

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-22075
(P2024-22075A)

(43)公開日 令和6年2月16日(2024.2.16)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全100頁)

(21)出願番号	特願2022-125408(P2022-125408)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和4年8月5日(2022.8.5)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	井上 雄貴 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	西村 仁 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	吉田 直彦

最終頁に続く

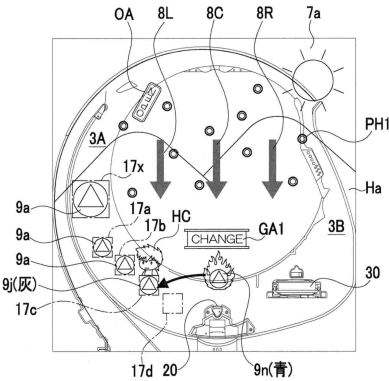
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、大当たり判定処理を実行可能な遊技制御用マイコン81と、アイコン表示領域17Xにて大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン9を表示可能な演出制御用マイコン91と、を備える。演出制御用マイコン91は、アイコン表示領域17Xの外側である外側表示領域17Yにて、擬似アイコン球画像9kを当選期待度が高くなることを示唆する変化擬似アイコン球画像9nに変化させることで、アイコン9を当選期待度が高くなることを示唆する青アイコン9bに変化させる盤面アイコン変化成功演出を実行可能である。

【選択図】図39



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

当たりであるかの判定処理を実行可能な遊技制御手段と、

アイコン表示領域にて、前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを表示可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、

前記アイコン表示領域の外側の外側表示領域にて、特定画像を当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様の特定画像に変化させることで、前記アイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、大当たり判定処理（当たりであるかの判定処理）で大当たりと判定すると、遊技者に有利な大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御可能なものが知られている。この種類のパチンコ遊技機では、例えば、下記特許文献 1 に記載の遊技機のように、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを、アイコン表示領域に表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2010 - 005345 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、アイコン表示領域で表示されているアイコンが、高期待態様のアイコンに変化するのは既にありきたりな演出であり、アイコンの表示態様が変化する演出として、改善の余地があった。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、

当たりであるかの判定処理を実行可能な遊技制御手段と、

アイコン表示領域にて、前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを表示可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、

前記アイコン表示領域の外側の外側表示領域にて、特定画像を当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様の特定画像に変化させることで、前記アイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【発明の効果】**【0007】**

本発明の遊技機によれば、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本形態に係る遊技機の斜視図である。

【図 2】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図 3】画像表示装置の表示画面と遊技領域との関係を示す図である。

【図 4】(A) は盤可動体が待機位置にあるときの図であり、(B) は盤可動体が動作位置にあるときの図である。

【図 5】(A) はロゴ剣役物が通常位置にあるときの図であり、(B) はロゴ剣役物が押込位置にあるときの図である。

【図 6】ガラス板を示す斜視図である。

10

【図 7】図 2 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 8】同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 9】同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 10】主制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

【図 11】サブ制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

【図 12】大当たりの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 13】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 14】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、(C) は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

20

【図 15】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 16】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 17】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 18】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 19】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 20】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 21】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 22】普通動作処理のフローチャートである。

【図 23】特別動作処理のフローチャートである。

【図 24】特別図柄待機処理のフローチャートである。

30

【図 25】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 26】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 27】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 28】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 29】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 30】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 31】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 33】アイコンの種類を説明するための図である。

【図 34】アイコンの当選期待度を示す表である。

40

【図 35】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 36】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 37】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 38】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 39】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 40】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 41】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 42】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 43】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 44】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。

50

- 【図 4 5】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 4 6】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 4 7】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 4 8】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 4 9】盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 5 0】第 1 パターン釘画像で通常ゲート画像である場合の各通過ルートを示す図である。
- 【図 5 1】第 1 パターン釘画像で特別ゲート画像である場合の各通過ルートを示す図である。
- 【図 5 2】第 2 パターン釘画像で通常ゲート画像である場合の各通過ルートを示す図である。 10
- 【図 5 3】第 2 パターン釘画像で特別ゲート画像である場合の各通過ルートを示す図である。
- 【図 5 4】各通過ルートにおいて擬似アイコン球画像がゲート画像を通過するか否かを示す表である。
- 【図 5 5】(A) は、盤面アイコン変化成功演出を実行する場合の各演出パターンの振分率を示す表であり、(B) は、盤面アイコン変化失敗演出を実行する場合の各演出パターンの振分率を示す表である。
- 【図 5 6】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 5 7】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。 20
- 【図 5 8】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 5 9】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 0】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 1】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 2】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 3】タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 4】(A) は、L O G O アイコンに変化可能と決定した場合のタッチアイコン変化演出が実行される振分率を示す表であり、(B) は、赤アイコンに変化可能と決定した場合のタッチアイコン変化演出が実行される振分率を示す表であり、(C) は、緑アイコンに変化可能と決定した場合のタッチアイコン変化演出が実行される振分率を示す表である。 30
- 【図 6 5】L O G O 剣アイコン変化演出が実行される場合を示す図である。
- 【図 6 6】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 7】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 8】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 6 9】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 7 0】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 7 1】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 7 2】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 7 3】ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を示す図である。 40
- 【図 7 4】(A) は、L O G O 剣アイコンに変化可能と決定した場合のターゲットアイコン変化演出が実行される振分率を示す表であり、(B) は、ターゲットアイコンに変化した後に遊技球が第 1 始動口に入球した場合に事前実行報知アイコンが表示される振分率を示す表である。
- 【図 7 5】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 7 6】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 7 7】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 7 8】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 7 9】変形例の移動変化演出を示す図である。
- 【図 8 0】変形例のアイコン通過変化演出を示す図である。 50

【図 8 1】変形例の特殊敵キャラアイコンが表示される場合を示す図である。

【図 8 2】変形例のアイコン補完完成画像の表示中にガラス板が接触操作される場合を示す図である。

【図 8 3】変形例のターゲットアイコン変化演出を示す図である。

【図 8 4】変形例のターゲットアイコン変化演出を示す図である。

【図 8 5】変形例において各 S P リーチが実行される場合を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機 1 について、図面に基づいて説明する。なお、
以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機 1 の各部の左右方向は、そのパ
チンコ遊技機 1 に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチ
ンコ遊技機 1 の各部の前方向をパチンコ遊技機 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、パ
チンコ遊技機 1 の各部の後方向をパチンコ遊技機 1 に対面する遊技者から離れる方向とし
て、説明する。

【0010】

図 1 に示すように、本形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に
取り付けられた遊技盤 2 (図 3 参照) とを備えている。遊技機枠 5 0 は、パチンコ遊技機
1 の外郭部を構成するものであり、外枠 5 1 と内枠 5 2 と前枠 (ガラス扉枠) 5 3 とを備
えている (図 6 参照)。外枠 (基枠部) 5 1 は、遊技機枠 5 0 の外郭を形成する縦長方形
形状の枠体である。内枠 (保持枠部) 5 2 は、外枠 5 1 の内側に配置されていて、遊技盤 2
を取付ける縦長方形形状の枠体である。前枠 (前枠部) 5 3 は、外枠 5 1 及び内枠 5 2 の前
面側に配置されていて、遊技盤 2 を保護する縦長方形形状のものである。

【0011】

遊技機枠 5 0 は、左端側にヒンジ部 5 4 を備えて構成されている。このヒンジ部 5 4 に
より、前枠 5 3 は、外枠 5 1 及び内枠 5 2 に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠
5 2 は、外枠 5 1 及び前枠 5 3 に対してそれぞれ回動自在になっている。前枠 5 3 の中央
部には開口部が形成されていて、遊技者が後述する遊技領域 3 を視認できるように透明の
ガラス板 5 5 (透明部材) が前枠 5 3 の開口部に取付けられている。また遊技機枠 5 0 (前
枠 5 3 の上側装飾ユニット 2 0 0) には、様々な発光色にて発光可能な枠ランプ 6 6 が
設けられている。

【0012】

前枠 5 3 は、図 1 に示すように、上側に上側装飾ユニット 2 0 0 を備え、左側に左側装
飾ユニット 2 1 0 を備え、右側に右側装飾ユニット 2 2 0 を備え、下側に操作機構ユニッ
ト 2 3 0 を備えて構成されている。左側装飾ユニット 2 1 0 及び右側装飾ユニット 2 2 0
の各上側には、音を出力するスピーカ 6 7 が設けられている。操作機構ユニット 2 3 0 に
は、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル (発射操作部) 6 0
、遊技球を貯留する打球供給皿 (上皿) 6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技
球を貯留する余剰球受皿 (下皿) 6 2 が設けられている。また操作機構ユニット 2 3 0 に
は、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 6 3 やセ
レクトボタン (十字キー) 6 4 が設けられている。

【0013】

次に、図 2 を参照して遊技盤 2 について説明する。図 2 に示すように、遊技盤 2 には、
ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲
まれて形成されている。また遊技盤 2 には、様々な発光色にて発光可能な盤ランプ 5 (図
9 参照) が設けられている。なお遊技盤 2 は、前側に配されている遊技板 2 A と、後側に
配されている裏ユニット (後述する各種制御基板、画像表示装置 7、ハーネス等を取付け
るユニット) とが一体化されたものである。よって、遊技板 2 A に、上述した遊技領域 3
が形成されていることになる。

【0014】

遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置（表示手段）7 が配されている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示（可変表示）及び停止表示に同期した演出図柄（装飾図柄）8 L, 8 C, 8 R の変動表示及び停止表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

【0015】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの演出図柄表示エリアからなる。左の演出図柄表示エリアには左演出図柄 8 L が表示され、中の演出図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには演出右演出図柄 8 R が表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（数字図柄）からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の演出図柄の組合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b（図 7 参照）にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【0016】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目（大当たり停止態様）で演出図柄を停止表示する。また、ハズレであった場合には「637」などのバラケ目（ハズレ停止態様）で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 7 にて把握する。なお、演出図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

【0017】

画像表示装置 7 は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出（客待ち演出）などを表示画面 7 a に表示する。なお演出図柄可変表示演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【0018】

図 3 に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数又は第 2 特図保留の記憶数に応じてアイコン 9 を表示する第 1 保留表示領域 1 7 a、第 2 保留表示領域 1 7 b、第 3 保留表示領域 1 7 c、及び第 4 保留表示領域 1 7 d がある。これら保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されているアイコン 9 を、「保留アイコン 9」と適宜呼ぶことにする。なお、保留アイコン 9 は、大当たり判定処理が未だ実行されていないことを示すアイコンということができる。

【0019】

第 1 保留表示領域 1 7 a にのみ保留アイコン 9 が表示されていれば、特図保留（第 1 特図保留又は第 2 特図保留）の数が 1 つであることを示している。第 1 保留表示領域 1 7 a 及び第 2 保留表示領域 1 7 b に保留アイコン 9 が表示されていれば、特図保留の数が 2 つであることを示している。第 1 保留表示領域 1 7 a と第 2 保留表示領域 1 7 b と第 3 保留表示領域 1 7 c に保留アイコン 9 が表示されていれば、特図保留の数が 3 つであることを示している。全ての保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に保留アイコン 9 が表示されていれば、特図保留の数が 4 つであることを示している。こうして保留アイコン 9 の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 7 参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数、又は第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。なお本形態において、後述する非時短状態では第 1 特図保留の記憶数を保留アイコン 9 として表示し、後述する時短状態では第 2 特図保留の記憶数を保留アイコン 9 として表示するようになっている。

【 0 0 2 0 】

また画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、大当たり判定処理が実行されたことを示すアイコン 9 を、当該表示領域 1 7 x に表示するようになっている。当該表示領域 1 7 x に表示されているアイコン 9 を、「当該アイコン 9」と適宜呼ぶことにする。保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されている保留アイコン 9 は、後述する特別図柄が変動表示を経て停止表示すると、左隣の保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 c にシフト（移動）する。このとき、第 1 保留表示領域 1 7 a に表示されていた保留アイコン 9 は、当該アイコン 9 として、当該表示領域 1 7 x にシフトすることになる。

【 0 0 2 1 】

なお当該表示領域 1 7 x は、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d よりも大きくなっている。そのため、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示されていた保留アイコン 9 が、当該表示領域 1 7 x にシフトすると、保留アイコン 9 の形状がそのまま大きくなって、当該アイコン 9 になる。こうして、当該表示領域 1 7 x で表示されている当該アイコン 9 を、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d で表示されている保留アイコン 9 よりも大きくて目立つようにしている。

【 0 0 2 2 】

図 2 に示すように、遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、センター装飾体 1 0 が配されている。センター装飾体 1 0 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能なステージ部 1 1 が形成されている。またセンター装飾体 1 0 には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a よりも前方で移動可能な盤可動体（演出可動体）1 5 が設けられている。

【 0 0 2 3 】

盤可動体 1 5 は、図 4（A）に示すように、上側盤可動体 1 5 U と左下盤可動体 1 5 L と右下盤可動体 1 5 R とを備えて構成されている。上側盤可動体 1 5 U は、遊技盤 2 の上部にて隠れるように取付けられている。そして上側盤可動体 1 5 U は、図 4（A）に示す待機位置から下方に向かって移動して、図 4（B）に示す動作位置へ移動可能となっている。また左下盤可動体 1 5 L は、遊技盤 2 の左下部にて隠れるように取付けられている。そして左下盤可動体 1 5 L は、図 4（A）に示す待機位置から右斜め上方に向かって移動して、図 4（B）に示す動作位置へ移動可能となっている。また右下盤可動体 1 5 R は、遊技盤 2 の右下部の後方にて隠れるように取付けられている。そして右下盤可動体 1 5 R

【 0 0 2 4 】

上側盤可動体 1 5 U と左下盤可動体 1 5 L と右下盤可動体 1 5 R とは、連動して（同じタイミングで）移動可能になっていて、図 4（B）に示すように、表示画面 7 a よりも前方にて表示画面 7 a の大部分の領域（半分以上の領域）を隠すように移動可能である。そのため、上側盤可動体 1 5 U と左下盤可動体 1 5 L と右下盤可動体 1 5 R とがそれぞれ動作位置にあることで、遊技者に強いインパクトを与えることが可能となっている。

【 0 0 2 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 は、図 1 に示すように、右側装飾ユニット 2 2 0 に、ロゴ剣役物（操作手段）3 0 0 と剣ホルダ 3 1 0 とを備えている。ロゴ剣役物 3 0 0 は、遊技者が操作可能な操作手段であり、本パチンコ遊技機 1 の変身した主人公キャラ（「ロゴ」）が使用する剣の形状を模したものである。剣ホルダ 3 1 0 は、ロゴ剣役物 3 0 0 を上下方向に移動可能に保持するものである。

【 0 0 2 6 】

ロゴ剣役物 3 0 0 は、通常時には図 5（A）に示すように、刃 3 0 1 の半分程度が剣ホルダ 3 1 0 に収容されている。そしてロゴ剣役物 3 0 0 は、遊技者が柄 3 0 2 を握った状態で下方に押込むと、図 5（B）に示すように、刃 3 0 1 の大部分が剣ホルダ 3 1 0 に収容されるように下方に移動可能である。以下では、ロゴ剣役物 3 0 0 の図 5（A）に示す位置を「通常位置」と呼び、ロゴ剣役物 3 0 0 の図 5（B）に示す位置を「押込位置」と

10

20

30

40

50

呼ぶことにする。口ゴ剣役物 300 は、遊技者によって図 5 (B) に示す押込位置まで押込まれた後、口ゴ剣役物駆動モータ 300 a (図 9 参照) の駆動力によって、図 5 (A) に示す通常位置に復帰するようになっている。

【0027】

図 2 に示す遊技盤 2 の説明に戻る。図 3 に示すように、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 (第 1 始動入賞口、入球口) 20 を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選 (大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定) の契機となっている。

【0028】

また遊技領域 3 における第 1 始動口 20 の下方には、第 2 始動口 (第 2 始動入賞口、入球口) 21 を備える普通可変入賞装置 (いわゆる電チュー、可変入球手段) 22 が設けられている。第 2 始動口 21 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選 (大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定) の契機となっている。

【0029】

電チュー 22 は、可動部材 (入球口開閉部材) 23 を備え、可動部材 23 の作動によって第 2 始動口 21 を開閉するものである。可動部材 23 は、電チューソレノイド 24 (図 8 参照) により駆動される。第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が開状態であるときのみ遊技球が入球可能となる。つまり、第 2 始動口 21 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チュー 22 は、可動部材 23 が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口 21 への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口 21 への入球を不可能とするものでなくてもよい。

【0030】

また遊技領域 3 における第 1 始動口 20 の右上方には、大入賞口 (特別入賞口) 30 を備えた大入賞装置 (特別可変入賞装置、特別入賞手段) 31 が設けられている。大入賞装置 31 は、開閉部材 (特別入賞口開閉部材) 32 を備え、開閉部材 32 の作動により大入賞口 30 を開閉するものである。開閉部材 32 は、大入賞口ソレノイド 33 (図 8 参照) により駆動される。大入賞口 30 は、開閉部材 32 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

【0031】

また遊技領域 3 における大入賞口 30 の上方には、遊技球が通過可能なゲート (通過領域) 28 が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過は、電チュー 22 を開放する可否かを定める普通図柄抽選 (すなわち普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得と判定) の実行契機となっている。

【0032】

また遊技領域 3 の下部には、普通入賞口 27 が設けられている。また遊技領域 3 の最下部には、遊技領域 3 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 外へ排出するアウト口 16 が設けられている。

【0033】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 (第 1 遊技領域) 3 A と、右側の右遊技領域 (第 2 遊技領域) 3 B とがある。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R2 という。

【0034】

第 1 流路 R1 上には、第 1 始動口 20 と、普通入賞口 27 と、アウト口 16 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R1 を流下するように左打ちを行うことで、第 1 始動口 20 や普通入賞口 27 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R1 上にゲート 28 は配

10

20

30

40

50

されていない。よって、左打ちをしている場合に電チュー 2 2 が開放されることはない。

【 0 0 3 5 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 2 8 と、大入賞装置 3 1 と、電チュー 2 2 と、アウト口 1 6 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように右打ちを行うことで、ゲート 2 8 への通過や、大入賞口 3 0 及び第 2 始動口 2 1 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 6 】

また図 2 に示すように、遊技盤 2 (遊技板 2 A) の右側中央には表示器類 4 0 が配置されている。表示器類 4 0 には、図 7 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 4 2 が含まれている。また表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b、および普通図柄表示器 4 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 が含まれている。

10

【 0 0 3 7 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄 (識別図柄) ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器 (識別図柄表示手段) 4 1 ということがある。また、第 1 特図保留および第 2 特図保留を総称して特図保留ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示器 4 3 ということがある。

20

【 0 0 3 8 】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄を可変表示 (変動表示) したあと停止表示することにより、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選 (特別図柄抽選、大当たり抽選) の結果を報知する。停止表示される特別図柄 (停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄) は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄 (特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄) である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類 (つまり当選した大当たりの種類) に応じた開放パターンにて大入賞口 3 0 を開放させる大当たり遊技 (特別遊技) が行われる。なお、大当たり遊技における大入賞口 3 0 の開放パターンについては後述する。

30

【 0 0 3 9 】

特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり (後述の複数種類の大当たりのうちの一つ) に当選した場合には、「

」 (: 点灯、 : 消灯) というように左から 1 , 2 , 5 , 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「

」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示 (可変表示) がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示 (特定の態様での点灯表示) されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

40

【 0 0 4 0 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値 (判定情報) は、特図保留記憶部 8 5 (図 8 参照) に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞で

50

あれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における各上限値は 4 個となっている。なお各上限値は 4 個に限られるものではなく、適宜変更可能である。

【 0 0 4 1 】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

10

【 0 0 4 2 】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器 4 3 に表示される。具体的には特図保留表示器 4 3 は、例えば 4 個の L E D で構成されており（図 8 参照）、特図保留の数だけ L E D を点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【 0 0 4 3 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

20

【 0 0 4 4 】

具体的には普通図柄表示器 4 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 7 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

30

【 0 0 4 5 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部 8 6（図 8 参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 4 個となっている。

40

【 0 0 4 6 】

普図保留記憶部 8 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 4 7 】

50

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、例えば 4 個の LED で構成されており（図 7 参照）、普図保留の数だけ LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。

【 0 0 4 8 】

また図 2 に示すように、表示画面 7 a の右上部には、補助図柄 6 L , 6 C , 6 R を表示するための補助図柄表示領域が設けられている。補助図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの補助図柄表示エリアからなる。左の補助図柄表示エリアには左補助図柄 6 L が表示され、中の補助図柄表示エリアには中補助図柄 6 C が表示され、右の補助図柄表示エリアには右補助図柄 6 R が表示される。補助図柄 6 L , 6 C , 6 R はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（数字図柄）からなり、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R よりも小さく目立ち難い表示態様になっている。補助図柄 6 L , 6 C , 6 R は、特別図柄の変動表示及び停止表示と同期して、変動表示及び停止表示を行うようになっている。これにより、遊技者は、表示画面 7 a で演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が視認困難又は視認不可能になっていても、補助図柄 6 L , 6 C , 6 R を見ることで、特別図柄が変動表示しているのか、又は特別図柄が停止表示しているのかを把握することができる。なお、補助図柄 6 L , 6 C , 6 R は、大当たりや当選した場合には「777」などのゾロ目（大当たり停止態様）で停止表示し、ハズレであった場合には「637」などのバラケ目（ハズレ停止態様）で演出図柄を停止表示する。

10

【 0 0 4 9 】

本パチンコ遊技機 1 では、図 3 に示すように、画像表示装置 7 は、表示画面 7 a が非常に大きいものになっている。具体的に、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上部 7 b は、遊技領域 3 の上端 3 X よりも上方になっていて、演出画像を表示できるようになっている。特に、表示画面 7 a の上部 7 b のうち左上部分 7 b L は、遊技領域 3 の上側を区画する上側区隔壁 1 2 の左部 1 2 L よりも上方になっていて、この左上部分 7 b L でも演出画像が表示される。また、表示画面 7 a の上部 7 b のうち右上部分 7 b R は、上側区隔壁 1 2 の右部 1 2 R よりも上方になっていて、この右上部分 7 b R でも演出画像が表示される。こうして、遊技領域 3 よりも上方にある表示画面 7 a の上部 7 b は、左右方向に広範囲にわたって視認可能になっている。

20

【 0 0 5 0 】

そして、本形態の遊技板 2 A は、透明な合成樹脂で形成されていて、遊技領域 3 を含むほとんどの部分において、装飾（シール等）が施されていない。従って、遊技者は、表示画面 7 a の中央部分で表示される演出画像だけでなく、表示画面 7 a の上部 7 b（左上部分 7 b L 及び右上部分 7 b R を含む）で表示される演出画像も、透明な遊技板 2 A を介して視認することができる。こうして、画像表示装置 7 は、透明な遊技板 2 A を介して広範囲に演出画像を表示して、遊技者を楽しませることが可能である。

30

【 0 0 5 1 】

なお、図 3 に示すように、レール部材 4 の上端には、戻り球防止部 4 A が設けられている。戻り球防止部 4 A は、遊技領域 3 に進入した遊技球が、発射領域 1 3 に戻るのを防止するためのものである。つまり、発射領域 1 3 と遊技領域 3 との境界に、戻り球防止部 4 A が設けられている。そして、本形態では、表示画面 7 a の左上部分 7 b L のうち、戻り球防止部 4 A よりも左方であって、且つ遊技領域 3 の上端 3 X よりも上方にある部分であっても、演出画像を表示可能になっている。

40

【 0 0 5 2 】

また本パチンコ遊技機 1 では、図 6 に示すように、ガラス板 5 5 にガラス板タッチセンサ 5 5 a が取付けられている。ガラス板タッチセンサ 5 5 a は、ガラス板 5 5 に対する接触操作を検出するためのものであり、ガラス板タッチセンサ 5 5 a による検出信号は、後述する演出制御用マイコン 9 1 に入力される。なお、ガラス板タッチセンサ 5 5 a は、ガラス板 5 5 の全領域に対する接触操作を検出するものではなく、図 6 の二点鎖線で示すように、ガラス板 5 5 の中央領域 T E に対する接触操作を検出できるようになっている。

【 0 0 5 3 】

50

2. 遊技機の電氣的構成

次に図 8 及び図 9 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。図 8 及び図 9 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 110 等を備えている。主制御基板 80 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 90 は、後述する画像制御基板 100、サブ駆動基板 107、および音声制御基板 106 とともにサブ制御部を構成する。なおサブ制御部は、少なくともサブ制御基板 90 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 66、スピーカ 67、盤可動体 15 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

10

【0054】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 150 を備えている。電源基板 150 は、主制御基板 80、サブ制御基板 90、及び払出制御基板 110 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 150 には、バックアップ電源回路 151 が設けられている。バックアップ電源回路 151 は、営業終了や停電時等の電断によって本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 80 の RAM 84 やサブ制御基板 90 の RAM 94 に対して電力を供給することができる。従って、主制御基板 80 の RAM 84 やサブ制御基板 90 の RAM 94 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 の電断時であっても保持される。また電源基板 150 には、電源スイッチ 155 が接続されている。電源スイッチ 155 の ON/OFF 操作により、電源の投入/遮断が切換えられる。なお、主制御基板 80 の RAM 84 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 80 に設けたり、サブ制御基板 90 の RAM 94 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 90 に設けたりしても良い。

20

【0055】

図 8 に示すように、主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM 83、ワークメモリとして使用される RAM 84、ROM 83 に記憶されたプログラムを実行する CPU 82、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部（入出力回路）87 が含まれている。RAM 84 には、上述した特図保留記憶部 85 と普図保留記憶部 86 とが設けられている。なお、ROM 83 は外付けであってもよい。

30

【0056】

RAM 84（記憶手段）には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a および第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。さらに詳細には第 1 特図保留記憶部 85a は、図 10（A）に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。また図 10（B）に示すように、第 2 特図保留記憶部 85b は記憶可能な第 2 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。各記憶領域は図 10（C）に示すように、さらに 4 つの記憶領域に分かれている。これらの 4 つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。

40

【0057】

また主制御基板 80 には、図 8 に示すように、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、大入賞口センサ 30a、および普通入賞口センサ 27a が接続されている。

【0058】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲ-

50

ト 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 3 0 a は、大入賞口 3 0 内に設けられて大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 2 7 a は、各普通入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出するものである。

【 0 0 5 9 】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 4、および大入賞口ソレノイド 3 3 が接続されている。電チューソレノイド 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するものである。大入賞口ソレノイド 3 3 は、大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するものである。

【 0 0 6 0 】

さらに主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、および普通図保留表示器 4 4 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

【 0 0 6 1 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0、貸球払出装置 1 3 0 およびカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、ハンドル 6 0（図 1 参照）が含まれる。

【 0 0 6 2 】

払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 1 3 0 の球貸モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 1 2 2 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 1 3 2 により検知される。なお遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0（図 1 参照）への操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 がハンドル 6 0 への接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 がハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【 0 0 6 3 】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【 0 0 6 4 】

図 9 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）9 1 が実装されている。演出制御用マイコン 9 1（演出制御手段）には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM 9 3、ワークメモリとして使用される RAM 9 4、ROM 9 3 に記憶されたプログラムを実行する CPU 9 2、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部（入出力回路）9 7 が含まれている。なお、ROM 9 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 6 5 】

また RAM 9 4 には、図 1 1（A）に示すように、第 1 始動口 2 0 への入賞に基づいて特定された第 1 始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第 1 特図保留演出記憶部 9

10

20

30

40

50

5 a と、第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて特定された第 2 始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b と、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部（第 0 記憶領域）9 5 c とが設けられている。第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a は、図 1 1（B）に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応して 4 つの記憶領域（第 1 記憶領域～第 4 記憶領域）に分けられている。また第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b は、図 1 1（C）に示すように、記憶可能な第 2 特図保留の数に対応して 4 つの記憶領域（第 1 記憶領域～第 4 記憶領域）からなる。

【0066】

さらに各記憶領域には、図 1 1（D）に示すように、2 つの記憶領域が含まれている。これらの 2 つの記憶領域とは、始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド記憶領域、後述するアイコン（保留アイコン、当該アイコン）9 の表示態様を示すデータを記憶するアイコン表示態様データ記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部 9 5 c もこれらの 4 つの記憶領域を含んでいる。

10

【0067】

サブ制御基板 9 0 には、図 9 に示すように、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、サブ駆動基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。

【0068】

画像制御基板 1 0 0 は、画像表示等の制御のためのプログラム等を記憶した ROM 1 0 3、ワークメモリとして使用される RAM 1 0 4、及び ROM 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する CPU 1 0 2 を備えている。なお、ROM 1 0 3 には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM 1 0 3 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

20

【0069】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 0 6 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 0 6 に ROM を実装してもよく、その ROM に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 0 0 の ROM 1 0 3 に音声データを格納してもよい。

30

【0070】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 1 0 7 及び中継基板 1 0 8 を介して枠ランプ 6 6、盤ランプ 5 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6、盤ランプ 5 等のランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。

40

【0071】

さらに演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 1 0 7 及び中継基板 1 0 8 を介して盤可動体 1 5 を駆動させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、RAM 9 4 の所定の駆動データバッファに、盤可動体 1 5 の動作態様を決める盤可動体駆動データをセットする。これにより、盤可動体駆動モータ 1 5 a が回転駆動して、盤可動体 1 5 が図 4（A）に示す待機位置から図 4

50

(B) に示す動作位置へ移動可能になっている。盤可動体 1 5 が図 4 (A) に示す待機位置から図 4 (B) に示す動作位置へ駆動する演出を「盤可動体駆動演出」と呼ぶことにする。

【 0 0 7 2 】

なお変形例として、サブ駆動基板 1 0 7 に C P U を実装してもよく、その C P U にランプの点灯制御や、盤可動体 1 5 又は枠可動体 6 0 0 の駆動制御を実行させてもよい。さらにこの場合、サブ駆動基板 1 0 7 に R O M を実装してもよく、その R O M にランプデータや駆動データに関するデータを格納してもよい。

【 0 0 7 3 】

サブ制御基板 9 0 には、演出ボタン検出 S W (スイッチ) 6 3 a 、セレクトボタン検出スイッチ 6 4 a 、ガラス板タッチセンサ 5 5 a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3 (図 1 参照) が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 6 3 が押下操作されると、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からサブ制御基板 9 0 に対して検出信号が出力される。セレクトボタン検出スイッチ 6 4 a は、セレクトボタン 6 4 (図 1 参照) が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン 6 4 が押下操作されると、セレクトボタン検出スイッチ 6 4 a からサブ制御基板 9 0 に対して検出信号が出力される。ガラス板タッチセンサ 5 5 a は、ガラス板 5 5 の中央領域 T E (図 6 参照) が接触操作されたことを検出するものである。ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されると、ガラス板タッチセンサ 5 5 a からサブ制御基板 9 0 に対して検出信号が出力される。

10

20

【 0 0 7 4 】

なお図 8 及び図 9 は、あくまで本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図 8 及び図 9 に示す基板だけが設けられているわけではない。主制御基板 8 0 を除いて、図 8 又は図 9 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 8 又は図 9 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

【 0 0 7 5 】

3 . 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類 (大当たりの種類) に応じた開放パターンにて、大入賞口 (大入賞口 3 0) を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

30

【 0 0 7 6 】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技 (単位開放遊技) と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング (O P とも表記する) と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング (E D とも表記する) とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P の終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又は E D の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間 (インターバル時間) は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

40

【 0 0 7 7 】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 1 2 (A) に示す通りである。図 1 2 (A) に示すように、本形態では 2 つの種別がある。確変大当たりと通常大当たりである。「確変大当たり」は、大当たり遊技後に後述する高確率状態に制御されることになる大当たりである。「通常大当たり」は、大当たり遊技後に後述する通常確率状態に制御されることになる大当たりである。

【 0 0 7 8 】

特図 1 (第 1 特別図柄) の抽選で当選可能な「 1 0 R 確変大当たり 1 」、又は特図 2 (第 2 特別図柄) の抽選で当選可能な「 1 0 R 確変大当たり 2 」或いは特図 2 の抽選で当選可能な「 1 0 R 通常大当たり 2 」は、図 1 2 (B) に示すように、 1 R から 1 0 R まで大

50

入賞口 30 を 1 R 当たり最大 25 . 0 秒にわたって開放する大当たりである。特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 __大当たり図柄 1」が停止表示される。また特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に「特図 2 __大当たり図柄 1」が停止表示される。また特図 2 の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に「特図 2 __大当たり図柄 2」が停止表示される。

【 0 0 7 9 】

これに対して、特図 1 の抽選で当選可能な「4 R 通常大当たり 1」は、図 1 2 (B) に示すように、1 R ~ 4 R までは大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 25 . 0 秒にわたって開放する大当たりである。特図 1 の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 __大当たり図柄 2」が停止表示される。

10

【 0 0 8 0 】

但し、「通常大当たり」に当選して大当たり遊技後に通常確率状態に制御された場合であっても、後述する時短状態には制御される。この場合の時短回数は 100 回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。なお本形態では、図 1 2 (A) に示すように、特図 1 の抽選における大当たりの振分率、及び特図 2 の抽選における大当たりの振分率は共に、確変大当たりが 80 %、通常大当たりが 20 % になるように設定されている。

【 0 0 8 1 】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 1 3 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

20

【 0 0 8 2 】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7 a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 127 までの範囲で値をとる。

30

【 0 0 8 3 】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、ゲート 28 への通過に基づいて取得される乱数には、図 1 3 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー 22 を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 255 までの範囲で値をとる。

40

【 0 0 8 4 】

4 . 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 1 の特別図柄表示器 4 1 および普通図柄表示器 4 2 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 1 4 (A) 参照）。つまり、特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器 4 1

50

による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【 0 0 8 5 】

また、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 1 5 参照）。つまり、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

10

【 0 0 8 6 】

特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 1 4（C）参照）。つまり、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

20

【 0 0 8 7 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 3 0 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 1 4（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 6 参照）。すなわち、電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 6 参照）。すなわち、電チュー 2 2 の開放回数増加機能が作動している。

30

【 0 0 8 8 】

普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー 2 2 の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球容易状態ともいう。

40

【 0 0 8 9 】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能、普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能、電チュー 2 2 の開放時間延長機能、および電チュー 2 2 の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよ

50

い。

【 0 0 9 0 】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、確変大当たりへの当選に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。本形態の高確高ベース状態は、後述するように、実質的に次回の大当たりに当選してその大当たり遊技後が開始されるまで継続するようになっている。つまり高確高ベース状態は、遊技者にとって手持ちの遊技球を大きく減らすことなく次回の大当たりの当選を獲得できる非常に有利な状態である。

【 0 0 9 1 】

また、通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では 1 0 0 回）の特別図柄の変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が開始されることにより終了する。

【 0 0 9 2 】

なお、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、大当たり遊技（特別遊技）の実行中の状態を「大当たり遊技状態（特別遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【 0 0 9 3 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B（図 3 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0 0 9 4 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A（図 3 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【 0 0 9 5 】

5. 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機 1 は、後述するように所謂先読み予告演出を実行可能である。先読み予告演出とは、始動入賞によって取得された判定情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づき特定された始動入賞コマンド（入賞情報）を利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前に、その始動入賞（即ち特図保留）に対する大当たり期待度（当選期待度）や確変大当たり期待度を示唆する演出である。

【 0 0 9 6 】

図 1 7 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドは、2 バイト（1 バイトの上位コマンドと 1 バイトの下位コマンド）からなっている。この始動入賞コマンドには、大当たりか否かを示す当否情報が含まれている。本形態では下位コマンド（1 6 進数で 2 桁）の下桁の値が、「1」，「2」であれば、大当たりであることを示す当否情

10

20

30

40

50

報が含まれている。更に始動入賞コマンドには、確変大当たり又は通常大当たりのどちらの大当たりであるかを示す当たり種別情報が含まれている。本形態では下位コマンドの下桁が、「１」であれば確変大当たりであることを示す当たり種別情報が含まれ、「２」であれば、通常大当たりであることを示す当たり種別情報が含まれている。

