

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-124890
(P2022-124890A)

(43)公開日 令和4年8月26日(2022.8.26)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全67頁)

| | | | |
|----------|---------------------------|---------|--|
| (21)出願番号 | 特願2021-22787(P2021-22787) | (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3年2月16日(2021.2.16) | (74)代理人 | 110000291弁理士法人コスモス国際特 許商標事務所 |
| | | (72)発明者 | 市原 卓人 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 | 藤原 海 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 | 窪田 倫也 |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機P Y 1は、キャラクタ画像を含む装飾図柄を表示可能であり、装飾図柄をリーチ目に表示しているときに、キャラクタCを示すキャラ画像C C Aが表示されるキャラ変身演出を実行可能である。装飾図柄には、キャラクタCを示す第2特殊「7」図柄G 2 7 2と、キャラクタGを示す通常「7」図柄G 2 7 0とがあり、通常「7」図柄がリーチ目に表示された後にキャラ変身演出が行われる場合には、通常「7」図柄が第2特殊「7」図柄に変化するときがある。そして、キャラ変身演出の実行開始前にリーチ目に表示された通常「7」図柄が第2特殊「7」図柄に変化する場合、その第2特殊「7」図柄に含まれる数字「7」と通常「7」図柄に含まれる数字「7」とが同じである。

【選択図】図30

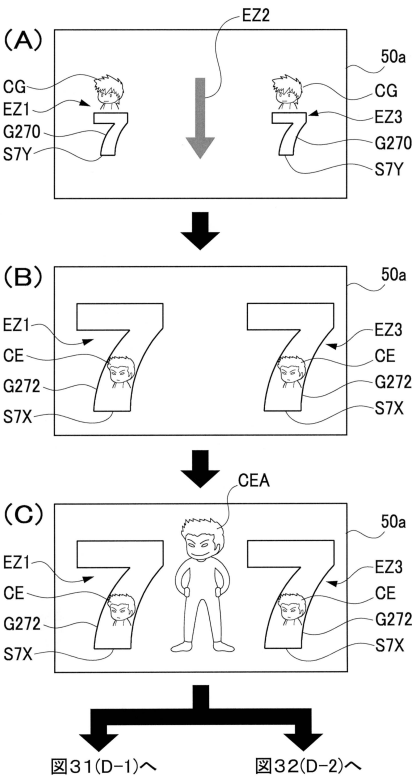


図31(D-1)へ 図32(D-2)へ

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

所定のキャラクタを示すキャラクタ画像、および、所定の識別表示を示す識別表示画像を含む装飾図柄を表示可能であり、

前記装飾図柄を特殊態様で表示しているときに、第 1 キャラクタを示す特定画像が表示される特定画像表示演出を実行可能であり、

前記装飾図柄には、前記第 1 キャラクタを示す第 1 キャラクタ画像を含む第 1 装飾図柄と、前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを示す第 2 キャラクタ画像を含む第 2 装飾図柄と、があり、

前記第 2 装飾図柄が前記特殊態様で表示された後に前記特定画像表示演出が行われる場合には、当該第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化するときがあり、

前記特定画像表示演出の実行開始前に、前記特殊態様で表示された前記第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化する場合、当該第 2 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す前記所定の識別表示と当該第 1 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す前記所定の識別表示とが同じであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、始動口への入賞に基づく特別図柄の可変表示中に複数の演出図柄が変動表示する遊技機が知られている（特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2005 - 348857 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出の興趣向上の観点から改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本明細書に開示される遊技機は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

所定のキャラクタを示すキャラクタ画像、および、所定の識別表示を示す識別表示画像を含む装飾図柄を表示可能であり、

前記装飾図柄を特殊態様で表示しているときに、第 1 キャラクタを示す特定画像が表示される特定画像表示演出を実行可能であり、

前記装飾図柄には、前記第 1 キャラクタを示す第 1 キャラクタ画像を含む第 1 装飾図柄と、前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを示す第 2 キャラクタ画像を含む第 2 装飾図柄と、があり、

前記第 2 装飾図柄が前記特殊態様で表示された後に前記特定画像表示演出が行われる場合には、当該第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化するときがあり、

前記特定画像表示演出の実行開始前に、前記特殊態様で表示された前記第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化する場合、当該第 2 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す

10

20

30

40

50

前記所定の識別表示と当該第 1 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す前記所定の識別表示とが同じであることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

10

【図 3】(A) は遊技状態の種類を示す説明図であり、(B) は大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図 4】(A) は大当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、(B) は小当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、(C) は補助遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 5】演出モードの種類を示す説明図である。

【図 6】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 7】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 8】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 9】特図変動演出の S P S P リーチの具体例を示す説明図である。

20

【図 10】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 11】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 12】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 13】遊技機の制御に関わる部分のブロック図である。

【図 14】変動パターン判定テーブルの具体例である。

【図 15】先読み判定テーブルの具体例である。

【図 16】図柄判定テーブルの具体例である。

【図 17】第 1 実施形態の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【図 18】(A) は「大当たり当選」の場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示す表であり、(B) は「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示す表である。

30

【図 19】第 1 実施形態の通常演出図柄を示す表である。

【図 20】第 1 実施形態の通常演出図柄を示す説明図である。

【図 21】第 1 実施形態の通常演出図柄を示す説明図である。

【図 22】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す表である。

【図 23】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す表である。

【図 24】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す説明図である。

【図 25】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す説明図である。

【図 26】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す説明図である。

【図 27】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す説明図である。

40

【図 28】第 1 実施形態の特殊演出図柄を示す説明図である。

【図 29】第 1 実施形態のキャラ変身演出の登場キャラクタ選択テーブルである。

【図 30】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 31】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 32】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 33】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 34】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 35】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 36】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【図 37】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

50

【図 3 8】第 1 実施形態のキャラ変身演出の流れを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述に任意のフローチャートがある場合、そのフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

10

【0009】

< 基本実施形態 >

後に、本発明の遊技機の第 1 実施形態を説明するが、まず、その第 1 実施形態の基礎となる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 P Y 1 に適用している。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

20

【0010】

1. 遊技機の構造

最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 を用いて説明する。図 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の正面図である。

【0011】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、パチンコホールの島構造体に取り付けられる外枠 2 2 と、外枠 2 2 に対して開閉自在に取り付けられる前扉 2 3 と、を具備する。前扉 2 3 は、遊技盤 1 が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A に対して開閉自在に取り付けられる前枠 2 3 m と、を具備する。また、前枠 2 3 m は、透明性を有する透明板 2 3 t を具備し、透明板 2 3 t を介して、遊技盤 1 を前方（遊技者側）から視認することが可能である。

30

【0012】

また、前扉 2 3 は、遊技球を貯留するための上皿 3 4、および、遊技球を遊技盤 1 に発射するためのハンドル 7 2 k、を具備する。上皿 3 4 は、前扉 2 3 の下部に設置され、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留する。ハンドル 7 2 k は、前扉 2 3 の右下部に設置され、遊技者がハンドル 7 2 k を操作することによって、上皿 3 4 に貯留された遊技球が遊技盤 1 に発射される。

【0013】

また、前扉 2 3 は、所定の音声出力可能なスピーカ 5 2、所定の発光色で発光可能な枠ランプ 5 3、および、所定の動作態様で動作可能な枠可動体 5 8 k、を具備する。スピーカ 5 2 は、前扉 2 3 の左上部および右上部に設置され、例えば、B G M (B a c k G r o u n d M u s i c) や効果音等を出力する。枠ランプ 5 3 は、前扉 2 3 の左部および右部であって透明板 2 3 t の周囲に設置され、例えば、複数の L E D (L i g h t E m i t t i n g D i o d e) で構成される。枠可動体 5 8 k は、前扉 2 3 の上部に設置される。また、枠可動体 5 8 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 1 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、枠可動体 5 8 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

40

【0014】

また、前扉 2 3 は、遊技者が操作可能な通常ボタン 4 0、および、遊技者が操作可能な特殊ボタン 4 1、を具備する。通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 は、例えば、押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。通常ボタン 4 0 は、所定の発光

50

色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。一方、特殊ボタン４１は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。なお、通常ボタン４０または特殊ボタン４１は、所定の動作態様（例えば回転、突出等）で動作可能に構成されるようにしても良いし、十字キーやタッチパネル等で構成されるようにしても良い。

【００１５】

２．遊技盤の構造

次に、遊技盤取付枠２Ａに取り付けられる遊技盤１の構造について図２を用いて説明する。図２は、遊技盤１の正面図である。

【００１６】

遊技盤１は、ハンドル７２ｋの操作によって発射された遊技球が流下（落下）可能な遊技領域６を備える。遊技領域６には、遊技球の流下方向に変化を与える遊技釘（不図示）が設置されるとともに、遊技球が入賞（入球または通過）可能な入賞装置が設置される。入賞装置には、一般入賞口１０、第１始動口１１、第２始動口１２、ゲート１３、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５が含まれる。各入賞装置のそれぞれは、遊技球の入球または通過を検出する検出センサを具備する。

【００１７】

第１始動口１１は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域６の下部に設置される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１に入球すると、上皿３４に、賞球として、所定個数（例えば３個）の遊技球を払い出す。また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１に入球すると、後述する大当たり判定を受けるための権利を取得する。第１始動口１１は、常に遊技球の入球のし易さが不変に構成される。

【００１８】

第２始動口１２は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域６の下部であって第１始動口１１の下方に設置される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第２始動口１２に入球すると、上皿３４に、賞球として、所定個数（例えば１個）の遊技球を払い出す。また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第２始動口１２に入球すると、遊技球が第１始動口１１に入球したときと同様に、大当たり判定を受けるための権利を取得する。第２始動口１２は、第１始動口１１と異なり、開閉可能な開閉部材１２ｋおよび開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、開閉ソレノイドを用いて開閉部材１２ｋを開閉することによって、第２始動口１２に遊技球が入球しないまたは入球し難い閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも第２始動口１２に遊技球が入球し易い開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

【００１９】

ゲート１３は、遊技球が通過可能となるように、遊技領域６の右部に設置される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球がゲート１３を通過すると、後述する当たり判定を受けるための権利を取得する。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球がゲート１３を通過しても、上皿３４に賞球を払い出さない。

【００２０】

第１大入賞口１４は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域６の右下部に設置される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第１大入賞口１４に入球すると、上皿３４に、賞球として、所定個数（例えば１５個）の遊技球を払い出す。第１大入賞口１４は、開閉可能な第１開閉扉１４ｋおよび開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、開閉ソレノイドを用いて第１開閉扉１４ｋを開閉することによって、第１大入賞口１４に遊技球が入球不可能な閉状態（閉口した状態）と、遊技球が入球可能な開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

【００２１】

10

20

30

40

50

第 2 大入賞口 1 5 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の右下部であって第 1 大入賞口 1 4 の下方に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球を払い出す。第 2 大入賞口 1 5 は、開閉可能な第 2 開閉扉 1 5 k および開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、開閉ソレノイドを用いて第 2 開閉扉 1 5 k を開閉することによって、第 2 大入賞口 1 5 に遊技球が入球不可能な閉状態（閉口した状態）と、遊技球が入球可能な開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

【 0 0 2 2 】

一般入賞口 1 0 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の左下部および右下部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が一般入賞口 1 0 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 5 個）の遊技球を払い出す。

10

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 の最下部には、アウト口 1 9 が設置され、一般入賞口 1 0、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れにも入賞しなかった遊技球が、アウト口 1 9 を介してパチンコ遊技機 P Y 1 から排出される。

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 1 は、所定の演出表示を表示可能な画像表示装置 5 0、所定の発光色で発光可能な盤ランプ 5 4、および、所定の動作態様で動作可能な盤上可動体 5 5 k、を具備する。画像表示装置 5 0 は、遊技盤 1 の中央部に設置され、例えば、液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器等で構成される表示部 5 0 a を具備する。盤ランプ 5 4 は、表示部 5 0 a の上方に設置され、例えば、複数の L E D で構成される。盤上可動体 5 5 k は、表示部 5 0 a の前方且つ上方に設置される。盤上可動体 5 5 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 2 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、盤上可動体 5 5 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

20

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の状態を報知するための表示器類 8 を具備する。表示器類 8 は、遊技盤 1 の左下部に設置され、例えば、複数の L E D で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、複数の L E D の点灯、点滅および消灯の組み合わせによって、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の状態（後述する、特図の可変表示および停止表示、普図の可変表示および停止表示、特図 1 保留数、特図 2 保留数、普図保留数等）を遊技者に報知する。

30

【 0 0 2 6 】

3 . 基本遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球を用いて、特図遊技および普図遊技を実行可能である。

【 0 0 2 7 】

3 - 1 . 特図遊技

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞または遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞が発生すると、大当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて大当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり判定の結果に応じて特図の可変表示を行う。特図の可変表示の態様（「可変表示時間」ともいう）は、後述する変動パターンの種類によって異なる。

40

【 0 0 2 8 】

大当たり判定を受けるための権利は、例えば乱数値であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した乱数値に基づいて大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり遊技を行うか否かを判定するものであり、大当たり遊技を行う場合には大当たり当選とし、小当たり遊技を行う場合には小当たり当選とし、大当たり遊技および小当たり遊技の何れも行わない場合にはハズレとする。

【 0 0 2 9 】

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 1 特図の可変表示を行う。第 1 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左上部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 1 特図の停止表示を行う。第 1 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左上部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左上部の一方の L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左上部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

【 0 0 3 0 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 2 特図の可変表示を行う。第 2 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左下部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 2 特図の停止表示を行う。第 2 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左下部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左下部の一方の L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左下部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

【 0 0 3 1 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞した場合、後述する先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図 1 保留として記憶する。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞した場合、先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図 2 保留として記憶する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留および特図 2 保留を、所定数（例えば、特図 1 保留が 4 , 特図 2 保留が 4 ）まで記憶することが可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後に、特図 1 保留および特図 2 保留に対する大当たり判定を行う。なお、特図 1 保留と特図 2 保留とが同時に記憶されている場合には、特図 2 保留に対する大当たり判定が優先的に行われるようにしても良いし、特図 1 保留に対する大当たり判定が優先的に行われるようにしても良いし、記憶された順に大当たり判定が行われるようにしても良い。

【 0 0 3 2 】

先読み判定は、大当たり判定が行われる前に、大当たり遊技が行われるか否か（大当たり判定にて大当たり当選となるか否か）を事前に判定するものであり、大当たり遊技が行われる場合には先読み当選とし、大当たり遊技が行われない場合には先読み非当選とする。なお、複数種類の変動パターンが決定可能になっている場合には、先読み判定において、決定される変動パターンを事前に判定する変動パターン事前判定を行うようにしても良い。

【 0 0 3 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。特図 1 保留数は、例えば、表示器類 8 の中上部の 2 つの L E D の点灯または点滅によって報知され、特図 1 保留数が「 1 」のときには、 1 つの L E D だけが点灯し、特図 1 保留数が「 2 」のときには、 2 つの L E D だけが点灯し、特図 1 保留数が「 3 」のときには、 1 つの L E D だけが点滅し、特図 1 保留数が「 4 」のときには、 2 つの L E D だけが点滅する。一方、特図 2 保留数は、例えば、表示器類 8 の中下部の 2 つの L E D の点灯または点滅によって報知され、特図 2 保留数が「 1 」のときには、 1 つの L E D だけが点灯し、特図 2 保留数が「 2 」のときには、 2 つの L E D だけが点灯し、特図 2 保留数が「 3 」のときには、 1 つの L E D だけが点滅し、特図 2 保留数が「 4 」のときには、 2 つの L E D だけが点滅する。

【 0 0 3 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり当選を示す態様で第 1 特図または第 2 特図を停止表示した後に、大当たり遊技を行う。大当たり遊技は、詳細については後述するが、

第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技が複数回（例えば 1 0 回）行われる遊技である。大当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の開放によって、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。なお、大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技の全てが行われることによって終了する。

【 0 0 3 5 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり当選を示す態様で第 1 特図または第 2 特図を停止表示した後に、小当たり遊技を行う。小当たり遊技は、詳細については後述するが、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 が所定時間（例えば 5 秒）だけ開放する遊技である。小当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の開放によって、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

10

【 0 0 3 6 】

3 - 2 . 普図遊技

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球のゲート 1 3 への通過が発生すると、当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、当たり判定の結果に応じて普図の可変表示を行う。

【 0 0 3 7 】

当たり判定は、補助遊技を行うか否かを判定するものであり、補助遊技を行う場合には当たり当選とし、補助遊技を行わない場合にはハズレとする。

【 0 0 3 8 】

20

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球のゲート 1 3 への入賞によって当たり判定を行うと、普図の可変表示を行う。普図の可変表示は、表示器類 8 の右上部の複数の L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の可変表示の開始から所定時間が経過すると、当たり判定の結果を示す態様で普図の停止表示を行う。普図の停止表示の態様として、当たり当選を示す態様（例えば、全ての L E D が点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、一方の L E D だけが点灯）と、がある。

【 0 0 3 9 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の可変表示中において遊技球がゲート 1 3 に入賞すると、取得した当たり判定の受けるための権利を普図保留として記憶する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図保留を、所定数（例えば 2 ）まで記憶可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の停止表示後に、普図保留に対する当たり判定を行う。

30

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。普図保留数は、表示器類 8 の右下部の複数の L E D の点灯によって報知され、例えば、普図保留数が「 1 」のときには、1 つの L E D だけが点灯し、普図保留数が「 2 」のときには、2 つの L E D だけが点灯する。

【 0 0 4 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、当たり当選を示す態様で普図を停止表示した後に、補助遊技を行う。補助遊技は、詳細については後述するが、第 2 始動口 1 2 が所定時間（例えば 3 . 5 秒）だけ開放する遊技である。補助遊技は、第 2 始動口 1 2 の開放によって、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞の機会（賞球の機会、大当たり判定を受けるための権利の取得の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

40

【 0 0 4 2 】

4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態について図 3（ A ）を用いて説明する。図 3（ A ）は、パチンコ遊技機 P Y 1 がとり得る遊技状態を示す図である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3（ A ）に示すように、大当たり遊技が行われる大当たり遊技状態を除いて、「低確率低ベース遊技状態」（「通常遊技状態」ともいう）、「低確率高ベース遊技状態」（「時短遊技状態」ともいう）、「高確率低ベース遊技状態」（「潜確遊技状態」ともいう）、「高確率高ベース遊技状態」（「確変遊技状態」ともいう）の 4 種類の

50

遊技状態のうち、何れか１つまたは複数の遊技状態をとり得るようにすることが可能である。

【００４３】

「低確率低ベース遊技状態」は、パチンコ遊技機ＰＹ１の初期状態における遊技状態である。パチンコ遊技機ＰＹ１は、前扉２３の背面に設けられる初期化スイッチ（「ＲＡＭクリアスイッチ」ともいう）（不図示）の操作によって、遊技状態を初期状態にすることが可能である。

【００４４】

「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。所定の時短終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば２００回）に達することと、が含まれる。

10

【００４５】

また、「低確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」における大当たり判定にて特定のハズレとなった場合にもとり得ることがある。特定のハズレには、予め定めた特定回数（例えば９００回）の全ての当たり判定でハズレとなった場合の特定回数のハズレと、大当たり判定でのハズレのうちの特定割合（例えば１／２００）のハズレと、が含まれる。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特定のハズレとなった特図の可変表示の終了後（特図の停止表示後）に「低確率高ベース遊技状態」にする。この場合の「低確率高ベース遊技状態」も、大当たり遊技状態の後「低確率高ベース遊技状態」になった場合と同様に、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。

20

【００４６】

「高確率低ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の潜確終了条件が成立するまで継続する。所定の潜確終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば２００回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第１大入賞口１４または第２大入賞口１５の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率低ベース遊技状態」になるようにしても良い。

【００４７】

「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の確変終了条件が成立するまで継続する。所定の確変終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば１００回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第１大入賞口１４または第２大入賞口１５の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率高ベース遊技状態」になるようにしても良い。

30

【００４８】

「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率（例えば１／３００）の通常確率状態に属し、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率よりも高い高確率（例えば１／３０）の高確率状態に属する。従って、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり当選確率に関し、「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

40

【００４９】

また、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第２始動口１２に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選とならない又はなり難い状態や、第２始動口１２の開放時間が比較的短い状態）の非時短状態に属し、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第２始動口１２に遊技球が入賞し易い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選となり易い状態や、第２始動口１２の開放時間が比較的長い状態）の時短状態に属する。従って、第２始動口

50

12 に関し（第2始動口12への遊技球の入賞し易さに関し）、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【0050】

なお、非時短状態は、第2始動口12に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態であるため、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第2始動口12よりも第1始動口11に遊技球が入賞し易い遊技状態であると言える一方、時短状態は、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態であるため、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第1始動口11よりも第2始動口12に遊技球が入賞し易い遊技状態であると言える。

10

【0051】

また、パチンコ遊技機PY1は、前扉23の背面に設けられる設定変更スイッチ（不図示）の操作によって、通常確率状態および高確率状態における大当たり当選確率を変更することが可能である。設定変更スイッチは、例えば、上段、中段、下段の3段階に切り替え可能なディップスイッチである。設定変更スイッチが上段にあることを「設定1」といい、設定変更スイッチが中段にあることを「設定2」といい、設定変更スイッチが下段にあることを「設定3」という。「設定1」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第1の確率（例えば1/300）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第2の確率（例えば1/30）である。また、「設定2」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第1の確率よりも高い第3の確率（例えば1/280）であり、高確率状態にお

20

【0052】

5. 大当たり遊技

次に、パチンコ遊技機PY1が行う大当たり遊技について図3(B)、図4(A)を用いて説明する。パチンコ遊技機PY1は、図3(B)に示すように、「大当たり遊技W」、「大当たり遊技X」、「大当たり遊技Y」および「大当たり遊技Z」の4種類の大当たり遊技のうち、何れか1種類または複数種類の大当たり遊技を行うことが可能である。

30

【0053】

「大当たり遊技W」は、その後に「高確率高ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 n 回のラウンド遊技が終了するまで継続する。 n は、2~10の整数であり、パチンコ遊技機PY1は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技W」では、 n に応じて、2回~10回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【0054】

40

「大当たり遊技X」は、その後に「低確率高ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 m 回のラウンド遊技が終了するまで継続する。 m は、2~10の整数であり、パチンコ遊技機PY1は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技X」では、 m に応じて、2回~10回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【0055】

「大当たり遊技Y」は、その後に「高確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 k 回のラウンド遊技が終了するまで継続する。 k は、2~10の整数であり、パチンコ遊技機PY1は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Y」では、 k に応じて、2

50

回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５６】

「大当たり遊技Ｚ」は、その後に「低確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。は、２～１０の整数であり、パチンコ遊技機ＰＹ１は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Ｚ」では、に応じて、２回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５７】

なお、「大当たり遊技Ｗ」、「大当たり遊技Ｘ」、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」において、全てのラウンド遊技に対して第１大入賞口１４だけが開放されるようにしても良いし、全てのラウンド遊技に対して第２大入賞口１５だけが開放されるようにしても良いし、一部のラウンド遊技に対しては第１大入賞口１４が開放され、残りのラウンド遊技に対しては第２大入賞口１５が開放されるようにしても良い。第１大入賞口１４が開放されるラウンド遊技、および、第２大入賞口１５が開放されるラウンド遊技、の何れのラウンド遊技も、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

【００５８】

「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｙ」は、遊技状態が高確率状態になる所謂確変大当たり遊技に属し、「大当たり遊技Ｘ」および「大当たり遊技Ｚ」は、遊技状態が通常確率状態になる所謂通常大当たり遊技に属する。従って、「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｙ」は、その後の大当たり当選確率に関し、「大当たり遊技Ｘ」および「大当たり遊技Ｚ」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｙ」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、「大当たり遊技Ｘ」および「大当たり遊技Ｚ」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【００５９】

また、「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｘ」は、遊技状態が時短状態になる所謂電サポ付大当たり遊技に属し、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」は、遊技状態が非時短状態になる所謂電サポ無大当たり遊技に属する。従って、「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｘ」は、その後の第２始動口１２に関し（その後の第２始動口１２への遊技球の入賞し易さに関し）、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技Ｗ」および「大当たり遊技Ｘ」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【００６０】

