

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7118415号**  
**(P7118415)**

(45)発行日 令和4年8月16日(2022.8.16)

(24)登録日 令和4年8月5日(2022.8.5)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全39頁)

(21)出願番号	特願2018-160127(P2018-160127)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年8月29日(2018.8.29)	(74)代理人	100112472 弁理士 松浦 弘
(65)公開番号	特開2020-31820(P2020-31820A)	(74)代理人	100202223 弁理士 軸見 可奈子
(43)公開日	令和2年3月5日(2020.3.5)	(72)発明者	山本 和弘 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
審査請求日	令和3年8月27日(2021.8.27)	(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
早期審査対象出願			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

当否判定を行いかつその当りが確変有り当りか確変無し当りかの判定も行う判定手段を有し、前記当否判定で当りになると大入賞口が開放される当り遊技が実行される遊技機であって、

前記判定手段により判定される確変の有無を予測できない内容のファジー演出を前記当り遊技の前に画像表示部で実行する演出実行手段を有し、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果が前記確変有り当りとなる場合に、前記ファジー演出を途中で終了させ、前記当り遊技の前に、前記確変有りであることを報知又は示唆する第1演出を実行可能であり、

前記判定の結果が前記確変無し当りとなる場合に、前記確変無しであることを報知もししくは示唆する第2演出を、前記確変有り当りとなる場合に前記第1演出が行われるときよりも遅く実行可能であるか、又は、前記第2演出を行わずに前記ファジー演出を終了する遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本開示は、遊技機に関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

遊技機として、遊技者が利益や特典を獲得する過程や獲得したか否かの結果の報知を演出して楽しませるものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

**【文献】**特開2014-132975号公報（段落[0111]）

**【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、従来の演出に慣れてしまった遊技者のために斬新な演出を提供する遊技機の開発が求められている。

10

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

上記課題を解決するためになされた請求項1の発明は、当否判定を行いかつその当りが確変有り当りか確変無し当りかの判定も行う判定手段を有し、前記当否判定で当りになると大入賞口が開放される当り遊技が実行される遊技機であって、前記判定手段により判定される確変の有無を予測できない内容のファジー演出を前記当り遊技の前に画像表示部で実行する演出実行手段を有し、前記演出実行手段は、前記判定の結果が前記確変有り当りとなる場合に、前記ファジー演出を途中で終了させて、前記当り遊技の前に、前記確変有りであることを報知又は示唆する第1演出を実行可能であり、前記判定の結果が前記確変無し当りとなる場合に、前記確変無しであることを報知もしくは示唆する第2演出を、前記確変有り当りとなる場合に前記第1演出が行われるときよりも遅く実行可能であるか、又は、前記第2演出を行わずに前記ファジー演出を終了する遊技機である。

20

**【発明の効果】****【0006】**

上記発明によれば、斬新な演出を提供することが可能となる。

**【図面の簡単な説明】****【0007】**

**【図1】**本発明の第1実施形態に係る遊技機の正面図

30

**【図2】**上下の可動役物が出現した状態の遊技機の正面図

**【図3】**遊技機の制御構成を示したブロック図

**【図4】**車走行演出のイメージ図

**【図5】**ストック演出の概要を示す図

**【図6】**ストック演出のイメージ図

**【図7】**ストック演出のイメージ図

**【図8】**ストック演出のイメージ図

**【図9】**アイテムのグループを示す図

**【図10】**ストック演出のイメージ図

**【図11】**ストック演出のイメージ図

**【図12】**ストック演出のイメージ図

40

**【図13】**ストック演出の制御を説明するための図

**【図14】**アイテムの種の総数とアイテムの総数との抽選のデータテーブルの抜粋

**【図15】**第2実施形態のパチンコ遊技機が行う仮想演出のイメージ図

**【図16】**その仮想演出の続きのイメージ図

**【図17】**第3実施形態のパチンコ遊技機が行う仮想演出のイメージ図

**【図18】**その仮想演出の続きのイメージ図

**【図19】**第4実施形態のパチンコ遊技機が行うファジー演出のイメージ図

**【発明を実施するための形態】****【0008】**

50

**[第1実施形態]**

**<パチンコ遊技機の基本的構成について>**

図1に示されるように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、前面枠10Zを前面に備え、その前面枠10Zに形成されたガラス窓10Wを通して、遊技盤11の前面に形成された遊技領域R1が視認可能になっている。

**【0009】**

前面枠10Zのうちガラス窓10Wの上方の両側には、スピーカ25S, 25Sが備えられている。また、前面枠10Zのうちガラス窓10Wより下方には、上皿26と下皿27が上下2段にして設けられ、下皿27の右側には、発射ハンドル28が備えられている。そして、発射ハンドル28が回動操作されると、上皿26に収容された遊技球が遊技領域R1に向けて弾き出される。上皿26の上部には、遊技者が押圧操作可能な操作ボタン29が備えられている。操作ボタン29は、遊技者に体感可能な態様で振動可能になっている。

10

**【0010】**

同図に示されるように、遊技領域R1は全体が略円形状となっていて、ガイドレール12により囲まれている。遊技盤11のうち遊技領域R1の中央には、表示開口11Hが貫通形成され、この表示開口11Hを通して、表示装置13の表示画面13Gが前方に臨んでいる。なお、表示装置13の表示画面13Gには、遊技に関する種々の演出が表示される。

20

**【0011】**

表示開口11Hの開口縁には、表示装飾枠23が取り付けられている。詳細には、表示装飾枠23は、遊技盤11の前面側から表示開口11Hに嵌め込まれて遊技盤11の前面から突出し、遊技領域R1を流下する遊技球が表示装飾枠23の内側に進入することを規制している。

30

**【0012】**

遊技領域R1のうち表示装飾枠23の下方における左右方向の中央部には、第1と第2の始動入賞口14A, 14B、大入賞口15が、上から順に間隔を開けて並べて設けられている。第1の始動入賞口14Aの左側には、ガイドレール12に沿って一般入賞口20が複数設けられている。各入賞口14A, 14B, 15, 20の何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域R1の下端に配置されたアウトロ16に全て取り込まれる。また、表示装飾枠23の左側には、始動ゲート18が設けられている。始動ゲート18は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなしている。なお、図示しないが、遊技領域R1には多数の障害釘が植設されている。

30

**【0013】**

一般入賞口20は、所謂、ポケット構造をして、遊技盤11の前面から突出した部材上面に開放しており、遊技球が丁度1つ入球可能な大きさで上方に開口している。そして、一般入賞口20に遊技球が入ると、例えば、10個の遊技球が賞球として上皿26に払い出される。

**【0014】**

第1と第2の始動入賞口14A, 14Bは、共に遊技盤11から突出した部材の上面に開口を備えた、所謂、ポケット構造をなしている。上側に配置された第1の始動入賞口14Aは、遊技球が1つだけ入る開口幅を有している。一方、下側に配置された第2の始動入賞口14Bは、第1の始動入賞口14Aの真下に配置され、その開口の左右両側には可動翼片14C, 14Cが備えられている。これら両可動翼片14C, 14Cは、常には起立状態になっており、両可動翼片14C, 14Cに挟まれた第2の始動入賞口14Bの開口幅は、遊技球が1つだけ入る大きさとなっている。また、第2の始動入賞口14Bの上方空間は、常には、第1の始動入賞口14Aを構成する部材と可動翼片14C, 14Cとで囲まれて、遊技球が入らないようになっている。そして、後述する普図判定が当りであった場合に、可動翼片14C, 14Cが所定期間に亘って横に倒される。すると、第2の始動入賞口14Bの上方空間が側方に開放し、第1の始動入賞口14Aの両脇を通過した

40

50

遊技球が可動翼片 14C に受け止められて第 2 の始動入賞口 14B に案内されるようになる（図 1 には、横倒しにされた可動翼片 14C が示されている）。各始動入賞口 14A, 14B に遊技球が入賞（入球）すると、例えば、4 個の遊技球が賞球として上皿 26 に払い出される。

#### 【0015】

大入賞口 15 は、横長矩形に形成されて、常には、可動扉 15T にて閉塞されている。そして、可動扉 15T が前側に倒されて大入賞口 15 が開放すると、可動扉 15T を案内にして、大入賞口 15 に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口 15 に遊技球が入賞すると、例えば、1 個の入賞につき 15 個の遊技球が賞球として上皿 26 に払い出される。

#### 【0016】

< 可動役物について >

図 1 に示される遊技盤 11 の裏側には、表示画面 13G よりも前方に、可動役物ユニット 40 が配されている。可動役物ユニット 40 は、図示しない固定ベースに、上下方向に並んだ可動役物 40A, 40B をそれぞれ上下動可能に取り付けてなる。

#### 【0017】

図 2 に示すように、上側の可動役物 40A は帽子を模した形状をなす一方、下側の可動役物 40B は顔を模した形状をなしてて、2 つの可動役物 40A, 40B が上下に並ぶと、後述する魔女 Z1 の顔に見えるようになっている。

#### 【0018】

これら可動役物 40A, 40B は、常には、上側の可動役物 40A が表示装飾枠 23 の開口 23H の上方に配されると共に、下側の可動役物 40B が表示装飾枠 23 の開口 23H の下方に配され、前方から視認不可能になっている（図 1 参照）。そして、可動役物ユニット 40 が信号を受け、図示しないモータが駆動されると、上下の可動役物 40A, 40B が近づくように移動し、表示画面 13G を隠すようにして魔女 Z1 の顔が表示装飾枠 23 の開口 23H の内側に現れる（図 2 参照）。

#### 【0019】

< 電気的構成について >

パチンコ遊技機 10 は、図示しない ROM、RAM、CPU を有し、ROM に記憶されている複数の制御プログラムを CPU がマルチタスク処理にて所定周期で実行することで、ROM、RAM、CPU が、図 3 のブロック図に一部抜粋して示した乱数生成部 80、乱数取得部 81、データ格納部 82、普図判定部 83、特図判定部 85 等の制御上の構成部として機能する。

#### 【0020】

乱数生成部 80 は、所定周期で複数の乱数を生成している。乱数取得部 81 は、始動ゲート 18 を遊技球が通過する度に 1 つずつ普図判定用の乱数を取得してデータ格納部 82 に格納すると共に、始動入賞口 14A, 14B に遊技球が入賞する度に乱数生成部 80 から複数ずつの特図判定用の乱数セットを取得してデータ格納部 82 に格納する。

#### 【0021】

普図判定部 83 は、データ格納部 82 から普図判定用の乱数を取得してそれが奇数か否かによって当否を判定する（これを「普図判定」という）。すると、その判定結果を受けた普図制御部 84 が、表示画面 13G に、例えば、0 ~ 9 の範囲で変化する 1 枞の数字である普通図柄を、予め定められた通常普図変動期間に亘って変動表示した後、停止表示する。また、後述する確変状態では、通常普図変動期間の代わりにそれより短い時短変動期間に亘って普通図柄を変動表示した後、停止表示する。そして、その停止表示された図柄が奇数か否かによって普図判定の結果を報知する。また、普通図柄が変動開始から停止表示されるまでの間、つまり、判定報知中に、始動ゲート 18 を遊技球が通過した場合には、最大 4 球分の普図判定用の乱数がデータ格納部 82 に格納されて、普図判定が保留される。そして、普図判定で当りになると、前述したように所定期間に亘って可動翼片 14C が横に倒れて遊技球を下方への始動入賞口 14B へと案内する。また、確変状態では普図判定で当りになったときには、前記所定期間より長い特別開放期間に亘って可動翼片 14

10

20

30

40

50

Cが横に倒れる。

#### 【0022】

特図判定部85は、データ格納部82から特図判定用の乱数セットを取得し、乱数セットに含まれる当否判定用の乱数が、予め設定された当たり乱数と一致するか否かによって当否を判定する（これを「特図判定」という）。特図判定で大当たりになると、大入賞口15が所定時間に亘って開放するラウンド遊技が複数ラウンド繰り返される大当たり遊技が実行される。また、当たり乱数には、特典付き当たり乱数と、特典無し当たり乱数とがあり、特図判定部85は、取得した乱数が特典付き当たり乱数であるか、特典無し当たり乱数であるかによって、当りが特典付き当りか、特典無し当りかの判定も行う。本実施形態では、特典付き当たりになると、大当たり遊技の実行後に、特図判定で当りになる確率が高い確変状態になるという特典が付与される。また、確変状態は、例えば、予め定められた上限回数の特図判定が行われたことをもって終了する。

#### 【0023】

演出制御部86は、特図判定部85から判定結果を受け、表示画面13Gに、例えば、0～9の範囲でそれぞれが変化する3桁の数字である特別図柄13A, 13B, 13Cを、予め定められた通常普図変動期間に亘って変動表示した後、例えば、左の特別図柄13A、右の特別図柄13C、中央の特別図柄13Bの順番に仮停止（揺れた状態で停止）していく。そして、3つの全ての特別図柄13A, 13B, 13Cが仮停止してから、それら3つの全てを確定停止（静止）させ、その確定停止した特別図柄13A, 13B, 13Cの図柄組み合わせによって、特図判定の判定結果を報知する。

#### 【0024】

具体的には、確変付き当たりの場合には、特別図柄13A, 13B, 13Cを「777」のぞろ目にして確定停止表示し、確変無し当たりの場合には、特別図柄13A, 13B, 13Cを「777」以外のぞろ目にして確定停止表示し、外れの場合には、特別図柄13A, 13B, 13Cをぞろ目以外にして確定停止表示する。

#### 【0025】

また、特別図柄13A, 13B, 13Cが変動開始から確定停止表示されるまでの間、つまり判定報知中と、前述の大当たり遊技の実行中とに始動入賞口14A, 14Bに遊技球が入賞した場合は、最大4球分の特図判定用の乱数がデータ格納部82に格納されて特図判定が保留される。図1に示すように、演出制御部86は、判定報知中の特図判定（以下、適宜「当該変動」という）に対応した報知中表示体13Eと、保留された特図判定（以下、適宜「保留」という）に対応した保留表示体13Hと、を表示画面13Gに表示させる（図1の例では、保留された特図判定が2つ存在する場合が示されている。）。なお、報知中表示体13Eは、保留表示体13Hよりも大きく表示されている。

#### 【0026】

特図判定用の乱数セットには、特別図柄13A, 13B, 13Cの判定報知の途中でリーチ状態にするか否かを決定するための乱数も含まれている。そして、特図判定部85（図3参照）がリーチ状態にするか否かも含めて判定報知の内容を決定して演出制御部86に付与する。ここで、リーチ状態とは、左右の特別図柄13A, 13Cが同一図柄で仮停止された状態で中央の特別図柄13Bを変動表示されている状態をいう。リーチ状態とした場合も、そうでない場合と同様に、中央の特別図柄13Bを仮停止し、3つの特別図柄13A, 13B, 13Cの全てを一度、仮停止してから確定停止する。また、特図判定が当りであるか否か、及び、リーチ状態にするか否かは、特図判定用の乱数セットがデータ格納部82に格納された時点で、直ちに判定報知されるか保留されるかに拘わらず、先読み判定されるようになっている。

#### 【0027】

演出制御部86は、再判定報知を行うこともある。その再判定報知とは、リーチ状態から中央の特別図柄13Bを仮停止し、3つの特別図柄13A, 13B, 13Cの全てを仮停止してから確定停止せずに、仮停止の図柄組み合わせをキャンセルし、再度、3つの特別図柄13A, 13B, 13Cの全てを変動表示して仮停止表示後、確定停止表示して、

判定報知を行うものである。また、再判定報知を連続して繰り返すこともある。さらに、外れ図柄組み合わせの仮停止表示から再判定報知が開始されることもあるが、当り図柄組み合わせの仮停止表示から再判定報知が開始されることもある。また、再判定報知の結果は、当りと外れの何れもあり得るが、当り図柄組み合わせの仮停止表示後から再判定報知が行われる場合には、外れ図柄組み合わせで確定停止表示されて終わる場合が多くなるように設定されている。

