

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-50849
(P2022-50849A)

(43)公開日 令和4年3月31日(2022.3.31)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全89頁)

(21)出願番号	特願2020-157003(P2020-157003)	(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2年9月18日(2020.9.18)	(74)代理人	110000291 特許業務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

最終頁に続く

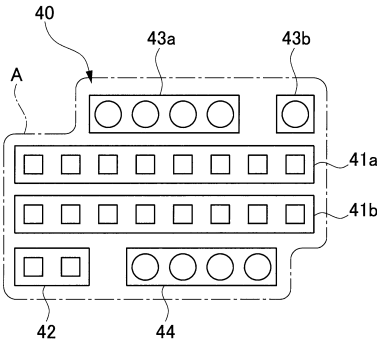
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高め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、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて大当たり判定処理で大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御用マイコン81と、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行可能な演出制御用マイコン91と、を備える。遊技制御用マイコン81は、通常遊技状態よりも第2始動口21に遊技球が入球し易い時短状態に制御可能であり、第2入球口21への入球に基づく大当たり判定処理を1個まで保留可能である。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

入球口への入球に基づいて当たり判定処理で当たりと判定すると、特別遊技を実行する遊技制御手段と、
演出図柄の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
通常遊技状態よりも特定の入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態に制御可能であり、
前記特定の入球口への入球に基づく前記当たり判定処理を 1 個まで保留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】**

遊技機には、第 1 始動口と第 2 始動口などの入球口が設けられていて、入球口への入球に基づいて当たりと判定すると、大当たり遊技（特別遊技）を実行するパチンコ遊技機が知られている。この種類のパチンコ遊技機において、例えば、下記特許文献 1 では、通常遊技状態よりも第 2 始動口（特定の入球口）に遊技球が入球し易い時短状態（特典遊技状態）に制御可能であり、第 2 始動口への入球に基づいて、演出図柄の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行す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 2010 - 099312 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、特定の入球口への入球に基づいて変動演出が実行される場合、演出図柄の変動表示が 1 回行われる。つまり、1 球の遊技球が特定の入球口に入球すると、演出図柄の変動表示が 1 回だけ行われる。従って、演出図柄の変動表示が連続的に実行されずに、途切れてしまうことがあり、変動演出の遊技興趣には、改善の余地があった。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高め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、
入球口への入球に基づいて当たり判定処理で当たりと判定すると、特別遊技を実行する遊技制御手段と、
演出図柄の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
通常遊技状態よりも特定の入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態に制御可能であり、
前記特定の入球口への入球に基づく前記当たり判定処理を 1 個まで保留可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【発明の効果】**【0007】**

本発明の遊技機によれば、特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高めるこ

50

とが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同遊技機が備える第2大入賞装置等を詳細に示す概略正面図である。

【図3】図1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4】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5】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6】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7】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。

10

【図8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターン判定テーブルである。

【図10】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図11】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図12】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13】センサ検出処理のフローチャートである。

【図14】ゲート通過処理のフローチャートである。

20

【図15】普通動作処理のフローチャートである。

【図16】特別動作処理のフローチャートである。

【図17】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図18】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図19】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図20】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図21】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図23】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図24】特別電動役物処理1(大当たり遊技)のフローチャートである。

【図25】遊技状態設定処理のフローチャートである。

30

【図26】特別電動役物処理2(小当たり遊技)のフローチャートである。

【図27】特別電動役物処理2(小当たり遊技)のフローチャートである。

【図28】振分部材制御処理のフローチャートである。

【図29】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図30】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図31】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図32】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図33】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図34】小当たりの種別に応じた第2大入賞口の開放パターン及び振分部材の作動パターンを示すタイミングチャートである。

40

【図35】実施形態における遊技状態の遷移等を示す図である。

【図36】実施形態に係る演出図柄を示す図である。

【図37】金図柄リーチ演出が実行される場合の流れを示す図である。

【図38】第1敵キャラバトル演出が実行される場合の流れを示す図である。

【図39】第1敵キャラバトル演出でリーチハズレ仮表示がなされた場合の流れを示す図である。

【図40】第2敵キャラバトル演出が実行される場合の流れを示す図である。

【図41】第2敵キャラバトル演出でリーチハズレ仮表示がなされた場合の流れを示す図である。

【図42】銀図柄リーチ演出が実行される場合の流れを示す図である。

50

【図 4 3】図柄破壊演出が実行される場合の流れを示す図である。

【図 4 4】図柄破壊演出で残り銀図柄表示がなされた場合の流れを示す図である。

【図 4 5】図柄破壊演出で残り金図柄表示がなされた場合の流れを示す図である。

【図 4 6】図柄破壊演出で残り覚醒キャラ図柄表示がなされた場合の流れを示す図である。

【図 4 7】ミニキャラ演出が実行される場合の流れを示す図である。

【図 4 8】ミニキャラ演出で失敗演出が実行された場合の流れを示す図である。

【図 4 9】ミニキャラ演出で成功演出が実行された場合の流れを示す図である。

【図 5 0】ミニキャラ演出で覚醒カード登場演出が実行された場合の流れを示す図である。

10

【図 5 1】演出例 1 を示す図である。

【図 5 2】演出例 1 を示す図である。

【図 5 3】演出例 2 を示す図である。

【図 5 4】演出例 2 を示す図である。

【図 5 5】(A) は銀図柄リーチ演出が実行される場合の各演出期待度を示す表であり、(B) は金図柄リーチ演出が実行される場合の各演出期待度を示す表である。

【図 5 6】特図 2 変動演出パターン決定処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構造

20

本発明の第 1 形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機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。

【0010】

図 1 に示すように、本形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技機枠 50 内に取付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 50 のうちの前面枠 51 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 60、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62 が設けられている。また前面枠 51 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 が設けられている。また前面枠 51 には、装飾用の枠ランプ 66 およびスピーカ 67 が設けられている。

30

【0011】

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 には装飾用の盤ランプ 5（図 5 参照）が複数設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ（図示せず）が突設されている。

【0012】

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（演出手段）7 が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7a には、後述の第 1 特別図柄（識別図柄）および第 2 特別図柄（識別図柄）の変動表示（可変表示）に同期した演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R の変動表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 8L が表示され、中の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からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、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 3 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。

40

【0013】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。

50

また小当たりに当選した場合には「１３５」などの予め定めたチャンス目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目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、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み合わせを停止表示するかは任意に変更可能であり、小当たり当選時にバラケ目で演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【００１４】

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（「演出図柄可変表示演出」や単に「変動演出」ともいう）のほか、大当たり遊技（第２特別遊技）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。

【００１５】

また画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて演出保留９Ａを表示する第１演出保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて演出保留９Ｂを表示する第２演出保留表示エリアとがある。演出保留の表示により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図３参照）にて表示される第１特図保留の記憶数および第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可能となっている。

【００１６】

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の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部１１へ遊技球を流出させるワープ部１２が設けられている。さらにセンター装飾体１０の上部には、装飾部材１３が配されている。

【００１７】

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、第１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。

【００１８】

また第１始動口２０の右上方には、第２始動口（第２始動入賞口、第２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（特定の入球口）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。

【００１９】

電チュー２２は、前後に進退可能な可動部材（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４参照）により駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が開いているとき（つまり可動部材２３が開状態をとっているとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材２３が閉じているとき（つまり可動部材２３が閉状態をとっているとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第２始動口２１は、可動部材２３が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材２３が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

【００２０】

また、遊技領域３における第１始動口２０の下方には、第１大入賞口（他の特別入賞口）

10

20

30

40

50

30を備えた第1大入賞装置(第1特別可変入賞装置、他の特別入賞手段)31が設けられている。第1大入賞装置31は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(他の特別入賞口開閉部材)32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33(図4参照)により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開いているとき(つまり開状態のとき)だけ遊技球が入球可能となる。

【0021】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の右方には、第2大入賞口(特別入賞口)35を備えた第2大入賞装置(第2特別可変入賞装置、特別入賞手段)36が設けられている。第2大入賞装置36は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(特別入賞口開閉部材)37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、前後に進退する進退式のものであり、第2大入賞口ソレノイド38(図4参照)により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開いているとき(つまり開状態のとき)だけ遊技球が入球可能となる。

10

【0022】

より詳細には、図2に示すように、第2大入賞装置36の内部には、第2大入賞口35を通過した遊技球が通過可能な特定領域(V領域)39および非特定領域70が形成されている。なお、第2大入賞装置36において、特定領域39および非特定領域70の上流には、第2大入賞口35への遊技球の入賞を検知する第2大入賞口センサ35aが配されている。また、特定領域39には、特定領域39への遊技球の通過を検知する特定領域センサ39aが配されている。また、非特定領域70には、非特定領域70への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ70aが配されている。

20

【0023】

第2大入賞装置36は、第2大入賞口35を通過した遊技球を特定領域39または非特定領域70のいずれかに振り分ける振分部材71と、振分部材71を駆動する振分部材ソレノイド73とを備えている。なお、振分部材71は、振分部材ソレノイド73の通電時には、遊技球を特定領域39に振り分ける第1の状態(通過許容状態)をとり、振分部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非特定領域70に振り分ける第2の状態(通過阻止状態)をとる。

【0024】

振分部材71は、図2に二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド73の通電時には、特定領域39への遊技球の通過を許容する通過許容状態にある。振分部材71が通過許容状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと特定領域39を通過する。この遊技球のルートを実例として第1のルートという。

30

【0025】

また振分部材71は、図2に破線で示すように、振分部材ソレノイド73の非通電時には、特定領域39への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材71が通過阻止状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと振分部材71上を転動して非特定領域70を通過する。この遊技球のルートを実例として第2のルートという。

40

【0026】

なお本パチンコ遊技機1では、特定領域39への遊技球の通過は、後述の大当たり遊技(第2特別遊技)の実行契機となっている。つまり本形態では、特定領域39への遊技球の通過の有無によっても大当たり抽選を行っている。上述の第1特別図柄の抽選又は第2特別図柄の抽選により当選する大当たりを1種大当たりといい、特定領域39への遊技球の通過によって当選する大当たりを2種大当たりという。

【0027】

また図1に示すように、遊技領域3における第2始動口21の上方には、遊技球が通過可能なゲート28が設けられている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選(すなわち普通図柄乱数(当たり乱数)の取得と判定)

50

の実行契機となっている。

【 0 0 2 8 】

さらに遊技領域 3 の左下部には、普通入賞口 2 7 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 9 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

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

10

【 0 0 3 0 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 2 0 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 2 0 への入賞を狙う。

【 0 0 3 1 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 2 8 と、電チュー 2 2 と、第 2 大入賞装置 3 6 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 9 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 2 8 への通過、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、又は第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙う。

20

【 0 0 3 2 】

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

30

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄（識別情報）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大当たり停止態様の特別図柄（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第 1 大入賞口 3 0 を開放させる大当たり遊技（第 2 特別遊技）が行われる。また、停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、停止表示された小当たり図柄の種類（つまり当選した小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる小当たり遊技（第 1 特別遊技）が行われる。なお、第 1 特別遊技又は第 2 特別遊技における大

40

50

入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【 0 0 3 5 】

具体的には特別図柄表示器 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、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちのの一つ）に当選した場合には、「

」というように左から 5 , 6 番目にある L E D が点灯した小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 3 6 】

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（数値情報）は、特図保留記憶部 8 5（図 4 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（第 1 数値情報記憶手段）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（第 2 数値情報記憶手段）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、本形態において第 1 特図保留記憶部 8 5 a の上限記憶数が 4（第 1 上限数）であり、第 2 特図保留記憶部 8 5 b の上限記憶数が 1（第 2 上限数）となっている。

【 0 0 3 7 】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することを行う。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特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）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 3 8 】

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。具体的には第 1 特図保留表示器 4 3 a は、例えば 4 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えば 1 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、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 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

具体的には普通図柄表示器 4 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 3 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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 1 】

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

10

【 0 0 4 2 】

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

20

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図 4 及び図 5 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 4 及び図 5 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) 8 0、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) 9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 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 9 0 を備えていればよい。

30

【 0 0 4 5 】

主制御基板 8 0 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」) 8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 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 R O M 8 3、ワークメモリとして使用される R A M 8 4、R O M 8 3 に記憶されたプログラムを実行する C P U 8 2 が含まれている。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路(I/Oポート部) 8 7 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M 8 3 は外付けであってもよい。R A M 8 4 には、上述した特図保留記憶部 8 5 (第 1 特図保留記憶部 8 5 a および第 2 特図保留記憶部 8 5 b) と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。

40

【 0 0 4 6 】

主制御基板 8 0 には、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、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞

50

口センサ 35 a、特定領域センサ 39 a、非特定領域センサ 70 a、および普通入賞口センサ 27 a が接続されている。

【0047】

第 1 始動口センサ 20 a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 21 a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 28 a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検出するものである。第 1 大入賞口センサ 30 a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 大入賞口センサ 35 a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ 39 a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられて特定領域 39 を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ 70 a は、第 2 大入賞口 35 内の非特定領域 70 に設けられて非特定領域 70 を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 27 a は、各普通入賞口 27 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出するものである。

10

【0048】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、第 2 大入賞口ソレノイド 38、および振分部材ソレノイド 73 が接続されている。電チューソレノイド 24 は、電チュー 22 の可動部材 23 を駆動するものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 73 は、第 2 大入賞装置 36 の振分部材 71 を駆動するものである。

20

【0049】

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

【0050】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120、貸球払出装置 130 およびカードユニット 135（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路 111 を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、ハンドル 60（図 1 参照）が含まれる。

30

【0051】

払出制御基板 110 は、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、賞球払出装置 120 の賞球モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 130 の球貸モータ 131 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 122 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 132 により検知される。なお遊技者による発射装置 112 のハンドル 60（図 1 参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 がハンドル 60 への接触を検知し、発射ボリウム 115 がハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリウム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0052】

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 9

50

0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0053】

図5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には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM93、ワークメモリとして使用されるRAM94、ROM93に記憶されたプログラムを実行するCPU92が含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路（I/Oポート部）97を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路97は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。また、ROM93は外付けであってもよい。

10

【0054】

サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100のCPU102に画像表示装置7の表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAM104は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROM103には、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板100のCPU102は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から

20

【0055】

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響データは、サブ制御基板90のROM93に格納されている。なお、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROM103に音響データを格納してもよい。

30

【0056】

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、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66、盤ランプ5等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン91は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66、盤ランプ5等のランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

【0057】

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、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された装飾可動体15を動作させる。なお装飾可動体15は、図1では図示を省略したが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。詳細には演出制御用マイコン91は、装飾可動体15の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って装飾可動体15の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や装飾可動体15の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

40

【0058】

50

またサブ制御基板 90 には、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演出ボタン検出 SW (スイッチ) 63a が接続されている。従って、演出ボタン 63 が押下されると、演出ボタン検出 SW 63a からサブ制御基板 90 に対して信号が出力される。

【0059】

3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。詳細には、第 1 特別図柄の抽選の結果としては、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」があり、第 2 特別図柄の抽選の結果としては、「大当たり」、「小当たり」がある。すなわち、第 2 特別図柄の抽選で「はずれ」となることはない。なお「当たり」には、「大当たり」と「小当たり」の両方が含まれている。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 41 に「大当たり図柄」が停止表示される。「小当たり」のときには、特別図柄表示器 41 に「小当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 41 に「ハズレ図柄」が停止表示される。

10

【0060】

特別図柄抽選にて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第 1 大入賞口 30 を開放させる「大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当)」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類 (小当たりの種類) に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 35 を開放させる「小当たり遊技 (第 1 特別遊技に相当)」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に遊技球が進入すると、当選している小当たりの種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 30 を開放させる「大当たり遊技」 (第 2 特別遊技) が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を 1 種大当たり遊技と称する。また、特定領域 39 への通過に基づいて実行される大当たり遊技を 2 種大当たり遊技と称する。

20

【0061】

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。

30

【0062】

また小当たり遊技は、本形態では、第 2 大入賞口 35 を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング (開放前インターバル) と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング (閉鎖後インターバル) とを含んでいる。

【0063】

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると (つまり 1 種大当たりに当選すると)、第 1 大入賞口 30 を開放させる大当たり遊技 (1 種大当たり遊技) が実行される。より詳細には本形態では、図 6 に示すように、大当たりの種別として「10R (ラウンド) 通常大当たり」と「3R 時短大当たり」と「10R 時短大当たり」とがある。「10R 通常大当たり」は、10R にわたって第 1 大入賞口 30 を開放させた後、遊技状態を後述の「非時短状態且つ低ベース状態」に制御する大当たりである。「3R 時短大当たり」は、3R にわたって第 1 大入賞口 30 を開放させた後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する大当たりである。「10R 時短大当たり」は、10R にわたって第 1 大入賞口 30 を開放させた後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する大当たりである。なお、いずれの大当たりも、1R あたりの第 1 大入賞口 30 の開放回数は 1 回であり、その最大開放時間は 29.5 秒である。

40

【0064】

また、「10R 通常大当たり」及び「3R 時短大当たり」は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽

50

選でのみ当選する可能性がある。これに対して「10R時短大当たり」は第2特別図柄（特図2）の抽選でのみ当選する可能性がある。なお、第1特別図柄の抽選によって「10R通常大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__通常図柄」が停止表示される。また、第1特別図柄の抽選によって「3R時短大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__時短図柄1」が停止表示される。また、第2特別図柄の抽選によって「10R時短大当たり」に当選した場合には、第2特別図柄表示器41bに「特図2__時短図柄2」が停止表示される。

【0065】

一方特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すると、第2大入賞口35を1回開放させる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第2大入賞口35へ遊技球が入賞し、その遊技球が第2大入賞装置36内の特定領域39を通過した場合には、大当たり当選となり、続けて9Rにわたって第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（2種大当たり遊技）が実行される。この2種大当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技としての第2大入賞口35の開放が1R目に相当することになる。従ってこのときの総ラウンド数は10Rとなる。なお、大当たり遊技や小当たり遊技を特別遊技と称することもある。また、特別遊技においては1ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドがあってもよい。

【0066】

より詳細には本形態では、図6に示すように、小当たりの種別として「10R時短小当たりA」、「10R時短小当たりB」、「10R時短小当たりC」、及び「10R通常小当たり」とがある。各種別の小当たりは、小当たり遊技を行って、その小当たり遊技において特定領域39への遊技球の通過があれば大当たり遊技（2種大当たり遊技）を行うものである。小当たり遊技において特定領域39への遊技球の通過がなければ、大当たり遊技は実行されない。「10R時短小当たりA」は、特定領域39への通過（V通過ともいう）が実質的に不可能な小当たりである。これに対して、「10R時短小当たりB」、「10R時短小当たりC」、及び「10R通常小当たり」は、右打ちにて遊技をしていればV通過が必ず可能な小当たりである。小当たり遊技の実行中にV通過可能か否かは、振分部材71の作動パターンおよび開閉部材37の開放パターンによって決まる。

【0067】

各種別の小当たり遊技では、第2大入賞口35の1.6秒開放が1回行われる。但し、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、小当たりの種別に応じて異なっている。具体的には図6に示すように、時短小当たりAではおよそ4.6秒、時短小当たりBでは2.1秒、時短小当たりCおよび通常小当たりでは0.008秒である。このように小当たりの種別に応じて小当たり遊技のオープニングの時間が異なっているのは、このオープニングの開始から一定の動作で動いている振分部材71に対する第2大入賞口35の開放タイミングを変えるためである。これにより、小当たり遊技の実行中にV通過が可能な通過開放パターンと、小当たり遊技の実行中にV通過が不可能（実質的を含む）な非通過開放パターンとをつくり出している。なお、通過開放パターンは、第1開放パターンに相当する。また、非通過開放パターンは、第2開放パターンに相当する。通過開放パターンおよび非通過開放パターンの詳細については後述する。

【0068】

また特定領域39への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技（2種大当たり遊技）では、小当たりの種別に応じて定められている開放パターンで第1大入賞口30を開放する。具体的には、「10R時短小当たりA」は、1R当たりの最大開放時間を29.5秒として9Rにわたって第1大入賞口30を開放させる2種大当たり遊技の実行後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する当たりである。但し、「10R時短小当たりA」は、V通過が実質的に不可能な小当たりであるため、このような2種大当たり遊技が実行されることはほとんどない。

【0069】

また、「10R時短小当たりB」及び「10R時短小当たりC」は、1R当たりの最大開

10

20

30

40

50

放時間を29.5秒として9Rにわたって第1大入賞口30を開放させる2種大当たり遊技の実行後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する当たりである。また、「10R通常小当たり」は、2R目から5R目では1R当たりの最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させ、6R目から10R目では1R当たりの最大開放時間を0.1秒として第1大入賞口30を開放させる2種大当たり遊技の実行後、遊技状態を後述の「非時短状態且つ低ベース状態」に制御する当たりである。つまり、この「10R通常小当たり」は、6R目から10R目までは第1大入賞口30の開放時間が極めて短く、第1大入賞口30への入賞が見込めない。すなわち、2R目から5R目までの計4Rだけ第1大入賞口30への入賞が見込める実質4Rの当たりである。なお、2種大当たり遊技における1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回である。

10

【0070】

また、「10R時短小当たりA」及び「10R時短小当たりB」は第1特別図柄の抽選でのみ当選する可能性がある。これに対して「10R時短小当たりC」及び「10R通常小当たり」は第2特別図柄の抽選でのみ当選する可能性がある。なお、第1特別図柄の抽選によって「10R時短小当たりA」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__時短有り小当たり図柄1」が停止表示される。また、第1特別図柄の抽選によって「10R時短小当たりB」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__時短有り小当たり図柄2」が停止表示される。また、第2特別図柄の抽選によって「10R時短小当たりC」に当選した場合には、第2特別図柄表示器41bに「特図2__時短有り小当たり図柄3」が停止表示される。また、第2特別図柄の抽選によって「10R通常小当たり」に当選した場合には、第2特別図柄表示器41bに「特図2__時短無し小当たり図柄」が停止表示される。なお、「10R時短小当たりA」、「10R時短小当たりB」、及び「10R時短小当たりC」は「特典付き小当たり」に相当し、「10R通常小当たり」は「特典なし小当たり」に相当する。

20

【0071】

なお、第1特別図柄（特図1）の抽選における各大当たりへの振分確率は、10R通常大当たりが50%、3R時短大当たりが50%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選した大当たりは、全て10R時短大当たりとなっている。また、第1特別図柄の抽選における各小当たりへの振分確率は、10R時短小当たりA（V通過実質不可の小当たり）が99%、10R時短小当たりB（V通過可能な小当たり）が1%となっている。また、第2特別図柄の抽選における各小当たりへの振分確率は、10R時短小当たりC（V通過可能な時短小当たり）が50%、10R通常小当たり（V通過可能な通常小当たり）が50%となっている。

30

【0072】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当たり又は小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7（A）に示すように、大当たり乱数は0～65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0～99までの範囲で値をとる。なお、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

40

【0073】

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

【0074】

50

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9(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、0～65535までの範囲で値をとる。

【0075】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、変動時間短縮機能がある。

【0076】

特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図9参照)。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞(特図保留として記憶され得る入賞)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0077】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器42の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8(E)参照)。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている(図10参照)。すなわち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。

【0078】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、および電チュー22の開放時間延長機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御(電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御)が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。高ベース状態は、「特典遊技状態」に相当する。

【0079】

なお、高ベース状態(時短状態が作動している状況)において、電チュー22の開放回数増加機能が作動していないが(図10参照)、電チュー22の開放回数増加機能が作動するようにしてもよい。すなわち、高ベース状態で実行される補助遊技では、電チュー22の開放回数が非時短状態で実行される補助遊技よりも多くなるようにしてもよい。また、高ベース状態において、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動するようにしてもよい。すなわち、低ベース状態における普通図柄抽選の当選確率を相対的に低く設定し、高ベース状態における普通図柄抽選の当選確率を相対的に高く設定してもよい。この場合、低ベース状態における普通図柄抽選の当選確率を「零」に設定するとよい。なぜなら、低ベース状態において第2特別図柄の抽選が実行されないようにすることが可能となるからである。つまり、このように構成すれば、低ベース状態にも関わらず第2特別図柄の抽選に

10

20

30

40

50

基づく小当たり遊技の実行を狙った攻略的な遊技を防止することが可能となる。

【 0 0 8 0 】

さらには、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 の変動時間短縮機能、電チュー 2 2 の開放時間延長機能、電チュー 2 2 の開放回数増加機能、および普通図柄表示器 4 2 の確率変動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けばよい。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。

【 0 0 8 1 】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、図 6 に示すように、「 3 R 時短大当たり」、「 1 0 R 時短大当たり」、「 1 0 R 時短小当たり A」、「 1 0 R 時短小当たり B」、又は「 1 0 R 時短小当たり C」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、時短状態かつ高ベース状態である。時短状態かつ高ベース状態は、所定回数（本形態では 9 9 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実行されることにより終了する。

【 0 0 8 2 】

また、「 1 0 R 通常大当たり」、又は「 1 0 R 通常小当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、非時短状態かつ低ベース状態である（図 6 参照）。この遊技状態を特に、「通常遊技状態」という。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、通常遊技状態である。

【 0 0 8 3 】

高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B（図 1 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。なお本パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0 0 8 4 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A（図 1 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。

【 0 0 8 5 】

5 . 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 1 ~ 図 2 9 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 1 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。

【 0 0 8 6 】

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・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）では、図 7 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

10

20

30

40

50

ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「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。

【0087】

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

【0088】

[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12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

【0089】

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に取り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、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a等(図4参照))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。

【0090】

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11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7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

【0091】

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)、特別動作処理(S106)、振分部材制御処理(S107)、特定領域センサ処理(S108)を実行する。その後、その他の処理(S109)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(S109)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11参照)、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

【0092】

[センサ検出処理] 図13に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否

50

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(S202)を行う。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。

【0093】

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を判定する(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S207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1個(第2上限数)に達しているか否かを判定する(S204)。そして、特図2保留球数が1個に達している場合(S204でYES)には、ステップS207に進むが、特図2保留球数が1個未満である場合(つまりない場合)には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

10

【0094】

続いて特図2関係乱数取得処理(S206)を行う。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタの値(ラベル-TRND-Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル-TRND-ASの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RCの値)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1の値)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第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。

20

【0095】

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(S207)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S207でNO)には本処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S207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個(第1上限数)に達しているか否かを判定する(S208)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S208でYES)には本処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S208でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S209)。

【0096】

続いて特図1関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図1関係乱数取得処理(S210)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタの値(ラベル-TRND-Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル-TRND-ASの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RCの値)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1の値)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85a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。

30

【0097】

[ゲート通過処理]図14に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的にはRAM84に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理(S303)を行う。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値、図7(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の普図保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

40

【0098】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン81は、センサ検出処理(S104)に次いで、図15に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S401)。電チュー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

50

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。

【0099】

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(S405)を行う。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値)を読み出し、図8(D)に示す普通図柄当たり判定テーブル(当たり判定値が「1」~「65535」)に基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

10

【0100】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S407)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図8(E)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0101】

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

20

【0102】

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

30

【0103】

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22の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図10の電チュー開放T B L 2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図10の電チュー開放T B L 1参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー22を作動させる(S418)。

40

【0104】

また、上述のステップS401にて電チュー22の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー22の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理

50

を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー 22 の作動を終了させる(S420)。

【0105】

[特別動作処理] 遊技制御用マイコン 81 は、普通動作処理(S105)に次いで、図 16 に示す特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、特別図柄表示器 41 および大入賞口装置(第 1 大入賞装置 31 および第 2 大入賞装置 36)に関する処理を 5 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, 5」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S901, S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S901, S903, S905で共にNO、S907でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理 1 (S908)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には(S901, S903, S905, S907の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理 2 (S909)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。

10

【0106】

[特別図柄待機処理] 図 17 に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第 2 始動口 21 の保留球数(即ち特図 2 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1001)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1001でYES)、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 20 の保留球数(即ち特図 1 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1007)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合(S1007でYES)、即ち、第 1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置 7 の表示画面 7a を待機画面(客待ち用のデモ画面)としたか否かを判定し(S1013)、そうであれば(S1013でYES)処理を終え、そうでなければ(S1013でNO)、待機画面設定処理(S1014)を行う。待機画面設定処理(S1014)では、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする。

20

【0107】

ステップ S1001 において特図 2 保留球数が「0」でない場合(S1001でNO)、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 2 の保留情報)が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 大当たり判定処理(S1002)及び特図 2 変動パターン選択処理(S1003)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする(S1004)。そして、第 2 特図保留記憶部 85b における各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶部 85b における保留 1 個目に対応する記憶領域をクリアする(S1005)。続いて遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 変動開始処理(S1006)を実行する。特図 2 変動開始処理(S1006)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを RAM 84 の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 2 変動開始処理(S1006)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(S1002)でセットされた特図停止図柄データの情報(大当たり、小当たりの種類の情報も含む)や特図 2 変動パターン選択処理(S1003)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。

30

40

【0108】

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(S1001でYES且つS1007でNO)、即ち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 1 の保留情報)が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 大当たり判定処理(S1008)及び特図 1 変動パターン選択処理(S1009)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする(S10

50

10)。そして、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部85aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1011)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理(S1012)を実行する。特図1変動開始処理(S1012)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1012)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(S1008)でセットされた特図停止図柄データの情報(大当たり、小当たりの種類の情報も含む)や特図1変動パターン選択処理(S1009)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。

【0109】

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(S1001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。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選にはハズレがなく、大当たり当選となる場合を除けば必ず小当たり当選となる上、小当たり遊技では必ず特定領域39を通過することができるようになっている。つまり、第2特図保留に基づく抽選がなされれば必ず大当たり遊技が実行される(大当たりに当選する)ようになっている。この点については後に詳述する。

【0110】

[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(S1002)と特図1大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図18に基づいてまとめて説明する。図18に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、RAM84の第2特図保留記憶部85b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(S1008)では、RAM84の第1特図保留記憶部85a(詳しくは第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

【0111】

次に、大当たり判定テーブル(図8(A))をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)が、大当たり判定値である「65300」~「65535」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(A)参照)。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに(S1104)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-ASの値)を読み出して、図8(B)に示す当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定する(S1105)。大当たり種別を判定(S1105)した後は、大当たり種別(大当たり図柄の種類)に応じた特図停止図柄データ(図6参照)をRAM84に設けた当たり種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

【0112】

一方、大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する(S1107)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」~「65299」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(A)の特図2の欄参照)。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」~「3500」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(A)の特図1の欄参照)。なお小当たり当選確率は、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が高くなっている。

【0113】

10

20

30

40

50

小当たり判定(S1107)の結果が「小当たり」であれば、小当たりフラグをONするとともに(S1108)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - TRND - ASの値)を読み出して、図8(B)に示す当たり種別判定テーブルに基づいて小当たり種別を判定する(S1109)。小当たり種別を判定(S1109)した後は、小当たり種別(小当たり図柄の種類)に応じた特図停止図柄データ(図6参照)をRAM84に設けた当たり種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを定める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

【0114】

また、大当たりでなく(S1103でNO)、小当たりでもなければ(S1107でNO)、「ハズレ」であるので、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(01H)をセットして(S1111)、本処理を終える。本形態では、特図1の抽選ではその結果が「ハズレ」となることがある一方、特図2の抽選ではその結果が「ハズレ」となることがないように、各抽選における小当たり当選確率が設定されている(図8(A)参照)。

10

【0115】

[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(S1003)と特図1変動パターン選択処理(S1009)とは、処理の流れが同じであるため図19及び図20に基づいてまとめて説明する。図19に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1003)又は特図1変動パターン選択処理(S1009)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(S1301)。

【0116】

時短状態でなければ(S1301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(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図9に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - TRND - T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。なお、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

20

【0117】

またステップS1302において、大当たりフラグがONでなければ(S1302でNO)、小当たりフラグがONか否かを判定する(S1304)。ONであれば(S1304でYES)、非時短状態中小当たりテーブル(図9に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ小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(S1305)。

30

【0118】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ(S1304でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - TRND - RCの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1306)。図8(C)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「5」であり、非時短状態であれば「0」～「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1306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9に示す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(S1307)。

40

【0119】

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(S1306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9に示す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(S1308)。このリーチ無しハズレ時には、特図1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