【００９７】

その他に、始動入賞コマンドには、第１始動口２０と第２始動口２１とのどちらの始動口に入賞したのかを示す始動口情報、非時短状態と時短状態とのどちらの遊技状態で入賞したのかを示す遊技状態情報、入賞時の特図保留球数を示す特図保留球数情報、リーチを形成するか否かを示すリーチ情報、ＳＰリーチを形成するか否かを示すＳＰリーチ情報等が含まれている。ここでＳＰリーチ（スーパーリーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチである。なお始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

10

【００９８】

６．遊技制御用マイコンの動作

[主制御メイン処理]次に図１８～図３２に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、ＲＡＭ８４に設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ８３から図１８に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップＳ００１）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、ＣＰＵ８２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお初期設定（Ｓ００１）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

20

【００９９】

初期設定（Ｓ００１）に次いで、割り込みを禁止し（Ｓ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）では、図１３に示した種々の乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

30

【０１００】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）が終了すると、割り込みを許可する（Ｓ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は、例えば４ｍｓｅｃ周期でＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば４ｍｓｅｃ周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときにＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）はすぐには開始されず、割り込み許可（Ｓ００４）がされてから開始される。

40

【０１０１】

[メイン側タイマ割り込み処理]次に、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）について説明する。図１９に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）では、まず出力処理（Ｓ１０１）を実行する。出力処理（Ｓ１０１）では、以下に説明する各処理において主制御基板８０のＲＡＭ８４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。

50

【 0 1 0 2 】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機1に取付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、大入賞口センサ30a、普通入賞口センサ27a等(図8参照))が検知した検出信号を読み込み、賞球情報としてRAM84の出力バッファに記憶(セット)する。また、下皿62の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【 0 1 0 3 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図18の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図13に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【 0 1 0 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、および特別動作処理(S106)を実行する。その後、その他の処理(S107)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S107)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にCPU82に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理が繰り返し実行され(図18参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 0 5 】

[センサ検出処理] 図20に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

【 0 1 0 6 】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S204でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。なお特図2保留球数の上限数は「4」に限られるものではなく、適宜変更可能である。

【 0 1 0 7 】

続いて特図2関係乱数取得処理を行う(S206)。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得する(つまり図13(A)に示す乱数値群を取得する)。

【 0 1 0 8 】

続いて第2始動入賞コマンド特定処理を行う(S207)。第2始動入賞コマンド特定処理

10

20

30

40

50

(S207)では、ステップS206で取得した乱数値群に基づき、図17に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて始動入賞コマンド（以下「第2始動入賞コマンド」ともいう）を特定する。特定された第2始動入賞コマンドには上述したように、当否情報、当たり種別情報、始動口情報、特図保留球数情報、リーチ情報、SPリーチ情報等が含まれている。特定された第2始動入賞コマンドは、RAM84の出力バッファにセットされる。

【0109】

そして遊技制御用マイコン81は、ステップS206で取得した図13(A)に示す乱数値群（特図2関係乱数）を、第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する(S208)。具体的には、特図2保留球数が「1」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部85bの第1記憶領域に格納し、特図2保留球数が「2」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部85bの第2記憶領域に格納し、特図2保留球数が「3」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部85bの第3記憶領域に格納し、特図2保留球数が「4」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部85bの第4記憶領域に格納する（図10(B)参照）。

10

【0110】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第1始動口20に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「4」（上限数）に達しているか否かを判定する(S210)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S210でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S211)。なお特図1保留球数の上限数は「4」に限られるものではなく、適宜変更可能である。

20

【0111】

続いて特図1関係乱数取得処理を行う(S212)。特図1関係乱数取得処理(S212)では、大当たり乱数カウンタの値（ラベル - TRND - Aの値）、当たり種別乱数カウンタの値（ラベル - TRND - ASの値）、リーチ乱数カウンタの値（ラベル - TRND - RCの値）、及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND - T1の値）を取得する（つまり図13(A)に示す乱数値群を取得する）。

30

【0112】

続いて第1始動入賞コマンド特定処理を行う(S213)。第1始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で取得した乱数値群に基づき、図17に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて始動入賞コマンド（以下「第1始動入賞コマンド」ともいう）を特定する。特定された第1始動入賞コマンドには上述したように、当否情報、当たり種別情報、始動口情報、特図保留球数情報、リーチ情報、SPリーチ情報等が含まれている。特定された第1始動入賞コマンドは、RAM84の出力バッファにセットされる。

【0113】

そして遊技制御用マイコン81は、ステップS212で取得した図13(A)に示す乱数値群（特図1関係乱数）を、第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納して(S214)、本処理を終える。具体的には、特図1保留球数が「1」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部85aの第1記憶領域に格納し、特図1保留球数が「2」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部85aの第2記憶領域に格納し、特図1保留球数が「3」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部85aの第3記憶領域に格納し、特図1保留球数が「4」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部85aの第4記憶領域に格納する（図10(A)参照）。

40

【0114】

[ゲート通過処理]図21に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数（普通図保留の数、具体的にはRAM84に設けた普通図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301

50

でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理を行う(S303)。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - Hの値、図13(B)参照)を取得し、その取得乱数値をRAM84の普図保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0115】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン81は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図19参照)。図22に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S401)。電チュー22の作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

10

【0116】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - Hの値)を読み出し、図14(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

20

【0117】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理を行う(S407)。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図14(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0118】

30

次いで遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部86における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン81は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0119】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、サブ制御基板90に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

40

【0120】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄の

50

データでなければ（つまり当たりでなければ（S416でNO））、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば（つまり当たりであれば（S416でYES））、電チュー 22 の開放パターンをセットする（S417）。詳細には、時短状態中であれば、電チュー 22 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン（図 16 の電チュー開放 T B L 2 参照）をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 22 の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン（図 16 の電チュー開放 T B L 1 参照）をセットする。そして、ステップ S417 でセットした開放パターンに従って、電チュー 22 を作動させる（S418）。

【 0 1 2 1 】

また、上述のステップ S401 にて電チュー 22 の作動中であれば（S401 で YES）、続いて、電チュー 22 の作動時間が経過したか否かを判定し（S419）、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば（S419 で YES）、電チュー 22 の作動を終了させる（S420）。

【 0 1 2 2 】

〔特別動作処理〕遊技制御用マイコン 81 は、普通動作処理（S105）に次いで特別動作処理（S106）を行う（図 19 参照）。図 23 に示すように特別動作処理（S106）では、特別図柄表示器 41 および大入賞装置 31 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン 81 は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には（S1301 で YES）、特別図柄待機処理（S1302）を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には（S1301 で NO、S1303 で YES）、特別図柄変動中処理（S1304）を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には（S1301, S1303 で共に NO、S1305 で YES）、特別図柄確定処理（S1306）を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には（S1301, S1303, S1305 の全てが NO）、特別電動役物処理（S1307）を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【 0 1 2 3 】

〔特別図柄待機処理〕図 24 に示すように、特別図柄待機処理（S1302）ではまず、第 2 始動口 21 の保留球数（即ち特図 2 保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1401）。特図 2 保留球数が「0」である場合（S1401 で YES）、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 20 の保留球数（即ち特図 1 保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1407）。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合（S1407 で YES）、即ち、第 1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグが ON か否かを判定する（S1415）。ON であれば（S1415 で YES）本処理を終え、ON でなければ（S1415 で NO）、客待ちコマンドを RAM 84 の出力バッファにセットするとともに（S1416）、客待ちフラグを ON にして（S1417）、本処理を終える。

【 0 1 2 4 】

ステップ S1401 において特図 2 保留球数が「0」でない場合（S1401 で NO）、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶（特図 2 の保留情報）が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 大当たり判定処理（S1402）及び特図 2 変動パターン選択処理（S1403）を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする（S1404）。そして、第 2 特図保留記憶部 85b における各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶部 85b における保留 1 個目に対応する記憶領域をクリアする（S1405）。続いて遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 変動開始処理（S1406）を実行して、ステップ S1413 に進む。特図 2 変動開始処理（S1406）では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを RAM 84 の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 2 変動開始処理（S1406）でセットされる変動開始コマンド（特図 2 変動開始コマンドともいう）には、特図 2 大当たり判定処理（S1402）でセットされた特図停止図柄データの情報や特図 2 変動パターン選択処理（S14

10

20

30

40

50

03)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【0125】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数を1デクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部85aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

【0126】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。

20

【0127】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1402)と特図1大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図25に基づいてまとめて説明する。図25に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1402)では、RAM84の第2特図保留記憶部85bの第1記憶領域(図10(B)参照)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1408)では、RAM84の第1特図保留記憶部85aの第1記憶領域(図10(A)参照)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

30

【0128】

次に、大当たり判定テーブル(図14(A))をセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態(非高確率状態)であれば、大当たり判定テーブル(図14(A))のうち非高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「218」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル(図14(A))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「1499」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

40

【0129】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-ASの値)を読み出して、図12(A)に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグをONにするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ(図12(B)参照)を、RAM84に設けた当たり種別バッファにセットして

50

(S1508)処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データをセットして(S1508)処理を終える。

【0130】

[特図2変動パターン選択処理(特図1変動パターン選択処理)]特図2変動パターン選択処理(S1403)と特図1変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図26及び図27に基づいてまとめて説明する。図26に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1601)。

【0131】

時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たり通常テーブル(図15に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たり該当部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図15に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0132】

本パチンコ遊技機1では、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いS Pリーチ(スーパーリーチ)が実行され得るように、変動パターンが選択される。S Pリーチでは、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている(図15参照)。従って遊技者は、変動時間が長いS Pリーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。

【0133】

図26に示すステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R Cの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図14(B)に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「0」～「13」であり、時短状態であれば「0」～「5」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0134】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1604でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図15に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。

【0135】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1604でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図15に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

【0136】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図27に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル(図15に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当部分)にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 7 】

すなわち大当たりであれば、図 1 5 の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。またリーチ有りハズレであれば、図 1 5 の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1610)。またリーチ無しハズレであれば、図 1 5 の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。

【 0 1 3 8 】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル(図 1 5 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の特図変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の特図変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

【 0 1 3 9 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 6 に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 4 0 】

[特別図柄変動中処理] 図 2 8 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 5 参照)が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 4 1 】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄(大当たり図柄又はハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。

【 0 1 4 2 】

[特別図柄確定処理] 図 2 9 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図 1 5 参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1902)。

【 0 1 4 3 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグがONであれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン(詳しくは図 1 2 (B) 参照)をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【 0 1 4 4 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS1904に続いて、遊技状態リセット処理を行う(S1905)。遊技状態リセット処理(S1905)ではまず、確変フラグがONであれば確変フラグをOFFにして、時短フラグがONであればOFFにする。つまり、大当たり遊技の

10

20

30

40

50

実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1907)。そして特別動作ステータスを「4」にセットして(S1908)、本処理を終える。

【0145】

また、ステップS1903において大当たりフラグがONでなければ(S1903でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1909)、本処理を終える。

【0146】

[遊技状態管理処理] 図30に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、時短フラグがONか否か判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントして(S2002)、時短カウンタの値が「0」か否か判定する(S2003)。「0」であれば(S2003でYES)、時短フラグをOFFにして(S2004)、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2005に進む。ステップS2005では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0147】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)] 図31に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口30の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0148】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2201でNO)、大入賞口30の開放中か否かを判定する(S2202)。開放中でなければ(S2202でNO)、大入賞口30を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口30を再び開放させるまでのインターバル時間(閉鎖時間)が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する(S2203)。

【0149】

ステップS2203の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2203の判定結果がYESであれば、大当たりの種類に応じた開放パターン(図12(B)参照)に従って大入賞口30を開放させる(S2204)。

【0150】

続くステップS2205では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2205)では、ステップS2204での大入賞口30の開放が1回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。なお本形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口30の開放がなされることはない。そのため、このステップS2205では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

【0151】

特別電動役物処理(S1307)のステップS2202において、大入賞口30の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口30の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2206)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では1R当たり8個)に達したこと、又は、大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったこと(すなわち大入賞口30を開放してから所定の開放時間(図12(B)参照)が経過したこと)のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口30の閉鎖条件が成立していなければ(S2206でNO)、処理を終える。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 2 】

これに対して、大入賞口 3 0 の閉鎖条件が成立している場合には(S2206でYES)、大入賞口 3 0 を閉鎖 (閉塞) する(S2207)。そしてステップS2207の閉鎖によって 1 回のラウンド遊技が終了するか否かを判定する(S2008)。1 回のラウンド遊技が終了しない場合には(S2208でNO)、本処理を終える。一方、1 回のラウンド遊技終了する場合には(S2208でYES)、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし(S2209)、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S2210)。「 0 」でなければ(S2210でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

【 0 1 5 3 】

一方「 0 」であれば(S2210でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2211)、大当たりのエンディングを開始する(S2212)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2213)、処理を終える。

【 0 1 5 4 】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していなければ(S2214でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2215)、大当たりフラグをOFFし(S2216)、特別動作ステータスを「 1 」にセットする(S2217)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理 (図 2 3 参照) として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2218)を行って、本処理を終える。

【 0 1 5 5 】

[遊技状態設定処理] 図 3 2 に示すように、遊技状態設定処理(S2218)ではまず、大当たりの種類が確変大当たり (停止図柄が特図 1 __大当たり図柄 1 又は特図 2 __大当たり図柄 1、図 1 2 (A) 参照) であるか否かを判定する(S2301)。確変大当たりでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2305)、時短カウンタに「 1 0 0 」をセットして(S2306)、ステップS2307に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態 (すなわち低確高ベース状態) になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

【 0 1 5 6 】

一方、ステップS2301において確変大当たりであれば、確変フラグをONするとともに(S2302)、時短フラグをONにする(S2303)。そして時短カウンタに「 1 0 0 0 0 」をセットして(S2304)、ステップS2307に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態 (すなわち高確高ベース状態) になる。この高確高ベース状態は、実質的に次の大当たりに当選するまで継続することになる。つまり確変フラグは次の大当たり遊技が開始されるまでOFFされることはない。そして時短カウンタの値が「 1 0 0 0 0 」から「 0 」になるまで特別図柄の変動表示が実行されることがほぼあり得ないため、時短フラグも次の大当たり遊技が開始されるまでOFFされることはない。

【 0 1 5 7 】

ステップS2307では、現在の遊技状態の情報 (確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドをRAM 8 4 の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 1 5 8 】

7 . 盤面アイコン変化演出

本形態の特徴である盤面アイコン変化演出を説明する前に、図 3 3 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 で表示されるアイコン 9 (当該アイコン 9、保留アイコン 9) の種類について説明する。アイコン 9 には、図 3 3 (A) に示すように、黄色の丸の中に赤色の三角が

10

20

30

40

50

示されている通常アイコン 9 a がある。通常アイコン 9 a は、デフォルトとして表示されるアイコン 9 であり、通常態様のアイコン 9 又はデフォルトのアイコン 9 ともいう。

【 0 1 5 9 】

図 3 4 に示すように、通常アイコン 9 a が表示されている場合、その通常アイコン 9 a に対応する当選期待度（大当たりへの当選期待度）が 3 % 以下であるように設定されている。つまり、通常アイコン 9 a を見た遊技者には、その通常アイコン 9 a に対応する大当たり判定処理で大当たりに当選する可能性が 3 % 以下であることを把握させる。なお、アイコン 9 で示唆される当選期待度は、変動パターンの種類、変動パターンの振分率などに基づいて、適宜設定されている。

【 0 1 6 0 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (B) に示すように、青色の丸の中に赤色の三角が示されている青アイコン 9 b がある。青アイコン 9 b は、通常アイコン 9 a の円形部分（表示態様の一部）が青色に変化しているアイコンとすることができる。図 3 4 に示すように、青アイコン 9 b が表示されている場合、その青アイコン 9 b に対応する当選期待度は 1 0 % であるように設定されている。

【 0 1 6 1 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (C) に示すように、緑色の丸の中に赤色の三角が示されている緑アイコン 9 c がある。緑アイコン 9 c は、通常アイコン 9 a の円形部分が緑色に変化しているアイコンとすることができる。図 3 4 に示すように、緑アイコン 9 c が表示されている場合、その緑アイコン 9 c に対応する当選期待度は 2 0 % であるように設定されている。

【 0 1 6 2 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (D) に示すように、赤色の丸の中に赤色の三角が示されている赤アイコン 9 d がある。赤アイコン 9 d は、通常アイコン 9 a の円形部分が赤色に変化しているアイコンとすることができる。図 3 4 に示すように、赤アイコン 9 d が表示されている場合、その赤アイコン 9 d に対応する当選期待度は 4 0 % であるように設定されている。

【 0 1 6 3 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (E) に示すように、菱形の中に 4 つの「 T O U C H 」の文字と左手を示すタッチアイコン 9 e がある。タッチアイコン 9 e は、通常アイコン 9 a の表示態様とは大きく異なっていて、後述するタッチアイコン変化演出が実行されることを事前に示すものである。タッチアイコン 9 e 及びタッチアイコン変化演出については、後に詳述する。図 3 4 に示すように、タッチアイコン 9 e が表示されている場合、そのタッチアイコン 9 e に対応する当選期待度は 2 0 % 以上であるように設定されている。

【 0 1 6 4 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (F) に示すように、円錐台形状の中に「 L 」の文字と台座を示す L O G O アイコン 9 f がある。L O G O アイコン 9 f は、通常アイコン 9 a の表示態様とは大きく異なっていて、所定の短時間毎に円錐台形状の中に示されている文字が「 L 」 「 O 」 「 G 」 「 O 」 「 L 」 ... のように順番に切替わる。つまり、L O G O アイコン 9 f では、本パチンコ遊技機 1 での変身した主人公キャラの名称（「 L O G O 」）が時間の経過に伴って表示される。図 3 4 に示すように、L O G O アイコン 9 f が表示されている場合、その L O G O アイコン 9 f に対応する当選期待度は 6 0 であるように設定されている。

【 0 1 6 5 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (G) に示すように、通常アイコン 9 a の形態（黄色の丸の中に赤色の三角が示されている形態）に対して主人公キャラ（「ロゴ」）が使用する剣（後述する剣画像 K G ）が突き刺さっていることを示す L O G O 剣アイコン 9 g がある。L O G O 剣アイコン 9 g は、通常アイコン 9 a の表示態様とは大きく異なっていて、後述する L O G O 剣アイコン変化演出の実行によって表示される場合がある。L O G O 剣アイコン 9 g 及び L O G O 剣アイコン変化演出については、後に詳述する。図 3 4 に示すよう

10

20

30

40

50

に、ＬＯＧＯ剣アイコン 9 g が表示されている場合、そのＬＯＧＯ剣アイコン 9 g に対応する当選期待度は 70 % であるように設定されている。

【 0 1 6 6 】

またアイコン 9 には、図 3 3 (H) に示すように、虹色の丸の中に赤色の三角が示されている虹アイコン 9 h がある。虹アイコン 9 h は、通常アイコン 9 a の円形部分が虹色に変化しているアイコンとすることができる。図 3 4 に示すように、虹アイコン 9 h が表示されている場合、その虹アイコン 9 h に対応する当選期待度は 100 % であるように設定されている。つまり、虹アイコン 9 h を見た遊技者には、その虹アイコン 9 h に対応する大当たり判定処理で大当たり当選していることが確定していることを把握させる。

【 0 1 6 7 】

こうして本形態では、アイコン 9 の種類として、通常アイコン 9 a の形状と同じであって、色（期待度要素）が異なる青アイコン 9 b、緑アイコン 9 c、赤アイコン 9 d、虹アイコン 9 h がある。これらのアイコン 9 は、通常態様（デフォルト） 青色 緑色 赤色 虹色の順番に当選期待度が高いこと（高期待態様）が示唆されるようになっていて、基準態様のアイコンとすることができる。一方、アイコン 9 の種類として、通常アイコン 9 a の形状と異なるタッチアイコン 9 e、ＬＯＧＯアイコン 9 f、ＬＯＧＯ剣アイコン 9 g がある。これらのアイコンは、特殊態様のアイコンとすることができる。

【 0 1 6 8 】

ここで、本パチンコ遊技機 1 では、従来と同様、アイコン変化演出が実行されることがある。アイコン変化演出（特定予告演出、特定演出）は、当該表示領域 1 7 x に表示されている当該アイコン 9 の表示態様、又は各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されている保留アイコン 9 の表示態様を、当選期待度が高くなることを示唆する表示態様（高期待態様）に変化させる演出である。例えば、当該表示領域 1 7 x で通常アイコン 9 a が表示されていることとする。その後、当該表示領域 1 7 x で表示されている通常アイコン 9 a が、例えば赤アイコン 9 d に変化する。こうして、アイコン変化演出が実行されることで、遊技者には当選期待度が 3 % 以下から 40 % に上昇したことを把握させて、高揚感を与えることが可能である。なお、アイコン変化演出が実行されるタイミングには、アイコン 9 がシフトするタイミング（演出図柄 8 の変動表示が開始されるタイミング）だけでなく、変動演出の実行中の様々なタイミングがある。なお、遊技球が第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 に入球したとき（入賞時）に表示されるアイコン 9 が、通常アイコン 9 a 以外のアイコンになっている場合も、アイコン変化演出である。

【 0 1 6 9 】

演出制御用マイコン 9 1 は、始動入賞コマンド（図 1 7 参照）を受信することに基づいて、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d 及び当該表示領域 1 7 x でのアイコン 9 の表示態様の推移（変化シナリオ）を決定する場合がある。この場合、演出制御用マイコン 9 1 が、決定した変化シナリオに基づいて、アイコン 9 の表示態様を変化させることで、先読み予告演出としてアイコン変化演出が実行されることになる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、変動パターン（図 1 5 参照）の情報を含む変動開始コマンドを受信することに基づいて、当該表示領域 1 7 x でのアイコン 9 の表示態様の推移（変化シナリオ）を決定する場合がある。この場合、演出制御用マイコン 9 1 は、決定した変化シナリオに基づいて、アイコン 9 の表示態様を変化させることで、変動演出の実行中に（当該変動で）アイコン変化演出が実行されることになる。アイコン変化演出が実行される場合の詳細な制御は、従来と同様であるため、説明を省略する。

【 0 1 7 0 】

ところで、上述したアイコン変化演出では、遊技者は、当該表示領域 1 7 x に表示されている当該アイコン 9 の表示態様、又は各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されている保留アイコン 9 の表示態様が変わるか否かだけに注目している。従って、遊技者が注目するポイントが、当該表示領域 1 7 x 及び各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に限られていて、アイコン 9 の表示態様を変える演出（アイコン変化演出）として、改善の余地があった。

【 0 1 7 1 】

10

20

30

40

50

そこで、本形態では、アイコン 9 の表示態様を変える演出として、斬新な遊技興趣を提供すべく、盤面アイコン変化演出を実行することがある。盤面アイコン変化演出は、アイコン 9 が表示されている位置から、そのアイコン 9 と実質的に同一形状である擬似アイコン球画像 9 k が移動して、この擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過する場合に、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 を、当選期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる演出である。以下では、盤面アイコン変化演出が実行される場合の演出例を、説明する。

【 0 1 7 2 】

図 3 5 に示すように、盤面アイコン変化演出が実行される場合、先ず、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されている保留アイコン 9 に対して、特殊キャラを示す特殊キャラ画像 H C が付随して表示される。特殊キャラ画像 H C は、盤面アイコン変化演出が実行される契機となった保留アイコン 9 を分かり易く示すものである。図 3 5 に示す演出例では、第 3 保留表示領域 1 7 c に表示されている通常アイコン 9 a に特殊キャラ画像 H C が付随して表示されているため、第 3 保留表示領域 1 7 c に表示されている通常アイコン 9 a を対象として盤面アイコン変化演出が開始される。なお、この演出例では、表示画面 7 a にて、通常遊技状態に制御されていることを示す昼背景画像 H a が表示されていて、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示している。

【 0 1 7 3 】

盤面アイコン変化演出が開始されると、図 3 6 に示すように、特殊キャラ画像 H C が付随している通常アイコン 9 a の位置から、即ち、第 3 保留表示領域 1 7 c から、擬似アイコン球画像 9 k が左下方に向かって飛び出して表示される。擬似アイコン球画像 9 k (特定画像) は、丸の中に三角が示されている部分と、炎のようなエフェクト部分とが組み合わさった画像であり、全体として黄色になっている。つまり、擬似アイコン球画像 9 k において丸の中に三角が示されている形状は、第 3 保留表示領域 1 7 c に表示されていた通常アイコン 9 a と同じ形状であり、基本的には同一形状といえる。これにより、第 3 保留表示領域 1 7 c に表示されていた通常アイコン 9 a から、擬似アイコン球画像 9 k が分離して移動したように見せている。そして、擬似アイコン球画像 9 k において炎のようなエフェクト部分は、アイコン 9 から飛び出した印象をより抱かせるためのものである。こうして、擬似アイコン球画像 9 k の形状は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 (通常アイコン 9 a) の形状と実質的に同一になっている。擬似アイコン球画像 9 k は、第 3 保留表示領域 1 7 c から左下方に向かって移動した後、表示画面 7 a の縁部分まで到達すると、擬似アイコン球画像 9 k が視認できなくなる。

【 0 1 7 4 】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図 3 6 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となった通常アイコン 9 a は、灰色に変化する。即ち、黄色の丸の中に赤色の三角が示されている通常アイコン 9 a が、灰色の丸の中に灰色の三角が示されている変化待機アイコン 9 j に変化する。こうして、通常アイコン 9 a が変化待機アイコン 9 j に変化することで、擬似アイコン球画像 9 k が移動したことを分かり易く示す共に、盤面アイコン変化演出の対象であることを分かり易く示している。

【 0 1 7 5 】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図 3 6 に示すように、表示画面 7 a の上側には、1 1 個の釘を模した第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される。第 1 パターン釘画像 P H 1 (第 1 特定態様の表示物) は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する方向を変えるものであり、各釘を予め定められた位置である第 1 釘配置パターンで示すものである。なお、盤面アイコン変化演出が開始されると、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合の他、後述するように、1 1 個の釘を模した第 2 パターン釘画像 P H 2 (第 2 特定態様の表示物) が表示される場合がある (図 4 6 参照) 。

【 0 1 7 6 】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図 3 6 に示すように、表示画面 7 a の略中央部分であって、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも下方に、通常ゲート画像 G A 1 が表示

10

20

30

40

50

される。通常ゲート画像 G A 1 (第 1 態様の通過領域) は、擬似アイコン球画像 9 k が通過するか否かを示すためのものである。なお、盤面アイコン変化演出が開始されると、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合の他、後述するように、特別ゲート画像 G A 2 (第 2 態様の通過領域) が表示される場合がある (図 4 6 参照)。

【0177】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図 3 6 に示すように、表示画面 7 a の左上部であって、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも上方に、「OPEN」を示す開閉部画像 O A が表示される。開閉部画像 O A は、擬似アイコン球画像 9 k が釘画像 P H 1、P H 2 (第 1 パターン釘画像 P H 1、第 2 パターン釘画像 P H 2) の方に向かって移動可能な状態であるか否かを示すものである。開閉部画像 O A が、図 3 6 に示す位置にある場合には、閉状態になっていて、擬似アイコン球画像 9 k が釘画像 P H 1、P H 2 の方に向かって移動できない状況を示している。

10

【0178】

ここで、当該表示領域 1 7 x 及び各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d は、アイコン 9 (当該アイコン 9 及び保留アイコン 9) が通常表示されている表示領域である。そのため、図 3 6 に示すように、当該表示領域 1 7 x 及び各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d を、「アイコン表示領域 1 7 X」ということができる。一方、表示画面 7 a のうちアイコン表示領域 1 7 X 以外の表示領域は、アイコン (当該アイコン 9 及び保留アイコン 9) が通常表示されない表示領域である。そのため、表示画面 7 a のうちアイコン表示領域 1 7 X 以外の表示領域を、「外側表示領域 1 7 Y」と呼ぶことにする。こうして、盤面アイコン変化演出が実行されると、擬似アイコン球画像 9 k、釘画像 P H 1、P H 2 (第 1 パターン釘画像 P H 1、第 2 パターン釘画像 P H 2)、ゲート画像 G A 1、G A 2 (通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2)、開閉部画像 O A が、外側表示領域 1 7 Y で表示される。これにより、外側表示領域 1 7 Y で、画像としての遊技盤面を擬似的に表している。

20

【0179】

その後、図 3 7 に示すように、「OPEN」を示す開閉部画像 O A が反時計回りに約 1 8 0 度回転する。これにより、開閉部画像 O A が、図 3 7 に示す位置にある場合には、開状態になっていて、擬似アイコン球画像 9 k が釘画像 P H 1、P H 2 の方に向かって移動可能できる状況を示している。そして、擬似アイコン球画像 9 k が、表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L から現れるように表示されて、第 1 パターン釘画像 P H 1 に向かって移動する。こうして、左遊技領域 3 A よりも左上方という想定外の位置 (表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L) から、擬似アイコン球画像 9 k が飛び出てくることで、遊技者に驚きを与えることが可能である。

30

【0180】

ここで、表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L から現れる擬似アイコン球画像 9 k は、丸の中に三角が示されている形状であって、灰色になっている。つまり、図 3 7 に示す擬似アイコン球画像 9 k は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となった第 3 保留表示領域 1 7 c で表示されている変化待機アイコン 9 j と、同様の形態になっている。但し、図 3 7 に示す擬似アイコン球画像 9 k には、図 3 6 に示す擬似アイコン球画像 9 k と異なり、炎のようなエフェクト部分が無く、色が黄色から灰色に変化している。こうして、擬似アイコン球画像 9 k は、第 3 保留表示領域 1 7 c から移動し始めた直後だけ、黄色であると共に、炎のようなエフェクト部分を有していて、表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L から現れた後では、変化待機アイコン 9 j と同様の形態になる。

40

【0181】

続いて、図 3 8 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が、第 1 パターン釘画像 P H 1 で示されている複数の釘に衝突しながら、下方に向かって流下する。このとき、擬似アイコン球画像 9 k では、第 1 パターン釘画像 P H 1 によって、移動 (流下) する方向が変わる。そして、流下する擬似アイコン球画像 9 k は、通常ゲート画像 G A 1 の上側に到達する。こうして、外側表示領域 1 7 Y で画像としての遊技盤面を擬似的に表しながら、アイコンを模した擬似アイコン球画像 9 k がパチンコ遊技機のように流下する演出を見せてい

50

る。なお、図 38 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が流下する経路が、後述する通過ルート R T 2 a である（図 50 参照）。

【 0 1 8 2 】

そして、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過すると、図 39 に示すように、変化擬似アイコン球画像 9 n が通常ゲート画像 G A 1 から下方に向かって移動する。変化擬似アイコン球画像 9 n は、当選期待度が高くなることを示唆する画像である。具体的に、図 39 に示す演出例では、変化擬似アイコン球画像 9 n は、丸の中に三角が示されている部分と、炎のようなエフェクト部分とが組み合わさった画像であり、全体として青色になっている。つまり、変化擬似アイコン球画像 9 n において丸の中に三角が示されている部分は、通常ゲート画像 G A 1 を通過する前の擬似アイコン球画像 9 k（図 38 参照）と同じ形状である。そして、変化擬似アイコン球画像 9 n において炎のようなエフェクト部分は、通常ゲート画像 G A 1 を通過できた印象を抱かせるためのものである。こうして、通常ゲート画像 G A 1 の下方に移動した変化擬似アイコン球画像 9 n は、変化待機アイコン 9 j に向かって移動する。そして、変化擬似アイコン球画像 9 n は、変化待機アイコン 9 j に重なるように表示される。つまり、青色の変化擬似アイコン球画像 9 n は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 の位置（第 3 保留表示領域 17 c）に戻る。

10

【 0 1 8 3 】

これにより、図 40 に示すように、第 3 保留表示領域 17 c では、青アイコン 9 b が表示される。つまり、盤面アイコン変化演出により、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過することで、第 3 保留表示領域 17 c では、通常アイコン 9 a が変化待機アイコン 9 j を経て青アイコン 9 b に変化する。なお、盤面アイコン変化演出では、変化擬似アイコン球画像 9 n が示している色と同じ色になるように、アイコン変化演出が実行される。つまり、上述した演出例では、変化擬似アイコン球画像 9 n が青色を示しているため、変化待機アイコン 9 j が青アイコン 9 b に変化している。

20

【 0 1 8 4 】

こうして、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過することを契機に、当選期待度が高い表示態様のアイコン 9 に変化するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。更に、第 3 保留表示領域 17 c から移動を開始した擬似アイコン球画像 9 k が、当選期待度が高くなったことを示唆する変化擬似アイコン球画像 9 n になる。そして、その変化擬似アイコン球画像 9 n が第 3 保留表示領域 17 c に戻ってくことで、第 3 保留表示領域 17 c では当選期待度が高い表示態様のアイコン 9（青アイコン 9 b）に変化するという斬新なアイコン変化演出を見せることが可能である。

30

【 0 1 8 5 】

続いて、実行中の変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を経てハズレ態様で停止表示する。これにより、各アイコン 9 がシフトすることになり、第 3 保留表示領域 17 c で表示されていた青アイコン 9 b が、第 2 保留表示領域 17 b にシフトする。そして、特別図柄の変動表示の開始に伴って（次変動によって）、図 41 に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を開始する。

【 0 1 8 6 】

その後、図 42 に示すように、盤面アイコン変化演出が開始されるのに伴って、第 2 保留表示領域 17 b から、黄色の擬似アイコン球画像 9 k が左下方に向かって飛び出して表示される。そして、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となった第 2 保留表示領域 17 b の青アイコン 9 b は、灰色に変化する。つまり、青アイコン 9 b から、灰色の変化待機アイコン 9 j に変化する。こうして、本形態では、連続予告演出として、盤面アイコン変化演出が実行されることがある。なお、連続予告演出とは、複数回の特別図柄（演出図柄 8）の変動表示に跨って、当選期待度を示唆する予告演出が実行される演出のことである。

40

【 0 1 8 7 】

こうして、図 42 に示すように、盤面アイコン変化演出が開始されると、表示画面 7 a

50

の上側には、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される。またこのときには、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも下方に、通常ゲート画像 G A 1 が表示されると共に、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも上方にて、閉位置である開閉部画像 O A が表示される。そして、黄色の擬似アイコン球画像 9 k は、第 2 保留表示領域 1 7 b から左下方に向かって移動して、表示画面 7 a の縁部分まで到達すると、黄色の擬似アイコン球画像 9 k が視認できなくなる。

【 0 1 8 8 】

その後、図 4 3 に示すように、「 O P E N 」を示す開閉部画像 O A が開位置になると、灰色の擬似アイコン球画像 9 k が、表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L から現れるように表示される。そして、擬似アイコン球画像 9 k は、第 1 パターン釘画像 P H 1 に向かって右方に移動する。続いて、擬似アイコン球画像 9 k が、第 1 パターン釘画像 P H 1 で示されている複数の釘に衝突しながら、下方に向かって流下する。しかしながら、灰色の擬似アイコン球画像 9 k は、通常ゲート画像 G A 1 を通過することなく、通常ゲート画像 G A 1 よりも右方を流下していく。これにより、灰色の擬似アイコン球画像 9 k が、表示画面 7 a の縁部分まで到達すると、灰色の擬似アイコン球画像 9 k が視認できなくなる。なお、図 4 3 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が流下する経路が、後述する通過ルート R T 3 である（図 5 0 参照）。

【 0 1 8 9 】

その結果、第 2 保留表示領域 1 7 b で表示されていた変化待機アイコン 9 j は、図 4 4 に示すように、青アイコン 9 b の表示に戻る。こうして、アイコン変化演出では、灰色の擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過すれば、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機になったアイコン 9 に対してアイコン変化演出が実行される。一方、灰色の擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過しなければ、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機になったアイコン 9 に対してアイコン変化演出が実行されない。よって、盤面アイコン変化演出が開始された後、遊技者には、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過するか否かに注目させて、従来には無いアイコン変化演出を楽しませることが可能である。以下では、盤面アイコン変化演出において、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過する場合の演出を、「盤面アイコン変化成功演出（移動変化演出）」と呼ぶ。また、盤面アイコン変化演出において、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過しない場合の演出を、「盤面アイコン変化失敗演出（移動ガセ演出）」と呼ぶ。