#### 【 0 0 2 8 】

演出制御部 8 6 は、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C を使用した判定報知の制御以外にその報知を演出するための報知演出も制御する。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の報知演出では、例えば前述の可動役物ユニット 4 0 にもなっている魔女 Z 1 がメインキャラクターをなし、様々な登場人物の状況や気持ちを変化させる内容になっていて、各登場人物の運命がよい結果になるか、悪い結果になるかによって特図判定の結果の示唆等を行う。そして、様々な報知演出をランダムに行うために、制御データ記憶部 8 7 には、報知演出のデータテーブルが複数記憶され、それらの一部に、リーチ状態から外れになるリーチ外れ用のデータテーブルと、リーチ状態から当りになるリーチ当り用のデータテーブルとが含まれている。それら両テーブルには、複数種類の報知演出が設定されると共に、両データテーブルの間で一部の報知演出の内容は、終盤部分を除く全体が重複している。また、各データテーブルごとに選ばれやすい報知演出とそうでない報知演出とが設定されている。そして、演出制御部 8 6 は、特図判定用の乱数セットがデータ格納部 8 2 に格納されると、先読み判定の結果に基づいてデータテーブルを決定するとともに、乱数生成部 8 0 から乱数を取得し、その乱数と一致した報知演出をそのデータテーブルから選択する。10

#### 【 0 0 2 9 】

より具体的には、図 4 に示した「車走行演出」と呼ばれる報知演出は、リーチ当り用のデータテーブルとリーチ外れ用のデータテーブルとにそれぞれ設定されている。リーチ当り用の車走行演出では、図 4 ( A ) に示すように魔女 Z 1 から暗示をかけられた登場人物 Z 2 が運転する自動車の走行シーンが表示された後に、報知演出の終盤で、図 4 ( C ) に示すように、自動車が目的地に到着して当否判定結果が当りであることを意味する結末になる。一方、リーチ当り用の車走行演出では、当りの場合と同じ自動車の走行シーン ( 図 4 ( A ) 参照 ) が表示された後に、報知演出の終盤で、図 4 ( B ) に示すように自動車が目的地に到着せずに崖から転落して当否判定結果が外れであることを意味する結末になる。20

#### 【 0 0 3 0 】

また、車走行演出は、リーチ当り用のデータテーブルでは選ばれ難く設定される一方、リーチ外れ用のデータテーブルでは選ばれ易く設定されている。よって、車走行演出が実行されたときには、当否判定結果が当りになる信頼度が極めて低くなり、例えば当りの確率は約 5 % 、外れの確率は約 9 5 % になる。そして、外れの場合には、前述の転落シーンと共に特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の外れの図柄組み合わせが確定停止表示され、当りの場合には、前述の到着シーンと共に特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。30

#### 【 0 0 3 1 】

##### < ストック演出について >

さて、報知演出の中には、「ストック演出」と呼ばれる演出が含まれている。図 5 に示すように、「ストック演出」は、アイテムの種を収集する「種収集演出」と、その種がアイテムになるか否かを抽選する「抽選演出」と、その抽選結果を報知する「抽選結果報知演出」と、アイテムの種をアイテムに変換する「変換演出」と、アイテムが使用される「使用演出」と、が順に実行される ( なお、種がアイテムになるか否かの抽選が外れのときは「抽選結果報知演出」までしか実行されない ) 一連の流れの演出である。以下、この「ストック演出」の流れの一例を図 6 ~ 1 2 に基づいて説明する。40

#### 【 0 0 3 2 】

図 6 ( A ) には、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の変動中に、保留が 2 つ溜まっている状況の表示画面 1 3 G が示されている。ここで、判定結果がリーチ当り又はリーチ外れ

10

20

30

40

50

であり、報知演出として「ストック演出」が選択された保留が発生すると、図6(B)に示すように、保留表示体13Hが追加されるとともに、「種収集演出」が開始される。「種収集演出」では、まず、登場人物Z2が「遅刻しそう」と思いながら走っていて、この登場人物Z2からタイマの形状をしたアイテムの種のアイコン13T(以下、適宜、「アイテムの種13T」、「タイマの種13T1」等という)が飛び出す。次いで、図6(C)に示すように、登場人物Z2は消えて、先程出現したアイテムの種13Tが「ストック演出」である保留に対応した保留表示体13Hに衝突して、図6(D)に示すように、この保留表示体13Hが、魔女Z1の帽子を模した形状の特別保留表示体13H1に変化する。

#### 【0033】

10

その後、「ストック演出」である保留の一つ前の特図判定が判定報知されるまでの間(以降、適宜、「先読み中」という)に、ボタンの形状をしたアイテムの種13T(以降、適宜、「ボタンの種13T2」という)と、魔女Z1の顔の形状をしたアイテムの種13T(以降、適宜、「役物の種13T3」という)と、が出現し、3つのアイテムの種13Tが表示画面13G内を浮遊する(図6(E)参照)。

#### 【0034】

20

そして、図6(F)に示すように、「ストック演出」である保留が当該変動となると、その当該変動の特別図柄13A, 13B, 13Cの変動が開始する。このとき、特別保留表示体13H1が魔女Z1の帽子を模した形状の特別報知中表示体13E1になる。特別図柄13A, 13B, 13Cの変動中に、さらにアイテムの種13Tが発生する(図6(G)参照)。このアイテムの種13Tは球状をなしていて、球状のアイテムの種13T以降、適宜、「その他の種13T4」という。図6(G)に示す例では、その他の種13T4は、左の特別図柄13Aが仮停止した後に発生している。

#### 【0035】

30

なお、タイマの種13T1が発生するときに、登場人物Z2が走っている演出(「遅刻演出」とする)が行われるのと同様に、ボタンの種13T2、役物の種13T3及びその他の種13T4が発生する際にも、種の種類に応じた演出が行われる。例えば、ボタンの種13T2が発生するときは、操作ボタン29が振動する「ボタン振動演出」が、役物の種13T3が発生するときは、上下の可動役物40A, 40Bが可動する「役物演出」が、その他の種13T4が発生するときは、登場人物Z2がペンキ塗りをしている映像が表示される「ペンキ演出」が、それぞれ行われる。

#### 【0036】

その後、図6(H)に示すように、左の特別図柄13Aと右の特別図柄13Cとが同じ数字で仮停止してリーチ状態になると、「抽選演出」が行われる。「抽選演出」では、まず、特別保留表示体13H1である帽子が大きくなりひっくり返って、この帽子の中に、「種収集演出」で発生したアイテムの種13Tが全て吸い込まれる。そして、図7(A)に示すように、この帽子が振動し、ボタンを模した画像と「PUSH」という文字とからなり、操作ボタン29を押圧操作することを示唆する操作示唆画像13Pが表示される。

#### 【0037】

40

操作ボタン29が操作されると、「抽選結果報知演出」が行われる。種がアイテムになるか否かの抽選(即ち「変換演出」に続くか否かの抽選)に外れたときは、図7(B)に示すように「失敗」という文字が表示され(以降、適宜、「失敗報知演出」という)、帽子からアイテムの種が出てくることなく、外れの判定結果が報知され、「ストック演出」が終了し、次の特図判定の変動が開始される(図7(C)参照)。一方、種がアイテムになるか否かの抽選に当たったときは、図7(D)~(F)に示すように、「アイテムGET」という文字が表示された後、帽子の中に吸い込まれていたアイテムの種13Tが放出されて、表示画面13Gの下縁部に並ぶ(以降、適宜、「成功報知演出」という)。

#### 【0038】

ここで、「種収集演出」で出現するアイテムの種13Tの数は、下限が2つ、上限が5つと定められている。よって、例えば、当該変動及び保留がない状態で、「ストック演出

50

」である特図判定が発生した場合、「ストック演出」の当該変動が開始してからリーチ状態になるまでの間に、アイテムの種13Tの数が2つは必ず発生することとなる。また、「種収集演出」で発生するアイテムの種13Tのうち、先読み中に発生するアイテムの種13Tの上限は3つになっている。さらに、アイテムの種13Tの種類毎にも上限が定められていて、タイマの種13T1、ボタンの種13T2及び役物の種13T3の上限はそれぞれ1つ、その他の種13T4の上限は2つとなっている。

#### 【0039】

本実施形態では、「種収集演出」で出現するアイテムの種13Tの数が多いほど、その後に成功報知演出が行われやすいように設定されている。なお、本実施形態では、判定結果が当りのときは、必ず成功報知演出が行われ、その後の「変換演出」に続くように構成されている。10

#### 【0040】

種がアイテムになるか否かの抽選が当りであった場合（「成功報知演出」が行われた場合）、その後、「変換演出」が行われる。「変換演出」では、表示画面13Gの下縁部に並んだアイテムの種13Tが1つずつアイテム13Sに変換されて、表示画面13Gの上縁部に並んでいく。以下、詳細を説明する。

#### 【0041】

「変換演出」が開始されると、まず、図8(A)に示すように、左端にあった役物の種13T3が表示画面13Gの中央に配されるとともに、役物の種13T3から変換され得るアイテムのアイコン13S（以下、単に「アイテム13S」という）が並んだ変換候補列13Rと、操作示唆画像13Pと、が表示される。なお、役物の種13T3から変換され得るアイテム13Sとしては、星形のランプ発光アイテム13S31と、ステッキを模した形状のステッキ役物アイテム13S32と、魔女Z1の顔を模した形状の顔役物アイテム13S33と、が設定されている。20

#### 【0042】

そして、操作ボタン29が操作されると、役物の種13T3が変換候補列13Rの中の1つのアイテム13Sに変換され（図8(B)参照）、そのアイテム13Sが表示画面13Gの上縁部に配される（図8(C)参照）。図8(B)に示す例では、役物の種13T3が顔役物アイテム13S33に変換されている。その後も、表示画面13Gの下縁部に並んだアイテムの種13Tが左側から順にアイテム13Sに変換されていく。図8(D)には、タイマの種13T1から変換された10秒タイマアイテム13S11が示されている。30

#### 【0043】

この「変換演出」において、1つのアイテムの種13Tから2つのアイテム13Sが発生する「増殖演出」が行われることがある。図8(D)～(G)には、1つのその他の種13T4から2つのアイテム13Sが発生する例が示されている。まず、図8(D)に示すように、その他の種13T4が表示画面13Gの中央に配されるとともに、操作示唆画像13Pが表示される。そして、操作ボタン29が操作されると、図8(E)に示すように、「分裂」という文字とともに、2つのその他の種13T4が表示され、1つのその他の種13T4が分裂して2つのその他の種13T4に増殖したことが示唆される。その後、再び操作示唆画像13Pが表示されるとともに、その他の種13T4から変換され得るアイテム13Sが並んだ変換候補列13Rが表示される。なお、その他の種13T4から変換され得るアイテム13Sとしては、刷毛を模した形状の青ペンキアイテム13S41と、刷毛を模した形状で星が描かれた星ペンキアイテム13S42と、丸の中にCの文字が入っているチャンスアイテム13S43と、が設定されている。そして、操作ボタン29が操作されると、図8(G)に示す例では、2つのその他の種13T4が2つの青ペンキアイテム13S41に変換される。なお、チャンスアイテム13S43は、例えば、「CHANCE」という文字が表示される演出を行うものであってもよいし、遊技の進行に応じて、他のアイテムに変換される構成であってもよい。このとき、チャンスアイテム13S43は、その他の種13T4から変換され得るアイテム13Sにのみ変換される構成40

であってもよいし、役物の種 13T3 など、異なる種から変換され得るアイテム 13S に変換してもよい。また、チャンスアイテム 13S43 のアイコンが変化することなく、チャンスアイテム 13S43 が使用されることで、各アイテム 13S の使用に基づいて演出が実行される構成であってもよい。

#### 【0044】

なお、増殖後の 2 つのアイテムの種 13T は、同時に変換されてもよいし、順番に変換されてもよい。また、増殖後の 2 つのアイテムの種 13T は、同じアイテム 13S に変換されてもよいし、異なるアイテム 13S に変換されてもよい。また、図 8 (D) ~ (G) に示す例では、操作示唆画像 13P が 2 回目に表示されるまで、変換候補列 13R が表示されていなかったが、その他の種 13T4 が表示画面 13G の中央に配されるときから (つまり、図 8 (D) のときから) 変換候補列 13R が表示されていてもよい。

10

#### 【0045】

その後、さらにボタンの種 13T2 が BIG ボタンアイテム 13T22 に変換されて、表示画面 13G の上縁部に配される (図 8 (H) 参照)。これにより、全てのアイテムの種 13T がアイテム 13S に変換され、「変換演出」が終了する。また、本実施形態では、このときのアイテム 13S の数が多いほど、当否判定結果が当りになる信頼度が高くなるように設定されている。

#### 【0046】

図 9 に示すように、上述した役物の種 13T3 及びその他の種 13T4 と同様に、タイマの種 13T1 及びボタンの種 13T2 においても、それらアイテムの種 13T から変換されるアイテム 13S が複数種類ずつ設定されている。詳細には、タイマの種 13T1 から変換され得るアイテム 13S としては、10 秒タイマアイテム 13S11 と、20 秒タイマアイテム 13S12 と、が設定されていて、ボタンの種 13T2 から変換され得るアイテム 13S としては、小ボタンアイテム 13S21 と、BIG ボタンアイテム 13S22 と、が設定されている。ここで、これらアイテム 13S は、図 9 に示す表において、各グループ (同じアイテムの種から変換されるアイテムのグループ) の内で下に配されているアイテム 13S ほど、当否判定結果が当りの時に出やすく、当否判定結果が外れの時に出にくくなるように構成されている。換言すれば、変換されるアイテム 13S が、各グループの中で下に配されているものであるほど、当否判定結果が当りになる信頼度が高いことを示している。また、これらアイテム 13S は、変換候補列 13R でもこの順番に配されている。

20

#### 【0047】

図 5 に示すように、「変換演出」が終了すると、アイテムの種 13T から変換されたアイテム 13S が使用される「使用演出」が行われる。以下、図 10 ~ 12 に基づいて、「使用演出」の一例を説明する。

#### 【0048】

まず、表示画面 13G の上縁部に並んだアイテム 13S (図 8 (H)) のうち、顔役物アイテム 13S33 が中央に拡大しながら移動する (図 10 (A) 参照)。すると、上下の可動役物 40A, 40B が移動して、表示画面 13G の前方に魔女 Z1 の顔が出現する「顔役物演出」が行われる (図 10 (B) 参照)。そして、可動役物 40A, 40B が上下に分かれて戻り、表示画面 13G が視認可能となると、図 10 (C) に示すように、表示画面 13G には、「海」という文字が表示されている。このとき、顔役物アイテム 13S33 は表示されていない。これにより、顔役物アイテム 13S33 が使用されて「顔役物演出」が行われたと感じさせることができる。なお、図 10 (C) に示される表示画面 13G では、背景は黒色で、「海」という文字は白色になっている。その後、10 秒タイマアイテム 13S11 が中央に拡大しながら移動して (図 10 (D) 参照)、10 秒のカウントダウンが始まり、右下隅に移動する (図 10 (E) 参照)。

40

#### 【0049】

次に、青ペンキアイテム 13S41 が拡大しながら、表示画面 13G の左上隅部に移動する (図 10 (F) 参照)。そして、この青ペンキアイテム 13S41 が「海」という文

50

字の上を右下に向けて移動するとともに、その後を青いペンキが流れているような映像が表示され（図10（G））、「海」という文字が青に変化する。なお、「海」という文字の形状・大きさは変化していない。このように、本実施形態では、白色の文字が、青ペンキアイテム13S41という変化要因を契機として、青いペンキが文字上を流れるような文字の色が変化することを示唆する映像（画像）が表示されてから、青い文字に変化するという「変化演出」が行われる。