50

なわち、第 1 特別図柄の保留球数が「 3 」又は「 4 」であるときは、第 1 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 2 0 】

またステップ S1301 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合 (S1301 で YES) には、図 20 に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル (図 9 に示す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 S1302 ～ S1308 と同様の流れで処理 (S1309 ～ S1315) を行う。すなわち、大当たりフラグが ON であれば (S1309 で YES)、時短状態中大当たりテーブル (図 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち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に基づいて変動パターンを選択する (S1310)。

【 0 1 2 1 】

また小当たりフラグが ON であれば (S1311 で YES)、時短状態中小当たりテーブル (図 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ小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 (S1312)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値であれば (S1313 で YES)、時短状態中リーチ有りハズレテーブル (図 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち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 (S1314)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でなければ (S1313 で NO)、時短状態中リーチ無しハズレテーブル (図 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち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 (S1315)。

【 0 1 2 2 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 19 に示すように、選択した変動パターンをセットして (S1316)、本処理を終える。ステップ S1316 でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理 (S902) におけるステップ S1006 又は S1012 でセットされる変動開始コマンドに含められる。

【 0 1 2 3 】

[特別図柄変動中処理] 図 21 に示すように、特別図柄変動中処理 (S904) ではまず、特別図柄の変動時間 (ステップ S1003 又は S1009 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 参照) が経過したか否かを判定する (S1501)。経過していなければ (S1501 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 2 4 】

一方、変動時間が経過していれば (S1501 で YES)、変動停止コマンドをセットするとともに (S1502)、特別動作ステータスを「 3 」にセットする (S1503)。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、小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 (S1504)、この処理を終える。

【 0 1 2 5 】

[特別図柄確定処理] 図 22 に示すように、特別図柄確定処理 (S906) ではまず、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する (S1601)。経過していなければ (S1601 で NO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば (S1601 で YES)、後述の遊技状態管理処理を行う (S1602)。

【 0 1 2 6 】

次に、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S1603)。大当たりフラグが ON であれば (S1603 で YES)、特別動作ステータスを「 4 」にセットする (S1604)。そして、遊技制御用マイコン 81 は、時短フラグが ON か否かを判定し (S1605)、ON でなければステップ S1607 に進むが、ON であれば時短フラグを OFF して (S1606) ステップ S1607 に進む。これにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態

に制御されることにもなる。

【 0 1 2 7 】

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して(S1607)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1608)。ステップS1608に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン(詳しくは図6を参照)をセットする(S1609)。このときに、特別遊技中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【 0 1 2 8 】

一方、ステップS1603において大当たりフラグがONでなければ(S1603でNO)、続いて小当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1610)。小当たりフラグがONであれば(S1610でYES)、特別動作ステータスを「5」にセットする(S1611)。なお小当たりフラグがONである場合には、時短フラグがONであってもOFFにはしない。その後、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンドをセットして(S1612)、小当たり遊技のオープニングを開始する(S1613)。

【 0 1 2 9 】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりの種類に応じた開放パターン(詳しくは図6を参照)をセットする(S1614)。なおこのときに、大入賞口開放カウンタの値を、当選した小当たりの種類に応じた値にセットする。その後遊技制御用マイコン81は、振分部材作動フラグをONにして(S1615)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材71を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材71の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。なお、振分部材の作動パターンについては後に詳述する。

【 0 1 3 0 】

ステップS1610において小当たりフラグがONでなければ(S1610でNO)、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1616)、本処理を終える。

【 0 1 3 1 】

[遊技状態管理処理] 図23に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S1703)。そして「0」であれば、時短フラグをOFFする(S1704)。なお、本パチンコ遊技機1では、時短状態への移行時には時短カウンタの値が「99」にセットされるようになっている。この点については後述する。その後、ステップS1705では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報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。

【 0 1 3 2 】

[特別電動役物処理1(大当たり遊技)] 特別電動役物処理1は、1種大当たり遊技や2種大当たり遊技といった大当たり遊技(第2特別遊技)の実行のための処理である。図24に示すように、特別電動役物処理1(S908)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(S2001)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において第1大入賞装置31の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 3 3 】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2001でNO)、第1大入賞口30の開放中か否か(すなわち第1大入賞装置31の開放中か否か)を判定する(S2002)。開放中でなければ(S2002でNO)、第1大入賞口30を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して第1大入賞口30の開放を開始する時間に至ったか、又は、開放間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを

10

20

30

40

50

判定する(S2003)。

【0134】

ステップS2003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S2003の判定結果がYESであれば、セットされている開放パターンに従って第1大入賞口30を開放させる(S2004)。

【0135】

ステップS2002において第1大入賞口30の開放中であれば(S2002でYES)、その単位開放遊技における第1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8個)に達しているか否かを判定する(S2005)。規定入賞個数に達していなければ(S2005でNO)、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間(図6参照)が経過したか否か)を判定する(S2006)。そして、第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2006でNO)、本処理を終える。

10

【0136】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2005でYES)又は第1大入賞口30の開放時間が経過した場合(S2006でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第1大入賞口30を閉鎖(閉塞)する(S2007)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントし(S2008)、大入賞口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2009)。「0」でなければ(S2009でNO)、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。

20

【0137】

一方「0」であれば(S2009でYES)、大当たり遊技を終了させるべく、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(S2010)、大当たりのエンディングを開始する(S2011)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2012)。

【0138】

またステップS2001において大当たり終了フラグがONであれば(S2001でYES)、大当たり遊技における第1大入賞口30の開放が全て終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2013)、エンディング時間が経過していなければ(S2013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(S2013でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2014)、大当たりフラグをOFFする(S2015)。そして、特別動作ステータスを「1」にセットした後(S2016)、後述の遊技状態設定処理(S2017)を行って、本処理を終える。

30

【0139】

[遊技状態設定処理] 図25に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回実行した大当たり遊技が時短当たり(すなわち「3R時短大当たり」、「10R時短小当たりA」、「10R時短小当たりB」、「10R時短大当たり」、又は「10R時短小当たりC」)への当選を契機として実行された大当たり遊技であるか否かを判定する(S2101)。ステップS2101の判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2102)、時短カウンタに「99」をセットして(S2103)、本処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が時短状態且つ高ベース状態(特典遊技状態)になる。この特典遊技状態は、特別図柄の変動表示が99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。これに対して、ステップS2101の判定結果がNOであれば、ステップS2102及びS2103を行うことなく、本処理を終える。

40

【0140】

[特別電動役物処理2(小当たり遊技)] 特別電動役物処理2は、特定領域39を備えた第2大入賞装置36を開放させる小当たり遊技(第1特別遊技)の実行のための処理である。図26及び図27に示すように、特別電動役物処理2(S909)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第2大入賞装置36の開放が終了したことを示すフラグである。

【0141】

50

小当たり終了フラグがONでなければ(S2301でNO)、第2大入賞口35の開放中か否か(すなわち第2大入賞装置36の開放中か否か)を判定する(S2302)。開放中でなければ(S2302でNO)、第2大入賞口35を開放させる時間に至ったか否か、すなわち所定の開放前インターバル(小当たりのオープニング)の時間が経過して第2大入賞口35の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2303)。

【0142】

ステップS2303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S2303の判定結果がYESであれば、当選している小当たりの種類に応じた開放パターン(図8参照)に従って第2大入賞口35を開放させる(S2304)。

【0143】

ステップS2302において第2大入賞口35の開放中であれば(S2302でYES)、第2大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では8個)に達しているか否かを判定する(S2305)。規定入賞個数に達していなければ(S2305でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間(図6に示すように本形態では1.6秒)が経過したか否か)を判定する(S2306)。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ(S2306でNO)、本処理を終える。

【0144】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2305でYES)又は第2大入賞口35の開放時間が経過した場合(S2306でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第2大入賞口35を閉鎖(閉塞)する(S2307)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントするとともに(S2308)、小当たり終了フラグをセットして(S2309)、本処理を終える。

【0145】

またステップS2301において小当たり終了フラグがONであれば(S2301でYES)、図27に示すように、小当たり遊技における第2大入賞口35の閉鎖後の所定時間(閉鎖後インターバルの時間)が経過したか否かを判定し(S2310)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ(S2310でNO)処理を終える。なお、小当たり遊技の閉鎖後インターバルの時間については後述する。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば(S2310でYES)、小当たり終了フラグをOFFするとともに(S2311)、小当たりフラグをOFFして(S2312)、ステップS2313に進む。

【0146】

ステップS2313では、VフラグがONか否かを判定する。Vフラグは、小当たり遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するステップS2603(図29参照)でONされるフラグである。このVフラグがONでなければ(S2313でNO)、2種大当たり遊技を実行しないため、大入賞口開放カウンタの値を「0」にクリアするとともに(S2314)、特別動作ステータスを「1」にセットして(S2315)処理を終える。

【0147】

一方、VフラグがONであれば(S2313でYES)、2種大当たり遊技を実行するため、遊技制御用マイコン81は、VフラグをOFFするとともに(S2317)、大当たりフラグをONして(S2318)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S2319)。続いて、時短フラグがONであれば(S2320でYES)時短フラグをOFFする(S2321)。そして、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(S2322)、大当たりのオープニングを開始する(S2323)。これにより、第2大入賞口35を短時間にわたって開放する小当たり遊技から2種大当たり遊技に移行する。

【0148】

[振分部材制御処理]遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで振分部材制御処理(S107)を行う(図12参照)。振分部材制御処理(S107)では図28に示すように、まず、振分部材作動フラグがONか否かを判定する(S2501)。振分部材作動フ

10

20

30

40

50

ラグがONでなければ本処理を終える。一方、振分部材作動フラグがONであれば、小当たり遊技のオープニングが開始しているため（図22参照）、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2503)を行う。

【0149】

振分部材作動処理(S2502)では、振分部材71の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、振分部材71の開放タイミングになったら振分部材ソレノイド73をONし、振分部材71の閉鎖タイミングになったら振分部材ソレノイド73をOFFする。これにより、振分部材71は、小当たり遊技のオープニングの開始から一定の動作で動くこととなる。

10

【0150】

図34(c)に示すように、振分部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から8msにわたって通過阻止状態（図2に破線で示す状態）に制御する。これを開放前インターバルという。続いて、4600msにわたって通過許容状態（図2に二点鎖線で示す状態）に制御する。これを、第1V開放という。次いで、16392msにわたって通過阻止状態に制御する。これを、開放間インターバルという。その後、再び4600msにわたって通過許容状態に制御する。これを第2V開放という。そして、3000msにわたって通過阻止状態に制御する。これを閉鎖後インターバルという。このような、「開放前インターバル 第1V開放 開放間インターバル 第2V開放 閉鎖後インターバル」からなる一連の動作が振分部材71の一定動作である。

20

【0151】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材71の一定動作に対してV有効期間を設定する。V有効期間とは、特定領域センサ39aによる検知があった場合にその検知を有効なものとしてVフラグをONにする期間である。図34(d)に示すように、V有効期間は、特定領域39の開放開始（振分部材71を通過許容状態に制御した時点）から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域39の開放時間（振分部材71を通過許容状態に制御している時間）よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材71の配置位置を通過した遊技球が特定領域39に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【0152】

具体的にはV有効期間設定処理(S2503)では、V有効期間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、特定領域39を有効にするタイミングになったらV有効フラグをONし、特定領域39を無効にするタイミングになったらV有効フラグをOFFする。なお、後述する特定領域センサ検出処理(S108)のステップS2602では、このV有効フラグがONか否かを判断することにより、V有効期間中か否かを判定する。

30

【0153】

V有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン81は、振分部材71の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップS2502でセットした振分部材71の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材71が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間（28600ms（図34(c)参照））が経過したか否かを判定する。そして、振分部材71の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材71の動作が終了していれば、振分部材作動フラグをOFFしてから(S2505)本処理を終える。

40

【0154】

ここで図34に基づいて、上記のような振分部材71の一定動作と、小当たり遊技における第2大入賞口35（開閉部材37）の開放パターンとの関係について説明する。本形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンとして、図34(b), (e), 及び(f)に示す3つの開放パターンがある。なお、図34(a)は、小当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示の

50

タイミングを示したものである。

【 0 1 5 5 】

図 3 4 (b) に示す開放パターンは、特図 2 の抽選にて小当たりに当選した場合に選択される開放パターンである。つまり、「 1 0 R 時短小当たり C 」又は「 1 0 R 通常小当たり」(図 6 参照) に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域 3 9 への通過が可能な通過開放パターン(第 1 通過開放パターン) である。

【 0 1 5 6 】

より詳細には、この第 1 通過開放パターンは、8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞した後に 1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を開放し、その後、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞されるオープニングと、1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり開放遊技と、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

10

【 0 1 5 7 】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、1 6 0 0 m s にわたる第 2 大入賞口 3 5 の開放期間中および第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の 3 0 0 0 m s の期間中は、振分部材 7 1 の第 1 V 開放にあたり、振分部材 7 1 が通過許容状態をとっている(図 3 4 (b) 及び (c) 参照) 。従って、どのような入賞タイミングで第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域 3 9 を通過することが可能である。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1 . 6 秒にわたる開放期間中に必ず第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球が入賞するように、第 2 大入賞装置 3 6 等の各装置が配されている。また、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球が振分部材 7 1 の配置位置に至るまでの所要時間は 3 0 0 0 m s (第 2 大入賞口 3 5 が閉鎖したタイミングから振分部材 7 1 の第 1 V 開放が終了するタイミングまでの時間) よりも短い。

20

【 0 1 5 8 】

図 3 4 (e) に示す開放パターンは、特図 1 の抽選にて「 1 0 R 時短小当たり B 」(図 6 参照) に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンも、特定領域 3 9 への通過が可能な通過開放パターン(第 2 通過開放パターン) である。この第 2 通過開放パターンと、上述の第 1 通過開放パターンとはオープニングの時間が異なっている。

30

【 0 1 5 9 】

より詳細には、この第 2 通過開放パターンは、2 1 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞した後に 1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を開放し、その後、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、2 1 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞されるオープニングと、1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり開放遊技と、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

【 0 1 6 0 】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、1 6 0 0 m s にわたる第 2 大入賞口 3 5 の開放期間中および第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の 3 0 0 0 m s の期間中は、振分部材 7 1 の第 2 V 開放にあたり、振分部材 7 1 が通過許容状態をとっている(図 3 4 (e) 及び (c) 参照) 。従って、どのような入賞タイミングで第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域 3 9 を通過することが可能である。

40

【 0 1 6 1 】

図 3 4 (f) に示す開放パターンは、特図 1 の抽選にて「 1 0 R 時短小当たり A 」(図 6 参照) に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域 3 9 への通過が実質的に不可能な非通過開放パターンである。

【 0 1 6 2 】

より詳細には、この非通過開放パターンは、4 5 6 8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を

50

閉塞した後に 1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を開放し、その後、2 0 0 8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、4 5 6 8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞されるオープニングと、1 6 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり開放遊技と、2 0 0 8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

【 0 1 6 3 】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、オープニング中に振分部材 7 1 の第 1 V 開放がほぼ終了する(図 3 4 (f) 及び (c) 参照)。振分部材 7 1 の第 1 V 開放と、第 2 大入賞口 3 5 の開放とが一致している期間は、第 2 大入賞口 3 5 の開放開始直後のわずか 4 0 m s だけである。従って、仮に第 2 大入賞口 3 5 の開放開始とともに遊技球が入球しても、その遊技球が振分部材 7 1 の位置に到達する頃には振分部材 7 1 は通過阻止状態に制御されている。よって、この開放パターンが選択された場合には、遊技球が特定領域 3 9 を通過することはほぼない。つまり、遊技球が特定領域 3 9 を通過することは実質的に不可能となっている。

10

【 0 1 6 4 】

以上、図 3 4 に基づいて説明したように、本形態では小当たり遊技のオープニングの開始に伴って振分部材 7 1 の動作を開始するようにしている。そして、小当たりの種類に応じた 3 つの開放パターンのいずれかにて小当たり遊技が実行される。各開放パターンは、オープニングの時間が異なっている。従って、それぞれの開放パターンでは、振分部材 7 1 の変位タイミングに対する第 2 大入賞口 3 5 の開放タイミングが異なることとなる。かくして、第 2 大入賞口 3 5 への入賞タイミングにかかわらず特定領域 3 9 を通過可能な小当たり遊技(図 3 4 (b) の特 2 V 通過小当たり及び図 3 4 (e) の特 1 V 通過小当たり)と、どのようなタイミングで第 2 大入賞口 3 5 に入賞しても特定領域 3 9 を通過することができない小当たり遊技(図 3 4 (f) の特 1 V 非通過小当たり)とを実行することが可能となっている。

20

【 0 1 6 5 】

[特定領域センサ検出処理] 遊技制御用マイコン 8 1 の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材制御処理 (S 1 0 7) に次いで特定領域センサ検出処理 (S 1 0 8) を行う(図 1 2 参照)。特定領域センサ検出処理 (S 1 0 8) では図 2 9 に示すように、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する (S 2 6 0 1)。検知がなければ (S 2 6 0 1 で NO) 処理を終了するが、検知があれば (S 2 6 0 1 で YES) V 有効期間中か否かを判定する (S 2 6 0 2)。V 有効期間は、前述の振分部材制御処理 (図 2 8 参照) における V 有効期間設定処理 (S 2 5 0 3) にて設定される期間である。具体的には V 有効期間は、図 3 4 (d) に示す期間である。

30

【 0 1 6 6 】

ステップ S 2 6 0 2 で V 有効期間中であると判定した場合には (S 2 6 0 2 で YES)、V フラグを ON するとともに (S 2 6 0 3)、V 通過コマンドをセットして (S 2 6 0 4) 処理を終える。一方、ステップ S 2 6 0 2 で V 有効期間中でないと判定した場合には (S 2 6 0 2 で NO)、ステップ S 2 6 0 3 及び S 2 6 0 4 の処理を行うことなく、特定領域センサ検出処理を終える。なお、V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過 (特定領域 3 9 の通過) の報知を行わせるためのコマンドである。

40

【 0 1 6 7 】

6 . 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 3 0 ~ 図 3 3 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 9 3 から図 3 0 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず C P U 初期化処理を行う (S 4 0 0 1)。

50

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。

【0168】

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。

10

【0169】

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。なお、演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理においても同様である。

20

【0170】

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(演出図柄変動演出や、特別遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出等)を実行する。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、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66、盤ランプ5を発光させたり、装飾可動体15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。

30

【0171】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図31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。

40

【0172】

[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32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5参照)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。

【0173】

50

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

【0174】

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装飾可動体15を駆動させるべく、駆動データ(装飾可動体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、装飾可動体15を所定の動作態様で駆動させる。

10

【0175】

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。

【0176】

[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33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、変動演出パターン選択処理(後述する特図2変動演出パターン決定処理を含む)を実行する。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、特別遊技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V通過コマンドを受信しているかを判定し、受信していれば、V通過報知演出開始処理を実行する。

20

【0177】

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)。

30

【0178】

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

40

【0179】

7. 本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機1における遊技の進行の流れについて、図35に基づいて説明する。図35に示すように、まず、通常遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する。これにより、特図1の抽選に基づく大当たりの当選を狙う。なお、当選確率は低いが、特図1の抽選によって、「10R時短小当たりB」(図6参照)に当選すれば、V通過に基づく2種大当たり遊技を獲得することができる。

【0180】

特図1の抽選にて大当たりに当選した場合、その大当たりが「10R通常大当たり」(図6参照)であれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態は通常遊技状態に制御される。一方

50

、「３Ｒ時短大当たり」（図６参照）であれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態は時短状態に制御される。この振分率は各５０％である。なお本明細書においては、Ｖ通過を経ないで当選する大当たりを、直撃大当たりと記載することがある。当選した大当たりが「１０Ｒ通常大当たり」であった場合には、再び通常遊技状態において特図１の抽選に基づく大当たりの当選を狙って遊技を進行する。

【０１８１】

これに対して、「３Ｒ時短大当たり」であった場合には、時短状態且つ高ベース状態に制御される。この時短状態且つ高ベース状態では、遊技者は右打ちにて遊技を進行する。これにより、特図２の抽選に基づく大当たりの当選を狙う。特図２の抽選にハズレはなく（図８（Ａ）参照）、大当たり当選となる場合を除けば全て小当たり当選となる。しかも、特図２の抽選にて当選する小当たりは、その小当たり遊技における開放パターンを通過開放パターン（第２大入賞口３５への入賞タイミングにかかわらず特定領域３９を通過可能な開放パターン）とする小当たりである（「１０Ｒ時短小当たりＣ」、「１０Ｒ通常小当たり」（図６参照）、図３４（ｂ）、（ｃ）参照）。従って、遊技者が正しく遊技を実行している限り（つまり右打ちを継続している限り）、特図２の抽選が実行されれば必ず大当たり遊技が実行されることとなる。なお、特図２の抽選にて当選する大当たり（直撃大当たり）は、必ず「１０Ｒ時短大当たり」（図６参照）である。

10

【０１８２】

また、この時短状態では、第２特別図柄の変動表示中に第２特図保留を上限記憶数まで貯めることができる。本形態の第２特図保留の上限記憶数は「１」である。つまり、特図２の変動表示中に第２特図保留を１つ貯めることができる。この１つの第２特図保留は、大当たり遊技を経たその後の遊技において消化されることとなる。

20

【０１８３】

時短状態で特図２の抽選にて小当たりに当選した場合、その小当たりが「１０Ｒ通常小当たり」（図６参照）であれば、Ｖ通過に基づく２種大当たり遊技の終了後の遊技状態は通常遊技状態（不利遊技状態）に制御される。一方、「１０Ｒ時短小当たりＣ」（図６参照）であれば、Ｖ通過に基づく２種大当たり遊技の終了後の遊技状態は時短状態（有利遊技状態）に制御される。この振分率は各５０％である。時短当たり（「１０時短小当たりＣ」又は「１０Ｒ時短大当たり」）に当選した場合には、再び時短状態に制御されるため、さらに追加的に第２特図保留を１つ貯めることができる。従って、前回の時短状態で貯めた第２特図保留に基づいて再び大当たり遊技を実行させることができる上、さらに今回の時短状態で発生させた第２特図保留に基づいても大当たり遊技を実行させることができる。つまり本形態のパチンコ遊技機１は、一度、時短図柄（時短状態に制御されることとなる図柄）に基づいて大当たり遊技が実行されると、それ以降で２回の大当たり遊技の実行が見込める遊技機となっている。言い換えれば、時短状態に制御されると所謂２回ループの遊技機となっている。

30

【０１８４】

これに対して、特図２の抽選にて当選した小当たりが「１０Ｒ通常小当たり」であった場合には、通常遊技状態（不利遊技状態）に制御される。この場合には、追加的に第２特図保留を貯めることはできない。しかし、前回の時短状態において貯めた第２特図保留が１つ残っている。よって、この第２特図保留に基づいて再び大当たり遊技を実行させることができる。つまり、この状況は、通常遊技状態ではあるものの１つ残っている第２特図保留によりまだ大当たり遊技を実行させ易い状況（遊技者に有利な状況）である。この通常遊技状態での第２特図保留に基づく抽選の結果、時短当たりに当選すれば、大当たり遊技の終了後には時短状態に制御される。よって、第２特図保留を貯めることにより、再び特図２の抽選の機会を得ることが可能となり、以降２回の大当たりが確定することになる。

40

【０１８５】

これに対して、通常遊技状態での第２特図保留に基づく抽選の結果、「１０Ｒ通常小当たり」に当選した場合には、もう第２特図保留も残っておらず、電サポ制御が実行されていないため新たに第２特図保留を発生させることもできない。よって、大当たり遊技の実行

50

され易さの点で遊技者にとって有利な状況は終了したこととなる。

【 0 1 8 6 】

なお図 3 4 に示すように、時短状態において第 2 特図保留を貯めていない状態で「10R 通常小当たり」に基づく大当たり遊技を実行させてしまうと、その後は、第 2 特図保留のない通常遊技状態となる。よってこの場合には、第 2 特図保留に基づいて大当たり遊技を実行させることができないため、遊技者にとって有利な状況が終了したことになる。

【 0 1 8 7 】

以上、本パチンコ遊技機 1 のゲーム性によれば、時短状態に制御されると、通常に遊技している限り（右打ちしている限り）、特図 2 の抽選で小当たりに当選するチャンスが 2 回ある。その 2 回のチャンスのうち、2 回とも 10R 通常小当たりを引くと、遊技者にとって有利な状況（特図 2 の抽選が実行される状態）が終了する。言い換えれば、2 回のチャンスのうち、1 回でも 10R 時短小当たり C を引けば、2 種大当たり遊技後に時短状態に制御される。よって、この場合には、再び特図 2 の抽選で小当たりに当選するチャンスを 2 回得ることになる。このようにして、時短状態に制御されてから実行される 2 回の特図 2 の抽選において、それぞれ約 50% の確率で、10R 時短小当たり C（有利当たり）又は 10R 通常小当たり（不利当たり）のどちらを引くのが重要なゲーム性になっている。

10

【 0 1 8 8 】

8 . 本形態における演出の特徴

次に、本形態における演出の特徴として、特図 2 の抽選に基づく変動演出（以下「特図 2 変動演出」と呼ぶ）を、図 3 6 ~ 図 5 4 に基づいて説明する。本形態では、特図 2 変動演出において、図 3 6 に示す演出図柄が示されることになる。具体的に、図 3 6 に示すように、銀色の「1」を示す演出図柄 8 a、銀色の「2」を示す演出図柄 8 b、金色の「3」を示す演出図柄 8 c、銀色の「4」を示す演出図柄 8 d、銀色の「5」を示す演出図柄 8 e、銀色の「6」を示す演出図柄 8 f、金色の「7」を示す演出図柄 8 g、銀色の「8」を示す演出図柄 8 h、銀色の「9」を示す演出図柄 8 i、赤色の覚醒した主人公キャラを示す演出図柄 8 j の合計 10 種類の演出図柄が、特図 2 変動演出で示されるようになっている。なお以下では、赤色の覚醒した主人公キャラを示す演出図柄 8 j を、「覚醒キャラ図柄 8 j」と呼ぶことにする。

20

【 0 1 8 9 】

本形態では、上述したように、特図 2 の抽選において、10R 時短小当たり C 又は 10R 通常小当たりのどちらを引くのが重要なゲーム性である。そこで、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R として、銀色の演出図柄 8 a、8 b、8 d、8 e、8 f、8 h、8 i が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示されれば、特図 2 の抽選で 10R 通常小当たり（図 6 参照）に当選したことが報知されるようにしている。一方、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R として、金色の演出図柄 8 c、8 g が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示されれば、特図 2 の抽選で 10R 時短小当たり C（図 6 参照）に当選したことが報知されるようにしている。従って、遊技者から見れば、特図 2 変動演出において、銀色の演出図柄 8 a、8 b、8 d、8 e、8 f、8 h、8 i、又は金色の演出図柄 8 c、8 g のうち、どちらが表示されるかが重要になっている。

30

40

【 0 1 9 0 】

なお、特図 2 の抽選で 10R 通常小当たりに当選しているにも拘わらず、特図 2 変動演出において、金色の演出図柄 8 c、8 g が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示されることはない。また、特図 2 の抽選で 10R 時短小当たり C に当選しているにも拘わらず、特図 2 変動演出において、銀色の演出図柄 8 a、8 b、8 d、8 e、8 f、8 h、8 i が確定的に停止表示されることはない。

【 0 1 9 1 】

本形態において、特図 2 の抽選において、小当たり（10R 時短小当たり C、10R 通常小当たり）に当選した場合に、演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示させるのは、以下の理由に基づく。つまり、特図 2 の抽選では、10R 時

50

短小当たりC又は10R通常小当たりの何れに当選しても、通常に遊技をしている限り（右打ちをしている限り）、V入賞によって2種大当たりを獲得することができる。つまり、特図2の抽選での小当たり当選は、大当たりに当選していることと実質的に同じである。よって本形態では、特図2の抽選で小当たりに当選した場合に、大当たりに当選している場合と同様、演出図柄8L、8C、8Rを大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示させている。

【0192】

なお変形例として、特図2の抽選において、小当たり（10R時短小当たりC、10R通常小当たり）に当選した場合に、演出図柄8L、8C、8Rを小当たり態様（例えば「135」などの特別な数字態様又は専用の図柄を用いた図柄態様、当たり態様）で確定的に停止表示するようにしても良い。そして、10R時短小当たりCに当選した場合には、金色の演出図柄8c、8gを小当たり態様で確定的に停止表示させ、10R通常小当たりに当選した場合には、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iを小当たり態様で停止表示させるようにしても良い。

10

【0193】

ここで、演出図柄8L、8C、8Rの停止表示には、演出図柄8L、8C、8Rが仮停止表示する場合と、演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示する場合と、の2種類がある。演出図柄が仮停止表示する場合とは、演出図柄8L、8C、8Rが僅かに揺れている状態で停止表示していて、完全に停止表示しているわけではない状態を意味する。そして、演出図柄8L、8C、8Rが仮停止表示しているときには、特別図柄は変動表示していて、停止表示していない。一方、演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示する場合とは、左演出図柄8L、8C、8Rが、数百msec以上、完全に停止表示している状態を意味する。そして、演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示しているときには、特別図柄は変動表示しておらず、停止表示している。

20

【0194】

なお、演出図柄8L、8C、8Rという表記は、どの図柄表示エリアに示されている演出図柄であるのかを示している。よって、例えば演出図柄8Lという表記は、あくまで左の図柄表示エリアに示されている演出図柄という意味であり、どの図柄態様の演出図柄であるかまでは示していない。また図36に示す演出図柄8a～8jの表記は、どの図柄態様の演出図柄であるのかを示している。よって、例えば演出図柄8cという表記は、金色の「3」を示す図柄態様の演出図柄であることを意味していて、どの図柄表示エリアに示されている演出図柄であるかまでは示していない。ここで本形態では、演出図柄の図柄表示エリアと、演出図柄の図柄態様との両方を示す表記として、「8」の後ろに「L、C、R」の何れかを付すると共に、「a～j」の何れかを付することとする。よって、例えば、演出図柄8Lcは、左の図柄表示エリアに示されていて、金色の「3」を示す図柄態様の演出図柄であることとする。

30

【0195】

本形態では、特図2の抽選では、ハズレになることがなく（図8（A）参照）、大当たりに当選する場合を除き、必ず小当たりに当選することになる。そして上述したように、特図2の抽選で小当たりに当選することは、実質的に2種大当たりに当選していること（2種大当たり遊技が実行されること）を意味する。そのため、特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rは、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iの大当たり態様、又は、金色の演出図柄8c、8gの大当たり態様の何れかで、確定的に停止表示するようになっている。銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示した場合には、遊技者は10R通常小当たりへの当選を把握して、落胆することとなる。一方、金色の演出図柄8c、8gが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示した場合には、遊技者は10R時短小当たりCへの当選を把握して、喜ぶことになる。

40

【0196】

なお、特図2の抽選で、大当たり（10R時短大当たり）に当選することもある。この場

50

合、10R時短大当たりの当選に基づく大当たり遊技後には、時短状態になるため、特図2の抽選で10R時短大当たりに当選することは、特図2の抽選で10R時短小当たりCに当選するのとはほぼ同じといえる。従って、特図2の抽選で大当たりに当選した場合、特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rは、金色の演出図柄8c、8gの大当たり態様で確定的に停止表示するようになっている。こうして、特図2変動演出では、演出図柄8L、8C、8Rがハズレ態様（リーチハズレ態様も含む）で確定的に停止表示されることはなく、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iの大当たり態様、又は、金色の演出図柄8c、8gの大当たり態様の何れかで、確定的に停止表示することになる。

【0197】

10

ここで、特図2変動演出において、金色の演出図柄8c、8gが大当たり態様で確定的に停止表示する前には、金色の演出図柄8c、8gが必ずリーチ態様になる。言い換えれば、金色の演出図柄8c、8gがリーチ態様で表示されていれば、金色の演出図柄8c、8gが大当たり態様で確定的に停止表示する可能性があり、10R通常小当たりへの当選が報知されることはない。従って、遊技者にとっては、金色の演出図柄8c、8gがリーチ態様で表示された時点で、10R通常小当たりへの当選よりも、10R時短小当たりCへの当選を意識することになり、チャンスと覚えることになる。以下では、金色の演出図柄8c、8gがリーチ態様で表示されることを、「金図柄リーチ表示」と呼ぶこととする。そして、特図2変動演出のうち、金色の演出図柄8c、8gがリーチ態様で表示された後の演出を

