(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-22081
(P2024-22081A)
(43)公開日　令和6年2月16日(2024.2.16)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全100頁）

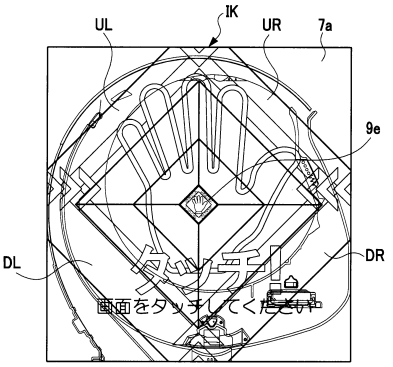
(21)出願番号　特願2022-125420(P2022-125420)
(22)出願日　令和4年8月5日(2022.8.5)

(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
(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、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、タッチアイコン９ｅと当該タッチアイコン９ｅの周りを補完する各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬとによってアイコン補完完成画像ＩＫを表示可能である。
【選択図】図６０



【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、
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ることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等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。
【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に記載の遊技機において、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。
【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、
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ることを特徴とする遊技機である。
【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。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【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。
【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気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気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ＲＡＭの詳細を説明する図である。
【図１１】サブ制御基板が備えるＲＡＭ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。
【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。
【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。
【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。
【図４５】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４６】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４７】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４８】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４９】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５０】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５１】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５２】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。
【図５３】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５４】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５５】（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５６】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５７】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５８】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５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】（Ａ）は、ＬＯＧＯ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。
【図６５】ＬＯＧＯ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６６】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６７】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６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】（Ａ）は、ＬＯＧＯ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７５】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図７６】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図７７】１ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図７８】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図７９】変形例の移動変化演出を示す図である。
【図８０】変形例のアイコン通過変化演出を示す図である。
【図８１】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８２】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８３】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８４】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８５】変形例において各ＳＰ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５０と、遊技機枠５０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５０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５１と内枠５２と前枠（ガラス扉枠）５３とを備えている（図６参照）。外枠（基枠部）５１は、遊技機枠５０の外郭を形成する縦長方形状の枠体である。内枠（保持枠部）５２は、外枠５１の内側に配置されていて、遊技盤２を取付ける縦長方形状の枠体である。前枠（前枠部）５３は、外枠５１及び内枠５２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状のものである。
【００１１】
遊技機枠５０は、左端側にヒンジ部５４を備えて構成されている。このヒンジ部５４により、前枠５３は、外枠５１及び内枠５２に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠５２は、外枠５１及び前枠５３に対してそれぞれ回動自在になっている。前枠５３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５５（透明部材）が前枠５３の開口部に取付けられている。また遊技機枠５０（前枠５３の上側装飾ユニット２００）には、様々な発光色にて発光可能な枠ランプ６６が設けられている。
【００１２】
前枠５３は、図１に示すように、上側に上側装飾ユニット２００を備え、左側に左側装飾ユニット２１０を備え、右側に右側装飾ユニット２２０を備え、下側に操作機構ユニット２３０を備えて構成されている。左側装飾ユニット２１０及び右側装飾ユニット２２０の各上側には、音を出力するスピーカ６７が設けられている。操作機構ユニット２３０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）６０、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。また操作機構ユニット２３０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６３やセレクトボタン（十字キー）６４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６０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２Ａ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２Ａ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７ａ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）８Ｌ,８Ｃ,８Ｒ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８Ｌ,８Ｃ,８Ｒ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８Ｌが表示され、中の演出図柄表示エリアには中演出図柄８Ｃが表示され、右の図柄表示エリアには演出右演出図柄８Ｒ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４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂ（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４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂ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７ａ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７ａ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１７ａ、第２保留表示領域１７ｂ、第３保留表示領域１７ｃ、及び第４保留表示領域１７ｄがある。これら保留表示領域１７ａ～１７ｄ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１７ａ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１７ａ及び第２保留表示領域１７ｂ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１７ａと第２保留表示領域１７ｂと第３保留表示領域１７ｃ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１７ａ～１７ｄ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４３ａ（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４３ｂ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。

【００２０】

また画像表示装置７の表示画面７ａ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１７ｘに表示するようになっている。当該表示領域１７ｘ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１７ａ～１７ｄ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１７ａ～１７ｃにシフト（移動）する。このとき、第

１保留表示領域１７ａ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１７ｘにシフトすることになる。

【００２１】

なお当該表示領域１７ｘは、各保留表示領域１７ａ～１７ｄよりも大きくなっている。そのため、第１保留表示領域１７ａで表示されていた保留アイコン９が、当該表示領域１７ｘ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１７ｘで表示されている当該アイコン９を、各保留表示領域１７ａ～１７ｄ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。

【００２２】

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１０が配されている。センター装飾体１０の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第１始動口２０へと誘導可能なステージ部１１が形成されている。またセンター装飾体１０には、画像表示装置７の表示画面７ａよりも前方で移動可能な盤可動体（演出可動体）１５が設けられている。

【００２３】

盤可動体１５は、図４（Ａ）に示すように、上側盤可動体１５Ｕと左下盤可動体１５Ｌと右下盤可動体１５Ｒとを備えて構成されている。上側盤可動体１５Ｕ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１５Ｕ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１５Ｌ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１５Ｌ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１５Ｒ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１５Ｒは、図４（Ａ）に示す待機位置から左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。

【００２４】

上側盤可動体１５Ｕと左下盤可動体１５Ｌと右下盤可動体１５Ｒ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７ａよりも前方にて表示画面７ａ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１５Ｕと左下盤可動体１５Ｌと右下盤可動体１５Ｒ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。

【００２５】

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２２０に、ロゴ剣役物（操作手段）３００と剣ホルダ３１０とを備えている。ロゴ剣役物３００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３１０は、ロゴ剣役物３００を上下方向に移動可能に保持するものである。

【００２６】

ロゴ剣役物３００は、通常時には図５（Ａ）に示すように、刃３０１の半分程度が剣ホルダ３１０に収容されている。そしてロゴ剣役物３００は、遊技者が柄３０２を握った状態で下方に押込むと、図５（Ｂ）に示すように、刃３０１の大部分が剣ホルダ３１０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３００の図５（Ａ）に示す位置を「通常位置」と呼び、ロゴ剣役物３００の図５（Ｂ）に示す位置を「押込位置」と呼ぶことにする。ロゴ剣役物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、ロゴ剣役物駆動モータ３００ａ（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を開放するか否かを決める普通図柄抽選（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）３Ａと、右側の右遊技領域（第２遊技領域）３Ｂとがある。左遊技領域３Ａ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３Ｂ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は配されていない。よって、左打ちをしている場合に電チュー２２が開放されることはない。

【００３５】

一方、第２流路Ｒ２上には、ゲート２８と、大入賞装置３１と、電チュー２２と、アウト口１６とが設けられている。遊技者は第２流路Ｒ２を流下するように右打ちを行うことで、ゲート２８への通過や、大入賞口３０及び第２始動口２１への入賞を狙うことができる。

【００３６】
　また図２に示すように、遊技盤２（遊技板２Ａ）の右側中央には表示器類４０が配置されている。表示器類４０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４１ａ、第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器４１ｂ、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器４２が含まれている。また表示器類４０には、第１特別図柄表示器４１ａ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４３ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ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４３ｂ、および普通図柄表示器４２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４４が含まれている。
【００３７】
　第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０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２１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４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して特別図柄表示器（識別図柄表示手段）４１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４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して特図保留表示器４３ということがある。
【００３８】
　特別図柄表示器４１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２０又は第２始動口２１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３０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３０の開放パターンについては後述する。
【００３９】
　特別図柄表示器４１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤ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ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。
【００４０】
　本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１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８５（図８参照）に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０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８５ａに記憶され、第２始動口２１への入賞であれば第２特図保留として第２特図保留記憶部８５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部８５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。
【００４１】
　特図保留記憶部８５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２０または第２始動口２１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。

【００４２】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。具体的には特図保留表示器４３は、例えば４個のＬＥＤで構成されており（図８参照）、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【００４３】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８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４２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２８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２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００４４】

具体的には普通図柄表示器４２は、例えば２個のＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【００４５】

本パチンコ遊技機１では、ゲート２８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８６（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８６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。

【００４６】

普図保留記憶部８６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２８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。

【００４７】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的には普図保留表示器４４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。

【００４８】

また図２に示すように、表示画面７ａの右上部には、補助図柄６Ｌ，６Ｃ，６Ｒ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６Ｌが表示され、中の補助図柄表示エリアには中補助図柄６Ｃが表示され、右の補助図柄表示エリアには右補助図柄６Ｒが表示される。補助図柄６Ｌ，６Ｃ，６Ｒ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８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ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６Ｌ，６Ｃ，６Ｒ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７ａで演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが視認困難又は視認不可能になっていても、補助図柄６Ｌ，６Ｃ，６Ｒ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６Ｌ，６Ｃ，６Ｒは、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。

【００４９】

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７ａ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７ａの上部７ｂは、遊技領域３の上端３Ｘ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７ａの上部７ｂのうち左上部分７ｂＬは、遊技領域３の上側を区画する上側区隔壁１２の左部１２Ｌよりも上方になっていて、この左上部分７ｂＬでも演出画像が表示される。また、表示画面７ａの上部７ｂのうち右上部分７ｂＲは、上側区隔壁１２の右部１２Ｒよりも上方になっていて、この右上部分７ｂＲ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７ａの上部７ｂは、左右方向に広範囲にわたって視認可能になっている。

【００５０】

そして、本形態の遊技板２Ａ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７ａの中央部分で表示される演出画像だけでなく、表示画面７ａの上部７ｂ（左上部分７ｂＬ及び右上部分７ｂＲを含む）で表示される演出画像も、透明な遊技板２Ａ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２Ａ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。

【００５１】

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４Ａが設けられている。戻り球防止部４Ａは、遊技領域３に進入した遊技球が、発射領域１３に戻るのを防止するためのものである。つまり、発射領域１３と遊技領域３との境界に、戻り球防止部４Ａが設けられている。そして、本形態では、表示画面７ａの左上部分７ｂＬのうち、戻り球防止部４Ａよりも左方であって、且つ遊技領域３の上端３Ｘ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。

【００５２】

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５５にガラス板タッチセンサ５５ａが取付けられている。ガラス板タッチセンサ５５ａは、ガラス板５５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５５ａによる検出信号は、後述する演出制御用マイコン９１に入力される。なお、ガラス板タッチセンサ５５ａは、ガラス板５５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５５の中央領域ＴＥに対する接触操作を検出できるようになっている。

【００５３】

２．遊技機の電気的構成

次に図８及び図９に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気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。

【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ＲＡＭ８４やサブ制御基板９０のＲＡＭ９４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ＲＡＭ８４やサブ制御基板９０のＲＡＭ９４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ＲＡＭ８４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ＲＡＭ９４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。

【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ＲＯＭ８３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ８４、ＲＯＭ８３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ８２、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。ＲＡＭ８４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、ＲＯＭ８３は外付けであってもよい。

【００５６】

ＲＡＭ８４（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。

【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、ゲート２８内に設けられてゲート２８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３０ａは、大入賞口３０内に設けられて大入賞口３０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２７ａは、各普通入賞口２７内にそれぞれ設けられて普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出するものである。

【００５９】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、および大入賞口ソレノイド３３

が接続されている。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動するものである。大入賞口ソレノイド３３は、大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動するものである。

【００６０】

さらに主制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、および普図保留表示器４４が接続されている。すなわち、これらの表示器類４０の表示制御は、遊技制御用マイコン８１によりなされる。

【００６１】

また主制御基板８０は、払出制御基板１１０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１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０、貸球払出装置１３０およびカードユニット１３５（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１１１を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、ハンドル６０（図１参照）が含まれる。

【００６２】

払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１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１３５からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置１３０の球貸モータ１３１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１２２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１３２により検知される。なお遊技者による発射装置１１２のハンドル６０（図１参照）への操作があった場合には、タッチスイッチ１１４がハンドル６０への接触を検知し、発射ボリューム１１５がハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５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１１３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。

【００６３】

また主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対し各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０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８０とサブ制御基板９０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。

【００６４】

図９に示すように、サブ制御基板９０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」）９１が実装されている。演出制御用マイコン９１（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ＲＯＭ９３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ９４、ＲＯＭ９３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ９２、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）９７が含まれている。なお、ＲＯＭ９３は外付けであってもよい。

【００６５】

またＲＡＭ９４には、図１１（Ａ）に示すように、第１始動口２０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９５ａと、第２始動口２１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９５ｂ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）９５ｃとが設けられている。第１特図保留演出記憶部９５ａは、図１１（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９５ｂは、図１１（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１１（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９５ｃもこれらの４つの記憶領域を含んでいる。

【００６７】

サブ制御基板９０には、図９に示すように、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、サブ駆動基板１０７が接続されている。サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２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１００は、画像表示等の制御のためのプログラム等を記憶したＲＯＭ１０３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ１０４、及びＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ１０２を備えている。なお、ＲＯＭ１０３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１００のＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３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。

【００６９】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６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１０６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６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２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１００のＲＯＭ１０３に音声データを格納してもよい。

【００７０】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板１０７及び中継基板１０８を介して枠ランプ６６、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９１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６６、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９０のＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。

【００７１】

さらに演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板１０７及び中継基板１０８を介して盤可動体１５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９１は、ＲＡＭ９４の所定の駆動データバッファに、盤可動体１５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１５ａが回転駆動して、盤可動体１５が図４（Ａ）に示す待機位置から図４（Ｂ）に示す動作位置へ移動可能になっている。盤可動体１５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。

【００７２】

なお変形例として、サブ駆動基板１０７にＣＰＵを実装してもよく、そのＣＰＵにランプの点灯制御や、盤可動体１５又は枠可動体６００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１０７にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭ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。

【００７３】

サブ制御基板９０には、演出ボタン検出ＳＷ（スイッチ）６３ａ、セレクトボタン検出スイッチ６４ａ、ガラス板タッチセンサ５５ａが接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３（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６３が押下操作されると、演出ボタン検出スイッチ６３ａからサブ制御基板９０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６４ａは、セレクトボタン６４（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６４が押下操作されると、セレクトボタン検出スイッチ６４ａからサブ制御基板９０に対して検出信号が出力される。ガラス板タッチセンサ５５ａは、ガラス板５５の中央領域ＴＥ（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５５の中央領域ＴＥが接触操作されると、ガラス板タッチセンサ５５ａからサブ制御基板９０に対して検出信号が出力される。

【００７４】

なお図８及び図９は、あくまで本パチンコ遊技機１における電気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８０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。

【００７５】

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４１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４１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３０）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。

【００７６】

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（ＯＰ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（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰ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ＥＤ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。

【００７７】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図１２（Ａ）に示す通りである。図１２（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。

【００７８】

特図１（第１特別図柄）の抽選で当選可能な「１０Ｒ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「１０Ｒ確変大当たり２」或いは特図２の抽選で当選可能な「１０Ｒ通常大当たり２」は、図１２（Ｂ）に示すように、１Ｒから１０Ｒまで大入賞口３０を１Ｒ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４１ａ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４１ｂ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４１ｂに「特図２＿大当たり図柄２」が停止表示される。

【００７９】
　これに対して、特図１の抽選で当選可能な「４Ｒ通常大当たり１」は、図１２（Ｂ）に示すように、１Ｒ～４Ｒまでは大入賞口３０を１Ｒ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４１ａに「特図１＿大当たり図柄２」が停止表示される。
【００８０】
　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１２（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。
【００８１】
　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１３（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。
【００８２】
　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決める乱数である。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７ａ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。
【００８３】
　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１３（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。
【００８４】
　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４１および普通図柄表示器４２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４１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１４（Ａ）参照）。つまり、特別図柄表示器４１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４１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。
【００８５】
　また、特別図柄表示器４１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１５参照）。つまり、特別図柄表示器４１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。

【００８６】

特別図柄表示器４１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４２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４１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４２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１４（Ｃ）参照）。つまり、普通図柄表示器４２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４２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。

【００８７】

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３０秒であるが、時短状態では１秒である（図１４（Ｄ）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１６参照）。すなわち、電チュー２２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２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１６参照）。すなわち、電チュー２２の開放回数増加機能が作動している。

【００８８】

普通図柄表示器４２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー２２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２２が頻繁に開放され、第２始動口２１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ベースが高くなる。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２２により第２始動口２１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。

【００８９】

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４２の確率変動機能、普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、および電チュー２２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２２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い。

【００９０】

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。

【００９１】

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１００回）の特別図柄の可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。

【００９２】

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。

【００９３】

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３Ｂ（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２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１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２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１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。

【００９４】

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３Ａ（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２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０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２０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。

【００９５】

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。

【００９６】

図１７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（１６進数で２桁）の下の桁の値が、「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の桁が、「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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【０１０２】

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ＲＡ

Ｍ８４の出力バッファに記憶する。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

［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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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）。

【０１０８】

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(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）。

【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。

【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）。

【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）。

【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（普図保留の数、具体的にはＲＡＭ８４に設けた普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－ＴＲＮＤ－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。

【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－ＴＲＮＤ－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。

【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】

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。

【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ＴＢＬ２参照）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ＴＢＬ１参照）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)。

【０１２１】

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)。

【０１２２】

［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。

【０１２３】

［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ＲＡＭ８４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。

【０１２４】

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ＲＡＭ８４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(S1403)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ディクリメントする(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。

【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。

【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。

【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)。

【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(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（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１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ＳＰ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。ＳＰ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ＳＰ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－ＴＲＮＤ－ＲＣ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(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(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する部分）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。

【０１３７】

すなわち大当たりであれば、図１５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１５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１５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)。

【０１３８】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル（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。

【０１３９】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図２６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９０に送られる。

【０１４０】

［特別図柄変動中処理］図２８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１５参照)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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

［特別図柄確定処理］図２９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１５参照)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)。

【０１４３】

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１２（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。

【０１４４】

遊技制御用マイコン８１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ディクリメントして(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。

【０１５２】

これに対して、大入賞口３０の閉鎖条件が成立している場合には(S2206でYES)、大入賞口３０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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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、次回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２３参照）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。

【０１５５】

［遊技状態設定処理］図３２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１２（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「１００」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１００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。

【０１５６】

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「１００００」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回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「１００００」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、時短フラグも次回の大当たり遊技が開始されるまでＯＦＦされることはない。

【０１５７】

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ＲＡＭ８４の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【０１５８】

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３３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３３（Ａ）に示すように、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９ａがある。通常アイコン９ａ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。

【０１５９】

図３４に示すように、通常アイコン９ａが表示されている場合、その通常アイコン９ａ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９ａを見た遊技者には、その通常アイコン９ａ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。

【０１６０】

またアイコン９には、図３３（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９ｂがある。青アイコン９ｂは、通常アイコン９ａ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いうことができる。図３４に示すように、青アイコン９ｂが表示されている場合、その青アイコン９ｂに対応する当選期待度は１０％であるように設定されている。

【０１６１】

またアイコン９には、図３３（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９ｃがある。緑アイコン９ｃは、通常アイコン９ａの円形部分が緑色に変化しているアイコンということができる。図３４に示すように、緑アイコン９ｃが表示されている場合、その緑アイコン９ｃに対応する当選期待度は２０％であるように設定されている。

【０１６２】

またアイコン９には、図３３（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９ｄがある。赤アイコン９ｄは、通常アイコン９ａの円形部分が赤色に変化しているアイコンということができる。図３４に示すように、赤アイコン９ｄが表示されている場合、その赤アイコン９ｄに対応する当選期待度は４０％であるように設定されている。

【０１６３】

またアイコン９には、図３３（Ｅ）に示すように、菱形の中に４つの「ＴＯＵＣＨ」の文字と左手を示すタッチアイコン９ｅがある。タッチアイコン９ｅは、通常アイコン９ａ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９ｅ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３４に示すように、タッチアイコン９ｅが表示されている場合、そのタッチアイコン９ｅに対応する当選期待度は２０％以上であるように設定されている。

【０１６４】

またアイコン９には、図３３（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ＬＯＧＯアイコン９ｆがある。ＬＯＧＯアイコン９ｆは、通常アイコン９ａ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、ＬＯＧＯアイコン９ｆ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（「ＬＯＧＯ」）が時間の経過に伴って表示される。図３４に示すように、ＬＯＧＯアイコン９ｆが表示されている場合、そのＬＯＧＯアイコン９ｆに対応する当選期待度は６０であるように設定されている。

【０１６５】

またアイコン９には、図３３（Ｇ）に示すように、通常アイコン９ａ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ＫＧ）が突き刺さっていることを示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇがある。ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇは、通常アイコン９ａの表示態様とは大きく異なっていて、後述するＬＯＧＯ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。ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ及びＬＯＧＯ剣アイコン変化演出については、後に詳述する。図３４に示すように、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇが表示されている場合、そのＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ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。

【０１６６】

またアイコン９には、図３３（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９ｈがある。虹アイコン９ｈは、通常アイコン９ａの円形部分が虹色に変化しているアイコンということができる。図３４に示すように、虹アイコン９ｈが表示

されている場合、その虹アイコン９ｈ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９ｈを見た遊技者には、その虹アイコン９ｈに対応する大当たり判定処理で大当たりに当選していることが確定していることを把握させる。