#### 【0050】

その後、図11（A）に示すように、表示画面13Gが、「海」という文字の映像から、島が浮かぶ海の砂浜に登場人物Z2が立っている映像に切り替わる。図11（B）～（D）に示すように、この登場人物Z2は、「あの島まで泳ごう」とい、海を泳ぎ始める。

10

#### 【0051】

ここで、上述した10秒タイマアイテム13S11のカウントダウンは、「変化演出」の間も継続されており、図11（B）のタイミングで残り時間が0秒になると、10秒タイマアイテム13S11が残りの青ペンキアイテム13S41に衝突し（図11（C）参照）、青ペンキアイテム13S41がより信頼度の高い星ペンキアイテム13S42に変わる（図11（D）参照）。このように、本実施形態では、あるアイテム13Sが他のアイテム13Sに変更される「変更演出」が行われる。しかも、このアイテム13Sの変更は、タイマのカウントダウンが0になったことにより行われる。

#### 【0052】

次に、星ペンキアイテム13S42が、拡大しながら表示画面13Gの左上隅部に移動する（図11（E）参照）。そして、この星ペンキアイテム13S42が海の上を右下に向けて移動するとともに、その後を星柄模様のペンキが流れているような映像が表示され（図11（F）参照）、海が星柄模様に変化する（図11（G）参照）、という一連の流れの変化演出が行われる。なお、本実施形態では、星柄模様が1回出現したときの信頼度が80%、星柄模様が2回出現したときの信頼度が100%（つまり、その後報知される当否判定結果が必ず当りになる）となるように設定されていて、この星柄模様の演出は、遊技者にとってかなり嬉しい演出になっている。

20

#### 【0053】

さらに登場人物Z2が島へ向かって星柄の海を泳いでいると、図11（H）に示すようにサメZ3が現れる。そこに、図12（A）に示すように魔女Z1が現れた後、すぐにBINGボタンアイテム13T22が中央に大きく表示されるとともに、「PUSH」という文字が表示され、操作ボタン29を操作することが示唆される（図12（B）参照）。

30

#### 【0054】

そして、操作ボタン29が操作されると、特図判定の判定結果が当りである場合は、魔女Z1がサメZ3を倒し（図12（C）参照）、登場人物Z2が島に到着する映像（図12（D）参照）が表示されたのち、特別図柄13A, 13B, 13Cが「777」のぞろ目で確定停止表示され（図12（E）参照）、特図判定の判定結果が当り（確変付き当り）であることが報知される。一方、特図判定の結果が外れである場合は、図12（F）に示すように、魔女Z1がサメZ3を倒すことができず登場人物Z2がサメZ3に襲われてしまふ映像が表示されるとともに、特別図柄13A, 13B, 13Cがぞろ目以外で確定停止表示される。

40

#### 【0055】

以上が、「ストック演出」の一連の流れである。上述のように、「ストック演出」は、まずアイテムの種が収集された後、それらアイテムの種がアイテムへ変換されるか否かの抽選及びその結果報知が行われ、変換される場合は、変換されたアイテムが使用されて対応する演出が行われる、という流れになっている。換言すれば、「ストック演出」では、特定の演出が実行され得ることを示唆するアイコンが獲得された（種収集演出）後、その特定の演出が実行されるか否かの抽選及びその結果報知が行われ（抽選演出及び抽選結果報知演出）、実行される場合は、その特定の演出が実行される（使用演出）。また、アイコンは、グループに応じた共通態様（アイテムの種）で獲得され、特定の演出が実行され

50

るという抽選結果が報知された後に、各演出に対応した細分化態様（アイテム）に変換される（変換演出）。

#### 【0056】

<ストック演出の制御について>

次に、上記「ストック演出」を実行するための演出制御部86の制御について、図13及び図14に基づいて説明する。上述したように、始動入賞口14A, 14Bに遊技球が入賞すると（図13中の1）、その入賞に起因する特図判定が当りであるか否か、及び、リーチ状態にするか否かが先読み判定される。演出制御部86は、この先読み判定の結果を受けて対応するデータテーブルから報知演出を選択する。

#### 【0057】

「ストック演出」が選択されると（なお、「ストック演出」が実行されたときの信頼度は例えば30%となっている）、続けて、先読み中に発生させるアイテムの種の数が0～3個の中から抽選される。このとき、発生させるアイテムの種の種類も抽選される。アイテムの種の数は、ボタンの種、タイマの種及び役物の種はそれぞれ1つまで、その他の種は2つまでになるよう決定される。また、上述したようにアイテムの種を発生させるとの発生演出がアイテムの種の種類毎に設定されていて、発生させるアイテムの種の種類が決定すると、発生演出も決定する。そして、演出制御部86は、上述のように決定された先読み中の演出内容を表示装置13等に出力する。

#### 【0058】

なお、先読み中に終了しなかった発生演出に係るアイテムの種は発生しない。つまり、アイテムの種の数が抽選により決定されても、その数の通りにアイテムの種が発生するとは限らない。また、当該変動及び保留がない状態で、「ストック演出」である特図判定が発生した場合、先読み中に発生させるアイテムの種の数の抽選は行われない。

#### 【0059】

そして、「ストック演出」が選択された特図判定が当該変動になると（図13中の2）、アイテムの種がアイテムに変換されて取得できる否か（即ち、「成功報知演出」～「使用演出」に発展するか否か）の抽選（以降、「取得可否抽選」という）が行われる。この取得可否抽選のデータテーブルは、当否判定結果がリーチ当りのときは必ず当り（取得成功）になるように、かつ、「成功報知演出」が行われた時の信頼度が例えば60%となるように、設定されている。

#### 【0060】

「取得可否抽選」で当りになると、星ペンキアイテムをいくつ発生させるかが抽選される。本実施形態では、星ペンキアイテムが0個の場合の信頼度は60%、1個の場合の信頼度は80%、2個の場合の信頼度は100%となるように設定されている。また、星ペンキアイテムの使用方法（つまり、何を星柄にするか）も抽選される。

#### 【0061】

星ペンキアイテムの数が決定されると、その星ペンキアイテムの取得方法が抽選される。具体的には、「変換演出」でその他の種から星ペンキアイテムに直接変換するか、その他の種から一旦青ペンキアイテムに変換してから、タイマアイテムによって星ペンキアイテムに昇格させるか、が選択される。星ペンキアイテムを2つ発生させる場合は、それについて出現方法が選択される。

#### 【0062】

演出制御部86は、次いで、「種収集演出」で発生するアイテムの種の総数と「変換演出」で変換されるアイテムの総数とを抽選する。アイテムの種の総数とアイテムの総数とは、先読み中に発生したアイテムの種の数と種類、特図判定の判定結果、発生させる星ペンキアイテムの数、その出現方法及び先読み中に発生したタイマの種の数とその他の種の数によって決定される。

#### 【0063】

図14には、先読み中に発生したアイテムの種の数が2つの場合の選択データテーブルの一例が示されている。例えば、当否判定結果が当りで、発生させる星ペンキアイテムが

10

20

30

40

50

0個の場合、表中に示す全てのアイテムの種の総数とアイテムの総数との組み合わせの中から1つの組み合わせが選択される。一方、当否判定結果が当りで、発生させる星ペンキアイテムが2つ（2つともタイマによる昇格により発生）、先読み中に発生したタイマの種の数が0個・その他の種の数が1つの場合、変動中に少なくとも1つはタイマの種が発生する必要があるので、アイテムの種の総数が2つの場合は選択されない（図14中に「X」により示している）。また、アイテムの種の総数が3つであっても、その他の種とタイマの種とがそれぞれ増殖する必要があるので（アイテムの種の総数よりもアイテムの総数が2以上大きくなる必要があるので）、アイテムの種3・アイテム3、アイテムの種3、アイテム4の組み合わせは選択されない。同様に、アイテムの種4・アイテム4の組み合わせも選択されない。よって、図14中に「」がついている組み合わせの中から1つの組み合わせが選択される。

10

#### 【0064】

また、当該変動中に発生するアイテムの種の種類も上記条件を反映して抽選される。なお、アイテムの種の数が多いほど、「取得可否抽選」が当りになりやすいうように設定されている。

#### 【0065】

次いで、図13に示すように、「変換演出」が抽選される。本実施形態では、アイテムの種からアイテムに変換するときの操作ボタン29の操作方法として、操作ボタン29が1度操作されると変換する「単発操作」と、操作ボタン29が連打されると変換する「連打操作」と、が設定されていて、どちらの操作方法を適応するかがアイテムの種毎に決定される。

20

#### 【0066】

この抽選では、「増殖演出」についても決定される。即ち、アイテムの種の総数とアイテムの総数とから「増殖演出」が行われるアイテムの種の数が決定され、どのアイテムの種が増殖されるかが抽選される。また、アイテムの種が増殖するときも「単発操作」と「連打操作」とが設定されていて、どちらの操作方法を適応するかが「増殖演出」毎に決定される。なお、増殖されるアイテムの種の抽選においても、発生させる星ペンキアイテムの数等の上記条件が反映される。

#### 【0067】

その後、変換後のアイテムの種類が、特図判定の判定結果、発生させる星ペンキアイテムの数、その取得方法に基づいて決定され、さらに、変換されたアイテムが使用される使用状況（タイミングや使用方法等）も決定される。そして、演出制御部86は、上記抽選の決定事項を反映した演出内容を表示装置13等に出力する。

30

#### 【0068】

##### <作用効果>

本実施形態のパチンコ遊技機10の構成は以上である。次に、本実施形態の効果について説明する。上述したように、本実施形態の遊技機10では、まずアイテムの種が収集された後、それらアイテムの種がアイテムへ変換されるか否かの抽選及びその結果報知が行われ、変換される場合は、変換されたアイテムが使用されて対応する演出が行われる、という流れのストック演出が行われる。つまり、「ストック演出」では、特定の演出が実行され得ることを示唆するアイコンが獲得された後、その特定の演出が実行されるか否かの抽選及びその結果報知が行われる。

40

#### 【0069】

ここで、従来のパチンコ遊技機は、アイコンが獲得されるとそのアイコンに対する演出が必ず実行される構成であったが、これに対して、本実施形態では、アイコンが獲得された後に、それに対応する演出が実行されるかが抽選されるという斬新な演出を提供することができる。この構成によれば、アイコンを獲得しても実行されるか否かが分からぬため、遊技者にドキドキ感を与えることが可能となり、趣向性の向上を図ることができる。

#### 【0070】

また、アイコンは、グループに応じた共通態様（アイテムの種）で獲得され、特定の演

50

出が実行されるという抽選結果が報知された後に、各演出に対応した細分化態様（アイテム）に変換されるので、アイテムの種が獲得された時点では、まだ何の演出が行われるかが分からず、遊技者をドキドキさせることができる。また、アイテムの種の形状が演出の内容を示唆するものになっているので、何の演出が行われるか具体的には分からぬが、大体の内容を予想することができ、予想するのが好きな遊技者を楽しませることもできる。

#### 【0071】

また、獲得したアイテムの種がどのアイテムになるか、というワクワク感も遊技者に感じさせることができ。しかも、変換演出において、変換され得るアイテムが示された変換候補列 13R が表示されるので、どのアイテムになり得るのかを遊技者が理解しやすくすることができる。さらに、その変換候補列 13R 中のアイテムが信頼度順に並んでいるので、そのアイテムに変換されると有利なのかを遊技者に分かりやすくすることができる。

10

#### 【0072】

また、本実施形態では、一旦獲得されたアイコンが、複数のアイコンに増殖する増殖演出が行われ、既に出現したアイコンが増えるという今までにない斬新な演出を提供することができる。しかも、この増殖演出が、アイテムの種がアイテムに変換される変換演出中に行われる所以、種収集演出が終了して確定したと思っていたアイコンの数がその後増えることで、遊技者の意表をつくことができる。

#### 【0073】

さらに、本実施形態では、一度獲得されたアイコン（アイテム）が他のアイコンに変更されるという今までにない斬新な演出を提供することができる。しかも、この変更が、タイマのカウントダウンが 0 になったことにより行われており、タイマが 0 になるとアイコンが変更されるという斬新な演出を提供することができる。その上、このタイマも獲得されたアイコンによるものであり、アイコンを獲得する演出の趣向性を向上することができる。

20

#### 【0074】

また、本実施形態では、「海」という文字が白色から青色に変化する際に、変化の契機となる青ペンキアイテムが表示されると共に、白色から青色に変化する間に、青ペンキアイテムの後を青ペンキが流れているような、変化が起こることを示唆する画像が表示されるという斬新な演出を提供することができる。しかも、その変化の契機となる青ペンキアイテムが、特定の演出が実行され得ることを示唆するアイコンとして獲得されるものであるので、青ペンキアイテムが出現した時点で何かが青色に変化するかもしれないというワクワク感を感じさせることができ、アイコンを獲得する演出の趣向性を向上することができる。

30

#### 【0075】

##### [第2実施形態]

本実施形態のパチンコ遊技機は、上記第1実施形態のパチンコ遊技機 10 の当りの「車走行演出」（図 4 参照）に特別パターンが加えられた構成になっている。当りの「車走行演出」の通常パターンでは、前述したように図 4 (A) 及び図 4 (B) に示すように、自動車の走行シーンの後に、自動車が目的地に到着するシーンが表示される。その自動車の走行シーンは、外れの車走行演出でも同じである。

40

#### 【0076】

当りの車走行演出の特別パターンでは、図 15 (A) に示すように、外れの車走行演出と同じ自動車の走行シーンが表示され、途中からその自動車の走行シーンに重ねて半透明の特別映像が表示される。そして、自動車の走行シーンが徐々に透明になって消える一方、特別映像が徐々に透明度が低下して明確になり、やがて特別映像が、図 15 (B) に示すように、仮想の遊技機ホールに設置されたパチンコ遊技機の前方で、架空の遊技者 X 1 がパチンコ遊技機側を見ている映像であることを認識できるようになる。

#### 【0077】

以下、車走行演出の特別パターンにおいて、架空の遊技者 X 1 を含んだパチンコ遊技機前の空間或いは世界を表示画面 13G に表示する演出を「仮想演出」といい、それ以外の

50

空間或いは世界を表示画面 13G に表示する演出を「メイン演出」ということとする。また、「仮想演出」及び「メイン演出」以外に特別図柄 13A, 13B, 13C を使用した演出や、音声ランプによる演出のうち、遊技の進行に応じて変化する演出の全てを纏めて「遊技演出」という。本実施形態以外の実施形態でも同様とする。

#### 【0078】

本実施形態の仮想演出では、パチンコ遊技機前に座って遊技を行っている架空の遊技者 X1 を、パチンコ遊技機側から見た映像か又はパチンコ遊技機の前面に反射させて見た映像が表示画面 13G に表示される。よって、架空の遊技者 X1 の背景には、遊技ホールの遊技島 X2 が映り込んでいる。そして、当初は架空の遊技者 X1 は、例えば、うつむいた状態で表示画面 13G に表示され、やがて顔を起こして所謂カメラ目線の映像になる。これら映像は、現実の遊技者に、パチンコ遊技機の前面に反射して映った自分自身の映像と感じさせたり、表示画面 13G 内の非現実の世界から自分を見ている映像と感じさせることができる。

10

#### 【0079】

また、上記した架空の遊技者 X1 の映像と共に、架空の遊技者 X1 のつぶやき又は思いであるメッセージがテロップ表示されると共にスピーカ 25S から出力される。そのメッセージは、例えば、架空の遊技者 X1 のネガティブな感情を表現した内容になっている。これは、前述したように自動車の走行シーン（図 15（A）参照）後には、高い確率で特図判定が外れになるので、謂わば「外れの示唆演出」になり、これを受けて上記したメッセージがネガティブな感情を表現した内容になっている。この場合、多くの場合、現実の遊技者もネガティブな感情になっているので、架空の遊技者 X1 のメッセージの内容が、現実の遊技者の気持ちとシンクロし、そのメッセージを現実の遊技者本人のつぶやきの代弁又は思いの代弁と感じさせることができる。