20

、「金図柄リーチ演出」と呼ぶことにする。よって、金図柄リーチ表示又は金図柄リーチ演出は、遊技者に対して、10R通常小当たりへの当選よりも、10R時短小当たりCへの当選を意識させるものといえる。こうして、金図柄リーチ演出が、「有利リーチ演出」に相当し、金色の演出図柄8c、8gのリーチ態様が、「有利リーチ態様」に相当する。

【0198】

一方、特図2変動演出において、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iが大当たり態様で確定的に停止表示する前には、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iが必ずリーチ態様になる。言い換えれば、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iがリーチ態様で表示されていれば、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iが大当たり態様で確定的に停止表示する可能性があり、10R時短小当たりCへの当選が報知されることはない。従って、遊技者にとっては、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iがリーチ態様で表示された時点で、10R時短小当たりCへの当選よりも、10R通常小当たりへの当選を意識することになり、ピンチと覚えることになる。以下では、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iがリーチ態様で表示されることを、「銀図柄リーチ表示」と呼ぶこととする。そして、特図2変動演出のうち、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iで表示された後の演出を、「銀図柄リーチ演出」と呼ぶことにする。よって、銀図柄リーチ表示又は銀図柄リーチ演出は、遊技者に対して、10R時短小当たりCへの当選よりも、10R通常小当たりへの当選を意識させるものといえる。こうして、銀図柄リーチ演出が、「不利リーチ演出」に相当し、銀色の演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iのリーチ態様が、「不利リーチ態様」に相当する。

30

40

【0199】

次に、特図2変動演出において、金図柄リーチ演出が実行される場合の概略を、図37に基づいて説明する。図37に示すように、金図柄リーチ演出が実行される場合には、まず、表示画面7aにて、金図柄リーチ表示がなされる。その後、第1敵キャラバトル演出が実行される場合と、第2敵キャラバトル演出が実行される場合と、に分岐する。第1敵キャラバトル演出と第2敵キャラバトル演出については、後に詳述する。第1敵キャラバトル演出が実行される場合には、主人公キャラが第1敵キャラに敗北するバトル敗北が示される場合と、主人公キャラが第1敵キャラに勝利するバトル勝利が示される場合と、に分岐する。第1敵キャラバトル演出でバトル敗北が示された場合、演出図柄8L、8C、

50

8 R がリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。一方、第 1 敵キャラバトル演出でバトル勝利が示された場合、金色の演出図柄 8 c、8 g が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する金図柄当たり確定表示がなされる。

【0200】

これに対して、第 2 敵キャラバトル演出が実行される場合には、主人公キャラが第 2 敵キャラに敗北するバトル敗北が示される場合と、主人公キャラが第 2 敵キャラに勝利するバトル勝利が示される場合と、に分岐する。第 2 敵キャラバトル演出でバトル敗北が示された場合、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。一方、第 2 敵キャラバトル演出でバトル勝利が示された場合、金色の演出図柄 8 c、8 g が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する金図柄当たり確定表示がなされる。

10

【0201】

続いて、第 1 敵キャラバトル演出が実行される場合の詳細について、図 38 及び図 39 に基づいて、説明する。第 1 敵キャラバトル演出が実行される場合には、表示画面 7 a にて、先ず金図柄リーチ表示がなされる。例えば、図 38 (A) に示すように、金図柄リーチ表示として、演出図柄 8 L c、8 C、8 R c が「3 3」を示すリーチ態様になる。こうして、金図柄リーチ表示を見た遊技者は、10 R 時短小当たり C に当選する可能性が高い状況を把握して、チャンスと感ずることになる。

【0202】

ここで、特図 2 変動演出において、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示に同期して、変動表示及び停止表示するようになっている。小演出図柄 6 L、6 C、6 R は、左側に配置された左小演出図柄 6 L と、左右中央に配置された中小演出図柄 6 C と、右側に配置された右小演出図柄 6 R と、で構成されていて、演出図柄 8 L、8 C、8 R よりも小さくて目立ちに難い態様になっている。こうして、小演出図柄 6 L、6 C、6 R の変動表示を見ることで、第 2 特別図柄が変動表示していることを把握でき、小演出図柄 6 L、6 C、6 R の停止表示を見ることで、第 2 特別図柄が停止表示したことを把握できるようになっている。

20

【0203】

第 1 敵キャラバトル演出では、図 38 (A) に続いて、図 38 (B) に示すように、表示画面 7 a にて、第 1 敵キャラが現れたことを示す第 1 敵キャラ登場画像 T 1 が表示される。また、表示画面 7 a の下部にて、「第 1 敵キャラを撃破せよ！」の文字（タイトル）を示す第 1 敵キャラ撃破画像 T I 1 が表示される。こうして、第 1 敵キャラ登場画像 T 1 と第 1 敵キャラ撃破画像 T I 1 の表示により、遊技者は、金図柄リーチ表示を経て、第 1 敵キャラバトル演出が開始されるのを把握することになる。また図 38 (A) に示すように、第 1 敵キャラバトル演出が開始されると、表示画面 7 a の左上隅部にて、金色の「3」を示す左演出図柄 8 L c が示されると共に、表示画面 7 a の右上部にて、金色の「3」を示す右演出図柄 8 R c が示されることで、遊技者には、金図柄リーチ演出の実行中であることを把握させている。そして、第 1 敵キャラバトル演出では、主人公キャラと第 1 敵キャラとが戦うバトル画像が表示画面 7 a に表示されるようになっている。

30

【0204】

そして、主人公キャラが第 1 敵キャラに敗北するバトル敗北の場合には、図 38 (C - 1) に示すように、表示画面 7 a にて、主人公キャラが敗北したことを示すバトル敗北画像 L O が表示される。このバトル敗北画像 L O の表示により、遊技者にとって不利な演出結果になったことを把握させることが可能である。つまり、遊技者に 10 R 時短小当たり C に当選できなかったことを把握させることが可能である。そして、図 38 (C - 1) に示すバトル敗北を経て、図 38 (D - 1) に示すように、リーチハズレ仮表示がなされる。即ち、図 38 (D - 1) に示すように、演出図柄 8 L c、8 C d、8 R c が「3 4 3」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。なお、リーチハズレ態様とは、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同じ数字を示す演出図柄であるものの、中演出図柄 8 C が左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R と異なる数字を示す演出図柄となっている態様のことである。

40

50

【0205】

ところで、図38(D-1)に示すように、演出図柄8Lc、8Cd、8Rcがリーチハズレ態様で仮停止表示された後に、演出図柄8Lc、8Cd、8Rcが確定的に停止表示するように思われる。しかしながら、本形態では、図39(A)に示すように、演出図柄8Lc、8Cd、8Rcがリーチハズレ態様で仮停止表示されたままであり、確定的に停止表示されることはない。また、図38(D-1)及び図39(A)に示すように、小演出図柄6L、6C、6Rが変動表示を続けたままになっている。こうして、演出図柄8Lc、8Cd、8Rcが確定的に停止表示することなく、図39(B)に示すように、演出図柄8L、8C、8Rが新たに変動表示を開始する。つまり、演出図柄8L、8C、8Rの再変動表示が実行されることになる。

10

【0206】

一方、第1敵キャラバトル演出において、主人公キャラが第1敵キャラに勝利するバトル勝利の場合には、図38(C-2)に示すように、表示画面7aにて、主人公キャラが勝利したことを示すバトル勝利画像WIが表示される。このバトル勝利画像WIの表示により、遊技者にとって有利な演出結果になったことを把握させることが可能である。つまり、遊技者に10R時短小当たりCに当選できたことを把握させることが可能である。そして、図38(C-2)に示すバトル勝利を経て、図38(D-2)に示すように、金図柄当たり確定表示として、演出図柄8Lc、8Cc、8Rcが「333」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6L、6C、6Rが、「333」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図2が停止表示することになる。その後、10R時短小当たりCへの当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。

20

【0207】

続いて、第2敵キャラバトル演出が実行される場合の詳細について、図39及び図40に基づいて、説明する。第2敵キャラバトル演出が実行される場合には、表示画面7aにて、先ず金図柄リーチ表示がなされる。例えば、図40(A)に示すように、金図柄リーチ表示として、演出図柄8Lg、8C、8Rgが「7 7」を示すリーチ態様になる。こうして、金図柄リーチ表示を見た遊技者は、10R時短小当たりCに当選する可能性が高い状況を把握して、チャンスと感ずることになる。なお、第2敵キャラバトル演出が実行される場合に、銀図柄リーチ表示がなされることはない。

30

【0208】

第2敵キャラバトル演出では、図40(A)に続いて、図40(B)に示すように、表示画面7aにて、第2敵キャラが現れたことを示す第2敵キャラ登場画像T2が表示される。また、表示画面7aの下部にて、「第2敵キャラを撃破せよ!」の文字(タイトル)を示す第2敵キャラ撃破画像TI2が表示される。こうして、第2敵キャラ登場画像T2と第2敵キャラ撃破画像TI2の表示により、遊技者は、金図柄リーチ表示を経て、第2敵キャラバトル演出が開始されるのを把握することになる。また図40(A)に示すように、第2敵キャラバトル演出が開始されると、表示画面7aの左上隅部にて、金色の「7」を示す左演出図柄8Lcが示されると共に、表示画面7aの右上部にて、金色の「7」を示す右演出図柄8Rcが示される。そして、第2敵キャラバトル演出では、主人公キャラと第2敵キャラとが戦うバトル画像が表示画面7aに表示されるようになっている。

40

【0209】

そして、主人公キャラが第2敵キャラに敗北するバトル敗北の場合には、図40(C-1)に示すように、表示画面7aにて、主人公キャラが敗北したことを示すバトル敗北画像LOが表示される。このバトル敗北画像LOの表示により、遊技者にとって不利な演出結果になったことを把握させることが可能である。つまり、遊技者に10R時短小当たりCに当選できなかったことを把握させることが可能である。そして、図40(C-1)に示すバトル敗北を経て、図40(D-1)に示すように、リーチハズレ仮表示がなされる。即ち、図40(D-1)に示すように、演出図柄8Lg、8Cf、8Rgが「767」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。

50

【 0 2 1 0 】

その後、第 1 敵キャラバトル演出でリーチハズレ仮表示がなされたときと同様、図 4 1 (A) に示すように、演出図柄 8 L g、8 C f、8 R g が確定的に停止表示されることはない。また、図 4 1 (A) に示すように、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が変動表示を続けたままになっている。そして、図 4 1 (B) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が新たに変動表示を開始する。つまり、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動表示が実行される。

【 0 2 1 1 】

一方、第 2 敵キャラバトル演出において、主人公キャラが第 2 敵キャラに勝利するバトル勝利の場合には、図 4 0 (C - 2) に示すように、表示画面 7 a にて、主人公キャラが勝利したことを示すバトル勝利画像 W I が表示される。このバトル勝利画像 W I の表示により、遊技者に 1 0 R 時短小当たり C に当選できたことを把握させることが可能である。そして、図 4 0 (C - 2) に示すバトル勝利を経て、図 4 0 (D - 2) に示すように、金図柄当たり確定表示として、演出図柄 8 L g、8 C g、8 R g が「 7 7 7 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、「 7 7 7 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図 2 が停止表示することになる。その後、1 0 R 時短小当たり C への当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。

【 0 2 1 2 】

以上により、金図柄リーチ演出では、第 1 敵キャラバトル演出又は第 2 敵キャラバトル演出の何れかが実行される。そして、何れが実行された場合でも、リーチハズレ仮表示を経て演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動表示が実行される、又は、金図柄当たり確定表示がなされる。言い換えると、金図柄リーチ演出において、1 0 R 通常小当たりへの当選が報知されることはない。よって、金図柄リーチ演出では、遊技者に対して、1 0 R 通常小当たりへの当選が示されることはないという安心感を与えつつ、1 0 R 時短小当たり C への当選を大きく期待させることが可能である。

【 0 2 1 3 】

そして、本形態では、図 5 5 (B) に示すように、金図柄リーチ演出が実行された場合の各演出期待度が設定されている。つまり、第 1 敵キャラバトル演出においてバトル敗北 (リーチハズレ仮表示) が実行される演出期待度は 5 0 % となり、第 1 敵キャラバトル演出においてバトル勝利 (金図柄当たり確定表示) が実行される演出期待度は 5 0 % となるように設定されている。そのため、遊技者から見れば、第 1 敵キャラバトル演出が実行された場合に、1 0 R 時短小当たり C への当選期待度は 5 0 % になる。一方、第 2 敵キャラバトル演出においてバトル敗北 (リーチハズレ仮表示) が実行される演出期待度は 2 5 % となり、第 2 敵キャラバトル演出においてバトル勝利 (金図柄当たり確定表示) が実行される演出期待度は 7 5 % となるように設定されている。そのため、遊技者から見れば、第 2 敵キャラバトル演出が実行された場合に、1 0 R 時短小当たり C への当選期待度は 7 5 % になる。

【 0 2 1 4 】

こうして、第 2 敵キャラバトル演出が実行される場合の方が、第 1 敵キャラバトル演出が実行される場合よりも、1 0 R 時短小当たり C への当選期待度が高くなるように、各演出の振分が設定されている。つまり、特図 2 の抽選で 1 0 R 時短小当たり C に当選した場合には、第 1 敵キャラバトル演出よりも第 2 敵キャラバトル演出の方が実行され易い一方、特図 2 抽選で 1 0 R 通常小当たりに当選した場合には、第 2 敵キャラバトル演出よりも第 1 敵キャラバトル演出の方が実行され易いように設定されている。これにより、第 2 敵キャラバトル演出の方が、第 1 敵キャラバトル演出よりも、1 0 R 時短小当たり C への当選期待度を高くしている。よって、遊技者には、金図柄リーチ表示を見た時点で、第 1 敵キャラバトル演出よりも、第 2 敵キャラバトル演出が実行されるのを期待させることが可能である。言い換えると、金図柄リーチ表示を見た遊技者には、1 0 R 通常小当たりに当選しない安心感を与えつつ、その後どの金図柄リーチ演出 (第 1 敵キャラバトル演出、第

２敵キャラバトル演出）が実行されるのかに注目させるという興趣性を提供することが可能である。

【０２１５】

次に、特図２変動演出において、銀図柄リーチ演出が実行される場合の概略を、図４２に基づいて説明する。図４２に示すように、銀図柄リーチ演出が実行される場合には、先ず、表示画面７ａにて、銀図柄リーチ表示がなされる。その後、図柄破壊演出が実行される場合と、ミニキャラ演出が実行される場合と、に分岐する。図柄破壊演出とミニキャラ演出とについては、後に詳述する。

【０２１６】

図柄破壊演出が実行される場合には、銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ｄ、８ｅ、８ｆ、８ 10
 ｈ、８ｉの何れかが残って表示される残り銀図柄表示が実行される場合と、金色の演出図柄８ｃ、８ｇの何れかが残って表示される残り金図柄表示が実行される場合と、覚醒キャラ図柄８ｊが残って表示される残り覚醒キャラ図柄表示が実行される場合と、に分岐する。

【０２１７】

図柄破壊演出で残り銀図柄表示が実行される場合、その後に、銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ 20
 ｄ、８ｅ、８ｆ、８ｈ、８ｉが大当たり態様（ゾロ目）で仮停止表示する銀図柄当たり仮表示がなされる。続いて、金色の演出図柄８ｃ、８ｇの大当たり態様（ゾロ目）に昇格するか否かを煽る昇格示唆演出が実行される。そして、昇格示唆演出を経て、銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ｄ、８ｅ、８ｆ、８ｈ、８ｉが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に 20
 停止表示する銀図柄当たり確定表示、又は、金色の演出図柄８、８ｇが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する銀図柄当たり確定表示の何れかが実行される。

【０２１８】

また、図柄破壊演出で残り金図柄表示が実行される場合、その後に、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。

【０２１９】

また、図柄破壊演出で残り覚醒キャラ図柄表示が実行される場合、その後に、金図柄リーチ表示を伴う覚醒発展演出が実行される。覚醒発展演出については、後に詳述する。覚醒発展演出において、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに敗北するバトル敗北が示される場合と、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに勝利するバトル勝利が示される場合と、分岐する。覚醒発展演出でバトル敗北が示された場合、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。一方、覚醒発展演出でバトル勝利が示された場合、金色の演出図柄８ｃ、８ｇが大当たり態様（ゾロ目）で 30
 確定的に停止表示する金図柄当たり確定表示がなされる。

【０２２０】

これらに対して、銀図柄リーチ演出において、ミニキャラ演出が実行される場合には、ミニキャラによるミッションが失敗することを示す失敗演出が実行される場合と、ミニキャラによるミッションが成功することを示す成功演出が実行される場合と、覚醒した主人公キャラのカードが登場したことを示す覚醒カード登場演出が実行される場合と、に分岐する。 40

【０２２１】

ミニキャラ演出で失敗演出が実行される場合、その後に、銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ 40
 ｄ、８ｅ、８ｆ、８ｈ、８ｉが大当たり態様（ゾロ目）で仮停止表示する銀図柄当たり仮表示がなされる。続いて、金色の演出図柄８ｃ、８ｇの大当たり態様（ゾロ目）に昇格するか否かを煽る昇格示唆演出が実行される。そして、昇格示唆演出を経て、銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ｄ、８ｅ、８ｆ、８ｈ、８ｉが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する銀図柄当たり確定表示、又は、金色の演出図柄８、８ｇが大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する銀図柄当たり確定表示の何れかが実行される。

【０２２２】

また、ミニキャラ演出で成功演出が実行される場合、その後に、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８ 50

R がリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。

【0223】

また、ミニキャラ演出で覚醒カード登場演出が実行される場合、その後に、金図柄リーチ表示を伴う覚醒発展演出が実行される。ミニキャラ演出から発展して実行される覚醒発展演出は、上述したように、図柄破壊演出から発展して実行される覚醒発展演出と同じであり、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに敗北するバトル敗北が示される場合と、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに勝利するバトル勝利が示される場合と、分岐する。覚醒発展演出でバトル敗北が示された場合、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレ態様で仮停止表示するリーチハズレ仮表示がなされる。一方、覚醒発展演出でバトル勝利が示された場合、金色の演出図柄 8 c、8 g が大当たり態様（ゾロ目）で確定的に停止表示する金図柄当たり確定表示がなされる。

【0224】

続いて、図柄破壊演出が実行される場合の詳細について、図 4 3 ~ 図 4 6 に基づいて、説明する。図柄破壊演出（第 1 不利リーチ演出）が実行される場合には、表示画面 7 a にて、先ず銀図柄リーチ表示がなされる。例えば、図 4 3（A）に示すように、銀図柄リーチ表示として、演出図柄 8 L d、8 C、8 R d が「4 4」を示すリーチ態様になる。こうして、銀図柄リーチ表示を見た遊技者は、10R 通常小当たりに当選する可能性が高い状況を把握して、ピンチと感ずることになる。

【0225】

図柄破壊演出では、図 4 3（A）に続いて、図 4 3（B）に示すように、表示画面 7 a にて、リーチ態様で示されている演出図柄（演出図柄 8 d）と異なる数字（「3」）を示す演出図柄 8 L c と、リーチ態様で示されている演出図柄（演出図柄 8 d）と同じ数字（「4」）を示す演出図柄 8 C d と、覚醒キャラ図柄 8 R j と、の 3 つの演出図柄が示される。またこのときには、表示画面 7 a の下部にて、「剣で破壊せよ！」を示す破壊示唆画像 M A が示される。こうして、図柄破壊演出では、表示された 3 つの演出図柄のうち、どの演出図柄が破壊されるのかに注目させるようになっている。なお、図柄破壊演出の実行中には、表示画面 7 a の左上部に「4」を示す左演出図柄 8 L d が停止表示されていると共に、表示画面 7 a の右上部に「4」を示す右演出図柄 8 R d が停止表示されていて、銀色の演出図柄によるリーチ態様（銀図柄リーチ表示）が把握できるようになっている。

【0226】

図 4 3（B）に続いて、図 4 3（C - 1）に示すように、残り銀図柄表示が実行される場合、リーチ態様で示されている演出図柄と異なる数字（「3」）を示す演出図柄 8 L c は、切り裂かれた切断演出図柄 8 L c x に変化して、リーチ態様で示されている演出図柄と同じ数字（「4」）を示す演出図柄 8 C d は、そのまま表示され続けて、覚醒キャラ図柄 8 R j は、切り裂かれた切断覚醒キャラ図柄 8 R j x に変化する。これにより、遊技者には、銀色の「4」を示す演出図柄 8 L d が残って表示されたことを把握させる。

【0227】

そして、図 4 3（C - 1）に示す残り銀図柄表示を経て、図 4 4（A）に示すように、銀図柄当たり仮表示として、演出図柄 8 L d、8 C d、8 R c d が「4 4 4」を示す大当たり態様（ゾロ目）で仮停止表示する。なおこのときには、表示画面 7 a の左上部に、小演出図柄 6 L、6 C、6 R は変動表示し続けている。この銀図柄当たり仮表示により、10R 通常小当たりに当選していることが示唆されるため、遊技者は落胆する。しかしながら、図 4 4（A）に示す銀図柄当たり仮表示の後には、図 4 4（B）に示す昇格示唆演出が必ず実行されるようになっている。

【0228】

図 4 4（B）に示すように、昇格示唆演出では、表示画面 7 a の下部にて、銀色の演出図柄 8 L d、8 C d、8 R c d が「4 4 4」を示す大当たり態様で仮停止表示したまま、表示画面 7 a の上部にて、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B A が表示されると共に、「ボタンを押して金図柄へ！」の文字を示すボタン操作文字画像 P U が表示される。これらボタン画像 B A とボタン操作文字画像 P U の表示により、遊技者には、演出ボタン 6 3 へ

の操作を促している。そして、銀色の演出図柄 8 L d、8 C d、8 R d の大当たり態様が、金色の演出図柄 8 c、8 g の大当たり態様に变化（昇格）するのを期待させるようになっている。

【0229】

図 4 4 (B) に示す昇格示唆演出において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、又は演出ボタン 6 3 への操作有効期間が経過すると、図 4 4 (C - 1) に示す銀図柄当たり確定表示がなされる場合と、図 4 4 (C - 2) に示す金図柄当たり確定表示がなされる場合と、に分岐する。

【0230】

図 4 4 (C - 1) に示すように、銀図柄当たり確定表示では、昇格示唆演出で示されていた銀色の演出図柄 8 L d、8 C d、8 R d が、同じ表示態様である「4 4 4」の大当たり態様で、確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、「4 4 4」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図 2 が停止表示することになる。更に、表示画面 7 a の上部では、金色の演出図柄 8 c、8 g の大当たり態様に昇格できなかったことを示す昇格失敗画像 F A が表示される。こうして、銀図柄当たり確定表示により、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選したことを把握して、大きく落胆する。その後、10 R 通常小当たりへの当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に非時短状態（通常遊技状態）に制御される。

【0231】

これに対して、図 4 4 (C - 2) に示すように、金図柄当たり確定表示では、昇格示唆演出で示されていた銀色の演出図柄 8 L d、8 C d、8 R d の大当たり態様（「4 4 4」）が、金色の演出図柄 8 L c、8 C c、8 R c の大当たり態様（「3 3 3」）に昇格する。そして、昇格した金色の演出図柄 8 L c、8 C c、8 R c が、大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、「3 3 3」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図 2 が停止表示することになる。更に、表示画面 7 a の上部では、金色の演出図柄 8 c、8 g の大当たり態様に昇格できたことを示す昇格成功画像 S U が表示される。こうして、金図柄当たり確定表示により、遊技者は、10 R 時短小当たり C に当選したことを把握して、復活による大きな高揚感を感じるようになる。その後、10 R 時短小当たり C への当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。なお、図 4 4 (B) に示す昇格示唆演出から図 4 4 (C - 2) に示す金図柄当たり確定表示がなされるまでの演出が、「昇格演出」に相当する。

【0232】

一方、図 4 3 (B) に続いて、図 4 3 (C - 2) に示すように、残り金図柄表示が実行される場合、リーチ態様で示されている演出図柄と異なる数字（「3」）を示す演出図柄 8 L c は、そのまま表示され続けて、リーチ態様で示されている演出図柄と同じ数字（「4」）を示す演出図柄 8 C d は、切り裂かれた切断演出図柄 8 C d x に変化して、覚醒キャラ図柄 8 R j は、切り裂かれた切断覚醒キャラ図柄 8 R j x に変化する。これにより、遊技者には、金色の「3」を示す演出図柄 8 C c が残って表示されたことを把握させる。

【0233】

そして、図 4 3 (C - 2) に示す残り金図柄表示を経て、図 4 5 (A) に示すように、リーチハズレ仮表示として、演出図柄 8 L d、8 C c、8 R d が「4 3 4」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。なおこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R は変動表示し続けている。このリーチハズレ仮表示により、10 R 通常小当たりには当選していないことが示唆されるため、遊技者は安堵感を覚える。つまり、遊技者には、10 R 通常小当たりへの当選を回避できたという安心感を与える。その後、演出図柄 8 L d、8 C c、8 R d が「4 3 4」を示すリーチハズレ態様で確定的に停止表示することなく、図 4 5 (B) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動表示が実行される。なお、図 4 3 (C - 2) に示す残り金図柄表示から、図 4 5 (A) に示すリーチハズレ仮表示までの演出が、「第 2 否定演出」に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 4 】

これに対して、図 4 3 (B) に続いて、図 4 3 (C - 2) に示すように、残り覚醒キャラ図柄表示が実行される場合、リーチ態様で示されている演出図柄と異なる数 (「 3 」) を示す演出図柄 8 L c は、切り裂かれた切断演出図柄 8 L c x に変化して、リーチ態様で示されている演出図柄と同じ数字 (「 4 」) を示す演出図柄 8 C d は、切り裂かれた切断演出図柄 8 C d x に変化して、覚醒キャラ図柄 8 R j は、そのまま表示され続ける。これにより、遊技者には、覚醒キャラ図柄 8 R j が残って表示されたことを把握させる。

【 0 2 3 5 】

図 4 3 (C - 3) に示す残り覚醒キャラ図柄表示を経て、図 4 6 (A) に示すように、覚醒発展演出が実行される。覚醒発展演出 (有利発展演出) では、覚醒した主人公キャラと特別な敵キャラとが戦うことを示す特別バトル画像 K H が、表示画面 7 a に表示される。ここで、覚醒発展演出が実行される場合には、図 4 6 (A) に示すように、表示画面 7 a の左上部にて、金色の「 3 」を示す左演出図柄 8 L c が停止表示されている共に、表示画面 7 a の右上部にて、金色の「 3 」を示す右演出図柄 8 R c が停止表示されていて、金色の演出図柄 8 L c 、 8 R c のリーチ態様になっている。つまり、覚醒発展演出が実行される前には、図 4 3 (C - 3) に示すように、銀色の演出図柄 8 L d 、 8 R d のリーチ態様であったが、覚醒発展演出が実行されると、図 4 6 (A) に示すように、金色の演出図柄 8 L c 、 8 R c のリーチ態様が変わっている。こうして、覚醒発展演出が実行されることで、遊技者には、銀図柄リーチ演出から金図柄リーチ演出に発展したことを把握させて、10R 通常小当たり に 当選し得るピンチから、10R 時短小当たり C に 当選し得るチャンスに切替わったことを把握させることが可能である。なお、図 4 3 (C - 3) に示す残り覚醒キャラ図柄表示から、図 4 6 (A) に示す覚醒発展演出までの演出が、「第 1 否定演出」に相当する。

【 0 2 3 6 】

そして、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに敗北するバトル敗北の場合には、図 4 6 (B - 1) に示すように、表示画面 7 a にて、覚醒した主人公キャラが敗北したことを示すバトル敗北画像 L O x が表示される。このバトル敗北画像 L O x の表示により、遊技者にとって不利な演出結果になったことを把握させることが可能である。つまり、遊技者に 10R 時短小当たり C に 当選できなかったことを把握させることが可能である。そして、図 4 6 (B - 1) に示すバトル敗北を経て、図 4 6 (C - 1) に示すように、リーチハズレ仮表示がなされる。即ち、図 4 6 (C - 1) に示すように、演出図柄 8 L c 、 8 C d 、 8 R c が「 3 4 3 」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。その後、図 3 9 (A) に示すように、演出図柄 8 L c 、 8 C d 、 8 R c が、「 3 4 3 」を示すリーチハズレ態様で所定時間 (数百 m s e c) だけ仮停止表示して、確定的な停止表示をしない。そして、図 3 9 (B) に示すように、演出図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が再変動表示を実行することになる。

【 0 2 3 7 】

一方、覚醒した主人公キャラが特別な敵キャラに勝利するバトル勝利の場合には、図 4 6 (B - 2) に示すように、表示画面 7 a にて、覚醒した主人公キャラが勝利したことを示すバトル勝利画像 W I x が表示される。このバトル勝利画像 W I x の表示により、遊技者にとって有利な演出結果になったことを把握させることが可能である。つまり、遊技者に 10R 時短小当たり C に 当選できたことを把握させることが可能である。そして、図 4 6 (B - 2) に示すバトル勝利を経て、図 4 6 (C - 2) に示すように、金図柄当たり確定表示として、演出図柄 8 L c 、 8 C c 、 8 R c が「 3 3 3 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L 、 6 C 、 6 R が、「 3 3 3 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図 2 が停止表示することになる。こうして、遊技者には、ピンチである銀図柄リーチ演出から、チャンスである覚醒発展演出を経て、10R 時短小当たり C への当選を獲得させるという大きな高揚感を与えることが可能である。

【 0 2 3 8 】

10

20

30

40

50

本形態では、図 5 5 (A) に示すように、図柄破壊演出が実行される場合の各演出期待度が設定されている。つまり、図柄破壊演出において、銀図柄当たり仮表示が実行される演出期待度が 7 0 % であり、リーチハズレ仮表示が実行される演出期待度が 2 0 % であり、覚醒発展演出が実行される演出期待度が 1 0 % になるように設定されている。言い換えると、上記各演出期待度となるように、銀図柄当たり仮表示とリーチハズレ仮表示と覚醒発展演出のうち、銀図柄当たり仮表示が最も実行頻度が高くなるように振り分けられていて、覚醒発展演出が最も実行頻度が低くなるように振り分けられている。よって、図柄破壊演出が実行された場合、ほとんど (7 0 % の振分率で) 銀図柄当たり仮表示がなされるものの、稀に (2 0 % の振分率で) リーチハズレ仮表示がなされる。よって、リーチハズレ仮表示がなされたときに、遊技者は、1 0 R 通常小当たりへの当選が回避できたことによる安堵感を与えることが可能である。 10

【 0 2 3 9 】

また、図柄破壊演出で銀図柄当たり仮表示となった場合には、その後に、銀図柄当たり確定表示 (昇格失敗演出) が実行される演出期待度が 6 5 % である一方、金図柄当たり確定表示 (昇格成功演出) が実行される演出期待度が 5 % になるように設定されている。こうして、遊技者から見れば、図柄破壊演出で銀図柄当たり仮表示が実行された後、極稀に、昇格示唆演出を経て、金図柄当たり確定表示 (昇格成功演出) を獲得することができる。また、図柄破壊演出で覚醒発展演出が実行された場合には、バトル敗北 (銀図柄当たり仮表示) が実行される演出期待度が 5 % である一方、バトル勝利 (金図柄当たり確定表示) が実行される演出期待度が 5 % になるように設定されている。こうして、図柄破壊演出から覚醒発展演出が実行される頻度は少ないものの、覚醒発展演出が実行されれば、半分 (5 0 %) の確率で金図柄当たり確定表示 (1 0 R 時短小当たり C) を獲得できることになる。こうして、遊技者から見れば、図柄破壊演出から覚醒発展演出が実行されれば、金図柄当たり確定表示を獲得できるチャンスを大きくしている。 20