【０１６７】

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９ａ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９ｂ、緑アイコン９ｃ、赤アイコン９ｄ、虹アイコン９ｈ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いうことができる。一方、アイコン９の種類として、通常アイコン９ａの形状と異なるタッチアイコン９ｅ、ＬＯＧＯアイコン９ｆ、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇがある。これらのアイコンは、特殊態様のアイコンということができる。

【０１６８】

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１７ｘ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１７ａ～１７ｄ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１７ｘで通常アイコン９ａが表示されていることとする。その後、当該表示領域１７ｘで表示されている通常アイコン９ａが、例えば赤アイコン９ｄ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２０又は第２始動口２１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９ａ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。

【０１６９】

演出制御用マイコン９１は、始動入賞コマンド（図１７参照）を受信することに基づいて、保留表示領域１７ａ～１７ｄ及び当該表示領域１７ｘ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９１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９１は、変動パターン（図１５参照）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１７ｘ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９１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。

【０１７０】

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１７ｘ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１７ａ～１７ｄ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１７ｘ及び各保留表示領域１７ａ～１７ｄ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。

【０１７１】

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９ｋが移動して、この擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過する場合に、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。

【０１７２】

図３５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１７ａ～１７ｄ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ＨＣが付随して表示される。特殊キャラ画像ＨＣ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３５に示す演出例では、第３保留表示領域１７ｃに表示されている通常アイコン９ａに特殊キャラ画像ＨＣが付随して表示されているため、第３保留表示領域１７ｃに表示されている通常アイコン９ａ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７ａ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Ｈａが表示されていて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示している。

【０１７３】

盤面アイコン変化演出が開始されると、図３６に示すように、特殊キャラ画像ＨＣが付随している通常アイコン９ａの位置から、即ち、第３保留表示領域１７ｃから、擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋ（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９ｋ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１７ｃに表示されていた通常アイコン９ａ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１７ｃに表示されていた通常アイコン９ａから、擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋ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９ｋの形状は、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（通常アイコン９ａ）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９ｋは、第３保留表示領域１７ｃから左下方に向かって移動した後、表示画面７ａの縁部分まで到達すると、擬似アイコン球画像９ｋが視認できなくなる。

【０１７４】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図３６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９ａ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９ｊに変化する。こうして、通常アイコン９ａが変化待機アイコン９ｊに変化することで、擬似アイコン球画像９ｋ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。

【０１７５】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図３６に示すように、表示画面７ａの上側には、１１個の釘を模した第１パターン釘画像ＰＨ１が表示される。第１パターン釘画像ＰＨ１（第１特定態様の表示物）は、擬似アイコン球画像９ｋ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ＰＨ１が表示される場合の他、後述するように、１１個の釘を模した第２パターン釘画像ＰＨ２（第２特定態様の表示物）が表示される場合がある（図４６参照）。

【０１７６】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図３６に示すように、表示画面７ａの略中央部分であって、第１パターン釘画像ＰＨ１よりも下方に、通常ゲート画像ＧＡ１が表示される。通常ゲート画像ＧＡ１（第１態様の通過領域）は、擬似アイコン球画像９ｋ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ＧＡ１が表示される場合の他、後述するように、特別ゲート画像ＧＡ２（第２態様の通過領域）が表示される場合がある（図４６参照）。

【０１７７】

また盤面アイコン変化演出が開始されると、図３６に示すように、表示画面７ａの左上

部であって、第１パターン釘画像ＰＨ１よりも上方に、「ＯＰＥＮ」を示す開閉部画像ＯＡが表示される。開閉部画像ＯＡは、擬似アイコン球画像９ｋが釘画像ＰＨ１、ＰＨ２（第１パターン釘画像ＰＨ１、第２パターン釘画像ＰＨ２）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ＯＡが、図３６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９ｋが釘画像ＰＨ１、ＰＨ２の方に向かって移動できない状況を示している。

【０１７８】

ここで、当該表示領域１７ｘ及び各保留表示領域１７ａ～１７ｄ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３６に示すように、当該表示領域１７ｘ及び各保留表示領域１７ａ～１７ｄを、「アイコン表示領域１７Ｘ」ということができる。一方、表示画面７ａのうちアイコン表示領域１７Ｘ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７ａのうちアイコン表示領域１７Ｘ以外の表示領域を、「外側表示領域１７Ｙ」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９ｋ、釘画像ＰＨ１、ＰＨ２（第１パターン釘画像ＰＨ１、第２パターン釘画像ＰＨ２）、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）、開閉部画像ＯＡが、外側表示領域１７Ｙで表示される。これにより、外側表示領域１７Ｙで、画像としての遊技盤面を擬似的に表している。

【０１７９】

その後、図３７に示すように、「ＯＰＥＮ」を示す開閉部画像ＯＡが反時計回りに約１８０度回転する。これにより、開閉部画像ＯＡが、図３７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９ｋが釘画像ＰＨ１、ＰＨ２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９ｋが、表示画面７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬから現れるように表示されて、第１パターン釘画像ＰＨ１に向かって移動する。こうして、左遊技領域３Ａよりも左上方という想定外の位置（表示画面７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬ）から、擬似アイコン球画像９ｋ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。

【０１８０】

ここで、表示画面７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬから現れる擬似アイコン球画像９ｋ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３７に示す擬似アイコン球画像９ｋは、擬似アイコン球画像９ｋが移動する契機となった第３保留表示領域１７ｃで表示されている変化待機アイコン９ｊと、同様の形態になっている。但し、図３７に示す擬似アイコン球画像９ｋには、図３６に示す擬似アイコン球画像９ｋと異なり、炎のようなエフェクト部分が無くて、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９ｋは、第３保留表示領域１７ｃ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７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬから現れた後では、変化待機アイコン９ｊと同様の形態になる。

【０１８１】

続いて、図３８に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが、第１パターン釘画像ＰＨ１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９ｋでは、第１パターン釘画像ＰＨ１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９ｋは、通常ゲート画像ＧＡ１の上側に到達する。こうして、外側表示領域１７Ｙ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９ｋがパチンコ遊技機のように流下する演出を見せている。なお、図３８に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが流下する経路が、後述する通過ルートＲＴ２ａである（図５０参照）。

【０１８２】

そして、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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９ｎが通常ゲート画像ＧＡ１から下方に向かって移動する。変化擬似アイコン球画像９ｎ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９ｎ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９ｎ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ＧＡ１を通過する前の擬似アイコン球画像９ｋ（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９ｎにおいて炎のようなエフェクト部分は、通常ゲート画像ＧＡ１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ＧＡ１の下方に移動した変化擬似アイコン球画像９ｎは、変化待機アイコン９ｊに向かって移動する。そして、変化擬似アイコン球画像９ｎは、変化待機アイコン９ｊ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９ｎは、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の位置（第３保留表示領域１７ｃ）に戻る。

【０１８３】

これにより、図４０に示すように、第３保留表示領域１７ｃでは、青アイコン９ｂ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９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１を通過することで、第３保留表示領域１７ｃでは、通常アイコン９ａが変化待機アイコン９ｊを経て青アイコン９ｂ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９ｎ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９ｎが青色を示しているため、変化待機アイコン９ｊが青アイコン９ｂに変化している。

【０１８４】

こうして、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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１７ｃから移動を開始した擬似アイコン球画像９ｋ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９ｎになる。そして、その変化擬似アイコン球画像９ｎが第３保留表示領域１７ｃに戻ってくることで、第３保留表示領域１７ｃ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９ｂ）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。

【０１８５】

続いて、実行中の変動演出おいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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１７ｃで表示されていた青アイコン９ｂが、第２保留表示領域１７ｂ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、変動表示を開始する。

【０１８６】

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１７ｂから、黄色の擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋが移動する契機となった第２保留表示領域１７ｂの青アイコン９ｂは、灰色に変化する。つまり、青アイコン９ｂから、灰色の変化待機アイコン９ｊ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。

【０１８７】

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７ａの上側には、第１パターン釘画像ＰＨ１が表示される。またこのときには、第１パターン釘画像ＰＨ１よりも下方に、通常ゲート画像ＧＡ１が表示されると共に、第１パターン釘画像ＰＨ１よりも上方にて、閉位置である開閉部画像ＯＡが表示される。そして、黄色の擬似アイコン球画像９ｋは、第２保留表示領域１７ｂから左下方に向かって移動して、表示画面７ａの縁部分まで到達すると、黄色の擬似アイコン球画像９ｋが視認できなくなる。

【０１８８】
　その後、図４３に示すように、「ＯＰＥＮ」を示す開閉部画像ＯＡが開位置になると、灰色の擬似アイコン球画像９ｋが、表示画面７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬ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９ｋは、第１パターン釘画像ＰＨ１に向かって右方に移動する。続いて、擬似アイコン球画像９ｋが、第１パターン釘画像ＰＨ１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９ｋは、通常ゲート画像ＧＡ１を通過することなく、通常ゲート画像ＧＡ１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９ｋが、表示画面７ａの縁部分まで到達すると、灰色の擬似アイコン球画像９ｋが視認できなくなる。なお、図４３に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが流下する経路が、後述する通過ルートＲＴ３である（図５０参照）。
【０１８９】
　その結果、第２保留表示領域１７ｂで表示されていた変化待機アイコン９ｊは、図４４に示すように、青アイコン９ｂ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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過すれば、擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過しなければ、擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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。
【０１９０】
　続いて、実行中の変動演出おいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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１７ｂで表示されていた青アイコン９ｂが、第１保留表示領域１７ａ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４５に示すように、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、変動表示を開始する。
【０１９１】
　その後、図４６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１７ａから、黄色の擬似アイコン球画像９ｋ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９ｋが移動する契機となった第１保留表示領域１７ａの青アイコン９ｂは、灰色に変化する。つまり、青アイコン９ｂから、灰色の変化待機アイコン９ｊに変化する。
【０１９２】
　また盤面アイコン変化演出が開始されると、図４６に示すように、表示画面７ａの上側には、１１個の釘を模した第２パターン釘画像ＰＨ２が表示される。第２パターン釘画像ＰＨ２は、擬似アイコン球画像９ｋ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３６参照）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ＰＨ２よりも下方に、特別ゲート画像ＧＡ２が表示される。特別ゲート画像ＧＡ２は、通常ゲート画像ＧＡ１（図３６参照）よりも横幅が長くて、通常ゲート画像ＧＡ１よりも、擬似アイコン球画像９ｋ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ＰＨ２よりも上方にて、閉位置である開閉部画像ＯＡが表示される。そして、黄色の擬似アイコン球画像９ｋは、第１保留表示領域１７ａから左下方に向かって移動して、表示画面７ａの縁部分まで到達すると、黄色の擬似アイコン球画像９ｋが視認できなくなる。
【０１９３】

その後、図４７に示すように、「ＯＰＥＮ」を示す開閉部画像ＯＡが開位置になると、灰色の擬似アイコン球画像９ｋが、表示画面７ａの上部７ｂの左上部分７ｂＬ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９ｋは、第２パターン釘画像ＰＨ２に向かって右方に移動する。続いて、擬似アイコン球画像９ｋが、第２パターン釘画像ＰＨ２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９ｋは、特別ゲート画像ＧＡ２の上側に到達する。なお、図４８に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが流下する経路が、後述する通過ルートＲＵ１ｂである（図５３参照）。

【０１９４】

そして、擬似アイコン球画像９ｋが特別ゲート画像ＧＡ２を通過すると、図４８に示すように、変化擬似アイコン球画像９ｎが通常ゲート画像ＧＡ１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９ｎ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ＧＡ１の下方に移動した緑色の変化擬似アイコン球画像９ｎは、変化待機アイコン９ｊ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９ｎは、変化待機アイコン９ｊ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９ｎは、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の位置（第１保留表示領域１７ａ）に戻る。

【０１９５】

これにより、図４９に示すように、第１保留表示領域１７ａでは、緑アイコン９ｃ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１７ａでは、青アイコン９ｂが変化待機アイコン９ｊを経て緑アイコン９ｃ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９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１を通過するか否かに注目させることが可能である。

【０１９６】

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１７ｃから第１保留表示領域１７ａ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１７ｃ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１７ｂ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１７ａ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。

【０１９７】

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４９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９ｃが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトした後であっても、当該表示領域１７ｘに表示されている緑アイコン９ｃ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。

【０１９８】

また、上述した演出例では、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過することにより、青色の変化擬似アイコン球画像９ｎが表示される場合と、緑色の変化擬似アイコン球画像９ｎ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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過することにより、赤色の変化擬似アイコン球画像９ｎが表示されて、赤アイコン９ｄに変化する場合がある。また、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過することにより、虹色の変化擬似アイコン球画像９ｎが表示されて、虹アイコン９ｈ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】

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ＰＨ１が表示される場合又は第２パターン釘画像ＰＨ２が表示される場合を示すと共に、通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合又は特別ゲート画像ＧＡ２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５０に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１及び通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合、図５１に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１及び特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合、図５２に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２及び通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合、図５３に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２及び特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合がある。

【０２００】

そして、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、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）の種類に拘わらず、擬似アイコン球画像９ｋが第１パターン釘画像ＰＨ１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ＲＴ１、通過ルートＲＴ２ａ、通過ルートＲＴ２ｂ、通過ルートＲＴ３の４つの通過ルート（第１経路）がある。

【０２０１】

また、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、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）の種類に拘わらず、擬似アイコン球画像９ｋが第２パターン釘画像ＰＨ２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ＲＵ１ａ、通過ルートＲＵ１ｂ、通過ルートＲＵ２ａ、通過ルートＲＵ２ｂの４つの通過ルート（第２経路）がある。

【０２０２】

ここで、図５０及び図５４（Ａ）に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１及び通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合では、通過ルートＲＴ２ａであれば、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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ＲＴ１、通過ルートＲＴ２ｂ、通過ルートＲＴ３であれば、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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】

一方、図５１及び図５４（Ｂ）に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１及び特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合では、通過ルートＲＴ２ａ、通過ルートＲＴ２ｂであれば、擬似アイコン球画像９ｋが特別ゲート画像ＧＡ２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ＲＴ１、通過ルートＲＴ３であれば、擬似アイコン球画像９ｋが特別ゲート画像ＧＡ２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５２及び図５４（Ｃ）に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２及び通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合では、通過ルートＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａであれば、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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ＲＵ１ａ、通過ルートＲＵ２ｂであれば、擬似アイコン球画像９ｋが通常ゲート画像ＧＡ１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。

【０２０５】

一方、図５３及び図５４（Ｄ）に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２及び特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合では、通過ルートＲＵ１ａ、通過ルートＲＵ１ｂ、通過ル

ートＲＵ２ａ、通過ルートＲＵ２ｂにおいて、擬似アイコン球画像９ｋが特別ゲート画像ＧＡ２を通過する。即ち、何れの通過ルートＲＵ１ａ、ＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａ、ＲＵ２ｂ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。

【０２０６】

ここで、図５５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Ｑ１～Ｑ１６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５５（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Ｑ１～Ｑ９と、図５５（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Ｑ１０～Ｑ１６と、がある。

【０２０７】

例えば、演出パターンＱ１は、図５５（Ａ）に示すように、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、擬似アイコン球画像９ｋが通過ルートＲＴ２ａを通って、通常ゲート画像ＧＡ１を通過する演出パターンである（図５０参照）。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Ｑ２～Ｑ９については、図５５（Ａ）に示す通りであるため、説明を省略する。

【０２０８】

また例えば、演出パターンＱ１６は、図５５（Ｂ）に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２と通常ゲート画像ＧＡ１とが表示されて、擬似アイコン球画像９ｋが通過ルートＲＵ２ｂを通って、通常ゲート画像ＧＡ１を通過しない演出パターンである（図５２参照）。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Ｑ１０～Ｑ１５については、図５５（Ｂ）に示す通りであるため、説明を省略する。

【０２０９】

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Ｑ１～Ｑ９の振分率は、図５５（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９１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Ｑ１～Ｑ９の中から何れかの演出パターンを図５５（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Ｑ１０～Ｑ１６の振分率は、図５５（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９１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Ｑ１０～Ｑ１６の中から何れかの演出パターンを図５５（Ｂ）に示す振分率で決定する。

【０２１０】

図５５（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ＰＨ１が表示される場合（演出パターンＱ１、Ｑ２、Ｑ３）の振分率は、合計３０％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ＰＨ２が表示される場合（演出パターンＱ４、Ｑ５、Ｑ６、Ｑ７、Ｑ８、Ｑ９）の振分率は、合計７０％である。これに対して、図５５（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ＰＨ１が表示される場合（演出パターンＱ１０、Ｑ１１、Ｑ１２、Ｑ１３、Ｑ１４）の振分率は、合計９０％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ＰＨ２が表示される場合（演出パターンＱ１５、Ｑ１６）の振分率は、合計１０％である。

【０２１１】

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ＰＨ２が表示される場合の方が、第１パターン釘画像ＰＨ１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ＰＨ２が表示される場合の方が、第１パターン釘画像ＰＨ１が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）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

Ｈ２は、第１パターン釘画像ＰＨ１よりも、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）を通過し易いように、各釘が配置されていることになる。

【０２１２】

また図５５（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ＧＡ１が表示される場合（演出パターンＱ１、Ｑ４、Ｑ５）の振分率は、合計４５％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ＧＡ２が表示される場合（演出パターンＱ２、Ｑ３、Ｑ６、Ｑ７、Ｑ８、Ｑ９）の振分率は、５５％である。これに対して、図５５（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ＧＡ１が表示される場合（演出パターンＱ１０、Ｑ１１、Ｑ１２、Ｑ１５、Ｑ１６）の振分率は、７０％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ＧＡ２が表示される場合（演出パターンＱ１３、Ｑ１４）の振分率は、３０％である。

【０２１３】

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ＧＡ２が表示される場合の方が、通常ゲート画像ＧＡ１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ＧＡ２が表示される場合の方が、通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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ＧＡ２は、通常ゲート画像ＧＡ１よりも、擬似アイコン球画像９ｋが通過し易いようになっている。

【０２１４】

また図５５（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ＲＴ（演出パターンＱ１、Ｑ２、Ｑ３）の振分率は、３０％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ＲＵの振分率（演出パターンＱ４、Ｑ５、Ｑ６、Ｑ７、Ｑ８、Ｑ９）の振分率は、７０％である。これに対して、図５５（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ＲＴ（演出パターンＱ１０、Ｑ１１、Ｑ１２、Ｑ１３、Ｑ１４）の振分率は、９０％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ＲＵの場合（演出パターンＱ１５、Ｑ１６）の振分率は、１０％である。

【０２１５】

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９ｋが、通過ルートＲＵ（通過ルートＲＵ１ａ、ＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａ、ＲＵ２ｂ、図５２及び図５３参照）を通って流下する場合の方が、通過ルートＲＴ（通過ルートＲＴ１、ＲＴ２ａ、ＲＴ２ｂ、ＲＴ３、図５０及び図５１参照）を通って流下する場合よりも、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）を通過し易い。即ち、遊技者には、擬似アイコン球画像９ｋが通過ルートＲＵで流下するときには、通過ルートＲＴで流下するときよりも、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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ＲＵは、通過ルートＲＴよりも、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過し易いルート（軌跡）になっている。

【０２１６】

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似アイコン球画像９ｋが、遊技球のように流下するのを見せて、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）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９ｋのゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２に対する通過し易さは、釘画像ＰＨ１、ＰＨ２の種類、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２の種類、通過ルートＲＴ、ＲＵの種類によって異なる。従って、遊技者には、どの釘画像ＰＨ１、ＰＨ２が表示されて、どのゲート画像

ＧＡ１、ＧＡ２が表示されて、擬似アイコン球画像９ｋがどの通過ルートＲＴ、ＲＵで流下するのに注目させて、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過するまでの過程を楽しませることが可能である。

【０２１７】

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９ｋが外側表示領域１７Ｙ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９ｋ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９ｎ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９ｋ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９ｋが、高期待態様（変化擬似アイコン球画像９ｎ）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。

【０２１８】

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５６～図６３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５５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６３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６３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６３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。

【０２１９】

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５５が接触操作される。ここで、ガラス板５５は、遊技板２Ａを保護しつつ遊技領域３及び表示画面７ａ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５５）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５５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５５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５５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。

【０２２０】

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５６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１７ａ～１７ｄのうち何れかの保留表示領域に、タッチアイコン９ｅ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１７ａ～１７ｄの何れかにタッチアイコン９ｅが表示されることである。図５６に示す演出例では、第１保留表示領域１７ａに、タッチアイコン９ｅが表示されている。なお、タッチアイコン９ｅは、上述したように、菱形の中に４つの「ＴＯＵＣＨ」の文字と左手を示すものである（図３３（Ｅ）参照）。従って、タッチアイコン９ｅは、ガラス板５５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。

【０２２１】

そして、第１保留表示領域１７ａでタッチアイコン９ｅが表示されている状態で、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始する。またこのとき、第１保留表示領域１７ａで表示されていたタッチアイコン９ｅは、当該表示領域１７ｘにシフトする。こうして、図５７に示すように、タッチアイ

コン９ｅは、当該表示領域１７ｘで表示される場合、第１保留表示領域１７ａ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９ｅは、第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトする際に、拡大しながら移動することになる。