20

#### 【0080】

仮想演出が開始されてしまらくすると、自動車の走行シーンの初期段階で登場していた魔女 Z1（図 15（A）参照）が架空の遊技者 X1 の近傍に出現する（図 15（C）参照）。つまり、パチンコ遊技機の前の世界とは別世界にいた魔女 Z1 が、パチンコ遊技機の前の世界に出現する。また、魔女 Z1 は、当初は架空の遊技者 X1 側を向いていて（図 15（D）参照）、それが途中から所謂カメラ目線になり現実の遊技者側を向く。そして、魔女 Z1 が、暗示をかける呪文を唱える（図 16（A））という演出が行われる。

30

#### 【0081】

すると、架空の遊技者 X1 が魔女 Z1 から暗示を受けた映像に切り替わり（図 16（B）参照）、弱気であった架空の遊技者 X1 が強気の架空の遊技者 X1 に激変する（図 16（C）参照）。つまり、魔女 Z1 の呪文がトリガー（契機）を意味する「トリガー演出」となって、外れの示唆（弱気の遊技者 X1）から当りの示唆（強気の遊技者 X1）に切り替わる。そして、架空の遊技者 X1 が登場しないメイン演出の映像に戻り、特図判定で当りを報知する、自動車が目的地に到達する映像（図 16（D）参照）が表示されると共に、特別図柄 13A, 13B, 13C が当りの図柄組み合わせで確定停止表示される。

#### 【0082】

このように本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技の進行状況に応じて変化する遊技演出中の仮想演出において、現実の遊技者に、本人と同じ状況下の架空の遊技者 X1 を見せて、自己投影又は感情移入するのを促す、という斬新で趣向性が高い演出を提供することができる。また、上記仮想演出に加え、現実の遊技者のつぶやきの代弁又は思いの代弁を示唆又は意味するメッセージを出力する代弁演出も行うので、そのメッセージを受けた現実の遊技者がメッセージが、メッセージと同じ或いは近い気持ちになるように誘導され、この点においても斬新で趣向性が高い演出を提供することができる。しかも、そのメッセージが特図判定の当否の示唆に合わせた内容になっているので、現実の遊技者の実際の気持ちとメッセージとがシンクロし易くなる。なお、メッセージは、自問形式にしてもよく、そうすれば、現実の遊技者が自問するように促されるという斬新な感覚を提供することができる。

40

50

### 【 0 0 8 3 】

また、仮想演出の映像は、パチンコ遊技機側から見た架空の遊技者 X 1 の映像か又はパチンコ遊技機の前面に反射させて見た架空の遊技者 X 1 の映像かになっている上に、架空の遊技者 X 1 の背景に遊技ホールの遊技島 X 2 が映り込んでいるので、現実の遊技者は、架空の遊技者 X 1 を、パチンコ遊技機の前面に映っている自分自身と感じるか又は表示画面 1 3 G の映像の世界から現実の世界を見たときの自分自身と感じさせるという斬新な感覚になる。しかも、架空の遊技者 X 1 はカメラ目線にもなるので、その映像を現実の遊技者が見て、自分自身を見詰めているという感覚にもなる。また、架空の遊技者 X 1 は、メイン演出の表示に重ねて半透明の状態で出現して徐々に明確になる一方、それとは逆にメイン演出が徐々に消えるから、メイン演出の世界からパチンコ遊技機前の架空の世界へと現実の遊技者の焦点が徐々に変わっていくという斬新な感覚を抱かせることもできる。

10

### 【 0 0 8 4 】

また、仮想演出において架空の遊技者 X 1 が表示された後に、仮想演出の前のメイン演出に登場していた魔女 Z 1 が出現して架空の遊技者 X 1 と共に表示されるので、パチンコ遊技機前の世界と、それとは別世界であるメイン演出の世界とがシンクロし、遊技者に斬新な感覚を抱かせることができる。そして、魔女 Z 1 が、仮想演出におけるパチンコ遊技機前の架空の世界と現実のパチンコ遊技機前の世界とに影響を及ぼす感覚を現実の遊技者に抱かせて、楽しませることができる。

### 【 0 0 8 5 】

さらには、メイン演出で自動車の走行シーンという外れの示唆演出が行われた後に、仮想演出でも架空の遊技者 X 1 が弱気になっているという外れの示唆を行って、当りへの期待感を大きく下げた後、そこから、魔女 Z 1 の出現に起因して当りの示唆に切り替わるので、当りへの期待感を一気に膨らませることができる。また、期待感を下げるときには、表示画面 1 3 G 又はスピーカ 2 5 S から出力される架空の遊技者 X 1 のネガティブなつぶやき又は考事が現実の遊技者に刷り込まれ、このことによっても、当りの示唆演出に変わったときの嬉しさが大きくなる。また、魔女 Z 1 の出現後に、架空の遊技者 X 1 も弱気から強気に変わるので、現実の遊技者の気持ちを弱気から強気へとスムーズに誘導することができる。さらには、架空の遊技者 X 1 が強気になった後で、その架空の遊技者 X 1 が居るパチンコ遊技機前の世界からメイン演出の世界に戻り、さらに当りへの期待感が増す。

20

### 【 0 0 8 6 】

30

#### [ 第 3 実施形態 ]

本実施形態のパチンコ遊技機は、上記した第 1 又は第 2 の実施形態のパチンコ遊技機に、第 1 実施形態で説明した再判定報知を演出するための仮想演出が加えられた構成になっている。その「再判定報知」は、当否判定結果を報知するものであるが、複数回に亘って表示態様を切り替え、その切り替え回数が多くなるほど当否判定で当りになる信頼度が高くなる「リピート演出」と捉えることもできる。

### 【 0 0 8 7 】

本実施形態のリピート演出では、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C のうち少なくとも 1 つを変動表示する第 1 の表示態様と、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の全てを当否判定の結果を意味する図柄組み合わせで微動させた状態に仮停止表示する第 2 の表示態様とが繰り返された後で、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の全てを当否判定の結果を意味する図柄組み合わせで確定させて停止表示する第 3 の表示態様が行われる。そして、リピート演出が中断して仮想演出を行い、その仮想演出中にリピート演出の終了を示唆し、その後、魔女 Z 1 が登場して、リピート演出が再開されるようになっている。

40

### 【 0 0 8 8 】

具体的には、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C が複数回に亘って変動表示と、仮停止表示とを繰り返し、複数回目の仮停止表示の特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C の図柄組み合わせが、確変付き当りを意味する「 7 7 7 」になる。しかしながら、「 7 7 7 」で確定した停止表示にならず、再び、特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C が、図 1 7 ( A ) に示すように、リーチ外れを意味する例えば「 7 6 7 」で仮停止表示される。通常、このように、

50

確変付き当りの図柄組み合わせ（「777」）で仮停止表示された後に、再変動して、リーチ外れの図柄組み合わせ（「767」）で仮停止表示されたときには、そのリーチ外れの図柄組み合わせのまま確定して停止表示されて、リピート演出の終了が終了する。これに対し、本実施形態では、リーチ外れの図柄組み合わせ（「767」）の仮停止表示の時間が、それより前の仮停止表示の時間より長く設定され、実際は仮停止であるけれども確定停止したと遊技者に感じさせるようになっている。そして、リーチ外れの図柄組み合わせ（「767」）の仮停止表示中に仮想演出が開始される。

#### 【0089】

仮想演出が開始されると、図17（B）に示すように、第2実施形態の仮想演出の架空の遊技者X1とは別の架空の遊技者X3が出現する。その架空の遊技者X3も、架空の遊技者X1と同様に、パチンコ遊技機前に座って遊技を行っている状態で表示され、背景には遊技島X2が表示される。架空の遊技者X3も、当初はうつむいた状態で表示され、やがて顔を起こして所謂カメラ目線の映像になる。なお、仮想演出が開始される際には、第2実施形態と同様に、リーチ外れの図柄組み合わせ（「767」）の仮停止表示に重ねて半透明の特別映像が表示される。そして、リーチ外れの図柄組み合わせ（「767」）の仮停止表示が徐々に透明になって消える一方、特別映像が徐々に透明度が低下して明確になる。

10

#### 【0090】

そして、上記架空の遊技者X3のつぶやき又は思いであるメッセージがテロップ表示されると共にスピーカーから出力される。そのメッセージは、例えば当り図形組み合わせの「777」で仮停止しても再変動して外れ図形組み合わせの「767」に変わったことを受け、ガセばかりを嘆く内容になっている。ここで、前述したように「777」から再判定報知が行われた場合には、高い確率で特図判定が外れになり、「777」からの再判定報知が「外れの示唆演出」にもなる。よって、それを見た現実の遊技者はネガティブな感情になり、架空の遊技者X3のメッセージが現実の遊技者の気持ちとシンクロし、現実の遊技者本人のつぶやきの代弁又は思いの代弁と感じさせることができる。

20

#### 【0091】

また、本実施形態の仮想演出においても、架空の遊技者X3の登場からしばらくして魔女Z1が架空の遊技者X3の近傍に出現する（図17（C）参照）。そして、魔女Z1の視線が架空の遊技者X3側に向いている状態（図15（D）参照）から所謂カメラ目線になり（図18（A））、表示画面13G前の現実の遊技者側に向いた状態に切り替わり、暗示をかける呪文を唱える。

30

#### 【0092】

すると、架空の遊技者X3が魔女Z1から暗示を受けた映像に切り替わり（図18（B）参照）、弱気であった架空の遊技者X3が強気の架空の遊技者X3に激変する（図18（C）参照）。それに伴いリーチラインの数が多くなり、例えば図18（C）のようにリーチラインが2つになり期待度が高まる。つまり、魔女Z1の呪文がトリガー演出となって、外れの示唆から当りの示唆に切り替わる。また、魔女Z1の呪文後に、特別図柄13A, 13B, 13Cが再変動し、強気の架空の遊技者X3への激変と共に、特別図柄13A, 13B, 13Cが再度、僅かに変動（変動表示）されて、斜めに「777」が並んだぞろ目になって確定停止し、特図判定の結果が確変付き当りであることが報知される。

40

#### 【0093】

本実施形態のパチンコ遊技機によっても第2実施形態のパチンコ遊技機と同様の作用効果を奏する。なお、本実施形態では、特別図柄13A, 13B, 13Cを仮停止表示された状態に保持している間、つまりリピート演出の一定の表示態様を保持している間に仮想演出が行われ、仮想演出後に前記保持が解除されるようになっていたが、仮想演出を行う間に特別図柄13A, 13B, 13Cを非表示にし、つまりリピート演出を中断し、仮想演出後に特別図柄13A, 13B, 13Cを再表示にしてリピート演出を再開してもよい。また、上記実施形態では、仮想演出が終了してリピート演出の保持が解除されたときには、特別図柄13A, 13B, 13Cが僅かに変動表示しただけで、当り図柄組み合わせ

50

で確定表示される構成になっていたが、リピート演出の保持が解除された後に、少なくとも1回の特別図柄13A, 13B, 13Cのリーチ変動を行った後に、当り図柄組み合わせで確定表示される構成としてもよいし、変動表示を行わずに当り図柄組み合わせで確定表示される構成としてもよい。

#### 【0094】

##### [第4実施形態]

本実施形態のパチンコ遊技機は、上記した第1乃至第3の何れかの実施形態のパチンコ遊技機10が行う演出に加えて、図19に示した「魔女立ち去り演出」と呼ばれる報知演出を行うように構成されている。「魔女立ち去り演出」は、確変付き当り用のデータテーブルと確変無し当り用のデータテーブルとにそれぞれ設定されている。確変付き当り用の魔女立ち去り演出も、確変無し当り用の魔女立ち去り演出も共に序盤（図示せず）は、所定のリーチ外れ演出と同じで、例えば登場人物Z4が波瀾万丈な数日を送り、窮地に陥る。そして、リーチ外れ演出の場合には、魔女Z1が登場するが、登場人物Z4が魔女Z1のアドバイスを無視して、さらなる窮地に陥り、特別図柄13A, 13B, 13Cが外れ図柄組み合わせになって確定停止表示され、リーチ外れ演出が終了する。

10

#### 【0095】

これに対し、確変付き当り及び確変無し当りの両方の魔女立ち去り演出では、図19(A)に示すように、登場人物Z4が魔女Z1の好意を受け入れて窮地を脱出する。次いで、図19(B)及び図19(C)に示すように、人助けに満足した魔女Z1が、その場から徐々に離れ、エンディングを示唆する演出が行われる。ここまで、確変付き当り及び確変無し当りの両方の魔女立ち去り演出で共通している。

20

#### 【0096】

このように、確変付き当り及び確変無し当りの両方の魔女立ち去り演出で共通している部分では、特図判定が当りであることは示唆されるが、それが確変付き当りであるか、確変無し当りであるかを区別できない曖昧な演出になっている。このように当りであるが特典の有無が曖昧（ファジー）な演出を「ファジー演出」という。

#### 【0097】

そして、確変無し当りの魔女立ち去り演出では、エンディングを示唆するファジー演出のまま終了し、図19(F)に示すように、ファジー演出に重ねて特別図柄13A, 13B, 13Cが「777」以外のぞろ目（例えば、「444」）で確定停止表示され、特図判定の結果が確変無し当りであったことが報知される。

30

#### 【0098】

一方、確変有り当りの魔女立ち去り演出では、エンディングを示唆するファジー演出から、図19(D)に示すように、急遽、魔女Z1が引き返して来るという「特典演出」が行われる。また、特典演出では、魔女Z1が表示画面13G一杯に表示され、カメラ目線で現実の遊技者に向かって暗示をかける呪文を唱える。その後、図19(E)に示すように、特別図柄13A, 13B, 13Cが「777」になって確定停止表示される。即ち、特図判定の結果が確変付き当りであったことが報知される。なお、本実施形態では、確変付き当りの魔女立ち去り演出におけるファジー演出は、確変無し当りの魔女立ち去り演出におけるファジー演出を途中で強制終了させた内容になっている。

40

#### 【0099】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ遊技機では、判定結果が当りである場合に、当りではあるが特典付きか否かを区別できないファジー演出が行われる。そして、特典付き当りであるときには、ファジー演出の後に特典演出が行われて、遊技者は特典付き当りであったことを節度感をもって知ることができ、特典無し当りであるときには、ファジー演出のまま曖昧に報知演出の全体が終了し、特典無し当りであったことを漫然と知るという、斬新で趣向性が高い演出を楽しむことができる。また、特典付き当りであった場合には、ファジー演出を途中で終了して特典演出を行うので、遊技者を驚かせて喜びを大きくすることができる。さらに、ファジー演出は、報知演出の全体のエンディングを意味又は示唆するので、その後、特典演出になったときに、終了間際で特典で付与された感覚を

50

抱かせて、遊技者の喜びを大きくすることができる。また、ファジー演出に登場していた魔女Z1が特典演出にも登場して演出が展開するので、特典無し当りから特典付き当りに昇格した感覚を遊技者に抱かさせることができる。しかも、ファジー演出によって徐々に報知演出の全体の終了に近づいていくところから急展開して特典演出が行われるから、遊技者を驚かせて喜びを大きくすることができる。そして、特典付き当りになると大当たり遊技後に当りに確変状態になるという大きな特典が付与されるので、特典付き当りを報知又は示唆する特典演出が行われたときの遊技者の喜びが大きくなる。

#### 【0100】

##### [他の実施形態]

(1) 前記第1実施形態では、「ストック演出」は、判定結果がリーチ当り又はリーチ外れの場合にのみ発生する構成であったが、リーチにならない場合に発生する構成であってもよい。このとき、例えば、リーチにならない場合は、「失敗報知演出」に移行し、リーチになる場合は「成功報知演出」に移行する構成であってもよい。

