

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-174119  
(P2023-174119A)

(43)公開日 令和5年12月7日(2023.12.7)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード ( 参考 )  
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L ( 全79頁 )

(21)出願番号	特願2022-86795(P2022-86795)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和4年5月27日(2022.5.27)	(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	土屋 良孝 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	川添 智久 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	中山 覚

最終頁に続く

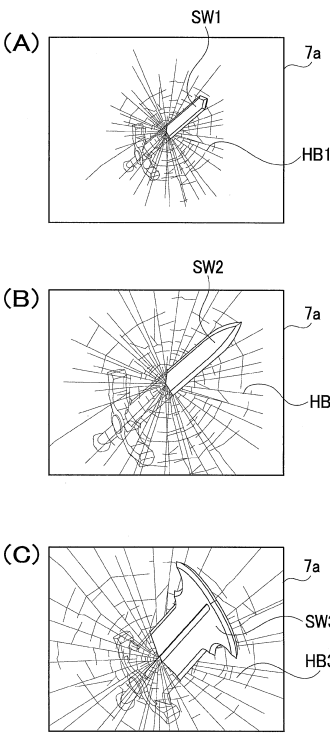
(54)【発明の名称】 遊技機

(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、演出を制御可能な演出制御用マイコン91と、表示画面7aを有する画像表示装置7と、を備える。演出制御用マイコン91は、当選期待度を示唆する予告演出として、表示画面7aに剣（小剣、中剣、大剣）が埋め込まれたことを示す剣埋設画像SW1、SW2、SW3を表示する剣埋設割れ演出（小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出）を実行可能である。

【選択図】図39



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

当たり判定処理で当たりと判定されると、特別遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、表示画面を有する表示手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、

前記特別遊技状態に制御される可能性を示唆する予告演出として、前記表示画面に所定物が埋め込まれたことを示す埋め込み画像を表示する埋め込み予告演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【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、遊技興趣を高めるべく、当たり判定処理の結果を示す前に、特別遊技状態に制御される可能性（当選期待度）を示唆する予告演出が実行されることがある。例えば、下記特許文献 1 に記載の遊技機では、表示手段の表示画面にカットイン画像が表示されるカットイン予告演出が実行されることがある。カットイン予告演出では、表示されるカットイン画像の種類に応じて、示唆される当選期待度が異なっていて、遊技者にどの種類のカットイン画像が表示されるのかを楽しませるようになっている。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 198185 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、カットイン予告演出のように、表示手段の表示画面に表示される画像の種類に注目させることは既にありきたりになっている。従って、斬新な遊技興趣を提供すべく、予告演出において、新しい注目ポイントがあることが求められていた。

30

**【0005】**

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

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明の遊技機は、当たり判定処理で当たりと判定されると、特別遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、表示画面を有する表示手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、

40

前記特別遊技状態に制御される可能性を示唆する予告演出として、前記表示画面に所定物が埋め込まれたことを示す埋め込み画像を表示する埋め込み予告演出を実行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】**

50

- 【図 1】本形態に係る遊技機の斜視図である。
- 【図 2】(A)は枠可動体が収納位置にあるときの図であり、(B)は枠可動体が突出位置にあるときの図である。
- 【図 3】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。
- 【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】図 3 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 7】(A)は画像表示装置とイルミ表示装置とを示す斜視図であり、(B)はイルミ表示装置の断面図である。 10
- 【図 8】同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 9】同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 10】主制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。
- 【図 11】サブ制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。
- 【図 12】大当たりの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。
- 【図 13】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
- 【図 14】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)はリーチ判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。 20
- 【図 15】特図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 16】電チューの開放パターン決定テーブルである。
- 【図 17】始動入賞コマンドの特定テーブルである。
- 【図 18】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 19】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 20】センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 21】ゲート通過処理のフローチャートである。
- 【図 22】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 23】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 24】特別図柄待機処理のフローチャートである。 30
- 【図 25】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 26】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 27】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 28】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 29】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 30】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 31】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 33】(A)はロゴイルミ演出を示す図であり、(B)は擬似イルミ演出を示す図である。 40
- 【図 34】S P リーチを示す図である。
- 【図 35】S P リーチの実行中にショート擬似イルミ演出が実行される場合を示す図である。
- 【図 36】S P リーチの実行中にロング擬似イルミ演出が実行される場合を示す図である。
- 【図 37】第 1 演出例を示す図である。
- 【図 38】第 1 演出例を示す図である。
- 【図 39】(A)は小剣埋設割れ演出を示す図であり、(B)は中剣埋設割れ演出を示す図であり、(C)は大剣埋設割れ演出を示す図である。
- 【図 40】小剣埋設割れ演出が実行される場合の流れを示す図である。 50

【図 4 1】中剣埋設割れ演出が実行される場合の流れを示す図である。  
【図 4 2】大剣埋設割れ演出が実行される場合の流れを示す図である。  
【図 4 3】第 2 演出例を示す図である。  
【図 4 4】サブ制御メイン処理のフローチャートである。  
【図 4 5】受信割り込み処理のフローチャートである。  
【図 4 6】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
【図 4 7】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
【図 4 8】( A ) はロゴイルミ演出の当選期待度を示す表であり、( B ) はショート擬似イルミ演出の当選期待度を示す表であり、( C ) はロング擬似イルミ演出の当選期待度を示す表である。  
【図 4 9】剣埋設割れ演出の当選期待度を示す表である。  
【図 5 0】変形例において、擬似イルミ昇格演出が実行される場合を示す図である。  
【図 5 1】変形例において、擬似イルミ発展前演出が実行される場合を示す図である。  
【図 5 2】変形例において、重畳イルミ演出が実行される場合を示す図である。  
【図 5 3】変形例において、複数小剣埋設割れ演出を示す図である。  
【図 5 4】変形例において、敵キャラ埋め込み演出を示す図である。  
【図 5 5】変形例において、敵キャラ埋め込み昇格演出が実行される場合を示す図である。

10

【図 5 6】変形例において、背景割れ演出を示す図である。  
【図 5 7】変形例において、背景割れ昇格演出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】

20

【0 0 0 9】

#### 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。

【0 0 1 0】

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

30

【0 0 1 1】

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

40

【0 0 1 2】

前枠 5 3 は、図 1 に示すように、上側に上側装飾ユニット 2 0 0 を備え、左側に左側装飾ユニット 2 1 0 を備え、右側に右側装飾ユニット 2 2 0 を備え、下側に操作機構ユニット 2 3 0 を備えて構成されている。左側装飾ユニット 2 1 0 及び右側装飾ユニット 2 2 0 の各上側には、音を出力するスピーカ 6 7 が設けられている。操作機構ユニット 2 3 0 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル ( 発射操作部 ) 6 0

50



、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に收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】

上側装飾ユニット200は、図2（A）（B）に示すように、上側が開放した箱状の收容部290と、この收容部290に收容された枠可動体600とを備えている。枠可動体600は、左側枠可動体600Lと右側枠可動体600Rとを備えて構成されている。收容部290の左右方向の中央には、前後方向に延びる回転軸441が取付けられている。この回転軸441は、前方に向かって下方に傾斜している。左側枠可動体600Lと右側枠可動体600Rは、回転軸441に対して回転可能に取付けられている。

10

#### 【0014】

左側枠可動体600Lと右側枠可動体600Rは、初期状態では、図2（A）に示す収納位置（待機位置）にある。そして、SPリーチの実行中に、左側枠可動体600Lが収納位置から回転軸441周りに時計方向に90度回転して、図2（B）に示す突出位置になると共に、右側枠可動体600Rが収納位置から回転軸441周りに反時計方向に90度回転して、図2（B）に示す突出位置になることがある。なお、左側枠可動体600L及び右側枠可動体600Rは、枠可動体駆動モータ600a（図9参照）によって駆動される。

#### 【0015】

20

こうして本形態では、枠可動体600が、突出位置に移動すると図2（B）に示すように、遊技機枠50の上縁50Uよりも上方に突出する。これにより、遊技者に強いインパクトを与えることが可能である。なお、遊技機枠50の外縁部分である枠縁50Wは、上側の上縁50Uと下側の下縁50D（図4参照）と左側の左縁50Lと右側の右縁50Rとで構成されている。

#### 【0016】

次に、図3を参照して遊技盤2について説明する。図3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板状部材と、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、ハース等を取付けるユニット）とが一体化されたものである。

30

#### 【0017】

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。

40

#### 【0018】

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6参照）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。

#### 【0019】

50

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。

#### 【００２０】

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。

#### 【００２１】

また画像表示装置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。

#### 【００２２】

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６参照）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。

#### 【００２３】

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。

#### 【００２４】

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。

#### 【００２５】

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

10

20

30

40

50

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 15 U は、図 4 (A) に示す待機位置から下方に向かって移動して、図 4 (B) に示す動作位置へ移動可能となっている。また左下盤可動体 15 L は、遊技盤 2 の左下部にて隠れるように取付けられている。そして左下盤可動体 15 L は、図 4 (A) に示す待機位置から右斜め上方に向かって移動して、図 4 (B) に示す動作位置へ移動可能となっている。また右下盤可動体 15 R は、遊技盤 2 の右下部の後方にて隠れるように取付けられている。そして右下盤可動体 15 R 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。

#### 【0026】

上側盤可動体 15 U と左下盤可動体 15 L と右下盤可動体 15 R とは、連動して（同じタイミングで）移動可能になっていて、図 4 (B) に示すように、表示画面 7 a よりも前方にて表示画面 7 a の大部分の領域（半分以上の領域）を隠すように移動可能である。そのため、上側盤可動体 15 U と左下盤可動体 15 L と右下盤可動体 15 R とがそれぞれ動作位置にあることで、遊技者に強いインパクトを与えることが可能となっている。

#### 【0027】

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。

#### 【0028】

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 300 a（図 9 参照）の駆動力によって、図 5 (A) に示す通常位置に復帰するようになっている。

#### 【0029】

図 3 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。

#### 【0030】

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。

#### 【0031】

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。

#### 【0032】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0033】

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を開放するかどう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。

10

#### 【0034】

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。

#### 【0035】

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

20

#### 【0036】

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。

#### 【0037】

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。

30

#### 【0038】

また図3に示すように、遊技盤2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8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。

40

#### 【0039】

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。

#### 【0040】

50

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

#### 【 0 0 4 1 】

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

」（点灯、消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【 0 0 4 2 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（判定情報）は、特図保留記憶部 8 5（図 8 参照）に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における各上限値は 4 個となっている。なお各上限値は 4 個に限られるものではなく、適宜変更可能である。

#### 【 0 0 4 3 】

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

#### 【 0 0 4 4 】

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

#### 【 0 0 4 5 】

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

10

20



30

40

50

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。

【0046】

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8参照)、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。

10

【0047】

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。

【0048】

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。

20

【0049】

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8参照)、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。

【0050】

また図3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、大当たりで当選した場合には「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。なお以下では、演出図柄8L, 8C, 8Rをまとめて「演出図柄8」と呼ぶことがあり、補助図柄6L, 6C, 6Rをまとめて「補助図柄6」と呼ぶことがある。

30

40

【0051】

また図7(A)に示すように、画像表示装置7の前方には、イルミ表示装置12が配置されている。イルミ表示装置12(導光手段)は、発光表示された表示像を遊技者に視認させるものであり、主に、導光板12a(イルミパネル)と下側フレーム12bと上縁フ

50

レーム 12c とを備えている。導光板 12a は、光を透過可能な透過性を有するものであり、画像表示装置 7 の表示画面 7a と対向する長方形の平板状に形成されている。導光板 12a の下側と左右両側が下側フレーム 12b に嵌め込まれていて、上縁フレーム 12c が、導光板 12a の上側と下側フレーム 12b の上端に取付けられるようになっている。

#### 【0052】

上縁フレーム 12c には、図 7 (B) に示す表示用 LED 12d が設けられている。表示用 LED 12d が発光すると、表示用 LED 12d から出射された光は、導光板 12a の端面に入射される。そして、導光板 12a の端面に入射された光は、導光板 12a の後側（背面側）に形成された反射部 12e で前面側に反射される。こうして、導光板 12a の反射部 12e で反射された光は、導光板 12a の前面 12f から出射されることで、遊技者は、導光板 12a で発光表示された表示像を視認できるようになっている。後述するように本形態では、導光板 12a にて本パチンコ遊技機 1 の主人公キャラであるロゴの横顔を示すロゴ横顔像 12X（図 33 (A) 参照）が発光表示されるように、反射部 12e に凹凸が形成されている。

10

#### 【0053】

### 2. 遊技機の電氣的構成

次に図 8 及び図 9 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。図 8 及び図 9 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 110 等を備えている。主制御基板 80 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 90 は、後述する画像制御基板 100、サブ駆動基板 107、および音声制御基板 106 とともにサブ制御部を構成する。なおサブ制御部は、少なくともサブ制御基板 90 を備え、演出手段（画像表示装置 7、盤ランプ 5、枠ランプ 66、スピーカ 67、盤可動体 15、枠可動体 600、イルミ表示装置 12 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

20

#### 【0054】

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

30

#### 【0055】

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

40

#### 【0056】

RAM 84（記憶手段）には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a および第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。さらに

50

詳細には第 1 特図保留記憶部 8 5 a は、図 1 0 ( 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 1 0 ( B ) に示すように、第 2 特図保留記憶部 8 5 b 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 1 0 ( 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。

#### 【 0 0 5 7 】

また主制御基板 8 0 には、図 8 に示すように、中継基板 8 8 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 8 0 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 8 0 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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、大入賞口センサ 3 0 a、および普通入賞口センサ 2 7 a が接続されている。

10

#### 【 0 0 5 8 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 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 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 3 0 a は、大入賞口 3 0 内に設けられて大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 2 7 a は、各普通入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出するものである。

20

#### 【 0 0 5 9 】

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

#### 【 0 0 6 0 】

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

30

#### 【 0 0 6 1 】

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

#### 【 0 0 6 2 】

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

40

#### 【 0 0 6 3 】

50



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 ROM 93、ワークメモリとして使用される RAM 94、ROM 93 に記憶されたプログラムを実行する CPU 92、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、ROM 93 は外付けであってもよい。

10

#### 【0065】

また RAM 94 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。

20

#### 【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 CPU 102 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。

30

#### 【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 ROM 103、ワークメモリとして使用される RAM 104、及び ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する CPU 102 を備えている。なお、ROM 103 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 CPU 102 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 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。

40

#### 【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 ROM 93 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 10

50

0 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 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 ROM 103 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、イルミ表示装置 12 (表示用 LED 12d) などの発光手段の発光制御を行う。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、表示用 LED 12d などの発光手段の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

10

#### 【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、RAM 94 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。

20

#### 【0072】

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 を介して枠可動体 600 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、RAM 94 の所定の駆動データバッファに、枠可動体 600 の動作態様を決める枠可動体駆動データをセットする。これにより、枠可動体駆動モータ 600a が回転駆動して、枠可動体 600 が図 2 (A) に示す収納位置から図 2 (B) に示す突出位置へ駆動可能になっている。枠可動体 600 が図 2 (A) に示す収納位置から図 2 (B) に示す突出位置へ駆動する演出を「枠可動体駆動演出」と呼ぶことにする。

#### 【0073】

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 に発光手段の発光制御 (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。

30

#### 【0074】

サブ制御基板 90 には、演出ボタン検出 SW (スイッチ) 63a 及びセレクトボタン検出スイッチ 64a 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。

40

#### 【0075】

なお図 8 及び図 9 は、あくまで本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図 8 及び図 9 に示す基板だけが設けられているわけではない。主制御基板 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。

#### 【0076】

### 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

50

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

#### 【 0 0 7 7 】

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。

10

#### 【 0 0 7 8 】

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

#### 【 0 0 7 9 】

特図 1（第 1 特別図柄）の抽選で当選可能な「1 0 R 確変大当たり 1」、又は特図 2（第 2 特別図柄）の抽選で当選可能な「1 0 R 確変大当たり 2」或いは特図 2 の抽選で当選可能な「1 0 R 通常大当たり 2」は、図 1 2（B）に示すように、1 R から 1 0 R まで大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 5 . 0 秒にわたって開放する大当たりである。特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 \_\_大当たり図柄 1」が停止表示される。また特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に「特図 2 \_\_大当たり図柄 1」が停止表示される。また特図 2 の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に「特図 2 \_\_大当たり図柄 2」が停止表示される。

20

#### 【 0 0 8 0 】

これに対して、特図 1 の抽選で当選可能な「4 R 通常大当たり 1」は、図 1 2（B）に示すように、1 R ～ 4 R までは大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 5 . 0 秒にわたって開放する大当たりである。特図 1 の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 \_\_大当たり図柄 2」が停止表示される。

30

#### 【 0 0 8 1 】

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 1 0 0 回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。なお本形態では、図 1 2（A）に示すように、特図 1 の抽選における大当たりの振分率、及び特図 2 の抽選における大当たりの振分率は共に、確変大当たりが 8 0 %、通常大当たりが 2 0 % になるように設定されている。

40

#### 【 0 0 8 2 】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 1 3（A）に示すように、大当たり乱数は 0 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ～ 9 9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 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。

#### 【 0 0 8 3 】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出

50

図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7 a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0～127までの範囲で値をとる。

【0084】

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。

10

【0085】

#### 4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 1 の特別図柄表示器 4 1 および普通図柄表示器 4 2 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 14（A）参照）。つまり、特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器 4 1 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。

20

【0086】

また、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 15 参照）。つまり、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

30

【0087】

特別図柄表示器 4 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器 4 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 14（C）参照）。つまり、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

40

【0088】

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

50

1 4 ( D ) 参照)。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている ( 図 1 6 参照)。すなわち、電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている ( 図 1 6 参照)。すなわち、電チュー 2 2 の開放回数増加機能が作動している。

【 0 0 8 9 】

普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー 2 2 の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。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 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御 ) が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球容易状態ともいう。

10

【 0 0 9 0 】

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

20

【 0 0 9 1 】

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。

30

【 0 0 9 2 】

また、通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態 ( 非高確率状態すなわち低確率状態 ) かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数 ( 本形態では 1 0 0 回 ) の特別図柄の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。

【 0 0 9 3 】

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。

40

【 0 0 9 4 】

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

50

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。

#### 【0095】

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

#### 【0096】

##### 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。なお、先読み予告演出は、後述する連続予告演出でもある。

#### 【0097】

図 1 7 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドは、2 バイト(1 バイトの上位コマンドと1 バイトの下位コマンド)からなっている。この始動入賞コマンドには、大当たりか否かを示す当否情報が含まれている。本形態では下位コマンド(16 進数で2桁)の下桁の値が、「1」,「2」であれば、大当たりであることを示す当否情報が含まれている。更に始動入賞コマンドには、確変大当たり又は通常大当たりのどちらの大当たりであるかを示す当たり種別情報が含まれている。本形態では下位コマンドの下桁が、「1」であれば確変大当たりであることを示す当たり種別情報が含まれ、「2」であれば、通常大当たりであることを示す当たり種別情報が含まれている。

#### 【0098】

その他に、始動入賞コマンドには、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 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、S P リーチを形成するか否かを示す S P リーチ情報等が含まれている。ここで S P 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。

#### 【0099】

##### 6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

[主制御メイン処理]次に図 1 8 ~ 図 3 2 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 8 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 S 0 0 1)。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、C P U 8 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路)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「O F F」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(S 0 0 1)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。

#### 【0100】

初期設定(S 0 0 1)に次いで、割り込みを禁止し(S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数

10

20

30

40

50

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。

#### 【0101】

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4ms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4ms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。

10

#### 【0102】

[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。

20

#### 【0103】

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

#### 【0104】

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。

30

#### 【0105】

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4ms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。

40

#### 【0106】

[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2

50

8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。

#### 【0107】

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。

#### 【0108】

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)。

#### 【0109】

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。

#### 【0110】

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)。

#### 【0111】

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。

#### 【0112】

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 - T R N D - T 1の値)を取得する(つまり図 1 3 ( A ) に示す乱数値群を取得する)。

#### 【 0 1 1 3 】

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 1 7 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、S P 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、R A M 8 4 の出力バッファにセットされる。

#### 【 0 1 1 4 】

そして遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS212で取得した図 1 3 ( 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 8 5 a 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 8 5 a 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 8 5 a 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 8 5 a 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 8 5 a の第 4 記憶領域に格納する(図 1 0 ( A ) 参照)。

#### 【 0 1 1 5 】

[ゲート通過処理]図 2 1 に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普通図柄保留の数、具体的にはR A M 8 4 に設けた普通図柄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 - T R N D - H の値、図 1 3 ( B ) 参照)を取得し、その取得乱数値をR A M 8 4 の普通図柄保留記憶部 8 6 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。

#### 【 0 1 1 6 】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン 8 1 は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図 1 9 参照)。図 2 2 に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー 2 2 の作動中か否かを判定する(S401)。電チュー 2 2 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。

#### 【 0 1 1 7 】

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、普通図柄保留記憶部 8 6 に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - H の値)を読み出し、図 1 4 ( C ) に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普通図柄停止図柄データをR A M 8 4 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「普通ハズレ図柄」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。

#### 【 0 1 1 8 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 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 1 4 ( 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

10

20

30

40

50

秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【 0 1 1 9 】

次いで遊技制御用マイコン 8 1 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 8 6 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 8 6 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 8 1 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 9 0 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。

10

【 0 1 2 0 】

上述のステップ S403 にて普通図柄の変動表示中であれば (S403 で YES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば (S411 で YES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果 (普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄) で停止させる (S412)。そして、サブ制御基板 9 0 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。

【 0 1 2 1 】

また、上述のステップ S402 にて普通図柄の停止表示中であれば (S402 で YES)、続いて、ステップ S414 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し (S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば (S415 で YES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し (S416)、普通当たり図柄のデータでなければ (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 2 2 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 2 2 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン (図 1 6 の電チュー開放 T B L 2 参照) をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン (図 1 6 の電チュー開放 T B L 1 参照) をセットする。そして、ステップ S417 でセットした開放パターンに従って、電チュー 2 2 を作動させる (S418)。

20

30

【 0 1 2 2 】

また、上述のステップ S401 にて電チュー 2 2 の作動中であれば (S401 で YES)、続いて、電チュー 2 2 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 2 2 の作動を終了させる (S420)。

【 0 1 2 3 】

[ 特別動作処理 ] 遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作処理 (S105) に次いで特別動作処理 (S106) を行う (図 1 9 参照)。図 2 3 に示すように特別動作処理 (S106) では、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置 3 1 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 8 1 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。

40

【 0 1 2 4 】

[ 特別図柄待機処理 ] 図 2 4 に示すように、特別図柄待機処理 (S1302) ではまず、第 2 始動口 2 1 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 (S14

50

01)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 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 2 0 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 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1415)。ONであれば(S1415でYES)本処理を終え、ONでなければ(S1415でNO)、客待ちコマンドをRAM 8 4 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。

#### 【0125】

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 2 1 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 8 1 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 8 5 b 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 8 5 b 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 8 1 は、特図 2 変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図 2 変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM 8 4 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。

#### 【0126】

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 2 0 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 8 1 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 8 5 a 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 8 5 a 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 8 1 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RAM 8 4 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。

#### 【0127】

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。

#### 【0128】

[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 2 5 に基

10

20

30

40

50

づいてまとめて説明する。図 2 5 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 - T R N D - 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、R A M 8 4 の第 2 特図保留記憶部 8 5 b の第 1 記憶領域(図 1 0 ( 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、R A M 8 4 の第 1 特図保留記憶部 8 5 a の第 1 記憶領域(図 1 0 ( 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。

#### 【 0 1 2 9 】

次に、大当たり判定テーブル(図 1 4 ( 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 1 4 ( 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 」 ~ 「 2 1 8 」)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 1 4 ( A ) )のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「 0 」 ~ 「 1 4 9 9 」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

10

#### 【 0 1 3 0 】

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 - T R N D - A S の値)を読み出して、図 1 2 ( 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 1 2 ( B ) 参照)を、R A M 8 4 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。

20

#### 【 0 1 3 1 】

[ 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 2 6 及び図 2 7 に基づいてまとめて説明する。図 2 6 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)。

30

#### 【 0 1 3 2 】

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 1 5 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 - T R N D - T 1 の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図 1 5 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。

#### 【 0 1 3 3 】

本パチンコ遊技機 1 では、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長い S P リーチ(スーパーリーチ)が実行され得るように、変動パターンが選択される。S P リーチでは、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている(図 1 5 参照)。従って遊技者は、変動時間が長い S P リーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。

40

#### 【 0 1 3 4 】

図 2 6 に示すステップ S1602において、大当たりフラグが ON でなければ、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C の値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図 1 4 ( 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 」 ~ 「 1 3 」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

50

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。

【 0 1 3 5 】

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)。

【 0 1 3 6 】

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。

【 0 1 3 7 】

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。

【 0 1 3 8 】

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)。

【 0 1 3 9 】

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。

【 0 1 4 0 】

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。

【 0 1 4 1 】

[ 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。

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

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。  
【0143】

[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)。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

[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か否かを判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントして(S2002)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(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。

【0148】

[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。

【0149】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0150】

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)。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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デクリメントし(S2209)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2210)。「0」でなければ(S2210でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