【 0 1 9 0 】

続いて、実行中の変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を経てハズレ態様で停止表示する。これにより、各アイコン 9 がシフトすることになり、第 2 保留表示領域 1 7 b で表示されていた青アイコン 9 b が、第 1 保留表示領域 1 7 a にシフトする。そして、特別図柄の変動表示の開始に伴って（次変動によって）、図 4 5 に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を開始する。

【 0 1 9 1 】

その後、図 4 6 に示すように、盤面アイコン変化演出が開始されるのに伴って、第 1 保留表示領域 1 7 a から、黄色の擬似アイコン球画像 9 k が左下方に向かって飛び出して表示される。そして、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となった第 1 保留表示領域 1 7 a の青アイコン 9 b は、灰色に変化する。つまり、青アイコン 9 b から、灰色の変化待機アイコン 9 j に変化する。

【 0 1 9 2 】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図 4 6 に示すように、表示画面 7 a の上側には、11 個の釘を模した第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される。第 2 パターン釘画像 P H 2 は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する方向を変えるものであり、各釘を第 1 釘配置パターン（図 3 6 参照）とは異なる第 2 釘配置パターンで示すものである。またこのときには、第 2 パターン釘画像 P H 2 よりも下方に、特別ゲート画像 G A 2 が表示される。特別ゲート画像 G A 2 は、通常ゲート画像 G A 1（図 3 6 参照）よりも横幅が長くて、通

常ゲート画像 G A 1 よりも、擬似アイコン球画像 9 k が通過し易いことを示すものである。またこのときには、第 2 パターン釘画像 P H 2 よりも上方にて、閉位置である開閉部画像 O A が表示される。そして、黄色の擬似アイコン球画像 9 k は、第 1 保留表示領域 1 7 a から左下方に向かって移動して、表示画面 7 a の縁部分まで到達すると、黄色の擬似アイコン球画像 9 k が視認できなくなる。

【 0 1 9 3 】

その後、図 4 7 に示すように、「 O P E N 」を示す開閉部画像 O A が開位置になると、灰色の擬似アイコン球画像 9 k が、表示画面 7 a の上部 7 b の左上部分 7 b L から現れるように表示される。そして、灰色の擬似アイコン球画像 9 k は、第 2 パターン釘画像 P H 2 に向かって右方に移動する。続いて、擬似アイコン球画像 9 k が、第 2 パターン釘画像 P H 2 で示されている複数の釘に衝突しながら、下方に向かって流下する。そして、流下する灰色の擬似アイコン球画像 9 k は、特別ゲート画像 G A 2 の上側に到達する。なお、図 4 8 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が流下する経路が、後述する通過ルート R U 1 b である（図 5 3 参照）。

10

【 0 1 9 4 】

そして、擬似アイコン球画像 9 k が特別ゲート画像 G A 2 を通過すると、図 4 8 に示すように、変化擬似アイコン球画像 9 n が通常ゲート画像 G A 1 から下方に向かって移動する。このとき、変化擬似アイコン球画像 9 n は、全体として緑色になっている。こうして、通常ゲート画像 G A 1 の下方に移動した緑色の変化擬似アイコン球画像 9 n は、変化待機アイコン 9 j に向かって移動する。そして、緑色の変化擬似アイコン球画像 9 n は、変化待機アイコン 9 j に重なるように表示される。つまり、緑色の変化擬似アイコン球画像 9 n は、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 の位置（第 1 保留表示領域 1 7 a ）に戻る。

20

【 0 1 9 5 】

これにより、図 4 9 に示すように、第 1 保留表示領域 1 7 a では、緑アイコン 9 c が表示される。つまり、盤面アイコン変化成功演出により、第 1 保留表示領域 1 7 a では、青アイコン 9 b が変化待機アイコン 9 j を経て緑アイコン 9 c に変化する。以上により、連続予告演出として、盤面アイコン変化演出が実行されることで、演出図柄 8 の変動表示が実行される度に、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過するか否かに注目させることが可能である。

30

【 0 1 9 6 】

なお、上述した演出例では、盤面アイコン変化演出の対象となるアイコン 9 が、第 3 保留表示領域 1 7 c から第 1 保留表示領域 1 7 a に移動（シフト）する度に、盤面アイコン変化演出が実行される場合を説明した。しかしながら、盤面アイコン変化演出の対象となるアイコン 9 が移動（シフト）する度に、必ず盤面アイコン変化演出が実行されるわけではなく、抽選によって盤面アイコン変化演出が実行されるようになっている。つまり、例えば、盤面アイコン変化演出の対象となるアイコン 9 が第 3 保留表示領域 1 7 c に表示されているときには、盤面アイコン変化演出が実行されて、盤面アイコン変化演出の対象となるアイコン 9 が第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されているときには、盤面アイコン変化演出が実行されなくて、盤面アイコン変化演出の対象となるアイコン 9 が第 1 保留表示領域 1 7 a に表示されているときには、盤面アイコン変化演出が実行される場合がある。

40

【 0 1 9 7 】

本形態の盤面アイコン変化演出は、保留アイコン 9 に対して実行されるようになっている。しかしながら、盤面アイコン変化演出は、当該アイコン 9 に対して実行されるようにしても良い。例えば、図 4 9 に示す演出例では、その後に盤面アイコン変化演出が実行されることが示されていないが、緑アイコン 9 c が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトした後であっても、当該表示領域 1 7 x に表示されている緑アイコン 9 c に対して盤面アイコン変化演出が実行されるようにしても良い。

【 0 1 9 8 】

また、上述した演出例では、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通

50

過することにより、青色の変化擬似アイコン球画像 9 n が表示される場合と、緑色の変化擬似アイコン球画像 9 n が表示される場合と、を説明した。しかしながら、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過することにより、赤色の変化擬似アイコン球画像 9 n が表示されて、赤アイコン 9 d に変化する場合がある。また、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過することにより、虹色の変化擬似アイコン球画像 9 n が表示されて、虹アイコン 9 h に変化する場合がある。また、上述した演出例では、変動演出の実行中に、盤面アイコン変化演出が実行される場合を説明した。しかしながら、保留アイコン 9 がシフトするときにも（演出図柄 8）の変動開始時に、盤面アイコン変化演出が実行される場合がある。

【0199】

10

以上、盤面アイコン変化演出において、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合又は第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合を示すと共に、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合又は特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合を示したが、これらの組み合わせは全部で 4 パターンある。即ち、図 5 0 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 及び通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合、図 5 1 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 及び特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合、図 5 2 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 及び通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合、図 5 3 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 及び特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合がある。

【0200】

そして、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合、ゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）の種類に拘わらず、擬似アイコン球画像 9 k が第 1 パターン釘画像 P H 1 を流下する通過ルートとして、4 種類ある。即ち、左方から右方に向かって順番に、通過ルート R T 1、通過ルート R T 2 a、通過ルート R T 2 b、通過ルート R T 3 の 4 つの通過ルート（第 1 経路）がある。

20

【0201】

また、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合、ゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）の種類に拘わらず、擬似アイコン球画像 9 k が第 2 パターン釘画像 P H 2 を流下する通過ルートとして、4 種類ある。即ち、左方から右方に向かって順番に、通過ルート R U 1 a、通過ルート R U 1 b、通過ルート R U 2 a、通過ルート R U 2 b の 4 つの通過ルート（第 2 経路）がある。

30

【0202】

ここで、図 5 0 及び図 5 4（A）に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 及び通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合では、通過ルート R T 2 a であれば、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過する。即ち、盤面アイコン変化成功演出が実行される。一方、通過ルート R T 1、通過ルート R T 2 b、通過ルート R T 3 であれば、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過しない。即ち、盤面アイコン変化失敗演出が実行される。

【0203】

40

一方、図 5 1 及び図 5 4（B）に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 及び特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合では、通過ルート R T 2 a、通過ルート R T 2 b であれば、擬似アイコン球画像 9 k が特別ゲート画像 G A 2 を通過する。即ち、盤面アイコン変化成功演出が実行される。一方、通過ルート R T 1、通過ルート R T 3 であれば、擬似アイコン球画像 9 k が特別ゲート画像 G A 2 を通過しない。即ち、盤面アイコン変化失敗演出が実行される。

【0204】

また、図 5 2 及び図 5 4（C）に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 及び通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合では、通過ルート R U 1 b、R U 2 a であれば、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過する。即ち、盤面アイコン変化成功演出が

50

実行される。一方、通過ルート R U 1 a、通過ルート R U 2 b であれば、擬似アイコン球画像 9 k が通常ゲート画像 G A 1 を通過しない。即ち、盤面アイコン変化失敗演出が実行される。

【 0 2 0 5 】

一方、図 5 3 及び図 5 4 (D) に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 及び特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合では、通過ルート R U 1 a、通過ルート R U 1 b、通過ルート R U 2 a、通過ルート R U 2 b において、擬似アイコン球画像 9 k が特別ゲート画像 G A 2 を通過する。即ち、何れの通過ルート R U 1 a、R U 1 b、R U 2 a、R U 2 b であっても、盤面アイコン変化失敗演出が実行されることがなく、盤面アイコン変化成功演出が実行される。

10

【 0 2 0 6 】

ここで、図 5 5 に基づいて、盤面アイコン変化演出が実行される場合の各演出パターン Q 1 ~ Q 1 6 の振分率について説明する。盤面アイコン変化演出では、図 5 5 (A) に示すように、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合の各演出パターン Q 1 ~ Q 9 と、図 5 5 (B) に示すように、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合の各演出パターン Q 1 0 ~ Q 1 6 と、がある。

【 0 2 0 7 】

例えば、演出パターン Q 1 は、図 5 5 (A) に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 と通常ゲート画像 G A 1 とが表示されて、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R T 2 a を通って、通常ゲート画像 G A 1 を通過する演出パターンである (図 5 0 参照)。盤面アイコン変化成功演出が実行される場合のその他の演出パターン Q 2 ~ Q 9 については、図 5 5 (A) に示す通りであるため、説明を省略する。

20

【 0 2 0 8 】

また例えば、演出パターン Q 1 6 は、図 5 5 (B) に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 と通常ゲート画像 G A 1 とが表示されて、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R U 2 b を通って、通常ゲート画像 G A 1 を通過しない演出パターンである (図 5 2 参照)。盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合のその他の演出パターン Q 1 0 ~ Q 1 5 については、図 5 5 (B) に示す通りであるため、説明を省略する。

【 0 2 0 9 】

盤面アイコン変化成功演出が実行される場合、各演出パターン Q 1 ~ Q 9 の振分率は、図 5 5 (A) に示すように設定されている。即ち、演出制御用マイコン 9 1 は、盤面アイコン変化成功演出を実行すると決定した場合に、抽選によって各演出パターン Q 1 ~ Q 9 の中から何れかの演出パターンを図 5 5 (A) に示す振分率で決定する。一方、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合、各演出パターン Q 1 0 ~ Q 1 6 の振分率は、図 5 5 (B) に示すように設定されている。即ち、演出制御用マイコン 9 1 は、盤面アイコン変化失敗演出を実行すると決定した場合に、抽選によって各演出パターン Q 1 0 ~ Q 1 6 の中から何れかの演出パターンを図 5 5 (B) に示す振分率で決定する。

30

【 0 2 1 0 】

図 5 5 (A) に示すように、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合 (演出パターン Q 1、Q 2、Q 3) の振分率は、合計 3 0 % である。一方、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合 (演出パターン Q 4、Q 5、Q 6、Q 7、Q 8、Q 9) の振分率は、合計 7 0 % である。これに対して、図 5 5 (B) に示すように、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合であって、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合 (演出パターン Q 1 0、Q 1 1、Q 1 2、Q 1 3、Q 1 4) の振分率は、合計 9 0 % である。一方、盤面アイコン失敗成功演出が実行される場合であって、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合 (演出パターン Q 1 5、Q 1 6) の振分率は、合計 1 0 % である。

40

【 0 2 1 1 】

以上により、盤面アイコン変化演出が実行される場合において、第 2 パターン釘画像 P

50

H 2 が表示される場合の方が、第 1 パターン釘画像 P H 1 が実行される場合よりも、盤面アイコン変化成功演出が実行され易い。即ち、遊技者には、盤面アイコン変化演出が開始された後、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合の方が、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）を通過し易いと思って、盤面アイコン変化成功演出の実行をより期待させることが可能である。言い換えれば、第 2 パターン釘画像 P H 2 は、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）を通過し易いように、各釘が配置されていることになる。

【 0 2 1 2 】

10

また図 5 5（A）に示すように、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合（演出パターン Q 1、Q 4、Q 5）の振分率は、合計 4 5 % である。一方、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合（演出パターン Q 2、Q 3、Q 6、Q 7、Q 8、Q 9）の振分率は、5 5 % である。これに対して、図 5 5（B）に示すように、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合であって、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合（演出パターン Q 1 0、Q 1 1、Q 1 2、Q 1 5、Q 1 6）の振分率は、7 0 % である。一方、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合であって、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合（演出パターン Q 1 3、Q 1 4）の振分率は、3 0 % である。

【 0 2 1 3 】

20

以上により、盤面アイコン変化演出が実行される場合において、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合の方が、通常ゲート画像 G A 1 が実行される場合よりも、盤面アイコン変化成功演出が実行され易い。即ち、遊技者には、盤面アイコン変化演出が開始された後、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合の方が、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過し易いと思って、盤面アイコン変化成功演出の実行をより期待させることが可能である。こうして、特別ゲート画像 G A 2 は、通常ゲート画像 G A 1 よりも、擬似アイコン球画像 9 k が通過し易いようになっている。

【 0 2 1 4 】

また図 5 5（A）に示すように、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、通過ルート R T（演出パターン Q 1、Q 2、Q 3）の振分率は、3 0 % である。一方、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合であって、通過ルート R U の振分率（演出パターン Q 4、Q 5、Q 6、Q 7、Q 8、Q 9）の振分率は、7 0 % である。これに対して、図 5 5（B）に示すように、盤面アイコン変化失敗演出が実行される場合であって、通過ルート R T（演出パターン Q 1 0、Q 1 1、Q 1 2、Q 1 3、Q 1 4）の振分率は、9 0 % である。一方、盤面アイコン失敗成功演出が実行される場合であって、通過ルート R U の場合（演出パターン Q 1 5、Q 1 6）の振分率は、1 0 % である。

30

【 0 2 1 5 】

以上により、盤面アイコン変化演出が実行される場合において、擬似アイコン球画像 9 k が、通過ルート R U（通過ルート R U 1 a、R U 1 b、R U 2 a、R U 2 b、図 5 2 及び図 5 3 参照）を流下する場合の方が、通過ルート R T（通過ルート R T 1、R T 2 a、R T 2 b、R T 3、図 5 0 及び図 5 1 参照）を流下する場合よりも、ゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）を通過し易い。即ち、遊技者には、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R U で流下するときには、通過ルート R T で流下するときよりも、ゲート画像 G A 1、G A 2 を通過し易いと思って、盤面アイコン変化成功演出の実行をより期待させることが可能である。こうして、通過ルート R U は、通過ルート R T よりも、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過し易いルート（軌跡）になっている。

40

【 0 2 1 6 】

以上、本形態の盤面アイコン変化演出では、アイコン 9 と実質的に同一の形状である擬

50

似アイコン球画像 9 k が、遊技球のように流下するのを見せて、ゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）を通過するか否かに応じて、アイコン変化演出が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。特に、擬似アイコン球画像 9 k のゲート画像 G A 1、G A 2 に対する通過し易さは、釘画像 P H 1、P H 2 の種類、ゲート画像 G A 1、G A 2 の種類、通過ルート R T、R U の種類によって異なる。従って、遊技者には、どの釘画像 P H 1、P H 2 が表示されて、どのゲート画像 G A 1、G A 2 が表示されて、擬似アイコン球画像 9 k がどの通過ルート R T、R U で流下するのに注目させて、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過するまでの過程を楽しませることが可能である。

【 0 2 1 7 】

10

また、本形態の盤面アイコン変化演出では、アイコン 9 から、そのアイコン 9 と実質的に同一の形状である擬似アイコン球画像 9 k が外側表示領域 1 7 Y に飛び出すように移動する。そして、その擬似アイコン球画像 9 k が、より当選期待度が高いことを示唆する変化擬似アイコン球画像 9 n に変化する場合がある。この場合、変化擬似アイコン球画像 9 n が、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 の位置まで戻るように移動する。その結果、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 が、より当選期待度が高いことを示唆するアイコン 9 に変化する。以上により、アイコン 9 から移動した擬似アイコン球画像 9 k が、高期待態様（変化擬似アイコン球画像 9 n ）になって元のアイコン 9 の位置まで戻ってくることで、アイコン 9 も高期待態様のアイコン 9 に変化するという斬新なアイコン変化演出を堪能させることが可能である。

20

【 0 2 1 8 】

8 . タッチアイコン変化演出

次に、本形態のタッチアイコン変化演出について、図 5 6 ~ 図 6 3 に基づいて説明する。タッチアイコン変化演出は、ガラス板 5 5 に対する接触操作に基づいて、アイコン 9 が期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコン 9 に変化する演出である。ところで、従来から演出ボタン 6 3 などの操作手段が押下操作されることに基づいて、アイコン 9 が高期待態様のアイコン 9 に変化することがある。しかしながら、演出ボタン 6 3 への押下操作によりアイコン変化演出が実行されるのは既にありきたりなものである。また、操作対象である演出ボタン 6 3 から、変化対象であるアイコン 9 までの距離がそれほど近いものではなく、より直感的でビジュアル的に新しいアイコン変化演出が望ましい。

30

【 0 2 1 9 】

そこで、本形態では、タッチアイコン変化演出が実行される場合に、ガラス板 5 5 が接触操作される。ここで、ガラス板 5 5 は、遊技板 2 A を保護しつつ遊技領域 3 及び表示画面 7 a の視認性を担保するものであって、一般的に遊技者が操作するものでない。よって、遊技者にとっては想定外の操作手段（ガラス板 5 5）への操作で、アイコン変化演出が実行されるという驚きを与えることが可能である。またガラス板 5 5 は、アイコン 9 の直ぐ前方に配置されているものであるため、操作対象であるガラス板 5 5 から、変化対象であるアイコン 9 までの距離が近い。よって、遊技者には、アイコン 9 から近いガラス板 5 5 を接触操作すると、高期待態様のアイコン 9 に変化するという直感的に分かり易い演出を楽しませることが可能である。

40

【 0 2 2 0 】

続いて、タッチアイコン変化演出が実行される場合の演出例を説明する。図 5 6 に示すように、タッチアイコン変化演出が実行される場合、先ず、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d のうち何れかの保留表示領域に、タッチアイコン 9 e が表示される。つまり、タッチアイコン変化演出の開始契機は、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d の何れかにタッチアイコン 9 e が表示されることである。図 5 6 に示す演出例では、第 1 保留表示領域 1 7 a に、タッチアイコン 9 e が表示されている。なお、タッチアイコン 9 e は、上述したように、菱形の中に 4 つの「T O U C H」の文字と左手を示すものである（図 3 3（E）参照）。従って、タッチアイコン 9 e は、ガラス板 5 5 への接触操作を示唆しているアイコン 9（操作表示態様のアイコン）ということができる。

50

【 0 2 2 1 】

そして、第 1 保留表示領域 1 7 a でタッチアイコン 9 e が表示されている状態で、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を経てハズレ態様で停止表示する。これにより、特別図柄の変動表示の開始に伴って（次変動によって）、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示を開始する。またこのとき、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示されていたタッチアイコン 9 e は、当該表示領域 1 7 x にシフトする。こうして、図 5 7 に示すように、タッチアイコン 9 e は、当該表示領域 1 7 x で表示される場合、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示される場合よりも、大きく表示される。つまり、タッチアイコン 9 e は、第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトする際に、拡大しながら移動することになる。

【 0 2 2 2 】

そして、第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトしたタッチアイコン 9 e は、図 5 7 に示すように、すぐに表示画面 7 a の中央部分である中央位置 7 c（所定位置）に移動する。つまり、タッチアイコン 9 e は、当該表示領域 1 7 x で表示された後すぐに、表示画面 7 a の中央位置 7 c に移動するようになっている。そして、タッチアイコン 9 e は、中央位置 7 c に移動した後、図 5 8 に示すように、上下方向に延びる鉛直軸 O 1 周りに回転し始める。またこのときには、表示画面 7 a の右上部では、中央位置 7 c に向かって移動する右上補完画像 U R が現れ、表示画面 7 a の右下部では、中央位置 7 c に向かって移動する右下補完画像 D R が現れ、表示画面 7 a の左上部では、中央位置 7 c に向かって移動する左上補完画像 U L が現れ、表示画面 7 a の左下部では、中央位置 7 c に向かって移動する左下補完画像 D L が現れる。こうして、各補完画像 U R、D R、U L、D L が、中央位置 7 c で回転しているタッチアイコン 9 e に向かって、四方（右上、右下、左上、左下）から近づくように移動する。

【 0 2 2 3 】

そして、図 5 9 に示すように、回転していたタッチアイコン 9 e は、正面視で停止した状態になる。またこのときには、各補完画像 U R、D R、U L、D L が中央位置 7 c に到達して、タッチアイコン 9 e の四方（右上、右下、左上、左下）が各補完画像 U R、D R、U L、D L で囲まれる。こうして、タッチアイコン 9 e と、当該タッチアイコン 9 e の周囲を囲む各補完画像 U R、D R、U L、D L（補完部分）とによって、一つの完成したアイコン補完完成画像 I K が形成される。ここで、図 5 9 に示すアイコン補完完成画像 I K（一体完成画像）では、各補完画像 U R、D R、U L、D L において「TOUCH」が示されている。つまり、タッチアイコン 9 e で「TOUCH」が小さく示されている一方、各補完画像 U R、D R、U L、D L で「TOUCH」が大きく示されていることで、各補完画像 U R、D R、U L、D L は、タッチアイコン 9 e で示唆している内容を補完している。

【 0 2 2 4 】

その後、図 6 0 に示すように、アイコン補完完成画像 I K では、大きな左手が示されると共に、「タッチ！ 画面をタッチしてください」の大きな文字が示される。つまり、アイコン補完完成画像 I K において、遊技者の左手で、ガラス板 5 5（特定対象物）を接触操作（特定操作、所定操作）することが促される。なお、図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K で、左手が示されているのは、遊技者が右手でハンドル 6 0 を回転操作するため、自由な左手でガラス板 5 5 への接触操作を促すためである。以上、アイコン補完完成画像 I K は、ガラス板 5 5 への接触操作を促す操作促進画像であり、アイコン補完完成画像 I K が表示される前に表示されるタッチアイコン 9 e（特別アイコン）は、操作促進画像（アイコン補完完成画像 I K）が表示されることを事前に示す操作事前画像といえる。

【 0 2 2 5 】

図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K の表示中に、遊技者がガラス板 5 5 の中央領域 T E（図 6 参照）を接触操作すると、ガラス板タッチセンサ 5 5 a からの検出信号がサブ制御基板 9 0 に入力される。これにより、演出制御用マイコン 9 1 が、図 6 1 に示すように、アイコン補完完成画像 I K のうちタッチアイコン 9 e を徐々に大きくして表示すると共に、アイコン補完完成画像 I K の縁部にて発光していることを示す発光画像 H G が表示

10

20

30

40

50

される。こうして、タッチアイコン 9 e が徐々に大きくなると共に、発光画像 H G が表示されることで、遊技者は、ガラス板 5 5 への接触操作が有効であることを認識することが可能である。

【 0 2 2 6 】

こうして、遊技者がガラス板 5 5 の中央領域 T E (図 6 参照) を所定時間、接触操作すると、表示画面 7 a の中央部では、拡大して表示されているタッチアイコン 9 e が、図 6 2 に示すように、L O G O アイコン 9 f に変化する。こうして、タッチアイコン変化演出において、遊技者がガラス板 5 5 を接触操作することに基づいて、アイコン変化演出が実行される。タッチアイコン 9 e から変化した L O G O アイコン 9 f は、当該表示領域 1 7 x に向かって、縮小しながら移動していく。そして、図 6 3 に示すように、当該表示領域 1 7 x にて、元の大きさに戻った L O G O アイコン 9 f が表示されることになる。

10

【 0 2 2 7 】

上記した演出例では、タッチアイコン変化演出において、タッチアイコン 9 e から L O G O アイコン 9 f に変化する場合は説明した。しかしながら、本形態では、タッチアイコン変化演出が実行される場合、タッチアイコン 9 e から L O G O アイコン 9 f に変化するパターンと、タッチアイコン 9 e から赤アイコン 9 d に変化するパターンと、タッチアイコン 9 e から緑アイコン 9 c に変化するパターンとの 3 種類がある。従って、タッチアイコン変化演出が開始される場合、遊技者にとっては、少なくとも緑アイコン 9 c 以上の当選期待度を示唆するアイコン 9 を獲得できることになる。よって、タッチアイコン 9 e は、緑アイコン 9 c の当選期待度である 2 0 % 以上の当選期待度を少なくとも示唆している

20

【 0 2 2 8 】

ここで、タッチアイコン変化演出が実行される場合の制御について、説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、始動入賞コマンド (図 1 7 参照) に基づいて、アイコン 9 を L O G O アイコン 9 f に変化する可能と決定した場合、抽選によってタッチアイコン変化演出を実行するか否かを決定する。このとき、図 6 4 (A) に示すように、タッチアイコン変化演出が実行される振分率は 5 0 % であり、タッチアイコン変化演出が実行されない振分率は 5 0 % である。よって、演出制御用マイコン 9 1 は、タッチアイコン変化演出を実行すると決定した場合、図 5 6 ~ 図 6 3 に示す演出例のように、タッチアイコン 9 e が表示された後、ガラス板 5 5 への接触操作に基づいて L O G O アイコン 9 f に変化する。一方、演出制御用マイコン 9 1 は、タッチアイコン変化演出を実行しないと決定した場合には、所定のタイミングで、L O G O アイコン 9 f を表示することになる。

30

【 0 2 2 9 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、始動入賞コマンド (図 1 7 参照) に基づいて、アイコン 9 を赤アイコン 9 d に変化する可能と決定した場合、抽選によってタッチアイコン変化演出を実行するか否かを決定する。このとき、図 6 4 (B) に示すように、タッチアイコン変化演出が実行される振分率は 2 0 % であり、タッチアイコン変化演出が実行されない振分率は 8 0 % である。また演出制御用マイコン 9 1 は、始動入賞コマンド (図 1 7 参照) に基づいて、アイコン 9 を緑アイコン 9 c に変化する可能と決定した場合、抽選によってタッチアイコン変化演出を実行するか否かを決定する。このとき、図 6 4 (C) に示すように、タッチアイコン変化演出が実行される振分率は 5 % であり、タッチアイコン変化演出が実行されない振分率は 9 5 % である。

40

【 0 2 3 0 】

以上、図 6 4 (A) (B) (C) の比較から分かるように、遊技者から見れば、タッチアイコン変化演出が実行された場合、タッチアイコン 9 e は、緑アイコン 9 c < 赤アイコン 9 d < L O G O アイコン 9 f の順番に変化し易い。つまり、タッチアイコン 9 e から当選期待度が相対的に低い緑アイコン 9 c には変化し難く、タッチアイコン 9 e から当選期待度が相対的に高い L O G O アイコン 9 f に変化し易い。従って、遊技者には、タッチアイコン変化演出が開始された場合、緑アイコン 9 c の獲得を最低限保証しつつ、当選期待度が高い L O G O アイコン 9 f に変化し易いという高揚感を与えることが可能である。

50

【 0 2 3 1 】

なお、本形態では、図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K が表示された後、ガラス板 5 5 の中央領域 T E (図 6 参照) が接触操作されないまま、操作有効期間が経過すると、表示画面 7 a の中央部では、タッチアイコン 9 e が緑アイコン 9 c に変化する。そして、その緑アイコン 9 c は、当該表示領域 1 7 x に向かって移動するようになっている。即ち、抽選によって仮に L O G O アイコン 9 f に変換可能と決定されていても、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されないと、タッチアイコン 9 e は緑アイコン 9 c に変化するようになっている。こうして、タッチアイコン変化演出では、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されることを条件に、緑アイコン 9 c よりも当選期待度が高いアイコン 9 (L O G O アイコン 9 f 、赤アイコン 9 d) が表示される。これにより、タッチアイコン変化演出において、当選期待度が高いアイコン 9 に変化するようになり、遊技者には積極的にガラス板 5 5 への接触操作を促すことが可能である。

【 0 2 3 2 】

なお、変形例として、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されないまま、操作有効期間が経過すると、タッチアイコン 9 e が抽選によって決定されたアイコン 9 に変化するようにしても良い。又は、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されないまま、操作有効期間が経過すると、タッチアイコン 9 e の表示態様がそのまま維持されて、実質的に当選期待度が示唆されないようにしても良い。或いは、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されないまま、操作有効期間が経過すると、タッチアイコン 9 e は通常アイコン 9 a に変化するようにしても良い。

【 0 2 3 3 】

ところで、図 6 に示すように、ガラス板タッチセンサ 5 5 a は、ガラス板 5 5 の中央領域 T E が接触操作されたことを検出するものである。言い換えれば、ガラス板タッチセンサ 5 5 a は、ガラス板 5 5 のうち中央領域 T E よりも外側の領域が接触操作されたことを検出することができない。ここで本形態では、ガラス板 5 5 のうち中央領域 T E は、前後方向において、アイコン補完完成画像 I K が表示されている部分と重なるようになっている。従って、図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K の表示中、遊技者は、ガラス板 5 5 のうちアイコン補完完成画像 I K と重なって見える領域 (即ち、中央領域 T E) を触ることで、ガラス板 5 5 への接触操作が有効と判断される。言い換えれば、ガラス板 5 5 のうちアイコン補完完成画像 I K と重ならない領域 (即ち、中央領域 T E よりも外側の領域) を触っても、ガラス板 5 5 への接触操作が有効と判断されない。こうして本形態では、ガラス板 5 5 のうち、当該ガラス板 5 5 への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K と重なって見える領域 (中央領域 T E) を接触操作させることで、アイコン変化演出が実行される。これにより、遊技者には、ガラス板 5 5 のうちどの領域を接触操作すれば良いのかを簡単に把握させることが可能である。

【 0 2 3 4 】

以上、本形態のタッチアイコン変化演出では、先ず、図 5 6 に示すように、タッチアイコン 9 e が表示される。このタッチアイコン 9 e は、その後にガラス板 5 5 への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K (図 6 0 参照) が表示されることを事前に示すアイコン 9 になっている。そして、タッチアイコン 9 e は、当該表示領域 1 7 x にシフトした後、表示画面 7 a の中央位置 7 c に移動して (図 5 7 参照) 、タッチアイコン 9 e の周りが各補完画像 U R 、 D R 、 U L 、 D L に囲まれる (図 5 9 参照) 。これにより、図 6 0 に示すように、タッチアイコン 9 e を内部に含むアイコン補完完成画像 I K によって、ガラス板 5 5 への接触操作が促される。こうして、タッチアイコン 9 e を含んだビジュアル的に斬新な画像 (アイコン補完完成画像 I K) により、タッチアイコン変化演出を楽しませることが可能である。

【 0 2 3 5 】

そして、遊技者は、ガラス板 5 5 のうち図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K と重なる中央領域 T E (図 6 参照) を接触操作することで、タッチアイコン 9 e が例えば L O G O アイコン 9 f に変化する (図 6 2 参照) 。こうして、遊技者から見れば、タッチアイコ

ン 9 e に直接的に触れているような感覚で、タッチアイコン 9 e を変化させることができる。よって、例えば演出ボタン 6 3 への押下操作によってアイコン変化演出が実行される場合に比べて、自身の操作によってアイコン 9 を変化させたか感覚を強めることができ、斬新なアイコン演出を堪能させることが可能である。

【 0 2 3 6 】

9 . ターゲットアイコン変化演出

次に、本形態の特徴であるターゲットアイコン変化演出を説明する前に、図 6 5 に基づいて、L O G O 剣アイコン変化演出について説明する。L O G O 剣アイコン変化演出が開始されると、図 6 5 (A) に示すように、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d 又は当該表示領域 1 7 x に表示されているアイコン 9 a に対して、主人公キャラ (「ロゴ」) が使用する剣を示す剣画像 K G が上方から移動してくる。図 6 5 (A) に示す演出例では、第 2 保留表示領域 1 7 b の右上方から、剣画像 K G が第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されている通常アイコン 9 a に向かって移動している。その後、図 6 5 (B - 1) に示す L O G O 剣アイコン変化成功演出が実行される場合と、図 6 5 (B - 2) に示す L O G O 剣アイコン変化失敗演出が実行される場合と、に分かれる。

【 0 2 3 7 】

図 6 5 (B - 1) に示すように、L O G O 剣アイコン変化成功演出 (特別予告演出) が実行される場合、第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されている通常アイコン 9 a に対して、剣画像 K G が突き刺さる。こうして、通常アイコン 9 a が L O G O 剣アイコン 9 g に変化する。一方、図 6 5 (B - 2) に示すように、L O G O 剣アイコン変化失敗演出が実行される場合、第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されている通常アイコン 9 a に対して、剣画像 K G が突き刺さらず、剣画像 K G が第 2 保留表示領域 1 7 b よりも左下方に向かって移動していく。こうして、通常アイコン 9 a が変化せずに維持されたままになる。以上により、L O G O 剣アイコン変化演出が開始されると、遊技者は、剣画像 K G が通常アイコン 9 a に突き刺さるか否か、即ち L O G O 剣アイコン変化成功演出、又は L O G O 剣アイコン変化失敗演出の何れが実行されるのかに注目する。なお、「L O G O 剣アイコン変化演出」が、「変化煽り演出」に相当し、「剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さること」が、「成功態様」に相当し、「剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さらないこと」が、「失敗態様」に相当する。

【 0 2 3 8 】

ところで、アイコン変化演出が実行されてから、当該アイコン変化演出の実行契機となったアイコン 9 に対する大当たり判定処理の結果が報知されるまで、遊技者は遊技領域 3 への遊技球の打ち込みを止める場合がある。即ち、アイコン 9 の表示態様が変化したことを見た遊技者は、そのアイコン 9 に対する大当たり判定処理が当たり (大当たり又は小当たり) への当選又はハズレであるかの結果を把握するまで、遊技球の発射を停止させて、遊技を中断するという実情がある。しかしながら、上述した遊技球の打ち込みの中断は、連続した遊技が急に途切れることになり、遊技興趣の低下を招くおそれがある。

【 0 2 3 9 】

そこで、本形態では、上記した問題点に対処すべく、ターゲットアイコン変化演出を実行するようになっていく。以下では、ターゲットアイコン変化演出が実行される場合の演出例を、図 6 6 ~ 図 7 3 に基づいて説明する。先ず、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d のうち何れかの保留表示領域に表示されている通常アイコン 9 a に対して、ターゲットマーク画像 T G が付加して表示される。ターゲットマーク画像 T G は、二重丸が十字で切られていることを示して、ターゲットアイコン変化演出の実行契機となるアイコン 9 であることを分かり易く示している。

【 0 2 4 0 】

こうして、ターゲットアイコン変化演出の開始契機は、保留アイコン 9 (保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されている何れかの通常アイコン 9 a) にターゲットマーク画像 T G が付加されることである。図 6 6 に示す演出例では、第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されている保留アイコン 9 に、ターゲットマーク画像 T G が付加されている。以下では、タ

ターゲットマーク画像 T G が付されている通常アイコン 9 a を、「ターゲットアイコン 9 a T (所定態様のアイコン、所定画像) 」と適宜呼ぶことにする。なお上記では、通常アイコン 9 a が表示された後にターゲットマーク画像 T G が付加される場合を説明したが、遊技球が始動口 (第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1) に入球したときにターゲットアイコン 9 a T がいきなり表示されることもある。