【０２２２】

そして、第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトしたタッチアイコン９ｅは、図５７に示すように、すぐに表示画面７ａの中央部分である中央位置７ｃ（所定位置）に移動する。つまり、タッチアイコン９ｅは、当該表示領域１７ｘで表示された後すぐに、表示画面７ａの中央位置７ｃに移動するようになっている。そして、タッチアイコン９ｅは、中央位置７ｃに移動した後、図５８に示すように、上下方向に延びる鉛直軸Ｏ１周りに回転し始める。またこのときには、表示画面７ａの右上部では、中央位置７ｃに向かって移動する右上補完画像ＵＲが現れ、表示画面７ａの右下部では、中央位置７ｃに向かって移動する右下補完画像ＤＲが現れ、表示画面７ａの左上部では、中央位置７ｃに向かって移動する左上補完画像ＵＬが現れ、表示画面７ａの左下部では、中央位置７ｃに向かって移動する左下補完画像ＤＬが現れる。こうして、各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬが、中央位置７ｃで回転しているタッチアイコン９ｅ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。

【０２２３】

そして、図５９に示すように、回転していたタッチアイコン９ｅ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ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬが中央位置７ｃに到達して、タッチアイコン９ｅの四方（右上、右下、左上、左下）が各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬで囲まれる。こうして、タッチアイコン９ｅと、当該タッチアイコン９ｅの周囲を囲む各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬ（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ＩＫが形成される。ここで、図５９に示すアイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）では、各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬにおいて「ＴＯＵＣＨ」が示されている。つまり、タッチアイコン９ｅで「ＴＯＵＣＨ」が小さく示されている一方、各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬで「ＴＯＵＣＨ」が大きく示されていることで、各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬは、タッチアイコン９ｅで示唆している内容を補完している。

【０２２４】

その後、図６０に示すように、アイコン補完完成画像ＩＫ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ＩＫにおいて、遊技者の左手で、ガラス板５５（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６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫで、左手が示されているのは、遊技者が右手でハンドル６０を回転操作するため、自由な左手でガラス板５５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ＩＫは、ガラス板５５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ＩＫが表示される前に表示されるタッチアイコン９ｅ（特別アイコン）は、操作促進画像（アイコン補完完成画像ＩＫ）が表示されることを事前に示す操作事前画像といえる。

【０２２５】

図６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫの表示中に、遊技者がガラス板５５の中央領域ＴＥ（図６参照）を接触操作すると、ガラス板タッチセンサ５５ａからの検出信号がサブ制御基板９０に入力される。これにより、演出制御用マイコン９１が、図６１に示すように、アイコン補完完成画像ＩＫのうちタッチアイコン９ｅ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ＩＫの縁部にて発光していることを示す発光画像ＨＧが表示される。こうして、タッチアイコン９ｅが徐々に大きくなると共に、発光画像ＨＧが表示されることで、遊技者は、ガラス板５５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。

【０２２６】

こうして、遊技者がガラス板５５の中央領域ＴＥ（図６参照）を所定時間、接触操作すると、表示画面７ａの中央部では、拡大して表示されているタッチアイコン９ｅが、図６

２に示すように、ＬＯＧＯアイコン９ｆ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５５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９ｅから変化したＬＯＧＯアイコン９ｆは、当該表示領域１７ｘに向かって、縮小しながら移動していく。そして、図６３に示すように、当該表示領域１７ｘにて、元の大きさに戻ったＬＯＧＯアイコン９ｆが表示されることになる。

【０２２７】

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９ｅからＬＯＧＯアイコン９ｆに変化する場合を説明した。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９ｅからＬＯＧＯアイコン９ｆに変化するパターンと、タッチアイコン９ｅから赤アイコン９ｄに変化するパターンと、タッチアイコン９ｅから緑アイコン９ｃ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９ｃ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９ｅは、緑アイコン９ｃの当選期待度である２０％以上の当選期待度を少なくとも示唆しているアイコン９といえる（図３４参照）。

【０２２８】

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９１は、始動入賞コマンド（図１７参照）に基づいて、アイコン９をＬＯＧＯアイコン９ｆに変化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６４（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５０％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５０％でである。よって、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した場合、図５６～図６３に示す演出例のように、タッチアイコン９ｅが表示された後、ガラス板５５への接触操作に基づいてＬＯＧＯアイコン９ｆに変化する。一方、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しないと決定した場合には、所定のタイミングで、ＬＯＧＯアイコン９ｆを表示することになる。

【０２２９】

また演出制御用マイコン９１は、始動入賞コマンド（図１７参照）に基づいて、アイコン９を赤アイコン９ｄに変化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６４（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２０％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８０％である。また演出制御用マイコン９１は、始動入賞コマンド（図１７参照）に基づいて、アイコン９を緑アイコン９ｃに変化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６４（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９５％でである。

【０２３０】

以上、図６４（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９ｅは、緑アイコン９ｃ＜赤アイコン９ｄ＜ＬＯＧＯアイコン９ｆの順番に変化し易い。つまり、タッチアイコン９ｅから当選期待度が相対的に低い緑アイコン９ｃには変化し難く、タッチアイコン９ｅから当選期待度が相対的に高いＬＯＧＯアイコン９ｆ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９ｃの獲得を最低限保証しつつ、当選期待度が高いＬＯＧＯアイコン９ｆに変化し易いという高揚感を与えることが可能である。

【０２３１】

なお、本形態では、図６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫが表示された後、ガラス板５５の中央領域ＴＥ（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７ａの中央部では、タッチアイコン９ｅが緑アイコン９ｃに変化する。そして、その緑アイコン９ｃは、当該表示領域１７ｘ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ＬＯＧＯアイコン９ｆに変化可能と決定されていても、ガラス板５５

の中央領域ＴＥが接触操作されないと、タッチアイコン９ｅは緑アイコン９ｃ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５５の中央領域ＴＥが接触操作されることを条件に、緑アイコン９ｃよりも当選期待度が高いアイコン９（ＬＯＧＯアイコン９ｆ、赤アイコン９ｄ）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、遊技者には積極的にガラス板５５への接触操作を促すことが可能である。

【０２３２】

なお、変形例として、ガラス板５５の中央領域ＴＥ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９ｅ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５５の中央領域ＴＥ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９ｅ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５５の中央領域ＴＥ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９ｅは通常アイコン９ａに変化するようにしても良い。

【０２３３】

ところで、図６に示すように、ガラス板タッチセンサ５５ａは、ガラス板５５の中央領域ＴＥ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５５ａは、ガラス板５５のうち中央領域ＴＥ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５５のうち中央領域ＴＥは、前後方向において、アイコン補完完成画像ＩＫ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６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫの表示中、遊技者は、ガラス板５５のうちアイコン補完完成画像ＩＫと重なって見える領域（即ち、中央領域ＴＥ）を触ることで、ガラス板５５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５５のうちアイコン補完完成画像ＩＫと重ならない領域（即ち、中央領域ＴＥよりも外側の領域）を触っても、ガラス板５５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５５のうち、当該ガラス板５５への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫと重なって見える領域（中央領域ＴＥ）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５５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。

【０２３４】

以上、本形態のタッチアイコン変化演出では、先ず、図５６に示すように、タッチアイコン９ｅが表示される。このタッチアイコン９ｅは、その後にガラス板５５への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫ（図６０参照）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９ｅは、当該表示領域１７ｘにシフトした後、表示画面７ａの中央位置７ｃに移動して（図５７参照）、タッチアイコン９ｅの周りが各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬに囲まれる（図５９参照）。これにより、図６０に示すように、タッチアイコン９ｅを内部に含むアイコン補完完成画像ＩＫによって、ガラス板５５への接触操作が促される。こうして、タッチアイコン９ｅ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ＩＫ）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。

【０２３５】

そして、遊技者は、ガラス板５５のうち図６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫと重なる中央領域ＴＥ（図６参照）を接触操作することで、タッチアイコン９ｅが例えばＬＯＧＯアイコン９ｆに変化する（図６２参照）。こうして、遊技者から見れば、タッチアイコン９ｅに直接的に触れているような感覚で、タッチアイコン９ｅを変化させることができる。よって、例えば演出ボタン６３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て、斬新なアイコン演出を堪能させることが可能である。

【０２３６】

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６５に基づいて、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出について説明する。ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が開始されると、図６５（Ａ）に示すように、保留表示領域１７ａ～１７ｄ又は当該表示領域１７ｘに表示されているアイコン９ａに対して、主人公キャラ（「ロゴ」）が使用する剣を示す剣画像ＫＧが上方から移動してくる。図６５（Ａ）に示す演出例では、第２保留表示領域１７ｂの右上方から、剣画像ＫＧが第２保留表示領域１７ｂに表示されている通常アイコン９ａに向かって移動している。その後、図６５（Ｂ－１）に示すＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出が実行される場合と、図６５（Ｂ－２）に示すＬＯＧＯ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。

【０２３７】

図６５（Ｂ－１）に示すように、ＬＯＧＯ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１７ｂに表示されている通常アイコン９ａに対して、剣画像ＫＧが突き刺さる。こうして、通常アイコン９ａがＬＯＧＯ剣アイコン９ｇに変化する。一方、図６５（Ｂ－２）に示すように、ＬＯＧＯ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１７ｂに表示されている通常アイコン９ａに対して、剣画像ＫＧが突き刺ささらず、剣画像ＫＧが第２保留表示領域１７ｂ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９ａが変化せずに維持されたままになる。以上により、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が開始されると、遊技者は、剣画像ＫＧが通常アイコン９ａに突き刺さるか否か、即ちＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出、又はＬＯＧＯ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、「ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出」が、「変化煽り演出」に相当し、「剣画像ＫＧ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ＫＧがアイコン９に突き刺ささらないこと」が、「失敗態様」に相当する。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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る。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６６～図７３に基づいて説明する。先ず、保留表示領域１７ａ～１７ｄ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９ａに対して、ターゲットマーク画像ＴＧが付加して表示される。ターゲットマーク画像ＴＧは、二重丸が十字で切られていることを示していて、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。

【０２４０】

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１７ａ～１７ｄに表示されている何れかの通常アイコン９ａ）にターゲットマーク画像ＴＧが付加されることである。図６６に示す演出例では、第２保留表示領域１７ｂ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ＴＧが付加されている。以下では、ターゲットマーク画像ＴＧが付されている通常アイコン９ａを、「ターゲットアイコン９ａＴ（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９ａが表示された後にターゲットマーク画像ＴＧ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２０、第２始動口２１）に入球したときにターゲットアイコン９ａＴがいきなり表示されることもある。

【０２４１】

また図６６に示すように、ターゲットアイコン９ａＴが表示されているときには、当該ターゲットアイコン９ａＴ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ＳＭが表示される。説明文字画像ＳＭは、後述する光エフェクト画像ＥＫを表示させるための要件として、遊技者に第１始動口２０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ＥＫの表示は、後述するように、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸの獲得を実質的に示す事前実行報知アイコン９ａＸ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ＳＭの表示（要件示唆表示）により、遊技者に第１始動口２０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。

【０２４２】

そして、第２保留表示領域１７ｂにターゲットアイコン９ａＴ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２０に入球したこととする。これにより、図６７に示すように、表示画面７ａのうち第１始動口２０（固定入賞装置１９）が設けられている位置からターゲットアイコン９ａＴが表示されている位置（第２保留表示領域１７ｂ）に向かって延びる光エフェクト画像ＥＫが表示される。

【０２４３】

光エフェクト画像ＥＫは、遊技球が第１始動口２０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９ａＸ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ＥＫでは、具体的に、表示画面７ａのうち第１始動口２０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９ａＴに向かう黄色の矢印を示すと共に、ターゲットアイコン９ａＴ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ＥＫを見た遊技者には、遊技球の第１始動口２０への入球に基づいて、ターゲットアイコン９ａＴ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。

【０２４４】

その後、図６８に示すように、光エフェクト画像ＥＫが消えると共に、第２保留表示領域１７ｂでは、ターゲットアイコン９ａＴの表示態様が変化せずに、ターゲットアイコン９ａＴがそのまま表示される。こうして、ターゲットアイコン９ａＴに向けて光エフェクト画像ＥＫが表示された後に、当該ターゲットアイコン９ａＴ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。

【０２４５】

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２０に入球したこととする。これにより、図６９に示すように、図６７に示す場合と同様、光エフェクト画像ＥＫが、表示される。なお、光エフェクト画像ＥＫは、ターゲットアイコン９ａＴ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１７ａにターゲットアイコン９ａＴが表示されていれば、表示画面７ａのうち第１始動口２０（固定入賞装置１９）が設けられている位置から第１保留表示領域１７ａに向かって延びる光エフェクト画像ＥＫが表示されることになる。こうして、光エフェクト画像ＥＫとターゲットアイコン９ａＴ（ターゲットマーク画像ＴＧ）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。

【０２４６】

その後、図７０に示すように、光エフェクト画像ＥＫが消えると共に、第２保留表示領域１７ｂでは、ターゲットアイコン９ａＴ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９ａＸに変化する。なお、事前実行報知アイコン９ａＸには、ターゲットマーク画像ＴＧが付されておらず、上側に説明文字画像ＳＭも表示されてない。こうして、事前実行報知アイコン９ａＸが表示された後では、遊技球が第１始動口２０に入球しても、光エフェクト画像ＥＫが表示されることはない。こうして、ターゲットアイコン９ａＴに向けて光エフェクト画像ＥＫが表示された後に、当該ターゲットアイコン９ａＴが事前実行報知アイコン９ａＸ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。

【０２４７】
　そして、事前実行報知アイコン９ａＸ（特殊態様のアイコン）が表示されると、その後に必ずＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が実行されると共に、そのＬＯＧＯ剣アイコン変化演出では事前実行報知アイコン９ａＸが後述するＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに必ず変化するようになっている。つまり、事前実行報知アイコン９ａＸ（特殊態様のアイコン）は、ＬＯＧＯ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、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出において剣画像ＫＧが事前実行報知アイコン９ａＸに突き刺さること(ＬＯＧＯ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９ａＸの表示」が、「特殊事前演出」に相当し、「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（図６７～図７０参照）」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。
【０２４８】
　そして、第２保留表示領域１７ｂで事前実行報知アイコン９ａＸが表示されている状態で、実行中の変動演出おいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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７１に示すように、第２保留表示領域１７ｂで表示されていた事前実行報知アイコン９ａＸが、第１保留表示領域１７ａにシフトする。その後、図７２に示すように、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が開始されて、第１保留表示領域１７ａの右上方から、剣画像ＫＧが第１保留表示領域１７ａに表示されている事前実行報知アイコン９ａＸに向かって移動する。
【０２４９】
　なお、この演出例では、事前実行報知アイコン９ａＸが第１保留表示領域１７ａに表示されているときにＬＯＧＯ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９ａＸの表示に基づいてＬＯＧＯ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９ａＸが第２保留表示領域１７ｂに表示されているときにＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が実行されて、第２保留表示領域１７ｂに表示されている事前実行報知アイコン９ａＸが後述するＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに変化する場合もある。また事前実行報知アイコン９ａＸが当該表示領域１７ｘに表示されているときにＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が実行されて、当該表示領域１７ｘに表示されている事前実行報知アイコン９ａＸが後述するＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに変化する場合もある。
【０２５０】
　こうして、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が開始されると、図７３に示すように、第１保留表示領域１７ａでは、事前実行報知アイコン９ａＸに対して、剣画像ＫＧが突き刺さり、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ（特別態様のアイコン）が表示される。なお、図７３に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸと、図３３（Ｇ）に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ又は図６５（Ｂ－１）に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ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ＫＧ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７３に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ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３３（Ｇ）に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ又は図６５（Ｂ－１）に示すＬＯＧＯ剣アイコン９ｇと同じ当選期待度（７０％、図３４参照）であることを示唆している。従って、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸと、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ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ＫＧ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。
【０２５１】
　こうして、事前実行報知アイコン９ａＸが表示されているときに、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が開始されると、剣画像ＫＧが事前実行報知アイコン９ａＸに必ず突き刺さることになり、ＬＯＧＯ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９ａＸが表示されているにも拘わらず、剣画像ＫＧが事前実行報知アイコン９ａＸに突き刺さらずに、ＬＯＧＯ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９ａＸを見ている遊技者には、その後のＬＯＧＯ剣アイコン変化演出によって必ずＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ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９ａＸは、その後に必ずＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに変化するものであるのに対して、ターゲットアイコン９ａＴはその後に必ずＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに変化するものではない。従って、事前実行報知アイコン９ａＸは、ターゲットアイコン９ａＴ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。

【０２５２】

ところで本形態では、各保留表示領域１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴが表示されている場合に限り、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて、光エフェクト画像ＥＫ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１７ａで表示されているターゲットアイコン９ａＴが当該表示領域１７Ｘにシフトすると、当該表示領域１７ｘでは、ターゲットアイコン９ａＴではなく、通常アイコン９ａが表示される。つまり、第１保留表示領域１７ａで表示されていたターゲットアイコン９ａＴは、当該表示領域１７ｘにシフトする際に、通常アイコン９ａに必ず変化して、当該表示領域１７ｘでターゲットアイコン９ａＴが表示されることはない。

【０２５３】

こうして、当該表示領域１７ｘに通常アイコン９ａが表示されている状態では、当該表示領域１７ｘの上側に説明文字画像ＳＭも表示されておらず、遊技球が第１始動口２０に入球しても、光エフェクト画像ＥＫが表示されることはない。従って、当該表示領域１７ｘでは、事前実行報知アイコン９ａＸが表示されることはない。そして、第１保留表示領域１７ａで表示されているターゲットアイコン９ａＴが当該表示領域１７Ｘにシフトした後、当該表示領域１７ｘに表示されている当該アイコン９（通常アイコン９ａ）に対して、ＬＯＧＯ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。

【０２５４】

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１７ａ～１７ｄの何れかにターゲットアイコン９ａＴ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９ａＴから事前実行報知アイコン９ａＸ（ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）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９ａＴが当該表示領域１７ｘでも表示されて、遊技球の第１始動口２０への入球に基づいて光エフェクト画像ＥＫ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９ａＴが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘ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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴ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９ａＸ（ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）が表示され得るようにしている。

【０２５５】

また、ターゲットアイコン９ａＴが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトすることで、当該表示領域１７ｘに通常アイコン９ａが表示された後、その当該アイコン９（通常アイコン９ａ）に対してＬＯＧＯ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９ａＴが当該表示領域１７ｘにシフトした後の当該アイコン９でも、仮にＬＯＧＯ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１７ａ～１７ｄに表示されたターゲットアイコン９ａＴを見た時点で、ターゲットアイコン９ａＴがＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ(ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ)に変化するか否かは既に決まっていると考えるおそれがある。そうなると、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。

【０２５６】

そこで、本形態では、ターゲットアイコン９ａＴが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトした後では、当該表示領域１７ｘ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９１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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴ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９ａＸ（ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴ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９ａＴが当該表示領域１７ｘ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。

【０２５７】

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９１は、始動入賞コマンド（図１７参照）に基づいて、アイコン９をＬＯＧＯ剣アイコン９ｇに変化可能と決定した場合、抽選によって図６５（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７４（Ａ）に示すように、図６５（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８５％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１５％である。以上により、本形態では、図６５（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９ｇ（ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）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。

【０２５８】

但し、演出制御用マイコン９１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９ａＴ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９１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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴを表示した後、第１始動口２０への入球に基づく始動入賞コマンド（図１７参照）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９ａＸ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７４（Ｂ）に示すように、事前実行報知アイコン９ａＸの表示を実行すると決定される振分率は３０％であり、事前実行報知アイコン９ａＸの表示を実行しないと決定される振分率は７０％である。

【０２５９】

こうして、演出制御用マイコン９１は、抽選により、事前実行報知アイコン９ａＸの表示を実行すると決定すると、光エフェクト画像ＥＫの表示を経て（図６９参照）、事前実行報知アイコン９ａＸを表示する（図７０参照）。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９１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７２参照）、ＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出として、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸを表示することになる（図７３参照）。

【０２６０】

一方、演出制御用マイコン９１は、抽選により、事前実行報知アイコン９ａＸの表示を実行しないと決定すると、光エフェクト画像ＥＫを表示しても（図６７参照）、ターゲットアイコン９ａＴの表示態様を変えない（図６８参照）。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９ａＴが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘにシフトした後では、遊技球が第１始動口２０に入球しても、光エフェクト画像ＥＫを表示することはなく、禁則処理としてＬＯＧＯ剣アイコン変化演出を実行することがない。

【０２６１】

なお本形態では、第１保留表示領域１７ａから第４保留表示領域１７ｄ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９ａＴが表示されていれば、遊技球が第１始動口２０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２０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１７ａから第４保留表示領域１７ｄ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９ａＴを見ている遊技者には、第１始動口２０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１７ａから第４保留表示領域１７ｄ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２０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２０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。

【０２６２】

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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴが表示される（図６６参照）。その後、ターゲットアイコン９ａＴが表示されている状態で、遊技球が第１始動口２０に入球する度に、光エフェクト画像ＥＫが表示される。そして、この光エフェクト画像ＥＫは、ターゲットアイコン９ａＴが、ＬＯＧＯ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９ａＸ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９ａＴから事前実行報知アイコン９ａＸ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９ａＴが表示された後、遊技球の第１始動口２０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。

【０２６３】

特に、ターゲットアイコン９ａＴが表示された後、遊技球が第１始動口２０に入球しても、必ず事前実行報知アイコン９ａＸに変化するわけではなく、第１始動口２０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９ａＸ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９ａＴ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２０に入球させる動機付けを与えることが可能である。