【0154】

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。

【0155】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していなければ(S2214でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2215)、大当たりフラグをOFFし(S2216)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2217)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理（図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。

【0156】

〔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、特別図柄の変動表示が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。

#### 【0157】

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。

10

#### 【0158】

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。

#### 【0159】

##### 7. ロゴイルミ演出と擬似イルミ演出

次に、ロゴイルミ演出と擬似イルミ演出について、図33に基づいて説明する。まず、ロゴイルミ演出について、図33(A)に基づいて説明する。ロゴイルミ演出は、大当たり判定処理の結果を示す前に、大当たりへの当選期待度を事前に示唆する予告演出の一つである。具体的に、ロゴイルミ演出（実導光演出）では、イルミ表示装置12の導光板12aにて（図7(A)参照）、図33(A)に示すように、本パチンコ遊技機1の主人公キャラであるロゴの横顔を示すロゴ横顔像12X（特定の表示像）が発光表示される。なお、ロゴ横顔像12Xは、導光板12aで発光した小さなドットが集まることで、ロゴの横顔の輪郭と、ロゴの横顔から放射状に延びる線などが形成されている。

20

#### 【0160】

そして、ロゴイルミ演出は、表示画面7aにて実行中の変動演出に対して、所定の短時間（2秒）だけ割り込んで実行されるようになっている。またロゴイルミ演出の実行中には、スピーカ67から「ティティティーン」という挿入された連打音（第1効果音）が出力される。こうして、ロゴイルミ演出が実行される場合、遊技者には、表示画面7aよりも前方にて発光表示するロゴ横顔像12Xを突然見せると共に、「ティティティーン」という挿入された連打音を聞かせることで、インパクトを与えることが可能である。

30

#### 【0161】

ここで、ロゴイルミ演出は、ロゴ横顔像12Xで表示される発光色によって、示唆する当選期待度を異ならせるようになっている。具体的に、表示用LED12d（図7(B)参照）が緑色で発光すると、ロゴ横顔像12Xが緑色で発光表示する。こうして、ロゴ横顔像12Xが緑色で発光表示した場合のロゴイルミ演出では、図48(A)に示すように、当選期待度が15%であることが示唆されるようになっている。また、表示用LED12d（図7(B)参照）が赤色で発光すると、ロゴ横顔像12Xが赤色で発光表示する。こうして、ロゴ横顔像12Xが赤色で発光表示した場合のロゴイルミ演出では、図48(A)に示すように、当選期待度が25%であることが示唆されるようになっている。

40

#### 【0162】

ところで、ロゴイルミ演出のようなイルミ演出では、以下の問題点がある。即ち、イルミ演出で発光表示される表示像は、導光板12aの反射部12e（図7(B)参照）に形成された凹凸に基づいているため、パリエーションのある表示像が表示できない。つまり、ロゴ横顔像12X以外の表示像を発光表示させたい場合、新たに導光板を設ける必要があり、開発費用が高むと共に、導光板の設置スペースを確保しなければならない。また、

50



遊技盤 2 の構造的な設計開発がある程度進んだ段階で、新たにイルミ演出を実行させる設計変更を行いたい場合、イルミ表示装置を別途遊技盤 2 に組み込むことになり、設計変更に対応できないおそれがある。

#### 【 0 1 6 3 】

そこで本形態では、上記した問題点に対処すべく、擬似イルミ演出を実行するようにしている。擬似イルミ演出（擬似導光演出）は、図 3 3（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上にて、本パチンコ遊技機 1 の主人公キャラであるロゴの顔（キャラクタ像）の正面を示す擬似ロゴ顔像 G R を表示する予告演出である。具体的に、擬似ロゴ顔像 G R（所定の表示像）は、黒色の背景部分 B L と、主に白色であるロゴの顔の輪郭部分 K M と、表示画面 7 a の中央部分から放射状で直線状に伸びるエフェクト部分 E F と、を備えて構成されている。こうして、黒色の背景部分 B L と輪郭部分 K M とエフェクト部分 E F とによって、擬似ロゴ顔像 G R が遊技者側で発光しているように見える。つまり、擬似ロゴ顔像 G R（図 3 3（B）参照）は、表示画面 7 a 上に表示されている画像にも拘わらず、ロゴ横顔像 1 2 X（図 3 3（A）参照）のように、表示画面 7 a よりも前方で発光表示されているかのように見せるものである。この擬似ロゴ顔像 G R が表示画面 7 a 上で表示された画像が、「擬似導光画像」に相当する。

10

#### 【 0 1 6 4 】

擬似ロゴ顔像 G R は、ロゴイルミ演出のロゴ横顔像 1 2 X と同様、表示画面 7 a にて実行中の変動演出に対して、所定の短時間（2 秒）だけ割り込んで実行されるようになっていいる。また擬似ロゴ顔像 G R の表示中には、スピーカ 6 7 から「ピピピピーン」という挿入された連打音（第 2 効果音）が出力される。こうして、擬似イルミ演出が実行される場合、遊技者側で発光しているように見える擬似ロゴ顔像 G R が突然現れると共に、「ピピピピーン」という挿入された連打音が出力されることで、ロゴイルミ演出と同様に、インパクトを与えることが可能である。なお、本形態の擬似イルミ演出、及びロゴイルミ演出は、実行中の演出に対して所定時間だけ割り込んで実行される演出であるため、カットイン予告演出といふことができる。

20

#### 【 0 1 6 5 】

ここで、本形態の擬似イルミ演出では、実行中の変動演出に対して所定の短時間（2 秒）だけ擬似ロゴ顔像 G R が割り込んで表示された後、中断された変動演出が再開することがある。こうして、所定の短時間だけ擬似ロゴ顔像 G R が割り込んで表示された後に変動演出が再開する擬似イルミ演出を、「ショート擬似イルミ演出（単独擬似導光演出）」と呼ぶことにする。

30

#### 【 0 1 6 6 】

ショート擬似イルミ演出では、擬似ロゴ顔像 G R で表示される色によって、示唆する当選期待度を異ならせるようになっている。具体的に、擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が緑色になっていると共に、エフェクト部分 E F が緑色になっている場合には、図 4 8（B）に示すように、当選期待度が 3 0 % であることが示唆されるようになっている。また擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が赤色になっていると共に、エフェクト部分 E F が赤色になっている場合には、図 4 8（B）に示すように、当選期待度が 5 0 % であることが示唆されるようになっている。

40

#### 【 0 1 6 7 】

ここで、図 4 8（A）と図 4 8（B）との比較から分かるように、ロゴ横顔像 1 2 X が緑色（特定の期待度要素）で発光表示するロゴイルミ演出と、擬似ロゴ顔像 G R が緑色で発光表示しているように見えるショート擬似イルミ演出とでは、ショート擬似イルミ演出の方が、ロゴイルミ演出よりも当選期待度が高い。またロゴ横顔像 1 2 X が赤色（特定の期待度要素）で発光表示するロゴイルミ演出と、擬似ロゴ顔像 G R が赤色で発光表示しているように見えるショート擬似イルミ演出とでは、ショート擬似イルミ演出の方が、ロゴイルミ演出よりも当選期待度が高い。こうして、当選期待度を示唆する色（期待度要素）が同じであっても、ショート擬似イルミ演出の方がロゴイルミ演出よりも当選期待度が高くなるように設定されている。そのため、遊技者には、ロゴイルミ演出よりも、ショート

50

擬似イルミ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。

【0168】

次に、S Pリーチ（変動演出）の実行中に、ショート擬似イルミ演出が実行される場合について説明する。そこで、先ずS Pリーチについて説明する。S Pリーチは、ノーマルリーチの後に発展して行われることがあるリーチ演出であり、大当たりへの当選期待度がノーマルリーチよりも高いことを示唆する演出である。S Pリーチでは、演出図柄8がリーチ態様（例えば「5 5」）になった後、図34（A）に示すように、表示画面7aにS Pリーチ専用の背景画像GH（S Pリーチ用背景画像GH）が表示され、表示画面50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像G1（S Pリーチ開始タイトル画像G1）が表示される。

10

【0169】

その後、図34（B）に示すように、S Pリーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。このS Pリーチ専用演出では、表示画面7aにて、本パチンコ遊技機1の味方キャラが敵キャラと戦うことを示すバトル画像BAが表示される。そして、S Pリーチ専用演出の最終局面を迎えると、大当たり判定処理の結果が大当たりであれば（例えば変動パターンP1であれば）、図34（C-1）に示すように、表示画面50aに、大当たりを示唆する演出（例えば、味方キャラがバトルに勝利したことを示すバトル勝利画像WIの表示）が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目である大当たり態様）で停止表示する。このとき、補助図柄6L、6C、6Rも、大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。

20

【0170】

一方、大当たり判定処理の結果がハズレであれば（例えば変動パターンP2であれば）、図34（C-2）に示すように、表示画面50aに、ハズレを示唆する演出（例えば、味方キャラがバトルに敗北したことを示すバトル敗北画像LOの表示）が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様（所謂リーチハズレ態様）で停止表示する。このとき、補助図柄6L、6C、6Rもハズレを示唆する停止態様（リーチハズレ態様）で一斉に停止表示する。

【0171】

続いて、S Pリーチの実行中に、ショート擬似イルミ演出が実行される場合について、図35に基づいて説明する。表示画面7aでは、演出図柄8が「5 5」を示すリーチ態様になって、S Pリーチ用背景画像GH（図34（A）参照）が表示された後、図35（A）に示すように、味方キャラが敵キャラと戦うことを示すバトル画像BAが表示される。そして、バトル画像BAの表示中に、突然、図35（B）に示すように、ショート擬似イルミ演出として、赤色で発光表示しているように見える擬似ロゴ顔像GRが表示される。そして、この擬似ロゴ顔像GRは、所定の短時間（2秒）だけ割り込んで表示される。また擬似ロゴ顔像GRが表示されている間、スピーカ67から「ピピピピーン」という挿入された連打音が出力される。その後、図35（C）に示すように、表示画面7aでは、再びバトル画像BAが表示されることになる。

30

【0172】

こうして、S Pリーチの実行途中で、ショート擬似イルミ演出が割り込んで実行されることで、遊技者には、ロゴイルミ演出が実行されたかのようなインパクトを与えることが可能である。そして、本形態では、擬似ロゴ顔像GRが赤色（特定の期待度要素）で発光表示しているように見えるショート擬似イルミ演出（以下「赤ショート擬似イルミ演出」と呼ぶ）の当選期待度は、50%（図48（B）参照）である。これに対して、ロゴ横顔像12Xが赤色（特定の期待度要素）で発光表示するロゴイルミ演出（以下「赤ロゴイルミ演出」と呼ぶ）の当選期待度は、25%（図48（A）参照）である。従って、似ている演出であっても、赤ロゴイルミ演出よりも当選期待度が高い赤ショート擬似イルミ演出が実行されることで、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。なお本形態では、ロゴイルミ演出は、ショート擬似イルミ演出と同じタイミングで実行されるようになっ

40

50

ていて、ロゴイルミ演出が実行される演出例については、省略する。

【 0 1 7 3 】

また本形態では、ロゴイルミ演出の他に、ショート擬似イルミ演出が実行されることで、遊技者に、ロゴの顔としてパリエーションのある表示像を見せることが可能である。そして、ショート擬似イルミ演出を実行するために導光板を設ける必要がないため、導光板の設置スペース、及び開発費用を抑えることが可能である。そして、遊技盤 2 の構造的な設計開発がある程度進んだ段階で、新たにショート擬似イルミ演出を実行するような設計変更を行う場合でも、設計変更に対応することが可能である。

【 0 1 7 4 】

また、ロゴイルミ演出の場合、イルミ表示装置 1 2 の表示用 LED 1 2 d を発光させるため、擬似イルミ演出に比べて、消費電力が大きくなる。つまり、近年のパチンコ遊技機では、可動体や発光手段 (LED) が多く搭載されているため、消費電力が大きく、電源基板 1 5 0 の負担が大きくなっている。そのため、如何にして消費電力を小さくしつつ、演出を実行することが求められている。そこで、擬似イルミ演出であれば、消費電力の増加を抑えつつ、ロゴイルミ演出と同様の演出を実行することが可能である。そして、ロゴイルミ演出であれば、多様な色を発光させる表示用 LED を搭載しなくても、多様な色で擬似ロゴ顔像 GR が発光表示しているように見せることが可能である。

【 0 1 7 5 】

ところで、ロゴイルミ演出のようなイルミ演出は、表示画面 7 a よりも前方に配置された導光板で表示像を発光表示させる演出であるため、イルミ演出が終了した後に、表示画面 7 a で表示される演出との連続性がない。言い換えると、イルミ演出は、表示画面 7 a で実行されている演出に対して、短時間だけ割り込んで実行される演出であるため、イルミ演出が終了した後に、表示画面 7 a で実行される演出にスムーズに移行することがなかった。

【 0 1 7 6 】

これに対して本形態では、ショート擬似イルミ演出を利用することで、ショート擬似イルミ演出から表示画面 7 a で実行される演出にスムーズに移行するロング擬似イルミ演出が実行されるようにしている。ロング擬似イルミ演出では、表示画面 7 a にて、擬似ロゴ顔像 GR を所定の短時間 (2 秒) だけ表示した後、続けて、主人公キャラが馬に乗って登場することを示す登場画像 GT (図 3 6 (C) 参照) が表示される。また登場画像 GT が表示されているときには、表示画面 7 a の中央部分から放射状で直線状に伸びるエフェクト部分 EF も併せて表示されている。なお、登場画像 GT が表示されると、スピーカ 6 7 から「ピピピピーン」という挿入された連打音が出力されなくなる。続いて、表示画面 7 a にて、主人公キャラの上半身を示すと共に、「参上」の文字を示す参上画像 GS (図 3 6 (D) 参照) が表示される。

【 0 1 7 7 】

こうして、表示画面 7 a にて、擬似ロゴ顔像 GR の表示が開始されてから、参上画像 GS の表示が終了するまでの一連の演出が、「ロング擬似イルミ演出 (一連擬似導光演出)」であり、ロング擬似イルミ演出の実行時間は、5 秒である。このロング擬似イルミ演出では、主人公キャラを示す擬似ロゴ顔像 GR (図 3 6 (B) 参照) 主人公キャラを示す登場画像 GT (図 3 6 (C) 参照) 主人公キャラを示す参上画像 GS (図 3 6 (D) 参照) が一連の流れとして表示されるため、遊技者には、イルミ演出の表示像のように見える主人公キャラ (「ロゴ」) がスムーズな流れで参上するように見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。なお、「登場画像 GT 及び参上画像 GS」が、「キャラクタ動画像」に相当する。

【 0 1 7 8 】

以上、本形態の擬似イルミ演出には、ショート擬似イルミ演出と、ロング擬似イルミ演出と、がある。そして、ショート擬似イルミ演出で擬似ロゴ顔像 GR が表示された後に、登場画像 GT (図 3 6 (C) 参照) が続けて表示されるか否かに応じて、ショート擬似イルミ演出又はロング擬似イルミ演出の何れであるかが決まる。よって、ショート擬似イル

10

20

30

40

50

ミ演出（擬似導光燭り演出）の実行中、遊技者には、その後に登場画像 G T が表示されるのを期待させて、ロング擬似イルミ演出（発展演出）に移行する期待感を煽ることが可能である。

【 0 1 7 9 】

また、ロング擬似イルミ演出でも、ショート擬似イルミ演出と同様、擬似ロゴ顔像 G R で表示される色によって、示唆する当選期待度を異ならせるようになっている。具体的に、擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が緑色になっていると共に、エフェクト部分 E F が緑色になっている場合のロング擬似イルミ演出（以下「緑ロング擬似イルミ演出」と呼ぶ）では、図 4 8（C）に示すように、当選期待度が 5 0 % であることが示唆されるようになっている。また擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が赤色にな

10

【 0 1 8 0 】

こうして、図 4 8（B）と図 4 8（C）との比較から分かるように、擬似ロゴ顔像 G R が緑色で発光表示しているように見えるショート擬似イルミ演出（以下「緑ショート擬似イルミ演出」と呼ぶ）と、緑ロング擬似イルミ演出とでは、緑ロング擬似イルミ演出の方が、緑ショートイルミ演出よりも当選期待度が高い。また、赤ショート擬似イルミ演出と、赤ロング擬似イルミ演出とでは、赤ロング擬似イルミ演出の方が、赤ショートイルミ演出よりも当選期待度が高い。こうして、当選期待度を示唆する色（期待度要素）が同じであ

20

【 0 1 8 1 】

また本形態では、ロング擬似イルミ演出が実行される場合の擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が虹色になっていると共に、エフェクト部分 E F が虹色になっていることがある。このロング擬似イルミ演出を、「虹ロング擬似イルミ演出(当確擬似導光演出)」と呼ぶことにする。虹ロング擬似イルミ演出では、図 4 8（C）に示すように、当選期待度が 1 0 0 % であることが示唆される。つまり、虹ロング擬似イルミ演出が実行されれば、大当たりへの当選が確定していることになる。なお、ショート擬似イルミ演出が実行される場合の擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が虹色になっていると共に、エフェクト部分 E F が虹色になっていることはない。よって、ショート擬似イルミ演出での擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が虹色になっていると共に、エフェクト部分 E F が虹色になっていることを見た遊技者には、大当たりへの当選を把握させつつ、ロング擬似イルミ演出を確実に堪能させることが可能である。なお変形例として、ショート擬似イルミ演出であっても、擬似ロゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が虹色になっていると共に、エフェクト部分 E F が虹色になっていて、大当たりへの当選が確定していることを示すようにしても良い。

30

【 0 1 8 2 】

次に、S P リーチの実行中に、ロング擬似イルミ演出が実行される場合について、図 3 6 に基づいて説明する。表示画面 7 a では、演出図柄 8 が「5 5」を示すリーチ態様になって、S P リーチ用背景画像 G H（図 3 4（A）参照）が表示された後、図 3 6（A）に示すように、味方キャラが敵キャラと戦うことを示すバトル画像 B A が表示される。そして、バトル画像 B A の表示中に、突然、図 3 6（B）に示すように、ショート擬似イルミ演出として、赤色で発光表示しているように見える擬似ロゴ顔像 G R が表示される。そして、この擬似ロゴ顔像 G R は、所定の短時間（2 秒）だけ割り込んで表示される。また擬似ロゴ顔像 G R が表示されている間、スピーカ 6 7 から「ピピピピーン」という挿入された連打音が出力される。このとき、遊技者は、赤ショート擬似イルミ演出の実行により、当選期待度が 2 5 % であることを把握するものの、更に当選期待度が高い赤ロング擬似

40

50

イルミ演出に発展することを期待することになる。

【0183】

そして、図36(C)に示すように、主人公キャラが馬に乗って登場することを示す登場画像GTと、赤色のエフェクト部分EFとが表示される。更に続いて、図36(D)に示すように、主人公キャラの上半身を示すと共に、「参上」の文字を示す参上画像GSが表示される。その後、図36(E)に示すように、表示画面7aでは、中断したバトル演出が再開して、バトル画像BAが再び表示されることになる。こうして、遊技者には、赤ショート擬似イルミ演出から続く一連の赤ロング擬似イルミ演出を見せることで、当選期待度が25%から50%に増加する高揚感を与えることが可能である。つまり、赤ショート擬似イルミ演出が単独で割り込んで実行されるだけの演出で終わらないという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0184】

ところで、本形態の擬似イルミ演出(ショート擬似イルミ演出、ロング擬似イルミ演出)は、SPリーチの実行中に限り、実行されるわけではない。本形態の擬似イルミ演出は、特別図柄の変動表示の開始時点で実行される変動開始時予告演出として、実行されることがある。また本形態の擬似イルミ演出は、複数回の特別図柄の変動表示に跨って大当たりへの当選期待度を示唆する連続予告演出として、実行されることがある。以下では、図37に基づいて、変動開始時予告演出及び連続予告演出として実行される場合の擬似イルミ演出(ロング擬似イルミ演出)を説明する。

【0185】

前提条件として、通常遊技状態に制御されていることとする。そのため、図37(A)に示すように、表示画面50aでは、通常遊技状態に制御されていることを示す背景画像Haが表示されている。なお、背景画像Haでは、山と太陽とによって昼間の様子を示す画像になっている。また、第1特別図柄の変動表示が実行されていると共に、第1特図保留の数が3つになっていることとする。そのため、図37(A)に示すように、表示画面7aでは、演出図柄8が変動表示していると共に、当該表示領域17xに当該アイコン9が表示されている。また保留表示領域17a~17cでは、それぞれ白色の保留アイコン9が表示されている。なお本形態では、アイコン(当該アイコン9、保留アイコン9)の表示色には、デフォルトである白色の他に、青色、緑色、赤色、金色、虹色がある。そして、アイコンの表示色は、白色 青色 緑色 赤色 金色 虹色の順番に当選期待度が高くなることを示唆するように設定されている。

20

30

【0186】

これらの前提条件において、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37(B)に示すように、第4保留表示領域17dに、赤色の保留アイコン9(以下「赤保留アイコン9x」と呼ぶ)が表示されることとする。こうして、赤保留アイコン9xを見た遊技者は、赤保留アイコン9xに対応する大当たり判定処理で大当たりと判定される可能性(当選期待度)が少し高いことを把握する。その後、当該アイコン9に対応する大当たり判定処理でハズレと判定されていることで、図37(C)に示すように、演出図柄8がハズレ態様である「638」で停止表示する。

【0187】

そして、第1保留表示領域17aに表示されていた白色の保留アイコン9が、当該表示領域17xにシフトして、図37(D)に示すように、当該アイコン9になる。また第2保留表示領域17b及び第3保留表示領域17cで表示されていた白色の保留アイコン9が、図37(D)に示すように、第1保留表示領域17a及び第2保留表示領域17bにシフトすると共に、第4保留表示領域17dで表示されていた赤保留アイコン9xが、図37(D)に示すように、第3保留表示領域17cにシフトする。またこのときに(第1特別図柄の変動表示の開始時に)、表示画面7aでは、赤ショート擬似イルミ演出が所定の短時間(2秒)だけ実行される。更に、スピーカ67から「ピピピピーン」という挿入された連打音が出力される。

40

【0188】

50

こうして、突然、連続予告演出として赤ショート擬似イルミ演出が実行されることで、遊技者には驚きを与えると共に、赤保留アイコン 9 x に対する当選期待度が高いことによる高揚感を与えることが可能である。なお本形態では、連続予告演出としてロング擬似イルミ演出が実行されることはない。但し、後述するように、連続予告演出としてショート擬似イルミ演出が実行された場合、変動開始時予告演出としてロング擬似イルミ演出が実行（ロング擬似イルミ演出に発展）することがあるようになっている。従って、図 37（D）に示すように、連続予告演出として実行された赤ショート擬似イルミ演出を把握した遊技者には、その後の特別図柄の変動開始時に、当選期待度がより高い赤ロング擬似イルミ演出の実行を期待させることが可能である。その後、図 37（E）に示すように、演出図柄 8 が変動表示した後、当該アイコン 9 に対応する大当たり判定処理でハズレと判定されていることで、図 37（F）に示すように、演出図柄 8 がハズレ態様である「264」で停止表示する。

10

#### 【0189】

そして、第 1 保留表示領域 17 a に表示されていた白色の保留アイコン 9 が、当該表示領域 17 x にシフトして、図 37（G）に示すように、当該アイコン 9 になる。また第 2 保留表示領域 17 b で表示されていた白色の保留アイコン 9 が、図 37（G）に示すように、第 1 保留表示領域 17 a にシフトすると共に、第 3 保留表示領域 17 c で表示されていた赤保留アイコン 9 x が、図 37（D）に示すように、第 2 保留表示領域 17 b にシフトする。またこのときに（第 1 特別図柄の変動表示の開始時に）、表示画面 7 a では、赤ショート擬似イルミ演出が所定の短時間（2 秒）だけ実行される。更に、スピーカ 67 から「ピピピーン」という挿入された連打音が出力される。こうして、再び、連続予告演出として赤ショート擬似イルミ演出が実行されることで、遊技者には期待感をより抱かせることが可能である。

20

#### 【0190】

その後、図 37（H）に示すように、演出図柄 8 が変動表示した後、当該アイコン 9 に対応する大当たり判定処理でハズレと判定されていることで、図 38（A）に示すように、演出図柄 8 がハズレ態様である「475」で停止表示する。

#### 【0191】

そして、第 1 保留表示領域 17 a に表示されていた白色の保留アイコン 9 が、当該表示領域 17 x にシフトして、図 38（B）に示すように、当該アイコン 9 になる。また第 2 保留表示領域 17 b で表示されていた赤保留アイコン 9 x が、図 38（B）に示すように、第 1 保留表示領域 17 a にシフトする。またこのときに（第 1 特別図柄の変動表示の開始時に）、表示画面 7 a では、赤ショート擬似イルミ演出が所定の短時間（2 秒）だけ実行される。更に、スピーカ 67 から「ピピピーン」という挿入された連打音が出力される。こうして、再び、連続予告演出として赤ショート擬似イルミ演出が実行されることで、遊技者には期待感をより抱かせることが可能である。つまり、3 変動前 2 変動前 1 変動前にわたって、赤ショート擬似イルミ演出が実行されることで、次の特別図柄の変動開始時点で、赤ロング擬似イルミ演出に発展する期待感を煽ることが可能である。