ここで、大当たり遊技の流れについて説明する。図４（Ａ）は、大当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第１大入賞口１４だけが開放する大当たり遊技を例示する。

【００６１】

図４（Ａ）に示すように、特図の停止表示後、大当たり遊技が開始すると、最初に大当たりオープニング（「大当たりＯＰ」ともいう）が設定される。大当たりＯＰは、所定時間（例えば１０秒）が経過するまで継続し、大当たりＯＰが終了すると、１ラウンド目のラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技は、所定時間（例えば３０秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば１０個）の遊技球が第１大入賞口１４に入賞するまで継続する。１ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、ラウンド間インターバル（「ラウンドＩＴ」ともいう）が設定される。ラウンドＩＴは、所定時間（例えば２秒）が経過するまで継続し、ラウンドＩＴが終了すると、２ラウンド目のラウンド遊技が開始される。そして、最終ラウンド遊技（例えば１０ラウンド目のラウンド遊技）が終了すると、大当たりエンディング（「大当たりＥＤ」ともいう）が設定される。大当たりＥＤは、所定時間（

10

20

30

40

50

例えば 10 秒) が経過するまで継続し、大当たり E D の終了によって、1 回の大当たり遊技が終了する。なお、大当たり O P および大当たり E D のうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。

【 0 0 6 2 】

6 . 小当たり遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う小当たり遊技について図 3 (B) , 図 4 (B) を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 (B) に示すように、大当たり遊技とは異なる遊技として、小当たり遊技を行うことが可能である。小当たり遊技は、大当たり遊技とは異なり、その後に遊技状態が変更されない遊技である。例えば、「低確率低ベース遊技状態」において小当たり遊技が行われた場合には、小当たり遊技後も、「低確率低ベース遊技状態」が継続する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり遊技において、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れか一方を開放する。

10

【 0 0 6 3 】

図 4 (B) は、小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第 1 大入賞口 1 4 だけが開放する小当たり遊技を例示する。図 4 (B) に示すように、特図の停止表示後、小当たり遊技が開始すると、最初に開放前インターバル(「開放前 I T」ともいう)が設定される。開放前 I T は、所定時間(例えば 2 秒)が経過するまで継続し、開放前 I T が終了すると、第 1 大入賞口 1 4 が開放する。第 1 大入賞口 1 4 の開放は、所定時間(例えば 5 秒)が経過するまで、もしくは、所定個数(例えば 10 個)の遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入賞するまで継続する。第 1 大入賞口 1 4 の開放が終了すると、開放後インターバル(「開放後 I T」ともいう)が設定される。開放後 I T は、所定時間(例えば 2 秒)が経過するまで継続し、開放後 I T の終了によって、1 回の小当たり遊技が終了する。なお、開放前 I T および開放後 I T のうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。また、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技性を考慮して、小当たり遊技が行われないようにしても良い。

20

【 0 0 6 4 】

7 . 補助遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う補助遊技について図 3 (B) , 図 4 (C) を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 (B) に示すように、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なる遊技として、補助遊技を行うことが可能である。補助遊技は、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なり、第 2 始動口 1 2 が開放する遊技である。補助遊技は、遊技状態に応じて第 2 始動口 1 2 の開放時間が変化し、例えば、非時短状態において補助遊技が行われる場合には、第 1 の開放時間(例えば 0 . 1 秒)だけ第 2 始動口 1 2 が開放する一方、時短状態において補助遊技が行われる場合には、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間(例えば 3 . 5 秒)だけ第 2 始動口 1 2 が開放する。

30

【 0 0 6 5 】

図 4 (C) は、補助遊技の流れを示すタイムチャートである。図 4 (C) に示すように、普図の停止表示後、補助遊技が開始すると、第 2 始動口 1 2 が開放する。第 2 始動口 1 2 の開放は、所定時間(非時短状態であれば第 1 の開放時間, 時短状態であれば第 2 の開放時間)が経過するまで、もしくは、所定個数(例えば 4 個)の遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞するまで継続する。第 2 始動口 1 2 の開放が終了すると、開放後インターバル(「開放後 I T」ともいう)が設定される。開放後 I T は、所定時間(例えば 2 秒)が経過するまで継続し、開放後 I T の終了によって、1 回の補助遊技が終了する。

40

【 0 0 6 6 】

8 . 演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う演出について図 5 ~ 図 1 2 を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に応じて、異なる演出モードを設定することが可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、各演出モードにおいて、パチンコ遊技機 P Y 1 が具備する各種演出装置(通常ボタン 4 0 , 特殊ボタン 4 1 , 画像表示装置 5 0 , スピーカ 5 2 , 枠ランプ 5 3 , 盤ランプ 5 4 , 盤上可動体 5 5 k , 枠可動体 5 8 k 等)を用いて、以下に示す

50

演出を行うことが可能である。

【 0 0 6 7 】

8 - 1 . 演出モード

最初に、演出モードについて図 5 を用いて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【 0 0 6 8 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において、特図の停止表示が行われているとき（特図の可変表示が行われていないとき）に設定されることがある演出モードである。客待ち演出モードでは、特図の可変表示を待機している状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ち演出モードの設定中に、客待ち演出を行うことが可能である。客待ち演出は、図 5（A - 1）に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示部 5 0 a に表示される演出である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ちデモ動画 G 1 0 0 の表示中に、例えば、通常ボタン 4 0 が操作されると、図 5（A - 2）に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 を表示部 5 0 a に表示することがある。パチンコ遊技機 P Y 1 は、設定画面 G 1 0 1 の表示中に、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を可能にする。演出に関する設定は、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定（「光量設定」ともいう）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」ともいう）等である。

【 0 0 6 9 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において、1 回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。通常演出モードでは、非時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常演出モードにおいて、図 5（B - 1）に示すように、例えば、山の景色を表す背景の通常背景画像 G 1 0 2 を表示部 5 0 a に表示する。なお、通常演出モードにおいて表示される背景は、通常背景画像 G 1 0 2 だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【 0 0 7 0 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において、1 回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。確変演出モードでは、高確率状態且つ時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、確変演出モードにおいて、図 5（B - 2）に示すように、例えば、宇宙を表す背景の確変背景画像 G 1 0 3 を表示部 5 0 a に表示する。なお、確変演出モードにおいて表示される背景は、確変背景画像 G 1 0 3 だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【 0 0 7 1 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において、1 回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。時短演出モードでは、通常確率状態且つ時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、時短演出モードにおいて、図 5（B - 3）に示すように、例えば、空を表す背景の時短背景画像 G 1 0 4 を表示部 5 0 a に表示する。なお、時短演出モードにおいて表示される背景は、時短背景画像 G 1 0 4 だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【 0 0 7 2 】

大当たり演出モードは、大当たり遊技状態において設定される演出モードである。大当たり演出モードでは、大当たり遊技の実行中であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の開始の際に、図 5（C -

1) に示すように、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 , 「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 等を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「オープニング演出」という。

【 0 0 7 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、ラウンド遊技中に、図 5 (C - 2) に示すように、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 等を表示部 5 0 a に表示するとともに、その後に高確率状態になる場合には、高確率状態になることを示唆する昇格画像 G 1 1 0 を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「ラウンド演出」という。

【 0 0 7 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の終了の際に、図 5 (C - 3) に示すように、大当たり演出モードの後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 , 払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 等を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「エンディング演出」という。

【 0 0 7 5 】


基本実施形態では、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードの 5 種類の演出モードが設定されるようにしているが、演出モードの種類については、適宜に変更または追加しても良い。

【 0 0 7 6 】

8 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出(「変動演出」ともいう)について図 6 ~ 図 8 を用いて説明する。特図変動演出は、大当たり判定の結果を示唆するための演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示と並行して、演出図柄を用いた特図変動演出を実行する。演出図柄は、図 6 (A) に示すように、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 で構成される。

【 0 0 7 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、背景(通常背景画像 G 1 0 2 , 確変背景画像 G 1 0 3 , 時短背景画像 G 1 0 4)上に、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を変動表示する。なお、図中の「」は、演出図柄の変動表示中であることを示す。演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は、例えば、それぞれ「1」~「9」の数字図柄で構成され、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が変動し、特図の停止表示に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止する。そして、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示の態様によって大当たり判定の結果が示唆される。

【 0 0 7 8 】

8 - 2 - 1 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、最初に、通常変動を行うことが可能である。通常変動は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が変動表示する演出であり、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【 0 0 7 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動において、図 6 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示を開始する。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動後にリーチを発生させることなくハズレとする場合には、図 6 (C - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とを異なる態様で停止ししてから、図 6 (D) に示すように、ハズレを示唆する態様(所謂バラケ目)で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。ハズレを示唆する態様は、「1・1・2」や「2・4・6」等、左右の演出図柄が同一ではない態様である。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動後にリーチを発生させる場合には、図 6 (C - 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とを同じ態様(所謂リーチ目)で停止表示してリーチを成立させる。なお、演出図柄 E

10

20

30

40

50

Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序は、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 8 0 】

8 - 2 - 2 . N リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、リーチの成立後に、N リーチを行うことが可能である。N リーチは、例えば、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速するリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【 0 0 8 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチにおいて、図 7 (A) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度を徐々に減速させる。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチでハズレとする場合には、図 7 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 を停止し、リーチハズレを示唆する態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。リーチハズレを示唆する態様は、「 7 ・ 6 ・ 7 」や「 5 ・ 3 ・ 5 」等、左右の演出図柄が同一且つ中の図柄が左右の演出図柄と異なる態様である。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチ後に S P リーチに発展させる場合には、中演出図柄 E Z 2 を停止しない。なお、N リーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

10

【 0 0 8 2 】

8 - 2 - 3 . S P リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に、S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、例えば、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする様子が表示されるリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

20

【 0 0 8 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチにおいて、図 8 (A) に示すように、S P リーチの開始を表す S P タイトル画像 G 1 を表示部 5 0 a に表示する。S P タイトル画像 G 1 は、例えば、「敵 A を撃破せよ！」も文字画像である。その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 8 (B) に示すように、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 と、敵キャラクタを表す敵キャラクタ画像 G 2 0 1 と、を表示部 5 0 a に表示し、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする動画を表示部 5 0 a に表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチで大当たりとする場合には、図 8 (C - 1) に示すように、大当たりを示唆するように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、大当たりを示唆する態様（所謂ゾロ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチでハズレとする場合には、図 8 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆するように、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、リーチハズレを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、この S P リーチ後に S P S P リーチに発展させる場合には、中演出図柄 E Z 2 を停止しない。なお、S P リーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

30

【 0 0 8 4 】

8 - 2 - 4 . S P S P リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチの後に、S P S P リーチを行うことが可能である。S P S P リーチは、例えば、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする様子が表示されるリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

40

【 0 0 8 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチにおいて、図 9 (A) に示すように、S P S P リーチの開始を表す S P S P タイトル画像 G 2 を表示部 5 0 a に表示する。S P S P タイトル画像 G 2 は、例えば、「敵 B を撃破せよ！」の文字画像である。その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 9 (B) に示すように、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 と、強敵キャラクタを表す強敵キャラクタ画像 G 2 0 2 と、を表示部 5 0 a に

50

表示し、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画を表示部 50a に表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチで大当たりとする場合には、図 9 (C - 1) に示すように、大当たりを示唆するように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、大当たりを示唆する態様 (所謂ゾロ目) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチでハズレとする場合には、図 9 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆するように、強敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、リーチハズレを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。なお、S P S P リーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

10

【 0 0 8 6 】

ここで、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止する可能性 (「大当たり期待度」ともいう) について説明する。大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には 10 % に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 100 % に設定されている場合、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には 4 % に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 100 % に設定すると、S P リーチに対する大当たり期待度を、N リーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。

【 0 0 8 7 】

20

また、例えば、S P リーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には 4 % に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 100 % に設定されている場合、S P S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には 2 % に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 100 % に設定すると、S P S P リーチに対する大当たり期待度を、S P リーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。このように、実行可能な演出に対して、大当たり判定の結果に応じた実行確率を予め設定することで、その演出に対する大当たり期待度を定めることができる。

【 0 0 8 8 】

8 - 3 . 保留アイコンおよび当該アイコン

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留の記憶中に、保留アイコン H A を表示部 50a に表示することが可能である。保留アイコン H A は、例えば、「○」のアイコン画像である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に、当該アイコン T A を表示部 50a に表示することが可能である。当該アイコン T A は、例えば、保留アイコン H A と同じ「○」のアイコン画像である。

30

【 0 0 8 9 】

表示部 50a の下部には、保留アイコン表示領域 50d が設置される。保留アイコン表示領域 50d は、図 10 (A) に示すように、第 1 表示領域 50d 1、第 2 表示領域 50d 2、第 3 表示領域 50d 3 および第 4 表示領域 50d 4 で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 50d 1 , 50d 2 , 50d 3 , 50d 4 に、保留アイコン H A を表示する。例えば、特図 1 保留数が「1」の場合には、第 1 表示領域 50d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が「2」の場合には、第 1 表示領域 50d 1 と第 2 表示領域 50d 2 とに保留アイコン H A が表示される。なお、保留アイコン表示領域 50d には、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方が表示されるようにしても良いし、特図 1 保留数および特図 2 保留数の一方だけが表示されるようにしても良い。また、保留アイコン表示領域 50d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。

40

【 0 0 9 0 】

また、表示部 50a の下部であって保留アイコン表示領域 50d の近傍には、当該アイコン表示領域 50e が設置される。当該アイコン表示領域 50e は、図 10 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 50e で構成される。パチンコ遊

50

技機 P Y 1 は、特図の可変表示を開始すると、当該アイコン表示領域 5 0 e に、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技性を考慮して、当該アイコン T A が表示されないようにしても良い。

【 0 0 9 1 】

8 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、例えば、保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d に表示される演出であり、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知するための演出として機能する。

【 0 0 9 2 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が行われておらず、特図 1 保留数が「 0 」のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 1 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A を表示する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特図の可変表示中に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 1 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A を表示し、特図 1 保留数が「 2 」であることを遊技者に報知する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A を表示しているときに、新たな特図の可変表示を開始すると、図 1 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示するとともに、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示し、特図 1 保留数が「 1 」であることを遊技者に報知する。

【 0 0 9 3 】

8 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、盤上可動体 5 5 k、枠可動体 5 8 k、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 等が用いられる演出であり、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する演出として機能する。

【 0 0 9 4 】

8 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、盤上可動体 5 5 k または枠可動体 5 8 k を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば、盤上可動体 5 5 k や枠可動体 5 8 k が動作する演出である。

【 0 0 9 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、N リーチから S P リーチに発展するタイミング）で、可動体演出を行う。ここでは、盤上可動体 5 5 k を用いた可動体演出を例示する。可動体演出は、図 1 1 (A) に示すように、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に移動する演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、可動体演出において、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k と重なっていないスペースに、エフェクト画像 G 4 を表示する。可動体演出の後には、図 1 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k が通常の待機状態（初期位置）に戻り、演出が発展する。図 1 1 (B) は、S P S P リーチに発展した場合を示している。なお、可動体演出における盤上可動体 5 5 k の動きについては、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 6 】

8 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 または特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、例えば、遊技者が通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作する演出である。

【 0 0 9 7 】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、S P リーチ中）で、操作演出を行う。ここでは、通常ボタン 4 0 を用いた操作演出を例示する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、操作演出において、通常ボタン 4 0 の押下操作が有効な期間（「ボタン操作有効期間」という）を発生させ、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図 1 2（A）に示すように、通常ボタン 4 0 の操作を促す演出（「ボタン操作促進演出」という）を行う。ボタン操作促進演出では、ボタン操作促進画像 G 3 が表示され、ボタン操作促進画像 G 3 は、通常ボタン 4 0 を模した通常ボタン画像 G 3 1 と、通常ボタン 4 0 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す押下操作画像 G 3 2（ここでは、「押せ」の文字画像）と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す操作有効期間残り時間画像 G 3 3 と、で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図 1 2（B）に示すように、ボタン操作促進演出を終了して、操作結果演出を行う。図 1 2（B）は、操作結果演出として、盤上可動体 5 5 k が動作する可動体演出が行われた場合を示している。なお、操作演出の演出内容については、適宜に変更することが可能である。

10

【0098】

8 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、先読み判定に基づいた先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、例えば、保留アイコン H A が変化する演出であり、大当たり判定の結果を事前に示唆するための演出として機能する。

20

【0099】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留を記憶することに応じて、先読み演出を行う。ここでは、特図 1 保留に対する先読み演出を例示する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入球すると、特図 1 保留を記憶する際に、特図 1 保留に対する先読み判定の結果に基づいて、図 1 0（C）に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に、保留アイコン H A として、通常は「○」のアイコン画像を表示するところを、「」のアイコン画像を表示する。なお、先読み演出内容については適宜に変更することが可能である。

【0100】

9 . 内部構成

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の内部構成について図 1 3 ~ 図 1 6 を用いて説明する。図 1 3 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の制御に関わる部分のブロック図である。図 1 3 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技を制御する主制御部 1 0 0 と、演出を実行する演出制御部 1 2 0 と、を具備する。主制御部 1 0 0 と演出制御部 1 2 0 とは、電氣的に接続され、演出制御部 1 2 0 は、主に、主制御部 1 0 0 の指示に従って演出を実行する。

30

【0101】

9 - 1 . 主制御部

主制御部 1 0 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 を具備する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、CPU（Central Processing Unit）を含んで構成され、主に、各種遊技（特図遊技，普図遊技，遊技状態，賞球払出等）を制御する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技入力部 1 0 1 a、遊技出力部 1 0 1 b および遊技記憶部 1 0 1 c を具備する。遊技入力部 1 0 1 a は、遊技盤 1 に設けられる入賞装置（第 1 始動口 1 1，第 2 始動口 1 2，ゲート 1 3，第 1 大入賞口 1 4，第 2 大入賞口 1 5，一般入賞口 1 0 等）からの遊技球の入賞情報，初期化スイッチの操作情報，設定変更スイッチの操作情報等を入力する。遊技出力部 1 0 1 b は、遊技の制御に応じて生成される演出用データや演出用コマンドを、演出制御部 1 2 0 やパチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力する。遊技記憶部 1 0 1 c は、例えば、ROM（Read Only Memory）や RAM（Random Access Memory）で構成され、遊技内容を選択するためのテーブル，遊技の制御に応じて生成される遊技データ（特図 1 保留，特図 2 保留，普図保留等）等を記憶する。

40

50

【 0 1 0 2 】

各種遊技は、主に、遊技入力部 1 0 1 a が入力した入賞情報および操作情報に基づいて制御される。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技記憶部 1 0 1 c に記憶されたテーブルや遊技データを用いて、各種遊技を制御する。

【 0 1 0 3 】

9 - 2 . テーブル

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技を制御するにあたって様々な選択を行うことが可能である。選択に際しては、遊技記憶部 1 0 1 c に記憶されているテーブルが参照される。遊技記憶部 1 0 1 c には、以下に示すテーブルが記憶される。

【 0 1 0 4 】

9 - 2 - 1 . 変動パターン判定テーブル

遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 4 に示す変動パターン判定テーブル 1 0 3 a 1 が記憶される。変動パターン判定テーブル 1 0 3 a 1 は、変動パターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定の結果に基づく第 1 特図または第 2 特図の可変表示を行う際に、変動パターン判定テーブル 1 0 3 a 1 を参照して、変動パターンの種類を選択する。

【 0 1 0 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 4 に示すように、遊技状態、始動口の種類、大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、特図保留数等に基づいて、変動パターンの種類を選択する。リーチ判定は、特図の可変表示中に、前述のリーチ演出（Nリーチ、SPリーチ、SPSPリーチ）を行わせるか否かを判定するものであり、リーチ演出を行わせる場合にはリーチ有りとし、リーチ演出を行わせない場合にはリーチ無しとする。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、変動パターンとして、「THP001」～「THP002」、「THP011」～「THP013」および「THP021」～「THP022」の 7 種類の変動パターンの何れか 1 つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、選択した変動パターンに応じた可変表示の態様（可変表示の時間）で第 1 特図または第 2 特図の可変表示を行う。なお、変動パターンの種類については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 6 】

ここで、各変動パターンの役割について説明する。前述したように、特図の可変表示中には、特図変動演出が行われる。特図変動演出では、単数または複数の演出で構成される演出フローが実行されるが、各変動パターンは、特図の可変表示時間および特図変動演出で実行される演出フローに対応付けられる。例えば、図 1 4 に示すように、「THP001」および「THP011」は、特図の可変表示の時間が 1 2 0 0 0 0 m s であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP002」および「THP012」は、特図の可変表示の時間が 1 0 0 0 0 0 m s であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP013」は、特図の可変表示の時間が 2 0 0 0 0 m s であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP021」および「THP022」は、特図の可変表示の時間が 1 3 0 0 0 m s または 2 0 0 0 m s であって「通常変動」のみで構成される演出フローに対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択した変動パターンの種類に応じて、特図変動演出の時間および特図変動演出で実行される演出を異ならせている。

【 0 1 0 7 】

「THP001」は、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合に選択され、演出フローの最後が「SPSPリーチ」であるため、「THP001」を「SPSP大当たり変動」という。また、「THP002」は、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合に選択され、演出フローの最後が「SPリーチ」であるため、「THP002」を、「SP大当たり変動」という。また、「THP011」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選

10

20

30

40

50

択され、演出フローの最後が「SPSPリーチ」であるため、「THP011」を「SPSPハズレ変動」という。また、「THP012」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「SPリーチ」であるため、「THP012」を「SPハズレ変動」という。また、「THP013」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「Nリーチ」であるため、「THP013」を「Nハズレ変動」という。また、「THP021」および「THP022」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「通常変動」であるため、「THP021」および「THP022」を「通常ハズレ変動」という。なお、変動パターンの選択割合については、パチンコ遊技機PY1の遊技性を考慮して、適宜に設定することが可能である。

10

【0108】

9-2-2. 先読み判定テーブル

遊技記憶部101cには、図15に示す先読み判定テーブル103b1が記憶される。先読み判定テーブル103b1は、先読みパターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン101は、大当たり判定を受けるための権利が取得された場合に、先読み判定テーブル103b1を参照して、先読みパターンの種類を選択する。図15に示す図は、先読み判定テーブル103b1である。

【0109】

遊技制御用マイコン101は、図15に示すように、遊技状態、始動口の種類、先読み判定の結果等に基づいて、先読みパターンの種類を選択する。遊技制御用マイコン101は、先読みパターンとして、「SHP001」～「SHP003」の3種類の先読みパターンの何れか1つを選択することが可能である。なお、先読みパターンの種類については、適宜に変更することが可能である。

20

【0110】

「SHP001」は、先読み判定の結果が先読み当選の場合に選択されるため、「SHP001」を「大当たり先読みパターン」という。また、「SHP002」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ有りの変動パターン（「THP011」～「THP013」）であるため、「SHP002」を「リーチハズレ先読みパターン」という。また、「SHP003」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ無しの変動パターン（「THP021」～「THP022」）であるため、「SHP003」を「通常ハズレ先読みパターン」という。

30

【0111】

9-2-3. 図柄判定テーブル

遊技記憶部101cには、図16に示す図柄判定テーブル103c1が記憶される。図柄判定テーブル103c1は、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン101は、大当たり判定が行われた場合に、図柄判定テーブル103c1を参照して、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する。図16に示す図は、図柄判定テーブル103c1である。

【0112】

遊技制御用マイコン101は、図16に示すように、始動口の種類、大当たり判定の結果等に基づいて、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する。遊技制御用マイコン101は、停止図柄の種類として、「大当たりW 図柄」、「大当たりX 図柄」、「大当たりY 図柄」、「大当たりZ 図柄」、「小当たり図柄」、「ハズレA 図柄」、「ハズレB 図柄」の7種類の停止図柄の何れか1つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン101は、選択した停止図柄に応じた態様で第1特図または第2特図の停止表示を行う。なお、停止図柄の種類については、適宜に変更することが可能である。