【 0 2 4 1 】

また図 6 6 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T が表示されているときには、当該ターゲットアイコン 9 a T の上側に、「ヘソに入賞する度に？」の文字を示す説明文字画像 S M が表示される。説明文字画像 S M は、後述する光エフェクト画像 E K を表示させるための要件として、遊技者に第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球を促す画像である。なお、光エフェクト画像 E K の表示は、後述するように、L O G O 剣アイコン 9 g X の獲得を実質的に示す事前実行報知アイコン 9 a X が表示されるか否かを示すものである。こうして、説明文字画像 S M の表示 (要件示唆表示) により、遊技者に第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球を狙う状況であることを把握させ易くすることが可能である。

10

【 0 2 4 2 】

そして、第 2 保留表示領域 1 7 b にターゲットアイコン 9 a T が表示されている状態で、遊技者が遊技領域 3 への遊技球の打ち込みを継続して、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球したこととする。これにより、図 6 7 に示すように、表示画面 7 a のうち第 1 始動口 2 0 (固定入賞装置 1 9) が設けられている位置からターゲットアイコン 9 a T が表示されている位置 (第 2 保留表示領域 1 7 b) に向かって延びる光エフェクト画像 E K が表示される。

20

【 0 2 4 3 】

光エフェクト画像 E K は、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球したことを分かり易く示すものであると共に、後述する事前実行報知アイコン 9 a X を表示するか否かを示す前の導入画像になっている。光エフェクト画像 E K では、具体的に、表示画面 7 a のうち第 1 始動口 2 0 が設けられている位置を始点として、ターゲットアイコン 9 a T に向かう黄色の矢印を示すと共に、ターゲットアイコン 9 a T の周りでの発光を示すものである。こうして、光エフェクト画像 E K を見た遊技者には、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて、ターゲットアイコン 9 a T に対する演出が実行されるのを把握させることが可能である。

30

【 0 2 4 4 】

その後、図 6 8 に示すように、光エフェクト画像 E K が消えると共に、第 2 保留表示領域 1 7 b では、ターゲットアイコン 9 a T の表示態様が変化せずに、ターゲットアイコン 9 a T がそのまま表示される。こうして、ターゲットアイコン 9 a T に向けて光エフェクト画像 E K が表示された後に、当該ターゲットアイコン 9 a T の表示態様が維持される演出を、「ターゲットアイコン変化失敗演出」と呼ぶことにする。

【 0 2 4 5 】

続いて、遊技者が遊技領域 3 への遊技球の打ち込みを継続して、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球したこととする。これにより、図 6 9 に示すように、図 6 7 に示す場合と同様、光エフェクト画像 E K が、表示される。なお、光エフェクト画像 E K は、ターゲットアイコン 9 a T が表示されている位置まで延びるものである。そのため、仮に第 1 保留表示領域 1 7 a にターゲットアイコン 9 a T が表示されていれば、表示画面 7 a のうち第 1 始動口 2 0 (固定入賞装置 1 9) が設けられている位置から第 1 保留表示領域 1 7 a に向かって延びる光エフェクト画像 E K が表示されることになる。こうして、光エフェクト画像 E K とターゲットアイコン 9 a T (ターゲットマーク画像 T G) とによって、ターゲットアイコン変化演出の対象となるアイコン 9 がどのアイコン 9 なのかを分かり易くしている。

40

【 0 2 4 6 】

その後、図 7 0 に示すように、光エフェクト画像 E K が消えると共に、第 2 保留表示領域 1 7 b では、ターゲットアイコン 9 a T が、特殊な発光態様で発光していることを示す事前実行報知アイコン 9 a X に変化する。なお、事前実行報知アイコン 9 a X には、ター

50

ゲットマーク画像 T G が付されておらず、上側に説明文字画像 S M も表示されてない。こうして、事前実行報知アイコン 9 a X が表示された後では、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、光エフェクト画像 E K が表示されることはない。こうして、ターゲットアイコン 9 a T に向けて光エフェクト画像 E K が表示された後に、当該ターゲットアイコン 9 a T が事前実行報知アイコン 9 a X に変化する演出を、「ターゲットアイコン変化成功演出」と呼ぶことにする。

【 0 2 4 7 】

そして、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン) が表示されると、その後必ず L O G O 剣アイコン変化演出が実行されると共に、その L O G O 剣アイコン変化演出では事前実行報知アイコン 9 a X が後述する L O G O 剣アイコン 9 g X に必ず変化するようにになっている。つまり、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン) は、L O G O 剣アイコン変化演出が実行されることを事前に示すと共に、L O G O 剣アイコン変化演出において剣画像 K G が事前実行報知アイコン 9 a X に突き刺さること (L O G O 剣アイコン成功演出の実行) を事前に示すものである。こうして、「事前実行報知アイコン 9 a X の表示」が、「特殊事前演出」に相当し、「光エフェクト画像 E K の表示を経て事前実行報知アイコン 9 a X に変化するか否かを示す演出 (図 6 7 ~ 図 7 0 参照) 」が、「特殊態様のアイコンに変化するか否かを示す成否煽り演出」に相当する。

【 0 2 4 8 】

そして、第 2 保留表示領域 1 7 b で事前実行報知アイコン 9 a X が表示されている状態で、実行中の変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、変動表示を経てハズレ態様で停止表示する。これにより、図 7 1 に示すように、第 2 保留表示領域 1 7 b で表示されていた事前実行報知アイコン 9 a X が、第 1 保留表示領域 1 7 a にシフトする。その後、図 7 2 に示すように、L O G O 剣アイコン変化演出が開始されて、第 1 保留表示領域 1 7 a の右上方から、剣画像 K G が第 1 保留表示領域 1 7 a に表示されている事前実行報知アイコン 9 a X に向かって移動する。

【 0 2 4 9 】

なお、この演出例では、事前実行報知アイコン 9 a X が第 1 保留表示領域 1 7 a に表示されているときに L O G O 剣アイコン変化演出が実行される場合を説明する。しかしながら、事前実行報知アイコン 9 a X の表示に基づいて L O G O 剣アイコン変化演出が実行されるタイミングは、適宜変更可能である。つまり、事前実行報知アイコン 9 a X が第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されているときに L O G O 剣アイコン変化演出が実行されて、第 2 保留表示領域 1 7 b に表示されている事前実行報知アイコン 9 a X が後述する L O G O 剣アイコン 9 g X に変化する場合もある。また事前実行報知アイコン 9 a X が当該表示領域 1 7 x に表示されているときに L O G O 剣アイコン変化演出が実行されて、当該表示領域 1 7 x に表示されている事前実行報知アイコン 9 a X が後述する L O G O 剣アイコン 9 g X に変化する場合もある。

【 0 2 5 0 】

こうして、L O G O 剣アイコン変化演出が開始されると、図 7 3 に示すように、第 1 保留表示領域 1 7 a では、事前実行報知アイコン 9 a X に対して、剣画像 K G が突き刺さり、L O G O 剣アイコン 9 g X (特別態様のアイコン) が表示される。なお、図 7 3 に示す L O G O 剣アイコン 9 g X と、図 3 3 (G) に示す L O G O 剣アイコン 9 g 又は図 6 5 (B - 1) に示す L O G O 剣アイコン 9 g とを比べると、丸の中に三角が示されている形状に対して剣画像 K G が突き刺さっている点で表示態様が共通しているが、特殊な発光態様で発光しているか否かという点で表示態様が異なっている。しかしながら、図 7 3 に示す L O G O 剣アイコン 9 g X は、ターゲットアイコン変化演出の後に変化したアイコン 9 であることを示していて、図 3 3 (G) に示す L O G O 剣アイコン 9 g 又は図 6 5 (B - 1) に示す L O G O 剣アイコン 9 g と同じ当選期待度 (7 0 %、図 3 4 参照) であることを示唆している。従って、L O G O 剣アイコン 9 g X と、L O G O 剣アイコン 9 g とは、丸の中に三角が示されている形状に対して同じ剣画像 K G が突き刺さっている点で、同じ特別態様のアイコンということができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 1 】

こうして、事前実行報知アイコン 9 a X が表示されているときに、L O G O 剣アイコン変化演出が開始されると、剣画像 K G が事前実行報知アイコン 9 a X に必ず突き刺さることになり、L O G O 剣アイコン変化成功演出が実行される。つまり、事前実行報知アイコン 9 a X が表示されているにも拘わらず、剣画像 K G が事前実行報知アイコン 9 a X に突き刺さらずに、L O G O 剣アイコン変化失敗演出が実行されることはない。よって、事前実行報知アイコン 9 a X を見ている遊技者には、その後の L O G O 剣アイコン変化演出によって必ず L O G O 剣アイコン 9 g X に変化するという特殊な安堵感を与えることが可能である。なお、事前実行報知アイコン 9 a X は、その後に必ず L O G O 剣アイコン 9 g X に変化するものであるのに対して、ターゲットアイコン 9 a T はその後に必ず L O G O 剣アイコン 9 g X に変化するものではない。従って、事前実行報知アイコン 9 a X は、ターゲットアイコン 9 a T よりも当選期待度が高いことを示唆しているアイコン 9 といえる。

【 0 2 5 2 】

ところで本形態では、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T が表示されている場合に限り、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、光エフェクト画像 E K が表示されるようになっている。具体的に、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示されているターゲットアイコン 9 a T が当該表示領域 1 7 X にシフトすると、当該表示領域 1 7 x では、ターゲットアイコン 9 a T ではなく、通常アイコン 9 a が表示される。つまり、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示されていたターゲットアイコン 9 a T は、当該表示領域 1 7 x にシフトする際に、通常アイコン 9 a に必ず変化して、当該表示領域 1 7 x でターゲットアイコン 9 a T が表示されることはない。

【 0 2 5 3 】

こうして、当該表示領域 1 7 x に通常アイコン 9 a が表示されている状態では、当該表示領域 1 7 x の上側に説明文字画像 S M も表示されておらず、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、光エフェクト画像 E K が表示されることはない。従って、当該表示領域 1 7 x では、事前実行報知アイコン 9 a X が表示されることはない。そして、第 1 保留表示領域 1 7 a で表示されているターゲットアイコン 9 a T が当該表示領域 1 7 X にシフトした後、当該表示領域 1 7 x に表示されている当該アイコン 9 (通常アイコン 9 a) に対して、L O G O 剣アイコン変化演出が実行されないようになっている。これは、以下の理由に基づく。

【 0 2 5 4 】

本形態のターゲットアイコン変化演出では、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d の何れかにターゲットアイコン 9 a T が表示された後、遊技者に、遊技領域 3 への遊技球の発射を継続させて、ターゲットアイコン 9 a T から事前実行報知アイコン 9 a X (L O G O 剣アイコン 9 g X) に変化するのを期待させることを目的としている。しかしながら、仮にターゲットアイコン 9 a T が当該表示領域 1 7 x でも表示されて、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて光エフェクト画像 E K が表示されるようになると、遊技者は当該アイコン 9 に対する変動演出に意識を集中し難くなる。更に、ターゲットアイコン 9 a T が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトした後でも、遊技者に遊技球の発射を強いると、無駄玉が多く生じかねない。以上により、本形態では、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T が表示されている場合に限り、遊技者が遊技球の発射を継続した特典として、事前実行報知アイコン 9 a X (L O G O 剣アイコン 9 g X) が表示され得るようにしている。

【 0 2 5 5 】

また、ターゲットアイコン 9 a T が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトすることで、当該表示領域 1 7 x に通常アイコン 9 a が表示された後、その当該アイコン 9 (通常アイコン 9 a) に対して L O G O 剣アイコン演出が実行されないのは、以下の理由に基づく。即ち、ターゲットアイコン 9 a T が当該表示領域 1 7 x にシフトした後の当該アイコン 9 でも、仮に L O G O 剣アイコン変化演出が実行されてしまうと、遊技者にとっては、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されたターゲットアイコン 9 a T を

見た時点で、ターゲットアイコン 9 a T が LOGO 剣アイコン 9 g X (LOGO 剣アイコン 9 g) に変化するか否かは既に決まっているとおそれがある。そうすると、遊技者は、遊技球の発射の継続意欲を無くすおそれがある。

【 0 2 5 6 】

そこで、本形態では、ターゲットアイコン 9 a T が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトした後では、当該表示領域 1 7 x に表示されている当該アイコン 9 に対して、演出制御用マイコン 9 1 が禁則処理として、LOGO 剣アイコン変化演出を実行しない。こうして、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T が表示されている場合に限り、遊技者が遊技球の発射を継続した特典として、事前実行報知アイコン 9 a X (LOGO 剣アイコン 9 g X) が表示され得るようにしている。これにより、各保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T が表示されているのを見た遊技者には、ターゲットアイコン 9 a T が当該表示領域 1 7 x にシフトする前に、遊技球を積極的に発射させることが可能である。

10

【 0 2 5 7 】

ここで、ターゲットアイコン変化成功演出が実行される場合について、説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、始動入賞コマンド (図 1 7 参照) に基づいて、アイコン 9 を LOGO 剣アイコン 9 g に変化可能と決定した場合、抽選によって図 6 5 (B - 1) に示す LOGO 剣アイコン変化成功演出、又はターゲットアイコン変化成功演出の何れが実行可能であるかを決定する。このとき、図 7 4 (A) に示すように、図 6 5 (B - 1) に示す LOGO 剣アイコン変化成功演出が実行可能であると決定される振分率は 8 5 % であり、ターゲットアイコン変化成功演出が実行可能であると決定される振分率は 1 5 % である。以上により、本形態では、図 6 5 (B - 1) に示す LOGO 剣アイコン変化成功演出に比べて、ターゲットアイコン変化成功演出は実行され難いように設定されている。こうして、LOGO 剣アイコン 9 g (LOGO 剣アイコン 9 g X) を獲得する場合でも、ターゲットアイコン変化成功演出の実行頻度を低くすることで、希少性のあるターゲットアイコン変化演出が実行されたときの遊技者の高揚感を高めることが可能である。

20

【 0 2 5 8 】

但し、演出制御用マイコン 9 1 が、抽選によってターゲットアイコン変化成功演出が実行可能であると決定しても、ターゲットアイコン 9 a T を表示するだけであって、必ずターゲットアイコン変化成功演出が実行されるわけではない。即ち、演出制御用マイコン 9 1 は、ターゲットアイコン変化成功演出が実行可能であると決定したことにより、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T を表示した後、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく始動入賞コマンド (図 1 7 参照) を受信することに基づいて、抽選により事前実行報知アイコン 9 a X の表示 (つまり、ターゲットアイコン変化成功演出) を実行するか否かを決定する。このとき、図 7 4 (B) に示すように、事前実行報知アイコン 9 a X の表示を実行すると決定される振分率は 3 0 % であり、事前実行報知アイコン 9 a X の表示を実行しないと決定される振分率は 7 0 % である。

30

【 0 2 5 9 】

こうして、演出制御用マイコン 9 1 は、抽選により、事前実行報知アイコン 9 a X の表示を実行すると決定すると、光エフェクト画像 E K の表示を経て (図 6 9 参照)、事前実行報知アイコン 9 a X を表示する (図 7 0 参照)。つまり、ターゲットアイコン変化成功演出を実行する。その後、演出制御用マイコン 9 1 は、所定のタイミングにて、LOGO 剣アイコン変化演出を実行して (図 7 2 参照)、LOGO 剣アイコン変化成功演出として、LOGO 剣アイコン 9 g X を表示することになる (図 7 3 参照)。

40

【 0 2 6 0 】

一方、演出制御用マイコン 9 1 は、抽選により、事前実行報知アイコン 9 a X の表示を実行しないと決定すると、光エフェクト画像 E K を表示しても (図 6 7 参照)、ターゲットアイコン 9 a T の表示態様を変えない (図 6 8 参照)。つまり、ターゲットアイコン変化失敗演出を実行する。なお上述したように、ターゲットアイコン 9 a T が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x にシフトした後では、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球

50

しても、光エフェクト画像 E K を表示することはなく、禁則処理として L O G O 剣アイコン変化演出を実行することがない。

【 0 2 6 1 】

なお本形態では、第 1 保留表示領域 1 7 a から第 4 保留表示領域 1 7 d まで全て保留アイコン 9 が表示されていても、ターゲットアイコン 9 a T が表示されていれば、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、ターゲットアイコン変化演出は実行される。つまり、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球して、新たな保留アイコン 9 が表示されない状況でも、ターゲットアイコン変化演出が実行されるようになっている。これにより、第 1 保留表示領域 1 7 a から第 4 保留表示領域 1 7 d まで全て保留アイコン 9 が表示されている状況でも、ターゲットアイコン 9 a T を見ている遊技者には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球を狙わせることが可能である。但し、変形例として、第 1 保留表示領域 1 7 a から第 4 保留表示領域 1 7 d まで全て保留アイコン 9 が表示されている状態では、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、ターゲットアイコン変化演出が実行されないようにしても良い。この場合には、新たな保留アイコン 9 が生じない状況では、遊技者に第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球を狙わせずに、できるだけ無駄玉が生じるのを回避することが可能である。

10

【 0 2 6 2 】

以上、本形態のターゲットアイコン変化演出では、先ず、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T が表示される（図 6 6 参照）。その後、ターゲットアイコン 9 a T が表示されている状態で、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球する度に、光エフェクト画像 E K が表示される。そして、この光エフェクト画像 E K は、ターゲットアイコン 9 a T が、L O G O 剣アイコン変化演出の実行を示す事前実行報知アイコン 9 a X を表示するか否かを示すものである。よって、遊技者には、ターゲットアイコン 9 a T から事前実行報知アイコン 9 a X の変化（ターゲットアイコン変化成功演出の実行）を期待させて、遊技領域 3 への遊技球の発射を積極的に継続させることが可能である。即ち、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球を狙わせて、遊技を継続させることが可能である。

20

【 0 2 6 3 】

特に、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、必ず事前実行報知アイコン 9 a X に変化するわけではなく、第 1 始動口 2 0 に入球する遊技球の数が多いほど、抽選により事前実行報知アイコン 9 a X に変化する可能性が高くなる。よって、遊技者には、ターゲットアイコン 9 a T が表示されている状態で、より多くの遊技球を第 1 始動口 2 0 に入球させる動機付けを与えることが可能である。

30

【 0 2 6 4 】

また、図 6 6 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T には、ターゲットマーク画像 T G が付されていて、ターゲットアイコン 9 a T の上側には、「ヘソに入賞する度に？」を示す説明文字画像 S M が表示されている。そして、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、表示画面 7 a のうち第 1 始動口 2 0（固定入賞装置 1 9）が設けられている位置からターゲットアイコン 9 a T が表示されている位置に向かって延びる光エフェクト画像 E K が表示される。これらにより、遊技者には、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することで、ターゲットアイコン 9 a T の表示態様が変わる可能性がある状況を容易に把握させることが可能である。

40

【 0 2 6 5 】

また、ターゲットアイコン 9 a T から事前実行報知アイコン 9 a X に変化した場合、上述したように、事前実行報知アイコン 9 a X の表示は、その後の L O G O 剣アイコン変化演出の実行を示すと共に、剣画像 K G が事前実行報知アイコン 9 a X に必ず突き刺さること（L O G O 剣アイコン変化成功演出の実行）を示している（図 7 0 参照）。こうして、事前実行報知アイコン 9 a X が表示されれば、その後に必ず L O G O 剣アイコン 9 g X（図 7 3 参照）を獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 6 6 】

50

なお本形態では、図 6 5 に示す L O G O 剣アイコン演出が実行された場合に L O G O 剣アイコン 9 g を獲得できる可能性と、ターゲットアイコン変化演出が実行された場合に事前実行報知アイコン 9 a X (即ち L O G O 剣アイコン 9 g X) を獲得できる可能性とを比較すると、ターゲットアイコン変化演出が実行された場合に事前実行報知アイコン 9 a X (即ち L O G O 剣アイコン 9 g X) を獲得できる可能性の方が高い。即ち、図 6 5 に示す L O G O 剣アイコン演出が実行される場合、比較的剣画像 K G がアイコン 9 に刺さり難くい (L O G O 剣アイコン変化成功演出が実行され難い) ように設定されている。一方、ターゲットアイコン変化演出が実行された場合、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すれば、事前実行報知アイコン 9 a X (即ち L O G O 剣アイコン 9 g X) に比較的变化し易いように設定されている。以上により、遊技者にとって、ターゲットアイコン変化演出が実行された場合に、図 6 5 に示す L O G O 剣アイコン演出が実行された場合よりも、L O G O 剣アイコン 9 g X を獲得できるチャンスが高いと思って、高揚感を与えることが可能である。

10

【 0 2 6 7 】

1 0 . 演出制御用マイコンの動作

[サブ制御メイン処理] 次に図 7 5 ~ 図 7 8 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 9 3 から図 7 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず C P U 初期化処理を行う (S 4 0 0 1) 。 C P U 初期化処理 (S 4 0 0 1) では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

20

【 0 2 6 8 】

続いて、電源断信号が O N で且つ R A M 9 4 の内容が正常であるか否かを判定する (S 4 0 0 2) 。そしてこの判定結果が N O であれば、R A M 9 4 の初期化をして (S 4 0 0 3) 、ステップ S 4 0 0 4 に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S 4 0 0 2 で Y E S) 、R A M 9 4 の初期化をせずにステップ S 4 0 0 4 に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M 9 4 内容が正常でない場合には (S 4 0 0 2 で N O) 、R A M 9 4 を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M 9 4 内容が正常に保たれている場合には (S 4 0 0 2 で Y E S) 、R A M 9 4 を初期化しない。なお、R A M 9 4 を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 3 は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【 0 2 6 9 】

ステップ S 4 0 0 4 では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S 4 0 0 5) 。乱数シード更新処理 (S 4 0 0 5) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。乱数シード更新処理 (S 4 0 0 5) が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 6) 。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 0 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、コマンドに従い画像表示装置 7 を用いて各種の演出 (演出図柄変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、アイコン変化演出、盤面アイコン変化演出、タッチアイコン変化演出、ターゲットアイコン変化演出など) を実行する。

40

【 0 2 7 0 】

なお、画像制御基板 1 0 0 による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板 9 0 は、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声を出力したり、サブ駆動基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6、盤ランプ 5 を発光させたり、盤可動体 1 5、ロゴ剣役物 3 0 0 を駆動させたりする。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する (S 4 0 0 7) 。以降、ステップ S 4 0 0 4 ~ S 4 0 0 7 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S 4 0 0 8) 、1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 0 9) 、および 1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 0) の実行が可能となる。

50

【 0 2 7 1 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図76に示すように、ストローブ信号(STB信号)がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、ストローブ信号がONでなければ処理を終え、ONであれば主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをRAM94の受信バッファに格納する(S4102)。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【 0 2 7 2 】

[1msタイマ割り込み処理]1msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に1msec周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図77に示すように、1msタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ63a(図9参照)からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する。

【 0 2 7 3 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで枠ランプ66、盤ランプ5を発光させるべく、後述の10msタイマ割り込み処理におけるその他の処理(S4304)で作成したランプデータをサブ駆動基板107に出力する。つまり、ランプデータに従って、枠ランプ66、盤ランプ5を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 7 4 】

次いで、駆動制御処理(S4203)を行う。駆動制御処理(S4203)では、演出に合うタイミングで盤可動体15、ロゴ剣役物300を駆動させるべく、駆動データ(盤可動体15の駆動ためのデータ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体15を移動させるための盤可動体駆動モータ15a、ロゴ剣役物300を移動させるためのロゴ剣役物駆動モータ300aを駆動させる。

【 0 2 7 5 】

そして、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【 0 2 7 6 】

[10msタイマ割り込み処理]10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10msec周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図78に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)ではまず、受信コマンド解析処理を行う(S4301)。受信コマンド解析処理(S4301)では、演出制御用マイコン91は、遊技制御用マイコン81から変動開始コマンドを受信しているかを判定し、受信していれば、変動開始コマンドの解析結果(変動パターンの情報)に基づいて、変動演出を実行するための変動演出パターン選択処理、予告演出を実行するための予告演出選択処理を実行する。

【 0 2 7 7 】

また受信コマンド解析処理(S4301)では、遊技制御用マイコン81からオープニングコマンドを受信しているかを判定し、受信していれば、オープニング演出選択処理を実行する。また、遊技制御用マイコン81からラウンド指定コマンドを受信しているかを判定し、受信していれば、ラウンド演出選択処理を実行する。また遊技制御用マイコン81からエンディングコマンドを受信しているかを判定し、受信していれば、エンディング演出選択処理を実行する。また、遊技制御用マイコン81から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド、第2始動入賞コマンド)を受信しているかを判定し、受信していれば、先読み予告演出を実行するための先読み予告演出選択処理、及びアイコン9を表示するためのアイコン表示処理を実行する。

【 0 2 7 8 】

また演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理(S4301)に続いて、1msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチ

10

20

30

40

50

データとしてRAM 94に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。次に、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【0279】

その後、演出制御用マイコン91は、ランプ処理(S4304)を行う。ランプ処理(S4304)では、ランプデータ(枠ランプ66、盤ランプ5の点灯を制御するデータ)の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理(S4305)を行う。音声制御処理(S4305)では、音声データ(スピーカ67からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板106への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ67から出力される。そして、各種の演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4306)、本処理を終える。

【0280】

11. 制御例

次に、盤面アイコン変化演出の制御の一例を説明する。前提条件として、通常遊技状態であり、第1特図保留が2個であることとする。そして、遊技領域3を流下する遊技球が第1始動口20に入球したこととする。この場合、遊技制御用マイコン81が、図20に示す第1始動入賞コマンド特定処理(S213)により、第1始動入賞コマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドは、例えば、非時短状態(通常遊技状態)であり、第1特図保留が3個であり、SPリーチハズレを示すもの(「E1H33H」、図17参照)であることとする。そして、この第1始動入賞コマンドは、図19に示す出力処理(S101)によって、サブ制御基板90に送信される。

【0281】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、上記した第1始動入賞コマンドを受信すると、図78に示す受信コマンド解析処理(S4301)により、受信した第1始動入賞コマンドを解析する。そして、解析結果に基づいて、先読み予告演出選択処理及びアイコン表示処理を実行する。先読み予告演出選択処理では、ROM93に記憶されている盤面アイコン変化演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、盤面アイコン変化演出を実行するか否かを決定する。こうして、演出制御用マイコン91は、盤面アイコン変化演出を実行すると決定すると、更に、アイコン変化パターン抽選テーブル(図示省略)に基づいて、保留表示領域17a~17c及び当該表示領域17xでのアイコン9の表示態様を決定する。これにより、盤面アイコン変化演出において、第3保留表示領域17cでは通常アイコン9aから青アイコン9bに変化し、第2保留表示領域17bでは青アイコン9bを維持して、第1保留表示領域17aでは青アイコン9bから緑アイコン9cに変化し、当該表示領域17xでは緑アイコン9cを維持するアイコン変化パターンを決定する。

【0282】

そして、演出制御用マイコン91は、盤面アイコン変化演出において第3保留表示領域17cで通常アイコン9aから青アイコン9bに変化する際に、盤面アイコン演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、第1パターン釘画像PH1と通常ゲート画像GA1とが表示されて通過ルートRT2aとなる演出パターンQ1(図55(A)参照)を決定する。また、盤面アイコン変化演出において第2保留表示領域17bで青アイコン9bを維持する際に、盤面アイコン演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、第1パターン釘画像PH1と通常ゲート画像GA1とが表示されて通過ルートRT3となる演出パターンQ12(図55(B)参照)を決定する。盤面アイコン変化演出において第1保留表示領域17aで青アイコン9bから緑アイコン9cに変化する際に、盤面アイコン演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、第2パターン釘画像PH2と特別ゲート画像GA2とが表示されて通過ルートRU1bとなる演出パターンQ7(図55(A)参照)を決定する。これらにより、図35~図49に示す演出例のように、盤面アイコン変化演出が実行されることになる。

【0283】

続いて、タッチアイコン変化演出の制御の一例を説明する。前提条件として、通常遊技

状態であり、第1特図保留が無いものの、変動演出の実行中であることとする。そして、遊技領域3を流下する遊技球が第1始動口20に入球したこととする。この場合、遊技制御用マイコン81が、図20に示す第1始動入賞コマンド特定処理(S213)により、第1始動入賞コマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドは、例えば、非時短状態(通常遊技状態)であり、第1特図保留が1個であり、SPリーチ通常大当たりを示すもの(「E1H12H」、図17参照)であることとする。そして、この第1始動入賞コマンドは、図19に示す出力処理(S101)によって、サブ制御基板90に送信される。

【0284】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、上記した第1始動入賞コマンドを受信すると、図78に示す受信コマンド解析処理(S4301)により、受信した第1始動入賞コマンドを解析する。そして、解析結果に基づいて、先読み予告演出選択処理及びアイコン表示処理を実行する。先読み予告演出選択処理では、ROM93に記憶されているタッチアイコン変化演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、タッチアイコン変化演出を実行するか否かを決定する。こうして、演出制御用マイコン91は、タッチアイコン変化演出を実行すると決定すると、更に、アイコン変化パターン抽選テーブル(図示省略)に基づいて、当該表示領域17xで変化可能なアイコン9の表示態様を決定する。これにより、タッチアイコン変化演出において、タッチアイコン9eからLOGOアイコン9fに変化可能であることを決定する。これにより、図56~図63に示す演出例のように、タッチアイコン変化演出が実行されることになる。なお、図56~図63に示す演出例は、遊技者がガラス板55の中央領域TEを接触操作した場合であって、仮に遊技者がガラス板55の中央領域TEを接触操作しない場合には、タッチアイコン9eから緑アイコン9cに変化することになる。

【0285】

次に、ターゲットアイコン変化演出の制御の一例を説明する。前提条件として、通常遊技状態であり、第1特図保留が1個であることとする。そして、遊技領域3を流下する遊技球が第1始動口20に入球したこととする。この場合、遊技制御用マイコン81が、図20に示す第1始動入賞コマンド特定処理(S213)により、第1始動入賞コマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドは、例えば、非時短状態(通常遊技状態)であり、第1特図保留が2個であり、SPリーチ確変大当たりを示すもの(「E1H21H」、図17参照)であることとする。そして、この第1始動入賞コマンドは、図19に示す出力処理(S101)によって、サブ制御基板90に送信される。

【0286】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、上記した第1始動入賞コマンドを受信すると、図78に示す受信コマンド解析処理(S4301)により、受信した第1始動入賞コマンドを解析する。そして、解析結果に基づいて、先読み予告演出選択処理及びアイコン表示処理を実行する。先読み予告演出選択処理では、ROM93に記憶されているLOGO剣アイコン変化可能抽選テーブル(図示省略)に基づいて、LOGO剣アイコン9gに変化可能であるかを決定する。これにより、演出制御用マイコン91は、LOGO剣アイコン9gに変化可能であると決定すると、続いて、ROM93に記憶されているターゲットアイコン変化演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、LOGO剣アイコン変化成功演出又はターゲットアイコン変化成功演出の何れが実行可能であるかを決定する。こうして、ターゲットアイコン変化成功演出が実行可能であると決定すると、演出制御用マイコン91は、先ず、図66に示すように、第2保留表示領域17bにてターゲットアイコン9aTを表示する。その後、演出制御用マイコン91は、遊技球が第1始動口20に入球することに基づいて、第1始動入賞コマンド(図17参照)を受信する度に、事前実行報知アイコン表示抽選テーブル(図示省略)に基づいて、事前実行報知アイコン9aXを表示するか否かを決定する。その結果、ターゲットアイコン9aTを表示した後に、1球目の遊技球が第1始動口20に入球したときに、事前実行報知アイコン9aXを表示しないと決定され、2球目の遊技球が第1始動口20に入球したときに、事前実行報知アイコン9aXを表示すると決定されたこととする。これにより、図66~図73に示す演出例の

ように、ターゲットアイコン変化演出が実行されることになる。

【0287】

12. 本形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機1によれば、図36に示すように、通常アイコン9aが表示されている第3保留表示領域17cから、擬似アイコン球画像9kが、アイコン表示領域17Xの外側である外側表示領域17Yに移動する。その後、図39に示すように、擬似アイコン球画像9kが、外側表示領域17Yにて、当選期待度が高くなることを示唆する変化擬似アイコン球画像9nに変化する。これにより、図40に示すように、擬似アイコン球画像9kが移動する契機となった通常アイコン9aが、当選期待度が高くなることを示唆する青アイコン9bに変化する。こうして、遊技者には、第3保留表示領域17cから移動した擬似アイコン球画像9kについて、表示態様が変化するかを注目させて、アイコン9の表示態様が変化する演出として、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0288】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、図39に示すように、擬似アイコン球画像9kが、当選期待度が高くなることを示唆する変化擬似アイコン球画像9nに変化した後、変化擬似アイコン球画像9nが、擬似アイコン球画像9kが移動する契機となったアイコン9(変化待機アイコン9j)の位置に戻る。これにより、擬似アイコン球画像9kが移動する契機となったアイコン9(変化待機アイコン9j)が、図40に示すように、青アイコン9bに変化する。こうして、アイコン9の位置から擬似アイコン球画像9kの移動と、元のアイコン9への変化擬似アイコン球画像9nの移動という循環を契機に、アイコン9の表示態様が変化するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【0289】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、図42及び図43に示すように、青アイコン9bが表示されている第2保留表示領域17bから、擬似アイコン球画像9kが外側表示領域17Yに移動しても、擬似アイコン球画像9kが変化擬似アイコン球画像9nにならずに、擬似アイコン球画像9kが維持される場合がある。この場合、擬似アイコン球画像9kが移動する契機となった青アイコン9bは、当選期待度が高いことを示唆するアイコン9(例えば緑アイコン9c)にならずに維持される。こうして、アイコン9が表示されている位置から擬似アイコン球画像9kが移動したとき、遊技者には、盤面アイコン変化成功演出又は盤面アイコン変化失敗演出の何れが実行されるのかに注目させて、遊技興趣を高めることが可能である。

30

【0290】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、アイコン9が表示されている位置から移動した擬似アイコン球画像9kは、図50及び図51に示すように、外側表示領域17Yの通過ルートRT1、RT2a、RT2b、RT3で移動する場合と、図52及び図53に示すように、外側表示領域17Yの通過ルートRU1a、RU1b、RU2a、RU2bで移動する場合と、がある。但し、擬似アイコン球画像9kが通過ルートRU1a、RU1b、RU2a、RU2bで移動する場合の方が、擬似アイコン球画像9kが通過ルートRT1、RT2a、RT2b、RT3で移動する場合よりも、盤面アイコン変化成功演出が実行され易い。よって、遊技者には、擬似アイコン球画像9kが、通過ルートRT1、RT2a、RT2b、RT3よりも、通過ルートRU1a、RU1b、RU2a、RU2bで移動することを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。

40

【0291】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、アイコン9が表示されている位置から擬似アイコン球画像9kが移動するときに、図50及び図51に示すように、第1パターン釘画像PH1が表示される場合と、図52及び図53に示すように、第2パターン釘画像PH2が表示される場合と、がある。但し、第1パターン釘画像PH1が表示される場合よりも、第2パターン釘画像PH2が表示される場合の方が、盤面アイコン変化成功演出が実行され易い。よって、遊技者には、第1パターン釘画像PH1よりも、第2パターン釘画