30

#### 【0192】

その後、図 38（C）に示すように、演出図柄 8 が変動表示した後、当該アイコン 9 に対応する大当たり判定処理でハズレと判定されていることで、図 38（D）に示すように、演出図柄 8 がハズレ態様である「174」で停止表示する。

40

#### 【0193】

そして、第 1 保留表示領域 17 a に表示されていた赤保留アイコン 9 x が、当該表示領域 17 x にシフトして、図 38（B）に示すように、当該表示領域 17 x では、赤色の当該アイコン 9 が表示される。なお、赤色の当該アイコン 9 を、「赤当該アイコン 9 x」と呼ぶことにする。またこのとき（第 1 特別図柄の変動表示の開始時に）、表示画面 7 a では、赤ショート擬似イルミ演出が所定の短時間（2 秒）だけ実行される。更に、スピーカ 67 から「ピピピーン」という挿入された連打音が出力される。

#### 【0194】

50

こうして、特別図柄の変動開始時に、図 3 8 ( E ) に示すように、変動開始時予告演出として赤ショート擬似イルミ演出が実行された後、図 3 8 ( F ) に示すように、主人公キャラが馬に乗って登場することを示す登場画像 G T と、赤色のエフェクト部分 E F とが表示される。続いて、図 3 8 ( G ) に示すように、主人公キャラの上半身を示すと共に、「参上」の文字を示す参上画像 G S が表示される。これにより、遊技者には、赤ロング擬似イルミ演出が実行されたこと把握させて、当選期待度が更に高くなったことによる高揚感を与えることが可能である。その後、図 3 8 ( E ) に示すように、表示画面 7 a では、演出図柄 8 が変動表示する。

#### 【 0 1 9 5 】

以上により、本形態では、連続予告演出としてショート擬似イルミ演出が実行されると、遊技者には、当該変動が開始されたときに、変動開始時予告演出としてショート擬似イルミ演出からロング擬似イルミ演出に発展するのを期待させることが可能である。なお、図 3 8 に示す演出例では、連続予告演出としてショート擬似イルミ演出が実行された場合に、変動開始時予告演出としてロング擬似イルミ演出が実行された場合を示したが、連続予告演出としてショート擬似イルミ演出が実行されない場合でも、変動開始時予告演出としてロング擬似イルミ演出が実行される場合がある。また図 3 8 に示す演出例では、変動開始時予告演出として、ショート擬似イルミ演出からロング擬似イルミ演出に発展した場合を示したが、勿論、ショート擬似イルミ演出だけで終了して、ロング擬似イルミ演出に発展しない場合もある。

#### 【 0 1 9 6 】

##### 8 . 剣埋設割れ演出

次に、剣埋設割れ演出について、図 3 9 に基づいて説明する。具体的に、剣埋設割れ演出（埋め込み予告演出）は、大当たり判定処理の結果を示す前に、大当たりへの当選期待度を事前に示唆する予告演出の一つである。具体的に、剣埋設割れ演出は、表示画面 7 a に剣（所定物）が埋め込まれていることを示す剣埋設画像 S W と、表示画面 7 a（所定の対象物）が割れていることを示す画面割れ画像（ H B ）とを表示することで、当選期待度を示唆する演出である。本形態の剣埋設割れ演出は、実行中の演出に対して所定時間だけ割り込んで実行される演出であるため、カットイン予告演出といえることができる。この剣埋設割れ演出には、小剣埋設割れ演出と、中剣埋設割れ演出と、大剣埋設割れ演出の 3 種類がある。

#### 【 0 1 9 7 】

小剣埋設割れ演出（第 1 埋め込み予告演出、第 1 ひび割れ予告演出）では、図 3 9 ( A ) に示すように、表示画面 7 a にて、本パチンコ遊技機 P Y 1 の主人公キャラが用いる小剣（第 1 所定物）が当該表示画面 7 a に対して交差する方向に埋め込まれたことを示す小剣埋設画像 S W 1（第 1 埋め込み画像）と、表示画面 7 a に対して比較的小さい範囲で割れが生じていることを示す小画面ひび割れ画像 H B 1（第 1 ひび割れ画像）と、が表示される。この小剣埋設割れ演出では、図 4 9 に示すように、大当たりへの当選期待度が 2 0 % であることが示唆されるようになっている。

#### 【 0 1 9 8 】

中剣埋設割れ演出（第 2 埋め込み予告演出、第 2 ひび割れ予告演出）では、図 3 9 ( B ) に示すように、表示画面 7 a にて、本パチンコ遊技機 P Y 1 の主人公キャラが用いる中剣（第 2 所定物）が当該表示画面 7 a に対して交差する方向に埋め込まれたことを示す中剣埋設画像 S W 2（第 2 埋め込み画像）と、表示画面 7 a に対して比較的大きい範囲で割れが生じていることを示す中画面ひび割れ画像 H B 2（第 2 ひび割れ画像）と、が表示される。この中剣埋設割れ演出では、図 4 9 に示すように、大当たりへの当選期待度が 4 0 % であることが示唆されるようになっている。なお、中剣埋設画像 S W 2 で埋め込まれていることを示す中剣は、小剣埋設画像 S W 1 で埋め込まれていることを示す小剣よりも、大きいものである。

#### 【 0 1 9 9 】

大剣埋設割れ演出（第 3 埋め込み予告演出、第 3 ひび割れ予告演出）では、図 3 9 ( C )

）に示すように、表示画面 7 a にて、本パチンコ遊技機 P Y 1 の主人公キャラが用いる大剣（第 3 所定物）が当該表示画面 7 a に対して交差する方向に埋め込まれたことを示す大剣埋設画像 S W 3（第 3 埋め込み画像）と、表示画面 7 a の全体で割れが生じていることを示す大画面ひび割れ画像 H B 3（第 3 ひび割れ画像）と、が表示される。この大剣埋設割れ演出では、図 4 9 に示すように、大当たりへの当選期待度が 60 % であることが示唆されるようになっていく。なお、大剣埋設画像 S W 3 で埋め込まれていることを示す大剣は、中剣埋設画像 S W 2 で埋め込まれていることを示す中剣よりも、大きいものである。

#### 【 0 2 0 0 】

本形態では、剣埋設割れ演出（小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出）は、S P リーチの実行中に限り、実行されることがある。また S P リーチの実行中に剣埋設演出が実行される場合、小剣埋設割れ演出と中剣埋設割れ演出と大剣埋設割れ演出のうち、何れか一つが実行される。つまり、S P リーチの実行中において、小剣埋設割れ演出と中剣埋設割れ演出と大剣埋設割れ演出のうち、2 つ以上の剣埋設割れ演出が実行されることはない。

10

#### 【 0 2 0 1 】

図 3 9（A）と図 3 9（B）と図 3 9（C）との比較から分かるように、小剣埋設割れ演出 中剣埋設割れ演出 大剣埋設割れ演出の順番に、表示画面 7 a に埋め込まれている剣が大きくなっていることが分かる。即ち、剣埋設割れ演出では、表示画面 7 a に埋め込まれている剣が大きいほど、当選期待度が高いことを示唆している。こうして、遊技者には、剣埋設割れ演出が実行された場合に、表示画面 7 a に埋め込まれる剣が、小剣又は中剣或いは大剣のうち何れであるかに注目させて、斬新な期待感を提供することが可能である。

20

#### 【 0 2 0 2 】

特に、剣埋設割れ演出では、剣が表示画面 7 a に対して交差する方向で遊技者側に向かって埋め込まれたことを示す剣埋設画像 S W が表示される。従って、遊技者には、自身に向かって表示画面 7 a に剣が突き刺さってきたというインパクトを与えつつ、当選期待度を示唆するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【 0 2 0 3 】

また図 3 9（A）と図 3 9（B）と図 3 9（C）との比較から分かるように、小剣埋設割れ演出 中剣埋設割れ演出 大剣埋設割れ演出の順番に、割れていることを示す表示画面 7 a の範囲が大きくなっていることが分かる。即ち、剣埋設割れ演出では、表示画面 7 a が割れていることを示す範囲が大きいほど、当選期待度が高いことを示唆している。こうして、遊技者には、剣埋設割れ演出が実行された場合に、表示画面 7 a が割れていることを示す範囲に注目させて、斬新な期待感を提供することが可能である。即ち、従来においては、表示画面 7 a が割れていることを示す場合、ハズレであることを示唆する場合など、遊技者にとって不利な結果を示唆する場合が多い。そこで本形態では、表示画面 7 a が割れていることを示す範囲が大きいほど、遊技者にとって有利な結果を示唆する（当選期待度が高いことを示唆する）という従来とは逆の印象を遊技者に抱かせて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

#### 【 0 2 0 4 】

次に、図 4 0 に基づいて、小剣埋設割れ演出が開始されてから終了するまでの流れを説明する。小剣埋設割れ演出が実行される場合、導入演出として、図 4 0（A）に示すように、表示画面 7 a に、主人公キャラが変身する前の姿で現れる導入キャラ画像 D N が表示される。次に、図 4 0（B）に示すように、表示画面 7 a に、変身した主人公キャラ（ロゴ）が小剣を持ちながら馬に乗って現れることを示す小剣把持登場画像 Y K 1 が表示される。続いて、図 4 0（C）に示すように、表示画面 7 a に、変身した主人公キャラ（ロゴ）が振りかぶって遊技者側（表示画面 7 a の手前側）に小剣を投げることを示す小剣投げ画像 F K 1 が表示される。その後、図 4 0（D）に示すように、表示画面 7 a に、上述した小剣埋設画像 S W 1 及び小画面ひび割れ画像 H B 1 が表示される。そして、最後に、表示画面 a に、当該表示画面 7 a が割れたことを示す画面割れ画像 G W が表示されて、小剣

40

50



埋設演出が終了する。この小剣埋設割れ演出の実行時間は、全体として7秒であり、図40(D)に示す小剣埋設画像SW1及び小画面ひび割れ画像HB1の表示時間は、2秒である。

#### 【0205】

続いて、図41に基づいて、中剣埋設割れ演出が開始されてから終了するまでの流れを説明する。中剣埋設割れ演出が実行される場合、導入演出として、図41(A)に示すように、表示画面7aに、主人公キャラが変身する前の姿で現れる導入キャラ画像DNが表示される。次に、図41(B)に示すように、表示画面7aに、変身した主人公キャラ(ロゴ)が中剣を持ちながら馬に乗って現れることを示す中剣把持登場画像YK2が表示される。続いて、図41(C)に示すように、表示画面7aに、変身した主人公キャラ(ロゴ)が振りかぶって遊技者側(表示画面7aの手前側)に中剣を投げることを示す中剣投げ画像FK2が表示される。その後、図41(D)に示すように、表示画面7aに、上述した中剣埋設画像SW2及び中画面ひび割れ画像HB2が表示される。そして、最後に、表示画面aに、当該表示画面7aが割れたことを示す画面割れ画像GWが表示されて、中剣埋設演出が終了する。この中剣埋設割れ演出の実行時間は、全体として9秒であり、図41(D)に示す中剣埋設画像SW2及び中画面ひび割れ画像HB2の表示時間は、4秒である。

10

#### 【0206】

続いて、図42に基づいて、大剣埋設割れ演出が開始されてから終了するまでの流れを説明する。大剣埋設割れ演出が実行される場合、導入演出として、図42(A)に示すように、表示画面7aに、主人公キャラが変身する前の姿で現れる導入キャラ画像DNが表示される。次に、図42(B)に示すように、表示画面7aに、変身した主人公キャラ(ロゴ)が大剣を持ちながら馬に乗って現れることを示す大剣把持登場画像YK3が表示される。続いて、図42(C)に示すように、表示画面7aに、変身した主人公キャラ(ロゴ)が振りかぶって遊技者側(表示画面7aの手前側)に大剣を投げることを示す大剣投げ画像FK3が表示される。その後、図42(D)に示すように、表示画面7aに、上述した大剣埋設画像SW3及び大画面ひび割れ画像HB3が表示される。そして、最後に、表示画面aに、当該表示画面7aが割れたことを示す画面割れ画像GWが表示されて、大剣埋設演出が終了する。この大剣埋設割れ演出の実行時間は、全体として11秒であり、図42(D)に示す大剣埋設画像SW3及び大画面ひび割れ画像HB3の表示時間は、6秒である。

20

30

#### 【0207】

以上、図40～図42の比較から分かるように、剣埋設割れ演出(小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出)が開始されると、それぞれ同じ導入演出(導入キャラ画像DNの表示)が実行される。従って、遊技者から見れば、導入演出が開始されるとで、剣埋設割れ演出が実行されることが分かるものの、小剣埋設割れ演出と中剣埋設割れ演出と大剣埋設割れ演出のうち、何れの剣埋設割れ演出が実行されるか分からない。こうして、同じ導入演出(導入キャラ画像DNの表示)が実行されることで、遊技者には、何れの剣埋設割れ演出が実行されるのかに注目させることが可能である。即ち、導入キャラ画像DNが表示された時点では、その後に大剣埋設割れ演出の実行を示す大剣把持登場画像YK3が表示されて、当選期待度が高いことが示唆されることへの期待感を抱かせることが可能である。

40

#### 【0208】

また上述したように、小剣埋設割れ演出と中剣埋設割れ演出と大剣埋設割れ演出とでは、それぞれ実行時間が異なっていて、当選期待度が高い剣埋設割れ演出ほど、実行時間が長く設定されている。特に、剣埋設割れ演出において、最も注目させる剣埋設画像SW及び画面割れ画像HB(図39(A)、図39(B)、図39(C)参照)では、それぞれ表示時間が異なっていて、当選期待度が高い剣埋設割れ演出ほど、表示時間が長く設定されている。こうして、より大きい剣が埋め込まれると共に、表示画面7aが割れていることを示す範囲が広いほど、表示時間が長くなって、当選期待度が高いことが示唆される。

50

よって、剣埋設割れ演出でのインパクトの強さと、表示時間の長さと、当選期待度の高さとがリンクしていることで、剣埋設割れ演出の演出的な意味を分かり易く示すことが可能である。つまり、当選期待度が低いことを示唆する小剣割れ埋設演出では、小剣埋設画像 S W 1 及び画面割れ画像 H B 1 ( 図 4 0 ( D ) 参照 ) の表示時間が比較的短くて、演出的なインパクトをより小さく見せている。これに対して、当選期待度が高いことを示唆する大剣割れ埋設演出では、大剣埋設画像 S W 3 及び画面割れ画像 H B 3 ( 図 4 2 ( D ) 参照 ) の表示時間が比較的長くて、演出的なインパクトをより大きく見せている。こうして、剣埋設割れ演出において、剣埋設画像 S W 及び画面割れ画像 H B ( 図 3 9 ( A )、図 3 9 ( B )、図 3 9 ( C ) 参照 ) の表示時間を、当選期待度の高さに応じて変化させることで、インパクトが大きいほど当選期待度が高いという関係性を遊技者に分かり易く示している。 10

#### 【 0 2 0 9 】

次に、図 4 3 に基づいて、S P リーチの実行中に、剣埋設割れ演出として大剣埋設割れ演出が実行される場合を例にして説明する。表示画面 7 a では、演出図柄 8 が「 5 5 」を示すリーチ態様になって、S P リーチ用背景画像 G H ( 図 3 4 ( A ) 参照 ) が表示された後、図 4 3 ( A ) に示すように、味方キャラが敵キャラと戦うことを示すバトル画像 B A が表示される。そして、バトル画像 B A の表示中に、突然、図 4 3 ( B ) に示すように、剣埋設割れ演出の導入演出として、導入キャラ画像 D N が表示される。この時点では、遊技者は、剣埋設割れ演出の実行を把握しつつ、その後どの剣埋設割れ演出が実行されるのかに注目する。そして、図 4 3 ( C ) に示すように、変身した主人公キャラ ( ロゴ ) が大剣を持ちながら馬に乗って現れることを示す大剣把持登場画像 Y K 3 が表示される。これにより、大剣把持登場画像 Y K 3 を見た遊技者には、当選期待度が一番高い大剣埋設割れ演出の実行を把握させて、大きな高揚感を与えることが可能である。 20

#### 【 0 2 1 0 】

続いて、図 4 3 ( D ) に示すように、変身した主人公キャラ ( ロゴ ) が振りかぶって遊技者側 ( 表示画面 7 a の手前側 ) に大剣を投げることを示す大剣投げ画像 F K 3 が表示される。その後、図 4 3 ( E ) に示すように、大剣埋設画像 S W 3 及び大画面ひび割れ画像 H B 3 が表示される。このとき、大剣埋設画像 S W 3 及び大画面ひび割れ画像 H B 3 は、比較的長い表示時間である 6 秒表示されるため、遊技者側に向かって大きな大剣が突き刺さっていると共に、表示画面 7 a 全体が割れているインパクトをより強めることが可能である。そして、図 4 3 ( F ) に示すように、当該表示画面 7 a が割れたことを示す画面割れ画像 G W が表示されて、大剣埋設演出が終了すると、図 4 3 ( G ) に示すように、表示画面 7 a では、中断したバトル演出が再開して、再びバトル画像 B A が表示されることになる。 30

#### 【 0 2 1 1 】

以上、大剣埋設割れ演出を例にして説明したが、剣埋設割れ演出 ( 小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出 ) は、実行中の S P リーチに割り込んで実行される。つまり、剣埋設割れ演出が終了するときには、それぞれ画面割れ画像 G W が表示されて、その後に中断した S P リーチが再開される。そのため、画面割れ画像 G W が表示される前の剣埋設画像 S W 及び画面割れ画像 H B ( 図 4 0 ( D )、図 4 1 ( D )、図 4 1 ( D ) 参照 ) が表示され続けることがなく、再開する S P リーチの邪魔になるのを防ぐことが可能である。即ち、画面割れ画像 G W の表示を剣埋設割れ演出の終了に利用することで、中断した S P リーチの再開にスムーズに移行することが可能である。 40

#### 【 0 2 1 2 】

##### 9 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

[ サブ制御メイン処理 ] 次に図 4 4 ~ 図 4 8 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、パッファ等は、R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 9 3 から図 4 4 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。 50

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。

#### 【0213】

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。

#### 【0214】

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、保留アイコン変化演出、擬似イルミ演出、剣埋設割れ演出等)を実行する。

#### 【0215】

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、イルミ表示装置12を発光させたり、盤可動体15、枠可動体600、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。

#### 【0216】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図45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。

#### 【0217】

[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1ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図46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。

#### 【0218】

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、イルミ表示装置12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、イルミ表示装置12を所定の発光態様で発光させる。

【0219】

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、枠可動体600、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、枠可動体600を移動させるための枠可動体駆動モータ600a、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。

【0220】

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。

【0221】

[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10ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図47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。

【0222】

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(連続予告演出)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。

【0223】

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)。

【0224】

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、イルミ表示装置12の点灯を制御するデータ)の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理(S4305)を行う。音声制御処理(S4305)では、音声データ(スピーカ67からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板106への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ67から出力される。そして、各種の演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4306)、本処理を終える。

【0225】

10. 制御例

先ず、ロング擬似イルミ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3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。

10

20

30

40

50

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 4 個であり、S P リーチハズレを示すもの（「E 1 H 4 3 H」、図 1 7 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 1 9 に示す出力処理(S101)によって、サブ制御基板 9 0 に送信される。

#### 【0226】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、上記した第 1 始動入賞コマンドを受信すると、図 4 7 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、ROM 9 3 に記憶されているロング擬似イルミ演出抽選テーブル（図示省略）に基づいて、ロング擬似イルミ演出を実行するか否かを決定する。なお、ロング擬似イルミ演出抽選テーブルでは、連続予告演出としてロング擬似イルミ演出を実行するか否か、又は当該変動での予告演出としてロング擬似イルミ演出を実行するか否かが決定される。またロング擬似イルミ演出抽選テーブルでは、ロング擬似イルミ演出を実行すると決定した場合において、緑ロング擬似イルミ演出又は赤ロング擬似イルミ演出或いは虹ロング擬似イルミ演出の何れを実行するか否かが決定される。なお、このロング擬似イルミ演出抽選テーブルの振分によって、図 4 8（C）に示す各当選期待度になるように設定されている。こうして、連続予告演出として赤ロング擬似イルミ演出を実行すると決定されると、図 3 7 及び図 3 8 に示すように、赤ロング擬似イルミ演出が実行されることになる。

10

#### 【0227】

次に、ショート擬似イルミ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 0 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 2 0 に入球したこととする。この場合、遊技制御用マイコン 8 1 が、図 2 5 に示す特図 1 大当たり判定処理(S1408)により、大当たりであるか否かを判定する。更に、図 2 6 及び図 2 7 に示す特図 1 変動パターン選択処理(S1409)により、変動パターンを選択する。選択された変動パターンは、例えば S P リーチハズレを示す変動パターン P 2（図 1 5 参照）であることとする。そして、この変動パターン P 2 は、特図 1 変動開始コマンドに含められて、その特図 1 変動開始コマンドは、図 1 9 に示す出力処理(S101)によって、サブ制御基板 9 0 に送信される。

20

#### 【0228】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、上記した特図 1 変動開始コマンドを受信すると、図 4 7 に示す受信コマンド解析処理(S4301)により、変動パターン P 2 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。変動演出パターン選択処理では、変動パターン P 2 が S P リーチハズレを示すものであるため、S P リーチの実行を示す変動演出パターンが選択される。また予告演出選択処理では、ROM 9 3 に記憶されているショート擬似イルミ演出抽選テーブル（図示省略）に基づいて、ショート擬似イルミ演出を実行するか否かを決定する。ショート擬似イルミ演出抽選テーブルでは、ロング擬似イルミ演出が実行されない場合において、ショート擬似イルミ演出を実行するか否かが決定される。またショート擬似イルミ演出抽選テーブルでは、ショート擬似イルミ演出を実行すると決定した場合において、緑ショート擬似イルミ演出又は赤ショート擬似イルミ演出の何れを実行するか否かが決定される。なお、このショート擬似イルミ演出抽選テーブルの振分によって、図 4 8（B）に示す各当選期待度になるように設定されている。こうして、赤ショート擬似イルミ演出を実行すると決定されると、図 3 5 に示すように、S P リーチの実行中に擬似ショートイルミ演出が実行されることになる。

30

40

#### 【0229】

続いて、剣埋設割れ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 0 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 2 0 に入球したこととする。この場合、遊技制御用マイコン 8 1 が、図 2 5 に示す特図 1 大当たり判定処理(S1408)により、大当たりであるか否かを判定する。更に、図

50

26及び図27に示す特図1変動パターン選択処理(S1409)により、変動パターンを選択する。選択された変動パターンは、例えばSPリーチ大当たりを示す変動パターンP1(図15参照)であることとする。そして、この変動パターンP1は、特図1変動開始コマンドに含められて、その特図1変動開始コマンドは、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。

#### 【0230】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、上記した特図1変動開始コマンドを受信すると、図47に示す受信コマンド解析処理(S4301)により、変動パターンP1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。変動演出パターン選択処理では、変動パターンP1がSPリーチ大当たりを示すものであるため、SPリーチの実行を示す変動演出パターンが選択される。また予告演出選択処理では、ROM93に記憶されている剣埋設割れ演出抽選テーブル(図示省略)に基づいて、剣埋設割れ演出を実行するか否かを決定する。剣埋設割れ演出抽選テーブルでは、剣埋設割れ演出を実行するか否かが決定されると共に、剣埋設割れ演出を実行すると決定した場合において、小剣埋設割れ演出又は中剣埋設割れ演出或いは大剣埋設割れ演出の何れを実行するか否かが決定される。なお、この剣埋設割れ演出抽選テーブルの振分によって、図49に示す各当選期待度になるように設定されている。こうして、大剣埋設割れ演出を実行すると決定されると、図43に示すように、SPリーチの実行中に大剣埋設割れ演出が実行されることになる。

10

20

#### 【0231】

##### 11. 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、画像表示装置7の表示画面7a上にて、図35(B)に示すように、擬似ロゴ顔像GRが黒色の背景部分BLに対して遊技者側で発光しているように見える画像を表示する擬似イルミ演出が実行される。これにより、表示画面7aの前方に配置されたイルミ表示装置12(図7(A)参照)を用いなくても、擬似イルミ演出によりロゴイルミ演出(図33(A)参照)が実行されたかのように遊技者に見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【0232】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、図36(B)に示すように、表示画面7a上にて、主人公キャラであるロゴを示す擬似ロゴ顔像GRを表示した後、図36(C)(D)に示すように、ロゴが動くことを示す登場画像GT及び参上画像GSを表示するロング擬似イルミ演出が実行される。これにより、イルミ表示装置12を用いたロゴイルミ演出とは異なり、発光しているように見えたロゴが、その後にスムーズな流れで動いて見えて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

#### 【0233】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、表示画面7a上にて擬似ロゴ顔像GRだけが表示されるショート擬似イルミ演出よりも、表示画面7a上にて擬似ロゴ顔像GRが表示された後に、登場画像GT及び参上画像GSが表示されるロング擬似イルミ演出の方が、大当たりへの当選期待度が高いことを示唆している(図48(A)(B)参照)。そのため、擬似ロゴ顔像GRが表示された後に、登場画像GT及び参上画像GSが表示されるか否かに遊技者を注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