10

#### 【0101】

(2) 前記第1実施形態では、種をアイテムに変換する変換演出を有する構成であったが、変換演出を有さない構成であってもよい。

#### 【0102】

(3) 前記第1実施形態では、種を収集する「種収集演出」及び種がアイテムに変換されるか否かを示唆する「抽選演出」を有する構成であったが、アイテムを収集する「アイテム収集演出」と、収集したアイテムを実行するか否かを示唆する「抽選演出」を有する構成であってもよい。

20

#### 【0103】

(4) 前記第1実施形態では、種を複数取得する構成であったが、種を1つのみ取得する構成であってもよい。この場合、種の種類によって、変換されるアイテムの種類及び個数を異ならせる構成であってもよい。

#### 【0104】

(5) 前記第1実施形態では、収集した種の一覧を表示画面13Gに表示する構成であったが、収集した種の一覧を表示しない構成であってもよい。この時、収集した種に対応する箇所を駆動させる(例えば、役物の種13T3である場合は役物を点灯させる)など、通常時と異なる態様にすることで遊技者が認識可能な構成としてもよい。

30

#### 【0105】

(6) 前記第1実施形態では、変換された種及び実行された演出に係るアイテムは、表示画面13Gから消える構成であったが、カラー表示からグレースケールにするなど、変換前後又は実行前後で判別可能な態様で表示する構成であってもよい。

#### 【0106】

(7) 前記第1実施形態では、1つの種に対して複数のアイテムが対応付けられていたが、1つの種に対して1つのアイテムのみ備える構成であってもよい。

#### 【0107】

(8) 前記第1実施形態では、変換演出は、種ごとに変換させる構成であったが、複数の種を同時に変換させる構成であってもよい。

40

#### 【0108】

(9) 前記第1実施形態では、1つの種に対し、1又は複数のアイテムに変換される構成であったが、複数の種を1つに融合したアイテムに変換させる構成であってもよい。

#### 【0109】

(10) 前記第1実施形態では、変換演出のとき、変換される対象の種に対応するアイテムの一覧を表示する構成であったが、アイテムの一覧を表示しない構成であってもよい。

#### 【0110】

(11) 前記第1実施形態では、アイテムの種が4種類であったが、3種類以下であってもよいし、5種類以上であってもよい。例えば、特別図柄の当りラインを増やすようなアイテムを設けてもよい。また、図柄の模様を変えるなどして、当りになりやすい有利図

50

柄を設定し、通常図柄を有利図柄に昇格させるアイテムを設けてもよい。

**【0111】**

(12) 前記第1実施形態では、特図判定の判定結果が当りのときは、アイテムの種が当りになるか否かの抽選が必ず当りになるように構成されていたが、外れになる構成であってもよい。

**【0112】**

(13) 前記第1実施形態において、表示画面13Gの下縁部に並ぶアイテムの種13Tや表示画面13Gの上縁部に並ぶアイテム13Sの順番は、ランダムであってもよいし、発生順であってもよいし、種類ごとに決まっていてもよい。

**【0113】**

(14) 前記第1実施形態では、アイテムの種が発生するときの発生演出が各アイテムの種ごとに1種類ずつ設定されていたが、複数種類ずつ決定されていて、抽選により選択される構成であってもよい。

10

**【0114】**

(15) 前記第1実施形態において、「使用演出」で表示画面13Gに表示される演出(前記第1実施形態における「海」の演出)が複数種類設定され、抽選により決定される構成であってもよい。

**【0115】**

(16) 前記第1実施形態では、アイテムを他のアイテムに変更する「変更演出」がタイマのカウントダウンが0になったことにより行われていたが、これに限られるものではなく、例えば、突然変更される構成であってもよい。

20

**【0116】**

(17) 前記第1実施形態では、「変化演出」が、色や模様を変化させる構成であったが、大きさや形状を変更させる構成であってもよい。

**【0117】**

(18) 前記第1実施形態では、「増殖演出」が「変換演出」中に行われる構成であったが、これに限られるものではなく、例えば、「種収集演出」中にアイテムの種が増殖する構成でもよいし、「使用演出」中にアイテムが増殖する構成でもよい。

**【0118】**

(19) 前記第1実施形態では、発生したアイテムの種がアイテムになるか否か、即ち、対応する演出が実行されるか否かの抽選が行われる構成であったが、発生したアイテムの種に係る演出が必ず実行される構成であってもよい。

30

**【0119】**

(20) 前記第1実施形態では、「種収集演出」が開始されるタイミングが、「ストック演出」の保留が発生したときであったが、「ストック演出」の保留が発生してから最初に開始する特図変動の開始時であってもよい。

**【0120】**

(21) 前記第1実施形態では、「変化演出」において、文字が白色から青色になる間に表示される画像が、文字の上を青ペンキが流れる画像、つまり、変化前の画像に青ペンキが重ねられた画像であったが、変化前の画像を含まない画像(例えば、黒い背景に青ペンキアイテムと青ペンキのみが表示された画像)であってもよい。

40

**【0121】**

(22) 前記第2の実施形態では、外れの可能性が高い車走行演出の途中で、仮想演出に切り替わり、その後、車走行演出における当りを報知する到着シーンが表示される、謂わば仮想演出を挟んで一連の示唆演出が表示される構成であったが、仮想演出の後には車走行演出とは別の、当りを示唆する示唆演出又は、信頼度の高い演出が行われる構成であってもよい。

**【0122】**

(23) また、その示唆演出において架空の遊技者X1が登場する構成であってもよい。

**【0123】**

50

(24) 前記第2及び第3の実施形態における仮想演出では、架空の遊技者X1,X3を、パチンコ遊技機側から見た映像か又はパチンコ遊技機の前面に反射させて見た映像になっていたが、仮想演出は、架空の遊技者X1,X3を側方、後方、下方又は上方から見た映像を使用して仮想演出を行ってもよい。

#### 【0124】

(25) また、遊技者が携帯端末から送った自身の画像やパチンコ遊技機にカメラを設けておいて、現実の遊技者をカメラにて撮影した映像を、上記した架空の遊技者X1,X3に代えて使用してもよい。

#### 【0125】

(26) また、前記第2及び第3の実施形態では、遊技者のつぶやきの代弁又は思いの代弁を示唆又は意味するメッセージが、架空の遊技者X1,X3を発信源としたメッセージとして出力されていたが、例えば、架空の遊技者X1,X3の映像が無い状態で、メッセージをテロップ又はスピーカ25Sからの音声として出力してもよい。 10

#### 【0126】

(27) 前記第2及び第3の実施形態では、仮想演出及び代弁演出の前に行われる外れの示唆演出を受けて、外れの仮想演出及び代弁演出によって外れを念押しする構成であったが、仮想演出又は代弁演出によって外れを「当りかもしれない」とか「絶対に当りにする」とかのように、直前の外れの示唆演出に対し、仮想演出又は代弁演出で当りを示唆する構成としてもよい。それとは逆に、直前の当りの示唆演出に対し、仮想演出又は代弁演出で外れを示唆する構成としてもよい。さらには、直前の当りの示唆演出に対し、仮想演出又は代弁演出で当りを示唆する構成としてもよい。 20

#### 【0127】

(28) 前記第2及び第3の実施形態では、仮想演出に切り替わる際に、映像の透明度が徐々に変わり、切り替わる構成であったが、急に切り替わる構成であってもよい。

#### 【0128】

(29) 前記第2及び第3の実施形態では、仮想演出において架空の遊技者X1,X3がお洒落な恰好に変化する構成であってもよいし、若返るような構成であってもよいし、ガタイが良くなる構成であってもよい。 20

#### 【0129】

(30) 前記第2及び第3の実施形態では、仮想演出の後で特別図柄13A,13B,13Cが当りの図柄組み合わせで確定停止表示される構成であったが、仮想演出の後で特別図柄13A,13B,13Cが外れの図柄組み合わせで確定停止表示される構成であってもよい。 30

#### 【0130】

(31) 前記第3の実施形態では、リーチラインが2つに増える構成であったが、3つ以上に増える構成であってもよいし、増えない構成であってもよい。

#### 【0131】

(32) 前記第3の実施形態では、仮想演出が確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で仮停止されてから再変動し、リーチ外れの図柄組み合わせ(「767」)で仮停止されたところから開始される構成であったが、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で仮停止されずに、リーチ外れの図柄組み合わせ(「767」)で仮停止されたところから開始される構成であってもよいし、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で仮停止される代わりに、当りの示唆演出又は、信頼度の高い演出を行った後で、リーチ外れの図柄組み合わせ(「767」)で仮停止されたところから開始される構成であってもよい。 40

#### 【0132】

(33) 前記第3の実施形態では、仮想演出が確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で仮停止されてから再変動し、リーチ外れの図柄組み合わせ(「767」)で仮停止されたところから開始される構成であったが、確変無し当りの図柄組み合わせ(「444」)で仮停止されてから再変動し、リーチ外れの図柄組み合わせ(「464」)で仮停 50

止されたところから開始される構成であってもよい。

**【0133】**

(34) 前記第3の実施形態では、複数回の仮停止が行われた後で仮想演出に切り替わる構成であったが、一回目の仮停止の後で仮想演出に切り替わる構成であってもよい。

**【0134】**

(35) 前記第3の実施形態では、仮想演出が開始される直前の仮停止の時間が、他の仮停止の時間よりも長い構成であったが、仮想演出が開始される直前の仮停止の時間が、他の仮停止の時間と同一又は短い構成であってもよい。

**【0135】**

(36) 前記第3の実施形態では、弱気であった架空の遊技者X3が強気の架空の遊技者X3に激変する映像に続いて、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される構成であったが、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される前に当りを示唆する示唆演出又は、信頼度の高い演出を行う構成であってもよい。 10

**【0136】**

(37) また、その示唆演出において架空の遊技者X3が登場する構成であってもよい。

**【0137】**

(38) 前記第3の実施形態では、弱気であった架空の遊技者X3が強気の架空の遊技者X3に激変した後で、仮停止を行わずに確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される構成であったが、1回又は複数回の仮停止が行われる構成であってもよい。 20

**【0138】**

(39) 前記第4の実施形態では、特典演出において魔女Z1が呪文を唱えた後、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される構成であったが、魔女Z1が呪文を唱えた後、複数回の仮停止を挟んで確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される構成であってもよいし、当りの示唆演出又は、信頼度の高い演出を挟む構成であってもよい。

**【0139】**

(40) 前記第4の実施形態では、ファジー演出を途中で強制終了させ特典演出を行う構成であったが、ファジー演出を最後まで行った後で特典演出を行う構成であってもよい。この場合、図19(C)、図19(F)、図19(D)、図19(E)の順に動画が流れ、一度確変無し当りの図柄組み合わせ(「444」)で仮停止された後に、魔女Z1が急遽戻ってきて呪文を唱え、確変付き当りの図柄組み合わせ(「777」)で確定停止される。 30

**【0140】**

<付記1>

前記実施形態で例示したパチンコ遊技機(遊技機)には、以下の第1～第8の発明群が含まれていると考えることができる。なお、以下の各発明群の末尾には、発明の構成要素に対応する実施形態上の各部位が示されている。

**【0141】**

(第1の発明群)

**【0142】**

[発明1]

遊技の進行に応じて実行される複数の演出を有する遊技機において、  
今後実行される可能性のある前記演出の内容を示唆するアイコンを獲得するアイコン獲得演出と、

獲得された前記アイコンが実行されるか否かを予告報知する実行可否報知演出と、を有する遊技機。

**【0143】**

従来、一度獲得したアイコンは必ず実行する構成であったが、本発明ではアイコンを獲得しても実行されるか否かがわからない状態であり、遊技者にドキドキ感を与えることが

10

20

30

40

50

可能となり、趣向性の向上を図ることができる。

**【 0 1 4 4 】**

**[ 発明 2 ]**

前記アイコン獲得演出では、2以上の前記アイコンを獲得する発明1に記載の遊技機。

**【 0 1 4 5 】**

アイコン獲得演出はアイコンを1つのみ獲得する構成であってもよいし、発明2のように複数のアイコンを取得する構成であってもよい。

**【 0 1 4 6 】**

**[ 発明 3 ]**

獲得された前記アイコンの一覧を表示するアイコン表示領域を有する発明1又は2に記載の遊技機。 10

**【 0 1 4 7 】**

アイコン表示領域に獲得したアイコンの一覧を表示することで、遊技者が獲得したアイコンの種類と数の把握が容易にできる。

**【 0 1 4 8 】**

**[ 発明 4 ]**

獲得された前記アイコンは、実行されると前記アイコン表示領域から消える発明3に記載の遊技機。

**【 0 1 4 9 】**

演出の実行に伴い、アイコンが消える構成にすることでアイコンに紐づく演出がどれか遊技者知ることが容易になる。さらに残っているアイコンから今後実行される演出を知ることができる。 20

**【 0 1 5 0 】**

**[ 発明 5 ]**

前記複数の演出は、1又は複数の演出をグルーピングした演出グループに区分され、前記アイコンには、前記演出グループに応じた区別アイコンが設けられ、

前記アイコン獲得演出では、前記区別アイコンを獲得する発明1乃至4の何れか1の発明に記載の遊技機。 20

**【 0 1 5 1 】**

**[ 発明 6 ]**

前記アイコンには、さらに各演出に応じた演出アイコンが設けられ、

前記実行可否演出の後に、前記区別アイコンを前記演出アイコンに変化させる変化演出を有する発明5に記載の遊技機。 30

**【 0 1 5 2 】**

発明5及び発明6では、グルーピングされた区別アイコンにより、アイコンと演出とが1対1の関係でなくなるので、取得した区別アイコンが何に変化するかドキドキ感をもって遊技することができる。

**【 0 1 5 3 】**

**[ 第1の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係 ]**

遊技機：パチンコ遊技機10 アイコン：アイコン（アイテム）13S, 13T 区別アイコン：アイテムの種13T 演出アイコン：アイテム13S アイコン獲得演出：種収集演出 実行可否報知演出：抽選結果報知演出 変化演出：変換演出 40

**【 0 1 5 4 】**

**( 第2の発明群 )**

**[ 発明 1 ]**

遊技の進行に応じて実行される複数の演出と、

前記複数の演出を1又は複数の演出にグルーピングした演出グループに対応する親アイコンと、

今後実行される可能性のある前記演出グループを示唆する前記親アイコンを表示するアイコン表示手段を有する遊技機。 50

**【 0 1 5 5 】**

従来、アイコンが表示されると、そのアイコンに対応する演出は一つのみであった。ここで、発明 1によれば、一つの親アイコンに対応する演出が1又は複数存在する。これにより、おおよその演出は認識できるものの、どの演出に展開するか遊技者に期待感を持たせることができる。

**【 0 1 5 6 】****[ 発明 2 ]**

さらに、複数の各演出に応じた子アイコンが設けられ、

前記親アイコンを前記子アイコンに変化させる変化演出を有する発明 1 に記載の遊技機。

**【 0 1 5 7 】**

また、変化演出を備えることで、親アイコンがどの子アイコンに変化したかを遊技者に認識させやすくできる。

**【 0 1 5 8 】****[ 発明 3 ]**

前記変化演出は、前記親アイコン毎に実行される発明 2 に記載の遊技機。

**【 0 1 5 9 】**

変化演出は、親アイコン全てを一回で子アイコンに変化させててもよいし、発明 3 のように親アイコン毎に子アイコンに変化させててもよい。発明 3 によれば、親アイコンと子アイコンとの関係性を遊技者に認識しやすくできる。

**【 0 1 6 0 】****[ 発明 4 ]**

前記変化演出は、前記親アイコンと、前記親アイコンが対応する前記演出グループに含まれる全ての前記演出の前記子アイコンが表示され、

表示された前記子アイコンの何れかに変化する発明 2 又は 3 に記載の遊技機。

**【 0 1 6 1 】**

発明 4 によれば、親アイコンと子アイコンの関係性が遊技者に認識しやすくなるとともに、表示されている親アイコンが変化された子アイコン以外にどのような子アイコンに変化する可能性があったかを知ることができる。