【 0 2 4 0 】

なお、図柄破壊演出から銀図柄当たり仮表示を経て金図柄確定表示となる演出パターンは、特図 2 の抽選で 1 0 R 時短小当たり C に当選した場合にのみ選択されるようになっている。また、図柄破壊演出から覚醒発展演出を経て金図柄確定表示となる演出パターンも、特図 2 の抽選で 1 0 R 時短小当たり C に当選した場合にのみ選択されるようになっている。 30

【 0 2 4 1 】

続いて、ミニキャラ演出が実行される場合の詳細について、図 4 7 ~ 図 5 0 に基づいて、説明する。ミニキャラ演出 (第 2 不利リーチ演出) が実行される場合には、先ず銀図柄リーチ表示がなされる。例えば、図 4 7 (A) に示すように、銀図柄リーチ表示として、演出図柄 8 L f、8 C、8 R f が「 6 6 」を示すリーチ態様になる。こうして、銀図柄リーチ表示を見た遊技者は、1 0 R 通常小当たりで当選する可能性が高い状況を把握して、ピンチと感ずることになる。

【 0 2 4 2 】

ミニキャラ演出では、図 4 7 (A) に続いて、図 4 7 (B) に示すように、表示画面 7 a にて、ミニキャラがカードを裏返す前の状態を示すミニキャラ画像 M K が表示される。またこのときには、表示画面 7 a の下部にて、「 6 (リーチ態様で示されている演出図柄の数字) よりも大きいカードを引け ! 」を示すカード示唆画像 K O が示される。こうして、ミニキャラ演出では、ミニキャラがどのカードを見せるかに注目させるようになっている。なお、ミニキャラ演出の実行中には、表示画面 7 a の左上部に「 6 」を示す左演出図柄 8 L f が停止表示されていると共に、表示画面 7 a の右上部に「 6 」を示す右演出図柄 8 R f が停止表示されていて、銀色の演出図柄によるリーチ態様が把握できるようになっている。 40

【 0 2 4 3 】

図 4 7 (B) に続いて、図 4 7 (C - 1) に示すように、失敗演出が実行される場合、ミニキャラにより「 6 」を示すカードが裏返されたことを示すミッション失敗画像 M K F が 50

表示される。これにより、遊技者には、「6」よりも大きいカードを引くことができなかったことを把握させる。

【0244】

そして、図47(C-1)に示す失敗演出を経て、図48(A)に示すように、銀図柄当たり仮表示として、演出図柄8Lf、8Cf、8Rcfが「666」を示す大当たり態様(ゾロ目)で仮停止表示する。なおこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6L、6C、6Rは変動表示し続けている。この銀図柄当たり仮表示により、10R通常小当たりに当選していることが示唆されるため、遊技者は落胆する。しかしながら、図48(A)に示す銀図柄当たり仮表示の後には、図48(B)に示す昇格示唆演出が必ず実行されるようになっている。

10

【0245】

図48(B)に示すように、ミニキャラ演出を経て実行される昇格示唆演出は、上述した図柄破壊演出を経て実行される昇格示唆演出(図44参照)と同様である。つまり、図48(B)に示すように、表示画面7aの下部にて、銀色の演出図柄8Lf、8Cf、8Rcfが「666」を示す大当たり態様で仮停止表示したまま、表示画面7aの上部にて、演出ボタン63を模したボタン画像BAが示されると共に、「ボタンを押して金図柄へ!」の文字を示すボタン操作文字画像PUが表示される。そして、遊技者が演出ボタン63を操作すると、又は演出ボタン63への操作有効期間が経過すると、図48(C-1)に示す銀図柄当たり確定表示がなされる場合と、図48(C-2)に示す金図柄当たり確定表示がなされる場合と、に分岐する。

20

【0246】

図48(C-1)に示すように、銀図柄当たり確定表示では、昇格示唆演出で示されていた銀色の演出図柄8Lf、8Cf、8Rcfが、同じ表示態様である「666」の大当たり態様で、確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6L、6C、6Rが、「666」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図2が停止表示することになる。更に、表示画面7aの上部では、金色の演出図柄8c、8gの大当たり態様に昇格できなかったことを示す昇格失敗画像FAが表示される。こうして、銀図柄当たり確定表示により、遊技者は、10R通常小当たりに当選したことを把握して、大きく落胆する。その後、10R通常小当たりへの当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に非時短状態(通常遊技状態)に制御される。

30

【0247】

これに対して、図48(C-2)に示すように、金図柄当たり確定表示では、昇格示唆演出で示されていた銀色の演出図柄8Lf、8Cf、8Rcfの大当たり態様(「666」)が、金色の演出図柄8Lg、8Cg、8Rgの大当たり態様(「777」)に昇格する。そして、昇格した金色の演出図柄8Lg、8Cg、8Rgが、大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6L、6C、6Rが、「777」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図2が停止表示することになる。更に、表示画面7aの上部では、金色の演出図柄8c、8gの大当たり態様に昇格できたことを示す昇格成功画像SUが表示される。こうして、金図柄当たり確定表示により、遊技者は、10R時短小当たりCに当選したことを把握して、復活による大きな高揚感を感じるようになる。その後、10R時短小当たりCへの当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。なお、図48(B)に示す昇格示唆演出から図48(C-2)に示す金図柄当たり確定表示がなされるまでの演出が、「昇格演出」に相当する。

40

【0248】

一方、図47(B)に続いて、図47(C-2)に示すように、成功演出が実行される場合、ミニキャラにより「7」を示すカードが裏返されたことを示すミッション成功画像MKSが表示される。これにより、遊技者には、「6」よりも大きいカードを引くことができたことを把握させる。

【0249】

50

そして、図 4 7 (C - 2) を示す失敗演出を経て、図 4 9 (A) に示すように、リーチハズレ仮表示として、演出図柄 8 L f、8 C g、8 R f が「 6 7 6 」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。このリーチハズレ仮表示により、10 R 通常小当たりに当選していないことが示唆されるため、遊技者は安堵感を覚える。その後、演出図柄 8 L f、8 C g、8 R f が「 6 7 6 」を示すリーチハズレ態様で確定的に停止表示することなく、図 4 9 (B) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動表示が実行される。

【 0 2 5 0 】

これに対して、図 4 7 (B) に続いて、図 4 7 (C - 2) に示すように、覚醒カード登場演出が実行される場合、ミニキャラにより「覚醒した主人公キャラ」を示すカードが裏返されたことを示す覚醒カード登場画像 M K K が表示される。これにより、遊技者には、失敗演出及び成功演出とは異なる演出が実行されるのを把握させる。

10

【 0 2 5 1 】

図 4 7 (C - 3) に示す覚醒カード登場演出を経て、図 5 0 (A) に示すように、覚醒発展演出が実行される。なお、ミニキャラ演出を経て実行される覚醒発展演出（有利発展演出）は、上述した図柄破壊演出を経て実行される覚醒発展演出（図 4 6 参照）と同様である。つまり、図 5 0 (A) では、覚醒した主人公キャラと特別な敵キャラとが戦うことを示す特別バトル画像 K H が、表示画面 7 a に表示される。そして、ミニキャラ演出を経て実行される覚醒発展演出でも、表示画面 7 a の左上部にて、金色の「 7 」を示す左演出図柄 8 L g が停止表示されている共に、表示画面 7 a の右上部にて、金色の「 7 」を示す右演出図柄 8 R g が停止表示されていて、金色の演出図柄 8 L g、8 R g のリーチ態様になる。こうして、ミニキャラ演出を経て覚醒発展演出が実行された場合でも、遊技者には、10 R 通常小当たりに当選し得るピンチから、10 R 時短小当たり C に当選し得るチャンスに切替わったことを把握させることが可能である。

20

【 0 2 5 2 】

そして、バトル敗北の場合には、図 5 0 (B - 1) に示すように、表示画面 7 a にて、覚醒した主人公キャラが敗北したことを示すバトル敗北画像 L O x が表示される。このバトル敗北画像 L O x の表示により、遊技者に 10 R 時短小当たり C に当選できなかったことを把握させることが可能である。その後、図 5 0 (C - 1) に示すように、リーチハズレ仮表示として、演出図柄 8 L g、8 C f、8 R g が「 7 6 7 」を示すリーチハズレ態様で仮停止表示する。続いて、図 4 1 (A) に示すように、演出図柄 8 L g、8 C f、8 R g が、「 7 6 7 」を示すリーチハズレ態様で所定時間（数百 m s e c）だけ仮停止表示した後、図 4 1 (B) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動表示を実行することになる。

30

【 0 2 5 3 】

一方、バトル勝利の場合には、図 5 0 (B - 2) に示すように、表示画面 7 a にて、覚醒した主人公キャラが勝利したことを示すバトル勝利画像 W I x が表示される。このバトル勝利画像 W I x の表示により、遊技者に 10 R 時短小当たり C に当選できたことを把握させることが可能である。その後、図 5 0 (C - 2) に示すように、金図柄当たり確定表示として、演出図柄 8 L g、8 C g、8 R g が「 7 7 7 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、「 7 7 7 」を示す大当たり態様で確定的に停止表示すると共に、特図 2 が停止表示することになる。こうして、遊技者には、ピンチである銀図柄リーチ演出から、チャンスである覚醒発展演出を経て、10 R 時短小当たり C への当選を獲得させるという大きな高揚感を与えることが可能である。

40

【 0 2 5 4 】

本形態では、図 5 5 (A) に示すように、ミニキャラ演出が実行される場合の各演出期待度が設定されている。つまり、ミニキャラ演出において、銀図柄当たり仮表示が実行される演出期待度が 50 % であり、リーチハズレ仮表示が実行される演出期待度が 30 % であり、覚醒発展演出が実行される演出期待度が 20 % になるように設定されている。言い換えると、上記各演出期待度となるように、銀図柄当たり仮表示とリーチハズレ仮表示と覚

50

醒発展演出のうち、銀図柄当たり仮表示が最も実行頻度が高くなるように振り分けられていて、覚醒発展演出が最も実行頻度が低くなるように振り分けられている。よって、ミニキャラ演出が実行された場合、半分の確率で（５０％の振分率で）銀図柄当たり仮表示がなされるものの、稀に（３０％の振分率で）リーチハズレ仮表示がなされる。よって、リーチハズレ仮表示がなされたときに、遊技者は、１０Ｒ通常小当たりへの当選が回避できたことによる安堵感を与えることが可能である。

【０２５５】

また、ミニキャラ演出で銀図柄当たり仮表示となった場合には、銀図柄当たり確定表示（昇格失敗演出）が実行される演出期待度が４０％である一方、金図柄当たり確定表示（昇格成功）が実行される演出期待度が１０％になるように設定されている。こうして、遊技者から見れば、ミニキャラ演出で銀図柄当たり仮表示が実行された後、稀に、昇格示唆演出を経て、金図柄当たり確定表示（昇格成功演出）を獲得することができる。また、ミニキャラ演出で覚醒発展演出が実行された場合には、バトル敗北（銀図柄当たり仮表示）が実行される演出期待度が５％である一方、バトル勝利（金図柄当たり確定表示）が実行される演出期待度が１５％になるように設定されている。こうして、ミニキャラ演出から覚醒発展演出が実行される頻度は少ないものの、覚醒発展演出が実行されれば、非常に高い確率（ $15\% \div (5\% + 15\%) \times 100 = 75\%$ ）で金図柄当たり確定表示（１０Ｒ時短小当たりＣ）を獲得できることになる。こうして、遊技者から見れば、ミニキャラ演出から覚醒発展演出が実行されれば、金図柄当たり確定表示を獲得できるチャンスを非常に大きくしている。

【０２５６】

なお、ミニキャラ演出から銀図柄当たり仮表示を経て金図柄確定表示となる演出パターンは、特図２の抽選で１０Ｒ時短小当たりＣに当選した場合にのみ選択されるようになっている。また、ミニキャラ演出から覚醒発展演出を経て金図柄確定表示となる演出パターンも、特図２の抽選で１０Ｒ時短小当たりＣに当選した場合にのみ選択されるようになっている。

【０２５７】

ここで、図柄破壊演出とミニキャラ演出とを比較をする。図４２に示すように、図柄破壊演出とミニキャラ演出とは、銀図柄リーチ表示を経て実行される銀図柄リーチ演出という点で共通している。また、銀図柄当たり仮表示がなされる場合と、リーチハズレ仮表示がなされる場合と、覚醒発展演出が実行される場合と、に分岐する点でも共通である。しかしながら、図５５（Ａ）に示すように、図柄破壊演出でリーチハズレ仮表示となる演出期待度が２０％であるのに対して、ミニキャラ演出でリーチハズレ仮表示となる演出期待度が３０％である。従って、図柄破壊演出とミニキャラ演出とでは共に、１０Ｒ通常大当たりへに当選するという点でピンチであるものの、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、リーチハズレ仮表示が実行され易くて、１０Ｒ通常大当たりへの当選が回避され易い。

【０２５８】

また、図５５（Ａ）に示すように、図柄破壊演出で銀図柄当たり仮表示となる演出期待度が７０％であるのに対して、ミニキャラ演出で銀図柄当たり仮表示となる演出期待度が５０％である。言い換えれば、図柄破壊演出では、７０％の確率で、銀図柄当たり仮表示により、１０Ｒ通常大当たりへの当選が示唆される一方、ミニキャラ演出では、５０％の確率で、銀図柄当たり仮表示により、１０Ｒ通常大当たりへの当選が示唆される。従って、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、１０Ｒ通常大当たりへの当選が示唆され難いという点で、遊技者にとって好ましい。

【０２５９】

また本形態では、銀図柄当たり仮表示がなされた後に、必ず昇格示唆演出が実行されることになる。ここで、図５５（Ａ）に示すように、図柄破壊演出で銀図柄当たり仮表示がなされた場合、その後の昇格示唆演出から金図柄当たり確定表示になる確率（昇格成功になる確率）は、約７％（ $5\% \div (65\% + 5\%) \times 100$ ）しかない。一方、ミニキャラ演

出で銀図柄当たり仮表示がなされた場合、その後の昇格示唆演出から金図柄当たり確定表示になる確率になる確率は、 $20\% (10\% \div (40\% + 10\%) \times 100)$ もある。従って、ミニキャラ演出を経て昇格示唆演出が実行された場合には、図柄破壊演出を経て昇格示唆演出が実行された場合よりも、金図柄当たり確定表示により、10R時短小当たりCへの当選を獲得し易い。よって、ミニキャラ演出を経て銀図柄当たり仮表示（昇格示唆演出）が実行された場合でも、遊技者には、復活による10R時短小当たりCへの当選に大きな期待感を抱かせることが可能である。

【0260】

また本形態では、図55(A)に示すように、図柄破壊演出から覚醒発展演出に発展する演出期待度が10%であるのに対して、ミニキャラ演出から覚醒発展演出に発展する演出期待度が20%である。言い換えれば、図柄破壊演出では、10%の確率で、銀図柄リーチ表示から金図柄リーチ表示に発展する一方、ミニキャラ演出では、20%の確率で、銀図柄リーチ表示から金図柄リーチ表示に発展する。従って、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、10R通常小当たりに当選し得るピンチから、10R時短小当たりCに当選し得るチャンスに発展し易いという点で、遊技者にとって好ましい。

10

【0261】

また本形態では、図55(A)に示すように、図柄破壊演出から覚醒発展演出に発展した場合、バトル勝利によって金図柄当たり確定表示になる確率は、 $50\% (5\% \div (5\% + 5\%) \times 100)$ ある。一方、ミニキャラ演出から覚醒発展演出に発展した場合、バトル勝利によって金図柄当たり確定表示になる確率は、 $75\% (15\% \div (5\% + 15\%) \times 100)$ もある。従って、ミニキャラ演出を経て覚醒発展演出が実行された場合には、図柄破壊演出を経て覚醒発展演出が実行された場合よりも、金図柄当たり確定表示により、10R時短小当たりCへの当選を獲得し易い。よって、ミニキャラ演出を経て覚醒発展演出が実行された場合において、遊技者には、極めて高い確率で10R時短小当たりを獲得させることが可能である。言い換えれば、ミニキャラ演出が実行された場合に、覚醒演出に発展することができれば、極めて高い確率で10R時短小当たりを獲得できるという期待を抱かせることが可能である。

20

【0262】

次に、演出例1について、図51及び図52に基づいて説明する。まず、前提条件として、大当たり遊技後の時短状態にて、特図2の変動表示が開始されることとする。この場合、図51(A)に示すように、表示画面7aにて、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。またこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6L、6C、6Rの変動表示が開始される。続いて、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示を経て、図51(B)に示すように、演出図柄8Lc、8Ch、8Reが、「385」を示すドハズレ態様（バラケ目）で仮停止表示する。そして、演出図柄8Lc、8Ch、8Reが確定的に停止表示することなく、図51(C)に示すように、演出図柄8L、8C、8Rが再変動表示する。

30

【0263】

続いて、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示を経て、図51(D)に示すように、演出図柄8Ld、8Cb、8Raが、「421」を示すドハズレ態様で仮停止表示する。そして、演出図柄8Ld、8Cb、8Raが確定的に停止表示することなく、図51(E)に示すように、演出図柄8L、8C、8Rが再変動表示する。このように本形態では、1回の特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が複数回（2回以上）必ず実行されるようになっている。言い換えると、1回の特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rが1回だけ変動表示を行って確定的に停止表示することはない。これにより、遊技者には、1回の特図2変動演出であるにも拘わらず、特図2の抽選のチャンスが何回も実行されているように思わせることが可能である。

40

【0264】

時短状態に制御されてから演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が3回目になって、図51(F)に示すように、演出図柄8Lc、8C、8Rdが、「4 4」を示すリーチ態様

50

になる。つまり、銀図柄リーチ表示がなされる。これにより、遊技者は、10R通常小当たりに当選し得る状況を把握して、ピンチと感ずることになる。また、銀図柄リーチ演出として、図柄破壊演出又はミニキャラ演出のうちどちらの銀図柄リーチ演出が実行されるのかに注目することになる。

【0265】

そして、図51(G)に示すように、図柄破壊演出が開始される。このとき、遊技者は、「3」を示す演出図柄8Lc、「4」を示す演出図柄8Cd、「覚醒した主人公キャラ」を示す覚醒キャラ図柄8Rjのうち、どの演出図柄が破壊されるのかに注目する。言い換えると、銀図柄リーチ表示によって、10R通常小当たりに当選し得るピンチであるため、遊技者にとっては、「4」を示す演出図柄8Cdが破壊されるのを期待する。

10

【0266】

その後、図51(H)に示すように、「4」を示す演出図柄8Cdが切り裂かれた切断演出図柄8Cdxに変化すると共に、「覚醒した主人公キャラ」を示す覚醒キャラ図柄8Rjが、切り裂かれた切断覚醒キャラ図柄8Rjxに変化する。これにより、リーチ態様で示されている演出図柄(「4」と異なる数字「3」)を示す演出図柄8Lcが、そのまま表示され続けて、銀図柄リーチ表示から大当たり態様(ゾロ目)になるのが否定(阻止)される。つまり、銀図柄リーチ表示から大当たり態様(ゾロ目)にならないことが示される。これにより、遊技者は10R通常小当たりへの当選が回避されたことを把握して、安堵することになる。

【0267】

20

ここで、図柄破壊演出(否定演出)の意味について説明する。図柄破壊演出では、図51(G)に示すように、表示画面7aの左上で「4」を示す演出図柄8Ldが表示されていると共に、表示画面の右上で「4」を示す演出図柄8Rdが表示されているため、銀図柄リーチ表示がなされている。そして、銀図柄リーチ表示がなされている状態で、表示画面7aの下部に「4」を示す演出図柄8Cdが示されているため、銀色の演出図柄8Ld、8Cd、8Rdの大当たり態様(ゾロ目)になりそうな状況である。このとき、図51(H)に示すように、「4」を示す演出図柄8Cdが切り裂かれた切断演出図柄8Cdxに変化することで、銀色の演出図柄8Ld、8Cd、8Rdの大当たり態様(ゾロ目)になるのが否定(阻止)される。こうして、図柄破壊演出(否定演出)では、銀図柄リーチ表示から大当たり態様になるのが否定されることで、遊技者に10R通常小当たり(不利当たり)に当選しないのを把握させて、安堵感を与えるという興趣性がある。

30

【0268】

なお、図47(B)に示すミニキャラ演出では、銀図柄リーチ表示から銀色の演出図柄8Ld、8Cd、8Rdの大当たり態様(ゾロ目)になりそうな状況が示されていない。そして、図47(C-2)では、ミッション成功画像MKSが表示されていて、銀図柄リーチ表示から大当たり態様(ゾロ目)になるのが否定(阻止)されているわけではない。従って、ミッション演出は、「否定演出」に相当するものではない。

【0269】

演出例1の説明に戻る。図51(H)において、「3」を示す演出図柄8Lcが破壊されずにそのまま表示されると、図52(A)に示すように、演出図柄8Ld、8Cc、8Rdがリーチハズレ態様で仮停止表示する。続いて、演出図柄8Ld、8Cc、8Rdが確定的に停止表示することなく、図52(B)に示すように、演出図柄8L、8C、8Rが再変動表示する。こうして、特図2の抽選では、小当たりへの当選又は大当たりへの当選の何れかであるにも拘わらず、1回の特図2変動演出において、銀図柄リーチ表示から大当たり態様になることなく(リーチハズレ態様になって)、演出図柄8L、8C、8Rが再び変動表示を行うという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【0270】

続いて、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示を経て、図52(C)に示すように、演出図柄8Lf、8Cc、8Reが、「635」を示すドハズレ態様で仮停止表示する。そして、演出図柄8Lc、8Ch、8Reが確定的に停止表示することなく、図52(D)に

50

示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動表示する。このように本形態では、1 回の特図 2 変動演出において、銀図柄リーチ演出が終了した後であっても、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回（2 回以上）実行されることがある。

【0271】

そして、銀図柄リーチ演出が終了してから演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が 2 回目において、図 5 1（E）に示すように、演出図柄 8 L g、8 C、8 R g が、「7 7」を示すリーチ態様になる。つまり、金図柄リーチ表示がなされる。これにより、遊技者は、10R 時短小当たり C に当選し得る状況を把握して、チャンスと感ずることになる。また、金図柄リーチ演出として、第 1 敵キャラバトル演出又は第 2 敵キャラバトル演出のどちらの金図柄リーチ演出が実行されるのかに注目することになる。

10

【0272】

そして、図 5 1（F）に示すように、第 2 敵キャラバトル演出が開始される。つまり、表示画面 7 a にて、第 2 敵キャラ登場画像 T 2 と第 2 敵キャラ撃破画像 T I 2 とが表示される。これにより、遊技者には、第 1 敵キャラバトル演出よりも、金図柄当たり確定表示が実行され易い第 2 敵キャラバトル演出が実行されたことを把握して、10R 時短小当たり C への当選の期待感を非常に大きくする。その後、図 5 2（G）に示すように、主人公キャラが勝利したことを示すバトル勝利画像 W I が表示される。これにより、遊技者には、10R 時短小当たり C に当選できたことを把握させることが可能である。

【0273】

続いて、図 5 2（H）に示すように、金図柄当たり確定表示として、演出図柄 8 L g、8 C g、8 R g が「777」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R が、「777」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。その後、10R 時短小当たり C への当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。こうして、金図柄当たり確定表示がなされた場合、遊技者には、通常に遊技をしている限り、その後に少なくとも 2 回の大当たり遊技を獲得できるという大きな特典を付与することになる。

20

【0274】

以上、第 1 演出例では、1 回の特図 2 変動演出であるにも拘わらず、演出時間が長い図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出という 2 つのリーチ演出が実行されている。その上で、図柄破壊演出が演出図柄 8 L d、8 C c、8 R d のリーチハズレ態様（図 5 2（A）参照）によって終了した後で、第 2 敵キャラバトル演出が開始される前に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行されている（図 5 2（B）～（D）参照）。よって、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出とが、それぞれ異なる特図 2 の変動表示によって行われているように思わせることが可能である。従って、遊技者には、1 回の特図 2 変動演出にも拘わらず、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出という 2 回の大きなチャンス（特図 2 の抽選）が実行されたかのように思わせて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

【0275】

更に、本形態では、図柄破壊演出が開始される前でも、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行されている（図 5 1（A）～（F）参照）。従って、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行された後に実行される図柄破壊演出と、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行された後に実行される第 2 敵キャラバトル演出と、が分離した演出であるかのように見せることが可能である。つまり、従来から、1 回の変動演出において演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行される擬似連演出が実行されることがあるが、この演出例 1 では、擬似連演出を伴う図柄破壊演出と、擬似連演出を伴う第 2 敵キャラバトル演出とが、異なる特別図柄（第 2 特別図柄）の変動表示で実行されているように見せることが可能である。よって、遊技者には、1 回の特図 2 変動演出にも拘わらず、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出という 2 つのリーチ演出を堪能させることが可能である。

40

【0276】

50

次に、演出例 2 について、図 5 3 及び図 5 4 に基づいて説明する。まず、前提条件として、時短状態にて第 2 特図保留を 1 個貯めた状態で、特図 2 の抽選で 10 R 通常小当たりに当選したこととする。そして、大当たり遊技後に通常遊技状態に移行したこととする。この場合、図 5 3 (A) に示すように、大当たり遊技後の通常遊技状態にて、残っている 1 個の第 2 特図保留によって、特図 2 の変動表示が開始されると、図 5 3 (C) に示すように、表示画面 7 a にて、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が開始される。またこのときには、表示画面 7 a の左上部にて、小演出図柄 6 L、6 C、6 R の変動表示が開始される。続いて、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を経て、図 5 3 (B) に示すように、演出図柄 8 L i、8 C b、8 R e が、「9 2 5」を示すドハズレ態様で仮停止表示する。そして、演出図柄 8 L c、8 C h、8 R e が確定的に停止表示することなく、図 5 3 (C) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動表示する。

10

【0277】

続いて、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を経て、図 5 3 (D) に示すように、演出図柄 8 L c、8 C、8 R c が、「3 3」を示すリーチ態様になる。つまり、金図柄リーチ表示がなされる。これにより、遊技者は、10 R 時短小当たり C に当選し得る状況を把握して、チャンスと感ずることになる。そして、図 5 3 (E) に示すように、第 1 敵キャラバトル演出が開始される。つまり、表示画面 7 a にて、第 1 敵キャラ登場画像 T 1 と第 1 敵キャラ撃破画像 T I 1 とが表示される。これにより、遊技者は、金図柄当たり確定表示が実行され易い第 2 敵キャラバトル演出が開始されなかったという点で少し落胆する。

20

【0278】

その後、図 5 3 (F) に示すように、主人公キャラが敗北したことを示すバトル敗北画像 L O が表示される。これにより、遊技者は、10 R 時短小当たり C に当選できなかったことを把握して、次回の演出結果に期待することとなる。そして、図 5 3 (G) に示すように、演出図柄 8 L c、8 C d、8 R c がリーチハズレ態様で仮停止表示する。続いて、演出図柄 8 L d、8 C c、8 R d が確定的に停止表示することなく、図 5 3 (H) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動表示する。こうして、特図 2 の抽選では、小当たりへの当選又は大当たりへの当選の何れかであるにも拘わらず、1 回の特図 2 変動演出において、金図柄リーチ表示から大当たり態様になることなく（リーチハズレ態様になって）、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示を行うことがある。こうして、遊技者には、10 R 時短小当たり C への当選を意識させる金図柄リーチ演出が終了した後で、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレ態様から再変動表示を行うという意外性のある演出を見せることが可能である。

30

【0279】

続いて、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を経て、図 5 4 (A) に示すように、演出図柄 8 L e、8 C h、8 R b が、「5 8 2」を示すドハズレ態様で仮停止表示する。そして、演出図柄 8 L e、8 C h、8 R b が確定的に停止表示することなく、図 5 4 (B) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動表示する。このように本形態では、1 回の特図 2 変動演出において、金図柄リーチ演出が終了した後であっても、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回（2 回以上）実行されることがある。

40

【0280】

そして、金図柄リーチ演出が終了してから演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が 2 回目において、図 5 4 (C) に示すように、演出図柄 8 L f、8 C、8 R f が、「6 6」を示すリーチ態様になる。つまり、銀図柄リーチ表示がなされる。これにより、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選し得る状況を把握して、ピンチと感ずることになる。また、銀図柄リーチ演出として、図柄破壊演出又はミニキャラ演出のうちどちらの銀図柄リーチ演出が実行されるのかに注目することになる。

【0281】

そして、図 5 4 (D) に示すように、ミニキャラ演出が開始される。これにより、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選し得る点でピンチであるものの、図柄破壊演出よりも、覚醒発展演出が実行され易いと共に、昇格示唆演出が実行された場合の金図柄当たり確定表

50

示が実行され易いという点で少し期待することとなる。このミニキャラ演出では、遊技者は、リーチ態様と同じ数字である「6」を示すカードが現れないことを期待する。続いて、図54(E)に示すように、ミニキャラにより「6」を示すカードが裏返されたことを示すミッション失敗画像M K Fが表示される。これにより、遊技者は、10R通常小当たり

【0282】

次に、図54(F)に示すように、銀図柄当たり仮表示として、演出図柄8 L f、8 C f、8 R fが「666」を示す大当たり態様(ゾロ目)で仮停止表示する。但しこのときには、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6 L、6 C、6 Rは変動表示し続けている。その後、図54(G)に示すように、昇格示唆演出が実行されて、表示画面7aには、演出ボタン63を模したボタン画像B Aと、「ボタンを押して金図柄へ!」の文字を示すボタン操作文字画像P Uと、が表示される。これにより、遊技者は、10R時短小当たりCへの復活当選を期待して、演出ボタン63を押下操作する。

10

【0283】

そして、図54(H)に示すように、金図柄当たり確定表示がなされる。つまり、銀色の演出図柄8 L f、8 C f、8 R fの大当たり態様(「666」)が、金色の演出図柄8 L g、8 C g、8 R gの大当たり態様(「777」)に昇格して、金色の演出図柄8 L g、8 C g、8 R gが、大当たり態様で確定的に停止表示する。またこのときには、表示画面7aの上部では、昇格成功画像S Uが表示されると共に、表示画面7aの左上部にて、小演出図柄6 L、6 C、6 Rが、「333」を示す大当たり態様で確定的に停止表示する。こうして、遊技者には、10R通常小当たりCへの当選を獲得できたという大きな高揚感を与えることになる。その後、10R時短小当たりCへの当選に基づく大当たり遊技が開始されて、大当たり遊技後に時短状態に制御される。

20

【0284】

以上、演出例2では、通常遊技状態に移行した直後の1回の特図2変動演出であるにも拘わらず、演出時間が長い第1敵キャラバトル演出とミニキャラ演出という2つのリーチ演出が実行されている。そして、これら第1敵キャラバトル演出及びミニキャラ演出がそれぞれ開始される前であっても、演出図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が複数回実行されている。よって、通常遊技状態に移行した直後の1回の特図2変動演出であっても、第1敵キャラバトル演出とミニキャラ演出とが、別々の特図2の変動表示で実行されているように思わせることが可能である。従って、通常遊技状態に移行した直後において、1回の特図2変動演出であるにも拘わらず、遊技者には、特図2の抽選のチャンスが複数回あるように思わせることができ、通常遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能である。

30

【0285】

また演出例2では、銀図柄リーチ演出として、ミニキャラ演出が実行されて、図54(F)に示すように、銀図柄当たり仮表示がなされている。このとき、10R通常小当たりへの当選が示唆されているため、遊技者は落胆する。しかしながら、その後に図54(G)に示す昇格示唆演出が実行されて、遊技者は、金色の演出図柄8 L g、8 C g、8 R gの大当たり態様(「777」)に昇格すること(金図柄当たり確定表示)を期待することができる。特に、銀図柄リーチ演出において、ミニキャラ演出で昇格示唆演出が実行される場合には、図柄破壊演出で昇格示唆演出が実行される場合よりも、金図柄当たり確定表示が実行され易いように設定されている(図55(A)参照)。従って、図54(F)に示すように、銀図柄リーチ仮表示によって、10R通常小当たりへの当選をかなり意識させつつ、図54(H)に示すように、復活して10R時短小当たりCへの当選のチャンスも十分にあるというドキドキ感を遊技者に与えることが可能である。