40

【0113】

ここで、各停止図柄の役割について説明する。前述したように、特図の停止表示後には、大当たり遊技が行われるときと、小当たり遊技が行われるときと、時短状態になるとき

50

と、何も行われずにハズレとなると、がある。大当たり遊技の種類は4種類（「大当たり遊技W」，「大当たり遊技X」，「大当たり遊技Y」，「大当たり遊技Z」）あり、小当たり遊技の種類は1種類あり、ハズレの種類は2種類（前述の特定のハズレ，単なるハズレ）あるが、各停止図柄は、大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類に対応付けられる。例えば、図16に示すように、「大当たりW図柄」は「大当たり遊技W」に対応付けられ、「大当たりX図柄」は「大当たり遊技X」に対応付けられ、「大当たりY図柄」は「大当たり遊技Y」に対応付けられ、「大当たりZ図柄」は「大当たり遊技Z」に対応付けられ、「小当たり図柄」は小当たり遊技に対応付けられ、「ハズレA図柄」は何も行われない単なるハズレに対応付けられ、「ハズレB図柄」は時短状態に対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン101が選択した停止図柄の種類に応じて、実行する大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類（時短状態にするか否か）を異ならせている。

【0114】

「大当たりW図柄」および「大当たりY図柄」は、その後に高確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に選択されるため、「大当たりW図柄」および「大当たりY図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たりX図柄」および「大当たりZ図柄」は、その後に通常確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に決定されるため、「大当たりX図柄」および「大当たりZ図柄」を「通常図柄」ということがある。また、「ハズレA図柄」は、その後に何も行われない単なるハズレの場合に決定されるため、「ハズレA図柄」を「通常ハズレ図柄」ということがある。また、「ハズレB図柄」は、その後に時短状態になる特定のハズレの場合に決定されるため、「ハズレB図柄」を「ハズレ時短図柄」ということがある。なお、停止図柄の選択割合については、パチンコ遊技機PY1の遊技性を考慮して、適宜に設定することが可能である。

【0115】

9-3. コマンド

遊技制御用マイコン101は、遊技の制御に応じて生成された演出用コマンドを、遊技出力部101bを介して、演出制御部120に出力することが可能である。遊技制御用マイコン101は、以下に示すコマンドを生成することが可能である。

【0116】

9-3-1. 入賞コマンド

入賞コマンドは、遊技球の各種入賞装置（第1始動口11，第2始動口12，ゲート13，第1大入賞口14，第2大入賞口15，一般入賞口10等）への入賞に関連して生成される。入賞コマンドとして、遊技球が第1始動口11に入賞することによって生成される第1始動口コマンド，遊技球が第2始動口12に入賞することによって生成される第2始動口コマンド，遊技球がゲート13を通過することによって生成されるゲートコマンド，遊技球が第1大入賞口14に入賞することによって生成される第1大入賞口コマンド，遊技球が第2大入賞口15に入賞することによって生成される第2大入賞口コマンド，遊技球が一般入賞口10に入賞することによって生成される一般入賞口コマンド等がある。

【0117】

9-3-2. 特図コマンド

特図コマンドは、第1特図および第2特図の動作に関連して生成される。特図コマンドとして、特図の変動パターンが決定されることによって生成される特図変動パターンコマンド，特図の停止図柄が決定されることによって生成される特図停止図柄コマンド，特図の可変表示の開始によって生成される特図開始コマンド，特図の停止表示によって生成される特図確定コマンド等がある。

【0118】

9-3-3. 普図コマンド

普図コマンドは、普図の動作に関連して生成される。普図コマンドとして、普図の可変表示の開始によって生成される普図開始コマンド，普図の停止表示によって生成される普図確定コマンド等がある。

【 0 1 1 9 】

9 - 3 - 4 . 保留コマンド

保留コマンドは、特図 1 保留、特図 2 保留および普図保留の保留数の増減に関連して生成される、保留コマンドとして、特図 1 保留数の増加によって生成される特図 1 保留増加コマンド、特図 1 保留数の減少によって生成される特図 1 保留減少コマンド、特図 2 保留数の増加によって生成される特図 2 保留増加コマンド、特図 2 保留数の減少によって生成される特図 2 保留減少コマンド、普図保留数の増加によって生成される普図保留増加コマンド、普図保留数の減少によって生成される普図保留減少コマンド等がある。

【 0 1 2 0 】

9 - 3 - 5 . 大当たり遊技コマンド

大当たり遊技コマンドは、大当たり遊技の動作に関連して生成される。大当たり遊技コマンドとして、OP の開始によって生成される OP コマンド、各ラウンド遊技の開始によって生成されるラウンドコマンド、ED の開始によって生成される ED コマンド等がある。

【 0 1 2 1 】

9 - 3 - 6 . 小当たり遊技コマンド

小当たり遊技コマンドは、小当たり遊技の動作に関連して生成される。小当たり遊技コマンドとして、開放前 IT の開始によって生成される開放前 IT コマンド、開放後 IT の開始によって生成される開放後 IT コマンド等がある。

【 0 1 2 2 】

9 - 3 - 7 . 補助遊技コマンド

補助遊技コマンドは、補助遊技の動作に関連して生成される。補助遊技コマンドとして、補助遊技の開始によって生成される補助遊技開始コマンド等がある。

【 0 1 2 3 】

9 - 3 - 8 . 遊技状態コマンド

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態に関連して生成される。遊技状態コマンドとして、遊技状態が通常確率状態であることによって生成される通常確率コマンド、遊技状態が高確率状態であることによって生成される高確率コマンド、遊技状態が非時短状態であることによって生成される非時短コマンド、遊技状態が時短状態であることによって生成される時短コマンド、遊技状態が大当たり遊技状態であることによって生成される大当たりコマンド等がある。

【 0 1 2 4 】

9 - 4 . 演出制御部

演出制御部 1 2 0 は、演出制御用マイコン 1 2 1 を具備する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、CPU を含んで構成され、主に、各種演出（演出モード、特図変動演出、保留演出、予告演出等）を実行する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出入力部 1 2 1 a および演出記憶部 1 2 1 b を具備する。演出入力部 1 2 1 a は、主制御部 1 0 0 から出力された演出用コマンド、通常ボタン 4 0 の操作情報、特殊ボタン 4 1 の操作情報等を入力する。演出記憶部 1 2 1 b は、例えば、ROM や RAM で構成され、予告演出等を選択するためのテーブル、演出の実行に応じて生成される演出データ等を記憶する。

【 0 1 2 5 】

各種演出は、主に、演出入力部 1 2 1 a が入力した演出用コマンドおよび操作情報に基づいて実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出記憶部 1 2 1 b に記憶されたテーブルや演出データを参照して、各種演出を実行する。

【 0 1 2 6 】

< 第 1 実施形態 >

以下、第 1 実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 が第 1 実施形態にも適用される。

【 0 1 2 7 】

1 . 変動パターン判定テーブル

10

20

30

40

50

まず、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の構成のうち遊技制御用マイコン 1 0 1 が決定可能な変動パターンについて、図 1 7 に基づいてさらに説明する。本実施形態の遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 4 に示す変動パターン判定テーブルに加え、図 1 7 に示す変動パターン判定テーブルが格納されている。

【 0 1 2 8 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は大当たり判定の結果およびリーチ判定の結果に基づいて、特図の変動パターンを決定する。具体的に、遊技状態が非時短状態で第 1 特図の大当たり判定の結果が「大当たり」の場合の変動パターンには、上記「 T H P 0 0 2 」に、変動パターン「 T H P 0 5 1 」および「 T H P 0 5 2 」を加えた 3 種類がある。

【 0 1 2 9 】

「 T H P 0 5 1 」は、通常変動後、リーチ、後述する成功態様でのキャラ変身演出を経て、成功態様での S P S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 5 1 」を「第 1 S P S P 大当たり変動」ともいう。

【 0 1 3 0 】

「 T H P 0 5 2 」は、通常変動後、リーチ、失敗態様でのキャラ変身演出、 S P リーチおよび発展演出を経て、成功態様での S P S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 5 2 」を「第 2 S P S P 大当たり変動」ともいう。

【 0 1 3 1 】

一方、遊技状態が非時短状態で第 1 特図の大当たり判定の結果が「ハズレ」で、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合の変動パターンには、上記「 T H P 0 1 3 」に、変動パターン「 T H P 0 6 1 」、「 T H P 0 6 2 」、「 T H P 0 6 3 」および「 T H P 0 6 4 」を加えた 5 種類がある。

【 0 1 3 2 】

「 T H P 0 6 1 」は、通常変動後、リーチ、後述する成功態様でのキャラ変身演出を経て、失敗態様での S P S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 6 1 」を「第 1 S P S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 1 3 3 】

「 T H P 0 6 2 」は、通常変動後、リーチ、失敗態様でのキャラ変身演出、 S P リーチおよび発展演出を経て、失敗態様での S P S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 6 2 」を「第 2 S P S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 1 3 4 】

「 T H P 0 6 3 」は、通常変動後、リーチ、失敗態様でのキャラ変身演出を経て、 S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 6 3 」を「第 1 S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 1 3 5 】

「 T H P 0 6 4 」は、通常変動後、リーチおよび N リーチを経て、 S P リーチが行われる変動パターンである。この変動パターン「 T H P 0 6 4 」を「第 2 S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 1 3 6 】

図 1 8 には、図 1 7 に示す変動パターン判定テーブルにおける変動パターンの振分率（実行確率）を示す。本実施形態では、非時短状態で第 1 特図の大当たり判定の結果が「大当たり」である場合に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は図 1 8（ A ）に示す振分率で変動パターンを選択する。また、非時短状態で第 1 特図の大当たり判定の結果が「ハズレ」でリーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は図 1 8（ B ）に示す振分率で変動パターンを選択する。

【 0 1 3 7 】

図 1 8（ A ）によれば、キャラ変身演出を含む変動パターン「 T H P 0 5 1 」および「 T H P 0 5 2 」の振分率の合計の値は「 9 2 % 」であり、変動パターン「 T H P 0 0 2 」の振分率の値（ 8 % ）よりも大きい。そのため、非時短状態で第 1 特図の大当たり判定の結果が大当たりである場合の大半において、キャラ変身演出が実行されることになる。よ

10

20

30

40

50

って、キャラ変身演出が実行されると、その後に「大当たり遊技」が実行される可能性が高いかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。

【 0 1 3 8 】

また、変動パターン「THP051」の振分率の値（85％）の方が、変動パターン「THP052」の振分率の値（7％）より大きい。そのため、非時短状態で第1特図の大当たり判定の結果が大当たりである場合には、失敗態様でキャラ変身演出が実行されるよりも成功態様でキャラ変身演出が実行され易い。よって、失敗態様でキャラ変身演出が実行されたときよりも成功態様でキャラ変身演出が実行されたときの方が、その後に「大当たり遊技」が実行される可能性が高いかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。そのため、遊技者は、キャラ変身演出の実行中にキャラクタが変身することを期待しながら楽しむことが可能となっている。

10

【 0 1 3 9 】

なお、非時短状態で第1特図の大当たり判定の結果が「大当たり当選」である場合には、キャラ変身演出が実行されずに演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様で停止表示することが稀にある。そのため、キャラ変身演出の実行を経ないSPリーチの実行後に演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様で停止表示した場合には、遊技者の意表を突くことが可能であり、遊技者に驚きと喜びを与えることが可能となっている。

【 0 1 4 0 】

また、図18(B)によれば、キャラ変身演出を含む変動パターン「THP061」、「THP062」および「THP063」の振分率の合計の値（20％）よりも、キャラ変身演出を含まない変動パターン「THP013」および「THP064」の振分率の合計の値（80％）の方が大きい。つまり、非時短状態で第1特図の大当たり判定の結果が「大当たり当選」である場合とは逆に、大当たり判定の結果が「ハズレ」でリーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合にはキャラ変身演出を含む変動パターンが選択され難い。よって、キャラ変身演出が行われた場合には、その後に「大当たり遊技」が実行されるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。

20

【 0 1 4 1 】

また、変動パターン「THP061」の振分率の値（4％）よりも、変動パターン、「THP062」および「THP063」の振分率の合計の値（16％）の方が大きい。つまり、非時短状態で第1特図の大当たり判定の結果が「大当たり当選」である場合とは逆に、大当たり判定の結果が「ハズレ」でリーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には成功態様でのキャラ変身演出を含む変動パターンが選択され難い。よって、成功態様でキャラ変身演出が行われた場合には、その後に「大当たり遊技」が実行されるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。

30

【 0 1 4 2 】

2. 演出

続いて、本実施形態における各種演出について、図19～図 に基づいて説明する。本実施形態の演出制御用マイコン121は、特図変動演出において上述した通常変動、リーチ、SPリーチ、発展演出およびSPSPリーチに加えて「キャラ変身演出」を実行可能である。キャラ変身演出とは、特図変動演出においての実行中、表示部50a上に登場したキャラクタが変身するときと変身しないときとがある画像演出である。また、演出制御用マイコン121は、特図変動演出において、後述する表示態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を変動表示する。

40

【 0 1 4 3 】

2-1. 特図変動演出の演出図柄

まず、特図変動演出の実行中に変動表示や仮停止表示や本停止表示される演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の表示態様について、図19～図28を用いて説明する。本実施形態では、遊技状態が低確率低ベース遊技状態（通常遊技状態）であるときには、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3として、図6～図9に示す表示態様のものではなく、図19～図2

50

1 に示す通常演出図柄、あるいは、図 2 2 ~ 図 2 8 に示す特殊演出図柄を用いる。

【 0 1 4 4 】

通常演出図柄には、図 1 9 に示す通常「 1 」図柄 G 2 1 0、通常「 2 」図柄 G 2 2 0、通常「 3 」図柄 G 2 3 0、通常「 4 」図柄 G 2 4 0、通常「 5 」図柄 G 2 5 0、通常「 6 」図柄 G 2 6 0、通常「 7 」図柄 G 2 7 0 および通常「 8 」図柄 G 2 8 0 の 8 種類のものがある。

【 0 1 4 5 】

通常「 1 」図柄 G 2 1 0 は、図 2 0 (A) に示すような、数字「 1 」を模した数字画像 S 1 X、および、キャラクタ A を模したキャラ画像 C A を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 X の内部、つまり数字「 1 」の周縁よりも内側の部分にキャラ画像 C A を配置したのになっている。数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C A があるため、表示部 5 0 a 上の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 を見た遊技者は、キャラクタ A よりも数字「 1 」の方を一見して認識し易い。

10

【 0 1 4 6 】

なお、図 2 0 (A) に示すように、キャラ画像 C A を内部に配置するのに十分に広い面積を有する数字画像 S 1 X の表示態様を特に第 1 態様という。それに対し、例えば図 2 0 (C) に示すような、キャラ画像 (この場合、キャラ画像 C C) を内部に配置するには小さな面積である数字画像 (この場合、数字画像 S 3 Y) の表示態様を第 2 態様という。つまり、本実施形態の数字画像の表示態様には、第 1 態様と、この第 1 態様よりも面積が小さい (具体的には第 1 態様の数字画像を所定の縮小率で縮小した) 第 2 態様とがある。

20

【 0 1 4 7 】

通常「 2 」図柄 G 2 2 0 は、図 2 0 (B) に示すような、数字「 2 」を模した上記第 1 態様の数字画像 S 2 X、および、キャラクタ B を模したキャラ画像 C B を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 2 X の内部、つまり数字「 2 」の周縁よりも内側の部分にキャラ画像 C B を配置したのになっている。数字画像 S 2 X の内部にキャラ画像 C B があるため、通常「 2 」図柄 G 2 2 0 を見た遊技者は、キャラクタ B よりも数字「 2 」の方を一見して認識し易い。

【 0 1 4 8 】

通常「 3 」図柄 G 2 3 0 は、図 2 0 (C) に示すような、数字「 3 」を模した上記第 2 態様の数字画像 S 3 Y、および、キャラクタ C を模したキャラ画像 C C を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 3 Y の上方にキャラ画像 C C を配置したのになっている。数字画像 S 3 Y の外部にキャラ画像 C C があるため、通常「 3 」図柄 G 2 3 0 を見た遊技者は、数字「 3 」もキャラクタ C も同等に認識可能となっている。

30

【 0 1 4 9 】

通常「 4 」図柄 G 2 4 0 は、図 2 0 (D) に示すような、数字「 4 」を模した上記第 1 態様の数字画像 S 4 X、および、キャラクタ D を模したキャラ画像 C D を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 4 X の内部、つまり数字「 4 」の外周縁よりも内側にあたる部分にキャラ画像 C D を配置したのになっている。数字画像 S 4 X の内部にキャラ画像 C D があるため、通常「 4 」図柄 G 2 4 0 を見た遊技者は、キャラクタ D よりも数字「 4 」の方を一見して認識し易い。

40

【 0 1 5 0 】

通常「 5 」図柄 G 2 5 0 は、図 2 1 (E) に示すような、数字「 5 」を模した上記第 2 態様の数字画像 S 5 Y、および、キャラクタ E を模したキャラ画像 C E を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 5 Y の上方にキャラ画像 C E を配置したのになっている。数字画像 S 5 Y の外部にキャラ画像 C E があるため、通常「 5 」図柄 G 2 5 0 を見た遊技者は、数字「 5 」もキャラクタ E も同等に認識可能となっている。

【 0 1 5 1 】

通常「 6 」図柄 G 2 6 0 は、図 2 1 (F) に示すような、数字「 6 」を模した上記第 1 態様の数字画像 S 6 X、および、キャラクタ F を模したキャラ画像 C F を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 X の内部、つまり数字「 6 」の外周縁よりも内側にあ

50

たる部分にキャラ画像 C F を配置したのになっている。数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C F があるため、通常「6」図柄 G 2 6 0 を見た遊技者は、キャラクタ F よりも数字「6」の方を一見して認識し易い。

【0152】

通常「7」図柄 G 2 7 0 は、図 2 1 (G) に示すような、数字「7」を模した上記第 2 態様の数字画像 S 7 Y、および、キャラクタ G を模したキャラ画像 C G を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 7 Y の上方にキャラ画像 C G を配置したのになっている。数字画像 S 7 Y の外部にキャラ画像 C G があるため、通常「7」図柄 G 2 7 0 を見た遊技者は、数字「7」もキャラクタ G も同等に認識可能となっている。

【0153】

通常「8」図柄 G 2 8 0 は、図 2 1 (H) に示すような、数字「8」を模した上記第 1 態様の数字画像 S 8 X、および、キャラクタ H を模したキャラ画像 C H を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 8 X の内部、つまり数字「8」の外周縁よりも内側にあたる部分にキャラ画像 C H を配置したのになっている。数字画像 S 8 X の内部にキャラ画像 C H があるため、通常「8」図柄 G 2 8 0 を見た遊技者は、キャラクタ H よりも数字「8」の方を一見して認識し易い。

【0154】

本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であるときの特図変動演出の実行開始時から少なくとも通常変動までの間に上述した通常演出図柄が変動表示可能となっている。よって、通常遊技状態における毎回の特図変動演出の実行にて、遊技者は通常演出図柄を目にすることになっている。そのため、通常遊技状態における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 として通常演出図柄が遊技者にとって見慣れたものとなり易い。

【0155】

次に、特殊演出図柄について説明する。本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合、通常演出図柄が変化するときがある。つまり、その場合に演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が通常演出図柄から特殊演出図柄に変更されることがある。

【0156】

特殊演出図柄には、図 2 2 (A) に示す第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 ~ 第 6 特殊「1」図柄 G 2 1 6、図 2 2 (B) に示す第 1 特殊「2」図柄 G 2 2 1 ~ 第 6 特殊「2」図柄 G 2 2 6、図 2 2 (C) に示す第 1 特殊「3」図柄 G 2 3 1 ~ 第 6 特殊「3」図柄 G 2 3 6、および、図 2 2 (D) に示す第 1 特殊「4」図柄 G 2 4 1 ~ 第 6 特殊「4」図柄 G 2 4 6 がある。さらに、図 2 3 (E) に示す第 1 特殊「5」図柄 G 2 5 1 ~ 第 6 特殊「5」図柄 G 2 5 6、図 2 3 (F) に示す第 1 特殊「6」図柄 G 2 6 1 ~ 第 6 特殊「6」図柄 G 2 6 6、図 2 3 (G) に示す第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 ~ 第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6、および、図 2 3 (H) に示す第 1 特殊「8」図柄 G 2 8 1 ~ 第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6 がある。

【0157】

まず、通常「1」図柄 G 2 1 0 から変化可能な特殊演出図柄（第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 ~ 第 6 特殊「1」図柄 G 2 1 6）について説明する。第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 は、数字「1」を模した第 1 態様の数字画像 S 1 X、および、キャラクタ C を模したキャラ画像 C C を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C C を配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C A ではなくキャラ画像 C C である点で、上述の通常「1」図柄 G 2 1 0 と異なる。

【0158】

この第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 は、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C C があるので、表示部 5 0 a 上の第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 を見た遊技者は、キャラクタ C よりも数字「1」の方を一見して認識し易い。但し、第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「1」図柄 G 2 1 0 のキャラ画像 C A ではなくキャラ画像 C C になっている。そのため、第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 1 X 内のキャラ画像 C C に遊技者の注目を集めることが可能となつて

10

20

30

40

50

いる。

【 0 1 5 9 】

第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 は、第 1 態様の数字画像 S 1 X、および、キャラクタ E を模したキャラ画像 C E を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C E を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C A やキャラ画像 C C ではなくキャラ画像 C E である点で、上述の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 や第 1 特殊「 1 」図柄 G 2 1 1 と異なる。

【 0 1 6 0 】

この第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 は、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C E があるので、表示部 5 0 a 上の第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 を見た遊技者は、キャラクタ E よりも数字「 1 」の方を一見して認識し易い。但し、第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「 1 」図柄 G 2 1 0 のキャラ画像 C A ではなくキャラ画像 C E になっている。そのため、第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 1 X 内のキャラ画像 C E に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

10

【 0 1 6 1 】

第 3 特殊「 1 」図柄 G 2 1 3 は、第 1 態様の数字画像 S 1 X、および、キャラクタ G を模したキャラ画像 C G を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C G を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C A やキャラ画像 C C やキャラ画像 C E ではなくキャラ画像 C G である点で、上述の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 や第 1 特殊「 1 」図柄 G 2 1 1 や第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 と異なる。

20

【 0 1 6 2 】

この第 3 特殊「 1 」図柄 G 2 1 3 は、数字画像 S 1 X の内部にキャラ画像 C G があるので、表示部 5 0 a 上の第 3 特殊「 1 」図柄 G 2 1 3 を見た遊技者は、キャラクタ G よりも数字「 1 」の方を一見して認識し易い。但し、第 3 特殊「 1 」図柄 G 2 1 3 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「 1 」図柄 G 2 1 0 のキャラ画像 C A ではなくキャラ画像 C G になっている。そのため、第 3 特殊「 1 」図柄 G 2 1 3 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 1 X 内のキャラ画像 C G に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 1 6 3 】

第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 は、数字「 1 」を模した第 2 態様の数字画像 S 1 Y、および、キャラクタ I を模したキャラ画像 C I を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 Y の上方にキャラ画像 C I を配置したものになっている。キャラ画像 C I が示すキャラクタ I は、上述のキャラクタ C が変身した場合の姿であり、胸に文字「 C 」がある（図 2 7 (A) 参照）。

30

【 0 1 6 4 】

この第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 は、数字画像 S 1 Y の外部にキャラ画像 C I があるので、この第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 を見た遊技者は、数字「 1 」もキャラクタ I も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C A ）が数字画像 S 1 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C I ）を認識し易くなっている。したがって、通常「 1 」図柄 G 2 1 0 のときよりも第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C I に集めることが可能となっている。

40

【 0 1 6 5 】

第 5 特殊「 1 」図柄 G 2 1 5 は、数字「 1 」を模した第 2 態様の数字画像 S 1 Y、および、キャラクタ J を模したキャラ画像 C J を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 Y の上方にキャラ画像 C J を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C I ではなくキャラ画像 C J である点で、上述の第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 と異なる。キャラ画像 C J が示すキャラクタ J は、上述のキャラクタ E が変身した場合の姿である。また、例えば図 2 7 (B) に示すように、このキャラクタ J の胸に文字「 E 」が