**【 0 1 6 2 】****[ 発明 5 ]**

前記親アイコンは、少なくとも、役物による演出、表示部による演出に区分される発明 1 乃至 4 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

**【 0 1 6 3 】**

発明 5 によれば、親アイコンの種別によって、どの部分の演出が行われるかを認識することができる。

**【 0 1 6 4 】****[ 第 2 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係 ]**

遊技機：パチンコ遊技機 10 親アイコン：アイテムの種 13 T 子アイコン：アイテム 13 S 変化演出：変換演出

**【 0 1 6 5 】****( 第 3 の発明群 )****[ 発明 1 ]**

遊技の進行に応じて複数の演出が行われる遊技機において、

前記複数の演出のうちの特定演出が実行され得ることを示唆する演出アイコンを表示部に出現させる出現演出と、

既に出現した 1 つの前記演出アイコンが複数の前記演出アイコンに増殖する増殖演出と、を行う遊技機。

**【 0 1 6 6 】**

本発明の遊技機では、既に出現した演出アイコンが増えるという今までにない斬新な演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【0167】

## [発明2]

前記演出アイコンの数が多いほど、遊技者に有利な状況になりやすい発明1に記載の遊技機。

## 【0168】

本発明によれば、演出アイコンの数に興味を持たせ、その増殖に高揚感を感じさせることができる。

## 【0169】

## [発明3]

前記特定演出は、複数設定され、かつ、前記出現演出より後に行われる特別演出中に実行されるように構成されていて、

前記出現演出において、前記演出アイコンは、複数の前記特定演出の全てで共通する又は複数の前記特定演出が区分けされたグループ毎に共通する共通態様で出現し、

前記出現演出と前記特別演出との間に、前記演出アイコンを前記共通態様から複数の前記特定演出に個々対応する細分化態様に変換させる変換演出が行われ、

前記増殖演出は、前記変換演出中に実行される発明2に記載の遊技機。

## 【0170】

本発明によれば、出現演出が終了して、確定したと思っていた演出アイコンの数が、変換演出で増えることがあり、遊技者の意表をつくことができる。

## 【0171】

## [発明4]

前記変換演出において、前記演出アイコンは前記共通態様のまま増殖し、

その後、各前記演出アイコンが、前記細分化態様に変換される発明4に記載の遊技機。

## 【0172】

細分化態様に変換されてから増殖されてもよいし、発明4のように、共通態様のまま増殖されてもよい。また、1つの共通態様の演出アイコンが、複数の細分化態様の演出アイコンになる構成であってもよい。

## 【0173】

## [発明5]

前記増殖演出では、前記演出アイコンが増殖したことを示唆するメッセージが前記表示部に表示される発明1乃至4の何れか1の発明に記載の遊技機。

## 【0174】

本発明によれば、演出アイコンが新たに出現したのではなく、既に出現していた演出アイコンから増殖したことを遊技者に理解させやすくすることができる。

## 【0175】

## [発明6]

前記増殖演出では、遊技者が操作可能な操作ボタンが操作されたことに起因して演出アイコンが増殖される発明1乃至5の何れか1の発明に記載の遊技機。

## 【0176】

発明6のように、演出アイコンの増殖が操作ボタンの操作に起因して行われる構成であってもよいし、操作ボタンが操作されなくても行われる構成であってもよい。発明6の構成にした場合、自らの操作によって演出アイコンが増殖したという達成感を遊技者に感じさせることができる。

## 【0177】

## [第3の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：パチンコ遊技機10 表示部：表示装置13

演出アイコン：アイテムの種13T, アイテム13S

共通態様：アイテムの種13T 細分化態様：アイテム13S

## 【0178】

## (第4の発明群)

10

20

30

40

50

## [発明 1]

遊技の進行状況に応じて実行される特別演出において、遊技者が視認可能な演出要素を第1形態から第2形態へ変化させる変化演出を行う遊技機において、

前記変化演出では、前記演出要素が変化する契機となる変化要因を遊技者に視認可能にすると共に、前記演出要素を前記第1形態から前記第2形態へ変化させる間に、前記演出要素が変化することを示唆する変化示唆画像を表示する遊技機。

## 【0179】

本発明の遊技機では、演出要素が第1形態から第2形態へ変化するときに、変化の契機となる変化要因が視認可能とされ、かつ、演出要素が変化することを示唆する変化示唆画像が表示されてから第2形態へ変化するという斬新な演出を提供することができる。 10

## 【0180】

## [発明 2]

前記特別演出において、前記演出要素を前記第1形態で視認させた後、遊技者に有利な状況になる可能性が比較的高いときは、前記変化演出を行って前記演出要素を前記第2形態へ変化させ、遊技者に有利な状況になる可能性が比較的低いときは、前記変化演出を行わず前記演出要素を前記第1形態のままとする発明1に記載の遊技機。

## 【0181】

本発明によれば、演出要素の変化に興味を持たせ、その変化に高揚感を感じさせることができる。

## 【0182】

## [発明 3]

前記特別演出の前に実行される出現演出において、前記変化要因を意味する変化要因アイコンを表示部に出現させる発明1又は2に記載の遊技機。

## 【0183】

本発明によれば、変化要因が出現したことが認識でき、この後、演出要素が変化するかもしれないと思わせることができる。

## 【0184】

## [発明 4]

前記第1形態と前記第2形態とは、前記演出要素の色が異なっている発明1乃至3の何れか1の発明に記載の遊技機。 30

## 【0185】

変化演出では、演出要素の大きさや形状が変化してもよいし、色が変化してもよい。

## 【0186】

## [発明 5]

前記第1形態と前記第2形態とは、前記演出要素の形状が同一である発明4に記載の遊技機。

## 【0187】

本発明によれば、演出要素の形状を同一にすることで、色が変わったことに気づきやすくなることができる。

## 【0188】

## [第4の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：パチンコ遊技機10 表示部：表示装置13

変化要因：青ペンキアイテム13S41

変化要因アイコン：その他の種13T4, 青ペンキアイテム13S41

## 【0189】

## (第5の発明群)

## [発明 1]

遊技の進行に応じて複数の演出が行われる遊技機において、

前記複数の演出のうちの特定演出が実行され得ることを示唆する演出アイコンを表示部に出現させる出現演出を行い、 50

前記特定演出は複数設定され、それに応じて前記演出アイコンも複数設定されていて、既に出現した前記演出アイコンが別の前記演出アイコンに変更される変更演出を行う遊技機。

**【 0 1 9 0 】**

本発明の遊技機によれば、出現した演出アイコンが変更されることがあるという今までにない斬新な演出を提供することができる。

**【 0 1 9 1 】**

**[ 発明 2 ]**

前記変更演出は、複数の前記特定演出のうちの 1 つであり、複数の前記演出アイコンの中には、前記変更演出に対応した変更演出アイコンが設定されている発明 1 に記載の遊技機。10

**【 0 1 9 2 】**

本発明によれば、変更演出アイコンが出現することで、他の演出アイコンが変更されるかもしれないと遊技者に思わせることができる。

**【 0 1 9 3 】**

**[ 発明 3 ]**

前記変更演出アイコンには、カウントダウンされるタイマが表示されていて、前記タイマが 0 になったときに、前記変更演出が行われる発明 2 に記載の遊技機。

**【 0 1 9 4 】**

本発明によれば、変更演出アイコンに表示されたタイマが 0 になると、別の演出アイコンが変更されるという斬新な演出を提供することができる。20

**【 0 1 9 5 】**

**[ 発明 4 ]**

複数の前記演出アイコンには、遊技者に有利な状況に比較的なりにくいことを示す普通演出アイコンと、遊技者に有利な状況に比較的なりやすいことを示す有利演出アイコンと、が設定され、

前記変更演出では、前記普通演出アイコンが前記有利演出アイコンに変更される発明 1 乃至 3 の何れか 1 に記載の遊技機。

**【 0 1 9 6 】**

本発明によれば、演出アイコンの変更に興味を持たせることができる。30

**【 0 1 9 7 】**

**[ 発明 5 ]**

複数の前記演出アイコンは、複数のアイコングループに区分けされていて、前記変更演出において、前記演出アイコンは、同じ前記アイコングループ内の他の前記演出アイコンに変更される発明 1 乃至 4 の何れか 1 に記載の遊技機。

**【 0 1 9 8 】**

演出アイコンは、ランダムに変更されてもよいし、複数の演出アイコンを複数のアイコングループに区分して、同じアイコングループ内で変更されるように構成されていてよい。

**【 0 1 9 9 】**

**[ 第 5 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係 ]**

遊技機：パチンコ遊技機 1 0 表示部：表示装置 1 3

演出アイコン：アイテムの種 1 3 T , アイテム 1 3 S

変更演出アイコン：タイマの種 1 3 T 1 , 1 0 秒タイマアイテム 1 3 T 1 1

**【 0 2 0 0 】**

**( 第 6 の発明群 )**

**[ 発明 1 ]**

遊技の進行状況に応じた遊技演出を表示手段を使用して行う遊技機において、前記遊技演出の一部として、遊技を行っている架空の遊技者の映像を前記表示手段に表示する仮想演出を行う演出制御手段を備える遊技機。40

**【0201】**

本発明の遊技機では、遊技の進行状況に応じて変化する遊技演出中の仮想演出において、現実の遊技者に、本人と同じ状況下の架空の遊技者を見せて、自己投影又は感情移入するを促す、という斬新で趣向性が高い演出を提供することができる。

**【0202】****[発明2]**

前記仮想演出には、前記架空の遊技者を遊技機側から見た映像か又は遊技機の前面に反射させて見た映像かが含まれる発明1に記載の遊技機。

**【0203】**

本発明の遊技機は、現実の遊技者に、架空の遊技者を、遊技機の前面に映っている自分自身と感じさせるか又は、映像の世界から現実の世界を見たときの自分自身と感じさせることができる。

10

**【0204】****[発明3]**

前記架空の遊技者を含む前記映像の背景に、遊技機が設置され得る架空の遊技ホールの遊技島が含まれている発明2に記載の遊技機。

**【0205】**

本発明の遊技機によれば、架空の遊技者の背景に遊技ホールの遊技島が表示されるので、架空の遊技者を、遊技機前の現実の遊技者が、遊技機の前面に映っている自分自身等のように感じさせることができる。

20

**【0206】****[発明4]**

前記演出制御手段は、前記仮想演出とは別世界のメイン演出を行うように構成され、

前記仮想演出には、前記メイン演出に登場する第1キャラクターが、前記架空の遊技者の出現後に出現して前記架空の遊技者と共に表示される演出が含まれている発明1乃至3の何れか1の発明に記載の遊技機。

**【0207】**

本発明の遊技機では、仮想演出において架空の遊技者が表示された後に、仮想演出の前のメイン演出に登場していた第1キャラクターが出現して架空の遊技者と共に表示されるので、遊技機前の世界と、それとは別世界であるメイン演出の世界とがシンクロし、遊技者に斬新な感覚を抱かせることができる。

30

**【0208】****[発明5]**

前記メイン演出から前記仮想演出に切り替わるときに、前記メイン演出の表示に重ねて半透明の前記架空の遊技者が表示され、その架空の遊技者の透明度が徐々に低下して明確になる一方、前記メイン演出の表示が徐々に透明になって消える発明4に記載の遊技機。

**【0209】**

本発明の遊技機では、メイン演出の表示に重ねて半透明の架空の遊技者が表示され、その架空の遊技者が徐々に明確になる一方、メイン演出が徐々に消えるから、メイン演出の世界から遊技機前の架空の世界へと現実の遊技者の焦点が徐々に変わっていくという斬新な感覚を抱かせることができる。

40

**【0210】****[発明6]**

遊技者への利益を付与するか否かの当否判定を行う当否判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記メイン演出において前記当否判定の当否の報知と、前記当否を示唆する示唆演出とを行うように構成され、外れの前記示唆演出後に前記仮想演出を行う場合には、その仮想演出内で前記第1キャラクターの出現前に外れを示唆し、前記第1キャラクターの出現を契機に当りの示唆に切り替える発明4又は5に記載の遊技機。

**【0211】**

本発明の遊技機によれば、メイン演出による外れの示唆演出後に仮想演出でも外れが示

50

唆されるので当りへの期待感が大きく下げられ、そこから、第1キャラクターの出現に起因して当りの示唆に切り替わるので、当りへの期待感を一気に膨らませることができる。

#### 【0212】

##### [発明7]

遊技者への利益を付与するか否かの当否判定を行う当否判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記メイン演出において複数回に亘って表示態様を切り替え、その切り替え回数が多くなるほど前記当否判定で当りとなる信頼度が高くなるリピート演出を行うと共に、前記リピート演出の前記表示態様を一定に保持するか又は前記リピート演出を中断して、前記仮想演出に切り替え、その仮想演出内で前記第1キャラクターの出現前に前記リピート演出の終了を示唆し、前記第1キャラクターの出現を契機に前記保持を解除するか又は前記リピート演出を再開する発明4又は5に記載の遊技機。10

#### 【0213】

##### [発明8]

前記演出制御手段は、前記リピート演出では、複数の特別図柄のうち少なくとも1つを変動表示する第1の表示態様と、前記複数の特別図柄の全てを前記当否判定の結果を意味する特別図柄組み合わせで微動させた状態で仮停止表示する第2の表示態様とを繰り返した後で、前記複数の特別図柄の全てを前記当否判定の結果を意味する図柄組み合わせに確定させて停止表示する第3の表示態様を行い、前記第2の表示態様の後に、前記仮想演出を行う発明7に記載の遊技機。20

#### 【0214】

##### [発明9]

前記仮想演出の直前の前記第2の表示態様が、そうではない前記第2の表示態様より長い発明8に記載の遊技機。20

#### 【0215】

##### [発明10]

前記仮想演出では、前記第1キャラクターが前記架空の遊技者側を向いている状態からカメラ目線に切り替わったことを契機に前記外れの示唆演出が前記当りの示唆演出又は前記当りの報知に切り替わる発明6乃至9の何れか1の発明に記載の遊技機。30

#### 【0216】

本発明の遊技機では、第1キャラクターが、仮想演出における遊技機前の架空の世界と現実の遊技機前の世界とに影響を及ぼす感覚を現実の遊技者に抱かせて、楽しめることができる。30

#### 【0217】

##### [発明11]

前記仮想演出による外れの示唆には、弱気の前記架空の遊技者の表示が含まれる一方、前記仮想演出による当りの示唆には、弱気から強気に転じた前記架空の遊技者の表示が含まれている発明6乃至10の何れか1の発明に記載の遊技機。40

#### 【0218】

本発明の遊技機によれば、現実の遊技者の気持ちを弱気から強気へとスムーズに誘導することができる。40

#### 【0219】

##### [発明12]

スピーカを有し、

前記仮想演出で行われる前記判定結果の外れの示唆では、前記架空の遊技者のネガティブなつぶやき又は考えが前記表示手段又は前記スピーカから出力される発明6乃至11の何れか1の発明に記載の遊技機。50

#### 【0220】

本発明の遊技機によれば、表示手段又はスピーカから出力される架空の遊技者のネガティブなつぶやき又は考えが現実の遊技者に刷り込まれる。これにより、判定結果が当りに変わったときの嬉しさが大きくなる。50

**【0221】****[発明13]**

スピーカを有し、

前記仮想演出には、前記架空の遊技者のつぶやき又は考えていることを意味するメッセージを前記表示手段又は前記スピーカから出力する演出が含まれている発明1乃至11の何れか1の発明に記載の遊技機。

**【0222】**

本発明の遊技機によれば、架空の遊技者のつぶやき又は考えていることを意味するメッセージによって現実の遊技者の考えを誘導することができ、架空の遊技者に自己投影又は感情移入し易くなる。