40

【0286】

ここで、本パチンコ遊技機1では、特図2保留球数の上限数が1個であって、特図2の抽選ではハズレになることがなく、大当たりへの当選又は小当たりへの当選の何れかになる

50

(図 8 (A) 参照)。従って、時短状態では、特図 2 の抽選が 1 回だけしか実行されずに、基本的には直ぐに小当たりに当選する。また時短状態から通常遊技状態に移行した後でも、残っている 1 個の第 2 特図保留によって、特図 2 の抽選が 1 回だけしか実行されずに、基本的には直ぐに小当たりに当選する。よって、遊技者には、時短状態での遊技、及び、時短状態から通常遊技状態に移行した直後の遊技において、淡泊であるという印象を抱かれるおそれがある。

【0287】

そこで、本形態では、演出例 1 及び演出例 2 で示すように、時短状態での特図 2 変動演出、及び通常遊技状態に移行した直後の特図 2 変動演出の何れであっても、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回必ず実行されるようになっている。そのため、それぞれ 1 回の特図 2 の変動表示にも拘わらず、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が連続的に実行されて（途切れることなく実行されて）、特図 2 の抽選が複数回実行されているように思わせることが可能である。こうして、遊技者には、時短状態での遊技、及び、時短状態から通常遊技状態に移行した直後の遊技において、淡泊であるという印象を抱かれるのを防ぐことが可能である。

10

【0288】

更に本形態では、時短状態での特図 2 変動演出、及び通常遊技状態に移行した直後の特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行された後、10 R 時短小当たり C への当選を意識させる金図柄リーチ表示、又は、10 R 通常小当たりへの当選を意識させる銀図柄リーチ表示の何れかが必ず示される。こうして、遊技者には、複数回の演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を経て、銀図柄リーチ演出又は金図柄リーチ演出のどちらに分岐するのかに注目させることになり、時短状態での特図 2 変動演出、及び通常遊技状態に移行した直後の特図 2 変動演出での遊技興趣を高めることが可能である。

20

【0289】

なお、演出例 1 及び演出例 2 では、1 回の特図 2 変動演出において、2 つのリーチ演出（演出例 1 では図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出、演出例 2 では第 1 敵キャラバトル演出とミニキャラ演出）が実行された。しかしながら、1 回の特図 2 変動演出であっても、最大で 3 つのリーチ演出がされることがあるようになっている。つまり、演出例 1 では、図 5 2 (G) において、バトル勝利演出が実行されたが、代わりにバトル敗北演出が実行されて、その後に、銀図柄リーチハズレ仮表示がなされる場合もある。この場合には、その後の演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動表示を経て、銀図柄リーチ演出又は金図柄リーチ演出が実行されることとなる。

30

【0290】

こうして、本形態では、1 回の特図 2 変動演出において、最大で 3 回のリーチ演出（銀図柄リーチ演出、金図柄リーチ演出）が実行される。そして、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）が連続して実行されることもあり、金図柄リーチ演出（第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出）が連続して実行されることもある。そして、たとえ 10 R 時短小当たり C への当選を意識させる金図柄リーチ演出（特に第 2 敵キャラバトル演出）が実行されても、その後リーチハズレ仮表示を経て、最終的に、銀図柄当たり確定表示がなされることもある。よって、1 回の特図 2 変動演出であっても、様々な演出（複数回の演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示、銀図柄リーチ演出、金図柄リーチ演出）が実行され得ることで、できるだけ 1 回の特図 2 変動演出であることを遊技者に意識させないようにしている。

40

【0291】

[特図 2 変動演出パターン決定処理] 次に、図 5 6 に基づいて、特図 2 変動演出パターン決定処理について説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、上述した受信コマンド解析処理 (S4301) において、特図 2 変動開始コマンドを受信していると判定すると、図 5 6 に示す特図 2 変動演出パターン決定処理により、特図 2 変動演出パターンを決定する。特図 2 変動演出パターンは、特図 2 変動演出を実行するための変動演出パターンであり、変動演

50

出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、演出展開構成、演出図柄の表示態様など、変動演出の演出内容の詳細が決まることとなる。なお、決定された特図 2 変動演出パターンを含む変動演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されることで、表示画面 7a にて、特図 2 変動演出パターンに基づく特図 2 変動演出が実行されることになる。

【0292】

図 56 に示すように、特図 2 変動演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 91 はまず、特図 2 変動開始コマンドに含まれている特図停止図柄データの情報に基づいて、当たりの種類を把握する(S5001)。つまり、特図 2 の抽選で、10R 時短大当たり、10R 時短小当たり C、10R 通常小当たり(図 6 参照)の何れに当選しているのかを把握する。続いて、演出制御用マイコン 91 は、特図 2 変動開始コマンドに含まれている変動パターン(図 9 参照)の情報に基づいて、変動時間を把握する(S5002)。ここで、図 9 に示すように、第 2 特別図柄の変動パターンでは、何れであっても変動時間が 32500 msec 以上になっている。これにより、特図 2 変動演出では、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が複数回(2 回以上)行うことができるようになっている。

10

【0293】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、当たりの種類(10R 時短大当たり、10R 時短小当たり C、10R 通常小当たり(図 6 参照))に応じて、図柄確定時(第 2 特別図柄が停止表示するとき)のリーチ演出を決定する(S5003)。例えば、10R 時短小当たり C の場合には、最終的に金図柄当たり確定表示を行う演出が決定される。つまり、第 1 敵キャラバトル演出から金図柄確定表示を行う演出、第 2 敵キャラバトル演出から金図柄確定表示を行う演出が決定され得る(図 37 参照)。また、図柄破壊演出の銀図柄当たり仮表示から昇格示唆演出を経て金図柄当たり確定表示を行う演出、図柄破壊演出の残り覚醒キャラ図柄表示から覚醒発展演出を経て金図柄当たり確定表示を行う演出、ミニキャラ演出の銀図柄当たり仮表示から昇格示唆演出を経て金図柄当たり確定表示を行う演出、ミニキャラ演出の覚醒カード登場演出から覚醒発展演出を経て金図柄当たり確定表示を行う演出が決定され得る(図 42 参照)。

20

【0294】

また、10R 通常小当たりの場合には、最終的に銀図柄当たり確定表示を行う演出が決定される。つまり、図柄破壊演出の銀図柄当たり仮表示から昇格示唆演出を経て銀図柄当たり確定表示を行う演出、ミニキャラ演出の銀図柄当たり仮表示から昇格示唆演出を経て銀図柄当たり確定表示を行う演出が決定され得る(図 42 参照)。なお、10R 時短大当たりの場合には、金図柄リーチ演出及び銀図柄リーチ演出の何れも実行されることはなく、専用の特別演出が決定される。

30

【0295】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、変動時間と、図柄確定時のリーチ演出と、に基づいて残り演出時間を算出する(S5004)。ここで、特図 2 変動演出で実行される各演出には、演出時間がそれぞれ予め定められている。そのため、残り演出時間は、変動時間から、ステップ S5003 で決定した演出の演出時間を差し引くことで、算出されることになる。

【0296】

40

続いて、演出制御用マイコン 91 は、残り演出時間に基づいて、図柄確定時のリーチ演出よりも前に実行するリーチ演出を決定する(S5005)。但しこのときに決定するリーチ演出は、最終的にリーチハズレ仮表示になるリーチ演出である。つまり、第 1 敵キャラバトル演出からリーチハズレ仮表示を行う演出、第 2 敵キャラバトル演出からリーチハズレ仮表示を行う演出が決定され得る(図 37 参照)。又は、図柄破壊演出から残り金図柄表示を経てリーチ仮表示を行う演出、図柄破壊演出の残り覚醒キャラ図柄表示から覚醒発展演出を経てリーチハズレ仮表示を行う演出、ミニキャラ演出から成功演出を経てリーチハズレ仮表示を行う演出、ミニキャラ演出の覚醒カード登場演出から覚醒発展演出を経てリーチハズレ仮表示を行う演出が決定され得る(図 42 参照)。なお、ステップ S5005 において、演出制御用マイコン 91 は、リーチ演出を実行するための演出時間がないと判断す

50

れば、図柄確定時のリーチ演出よりも前に実行するリーチ演出を決定しない。その一方で、演出制御用マイコン 91 は、2 つのリーチ演出を実行するための演出時間があると判断すれば、図柄確定時のリーチ演出よりも前に実行するリーチ演出を 2 つ決定する。

【0297】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、変動時間と、これまでに決定したリーチ演出の演出時間の合計と、に基づいて残り演出時間を算出する(S5006)。続いて、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S5006 で算出した残り演出時間が、5000ms 以上であるか否かを判定する(S5007)。残り演出時間が 5000ms 以上でなければ(S5007 で NO)、ステップ S5005 の処理に戻って、再び、残り演出時間に基づいて、図柄確定時のリーチ演出よりも前に実行するリーチ演出を決定する。一方、残り演出時間が 5000ms 以上であれば(S5007 で YES)、残り演出時間に基づいて、演出図柄 8L、8C、8R の変動回数を決定する(S5008)。

【0298】

ここで、特図 2 変動演出において、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示の時間について、説明する。本形態では、特図 2 変動演出において、演出図柄 8L、8C、8R が変動表示をしている時間を 2000ms に固定して、演出図柄 8L、8C、8R の仮停止表示の時間を 500ms に固定している。従って、演出図柄 8L、8C、8R が変動表示してからドハズレ態様で仮停止表示するまでの 1 サイクル時間を 2500ms にしている。そして、本形態では、特図 2 変動演出において、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が必ず複数回実行されるようにしている。こうして、5000ms という時間は、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示(2000ms) 演出図柄 8L、8C、8R の仮停止表示(500ms) 演出図柄 8L、8C、8R の変動表示(2000ms) リーチ表示(500ms) を確保する時間になっている。以上により、ステップ S5007 において、残り演出時間が 5000ms 未満であれば、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が 2 回以上実行できないことになり、ステップ S5005 の処理に戻るようになっている。

【0299】

ステップ S5008 に進んだ場合、残り演出時間に基づいて、演出図柄 8L、8C、8R の変動回数が 2 回以上になるように決定される。ここで、図 9 に示すように、第 2 特別図柄の変動時間は、2500ms の倍数になっているため、演出図柄 8L、8C、8R の変動回数が 2 以上の自然数として決定される。なお、特図 2 変動演出において、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が最初のリーチ演出が開始される前に何回実行されるか、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が 2 回目のリーチ演出が開始される前に何回実行されるか、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が 3 回目のリーチ演出が開始される前に何回実行されるかについては、予め定められたテーブル(図示省略)を用いて抽選によって決定される。以上により、特図 2 変動演出において実行する演出内容の情報(リーチ演出の内容と順番、リーチ演出が開始される前に実行される演出図柄 8L、8C、8R の変動回数など)を含む特図 2 変動演出パターンを決定して(S5009)、本処理を終える。

【0300】

本形態では、上記のようにして決定された特図 2 変動演出パターンの情報を含む変動演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されると、特図 2 変動演出では、演出図柄 8L、8C、8R の変動表示が必ず複数回行われる。そして、1 回の特図 2 変動演出において、演出図柄 8L、8C、8R の変動回数(変動表示の回数)は 5 回以上の場合もあり、疑似連演出における演出図柄 8L、8C、8R の変動回数(4 回以内)よりも、多いことがある。そして本形態の特図 2 変動演出は、疑似連演出と異なり、演出図柄 8L、8C、8R の変動回数が多くなっても、当たりへの当選期待度が大きくなることを示唆していない。つまり、特図 2 変動演出における演出図柄 8L、8C、8R の変動回数と、当たり(例えば 10R 時短小当たり C)への当選期待度の高さととは、全く無関係である。

【0301】

また本形態では、1 回の特図 2 変動演出でも、最大で 3 回のリーチ演出(銀図柄リーチ演出、金図柄リーチ演出)が実行され得る。そして、各リーチ演出が開始される前に、演出

図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回実行されることがある。このようにして、本形態では、1 回の特図 2 変動演出でも、特図 2 の抽選が何回も実行されているように遊技者に見せることができ、時短状態での 1 回の特図 2 変動演出と、通常遊技状態に移行直後の 1 回の特図 2 変動演出との遊技興趣を高めることが可能である。

【0302】

9. 本形態の作用効果

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、特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様で表示されるときに、そのリーチ態様には、10 R 時短小当たり C への当選を意識させる銀図柄リーチ表示（図 5 1（F）参照）と、10 R 通常小当たりへの当選を意識させる金図柄リーチ表示（図 5 2（E）参照）と、がある。そのため、遊技者には、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様で表示されている時点から、10 R 時短小当たり C 又は 10 R 通常小当たりのどちらに当選しているのかを明確に意識させることができ、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0303】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 1（F）に示すように、銀図柄リーチ表示がなされると、遊技者は 10 R 通常小当たりに当選し得ると思って落胆する。つまり、演出図柄 8 L d、8 C、8 R d が「4 4」を示すリーチ態様になることで、10 R 通常小当たりに当選する可能性が高いこととなる。しかしながら、この場合であっても、図 5 1（H）に示すように、図柄破壊演出によって、リーチ態様で示されている演出図柄と同じ数字（「4」）を示す演出図柄 8 L d が、切り裂かれた切断演出図柄 8 L d x に変化することがある。つまり、演出図柄 8 L d、8 C、8 R d の銀図柄リーチ表示から、演出図柄の大当たり態様（ゾロ目）になるのが否定される。よって、この図柄破壊演出により、遊技者には、10 R 通常小当たりに当選する状況が回避されたことを認識させて、安堵感による遊技興趣を提供することが可能である。

20

【0304】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図柄破壊演出において、図 4 3（C-3）に示すように、残り覚醒キャラ図柄表示がなされた場合には、図 4 6（A）に示すように、金図柄リーチ表示に変化する。これにより、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選する可能性が高い状況から、10 R 時短小当たり C に当選する可能性が高い状況に変化したことを把握して、高揚感を覚えることになる。また、図柄破壊演出において、図 4 3（C-2）に示すように、残り金図柄表示がなされた場合には、図 4 5（A）に示すように、リーチハズレ仮表示がなされる。これにより、遊技者は、特図 2 の抽選結果がハズレであると認識して、次回以降の特図 2 の抽選で時短小当たり C への当選を狙うことになる。こうして、図柄破壊演出にバリエーションがあることで、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

【0305】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、金図柄リーチ表示を経て、10 R 時短小当たり C への当選が示された場合（金図柄当たり確定表示がなされた場合）には、大当たり遊技後に時短状態に制御される。一方、銀図柄リーチ表示を経て、10 R 通常小当たりへの当選が示された場合（銀図柄当たり確定表示がなされた場合）には、大当たり遊技後に通常遊技状態に制御される。そのため、銀図柄リーチ表示がなされたときに、遊技者は、10 R 通常小当たりへの当選によって、通常遊技状態に制御されると思って大きく落胆する。よって、この場合に、図柄破壊演出において、図 5 1（H）に示すように、銀図柄リーチ表示から大当たり態様になるのが否定（阻止）されることで、遊技者は通常遊技状態に制御される可能性が高い状況が回避されたことを認識させて、大きな安堵感を与えることが可能である。

40

【0306】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）が実行されると、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選する可能性が高い状況であると把握することとなる。そのため、遊技者には、銀図柄リーチ演出により、ハズレでも、

50

10 R 時短小当たり C への当選でもなく、10 R 通常小当たりへの当選を明確に意識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。

【0307】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 43 (B) に示す図柄破壊演出 (銀図柄リーチ演出) から図 46 (A) に示す覚醒発展演出に発展すると、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選する可能性が高い状況から、10 R 時短小当たり C に当選する可能性が高い状況に変化したことを把握する。同様に、図 47 (B) に示すミニキャラ演出 (銀図柄リーチ演出) から図 50 (A) に示す覚醒発展演出に発展すると、遊技者は、10 R 通常小当たりに当選する可能性が高い状況から、10 R 時短小当たり C に当選する可能性が高い状況に変化したことを把握する。そのため、遊技者には、銀図柄リーチ演出 (図柄破壊演出、ミニキャラ演出) が実行されても、覚醒発展演出への発展により、10 R 時短小当たり C への当選に急に近づくという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0308】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 55 (A) に示すように、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、覚醒発展演出が実行され易い。そのため、遊技者には、ミニキャラ演出が実行されたときに、覚醒発展演出への発展に大きく期待させることができ、ミニキャラ演出での遊技興趣を高めることが可能である。

【0309】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 55 (A) に示すように、図柄破壊演出とミニキャラ演出とでは、覚醒発展演出に発展する可能性 (演出期待度) が異なるだけでなく、銀図柄当たり確定表示がなされる可能性 (10 R 通常小当たりに当選する可能性) も異なる。具体的に本形態では、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、銀図柄当たり確定表示が実行され難い。従って、遊技者には、図柄破壊演出又はミニキャラ演出が実行された場合において、全く異なる期待感を抱かせることができ、銀図柄リーチ演出での遊技興趣を高めることが可能である。

20

【0310】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、上述したように、特図 2 の抽選で 10 R 時短小当たり C に当選すれば、大当たり遊技後に時短状態に制御される一方、特図 2 の抽選で 10 R 通常小当たりに当選すれば、大当たり遊技後に通常遊技状態に制御される。そのため、銀図柄リーチ演出 (図柄破壊演出、ミニキャラ演出) が実行されたときに、遊技者は、10 R 通常小当たりへの当選によって通常遊技状態に制御されると思って大きく落胆する。よってこの場合に、覚醒発展演出が実行されると、遊技者は時短状態に制御される可能性が高い状況に変化したことを認識させて、大きな安堵感及び高揚感を与えることが可能である。

30

【0311】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図柄破壊演出又はミニキャラ演出である銀図柄リーチ演出から、銀図柄当たり仮表示によって (図 44 (A) 又は図 48 (A) 参照)、10 R 通常小当たりへの当選が示唆されると、遊技者は 10 R 時短小当たり C への当選を獲得できないことを把握して落胆する。しかしながらこの場合であっても、昇格示唆演出からの金図柄当たり確定表示によって (図 44 (C-2) 又は図 48 (C-2) 参照)、遊技者は 10 R 時短小当たり C への当選を獲得できることがある。こうして、遊技者には、銀図柄リーチ演出から 10 R 通常小当たりへの当選を認識させた後でも、10 R 時短小当たり C への当選を昇格によって獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【0312】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 55 (A) に示すように、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、銀図柄当たり仮表示がなされた後に、昇格示唆演出からの金図柄当たり確定表示が実行され易い。そのため、遊技者には、ミニキャラ演出を経て 10 R 通常小当たりへの当選が示唆されたときに (図 48 (A) 参照)、昇格示唆演出からの金図柄当たり確定表示に大きく期待させることができる。よって、ミニキャラ演出での遊

50

技興趣を高めることが可能である。

【0313】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、図55(A)に示すように、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、銀図柄当たり仮表示が実行され難い。つまり、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、10R通常小当たりへの当選が示唆され難い。更に上述したように、仮にミニキャラ演出で銀図柄当たり仮表示がなされても、図柄破壊演出で銀図柄当たり仮表示がなされる場合よりも、昇格示唆演出からの金図柄当たり確定表示が実行され易い。こうして、ミニキャラ演出が実行された場合では、図柄破壊演出が実行された場合よりも、10R通常小当たりへに当選し難いという期待感を遊技者に抱かせることが可能である。

10

【0314】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、上述したように、特図2の抽選で10R時短小当たりCに当選すれば、大当たり遊技後に時短状態に制御される一方、特図2の抽選で10R通常小当たりへに当選すれば、大当たり遊技後に通常遊技状態に制御される。そのため、遊技者は、銀図柄リーチ演出(図柄破壊演出、ミニキャラ演出)から、10通常小当たりへの当選が示唆されたときには、通常遊技状態に制御されると思って大きく落胆する。よってこの場合に、昇格示唆演出からの金図柄当たり確定表示がなされると、遊技者には、時短状態に制御されることを把握させて、復活による大きな安堵感及び高揚感を与えることが可能である。

20

【0315】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態において、第2始動口21(電チュー22)への遊技球の入球によって特図2変動演出が実行されると、図51(A)~(E)に示すように、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が複数回行われる。つまり、1球の遊技球が第2始動口21に入球することで、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が1回だけ行われるわけではない。従って、第2始動口21への入球に基づく特図2変動演出の遊技興趣を高めることが可能である。

【0316】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、第2始動口21への入球に基づく大当たり判定処理が1個までしか保留されない。つまり特図2保留球数の上限数は1である。しかしながら、その1個だけ保留された大当たり判定処理により特図2変動演出が実行されると、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が複数回行われる(図51(A)~(E)参照)。よって、特図2保留球数の上限数が1であっても、遊技者には、特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が途切れることなく複数回連続して実行されているように見せることが可能である。

30

【0317】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態では、第2始動口21への入球に基づいて、特図2の抽選ですぐに小当たりと判定されるため、遊技者には時短状態での特図2変動演出が1回しか行われないう印象を与えるおそれがある。更に、特図2保留球数の上限数が1であるため、時短状態から通常遊技状態への移行直後に、第2特図保留に基づく特図2変動演出が1回しか行われないう印象を与えるおそれがある。しかしながら、本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2変動演出では、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が複数回行われるため、時短状態及び通常遊技状態への移行直後の両方において(図51及び図52に示す演出例1、図53及び図54に示す演出例2参照)、遊技者には、特図2変動演出が複数回実行されているように見せることが可能である。よって、時短状態での演出、及び通常遊技状態への移行直後の演出において、単調な演出と思わせないことが可能である。

40

【0318】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2変動演出において、演出図柄8L、8C、8Rのリーチ態様が示される場合、10R時短小当たりCへの当選を意識させる金図柄リーチ表示、又は、10R通常小当たりへの当選を意識させる銀図柄リーチ表示が示され

50

る。従って、遊技者には、特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を複数回見せつつ、金図柄リーチ表示又は銀図柄リーチ表示の何れが示されるのかに注目させることになり、特図 2 変動演出の遊技興趣を高めることが可能である。

【0319】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図 5 1 及び図 5 2 で示すように、1 回の特図 2 の変動表示であるにも拘わらず、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出とが実行される場合がある。更に、この場合において、図 5 2 (A) に示すように、図柄破壊演出 (第 1 特定演出、第 1 リーチ演出) が終了した後で、図 5 2 (F) に示す第 2 敵キャラバトル演出 (第 2 特定演出、第 2 リーチ演出) が開始される前に、図 5 2 (B) ~ (D) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回行われることがある。この複数回の演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示により、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出とが、分離している印象を与えて、1 回の特図 2 の変動表示によって行われていることに気付くことが可能である。よって、1 回の特図 2 の変動表示であっても、遊技者に対して、複数回の当選判定処理 (特図 2 の抽選) が実行されているように思わせることが可能であり、遊技興趣を向上させることが可能である。

10

【0320】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、1 回の特図 2 の変動表示において、図 5 1 (A) ~ (E) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回 (3 回) 行われた後に、図 5 1 (G) (H) に示すように、図柄破壊演出が実行されることがある。そして、図 5 2 (A) に示すように、リーチハズレ仮表示によって、ハズレであることが示唆される。続けて、図 5 2 (B) ~ (D) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回 (2 回) 行われた後に、図 5 2 (F) (G) に示すように、第 2 敵キャラバトル演出が実行されることがある。こうして、1 回の特図 2 の変動表示であるにも拘わらず、疑似連演出と図柄破壊演出とが実行され、その後、疑似連演出と第 2 敵キャラバトル演出とが実行されているように見せることが可能である。よって、疑似連演出に慣れている遊技者でも、疑似連演出と第 2 敵キャラバトル演出とが、1 回の特図 2 の変動表示によって行われていることに気付くことが可能である。

20

【0321】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、図柄破壊演出 (銀図柄リーチ演出) と第 2 敵キャラバトル演出 (金図柄リーチ演出) という異なる 2 つのリーチ演出の間に、図 5 2 (B) ~ (D) に示すように、複数回の演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が実行されることがある。そのため、遊技者には、図柄破壊演出を伴う特図 2 の変動表示と、第 2 敵キャラバトル演出を伴う特図 2 の変動表示と、が別々に実行されているように思わせることが可能である。よって、1 回の特図 2 の変動表示にも拘わらず、2 回のドキドキ感を伴うリーチ演出 (図柄破壊演出、第 2 敵キャラバトル演出) を堪能させることが可能である。

30

【0322】

10. 変更例

次に、上記形態 (本形態) 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、本形態のパチンコ遊技機 1 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、上記第 1 実施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。

40

【0323】

上記形態では、金図柄リーチ表示 (図 3 8 (A) 参照) という有利リーチ態様では、10 R 通常小当たり (不利当たり) への当選よりも、10 R 時短小当たり C (有利当たり) への当選を意識させるものであった。しかしながら、有利リーチ態様で意識させるものは、10 R 時短小当たり C への当選に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、有利リーチ態様は、ラウンド数が多い当たり (大当たり、小当たり (2 種大当たり)) への当選を意識させるもの、V 入賞可能な当たり (大当たり、小当たり (2 種当たり)) への当選を意識させるもの、大当たり遊技後に高確率状態に制御される大当たりへの当選を

50

意識させるもの、大当たり遊技後に時短回数が多い時短状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後にリミッタ回数（特典遊技状態に制御される連続上限回数）が多く設定される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に小当たりラッシュ状態（高確非時短状態）に制御される大当たりへの当選を意識させるものなどであっても良い。

【0324】

上記形態では、銀図柄リーチ表示（図43（A）参照）という不利リーチ態様では、10R時短小当たりC（有利当たり）への当選よりも、10R通常小当たり（不利当たり）への当選を意識させるものであった。しかしながら、不利リーチ態様で意識させるものは、10R通常小当たりへの当選に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、有利リーチ態様は、ラウンド数が少ない当たり（大当たり、小当たり（2種大当たり））への当選を意識させるもの、V入賞不可能な当たり（大当たり、小当たり（2種大当たり））への当選を意識させるもの、大当たり遊技後に通常確率状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に時短回数が少ない時短状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後にリミッタ回数（特典遊技状態に制御される連続上限回数）が少なく設定される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に小当たりラッシュ状態（高確非時短状態）に制御されない大当たりへの当選を意識させるものなどであっても良い。

10

【0325】

上記形態では、有利当たりへの当選を意識させる有利リーチ態様は、金色の「3」又は「7」を示す演出図柄8c、8gがリーチ態様になる表示態様であった。しかしながら、有利リーチ態様は、金色の「3」又は「7」を示す演出図柄8c、8gのリーチ態様に限られるものではなく、例えば、数字ではない特別な演出図柄（例えば覚醒キャラ図柄8j）がリーチ態様になる表示態様であっても良く、適宜変更可能である。

20

【0326】

上記形態では、不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ態様は、銀色の「1」「2」「4」「5」「6」「8」「9」を示す演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iがリーチ態様になる表示態様であった。しかしながら、有利リーチ態様は、銀色の「1」「2」「4」「5」「6」「8」「9」を示す演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iのリーチ態様に限られるものではなく、例えば、数字ではない特殊な演出図柄（例えばドクロを示す図柄）がリーチ態様になる表示態様であっても良く、適宜変更可能である。

30

【0327】

上記形態では、銀図柄リーチ表示から大当たり態様（ゾロ目）になるのを否定する否定演出として、銀図柄リーチ表示がなされている状態で、「4」を示す演出図柄8cdが切り裂かれた切断演出図柄8cdxに変化した（図43（C-2）、図43（C-3）参照）。しかしながら、否定演出は、上記した演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、銀図柄リーチ表示がなされている状態で、「4」を示す演出図柄8d（リーチ態様と同じ数字を示す演出図柄）が表示画面7aから消えるように移動する演出、又は、「4」を示す演出図柄8d（リーチ態様と同じ数字を示す演出図柄）が、「4」以外の演出図柄（例えば「3」を示す演出図柄8c）に徐々に又は一瞬で変化する演出などであっても良い。

40

【0328】

上記形態では、図柄破壊演出で図43（C-3）に示す残り覚醒キャラ図柄表示がなされてから、図46（A）に示す覚醒発展演出までの演出が、「第1否定演出」に相当するものであった。しかしながら、第1否定演出の演出態様は、上記したものに限られず、銀図柄リーチ表示（不利リーチ態様での表示）が金図柄リーチ表示（有利リーチ態様での表示）に変化するものであれば、適宜変更可能である。従って、例えば、銀図柄リーチ表示を構成する演出図柄8a、8b、8d、8e、8f、8h、8iが、1つずつ金色の演出図柄8c、8gが変化していき、金図柄リーチ表示に変化する演出であっても良い。

50

【 0 3 2 9 】

上記形態では、図柄破壊演出で図 4 3 (C - 2) に示す残り金図柄表示から、図 4 5 (A) に示すリーチハズレ仮表示までの演出が、「第 2 否定演出」に相当するものであった。しかしながら、第 2 否定演出の演出態様は、上記したものに限られず、銀図柄リーチ表示（不利リーチ態様での表示）がハズレ態様に变化するものであれば、適宜変更可能である。従って、例えば、銀図柄リーチ表示からバラケ目であるドハズレ態様に变化する演出であっても良い。

【 0 3 3 0 】

上記形態では、10R 時短小当たり C（有利当たり）に当選した場合には、2 種大当たり遊技後（特別遊技の後）に、時短状態（有利遊技状態）に制御される一方、10R 通常小当たり（不利当たり）に当選した場合には、2 種大当たり遊技後（特別遊技の後）に、通常遊技状態（不利遊技状態）に制御された。しかしながら、有利当たりに当選した場合の特別遊技の後の有利遊技状態と、不利当たりに当選した場合の特別遊技の後の不利遊技状態との関係は、時短状態と通常遊技状態に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、有利遊技状態と不利遊技状態とは、高確率状態（通常確率状態よりも特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率が高い遊技状態）と通常確率状態、高確率時短状態且つ非時短状態（小当たりラッシュ状態）と小当たりラッシュ状態以外の遊技状態などであっても良い。なお、有利当たり又は不利当たりの何れであっても、特別遊技の後（1 種大当たり遊技後、2 種大当たり遊技後）に同じ遊技状態に制御されるようにしても良い。この場合、大当たり遊技後に付与される遊技状態以外によって、有利当たりへの当選が、不利当たりへの当選よりも、遊技者に付与される特典が多いようにすれば良い。例えば、大当たり遊技でのラウンド数の多さ、V 入賞可能であるか否か、時短回数の多さ、リミッタ回数の多さなどによって、有利当たりへの当選が、不利当たりへの当選よりも、遊技者に付与される特典が多いようにすれば良い。

【 0 3 3 1 】

上記形態では、特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様になるとき、銀図柄リーチ表示又は金図柄リーチ表示の何れかが示された。しかしながら、特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様になるとき、銀図柄リーチ表示又は金図柄リーチ表示の他、有利当たり（10R 時短小当たり C）又は不利当たり（10R 通常小当たり）の何れかに当選するのかが分からない通常リーチ態様が示されるようにしても良い。

【 0 3 3 2 】

上記形態では、不利リーチ演出として、10R 時短小当たり C（有利当たり）への当選よりも、10R 通常小当たり（不利当たり）への当選を意識させる銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）を実行した。しかしながら、不利リーチ演出は、銀図柄リーチ演出に限られるものではなく、有利当たりへの当選よりも、不利当たりへの当選を意識させるものであれば、演出態様は適宜変更可能である。例えば、不利リーチ演出は、バトル演出や、レース演出などであっても良い。

【 0 3 3 3 】

上記形態では、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）という不利リーチ演出は、10R 時短小当たり C（有利当たり）への当選よりも、10R 通常小当たり（不利当たり）への当選を意識させるものであった。しかしながら、不利リーチ演出で意識させるものは、10R 通常小当たりへの当選に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、不利リーチ演出は、ラウンド数が少ない当たり（大当たり、小当たり（2 種大当たり）への当選を意識させるもの、V 入賞不可能な当たり（大当たり、小当たり（2 種大当たり）への当選を意識させるもの、大当たり遊技後に通常確率状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に時短回数が少ない時短状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後にリミッタ回数（特典遊技状態に制御される連続上限回数）が少なく設定される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に小当たりラッシュ状態（高確非時短状態）に制御されない大当たりへの当選