50

像 P H 2 が表示されることを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 2 9 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、盤面アイコン変化成功演出が実行される場合、アイコン 9 と実質的に同一形状である擬似アイコン球画像 9 k が、アイコン 9 が表示されている位置から外側表示領域 1 7 Y に移動して、変化擬似アイコン球画像 9 n に変化する（図 3 5 ～図 3 9 参照）。こうして、アイコン 9 のような擬似アイコン球画像 9 k が通常では移動しない外側表示領域 1 7 Y に移動して、変化擬似アイコン球画像 9 n に変化するように見せることができ（図 3 9 参照）、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 9 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、盤面アイコン変化演出において、擬似アイコン球画像 9 k が、ゲート画像 G A 1、G A 2（通常ゲート画像 G A 1、特別ゲート画像 G A 2）に向かって移動する。そして、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過する場合、アイコン 9 が、当選期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコン 9 に変化する。一方、擬似アイコン球画像 9 k が、ゲート画像 G A 1、G A 2 を通過しない場合、アイコン 9 の表示態様が維持される。こうして、遊技者には、移動する擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過するか否かに注目させて、アイコン 9 の表示態様が変化する演出として、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 9 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、盤面アイコン変化演出が実行される場合、図 5 0 及び図 5 2 に示すように、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合と、図 5 1 及び図 5 3 に示すように、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合と、がある。但し、通常ゲート画像 G A 1 が表示される場合よりも、特別ゲート画像 G A 2 が表示される場合の方が、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過し易い。よって、遊技者には、盤面アイコン変化演出が実行されたときに、通常ゲート画像 G A 1 よりも、特別ゲート画像 G A 2 が表示されるのを期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 9 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、盤面アイコン変化演出が実行される場合、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合と、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合と、がある。但し、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示される場合の方が、第 1 パターン釘画像 P H 1 が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過し易い。よって、遊技者には、盤面アイコン変化演出が実行されたときに、第 1 パターン釘画像 P H 1 よりも、第 2 パターン釘画像 P H 2 が表示されることを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 2 9 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、盤面アイコン変化演出が実行される場合、通常アイコン 9 a と実質的に同一形状である擬似アイコン球画像 9 k が、ゲート画像 G A 1、G A 2 に向かって移動する（図 3 7 及び図 3 8 参照）。こうして、通常アイコン 9 a のように見える擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過した場合に、高期待態様のアイコン 9 に変化するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 9 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 9 に示すように、タッチアイコン 9 e と、当該タッチアイコン 9 e の周りを補完する各補完画像 U R、D R、U L、D L とによって、一つの完成したアイコン補完完成画像 I K が表示されると、アイコン変化演出の実行が示唆される。こうして、遊技者には、タッチアイコン 9 e を内部に含むアイコン補完完成画像 I K を見せることで、アイコン変化演出の実行を期待させることになり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 9 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 9 に示すアイコン補完完成画像 I K が表

10

20

30

40

50

示される場合、先ず図 5 7 に示すように、タッチアイコン 9 e が当該表示領域 1 7 x から中央位置 7 c に移動する。その後、図 5 8 及び図 5 9 に示すように、中央位置 7 c にあるタッチアイコン 9 e と、中央位置 7 c にあるタッチアイコン 9 e の周りを補完する各補完画像 U R、D R、U L、D L とによって、アイコン補完完成画像 I K が形成される。こうして、タッチアイコン 9 e を中央位置 7 c に移動することを契機として、アイコン補完完成画像 I K の表示と、アイコン変化演出（図 5 7 ~ 図 6 3 参照）までの流れを楽しませることが可能である。

【 0 2 9 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 6 0 に示すように、タッチアイコン 9 e を内部に含むアイコン補完完成画像 I K は、ガラス板 5 5 への接触操作を促している。そして、アイコン補完完成画像 I K の表示中に、遊技者はガラス板 5 5 への接触操作を行うと、図 6 2 に示すように、タッチアイコン 9 e が例えば L O G O アイコン 9 f に変化するアイコン変化演出が実行される。こうして、アイコン補完完成画像 I K の表示から、遊技者の接触操作を経て、アイコン変化演出が実行されるという一連の流れを遊技者に楽しませることが可能である。

10

【 0 3 0 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、タッチアイコン 9 e は、ガラス板 5 5 への接触操作を示唆するアイコン 9 である（図 3 3（E）参照）。つまり、図 5 6 に示すように、アイコン 9 として、ガラス板 5 5 への接触操作を示唆するタッチアイコン 9 e が表示されることがある。そして、図 6 0 に示すように、このタッチアイコン 9 e と各補完画像 U R、D R、U L、D L とによって、アイコン補完完成画像 I K が表示されると、遊技者にはガラス板 5 5 への接触操作が促される。こうして、図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K が表示される前に、図 5 6 に示すタッチアイコン 9 e が表示されている段階で、遊技者にガラス板 5 5 への接触操作を意識（期待）させておくことが可能である。

20

【 0 3 0 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、遊技者は、図 6 0 に示すように、ガラス板 5 5 への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K の表示中に、画像表示装置 7 の前方に配置されているガラス板 5 5 に対して接触操作を行う。これにより、図 6 2 に示すように、アイコン変化演出として、L O G O アイコン 9 f が表示される。こうして、ガラス板 5 5 は一般的に触れないものであるが、そのガラス板 5 5 に対する接触操作を契機に、アイコン変化演出が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。つまり、ガラス板 5 5 に対する接触操作を契機に、ガラス板 5 5 を介して視認できるアイコン 9 の表示態様が変わるといった感覚的に分かり易い演出を提供することが可能である。

30

【 0 3 0 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、遊技者は、ガラス板 5 5 のうちアイコン補完完成画像 I K と重なる中央領域 T E（図 6 参照）を接触操作することで、アイコン変化演出が実行される。こうして、遊技者には、ガラス板 5 5 のうちの領域を接触操作すれば良いかを簡単に把握させることが可能である。

【 0 3 0 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 6 に示すように、先ず、アイコン補完完成画像 I K が表示されることを事前に示すタッチアイコン 9 e が表示される。つぎに、図 5 7 に示すように、タッチアイコン 9 e が表示画面 7 a の中央位置 7 c に移動することで、図 6 0 に示すように、ガラス板 5 5 への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K が表示される。そして、アイコン補完完成画像 I K の表示中に、ガラス板 5 5 が接触操作されると、図 6 2 に示すように、アイコン変化演出として、L O G O アイコン 9 f が表示される。こうして、アイコン変化演出の実行契機を、タッチアイコン 9 e の表示及び移動とすることで、アイコン補完完成画像 I K を見た遊技者に高揚感を与えることが可能である。

40

【 0 3 0 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 6 及び図 5 7 に示すように、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコ

50

ン 9 として、アイコン補完完成画像 I K が表示されることを事前に示すタッチアイコン 9 e が表示される。つまり、タッチアイコン 9 e が表示されれば、その後にガラス板 5 5 への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K が表示される。こうして、従来にはない斬新なタッチアイコン 9 e を遊技者に見せることが可能である。

【 0 3 0 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 6 6 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、図 7 1 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T が事前実行報知アイコン 9 a X に変化する場合があります。そのため、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後でも、遊技者には、遊技を中断することなく、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球を狙わせて、遊技を継続させることが可能である。

10

【 0 3 0 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 6 6 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、図 6 7 に示すように、光エフェクト画像 E K が表示される。そして、光エフェクト画像 E K の表示を経て、図 6 8 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T がそのまま維持される場合と、図 7 0 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T が事前実行報知アイコン 9 a X に変化する場合と、がある。こうして、光エフェクト画像 E K を見た遊技者には、ターゲットアイコン 9 a T が事前実行報知アイコン 9 a X に変化することを期待させることになり、遊技興趣を高めることが可能である。

20

【 0 3 0 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、通常アイコン 9 a が表示されて、その後に遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、その通常アイコン 9 a が事前実行報知アイコン 9 a X に変化しない。つまり、ターゲットアイコン 9 a T が表示されなければ、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、事前実行報知アイコン 9 a X に変化しない。こうして、ターゲットアイコン 9 a T が表示されたときに、遊技者には特別感を与えて、事前実行報知アイコン 9 a X に変化させたいという気持ちを掻き立てることが可能である。

【 0 3 0 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、ターゲットアイコン 9 a T が表示された後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球することに基づいて、事前実行報知アイコン 9 a X に変化すると、その事前実行報知アイコン 9 a X は、L O G O 剣アイコン 9 g X に変化するアイコン変化演出の実行を示している。従って、ターゲットアイコン 9 a T から事前実行報知アイコン 9 a X に変わるだけでなく（図 7 0 参照）、その後に事前実行報知アイコン 9 a X から L O G O 剣アイコン 9 g X に必ず変わることになり（図 7 3 参照）、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。

30

【 0 3 0 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 6 5 に示す L O G O 剣アイコン変化演出において、剣画像 K G が通常アイコン 9 a に突き刺されれば、図 6 5（B - 1）に示すように、L O G O 剣アイコン 9 g に変化する一方、剣画像 K G が通常アイコン 9 a に突き刺さなければ、通常アイコン 9 a が維持されたままになる。但し、図 7 0 に示すように、事前実行報知アイコン 9 a X が表示された場合、その後に、図 7 2 に示すように、必ず L O G O 剣アイコン変化演出が実行されると共に、図 7 3 に示すように、その L O G O 剣アイコン変化演出で必ず剣画像 K G が事前実行報知アイコン 9 a X に突き刺さって、L O G O 剣アイコン 9 g X になる。こうして、事前実行報知アイコン 9 a X が表示されれば、L O G O 剣アイコン変化演出で剣画像 K G が突き刺さることを経て、必ず L O G O 剣アイコン 9 g X を獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【 0 3 1 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 6 6 に示すように、ターゲットアイコン 9 a T の表示中に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球する度に、図 6 7 に示すように、光エフェクト画像 E K が表示される。そして、光エフェクト画像 E K の表示は、事前実行報知ア

50

アイコン 9 a X が表示されるか否かを示唆するものである。そのため、光エフェクト画像 E K を表示させるために、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球を積極的に狙わせることが可能である。

【 0 3 1 1 】

1 3 . 変更例

次に、上記形態のパチンコ遊技機 1 の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

10

【 0 3 1 2 】

上記形態では、図 3 5 及び図 3 6 に示すように、盤面アイコン変化演出（移動変化演出）において、アイコン 9 が表示されている位置から擬似アイコン球画像 9 k（特定画像）が移動した後に、図 3 9 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が変化擬似アイコン球画像 9 n（高期待態様の特定画像）に変化することで、図 3 9 及び図 4 0 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となった通常アイコン 9 a が青アイコン 9 b（高期待態様のアイコン）に変化するようにした。しかしながら、図 7 9 に示す変形例のように、移動変化演出を実行するようにしても良い。

【 0 3 1 3 】

図 7 9 に示す変形例では、先ず図 7 9（A）に示すように、当該アイコン 9 が表示されている位置、即ち当該表示領域 1 7 x から、主人公キャラ（「ロゴ」）が馬に乗っている姿を示すロゴ登場画像 G H（特定画像）が表示される。そして、このロゴ登場画像 G H は、表示画面 7 a の規定位置 7 d に移動していく。その後、ロゴ登場画像 G H が規定位置 7 d に移動し終わると、主人公キャラ（「ロゴ」）の上半身と「赤変化」の文字を示す赤変化ロゴ登場画像 G H d（高期待態様の特定画像）が表示される。これにより、ロゴ登場画像 G H が移動する契機となった当該アイコン 9（通常アイコン 9 a）は、赤アイコン 9 d に変化している。

20

【 0 3 1 4 】

また、この変形例において、赤変化ロゴ登場画像 G H d が表示されることで、赤アイコン 9 d に変化する場合だけではない。即ち、ロゴ登場画像 G H が表示画面 7 a の規定位置 7 d に移動し終わったときに、主人公キャラ（「ロゴ」）の上半身と「青変化」の文字を示す青変化ロゴ登場画像が表示されると、ロゴ登場画像 G H が移動する契機となった当該アイコン 9（通常アイコン 9 a）は、青アイコン 9 b に変化する。またロゴ登場画像 G H が表示画面 7 a の規定位置 7 d に移動し終わったときに、主人公キャラ（「ロゴ」）の上半身と「緑変化」の文字を示す緑変化ロゴ登場画像が表示されると、ロゴ登場画像 G H が移動する契機となった当該アイコン 9 は、緑アイコン 9 c に変化する。またロゴ登場画像 G H が表示画面 7 a の規定位置 7 d に移動し終わったときに、主人公キャラ（「ロゴ」）の上半身と「幸運」の文字を示す幸運変化ロゴ登場画像が表示されると、ロゴ登場画像 G H が移動する契機となった当該アイコン 9 は、L O G O アイコン 9 f に変化する。これらに対して、ロゴ登場画像 G H が表示画面 7 a の規定位置 7 d に移動し終わったときに、主人公キャラ（「ロゴ」）の上半身と「残念」の文字を示す残念変化ロゴ登場画像が表示されると、ロゴ登場画像 G H が移動する契機となった当該アイコン 9 は、変化しないでそのまま表示される。

30

40

【 0 3 1 5 】

上記の変形例では、盤面アイコン変化演出と異なり、特定画像（擬似アイコン球画像 9 k）が通過領域（ゲート画像 G A 1、G A 2）を通過しなくても、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が高期待態様のアイコン 9 に変化している。また高期待態様の特定画像が、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 の位置に戻らなくても、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が高期待態様のアイコン 9 に変化している。また特定画像は、通常アイコン 9 a の形状と実質的に同一である擬似アイ

50

コン球画像 9 k である必要はなく、上述したロゴ登場画像 G H のように、適宜変更可能である。なお、特定画像は、通常アイコン 9 a の形状と全く同じであっても良い。そして、移動変化演出において、アイコン表示領域 1 7 X で表示されていたアイコン 9 (当該アイコン 9、保留アイコン 9) そのものが、外側表示領域 1 7 Y (図 3 6 参照) に移動して、外側表示領域 1 7 の任意の場所で高期待態様のアイコン 9 (例えば赤アイコン 9 d) に変化する。その後、高期待態様のアイコン 9 (例えば赤アイコン 9 d) が、元の位置 (アイコン表示領域 1 7 X) に戻るようにしても良い。

【 0 3 1 6 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出 (移動変化演出、アイコン通過変化演出) において、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k (特定画像) が通過ルート R T 1、R T 2 a、R T 2 b、R T 3 (第 1 経路) で移動する場合と、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R T 1、R T 2 a、R T 2 b、R T 3 (第 2 経路) で移動する場合と、があった。しかしながら、擬似アイコン球画像 9 k (特定画像) が移動する経路は、上記したものに限られず、例えば、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2 を通過しなかった後に、復活してゲート画像 G A 1、G A 2 を通過する経路があっても良く、適宜変更可能である。

10

【 0 3 1 7 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出 (移動変化演出、アイコン通過変化演出) において、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 (第 1 特定態様の表示物) を表示する場合と、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 (第 2 特定態様の表示物) を表示する場合と、があった。しかしながら、第 3 パターン釘画像が表示されるようにしても良く、表示物 (釘画像) の種類は、適宜変更可能である。また表示物は、釘画像に限られるものではなく、擬似アイコン球画像 9 k (特定画像) が移動する経路 (方向) を変化させる画像であれば、障害物を示す画像であっても良く、適宜変更可能である。なお、盤面アイコン変化演出 (移動変化演出、アイコン通過変化演出) において、釘画像のような表示物 (特定画像を移動方向を変化させる画像) を表示しないようにしても良い。

20

【 0 3 1 8 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出 (移動変化演出、アイコン通過変化演出) において、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、第 1 パターン釘画像 P H 1 (第 1 特定態様の表示物) が表示された場合には、擬似アイコン球画像 9 k (特定画像) が通過ルート R T 1、R T 2 a、R T 2 b、R T 3 (第 1 経路) で移動して、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、第 2 パターン釘画像 P H 2 (第 2 特定態様の表示物) が表示された場合には、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R U 1 a、R U 1 b、R U 2 a、R U 2 b (第 2 経路) で移動した。即ち、表示物の種類と経路の種類とが、対応関係にあった。しかしながら、表示物の種類と経路の種類とが、対応関係でなくても良い。例えば、第 1 パターン釘画像 P H 1 (第 1 特定態様の表示物) が表示された場合に、擬似アイコン球画像 9 k が通過ルート R U 1 a、R U 1 b、R U 2 a、R U 2 b (第 2 経路) で移動することがあるようにしても良い。

30

【 0 3 1 9 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出 (移動変化演出、アイコン通過変化演出) において、図 5 0 及び図 5 1 に示すように、通常ゲート画像 G A 1 (第 1 態様の通過領域) が表示される場合と、図 5 2 及び図 5 3 に示すように、特別ゲート画像 G A 2 (第 2 態様の通過領域) が表示される場合と、あった。しかしながら、その他のゲート画像が表示されるようにしても良く、或いは、通常ゲート画像 G A 1 又は特別ゲート画像 G A 2 のうち何れか一方のみが表示されるようにしても良く、通過領域の種類は、適宜変更可能である。また、特別ゲート画像 G A 2 (図 5 1 参照) は、通常ゲート画像 G A 1 (図 5 0 参照) よりも横幅が長くて、通常ゲート画像 G A 1 よりも、擬似アイコン球画像 9 k が通過し易いことを示すものであったが、ゲート画像 G A 1、G A 2 の形状は、適宜変更可能であり、通過し易さが把握できない形状であっても良い。

40

50

【 0 3 2 0 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出（移動変化演出、アイコン通過変化演出）において、擬似アイコン球画像 9 k（特定画像）は、ゲート画像 G A 1、G A 2（通過領域）を通過すると、擬似アイコン球画像 9 k が移動する契機となったアイコン 9 が、青アイコン 9 b、緑アイコン 9 c、赤アイコン 9 d、L O G O アイコン 9 f の何れかに変化した。これに対して、青色である青ゲート画像、緑色である緑ゲート画像、赤色である赤ゲート画像、特殊な形態である特殊ゲート画像、虹色である虹ゲート画像が表示されるようにして、特定画像が通過するゲート画像に応じて、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 の表示態様が変わるようにしても良い。即ち、特定画像が青ゲート画像を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が青アイコン 9 b に変化して、特定画像が青ゲート画像を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が青アイコン 9 b に変化して、特定画像が緑ゲート画像を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が緑アイコン 9 c に変化して、特定画像が赤ゲート画像を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が赤アイコン 9 d に変化して、特定画像が特殊ゲート画像を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が L O G O アイコン 9 f に変化して、特定画像が虹ゲート画像（当選報知態様の通過領域）を通過すると、特定画像が移動する契機となったアイコン 9 が虹アイコン 9 h に変化するようにしても良い。この変形例であれば、遊技者に特定画像がどのゲート画像に通過するのかに注目させて、通過したゲート画像に応じて、アイコン 9 の表示態様が変わるという興趣性を提供することが可能である。

10

20

【 0 3 2 1 】

上記形態では、盤面アイコン変化演出（アイコン通過変化演出）において、アイコン 9 が表示されている位置から擬似アイコン球画像 9 k（特定画像）が移動した後に、擬似アイコン球画像 9 k がゲート画像 G A 1、G A 2（通過領域）を通過するか否かが示されるようになっていた。しかしながら、図 8 0 に示す変形例のように、アイコン 9 が表示されている位置から特定画像が移動しないで、特定画像が第 1 ゲート画像 G B 1（通過領域）を通過するか否かを示すアイコン通過変化演出を実行するようにしても良い。

【 0 3 2 2 】

この変形例では、アイコン通過変化演出が開始されると、先ず図 8 0（A）に示すように、表示画面 7 a にて、回転可能なシーソーを示すシーソー画像 S X と、シーソー画像 S X の上に置かれたボール画像 B A（特定画像）と、シーソー画像 S X の左下に配置された第 1 ゲート画像 G B 1 と、シーソー画像 S X の右下に配置された第 2 ゲート画像 G B 2 と、が表示される。ボール画像 B A は、通常表示態様（デフォルト）として、白色の円形になっている。第 1 ゲート画像 G B 1 には、ボール画像 B A が通過することでアイコン変化演出が実行されることが把握し易いように、「変化」の文字が示されている。一方、第 2 ゲート画像 G B 2 には、ボール画像 B A が通過することでアイコン変化演出が実行されないことが把握し易いように、「×」が示されている。

30

【 0 3 2 3 】

そして、図 8 0（A）の後に、図 8 0（B - 1）に示す場合と、図 8 0（B - 2）に示す場合と、に分岐する。図 8 0（B - 1）に示す場合には、シーソー画像 S X が左下方に傾くように回転する。これにより、ボール画像 B A が左下方に流下して、ボール画像 B A が第 1 ゲート画像 G B 1 を通過する。これにより、ボール画像 B A は、緑色の円形である緑ボール画像 B A c になるように、表示態様を変化させる。そしてこのときには、当該アイコン 9 が、緑アイコン 9 c に変化している。

40

【 0 3 2 4 】

一方、図 8 0（B - 2）に示す場合には、シーソー画像 S X が右下方に傾くように回転する。これにより、ボール画像 B A が右下方に流下して、ボール画像 B A が第 2 ゲート画像 G B 2 を通過する。これにより、ボール画像 B A は、白色の円形（通常表示態様）のままである。そしてこのときには、当該アイコン 9 の表示態様がそのまま維持される（通常アイコン 9 a のままである）。

50

【 0 3 2 5 】

なお、上記した変形例では、ボール画像 B A が第 1 ゲート画像 G B 1 への通過によって緑色の円形である緑ボール画像 B A c に変化することで、緑アイコン 9 c に変化する場合を説明した。しかしながら、ボール画像 B A が第 1 ゲート画像 G B 1 への通過によって青色の円形である青ボール画像に変化すると、青アイコン 9 b に変化する。またボール画像 B A が第 1 ゲート画像 G B 1 への通過によって赤色の円形である赤ボール画像に変化することで、赤アイコン 9 d に変化する。またボール画像 B A が第 1 ゲート画像 G B 1 への通過によって虹色の円形である虹ボール画像に変化することで、虹アイコン 9 h に変化する。また、ボール画像 B A が、第 2 ゲート画像 G B 2 を通過した後に、復活して第 1 ゲート画像 G B 1 に通過する場合もある。

10

【 0 3 2 6 】

上記形態では、図 5 7 ~ 図 6 2 に示すように、タッチアイコン変化演出では、タッチアイコン 9 e と各補完画像 U R、D R、U L、D L (補完部分) とによってアイコン補完完成画像 I K (一体完成画像) を形成した後に、アイコン変化演出 (特定演出) が実行されるようにした。しかしながら、補完部分、一体完成画像、特定演出は、上記のものに限られず、適宜変更可能であり、図 8 1 に示す変形例のようにしても良い。

【 0 3 2 7 】

この変形例では、先ず図 8 1 (A) に示すように、特殊敵キャラアイコン 9 z が当該表示領域 1 7 x に表示されている。この特殊敵キャラアイコン 9 z は、バトルリーチ演出が実行されると共に、バトルリーチ演出で戦う敵キャラが特殊な敵キャラであることを事前に示唆している。具体的に、特殊敵キャラアイコン 9 z は、特殊な敵キャラの顔部分を示す形態になっている。この特殊敵キャラアイコン 9 z は、当該表示領域 1 7 x から表示画面 7 a の中心位置 7 e に拡大しながら移動する。そして、特殊敵キャラアイコン 9 z が表示画面 7 a の中心位置 7 e に移動し終えたときに、図 8 1 (B) に示すように、特殊敵キャラアイコン 9 z の周りに補完画像 H K が表示される。補完画像 H K (補完部分) は、特殊な敵キャラの上半身のうち顔部分を除く形態になっている。こうして、特殊敵キャラアイコン 9 z と、その特殊敵キャラアイコン 9 z の周り補完する補完画像 H K とによって、特殊な敵キャラの上半身を示す特殊敵キャラ完成画像 I J (一体完成画像) が表示される。この特殊敵キャラ完成画像 I J は、特殊敵キャラバトルリーチ演出 (特定演出) の実行を示唆している。

20

30

【 0 3 2 8 】

また図 8 1 (B) に示すように、特殊敵キャラ完成画像 I J が形成されたときには、表示画面 7 a の右上部にて、補助図柄 6 L、6 C、6 R がリーチ態様 (例えば「4 4」) で表示される。これにより、リーチ演出が実行されることが示されている。またこのときには、表示画面 7 a の上部にて、「敵キャラを撃破せよ」の文字を示す撃破画像 G K が表示される。こうして、特殊敵キャラ完成画像 I J が形成された後、主人公キャラ (「ロゴ」) が特殊な敵キャラと戦うことを示す特殊敵キャラバトルリーチ演出が実行される。

【 0 3 2 9 】

特殊敵キャラバトルリーチ演出では、主人公キャラ (「ロゴ」) が特殊な敵キャラに勝利したことが示されれば、大当たりへの当選が報知され、主人公キャラ (「ロゴ」) が特殊な敵キャラに敗北したことが示されれば、ハズレであることが報知される。この特殊敵キャラバトルリーチ演出は、S P リーチの一つであり、特殊敵キャラバトルリーチ演出の当選期待度は、60% に設定されている。こうして、特殊敵キャラアイコン 9 z から特殊敵キャラ完成画像 I J に至る過程を見た遊技者には、当選期待度が高いことを示唆する特殊敵キャラバトルリーチ演出が開始されるという高揚感を与えることが可能である。なお、図 8 1 (A) (B) に示すように、特殊敵キャラアイコン 9 z が当該表示領域 1 7 x から表示画面 7 a の中心位置 7 e に移動した後では、当該表示領域 1 7 x にて L O G O アイコン 9 f が表示されるようになっている。

40

【 0 3 3 0 】

上記した変形例では、特殊敵キャラアイコン 9 z から特殊敵キャラ完成画像 I J が形成

50

された後に、特殊敵キャラバトル演出が実行される場合を示した。しかしながら、特殊敵キャラアイコン 9 z から特殊敵キャラ完成画像 I J が形成されずに、特殊敵キャラバトル演出が実行されない場合もある。即ち、特殊敵キャラ完成画像 I J が形成されれば、その後には必ず特殊敵キャラバトル演出（特定演出）が実行される。しかしながら、特殊敵キャラアイコン 9 z が表示されているだけでは、その後には必ず特殊敵キャラバトル演出が実行されるわけではない。

【 0 3 3 1 】

上記形態では、図 6 0 に示すように、タッチアイコン 9 e と、タッチアイコン 9 e の周りを補完する各補完画像 U R、D R、U L、D L（補完部分）と、によってアイコン補完完成画像 I K（一体完成画像）を形成した。また上記した変形例では、図 8 1（B）に示すように、特殊敵キャラアイコン 9 z と、特殊敵キャラアイコン 9 z の周りを補完する補完画像 H K（補完部分）と、によって特殊敵キャラ完成画像 I J（一体完成画像）を形成した。ここで、アイコンの周りを補完する補完部分とは、アイコンの周りに接続する（くっつく）ことで、当該補完部分とアイコンとによって、一つのデザイン（意匠）を形成する部分を意味する。なお補完部分は、上記形態（図 6 0 参照）又は上記した変形例（図 8 1（B））のように、アイコン（タッチアイコン 9 e、特殊敵キャラアイコン 9 z）の周りの全部（全周）にくっつく場合だけでなく、アイコンの周りの一部にくっつく場合であっても良い。但し、一体完成画像によって新たに形成されるデザインの印象を強めるため、アイコンの周りの半分（半周）以上に補完部分がくっつくことが望ましく、アイコンの周りの全部（全周）に補完部分がくっつくことがより望ましい。

10

20

【 0 3 3 2 】

上記形態では、図 5 7 及び図 5 8 に示すように、タッチアイコン 9 e（アイコン）が、当該表示領域 1 7 x から中央位置 7 c（所定位置）に移動すると、アイコン補完完成画像 I K（一体完成画像、図 5 9 参照）が形成された。しかしながら、中央位置 7 c 以外の所定位置にアイコン 9 が移動することで、一体完成画像が形成されるようにしても良い。又は、アイコン 9 が移動することなく、一体完成画像が形成されるようにしても良い。即ち、当該アイコン 9 と当該アイコン 9 の周りを補完する補完部分とによって一体完成画像が表示されるようにしたり、保留アイコン 9 と当該保留アイコン 9 の周りを補完する補完部分とによって一体完成画像が形成されるようにしても良い。

【 0 3 3 3 】

上記形態では、図 6 0 に示すように、アイコン補完完成画像 I K（一体完成画像）に含まれるタッチアイコン 9 e（図 3 3（E）参照）は、ガラス板 5 5（特定対象物）への接触操作（特定操作）を示唆する操作表示態様のアイコンであった。しかしながら、一体完成画像に含まれるアイコンの表示態様は、ガラス板 5 5 への接触操作を示唆する操作表示態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、一体完成画像に含まれるアイコンの表示態様は、赤アイコン 9 d の表示態様であったり、L O G O アイコン 9 f の表示態様であっても良い。

30

【 0 3 3 4 】

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、ガラス板 5 5（透明部材）のうちアイコン補完完成画像 I K（操作促進画像）と重なる中央領域 T E（図 6 参照）が接触操作されることに基づいて、アイコン変化演出（特定演出）が実行された。これに対して、ガラス板 5 5 のうち少なくとも中央領域 T E を含む領域が接触操作されても、アイコン変化演出（特定演出）が実行されるようにしても良い。例えば、ガラス板 5 5 のうち何れの部分を接触操作しても、アイコン変化演出（特定演出）が実行されるようにしても良い。このようにすれば、遊技者が、ガラス板 5 5 のうちどの部分を接触操作すれば良いのかを迷う必要がなくなるためである。なお、ガラス板 5 5 のうちアイコン補完完成画像 I K（操作促進画像）と重なる中央領域 T E（図 6 参照）が接触操作されると、アイコン変化演出が実行されない一方、ガラス板 5 5 のうちアイコン補完完成画像 I K（操作促進画像）と重ならない領域が接触操作されると、アイコン変化演出が実行されるようにしても良い。

40

【 0 3 3 5 】

50

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、ガラス板 5 5 (透明部材) への接触操作を促すアイコン補完完成画像 I K (操作促進画像) が表示される前に、タッチアイコン 9 e (操作事前画像) が表示された (図 5 6 及び図 5 7 参照)。しかしながら、操作事前画像は、タッチアイコン 9 e に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、アイコン 9 ではないものの、タッチアイコン 9 e (図 3 3 (E) 参照) と同じ表示態様であるタッチ画像を表示するようにする。そして、このタッチ画像は、アイコン補完完成画像 I K (操作促進画像) が表示されることを事前に示す操作事前画像になっていて、このタッチ画像が例えば中央位置 7 c (特定位置) に移動することに基づいて、操作促進画像が表示されるようにしても良い。

【0336】

10

上記形態では、図 6 0 に示すように、アイコン補完完成画像 I K (一体完成画像) は、ガラス板 5 5 (特定対象物) への接触操作 (特定操作) を促す画像であった。しかしながら、一体完成画像は、ガラス板 5 5 以外の操作対象物への特定操作を促す画像であるようにしても良く、適宜変更可能である。例えば、一体完成画像は、演出ボタン 6 3 やロゴ剣役物 3 0 0 などの操作手段 (操作対象物) への押下操作 (特定操作) を促す画像であっても良い。

【0337】

上記形態では、ガラス板 5 5 (透明部材) が接触操作 (所定操作) されることに基づいて、アイコン変化演出 (特定演出) が実行されるようにした。しかしながら、ガラス板 5 5 (透明部材) に対して、直接触れないでも、接近操作 (所定操作) されることに基づいて、アイコン変化演出などの特定演出が実行されるようにしても良い。この場合、例えば非金属物体 (人体) の存在を検出する静電容量形近接センサや、赤外線センサ (人感センサ) を用いて、ガラス板 5 5 に対する接近操作 (所定操作) を検出すれば良い。こうして、ガラス板 5 5 に接触操作しないで、接近操作するだけで、アイコン変化演出 (特定演出) が実行されるため、ガラス板 5 5 に直接触れるのを嫌がる遊技者であっても、自身の操作でアイコン変化演出を実行させることが可能である。

20

【0338】

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、図 6 0 及び 6 1 に示すように、ガラス板 5 5 (透明部材) への接触操作 (所定操作) を促すアイコン補完完成画像 I K (操作促進画像) が表示された。しかしながら、操作促進画像は、ガラス板 5 5 への接触操作を促す画像に限られず、ガラス板 5 5 への接近操作を促す画像であっても良く、ガラス板 5 5 への操作を促す画像であれば、適宜変更可能である。また操作促進画像は、タッチアイコン 9 e を含んだ図 6 0 及び図 6 1 に示すアイコン補完完成画像 I K に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、操作促進画像は、「ガラス板に触れ！」を示す文字画像や、「ガラス板に近づけ！」を示す文字画像であっても良い。

30

【0339】

上記形態では、図 6 0 ~ 図 6 2 に示すように、アイコン補完完成画像 I K (一体完成画像) の表示中に、ガラス板 5 5 (特定対象物、透明部材) が接触操作 (特定操作、所定操作) されることに基づいて、LOGO アイコン 9 f 又は赤アイコン 9 d 或いは緑アイコン 9 c に変化するアイコン変化演出 (特定演出) が実行されるようにした。しかしながら、大当たりへの当選を報知する虹アイコン 9 h に変化するアイコン変化演出が実行されるようにしても良い。又は、特定対象物が特定操作されることに基づいて実行される特定演出は、アイコン変化演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、特定演出は、表示画面 7 a にカットイン画像を一時的に表示することで当選期待度を示唆するカットイン予告演出、ステップ毎に関連した画像を表示して到達したステップが多いほど当選期待度が高いことを示唆するステップアップ予告演出、1 回の変動演出において演出図柄 8 の変動表示が複数回実行される擬似連演出などであっても良い。

40

【0340】

又は、図 8 2 に示す変形例のように、特定演出は、盤可動体駆動予告演出であっても良い。即ち、図 8 2 (A) に示すアイコン補完完成画像 I K (一体完成画像) の表示中に、

50

ガラス板 5 5 が接触操作されることに基づいて、図 8 2 (B) に示すように、盤可動体 1 5 が図 4 (A) に示す待機位置から図 4 (B) に示す動作位置へ駆動する盤可動体駆動演出が実行されるようにしても良い。この場合には、遊技者が自身の接触操作で、盤可動体 1 5 を動かしたような感覚を与えることができ、斬新な操作演出を堪能させることが可能である。即ち、ガラス板 5 5 と盤可動体 1 5 との間の距離は、例えば演出ボタン 6 3 などの操作手段と盤可動体 1 5 との間の距離よりも、短い。従って、盤可動体 1 5 に近い位置にあるガラス板 5 5 が接触操作されることで、ガラス板 5 5 の直ぐ前方で盤可動体 1 5 が現れるという斬新な操作演出を遊技者に堪能させることが可能である。なお、ガラス板 5 5 に対する接触操作で、盤可動体 1 5 以外の可動体が移動（例えば、枠可動体が移動又は振動、演出ボタン 6 3 が移動又は振動）するようにしても良い。

10

【 0 3 4 1 】

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、アイコン 9 (タッチアイコン 9 e) が、LOGO アイコン 9 f、赤アイコン 9 d、緑アイコン 9 c の何れかに変化するようにした。しかしながら、タッチアイコン変化演出において、青アイコン 9 b、LOGO 剣アイコン 9 g、虹アイコン 9 h に変化するようにしても良い。またタッチアイコン変化演出において、タッチアイコン 9 e 以外のアイコン 9 が、ガラス板 5 5 (透明部材) への接触操作に基づいて、タッチアイコン 9 e に変化するようにしても良い。この場合には、タッチアイコン 9 e は、タッチアイコン変化演出が実行されたことを示すものになる。

【 0 3 4 2 】

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、ガラス板 5 5 (透明部材) への接触操作 (所定操作) に基づいて、図 6 2 に示すように、アイコン変化演出 (特定演出) が必ず実行されるようにした。しかしながら、透明部材への所定操作があっても、特定演出が実行されない場合があるようにしても良い。

20

【 0 3 4 3 】

上記形態では、タッチアイコン 9 e が第 1 保留表示領域 1 7 a から当該表示領域 1 7 x に移動すると、タッチアイコン変化演出が実行された。しかしながら、タッチアイコン変化演出の実行タイミングは、上記したタイミングに限られず、適宜変更可能である。例えば、タッチアイコン 9 e が保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されているときに、タッチアイコン変化演出が実行されて、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d に表示されているタッチアイコン 9 e が高期待態様のアイコン 9 (例えば LOGO アイコン 9 f) に変化するように

30

【 0 3 4 4 】

上記形態では、ターゲットアイコン変化演出において、保留表示領域 1 7 a ~ 1 7 d にターゲットアイコン 9 a T (所定態様のアイコン、図 6 6 参照) が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン、図 7 0 参照) に変化することがあった。しかしながら、図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例のように、当該表示領域 1 7 x に通常アイコン 9 a (当該アイコン 9、所定態様のアイコン) が表示されていても、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、当該表示領域 1 7 x の通常アイコン 9 a の表示態様が変化するようにしても良い。