50

ある点で、上述のキャラクタ I とは異なる。

【 0 1 6 6 】

この第 5 特殊「 1 」図柄 G 2 1 5 は、数字画像 S 1 Y の外部にキャラ画像 C J があるので、この第 5 特殊「 1 」図柄 G 2 1 5 を見た遊技者は、数字「 1 」もキャラクタ J も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C A ）が数字画像 S 1 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C J ）を認識し易くなっている。したがって、通常「 1 」図柄 G 2 1 0 のときよりも第 5 特殊「 1 」図柄 G 2 1 5 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C J に集めることが可能となっている。

【 0 1 6 7 】

第 6 特殊「 1 」図柄 G 2 1 6 は、数字「 1 」を模した第 2 態様の数字画像 S 1 Y、および、キャラクタ K を模したキャラ画像 C K を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 1 Y の上方にキャラ画像 C K を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C I やキャラ画像 C J ではなくキャラ画像 C K である点で、上述の第 4 特殊「 1 」図柄 G 2 1 4 や第 5 特殊「 1 」図柄 G 2 1 5 と異なる。キャラ画像 C K が示すキャラクタ K は、上述のキャラクタ G が変身した場合の姿である。また、例えば図 2 7（ C ）に示すように、このキャラクタ K の胸に文字「 G 」がある点で、上述のキャラクタ I やキャラクタ J とは異なる。

【 0 1 6 8 】

この第 6 特殊「 1 」図柄 G 2 1 6 は、数字画像 S 1 Y の外部にキャラ画像 C K があるので、この第 6 特殊「 1 」図柄 G 2 1 6 を見た遊技者は、数字「 1 」もキャラクタ K も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C A ）が数字画像 S 1 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「 1 」図柄 G 2 1 0 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C K ）を認識し易くなっている。したがって、通常「 1 」図柄 G 2 1 0 のときよりも第 6 特殊「 1 」図柄 G 2 1 6 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C K に集めることが可能となっている。

【 0 1 6 9 】

続いて、通常「 2 」図柄 G 2 2 0 から変化可能な特殊演出図柄（第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 ～第 6 特殊「 2 」図柄 G 2 2 6 ）について説明する。第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 は、数字「 2 」を模した第 1 態様の数字画像 S 2 X、および、キャラクタ C を模したキャラ画像 C C を組み合わせた図柄である。具体的に、第 1 態様の数字画像 S 2 X の内部にキャラ画像 C C を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C C である点で、上述の通常「 2 」図柄 G 2 2 0 と異なる。また、第 1 態様の数字画像が数字画像 S 2 X である点で、上述の第 1 特殊「 1 」図柄 G 2 1 1 と異なる。

【 0 1 7 0 】

この第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 は、数字画像 S 2 X の内部にキャラ画像 C C があるので、表示部 5 0 a 上の第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 を見た遊技者は、キャラクタ C よりも数字「 2 」の方を一見して認識し易い。但し、第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「 2 」図柄 G 2 2 0 のキャラ画像 C B ではなくキャラ画像 C C になっている。そのため、第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 2 X 内のキャラ画像 C C に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 1 7 1 】

第 2 特殊「 2 」図柄 G 2 2 2 は、第 1 態様の数字画像 S 2 X、および、キャラクタ E を模したキャラ画像 C E を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 2 X の内部にキャラ画像 C E を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C E である点で、上述の通常「 2 」図柄 G 2 2 0 や第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 と異なる。また、第 1 態様の数字画像が数字画像 S 2 X である点で、上述の第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 と異なる。

【 0 1 7 2 】

10

20

30

40

50

この第2特殊「2」図柄G 2 2 2は、数字画像S 2 Xの内部にキャラ画像C Eがあるので、表示部50a上の第2特殊「2」図柄G 2 2 2を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「2」の方を一見して認識し易い。但し、第2特殊「2」図柄G 2 2 2は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「2」図柄G 2 2 0のキャラ画像C Bではなくキャラ画像C Eになっている。そのため、第2特殊「2」図柄G 2 2 2を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 2 X内のキャラ画像C Eに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0173】

第3特殊「2」図柄G 2 2 3は、第1態様の数字画像S 2 X、および、キャラクタGを模したキャラ画像C Gを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 2 Xの内部にキャラ画像C Gを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Gである点で、上述の通常「2」図柄G 2 2 0や第1特殊「2」図柄G 2 2 1や第2特殊「2」図柄G 2 2 2と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 2 Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G 2 1 3と異なる。

10

【0174】

この第3特殊「2」図柄G 2 2 3は、数字画像S 2 Xの内部にキャラ画像C Gがあるので、表示部50a上の第3特殊「2」図柄G 2 2 3を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「2」の方を一見して認識し易い。但し、第3特殊「2」図柄G 2 2 3は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「2」図柄G 2 2 0のキャラ画像C Bではなくキャラ画像C Gになっている。そのため、第3特殊「2」図柄G 2 2 3を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 2 X内のキャラ画像C Gに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

20

【0175】

第4特殊「2」図柄G 2 2 4は、数字「2」を模した第2態様の数字画像S 2 Y、および、キャラクタIを模したキャラ画像C Iを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 2 Yの上方にキャラ画像C Iを配置したものになっている。つまり、第2態様の数字画像が数字画像S 2 Yである点で、上述の第4特殊「1」図柄G 2 1 4と異なる。

【0176】

この第4特殊「2」図柄G 2 2 4は、数字画像S 2 Yの外部にキャラ画像C Iがあるので、この第4特殊「2」図柄G 2 2 4を見た遊技者は、数字「2」もキャラクタIも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像(キャラ画像C B)が数字画像S 2 Xよりも相対的に認識し難い上述の通常「2」図柄G 2 2 0よりも、遊技者はキャラ画像(キャラ画像C I)を認識し易くなっている。したがって、通常「2」図柄G 2 2 0のときよりも第4特殊「2」図柄G 2 2 4を見た遊技者の注目をキャラ画像C Iに集めることが可能となっている。

30

【0177】

第5特殊「2」図柄G 2 2 5は、第2態様の数字画像S 2 Y、および、キャラクタJを模したキャラ画像C Jを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 2 Yの上方にキャラ画像C Jを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Jである点で、上述の第4特殊「2」図柄G 2 2 4と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像S 2 Yである点で、上述の第5特殊「1」図柄G 2 1 5と異なる。

40

【0178】

この第5特殊「2」図柄G 2 2 5は、数字画像S 2 Yの外部にキャラ画像C Jがあるので、この第5特殊「2」図柄G 2 2 5を見た遊技者は、数字「2」もキャラクタJも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像(キャラ画像C B)が数字画像S 2 Xよりも相対的に認識し難い上述の通常「2」図柄G 2 2 0よりも、遊技者はキャラ画像(キャラ画像C J)を認識し易くなっている。したがって、通常「2」図柄G 2 2 0のときよりも第5特殊「2」図柄G 2 2 5を見た遊技者の注目をキャラ画像C Jに集めることが可能となっている。

【0179】

50

第6特殊「2」図柄G 2 2 6は、第2態様の数字画像S 2 Y、および、キャラクタKを模したキャラ画像C Kを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 2 Yの上方にキャラ画像C Kを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Kである点で、上述の第4特殊「2」図柄G 2 2 4や第5特殊「2」図柄G 2 2 5と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像S 2 Yである点で、上述の第6特殊「1」図柄G 2 1 6と異なる。

【0 1 8 0】

この第6特殊「2」図柄G 2 2 6は、数字画像S 2 Yの外部にキャラ画像C Kがあるので、この第6特殊「2」図柄G 2 2 6を見た遊技者は、数字「2」もキャラクタKも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像C B）が数字画像S 2 Xよりも相対的に認識し難い上述の通常「2」図柄G 2 2 0よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像C K）を認識し易くなっている。したがって、通常「2」図柄G 2 2 0のときよりも第6特殊「2」図柄G 2 2 6を見た遊技者の注目をキャラ画像C Kに集めることが可能となっている。

10

【0 1 8 1】

続いて、通常「3」図柄G 2 3 0から変化可能な特殊演出図柄（第1特殊「3」図柄G 2 3 1～第6特殊「3」図柄G 2 3 6）について説明する。第1特殊「3」図柄G 2 3 1は、数字「3」を模した第1態様の数字画像S 3 X、および、キャラクタCを模したキャラ画像C Cを組み合わせた図柄である。具体的には図2 6（A）に示すような、第1態様の数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Cを配置したのになっている。つまり、数字画像の態様が第1態様である点で、上述の通常「3」図柄G 2 3 0と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 3 Xである点で、上述の第1特殊「1」図柄G 2 1 1や第1特殊「2」図柄G 2 2 1と異なる。

20

【0 1 8 2】

この第1特殊「3」図柄G 2 3 1は、数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Cがあるので、表示部5 0 a上の第1特殊「3」図柄G 2 3 1を見た遊技者は、キャラクタCよりも数字「3」の方を一見して認識し易い。

【0 1 8 3】

第2特殊「3」図柄G 2 3 2は、第1態様の数字画像S 3 X、および、キャラクタEを模したキャラ画像C Eを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Eを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Eである点で、上述の第1特殊「3」図柄G 2 3 1と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 3 Xである点で、上述の第2特殊「1」図柄G 2 1 2や第2特殊「2」図柄G 2 2 2と異なる。

30

【0 1 8 4】

この第2特殊「3」図柄G 2 3 2は、数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Eがあるので、表示部5 0 a上の第2特殊「3」図柄G 2 3 2を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「3」の方を一見して認識し易い。

【0 1 8 5】

第3特殊「3」図柄G 2 3 3は、第1態様の数字画像S 3 X、および、キャラクタGを模したキャラ画像C Gを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Gを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Gである点で、上述の第1特殊「3」図柄G 2 3 1や第2特殊「3」図柄G 2 3 2と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 3 Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G 2 1 3や第3特殊「2」図柄G 2 2 3と異なる。

40

【0 1 8 6】

この第3特殊「3」図柄G 2 3 3は、数字画像S 3 Xの内部にキャラ画像C Gがあるので、表示部5 0 a上の第3特殊「3」図柄G 2 3 3を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「3」の方を一見して認識し易い。

【0 1 8 7】

50

第４特殊「３」図柄Ｇ２３４は、数字「３」を模した第２態様の数字画像Ｓ３Ｙ、および、キャラクタＩを模したキャラ画像ＣＩを組み合わせた図柄である。具体的には図２７（Ａ）に示すような、数字画像Ｓ３Ｙの上方にキャラ画像ＣＩを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＩである点で、上述の通常「３」図柄Ｇ２３０と異なる。また、第２態様の数字画像が数字画像Ｓ３Ｙである点で、上述の第４特殊「１」図柄Ｇ２１４や第４特殊「２」図柄Ｇ２２４と異なる。

【０１８８】

この第４特殊「３」図柄Ｇ２３４は、数字画像Ｓ３Ｙの外部にキャラ画像ＣＩがあるので、この第４特殊「３」図柄Ｇ２３４を見た遊技者は、数字「３」もキャラクタＩも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＣ）が数字画像Ｓ３Ｘよりも相対的に認識し難い上述の第１特殊「３」図柄Ｇ２３１よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＩ）を認識し易くなっている。したがって、第１特殊「３」図柄Ｇ２３１のときよりも第４特殊「３」図柄Ｇ２３４を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＩに集めることが可能となっている。

10

【０１８９】

第５特殊「３」図柄Ｇ２３５は、第２態様の数字画像Ｓ３Ｙ、および、キャラクタＪを模したキャラ画像ＣＪを組み合わせた図柄である。具体的には、数字画像Ｓ３Ｙの上方にキャラ画像ＣＪを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＪである点で、上述の第４特殊「３」図柄Ｇ２３４と異なる。また、第２態様の数字画像が数字画像Ｓ３Ｙである点で、上述の第５特殊「１」図柄Ｇ２１５や第５特殊「２」図柄Ｇ２２５

20

【０１９０】

この第５特殊「３」図柄Ｇ２３５は、数字画像Ｓ３Ｙの外部にキャラ画像ＣＪがあるので、この第５特殊「３」図柄Ｇ２３５を見た遊技者は、数字「３」もキャラクタＪも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＣ）が数字画像Ｓ３Ｘよりも相対的に認識し難い上述の第１特殊「３」図柄Ｇ２３１よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＪ）を認識し易くなっている。したがって、第１特殊「３」図柄Ｇ２３１のときよりも第５特殊「３」図柄Ｇ２３５を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＪに集めることが可能となっている。

【０１９１】

第６特殊「３」図柄Ｇ２３６は、第２態様の数字画像Ｓ３Ｙ、および、キャラクタＫを模したキャラ画像ＣＫを組み合わせた図柄である。具体的には図２８（Ａ）に示すような、数字画像Ｓ３Ｙの上方にキャラ画像ＣＫを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＫである点で、上述の第４特殊「３」図柄Ｇ２３４や第５特殊「３」図柄Ｇ２３５と異なる。また、第２態様の数字画像が数字画像Ｓ３Ｙである点で、上述の第６特殊「１」図柄Ｇ２１６や第６特殊「２」図柄Ｇ２２６と異なる。

30

【０１９２】

この第６特殊「３」図柄Ｇ２３６は、数字画像Ｓ３Ｙの外部にキャラ画像ＣＫがあるので、この第６特殊「３」図柄Ｇ２３６を見た遊技者は、数字「３」もキャラクタＫも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＣ）が数字画像Ｓ３Ｘよりも相対的に認識し難い上述の第１特殊「３」図柄Ｇ２３１よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＫ）を認識し易くなっている。したがって、第１特殊「３」図柄Ｇ２３１のときよりも第６特殊「３」図柄Ｇ２３６を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＫに集めることが可能となっている。

40

【０１９３】

続いて、通常「４」図柄Ｇ２４０から変化可能な特殊演出図柄（第１特殊「４」図柄Ｇ２４１～第６特殊「４」図柄Ｇ２４６）について説明する。第１特殊「４」図柄Ｇ２４１は、数字「４」を模した第１態様の数字画像Ｓ４Ｘ、および、キャラクタＣを模したキャラ画像ＣＣを組み合わせた図柄である。具体的には、第１態様の数字画像Ｓ４Ｘの内部にキャラ画像ＣＣを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＣである

50

点で、上述の通常「4」図柄G 2 4 0と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 4 Xである点で、上述の第1特殊「1」図柄G 2 1 1や第1特殊「2」図柄G 2 2 1や第1特殊「3」図柄G 2 3 1と異なる。

【0 1 9 4】

この第1特殊「4」図柄G 2 4 1は、数字画像S 4 Xの内部にキャラ画像C Cがあるので、表示部5 0 a上の第1特殊「4」図柄G 2 4 1を見た遊技者は、キャラクタCよりも数字「4」の方を一見して認識し易い。但し、第1特殊「4」図柄G 2 4 1は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「4」図柄G 2 4 0のキャラ画像C Dではなくキャラ画像C Cになっている。そのため、第1特殊「4」図柄G 2 4 1を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 4 X内のキャラ画像C Cに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

10

【0 1 9 5】

第2特殊「4」図柄G 2 4 2は、第1態様の数字画像S 4 X、および、キャラクタEを模したキャラ画像C Eを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 4 Xの内部にキャラ画像C Eを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Eである点で、上述の通常「4」図柄G 2 4 0や第1特殊「4」図柄G 2 4 1と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 4 Xである点で、上述の第2特殊「1」図柄G 2 1 2～第2特殊「3」図柄G 2 3 2と異なる。

【0 1 9 6】

この第2特殊「4」図柄G 2 4 2は、数字画像S 4 Xの内部にキャラ画像C Eがあるので、表示部5 0 a上の第2特殊「4」図柄G 2 4 2を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「4」の方を一見して認識し易い。但し、第2特殊「4」図柄G 2 4 2は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「4」図柄G 2 4 0のキャラ画像C Dではなくキャラ画像C Eになっている。そのため、第2特殊「4」図柄G 2 4 2を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 4 X内のキャラ画像C Eに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

20

【0 1 9 7】

第3特殊「4」図柄G 2 4 3は、第1態様の数字画像S 4 X、および、キャラクタGを模したキャラ画像C Gを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 4 Xの内部にキャラ画像C Gを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Gである点で、上述の通常「4」図柄G 2 4 0や第1特殊「4」図柄G 2 4 1や第2特殊「4」図柄G 2 4 2と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 4 Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G 2 1 3～第3特殊「3」図柄G 2 3 3と異なる。

30

【0 1 9 8】

この第3特殊「4」図柄G 2 4 3は、数字画像S 4 Xの内部にキャラ画像C Gがあるので、表示部5 0 a上の第3特殊「4」図柄G 2 4 3を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「4」の方を一見して認識し易い。但し、第3特殊「4」図柄G 2 4 3は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「4」図柄G 2 4 0のキャラ画像C Dではなくキャラ画像C Gになっている。そのため、第3特殊「4」図柄G 2 4 3を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 4 X内のキャラ画像C Gに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

40

【0 1 9 9】

第4特殊「4」図柄G 2 4 4は、数字「4」を模した第2態様の数字画像S 4 Y、および、キャラクタIを模したキャラ画像C Iを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 4 Yの上方にキャラ画像C Iを配置したものになっている。つまり、第2態様の数字画像が数字画像S 4 Yである点で、上述の第4特殊「1」図柄G 2 1 4～第4特殊「3」図柄G 2 3 4と異なる。

【0 2 0 0】

この第4特殊「4」図柄G 2 4 4は、数字画像S 4 Yの外部にキャラ画像C Iがあるので、この第4特殊「4」図柄G 2 4 4を見た遊技者は、数字「4」もキャラクタIも同等

50

に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＤ）が数字画像Ｓ４Ｘよりも相対的に認識し難い上述の通常「４」図柄Ｇ２４０よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＩ）を認識し易くなっている。したがって、通常「４」図柄Ｇ２４０のときよりも第４特殊「４」図柄Ｇ２４４を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＩに集めることが可能となっている。

【０２０１】

第５特殊「４」図柄Ｇ２４５は、第２態様の数字画像Ｓ４Ｙ、および、キャラクタＪを模したキャラ画像ＣＪを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像Ｓ４Ｙの上方にキャラ画像ＣＪを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＪである点で、上述の第４特殊「４」図柄Ｇ２４４と異なる。また、第２態様の数字画像が数字画像Ｓ４Ｙである点で、上述の第５特殊「１」図柄Ｇ２１５～第５特殊「３」図柄Ｇ２３５と異なる。

10

【０２０２】

この第５特殊「４」図柄Ｇ２４５は、数字画像Ｓ４Ｙの外部にキャラ画像ＣＪがあるので、この第５特殊「４」図柄Ｇ２４５を見た遊技者は、数字「４」もキャラクタＪも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＤ）が数字画像Ｓ４Ｘよりも相対的に認識し難い上述の通常「４」図柄Ｇ２４０よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＪ）を認識し易くなっている。したがって、通常「４」図柄Ｇ２４０のときよりも第５特殊「４」図柄Ｇ２４５を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＪに集めることが可能となっている。

20

【０２０３】

第６特殊「４」図柄Ｇ２４６は、第２態様の数字画像Ｓ４Ｙ、および、キャラクタＫを模したキャラ画像ＣＫを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像Ｓ４Ｙの上方にキャラ画像ＣＫを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像ＣＫである点で、上述の第４特殊「４」図柄Ｇ２４４や第５特殊「４」図柄Ｇ２４５と異なる。また、第２態様の数字画像が数字画像Ｓ４Ｙである点で、上述の第６特殊「１」図柄Ｇ２１６～第６特殊「３」図柄Ｇ２３６と異なる。

【０２０４】

この第６特殊「４」図柄Ｇ２４６は、数字画像Ｓ４Ｙの外部にキャラ画像ＣＫがあるので、この第６特殊「４」図柄Ｇ２４６を見た遊技者は、数字「４」もキャラクタＫも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像ＣＤ）が数字画像Ｓ４Ｘよりも相対的に認識し難い上述の通常「４」図柄Ｇ２４０よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像ＣＫ）を認識し易くなっている。したがって、通常「４」図柄Ｇ２４０のときよりも第６特殊「４」図柄Ｇ２４６を見た遊技者の注目をキャラ画像ＣＫに集めることが可能となっている。

30

【０２０５】

続いて、通常「５」図柄Ｇ２５０から変化可能な特殊演出図柄（第１特殊「５」図柄Ｇ２５１～第６特殊「５」図柄Ｇ２５６）について説明する。第１特殊「５」図柄Ｇ２５１は、数字「５」を模した第１態様の数字画像Ｓ５Ｘ、および、キャラクタＣを模したキャラ画像ＣＣを組み合わせた図柄である。具体的には図２６（Ｂ）に示すような、第１態様の数字画像Ｓ５Ｘの内部にキャラ画像ＣＣを配置したものになっている。つまり、数字画像の態様が第１態様である点で、上述の通常「５」図柄Ｇ２５０と異なる。また、第１態様の数字画像が数字画像Ｓ５Ｘである点で、上述の第１特殊「１」図柄Ｇ２１１や第１特殊「２」図柄Ｇ２２１や第１特殊「３」図柄Ｇ２３１や第１特殊「４」図柄Ｇ２４１と異なる。

40

【０２０６】

この第１特殊「５」図柄Ｇ２５１は、数字画像Ｓ５Ｘの内部にキャラ画像ＣＣがあるので、表示部５０ａ上の第１特殊「５」図柄Ｇ２５１を見た遊技者は、キャラクタＣよりも数字「５」の方を一見して認識し易い。

【０２０７】

50

第2特殊「5」図柄G252は、第1態様の数字画像S5X、および、キャラクタEを模したキャラ画像CEを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S5Xの内部にキャラ画像CEを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CEである点で、上述の第1特殊「5」図柄G251と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S5Xである点で、上述の第2特殊「1」図柄G212～第2特殊「4」図柄G242と異なる。

【0208】

この第2特殊「5」図柄G252は、数字画像S5Xの内部にキャラ画像CEがあるので、表示部50a上の第2特殊「5」図柄G252を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「5」の方を一見して認識し易い。

10

【0209】

第3特殊「5」図柄G253は、第1態様の数字画像S5X、および、キャラクタGを模したキャラ画像CGを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S5Xの内部にキャラ画像CGを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CGである点で、上述の第1特殊「5」図柄G251や第2特殊「5」図柄G252と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S5Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G213～第3特殊「4」図柄G243と異なる。

【0210】

この第3特殊「5」図柄G253は、数字画像S5Xの内部にキャラ画像CGがあるので、表示部50a上の第3特殊「5」図柄G253を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「5」の方を一見して認識し易い。

20

【0211】

第4特殊「5」図柄G254は、数字「5」を模した第2態様の数字画像S5Y、および、キャラクタIを模したキャラ画像CIを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S5Yの上方にキャラ画像CIを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CIである点で、上述の通常「5」図柄G250と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像S5Yである点で、上述の第4特殊「1」図柄G214～第4特殊「4」図柄G244と異なる。

【0212】

この第4特殊「5」図柄G254は、数字画像S5Yの外部にキャラ画像CIがあるので、この第4特殊「5」図柄G254を見た遊技者は、数字「5」もキャラクタIも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像CE）が数字画像S5Xよりも相対的に認識し難い上述の第1特殊「5」図柄G251よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像CI）を認識し易くなっている。したがって、第1特殊「5」図柄G251のときよりも第4特殊「5」図柄G254を見た遊技者の注目をキャラ画像CIに集めることが可能となっている。

30

【0213】

第5特殊「5」図柄G255は、第2態様の数字画像S5Y、および、キャラクタJを模したキャラ画像CJを組み合わせた図柄である。具体的には図27（B）に示すような、数字画像S5Yの上方にキャラ画像CJを配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CJである点で、上述の通常「5」図柄G250や第4特殊「5」図柄G254と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像S5Yである点で、上述の第5特殊「1」図柄G215～第5特殊「4」図柄G245と異なる。

40

【0214】

この第5特殊「5」図柄G255は、数字画像S5Yの外部にキャラ画像CJがあるので、この第5特殊「5」図柄G255を見た遊技者は、数字「5」もキャラクタJも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像CE）が数字画像S5Xよりも相対的に認識し難い上述の第1特殊「5」図柄G251よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像CJ）を認識し易くなっている。したがって、第1特殊「5」図柄G251のときよりも第5特殊「5」図柄G255を見た遊技者の注目をキャラ画像CJに集める