#### 【0234】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、擬似ロゴ顔像GRに付されている色(期待度要素)の種類に応じて、大当たりへの当選期待度が異なる緑ショート擬似イルミ演出、赤ショート擬似イルミ演出、緑ロング擬似イルミ演出、赤ロング擬似イルミ演出、虹ロング擬似イルミ演出がある。そのため、遊技者には、擬似ロゴ顔像GRにどの色が付されているかに注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【0235】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、擬似ロゴ顔像GRに虹色が付されていることにより、大当たり遊技状態に制御されることを示すロング擬似イルミ演出が実行されるこ

50

とがある。そのため、擬似ロゴ顔像 G R に虹色が付されているときに、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。

【 0 2 3 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、表示画面 7 a よりも前方にて、イルミ表示装置 1 2 ( 図 7 ( A ) 参照 ) により、ロゴ横顔像 1 2 X を発光表示させるロゴイルミ演出 ( 図 3 3 ( A ) 参照 ) が実行される。その一方で、表示画面 7 a 上にて、擬似ロゴ顔像 G R が黒色の背景部分 B L に対して遊技者側で発光しているように見える画像を表示する擬似イルミ演出 ( 図 3 3 ( B ) 参照 ) が実行される。こうして、ロゴイルミ演出だけでなく、擬似イルミ演出が実行される場合もあって、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 2 3 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、擬似ロゴ顔像 G R に緑色が付されている擬似イルミ演出 ( 緑ショート擬似イルミ演出、緑ロング擬似イルミ演出 ) は、ロゴ横顔像 1 2 X に緑色が付されているロゴイルミ演出よりも、大当たりへの当選期待度が高いことを示唆している ( 図 4 8 ( A ) ( B ) ( C ) 参照 ) 。また擬似ロゴ顔像 G R に赤色が付されている擬似イルミ演出 ( 赤ショート擬似イルミ演出、赤ロング擬似イルミ演出 ) は、ロゴ横顔像 1 2 X に赤色が付されているロゴイルミ演出よりも、大当たりへの当選期待度が高いことを示唆している ( 図 4 8 ( A ) ( B ) ( C ) 参照 ) 。そのため、ロゴイルミ演出よりも、擬似ロゴイルミ演出の実行を遊技者に期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【 0 2 3 8 】

なお本形態では、ロゴイルミ演出は、当選期待度の高さに応じて、緑ロゴイルミ演出と赤ロゴイルミ演出の 2 種類ある。これに対して、擬似イルミ演出は、当選期待度の高さに応じて、緑擬似イルミ演出 ( 緑ショート擬似イルミ演出、緑ロング擬似イルミ演出 ) と赤擬似イルミ演出 ( 赤ショート擬似イルミ演出、赤ロング擬似イルミ演出 ) と虹擬似ロゴイルミ演出 ( 虹ロング擬似イルミ演出 ) の 3 種類ある。こうして、擬似イルミ演出 ( 擬似導光演出 ) の種類が、ロゴイルミ演出 ( 実導光演出 ) の種類よりも多いのは、以下の理由に基づく。即ち、ロゴイルミ演出の種類を多くするためには、イルミ表示装置 1 2 において各発光色に対応した表示用 L E D 1 2 d を用意しなければならない、費用が嵩む。これに対して、擬似イルミ演出であれば、イルミ表示装置 1 2 のように各発光色に対応した表示用 L E D を用意する必要がなく、画像によって多彩な色 ( 例えば虹色など ) に応じた擬似イルミ演出を簡易に実行できるからである。

30

【 0 2 3 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 3 6 ( B ) に示すショート擬似イルミ演出は、大当たりへの当選期待度が高くなることを示唆するロング擬似イルミ演出に移行するか否かを煽る演出である。よって、遊技者には、ショート擬似イルミ演出を経て、ロング擬似イルミ演出に移行するか否かに注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 4 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 3 7 及び図 3 8 に示すように、複数回の演出図柄 8 の変動表示に跨って、ショート擬似イルミ演出が実行されることがある。これにより、ロング擬似イルミ演出に移行することへの期待感をより大きくすることが可能である。

40

【 0 2 4 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 3 9 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に小剣が埋め込まれた小剣埋設画像 S W 1 を示す小剣埋設割れ演出が実行される場合と、図 3 9 ( B ) に示すように、表示画面 7 a に中剣が埋め込まれた中剣埋設画像 S W 2 を示す中剣埋設割れ演出が実行される場合と、図 3 9 ( C ) に示すように、表示画面 7 a に大剣が埋め込まれた大剣埋設画像 S W 3 を示す大剣埋設割れ演出が実行される場合と、がある。但し、小剣埋設割れ演出 < 中剣埋設割れ演出 < 大剣埋設割れ演出の順番に、大当たりへ

50

の当選期待度が高いことが示唆される（図４９参照）。従って、遊技者には、表示画面７aに対して、小剣よりも中剣が埋め込まれることを期待させて、中剣よりも大剣が埋め込まれることを期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０２４２】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、実行中のＳＰリーチを中断して剣埋設割れ演出（小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出）が実行されると、表示画面７aが割れたことを示す画面割れ画像ＧＷ（図４３（Ｆ）参照）が表示された後、中断したＳＰリーチが再開される（図４３（Ｇ）参照）。こうして、剣埋設画像ＳＷ１、ＳＷ２、ＳＷ３が表示されたままになって、再開されるＳＰリーチの邪魔になるのを回避することが可能である。

10

【０２４３】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図４１（Ｄ）に示す中剣埋設画像ＳＷ２が表示されている時間（４秒）は、図４０（Ｄ）に示す小剣埋設画像ＳＷ１が表示されている時間（２秒）よりも長い。また図４２（Ｄ）に示す大剣埋設画像ＳＷ３が表示されている時間（６秒）は、図４１（Ｄ）に示す中剣埋設画像ＳＷ２が表示されている時間（４秒）よりも長い。そのため、剣埋設画像ＳＷ１、ＳＷ２、ＳＷ３の表示時間の長さによって、中剣埋設割れ演出が小剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆していて、大剣埋設割れ演出が中剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

【０２４４】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図４１（Ｄ）に示す中剣埋設画像ＳＷ２において表示画面７aに埋め込まれている中剣は、図４０（Ｄ）に示す小剣埋設画像ＳＷ１において表示画面７aに埋め込まれている小剣よりも大きいものである。また図４２（Ｄ）に示す大剣埋設画像ＳＷ３において表示画面７aに埋め込まれている大剣は、図４１（Ｄ）に示す中剣埋設画像ＳＷ２において表示画面７aに埋め込まれている中剣よりも大きいものである。そのため、剣埋設画像ＳＷ１、ＳＷ２、ＳＷ３で埋め込まれている剣の大きさによって、中剣埋設割れ演出が小剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆していて、大剣埋設割れ演出が中剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

20

【０２４５】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図４０（Ｄ）に示す小剣埋設画像ＳＷ１は、小剣が表示画面７aに対して当該表示画面７aに交差する方向に埋め込まれたことを示す画像である。また図４１（Ｄ）に示す中剣埋設画像ＳＷ２は、中剣が表示画面７aに対して当該表示画面７aに交差する方向に埋め込まれたことを示す画像である。また図４２（Ｄ）に示す大剣埋設画像ＳＷ３は、大剣が表示画面７aに対して当該表示画面７aに交差する方向に埋め込まれたことを示す画像である。よって、小剣又は中剣或いは大剣が表示画面７aに突き刺さったように見えて、小剣埋設画像ＳＷ１、中剣埋設画像ＳＷ２、大剣埋設画像ＳＷ３のインパクトを強めることが可能である。

30

【０２４６】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、図３９（Ａ）に示すように、表示画面７aが小さくひび割れている小画面ひび割れ画像ＨＢ１を示す小剣埋設割れ演出が実行される場合と、図３９（Ｂ）に示すように、表示画面７aが大きくひび割れている中画面ひび割れ画像ＨＢ２を示す中剣埋設割れ演出が実行される場合と、図３９（Ｃ）に示すように、表示画面７a全体でひび割れている大画面ひび割れ画像ＨＢ３を示す大剣埋設割れ演出が実行される場合と、がある。但し、小剣埋設割れ演出＜中剣埋設割れ演出＜大剣埋設割れ演出の順番に、大当たりへの当選期待度が高いことが示唆される（図４９参照）。従って、遊技者には、表示画面７aにおいて、より広範囲にひび割れが生じることを期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【０２４７】

また本形態のパチンコ遊技機１によれば、実行中のＳＰリーチを中断して剣埋設割れ演

50



出（小剣埋設割れ演出、中剣埋設割れ演出、大剣埋設割れ演出）が実行されると、表示画面 7 a が割れたことを示す画面割れ画像 G W（図 4 3（F）参照）が表示された後に、中断した S P リーチが再開される（図 4 3（G）参照）。こうして、画面ひび割れ画像 H B 1、H B 2、H B 3 が表示されたままになって、再開される S P リーチの邪魔になるのを回避することが可能である。

#### 【0248】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 4 1（D）に示す中画面ひび割れ画像 H B 2 が表示されている時間（4 秒）は、図 4 0（D）に示す小画面ひび割れ画像 H B 1 が表示されている時間（2 秒）よりも長い。また図 4 2（D）に示す大画面ひび割れ画像 H B 3 が表示されている時間（6 秒）は、図 4 1（D）に示す中画面ひび割れ画像 H B 2 が表示されている時間（4 秒）よりも長い。そのため、画面ひび割れ画像 H B 1、H B 2、H B 3 の表示時間の長さによって、中剣埋設割れ演出が小剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆して、大剣埋設割れ演出が中剣埋設割れ演出よりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

10

#### 【0249】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 4 0（D）に示す小画面ひび割れ画像 H B 1、図 4 1（D）に示す中画面ひび割れ画像 H B 2、図 4 2（D）に示す大画面ひび割れ画像 H B 3 は、それぞれ表示画面 7 a がひび割れているように見える画像である。そのため、小画面ひび割れ画像 H B 1、中画面ひび割れ画像 H B 2、大画面ひび割れ画像 H B 3 のインパクトを強めることが可能である。

20

#### 【0250】

##### 12. 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。

#### 【0251】

上記形態では、1 回の演出図柄 8 の変動表示の実行中に擬似イルミ演出が実行される場合、緑擬似イルミ演出（緑ショート擬似イルミ演出、緑ロング擬似イルミ演出）、又は赤擬似イルミ演出（赤ショート擬似イルミ演出、赤ロング擬似イルミ演出）、或いは虹擬似イルミ演出（虹ロング擬似イルミ演出）のうち何れかが実行されるようになっていた。これに対して、図 5 0 に示す擬似イルミ昇格演出のように、1 回の演出図柄 8 の変動表示の実行中に、擬似イルミ演出が複数回実行されるようにしても良い。

30

#### 【0252】

以下では、図 5 0 に基づいて、擬似イルミ昇格演出について、説明する。なおこの変形例では、擬似口ゴ顔像 G R において、輪郭部分 K M の一部が金色になっていると共に、エフェクト部分 E F が金色になっている場合のショート擬似イルミ演出（以下「金ショート擬似イルミ演出」と呼ぶ）が実行され得るようになっていた（図 5 0（E）参照）。この金ショート擬似イルミ演出では、大当たりへの当選期待度が 70 % であることが示唆されるようになっていた。

40

#### 【0253】

擬似イルミ昇格演出が実行される場合、先ず、図 5 0（A）に示すように、緑ショート擬似イルミ演出が実行される。続いて、図 5 0（B）に示すように、演出ボタン 6 3（操作手段）への操作を促す操作促進演出として、表示画面 7 a に、演出ボタン 6 3 を示すと共に「押せ！」の文字を示すボタン操作促進画像 B S が表示される。また操作促進演出の実行中には、演出ボタン 6 3 への操作有効期間を示すプログレスバー P R が表示される。

#### 【0254】

こうして、図 5 0（B）に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボ

50

タン 6 3 を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、擬似イルミ昇格演出が終了となり、中断された演出が再開されることになる。なおこの場合には、緑ショート擬似イルミ演出までの昇格であるため、当選期待度が 3 0 % であることが示唆される。

【 0 2 5 5 】

一方、昇格成功の場合には、図 5 0 ( C ) に示すように、赤ショート擬似イルミ演出が実行される。続いて、図 5 0 ( D ) に示すように、図 5 0 ( B ) と同じ操作促進演出が実行される。こうして、図 5 0 ( D ) に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、擬似イルミ昇格演出が終了となり、中断された演出が再開されることになる。なおこの場合には、赤ショート擬似イルミ演出までの昇格であるため、当選期待度が 5 0 % であることが示唆される。

10

【 0 2 5 6 】

一方、昇格成功の場合には、図 5 0 ( E ) に示すように、金ショート擬似イルミ演出が実行されて、擬似イルミ昇格演出が最終段階まで到達したことにより終了する。そのため、中断された演出が再開されることになる。こうして、擬似イルミ昇格演出の中で、当選期待度が最も高い 7 0 % であることが示唆されて、遊技者には当選期待度が段階的に上昇したことによる高揚感を与えることが可能である。なお、金ショート擬似イルミ演出から、金ロング擬似イルミ演出に発展するようにしても良い。又は、金ショート擬似イルミ演出から、虹ショート擬似イルミ演出に昇格するようにして、遊技者に大当たりへの当選が確定していることを示すようにしても良い。

20

【 0 2 5 7 】

ところで、変形例の擬似イルミ昇格演出に替えて、イルミ表示装置 1 2 を用いたロゴイルミ演出と、操作促進演出とを交互に実行して、イルミ昇格演出を実行することが考えられる。しかしながら、イルミ表示装置 1 2 を用いたロゴイルミ演出は、表示画面 7 a 上で実行される演出でないため、操作促進演出とのタイミング的なずれが生じるおそれがある。これに対して、変形例の擬似イルミ昇格演出では、表示画面 7 a 上にて、ショート擬似イルミ演出と操作促進演出とが交互に実行されるため、演出的なタイミングの同期を適切に図ることが可能である。

30

【 0 2 5 8 】

上記形態では、擬似イルミ演出が終了した後、中断された演出が再開されるだけであった。これに対して、図 5 1 に示す擬似イルミ発展前演出のように、ショート擬似イルミ演出を経て、種類の異なる S P リーチ ( 発展演出 ) に移行するようにしても良い。

【 0 2 5 9 】

以下では、図 5 1 に基づいて、擬似イルミ発展前演出について、説明する。なおこの変形例では、S P リーチの種類として、S P リーチ A と S P リーチ B と S P リーチ C との 3 種類があり、S P リーチ A < S P リーチ B < S P リーチ C の順番に、大当たりへの当選期待度が高いことを示唆するリーチ演出になっている。擬似イルミ発展前演出は、ショート擬似イルミ演出で示される色に応じて、どの S P リーチが実行され易いのかを事前に示唆する演出である。

40

【 0 2 6 0 】

擬似イルミ発展前演出が実行される場合、先ず、図 5 0 ( A ) に示すように、ショート擬似イルミ演出として、緑ショート擬似イルミ演出、又は赤ショート擬似イルミ演出、或いは金擬似ショートイルミ演出の何れかが実行される。そして、緑ショート擬似イルミ演出が実行された場合、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、6 0 % であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、3 0 % であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、1 0 % であるように設定されている。そのため、擬似イルミ発展前演出で、緑ショート擬似イルミ演出の実行を把握した遊技者に

50

は、当選期待度が最も低い S P リーチ A に移行し易いことを把握して、落胆することになる。

【 0 2 6 1 】

一方、赤ショート擬似イルミ演出が実行された場合、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、33%であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、34%であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、33%であるように設定されている。そのため、擬似イルミ発展前演出で、赤ショート擬似イルミ演出の実行を把握した遊技者には、緑ショート擬似イルミ演出よりも、S P リーチ B や S P リーチ C に移行し易いことを把握して、その後の行方に期待することになる。

【 0 2 6 2 】

これらに対して、金ショート擬似イルミ演出が実行された場合、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、10%であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、30%であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、60%であるように設定されている。そのため、擬似イルミ発展前演出で、金ショート擬似イルミ演出の実行を把握した遊技者には、当選期待度が最も高い S P リーチ C に移行し易いことを把握して、大きく期待することになる。

【 0 2 6 3 】

こうして、擬似イルミ発展前演出（擬似導光燭り演出）では、擬似ロゴ顔像 G R で示される色に遊技者を注目させて、どの S P リーチ（発展演出）に発展する可能性が高いのかを予測させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。なお、緑ショート擬似イルミ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ A に移行して、赤ショート擬似イルミ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ B に移行して、金ショート擬似イルミ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ C に移行するようにしても良い。また虹ショート擬似イルミ演出が実行されるようにして、虹擬似ショート擬似イルミ演出が実行された場合には、大当たりへの当選が確定していることを示す特殊なリーチ演出（例えば演出図柄 8 が同じ速度で移動する全回転リーチ）に移行するようにしても良い。

【 0 2 6 4 】

上記形態では、ロゴイルミ演出と擬似イルミ演出とが同時に実行されることがなかった。これに対して、図 5 2 に示す重畳イルミ演出のように、ロゴイルミ演出と擬似イルミ演出とが同時に実行されるようにしても良い。

【 0 2 6 5 】

以下では、図 5 2 に基づいて、重畳イルミ演出について、説明する。重畳イルミ演出は、ロゴイルミ演出とショート擬似イルミ演出とを所定の短時間（2秒）だけ、実行中の演出に割り込んで実行される演出である。例えば、図 5 2 ( A ) に示すように、S P リーチの実行中で表示画面 7 a にバトル画像 B A が表示されているときに、重畳イルミ演出が割り込んで実行される。このとき、図 5 2 ( B ) に示すように、イルミ表示装置 1 2 の導光板 1 2 a では、ロゴ横顔像 1 2 X が赤色していて、表示画面 7 a では、赤色が付されている擬似ロゴ顔像 G R が表示されている。なおこのときには、ロゴイルミ演出及びショート擬似イルミ演出が実行された場合と異なり、スピーカ 6 7 から「キィキィキィキーン」という挿入された連打音が出力される。こうして、遊技者には、表示画面 7 a 上の擬似ロゴ顔像 G R と、表示画面 7 a よりも前方に配置されたロゴ横顔像 1 2 X とを重ねて見せて、よりインパクトのある見た目を提供することが可能である。図 5 2 ( B ) に示す重畳イルミ演出が終了すると、図 5 2 ( C ) に示すように、中断されていた S P リーチが再開して、表示画面 7 a では再びバトル画像 B A が表示される。

【 0 2 6 6 】

図 5 2 ( B ) に示す重畳イルミ演出では、例えば当選期待度が 75%であることを示唆するようになっていて、赤ロゴイルミ演出の当選期待度（25%）、及び赤ショート擬似イルミ演出の当選期待度（50%）よりも高くなるように設定されている。これにより、遊技者には、赤ロゴイルミ演出又は赤ショート擬似イルミ演出が実行されるよりも、重畳

10

20

30

40

50

イルミ演出が実行されることを期待させて、重畳イルミ演出が実行されたときの高揚感を高めることが可能である。なおこの変形例では、重畳イルミ演出として、赤口ゴイルミ演出と赤ショート擬似イルミ演出とが同時に実行される場合を例にしたが、例えば、緑口ゴイルミ演出と緑ショート擬似イルミ演出とが同時に実行されるようにしても良い。又は、緑口ゴイルミ演出と赤ショート擬似イルミ演出とが同時に実行されるようにしたり、赤口ゴイルミ演出と虹ショート擬似イルミ演出とが同時に実行されるようにしても良い。

#### 【0267】

上記形態では、小剣埋設割れ演出（図39（A）参照）において、表示画面7aに対して交差する方向に埋め込まれたことを示す小剣は1つだけであった。これに対して、図53に示す複数小剣埋設割れ演出のように、表示画面7aに対して交差する方向に埋め込まれたことを示す小剣が2つであるようにしても良い。

10

#### 【0268】

図53に示す複数小剣埋設割れ演出では、表示画面7aにて、本パチンコ遊技機PY1の主人公キャラが用いる小剣（第1所定物）が当該表示画面7aに対して交差する方向に2つ埋め込まれたことを示す複数小剣埋設画像SWaと、表示画面7aに対して小さな割れが2つ生じていることを示す複数小画面ひび割れ画像HBaと、が表示される。複数小画面ひび割れ画像HBaでは、図39（A）に示す小画面ひび割れ画像HB1よりも、表示画面7aが割れていることを示す範囲が広がっている。

#### 【0269】

この複数小剣埋設割れ演出は、例えば当選期待度が30%であることを示唆するようになっていて、小剣埋設割れ演出の当選期待度（20%）よりも高くなるように設定されている。よって、図53に示す複数小剣埋設割れ演出を見た遊技者には、小剣埋設画像SW1（図39（A）参照）よりも埋設されている小剣の数が多いことにより、小剣埋設割れ演出よりも当選期待度が高いという関係を容易に把握させることが可能である。また小画面ひび割れ画像HB1（図39（A）参照）よりも表示画面7aで示されているひび割れの数が多いことにより、小剣埋設割れ演出よりも当選期待度が高いという関係を容易に把握させることが可能である。こうして、複数小剣埋設割れ演出と小剣埋設割れ演出との比較で示すように、表示画面7aに対して交差する方向に埋め込まれたことを示す所定物の数が多いほど、当選期待度が高いことを示唆するようにしても良い。なお、埋め込まれる所定物の数は、1つ又は2つに限られるものではなく、3つ以上あっても良い。また複数小剣埋設割れ演出と小剣埋設割れ演出との比較で示すように、表示画面7aで示されているひび割れの数が多いほど、当選期待度が高いことを示唆するようにし良い。なお、ひび割れの数、1つ又は2つに限られるものではなく、3つ以上あっても良い。また上述した変形例では、図39（A）に示す小剣埋設割れ演出に対応して、複数小剣埋設割れ演出が実行されるようにしたが、図39（B）に示す中剣埋設割れ演出に対応して、複数中剣埋設割れ演出が実行されるようにしたり、図39（C）に示す大剣埋設割れ演出に対応して、複数大剣埋設割れ演出が実行されるようにしても良い。

20

30

#### 【0270】

上記形態では、剣埋設割れ演出（図39参照）において、表示画面7a（所定の対象物）に対して所定物（剣）が当該表示画面7aに対して交差する方向に埋め込まれたことが示されるようになっていた。これに対して、図54に示す敵キャラ埋め込み演出のように、敵キャラ画像TCで示されている敵キャラ（所定の対象物）に対して、所定物（剣）が埋め込まれたことを示すようにしても良い。この変形例の敵キャラ埋め込み演出には、図54（A）に示す小剣敵キャラ埋め込み演出と、図54（B）に示す中剣敵キャラ埋め込み演出と、図54（C）に示す大剣敵キャラ埋め込み演出の3種類がある。

40

#### 【0271】

小剣敵キャラ埋め込み演出（第1埋め込み予告演出）は、SPリーチの実行中に表示画面7aでバトル画像BAが表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、バトル画像BAの表示途中で、突然、図54（A）に示すように、表示画面7aにて、敵キャラ画像TCと、敵キャラ画像TCで示されている敵

50

キャラに対して小さい小剣（第1所定物）が埋め込まれたことを示す小剣埋め込み画像SY1が表示される。この小剣敵キャラ埋め込み演出では、大当たりへの当選期待度が30%であることが示唆されるようになっている。

【0272】

中剣敵キャラ埋め込み演出（第2埋め込み予告演出）は、SPリーチの実行中に表示画面7aでバトル画像BAが表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、バトル画像BAの表示途中で、突然、図54（B）に示すように、表示画面7aにて、敵キャラ画像TCと、敵キャラ画像TCで示されている敵キャラに対して小剣よりも大きい中剣（第2所定物）が埋め込まれたことを示す中剣埋め込み画像SY2が表示される。この中剣敵キャラ埋め込み演出では、大当たりへの当選期待度が40%であることが示唆されるようになっている。

10

【0273】

大剣敵キャラ埋め込み演出（第3埋め込み予告演出）は、SPリーチの実行中に表示画面7aでバトル画像BAが表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、バトル画像BAの表示途中で、突然、図54（C）に示すように、表示画面7aにて、敵キャラ画像TCと、敵キャラ画像TCで示されている敵キャラに対して中剣よりも大きい大剣（第3所定物）が埋め込まれたことを示す大剣埋め込み画像SY3が表示される。この大剣敵キャラ埋め込み演出では、大当たりへの当選期待度が50%であることが示唆されるようになっている。