10

**【0223】****[発明14]**

前記仮想演出には、前記架空の遊技者のカメラ目線の映像が含まれている発明1乃至13の何れか1の発明に記載の遊技機。

**【0224】**

本発明の遊技機によれば、現実の遊技者が架空の遊技者のカメラ目線の映像を見て、自分自身を見詰めているという斬新な感覚を抱かせることができる。

**【0225】****[第6の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]**

遊技機：パチンコ遊技機10 表示手段：表示装置13 スピーカ：25S

20

当否判定手段：特図判定部85 演出制御手段：86

架空の遊技者：X1, X3 遊技島：X2 第1キャラクター：Z1

特別図柄：13A, 13B, 13C

**【0226】**

(第7の発明群)

**[発明1]**

表示手段又はスピーカを使用した遊技演出を行う遊技機において、

その遊技機の遊技者のつぶやきの代弁又は思いの代弁を示唆又は意味するメッセージを前記表示手段又は前記スピーカから出力する代弁演出を行う演出制御手段を備える遊技機。

**【0227】**

30

本発明の遊技機によれば、現実の遊技者は、遊技者のつぶやきの代弁又は思いの代弁を示唆又は意味するメッセージを受けて、そのメッセージと同じ或いは近い気持ちになるよう誘導されるという斬新で趣向性が高い演出を楽しむことができる。

**【0228】****[発明2]**

遊技者への利益を付与するか否かの当否判定を行う当否判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記表示手段を使用した前記当否判定の当り又は外れの示唆表示及び結果表示を行うと共に、それら示唆表示又は結果表示の当り又は外れに合わせた前記メッセージを出力する発明1に記載の遊技機。

**【0229】**

40

本発明の遊技機では、示唆表示又は結果表示の当り又は外れに合わせたメッセージが出力されるので、遊技者の実際の気持ちとメッセージとがシンクロし易くなり、遊技者に斬新な感覚を抱かせることができる。

**【0230】****[発明3]**

前記演出制御手段が、前記外れを示唆する前記メッセージを出力した後に当りの前記示唆表示又は前記結果表示を行う発明2に記載の遊技機。

**【0231】**

本発明の遊技機では、外れを示唆するメッセージを出力するので遊技者の当りへの期待感が下げる、その分、その後に当りの示唆表示又は結果表示が行われたときの嬉しさが

50

大きくなる。

**【 0 2 3 2 】**

**[ 発明 4 ]**

遊技者への利益を付与するか否かの当否判定を行う当否判定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記メイン演出において複数回に亘って表示態様を切り替え、その切り替え回数が多くなるほど前記当否判定で当りとなる信頼度が高くなるリピート演出を行うと共に、前記リピート演出の前記表示態様を一定に保持するか又は前記リピート演出を中断して、前記リピート演出の終了を示唆する前記メッセージを出力した後、前記保持を解除するか又は前記リピート演出を再開する発明 1 に記載の遊技機。

**【 0 2 3 3 】**

10

**[ 発明 5 ]**

前記演出制御手段は、前記リピート演出では、複数の特別図柄のうち少なくとも 1 つを変動表示する第 1 の表示態様と、前記複数の特別図柄の全てを前記当否判定の結果を意味する図柄組み合わせで微動させた状態で仮停止表示する第 2 の表示態様とを繰り返した後で、前記複数の特別図柄の全てを前記当否判定の結果を意味する図柄組み合わせに確定させて停止表示する第 3 の表示態様を行い、前記第 2 の表示態様を中断して前記メッセージを出力する発明 4 に記載の遊技機。

**【 0 2 3 4 】**

**[ 発明 6 ]**

前記仮想演出の直前の前記第 2 の表示態様が、そうではない前記第 2 の表示態様より長い発明 5 に記載の遊技機。

20

**【 0 2 3 5 】**

**[ 発明 7 ]**

前記演出制御手段は、前記メッセージを出力した後、そのメッセージの内容を覆す契機になり得るトリガー演出を行ってから前記メッセージの内容を覆す発明 3 乃至 6 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

**【 0 2 3 6 】**

本発明の遊技機では、外れを示唆するメッセージを出力するので遊技者の当りへの期待感が下げる、その後のトリガー演出を経た当りの示唆表示又は結果表示が行われるので、トリガー演出が行われたときに期待感が一気に膨らみ、趣向性が向上する。

30

**【 0 2 3 7 】**

**[ 発明 8 ]**

前記演出制御手段は、遊技者にとって不利な示唆表示を行った後に、不利であることを示唆する前記メッセージを出力する発明 1 に記載の遊技機。

**【 0 2 3 8 】**

本発明の遊技機では、外れの示唆表示の後に、外れを示唆するメッセージが出力されるので遊技者の当りへの期待感が大きく下げる、その分、その後のトリガー演出を経た当りの示唆表示又は結果表示が行われたときの期待感又は喜びが大きくなる。

**【 0 2 3 9 】**

**[ 発明 9 ]**

前記演出制御手段は、遊技を行っている架空の遊技者を遊技機側から見た映像か又は遊技機の前面に反射させて見た映像かを前記表示手段に表示して、その架空の遊技者を前記メッセージの発信源に見せる演出を行う発明 1 乃至 8 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

40

**【 0 2 4 0 】**

本発明の遊技機では、現実の遊技者に、本人と同じ状況下の架空の遊技者を見せて、自己投影又は感情移入するように促す、という斬新で趣向性が高い演出を提供することができる。

**【 0 2 4 1 】**

**[ 発明 10 ]**

前記メッセージが自問形式になっている発明 1 乃至 9 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

50

**【 0 2 4 2 】**

本発明の遊技機では、遊技者が自問するように促されるという斬新な感覚を提供することができる。

**【 0 2 4 3 】**

[ 第 7 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係 ]

遊技機：パチンコ遊技機 10 表示手段：表示装置 13 スピーカ：25S

当否判定手段：特図判定部 85 演出制御手段：86

特別図柄：13A, 13B, 13C

**【 0 2 4 4 】**

( 第 8 の発明群 )

10

[ 発明 1 ]

当否判定を行いかつその当りが特典付き当りか特典無し当りかの判定も行う当否判定手段と、前記当否判定の判定結果の報知を演出するための報知演出を行う演出制御手段とを備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記当否判定の判定結果が当りである場合に、当りであることの報知又は示唆ではあるが前記特典付き当りであるか否かを区別できないファジー演出を行い、前記ファジー演出後に前記特典付き当りであったことを報知又は示唆する特典演出を行ってから前記報知演出の全体を終了するか、行わずに前記ファジー演出のまま前記報知演出の全体を終了するかにより、前記特典付き当りであった否かを報知又は示唆する遊技機。

20

**【 0 2 4 5 】**

本発明の遊技機によれば、判定結果が当りである場合に、当りであることの報知又は示唆ではあるが特典付き当りであるか否か報知でも示唆でもないファジー演出が行われ、特典付き当りであるときには、ファジー演出の後に特典演出が行われて、遊技者は特典付き当りであったことを節度感をもって知ることができ、特典無し当りであるときには、ファジー演出のまま曖昧に報知演出の全体が終了し、特典無し当りであったことを漫然としていることができるという、斬新で趣向性が高い演出を楽しむことができる。

**【 0 2 4 6 】**

[ 発明 2 ]

前記演出制御手段は、前記判定結果が前記特典付き当りであった場合は、前記ファジー演出を途中で終了して前記特典演出を行う発明 1 に記載の遊技機。

30

**【 0 2 4 7 】**

本発明の遊技機では、ファジー演出を途中で終了して特典演出を行うので、遊技者を驚かせて喜びを大きくすることができます。

**【 0 2 4 8 】**

[ 発明 3 ]

前記ファジー演出は、前記報知演出の全体のエンディングを意味又は示唆する演出である発明 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【 0 2 4 9 】**

本発明の遊技機では、ファジー演出が報知演出の全体のエンディングを意味又は示唆するので、その後、特典演出になったときに、終了間際で特典で付与された感覚を抱かせて、遊技者の喜びを大きくすることができます。

40

**【 0 2 5 0 】**

[ 発明 4 ]

前記ファジー演出と前記特典演出とに同じキャラクターが登場し、前記ファジー演出から前記特典演出へと展開する発明 1 乃至 3 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

**【 0 2 5 1 】**

本発明の遊技機では、ファジー演出に登場していたキャラクターが特典演出にも登場して演出が展開するので、特典無し当りから特典付き当りに昇格した感覚を遊技者に抱かせることができる。

50

## 【0252】

## [発明5]

前記ファジー演出は、徐々に前記報知演出の全体の終了に近づいていく演出であり、前記特典演出は、前記ファジー演出から急展開する演出である発明4に記載の遊技機。

## 【0253】

本発明の遊技機によれば、ファジー演出によって徐々に報知演出の全体の終了に近づいていくところから急展開して特典演出が行われるから、遊技者を驚かせて喜びを大きくすることができる。

## 【0254】

## [発明6]

遊技媒体がランダムに入賞し得ると共に、前記遊技媒体の1つの入賞に対して複数の前記遊技媒体が遊技者に付与される入賞口を備え、

前記当否判定で当りになると、通常時より前記入賞口への入賞が容易になる大当り遊技が実行され、

前記特典付き当たりになると、前記大当り遊技の終了後に前記当否判定で当りになる確率が高い確変状態になる発明1乃至5の何れか1の発明に記載の遊技機。

## 【0255】

本発明の遊技機によれば、特典付き当たりになると大当り遊技後に当りに確変状態になるという大きな特典が付与されるので、特典付き当たりを報知又は示唆する特典演出が行われたときの遊技者の喜びが大きくなる。