を意識させるものなどであっても良い。

【 0 3 3 4 】

上記形態では、有利リーチ演出として、10R通常小当たり（不利当たり）への当選よりも、10R時短小当たりC（有利当たり）への当選を意識させる金図柄リーチ演出（第1敵キャラバトル演出、第2敵キャラバトル演出）を実行した。しかしながら、有利リーチ演出は、金図柄リーチ演出に限られるものではなく、不利当たりへの当選よりも、有利当たりへの当選を意識させるものであれば、演出態様は適宜変更可能である。例えば、不利リーチ演出は、ミニキャラ演出や、ストーリー演出などであっても良い。

【 0 3 3 5 】

上記形態では、金図柄リーチ演出（第1敵キャラバトル演出、第2敵キャラバトル演出）という有利リーチ演出では、10R通常小当たり（不利当たり）への当選よりも、10R時短小当たりC（有利当たり）への当選を意識させるものであった。しかしながら、有利リーチ演出で意識させるものは、10R時短小当たりCへの当選に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、有利リーチ演出は、ラウンド数が多い当たり（大当たり、小当たり（2種大当たり））への当選を意識させるもの、V入賞可能な当たり（大当たり、小当たり（2種大当たり））への当選を意識させるもの、大当たり遊技後に高確率状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に時短回数が多い時短状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後にリミッタ回数（特典遊技状態に制御される連続上限回数）が多く設定される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に小当たりラッシュ状態（高確非時短状態）に制御される大当たりへの当選を意識させるものなどであっても良い。

【 0 3 3 6 】

上記形態では、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）から、不利当たり（10R通常小当たり）よりも有利当たり（10R時短小当たりC）への当選を意識させる覚醒発展演出（有利発展演出）に発展することがあるようにした（図42参照）。しかしながら、有利発展演出は、覚醒した主人公キャラと特別な敵キャラとが戦う覚醒発展演出（図46参照）に限られるものではなく、不利当たりへの当選よりも有利当たりへの当選を意識させるものであれば、適宜変更可能である。例えば、有利発展演出は、演出図柄8L、8C、8Rがゾロ目の状態で回転する全回転リーチ演出や、金図柄リーチ演出（第1敵キャラバトル演出、第2敵キャラバトル演出）であっても良い。

【 0 3 3 7 】

上記形態では、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）から発展する覚醒発展演出（有利発展演出）では、10R通常小当たり（不利当たり）への当選よりも、10R時短小当たりC（有利当たり）への当選を意識させるものであった。しかしながら、有利発展演出で意識させるものは、10R時短小当たりCへの当選に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、有利発展演出は、ラウンド数が多い当たり（大当たり、小当たり）への当選を意識させるもの、V入賞可能な当たり（大当たり、小当たり（2種大当たり））への当選を意識させるもの、大当たり遊技後に高確率状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に時短回数が多い時短状態に制御される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後にリミッタ回数（特典遊技状態に制御される連続上限回数）が多く設定される大当たりへの当選を意識させるもの、大当たり遊技後に小当たりラッシュ状態（高確非時短状態）に制御される大当たりへの当選を意識させるものなどであっても良い。

【 0 3 3 8 】

上記形態では、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）から覚醒発展演出（有利発展演出）に発展した場合に、有利当たり（10R時短小当たりC）への当選が確定しているわけではなかった（図55（A）参照）。しかしながら、不利リーチ演出（銀図柄リーチ演出）から有利発展演出（覚醒発展演出）に発展した場合に、有利当たり（10R時短小当たりC）への当選が確定するようにしても良い。この場合、第1不利リーチ演出（図柄破壊演出）から発展する第1有利発展演出では、有利当たり（10R時短小

当たりC)への当選が確定しているわけではないものの、第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)から発展する第2有利発展演出では、有利当たり(10R時短小当たりC)への当選が確定しているようにしても良い。

【0339】

上記形態では、図柄破壊演出(第1不利リーチ演出)及びミニキャラ演出(第2不利リーチ演出)の何れであっても、覚醒発展演出(有利発展演出)に発展することがあるようにした(図42参照)。しかしながら、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)から有利発展演出(覚醒発展演出)に発展することがない一方、第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)から有利発展演出(覚醒発展演出)に発展することがあるようにしても良い。

【0340】

上記形態では、第1不利リーチ演出として図柄破壊演出が実行され、第2不利リーチ演出としてミニキャラ演出が実行された。しかしながら、第1不利リーチ演出は、図柄破壊演出に限られるものではなく、有利当たり(10R時短小当たりC)よりも不利当たり(10R通常小当たり)への当選を意識させるものであれば、適宜変更可能であり、例えばバトル演出やミニキャラ演出であっても良い。また、第2不利リーチ演出は、ミニキャラ演出に限られるものではなく、有利当たり(10R時短小当たりC)よりも不利当たり(10R通常小当たり)への当選を意識させるものであれば、適宜変更可能であり、例えばバトル演出やストーリー演出であっても良い。

【0341】

上記形態では、有利発展演出に発展することがある不利リーチ演出には、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)と第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)との2種類があった。しかしながら、第3不利リーチ演出があるようにしても良い。この場合、例えば、第3不利リーチ演出から有利発展演出(覚醒発展演出)に発展すると、有利当たり(10R時短小当たりC)への当選が確定しているようにしても良い。

【0342】

上記形態では、図柄破壊演出(第1不利リーチ演出)から覚醒発展演出(有利発展演出)よりも、ミニキャラ演出(第2不利リーチ演出)から覚醒発展演出の方が、発展し易いように設定されていた(図55(A)参照)。そして、図柄破壊演出から覚醒発展演出に発展した場合よりも、ミニキャラ演出から覚醒発展演出に発展した場合の方が、10R時短小当たりC(有利当たり)へ当選が報知(金図柄当たり確定表示)され易いように設定されていた(図55(A)参照)。しかしながら、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)から有利発展演出(覚醒発展演出)よりも、第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)から有利発展演出の方が、発展し易いものの、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)から有利発展演出(覚醒発展演出)に発展した場合の方が、第2不利リーチ演出(ミニキャラ発展演出)から有利発展演出に発展する場合よりも、有利当たり(10R時短小当たりC)へ当選が報知(金図柄当たり確定表示)され易いようにしても良い。

【0343】

上記形態では、図柄破壊演出(第1不利リーチ演出)が実行された場合に10R通常小当たり(不利当たり)に当選している可能性の方が、ミニキャラ演出(第2不利リーチ演出)が実行された場合に10R通常小当たり(有利当たり)に当選している可能性よりも、高いように設定されていた(図55(A)参照)。しかしながら、第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)が実行された場合に不利当たり(有利当たり)に当選している可能性の方が、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)が実行された場合に不利当たり(有利当たり)に当選している可能性よりも、高いように設定しても良い。又は、第1不利リーチ演出(図柄破壊演出)が実行された場合に不利当たり(有利当たり)に当選している可能性と、第2不利リーチ演出(ミニキャラ演出)が実行された場合に不利当たり(有利当たり)に当選している可能性と、が同じになるように設定しても良い。

【0344】

上記形態では、銀図柄当たり仮表示がなされた後に(不利当たりへの当選が示唆された後に)、昇格示唆演出から金図柄当たり確定表示がなされるまでの演出が、昇格演出であった(図44及び図48参照)。しかしながら、昇格演出は、上記した演出に限られず、不

10

20

30

40

50

利当たり（１０Ｒ通常小当たり）への当選が示唆された後に、有利当たり（１０Ｒ時短小当たりＣ）への当選を示唆するものであれば、適宜変更可能である。従って、例えば、銀図柄当たり仮表示がなされた後に、装飾可動体１５（盤可動体、枠可動体）が移動することで、金図柄当たり確定表示がなされる演出であっても良い。

【０３４５】

上記形態では、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）が実行される場合よりも、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）が実行される場合の方が、銀図柄当たり仮表示が実行され難いようにした（図５５（Ａ）参照）。つまり、ミニキャラ演出の方が、図柄破壊演出よりも、銀図柄当たり仮表示によって、１０Ｒ通常小当たりで当選していることが示唆され難いようにした。しかしながら、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）が実行される場合よりも、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）が実行される場合の方が、銀図柄当たり仮表示が実行され易いようにしても良い。又は、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）と、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）とにおいて、同じ頻度（演出期待度）で銀図柄当たり仮表示を実行するようにしても良い。

10

【０３４６】

上記形態では、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示（図４４（Ａ）参照）がなされると、その後、昇格示唆演出（図４４（Ｂ）参照）が必ず実行された。しかしながら、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示がなされても、その後、昇格示唆演出が必ず実行されることなく、銀図柄当たり確定表示がされるようにしても良い。同様に、上記形態では、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示（図４８（Ａ）参照）がなされると、その後、昇格示唆演出（図４８（Ｂ）参照）が必ず実行された。しかしながら、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示がなされても、その後、昇格示唆演出が必ず実行されることなく、銀図柄当たり確定表示がされるようにしても良い。また上記した場合において、図柄破壊演出（第１不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示がなされる場合よりも、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）を経て銀図柄当たり仮表示がなされる場合の方が、昇格示唆演出（昇格煽り演出）が実行され易いようにしても良い。このようにすれば、ミニキャラ演出で銀図柄当たり仮表示がなされても、まだ昇格示唆演出（昇格煽り演出）が実行されるかもしれないという期待感を遊技者に抱かせ易くして、ミニキャラ演出（第２不利リーチ演出）での遊技興趣を高めることが可能である。

20

30

【０３４７】

上記形態では、特図２変動演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が複数回（２回以上）必ず実行されるようになっていた。しかしながら、第１特別図柄の変動表示中に実行される変動演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が複数回（２回以上）必ず実行されるようにしても良い。

【０３４８】

上記形態では、特図２保留球数の上限数は１個であった。しかしながら、特図２保留球数の上限数は２個以上であっても良く、適宜変更可能である。また、特図２保留球数の上限数が２個以上である場合に、第２特図保留の各々に対する特図２変動演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示を複数回実行するようにすると良い。これにより、より長い間、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示を連続的に、途切れることなく実行することが可能である。

40

【０３４９】

上記形態では、遊技球の入球のし易さが変化可能な第２始動口２１（電チュー２２）に遊技球が入球すると、その第２始動口２１（特定の入球口）への入球に基づく変動演出（特図２変動演出）において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が複数回（２回以上）必ず実行されるようになっていた。しかしながら、遊技球の入球のし易さが変化不能な特定の入球口（例えば第３始動口）に遊技球が入球すると、その特定の入球口への入球に基づく変動演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が複数回（２回以上）必ず実行されるようにしても良い。

50

【 0 3 5 0 】

上記形態では、特図 2 の抽選において、ハズレと判定されることがなく、大当たりへの当選又は小当たりへの当選の何れかであった（図 8（A）参照）。しかしながら、特図 2 の抽選において、ハズレと判定されることがあるようにしても良い。

【 0 3 5 1 】

上記形態では、特図 2 変動演出において、図柄破壊演出（第 1 特定演出）が終了した後で、図 5 2（F）に示す第 2 敵キャラバトル演出（第 2 特定演出）が開始される前に、図 5 2（B）～（D）に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回行われることがあった。しかしながら、第 1 特定演出と第 2 特定演出とは、図柄破壊演出と第 2 敵キャラバトル演出とに限られるものではなく、適宜変更可能である。つまり、第 1 特定演出と第 2 特定演出とは、銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）及び金図柄リーチ演出（第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出）の中の何れの演出であっても良い。よって例えば、第 1 特定演出と第 2 特定演出とは、同じ演出（例えば図柄破壊演出と図柄破壊演出）であっても良い。

【 0 3 5 2 】

上記形態では、特図 2 変動演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回行われる前の第 1 特定演出は、リーチ演出である図柄破壊演出であり、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回行われた後の第 2 特定演出は、リーチ演出である第 2 敵キャラバトル演出であった。しかしながら、第 1 特定演出と第 2 特定演出とは、リーチ演出に限られるものではなく、第 1 特定演出の演出態様（例えば第 1 背景画像）と、第 1 特定演出と第 2 特定演出との間で演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が複数回行われるときの演出態様（例えば第 2 背景画像）と、第 2 特定演出の演出態様（例えば第 3 背景画像）とがそれぞれ異なっていれば、適宜変更可能である。よって、例えば、第 1 特定演出と第 2 特定演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示を開始した後、リーチ態様にならずに、ドハズレ態様（バラケ目）になるドハズレ演出（リーチ前演出）であっても良い。また、第 1 特定演出又は第 2 特定演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示を開始した後、リーチ態様にならずに、ストーリーが展開していくストーリー演出（リーチ前演出）であっても良い。なお、第 1 特定演出と第 2 特定演出とは、何れか一方がリーチ演出であって、何れか他方がリーチ前演出であっても良い。

【 0 3 5 3 】

上記形態では、特図 2 変動演出において、図柄破壊演出、昇格示唆演出、覚醒発展演出、ミニキャラ演出、第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出が実行され得るようにした。しかしながら、第 1 特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（特図 1 変動演出）において、図柄破壊演出、昇格示唆演出、覚醒発展演出、ミニキャラ演出、第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出が実行され得るようにしても良い。また図柄破壊演出、昇格示唆演出、覚醒発展演出、ミニキャラ演出、第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出は、特定の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確率状態且つ時短状態、通常確率状態且つ非時短状態、高確率状態且つ非時短状態）に限って、実行され得るようにしても良い。

【 0 3 5 4 】

また上記形態では、不利リーチ演出である銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出）の種類が 2 種類であり、有利リーチ演出である金図柄リーチ演出（第 1 敵キャラバトル演出、第 2 敵キャラバトル演出）の種類が、2 種類であった。しかしながら、不利リーチ演出の種類は 2 種類に限られず、適宜変更可能であり、有利リーチ演出の種類は 2 種類に限られず、適宜変更可能である。よって、不利リーチ演出の種類は、1 種類だけ、又は 3 種類以上としても良い。また、有利リーチ演出の種類は、1 種類だけ、又は 3 種類以上としても良い。

【 0 3 5 5 】

また上記形態では、第 2 始動口 2 1 への入球に基づく当否判定（S1002）において小当たりに当選した場合には、第 2 大入賞口 3 5 へ入賞した遊技球はその入賞タイミングに関わ

10

20

30

40

50

らず特定領域 39 を通過するように開放パターンを設定したが（図 34（b）,（c）参照）、第 2 大入賞口 35 へ入賞した遊技球の入賞タイミングによっては、特定領域 39 を通過しないことがあり得るような開放パターンを設定しても良い。つまり、特図 2 の抽選で小当たりに当選しても、V 入賞できない場合（2 種大当たりを獲得できない場合）があるようにしても良い。

【0356】

また上記形態では、99 回の特別図柄の変動表示が実行されると高ベース状態を終了するように構成したが、高ベース状態の終了条件としての特別図柄の変動表示の実行回数（所定の上限実行回数）は、任意に変更可能であり、例えば 1 回であっても良い。

【0357】

上記形態では、特別図柄の抽選において通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態に制御されることがない遊技機であった。しかしながら、高確率状態に制御されることがある遊技機にしても良い。この場合、第 2 大入賞口 35 内への特定領域 39 への通過に基づいて、高確率状態に制御する遊技機（所謂 V 確機）として構成しても良い。又は、当選した大当たり（大当たり図柄）の種類でのみ高確率状態への移行が決定される遊技機として構成したり、当選した大当たりの種類と当選時の遊技状態とに基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成しても良い。

【0358】

上記形態では、所謂 1 種 2 種混合機として構成されていたが、特別図柄の抽選で大当たりと判定された場合に限り、大当たり遊技が実行される 1 種遊技機として構成したり、2 種タイプの遊技機（羽根物タイプの遊技機）として構成しても良い。また抽選によって高確率状態から通常確率状態に転落する転落機等、他の種類の遊技機として構成しても良い。

【0359】

上記形態では、特別図柄の抽選で小当たりに当選することがある遊技機として構成されていたが、小当たりに当選することがない遊技機として構成されていても良い。

【0360】

なお、図 55 に示す各リーチ演出に対する演出期待度は、あくまで一例であって、本発明の作用効果を奏する範囲で、各演出期待度は適宜変更可能である。

【0361】

11. 上記の実施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。

【0362】

< 手段 A >

手段 A 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、小当たり）と判定すると、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 81）と、

演出図柄（8L、8C、8R）の変動表示を伴う変動演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 91）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記演出図柄をリーチ態様で表示することがある遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

前記当たりの種類には、有利当たり（10R 時短小当たり C）と、前記有利当たりよりも遊技者に不利な不利当たり（10R 通常小当たり）と、があり、

前記リーチ態様には、前記不利当たりへの当選よりも前記有利当たりへの当選を意識させる有利リーチ態様（金色の演出図柄 8c、8g のリーチ態様）と、前記有利当たりへの当選よりも前記不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ態様（銀色の演出図柄 8a、8b、8d、8e、8f、8h、8i のリーチ態様）と、があることを特徴とする遊技機で

10

20

30

40

50

ある。

【 0 3 6 3 】

この構成の遊技機によれば、演出図柄がリーチ態様で表示されるときに、そのリーチ態様には、有利当たりへの当選を意識させる有利リーチ態様と、不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ態様と、がある。そのため、遊技者には、演出図柄がリーチ態様で表示されている時点から、有利当たり又は不利当たりのどちらに当選しているのかを明確に意識させることができ、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 6 4 】

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、

前記演出制御手段は、

前記演出図柄を前記不利リーチ態様で表示した場合に、当該演出図柄の不利リーチ態様（銀図柄リーチ表示）から前記演出図柄の当たり態様（大当たり態様（ゾロ目））になるのを否定する否定演出（図柄破壊演出において「4」を示す演出図柄 8 C d が切り裂かれた切断演出図柄 8 C d x に変化する演出（図 4 3（C - 2）、図 4 3（C - 3）参照）を実行することがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 6 5 】

この構成の遊技機によれば、演出図柄が不利リーチ態様で表示されると、遊技者は不利当たりに当選し得ると思って落胆する。しかしながら、この場合でも、演出図柄の不利リーチ態様から演出図柄の当たり態様になるのを否定する否定演出が実行されることがある。よって、この否定演出により、遊技者には、不利当たりに当選する状況が回避されたことを認識させて、安堵感による遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 6 6 】

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、

前記否定演出には、

前記演出図柄の不利リーチ態様での表示（銀図柄リーチ表示）が、前記演出図柄の有利リーチ態様での表示に変化する第 1 否定演出（図柄破壊演出で図 4 3（C - 3）に示す残り覚醒キャラ図柄表示がなされてから、図 4 6（A）に示す覚醒発展演出までの演出）と、前記演出図柄の不利リーチ態様での表示（銀図柄リーチ表示）が、前記演出図柄のハズレ態様での表示に変化する第 2 否定演出（図柄破壊演出で図 4 3（C - 2）に示す残り金図柄表示から、図 4 5（A）に示すリーチハズレ仮表示までの演出）と、があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 6 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 否定演出が実行された場合には、遊技者は、不利当たりに当選する可能性が高い状況から、有利当たりに当選する可能性が高い状況に変化したことを把握して、高揚感を覚えることになる。また、第 2 否定演出が実行された場合には、遊技者は、ハズレであると認識して、次回以降の当たり判定で有利当たりへの当選を狙うことになる。こうして、否定演出にバリエーションがあることで、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 6 8 】

手段 A 4 に係る発明は、

手段 A 2 又は手段 A 3 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記有利当たり（10R 時短小当たり C）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に有利遊技状態（時短状態）に制御する一方、

前記不利当たり（10R 通常小当たり）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に前記有利遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態（通常遊技状態、非時短状態）に制御することを特徴とする遊技機である。

【 0 3 6 9 】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、有利当選に当選した場合には、特別遊技の後に有利遊技状態に制御される一方、不利当選に当選した場合には、特別遊技の後に不利遊技状態に制御される。そのため、演出図柄が不利リーチ態様で表示されたときに、遊技者は、不利当選への当選によって不利遊技状態に制御されると思って大きく落胆する。よって、この場合に否定演出が実行されると、遊技者には、不利遊技状態に制御される可能性が高い状況が回避されたことを認識させて、大きな安堵感を与えることが可能である。

【0370】

ところで、特開2010-099312号公報に記載の遊技機では、当たり判定処理により確変大当たり（有利当選）と判定されると、大当たり遊技の実行後に、高確率状態に制御されるようになっている。また、変動演出の実行中に、演出図柄がリーチ態様で表示された場合には、当該リーチ態様が、確変大当たりへの当選を意識させる確変リーチ態様（有利リーチ態様）になることがある。ここで、特開2010-099312号公報に記載の遊技機では、演出図柄のリーチ態様が、有利リーチ態様になることにより、遊技者に高揚感を与えることができる。しかしながら、遊技者に注目させる演出図柄のリーチ態様には、有利リーチ態様があるだけであり、リーチ態様の種類として、バリエーションに欠ける。従って、演出図柄のリーチ態様によって、遊技興趣の向上を図るには、改善の余地があった。そこで手段A1～A4に係る発明は、特開2010-099312号公報に記載の遊技機に対して、リーチ態様には、有利当選への当選よりも前記不利当選への当選を意識させる不利リーチ態様が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。

10

20

【0371】

<手段B>

手段B1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、小当たり）と判定すると、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、

リーチ演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記当たりの種類には、有利当選（10R時短小当たりC）と、前記有利当選よりも遊技者に不利な不利当選（10R通常小当たり）と、があり、

30

前記リーチ演出には、前記有利当選への当選よりも前記不利当選への当選を意識させる不利リーチ演出（銀図柄リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出））があることを特徴とする遊技機である。

【0372】

この構成の遊技機によれば、不利リーチ演出が実行されると、遊技者は、不利当選に当選する可能性が高い状況であると把握することになる。そのため、遊技者には、ハズレでも、有利当選への当選でもなく、不利当選への当選を明確に意識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。

【0373】

手段B2に係る発明は、

手段B1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記不利リーチ演出から、前記不利当選への当選よりも前記有利当選への当選を意識させる有利発展演出（覚醒発展演出）に発展させることがある（図46（A）、図50（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

40

【0374】

この構成の遊技機によれば、不利リーチ演出から有利発展演出に発展すると、遊技者は、不利当選に当選する可能性が高い状況から、有利当選に当選する可能性が高い状況に変化したことを把握する。そのため、遊技者には、不利リーチ演出が実行されても、有利

50

発展演出への発展により、有利当たりへの当選に急に近づくという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 7 5 】

手段 B 3 に係る発明は、
手段 B 2 に記載の遊技機において、
前記不利リーチ演出には、第 1 不利リーチ演出（図柄破壊演出）と、第 2 不利リーチ演出（ミニキャラ演出）と、があり、
前記演出制御手段は、
前記第 1 不利リーチ演出から前記有利発展演出（図柄破壊演出から覚醒発展演出（図 4 6（A）参照））よりも、前記第 2 不利リーチ演出から前記有利発展演出（ミニキャラ演出から覚醒発展演出（図 5 0（A）参照））の方が、発展させ易い（図 5 5（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 7 6 】

この構成の遊技機によれば、第 2 不利リーチ演出の方が、第 1 不利リーチ演出よりも、有利発展演出が実行され易い。そのため、遊技者には、第 2 不利リーチ演出が実行されたときに、有利発展演出への発展に大きく期待させることができ、第 2 不利リーチ演出での遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 3 7 7 】

手段 B 4 に係る発明は、
手段 B 3 に記載の遊技機において、
前記第 1 不利リーチ演出が実行された場合に前記不利当選に当選している可能性（図柄破壊演出が実行された場合に銀図柄当たり確定表示になる可能性）と、前記第 2 不利リーチ演出が実行された場合に前記不利当選に当選している可能性（ミニキャラ演出が実行された場合に銀図柄当たり確定表示になる可能性）と、が異なる（図 5 5（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【 0 3 7 8 】

この構成の遊技機によれば、第 1 不利リーチ演出と第 2 不利リーチ演出とでは、有利発展演出に発展する可能性が異なるだけでなく、不利当選に当選する可能性も異なる。従って、遊技者には、第 1 不利リーチ演出が実行された場合、又は第 2 不利リーチ演出が実行された場合において、全く異なる期待感を抱かせることができ、不利リーチ演出での遊技興趣を高めることが可能である。

30

【 0 3 7 9 】

手段 B 5 に係る発明は、
手段 B 2 乃至手段 B 4 の何れかに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、
前記有利当たり（10R 時短小当たり C）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に有利遊技状態（時短状態）に制御する一方、
前記不利当たり（10R 通常小当たり）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に前記有利遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態（通常遊技状態、非時短状態）に制御することを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 8 0 】

この構成の遊技機によれば、有利当選に当選した場合には、特別遊技の後に有利遊技状態に制御される一方、不利当選に当選した場合には、特別遊技の後に不利遊技状態に制御される。そのため、不利リーチ演出が実行されたときに、遊技者は、不利当選への当選によって不利遊技状態に制御され得ると思って大きく落胆する。よってこの場合に有利発展演出が実行されると、遊技者には、有利制御状態に制御される可能性が高い状況に変化したことを認識させて、大きな安堵感及び高揚感を与えることが可能である。

【 0 3 8 1 】

ところで、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機では、確変大当たり（有利当たり）と判定されると、大当たり遊技の実行後に、高確率状態に移行することができて

50

、通常大当たり（不利当たり）と判定されると、大当たり遊技の実行後に、高確率状態に移行することができないようになっている。ここで、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機では、リーチ演出として、大当たりに当選した場合に有利当たりに当選していることを示す有利リーチ演出が実行されることがある。そのため、有利リーチ演出が実行されることにより、遊技者に高揚感を与えることができる。しかしながら、有利リーチ演出によって遊技者に有利当たりへの当選を意識させることは既にありきたりであって、遊技興趣の向上を図るには、改善の余地があった。そこで手段 B 1 ~ B 5 に係る発明は、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機に対して、リーチ演出には、有利当たりへの当選よりも不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ演出が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。 10

【 0 3 8 2 】

< 手段 C >

手段 C 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、小当たり）と判定すると、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 8 1）と、
リーチ演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）において、
前記当たりの種類には、有利当たり（1 0 R 時短小当たり C）と、前記有利当たりよりも遊技者に不利な不利当たり（1 0 R 通常小当たり）と、があり、
前記リーチ演出には、前記有利当たりへの当選よりも前記不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ演出（銀図柄リーチ演出）があり、
前記演出制御手段は、
前記不利リーチ演出を経て前記不利当たりへの当選が示唆された後に、前記有利当たりへの当選を示唆する昇格演出（昇格示唆演出から金図柄当たり確定表示がなされるまでの演出）を実行することがある（図 4 4、図 4 8 参照）ことを特徴とする遊技機である。 20

【 0 3 8 3 】

この構成の遊技機によれば、不利リーチ演出を経て、不利当たりへの当選が示唆されると、遊技者は有利当たりへの当選を獲得できなかったことを把握して落胆する。しかしながらこの場合でも、昇格演出の実行により、遊技者は有利当たりへの当選を獲得できることがある。こうして、遊技者には、不利リーチ演出から不利当たりへの当選を認識させた後でも、有利当たりへの当選を獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。 30

【 0 3 8 4 】

手段 C 2 に係る発明は、
手段 C 1 に記載の遊技機において、
前記不利リーチ演出には、第 1 不利リーチ演出（図柄破壊演出）と、第 2 不利リーチ演出（ミニキャラ演出）と、があり、
前記演出制御手段は、
前記第 1 不利リーチ演出を経て前記不利当たりへの当選が示唆される（図柄破壊演出を経て銀図柄当たり仮表示がなされる）ことよりも、前記第 2 不利リーチ演出を経て前記不利当たりへの当選が示唆される（ミニキャラ演出を経て銀図柄当たり仮表示がなされる）方が、前記昇格演出を実行し易い（図 5 5（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。 40

【 0 3 8 5 】

この構成の遊技機によれば、第 2 不利リーチ演出の方が、第 1 不利リーチ演出よりも、不利当たりへの当選が示唆された後に、昇格演出が実行され易い。そのため、遊技者には、第 2 不利リーチ演出を経て不利当たりへの当選が示唆されたときに、昇格演出への実行に大きく期待させることができ、第 2 不利リーチ演出での遊技興趣を高めることが可能である。 50

【 0 3 8 6 】

手段 C 3 に係る発明は、
手段 C 2 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記第 1 不利リーチ演出（図柄破壊演出）を実行する場合よりも、前記第 2 不利リーチ演出（ミニキャラ演出）を実行する場合の方が、前記不利当たりへの当選を示唆し難い（銀図柄当たり仮表示が実行され難い、図 5 5（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 8 7 】

この構成の遊技機によれば、第 2 不利リーチ演出では、第 1 不利リーチ演出よりも、不利当たりへの当選が示唆され難い。更に上述したように、第 2 不利リーチ演出で不利当たりへの当選が示唆されても、第 1 不利リーチ演出で不利当たりへの当選が示唆される場合よりも、昇格演出が実行され易い。こうして、第 2 不利リーチ演出が実行された場合では、第 1 不利リーチ演出が実行された場合よりも、不利当たりに当選し難いという期待感を遊技者に抱かせることが可能である。

10

【 0 3 8 8 】

手段 C 4 に係る発明は、
手段 C 1 乃至手段 C 3 の何れかに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、
前記有利当たり（10R 時短小当たり C）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に有利遊技状態（時短状態）に制御する一方、
前記不利当たり（10R 通常小当たり）に当選した場合には、前記特別遊技（2 種大当たり遊技）の後に前記有利遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態（通常遊技状態、非時短状態）に制御することを特徴とする遊技機である。

20

【 0 3 8 9 】

この構成の遊技機によれば、有利当たりに当選した場合には、特別遊技の後に有利遊技状態に制御される一方、不利当たりに当選した場合には、特別遊技の後に不利遊技状態に制御される。そのため、遊技者は、不利リーチ演出を経て不利当たりへの当選が示唆されたときには、不利遊技状態に制御されると思って大きく落胆する。よってこの場合に昇格演出が実行されると、遊技者には、有利制御状態に制御されることを把握させて、復活による大きな安堵感及び高揚感を与えることが可能である。

30

【 0 3 9 0 】

ところで、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機では、確変大当たり（有利当たり）と判定されると、大当たり遊技の実行後に、高確率状態に移行することができて、通常大当たり（不利当たり）と判定されると、大当たり遊技の実行後に、高確率状態に移行することができないようになっている。ここで、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機では、リーチ演出として、大当たりに当選した場合に有利当たりに当選していることを示す有利リーチ演出が実行されることがある。そのため、有利リーチ演出が実行されることにより、遊技者に高揚感を与えることができる。しかしながら、有利リーチ演出によって遊技者に有利当たりへの当選を意識させることは既にありきたりであって、遊技興趣の向上を図るには、改善の余地があった。そこで手段 C 1 ~ C 4 に係る発明は、特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 号公報に記載の遊技機に対して、リーチ演出には、有利当たりへの当選よりも不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ演出があり、演出制御手段は、不利リーチ演出を経て不利当たりへの当選が示唆された後に、有利当たりへの当選を示唆する昇格演出を実行することが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

【 0 3 9 1 】

< 手段 D >
手段 D 1 に係る発明は、
入球口（第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1）への入球に基づいて当たり判定処理（大当た

50

り判定処理)で当たり(大当たり、小当たり)と判定すると、特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を実行する遊技制御手段(遊技制御用マイコン81)と、演出図柄(8L、8C、8R)の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行可能な演出制御手段(演出制御用マイコン91)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも特定の入球口(第2始動口21)に遊技球が入球し易い特典遊技状態(時短状態)に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定の入球口への入球に基づく前記当たり判定処理により前記変動演出(特図2変動演出)を実行する場合には、前記演出図柄の変動表示を複数回行う(図51(A)~図51(F)参照)ことを特徴とする遊技機である。

10

【0392】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態において、特定の入球口への入球によって変動演出が実行されると、演出図柄の変動表示が複数回行われる。つまり、1球の遊技球が特定始動口に入球することで、演出図柄の変動表示が1回だけ行われるわけではない。従って、特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高めることが可能である。

【0393】

手段D2に係る発明は、

手段D1に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記特定の入球口への入球に基づく前記当たり判定処理を1個まで保留可能(特図2保留球数の上限数が1個)であることを特徴とする遊技機である。

