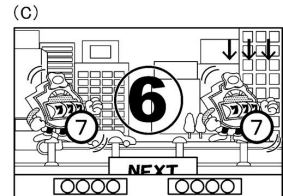
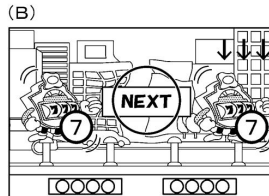
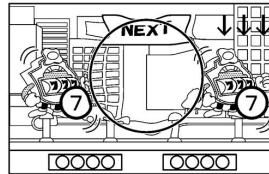
(A) 仮停止示唆演出



【図 16-41】

【図16-41】変形例006SG-6

(A) 仮停止示唆演出



10

20

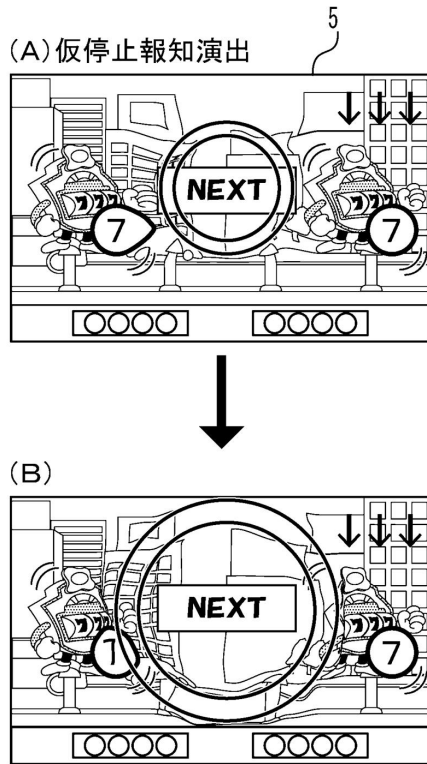
30

40

50

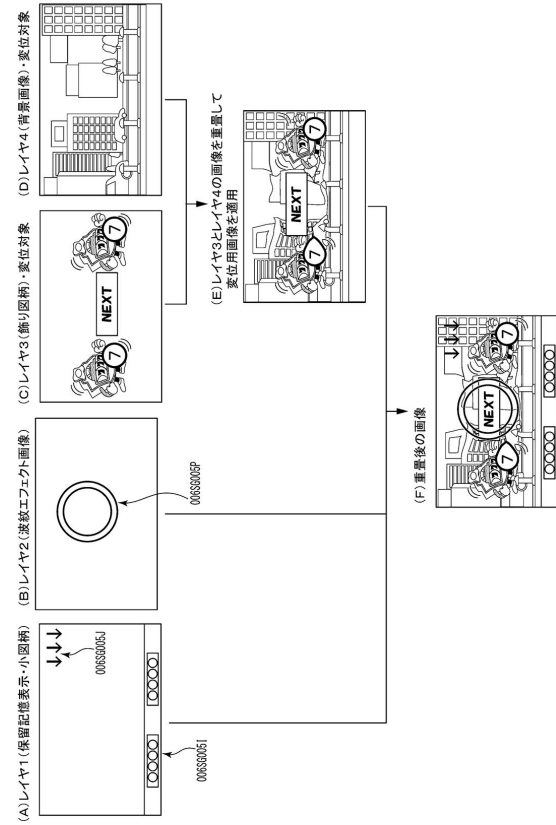
【図16-42】

【図16-42】 変形例006SG-6



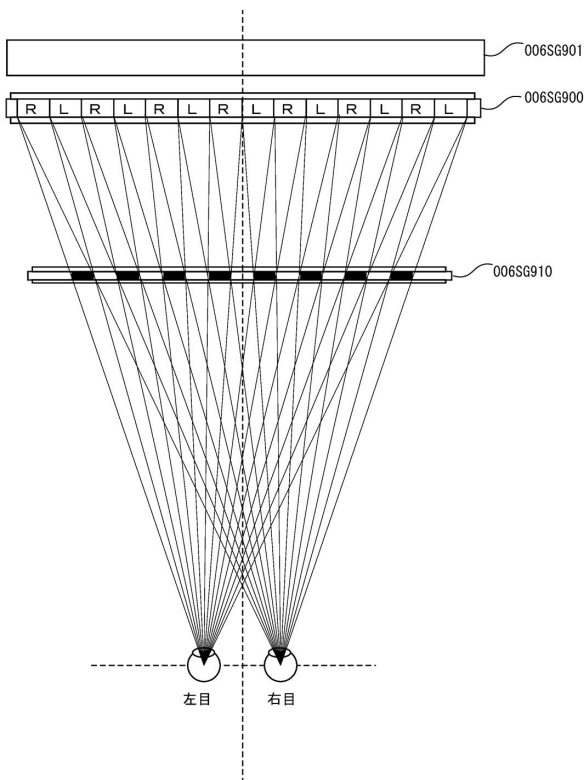
【図16-43】

【図16-43】



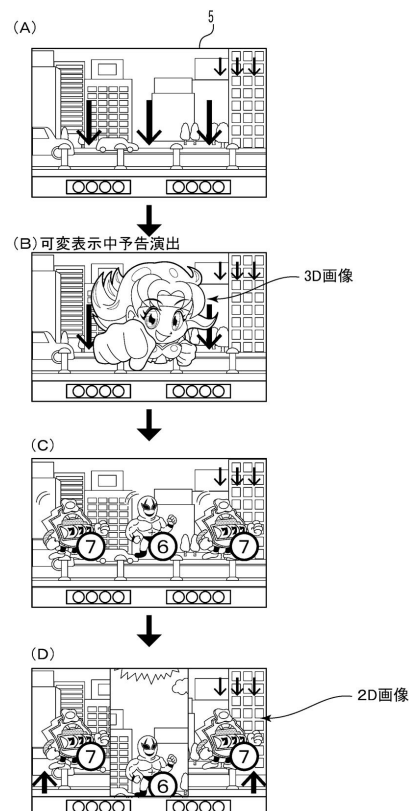
【図16-44】

【図16-44】 変形例006SG-7



【図16-45】

【図16-45】



10

20

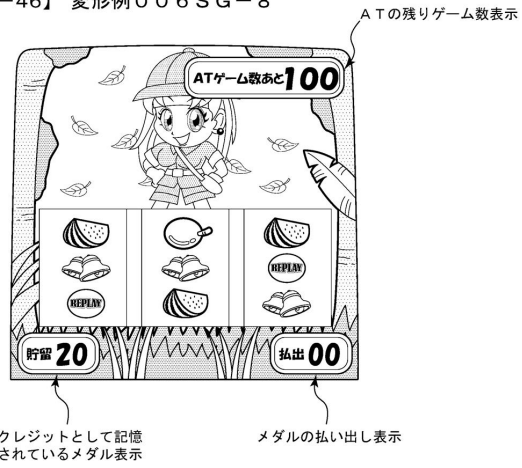
30

40

50

【図 16 - 46】

【図16-46】 変形例006SG-8



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 0 1 9 6 4 7 (J P , B 2)
特開 2 0 1 7 - 1 5 3 8 8 9 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 4 6 8 9 1 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 3 6 3 8 6 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 6 5 3 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 8 8 3 7 0 (J P , A)
ばちんこ C R 聖戦士ダンバイン 初当たり～ダンバイン R U S H ほぼノーカット でも、すーぐ終わるから！, YouTube[online][video], 2015年04月24日, 〈URL:<https://www.youtube.com/watch?v=QVyWvULPiuA>〉, 特に 2 : 4 1 ~ 1 4 : 3 5 頃を参照。
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2