【０２６４】

また、図６６に示すように、ターゲットアイコン９ａＴには、ターゲットマーク画像ＴＧが付されていて、ターゲットアイコン９ａＴの上側には、「ヘソに入賞する度に？」を示す説明文字画像ＳＭが表示されている。そして、遊技球が第１始動口２０に入球すると、表示画面７ａのうち第１始動口２０（固定入賞装置１９）が設けられている位置からターゲットアイコン９ａＴ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ＥＫ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２０に入球することで、ターゲットアイコン９ａＴ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。

【０２６５】

また、ターゲットアイコン９ａＴから事前実行報知アイコン９ａＸに変化した場合、上述したように、事前実行報知アイコン９ａＸの表示は、その後のＬＯＧＯ剣アイコン変化演出の実行を示すと共に、剣画像ＫＧが事前実行報知アイコン９ａＸに必ず突き刺さること（ＬＯＧＯ剣アイコン変化成功演出の実行）を示している（図７０参照）。こうして、事前実行報知アイコン９ａＸが表示されれば、その後に必ずＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ（図７３参照）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。

【０２６６】

なお本形態では、図６５に示すＬＯＧＯ剣アイコン演出が実行された場合にＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ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９ａＸ（即ちＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）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９ａＸ（即ちＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）を獲得できる可能性の方が高い。即ち、図６５に示すＬＯＧＯ剣アイコン演出が実行される場合、比較的剣画像ＫＧがアイコン９に刺さり難く

い（ＬＯＧＯ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２０に入球すれば、事前実行報知アイコン９ａＸ（即ちＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ）に比較的変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６５に示すＬＯＧＯ剣アイコン演出が実行された場合よりも、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ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。

【０２６７】

１０．演出制御用マイコンの動作

［サブ制御メイン処理］次に図７５～図７８に基づいて演出制御用マイコン９１の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン９１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、ＲＡＭ９４に設けられている。サブ制御基板９０に備えられた演出制御用マイコン９１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ９３から図７５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ＣＰＵ初期化処理を行う（S4001）。ＣＰＵ初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、ＣＰＵ９２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【０２６８】

続いて、電源断信号がＯＮで且つＲＡＭ９４の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、ＲＡＭ９４の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、ＲＡＭ９４の初期化をせずにステップS4004に進む。すなわち、電源断信号がＯＮでない場合、又は電源断信号がＯＮであってもＲＡＭ９４内容が正常でない場合には(S4002でNO)、ＲＡＭ９４を初期化するが、停電などで電源断信号がＯＮとなったがＲＡＭ９４内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、ＲＡＭ９４を初期化しない。なお、ＲＡＭ９４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Ｓ4001～Ｓ4003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。

【０２６９】

ステップS4004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(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)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(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板９０のＲＡＭ９４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１００に送信する。コマンドを受信した画像制御基板１００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。

【０２７０】

なお、画像制御基板１００による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板９０は、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声を出力したり、サブ駆動基板１０７を介して枠ランプ６６、盤ランプ５を発光させたり、盤可動体１５、ロゴ剣役物３００を駆動させたりする。演出制御用マイコン９１は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004～S4007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(S4008)、１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)、および１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【０２７１】

[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。

【０２７２】

［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。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

［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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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データとしてＲＡＭ９４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がスピーカ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。

【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。

【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。

【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。

【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パターン釘画像ＰＨ２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。

【０２９２】

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９ｋが、アイコン９が表示されている位置から外側表示領域１７Ｙに移動して、変化擬似アイコン球画像９ｎに変化する（図３５～図３９参照）。こうして、アイコン９のような擬似アイコン球画像９ｋが通

常では移動しない外側表示領域１７Ｙに移動して、変化擬似アイコン球画像９ｎに変化するように見せることができて（図３９参照）、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０２９３】

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９ｋが、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通常ゲート画像ＧＡ１、特別ゲート画像ＧＡ２）に向かって移動する。そして、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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９ｋが、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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。

【０２９４】

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５０及び図５２に示すように、通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合と、図５１及び図５３に示すように、特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合と、がある。但し、通常ゲート画像ＧＡ１が表示される場合よりも、特別ゲート画像ＧＡ２が表示される場合の方が、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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ＧＡ１よりも、特別ゲート画像ＧＡ２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。

【０２９５】

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２パターン釘画像ＰＨ２が表示される場合の方が、第１パターン釘画像ＰＨ１が表示される場合よりも、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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ＰＨ１よりも、第２パターン釘画像ＰＨ２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。

【０２９６】

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９ａと実質的に同一形状である擬似アイコン球画像９ｋが、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２に向かって移動する（図３７及び図３８参照）。こうして、通常アイコン９ａのように見える擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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。

【０２９７】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図５９に示すように、タッチアイコン９ｅと、当該タッチアイコン９ｅの周りを補完する各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬとによって、一つの完成したアイコン補完完成画像ＩＫ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９ｅを内部に含むアイコン補完完成画像ＩＫ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。

【０２９８】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図５９に示すアイコン補完完成画像ＩＫが表示される場合、先ず図５７に示すように、タッチアイコン９ｅが当該表示領域１７ｘから中央位置７ｃに移動する。その後、図５８及び図５９に示すように、中央位置７ｃにあるタッチアイコン９ｅと、中央位置７ｃにあるタッチアイコン９ｅの周りを補完する各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬとによって、アイコン補完完成画像ＩＫが形成される。こうして、タッチアイコン９ｅを中央位置７ｃに移動することを契機として、アイコン補完完成画像ＩＫの表示と、アイコン変化演出（図５７～図６３参照）までの流れを楽しませる

ことが可能である。

【０２９９】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図６０に示すように、タッチアイコン９ｅを内部に含むアイコン補完完成画像ＩＫは、ガラス板５５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ＩＫの表示中に、遊技者はガラス板５５への接触操作を行うと、図６２に示すように、タッチアイコン９ｅが例えばＬＯＧＯアイコン９ｆ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ＩＫ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。

【０３００】

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９ｅは、ガラス板５５への接触操作を示唆するアイコン９である（図３３（Ｅ）参照）。つまり、図５６に示すように、アイコン９として、ガラス板５５への接触操作を示唆するタッチアイコン９ｅが表示されることがある。そして、図６０に示すように、このタッチアイコン９ｅと各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬとによって、アイコン補完完成画像ＩＫが表示されると、遊技者にはガラス板５５への接触操作が促される。こうして、図６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫが表示される前に、図５６に示すタッチアイコン９ｅが表示されている段階で、遊技者にガラス板５５への接触操作を意識（期待）させておくことが可能である。

【０３０１】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、遊技者は、図６０に示すように、ガラス板５５への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫ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５５に対して接触操作を行う。これにより、図６２に示すように、アイコン変化演出として、ＬＯＧＯアイコン９ｆが表示される。こうして、ガラス板５５は一般的に触れないものであるが、そのガラス板５５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５５に対する接触操作を契機に、ガラス板５５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う感覚的に分かり易い演出を提供することが可能である。

【０３０２】

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５５のうちアイコン補完完成画像ＩＫと重なる中央領域ＴＥ（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５５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。

【０３０３】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図５６に示すように、先ず、アイコン補完完成画像ＩＫが表示されることを事前に示すタッチアイコン９ｅが表示される。つぎに、図５７に示すように、タッチアイコン９ｅが表示画面７ａの中央位置７ｃに移動することで、図６０に示すように、ガラス板５５への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫが表示される。そして、アイコン補完完成画像ＩＫの表示中に、ガラス板５５が接触操作されると、図６２に示すように、アイコン変化演出として、ＬＯＧＯアイコン９ｆ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９ｅの表示及び移動とすることで、アイコン補完完成画像ＩＫを見た遊技者に高揚感を与えることが可能である。

【０３０４】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図５６及び図５７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ン９として、アイコン補完完成画像ＩＫが表示されることを事前に示すタッチアイコン９ｅが表示される。つまり、タッチアイコン９ｅが表示されれば、その後にガラス板５５への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫ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９ｅを遊技者に見せることが可能である。

【０３０５】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図６６に示すように、ターゲットアイコン９

ａＴが表示された後に、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて、図７１に示すように、ターゲットアイコン９ａＴが事前実行報知アイコン９ａＸに変化する場合がある。そのため、ターゲットアイコン９ａＴ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２０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。

【０３０６】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図６６に示すように、ターゲットアイコン９ａＴが表示された後に、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて、図６７に示すように、光エフェクト画像ＥＫが表示される。そして、光エフェクト画像ＥＫの表示を経て、図６８に示すように、ターゲットアイコン９ａＴがそのまま維持される場合と、図７０に示すように、ターゲットアイコン９ａＴが事前実行報知アイコン９ａＸに変化する場合と、がある。こうして、光エフェクト画像ＥＫを見た遊技者には、ターゲットアイコン９ａＴが事前実行報知アイコン９ａＸ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。

【０３０７】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、通常アイコン９ａが表示されて、その後に遊技球が第１始動口２０に入球しても、その通常アイコン９ａが事前実行報知アイコン９ａＸに変化しない。つまり、ターゲットアイコン９ａＴが表示されなければ、遊技球が第１始動口２０に入球しても、事前実行報知アイコン９ａＸに変化しない。こうして、ターゲットアイコン９ａＴ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９ａＸ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。

【０３０８】

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９ａＴが表示された後、遊技球が第１始動口２０へ入球することに基づいて、事前実行報知アイコン９ａＸに変化すると、その事前実行報知アイコン９ａＸは、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ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９ａＴから事前実行報知アイコン９ａＸに変わるだけでなく（図７０参照）、その後に事前実行報知アイコン９ａＸからＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸに必ず変わることになり（図７３参照）、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。

【０３０９】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図６５に示すＬＯＧＯ剣アイコン変化演出において、剣画像ＫＧが通常アイコン９ａに突き刺されば、図６５（Ｂ－１）に示すように、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇに変化する一方、剣画像ＫＧが通常アイコン９ａに突き刺さならければ、通常アイコン９ａが維持されたままになる。但し、図７０に示すように、事前実行報知アイコン９ａＸが表示された場合、その後に、図７２に示すように、必ずＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が実行されると共に、図７３に示すように、そのＬＯＧＯ剣アイコン変化演出で必ず剣画像ＫＧが事前実行報知アイコン９ａＸに突き刺さって、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸになる。こうして、事前実行報知アイコン９ａＸが表示されれば、ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出で剣画像ＫＧが突き刺さることを経て、必ずＬＯＧＯ剣アイコン９ｇＸ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。

【０３１０】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図６６に示すように、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に入球する度に、図６７に示すように、光エフェクト画像ＥＫが表示される。そして、光エフェクト画像ＥＫの表示は、事前実行報知アイコン９ａＸ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ＥＫを表示させるために、遊技球の第１始動口２０への入球を積極的に狙わせることが可能である。

【０３１１】

１３．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。

【０３１２】

上記形態では、図３５及び図３６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９ｋ（特定画像）が移動した後に、図３９に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが変化擬似アイコン球画像９ｎ（高期待態様の特定画像）に変化することで、図３９及び図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が青アイコン９ｂ（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７９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。

【０３１３】

図７９に示す変形例では、先ず図７９（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１７ｘ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ＧＨ（特定画像）が表示される。そして、このロゴ登場画像ＧＨは、表示画面７ａの規定位置７ｄに移動していく。その後、ロゴ登場画像ＧＨが規定位置７ｄに移動し終えると、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ＧＨｄ（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ＧＨが移動する契機となった当該アイコン９（通常アイコン９ａ）は、赤アイコン９ｄに変化するようになっている。

【０３１４】

また、この変形例において、赤変化ロゴ登場画像ＧＨｄが表示されることで、赤アイコン９ｄに変化する場合だけではない。即ち、ロゴ登場画像ＧＨが表示画面７ａの規定位置７ｄに移動し終えたときに、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ＧＨが移動する契機となった当該アイコン９（通常アイコン９ａ）は、青アイコン９ｂに変化する。またロゴ登場画像ＧＨが表示画面７ａの規定位置７ｄに移動し終えたときに、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ＧＨが移動する契機となった当該アイコン９は、緑アイコン９ｃに変化する。またロゴ登場画像ＧＨが表示画面７ａの規定位置７ｄに移動し終えたときに、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ＧＨが移動する契機となった当該アイコン９は、ＬＯＧＯアイコン９ｆに変化する。これらに対して、ロゴ登場画像ＧＨが表示画面７ａの規定位置７ｄに移動し終えたときに、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ＧＨ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。

【０３１５】

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９ｋ）が通過領域（ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２）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に変化するようになっている。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に変化するようになっている。また特定画像は、通常アイコン９ａの形状と実質的に同一である擬似アイコン球画像９ｋである必要はなく、上述したロゴ登場画像ＧＨ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９ａ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１７Ｘ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１７Ｙ（図３６参照）に移動して、外側表示領域１７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９ｄ）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９ｄ）が、元の位置（アイ

コン表示領域１７Ｘ）に戻るようにしても良い。

【０３１６】

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５０及び図５１に示すように、擬似アイコン球画像９ｋ（特定画像）が通過ルートＲＴ１、ＲＴ２ａ、ＲＴ２ｂ、ＲＴ３（第１経路）で移動する場合と、図５２及び図５３に示すように、擬似アイコン球画像９ｋが通過ルートＲＴ１、ＲＴ２ａ、ＲＴ２ｂ、ＲＴ３（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９ｋ（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９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過しなかった後に、復活してゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２を通過する経路があっても良く、適宜変更可能である。

【０３１７】

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５０及び図５１に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１（第１特定態様の表示物）を表示する場合と、図５２及び図５３に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２（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９ｋ（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。

【０３１８】

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５０及び図５１に示すように、第１パターン釘画像ＰＨ１（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９ｋ（特定画像）が通過ルートＲＴ１、ＲＴ２ａ、ＲＴ２ｂ、ＲＴ３（第１経路）で移動して、図５２及び図５３に示すように、第２パターン釘画像ＰＨ２（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９ｋが通過ルートＲＵ１ａ、ＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａ、ＲＵ２ｂ（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ＰＨ１（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９ｋが通過ルートＲＵ１ａ、ＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａ、ＲＵ２ｂ（第２経路）で移動することがあるようにしても良い。

【０３１９】

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５０及び図５１に示すように、通常ゲート画像ＧＡ１（第１態様の通過領域）が表示される場合と、図５２及び図５３に示すように、特別ゲート画像ＧＡ２（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ＧＡ１又は特別ゲート画像ＧＡ２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ＧＡ２（図５１参照）は、通常ゲート画像ＧＡ１（図５０参照）よりも横幅が長くて、通常ゲート画像ＧＡ１よりも、擬似アイコン球画像９ｋが通過し易いことを示すものであったが、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２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。

【０３２０】

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９ｋ（特定画像）は、ゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（通過領域）を通過すると、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が、青アイコン９ｂ、緑アイコン９ｃ、赤アイコン９ｄ、ＬＯＧＯアイコン９ｆ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９ｂ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９ｂ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９ｃ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９ｄ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ＬＯＧＯアイコン９ｆ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９ｈ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。

【０３２１】

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９ｋ（特定画像）が移動した後に、擬似アイコン球画像９ｋがゲート画像ＧＡ１、ＧＡ２（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８０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ＧＢ１（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。

【０３２２】

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８０（Ａ）に示すように、表示画面７ａにて、回転可能なシーソーを示すシーソー画像ＳＸと、シーソー画像ＳＸの上に置かれたボール画像ＢＡ（特定画像）と、シーソー画像ＳＸの左下に配置された第１ゲート画像ＧＢ１と、シーソー画像ＳＸの右下に配置された第２ゲート画像ＧＢ２と、が表示される。ボール画像ＢＡ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ＧＢ１には、ボール画像ＢＡ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ＧＢ２には、ボール画像ＢＡ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。

【０３２３】

そして、図８０（Ａ）の後に、図８０（Ｂ－１）に示す場合と、図８０（Ｂ－２）に示す場合と、に分岐する。図８０（Ｂ－１）に示す場合には、シーソー画像ＳＸが左下方に傾くように回転する。これにより、ボール画像ＢＡが左下方に流下して、ボール画像ＢＡが第１ゲート画像ＧＢ１を通過する。これにより、ボール画像ＢＡは、緑色の円形である緑ボール画像ＢＡｃ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９ｃに変化するようになっている。

【０３２４】

一方、図８０（Ｂ－２）に示す場合には、シーソー画像ＳＸが右下方に傾くように回転する。これにより、ボール画像ＢＡが右下方に流下して、ボール画像ＢＡが第２ゲート画像ＧＢ２を通過する。これにより、ボール画像ＢＡ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９ａのままである）。

【０３２５】

なお、上記した変形例では、ボール画像ＢＡが第１ゲート画像ＧＢ１への通過によって緑色の円形である緑ボール画像ＢＡｃに変化することで、緑アイコン９ｃに変化する場合を説明した。しかしながら、ボール画像ＢＡが第１ゲート画像ＧＢ１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９ｂに変化する。またボール画像ＢＡが第１ゲート画像ＧＢ１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９ｄに変化する。またボール画像ＢＡが第１ゲート画像ＧＢ１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９ｈに変化する。また、ボール画像ＢＡが、第２ゲート画像ＧＢ２を通過した後に、復活して第１ゲート画像ＧＢ１に通過する場合もある。

【０３２６】

上記形態では、図５７～図６２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９ｅと各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬ（補完部分）とによってアイコン補完完成画像ＩＫ（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８１に示す変形例のようにしても良い。

【０３２７】

この変形例では、先ず図８１（Ａ）に示すように、特殊敵キャラアイコン９ｚが当該表示領域１７ｘに表示されている。この特殊敵キャラアイコン９ｚ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９ｚ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９ｚは、当該表示領域１７ｘから表示画面７ａの中心位置７ｅに拡大しながら移動する。そして、特殊敵キャラアイコン９ｚが表示画面７ａの中心位置７ｅに移動し終えたときに、図８１（Ｂ）に示すように、特殊敵キャラアイコン９ｚの周りに補完画像ＨＫが表示される。補完画像ＨＫ（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９ｚと、その特殊敵キャラアイコン９ｚの周り補完する補完画像ＨＫ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ＩＪ（一体完成画像）が表示される。この特殊敵キャラ完成画像ＩＪ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。

【０３２８】

また図８１（Ｂ）に示すように、特殊敵キャラ完成画像ＩＪが形成されたときには、表示画面７ａの右上部にて、補助図柄６Ｌ、６Ｃ、６Ｒ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７ａの上部にて、「敵キャラを撃破せよ」の文字を示す撃破画像ＧＫが表示される。こうして、特殊敵キャラ完成画像ＩＪ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。

【０３２９】

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、ＳＰ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９ｚから特殊敵キャラ完成画像ＩＪ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８１（Ａ）（Ｂ）に示すように、特殊敵キャラアイコン９ｚが当該表示領域１７ｘから表示画面７ａの中心位置７ｅに移動した後では、当該表示領域１７ｘにてＬＯＧＯアイコン９ｆが表示されるようになっている。

【０３３０】

上記した変形例では、特殊敵キャラアイコン９ｚから特殊敵キャラ完成画像ＩＪが形成された後に、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９ｚから特殊敵キャラ完成画像ＩＪ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ＩＪが形成されれば、その後に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９ｚが表示されているだけでは、その後に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。

【０３３１】
上記形態では、図６０に示すように、タッチアイコン９ｅと、タッチアイコン９ｅの周りを補完する各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬ（補完部分）と、によってアイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）を形成した。また上記した変形例では、図８１（Ｂ）に示すように、特殊敵キャラアイコン９ｚと、特殊敵キャラアイコン９ｚの周りを補完する補完画像ＨＫ（補完部分）と、によって特殊敵キャラ完成画像ＩＪ（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６０参照）又は上記した変形例（図８１（Ｂ））のように、アイコン（タッチアイコン９ｅ、特殊敵キャラアイコン９ｚ）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。
【０３３２】
上記形態では、図５７及び図５８に示すように、タッチアイコン９ｅ（アイコン）が、当該表示領域１７ｘから中央位置７ｃ（所定位置）に移動すると、アイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像、図５９参照）が形成された。しかしながら、中央位置７ｃ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。
【０３３３】
上記形態では、図６０に示すように、アイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）に含まれるタッチアイコン９ｅ（図３３（Ｅ）参照）は、ガラス板５５（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５５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９ｄの表示態様であったり、ＬＯＧＯアイコン９ｆの表示態様であっても良い。
【０３３４】
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５５（透明部材）のうちアイコン補完完成画像ＩＫ（操作促進画像）と重なる中央領域ＴＥ（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５５のうち少なくとも中央領域ＴＥ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５５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５５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５５のうちアイコン補完完成画像ＩＫ（操作促進画像）と重なる中央領域ＴＥ（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５５のうちアイコン補完完成画像ＩＫ（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。
【０３３５】
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５５（透明部材）への接触操作を促すアイコン補完完成画像ＩＫ（操作促進画像）が表示される前に、タッチアイコン９ｅ（操作事前画像）が表示された（図５６及び図５７参照）。しかしながら、操作事前画像は、タッチアイコン９ｅ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９ｅ（図３３（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ＩＫ（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７ｃ（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】