20

【0394】

この構成の遊技機によれば、特定の入球口への入球に基づく当たり判定処理が1個までしか保留されない。しかしながら、その1個だけ保留された当たり判定処理により変動演出が実行されると、演出図柄の変動表示が複数回行われる。よって、特定の入球口に基づく当たり判定処理が1個までしか保留されない状況であっても、遊技者には、演出図柄の変動表示が途切れることなく複数回連続して実行されているように見せることが可能である。

【0395】

手段D3に係る発明は、

手段D2に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記特定の入球口への入球に基づく前記当たり判定処理により、当たり(小当たり又は大当たり)と判定する一方、ハズレと判定することがない(図8(A)参照)ことを特徴とする遊技機である。

30

【0396】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態では、特定の入球口への入球に基づいてすぐに当たりと判定されるため、遊技者には特典遊技状態での変動演出が1回しか行われないという印象を与えるおそれがある。更に、特定の入球口への入球に基づく当たり判定処理が1個しか保留されないため、通常遊技状態への移行直後に、特定の入球口への入球に基づく変動演出では、演出図柄の変動表示が1回しか行われないという印象を与えるおそれがある。しかしながら、この構成の遊技機によれば、特定の入球口への入球に基づく変動演出では、演出図柄の変動表示が複数回行われるため、特典遊技状態及び通常遊技状態への移行直後の両方において、遊技者には、変動演出が複数回連続して実行されているように見せて、単調な演出と思わせないことが可能である。

40

【0397】

手段D4に係る発明は、

手段D2又は手段D3に記載の遊技機において、

前記特定の入球口への入球に基づいて前記当たり判定処理で判定される当たりには、有利

50

当たり（１０Ｒ時短小当たりＣ）と、前記有利当たりよりも遊技者に不利な不利当たり（１０Ｒ通常小当たり）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記特定の入球口への入球に基づいて実行する前記変動演出（特図２変動演出）において、前記演出図柄のリーチ態様を示す場合に、前記不利当たりへの当選よりも前記有利当たりへの当選を意識させる有利リーチ態様（金色の演出図柄８ｃ、８ｇのリーチ態様）、又は、前記有利当たりへの当選よりも前記不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ態様（銀色の演出図柄８ａ、８ｂ、８ｄ、８ｅ、８ｆ、８ｈ、８ｉのリーチ態様）を示すことを特徴とする遊技機である。

【０３９８】

10

この構成の遊技機によれば、特定の入球口への入球に基づく変動演出において、演出図柄のリーチ態様が表示される場合、有利当たりへの当選を意識させる有利リーチ態様、又は、不利当たりへの当選を意識させる不利リーチ態様が表示される。従って、遊技者には、特定の入球口への入球に基づく変動演出において、演出図柄の変動表示を複数回見せつつ、有利リーチ態様又は不利リーチ態様の何れが表示されるのかに注目させることになり、特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高めることが可能である。

【０３９９】

ところで、特開２０１０－０９９３１２号公報に記載の遊技機では、通常遊技状態よりも第２始動口（特定の入球口）に遊技球が入球し易い時短状態（特典遊技状態）に制御可能であり、第２始動口への入球に基づいて、演出図柄の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行するようになっている。ここで、特開２０１０－０９９３１２号公報に記載の遊技機では、特定の入球口への入球に基づいて変動演出が実行される場合、演出図柄の変動表示が１回行われる。つまり、１球の遊技球が特定の入球口に入球すると、演出図柄の変動表示が１回だけ行われる。従って、演出図柄の変動表示が連続的に実行されずに、途切れてしまうことがあり、変動演出の遊技興趣には、改善の余地があった。そこで手段Ｄ１～Ｄ４に係る発明は、特開２０１０－０９９３１２号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、特定の入球口への入球に基づく当たり判定処理により変動演出を実行する場合には、演出図柄の変動表示を複数回行う点で相違している。これにより、特定の入球口への入球に基づく変動演出の遊技興趣を高め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

【０４００】

<手段Ｅ>

手段Ｅ１に係る発明は、

入球口（第１始動口２０、第２始動口２１）への入球に基づいて、当たり判定処理（大当たり判定処理）の結果を示す識別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン８１）と、

演出図柄（８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の変動表示を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン９１）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記当たり判定処理で当たり（大当たり、小当たり）であるかを示唆する特定演出（銀図柄リーチ演出、金図柄リーチ演出）として、第１特定演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出、第１敵キャラバトル演出、第２敵キャラバトル演出のうちの何れか）と、前記第１特定演出と異なる第２特定演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出、第１敵キャラバトル演出、第２敵キャラバトル演出のうちの何れか）と、を実行可能であり、

40

１回の前記識別図柄の変動表示において、前記第１特定演出（例えば図５１（Ｇ）（Ｈ）に示す図柄破壊演出）が終了した後で、前記第２特定演出（例えば図５２（Ｆ）（Ｇ）に示す第２敵キャラバトル演出）が開始される前に、前記演出図柄の変動表示を複数回行うことがある（図５２（Ａ）～（Ｅ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４０１】

この構成の遊技機によれば、１回の識別図柄の変動表示に拘わらず、当たりであるかを示

50

唆する第1特定演出と第2特定演出とが実行される場合がある。更に、この場合において、第1特定演出が終了した後で、第2特定演出が開始される前に、演出図柄の変動表示が複数回行われることがある。この複数回の演出図柄の変動表示により、第1特定演出と第2特定演出とが、分離している印象を与えて、1回の識別図柄の変動表示によって行われていることに気付き難くすることが可能である。よって、遊技者に対して、1回の識別図柄の変動表示でも、複数回の当たり判定処理が実行されているように思わせることが可能であり、遊技興趣を向上させることが可能である。

【0402】

手段E2に係る発明は、

手段E1に記載の遊技機において、

10

前記演出制御手段は、

1回の前記識別図柄の変動表示において、前記第1特定演出（例えば図51（G）（H）に示す図柄破壊演出）が開始される前に、前記演出図柄の変動表示を複数回行うことがある（図51（A）～（E）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0403】

この構成の遊技機によれば、1回の識別図柄の変動表示において、演出図柄の変動表示が複数回行われた後に、第1特定演出が実行される。続けて、演出図柄の変動表示が複数回行われた後に、第2特定演出が実行されることがある。こうして、1回の識別図柄の変動表示にも拘わらず、擬似連演出と第1特定演出とが実行され、その後、擬似連演出と第2特定演出とが実行されているように見せることが可能である。よって、擬似連演出に慣れている遊技者でも、第1特定演出と第2特定演出とが、1回の識別図柄の変動表示によって行われていることに気付き難くすることが可能である。

20

【0404】

手段E3に係る発明は、

手段E1又は手段E2に記載の遊技機において、

前記第1特定演出は、前記演出図柄がリーチ態様で表示される第1リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出、第1敵キャラバトル演出、第2敵キャラバトル演出のうちの何れか）であり、

前記第2特定演出は、前記演出図柄がリーチ態様で表示される第2リーチ演出（図柄破壊演出、ミニキャラ演出、第1敵キャラバトル演出、第2敵キャラバトル演出のうちの何れか）であることを特徴とする遊技機である。

30

【0405】

この構成の遊技機によれば、第1リーチ演出と第2リーチ演出という異なる2つのリーチ演出の間に、複数回の演出図柄の変動表示が実行されることがある。そのため、遊技者には、第1リーチ演出を伴う識別図柄の変動表示と、第2リーチ演出を伴う識別図柄の変動表示と、が別々に実行されていると思わせることが可能である。よって、1回の識別図柄の変動表示にも拘わらず、2回のドキドキ感を伴うリーチ演出を堪能させることが可能である。

【0406】

ところで、特開2010-099312号公報に記載の遊技機では、特別図柄（識別図柄）の変動表示が開始されると、演出図柄の変動表示と停止表示を伴う変動演出を実行するようになっている。ここで、特開2010-099312号公報に記載の遊技機では、1回の識別図柄の変動表示において、演出図柄の変動表示が1回行われるだけである。そして、遊技者には、停止表示された演出図柄によって、当たり判定処理の結果を把握させている。しかしながら、1回の識別図柄の変動表示に対して、1回の当たり判定処理の結果を見せるという演出はありきたりであって、遊技興趣には改善の余地があった。そこで手段C1～C3に係る発明は、特開2010-099312号公報に記載の遊技機に対して、1回の識別図柄の変動表示において、第1特定演出が終了した後で、第2特定演出が開始される前に、演出図柄の変動表示を複数回行うことがある点で相違している。これにより、遊技興趣を向上させ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

40

50

果を奏する)ことが可能である。

【符号の説明】

【 0 4 0 7 】

1 ... パチンコ遊技機

3 ... 遊技領域

7 ... 画像表示装置

2 0 ... 第 1 始動口

2 1 ... 第 2 始動口

2 2 ... 電チュー

8 1 ... 遊技制御用マイコン

9 1 ... 演出制御用マイコン

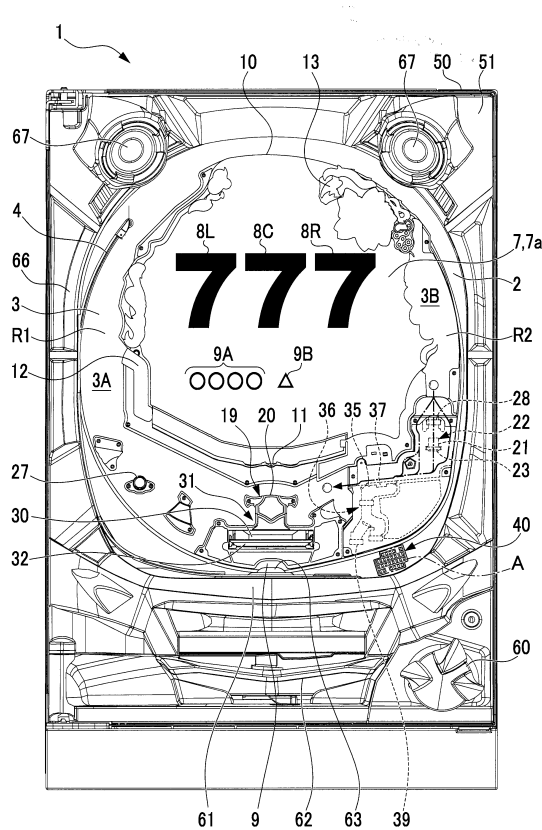
8 L、8 C、8 R ... 演出図柄

8 a、8 b、8 d、8 e、8 f、8 h、8 i ... 銀色の演出図柄

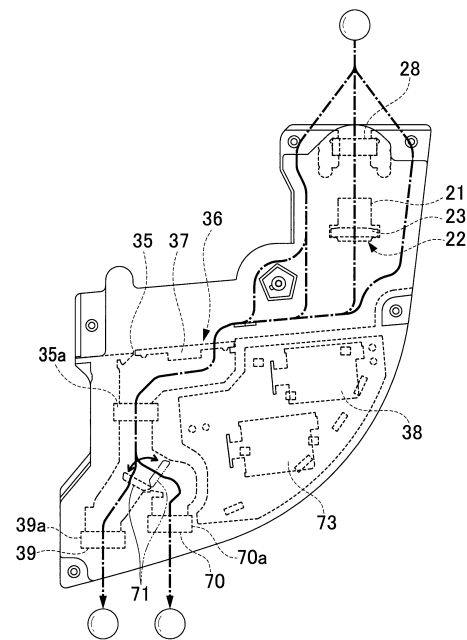
8 c、8 g ... 金色の演出図柄

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

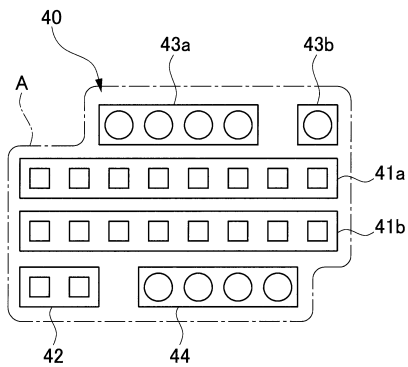
20

30

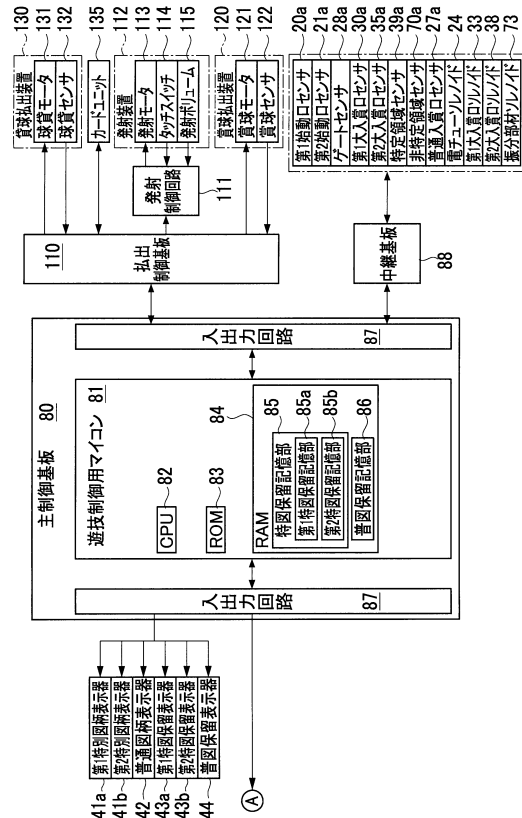
40

50

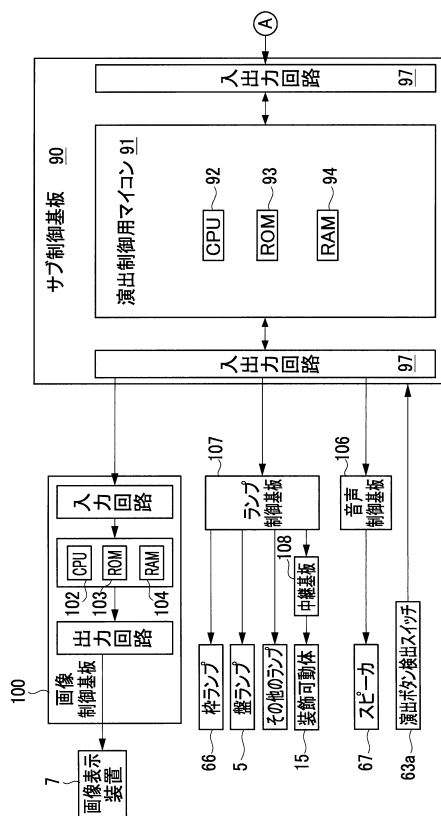
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

[illegible]

【図 7】

(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(小当たり判定にも使用)
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99	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	0~127	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)	0~65535	普通図柄抽選の当否判定用

【図 8】

(A)大当たり判定テーブル

特別図柄	大当たり乱数値	判定結果
特図 1	65300~65535	大当たり
	0~3500	小当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図 2	65300~65535	大当たり
	0~65299	小当たり
	-	ハズレ

(B)当たり種別判定テーブル

特別図柄	当たり	当たり種別乱数値	判定結果
特図 1	大当たり	0~49	10R通常
		50~99	3R時短
	小当たり	0~98	10R(実質9R・V通過実質不可)
		99	10R(実質9R・V通過可)時短
特図 2	大当たり	0~99	10R時短
		0~49	10R(実質9R・V通過可)時短
	小当たり	50~99	10R(実質4R・V通過可)通常

(C)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

(D)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・時短(共通)	1~65535	当たり
	0	ハズレ

(E)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
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

10

20

【図 9】

特別図柄	状態	変動パターン判定テーブル				停止時間(ms)	備考
		保留回数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)		
特図 1	非時短状態	-	0~99	P1	7000	500	SPリリーチ
		-	0~99	P2	3000		ノーマルリリーチ
		-	0~99	P3	8000		ノーマルリリーチ
		-	0~99	P4	6000	3000	ノーマルリリーチ
		-	10~99	P5	20000		
	時短状態	0~2	0~99	P6	13000		
		3~4	0~99	P7	8000		
		-	0~99	P11	30000	500	
		-	0~99	P12	10000	3000	
		-	0~99	P13	20000		
特図 2	非時短状態	-	0~99	P14	13000	500	
		-	0~99	P20	40000		
		-	0~1	P21	65000		
		-	2~3	P22	62500		
		-	4~6	P23	60000		
	時短状態	-	0~99	P24	57500		
		-	10~19	P25	55000		
		-	20~29	P26	52500		
		-	30~39	P27	50000		
		-	40~49	P28	47500		

【図 10】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

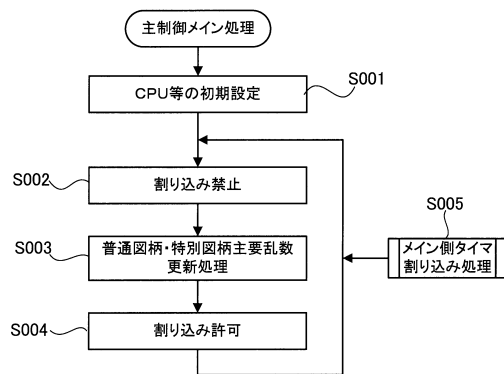
状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)/回
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2
時短状態		電チュー開放TBL2	1	5.5

30

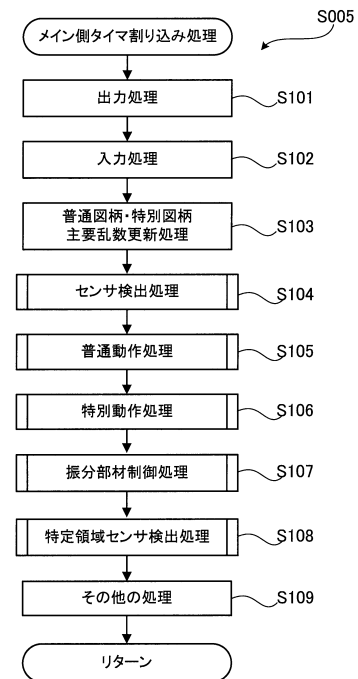
40

50

【図 1 1】



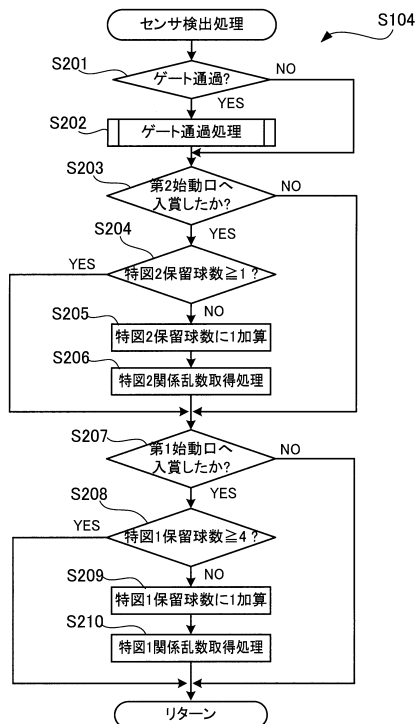
【図 1 2】



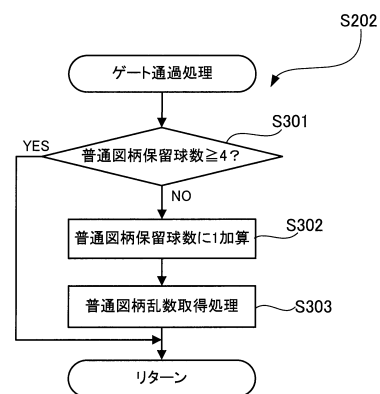
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

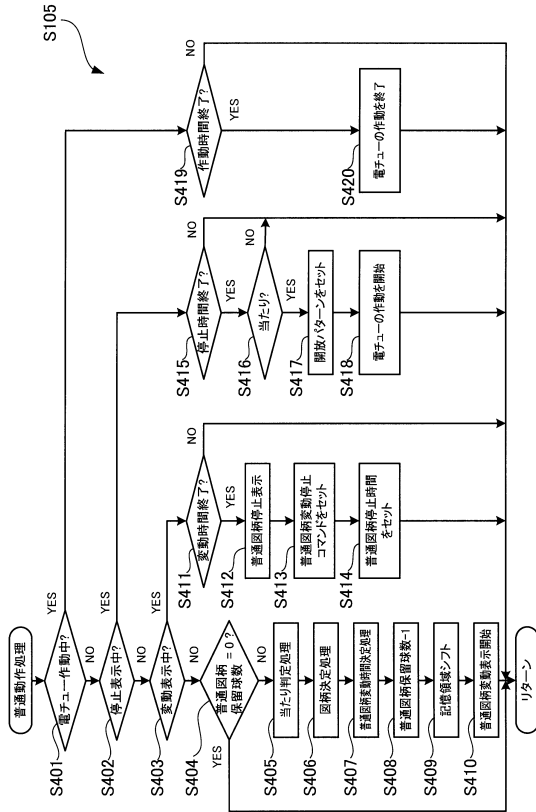


30

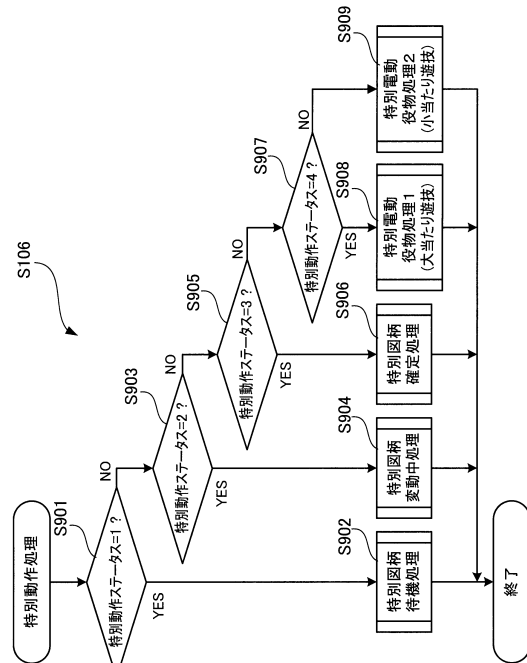
40

50

【図 15】



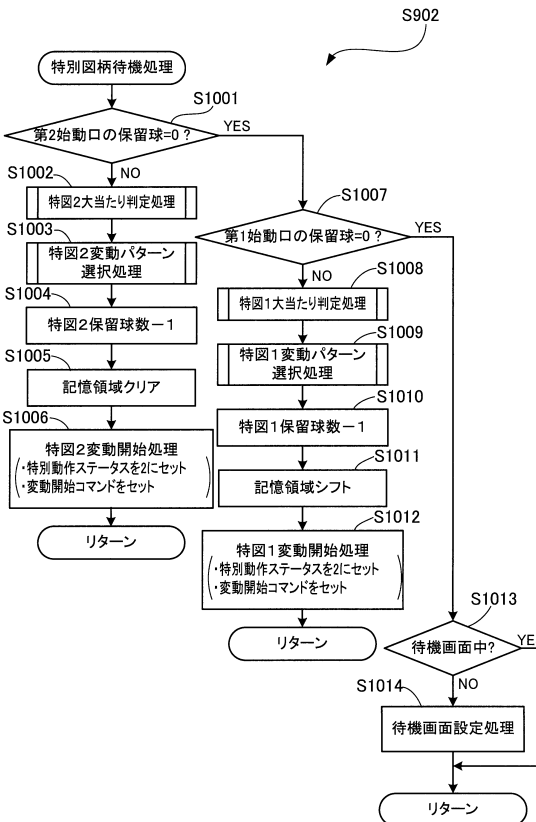
【図 16】



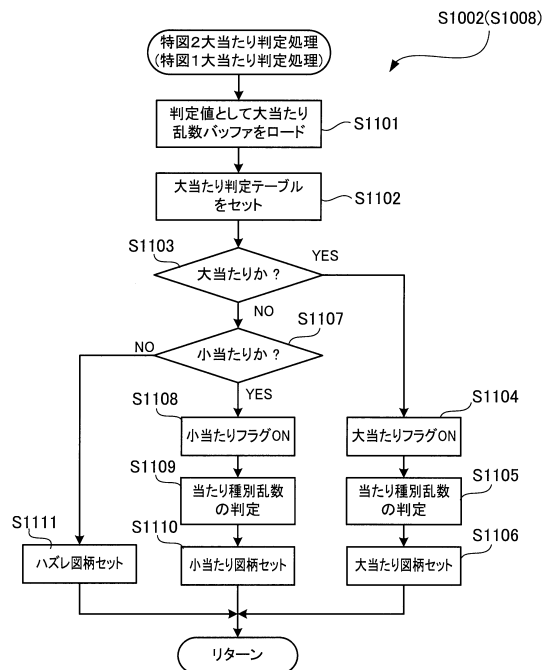
10

20

【図 17】



【図 18】

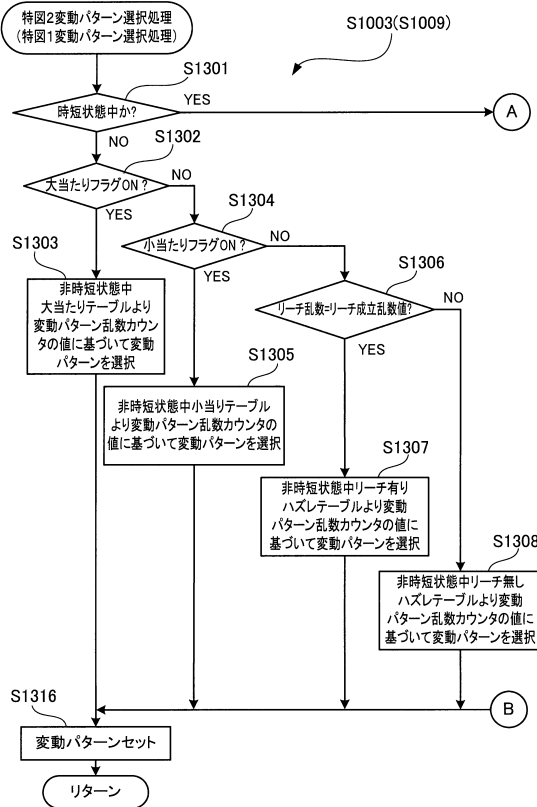


30

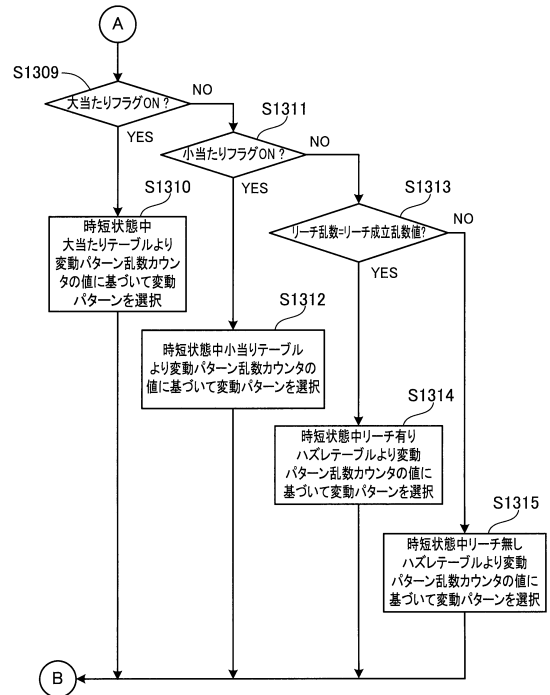
40

50

【図 19】



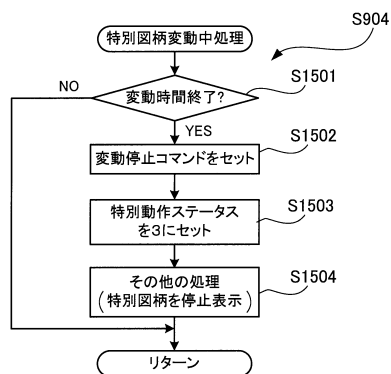
【図 20】



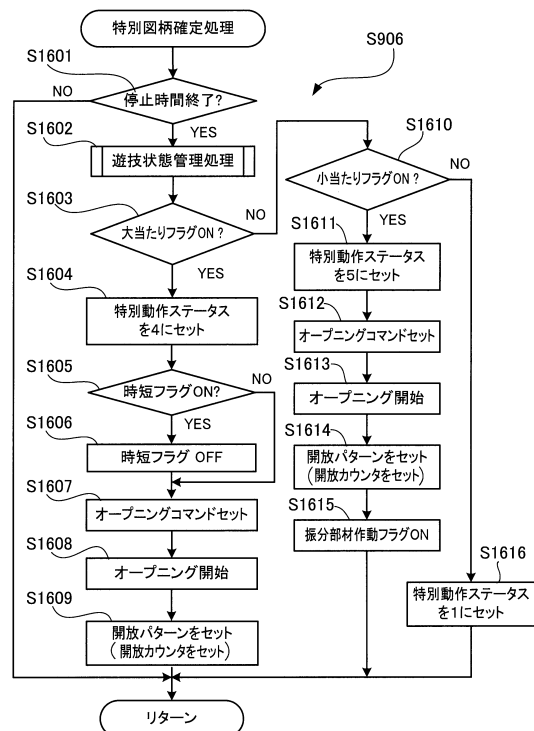
10

20

【図 21】



【図 22】

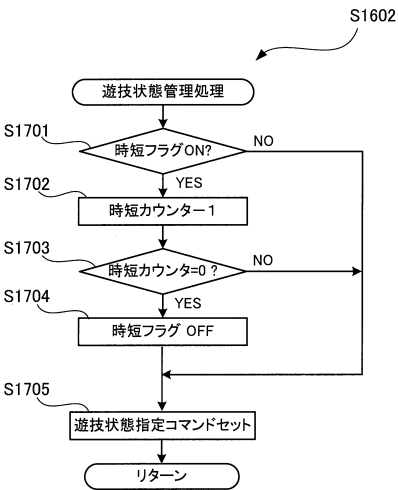


30

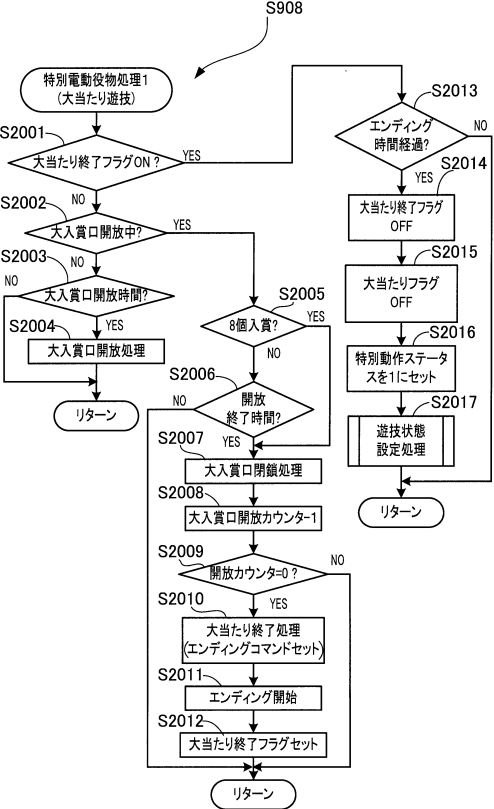
40

50

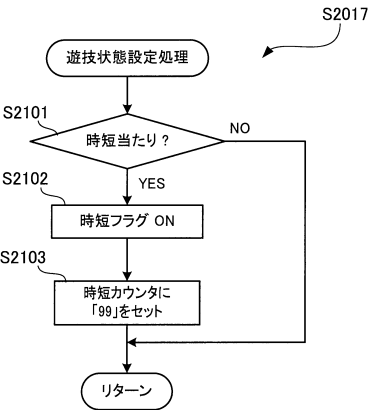
【 図 2 3 】



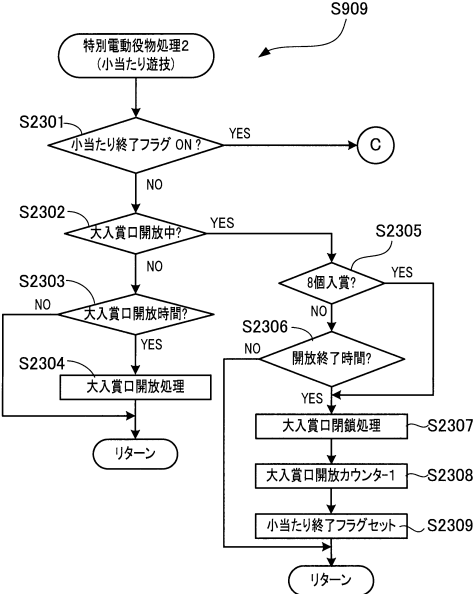
【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