【 0 3 4 5 】

以下では、図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例について、説明する。この変形例のターゲットアイコン変化演出では、先ず、図 8 3 (A) に示すように、当該表示領域 1 7 x の上側に、「ヘソに入賞する度に？」の文字を示す説明文字画像 S M が表示される。これにより、遊技者には、当該アイコン 9 a が、ターゲットアイコン変化演出の対象となるアイコン 9 であることを把握させることが可能である。その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、図 8 3 (B) に示すように、当該表示領域 1 7 x の右側に、例えば「25 ポイント」を示すポイント画像 P O が表示される。なおこのときには、第 1 保留表示領域 1 7 a に通常アイコン 9 a が表示される。

40

【 0 3 4 6 】

ここで、変形例のターゲットアイコン変化演出では、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球す

50

る度に、ポイント画像 P O で示されるポイントが増加可能になっている。そして、ポイント画像 P O で示される数字が 1 0 0 ポイントになると、後述するように、ターゲットアイコン変化演出の対象となるアイコン 9 (当該アイコン 9) が、L O G O アイコン 9 f (特殊態様のアイコン) に変化するようにになっている (図 8 4 (B) 参照)。言い換えると、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球しても、ポイント画像 P O で示されるポイントが 1 0 0 ポイントにならなければ、ターゲットアイコン変化演出の対象となるアイコン 9 (当該アイコン 9) が、L O G O アイコン 9 f に変化せずに、通常アイコン 9 a のままである。

【 0 3 4 7 】

図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例の説明に戻る。図 8 3 (B) の後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、図 8 4 (A) に示すように、ポイント画像 P O で示されているポイントが 8 0 ポイントになる。つまり、ポイント画像 P O で示されているポイントが 6 0 ポイント増加する。なお、ポイント画像 P O で示されているポイントの増加量は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 によりポイント抽選テーブル (図示省略) を用いた抽選によって決定される。また図 8 4 (A) に示すように、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、第 2 保留表示領域 1 7 b に通常アイコン 9 a が表示される

10

【 0 3 4 8 】

更に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球すると、図 8 4 (B) に示すように、ポイント画像 P O で示されているポイントが 1 0 0 ポイントになる。これにより、当該表示領域 1 7 x では、当該アイコン 9 (通常アイコン 9 a) が L O G O アイコン 9 f に変化する。なおこのときには、第 3 保留表示領域 1 7 c に通常アイコン 9 a が表示される。

20

【 0 3 4 9 】

こうして、図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例では、説明文字画像 S M が表示された後 (ターゲットアイコン変化演出が開始された後)、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球することに基づいて、当該表示領域 1 7 x で表示されている当該アイコン 9 a を L O G O アイコン 9 f に変化させることが可能である。従って、遊技者には、説明文字画像 S M が表示された後、遊技球の第 1 始動口 2 0 への入球を積極的に狙わせることが可能である。

【 0 3 5 0 】

なお、上述した図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例では、当該アイコン 9 が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球することに基づいて、その当該アイコン 9 が L O G O アイコン 9 f (特殊態様のアイコン) に変化するか否かだけであった。しかしながら、ポイント画像 P O で示されているポイントに応じて、当該アイコン 9 が、青アイコン 9 b (特殊態様のアイコン) 緑アイコン 9 c (特殊態様のアイコン) 赤アイコン 9 d (特殊態様のアイコン) L O G O アイコン 9 f のように段階的に変化するようにしても良い。

30

【 0 3 5 1 】

上記形態では、ターゲットアイコン変化演出において、ターゲットアイコン 9 a T (所定態様のアイコン) が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 (入球口) に入球することに基づいて、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン) に変化することがあった。しかしながら、所定態様のアイコンが表示された後に、遊技球が第 2 始動口 2 1 (入球口) に入球することに基づいて、特殊態様のアイコンに変化することがあるようにしても良い。

40

【 0 3 5 2 】

上記形態では、ターゲットアイコン変化演出において、ターゲットアイコン 9 a T (所定態様のアイコン) が表示された後に、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球することに基づいて、図 6 7 に示すように、光エフェクト画像 E K が表示された。そして、この光エフェクト画像 E K の表示を経て、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン) に変化するか否かが示された。しかしながら、特殊態様のアイコンに変化するか否かを示す成否煽り演出は、上記した演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、成否煽り演出は、図 8 3 及び図 8 4 に示す変形例で説明したように、ポイント画像 P O で示すポイントが 1 0 0 ポイントに達するか否かを示す演出であっても良く、又はミニキャラ画像

50

が変身するか否かによって、特殊態様のアイコンに変化するか否かを示すようにしても良い。

【 0 3 5 3 】

上記形態では、ターゲットアイコン変化演出において、ターゲットアイコン 9 a T (所定態様のアイコン) から事前実行報知アイコン 9 a X に変化すると、事前実行報知アイコン 9 a X (特殊態様のアイコン) は、 L O G O 剣アイコン変化成功演出 (特別予告演出) の実行を示すものであった。しかしながら、特殊態様のアイコンの表示によって実行される特別予告演出は、 L O G O 剣アイコン変化成功演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、特別予告演出は、表示画面 7 a にカットイン画像を一時的に表示することで当選期待度を示唆するカットイン予告演出、ステップ毎に関連した画像を表示して到達したステップが多いほど当選期待度が高いことを示唆するステップアップ予告演出、1 回の変動演出において演出図柄 8 の変動表示が複数回実行される擬似連演出、盤可動体 1 5 や枠可動体などの可動物が移動すること示す可動体駆動予告演出などであっても良い。

10

【 0 3 5 4 】

上記形態では、事前実行報知アイコン 9 a X の表示 (特殊事前演出) は、 L O G O 剣アイコン変化演出が実行されることを示すと共に、当該 L O G O 剣アイコン変化演出 (変化煽り演出) で剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さらない失敗態様が表示されることがなく、剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さる成功態様が必ず示されることを事前に示すものであった。しかしながら、特殊事前演出は、事前実行報知アイコン 9 a X の表示に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、特殊事前演出は、以下の変形例で説明するように、図 8 5 (A - 2) に示すロゴ S P リーチであるようにしても良い。

20

【 0 3 5 5 】

図 8 5 に示すように、この変形例では、演出図柄 8 がリーチになった後、 S P リーチとして、図 8 5 (A - 1) に示すキャラ S P リーチが実行される場合と、図 8 5 (A - 2) に示すロゴ S P リーチが実行される場合と、図 8 5 (A - 3) に示す覚醒 S P リーチが実行される場合と、がある。図 8 5 (A - 1) に示すキャラ S P リーチでは、所定のキャラクタがミッションに挑戦するミッション画像が表示される。また図 8 5 (A - 2) に示すロゴ S P リーチでは、主人公キャラ (「ロゴ」) が敵キャラと戦う通常バトル画像が表示される。また図 8 5 (A - 3) に示す覚醒 S P リーチでは、主人公キャラが覚醒した状態で敵キャラと戦う特殊バトル画像が表示される。何れの S P リーチであっても、最終的に、図 8 5 (B - 1) に示す当選報知演出が実行される場合と、図 8 5 (B - 2) に示すハズレ報知演出が実行される場合と、に分岐する。

30

【 0 3 5 6 】

ここで、図 8 5 (A - 1) に示すキャラ S P リーチでは、大当たりへの当選期待度が 2 0 % に設定されていて、表示画面 7 a に、「当選期待度 2」を示す期待度示唆画像 Y 2 が表示される。また図 8 5 (A - 2) に示すロゴ S P リーチでは、大当たりへの当選期待度が 4 0 % に設定されていて、表示画面 7 a に、「当選期待度 3」を示す期待度示唆画像 Y 3 が表示される。また図 8 5 (A - 3) に示す覚醒 S P リーチでは、大当たりへの当選期待度が 6 0 % に設定されていて、表示画面 7 a に、「当選期待度 4」を示す期待度示唆画像 Y 3 が表示される。

40

【 0 3 5 7 】

この変形例では、キャラ S P リーチの実行中、 L O G O 剣アイコン変化演出 (変化煽り演出) が実行される場合がある。但し、キャラ S P リーチの実行中に L O G O アイコン変化演出が実行されても、剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さる成功態様が表示される場合と、剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さらない失敗態様が表示される場合と、がある。また同様に、覚醒 S P リーチの実行中、 L O G O アイコン変化演出 (変化煽り演出) が実行される場合がある。但し、覚醒 S P リーチの実行中に L O G O 剣アイコン変化演出が実行されても、剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さる成功態様が表示される場合と、剣画像 K G がアイコン 9 に突き刺さらない失敗態様が表示される場合と、がある

50

【 0 3 5 8 】

しかしながら、ロゴＳＰリーチの実行中、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が必ず実行されて、当該ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出（変化煽り演出）では、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さらない失敗態様が表示されることがなく、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さる成功態様が必ず示されるようになっている。これは、ロゴＳＰリーチでは、主人公キャラ（「ロゴ」）が敵キャラと戦う通常バトル画像が表示されるため、アイコン９としてＬＯＧＯ剣アイコン９ｇが表示されている方が、演出としての統一性が担保できるためである。以上により、この変形例では、ロゴＳＰリーチが、特殊事前演出として、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出の実行を事前に示すと共に、ＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出が実行されることを事前に示している。

10

【 0 3 5 9 】

上記形態では、ターゲットアイコン９ａＴ（所定画像）の表示中に、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて（所定条件の成立に基づいて）、光エフェクト画像ＥＫが表示（成否煽り演出が実行）された。しかしながら、所定画像は、ターゲットアイコン９ａＴに限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、所定画像は、第１始動口２０への入球を促す入球促進画像（例えば「ヘソを狙え」の文字を示す画像）であって、この入球促進画像の表示中に、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて（所定条件の成立に基づいて）、光エフェクト画像ＥＫが表示（成否煽り演出が実行）されるようにしても良い。

【 0 3 6 0 】

上記形態では、光エフェクト画像ＥＫを表示（成否煽り演出を実行）させるための所定条件の成立は、ターゲットアイコン９ａＴ（所定画像）の表示中に、遊技球が第１始動口２０に入球することであった。しかしながら、成否煽り演出を実行させるための所定条件の成立は、上記したものに限られず、適宜変更可能である。例えば、擬似連演出において、演出図柄の変動表示が所定回数（例えば３回）以上実行されることや、ＳＰリーチに発展することなどであっても良い。

20

【 0 3 6 1 】

上記形態では、図６６に示すように、ターゲットアイコン９ａＴ（所定画像）の表示中に、要件示唆表示として、「ヘソに入賞する度に？」の文字を示す説明文字画像ＳＭが表示された。しかしながら、要件示唆表示は、説明文字画像ＳＭに限られるものではなく、光エフェクト画像ＥＫを表示（成否煽り演出を実行）させるための要件を示唆するものであれば、適宜変更可能である。例えば、要件示唆表示の実行は、第１始動口２０が配置されている位置に向かって矢印を示す矢印画像を表示することであっても良い。

30

【 0 3 6 2 】

上記形態では、図６５に示すＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が、成功態様又は失敗態様を示すことで、アイコン９をＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ（特別態様のアイコン）に変化させるか否かを示す変化煽り演出であった。しかしながら、変化煽り演出は、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、変化煽り演出は、成功態様又は失敗態様を示すことで、アイコン９を虹アイコン９ｈ（特別態様のアイコン）に変化させるか否かを示す虹アイコン変化煽り演出であっても良い。そして、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが並んで同じ速度で変動表示する全回転リーチ（特殊事前演出）が実行された場合、虹アイコン変化煽り演出が必ず実行されると共に、虹アイコン変化煽り演出で必ず成功態様が表示されることで虹アイコン９ｈに変化するようにしても良い。

40

【 0 3 6 3 】

上記形態では、事前実行報知アイコン９ａＸ（特殊態様のアイコン）が表示されていると、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出（変化煽り演出）が実行されることを事前に示すと共に、ＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出（成功態様）が表示されることを事前に示していた。しかしながら、特殊態様のアイコンは、事前実行報知アイコン９ａＸに限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、成功態様又は失敗態様を示すことでＬＯＧＯアイコン９ｆに変化するか否かを示すＬＯＧＯアイコン変化煽り演出が実行されることとする。そ

50

して、アイコン 9 として、主人公キャラ（ロゴ）の顔を示す顔アイコンがあることとする。この場合、顔アイコン以外のアイコン 9 が表示されているときには、その後に LOGO アイコン変化演出が実行されることがあって、その LOGO アイコン変化演出では、成功態様又は失敗態様の何れかが示されるようになっている。一方、顔アイコンが表示されているときには、その後に LOGO アイコン変化演出が必ず実行されて、その LOGO アイコン変化演出では、成功態様が必ず示されるようになっている。この変形例において、顔アイコンが、特殊態様のアイコンになっている。

【0364】

上記形態では、高確率状態に制御されたあと実質的に次回の大当たりに当選するまで高確率状態が継続する所謂「確変ループタイプ」のパチンコ遊技機 1 であった。しかしながら、高確率状態に制御されたあと特別図柄の変動表示の回数が所定回数に達すると、通常確率状態に制御される所謂「STタイプ」のパチンコ遊技機としても良い。また上記形態では、また特別図柄の抽選で大当たりに当選すると大当たり遊技が実行される所謂「1 種タイプ」のパチンコ遊技機 1 であったが、小当たり遊技を実行可能なその他のタイプのパチンコ遊技機（例えば所謂 1 種 2 種混合機）であっても良い。

10

【0365】

上記形態では、停止表示される特別図柄の種類に応じて高確率状態に移行するパチンコ遊技機 1 であった。しかしながら、大入賞装置の中に特定領域（V 領域）を設けて、特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に移行するパチンコ遊技機や、高確率状態に移行しないパチンコ遊技機であっても良い。

20

【0366】

また上記形態では、大当たり遊技後に時短回数が「100」回に設定される、又は実質的に次回の大当たりに当選するまで時短状態が続くようにした。しかしながら、大当たり遊技後に時短回数が「0」回に設定される（即ち「非時短状態」に制御される）ことがあり得るようにしても良い。

【0367】

また上記形態では、第 1 特図保留球数の上限数、及び第 2 特図保留球数の上限数が、それぞれ「4」であった。しかしながら、第 1 特図保留球数の上限数、及び第 2 特図保留球数の上限数は、それぞれ「4」に限られるものではなく、適宜変更可能である。また、第 1 特図保留又は第 2 特図保留がないパチンコ遊技機であっても良い。

30

【0368】

上記形態で説明した各アイコン 9 の当選期待度（図 3 4 参照）、盤面アイコン変化成功演出を実行する場合の各演出パターン Q 1 ~ Q 9 の振分率（図 5 5（A）参照）、盤面アイコン変化失敗演出を実行する場合の各演出パターン Q 10 ~ Q 16 の振分率（図 5 5（B）参照）、タッチアイコン変化演出が実行される場合の振分率（図 6 4（A）（B）（C）参照）、LOGO 剣アイコンに変化可能と決定したときのターゲットアイコン変化成功演出が実行される場合の振分率（図 7 4（A）参照）、ターゲットアイコン 9 a T に変化した後遊技球が第 1 始動口 20 に入球した場合に事前実行報知アイコン 9 a X に変化する振分率（図 7 4（B）参照）は、一例であって、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。

40

【0369】

14. 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【0370】

< 手段 A >

手段 A 1 に係る発明は、

当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御

50

用マイコン 8 1) と、

アイコン表示領域 (1 7 X) にて、前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン (9) を表示可能な演出制御手段 (演出制御用マイコン 9 1) と、を備える遊技機 (パチンコ遊技機 1) において、

前記演出制御手段は、

前記アイコンが表示されている位置から特定画像 (擬似アイコン球画像 9 k) を前記アイコン表示領域の外側である外側表示領域 (1 7 Y) に移動させた後、前記特定画像を当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様の特定画像 (変化擬似アイコン球画像 9 n) に変化させることで、前記特定画像が移動する契機となったアイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコン (例えば青アイコン 9 b) に変化させる移動変化演出 (盤面アイコン変化成功演出) を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 7 1 】

この構成の遊技機によれば、アイコンが表示されている位置から、特定画像が外側表示領域に移動する。その後、特定画像が、外側表示領域にて、期待度が高くなることを示唆する高期待態様の特定画像に変化する。これにより、特定画像が移動する契機となったアイコンが、期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化する。こうして、遊技者には、アイコンが表示されている位置から移動した特定画像について、表示態様に変化するかに注目させて、アイコンの表示態様に変化する演出として、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【 0 3 7 2 】

手段 A 2 に係る発明は、

手段 A 1 に記載の遊技機において、

前記移動変化演出は、前記特定画像が高期待態様の特定画像 (変化擬似アイコン球画像 9 n) に変化した後、当該高期待態様の特定画像が、前記特定画像が移動する契機となったアイコンの位置に戻ること (図 3 9 参照)、前記特定画像が移動する契機となったアイコンが高期待態様のアイコン (例えば青アイコン 9 b) に変化する演出である (図 4 0 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 3 】

この構成の遊技機によれば、特定画像が高期待態様の特定画像に変化した後、当該高期待態様の特定画像が、前記特定画像が移動する契機となったアイコンの位置に戻る。これにより、特定画像が移動する契機となったアイコンが、高期待態様のアイコンに変化する。こうして、アイコンからの特定画像の移動と、アイコンへの高期待態様の特定画像の移動という循環を契機に、アイコンの表示態様に変化するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

【 0 3 7 4 】

手段 A 3 に係る発明は、

手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記アイコンが表示されている位置から前記特定画像を前記外側表示領域に移動させた後、前記特定画像の表示態様を維持させることで、前記特定画像が移動する契機となったアイコンの表示態様を維持する移動ガセ演出 (盤面アイコン変化失敗演出) を実行可能である (図 4 3 及び図 4 4 参照) ことを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 7 5 】

この構成の遊技機によれば、アイコンが表示されている位置から特定画像が外側表示領域に移動しても、特定画像の表示態様が高期待態様にならずに、維持される場合がある。この場合、特定画像が移動する契機となったアイコンの表示態様が高期待態様にならずに、維持される。こうして、アイコンが表示されている位置から特定画像が移動したとき、遊技者には、移動変化演出又は移動ガセ演出の何れが実行されるのかに注目させて、遊技興趣を高めることが可能である。

50

【 0 3 7 6 】

手段 A 4 に係る発明は、
手段 A 3 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記特定画像を前記外側表示領域の第 1 経路（通過ルート R T 1、R T 2 a、R T 2 b、R T 3）で移動させる場合（図 5 0 及び図 5 1 参照）と、前記特定画像を前記外側表示領域の第 2 経路（通過ルート R U 1 a、R U 1 b、R U 2 a、R U 2 b）で移動させる場合（図 5 2 及び図 5 3 参照）と、があり、

前記特定画像を前記第 2 経路で移動させる場合の方が、前記特定画像を前記第 1 経路で移動させる場合よりも、前記移動変化演出を実行し易い（図 5 5（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。 10

【 0 3 7 7 】

この構成の遊技機によれば、アイコンが表示されている位置から移動した特定画像は、外側表示領域の第 1 経路で移動する場合と、外側表示領域の第 2 経路で移動する場合と、がある。但し、特定画像が第 2 経路で移動する場合の方が、特定画像が第 1 経路で移動する場合よりも、移動変化演出が実行され易い。よって、遊技者には、特定画像が第 1 経路よりも第 2 経路で移動することを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 3 7 8 】

手段 A 5 に係る発明は、
手段 A 3 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記外側表示領域に、第 1 特定態様の表示物（第 1 パターン釘画像 P H 1）を表示する場合（図 5 0 及び図 5 1 参照）と、第 2 特定態様の表示物（第 2 パターン釘画像 P H 2）を表示する場合（図 5 2 及び図 5 3 参照）と、があり、

前記アイコンが表示されている位置から前記特定画像を前記外側表示領域に移動させるときに、前記第 2 特定態様の表示物を表示する場合の方が、前記第 1 特定態様の表示物を表示する場合よりも、前記移動変化演出を実行し易い（図 5 5（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 9 】

この構成の遊技機によれば、アイコンが表示されている位置から特定画像が移動するときに、外側表示領域にて、第 1 特定態様の表示物が表示される場合と、第 2 特定態様の表示物が表示される場合と、がある。但し、第 2 特定態様の表示物が表示される場合の方が、第 1 特定態様の表示物が表示される場合よりも、移動変化演出が実行され易い。よって、遊技者には、第 1 特定態様の表示物よりも、第 2 特定態様の表示物が表示されることを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。 30

【 0 3 8 0 】

手段 A 6 に係る発明は、
手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機において、

前記特定画像（擬似アイコン球画像 9 k）の形状（丸の中に三角の形状）は、当該特定画像が移動する契機となったアイコンの形状（丸の中に三角の形状）と同一又は実質的に同一であることを特徴とする遊技機である。 40

【 0 3 8 1 】

この構成の遊技機によれば、アイコン移動変化演出が実行される場合、アイコンと実質的に同一形状である特定画像が、アイコンが表示されている位置から外側表示領域に移動して、高期待態様の特定画像に変化する。こうして、アイコンのような特定画像が通常では移動しない外側表示領域に移動して、高期待態様の特定画像に変化するように見せることができ、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 8 2 】

ところで、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを、 50

アイコン表示領域に表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。しかしながら、アイコン表示領域で表示されているアイコンが、高期待態様のアイコンに変化するのは既にありきたりな演出であり、アイコンの表示態様が変化する演出として、改善の余地があった。そこで手段 A 1 ~ A 6 に係る発明は、特開 2010-005345 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、アイコンが表示されている位置から特定画像をアイコン表示領域の外側である外側表示領域に移動させた後、特定画像を当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様の特定画像に変化させることで、特定画像が移動する契機となったアイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる移動変化演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【0383】

< 手段 B >

手段 B 1 に係る発明は、

当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 81）と、

アイコン表示領域（17X）にて、前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン（9）を表示可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 91）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

20

前記演出制御手段は、

特定画像（擬似アイコン球画像 9k）を通過領域（ゲート画像 GA1、GA2）に向かって移動させた後、前記特定画像が前記通過領域を通過した場合には前記アイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる一方、前記特定画像が前記通過領域を通過しない場合には前記アイコンの表示態様を維持するアイコン通過変化演出（盤面アイコン変化演出）を実行可能である（図 37 ~ 図 44 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0384】

この構成の遊技機によれば、アイコン通過変化演出が実行される場合、特定画像が通過領域に向かって移動した後に、特定画像が通過領域を通過する場合、アイコンが高期待態様のアイコンに変化する。一方、特定画像が通過領域に向かって移動した後に、特定画像が通過領域を通過しない場合、アイコンの表示態様が維持される。こうして、遊技者には、移動する特定画像が通過領域を通過する否かを注目させて、アイコンの表示態様が変化する演出として、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

【0385】

手段 B 2 に係る発明は、

手段 B 1 に記載の遊技機において、

前記アイコン通過変化演出では、前記通過領域として、第 1 態様の通過領域（通常ゲート画像 GA1）が表示される場合（図 50 及び図 52 参照）と、第 2 態様の通過領域（特別ゲート画像 GA2）が表示される場合（図 51 及び図 53 参照）と、があり、

40

前記演出制御手段は、

前記第 1 態様の通過領域を表示する場合よりも、前記第 2 態様の通過領域を表示する場合の方が、前記特定画像を前記通過領域に通過させ易い（図 54（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0386】

この構成の遊技機によれば、アイコン通過変化演出が実行される場合、第 1 態様の通過領域が表示される場合と、第 2 態様の通過領域が表示される場合と、がある。但し、第 1 態様の通過領域が表示される場合よりも、第 2 態様の通過領域が表示される場合の方が、特定画像が通過領域を通過し易い。よって、遊技者には、アイコン通過変化演出が実行されたときに、第 1 態様の通過領域よりも、第 2 態様の通過領域が表示されるのを期待させ

50

て、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 8 7 】

手段 B 3 に係る発明は、

手段 B 1 に記載の遊技機において、

前記アイコン通過変化演出では、第 1 特定態様の表示物（第 1 パターン釘画像 P H 1 ）が表示される場合（図 5 0 及び図 5 1 参照）と、第 2 特定態様の表示物（第 2 パターン釘画像 P H 2 ）が表示される場合（図 5 2 及び図 5 3 参照）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第 2 特定態様の表示物を表示する場合の方が、前記第 1 特定態様の表示物を表示する場合よりも、前記特定画像を前記通過領域に通過させ易い（図 5 4 （ A ）（ B ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 8 8 】

この構成の遊技機によれば、アイコン通過変化演出が実行される場合、第 1 特定態様の表示物が表示される場合と、第 2 特定態様の表示物が表示される場合と、がある。但し、第 2 特定態様の表示物が表示される場合の方が、第 1 態様の表示物が表示される場合よりも、特定画像が通過領域を通過し易くて、アイコンが高期待態様のアイコンに変化し易い。よって、遊技者には、アイコン通過変化演出が実行されたときに、第 1 特定態様の表示物よりも、第 2 特定態様の表示物が表示されることを期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 3 8 9 】

20

手段 B 4 に係る発明は、

手段 B 1 乃至手段 B 3 の何れかに記載の遊技機において、

前記特定画像の形状（丸の中に三角の形状）は、前記アイコンの形状（丸の中に三角の形状）と同一又は実質的に同一であることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 0 】

この構成の遊技機によれば、アイコン通過変化演出が実行される場合、アイコンと実質的に同一形状である特定画像が、通過領域に向かって移動する。こうして、アイコンのように見える特定画像が通過領域を通過した場合に、高期待態様のアイコンに変化するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 9 1 】

30

ところで、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを、アイコン表示領域に表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。しかしながら、アイコン表示領域で表示されているアイコンが、高期待態様のアイコンに変化するのは既にありきたりな演出であり、アイコンの表示態様に変化する演出として、改善の余地があった。そこで手段 B 1 ～ B 4 に係る発明は、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、特定画像を通過領域に向かって移動させた後、特定画像が通過領域を通過した場合にはアイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させる一方、特定画像が通過領域を通過しない場合にはアイコンの表示態様を維持するアイコン通過変化演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

40

【 0 3 9 2 】

< 手段 C >

手段 C 1 に係る発明は、

当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン（タッチアイコン 9 e ）を表示可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1 ）と

50

、を備える遊技機（パチンコ遊技機１）において、

前記演出制御手段は、前記アイコン（タッチアイコン 9 e）と当該アイコンの周りを補完する補完部分（各補完画像 U R、D R、U L、D L）とによって一体完成画像（アイコン補完完成画像 I K）を表示可能であり（図 5 9 参照）、

前記一体完成画像は、当たりと判定される期待度を示唆する特定演出（アイコン変化演出）の実行を示唆していることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 3 】

この構成の遊技機によれば、アイコンと当該アイコンの周りを補完する補完部分とによって一体完成画像が表示されると、特定演出の実行が示唆される。こうして、遊技者には、アイコンを内部に含む一体完成画像を見せることで、特定演出の実行を期待させることになり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 3 9 4 】

手段 C 2 に係る発明は、

手段 C 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記アイコンを予め定められた所定位置（中央位置 7 c）に移動させた後に（図 5 7 参照）、前記所定位置にあるアイコンと当該所定位置にあるアイコンの周りを補完する補完部分とによって、前記一体完成画像を形成する（図 5 9 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 5 】

この構成の遊技機によれば、一体完成画像が表示される場合、先ず、アイコンが予め定められた所定位置に移動する。その後、所定位置にあるアイコンと当該所定位置にあるアイコンの周りを補完する補完部分とによって、一体完成画像が形成される。こうして、アイコンが所定位置に移動することを契機として、一体完成画像の表示を経て、特定演出が実行されるまでの流れを楽しませることが可能である。

20

【 0 3 9 6 】

手段 C 3 に係る発明は、

手段 C 1 又は手段 C 2 に記載の遊技機において、

特定操作可能（接触操作）な特定対象物（ガラス板 5 5）を備え、

前記一体完成画像は、前記特定対象物への特定操作を促す画像であり（図 6 0 参照）、

前記演出制御手段は、前記一体完成画像の表示中に前記特定対象物が前記特定操作されることに基づいて、前記特定演出を実行可能である（図 6 2 参照）ことを特徴とする遊技機である。

30

【 0 3 9 7 】

この構成の遊技機によれば、アイコンを内部に含む一体完成画像は、特定対象物への特定操作を促している。そして、一体完成画像の表示中に、遊技者は特定対象物に対して特定操作を行うと、特定演出が実行される場合がある。こうして、一体完成画像の表示から、遊技者の特定操作を経て、特定演出が実行されるという一連の流れを遊技者を楽しませることが可能である。

【 0 3 9 8 】

手段 C 4 に係る発明は、

手段 C 3 に記載の遊技機において、

前記特定演出は、前記アイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させるアイコン変化演出である（図 6 2 参照）ことを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 9 9 】

この構成の遊技機によれば、アイコンを内部に含む一体完成画像を見た遊技者は、特定対象物に対して特定操作を行う。これにより、高期待態様のアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される場合がある。こうして、アイコンを内部に含む一体完成画像から、遊技者の特定操作を経て、アイコン変化演出が実行されることで、アイコンの表示態様が

50

変化するまでの過程を楽しませることが可能である。

【 0 4 0 0 】

手段 C 5 に係る発明は、

手段 C 3 又は手段 C 4 に記載の遊技機において、

前記アイコンは、前記特定対象物への特定操作を示唆する操作表示態様のアイコン（タッチアイコン 9 e）であり（図 3 3（E）参照）、

前記一体完成画像は、前記操作表示態様のアイコンと当該操作表示態様のアイコンの周りを補完する補完部分とによって形成された画像であることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 0 1 】

この構成の遊技機によれば、特定対象物への特定操作を示唆する操作表示態様のアイコンが表示されることがある。そして、この操作表示態様のアイコンと補完部分とによって、一体完成画像が表示されると、遊技者には特定対象物に対する特定操作が促される。こうして、一体完成画像が表示される前に、操作表示態様のアイコンが表示されている段階で、遊技者に特定対象物への特定操作を意識させておくことが可能である。

10

【 0 4 0 2 】

ところで、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機のように、アイコン自体の表示態様が変わることがあるものの、アイコンとその他の画像とによって新たな画像が形成されることはなかった。従って、アイコンを表示する場合の遊技興趣には、改善の余地があった。そこで手段 C 1 ~ C 5 に係る発明は、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、表示手段にて、アイコンと当該アイコンの周りを補完する補完部分とによって一体完成画像を表示可能であり、一体完成画像は、当たりと判定される期待度を示唆する特定演出の実行を示唆している点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【 0 4 0 3 】

< 手段 D >

30

手段 D 1 に係る発明は、

当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）と、

表示手段（画像表示装置 7）にて画像を表示可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1）と、

前記表示手段の前方に配置されている透明部材（ガラス板 5 5）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

前記演出制御手段は、

前記透明部材への所定操作（接触操作）を促す操作促進画像（図 6 0 に示すアイコン補完完成画像 I K）を表示可能であり、

40

前記操作促進画像の表示中に前記透明部材に対して所定操作されることに基づいて、当たりと判定される期待度を示唆する特定演出（アイコン変化演出）を実行可能である（図 6 2 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 0 4 】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、透明部材への接触操作を促す操作促進画像の表示中に、表示手段の前方に配置されている透明部材に対して所定操作を行う。これにより、当たりと判定される期待度を示唆する特定演出が実行される。こうして、透明部材は一般的に触れないものであるが、その透明部材に対する所定操作を契機に、特定演出が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 4 0 5 】

50

手段 D 2 に係る発明は、
手段 D 1 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記操作促進画像の表示中に、前記透明部材のうち少なくとも当該操作促進画像（図 60 に示すアイコン補完完成画像 I K）と重なる領域（図 6 に示す中央領域 T E）が所定操作されることに基づいて、前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0406】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、操作促進画像の表示中に、透明部材のうち当該操作促進画像と重なる領域を接触操作することで、特定演出が実行される。こうして、遊技者には、透明部材のうちどの領域を接触操作すれば良いかを簡単に把握させることが可能である。

10

【0407】

手段 D 3 に係る発明は、
手段 D 1 又は手段 D 2 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記操作促進画像が表示されることを事前に示す操作事前画像（タッチアイコン 9 e）を表示可能であり（図 56 参照）、

前記操作事前画像が特定位置（中央位置 7 c）に移動することに基づいて（図 57 参照）、前記操作促進画像を表示可能である（図 60 参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【0408】

この構成の遊技機によれば、先ず、操作促進画像が表示されることを事前に示す操作事前画像が表示される。次に、操作事前画像が特定位置に移動することで、透明部材へ接触操作を促す操作促進画像が表示される。そして、操作促進画像の表示中に、透明部材に対して所定操作されると、特定演出が実行される。こうして、特定演出の実行契機を、操作事前画像の表示及び移動とすることで、操作事前画像を見た遊技者に高揚感を与えることが可能である。

【0409】

手段 D 4 に係る発明は、
手段 D 3 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン（9）を表示可能であり、

前記アイコンとして、前記操作事前画像である特別アイコン（タッチアイコン 9 e）を表示可能であることを特徴とする遊技機である。

30

【0410】

この構成の遊技機によれば、判定処理が実行されたこと又は判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンとして、操作促進画像が表示されることを事前に示す特別アイコンが表示されることがある。つまり、特別アイコンが表示されれば、その後に透明部材への所定操作を促す操作促進画像が表示される。こうして、従来にはない斬新な特別アイコンを遊技者に見せることが可能である。

40

【0411】

手段 D 5 に係る発明は、
手段 D 1 又は手段 D 2 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン（9）を表示可能であり、

前記特定演出は、前記アイコンを当たりと判定される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させるアイコン変化演出である（図 62 参照）ことを特徴とする遊技機である。

50

【 0 4 1 2 】

この構成の遊技機によれば、透明部材へ接触操作を促す操作促進画像の表示中に、遊技者が透明部材に対して接触操作を行うと、アイコンが高期待態様のアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。こうして、透明部材に対する接触操作を契機に、アイコンの表示態様が変わるといふ斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 4 1 3 】

ところで、特開 2 0 1 8 - 5 1 0 0 4 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理の結果が報知される前に、遊技者が演出ボタンを押下操作することに基づいて、大当たり遊技状態に制御される期待度を示唆する特定演出（予告演出）が実行される。しかしながら、演出ボタンへの押下操作に基づいて特定演出が実行されることは、既にありきたりな演出であった。従って、遊技者の操作を契機とした演出の遊技興趣には、改善の余地があった。そこで手段 D 1 ~ D 5 に係る発明は、特開 2 0 1 8 - 5 1 0 0 4 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、透明部材への接触操作を促す操作促進画像を表示可能であり、操作促進画像の表示中に透明部材が接触操作されることに基づいて、当たりと判定される期待度を示唆する特定演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【 0 4 1 4 】

< 手段 E >

手段 E 1 に係る発明は、

入球口（第 1 始動口 2 0）と、

遊技球が前記入球口へ入球することに基づいて、当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すアイコン（9）を表示可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1）と、を備える遊技機において、

前記アイコンには、所定態様のアイコン（ターゲットアイコン 9 a T）と、前記所定態様のアイコンよりも当たりと判定される期待度が高い特殊態様のアイコン（事前実行報知アイコン 9 a X）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記所定態様のアイコンが表示された後に遊技球が前記入球口へ入球することに基づいて、当該所定態様のアイコンを前記特殊態様のアイコンに変化させることが可能である（図 7 0 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 1 5 】

この構成の遊技機によれば、所定態様のアイコンが表示された後に、遊技球が入球口へ入球することに基づいて、当該所定態様のアイコンが特殊態様のアイコンに変化する場合がある。そのため、所定態様のアイコンが表示された後、遊技者には、遊技を中断することなく、遊技球の入球口への入球を積極的に狙わせることが可能である。その結果、継続した遊技により、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 4 1 6 】