【0274】

20

以上、この変形例によれば、SPリーチの実行中に、敵キャラ埋め込み演出が割り込んで実行されることがある。なお、SPリーチの実行中に、敵キャラ埋め込み演出が実行されないこともある。そして、敵キャラ埋め込み演出が実行された場合には、遊技者に、図54（A）に示す小剣敵キャラ埋め込み演出、又は図54（B）に示す中剣敵キャラ埋め込み演出、或いは図54（C）に示す大剣敵キャラ埋め込み演出の何れが実行されたかに注目させることが可能である。つまり、SPリーチの実行中に、バトル画像BA（図34（B）参照）で示されている敵キャラに対して、小剣が埋め込まれることで当選期待度が30%であることが示唆されるのか、又は中剣が埋め込まれることで、当選期待度が40%であることが示唆されるのか、或いは大剣が埋め込まれることで、当選期待度が50%であることが示唆されるのかという斬新な注目ポイントを提供することが可能である。なお上記した変形例では、敵キャラ（所定の対象物）に対して、小剣（第1所定物）、中剣（第2所定物）、大剣（第3所定物）が埋め込まれていることを示すようにした。しかしながら、埋め込まれていることを示す所定の対象物は、敵キャラに限られるものではなく、適宜変更可能であり、例えば、演出図柄8や、アイコン9（当該アイコン9、保留アイコン9）、背景画像などであっても良い。また埋め込む第1所定物、第2所定物、第3所定物は、小剣、中剣、大剣に限られるものではなく、適宜変更可能であり、例えば小槍、中槍、大槍や、小アイテム、中アイテム、大アイテムなどであっても良い。また上記した敵キャラ埋め込み演出は、SPリーチにおいて実行される場合を示したが、実行タイミングは適宜変更可能であり、例えばリーチ前に実行されることがあるようにしても良い。

30

【0275】

40

上記した変形例では、1回の演出図柄8の変動表示の実行中に、小剣敵キャラ埋め込み演出、又は中剣敵キャラ埋め込み演出、或いは大剣敵キャラ埋め込み演出の何れかが実行されるようになっていた。これに対して、図55に示す敵キャラ埋め込み昇格演出のように、1回の演出図柄8の変動表示の実行中に、敵キャラ埋め込み演出が複数回実行されるようにしても良い。

【0276】

敵キャラ埋め込み昇格演出が実行される場合、先ず、図55（A）に示すように、小剣敵キャラ埋め込み演出が実行される。続いて、図55（B）に示すように、演出ボタン63（操作手段）への操作を促す操作促進演出として、表示画面7aに、演出ボタン63を示すと共に「押せ！」の文字を示すボタン操作促進画像BSが表示される。また操作促進

50

演出の実行中には、演出ボタン 6 3 への操作有効期間を示すプログレスバー P R が表示される。

【 0 2 7 7 】

こうして、図 5 5 ( B ) に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、敵キャラ埋め込み昇格演出が終了となり、中断された演出 ( S P リーチ ) が再開されることになる。なおこの場合には、小剣敵キャラ埋め込み演出までの昇格であるため、当選期待度が 3 0 % であることが示唆される。

【 0 2 7 8 】

一方、昇格成功の場合には、図 5 5 ( C ) に示すように、中剣敵キャラ埋め込み演出が実行される。続いて、図 5 5 ( D ) に示すように、図 5 5 ( B ) と同じ操作促進演出が実行される。こうして、図 5 5 ( D ) に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン 6 3 を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、敵キャラ埋め込み昇格演出が終了となり、中断された演出が再開されることになる。なおこの場合には、中剣敵キャラ埋め込み演出までの昇格であるため、当選期待度が 4 0 % であることが示唆される。

【 0 2 7 9 】

一方、昇格成功の場合には、図 5 5 ( E ) に示すように、大剣敵キャラ埋め込み演出が実行されて、敵キャラ埋め込み昇格演出が最終段階まで到達したことにより終了する。そのため、中断された演出 ( S P リーチ ) が再開されることになる。こうして、敵キャラ埋め込み昇格演出の中で、当選期待度が最も高い 5 0 % であることが示唆されて、遊技者には当選期待度が段階的に上昇したことによる高揚感を与えることが可能である。なお、敵キャラ埋め込み演出、又は敵キャラ埋め込み昇格演出において、遊技者に大当たりへの当選が確定していることを示すことがなかったが、例えば、敵キャラ画像 T C で示されている敵キャラに対して特殊な剣が埋め込まれたことを示す特殊剣埋め込み画像が表示されることで、遊技者に大当たりへの当選が確定していることを示すようにしても良い。

【 0 2 8 0 】

上記形態では、剣埋設割れ演出 ( 図 3 9 参照 ) において、表示画面 7 a ( 所定の対象物 ) に対してひび割れが生じていることが示されるようになっていた。これに対して、図 5 6 に示す背景割れ演出のように、背景画像 H a で示されている山 ( 所定の対象物 ) に対して、ひび割れが生じていることを示すようにしても良い。この変形例の背景割れ演出には、図 5 6 ( A ) に示す小背景割れ演出と、図 5 6 ( B ) に示す中背景割れ演出と、図 5 6 ( C ) に示す大背景割れ演出の 3 種類がある。

【 0 2 8 1 】

小背景割れ演出 ( 第 1 ひび割れ予告演出 ) は、リーチ前で背景画像 H a が表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、リーチ前で演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示している途中で、突然、図 5 6 ( A ) に示すように、表示画面 7 a にて、背景画像 H a で示されている山にひび割れが小さく生じていることを示す小背景割れ画像 H X 1 が表示される。この小背景割れ演出では、大当たりへの当選期待度が 1 0 % であることが示唆されるようになっている。

【 0 2 8 2 】

中背景割れ演出 ( 第 2 ひび割れ予告演出 ) は、リーチ前で背景画像 H a が表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、リーチ前で演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示している途中で、突然、図 5 6 ( B ) に示すように、表示画面 7 a にて、背景画像 H a で示されている山にひび割れがある程度大きく生じていることを示す中背景割れ画像 H X 2 が表示される。この中背景割れ演出では、大当たりへの当選期待度が 2 0 % であることが示唆されるようになっている。

【 0 2 8 3 】

10

20

30

40

50

大背景割れ演出（第3ひび割れ予告演出）は、リーチ前で背景画像H aが表示されているときに、予め定められた所定タイミングで割り込んで実行される。具体的には、リーチ前で演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動表示している途中で、突然、図56（C）に示すように、表示画面7 aにて、背景画像H aで示されている山にひび割れが非常に大きく生じていることを示す大背景割れ画像H X 3が表示される。この大背景割れ演出では、大当たりへの当選期待度が30%であることが示唆されるようになっている。

#### 【0284】

以上、この変形例によれば、リーチ前に、背景割れ演出が実行されることがある。そして、背景割れ演出が実行された場合には、遊技者に、図56（A）に示す小背景割れ演出、又は図56（B）に示す中背景割れ演出、或いは図56（C）に示す大背景割れ演出の何れが実行されたかに注目させることが可能である。つまり、リーチ前に、背景画像H aで示されている山に対して、小さなひび割れが示されることで当選期待度が10%であることが示唆されるのか、又はある程度大きなひび割れが示されることで、当選期待度が20%であることが示唆されるのか、或いは大きなひび割れが示されることで、当選期待度が30%であることが示唆されるのかという斬新な注目ポイントを提供することが可能である。なお、上記した変形例の小背景割れ画像H X 1、中背景割れ画像H X 2、大背景割れ画像H X 3は、リーチ演出が実行される場合、リーチ演出が開始されるまで、表示され続けるようになっている。但し、背景割れ演出は、リーチ後（リーチ演出の実行中）であっても、実行されるようにしても良い。なお上記した変形例では、背景画像H aで示されている山（所定の対象物）に対して、ひび割れが生じていることを示すようにした。しかしながら、ひび割れが生じていることを示す所定の対象物は、山（背景画像）に限られるものではなく、適宜変更可能であり、例えば、演出図柄8や、アイコン9（当該アイコン9、保留アイコン9）、アイテム、キャラクタなどであっても良い。

10

20

#### 【0285】

上記した変形例では、1回の演出図柄8の変動表示の実行中に、小背景割れ演出、又は中背景割れ演出、或いは大背景割れ演出の何れかが実行されるようになっていた。これに対して、図57に示す背景割れ昇格演出のように、1回の演出図柄8の変動表示の実行中に、背景割れ演出が複数回実行されるようにしても良い。

#### 【0286】

背景割れ昇格演出が実行される場合、先ず、図57（A）に示すように、小背景割れ演出が実行される。続いて、図57（B）に示すように、演出ボタン63（操作手段）への操作を促す操作促進演出として、表示画面7 aに、演出ボタン63を示すと共に「押せ！」の文字を示すボタン操作促進画像B Sが表示される。また操作促進演出の実行中には、演出ボタン63への操作有効期間を示すプログレスバーP Rが表示される。

30

#### 【0287】

こうして、図57（B）に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン63を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン63を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、背景割れ昇格演出が終了となり、中断された変動演出が再開されることになる。なおこの場合には、小背景割れ演出までの昇格であるため、当選期待度が10%であることが示唆される。

40

#### 【0288】

一方、昇格成功の場合には、図57（C）に示すように、中背景割れ演出が実行される。続いて、図57（D）に示すように、図57（B）と同じ操作促進演出が実行される。こうして、図57（D）に示す操作促進演出を経て、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン63を押下操作する、又は遊技者が演出ボタン63を押下操作しないで操作有効期間が経過すると、昇格成功の場合と、昇格失敗の場合と、に分かれる。昇格失敗の場合には、背景割れ昇格演出が終了となり、中断された変動演出が再開されることになる。なおこの場合には、中背景割れ演出までの昇格であるため、当選期待度が20%であることが示唆される。

50

## 【 0 2 8 9 】

一方、昇格成功の場合には、図 5 7 ( E ) に示すように、大背景割れ演出が実行されて、背景割れ昇格演出が最終段階まで到達したことにより終了する。そのため、中断された変動演出が再開されることになる。こうして、背景割れ昇格演出の中で、当選期待度が最も高い 3 0 % であることが示唆されて、遊技者には当選期待度が段階的に上昇したことによる高揚感を与えることが可能である。なお、背景割れ演出、又は背景割れ昇格演出において、遊技者に大当たりへの当選が確定していることを示すことがなかったが、例えば、背景画像 H a で示されている山に対して特殊なひび割れが生じたことを示す特殊背景割れ画像が表示されることで、遊技者に大当たりへの当選が確定していることを示すようにしても良い。

10

## 【 0 2 9 0 】

上記形態では、図 4 8 ( A ) に示すように、ロゴイルミ演出の当選期待度が設定され、図 4 8 ( B ) ( C ) に示すように、擬似イルミ演出 ( ショートイルミ演出、ロングイルミ演出 ) の当選期待度が設定されていた。しかしながら、図 4 8 ( A ) ~ ( C ) に示す当選期待度は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。また上述の変形例で説明した当選期待度も、あくまで一例であって、適宜変更可能である。

## 【 0 2 9 1 】

上記形態では、擬似イルミ演出 ( 擬似導光演出 ) において、本パチンコ遊技機 P Y 1 の主人公キャラであるロゴ ( 所定のキャラクタ ) を示す擬似ロゴ顔像 G R ( 所定の表示像、キャラクタ像 ) が発光表示しているように見せた ( 図 3 3 ( B ) 参照 )。しかしながら、擬似導光演出で発光表示しているように見せる所定の表示像は、擬似ロゴ顔像 G R に限られるものではなく、適宜変更可能である。よって、所定の表示像は、ロゴ以外のキャラクタを示すキャラクタ像であったり、キャラクタでない表示像 ( 例えばアイテムを示す表示像や、景色を示す表示像 ) であっても良い。

20

## 【 0 2 9 2 】

上記形態では、擬似イルミ演出 ( 擬似導光演出 ) において、図 3 3 ( B ) に示すように、黒色の背景部分 B L ( 暗色の背景 ) に対して、擬似ロゴ顔像 G R ( 所定の表示像 ) が遊技者側で発光しているように見せた。しかしながら、背景部分 B L の色は、黒色に限られるものではなく、明るさの度合い ( 明度 ) が低く、暗い感じに見える暗色であれば、適宜変更可能である。従って、暗色は、灰色であっても良く、無彩色 ( 白色と黒色と灰色 ) のうち明度が白色よりも黒色に近い色であれば、適宜変更可能である。

30

## 【 0 2 9 3 】

上記形態では、図 3 6 ( B ) に示すように、擬似ロゴ顔像 G R を示す画像 ( 擬似導光画像 ) を表示した後、図 3 6 ( C ) ( D ) に示すように、ロゴが動くことを示す登場画像 G T 及び参上画像 G S ( キャラクタ動画像 ) を表示した。しかしながら、擬似導光画像に続けて表示するキャラクタ動画像は、図 3 6 ( C ) ( D ) に示す登場画像 G T 及び参上画像 G S に限られず、適宜変更可能である。例えば、キャラクタ動画像は、ロゴが更に覚醒した姿に変身したことを示すものであっても良い。

## 【 0 2 9 4 】

上記形態では、図 3 3 ( B ) に示すように、ショート擬似イルミ演出 ( 擬似導光演出 ) において、擬似ロゴ顔像 G R ( 擬似導光画像 ) は、動いて見えるものではなかった。しかしながら、擬似導光演出において、所定の表示像が遊技者側で発光しているように見えて且つ動いているように見える擬似導光動画像を表示するようにしても良い。

40

## 【 0 2 9 5 】

上記形態では、ロゴイルミ演出 ( 実導光演出 ) において、本パチンコ遊技機 P Y 1 の主人公キャラであるロゴを示すロゴ横顔像 1 2 X ( 特定の表示像 ) を発光表示させた ( 図 3 3 ( A ) 参照 )。しかしながら、実導光演出で発光表示しているように見せる特定の表示像は、ロゴ横顔像 1 2 X に限られるものではなく、適宜変更可能である。よって、特定の表示像は、ロゴ以外のキャラクタを示すキャラクタ像であったり、キャラクタでない表示像 ( 例えばアイテムを示す表示像や、景色を示す表示像 ) であっても良い。

50



## 【 0 2 9 6 】

上記形態では、緑ショート擬似イルミ演出は、緑ロゴイルミ演出よりも当選期待度が高いことを示唆して、赤ショート擬似イルミ演出は、緑ロゴイルミ演出よりも当選期待度が高いことを示唆していた（図 4 8（A）（B）参照）。しかしながら、緑ショート擬似イルミ演出は、緑ロゴイルミ演出よりも当選期待度が低いことを示唆して、赤ショート擬似イルミ演出は、緑ロゴイルミ演出よりも当選期待度が低いことを示唆しているようにしても良い。この場合には、遊技者には、似ているロゴイルミ演出と擬似イルミ演出とにおいて、擬似イルミ演出（緑ショート擬似イルミ演出、赤ショート擬似イルミ演出）よりも、ロゴイルミ演出（緑ロゴイルミ演出、赤ロゴイルミ演出）の実行を期待させることが可能である。又は、緑ショート擬似イルミ演出が示唆する当選期待度と、緑ロゴイルミ演出が示唆する当選期待度とが同じ又は実質的に同じであるように設定して、赤ショート擬似イルミ演出が示唆する当選期待度と、赤ロゴイルミ演出が示唆する当選期待度とが同じ又は実質的に同じであるように設定しても良い。

10

## 【 0 2 9 7 】

上記形態では、ショート擬似イルミ演出（擬似導光燭り演出）は、ロング擬似イルミ演出（発展演出）に発展するか否かを燭る演出であった。しかしながら、ショート擬似イルミ演出（擬似導光燭り演出）の後に実行される発展演出は、適宜変更可能であり、例えば、リーチ演出や、擬似連演出（1回の特別図柄の変動表示において演出図柄8の変動表示が複数回実行される演出）における演出図柄8の再変動表示などであっても良い。

20

## 【 0 2 9 8 】

上記形態では、剣埋設割れ演出（図 3 9（A）（B）（C）参照）において、小剣埋設画像 S W 1（第1埋め込み画像）及び小画面ひび割れ画像 H B 1（第1ひび割れ画像）の表示時間が2秒であり、中剣埋設画像 S W 2（第2埋め込み画像）及び中画面ひび割れ画像 H B 2（第2ひび割れ画像）の表示時間が4秒であり、大剣埋設画像 S W 3（第3埋め込み画像）及び大画面ひび割れ画像 H B 3（第3ひび割れ画像）の表示時間が6秒であった。しかしながら、上記した各表示時間は、それぞれ同じであるようにしても良い。又は、剣埋設画像 S W 1（第1埋め込み画像）及び小画面ひび割れ画像 H B 1（第1ひび割れ画像）の表示時間が、中剣埋設画像 S W 2（第2埋め込み画像）及び中画面ひび割れ画像 H B 2（第2ひび割れ画像）の表示時間よりも長く、中剣埋設画像 S W 2（第2埋め込み画像）及び中画面ひび割れ画像 H B 2（第2ひび割れ画像）の表示時間が、大剣埋設画像 S W 3（第3埋め込み画像）及び大画面ひび割れ画像 H B 3（第3ひび割れ画像）の表示時間よりも長くなるように設定しても良い。

30

## 【 0 2 9 9 】

上記形態では、剣埋設割れ演出（図 3 9（A）（B）（C）参照）において、表示画面 7 a に埋め込まれていることを示す所定物（剣）が大きいほど、当選期待度が高いことを示唆するようになっていた。しかしながら、表示画面 7 a に埋め込まれていることを示す所定物（剣）が小さいほど、当選期待度が高いことを示唆するようにしても良い。

## 【 0 3 0 0 】

上記形態では、剣埋設割れ演出の剣埋設画像 S W 1、S W 2、S W 3（図 3 9（A）（B）（C）参照）では、表示画面 7 a（所定の対象物）に対して所定物（剣）が表示画面 7 a に交差する方向に（特に、遊技者に近づいている方向に）埋め込まれていることを示した。しかしながら、所定物が埋め込まれている方向は、適宜変更であり、例えば、表示画面 7 a に交差する方向であって、遊技者から離れる方向であっても良い。又は、所定物が埋め込まれている方向は、表示画面 7 a の平面と平行な方向であっても良い。

40

## 【 0 3 0 1 】

上記形態では、実行中の S P リーチが中断されて、剣埋設割れ演出（図 4 0 に示す小剣埋設割れ演出、図 4 1 に示す中剣埋設割れ演出、図 4 2 に示す大剣埋設割れ演出）が実行された場合、画面割れ画像 G W が表示された後、中断された S P リーチが再開された。しかしながら、画面割れ画像 G W が表示された後、中断された演出が再開されずに、中断された演出とは異なる演出（例えば図 5 1（B - 1）に示す S P リーチ A、又は図 5 1（B

50

- 2 ) に示す S P リーチ B、或いは図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C ) に移行するようにしても良い。

【 0 3 0 2 】

この場合、図 4 0 に示す小剣埋設割れ演出が実行された場合、例えば、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、60%であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、30%であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、10%であるように設定する。こうして、小剣埋設割れ演出が実行されたことで、小剣 ( 第 1 所定物 ) が表示画面 7 a に埋め込まれると共に、表示画面 7 a に生じているひび割れの範囲が小さいことを把握した遊技者には、当選期待度が最も低い S P リーチ A に移行し易いことを把握して、落胆させることになる。

10

【 0 3 0 3 】

一方、図 4 1 に示す中剣埋設割れ演出が実行された場合、例えば、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、33%であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、34%であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、33%であるように設定する。こうして、中剣埋設割れ演出が実行されたことで、中剣 ( 第 2 所定物 ) が表示画面 7 a に埋め込まれると共に、表示画面 7 a に生じているひび割れの範囲が少し大きいことを把握した遊技者には、小剣埋設割れ演出よりも、S P リーチ B や S P リーチ C に移行し易いことを把握して、その後の行方に期待させることになる。

20

【 0 3 0 4 】

これらに対して、図 4 2 に示す大剣埋設割れ演出が実行された場合、例えば、図 5 1 ( B - 1 ) に示す S P リーチ A に移行する確率が、10%であり、図 5 1 ( B - 2 ) に示す S P リーチ B に移行する確率が、30%であり、図 5 1 ( B - 3 ) に示す S P リーチ C に移行する確率が、60%であるように設定する。こうして、大剣埋設割れ演出が実行されたことで、大剣 ( 第 3 所定物 ) が表示画面 7 a に埋め込まれると共に、表示画面 7 a に生じているひび割れの範囲が大きいことを把握した遊技者には、当選期待度が最も高い S P リーチ C に移行し易いことを把握して、大きく期待させることになる。

【 0 3 0 5 】

こうして、剣埋設割れ演出では、表示画面 7 a に埋め込まれている剣の種類 ( 小剣、中剣、大剣 ) に注目させると共に、表示画面 7 a にひび割れが生じている大きさ ( 小、中、大 ) に注目させて、どの S P リーチ ( 発展演出 ) に発展する可能性が高いのかを予測させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。なお、上記した変形例では、画面割れ画像 G W が表示された後、発展演出 ( S P リーチ A、S P リーチ B、S P リーチ C ) に移行したが、画面割れ画像 G W が表示されないで、発展演出 ( S P リーチ A、S P リーチ B、S P リーチ B ) に移行するようにしても良い。また、小剣埋設割れ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ A に移行して、中剣埋設割れ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ B に移行して、大剣埋設割れ演出が実行された場合には、100%の確率で S P リーチ C に移行するようにしても良い。また、剣埋設割れ演出において、特殊な剣 ( 特定物 ) が表示画面 7 a に埋め込まれたことが示されたり、表示画面 7 a にて特殊なひび割れが生じていることが示された場合に、大当たりへの当選が確定していることを示す特殊なリーチ演出 ( 例えば演出図柄 8 が同じ速度で移動する全回転リーチ ) に移行するようにしても良い。

30

40

【 0 3 0 6 】

上記形態では、剣埋設割れ演出 ( 図 4 0 に示す小剣埋設割れ演出、図 4 1 に示す中剣埋設割れ演出、図 4 2 に示す大剣埋設割れ演出 ) が実行された後、即ち、画面割れ画像 G W が表示された後、中断された演出が再開されるだけであって、当選期待度が高くなることを示唆するチャンスアップ演出が実行されることがなかった。しかしながら、剣埋設割れ演出が実行された後、当選期待度が高くなることを示唆するチャンスアップ演出 ( 例えば、図 4 に示す盤可動体駆動演出、又は図 2 に示す枠可動体駆動演出 ) が実行されるようにしても良い。

50

## 【 0 3 0 7 】

この場合、中剣埋設割れ演出が実行された場合には、小剣埋設割れ演出が実行された場合よりも、チャンスアップ演出が実行され易いように設定し、大剣埋設割れ演出が実行された場合には、中剣埋設割れ演出が実行された場合よりも、チャンスアップ演出が実行され易いように設定しても良い。このようにすれば、剣埋設割れ演出が実行されたときに、表示画面 7 a に埋め込まれている剣の種類（小剣、中剣、大剣）に注目させると共に、表示画面 7 a にひび割れが生じている大きさ（小、中、大）に注目させて、チャンスアップ演出が実行される可能性を予測させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。なお、小剣埋設割れ演出が実行された場合には、第 1 のチャンスアップ演出（例えば図 4 に示す盤可動体駆動演出）が必ず実行され、中剣埋設割れ演出が実行された場合には、第 1 のチャンスアップ演出よりも当選期待度が高いことを示唆する第 2 のチャンスアップ演出（例えば図 2 に示す枠可動体駆動演出）が必ず実行され、大剣埋設割れ演出が実行された場合には、第 2 のチャンスアップ演出よりも当選期待度が高いことを示唆する第 3 のチャンスアップ演出（例えば図 5（A）（B）に示すようにロゴ剣役物 3 0 0 を操作させる演出）が必ず実行されるようにしても良い。また、上記した変形例では、画面割れ画像 G W が表示された後に、チャンスアップ演出が実行される場合を説明したが、画面割れ画像 G W が表示されないで、チャンスアップ演出が実行されるようにしても良い。

10

## 【 0 3 0 8 】

上記形態では、剣埋設割れ演出（図 4 0 に示す小剣埋設割れ演出、図 4 1 に示す中剣埋設割れ演出、図 4 2 に示す大剣埋設割れ演出）は、複数回の特別図柄（演出図柄 8）の変動表示に跨って大当たりへの当選期待度を示唆する連続予告演出として実行されるのではなかった。しかしながら、剣埋設割れ演出を、連続予告演出として実行されるようにしても良い。例えば、4 変動前 3 変動前 2 変動前 1 変動前 当該変動に亘って、所定の対象物（例えば表示画面 7 a）に埋め込まれていることを示す所定物（第 1 所定物 第 2 所定物 第 3 所定物 第 4 所定物 第 5 所定物）が変化していくことで、特別遊技状態に制御される可能性が順に高くなっていることを示唆するようにしても良い。また例えば、4 変動前 3 変動前 2 変動前 1 変動前 当該変動に亘って、所定の対象物（例えば表示画面 7 a）に生じているひび割れの範囲が大きくなっていくことを示すことで、特別遊技状態に制御される可能性が順に高くなっていることを示唆するようにしても良い。

20

## 【 0 3 0 9 】

上記形態では、剣埋設割れ演出（図 3 9（A）（B）（C）参照）において、表示画面 7 a（所定の対象物）にひび割れが生じていることを示す範囲が大きいほど、当選期待度が高いことを示唆するようになっていた。しかしながら、所定の対象物にひび割れが生じている範囲が小さいほど、当選期待度が高いことを示唆するようにしても良い。