50

ことが可能となっている。

【 0 2 1 5 】

第 6 特殊「 5 」図柄 G 2 5 6 は、第 2 態様の数字画像 S 5 Y、および、キャラクタ K を模したキャラ画像 C K を組み合わせた図柄である。具体的には図 2 8 (B) に示すような、数字画像 S 5 Y の上方にキャラ画像 C K を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C K である点で、上述の通常「 5 」図柄 G 2 5 0 や第 4 特殊「 5 」図柄 G 2 5 4 や第 5 特殊「 5 」図柄 G 2 5 5 と異なる。また、第 2 態様の数字画像が数字画像 S 5 Y である点で、上述の第 6 特殊「 1 」図柄 G 2 1 6 ~ 第 6 特殊「 4 」図柄 G 2 4 6 と異なる。

【 0 2 1 6 】

この第 6 特殊「 5 」図柄 G 2 5 6 は、数字画像 S 5 Y の外部にキャラ画像 C K があるので、この第 6 特殊「 5 」図柄 G 2 5 6 を見た遊技者は、数字「 5 」もキャラクタ K も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像 (キャラ画像 C E) が数字画像 S 5 X よりも相対的に認識し難い上述の第 1 特殊「 5 」図柄 G 2 5 1 よりも、遊技者はキャラ画像 (キャラ画像 C K) を認識し易くなっている。したがって、第 1 特殊「 5 」図柄 G 2 5 1 のときよりも第 6 特殊「 5 」図柄 G 2 5 6 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C K に集めることが可能となっている。

【 0 2 1 7 】

続いて、通常「 6 」図柄 G 2 6 0 から変化可能な特殊演出図柄 (第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 ~ 第 6 特殊「 6 」図柄 G 2 6 6) について説明する。第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 は、数字「 6 」を模した第 1 態様の数字画像 S 6 X、および、キャラクタ C を模したキャラ画像 C C を組み合わせた図柄である。具体的に、第 1 態様の数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C C を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C C である点で、上述の通常「 6 」図柄 G 2 6 0 と異なる。また、第 1 態様の数字画像が数字画像 S 6 X である点で、上述の第 1 特殊「 1 」図柄 G 2 1 1 や第 1 特殊「 2 」図柄 G 2 2 1 や第 1 特殊「 3 」図柄 G 2 3 1 や第 1 特殊「 4 」図柄 G 2 4 1 や第 1 特殊「 5 」図柄 G 2 5 1 と異なる。

【 0 2 1 8 】

この第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 は、数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C C があるので、表示部 5 0 a 上の第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 を見た遊技者は、キャラクタ C よりも数字「 6 」の方を一見して認識し易い。但し、第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「 6 」図柄 G 2 6 0 のキャラ画像 C F ではなくキャラ画像 C C になっている。そのため、第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 6 X 内のキャラ画像 C C に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 2 1 9 】

第 2 特殊「 6 」図柄 G 2 6 2 は、第 1 態様の数字画像 S 6 X、および、キャラクタ E を模したキャラ画像 C E を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C E を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C E である点で、上述の通常「 6 」図柄 G 2 6 0 や第 1 特殊「 6 」図柄 G 2 6 1 と異なる。また、第 1 態様の数字画像が数字画像 S 6 X である点で、上述の第 2 特殊「 1 」図柄 G 2 1 2 ~ 第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 と異なる。

【 0 2 2 0 】

この第 2 特殊「 6 」図柄 G 2 6 2 は、数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C E があるので、表示部 5 0 a 上の第 2 特殊「 6 」図柄 G 2 6 2 を見た遊技者は、キャラクタ E よりも数字「 6 」の方を一見して認識し易い。但し、第 2 特殊「 6 」図柄 G 2 6 2 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「 6 」図柄 G 2 6 0 のキャラ画像 C F ではなくキャラ画像 C E になっている。そのため、第 2 特殊「 6 」図柄 G 2 6 2 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 6 X 内のキャラ画像 C E に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 1 】

第3特殊「6」図柄 G 2 6 3 は、第1態様の数字画像 S 6 X、および、キャラクタ G を模したキャラ画像 C G を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C G を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C G である点で、上述の通常「6」図柄 G 2 6 0 や第1特殊「6」図柄 G 2 6 1 や第2特殊「6」図柄 G 2 6 2 と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像 S 6 X である点で、上述の第3特殊「1」図柄 G 2 1 3 ~ 第3特殊「5」図柄 G 2 5 3 と異なる。

【 0 2 2 2 】

この第3特殊「6」図柄 G 2 6 3 は、数字画像 S 6 X の内部にキャラ画像 C G があるので、表示部 5 0 a 上の第3特殊「6」図柄 G 2 6 3 を見た遊技者は、キャラクタ G よりも数字「6」の方を一見して認識し易い。但し、第3特殊「6」図柄 G 2 6 3 は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「6」図柄 G 2 6 0 のキャラ画像 C F ではなくキャラ画像 C G になっている。そのため、第3特殊「6」図柄 G 2 6 3 を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像 S 6 X 内のキャラ画像 C G に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

10

【 0 2 2 3 】

第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 は、数字「6」を模した第2態様の数字画像 S 6 Y、および、キャラクタ I を模したキャラ画像 C I を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 Y の上方にキャラ画像 C I を配置したものになっている。つまり、第2態様の数字画像が数字画像 S 6 Y である点で、上述の第4特殊「1」図柄 G 2 1 4 ~ 第4特殊「5」図柄 G 2 5 4 と異なる。

20

【 0 2 2 4 】

この第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 は、数字画像 S 6 Y の外部にキャラ画像 C I があるので、この第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 を見た遊技者は、数字「6」もキャラクタ I も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C F ）が数字画像 S 6 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「6」図柄 G 2 6 0 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C I ）を認識し易くなっている。したがって、通常「6」図柄 G 2 6 0 のときよりも第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C I に集めることが可能となっている。

【 0 2 2 5 】

第5特殊「6」図柄 G 2 6 5 は、第2態様の数字画像 S 6 Y、および、キャラクタ J を模したキャラ画像 C J を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 Y の上方にキャラ画像 C J を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C J である点で、上述の第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像 S 6 Y である点で、上述の第5特殊「1」図柄 G 2 1 5 ~ 第5特殊「5」図柄 G 2 5 5 と異なる。

30

【 0 2 2 6 】

この第5特殊「6」図柄 G 2 6 5 は、数字画像 S 6 Y の外部にキャラ画像 C J があるので、この第5特殊「6」図柄 G 2 6 5 を見た遊技者は、数字「6」もキャラクタ J も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C F ）が数字画像 S 6 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「6」図柄 G 2 6 0 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C J ）を認識し易くなっている。したがって、通常「6」図柄 G 2 6 0 のときよりも第5特殊「6」図柄 G 2 6 5 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C J に集めることが可能となっている。

40

【 0 2 2 7 】

第6特殊「6」図柄 G 2 6 6 は、第2態様の数字画像 S 6 Y、および、キャラクタ K を模したキャラ画像 C K を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 6 Y の上方にキャラ画像 C K を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C K である点で、上述の第4特殊「6」図柄 G 2 6 4 や第5特殊「6」図柄 G 2 6 5 と異なる。また、第2態様の数字画像が数字画像 S 6 Y である点で、上述の第6特殊「1」図柄 G 2 1 6

50

～第6特殊「5」図柄G256と異なる。

【0228】

この第6特殊「6」図柄G266は、数字画像S6Yの外部にキャラ画像CKがあるので、この第6特殊「6」図柄G266を見た遊技者は、数字「6」もキャラクタKも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像CF）が数字画像S6Xよりも相対的に認識し難い上述の通常「6」図柄G260よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像CK）を認識し易くなっている。したがって、通常「6」図柄G260のときよりも第6特殊「6」図柄G266を見た遊技者の注目をキャラ画像CKに集めることが可能となっている。

【0229】

続いて、通常「7」図柄G270から変化可能な特殊演出図柄（第1特殊「7」図柄G271～第6特殊「7」図柄G276）について説明する。第1特殊「7」図柄G271は、数字「7」を模した第1態様の数字画像S7X、および、キャラクタCを模したキャラ画像CCを組み合わせた図柄である。具体的には図26（C）に示すような、第1態様の数字画像S7Xの内部にキャラ画像CCを配置したものになっている。つまり、数字画像の態様が第1態様である点で、上述の通常「7」図柄G270と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S7Xである点で、上述の第1特殊「1」図柄G211や第1特殊「2」図柄G221や第1特殊「3」図柄G231や第1特殊「4」図柄G241や第1特殊「5」図柄G251や第1特殊「6」図柄G261と異なる。

【0230】

この第1特殊「7」図柄G271は、数字画像S7Xの内部にキャラ画像CCがあるので、表示部50a上の第1特殊「7」図柄G271を見た遊技者は、キャラクタCよりも数字「7」の方を一見して認識し易い。

【0231】

第2特殊「7」図柄G272は、第1態様の数字画像S7X、および、キャラクタEを模したキャラ画像CEを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S7Xの内部にキャラ画像CEを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CEである点で、上述の第1特殊「7」図柄G271と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S7Xである点で、上述の第2特殊「1」図柄G212～第2特殊「6」図柄G262と異なる。

【0232】

この第2特殊「7」図柄G272は、数字画像S7Xの内部にキャラ画像CEがあるので、表示部50a上の第2特殊「7」図柄G272を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「7」の方を一見して認識し易い。

【0233】

第3特殊「7」図柄G273は、第1態様の数字画像S7X、および、キャラクタGを模したキャラ画像CGを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S7Xの内部にキャラ画像CGを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CGである点で、上述の第1特殊「7」図柄G271や第2特殊「7」図柄G272と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S7Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G213～第3特殊「6」図柄G263と異なる。

【0234】

この第3特殊「7」図柄G273は、数字画像S7Xの内部にキャラ画像CGがあるので、表示部50a上の第3特殊「7」図柄G273を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「7」の方を一見して認識し易い。

【0235】

第4特殊「7」図柄G274は、数字「7」を模した第2態様の数字画像S7Y、および、キャラクタIを模したキャラ画像CIを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S7Yの上方にキャラ画像CIを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像CIである点で、上述の通常「7」図柄G270と異なる。また、第2態様の数

10

20

30

40

50

字画像が数字画像 S 7 Y である点で、上述の第 4 特殊「1」図柄 G 2 1 4 ~ 第 4 特殊「6」図柄 G 2 6 4 と異なる。

【0 2 3 6】

この第 4 特殊「7」図柄 G 2 7 4 は、数字画像 S 7 Y の外部にキャラ画像 C I があるので、この第 4 特殊「7」図柄 G 2 7 4 を見た遊技者は、数字「7」もキャラクタ I も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C G）が数字画像 S 7 X よりも相対的に認識し難い上述の第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C I）を認識し易くなっている。したがって、第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 のときよりも第 4 特殊「7」図柄 G 2 7 4 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C I に集めることが可能となっている。

10

【0 2 3 7】

第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 は、第 2 態様の数字画像 S 7 Y、および、キャラクタ J を模したキャラ画像 C J を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 7 Y の上方にキャラ画像 C J を配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C J である点で、上述の通常「7」図柄 G 2 7 0 や第 4 特殊「7」図柄 G 2 7 4 と異なる。また、第 2 態様の数字画像が数字画像 S 7 Y である点で、上述の第 5 特殊「1」図柄 G 2 1 5 ~ 第 5 特殊「6」図柄 G 2 6 5 と異なる。

【0 2 3 8】

この第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 は、数字画像 S 7 Y の外部にキャラ画像 C J があるので、この第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 を見た遊技者は、数字「7」もキャラクタ J も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C G）が数字画像 S 7 X よりも相対的に認識し難い上述の第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C J）を認識し易くなっている。したがって、第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 のときよりも第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C J に集めることが可能となっている。

20

【0 2 3 9】

第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6 は、第 2 態様の数字画像 S 7 Y、および、キャラクタ K を模したキャラ画像 C K を組み合わせた図柄である。具体的には図 2 7 (C) に示すような、数字画像 S 7 Y の上方にキャラ画像 C K を配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C K である点で、上述の通常「7」図柄 G 2 7 0 や第 4 特殊「7」図柄 G 2 7 4 や第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 と異なる。また、第 2 態様の数字画像が数字画像 S 7 Y である点で、上述の第 6 特殊「1」図柄 G 2 1 6 ~ 第 6 特殊「6」図柄 G 2 6 6 と異なる。

30

【0 2 4 0】

この第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6 は、数字画像 S 7 Y の外部にキャラ画像 C K があるので、この第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6 を見た遊技者は、数字「7」もキャラクタ K も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像 C G）が数字画像 S 7 X よりも相対的に認識し難い上述の第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 よりも、遊技者はキャラ画像（キャラ画像 C K）を認識し易くなっている。したがって、第 1 特殊「7」図柄 G 2 7 1 のときよりも第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C K に集めることが可能となっている。

40

【0 2 4 1】

続いて、通常「8」図柄 G 2 8 0 から変化可能な特殊演出図柄（第 1 特殊「8」図柄 G 2 8 1 ~ 第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6）について説明する。第 1 特殊「8」図柄 G 2 8 1 は、数字「8」を模した第 1 態様の数字画像 S 8 X、および、キャラクタ C を模したキャラ画像 C C を組み合わせた図柄である。具体的に、第 1 態様の数字画像 S 8 X の内部にキャラ画像 C C を配置したのになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C C である点で、上述の通常「8」図柄 G 2 8 0 と異なる。また、第 1 態様の数字画像が数字画像 S 8 X である点で、上述の第 1 特殊「1」図柄 G 2 1 1 や第 1 特殊「2」図柄 G 2 2 1 や第 1 特殊「3」図柄 G 2 3 1 や第 1 特殊「4」図柄 G 2 4 1 や第 1 特殊「5」図柄 G 2 5 1

50

や第1特殊「6」図柄G 2 6 1や第1特殊「7」図柄G 2 7 1と異なる。

【0 2 4 2】

この第1特殊「8」図柄G 2 8 1は、数字画像S 8 Xの内部にキャラ画像C Cがあるので、表示部5 0 a上の第1特殊「8」図柄G 2 8 1を見た遊技者は、キャラクタCよりも数字「8」の方を一見して認識し易い。但し、第1特殊「8」図柄G 2 8 1は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「8」図柄G 2 8 0のキャラ画像C Hではなくキャラ画像C Cになっている。そのため、第1特殊「8」図柄G 2 8 1を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 8 X内のキャラ画像C Cに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0 2 4 3】

第2特殊「8」図柄G 2 8 2は、第1態様の数字画像S 8 X、および、キャラクタEを模したキャラ画像C Eを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 8 Xの内部にキャラ画像C Eを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Eである点で、上述の通常「8」図柄G 2 8 0や第1特殊「8」図柄G 2 8 1と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 8 Xである点で、上述の第2特殊「1」図柄G 2 1 2～第2特殊「7」図柄G 2 7 2と異なる。

【0 2 4 4】

この第2特殊「8」図柄G 2 8 2は、数字画像S 8 Xの内部にキャラ画像C Eがあるので、表示部5 0 a上の第2特殊「8」図柄G 2 8 2を見た遊技者は、キャラクタEよりも数字「8」の方を一見して認識し易い。但し、第2特殊「8」図柄G 2 8 2は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「8」図柄G 2 8 0のキャラ画像C Hではなくキャラ画像C Eになっている。そのため、第2特殊「8」図柄G 2 8 2を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 8 X内のキャラ画像C Eに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0 2 4 5】

第3特殊「8」図柄G 2 8 3は、第1態様の数字画像S 8 X、および、キャラクタGを模したキャラ画像C Gを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 8 Xの内部にキャラ画像C Gを配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像C Gである点で、上述の通常「8」図柄G 2 8 0や第1特殊「8」図柄G 2 8 1や第2特殊「8」図柄G 2 8 2と異なる。また、第1態様の数字画像が数字画像S 8 Xである点で、上述の第3特殊「1」図柄G 2 1 3～第3特殊「7」図柄G 2 7 3と異なる。

【0 2 4 6】

この第3特殊「8」図柄G 2 8 3は、数字画像S 8 Xの内部にキャラ画像C Gがあるので、表示部5 0 a上の第3特殊「8」図柄G 2 8 3を見た遊技者は、キャラクタGよりも数字「8」の方を一見して認識し易い。但し、第3特殊「8」図柄G 2 8 3は、通常遊技状態にて遊技者が見慣れている通常「8」図柄G 2 8 0のキャラ画像C Hではなくキャラ画像C Gになっている。そのため、第3特殊「8」図柄G 2 8 3を見た遊技者に違和感を与えて、数字画像S 8 X内のキャラ画像C Gに遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0 2 4 7】

第4特殊「8」図柄G 2 8 4は、数字「8」を模した第2態様の数字画像S 8 Y、および、キャラクタIを模したキャラ画像C Iを組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像S 8 Yの上方にキャラ画像C Iを配置したものになっている。つまり、第2態様の数字画像が数字画像S 8 Yである点で、上述の第4特殊「1」図柄G 2 1 4～第4特殊「7」図柄G 2 7 4と異なる。

【0 2 4 8】

この第4特殊「8」図柄G 2 8 4は、数字画像S 8 Yの外部にキャラ画像C Iがあるので、この第4特殊「8」図柄G 2 8 4を見た遊技者は、数字「8」もキャラクタIも同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像（キャラ画像C H）が数字画像S 8 Xよりも相対的に認識し難い上述の通常「8」図柄G 2 8 0よりも、遊技者はキャラ画像（キ

10

20

30

40

50

キャラ画像 C I) を認識し易くなっている。したがって、通常「8」図柄 G 2 8 0 のときよりも第 4 特殊「8」図柄 G 2 8 4 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C I に集めることが可能となっている。

【0249】

第 5 特殊「8」図柄 G 2 8 5 は、第 2 態様の数字画像 S 8 Y、および、キャラクタ J を模したキャラ画像 C J を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 8 Y の上方にキャラ画像 C J を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C J である点で、上述の第 4 特殊「8」図柄 G 2 8 4 と異なる。また、第 2 態様の数字画像が数字画像 S 8 Y である点で、上述の第 5 特殊「1」図柄 G 2 1 5 ~ 第 5 特殊「7」図柄 G 2 7 5 と異なる。

10

【0250】

この第 5 特殊「8」図柄 G 2 8 5 は、数字画像 S 8 Y の外部にキャラ画像 C J があるので、この第 5 特殊「8」図柄 G 2 8 5 を見た遊技者は、数字「8」もキャラクタ J も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像 (キャラ画像 C H) が数字画像 S 8 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「8」図柄 G 2 8 0 よりも、遊技者はキャラ画像 (キャラ画像 C J) を認識し易くなっている。したがって、通常「8」図柄 G 2 8 0 のときよりも第 5 特殊「8」図柄 G 2 8 5 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C J に集めることが可能となっている。

【0251】

第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6 は、第 2 態様の数字画像 S 8 Y、および、キャラクタ K を模したキャラ画像 C K を組み合わせた図柄である。具体的に、数字画像 S 8 Y の上方にキャラ画像 C K を配置したものになっている。つまり、キャラ画像がキャラ画像 C K である点で、上述の第 4 特殊「8」図柄 G 2 8 4 や第 5 特殊「8」図柄 G 2 8 5 と異なる。また、第 2 態様の数字画像が数字画像 S 8 Y である点で、上述の第 6 特殊「1」図柄 G 2 1 6 ~ 第 6 特殊「7」図柄 G 2 7 6 と異なる。

20

【0252】

この第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6 は、数字画像 S 8 Y の外部にキャラ画像 C K があるので、この第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6 を見た遊技者は、数字「8」もキャラクタ K も同等に認識可能となっている。そのため、キャラ画像 (キャラ画像 C H) が数字画像 S 8 X よりも相対的に認識し難い上述の通常「8」図柄 G 2 8 0 よりも、遊技者はキャラ画像 (キャラ画像 C K) を認識し易くなっている。したがって、通常「8」図柄 G 2 8 0 のときよりも第 6 特殊「8」図柄 G 2 8 6 を見た遊技者の注目をキャラ画像 C K に集めることが可能となっている。

30

【0253】

2 - 2 . キャラ変身演出

次いで、キャラ変身演出について図 2 9 ~ 図 3 8 を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における、リーチ後のタイミングでキャラ変身演出を実行可能である。本実施形態のキャラ変身演出は表示部 5 0 a を用いた画像演出である。2 つの演出図柄 (左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3) が同じ態様 (リーチ目) で停止表示した後、表示部 5 0 a の中央にキャラクタが登場して、そのキャラクタが変身するときと変身しないときとがある。登場したキャラクタが変身するキャラ変身演出の演出態様 (演出内容) を「成功態様」とし、登場したキャラクタが変身する演出態様を「失敗態様」とする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常遊技状態の設定中、第 1 特図の可変表示を行うための変動パターンとして、上述した変動パターン「THP 0 5 1」又は「THP 0 6 1」が選択された場合には、成功態様でキャラ変身演出を行い、変動パターン「THP 0 5 2」、「THP 0 6 2」又は「THP 0 6 3」が選択された場合には、失敗態様でキャラ変身演出を行う。

40

【0254】

キャラ変身演出に登場可能なキャラクタには、キャラクタ C、キャラクタ E およびキャラクタ G の 3 種類がある。通常遊技状態の設定中、第 1 特図の可変表示を行うための変動

50

パターンとして、上述した変動パターン「THP051」、「THP052」、「THP061」、「THP062」又は「THP063」が選択された場合に、演出制御用マイコン121は、特図変動演出の実行開始時に、図29に示すキャラ変身演出の登場キャラクタ選択テーブルを参照して、実行するキャラ変身演出に登場させるキャラクタ（登場キャラクタ）を決定する。図29に示す登場キャラクタ選択テーブルによれば、キャラクタC、キャラクタEおよびキャラクタGの振分率の値がほぼ均等になっている。そのため、本実施形態では、通常遊技状態における第1特図の特図変動演出にてキャラ変身演出が行われる場合に、キャラクタC、キャラクタEおよびキャラクタGが同じ程度に登場可能となっている。つまり、その場合に、3種類あるキャラクタが同じ頻度で登場可能となっている。

10

【0255】

本実施形態のキャラ変身演出は、リーチ（リーチ目で演出図柄が停止表示）の後、実行が開始される。そして、実行の開始とともにこのキャラ変身演出では、演出図柄に含まれるキャラクタが登場キャラクタと同じキャラクタに変化する。なお、演出図柄に登場キャラクタと同じキャラクタを含んでいる場合にはそのキャラクタが変化しない。

【0256】

その後、表示部50aの中央に登場キャラクタが登場する。この登場キャラクタは変身するときと変身しないときとがある。登場キャラクタが変身した場合には、その後にキャラ変身演出の実行が終了してSPSPリーチに発展する。一方、登場キャラクタが変身しない場合には、そのままキャラ変身演出の実行が終了してSPリーチに発展する。以下に、キャラ変身演出の流れについて具体的に示す。

20

【0257】

2-2-1. リーチ目の通常演出図柄のキャラクタと登場キャラクタとが異なる場合

リーチ目の演出図柄EZ1, EZ3の通常演出図柄におけるキャラクタと、その後に行われるキャラ変身演出に登場するキャラクタ（登場キャラクタ）が異なる場合について、図30～図35を用いて説明する。

【0258】

まず、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が、キャラ変身演出が実行される際に選択可能な登場キャラクタ（キャラクタC, キャラクタE, キャラクタG）を含む通常演出図柄で、実行されるキャラ変身演出の登場キャラクタがその通常演出図柄に含まれるキャラクタとは異なる場合について説明する。その一例として、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「7」図柄G270で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタEの場合について、図30～図32を用いて説明する。

30

【0259】

キャラ変身演出が行われる前には、図30(A)に示すように、表示部50a上に演出図柄EZ1, EZ3として通常「7」図柄G270がリーチ目をなして停止する。具体的には、左演出図柄EZ1として表示部50aの左部中央に通常「7」図柄G270が停止し、続いて右演出図柄EZ3として表示部50aの右部中央に通常「7」図柄G270が停止する。なお、中演出図柄EZ2の変動表示は継続して行われる。