10

## 【0256】

## [第8の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：パチンコ遊技機10 入賞口：始動入賞口14A, 14B

当否判定手段：特図判定部85 演出制御手段：86 キャラクター：魔女Z1

20

## 【符号の説明】

## 【0257】

10 パチンコ遊技機

13 表示装置

13A, 13B, 13C 特別図柄

13E 報知中表示体

13G 表示画面

13H 保留表示体

13H1 特別保留表示体

13P 操作示唆画像

13R 変換候補列

13S アイテム

13T アイテムの種

25S スピーカ

28 発射ハンドル

29 操作ボタン

40 可動役物ユニット

40A, 40B 可動役物

80 乱数生成部

81 乱数取得部

82 データ格納部

86 演出制御部

87 制御データ記憶部

X1, X3 架空の遊技者

X2 遊技島

Z1 魔女

30

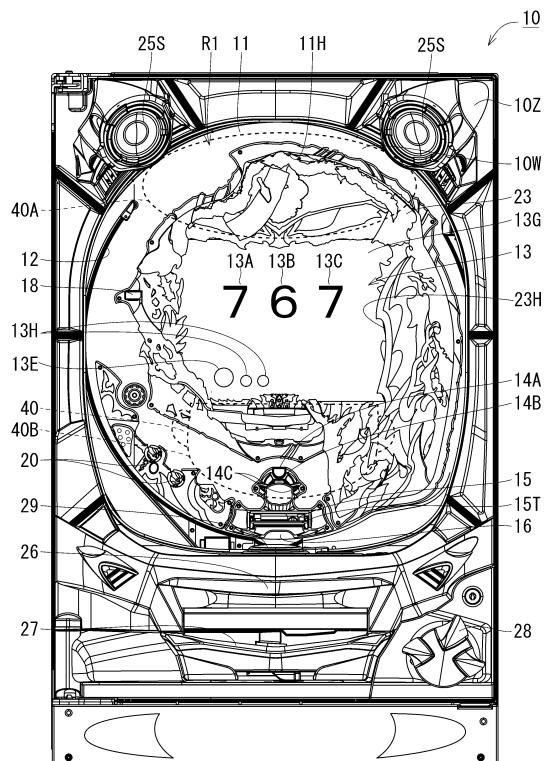
40

50

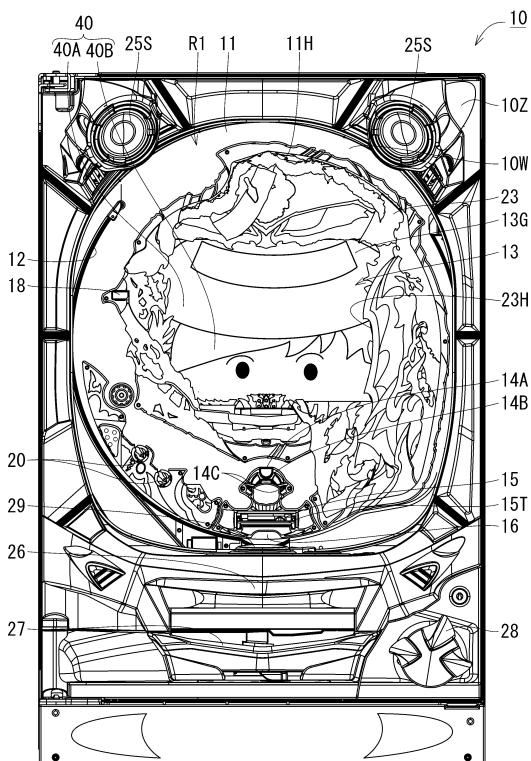
Z 2 , Z 4 登場人物

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

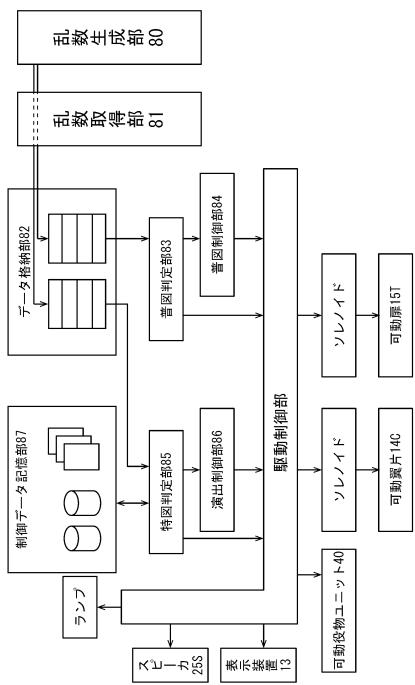
20

30

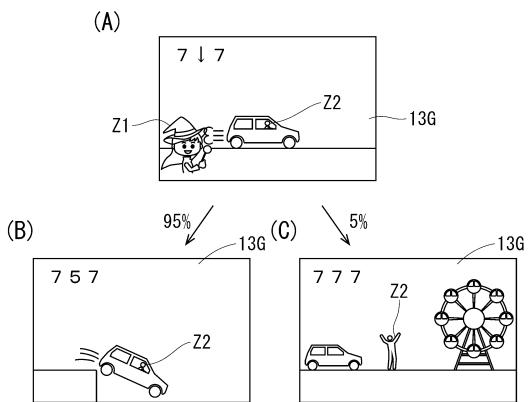
40

50

【図3】



【図4】



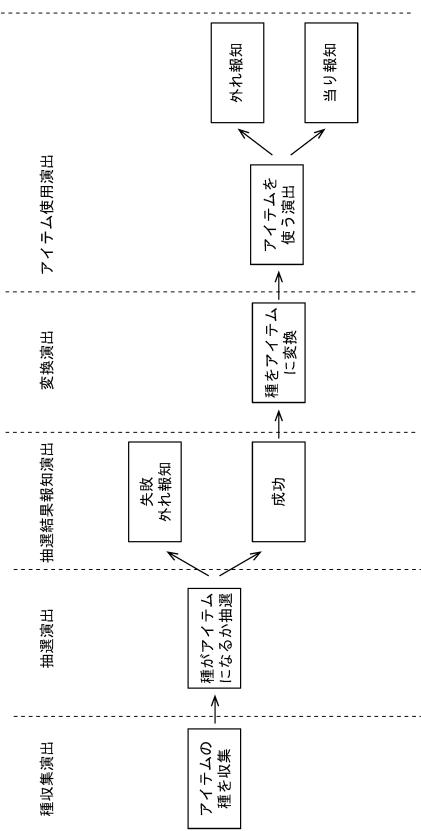
10

20

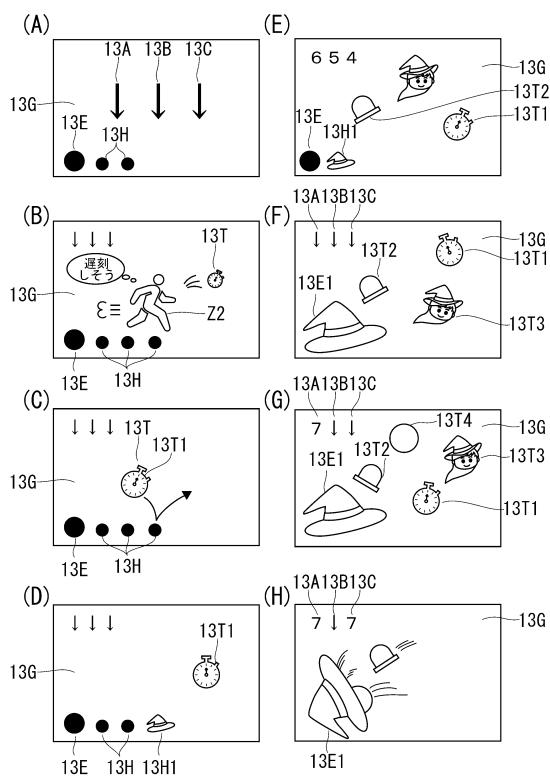
30

40

【図5】

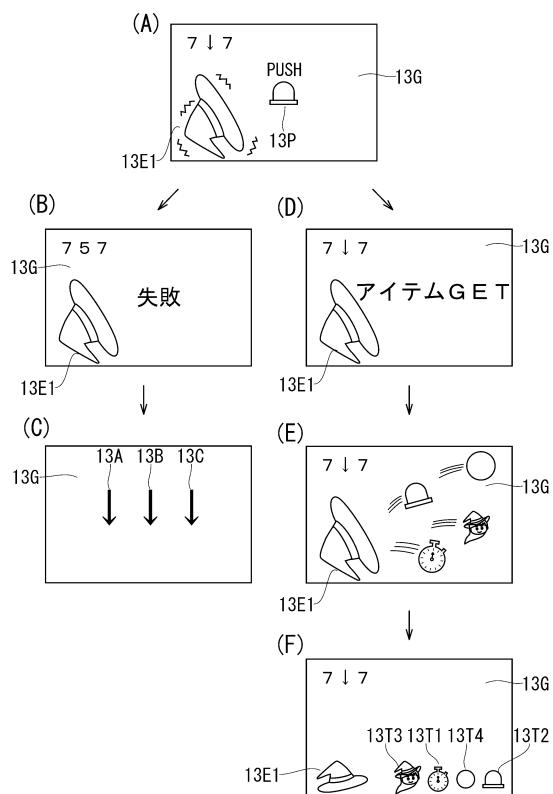


【図6】

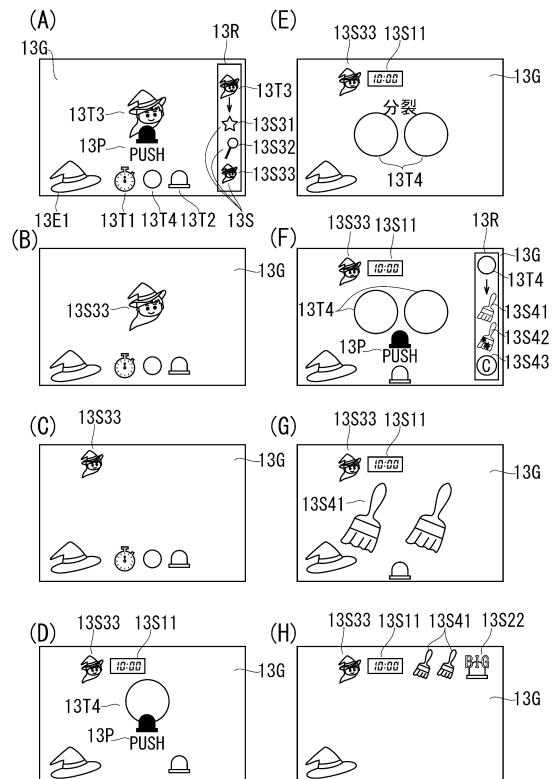


50

【図 7】



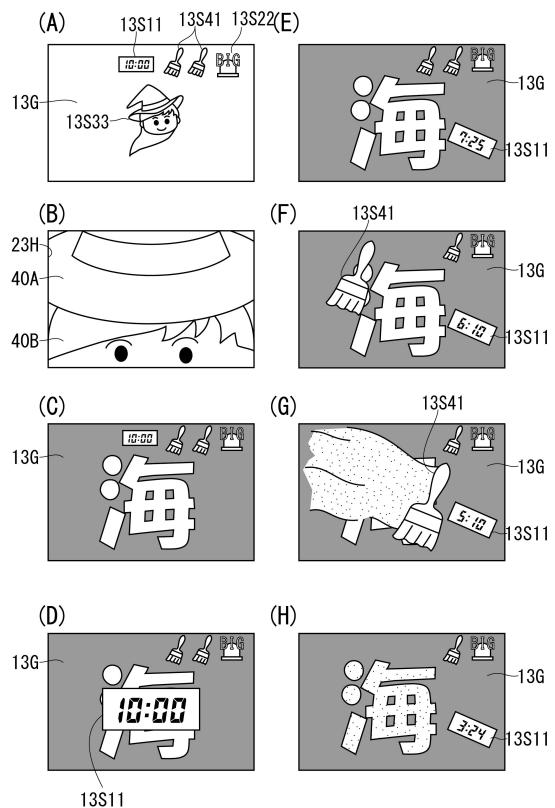
【図 8】



【図 9】

アイテムの種	アイテム
タイマの種 ~13T1	10秒タイマアイテム  ~13S11
	20秒タイマアイテム  ~13S12
ボタンの種 ~13T2	小ボタンアイテム  ~13S21
	BIGボタンアイテム  ~13S22
役物の種 ~13T3	ランプ発光アイテム  ~13S31
	ステッキ役物アイテム  ~13S32
	顛役物アイテム  ~13S33
その他の種 ~13T4	青ペンキアイテム  ~13S41
	星ペンキアイテム  ~13S42
	チャンスアイテム  ~13S43

【図 10】



10

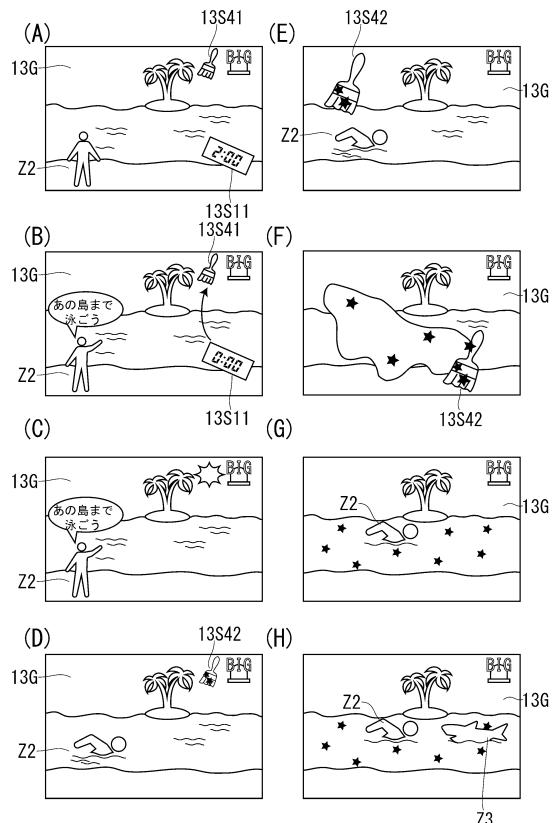
20

30

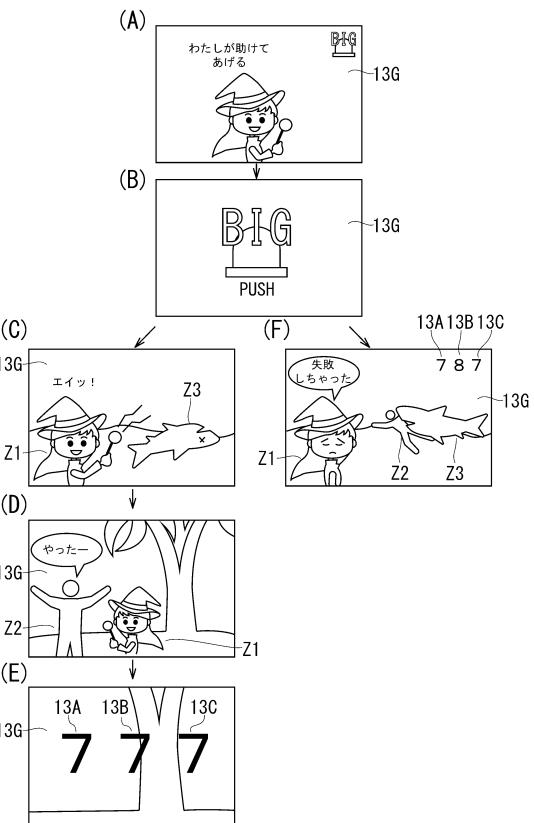
40

50

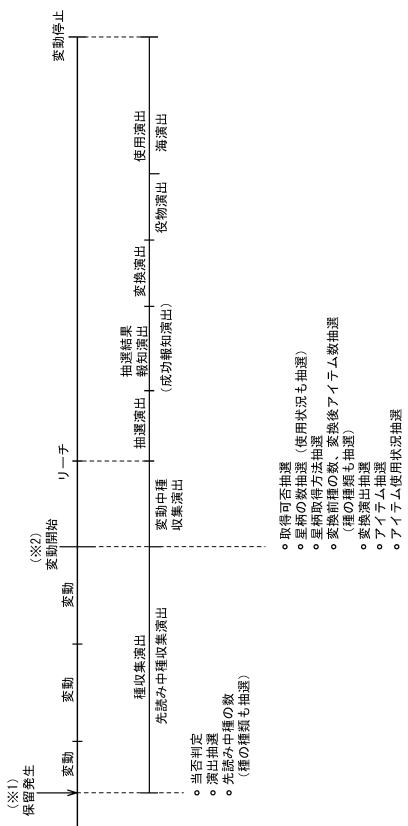
【図11】



【図 1 2】



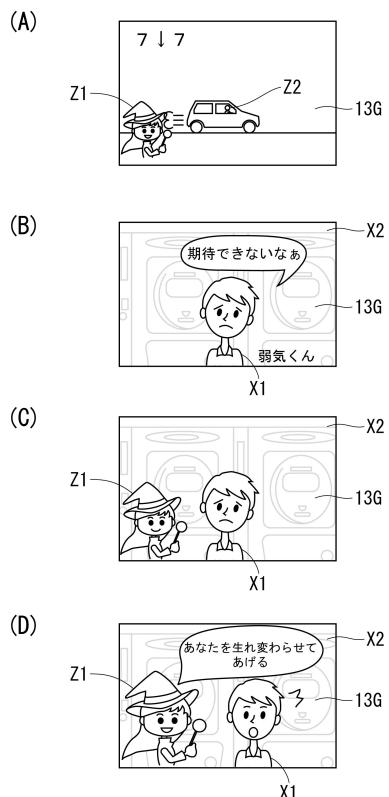
【図13】



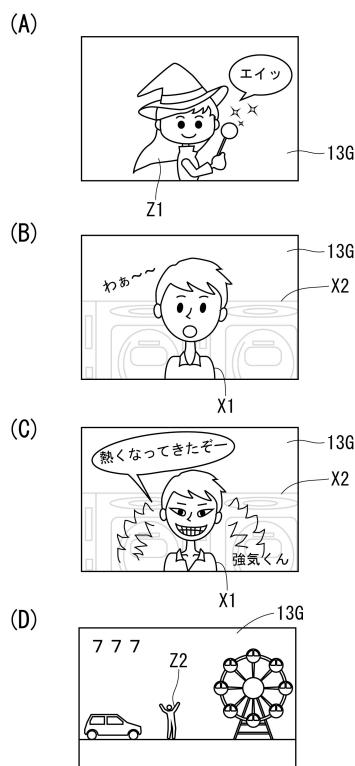
【図14】

先読み中種の数	種の総数	アイテムの総数	当り星柄0	当り星柄2・昇格2タイマ0・その他1
2	2	2	○	×
		3	○	×
		4	○	×
	3	3	○	×
		4	○	×
		5	○	○
		6	○	○
		4	○	×
		5	○	○
	4	6	○	○
		7	○	○
		5	○	○
		6	○	○
5	5	7	○	○

【図15】



【図16】



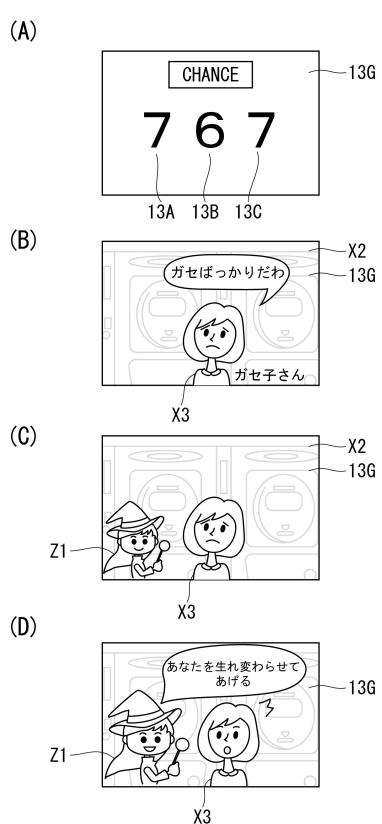
10

20

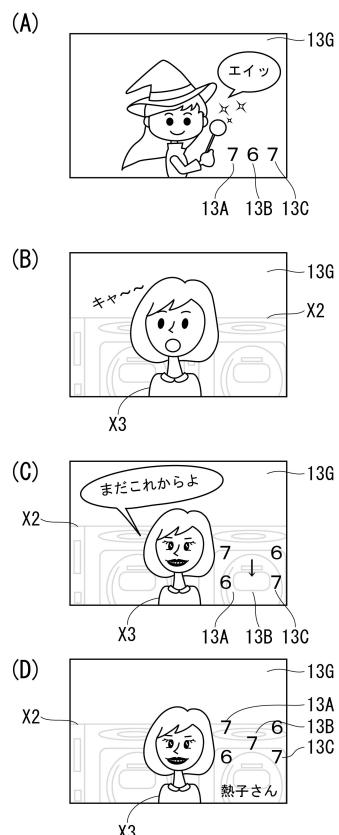
30

40

【図17】

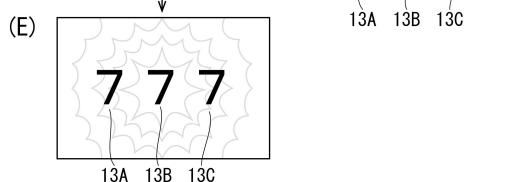
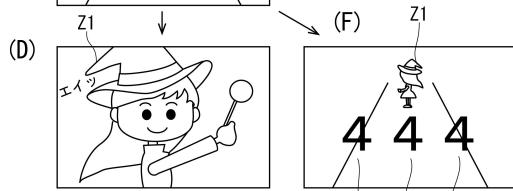
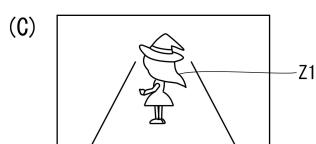


【図18】



50

## 【図 1 9】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

ディ内

(72)発明者 木村 裕一

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 山田 輝彦

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

審査官 福村 拓

(56)参考文献 特開2007-037848 (JP, A)

特開2013-059607 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02