30

## 【 0 3 1 0 】

上記形態では、剣埋設割れ演出が実行された場合、画面割れ画像 G W（図 4 0（E）、図 4 1（E）、図 4 1（E）参照）は、単に剣埋設割れ演出が終了することを示すものであった。しかしながら、画面割れ画像 G W が表示されると、更に当選期待度が高くなることを示唆するようにしても良い。又は、画面割れ画像 G W が表示された場合には、大当たりへの当選が確定していることを示すようにしても良い。また、画面ひび割れ画像 H B（図 4 0（D）に示す小画面ひび割れ画像 H B 1、図 4 1（D）に示す中画面ひび割れ画像 H B 2、図 4 2（D）に示す大画面ひび割れ画像 H B 1）が表示された後、画面割れ画像 G W が表示されるまでの間に、表示画面 7 a（所定の対象物）が振動していることを示す画面振動画像が表示されるようにすると良い。画面振動画像が表示されることで、表示画面 7 a（所定の対象物）にひび割れが生じていることが強調されて、且つ画面割れ画像 G W が表示されるまでの過程をより自然に見せることができるためである。

40

## 【 0 3 1 1 】

上記形態及び各変形例で説明した各演出の実行時間、及び各画像の表示時間は、あくまで一例であって、奏する作用効果が同じ範囲で、適宜変更可能である。

## 【 0 3 1 2 】

50

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。

【0313】

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。

10

【0314】

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。

【0315】

また上記形態では、パチンコ遊技機 1 として構成したが、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）として構成しても良い。この場合、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が特別遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能な ART（アシストリプレイタイム）や AT（アシストタイム）等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂 ART 機や AT 機であれば、ART や AT 中の状態が特別遊技状態に相当する。またノーマル機では特別遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化された入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組合せが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、ART 機や AT 機では特別遊技状態への制御条件は、例えば ART や AT の実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどして ART や AT の発動タイミングを迎えることである。

20

30

【0316】

13．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。

【0317】

< 手段 A >

手段 A 1 に係る発明は、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 91）と、

40

表示画面（7a）を有する表示手段（画像表示装置 7）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、

前記表示画面上にて、所定の表示像（擬似口ゴ顔像 GR）が暗色の背景（黒色の背景部分 BL）に対して遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像（図 33（B）参照）を表示する擬似導光演出（擬似イルミ演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0318】

この構成の遊技機によれば、表示手段の表示画面上にて、暗色の背景に対して所定の表示像が遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像を表示する擬似導光演出が実行

50

される。これにより、表示画面の前方に配置された導光手段により表示像が見える導光演出を実行しないでも、擬似導光演出により導光演出が実行されたかのように遊技者に見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 1 9 】

手段 A 2 に係る発明は、

手段 A 1 に記載の遊技機において、

前記擬似導光画像は、前記所定の表示像として所定のキャラクタを示すキャラクタ像（擬似ロゴ顔像 G R）が暗色の背景（黒色の背景部分 B L）に対して遊技者側で発光しているように見える画像（図 3 3（B）参照）であり、

前記演出制御手段は、

前記擬似導光画像に続いて、前記表示画面上にて前記所定のキャラクタが動くことを示すキャラクタ動画像（図 3 6（C）に示す登場画像 G T、図 3 6（D）に示す参上画像 G S）を表示する一連擬似導光演出（ロング擬似イルミ演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 2 0 】

この構成の遊技機によれば、表示画面上にて、所定のキャラクタを示すキャラクタ像が暗色の背景に対して遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像を表示した後、所定のキャラクタ像が動くことを示すキャラクタ動画像を表示する一連擬似導光演出が実行される。これにより、導光演出とは異なり、発光しているように見えたキャラクタ像が、その後にスムーズな流れで動いて見えて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【 0 3 2 1 】

手段 A 3 に係る発明は、

手段 A 2 に記載の遊技機において、

当たり判定処理（大当たり判定処理）で当たり（大当たり）と判定されると、特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）を備え、

前記演出制御手段は、

前記擬似導光画像に続いて、前記表示画面上にて前記キャラクタ動画像を表示しない単独擬似導光演出（ショート擬似イルミ演出）を実行可能であり（図 3 5 参照）、

前記一連擬似導光演出（ロング擬似イルミ演出）は、前記単独擬似導光演出よりも、前記特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している（図 4 8（B）（C）参照）ことを特徴とする遊技機である。

30

【 0 3 2 2 】

この構成の遊技機によれば、表示画面上にて擬似導光画像だけが表示される単独擬似導光演出よりも、表示画面上にて擬似導光画像が表示された後にキャラクタ動画像が表示される一連擬似導光演出の方が、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している。そのため、擬似導光画像が表示された後に、キャラクタ動画像が表示されるか否かに遊技者を注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 2 3 】

手段 A 4 に係る発明は、

手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機において、

当たり判定処理（大当たり判定処理）で当たり（大当たり）と判定されると、特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）を備え、

40

前記擬似導光演出には、

前記擬似導光画像に付されている期待度要素（色）の種類に応じて、前記特別遊技状態に制御される可能性が異なることを示唆する複数種類の擬似導光演出（緑ショート擬似イルミ演出、赤ショート擬似イルミ演出、緑ロング擬似イルミ演出、赤ロング擬似イルミ演出、虹ロング擬似イルミ演出）があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 2 4 】

50

この構成の遊技機によれば、擬似導光演出には、擬似導光画像に付されている期待度要素の種類に応じて、特別遊技状態に制御される可能性が異なる複数種類の擬似導光演出がある。そのため、遊技者には、擬似導光画像にどの期待度要素が付されているかに注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 2 5 】

手段 A 5 に係る発明は、  
手段 A 4 に記載の遊技機において、  
前記擬似導光演出には、

前記擬似導光画像に当たり要素（虹色）が付されていることにより、前記特別遊技状態に制御されることを示す当確擬似導光演出（虹ロング擬似イルミ演出）があることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 2 6 】

この構成の遊技機によれば、擬似導光画像に当たり要素が付されている当確擬似導光演出が実行されると、特別遊技状態に制御される。そのため、擬似導光画像に当たり要素が付されているときに、遊技者に大きな高揚感を与えることが可能である。

【 0 3 2 7 】

ところで、特開 2 0 1 5 - 1 8 1 0 3 6 1 号公報に記載の遊技機のように、導光手段を用いた導光演出は既にありきたりな演出であり、遊技興趣を高めるためには、改善の余地があった。そこで手段 A 1 ~ A 5 に係る発明は、特開 2 0 1 5 - 1 8 1 0 3 6 1 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、表示画面上にて、所定の表示像が暗色の背景に対して遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像を表示する擬似導光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ことが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【 0 3 2 8 】

< 手段 B >

手段 B 1 に係る発明は、  
演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1 ）と、  
表示画面（ 7 a ）を有する表示手段（画像表示装置 7 ）と、

前記表示画面よりも前方に配置されている導光手段（イルミ表示装置 1 2 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1 ）において、

30

前記演出制御手段は、

前記表示画面よりも前方にて、前記導光手段により特定の表示像（ロゴ横顔像 1 2 X ）を発光表示させる実導光演出（ロゴイルミ演出）を実行可能であり（図 3 3 （ A ）参照）、

前記表示画面上にて、所定の表示像（擬似ロゴ顔像 G R ）が暗色の背景（黒色の背景部分 B L ）に対して遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像（図 3 3 （ B ）参照）を表示する擬似導光演出（擬似イルミ演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 2 9 】

この構成の遊技機によれば、表示画面よりも前方にて、導光手段により特定の表示像を発光表示させる実導光演出が実行される。その一方で、表示画面上にて、暗色の背景に対して所定の表示像が遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像を表示する擬似導光演出が実行される。こうして、実導光演出だけでなく、擬似導光演出が実行される場合もあって、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【 0 3 3 0 】

手段 B 2 に係る発明は、  
手段 B 1 に記載の遊技機において、

当たり判定処理（大当たり判定処理）で当たり（大当たり）と判定されると、特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1 ）を備え、

50

前記擬似導光画像に特定の期待度要素（緑色、赤色）が付されている前記擬似導光演出（緑ショート擬似イルミ演出、赤ショート擬似イルミ演出）と、前記特定の表示像に前記特定の期待度要素（緑色、赤色）が付されている前記実導光演出（緑ロゴイルミ演出、赤ロゴイルミ演出）とでは、前記特別遊技状態に制御される可能性が異なることを示唆している（図４８（Ａ）（Ｂ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０３３１】

この構成の遊技機によれば、擬似導光画像に特定の期待度要素が付されている擬似導光演出と、特定の表示像に特定の期待度要素が付されている実導光演出とでは、特別遊技状態に制御される可能性が異なることを示唆している。そのため、似ている実導光演出と擬似導光演出とにおいて、遊技者には、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している方の実行を期待させて、何れが実行されたのかに注目させることが可能である。

10

【０３３２】

手段Ｂ３に係る発明は、

手段Ｂ１に記載の遊技機において、

当たり判定処理（大当たり判定処理）で当たり（大当たり）と判定されると、特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン８１）を備え、

前記擬似導光演出は、前記特別遊技状態に制御される可能性（当選期待度）が高くなることを示唆する発展演出（ロング擬似イルミ演出）に移行するか否かを煽る擬似導光煽り演出である（図３６参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【０３３３】

この構成の遊技機によれば、擬似導光演出は、発展演出に移行するか否かを煽る擬似導光煽り演出である。よって、遊技者には、擬似導光煽り演出を経て、発展演出に移行するか否かに注目させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【０３３４】

手段Ｂ４に係る発明は、

手段Ｂ３に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記当たり判定処理の結果を示唆する演出図柄（８）を変動表示可能であり、

前記擬似導光煽り演出を複数回の前記演出図柄の変動表示に跨って実行可能である（図３７及び図３８参照）ことを特徴とする遊技機である。

30

【０３３５】

この構成の遊技機によれば、複数回の演出図柄の変動表示に跨って、擬似導光煽り演出が実行されることがある。これにより、発展演出に移行することへの期待感をより大きくすることが可能である。

【０３３６】

ところで、特開２０１５－１８１０３６１号公報に記載の遊技機のように、導光手段を用いた導光演出は既にありきたりな演出であり、遊技興趣を高めるためには、改善の余地があった。そこで手段Ｂ１～Ｂ４に係る発明は、特開２０１５－１８１０３６１号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、表示画面上にて、所定の表示像が暗色の背景に対して遊技者側で発光しているように見える擬似導光画像を表示する擬似導光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ことが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

40

【０３３７】

<手段Ｃ>

手段Ｃ１に係る発明は、

当たり判定処理（大当たり判定処理）で当たり（大当たり）と判定されると、特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン８１）と、

演出を制御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、

50

前記演出制御手段は、

所定の対象物（表示画面 7 a）に第 1 所定物（小剣）が埋め込まれたことを示す第 1 埋め込み画像（小剣埋設画像 S W 1）を表示する第 1 埋め込み予告演出（小剣埋設割れ演出）を実行可能であり（図 3 9（A）参照）、

前記所定の対象物（表示画面 7 a）に第 2 所定物（中剣）が埋め込まれたことを示す第 2 埋め込み画像（中剣埋設画像 S W 2）を表示する第 2 埋め込み予告演出（中剣埋設割れ演出）を実行可能であり（図 3 9（B）参照）、

前記第 2 埋め込み予告演出は、前記第 1 埋め込み予告演出よりも、前記特別遊技状態に制御される可能性（当選期待度）が高いことを示唆している（図 4 9 参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

#### 【0338】

この構成の遊技機によれば、所定の対象物に第 1 所定物が埋め込まれたことを示す第 1 埋め込み画像を表示する第 1 埋め込み予告演出が実行される場合と、所定の対象物に第 2 所定物が埋め込まれたことを示す第 2 埋め込み画像を表示する第 2 埋め込み予告演出が実行される場合と、がある。但し、第 2 埋め込み予告演出の方が、第 1 埋め込み予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している。従って、遊技者には、所定の対象物に対して、第 1 所定物よりも第 2 所定物が埋め込まれることを期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【0339】

手段 C 2 に係る発明は、

20

手段 C 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

実行中の演出（例えば S P リーチ）を中断して前記第 1 埋め込み予告演出又は前記第 2 埋め込み予告演出を実行した場合、前記所定の対象物が割れたことを示す割れ画像（画面割れ画像 G W）を表示した後、中断した演出を再開する（図 4 0 及び図 4 1 参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0340】

この構成の遊技機によれば、実行中の演出を中断して第 1 埋め込み予告演出又は第 2 埋め込み予告演出を実行した場合、所定の対象物が割れたことを示す割れ画像を表示した後、中断した演出が再開される。こうして、第 1 埋め込み画像又は第 2 埋め込み画像が表示されたままになって、再開される演出の邪魔になるのを回避することが可能である。

30

#### 【0341】

手段 C 3 に係る発明は、

手段 C 1 に記載の遊技機において、

前記第 2 埋め込み画像が表示されている時間（4 秒）は、前記第 1 埋め込み画像が表示されている時間（2 秒）よりも長いことを特徴とする遊技機である。

#### 【0342】

この構成の遊技機によれば、第 2 埋め込み画像が表示されている時間が、第 1 埋め込み画像が表示されている時間よりも長い。そのため、第 2 埋め込み予告演出が、第 1 埋め込み予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

40

#### 【0343】

手段 C 4 に係る発明は、

手段 C 1 に記載の遊技機において、

前記第 2 所定物（中剣）は、前記第 1 所定物（小剣）よりも大きいものである（図 3 9（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0344】

この構成の遊技機によれば、第 2 埋め込み予告画像において所定の対象物に埋め込まれている第 2 所定物は、第 1 埋め込み予告画像において所定の対象物に埋め込まれている第 1 所定物よりも大きいものである。そのため、第 2 埋め込み予告演出が、第 1 埋め込み予

50



告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

【 0 3 4 5 】

手段 C 5 に係る発明は、

手段 C 1 乃至手段 C 4 の何れかに記載の遊技機において、

表示画面 ( 7 a ) を有する表示手段 ( 画像表示装置 7 ) を備え、

前記第 1 埋め込み画像 ( 小剣埋設画像 S W 1 ) は、前記第 1 所定物 ( 小剣 ) が前記所定の対象物 ( 表示画面 7 a ) に対して前記表示画面に交差する方向に埋め込まれたことを示す画像であり ( 図 3 9 ( A ) 参照 ) 、

前記第 2 埋め込み画像 ( 中剣埋設画像 S W 2 ) は、前記第 2 所定物 ( 中剣 ) が前記所定の対象物に対して前記表示画面に交差する方向に埋め込まれたことを示す画像である ( 図 3 9 ( B ) 参照 ) ことを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 埋め込み画像は、第 1 所定物が所定の対象物に対して表示画面に交差する方向に埋め込まれたことを示す画像であり、第 2 埋め込み画像も、第 2 所定物が所定の対象物に対して表示画面に交差する後方に埋め込まれたことを示す画像である。よって、第 1 所定物又は第 2 所定物が表示画面に突き刺さったように見えて、第 1 埋め込み画像及び第 2 埋め込み画像のインパクトを強めることが可能である。

【 0 3 4 7 】

ところで、特開 2 0 1 6 - 1 9 8 1 8 5 号公報に記載の遊技機では、表示手段の表示画面にカットイン画像が表示されるカットイン予告演出が実行されることがある。カットイン予告演出では、表示されるカットイン画像の種類に応じて、示唆される当選期待度が異なっていて、遊技者にどの種類のカットイン画像が表示されるのを楽しませるようになっている。しかしながら、カットイン予告演出のように、表示手段の表示画面に表示される画像の種類に注目させることは既にありきたりになっている。従って、斬新な遊技興趣を提供すべく、予告演出において、新しい注目ポイントがあることが求められていた。そこで手段 C 1 ~ C 5 に係る発明は、特開 2 0 1 6 - 1 9 8 1 8 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、所定の対象物に第 1 所定物が埋め込まれたことを示す第 1 埋め込み画像を表示する第 1 埋め込み予告演出を実行可能であり、所定の対象物に第 2 所定物が埋め込まれたことを示す第 2 埋め込み画像を表示する第 2 埋め込み予告演出を実行可能であり、第 2 埋め込み予告演出は、第 1 埋め込み予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いこと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ことが可能な遊技機を提供するという課題を解決する ( 作用効果を奏する ) ことが可能である。

20

30

【 0 3 4 8 】

< 手段 D >

手段 D 1 に係る発明は、

当たり判定処理 ( 大当たり判定処理 ) で当たり ( 大当たり ) と判定されると、特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に制御可能な遊技制御手段 ( 遊技制御用マイコン 8 1 ) と、

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

40

前記演出制御手段は、

所定の対象物 ( 表示画面 7 a ) がひび割れていることを示す第 1 ひび割れ画像 ( 小画面ひび割れ画像 H B 1 ) を表示する第 1 ひび割れ予告演出 ( 小剣埋設割れ演出 ) を実行可能であり ( 図 3 9 ( A ) 参照 ) 、

前記所定の対象物 ( 表示画面 7 a ) がひび割れていることを示す第 2 ひび割れ画像 ( 中画面ひび割れ画像 H B 2 ) を表示する第 2 ひび割れ予告演出 ( 中剣埋設割れ演出 ) を実行可能であり ( 図 3 9 ( B ) 参照 ) 、

前記第 2 ひび割れ画像は、前記第 1 ひび割れ画像よりも前記所定の対象物がひび割れている範囲が大きく ( 図 3 9 ( A ) ( B ) 参照 ) 、

50

前記第 2 ひび割れ予告演出は、前記第 1 ひび割れ予告演出よりも、前記特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している（図 4 9 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 4 9 】

この構成の遊技機によれば、所定の対象物がひび割れていることを示す第 1 ひび割れ画像を表示する第 1 ひび割れ予告演出が実行される場合と、所定の対象物がひび割れていることを示す第 2 ひび割れ画像を表示する第 2 ひび割れ予告演出が実行される場合と、がある。但し、第 2 ひび割れ画像は、第 1 ひび割れ画像よりも所定の対象物がひび割れている範囲が大きく、第 2 ひび割れ予告演出は、第 1 ひび割れ予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆している。従って、遊技者には、所定の対象物において、より広範囲にひび割れが生じることを期待させて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 3 5 0 】

手段 D 2 に係る発明は、

手段 D 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

実行中の演出（例えば S P リーチ）を中断して前記第 1 ひび割れ予告演出又は前記第 2 ひび割れ予告演出を実行した場合、前記所定の対象物が割れたことを示す割れ画像（画面割れ画像 G W）を表示した後、中断した演出を再開する（図 4 0 及び図 4 1 参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【 0 3 5 1 】

この構成の遊技機によれば、実行中の演出を中断して第 1 ひび割れ予告演出又は第 2 ひび割れ予告演出を実行した場合、所定の対象物が割れたことを示す割れ画像を表示した後、中断した演出が再開される。こうして、第 1 ひび割れ画像又は第 2 ひび割れ画像が表示されたままになって、実行中の演出の邪魔になるのを回避することが可能である。

【 0 3 5 2 】

手段 D 3 に係る発明は、

手段 D 1 に記載の遊技機において、

前記第 2 ひび割れ画像が表示されている時間（4 秒）は、前記第 1 ひび割れ画像が表示されている時間（2 秒）よりも長いことを特徴とする遊技機である。

30

【 0 3 5 3 】

この構成の遊技機によれば、第 2 ひび割れ画像が表示されている時間が、第 1 ひび割れ画像が表示されている時間よりも長い。そのため、第 2 ひび割れ予告演出が、第 1 ひび割れ予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆しているという関係性を遊技者に分かり易く示すことが可能である。

【 0 3 5 4 】

手段 D 4 に係る発明は、

手段 D 1 又は手段 D 3 に記載の遊技機において、

表示画面を有する表示手段を備え、

前記第 1 ひび割れ画像及び前記第 2 ひび割れ画像は、前記所定の対象物として前記表示画面（7 a）がひび割れているように見える画像である（図 3 9（A）、図 3 9（B）参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 5 5 】

この構成の遊技機によれば、第 1 ひび割れ画像及び第 2 ひび割れ画像は、表示画面がひび割れているように見える画像である。そのため、第 1 ひび割れ画像及び第 2 ひび割れ画像のインパクトを強めることが可能である。

【 0 3 5 6 】

ところで、特開 2 0 1 6 - 1 9 8 1 8 5 号公報に記載の遊技機では、表示手段の表示画面にカットイン画像が表示されるカットイン予告演出が実行されることがある。カットイン予告演出では、表示されるカットイン画像の種類に応じて、示唆される当選期待度が異

50

なっていて、遊技者にどの種類のカットイン画像が表示されるのかを楽しませるようになっている。しかしながら、カットイン予告演出のように、表示手段の表示画面に表示される画像の種類に注目させることは既にありきたりになっている。従って、斬新な遊技興趣を提供すべく、予告演出において、新しい注目ポイントがあることが求められていた。そこで手段 D 1 ~ D 4 に係る発明は、特開 2 0 1 6 - 1 9 8 1 8 5 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、所定の対象物がひび割れていることを示す第 1 ひび割れ画像を表示する第 1 ひび割れ予告演出を実行可能であり、所定の対象物がひび割れていることを示す第 2 ひび割れ画像を表示する第 2 ひび割れ予告演出を実行可能であり、第 2 ひび割れ画像は、第 1 ひび割れ画像よりも所定の対象物がひび割れている範囲が大きく、第 2 ひび割れ予告演出は、第 1 ひび割れ予告演出よりも、特別遊技状態に制御される可能性が高いこと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ことが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【符号の説明】

【 0 3 5 7 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 7 ... 画像表示装置
- 7 a ... 表示画面
- 1 2 ... イルミ表示装置
- 1 2 a ... 導光板
- 1 2 X ... ロゴ横顔像
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- G R ... 擬似ロゴ顔像
- S W 1 ... 小剣埋設画像
- S W 2 ... 中剣埋設画像
- S W 3 ... 大剣埋設画像
- H B 1 ... 小画面ひび割れ画像
- H B 2 ... 中画面ひび割れ画像
- H B 3 ... 大画面ひび割れ画像