上記形態では、図６０に示すように、アイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）は、ガラス板５５（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５５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６３やロゴ剣役物３００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５５（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５５（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５５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５５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５５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。

【０３３８】

上記形態では、タッチアイコン変化演出において、図６０及び６１に示すように、ガラス板５５（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ＩＫ（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５５への接触操作を促す画像に限られず、ガラス板５５への接近操作を促す画像であっても良く、ガラス板５５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９ｅを含んだ図６０及び図６１に示すアイコン補完完成画像ＩＫ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、「ガラス板を触れ！」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。

【０３３９】

上記形態では、図６０～図６２に示すように、アイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）の表示中に、ガラス板５５（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９ｆ又は赤アイコン９ｄ或いは緑アイコン９ｃ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９ｈ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７ａ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。

【０３４０】

又は、図８２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８２（Ａ）に示すアイコン補完完成画像ＩＫ（一体完成画像）の表示中に、ガラス板５５が接触操作されることに基づいて、図８２（Ｂ）に示すように、盤可動体１５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１５を動かしたような感覚を与えることができて、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５５と盤可動体１５との間の距離は、例えば演出ボタン６３などの操作手段と盤可動体１５との間の距離よりも、短い。従って、盤可動体１５に近い位

置にあるガラス板５５が接触操作されることで、ガラス板５５の直ぐ前方で盤可動体１５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５５に対する接触操作で、盤可動体１５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６３が移動又は振動）するようにしても良い。

【０３４１】

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９ｅ）が、ＬＯＧＯアイコン９ｆ、赤アイコン９ｄ、緑アイコン９ｃ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９ｂ、ＬＯＧＯ剣アイコン９ｇ、虹アイコン９ｈ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９ｅ以外のアイコン９が、ガラス板５５（透明部材）への接触操作に基づいて、タッチアイコン９ｅ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９ｅ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。

【０３４２】

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５５（透明部材）への接触操作（所定操作）に基づいて、図６２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。

【０３４３】

上記形態では、タッチアイコン９ｅが第１保留表示領域１７ａから当該表示領域１７ｘ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９ｅが保留表示領域１７ａ～１７ｄ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１７ａ～１７ｄに表示されているタッチアイコン９ｅが高期待態様のアイコン９（例えばＬＯＧＯアイコン９ｆ）に変化するようにしても良い。

【０３４４】

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１７ａ～１７ｄにターゲットアイコン９ａＴ（所定態様のアイコン、図６６参照）が表示された後に、遊技球が第１始動口２０に入球すると、事前実行報知アイコン９ａＸ（特殊態様のアイコン、図７０参照）に変化することがあった。しかしながら、図８３及び図８４に示す変形例のように、当該表示領域１７ｘに通常アイコン９ａ（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２０に入球すると、当該表示領域１７ｘの通常アイコン９ａの表示態様が変化するようにしても良い。

【０３４５】

以下では、図８３及び図８４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８３（Ａ）に示すように、当該表示領域１７ｘ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ＳＭが表示される。これにより、遊技者には、当該アイコン９ａ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２０に入球すると、図８３（Ｂ）に示すように、当該表示領域１７ｘの右側に、例えば「２５ポイント」を示すポイント画像ＰＯが表示される。なおこのときには、第１保留表示領域１７ａに通常アイコン９ａが表示される。

【０３４６】

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２０に入球する度に、ポイント画像ＰＯ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ＰＯで示される数字が１００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、ＬＯＧＯアイコン９ｆ（特殊態様のアイコン）に変化するようになっている（図８４（Ｂ）参照）。言い換えると、遊技球が第１始動口２０に入球しても、ポイント画像ＰＯで示されるポイントが１００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、ＬＯＧＯアイコン９ｆに変化せずに、通常アイコン９ａのままである。

【０３４７】

図８３及び図８４に示す変形例の説明に戻る。図８３（Ｂ）の後に、遊技球が第１始動口２０に入球すると、図８４（Ａ）に示すように、ポイント画像ＰＯで示されているポイントが８０ポイントになる。つまり、ポイント画像ＰＯで示されているポイントが６０ポイント増加する。なお、ポイント画像ＰＯで示されているポイントの増加量は、第１始動口２０への遊技球の入球に基づいて、演出制御用マイコン９１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８４（Ａ）に示すように、遊技球が第１始動口２０に入球することに基づいて、第２保留表示領域１７ｂに通常アイコン９ａが表示される

【０３４８】

更に、遊技球が第１始動口２０に入球すると、図８４（Ｂ）に示すように、ポイント画像ＰＯで示されているポイントが１００ポイントになる。これにより、当該表示領域１７ｘでは、当該アイコン９（通常アイコン９ａ）がＬＯＧＯアイコン９ｆに変化する。なおこのときには、第３保留表示領域１７ｃに通常アイコン９ａが表示される。

【０３４９】

こうして、図８３及び図８４に示す変形例では、説明文字画像ＳＭ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２０へ入球することに基づいて、当該表示領域１７ｘで表示されている当該アイコン９ａをＬＯＧＯアイコン９ｆ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ＳＭが表示された後、遊技球の第１始動口２０への入球を積極的に狙わせることが可能である。

【０３５０】

なお、上述した図８３及び図８４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２０へ入球することに基づいて、その当該アイコン９がＬＯＧＯアイコン９ｆ（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ＰＯ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９ｂ（特殊態様のアイコン）⇒緑アイコン９ｃ（特殊態様のアイコン）⇒赤アイコン９ｄ（特殊態様のアイコン）⇒ＬＯＧＯアイコン９ｆのように段階的に変化するようにしても良い。

【０３５１】

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９ａＴ（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２０（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９ａＸ（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２１（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。

【０３５２】

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９ａＴ（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２０に入球することに基づいて、図６７に示すように、光エフェクト画像ＥＫが表示された。そして、この光エフェクト画像ＥＫの表示を経て、事前実行報知アイコン９ａＸ（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８３及び図８４に示す変形例で説明したように、ポイント画像ＰＯで示すポイントが１００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。

【０３５３】

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９ａＴ（所定態様のアイコン）から事前実行報知アイコン９ａＸに変化すると、事前実行報知アイコン９ａＸ（特殊態様のアイコン）は、ＬＯＧＯ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特別予告演出は、ＬＯＧＯ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７ａ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１５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。

【０３５４】

上記形態では、事前実行報知アイコン９ａＸの表示（特殊事前演出）は、ＬＯＧＯ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ＬＯＧＯ剣アイコン変化演出（変化煽り演出）で剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さらない失敗態様が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９ａＸ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８５（Ａ－２）に示すロゴＳＰリーチであるようにしても良い。

【０３５５】

図８５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、ＳＰリーチとして、図８５（Ａ－１）に示すキャラＳＰリーチが実行される場合と、図８５（Ａ－２）に示すロゴＳＰリーチが実行される場合と、図８５（Ａ－３）に示す覚醒ＳＰリーチが実行される場合と、がある。図８５（Ａ－１）に示すキャラＳＰ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８５（Ａ－２）に示すロゴ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。また図８５（Ａ－３）に示す覚醒ＳＰ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ＳＰリーチであっても、最終的に、図８５（Ｂ－１）に示す当選報知演出が実行される場合と、図８５（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。

【０３５６】

ここで、図８５（Ａ－１）に示すキャラＳＰリーチでは、大当たりへの当選期待度が２０％に設定されていて、表示画面７ａに、「当選期待度２　★★」を示す期待度示唆画像Ｙ２が表示される。また図８５（Ａ－２）に示すロゴＳＰリーチでは、大当たりへの当選期待度が４０％に設定されていて、表示画面７ａに、「当選期待度３　★★★」を示す期待度示唆画像Ｙ３が表示される。また図８５（Ａ－３）に示す覚醒ＳＰリーチでは、大当たりへの当選期待度が６０％に設定されていて、表示画面７ａに、「当選期待度４　★★★★」を示す期待度示唆画像Ｙ３が表示される。

【０３５７】

この変形例では、キャラＳＰリーチの実行中、ＬＯＧＯ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ＳＰリーチの実行中にＬＯＧＯアイコン変化演出が実行されても、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さる成功態様が示される場合と、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さらない失敗態様が示される場合と、がある。また同様に、覚醒ＳＰリーチの実行中、ＬＯＧＯ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ＳＰリーチの実行中にＬＯＧＯ剣アイコン変化演出が実行されても、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さる成功態様が示される場合と、剣画像ＫＧがアイコン９に突き刺さらない失敗態様が示される場合と、がある

【０３５８】

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ＬＯＧ

Ｏ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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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アイコン変化煽り演出が実行されることがあって、そのＬＯＧＯアイコン変化煽り演出では、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アイコン変化煽り演出が必ず実行されて、そのＬＯＧＯアイコン変化煽り演出では、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。

【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。

【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。

【０３６８】

上記形態で説明した各アイコン９の当選期待度（図３４参照）、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Ｑ１～Ｑ９の振分率（図５５（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Ｑ１０～Ｑ１６の振分率（図５５（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６４（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７４（Ａ）参照）、ターゲットアイコン９ａＴに変化した後に遊技球が第１始動口２０に入球した場合に事前実行報知アイコン９ａＸに変化する振分率（図７４（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。

【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Ａ１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、

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９ｋ）を前記

アイコン表示領域の外側である外側表示領域（１７Ｙ）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９ｎ）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９ｂ）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。

【０３７１】

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、表示態様が変化するかに注目させて、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。

【０３７２】

手段Ａ２に係る発明は、

手段Ａ１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９ｎ）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で（図３９参照）、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９ｂ）に変化する演出である（図４０参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０３７３】

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。

【０３７４】

手段Ａ３に係る発明は、

手段Ａ１又は手段Ａ２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４３及び図４４参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０３７５】

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。

【０３７６】

手段Ａ４に係る発明は、

手段Ａ３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ＲＴ１、ＲＴ２ａ、ＲＴ２ｂ、ＲＴ３）で移動させる場合（図５０及び図５１参照）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ＲＵ１ａ、ＲＵ１ｂ、ＲＵ２ａ、ＲＵ２ｂ）で移動させる場合（図５２及び図５３参照）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５５（Ａ）（Ｂ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０３７７】

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。

【０３７８】

手段Ａ５に係る発明は、

手段Ａ３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ＰＨ１）を表示する場合（図５０及び図５１参照）と、第２特定態様の表示物（第２パターン釘画像ＰＨ２）を表示する場合（図５２及び図５３参照）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５５（Ａ）（Ｂ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０３７９】

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。

【０３８０】

手段Ａ６に係る発明は、

手段Ａ１又は手段Ａ２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９ｋ）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。

【０３８１】

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て、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０３８２】

ところで、特開２０１０－００５３４５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が変化する演出として、改善の余地があった。そこで手段Ａ１～Ａ６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。

【０３８３】

＜手段Ｂ＞

手段Ｂ１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、

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。

【０３８５】

手段Ｂ２に係る発明は、

手段Ｂ１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、

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て、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０３８７】

手段Ｂ３に係る発明は、

手段Ｂ１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ＰＨ１）が表示される場合（図５０及び図５１参照）と、第２特定態様の表示物（第２パターン釘

画像ＰＨ２）が表示される場合（図５２及び図５３参照）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５４（Ａ）（Ｂ）参照）ことを特徴とする遊技機である。
【０３８８】
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。
【０３８９】
手段Ｂ４に係る発明は、
手段Ｂ１乃至手段Ｂ３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。
【０３９０】
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。
【０３９１】
ところで、特開２０１０－００５３４５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が変化する演出として、改善の余地があった。そこで手段Ｂ１～Ｂ４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、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。
【０３９２】
＜手段Ｃ＞
手段Ｃ１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、
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９ｅ）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、
前記演出制御手段は、前記アイコン（タッチアイコン９ｅ）と当該アイコンの周りを補完する補完部分（各補完画像ＵＲ、ＤＲ、ＵＬ、ＤＬ）とによって一体完成画像（アイコン補完完成画像ＩＫ）を表示可能であり（図５９参照）、
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。

【０３９３】
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。
【０３９４】
手段Ｃ２に係る発明は、
手段Ｃ１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７ｃ）に移動させた後に（図５７参照）、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５９参照）ことを特徴とする遊技機である。
【０３９５】
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。
【０３９６】
手段Ｃ３に係る発明は、
手段Ｃ１又は手段Ｃ２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５５）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６０参照）、
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６２参照）ことを特徴とする遊技機である。
【０３９７】
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に楽しませることが可能である。
【０３９８】
手段Ｃ４に係る発明は、
手段Ｃ３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６２参照）ことを特徴とする遊技機である。
【０３９９】
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変化するまでの過程を楽しませることが可能である。
【０４００】
手段Ｃ５に係る発明は、
手段Ｃ３又は手段Ｃ４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９ｅ）であり（図３３（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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

ところで、特開２０１０－００５３４５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２０１０－００５３４５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Ｃ１～Ｃ５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、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。

【０４０３】

＜手段Ｄ＞

手段Ｄ１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、

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９１）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５５）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６０に示すアイコン補完完成画像ＩＫ）を表示可能であり、

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６２参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４０４】

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。

【０４０５】

手段Ｄ２に係る発明は、

手段Ｄ１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ＩＫ）と重なる領域（図６に示す中央領域ＴＥ）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。

【０４０７】

手段Ｄ３に係る発明は、

手段Ｄ１又は手段Ｄ２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９ｅ）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７ｃ）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。

【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Ｄ４に係る発明は、

手段Ｄ３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９ｅ）を表示可能であることを特徴とする遊技機である。

【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。

【０４１１】

手段Ｄ５に係る発明は、

手段Ｄ１又は手段Ｄ２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。

【０４１２】

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う斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０４１３】

ところで、特開２０１８－５１００４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Ｄ１～Ｄ５に係る発明は、特開２０１８－５１００４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。

【０４１４】

＜手段Ｅ＞

手段Ｅ１に係る発明は、

入球口（第１始動口２０）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８１）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９１）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９ａＴ）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９ａＸ）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７０参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４１５】

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。

【０４１６】

手段Ｅ２に係る発明は、

手段Ｅ１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）を実行可能である（図６７～図７０参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４１７】

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。

【０４１８】

手段Ｅ３に係る発明は、

手段Ｅ１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９ａ）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。
【０４１９】
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。
【０４２０】
手段Ｅ４に係る発明は、
手段Ｅ１乃至手段Ｅ３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６５（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。
【０４２１】
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。
【０４２２】
ところで、特開２０１０－００５３４５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Ｅ１～Ｅ４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、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。
【０４２３】
＜手段Ｆ＞
手段Ｆ１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、
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、
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（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。

【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。

【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示されるのを期待させることが可能である。

【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。

【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（図６６参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４３０】

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。

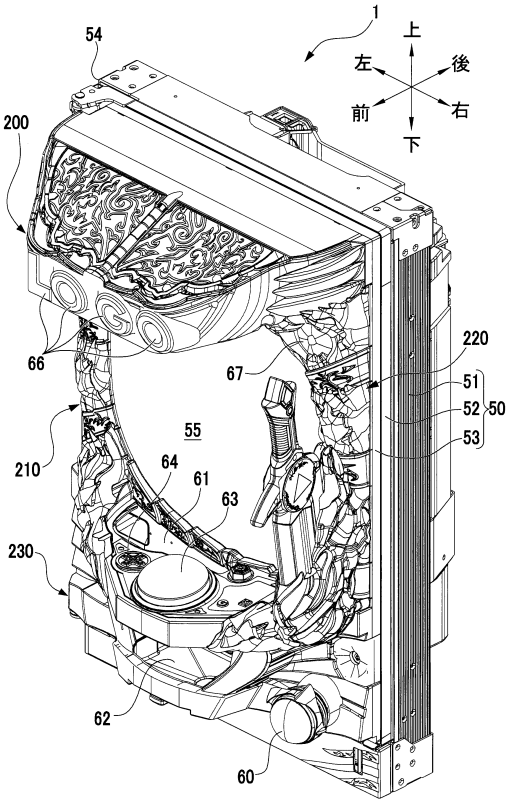
【０４３１】

手段Ｆ５に係る発明は、

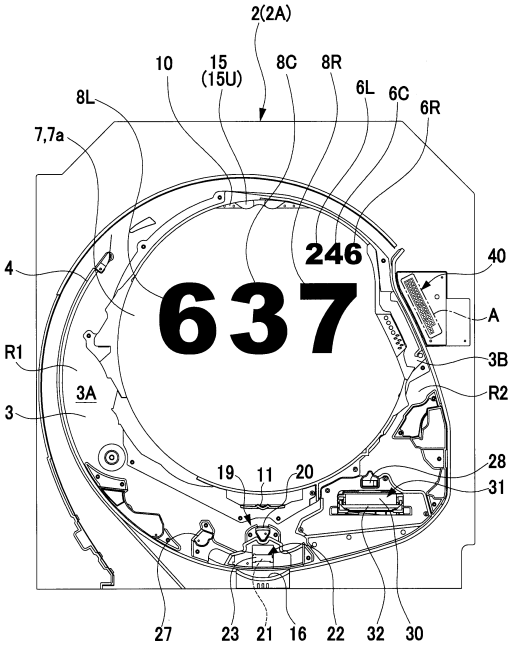
手段Ｆ１乃至手段Ｆ４の何れかに記載の遊技機において、
前記アイコンには、前記変化煽り演出が実行されることを事前に示すと共に、当該変化煽り演出で失敗態様が示されることなく成功態様が示されることを事前に示す特殊態様のアイコン（事前実行報知アイコン９ａＸ）があり、
前記特殊事前演出は、前記特殊態様のアイコンの表示である（図７０参照）ことを特徴とする遊技機である。
【０４３２】
この構成の遊技機によれば、アイコンが特殊態様のアイコンであると、その後に必ず、変化煽り演出が実行されると共に、その変化煽り演出で失敗態様が示されることなく、必ず成功態様が示されることになる。こうして、特殊態様のアイコンが表示されれば、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。
【０４３３】
ところで、特開２０１０－００５３４５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２０１０－００５３４５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Ｆ１～Ｆ５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、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。
【符号の説明】
【０４３４】
１…パチンコ遊技機
７…画像表示装置
７ａ…表示画面
９…当該アイコン、保留アイコン
５５…ガラス板
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン

【図面】

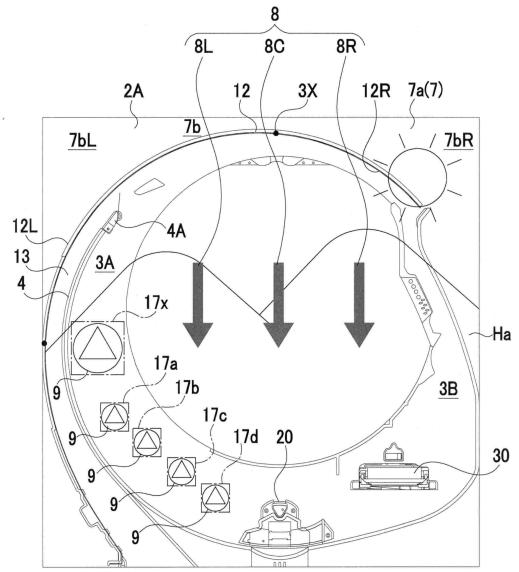
【図１】


1
上
左
後
前
右
下
54
200
66
67
220
51
52
50
53
55
210
64
61
63
230
62
60

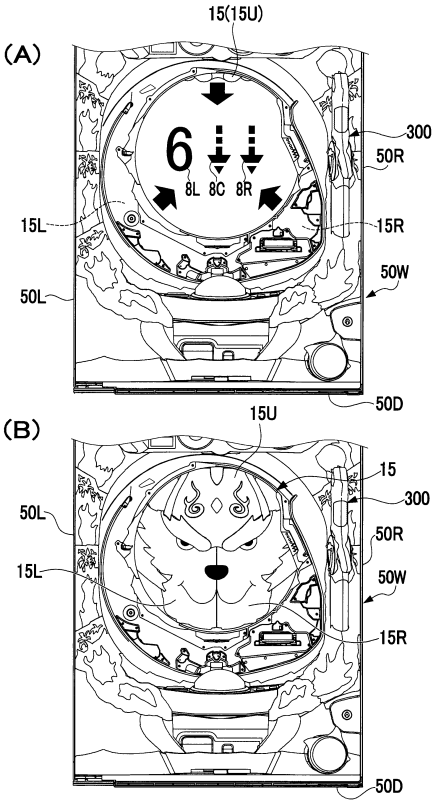
【図２】


2(2A)
10
15
(15U)
8C
8R
6L
6C
6R
8L
7,7a
246
637
40
4
A
R1
3B
R2
3A
3
28
19
11
20
31
27
23
21
16
22
32
30

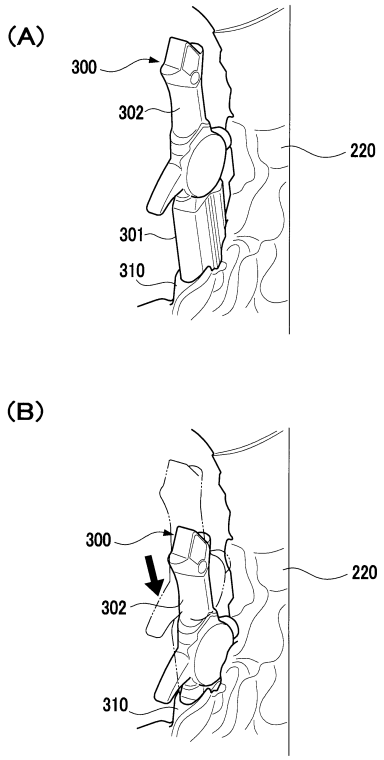
【図３】


8
8L
8C
8R
2A
12
3X
12R
7a(7)
7b
7bL
7bR
12L
4A
13
3A
4
17x
Ha
17a
17b
3B
17c
17d
20
30
9