手段 E 2 に係る発明は、

手段 E 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定態様のアイコンが表示された後に遊技球が前記入球口へ入球することに基づいて、当該所定態様のアイコンが前記特殊態様のアイコンに変化するか否かを示す成否煽り演出（光エフェクト画像 E K の表示を経て事前実行報知アイコン 9 a X に変化するか否かを示す演出）を実行可能である（図 6 7 ~ 図 7 0 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 1 7 】

この構成の遊技機によれば、所定態様のアイコンが表示された後に、遊技球が入球口へ入球することに基づいて、当該所定態様のアイコンが特殊態様のアイコンに変化するか否

10

20

30

40

50

かを示す成否煽り演出が実行される。そのため、成否煽り演出を見た遊技者には、所定態様のアイコンが特別態様のアイコンに変化することを期待させることになり、遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 4 1 8 】

手段 E 3 に係る発明は、

手段 E 1 に記載の遊技機において、

前記アイコンには、通常態様のアイコン（通常アイコン 9 a）があり、

前記演出制御手段は、

前記通常態様のアイコンが表示された後に遊技球が前記入球口へ入球することに基づいて、当該通常態様のアイコンを前記特殊態様のアイコンに変化させないことを特徴とする遊技機である。 10

【 0 4 1 9 】

この構成の遊技機によれば、通常態様のアイコンが表示されて、その後に遊技球が入球口に入球しても、その通常態様のアイコンが特殊態様のアイコンに変化しない。つまり、所定態様のアイコンが表示されなければ、遊技球が入球口に入球しても、特殊態様のアイコンに変化しない。こうして、所定態様のアイコンが表示されたときに、遊技者には特別感を与えて、特殊態様のアイコンに変化させたいという気持ちを掻き立てることが可能である。

【 0 4 2 0 】

手段 E 4 に係る発明は、

手段 E 1 乃至手段 E 3 の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、当たりと判定される期待度を示唆する特別予告演出（LOGO 剣アイコン変化成功演出）を実行可能であり（図 6 5（A）（B - 1）参照）、

前記特殊態様のアイコンは、前記特別予告演出の実行を示すものであることを特徴とする遊技機である。 20

【 0 4 2 1 】

この構成の遊技機によれば、所定態様のアイコンが表示された後に、遊技球が入球口へ入球することに基づいて、特殊態様のアイコンに変化すると、その特殊態様のアイコンは、特別予告演出の実行を示している。従って、アイコンとして期待度が高いことを示唆する特別態様のアイコンに変わるだけでなく、特別予告演出も必ず実行されることになり、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。 30

【 0 4 2 2 】

ところで、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを、アイコン表示領域に表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する高期待態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。しかしながら、アイコンの表示態様が変わった後、当該アイコンに対する大当たり判定処理の結果が報知されるまで、遊技者が遊技球を発射させずに、遊技を中断する場合がある。この場合、連続した遊技が途切れることになり、遊技興趣の低下を招くおそれがある。そこで手段 E 1 ~ E 4 に係る発明は、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、所定態様のアイコンが表示された後に遊技球が入球口へ入球することに基づいて、当該所定態様のアイコンを特殊態様のアイコンに変化させることが可能である点で相違している。これにより、遊技興趣を高めるという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。 40

【 0 4 2 3 】

< 手段 F >

手段 F 1 に係る発明は、

当たりであるかの判定処理（大当たり判定処理）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記判定処理が実行されたこと又は前記判定処理の実行が保留されていることを示すア 50

アイコン（９）を表示可能な演出制御手段（演出制御用マイコン９１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機１）において、

前記アイコンには、特別態様のアイコン（ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ、９ｇＸ）があり、前記演出制御手段は、

成功態様（剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さること）を示す場合には前記アイコンを前記特別態様のアイコンに変化する一方、失敗態様（剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さらないこと）を示す場合には、前記アイコンの表示態様を維持する変化煽り演出（ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出）を実行可能であり（図６５参照）、

前記変化煽り演出が実行されることを事前に示すと共に、当該変化煽り演出で失敗態様が表示されることなく成功態様が表示されることを事前に示す特殊事前演出（事前実行報知アイコン９ａＸの表示）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

10

【０４２４】

この構成の遊技機によれば、変化煽り演出において、成功態様が表示されれば、アイコンが特別態様のアイコンに変化する一方、失敗態様が表示されれば、アイコンの表示態様が維持されたままになる。但し、特殊事前演出が実行された場合、その後に必ず、変化煽り演出が実行されると共に、その変化煽り演出で失敗態様が表示されることなく、必ず成功態様が表示されることになる。こうして、特殊事前演出が実行されれば、変化煽り演出での成功態様を経て、必ず特別態様のアイコンを獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【０４２５】

手段Ｆ２に係る発明は、

手段Ｆ１に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

所定条件の成立（ターゲットアイコン９ａＴの表示中に遊技球が第１始動口２０に入球すること）に基づいて前記特殊事前演出が実行されるか否かを示す成否煽り演出（光エフェクト画像ＥＫの表示を経て事前実行報知アイコン９ａＸに変化するか否かを示す演出）を実行する（図６７～図７０参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４２６】

この構成の遊技機によれば、所定条件が成立すれば、特殊事前演出が実行されるか否かを示す成否煽り演出が実行される。そのため、遊技者には、所定条件の成立を積極的に狙わせて、成否煽り演出で特殊事前演出の実行が表示されるのを期待させることが可能である。

30

【０４２７】

手段Ｆ３に係る発明は、

手段Ｆ２に記載の遊技機において、

入球口（第１始動口２０）を備え、

前記所定条件の成立は、所定画像（ターゲットアイコン９ａＴ）の表示中に遊技球が前記入球口に入球することであることを特徴とする遊技機である。

【０４２８】

この構成の遊技機によれば、所定画像の表示中に遊技球が入球口へ入球すると、特殊事前演出が実行されるか否かを示す成否煽り演出が実行される。そのため、遊技者には、所定画像が表示されたときに成否煽り演出を実行させるために、遊技球の入球口への入球を積極的に狙わせることが可能である。

40

【０４２９】

手段Ｆ４に係る発明は、

手段Ｆ３に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定画像の表示中に前記所定条件が成立するための要件を示唆する要件示唆表示（説明文字画像ＳＭの表示）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

50

【 0 4 3 0 】

この構成の遊技機によれば、所定画像の表示中に、所定条件が成立するための要件を示唆する要件示唆表示が実行される。これにより、要件示唆表示を見た遊技者には、どのようにすれば成否煽り演出が実行されるのかを、把握させ易くすることが可能である。

【 0 4 3 1 】

手段 F 5 に係る発明は、

手段 F 1 乃至手段 F 4 の何れかに記載の遊技機において、

前記アイコンには、前記変化煽り演出が実行されることを事前に示すと共に、当該変化煽り演出で失敗態様が示されることなく成功態様が示されることを事前に示す特殊態様のアイコン（事前実行報知アイコン 9 a X）があり、

10

前記特殊事前演出は、前記特殊態様のアイコンの表示である（図 7 0 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 3 2 】

この構成の遊技機によれば、アイコンが特殊態様のアイコンであると、その後に必ず、変化煽り演出が実行されると共に、その変化煽り演出で失敗態様が示されることなく、必ず成功態様が示されることになる。こうして、特殊態様のアイコンが表示されれば、変化煽り演出での成功態様を経て、必ず特別態様のアイコンを獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 4 3 3 】

ところで、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機では、大当たり判定処理が実行されたこと又は大当たり判定処理の実行が保留されていることを示すアイコンを表示する。そして、アイコンを大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなることを示唆する特別態様のアイコンに変化させることで、遊技者に高揚感を与えるようにしている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機のように、遊技者に対して、単にアイコンが特別態様のアイコンに変化するか否かに注目させるという見せ方は、既にありきたりな方法であった。従って、遊技者が特別態様のアイコンを獲得するまでの見せ方を改善して、遊技興趣の向上を図ることが望ましい。そこで手段 F 1 ~ F 5 に係る発明は、特開 2 0 1 0 - 0 0 5 3 4 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、成功態様を示す場合にはアイコンを特別態様のアイコンに変化する一方、失敗態様を示す場合には、アイコンの表示態様を維持する変化煽り演出を実行可能であり、変化煽り演出が実行されることを事前に示すと共に、当該変化煽り演出で失敗態様が示されることなく成功態様が示されることを事前に示す特殊事前演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

30

【 符号の説明 】

【 0 4 3 4 】

1 ... パチンコ遊技機

7 ... 画像表示装置

7 a ... 表示画面

9 ... 当該アイコン、保留アイコン

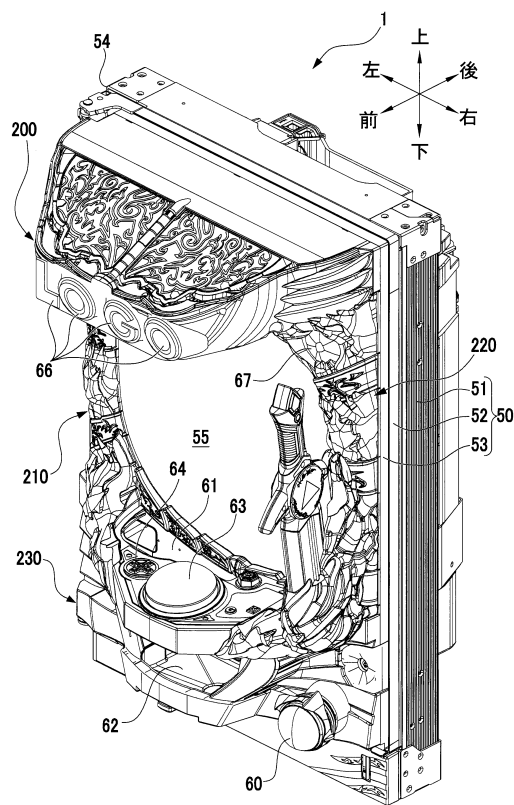
40

5 5 ... ガラス板

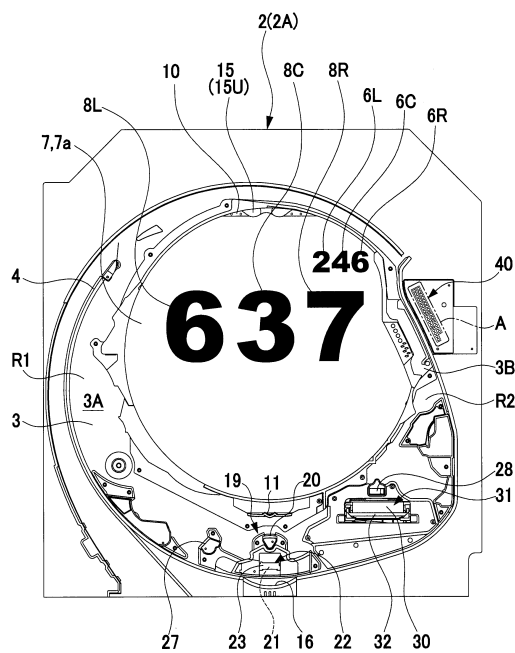
8 1 ... 遊技制御用マイコン

9 1 ... 演出制御用マイコン

【 図面 】
【 図 1 】



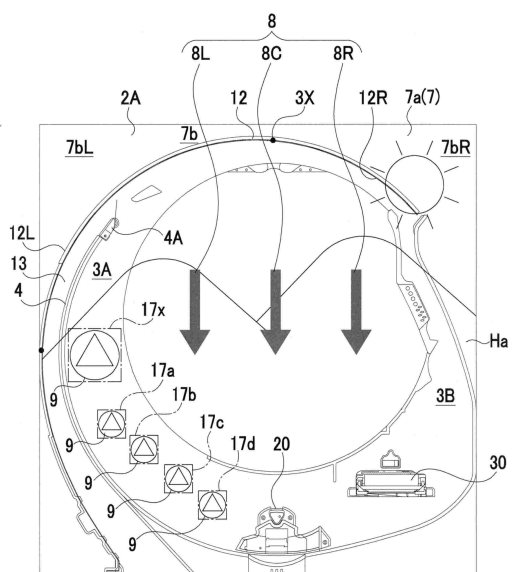
【 図 2 】



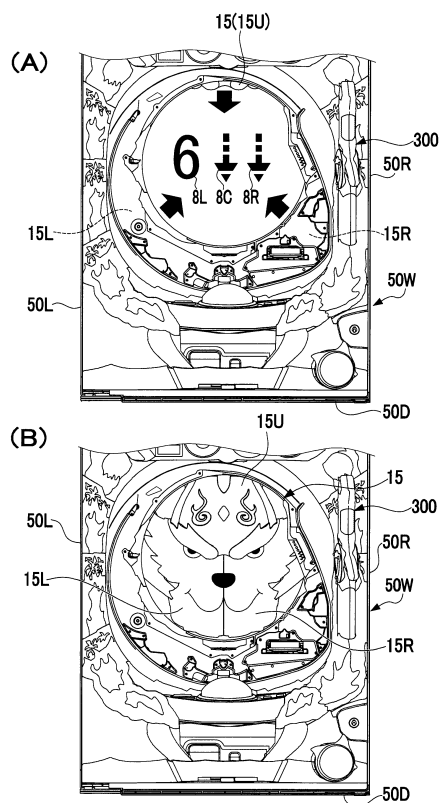
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

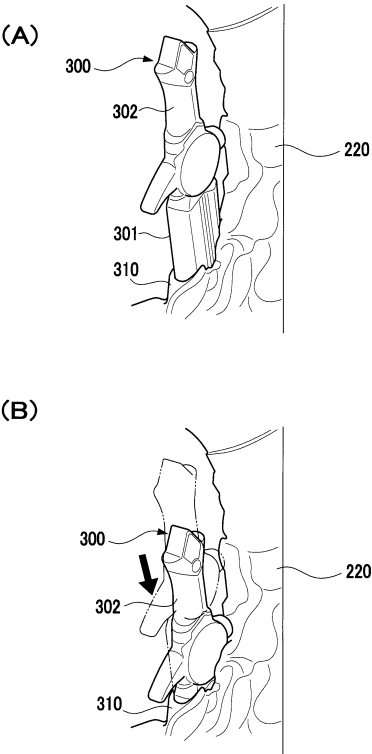


30

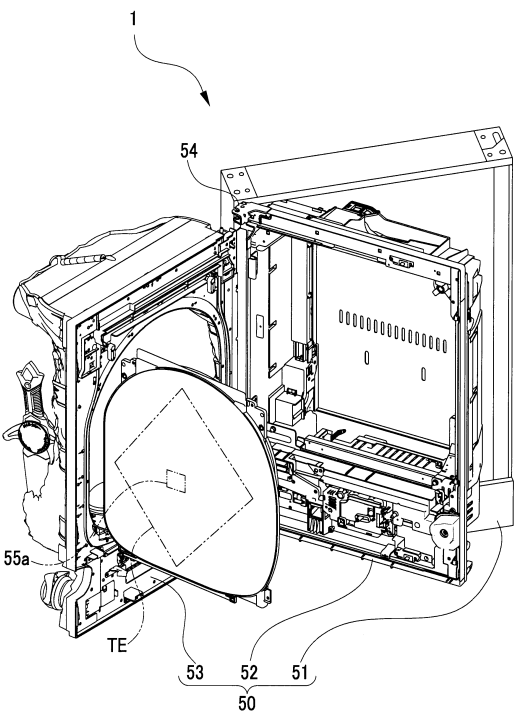
40

50

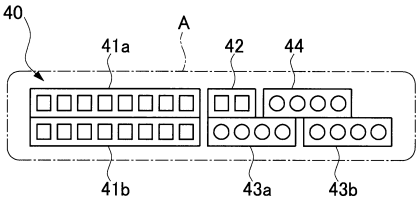
【 図 5 】



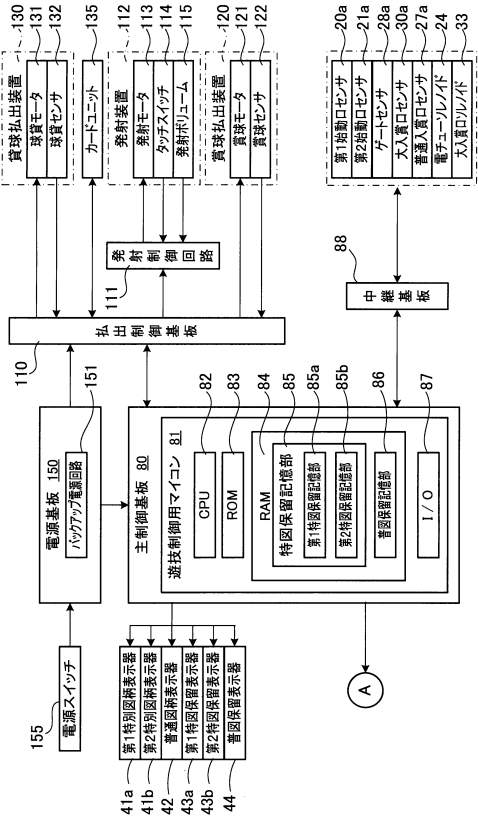
【 図 6 】



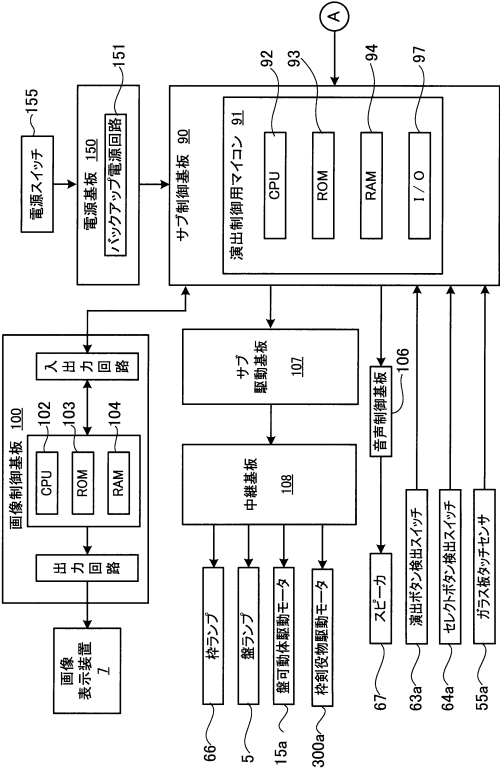
【 図 7 】



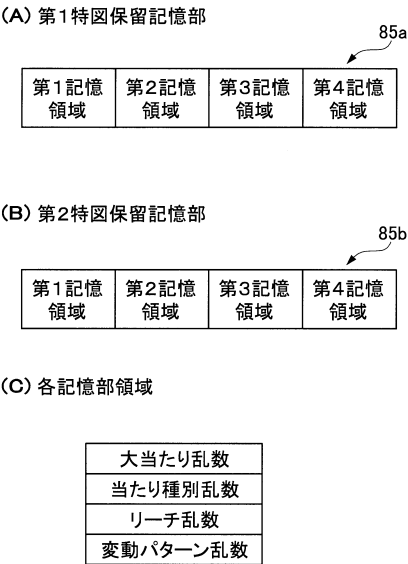
【 図 8 】



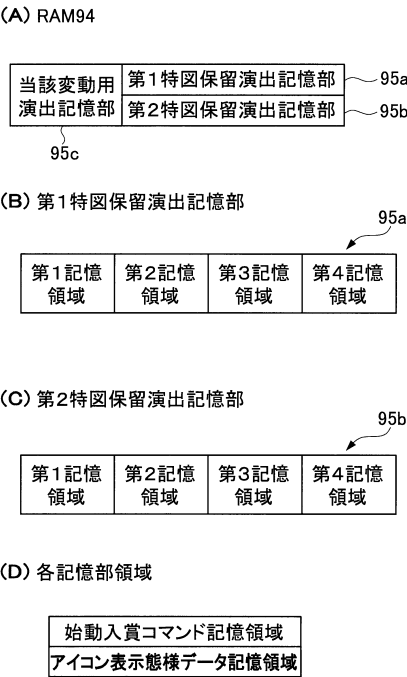
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

(A)大当たり種別判定テーブル			
特別図柄	当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別
特図1	0〜79	10R	特図1_大当たり図柄1
	80〜99	確変大当たり1	特図1_大当たり図柄2
		4R	
特図2	0〜79	10R	特図2_大当たり図柄1
	80〜99	確変大当たり2	特図2_大当たり図柄2
		10R	
(B)大入賞口の開放態様			
特図停止 図柄データ	大入賞口 開放テーブル	ラウンド数(R)	各ラウンド
11H,21H,22H	TBL1	10	1R〜10R
12H	TBL2	4	1R〜4R
ラウンド インターバル(秒)			
		開放回数(回)/R	開放時間(秒)/回
		1	25.0
		1	25.0
			0.2
			0.2

10

20

30

40

50

【 図 1 3 】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0～99	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～99	変動パターン決定用

(B)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

【 図 1 4 】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0～218	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～1499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル	
状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

10

20

【 図 1 5 】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン 乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考
非時短状態	大当たり	-	0～99	100	P1	60000	600	SPリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～14	15	P2	60000	600	SPリーチ
	リーチ無しハズレ	0～2	15～99	85	P3	10000	600	通常ハズレ(ドハズレ)
	リーチ無しハズレ	3～4	0～99	100	P4	7000	600	短縮変動(ドハズレ)
時短状態	大当たり	-	0～99	100	P5	4000	600	SPリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～14	20	P6	60000	600	通常ハズレ(ドハズレ)
	リーチ無しハズレ	0～1	15～99	80	P7	10000	600	通常ハズレ(ドハズレ)
	リーチ無しハズレ	2～4	0～99	99	P8	5000	600	短縮変動(ドハズレ)

【 図 1 6 】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間(秒)／回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

30

40

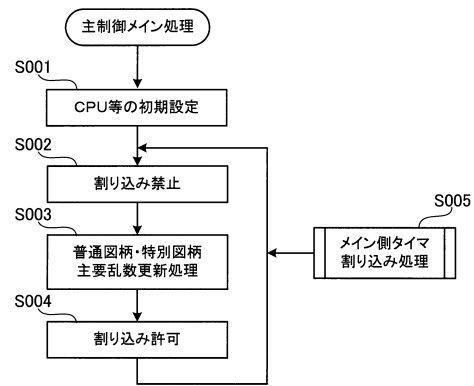
50

【 図 1 7 】

保留4個目の場面の始端入賞コマンドの特定テーブル	始端口	遊技状態	リーチ直数 (0~65535)	変動口(変動)直数 (0~99)	変動口(停止)直数 (0~127)	当り確率 (0~99)	当り種類 上位コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容
第1始端口	非時短状態	通常状態	0~218	0~99	0~127	0~99	E1H 41H	SPリーチ確定大当たり
						80~99	E1H 42H	SPリーチ確定中当たり
						0~14	E1H 43H	SPリーチ通常中当たり
						15~99	E1H 44H	SPリーチ通常大当たり
	非時短状態	非時短状態	0~65535のうち 上記以外の数値			0~99	E1H 44H	ノーマルリーチハズレ
						0~99	E1H 45H	ドハズレ
						0~75	F1H 41H	SPリーチ確定大当たり
						80~99	F1H 42H	SPリーチ確定中当たり
	時短状態	通常状態	0~218	0~99	0~127	0~99	F1H 43H	SPリーチ通常中当たり
						0~14	F1H 44H	SPリーチ通常大当たり
第2始端口	非時短状態	通常状態	0~65535のうち 上記以外の数値			0~99	F1H 44H	ノーマルリーチハズレ
						0~99	F1H 45H	ドハズレ
						0~75	E2H 41H	SPリーチ確定大当たり
						80~99	E2H 42H	SPリーチ確定中当たり
	非時短状態	非時短状態	0~65535のうち 上記以外の数値			0~14	E2H 43H	SPリーチ通常中当たり
						15~99	E2H 44H	SPリーチ通常大当たり
						0~99	E2H 45H	ノーマルリーチハズレ
						0~99	F2H 41H	SPリーチ確定大当たり
第2始端口	時短状態	非時短状態	0~1438(非時短専有状態)	0~99	0~127	0~99	F2H 42H	SPリーチ確定中当たり
						80~99	F2H 43H	SPリーチ通常中当たり
						0~14	F2H 44H	SPリーチ通常大当たり
						15~99	F2H 45H	ノーマルリーチハズレ

備考:
 保留4個目の場面の始端入賞コマンド:「* * * * (H)」
 保留3個目の場面の始端入賞コマンド:「* * * * (H)」
 保留2個目の場面の始端入賞コマンド:「* * * * (H)」
 保留1個目の場面の始端入賞コマンド:「* * * * (H)」

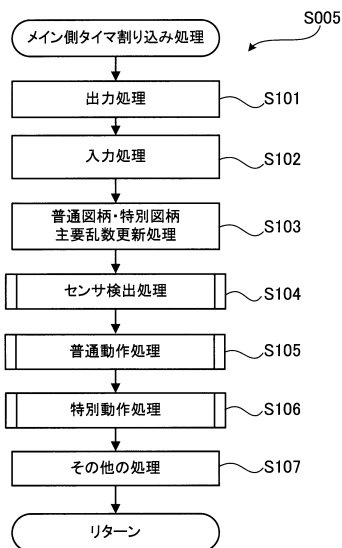
【 図 1 8 】



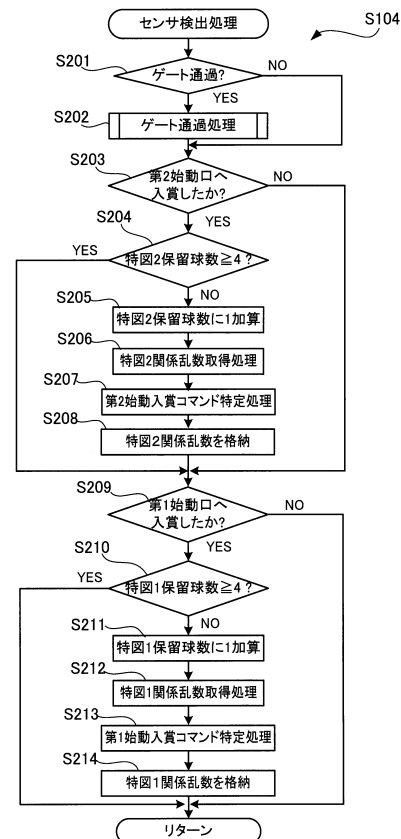
10

20

【 図 1 9 】



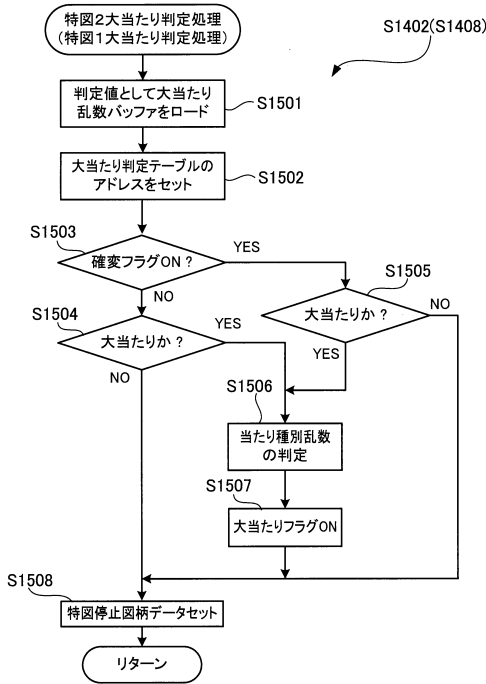
【 図 2 0 】



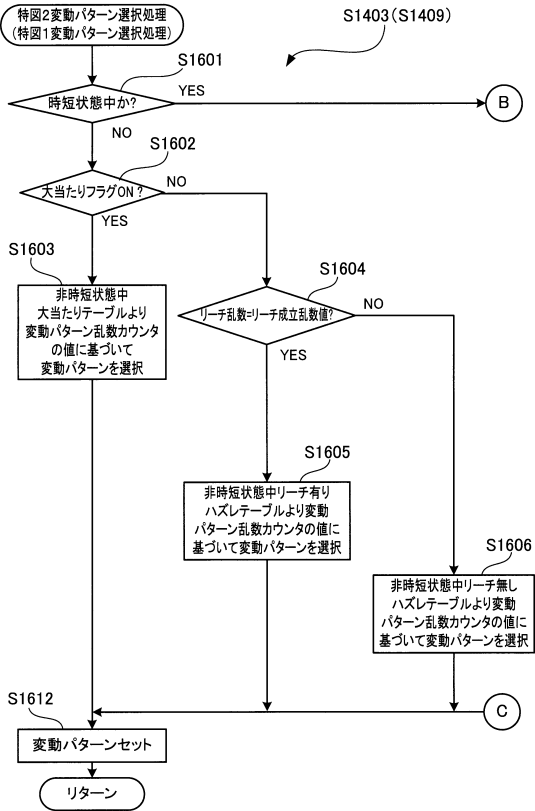
40

50

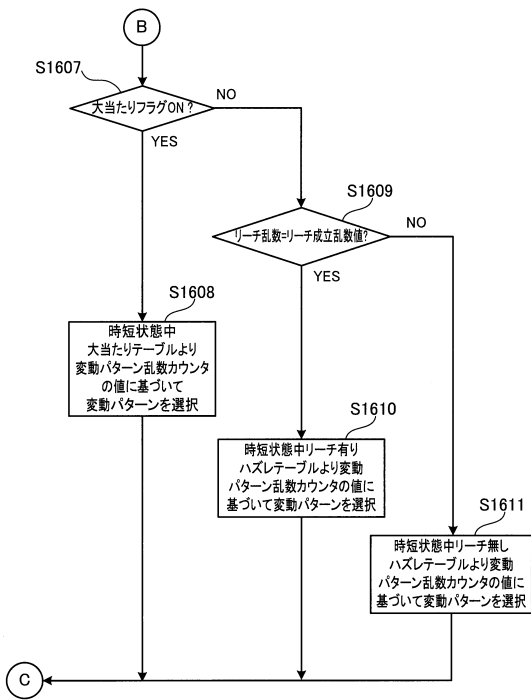
【 図 2 5 】



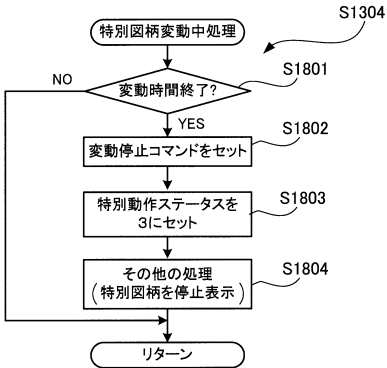
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



10

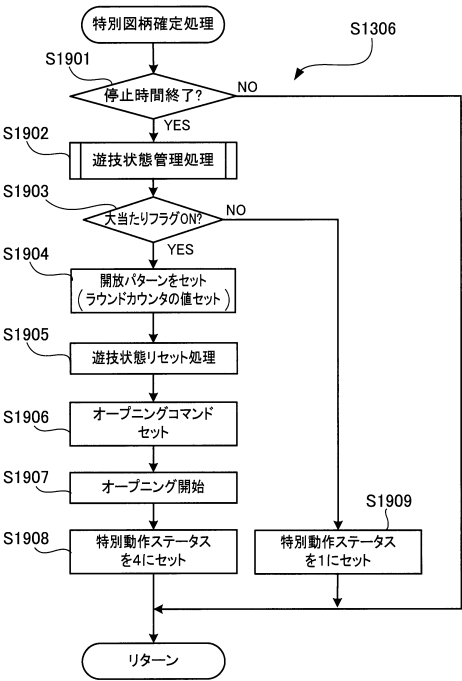
20

30

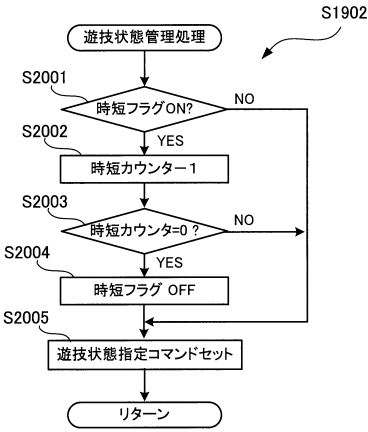
40

50

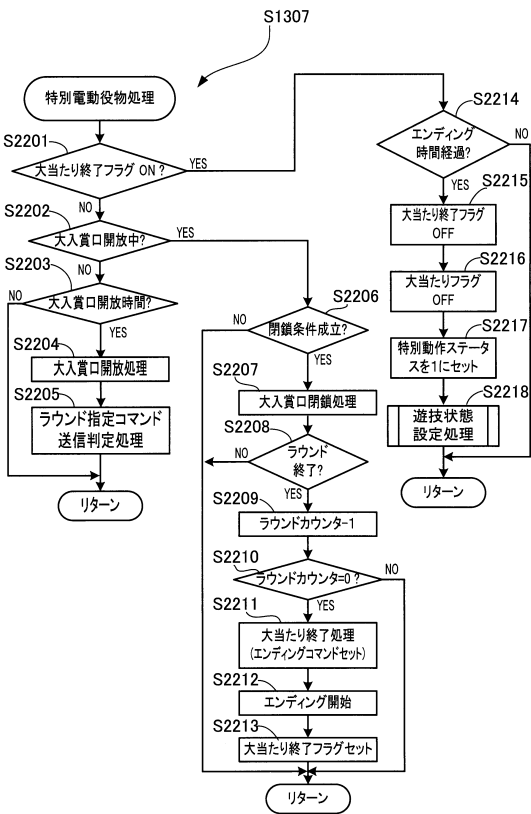
【 図 2 9 】



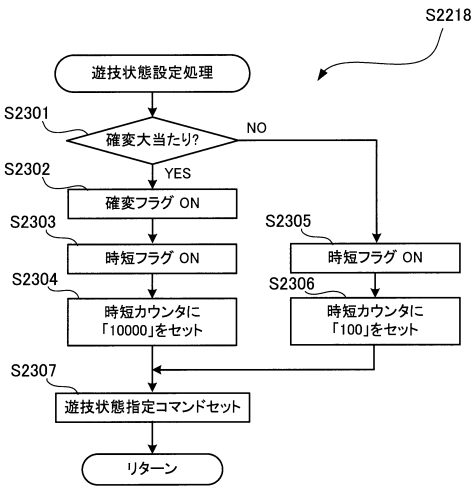
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



10

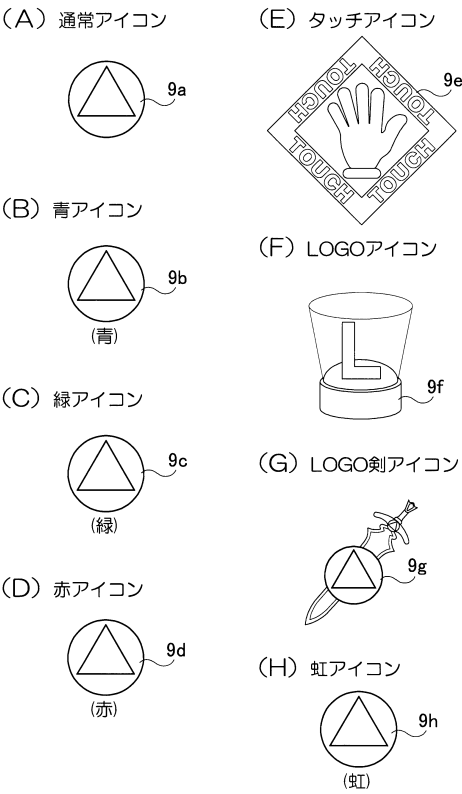
20

30

40

50

【 図 3 3 】

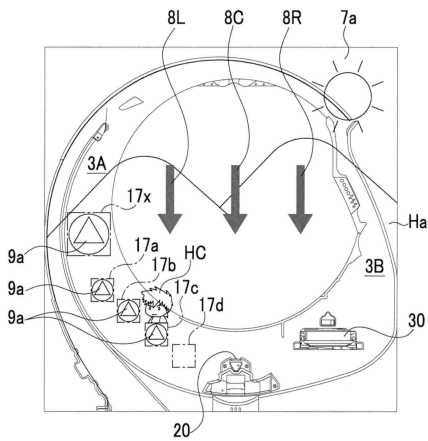


【 図 3 4 】

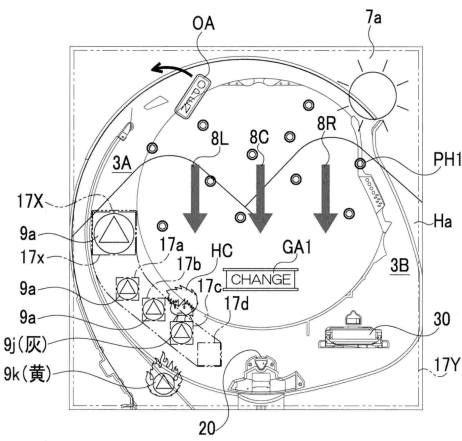
アイコンの当選期待度

アイコンの種類	当選期待度
通常アイコン	3%以下
青アイコン	10%
緑アイコン	20%
赤アイコン	40%
タッチアイコン	20%以上
LOGOアイコン	60%
LOGO剣アイコン	70%
虹アイコン	100%