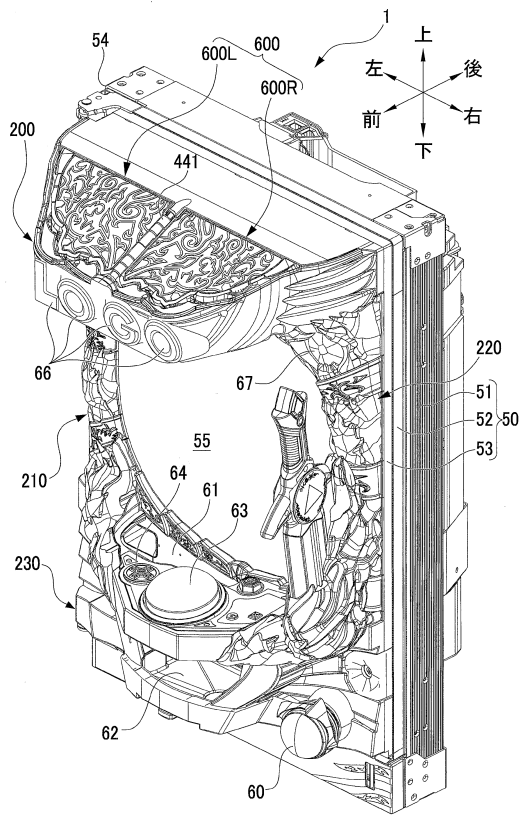
20

30

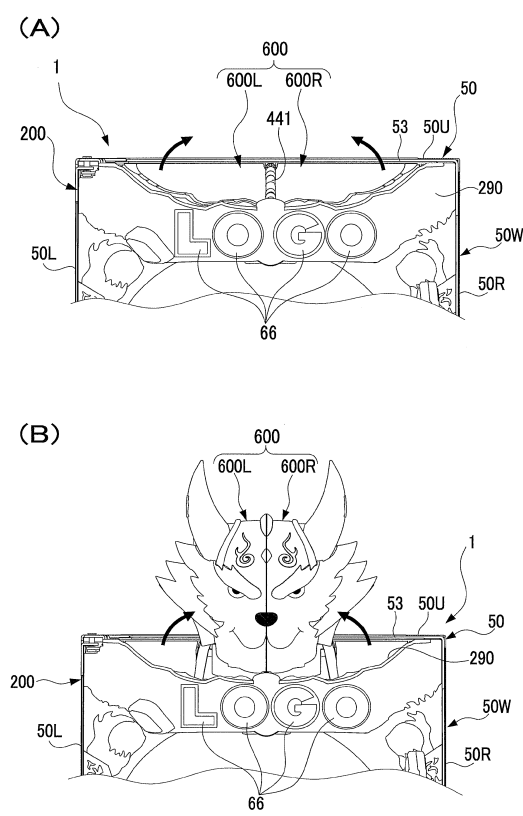
40

50

【図面】  
【図 1】



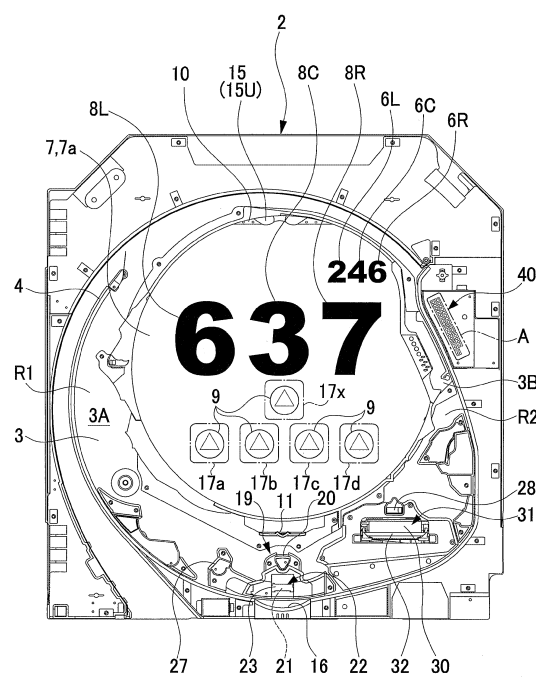
【図 2】



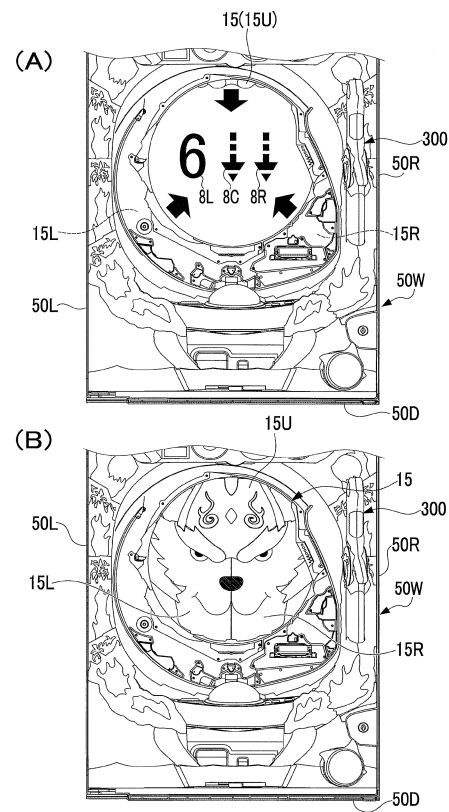
10

20

【図 3】



【図 4】

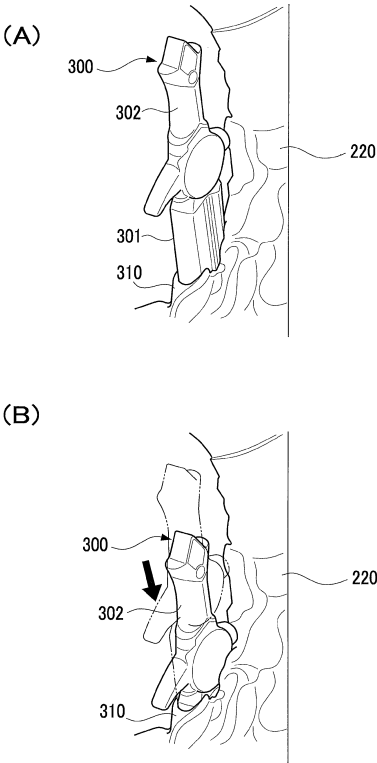


30

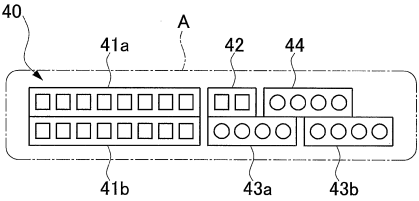
40

50

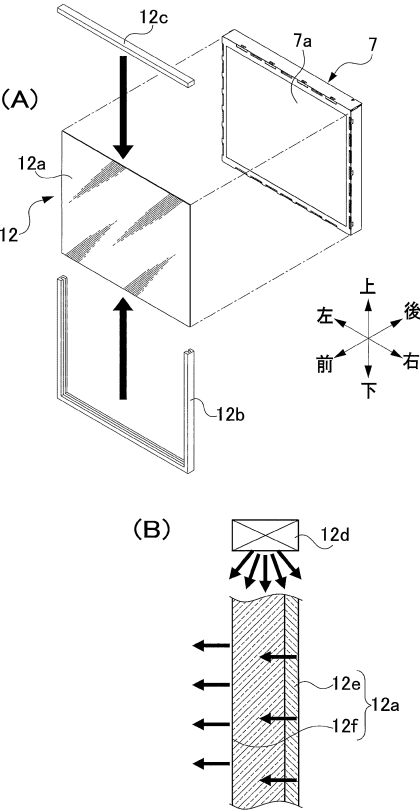
【 図 5 】



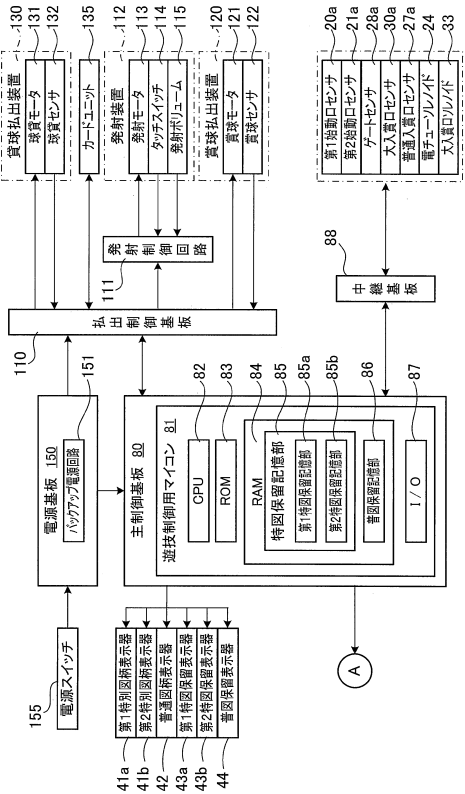
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



10

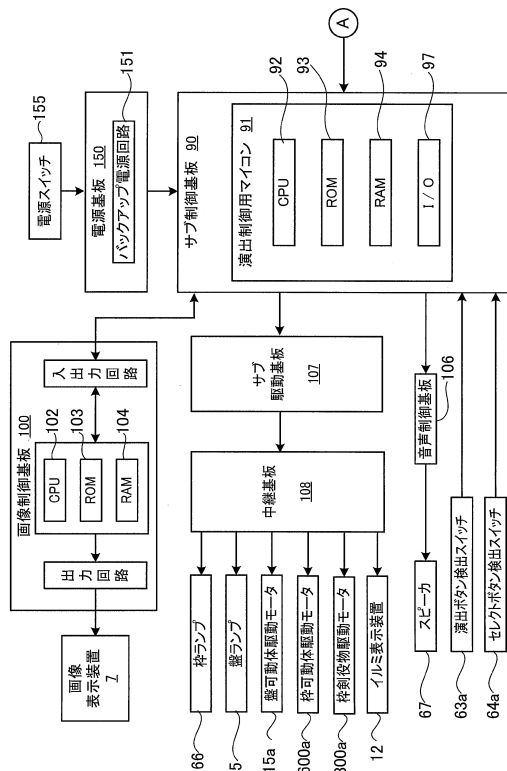
20

30

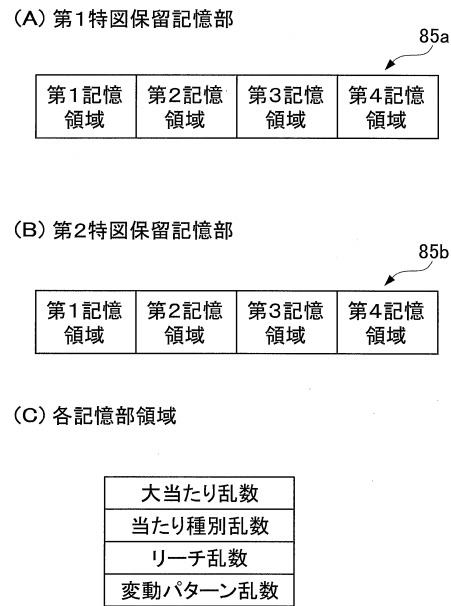
40

50

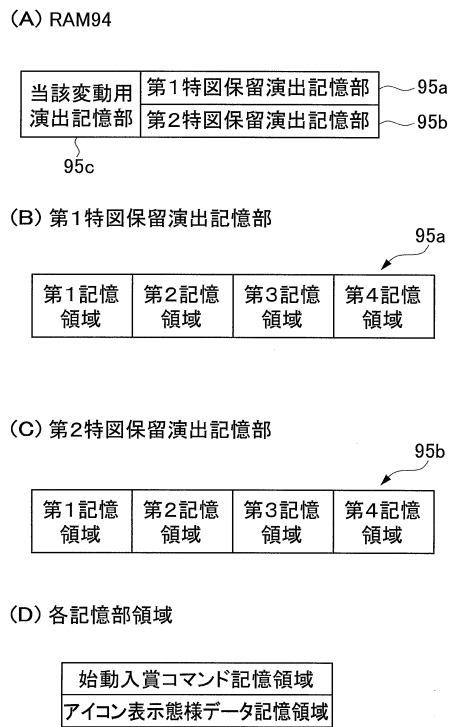
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

(A) 大当たり種別別変動パターン				(B) 大入賞口の開放機構			
特別図柄	大当たり種別	特別図柄の種類	特別図柄の割合 (%)	大入賞口	開放時間 (秒) / 回	開放回数 (回) / R	ラウンドインターバル (秒)
特図1	通常大当たり1	特図1_大当たり図柄1	80	1R~10R	25.0	1	0.2
	通常大当たり2	特図1_大当たり図柄2	20	1R~4R	25.0	1	0.2
特図2	通常大当たり1	特図2_大当たり図柄1	80	1R~10R	25.0	1	0.2
	通常大当たり2	特図2_大当たり図柄2	20	1R~4R	25.0	1	0.2

10

20

30

40

50

【図 1 3】

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

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

【図 1 4】

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

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

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

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

10

20

【図 1 5】

状態	特別変動パターン判定テーブル	変動ハタ→ 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	判定結果	保留球数					
	大当たり	—	0~99	P1	60000	600	SPリーチ
	リーチ有りハズレ	—	0~14	P2	60000	600	SPリーチ
	リーチ無しハズレ	0~2	15~99	P3	10000	600	ノーマルリーチ
時短状態	大当たり	—	0~99	P4	7000	600	通常ハズレ(トハズレ)
	リーチ有りハズレ	—	0~99	P5	4000	600	短縮変動(トハズレ)
	リーチ無しハズレ	0~1	0~14	P6	6000	600	SPリーチ
	リーチ無しハズレ	2~4	15~99	P7	10000	600	ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	—	0~99	P8	5000	600	通常ハズレ(トハズレ)
	リーチ無しハズレ	—	0~99	P10	3000	600	短縮変動(トハズレ)

【図 1 6】

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

30

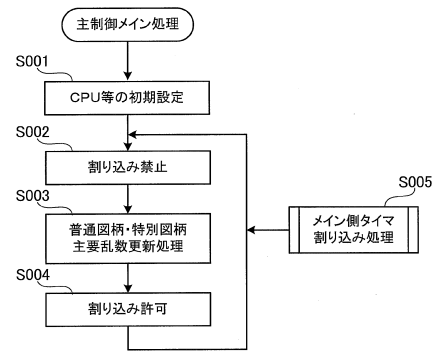
40

50

【 図 1 7 】

[illegible]

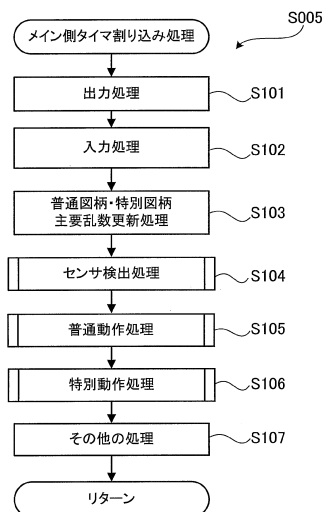
【 図 1 8 】



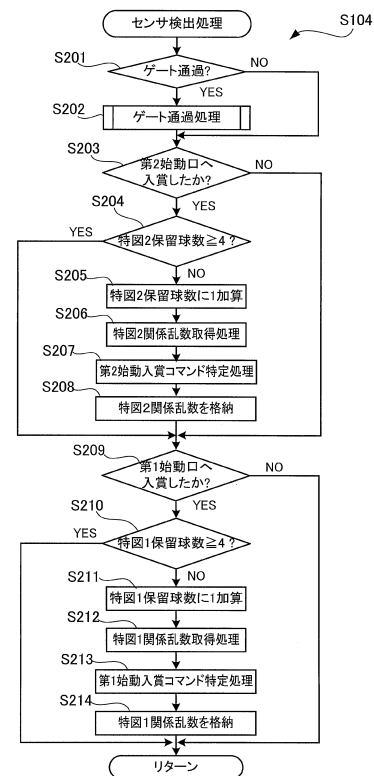
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



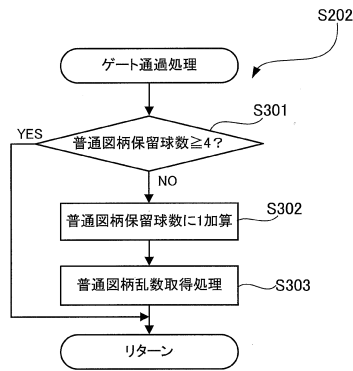
30

40

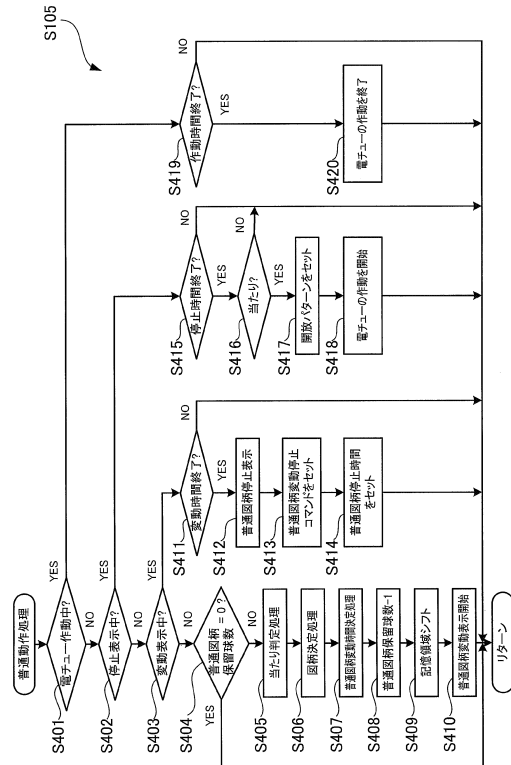
50



【図 2 1】



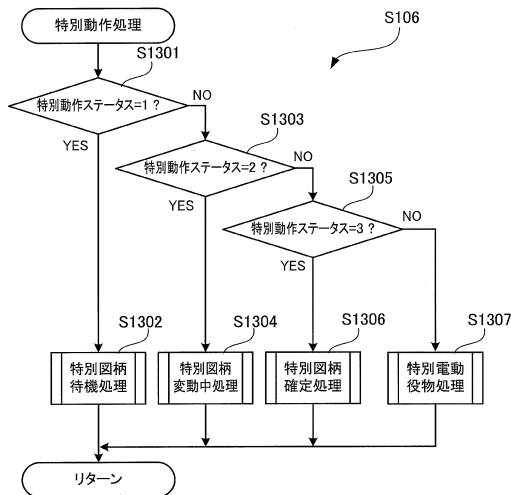
【図 2 2】



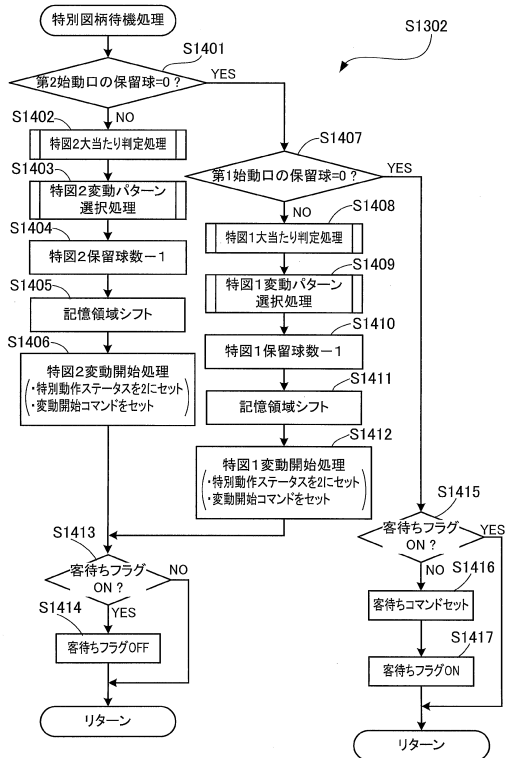
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

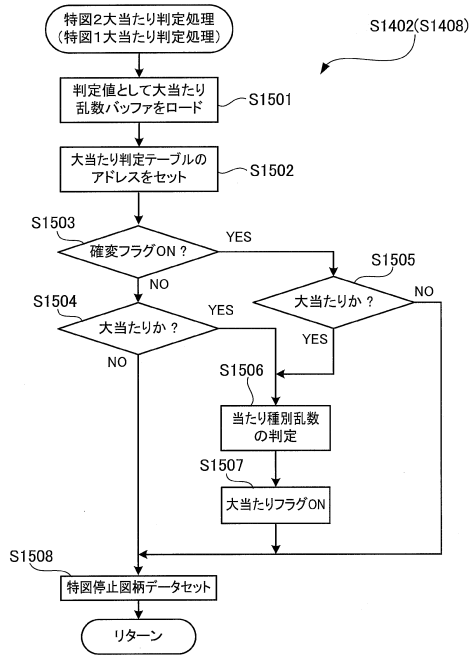


30

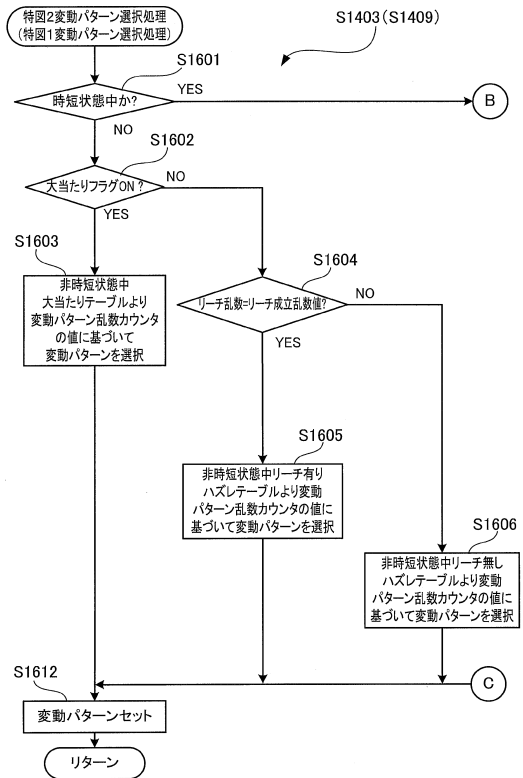
40

50

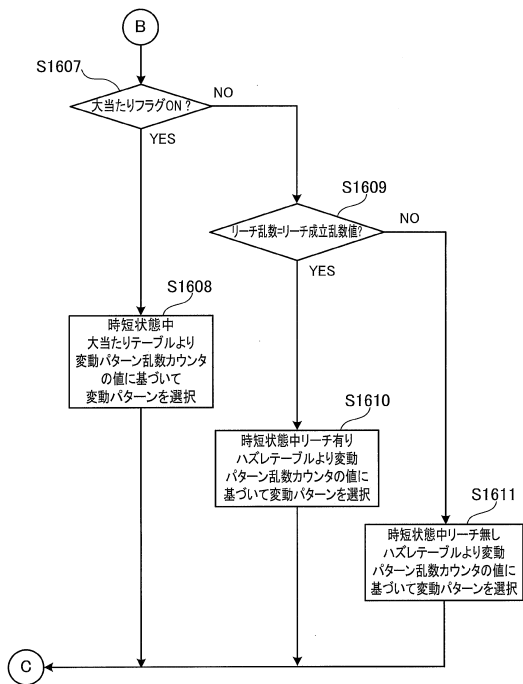
【図 25】



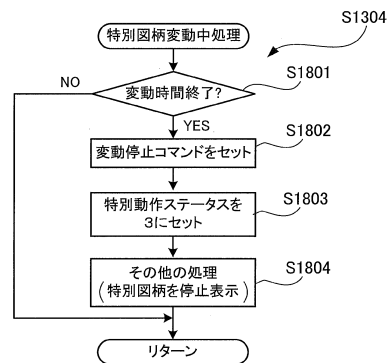
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