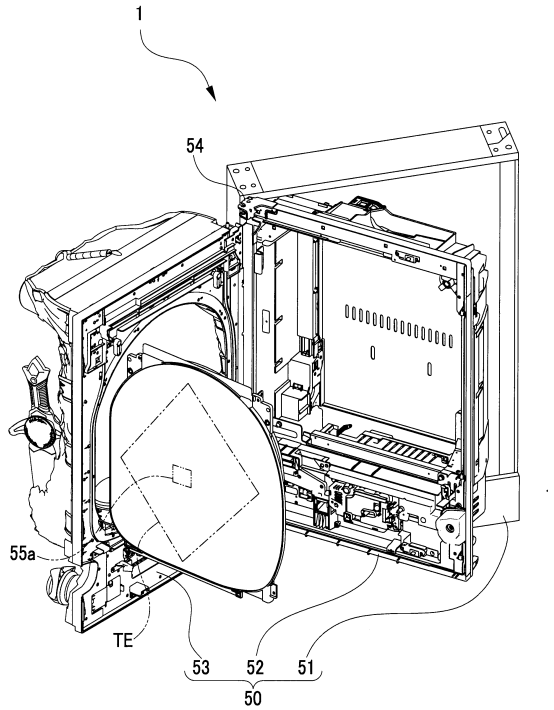
【図４】


15(15U)
(A)
6
8L
8C
8R
300
50R
15L
15R
50W
50L
50D
(B)
15U
15
300
50L
50R
15L
50W
15R
50D

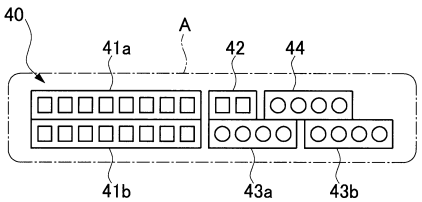
【図５】


(A)
300
302
220
301
310
(B)
300
302
220
310

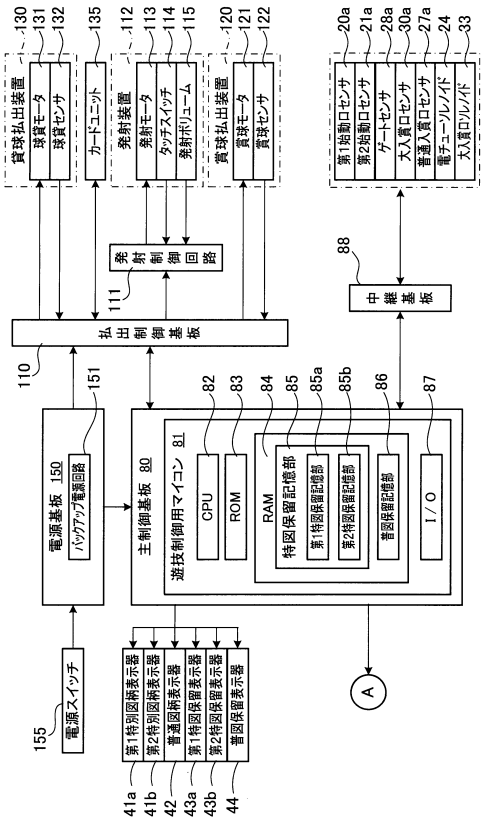
【図６】


1
54
55a
TE
53
52
51
50

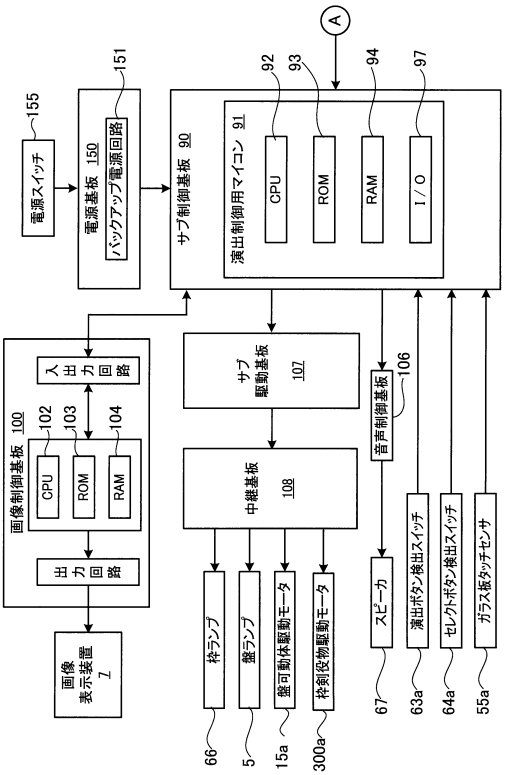
【図７】


40
41a
A
42
44
41b
43a
43b

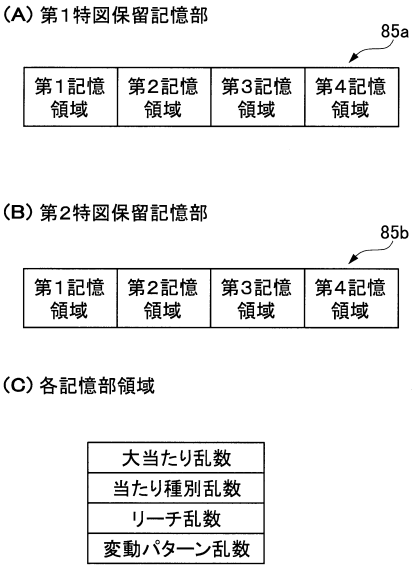
【図８】


貸球払出装置
130
球貸モータ
131
球貸センサ
132
カードユニット
135
発射装置
112
発射モータ
113
タッチスイッチ
114
発射ボリューム
115
賞球払出装置
120
賞球モータ
121
賞球センサ
122
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
普通入賞口センサ
27a
電チューソレノイド
24
大入賞口ソレノイド
33
発射制御回路
111
中継基板
88
払出制御基板
110
電源基板 150
151
バックアップ電源回路
主制御基板 80
遊技制御用マイコン 81
82
CPU
83
ROM
84
RAM
85
特図保留記憶部
85a
第1特図保留記憶部
85b
第2特図保留記憶部
86
普図保留記憶部
87
I/O
A
155
電源スイッチ
第1特別図柄表示器
41a
第2特別図柄表示器
41b
普通図柄表示器
42
第1特図保留表示器
43a
第2特図保留表示器
43b
普図保留表示器
44

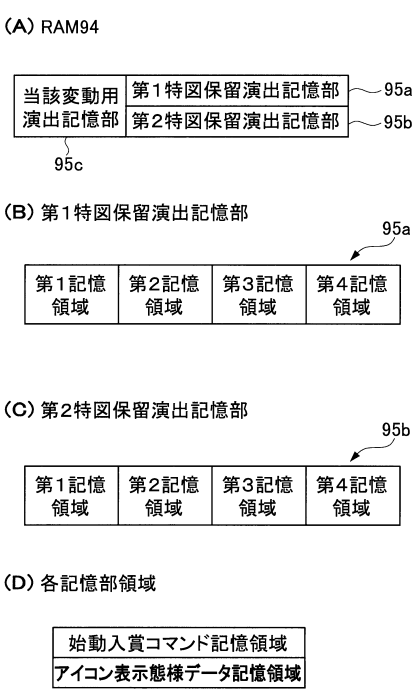
【図９】



【図１０】



【図１１】



【図１２】

(A)大当たり種別判定テーブル

特別図柄	当たり種別乱数幅	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)
特図1	0～79	10R 確変大当たり1	特図1_大当たり図柄1	11H	80
	80～99	4R 通常大当たり1	特図1_大当たり図柄2	12H	20
特図2	0～79	10R 確変大当たり2	特図2_大当たり図柄1	21H	80
	80～99	10R 通常大当たり2	特図2_大当たり図柄2	22H	20

(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	開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	ラウンドインターバル(秒)
11H,21H,22H	TBL1	10	1R～10R	1	25.0	0.2
12H	TBL2	4	1R～4R	1	25.0	0.2

【図１３】

(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１４】

(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

【図１５】

特図変動パターン判定テーブル

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
			15～99	85	P3	10000		ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	0～2	0～99	100	P4	7000		通常ハズレ(ドハズレ)
		3～4			P5	4000		短縮変動(ドハズレ)
時短状態	大当たり	-	0～99	100	P6	60000	600	SPリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～14	20	P7	60000	600	SPリーチ
			15～99	80	P8	10000		ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	0～1	0～99	99	P9	5000		通常ハズレ(ドハズレ)
		2～4			P10	3000		短縮変動(ドハズレ)

【図１６】

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

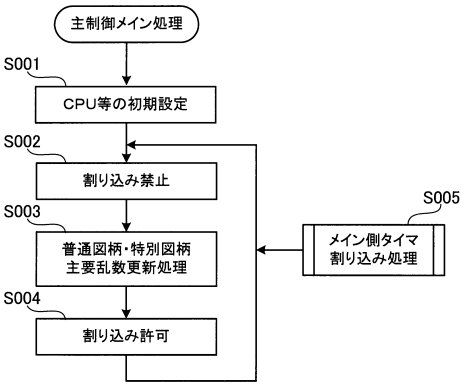
【図１７】

保留4個目の場合の始動入賞コマンドの特定テーブル

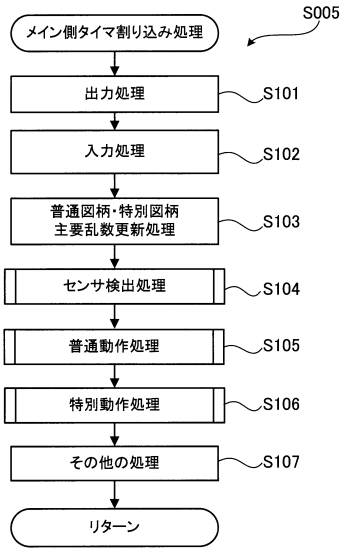
始動口	遊技状態	大当たり乱数 (0~65535)	リーチ乱数 (0~127)	変動パターン乱数 (0~99)	当たり種別乱数 (0~99)	始動入賞コマンド 上位コマンド	始動入賞コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	非時短状態	0~218	0~127	0~99	0~79	E1H	41H	SPリーチ確変大当たり
					80~99	E1H	42H	SPリーチ通常大当たり
		0~65535のうち上記以外の数値	0~13	0~14	0~99	E1H	43H	SPリーチハズレ
				15~99	0~99	E1H	44H	ノーマルリーチハズレ
			14~127	0~99	0~99	E1H	45H	ドハズレ
	時短状態	0~218	0~127	0~99	0~79	F1H	41H	SPリーチ確変大当たり
					80~99	F1H	42H	SPリーチ通常大当たり
		0~65535のうち上記以外の数値	0~13	0~14	0~99	F1H	43H	SPリーチハズレ
				15~99	0~99	F1H	44H	ノーマルリーチハズレ
			14~127	0~99	0~99	F1H	45H	ドハズレ
第2始動口	非時短状態	0~218	0~127	0~99	0~79	E2H	41H	SPリーチ確変大当たり
					80~99	E2H	42H	SPリーチ通常大当たり
		0~65535のうち上記以外の数値	0~13	0~14	0~99	E2H	43H	SPリーチハズレ
				15~99	0~99	E2H	44H	ノーマルリーチハズレ
			14~127	0~99	0~99	E2H	45H	ドハズレ
	時短状態	0~218(非高確率状態) or 0~1499(高確率状態)	0~127	0~99	0~79	F2H	41H	SPリーチ確変大当たり
					80~99	F2H	42H	SPリーチ通常大当たり
		0~65535のうち上記以外の数値	0~13	0~14	0~99	F2H	43H	SPリーチハズレ
				15~99	0~99	F2H	44H	ノーマルリーチハズレ
			14~127	0~99	0~99	F2H	45H	ドハズレ

備考:
保留4個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊4＊(H)」
保留3個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊3＊(H)」
保留2個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊2＊(H)」
保留1個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊1＊(H)」