【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



10

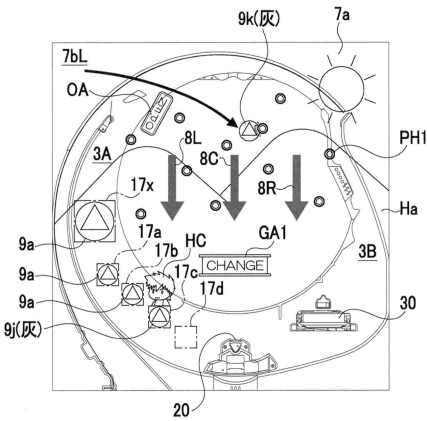
20

30

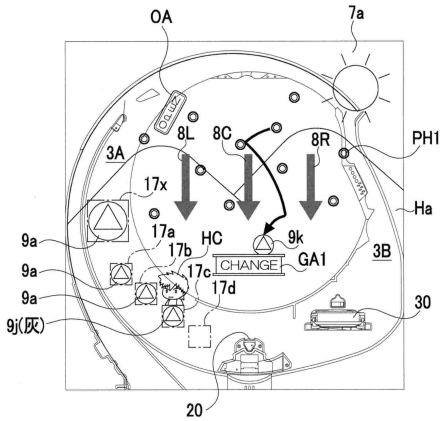
40

50

【 図 3 7 】

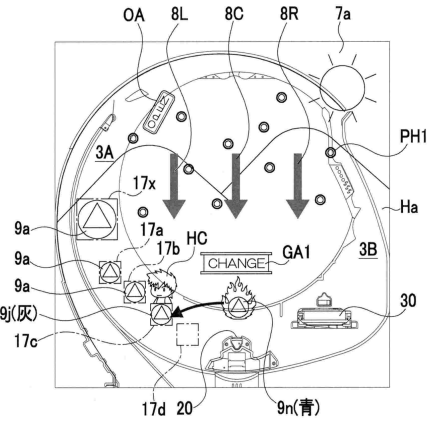


【 図 3 8 】

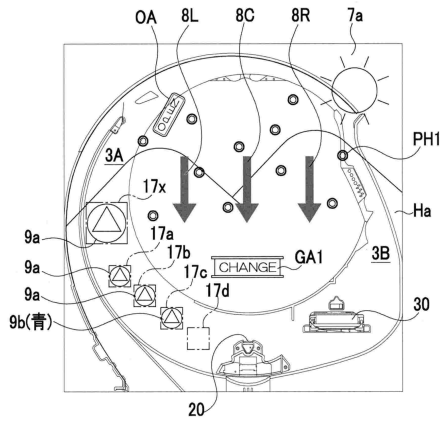


10

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】



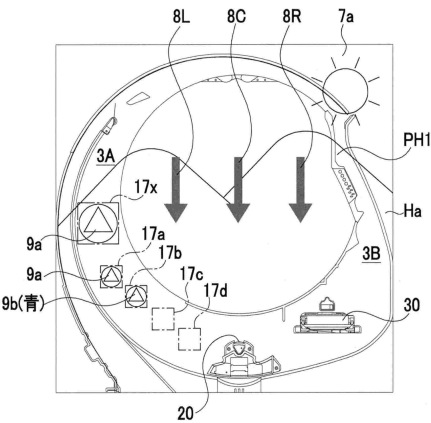
20

30

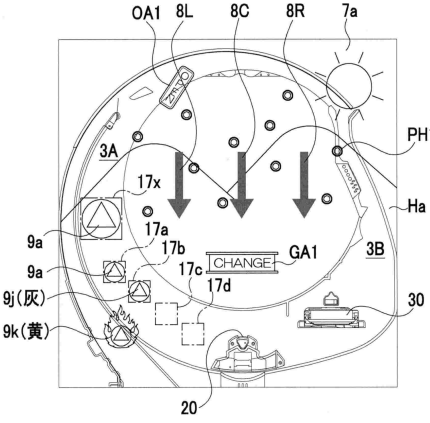
40

50

【 図 4 1 】

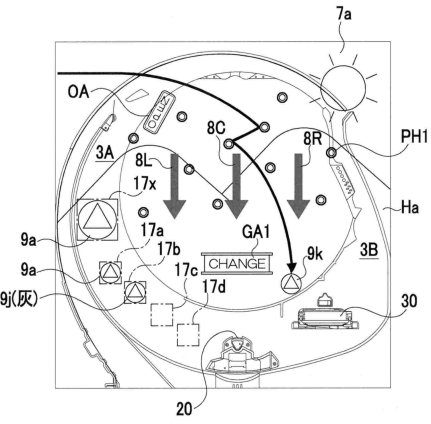


【 図 4 2 】

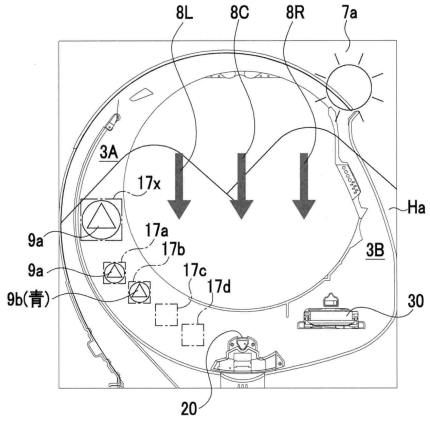


10

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



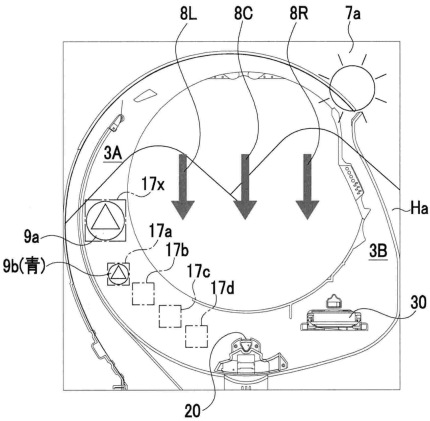
20

30

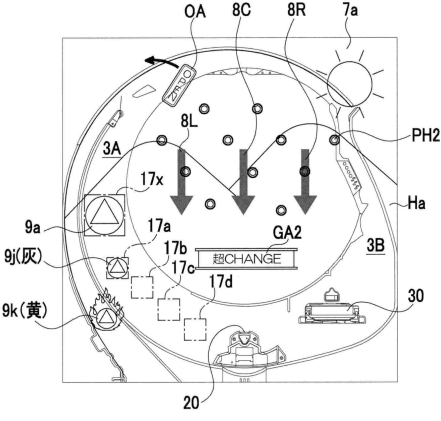
40

50

【図 4 5】

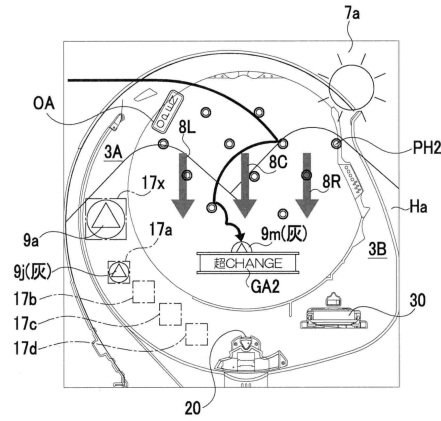


【図 4 6】

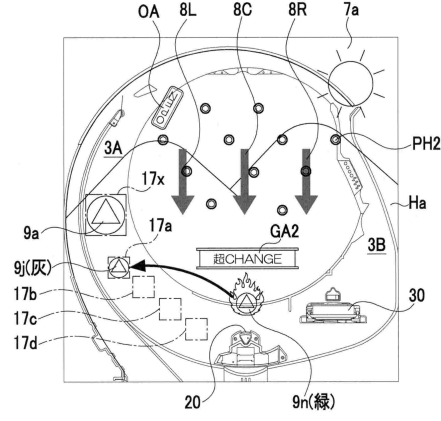


10

【図 4 7】



【図 4 8】



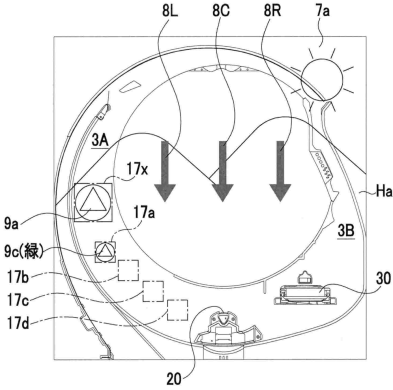
20

30

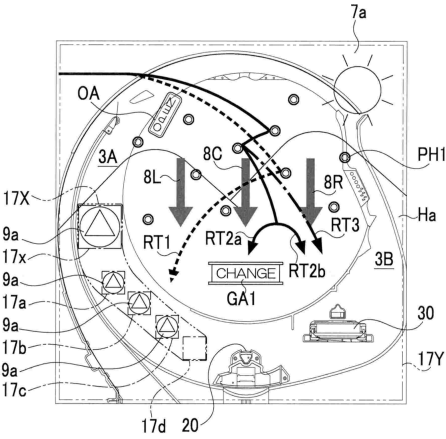
40

50

【図 49】



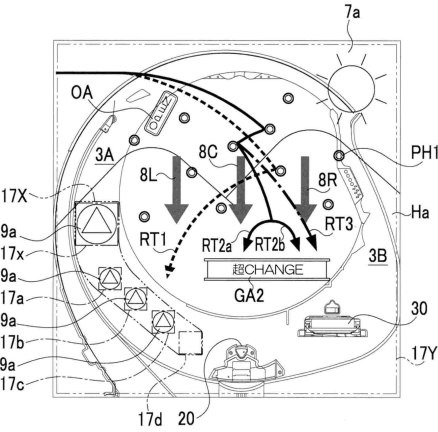
【図 50】



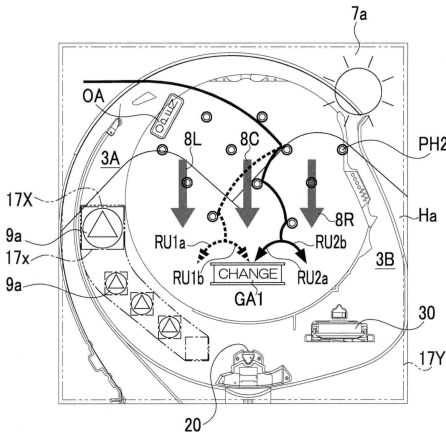
10

20

【図 51】



【図 52】

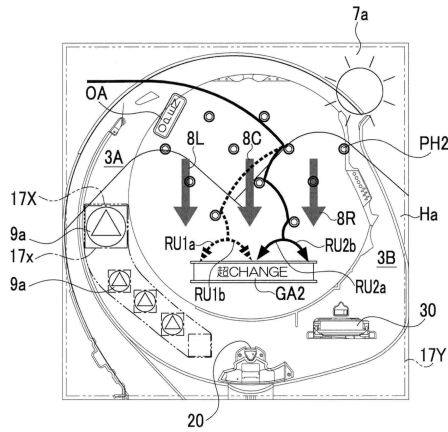


30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

(A)第1パターン釘画像で通常ゲート画像の場合	
通過ルート	ゲート通過の可否
通過ルートRT1	×
通過ルートRT2a	○
通過ルートRT2b	×
通過ルートRT3	×

(B)第1パターン釘画像で特別ゲート画像の場合	
通過ルート	ゲート通過の可否
通過ルートRT1	×
通過ルートRT2a	○
通過ルートRT2b	○
通過ルートRT3	×

(C)第2パターン釘画像で通常ゲート画像の場合	
通過ルート	ゲート通過の可否
通過ルートRU1a	×
通過ルートRU1b	○
通過ルートRU2a	○
通過ルートRU2b	×

(D)第2パターン釘画像で特別ゲート画像の場合	
通過ルート	ゲート通過の可否
通過ルートRU1a	○
通過ルートRU1b	○
通過ルートRU2a	○
通過ルートRU2b	○

10

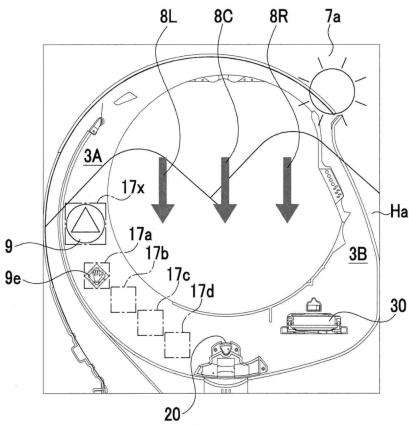
20

【図 5 5】

(A) 画面アイコン変化成功演出を実行する場合	
演出パターン	演出パターン
演出パターンQ1	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT1の場合
演出パターンQ2	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT2aの場合
演出パターンQ3	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT2bの場合
演出パターンQ4	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT3の場合
演出パターンQ5	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1aの場合
演出パターンQ6	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1bの場合
演出パターンQ7	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU2aの場合
演出パターンQ8	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU2bの場合
演出パターンQ9	第2パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRU2bの場合

(B) 画面アイコン変化失敗演出を実行する場合	
演出パターン	演出パターン
演出パターンQ10	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT1の場合
演出パターンQ11	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT2aの場合
演出パターンQ12	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT2bの場合
演出パターンQ13	第1パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRT3の場合
演出パターンQ14	第1パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRT1の場合
演出パターンQ15	第1パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRT3の場合
演出パターンQ16	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1aの場合
演出パターンQ17	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1bの場合
演出パターンQ18	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU2aの場合
演出パターンQ19	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU2bの場合
演出パターンQ20	第2パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRU2bの場合

【図 5 6】

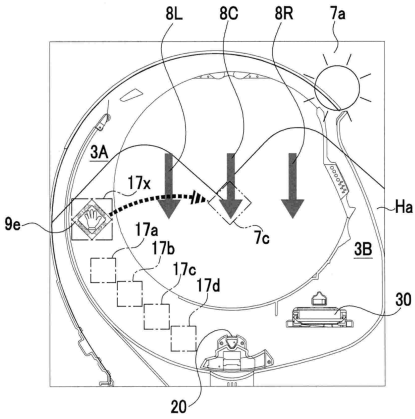


30

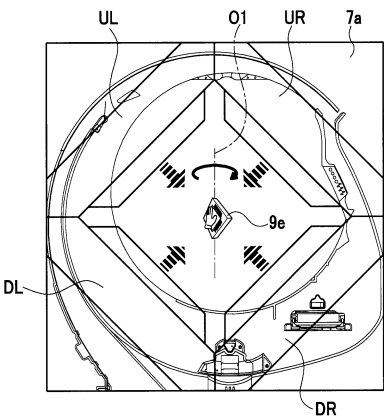
40

50

【図 57】

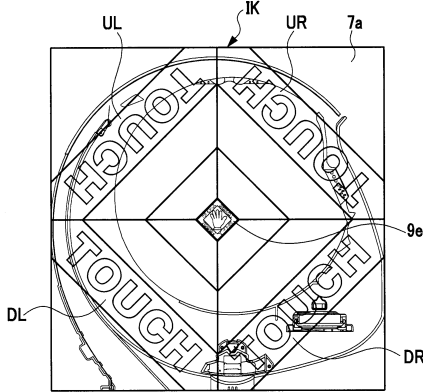


【図 58】

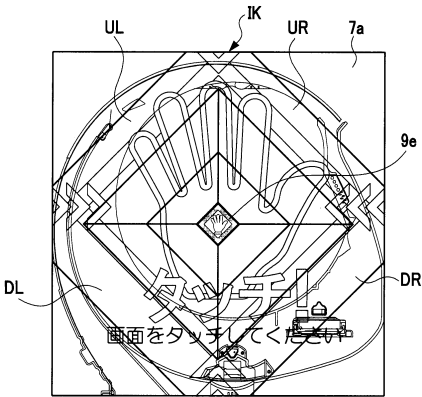


10

【図 59】

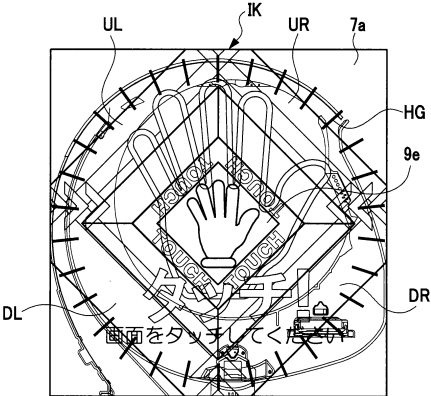


【図 60】

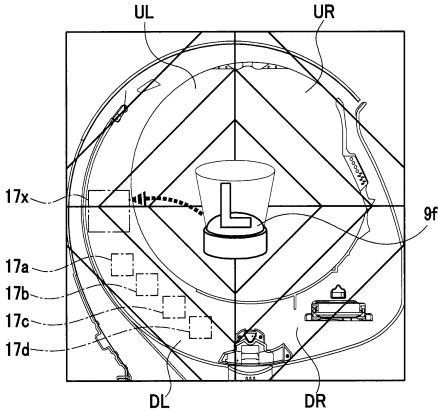


20

【図 61】



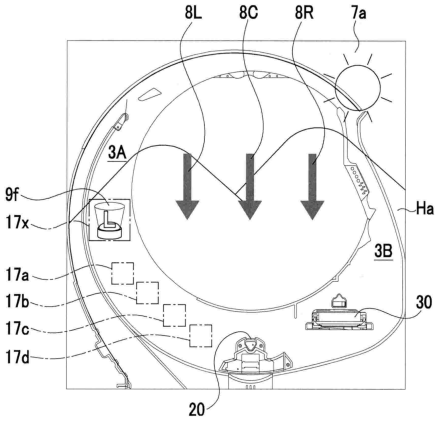
【図 62】



30

40

【 図 6 3 】



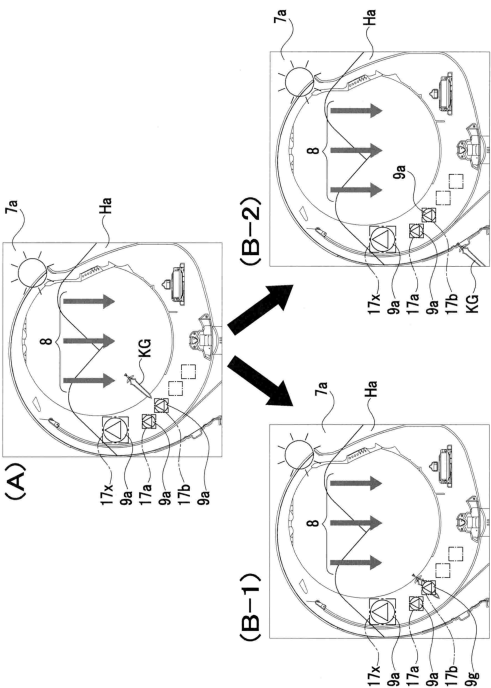
【 図 6 4 】

(A) LOGO7アイコンに変化可能と決定した場合	
タッチアイコンの変化検出	振分率
実行	80%
非実行	50%

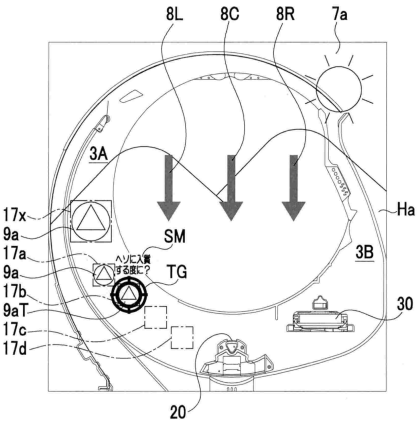
(B) 赤アイコンに変化可能と決定した場合	
タッチアイコンの変化検出	振分率
実行	80%
非実行	80%

(C) 緑アイコンに変化可能と決定した場合	
タッチアイコンの変化検出	振分率
実行	80%
非実行	95%

【 図 6 5 】



【 図 6 6 】



10

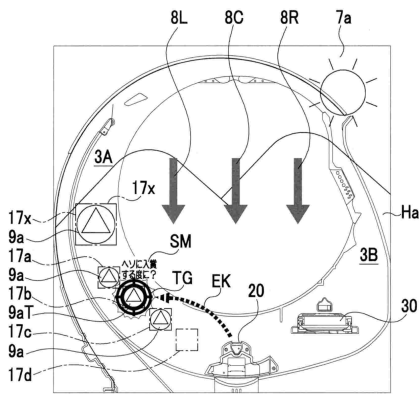
20

30

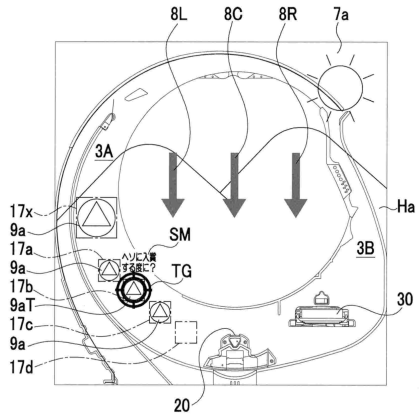
40

50

【図 6 7】

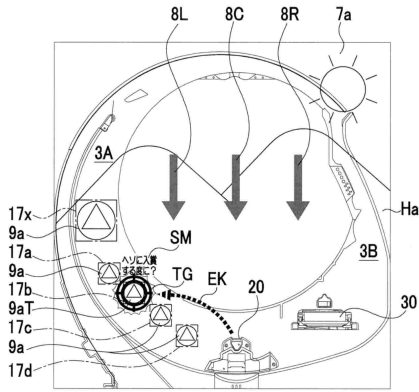


【図 6 8】

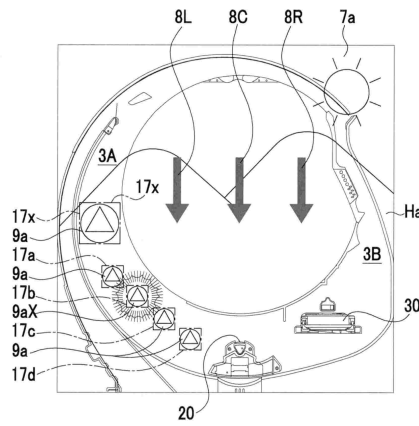


10

【図 6 9】



【図 7 0】



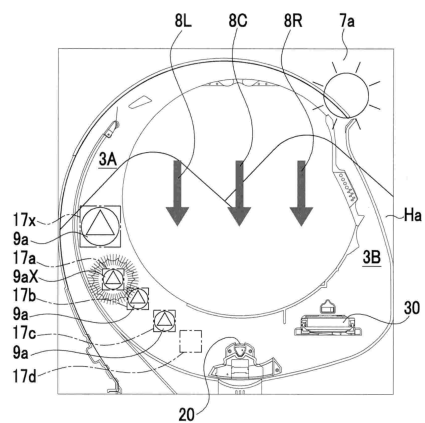
20

30

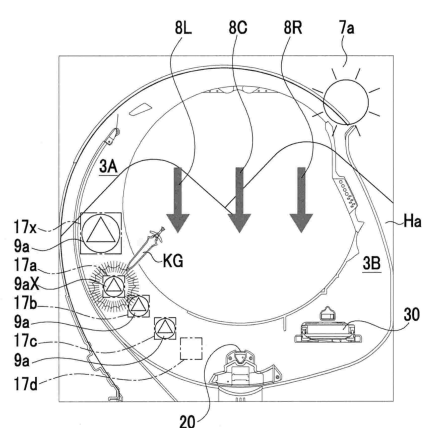
40

50

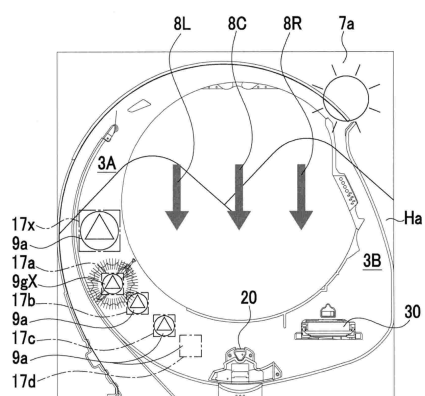
【 図 7 1 】



【 図 7 2 】



【 图 7 3 】



【 図 7 4 】

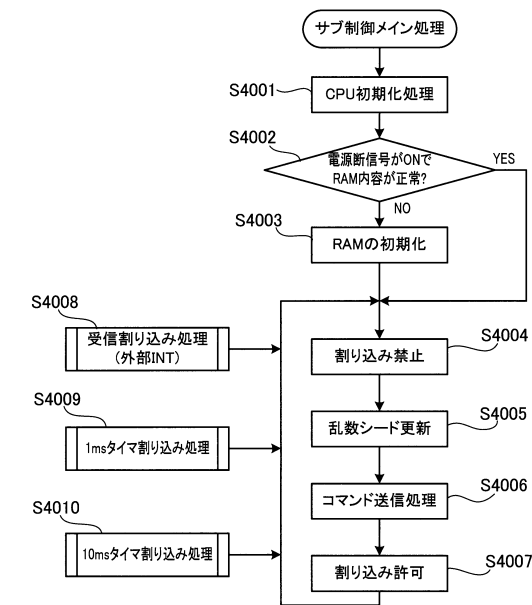
(A) LOGO剣アイコンに変化可能と決定した場合

演出の種類	振分率
LOGO剣アイコン変化成功演出を実行可能	85%
ターゲットアイコン変化成功演出を実行可能	15%

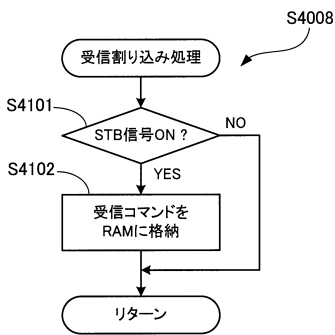
(B) ターゲットアイコンに変化した後に遊技球第1始動口に入場した場合
事前実行報知アイコンの表示

実行	振分率
実行	30%
非実行	70%

【 図 7 5 】



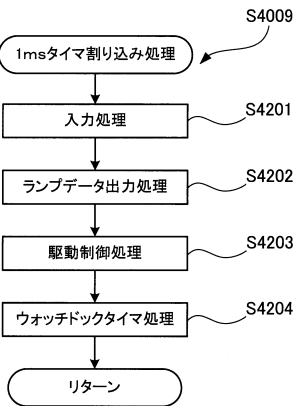
【 図 7 6 】



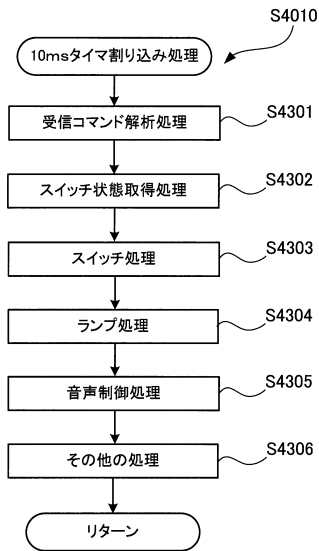
10

20

【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

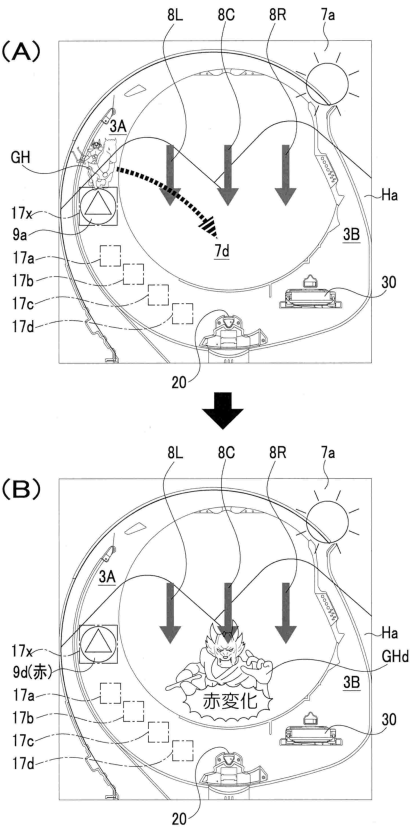


30

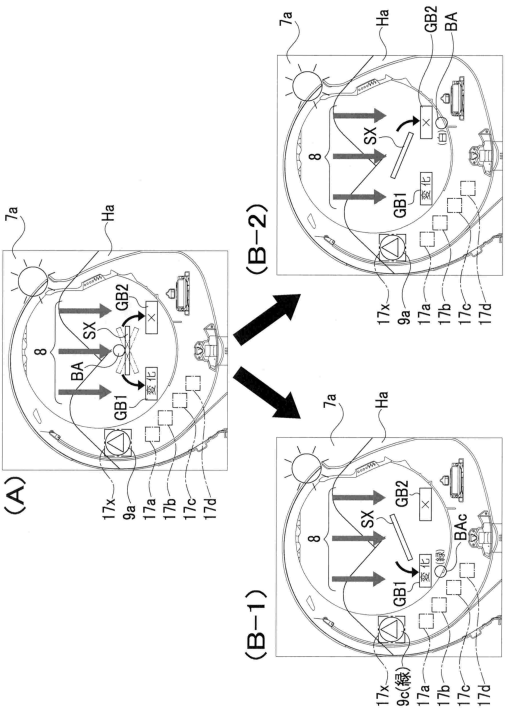
40

50

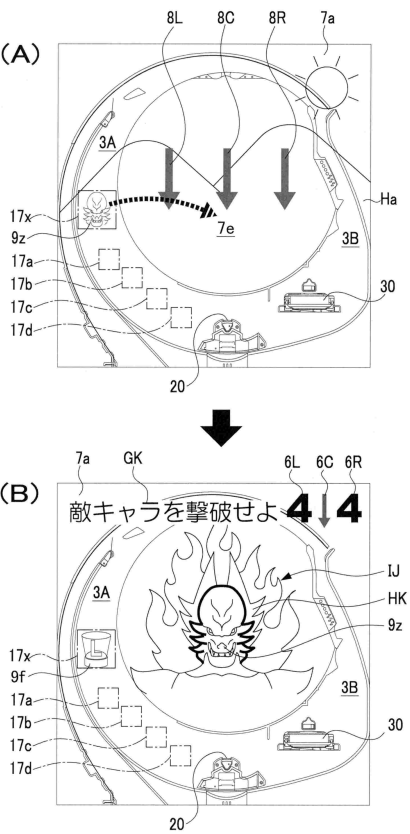
【図 7 9】



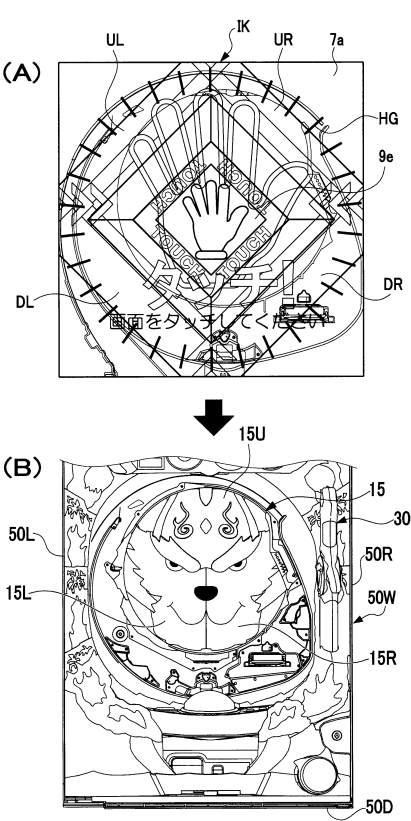
【図 8 0】



【図 8 1】



【図 8 2】



10

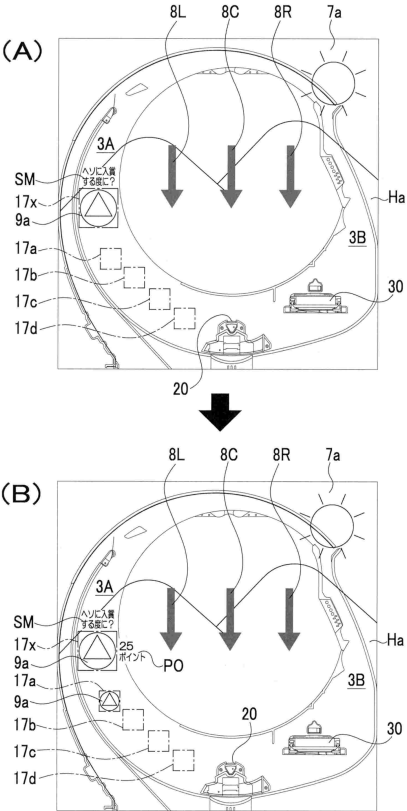
20

30

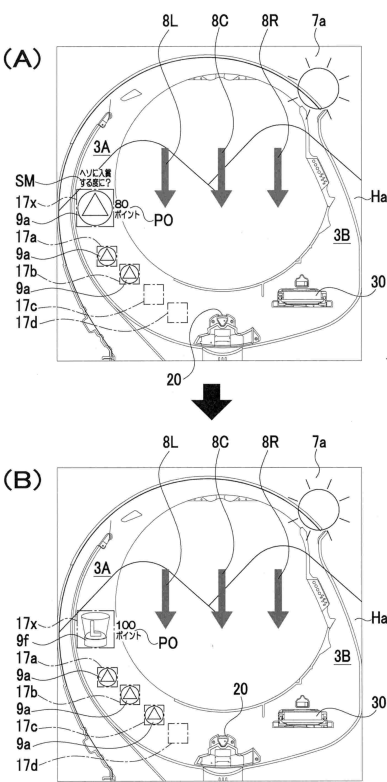
40

50

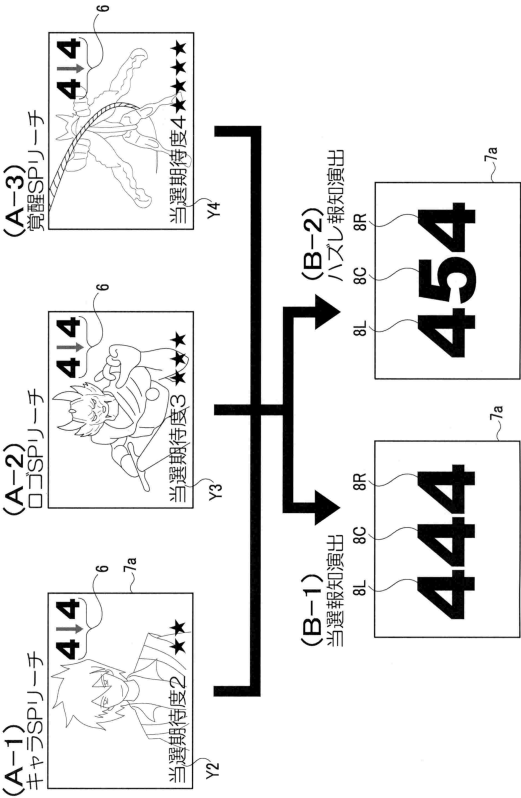
【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



【 図 8 5 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 野原 修平
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 大秋 善幸
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 加藤 哲平
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 吉川 真史
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 湯川 強
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 EA04 EA10