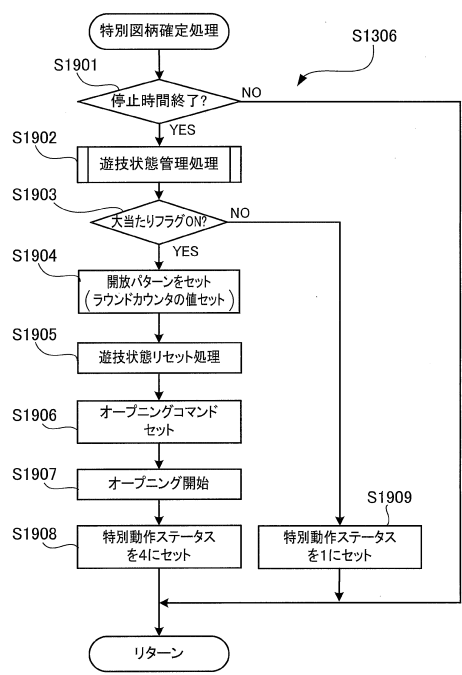
20

30

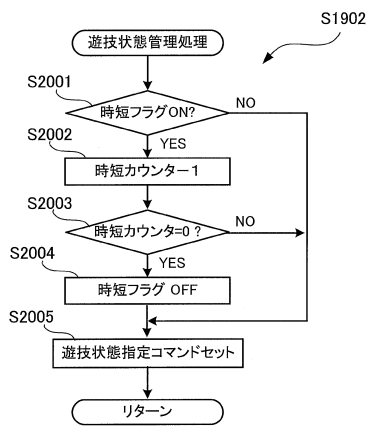
40

50

【図 29】



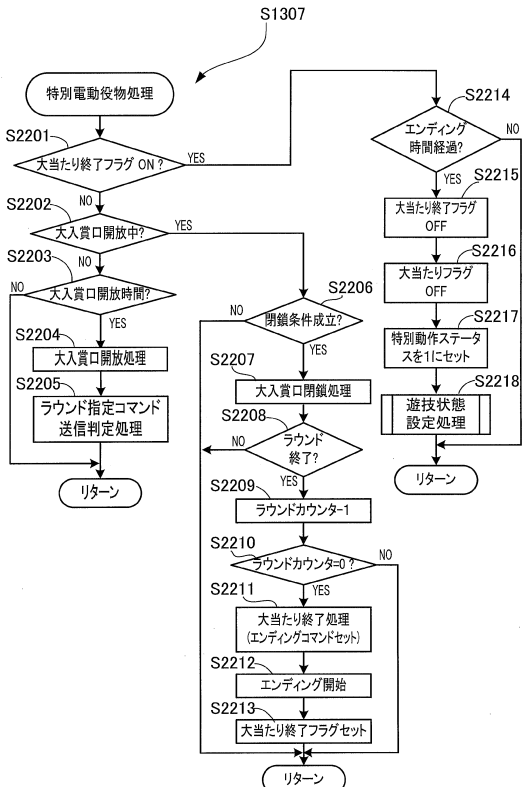
【図 30】



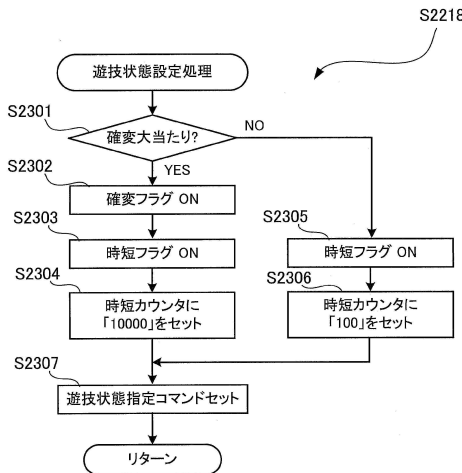
10

20

【図 31】



【図 32】

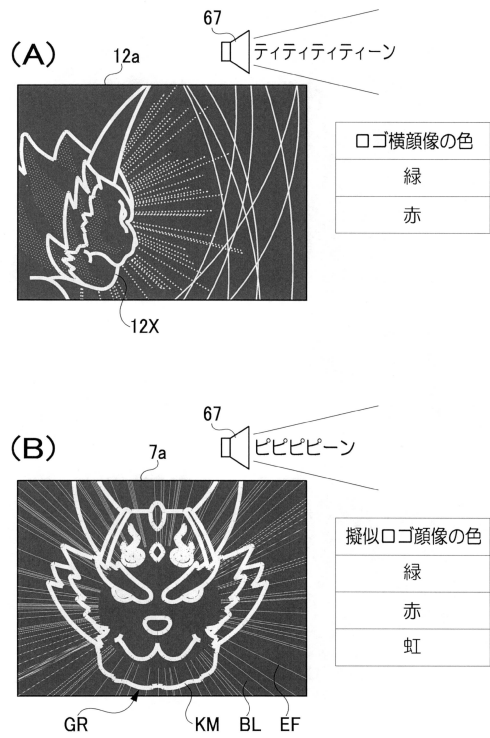


30

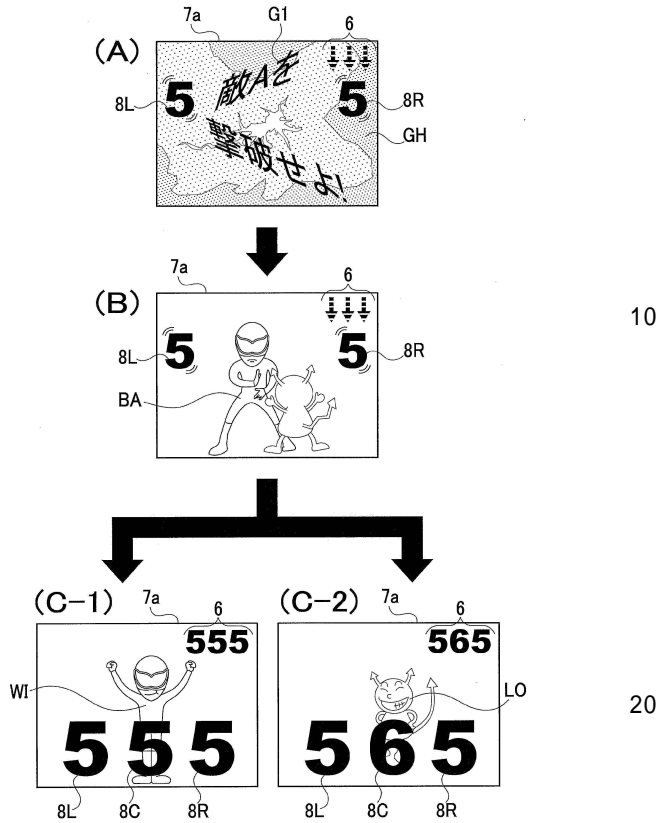
40

50

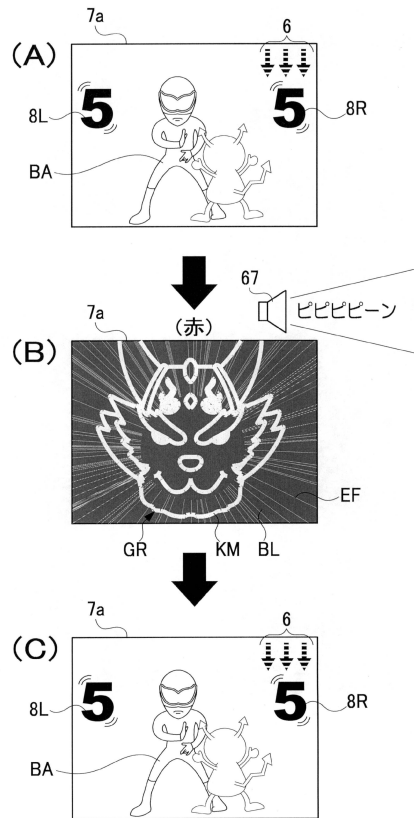
【図 3 3】



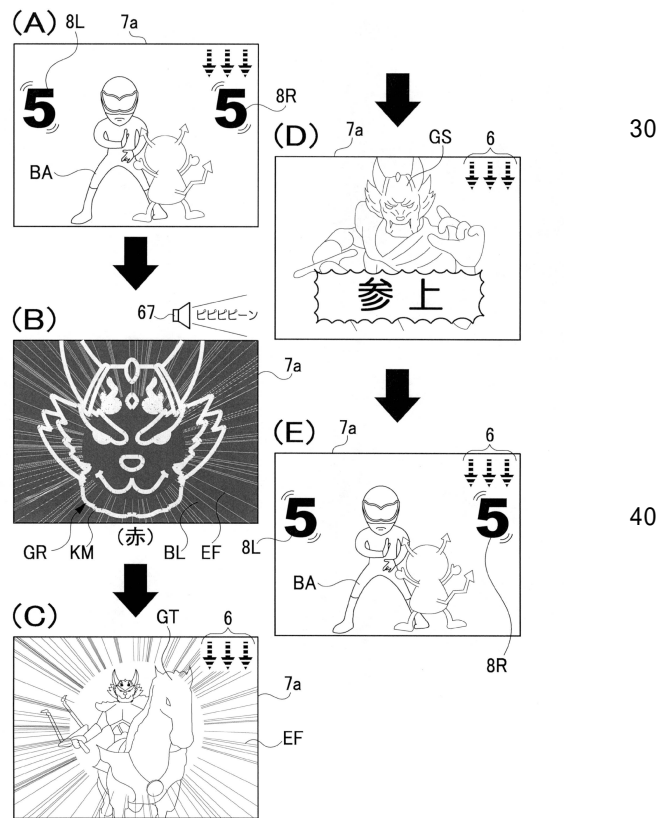
【図 3 4】



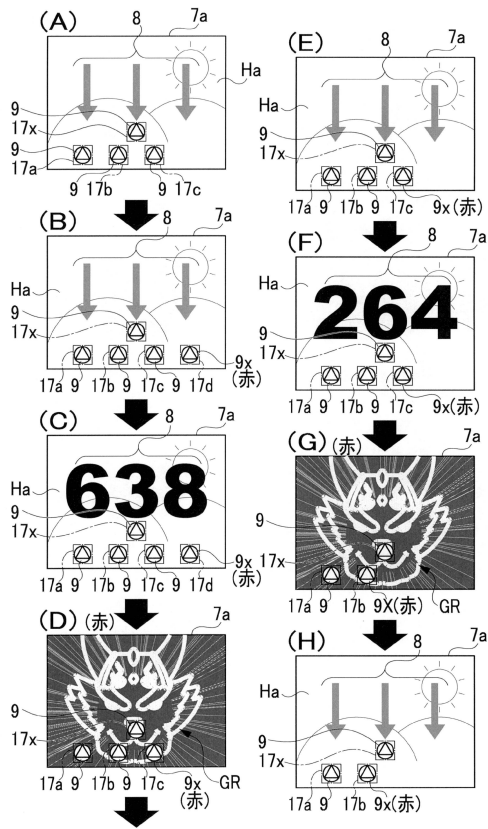
【図 3 5】



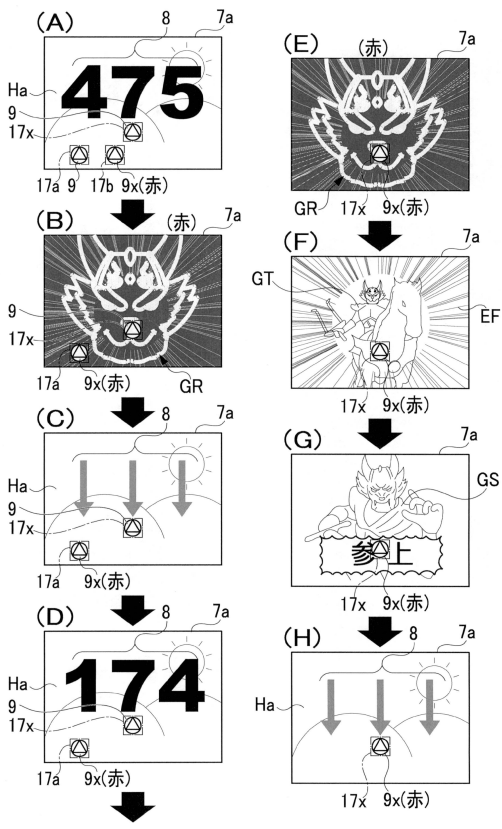
【図 3 6】



【図 37】



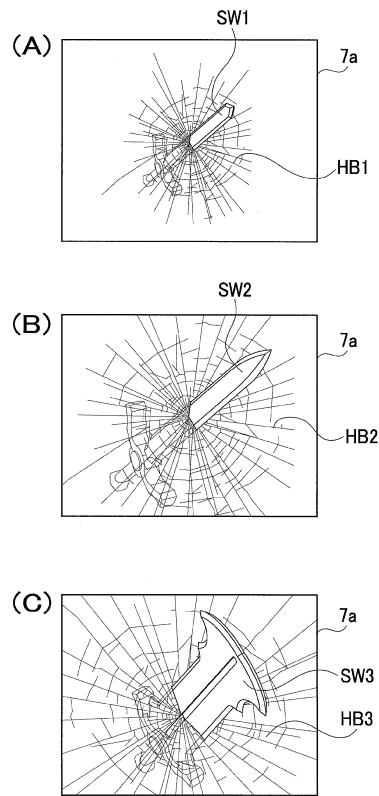
【図 38】



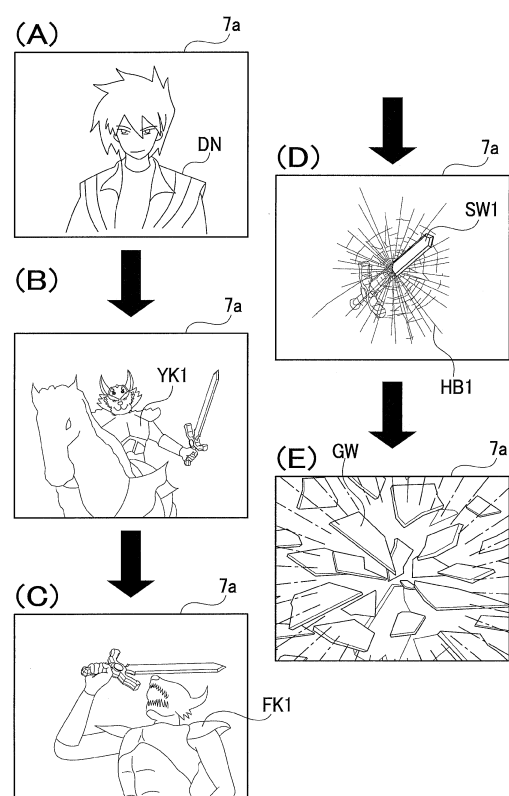
10

20

【図 39】



【図 40】

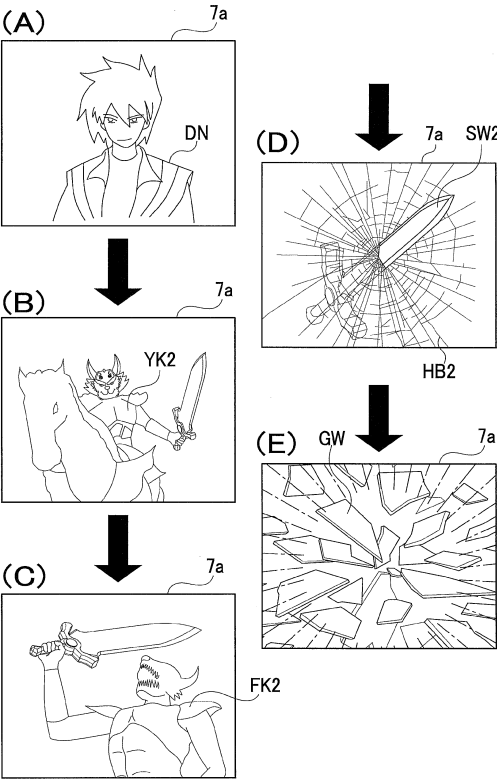


30

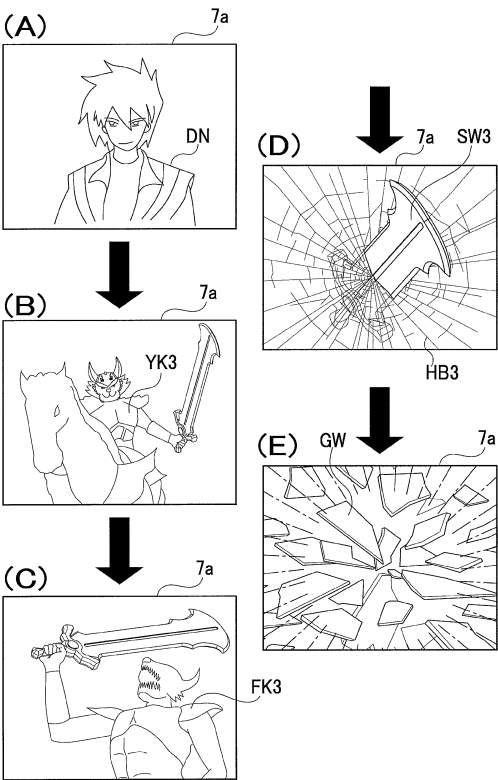
40

50

【図 4 1】



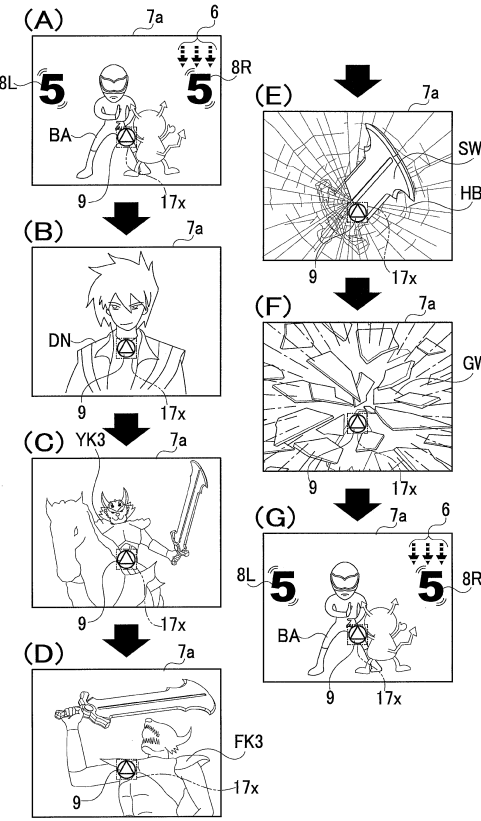
【図 4 2】



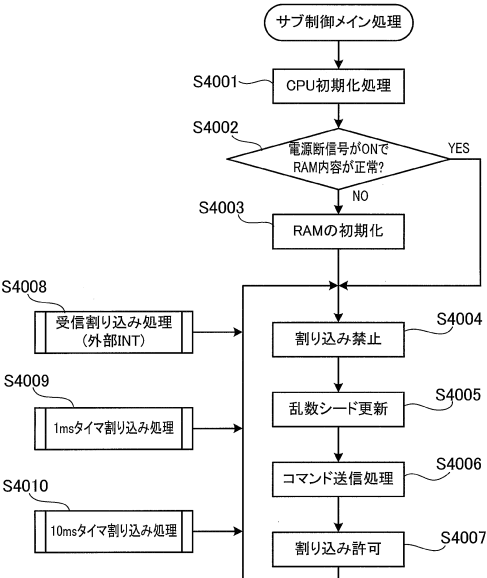
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

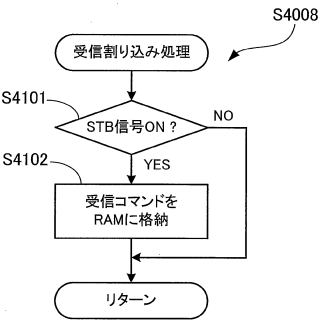


30

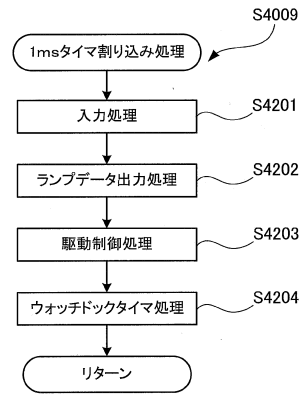
40

50

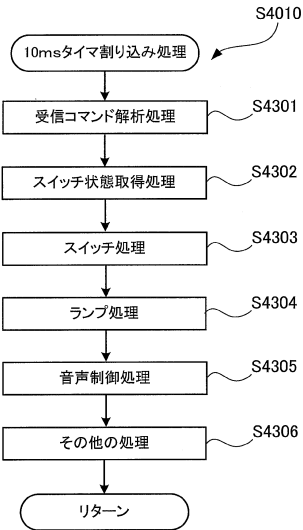
【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

(A)ロゴイルミ演出の当選期待度	色	当選期待度
	緑	15%
	赤	25%
	青	

(B)ショート疑似イルミ演出の当選期待度	色	当選期待度
	緑	30%
	赤	50%
	青	

(C)ロング疑似イルミ演出の当選期待度	色	当選期待度
	緑	50%
	赤	70%
	青	100%

10

20

30

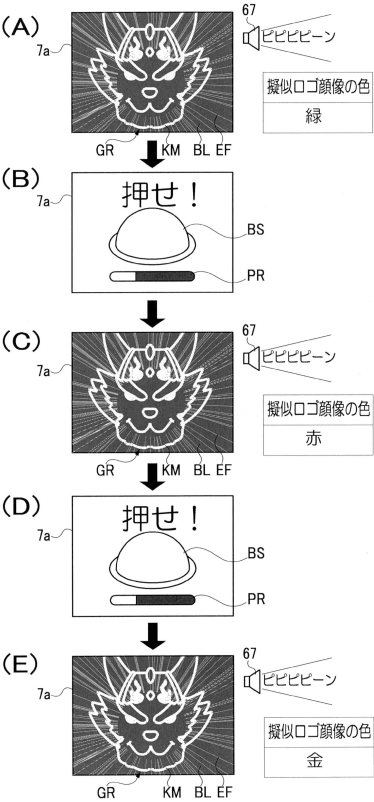
40

50

【 図 4 9 】

劇団員演出の当選期待度	
小劇場員演出	20%
中劇場員演出	40%
大劇場員演出	60%

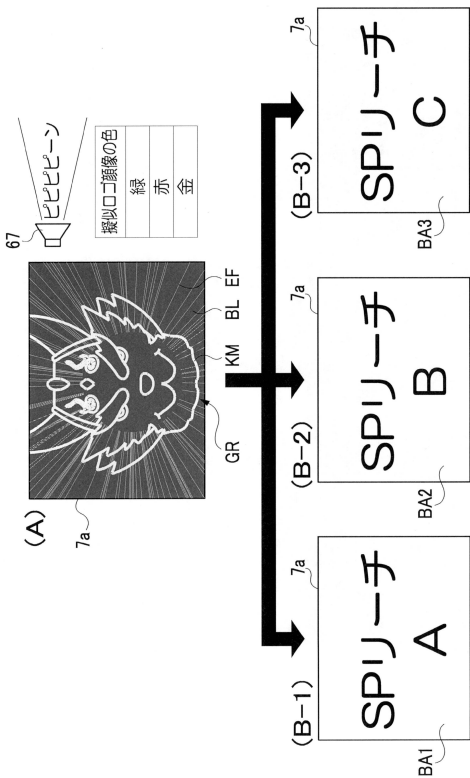
【 図 5 0 】



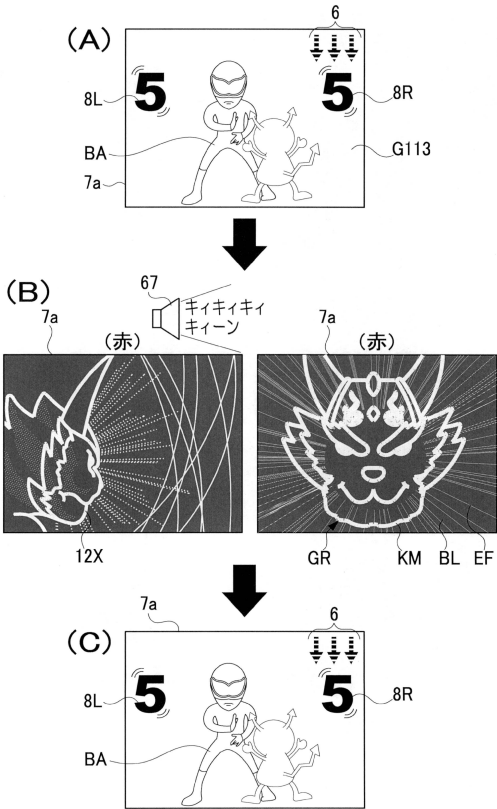
10

20

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】



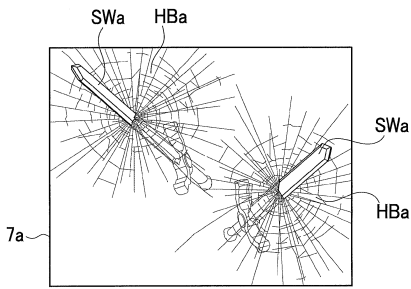
30

40

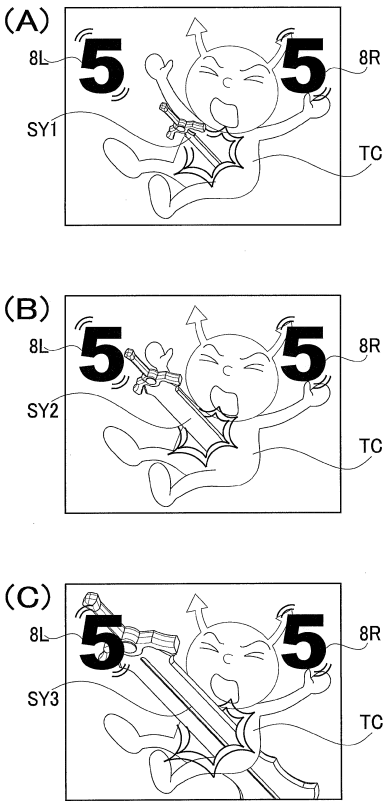
50



【図 5 3】



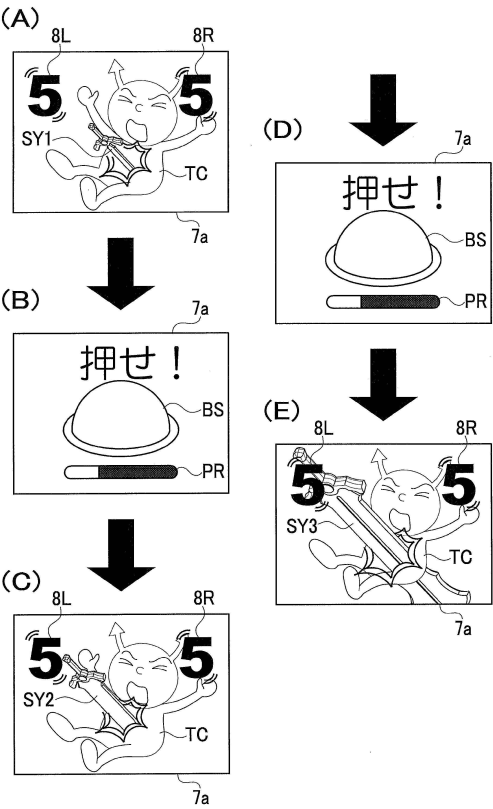
【図 5 4】



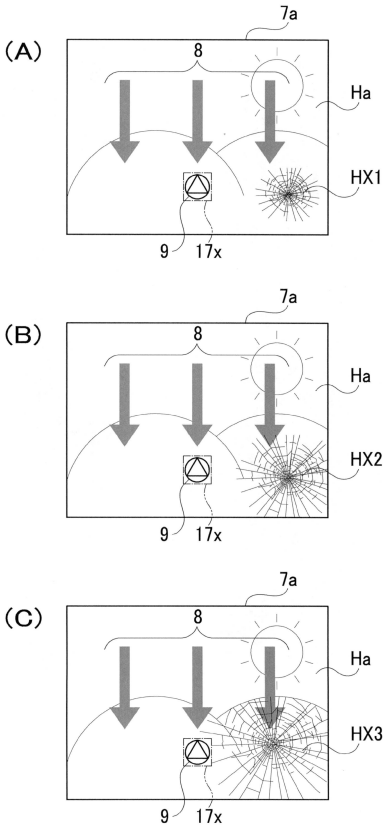
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

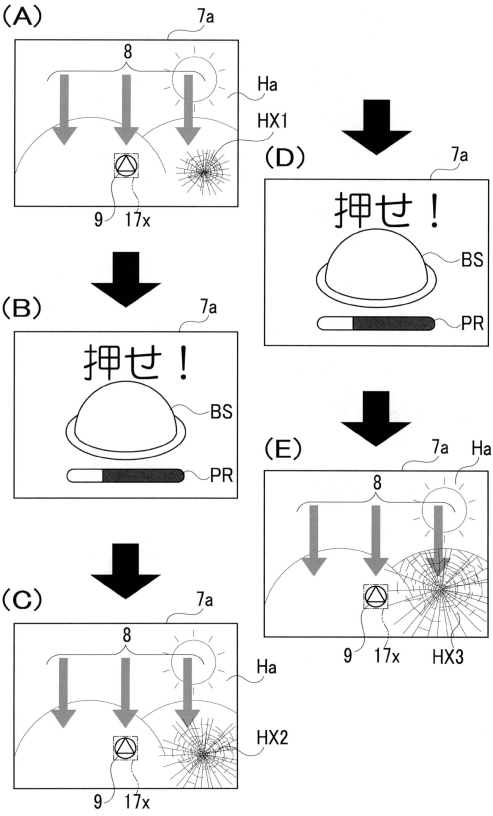


30

40

50

【図 57】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
牧 智宣  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 下田 諒  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 梶野 浩司  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
F ターム ( 参考 ) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA76 CA77