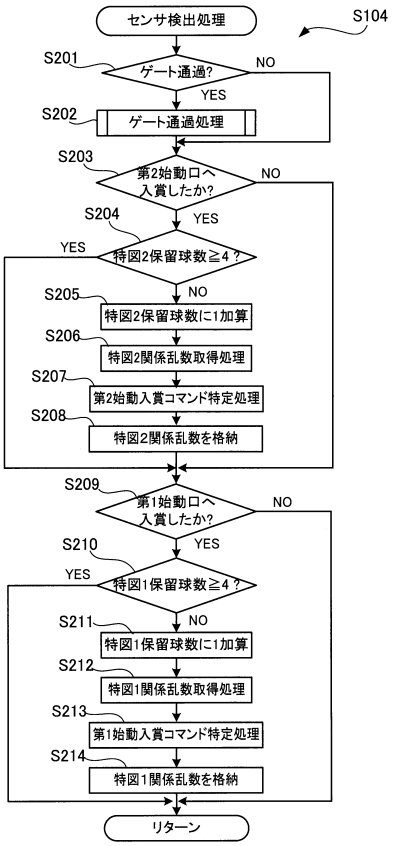
【図１８】



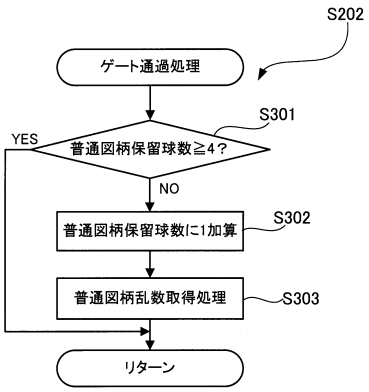
【図１９】



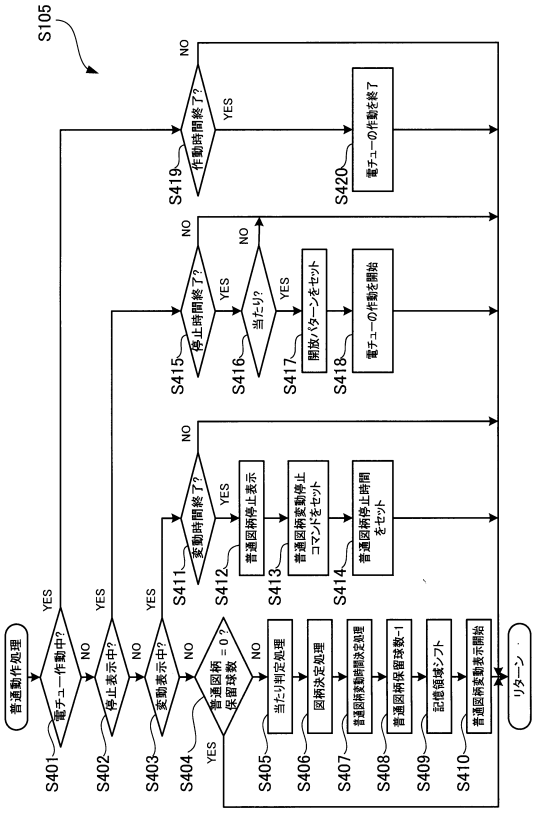
【図２０】



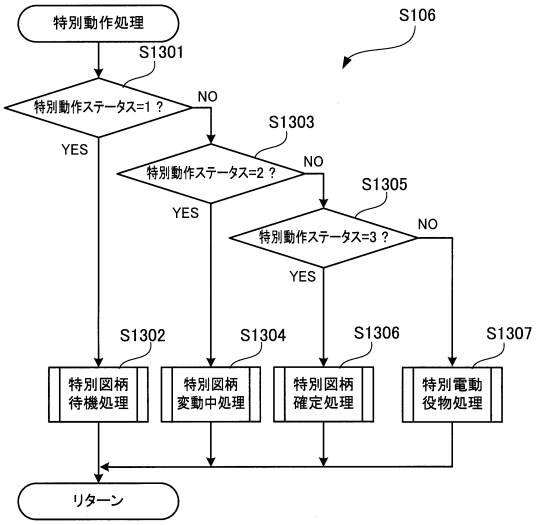
【図２１】



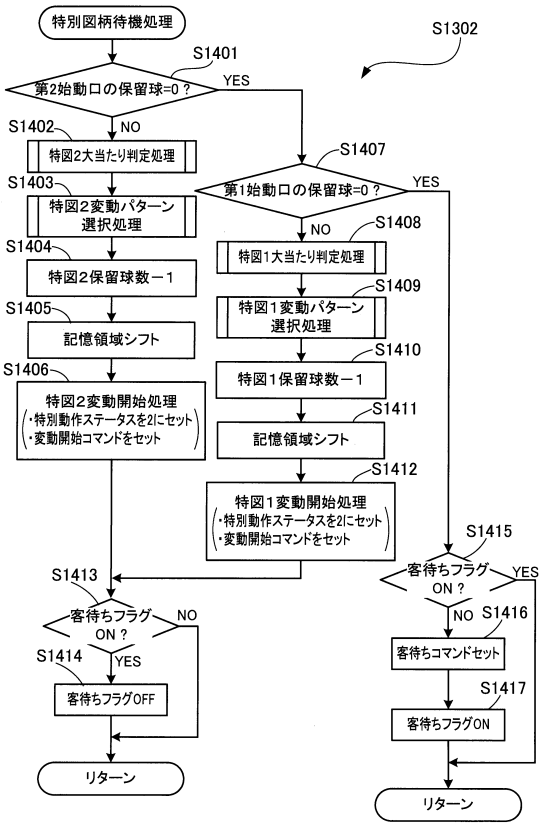
【図２２】



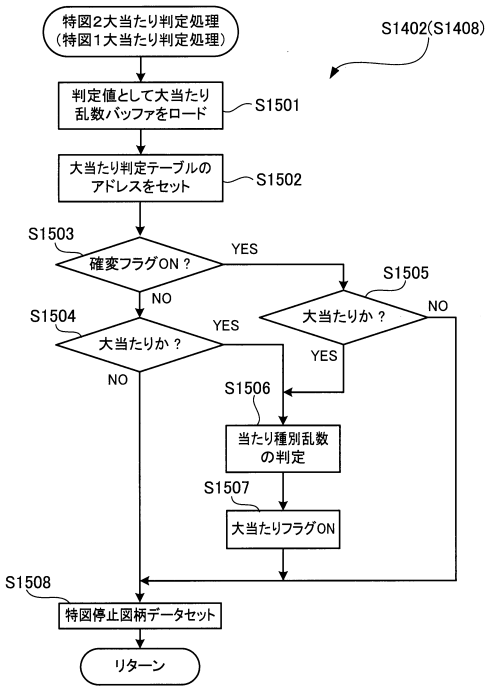
【図２３】



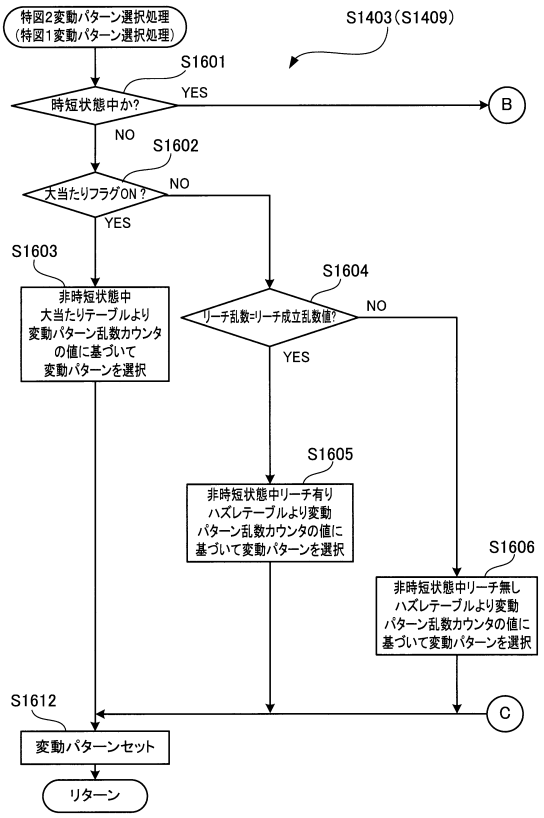
【図２４】



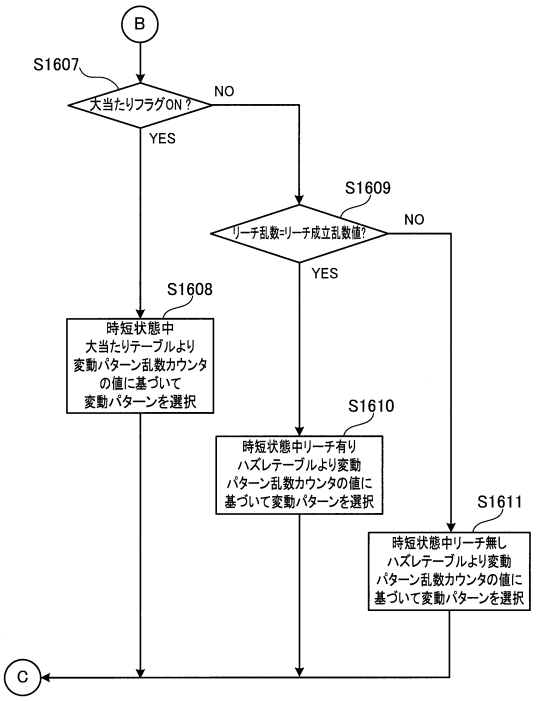
【図２５】



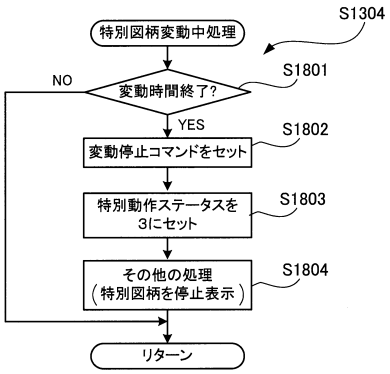
【図２６】



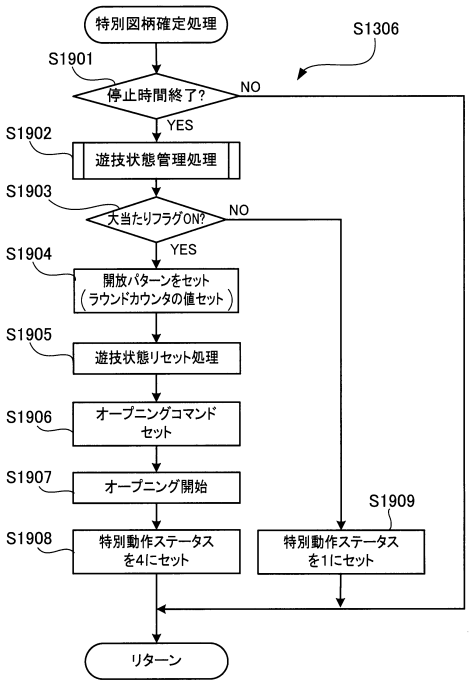
【図２７】



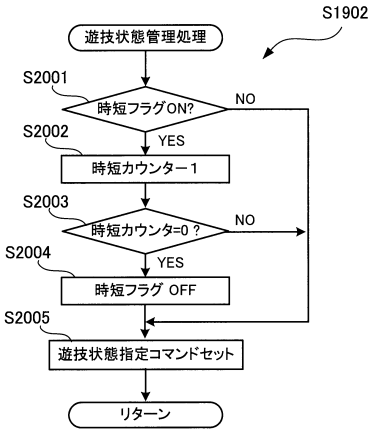
【図２８】



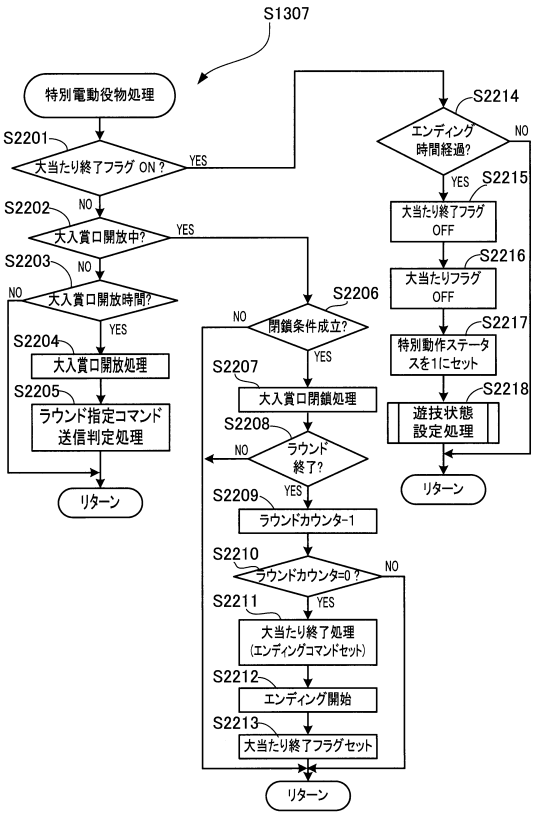
【図２９】



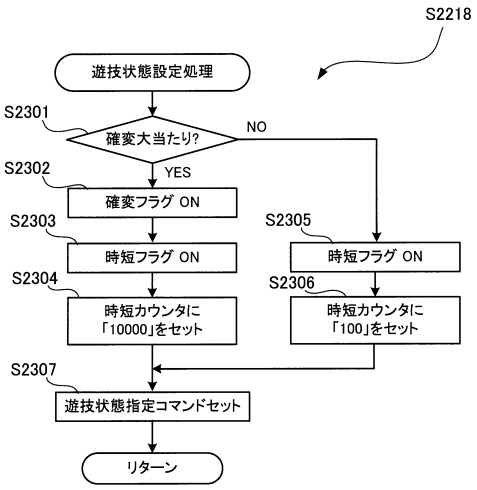
【図３０】



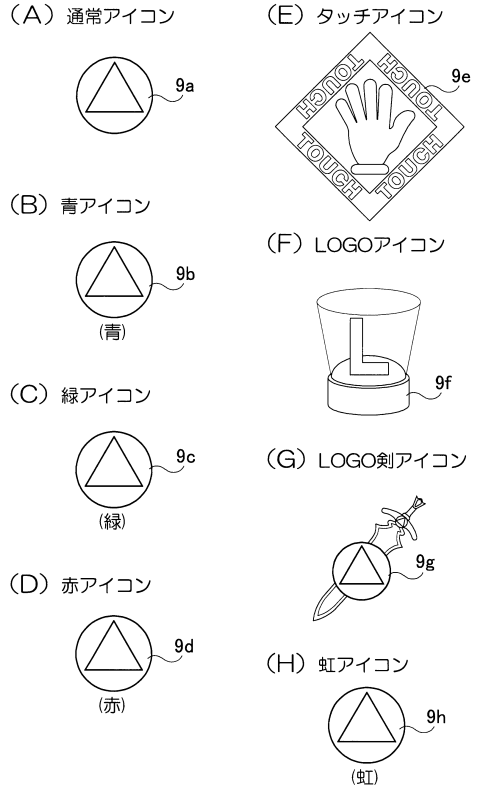
【図３１】



【図３２】



【図３３】

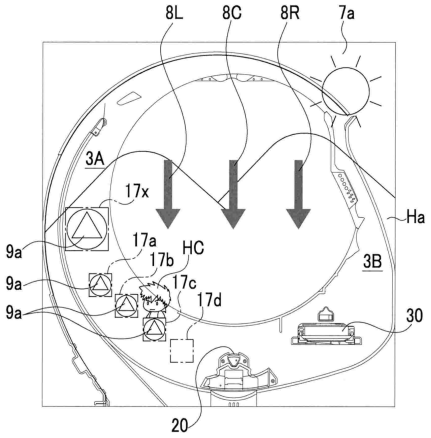


【図３４】

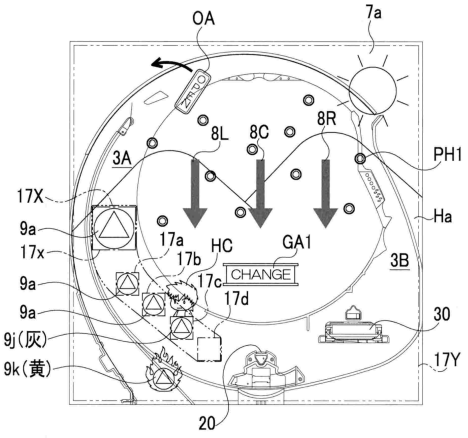
アイコンの当選期待度

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%

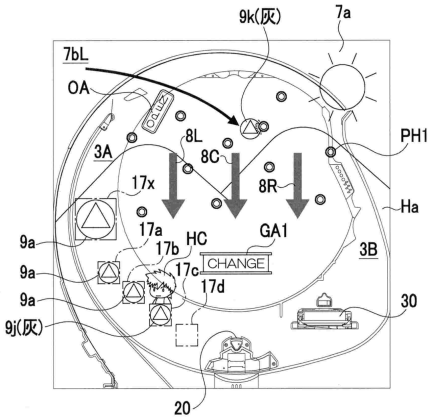
【図３５】



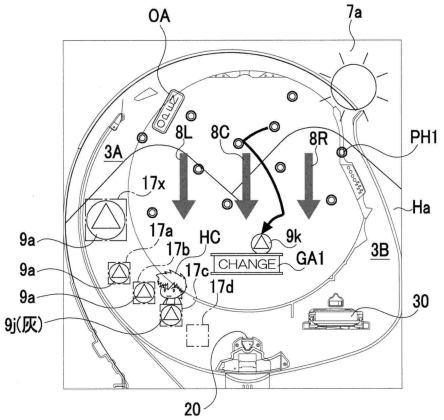
【図３６】



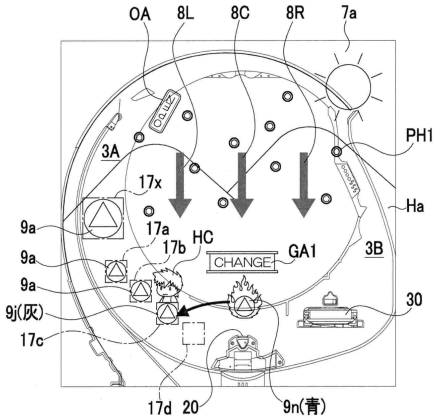
【図３７】



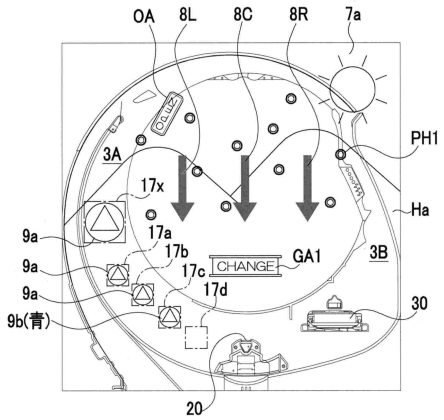
【図３８】



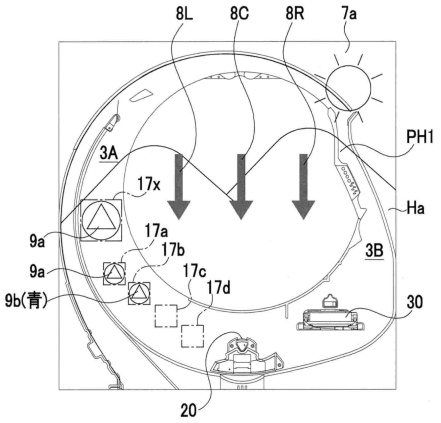
【図３９】



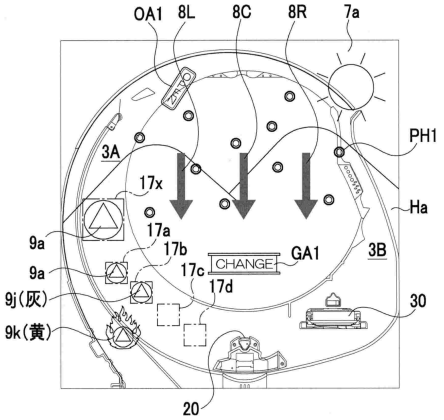
【図４０】



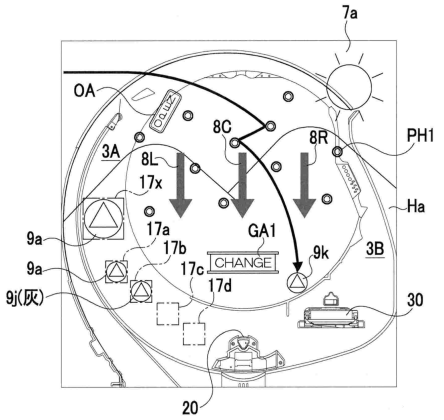
【図４１】



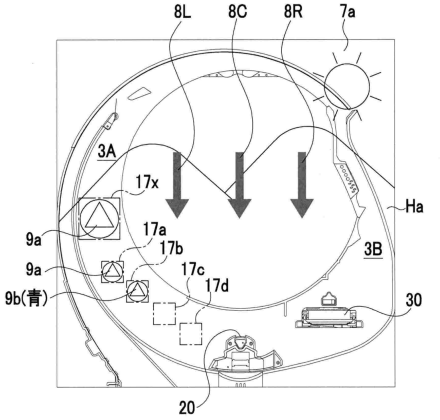
【図４２】



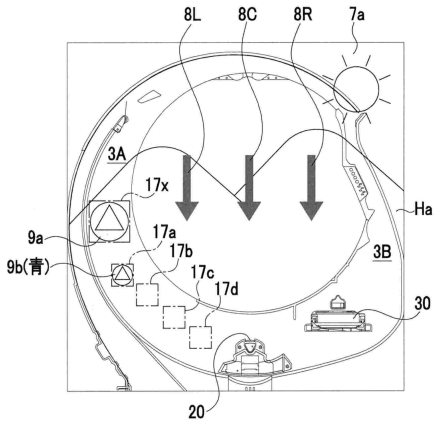
【図４３】



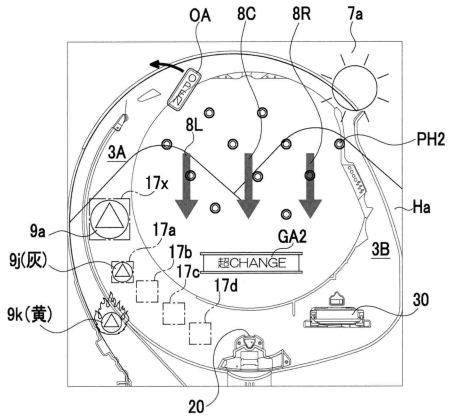
【図４４】



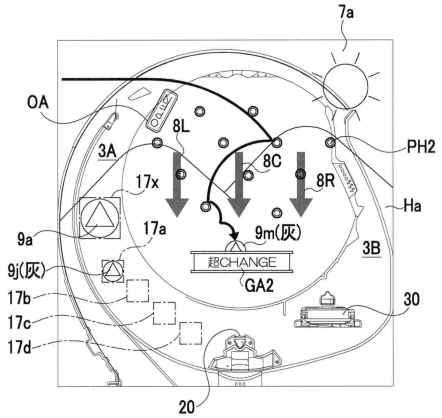
【図４５】



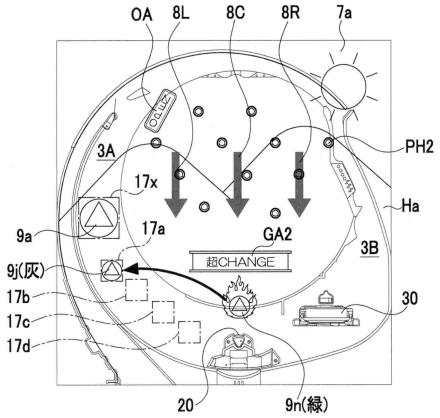
【図４６】



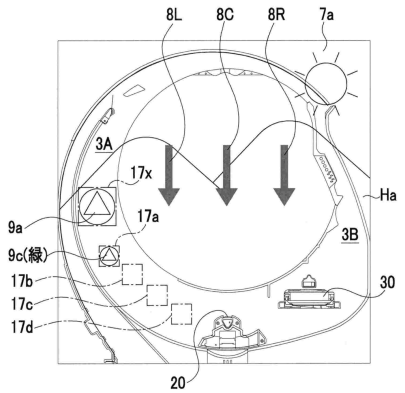
【図４７】



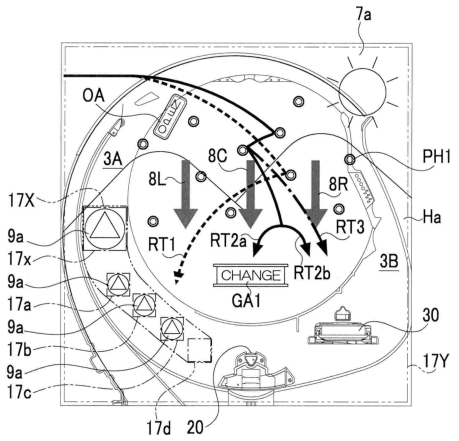
【図４８】



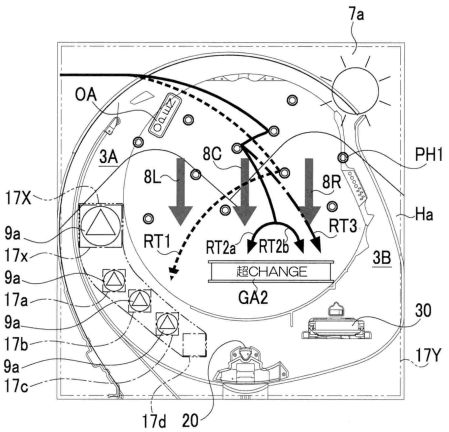
【図４９】



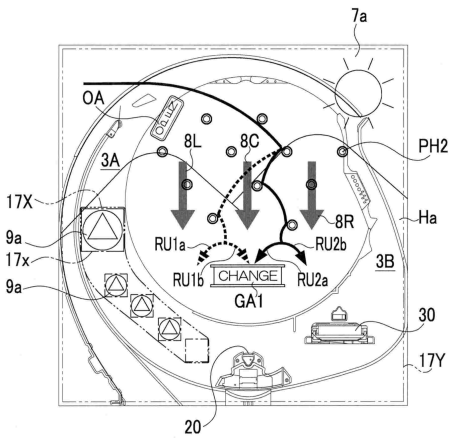
【図５０】



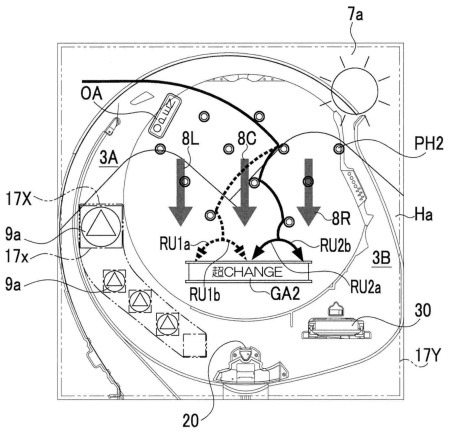
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

(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	○

【図５５】

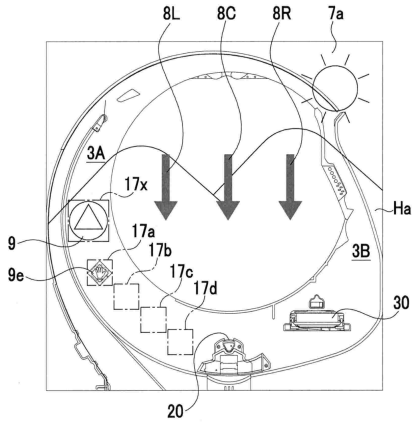
(A)盤面アイコン変化成功演出を実行する場合

演出パターン	釘画像とゲート画像と通過ルートの種類	振分率
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RT2a	5%
演出パターンQ2	第1パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRT2a	10%
演出パターンQ3	第1パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRT2b	15%
演出パターンQ4	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1b	20%
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RU2a	20%
演出パターンQ6	第2パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRU1a	5%
演出パターンQ7	第2パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRU1b	10%
演出パターンQ8	第2パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRU2a	10%
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	5%

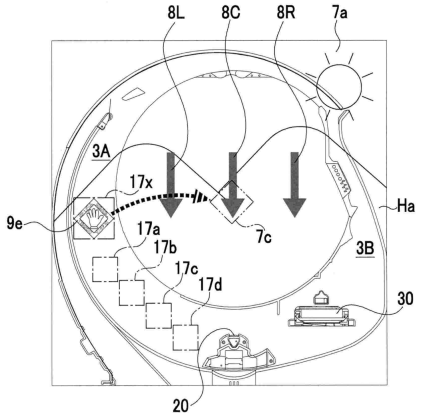
(B)盤面アイコン変化失敗演出を実行する場合

演出パターン	釘画像とゲート画像と通過ルートの種類	振分率
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	20%
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RT2b	20%
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RT3	20%
演出パターンQ13	第1パターン釘画像で特別ゲート画像で通過ルートRT1	15%
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RT3	15%
演出パターンQ15	第2パターン釘画像で通常ゲート画像で通過ルートRU1a	5%
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RU2b	5%