【0260】

キャラ変身演出の実行開始に伴い、中演出図柄EZ2の変動表示が表示部50a上から消えると同時に、演出図柄EZ1, EZ3として表示部50a上に停止表示された通常「7」図柄G270が第2特殊「7」図柄G272に変化する（図30(B)参照）。この変化によって、第2態様の数字画像S7Yから相対的に広面積の第1態様の数字画像S7Xに切り替わり、キャラ画像CGからキャラ画像CEに切り替わる。これにより、遊技者は、演出図柄EZ1, EZ3として数字「7」でリーチになっていることを再認識することが可能であるとともに、この後の登場キャラクタとしてキャラクタEが登場することを予め把握することが可能となっている。

40

【0261】

第2特殊「7」図柄G272の表示の開始から第1期間（具体的には2秒間）経過した

50

後、表示部 50a の中央に登場キャラクタとして全身のキャラクタ E を模したキャラ画像 CEA が表示される（図 30（C）参照）。このキャラ画像 CEA のキャラクタ E は、その左右の第 2 特殊「7」図柄 G272 に含まれるキャラクタ E と同じである。

【0262】

本実施形態のキャラ変身演出では、演出態様に応じて、表示中のキャラ画像が変身するときと変身しないときとがある。具体的に、実行中のキャラ変身演出の演出態様が成功態様であれば、キャラ画像 CEA の表示の開始から第 2 期間（具体的には 2 秒間）経過した後、そのキャラ画像 CEA から、全身のキャラクタ J を模したキャラ画像 CJ A に切り替わる（図 31（D-1）参照）。これにより、キャラクタ E からキャラクタ J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者に認識させることができる。

10

【0263】

さらに、本実施形態では、キャラ画像 CEA からキャラ画像 CJ A への切り替わりとともに、表示中の第 2 特殊「7」図柄 G272 から、キャラ画像 CJ を含む第 5 特殊「7」図柄 G275 に切り替わる。これにより、表示部 50a の中央にもその左右にも共通するキャラクタ（キャラクタ J）が表示されることになるので、キャラクタ E がキャラクタ J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者により確実に認識させること（強調すること）ができる。

【0264】

キャラ画像 CJ A の表示（および第 5 特殊「7」図柄 G275 の表示）の開始から第 3 期間（具体的には 2 秒間）経過した後、表示部 50a の中央に表示中のキャラ画像 CJ A は継続して表示される一方、左演出図柄 EZ1 の第 5 特殊「7」図柄 G275 が徐々に縮小しながら表示部 50a の左上部に移動し、右演出図柄 EZ3 の第 5 特殊「7」図柄 G275 も徐々に縮小しながら表示部 50a の右上部に移動する。そして、図 31（E-1）に示すように、表示部 50a の中央にキャラ画像 CJ A が、表示部 50a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G275 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G275 S の表示の開始から第 4 期間（具体的には 1 秒間）経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

20

【0265】

なお、成功態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した SPSP リーチが続いて実行される。つまり、リーチの後、成功態様でのキャラ変身演出の実行を介在して、SP リーチではなく、SPSP リーチが実行される。成功態様でのキャラ変身演出の実行後、SP リーチの実行をスキップして SPSP リーチが行われるので、大当たり当選への遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

30

【0266】

しかも、本実施形態では、その後の SPSP リーチの実行中においても、変身後のキャラクタ（図 31（E-1）ではキャラクタ J）を表示する縮小図柄 G275 S が表示される。したがって、SPSP リーチ中の縮小図柄 G275 S の表示によって、先のキャラ変身演出が成功態様で行われたことを遊技者に報知可能であり、キャラ変身演出の事後においても大当たり当選への期待感を煽ることが可能となっている。

【0267】

40

一方、実行中のキャラ変身演出の演出態様が失敗態様であれば、キャラ画像 CEA の表示の開始から第 2 期間経過した後も、継続してキャラ画像 CEA を表示する（図 32（D-2）参照）。これにより、キャラクタ E が変身しないこと、つまりキャラ変身演出が失敗態様であることを遊技者に認識させることができる。また、成功態様でのキャラ変身演出とは異なり、第 2 期間経過後も継続して第 2 特殊「7」図柄 G272 が演出図柄 EZ1、EZ3 として表示される。

【0268】

キャラ画像 CEA の表示の開始から第 5 期間（具体的には 4 秒間）経過した後、表示部 50a の中央に表示中のキャラ画像 CEA は継続して表示される一方、左演出図柄 EZ1 の第 2 特殊「7」図柄 G272 が徐々に縮小しながら表示部 50a の左上部に移動し、右

50

演出図柄 E Z 3 の第 2 特殊「7」図柄 G 2 7 2 も徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の右上部に移動する。そして、図 3 2 (E - 2) に示すように、表示部 5 0 a の中央にキャラ画像 C E A が、表示部 5 0 a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G 2 7 2 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G 2 7 2 S の表示の開始から第 4 期間経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

【 0 2 6 9 】

なお、失敗態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した S P リーチが続いて実行される。つまり、リーチの後、失敗態様でのキャラ変身演出の実行を介在して、S P リーチが実行される。

【 0 2 7 0 】

しかも、本実施形態では、その後の S P リーチや S P S P リーチの実行中においても、変身しなかったキャラクタ (図 3 2 (E - 2) ではキャラクタ E) を表示する縮小図柄 G 2 7 2 S が表示される。したがって、S P リーチや S P S P リーチ中の縮小図柄 G 2 7 2 S の表示によって、先のキャラ変身演出が失敗態様で行われたことを遊技者に報知可能である。つまり、キャラ変身演出の事後において、その演出態様を遊技者に報知可能となっている。

【 0 2 7 1 】

以上、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が、キャラ変身演出が実行される際に選択可能な登場キャラクタ (キャラクタ C , キャラクタ E , キャラクタ G) を含む通常演出図柄で、実行されるキャラ変身演出の登場キャラクタがその通常演出図柄に含まれるキャラクタとは異なる場合について、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「7」図柄 G 2 7 0 で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ E の場合を例示して説明した。図 3 0 ~ 図 3 2 に示したリーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「7」図柄 G 2 7 0 で登場キャラクタがキャラクタ E の場合以外の、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ E 又はキャラクタ G の場合、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「5」図柄 G 2 5 0 でキャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ C 又はキャラクタ G の場合、および、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「7」図柄 G 2 7 0 で登場キャラクタがキャラクタ C の場合についても同じようにキャラ変身演出が行われる。そのため、詳細な説明を省略する。

【 0 2 7 2 】

但し、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ E である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「3」図柄 G 2 3 0」「第 2 特殊「3」図柄 G 2 3 2」「第 5 特殊「3」図柄 G 2 3 5」「縮小図柄 G 2 3 5 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C E A」「キャラ画像 C J A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ E である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「3」図柄 G 2 3 0」「第 2 特殊「3」図柄 G 2 3 2」「縮小図柄 G 2 3 2 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C E A」のまま切り替わらない。

【 0 2 7 3 】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「3」図柄 G 2 3 0」「第 3 特殊「3」図柄 G 2 3 3」「第 6 特殊「3」図柄 G 2 3 6」「縮小図柄 G 2 3 6 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」「キャラ画像 C K A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「3」図柄 G 2 3 0」「第 3 特殊「3」図柄 G 2 3 3」「縮小図柄 G 2 3 3 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」のまま

10

20

30

40

50

切り替わらない。

【0274】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「5」図柄G250で登場キャラクタがキャラクタCである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「5」図柄G250」「第1特殊「5」図柄G251」「第4特殊「5」図柄G254」「縮小図柄G254S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CCA」「キャラ画像CIA」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「5」図柄G250で登場キャラクタがキャラクタCである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「5」図柄G250」「第1特殊「5」図柄G251」「縮小図柄G251S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CCA」のまま切り替わらない。

10

【0275】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「5」図柄G250で登場キャラクタがキャラクタGである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「5」図柄G250」「第3特殊「5」図柄G253」「第6特殊「5」図柄G256」「縮小図柄G256S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CGA」「キャラ画像CKA」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「5」図柄G250で登場キャラクタがキャラクタGである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「5」図柄G250」「第3特殊「5」図柄G253」「縮小図柄G253S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CGA」のまま切り替わらない。

20

【0276】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「7」図柄G270で登場キャラクタがキャラクタCである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「7」図柄G270」「第1特殊「7」図柄G271」「第4特殊「7」図柄G274」「縮小図柄G274S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CCA」「キャラ画像CIA」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「7」図柄G270で登場キャラクタがキャラクタCである場合、演出図柄EZ1, EZ3が「通常「7」図柄G270」「第1特殊「7」図柄G271」「縮小図柄G271S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像CCA」のまま切り替わらない。

30

【0277】

続いて、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が、キャラ変身演出が実行される際に選択されない登場キャラクタ(キャラクタA, キャラクタB, キャラクタD, キャラクタF, キャラクタH)を含む通常演出図柄で、実行されるキャラ変身演出の登場キャラクタがその通常演出図柄に含まれるキャラクタとは異なる場合について説明する。その一例として、リーチ目をなす演出図柄EZ1, EZ3が通常「4」図柄G240で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタEの場合について、図33～図35を用いて説明する。

40

【0278】

キャラ変身演出が行われる前には、図33(A)に示すように、表示部50a上に演出図柄EZ1, EZ3として通常「4」図柄G240がリーチ目をなして停止する。具体的には、左演出図柄EZ1として表示部50aの左部中央に通常「4」図柄G240が停止し、続いて右演出図柄EZ3として表示部50aの右部中央に通常「4」図柄G240が停止する。なお、中演出図柄EZ2の変動表示は継続して行われる。

【0279】

キャラ変身演出の実行開始に伴い、中演出図柄EZ2の変動表示が表示部50a上から

50

消えるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として表示部 5 0 a 上に停止表示された通常「4」図柄 G 2 4 0 が第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 に変化する(図 3 3 (B) 参照)。この変化によって、相対的に広面積の第 1 態様の数字画像 S 4 X のままでキャラ画像 C D からキャラ画像 C E に切り替わる。これにより、遊技者はこの後の登場キャラクターとしてキャラクター E が登場することを予め把握することが可能となっている。

【 0 2 8 0 】

第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 の表示の開始から第 1 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に登場キャラクターとしてキャラ画像 C E A が表示される(図 3 3 (C) 参照)。このキャラ画像 C E A のキャラクター E は、その左右の第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 に含まれるキャラクター E と同じである。

10

【 0 2 8 1 】

実行中のキャラ変身演出の演出態様が成功態様であれば、キャラ画像 C E A の表示の開始から第 2 期間経過した後、そのキャラ画像 C E A から、全身のキャラクター J を模したキャラ画像 C J A に切り替わる(図 3 4 (D - 1) 参照)。これにより、キャラクター E からキャラクター J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者に認識させることができる。

【 0 2 8 2 】

さらに、本実施形態では、キャラ画像 C E A からキャラ画像 C J A への切り替わりとともに、表示中の第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 から、キャラ画像 C J を含む第 5 特殊「4」図柄 G 2 4 5 に切り替わる。これにより、表示部 5 0 a の中央にもその左右にも共通するキャラクター(キャラクター J)が表示されることになるので、キャラクター E がキャラクター J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者により確実に認識させること(強調すること)ができる。

20

【 0 2 8 3 】

キャラ画像 C J A の表示(および第 5 特殊「4」図柄 G 2 4 5 の表示)の開始から第 3 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に表示中のキャラ画像 C J A は継続して表示される一方、左演出図柄 E Z 1 の第 5 特殊「4」図柄 G 2 4 5 が徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の左上部に移動し、右演出図柄 E Z 3 の第 5 特殊「4」図柄 G 2 4 5 も徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の右上部に移動する。そして、図 3 4 (E - 1) に示すように、表示部 5 0 a の中央にキャラ画像 C J A が、表示部 5 0 a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G 2 4 5 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G 2 4 5 S の表示の開始から第 4 期間経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

30

【 0 2 8 4 】

なお、上述したように、成功態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した S P S P リーチが続いて実行されるので、大当たり当選への遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

【 0 2 8 5 】

しかも、本実施形態では、その後の S P S P リーチの実行中においても、変身後のキャラクター(図 3 4 (E - 1) ではキャラクター J)を表示する縮小図柄 G 2 4 5 S が表示される。したがって、S P S P リーチ中の縮小図柄 G 2 4 5 S の表示によって、先のキャラ変身演出が成功態様で行われたことを遊技者に報知可能であり、キャラ変身演出の事後においても大当たり当選への期待感を煽ることが可能となっている。

40

【 0 2 8 6 】

一方、実行中のキャラ変身演出の演出態様が失敗態様であれば、キャラ画像 C E A の表示の開始から第 2 期間経過した後も、継続してキャラ画像 C E A を表示する(図 3 5 (D - 2) 参照)。これにより、キャラクター E が変身しないこと、つまりキャラ変身演出が失敗態様であることを遊技者に認識させることができる。また、成功態様でのキャラ変身演出とは異なり、第 2 期間経過後も継続して第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 が演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として表示される。

【 0 2 8 7 】

50

キャラ画像 C E A の表示の開始から第 5 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に表示中のキャラ画像 C E A は継続して表示される一方、左演出図柄 E Z 1 の第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 が徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の左上部に移動し、右演出図柄 E Z 3 の第 2 特殊「4」図柄 G 2 4 2 も徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の右上部に移動する。そして、図 3 5 (E - 2) に示すように、表示部 5 0 a の中央にキャラ画像 C E A が、表示部 5 0 a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G 2 4 2 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G 2 4 2 S の表示の開始から第 4 期間経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

【 0 2 8 8 】

なお、失敗態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した S P リーチが続いて実行される。つまり、リーチの後、失敗態様でのキャラ変身演出の実行を介在して、S P リーチが実行される。

【 0 2 8 9 】

しかも、本実施形態では、その後の S P リーチや S P S P リーチの実行中においても、変身しなかったキャラクタ (図 3 5 (E - 2) ではキャラクタ E) を表示する縮小図柄 G 2 4 2 S が表示される。したがって、S P リーチや S P S P リーチ中の縮小図柄 G 2 4 2 S の表示によって、先のキャラ変身演出が失敗態様で行われたことを遊技者に報知可能である。つまり、キャラ変身演出の事後において、その演出態様を遊技者に報知可能となっている。

【 0 2 9 0 】

以上、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が、キャラ変身演出が実行される際に選択されない登場キャラクタ (キャラクタ A , キャラクタ B , キャラクタ D , キャラクタ F , キャラクタ H) を含む通常演出図柄の場合について、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ E の場合を例示して説明した。図 3 3 ~ 図 3 5 に示したリーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で登場キャラクタがキャラクタ E の場合以外の、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ C 又はキャラクタ G の場合、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 、通常「2」図柄 G 2 2 0 、通常「6」図柄 G 2 6 0 、又は、通常「8」図柄 G 2 8 0 の場合についても同じようにキャラ変身演出が行われる。そのため、詳細な説明を省略する。

【 0 2 9 1 】

但し、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で登場キャラクタがキャラクタ C である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「4」図柄 G 2 4 0」「第 1 特殊「4」図柄 G 2 4 1」「第 4 特殊「4」図柄 G 2 4 4」「縮小図柄 G 2 4 4 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」「キャラ画像 C I A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で登場キャラクタがキャラクタ C である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「4」図柄 G 2 4 0」「第 1 特殊「4」図柄 G 2 4 1」「縮小図柄 G 2 4 1 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」のまま切り替わらない。

【 0 2 9 2 】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「4」図柄 G 2 4 0」「第 3 特殊「4」図柄 G 2 4 3」「第 6 特殊「4」図柄 G 2 4 6」「縮小図柄 G 2 4 6 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」「キャラ画像 C K A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「4」図柄 G 2 4 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1 , E

10

20

30

40

50

Z 3 が「通常「4」図柄 G 2 4 0」「第3特殊「4」図柄 G 2 4 3」「縮小図柄 G 2 4 3 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」のまま切り替わらない。

【0293】

また、例えば成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ C である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第1特殊「1」図柄 G 2 1 1」「第4特殊「1」図柄 G 2 1 4」「縮小図柄 G 2 1 4 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」「キャラ画像 C I A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ C である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第1特殊「1」図柄 G 2 1 1」「縮小図柄 G 2 1 1 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」のまま切り替わらない。リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「2」図柄 G 2 2 0、通常「6」図柄 G 2 6 0 又は通常「8」図柄 G 2 8 0 についても同様である。

10

【0294】

また、例えば成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ E である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第2特殊「1」図柄 G 2 1 2」「第5特殊「1」図柄 G 2 1 5」「縮小図柄 G 2 1 5 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C E A」「キャラ画像 C J A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ E である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第2特殊「1」図柄 G 2 1 2」「縮小図柄 G 2 1 2 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C E A」のまま切り替わらない。リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「2」図柄 G 2 2 0、通常「6」図柄 G 2 6 0 又は通常「8」図柄 G 2 8 0 についても同様である。

20

【0295】

また、例えば成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第3特殊「1」図柄 G 2 1 3」「第6特殊「1」図柄 G 2 1 6」「縮小図柄 G 2 1 6 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」「キャラ画像 C K A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「1」図柄 G 2 1 0 で登場キャラクタがキャラクタ G である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「1」図柄 G 2 1 0」「第3特殊「1」図柄 G 2 1 3」「縮小図柄 G 2 1 3 S」に順次切り替わり、登場キャラクタのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」のまま切り替わらない。リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「2」図柄 G 2 2 0、通常「6」図柄 G 2 6 0 又は通常「8」図柄 G 2 8 0 についても同様である。

30

【0296】

2 - 2 - 2 . リーチ目の通常演出図柄のキャラクタと登場キャラクタとが同じ場合

続いて、リーチ目の演出図柄 E Z 1, E Z 3 の通常演出図柄におけるキャラクタと、その後に行われるキャラ変身演出に登場するキャラクタ（登場キャラクタ）が同じ場合について、図 3 6 ~ 図 3 8 を用いて説明する。具体的には、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が、キャラ変身演出が実行される際に選択可能な登場キャラクタ（キャラクタ C, キャラクタ E, キャラクタ G）を含む通常演出図柄で、実行されるキャラ変身演出の登場キャラクタがその通常演出図柄に含まれるキャラクタと同じ場合について説明する。その一例として、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「5」図柄 G 2 5 0 で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ E の場合について、図 3 6 ~ 図 3 8 を用いて説明する。

40

50

【 0 2 9 7 】

キャラ変身演出が行われる前には、図 3 6 (A) に示すように、表示部 5 0 a 上に演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として通常「 5 」図柄 G 2 5 0 がリーチ目をなして停止する。具体的には、左演出図柄 E Z 1 として表示部 5 0 a の左部中央に通常「 5 」図柄 G 2 5 0 が停止し、続いて右演出図柄 E Z 3 として表示部 5 0 a の右部中央に通常「 5 」図柄 G 2 5 0 が停止する。なお、中演出図柄 E Z 2 の変動表示は継続して行われる。

【 0 2 9 8 】

キャラ変身演出の実行開始に伴い、中演出図柄 E Z 2 の変動表示が表示部 5 0 a 上から消えるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として表示部 5 0 a 上に停止表示された通常「 5 」図柄 G 2 5 0 が第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 に変化する (図 3 6 (B) 参照)。この変化によって、第 2 態様の数字画像 S 5 Y から相対的に広面積の第 1 態様の数字画像 S 5 X に切り替わる。これにより、遊技者は、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として数字「 5 」でリーチになっていることを再認識することが可能となっている。

【 0 2 9 9 】

なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 5 」図柄 G 2 5 0 から第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 に変化しても、その演出図柄 E Z 1 , E Z 3 に含まれるキャラクタ E (キャラ画像 C E) は切り替わらない。そのため、リーチ時に停止表示された演出図柄 E Z 1 , E Z 3 に含まれるキャラクタ (この場合、キャラクタ E) がこの後に登場キャラクタとして登場することを遊技者に認識させることが可能である。

【 0 3 0 0 】

第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 の表示の開始から第 1 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に登場キャラクタとして全身のキャラクタ E を模したキャラ画像 C E A が表示される (図 3 6 (C) 参照)。このキャラ画像 C E A のキャラクタ E は、その左右の第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 に含まれるキャラクタ E と同じである。

【 0 3 0 1 】

実行中のキャラ変身演出の演出態様が成功態様であれば、キャラ画像 C E A の表示の開始から第 2 期間経過した後、そのキャラ画像 C E A からキャラ画像 C J A に切り替わる (図 3 7 (D - 1) 参照)。これにより、キャラクタ E からキャラクタ J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者に認識させることができる。

【 0 3 0 2 】

さらに、本実施形態では、キャラ画像 C E A からキャラ画像 C J A への切り替わりとともに、表示中の第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 から、キャラ画像 C J を含む第 5 特殊「 5 」図柄 G 2 5 5 に切り替わる。これにより、表示部 5 0 a の中央にもその左右にも共通するキャラクタ (キャラクタ J) が表示されることになるので、キャラクタ E がキャラクタ J に変身したこと、つまりキャラ変身演出が成功態様であることを遊技者により確実に認識させること (強調すること) ができる。

【 0 3 0 3 】

キャラ画像 C J A の表示 (および第 5 特殊「 5 」図柄 G 2 5 5 の表示) の開始から第 3 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に表示中のキャラ画像 C J A は継続して表示される一方、左演出図柄 E Z 1 の第 5 特殊「 5 」図柄 G 2 5 5 が徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の左上部に移動し、右演出図柄 E Z 3 の第 5 特殊「 5 」図柄 G 2 5 5 も徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の右上部に移動する。そして、図 3 7 (E - 1) に示すように、表示部 5 0 a の中央にキャラ画像 C J A が、表示部 5 0 a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G 2 5 5 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G 2 5 5 S の表示の開始から第 4 期間経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

【 0 3 0 4 】

なお、成功態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した S P S P リーチが続いて実行される。つまり、リーチの後、成功態様でのキャラ変身演出の実行を介在して、S P リーチではなく、S P S P リーチが実行される。成功態様でのキャラ変身演出の実行後、S P リーチの実行をスキップして S P S P リーチが行われるので、大当たり当選への

10

20

30

40

50

遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

【 0 3 0 5 】

しかも、本実施形態では、その後の S P S P リーチの実行中においても、変身後のキャラクタ (図 3 7 (E - 1) ではキャラクタ J) を表示する縮小図柄 G 2 5 5 S が表示される。したがって、S P S P リーチ中の縮小図柄 G 2 5 5 S の表示によって、先のキャラ変身演出が成功態様で行われたことを遊技者に報知可能であり、キャラ変身演出の事後においても大当たり当選への期待感を煽ることが可能となっている。

【 0 3 0 6 】

一方、実行中のキャラ変身演出の演出態様が失敗態様であれば、キャラ画像 C E A の表示の開始から第 2 期間経過した後も、継続してキャラ画像 C E A を表示する (図 3 8 (D - 2) 参照)。これにより、キャラクタ E が変身しないこと、つまりキャラ変身演出が失敗態様であることを遊技者に認識させることができる。また、成功態様でのキャラ変身演出とは異なり、第 2 期間経過後も継続して第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 が演出図柄 E Z 1 , E Z 3 として表示される。

【 0 3 0 7 】

キャラ画像 C E A の表示の開始から第 5 期間経過した後、表示部 5 0 a の中央に表示中のキャラ画像 C E A は継続して表示される一方、左演出図柄 E Z 1 の第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 が徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の左上部に移動し、右演出図柄 E Z 3 の第 2 特殊「 5 」図柄 G 2 5 2 も徐々に縮小しながら表示部 5 0 a の右上部に移動する。そして、図 3 8 (E - 2) に示すように、表示部 5 0 a の中央にキャラ画像 C E A が、表示部 5 0 a の左上部ならびに右上部に縮小図柄 G 2 5 2 S がそれぞれ表示される。そして、縮小図柄 G 2 5 2 S の表示の開始から第 4 期間経過した後、キャラ変身演出の実行が終了する。

【 0 3 0 8 】

なお、失敗態様でのキャラ変身演出の実行が終了した後、上述した S P リーチが続いて実行される。つまり、リーチの後、失敗態様でのキャラ変身演出の実行を介在して、S P リーチが実行される。