10

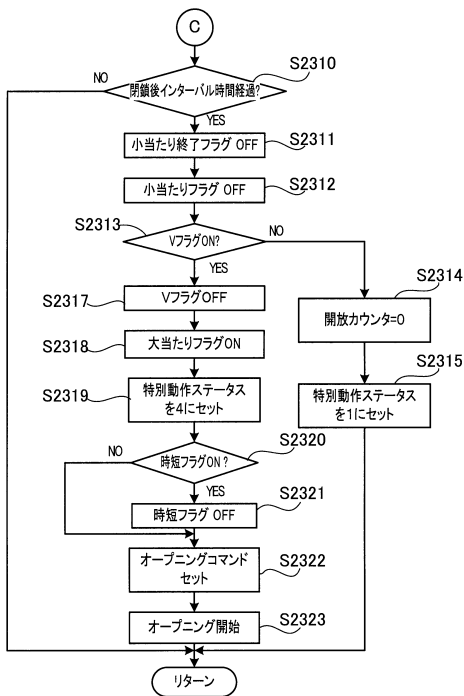
20

30

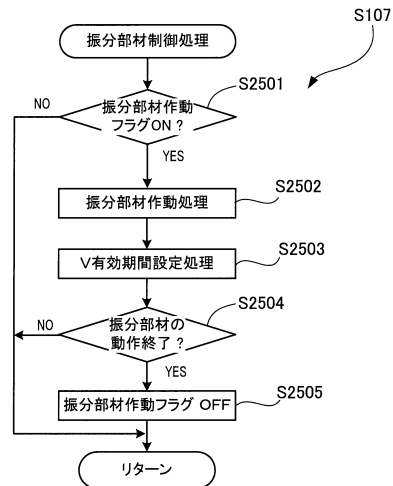
40

50

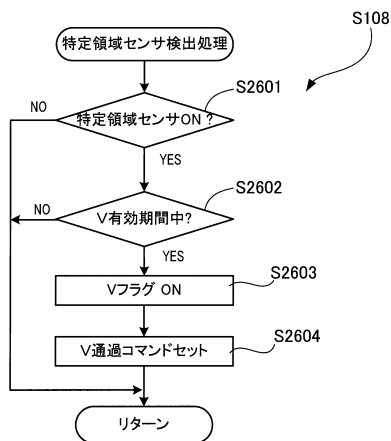
【 図 2 7 】



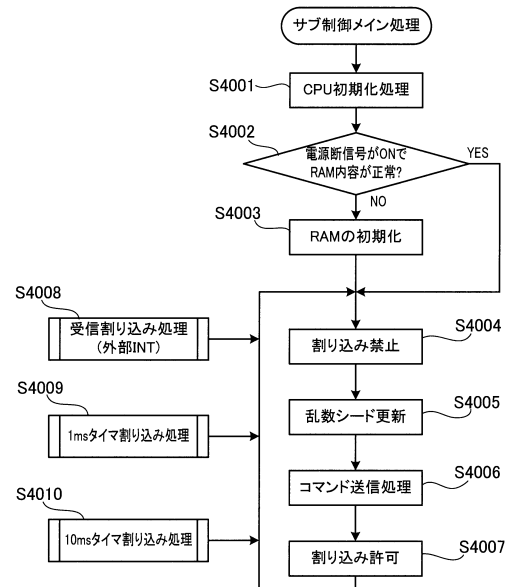
【 図 2 8 】



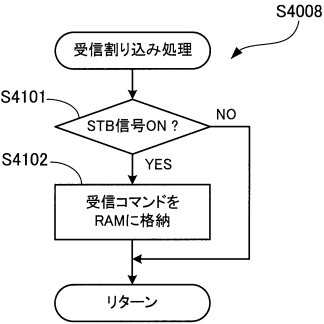
【 図 2 9 】



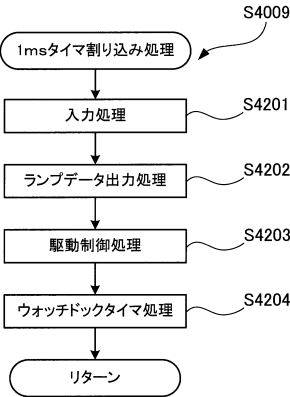
【 図 3 0 】



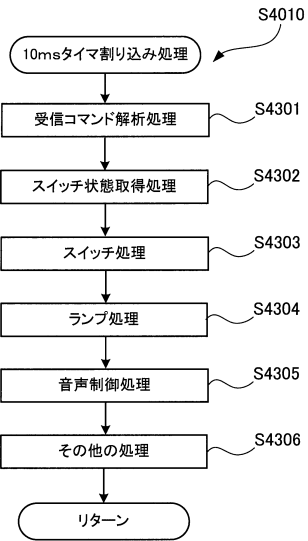
【 図 3 1 】



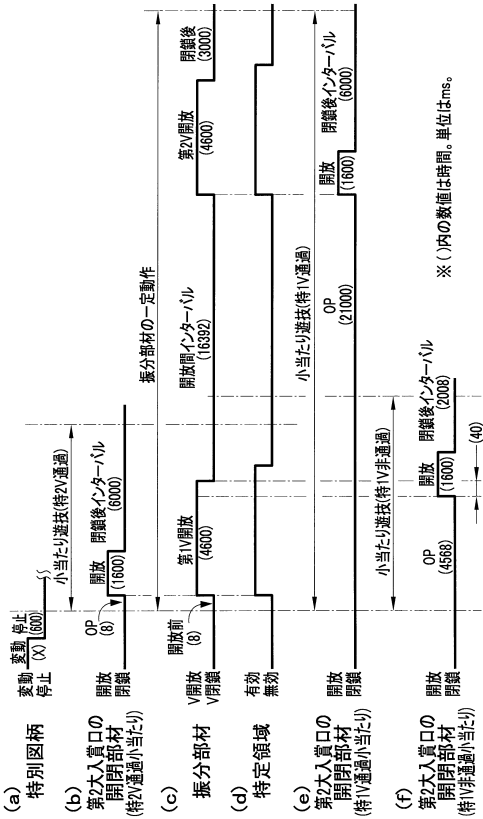
【 図 3 2 】



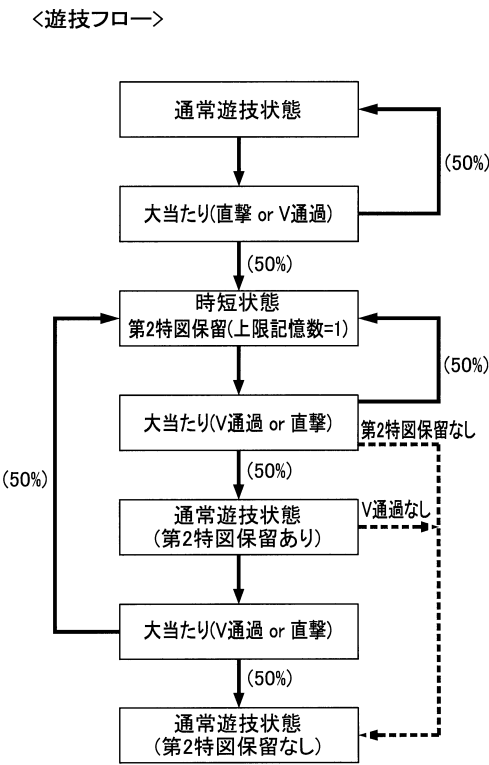
【 図 3 3 】



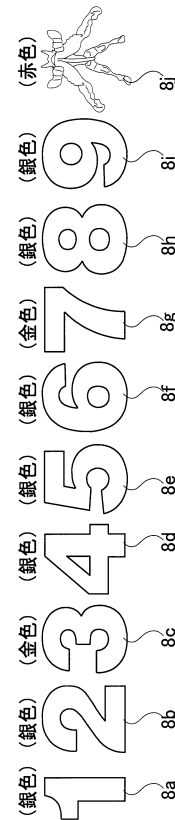
【 図 3 4 】



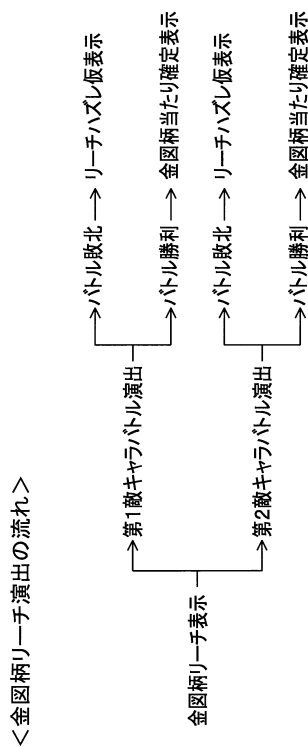
【 図 3 5 】



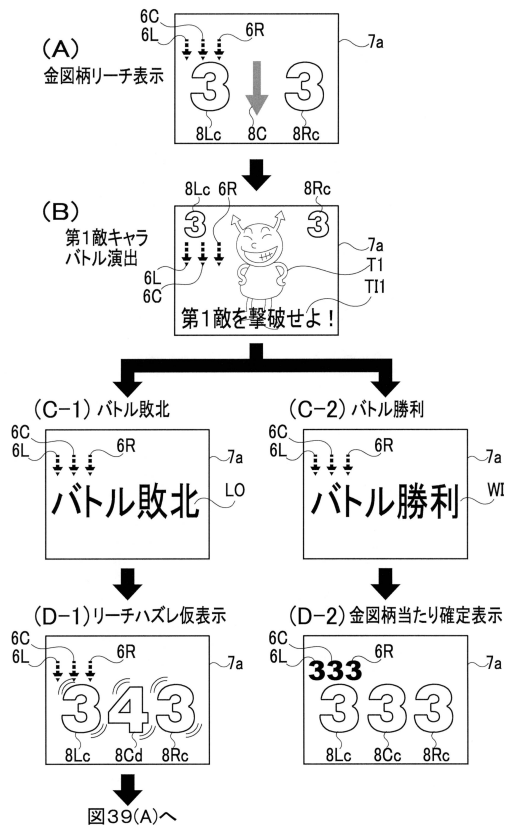
【 図 3 6 】



【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



10

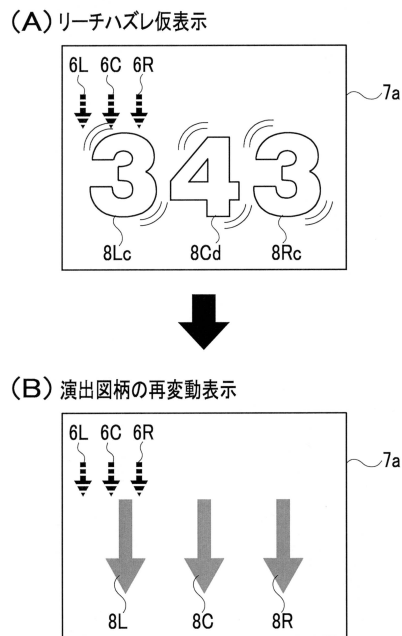
20

30

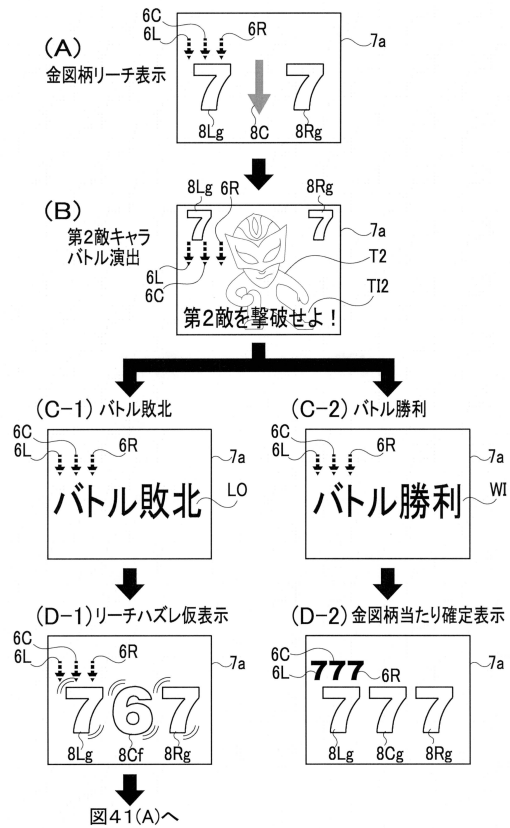
40

50

【図 39】



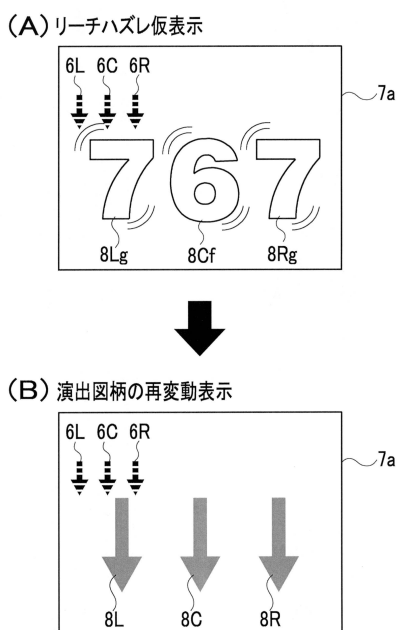
【図 40】



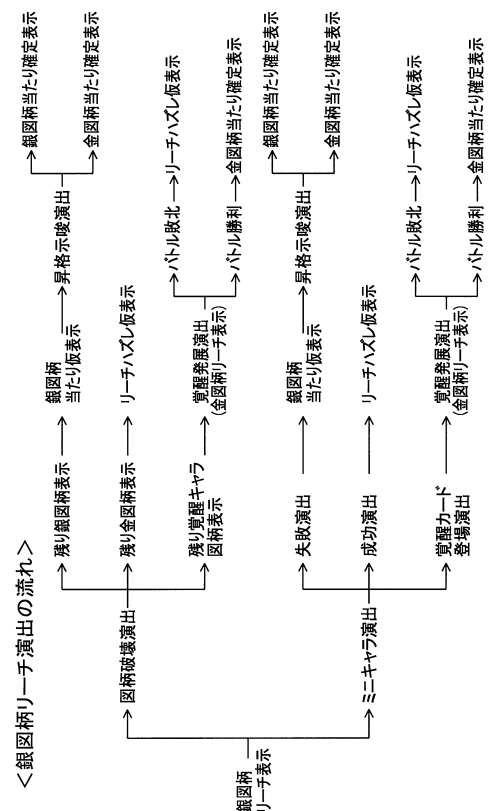
10

20

【図 41】



【図 42】

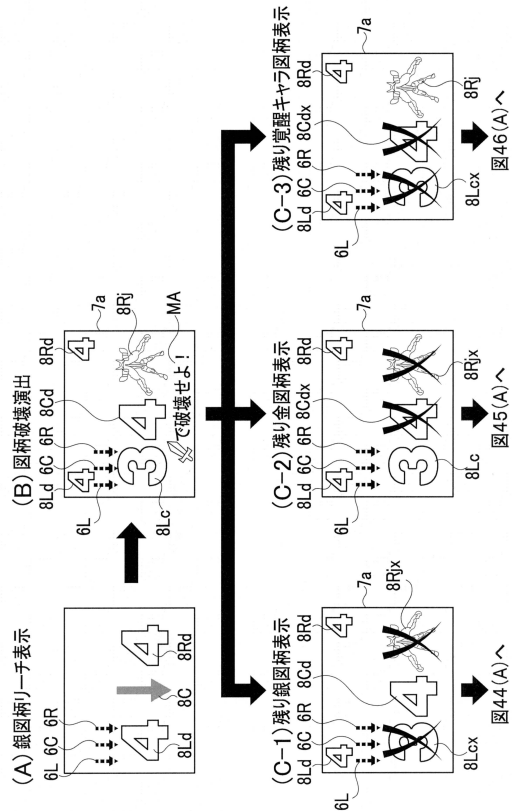


30

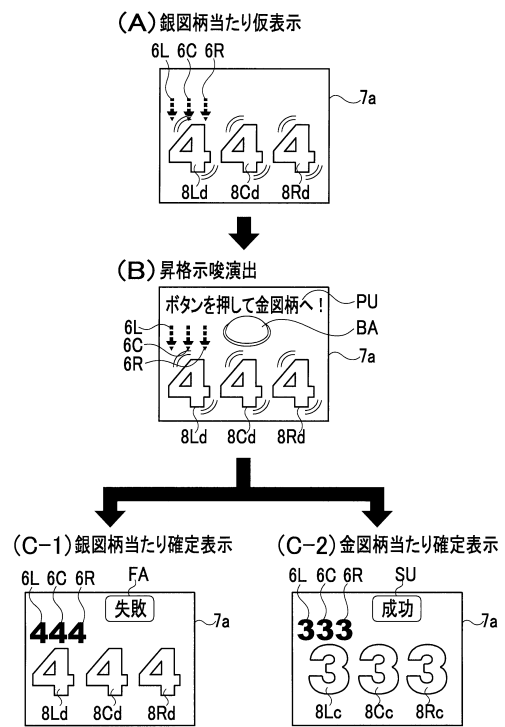
40

50

【 図 4 3 】



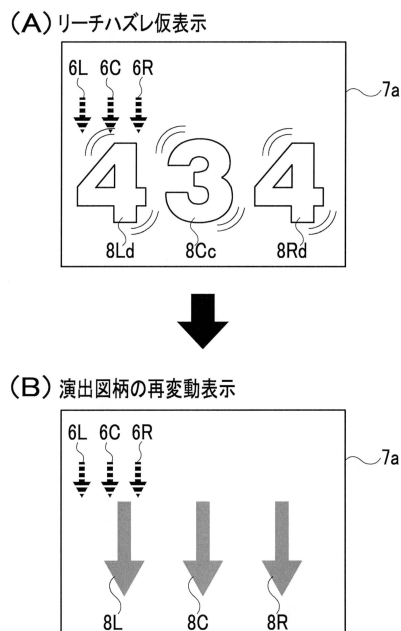
【 図 4 4 】



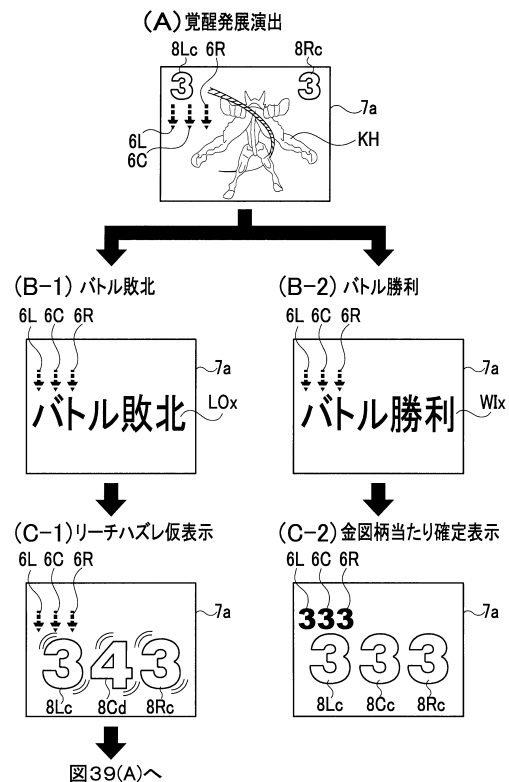
10

20

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

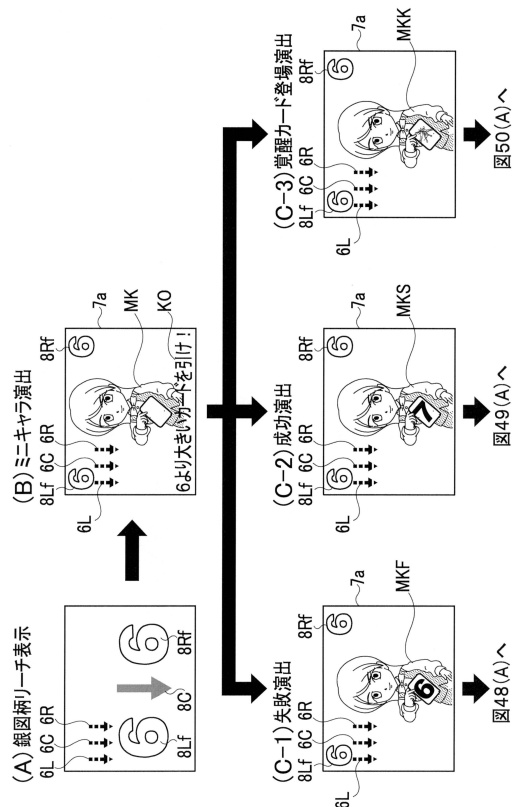


30

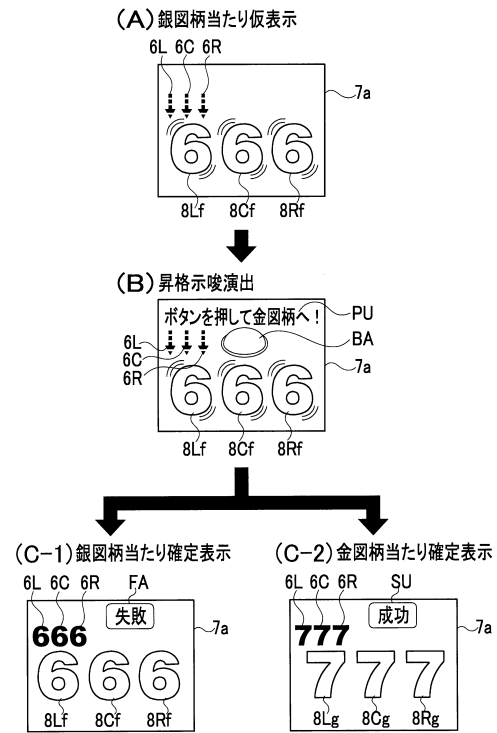
40

50

【図 47】



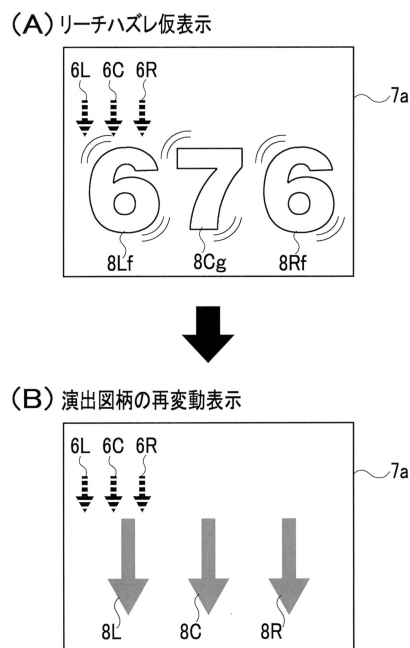
【図 48】



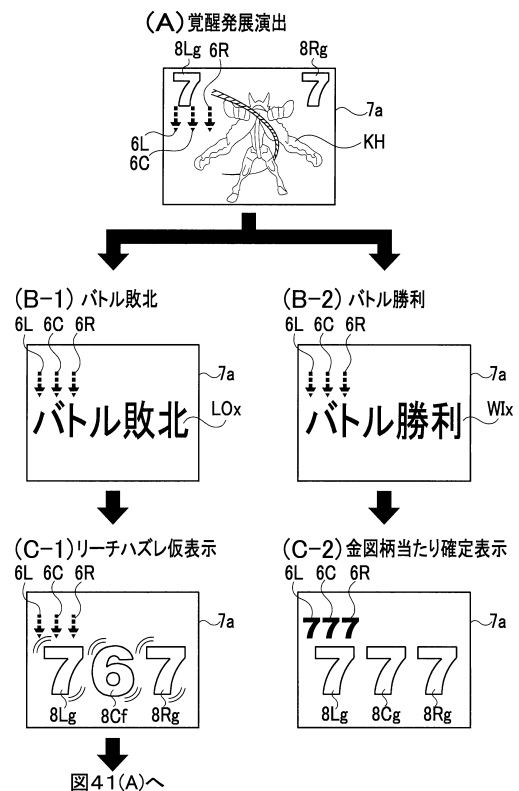
10

20

【図 49】



【図 50】

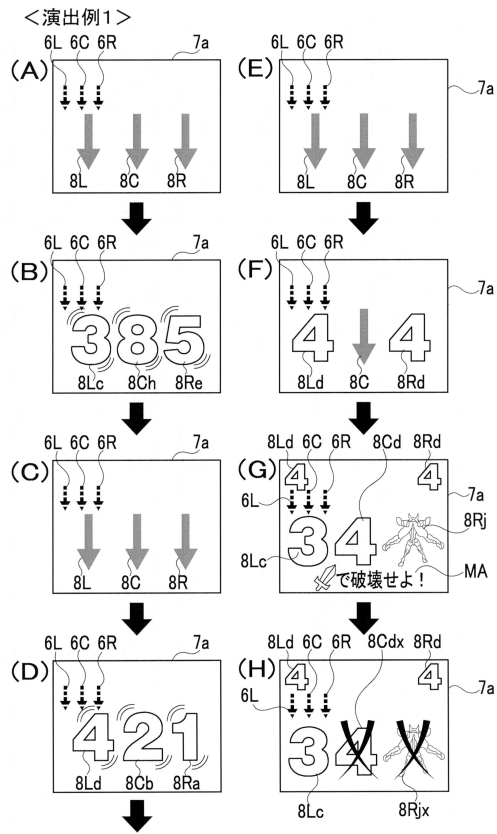


30

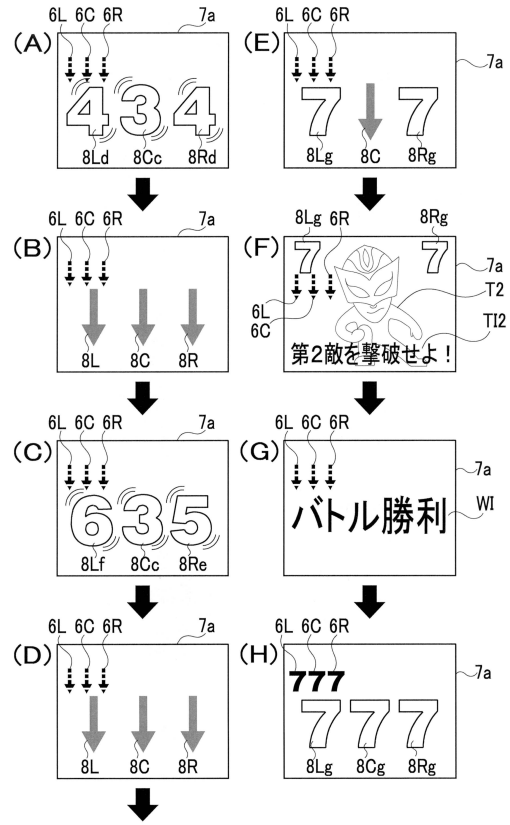
40

50

【図 5 1】



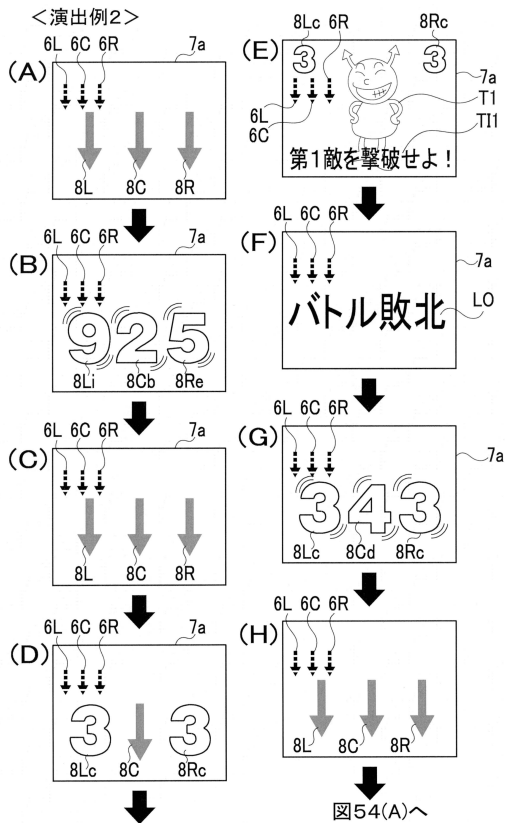
【図 5 2】



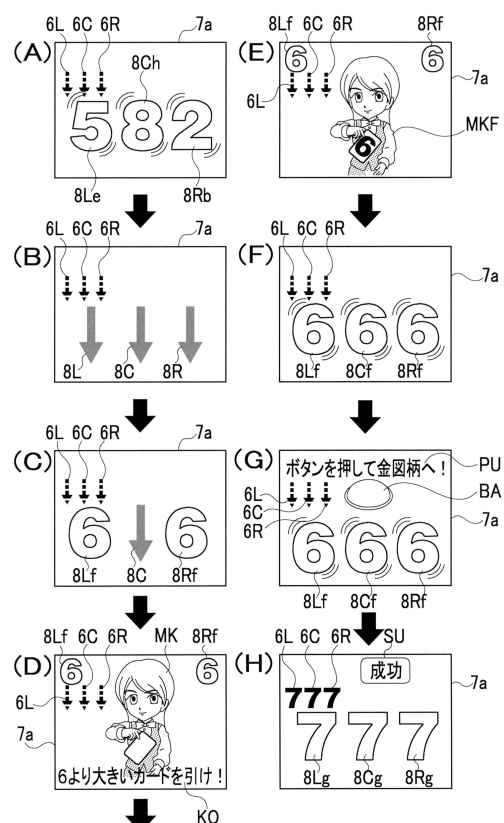
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】



30

40

50

【 図 5 5 】

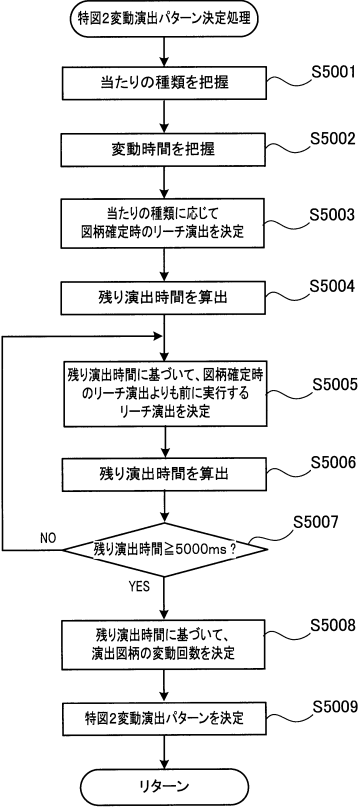
(A) 銀図柄リーチ演出が実行される場合の名演出期待度

	演出期待度	演出期待度
銀図柄リーチ演出		
	銀図柄当たり仮表示	65%
	金図柄当たり確定表示	5%
図柄破滅演出		
	リーチハズレ仮表示	20%
	寛種発展演出	
		バトル敗北
		バトル勝利
		5%
		5%
	銀図柄当たり確定表示	40%
	金図柄当たり確定表示	10%
ミニキャラ演出		
	リーチハズレ仮表示	30%
	寛種発展演出	
		バトル敗北
		バトル勝利
		5%
		15%

(B) 金図柄リーチ演出が実行される場合の名演出期待度

	演出期待度
金図柄リーチ演出	
バトル敗北	50%
リーチハズレ仮表示	
第1観キャラバトル演出	
(リーチハズレ仮表示)	50%
バトル勝利	
(金図柄当たり確定表示)	
第2観キャラバトル演出	
バトル敗北	25%
リーチハズレ仮表示	
バトル勝利	
(金図柄当たり確定表示)	75%

【 図 5 6 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
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 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 上野 雅博
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) 2C088 DA23 EA10