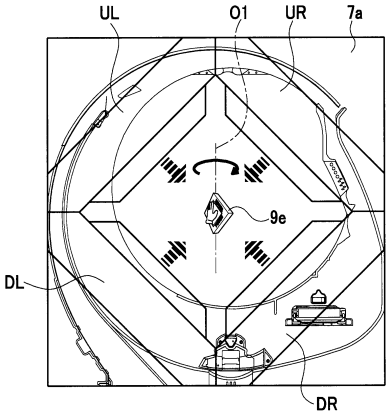
【図５６】



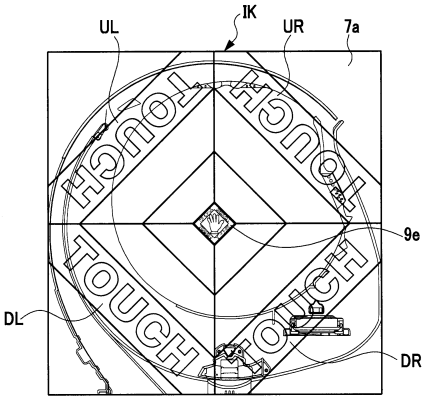
【図５７】



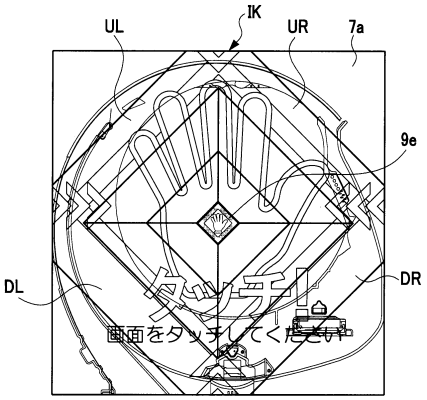
【図５８】



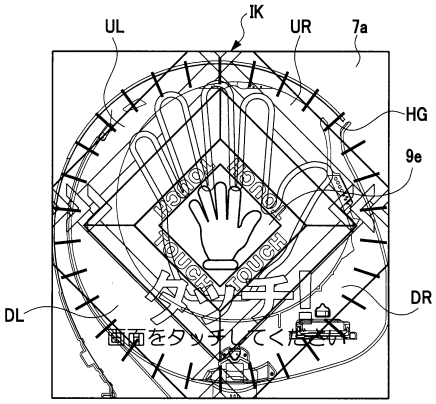
【図５９】



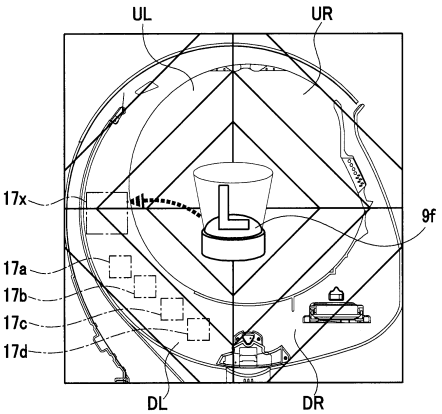
【図６０】



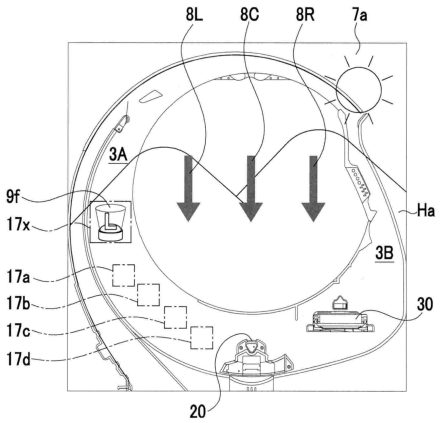
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(A)LOGOアイコンに変化可能と決定した場合

タッチアイコン変化演出	振分率
実行	50%
非実行	50%

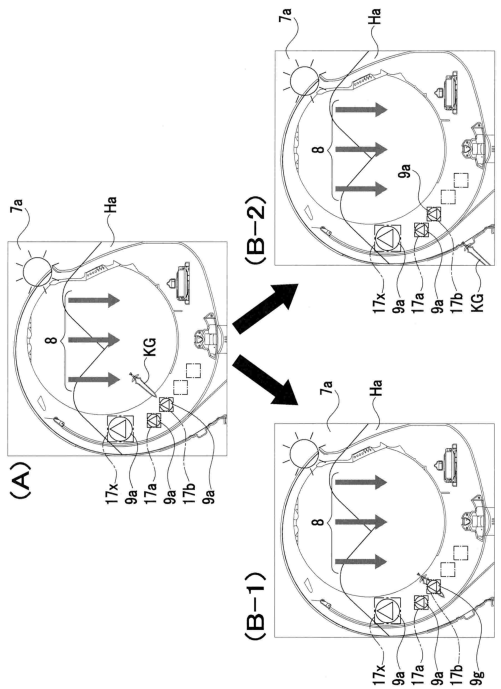
(B)赤アイコンに変化可能と決定した場合

タッチアイコン変化演出	振分率
実行	20%
非実行	80%

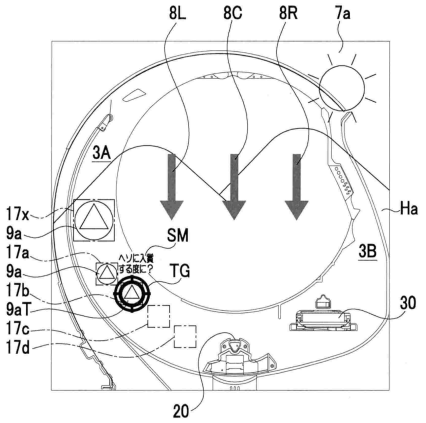
(C)緑アイコンに変化可能と決定した場合

タッチアイコン変化演出	振分率
実行	5%
非実行	95%

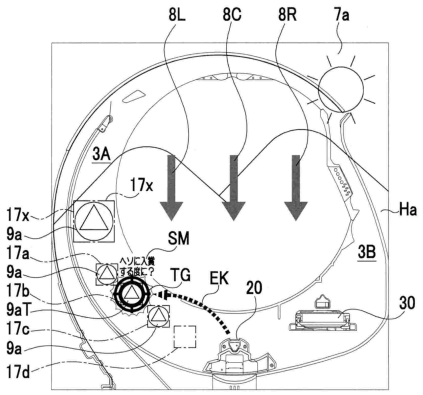
【図６５】



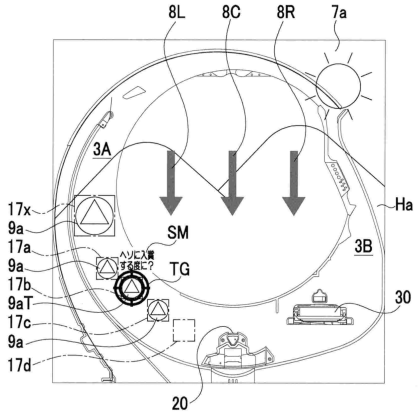
【図６６】



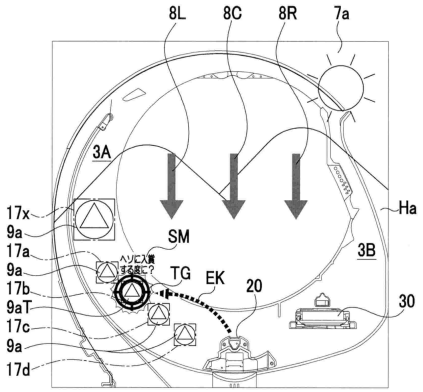
【図６７】



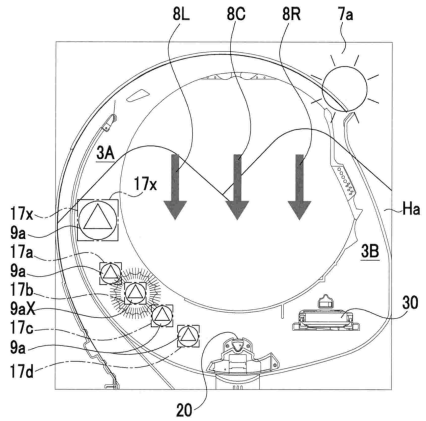
【図６８】



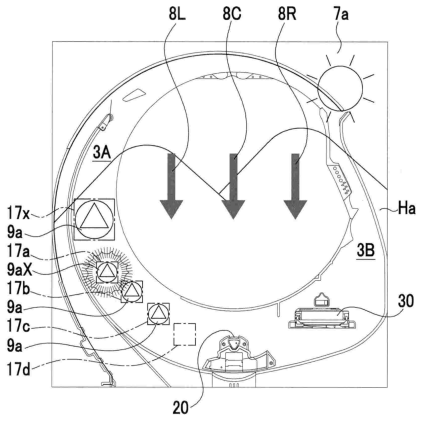
【図６９】



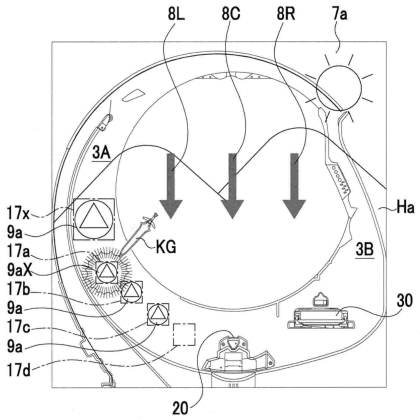
【図７０】



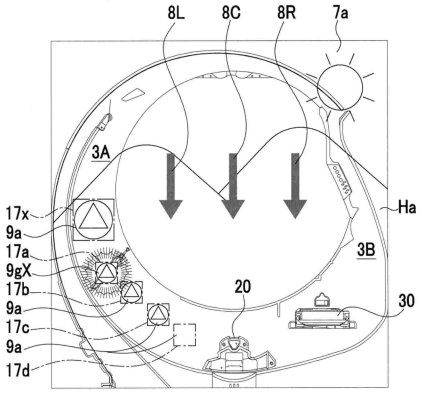
【図７１】



【図７２】



【図７３】



【図７４】

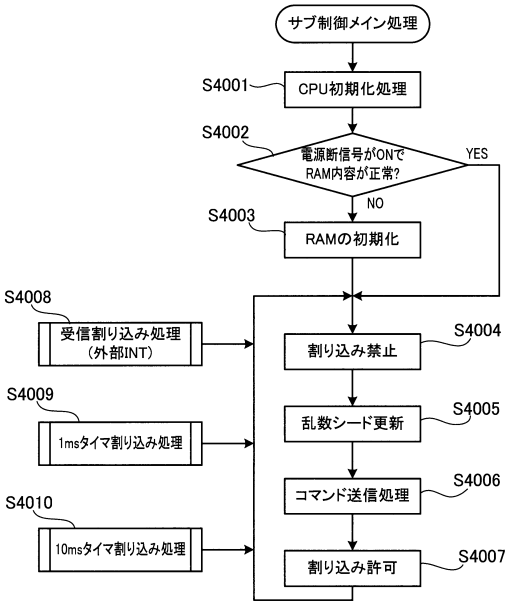
(A)LOGO剣アイコンに変化可能と決定した場合

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%

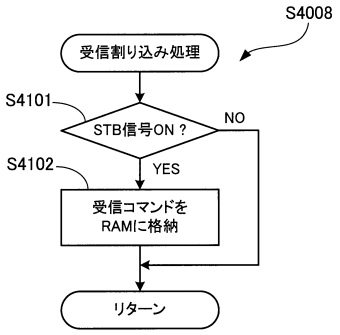
(B)ターゲットアイコンに変化した後に遊技球第1始動口に入球した場合

事前実行報知アイコンの表示	振分率
実行	30%
非実行	70%

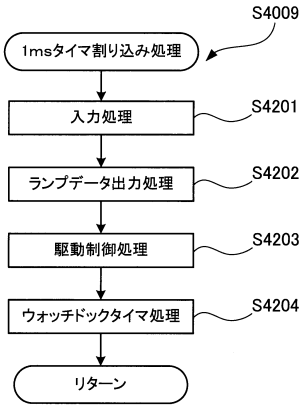
【図７５】



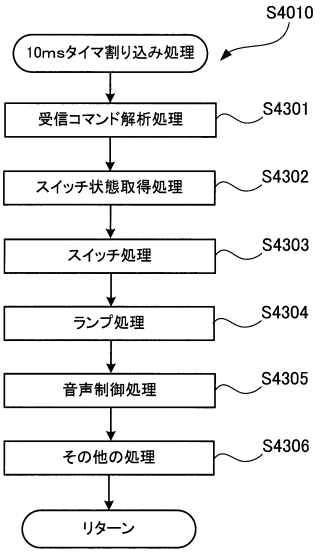
【図７６】



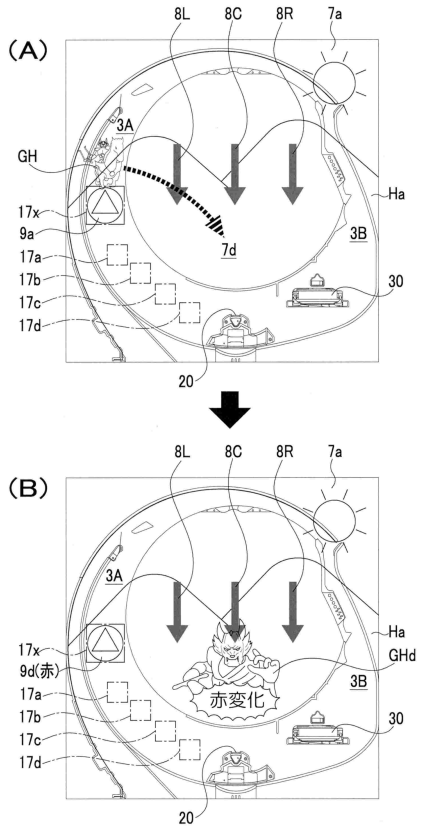
【図７７】



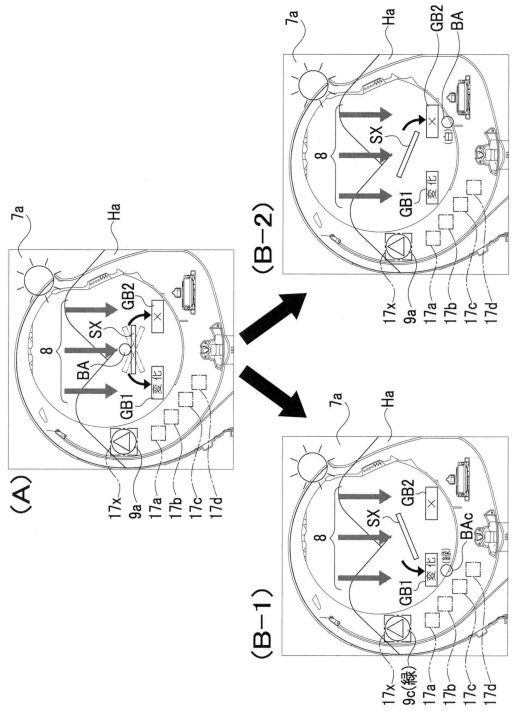
【図７８】



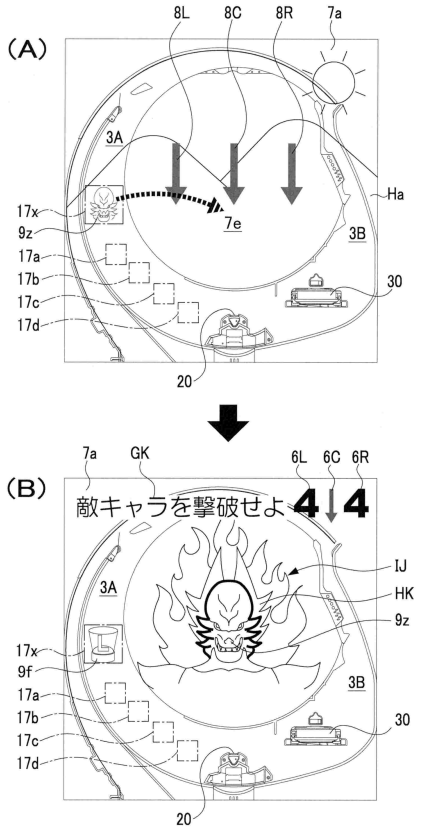
【図７９】



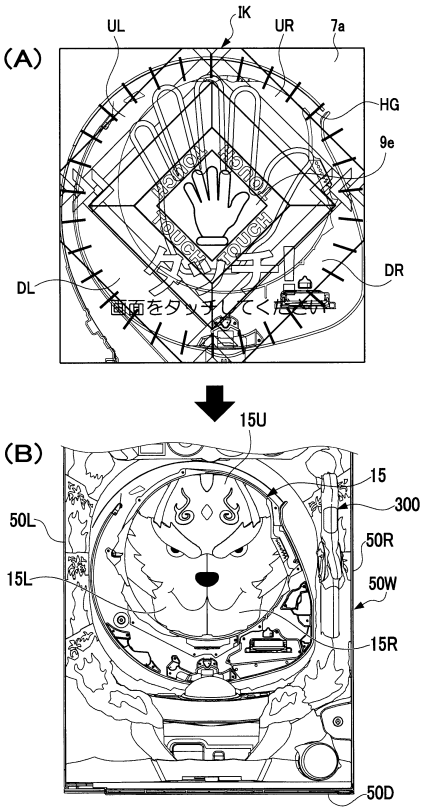
【図８０】



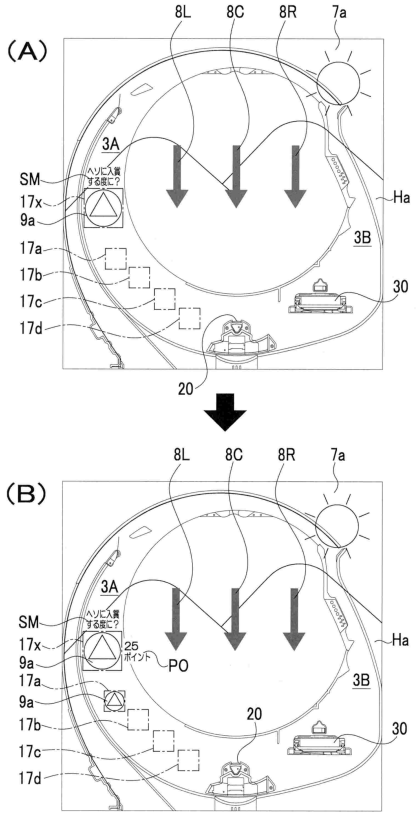
【図８１】



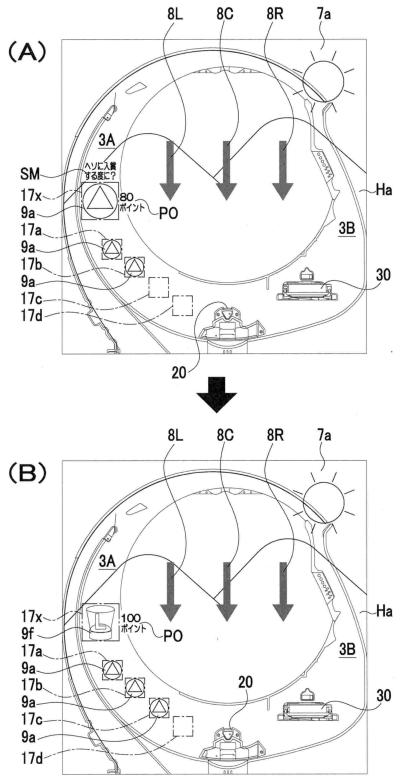
【図８２】



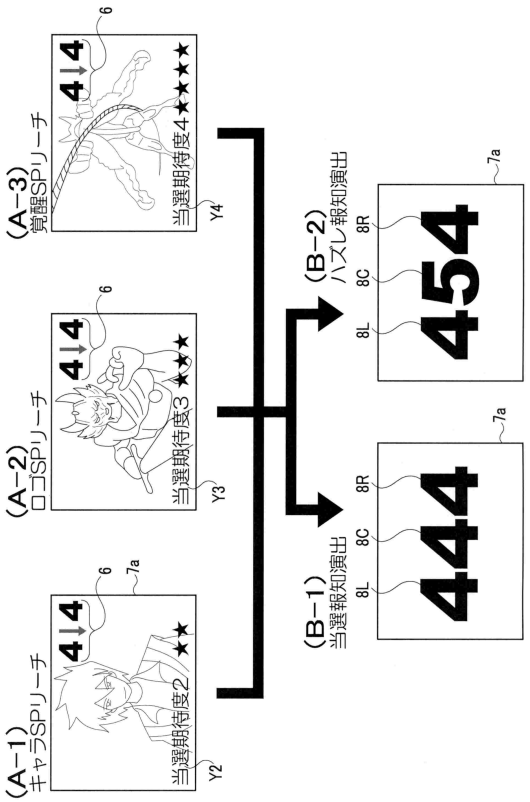
【図８３】


(A)
8L
8C
8R
7a
3A
SM
ヘソに入賞する玉に？
17x
9a
17a
17b
17c
17d
Ha
3B
30
20
(B)
25 ポイント
PO

【図８４】


(A)
8L
8C
8R
7a
3A
SM
ヘソに入賞する玉に？
17x
9a
17a
17b
17c
17d
80 ポイント
PO
Ha
3B
30
20
(B)
9f
100 ポイント

【図８５】


(A-1)
キャラSPリーチ
(A-2)
ロゴSPリーチ
(A-3)
覚醒SPリーチ
4|4
6
7a
当選期待度2
当選期待度3
当選期待度4
Y2
Y3
Y4
(B-1)
当選報知演出
(B-2)
ハズレ報知演出
8L
8C
8R
444
454

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 野原 修平
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 大秋 善幸
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 加藤 哲平
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 吉川 真史
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 湯川 強
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

Ｆターム（参考） 2C333 AA11 CA50 EA04 EA10