【 0 3 0 9 】

しかも、本実施形態では、その後の S P リーチや S P S P リーチの実行中においても、変身しなかったキャラクタ (図 3 8 (E - 2) ではキャラクタ E) を表示する縮小図柄 G 2 5 2 S が表示される。したがって、S P リーチや S P S P リーチ中の縮小図柄 G 2 5 2 S の表示によって、先のキャラ変身演出が失敗態様で行われたことを遊技者に報知可能である。つまり、キャラ変身演出の事後において、その演出態様を遊技者に報知可能となっている。

【 0 3 1 0 】

以上、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が、キャラ変身演出が実行される際に選択可能な登場キャラクタ (キャラクタ C , キャラクタ E , キャラクタ G) を含む通常演出図柄で、実行されるキャラ変身演出の登場キャラクタがその通常演出図柄に含まれるキャラクタと同じ場合について、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 5 」図柄 G 2 5 0 で、キャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ E の場合を例示して説明した。図 3 6 ~ 図 3 8 に示したリーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 5 」図柄 G 2 5 0 で登場キャラクタがキャラクタ E の場合以外の、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 3 」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ C の場合、および、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 7 」図柄 G 2 7 0 でキャラ変身演出の登場キャラクタがキャラクタ G の場合についても同じようにキャラ変身演出が行われる。そのため、詳細な説明を省略する。

【 0 3 1 1 】

但し、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が通常「 3 」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクタがキャラクタ C である場合、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 が「通常「 3 」図柄 G 2 3 0 」 「第 1 特殊「 3 」図柄 G 2 3 1 」 「第

10

20

30

40

50

4 特殊「3」図柄 G 2 3 4」「縮小図柄 G 2 3 4 S」に順次切り替わり、登場キャラクターのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」「キャラ画像 C I A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「3」図柄 G 2 3 0 で登場キャラクターがキャラクター C である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「3」図柄 G 2 3 0」「第1特殊「3」図柄 G 2 3 1」「縮小図柄 G 2 3 1 S」に順次切り替わり、登場キャラクターのキャラ画像が「キャラ画像 C C A」のまま切り替わらない。

【0312】

また、成功態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「7」図柄 G 2 7 0 で登場キャラクターがキャラクター G である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「7」図柄 G 2 7 0」「第3特殊「7」図柄 G 2 7 3」「第6特殊「7」図柄 G 2 7 6」「縮小図柄 G 2 7 6 S」に順次切り替わり、登場キャラクターのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」「キャラ画像 C K A」に切り替わる。一方、失敗態様でのキャラ変身演出の実行において、リーチ目をなす演出図柄 E Z 1, E Z 3 が通常「7」図柄 G 2 7 0 で登場キャラクターがキャラクター G である場合、演出図柄 E Z 1, E Z 3 が「通常「7」図柄 G 2 7 0」「第3特殊「7」図柄 G 2 7 3」「縮小図柄 G 2 7 3 S」に順次切り替わり、登場キャラクターのキャラ画像が「キャラ画像 C G A」のまま切り替わらない。

【0313】

< 第1実施形態の効果 >

以下、第1実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の効果について説明する。

【0314】

(1) 本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、図30に示すように、数字「7」を示す数字画像 G 2 7 0 とキャラクター G を示すキャラ画像 C G とを含む通常「7」図柄 G 2 7 0 を表示可能であり、その通常「7」図柄 G 2 7 0 をリーチ目で表示しているときに、キャラクター E を示すキャラ画像 C E A が表示されるキャラ変身演出を実行可能である。そして、このパチンコ遊技機 P Y 1 では、通常「7」図柄 G 2 7 0 をリーチ目で表示しているときに、キャラ変身演出の実行においてキャラクター E を示すキャラ画像 C E A が表示される前に、その通常「7」図柄 G 2 7 0 のキャラ画像 C G がキャラクター E を示すキャラ画像 C E に変化するときがある。つまり、通常「7」図柄 G 2 7 0 が「リーチ目」で表示された後にキャラ変身演出が行われる場合には、そのキャラ変身演出の実行開始前に、通常「7」図柄 G 2 7 0 が第2特殊「7」図柄 G 2 7 2 に変化する。そのため、キャラ変身演出の実行前に、装飾図柄 E Z, E Z 3 が示すキャラクターがキャラクター G からキャラクター E に変化した場合には、変化後のキャラクター G と同じキャラクターが表示されるキャラ変身演出の実行を遊技者に前もって示唆可能となっている。

【0315】

(2) また、装飾図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 は、キャラ画像に加えて、数字を示す数字画像を含む。そして、図30(A)に示すように、キャラ変身演出の実行開始前に、リーチ目で表示された通常「7」図柄 G 2 7 0 が第2特殊「7」図柄 G 2 7 2 に変化する場合、その通常「7」図柄 G 2 7 0 に含まれる数字画像 S 7 Y が示す数字「7」と、第2特殊「7」図柄 G 2 7 2 に含まれる数字画像 S 7 X が示す数字「7」とが同じである。つまり、通常「7」図柄 G 2 7 0 のキャラ画像 C G が示すキャラクター G がキャラクター E に変化する一方、通常「7」図柄 G 2 7 0 が示す数字「7」と、第2特殊「7」図柄 G 2 7 2 が示す数字「7」との間で変化がない。そのため、リーチ目の装飾図柄 E Z 1, E Z 3 のキャラ画像が示すキャラクターがキャラクター G からキャラクター E に変化したことを強調することが可能であり、変化後のキャラクター E と同じキャラクターが表示されるキャラ変身演出の実行を、より確実に遊技者に前もって示唆可能となっている。

【0316】

(3) また、キャラ変身演出の実行前に、リーチ目の装飾図柄 E Z 1, E Z 3 のキャラ画像が示すキャラクターがキャラクター G からキャラクター E に変化した場合には、リーチ目にな

10

20

30

40

50

る直前の装飾図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の種類にはない演出図柄 (第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2) が表示されることになる。よって、遊技者に違和感を与えて、第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 のキャラクタ E に遊技者の注目を集めることが可能であり、変化後のキャラクタ E と同じキャラクタが表示されるキャラ変身演出の実行を、より確実に遊技者に前もって示唆可能となっている。

【 0 3 1 7 】

(4) また、図 1 9 および図 2 1 (E) に示すように、キャラ画像 C E を含む通常「 5 」図柄 G 2 5 0 がリーチ目になる直前の装飾図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 にあるので、キャラクタ E について、遊技者にとって見覚えのあるキャラクタとすることが可能となっている。よって、キャラ変身演出の実行前に、リーチ目の装飾図柄 E Z 1 , E Z 3 のキャラ画像が示すキャラクタがキャラクタ G からキャラクタ E に変化した場合には、変化後のキャラクタが見覚えのあるものであると遊技者が速やかに気付くことができ、変化後のキャラクタ E と同じキャラクタが表示されるキャラ変身演出の実行を、より確実に遊技者に前もって示唆可能となっている。

10

【 0 3 1 8 】

(5) また、2 つの同一の装飾図柄 E Z 1 , E Z 3 が仮停止表示されるリーチ目で通常「 7 」図柄 G 2 7 0 が表示されているときに、その通常「 7 」図柄 G 2 7 0 が第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 に変化することがある。よって、通常「 7 」図柄 G 2 7 0 が第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 に変化する場合に、遊技者は、通常「 7 」図柄 G 2 7 0 が第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 に変化するところを認識し易い。

20

【 0 3 1 9 】

< 基本実施形態および第 1 実施形態の変更例 >

以下、基本実施形態または第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 3 2 0 】

第 1 実施形態では、数字を本発明に係る「第 1 キャラクタ」としたが、数字以外の文字を第 1 キャラクタとしてもよい。また、人を本発明に係る「第 2 キャラクタ」としたが、人以外の動物や、生物や、物体といったものを第 2 キャラクタとしてもよい。

30

【 0 3 2 1 】

また、第 1 実施形態では、図 2 0 や図 2 1 等 に示す表示態様の数字画像を本発明に係る「識別表示画像」としたが、それ以外の表示態様の数字画像を識別表示画像としてもよい。また、図 2 0 や図 2 1 等 に示す表示態様のキャラ画像を本発明に係る「キャラクタ画像」としたが、それ以外の表示態様のキャラ画像をキャラクタ画像としてもよい。

【 0 3 2 2 】

また、第 1 実施形態では、図 3 0 に示すように、通常「 7 」図柄 G 2 7 0 (第 2 装飾図柄) がリーチ目 (特殊態様) で表示された後にキャラ変身演出 (特定画像表示演出) が行われる場合には、特定画像表示演出の実行においてキャラクタ E (第 1 キャラクタ) を示すキャラ画像 C E A (特定画像) が表示される前に、第 2 装飾図柄が第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 (第 1 装飾図柄) に変化するときがある構成とした。しかしながら、その場合に、特定画像表示演出の実行において第 1 キャラクタを示す特定画像が表示されるとともに、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化するときがある構成としてもよい。また、その場合に、特定画像表示演出の実行において第 1 キャラクタを示す特定画像が表示された後に、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化するときがある構成としてもよい。

40

【 0 3 2 3 】

また、第 1 実施形態では、図 3 0 に示すように、通常「 7 」図柄 G 2 7 0 (第 2 装飾図柄) がリーチ目 (特殊態様) で表示された後にキャラ変身演出 (特定画像表示演出) が行われる場合には、特殊態様で第 2 装飾図柄が表示されているときに、その第 2 装飾図柄が第 2 特殊「 7 」図柄 G 2 7 2 (第 1 装飾図柄) に変化するときがある構成とした。しかし

50

ながら、その場合に、第 2 装飾図柄が特殊態様で表示される前に、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化するときがある構成としてもよい。具体的に、例えば通常変動の実行中、変動している第 2 装飾図柄が第 2 装飾図柄に変化するときがある構成や、通常変動の実行中、停止表示（仮停止表示）した 1 つの第 2 装飾図柄が第 2 装飾図柄に変化するときがある構成が挙げられる。

【0324】

また、第 1 実施形態では、第 2 装飾図柄がリーチ目（特殊態様）で表示された後にキャラ変身演出（特定画像表示演出）が行われる場合には、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に必ず変化する構成とした。しかしながら、その場合に、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化するときと変化しないときとがある構成としてもよい。

10

【0325】

また、第 1 実施形態では、図 20 や図 21 や図 24 ~ 図 28 等 に示す表示態様の通常演出図柄および特殊演出図柄を本発明に係る「装飾図柄」としたが、それ以外の表示態様の通常演出図柄および特殊演出図柄を装飾図柄としてもよい。

【0326】

また、第 1 実施形態では、いわゆるリーチ目を本発明に係る「特殊態様」としたが、リーチ目以外の演出図柄の停止態様を特殊態様としてもよい。

【0327】

また、第 1 実施形態では、キャラクタ C , キャラクタ E , キャラクタ G を本発明に係る「特定のキャラクタ」としたが、それ以外のキャラクタを特定のキャラクタとしてもよい。

20

【0328】

また、第 1 実施形態では、図 30 や図 33 や図 36 等 に示す表示態様のキャラ画像を本発明に係る「特定画像」としたが、それ以外の表示態様のキャラ画像を特定画像としてもよい。

【0329】

また、第 1 実施形態では、キャラ画像が表示される演出態様のキャラ変身演出を本発明に係る「特定画像表示演出」としたが、それ以外の演出態様の演出を特定画像表示演出としてもよい。

【0330】

また、第 1 実施形態では、数字（識別表示）の種類を 8 種類としたが、1 種類以上かつ 7 種類以下、或いは、9 種類以上としてもよい。

30

【0331】

また、第 1 実施形態では、人（キャラクタ）の種類を 11 種類としたが、1 種類以上かつ 10 種類以下、或いは、12 種類以上としてもよい。

【0332】

また、第 1 実施形態では、数字画像（識別表示画像）およびキャラ画像（キャラクタ画像）からなる通常演出図柄および特殊演出図柄（装飾図柄）としたが、識別表示画像およびキャラクタ画像に、ほかの画像を含む装飾図柄としてもよい。

【0333】

また、第 1 実施形態では、特定のキャラクタの種類を 3 種類としたが、1 種類、2 種類、或いは、4 種類以上としてもよい。

40

【0334】

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）の実行中に、図 30 や図 33 や図 36 等 に示す表示態様のキャラ画像（特定画像）が特殊なキャラクタを示す特殊画像に切り替わるときと切り替わらないときとがある構成とした。しかしながら、特定画像表示演出の実行中に、表示された特定画像が特殊なキャラクタを示す特殊画像に切り替わらない構成としてもよい。

【0335】

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）の実行中に、図 30 や

50

図 3 3 や図 3 6 等 に示す表示態様のキャラ画像（特定画像）が特殊なキャラクタを示す特殊画像に切り替わる場合には、その切り替わりと同時に、装飾図柄のキャラ画像（キャラクタ画像）がその特殊画像と同じ特殊なキャラクタを示すものに変化する構成とした。しかしながら、その場合には、装飾図柄のキャラクタ画像が変化しない構成としてもよい。

【0336】

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）の実行中に、図 3 0 や図 3 3 や図 3 6 等 に示す表示態様のキャラ画像（特定画像）が特殊なキャラクタを示す特殊画像に切り替わる場合には、その切り替わりと同時に、装飾図柄のキャラ画像（キャラクタ画像）がその特殊画像と同じ特殊なキャラクタを示すものに変化する構成とした。しかしながら、その場合には、表示された特定画像が特殊画像に切り替わった後に、装飾図柄のキャラクタ画像がその特殊画像と同じ特殊なキャラクタを示すものに変化する構成としてもよい。

10

【0337】

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）の実行中に特定画像が特殊画像に切り替わる場合の方が、切り替わらない場合よりも、その後に大当たり遊技（特別遊技）が行われる能性が高い構成とした。しかしながら、特別遊技が行われる可能性が特定画像から特殊画像への切り替わりによらない構成としてもよい。あるいは、特殊画像に切り替わる場合よりも切り替わらない場合の方が、その後に特別遊技が行われる能性が高い構成としてもよい。

【0338】

20

また、第 1 実施形態では、キャラクタ I , キャラクタ J , キャラクタ K を示すキャラ画像（キャラクタ画像）が、リーチ目（特殊態様）で表示される前の通常演出図柄（装飾図柄）のキャラクタ画像として表示されることはないけれども、キャラ変身演出（特定画像表示演出）の実行後に表示されているときがある構成とした。しかしながら、特殊なキャラクタを示すキャラクタ画像が、特殊態様で表示される前の装飾図柄のキャラクタ画像として表示されることがある構成としてもよい。或いは、特殊なキャラクタを示すキャラクタ画像が、特定画像表示演出の実行後にも表示されない構成としてもよい。つまり、特定画像表示演出の実行中にのみ、特殊なキャラクタを示すキャラクタ画像が表示され、特定画像表示演出の実行後には表示されない構成としてもよい。

【0339】

30

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）が、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）において実行され得る構成とした。しかしながら、通常遊技状態に加えて通常遊技状態以外の遊技状態でも実行され得る構成としてもよい。或いは、通常遊技状態以外の遊技状態で実行され得る構成としてもよい。

【0340】

また、第 1 実施形態では、キャラ変身演出（特定画像表示演出）が、リーチ後に実行され得る構成とした。しかしながら、特定画像表示演出が特図変動演出の実行中のどのタイミングでも実行可能な構成としてもよい。

【0341】

また、第 1 実施形態では、3 D 液晶ディスプレイを表示部 5 0 a とした。しかしながら、例えば 2 D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器または L E D ランプといったものを表示部としてもよい。

40

【0342】

また、第 1 実施形態では、1 つの「表示部」を備えた遊技機とした。しかしながら、例えば複数の表示部を備えた遊技機としてもよい。

【0343】

また、第 1 実施形態に示す各期間（第 1 期間～第 5 期間）に示す時間は例示であって、それ以外の時間としてもよい。

【0344】

また、基本実施形態では、特図の可変表示と並行して演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3

50

だけが表示部 50a に変動表示されるようにしているが、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 と並行して他の図柄が表示部 50a に変動表示されるようにしてもよい。この場合、他の図柄の大きさを演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の大きさよりも小さくするのが好ましい。

【0345】

また、基本実施形態では、特図の可変表示と並行して演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 だけが画像表示装置 50 の表示部 50a に変動表示されるようにしているが、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 と並行して、画像表示装置 50 以外の表示装置において、他の図柄が変動表示されるようにしてもよい。例えば、他の図柄を変動表示させるための専用の LED を遊技盤 1 に設置し、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の変動表示中に、専用の LED が点滅するようにしてもよい。

10

【0346】

また、基本実施形態では、第 1 特図と第 2 特図とが、同時に可変表示しないで、何れか一方だけが可変表示するようにしているが、第 1 特図と第 2 特図とが同時に可変表示するようにしてもよい。

【0347】

また、基本実施形態では、遊技の進行と演出とが、別々の制御部によって制御されるようにしているが、遊技の進行と演出とが、1 つの制御部によって制御されるようにしてもよい。例えば、遊技の進行および演出の両方が、主制御部 100 だけによって制御されるようにしてもよい。

20

【0348】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【0349】

< 第 1 実施形態に開示されている発明 >

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明 A が開示されている。発明 A の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、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、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A1 ~ A5 の総称である。

30

【0350】

発明 A1 に係る遊技機は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御部 120）を備え、

前記演出実行手段は、

所定のキャラクタを示すキャラクタ画像を含む装飾図柄（演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3）を表示可能であり、

前記装飾図柄を特殊態様（「リーチ目」）で表示しているときに、第 1 キャラクタ（キャラクタ C）を示す特定画像（キャラ画像 CCA）が表示される特定画像表示演出（キャラ変身演出）を実行可能であり、

前記装飾図柄には、前記第 1 キャラクタを示す第 1 キャラクタ画像（キャラ画像 CC）を含む第 1 装飾図柄（例えば第 2 特殊「7」図柄 G272）と、前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタ（キャラクタ G）を示す第 2 キャラクタ画像（キャラ画像 CG）を含む第 2 装飾図柄（例えば通常「7」図柄 G270）と、があり、

40

前記第 2 装飾図柄が前記特殊態様で表示された後に前記特定画像表示演出が行われる場合には、当該第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化するときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 PY1）である。

【0351】

この構成の遊技機によれば、装飾図柄のキャラクタ画像が示すキャラクタが第 2 キャラクタから第 1 キャラクタに変化した場合には、変化後の第 1 キャラクタと同じキャラクタが表示される特定画像表示演出の実行を遊技者に示唆可能である。

50

【 0 3 5 2 】

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄は、前記キャラクタ画像に加えて、所定の識別表示（例えば数字「7」）を示す識別表示画像（例えば数字画像 S 7 X , S 7 Y ）を含み、

前記特定画像表示演出の実行開始前に、前記特殊態様で表示された前記第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化する場合、当該第 2 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す前記所定の識別表示と当該第 1 装飾図柄に含まれる前記識別表示画像が示す前記所定の識別表示とが同じであることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 3 】

この構成の遊技機によれば、装飾図柄のキャラクタ画像が示すキャラクタが第 2 キャラクタから第 1 キャラクタに変化する一方、第 2 装飾図柄が示す所定の識別表示と、第 1 装飾図柄が示す所定の識別表示との間で変化がない。そのため、装飾図柄のキャラクタ画像が示すキャラクタが第 2 キャラクタから第 1 キャラクタに変化したことを強調することが可能であり、変化後の第 1 キャラクタと同じキャラクタが表示される特定画像表示演出の実行を、より確実に遊技者に示唆可能である。

【 0 3 5 4 】

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記識別表示画像には、前記所定の識別表示として第 1 識別表示（数字「7」）を示す第 1 識別表示画像（数字画像 S 7 X , S 7 Y ）があり、

前記第 1 装飾図柄は、前記第 1 キャラクタ画像に加えて前記第 1 識別表示画像を含み、

前記第 2 装飾図柄は、前記第 2 キャラクタ画像に加えて前記第 1 識別表示画像を含み、

前記特殊態様になる直前の前記装飾図柄に、前記第 2 装飾図柄はあるけれども、前記第 1 装飾図柄はないことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 5 】

この構成の遊技機によれば、特定画像表示演出の実行前に、装飾図柄のキャラクタ画像が示すキャラクタが第 2 キャラクタから第 1 キャラクタに変化した場合には、特殊態様になる直前の装飾図柄の種類にはない演出図柄が表示されることになる。よって、遊技者に違和感を与えて、第 1 装飾図柄の第 1 キャラクタに遊技者の注目を集めることが可能であり、変化後の第 1 キャラクタと同じキャラクタが表示される特定画像表示演出の実行を、より確実に遊技者に示唆可能である。

【 0 3 5 6 】

発明 A 4 に係る遊技機は、

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記識別表示画像には、前記第 1 識別表示とは異なる第 2 識別表示（数字「3」）を示す第 2 識別表示画像（数字画像 S 3 X , S 3 Y ）があり、

前記装飾図柄には、前記第 1 キャラクタ画像と前記第 2 識別表示画像とを含む第 3 装飾図柄（例えば通常「3」図柄 G 2 3 0 ）があり、

前記特殊態様になる直前の前記装飾図柄に前記第 3 装飾図柄があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 キャラクタ画像を含む第 3 装飾図柄が特殊態様になる直前の装飾図柄にあるので、第 1 キャラクタについて、遊技者にとって見覚えのあるキャラクタとすることが可能である。よって、特定画像表示演出の実行前に、装飾図柄のキャラクタ画像が示すキャラクタが第 2 キャラクタから第 1 キャラクタに変化した場合には、変化後のキャラクタが見覚えのあるものであると遊技者が速やかに気付くことができ、変化後の第 1 キャラクタと同じキャラクタが表示される特定画像表示演出の実行を、遊技者に前もって示唆可能である。

【 0 3 5 8 】

10

20

30

40

50

発明 A 5 の発明に係る遊技機は、

発明 A 1、発明 A 2、発明 A 3、発明 A 4 および発明 A 5 のうちの 1 の発明に記載の遊技機であって、

前記特殊態様とは、2 つの同一の前記装飾図柄が仮停止表示される態様であり、

前記第 2 装飾図柄が前記特殊態様で表示された後に前記特定画像表示演出が行われる場合には、当該第 2 装飾図柄が前記特殊態様で表示されているとき、且つ、当該特定画像表示演出の実行開始前に、前記第 2 装飾図柄が前記第 1 装飾図柄に変化するときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 9 】

この構成の遊技機によれば、2 つの同一の装飾図柄が仮停止表示される特殊態様で第 2 装飾図柄が表示されているときに、その第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化することがある。よって、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化する場合に、遊技者は、第 2 装飾図柄が第 1 装飾図柄に変化するところを認識し易い。

【 符号の説明 】

【 0 3 6 0 】

5 0 a ... 表示部

1 0 0 ... 主制御部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 0 ... 演出制御部（演出実行手段）

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

C A , C B , C D , C F , C H ... キャラ画像（第 2 キャラクタ画像）

C C , C E , C G ... キャラ画像（第 1 キャラクタ画像、第 2 キャラクタ画像）

C C A , C C E , C G A ... キャラ画像（特定画像）

E Z 1 ... 左演出図柄（装飾図柄）

E Z 2 ... 中演出図柄（装飾図柄）

E Z 3 ... 右演出図柄（装飾図柄）

G 2 1 0 ... 通常「1」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄）

G 2 1 1 ~ G 2 1 3 ... 第 1 特殊「1」図柄 ~ 第 3 特殊「1」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 2 0 ... 通常「2」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄）

G 2 2 1 ~ G 2 2 3 ... 第 1 特殊「2」図柄 ~ 第 3 特殊「2」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 3 0 ... 通常「3」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 3 装飾図柄）

G 2 3 1 ~ G 2 3 3 ... 第 1 特殊「3」図柄 ~ 第 3 特殊「3」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 4 0 ... 通常「4」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄）

G 2 4 1 ~ G 2 4 3 ... 第 1 特殊「4」図柄 ~ 第 3 特殊「4」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 5 0 ... 通常「5」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 3 装飾図柄）

G 2 5 1 ~ G 2 5 3 ... 第 1 特殊「5」図柄 ~ 第 3 特殊「5」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 6 0 ... 通常「6」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄）

G 2 6 1 ~ G 2 6 3 ... 第 1 特殊「6」図柄 ~ 第 3 特殊「6」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 7 0 ... 通常「7」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 3 装飾図柄）

G 2 7 1 ~ G 2 7 3 ... 第 1 特殊「7」図柄 ~ 第 3 特殊「7」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

G 2 8 0 ... 通常「8」図柄（装飾図柄、第 2 装飾図柄）

G 2 8 1 ~ G 2 8 3 ... 第 1 特殊「8」図柄 ~ 第 3 特殊「8」図柄（装飾図柄、第 1 装飾図柄）

10

20

30

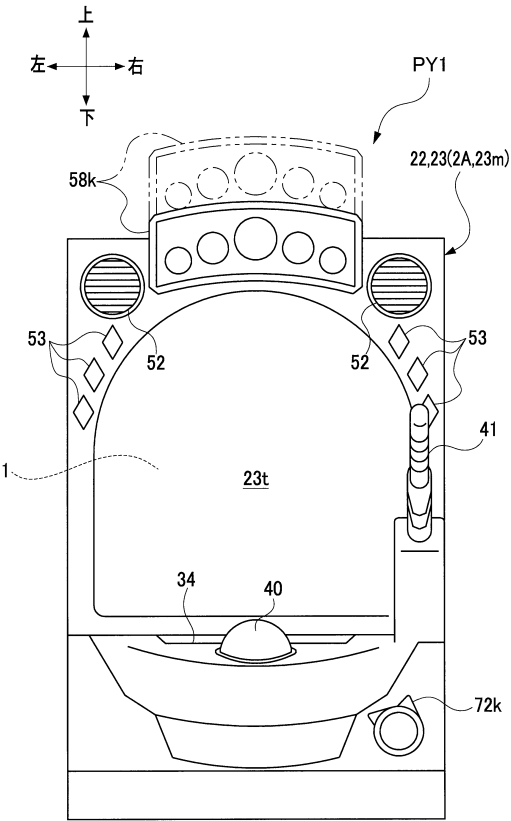
40

50

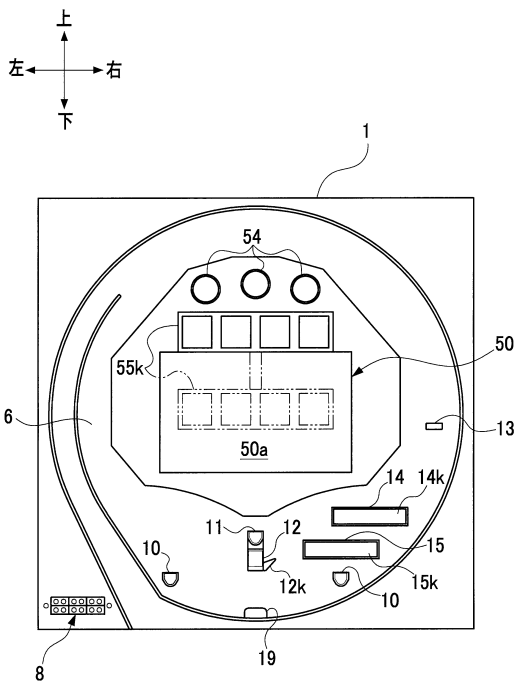
P Y 1 ... パチンコ遊技機（遊技機）
S 1 X , S 1 Y , S 2 X , S 2 Y , S 4 X , S 4 Y , S 6 X , S 6 Y , S 8 X , S 8 Y ...
第 1 態様の数字画像（識別表示画像、第 1 識別表示画像）
S 3 X , S 3 Y , S 5 X , S 5 Y , S 7 X , S 7 Y ... 第 1 態様の数字画像（識別表示画像
、第 1 識別表示画像、第 2 識別表示画像）

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

20

30

40

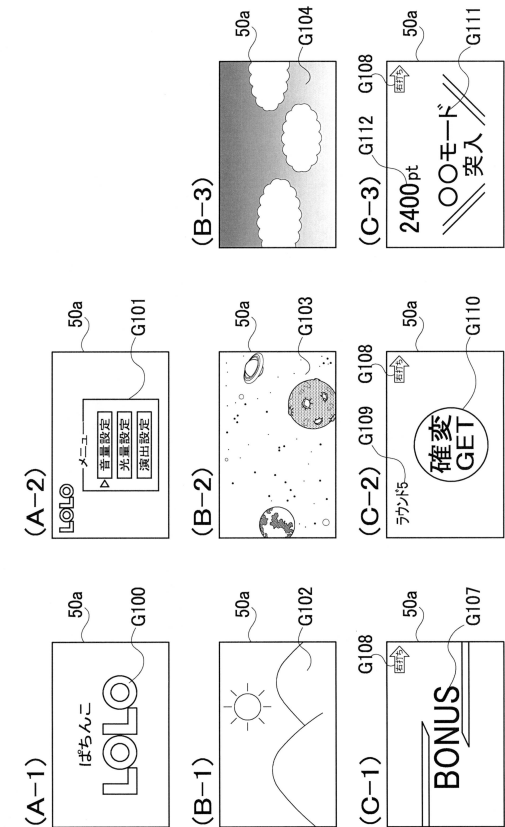
50

【図 3】

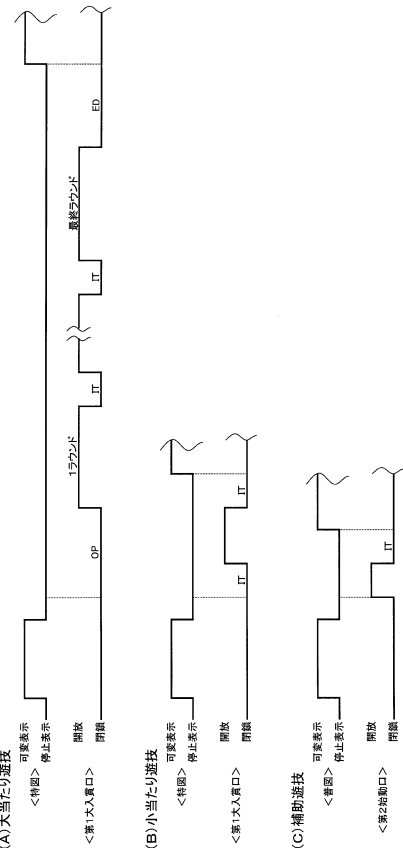
| (A) 遊技状態の種類 | | | |
|-------------|----------|-------|--|
| 遊技状態 | 大当たり当選確率 | 第2始動口 | |
| 低確率低ベース遊技状態 | 通常確率状態 | 非時短状態 | |
| 低確率高ベース遊技状態 | 通常確率状態 | 時短状態 | |
| 高確率低ベース遊技状態 | 高確率状態 | 非時短状態 | |
| 高確率高ベース遊技状態 | 高確率状態 | 時短状態 | |
| 大当たり遊技状態 | — | 非時短状態 | |

| (B) 遊技の種類 | | | |
|-----------|-------------|---------------|-------------------------|
| 遊技 | その後の遊技状態 | ラウンド遊技の回数 (α) | 開放する入賞口 |
| 大当たり遊技Wα | 高確率高ベース遊技状態 | 2~10 | 第1大入賞口 または 第2大入賞口 |
| 大当たり遊技Xα | 低確率高ベース遊技状態 | | |
| 大当たり遊技Yα | 高確率低ベース遊技状態 | | |
| 大当たり遊技Zα | 低確率低ベース遊技状態 | | |
| 小当たり遊技 | — | — | — |
| 補助遊技 | — | — | 第2始動口 |

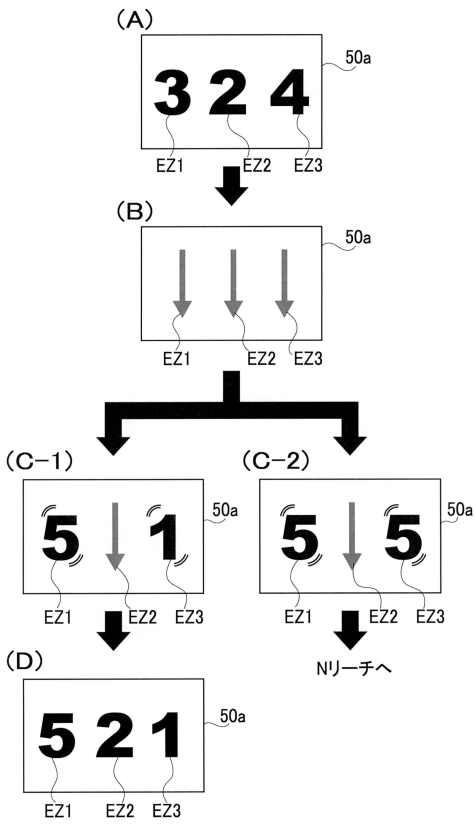
【図 5】



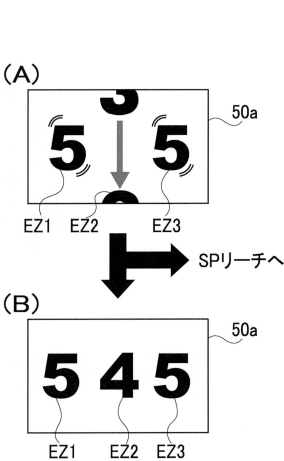
【図 4】



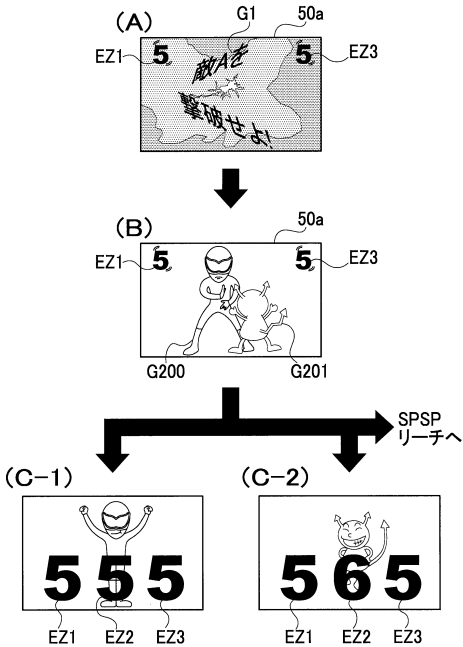
【図 6】



【 図 7 】



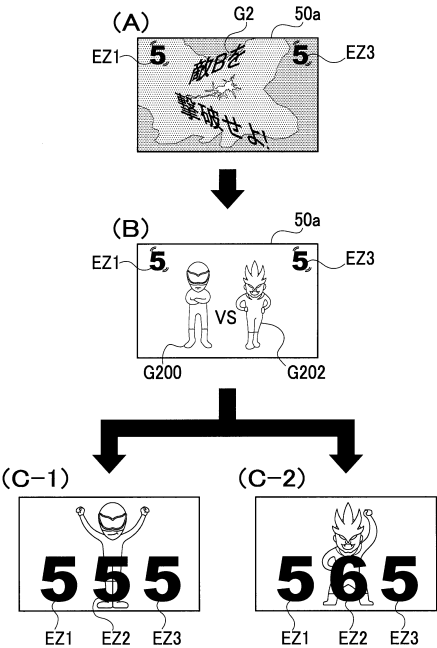
【 図 8 】



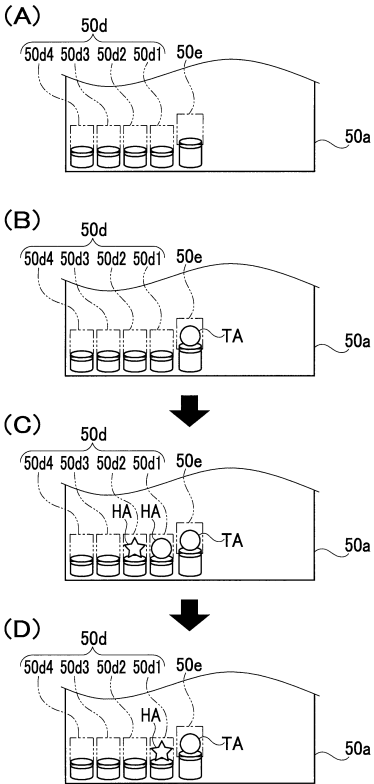
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

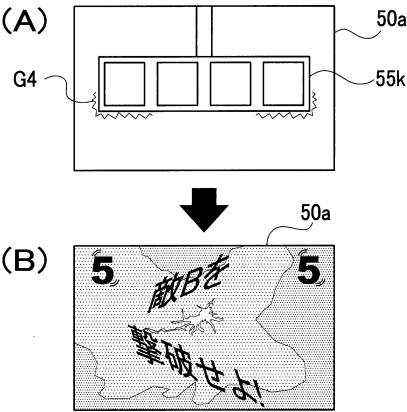


30

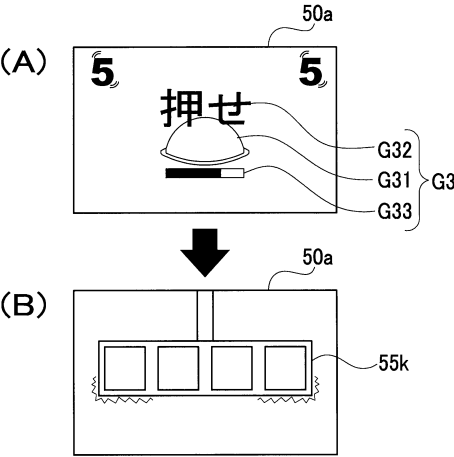
40

50

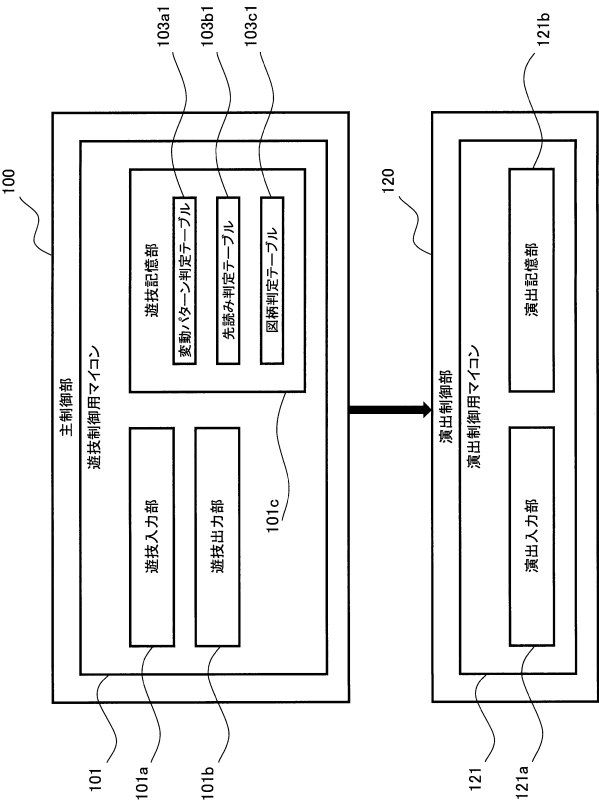
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

| 表 1: 敵パターン判定テーブル | | 表 2: 敵パターン判定テーブル | |
|------------------|-------|------------------|-------------|
| 遊技状態 | 始動口 | 遊技状態 | 始動口 |
| 非時短状態 | 第1始動口 | 遊技状態 | 始動パターン |
| | 第2始動口 | 遊技状態 | 可変表示時間 (ms) |
| | 第3始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |
| | 第4始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |
| 時短状態 | 第1始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |
| | 第2始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |
| | 第3始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |
| | 第4始動口 | 遊技状態 | 特別賞額 |

10

20

30

40

50

| 遊技状態 | 始動口 | 先読み判定結果 (変動パターン事前判定結果) | 先読みパターン | 備考 |
|---------------|----------------|----------------------------|---------|------------------------|
| | | | | |
| 非時短状態 時短状態 | 第1始動口 第2始動口 | — | SHP001 | 先読みパターン 大当たり先読みパターン |
| | | THP011 THP012 THP013 | SHP002 | リーチハズレ先読みパターン |
| | | 先読み非当選 | SHP003 | 通常ハズレ先読みパターン |

先読み判定テーブル

| 遊技状態 | 始動口 | 大当たり 判定結果 | リーチ 判定結果 | 特図保留数 | 変動パターン | 可変表示時間 (ms) | 備考 | |
|-------|--------|--------------|-------------|-------|--------|----------------|---|--------------|
| | | | | | | | 特図変動演出の演出フロー | 変動パターンの名称 |
| 非時短状態 | 大当たり当選 | — | — | — | THP051 | 100000 | 通常変動→リーチ→キック変身演出(成功確率) →SPSPリーチ | 第1SPSP大当たり変動 |
| | | | | | THP052 | 120000 | 通常変動→リーチ→キック変身演出(失敗確率) →SPリーチ→普通演出→SPSPリーチ | 第2SPSP大当たり変動 |
| | | | | | THP002 | 100000 | 通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ | SP大当たり変動 |
| | 第1始動口 | — | — | — | THP061 | 100000 | 通常変動→リーチ→キック変身演出(成功確率) →SPリーチ→普通演出→SPSPリーチ | 第1SPSPハズレ変動 |
| | | | | | THP062 | 120000 | 通常変動→リーチ→キック変身演出(失敗確率) →SPリーチ→普通演出→SPSPリーチ | 第2SPSPハズレ変動 |
| | | | | | THP063 | 100000 | 通常変動→リーチ→キック変身演出(失敗確率) →SPリーチ | 第1SPハズレ変動 |
| | ハズレ | — | — | — | THP064 | 100000 | 通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ | 第2SPハズレ変動 |
| | | | | | THP013 | 2000 | 通常変動→リーチ→Nリーチ | Nハズレ変動 |
| | | | | | THP021 | 13000 | 通常変動 | 通常ハズレ変動 |
| | 第2始動口 | — | — | — | THP022 | 2000 | 通常変動 | 通常ハズレ変動 |
| | | | | | THP001 | 120000 | 通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ | SPSP大当たり変動 |
| | | | | | THP021 | 13000 | 通常変動 | 通常ハズレ変動 |

変動パターン判定テーブル

| 始動口 | 大当たり 判定結果 | 停止図柄 | 備考 | |
|-------|--------------|----------|----------------------|---------|
| | | | その後の遊技状態 | 図柄の名称 |
| 第1始動口 | 大当たり当選 | 大当たりWα図柄 | 大当たり遊技Wα→高確率高ベース遊技状態 | 確変図柄 |
| | | 大当たりXα図柄 | 大当たり遊技Xα→低確率高ベース遊技状態 | 通常図柄 |
| | | 大当たりYα図柄 | 大当たり遊技Yα→高確率低ベース遊技状態 | 確変図柄 |
| | | 大当たりZα図柄 | 大当たり遊技Zα→低確率低ベース遊技状態 | 通常図柄 |
| | | ハズレA図柄 | — | 通常ハズレ図柄 |
| 第2始動口 | ハズレ | ハズレB図柄 | 低確率高ベース遊技状態 | ハズレ時短図柄 |
| | | 大当たりWα図柄 | 大当たり遊技Wα→高確率高ベース遊技状態 | 確変図柄 |
| | | 大当たりXα図柄 | 大当たり遊技Xα→低確率高ベース遊技状態 | 通常図柄 |
| | | 小当たり当選 | 小当たり遊技 | — |
| | | ハズレ | — | 通常ハズレ図柄 |

図柄判定テーブル

(A)「大当たり当選」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

| 特図変動パターン | 振分率(%) |
|----------|--------|
| THP051 | 85 |
| THP052 | 7 |
| THP002 | 8 |

(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

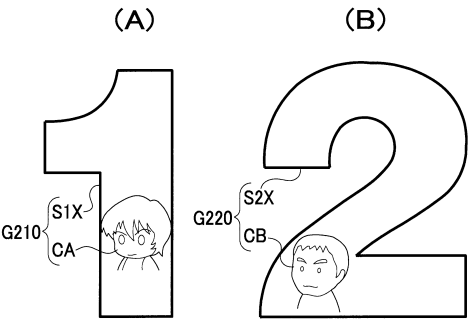
| 特図変動パターン | 振分率(%) |
|----------|--------|
| THP061 | 4 |
| THP062 | 5 |
| THP063 | 11 |
| THP064 | 28 |
| THP013 | 52 |

【図 19】

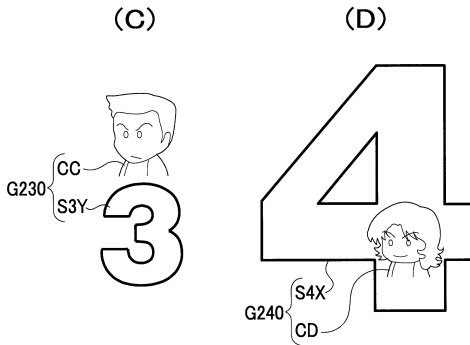
通常演出図柄(「低確率低ベース遊技状態」の場合)

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|-------------|------------------------------|
| 通常「1」図柄G210 | S1X (第1態様の「1」) + CA (キャラクタA) |
| 通常「2」図柄G220 | S2X (第1態様の「2」) + CB (キャラクタB) |
| 通常「3」図柄G230 | S3Y (第2態様の「3」) + CC (キャラクタC) |
| 通常「4」図柄G240 | S4X (第1態様の「4」) + CD (キャラクタD) |
| 通常「5」図柄G250 | S5Y (第2態様の「5」) + CE (キャラクタE) |
| 通常「6」図柄G260 | S6X (第1態様の「6」) + CF (キャラクタF) |
| 通常「7」図柄G270 | S7Y (第2態様の「7」) + CG (キャラクタG) |
| 通常「8」図柄G280 | S8X (第1態様の「8」) + CH (キャラクタH) |

【図 20】

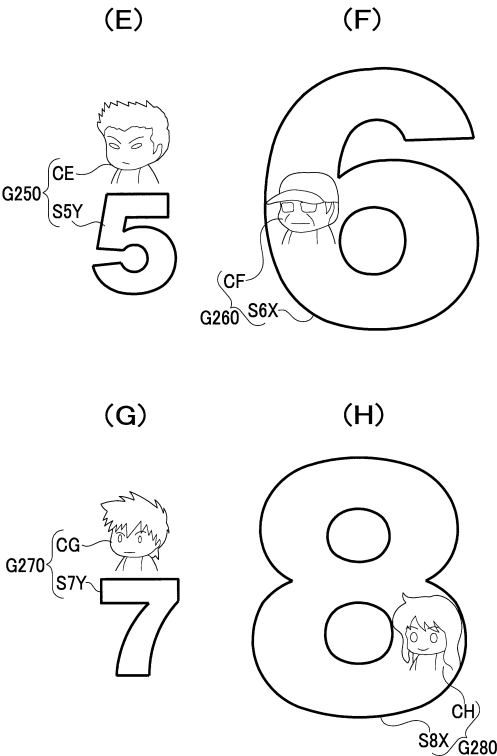


10



20

【図 21】



【図 22】

(A) 通常「1」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|------------------------------|
| 第1特殊「1」図柄G211 | S1X (第1態様の「1」) + CC (キャラクタC) |
| 第2特殊「1」図柄G212 | S1X (第1態様の「1」) + CE (キャラクタE) |
| 第3特殊「1」図柄G213 | S1X (第1態様の「1」) + CG (キャラクタG) |
| 第4特殊「1」図柄G214 | S1Y (第2態様の「1」) + CI (キャラクタI) |
| 第5特殊「1」図柄G215 | S1Y (第2態様の「1」) + CJ (キャラクタJ) |
| 第6特殊「1」図柄G216 | S1Y (第2態様の「1」) + CK (キャラクタK) |

30

(B) 通常「2」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|------------------------------|
| 第1特殊「2」図柄G221 | S2X (第1態様の「2」) + CC (キャラクタC) |
| 第2特殊「2」図柄G222 | S2X (第1態様の「2」) + CE (キャラクタE) |
| 第3特殊「2」図柄G223 | S2X (第1態様の「2」) + CG (キャラクタG) |
| 第4特殊「2」図柄G224 | S2Y (第2態様の「2」) + CI (キャラクタI) |
| 第5特殊「2」図柄G225 | S2Y (第2態様の「2」) + CJ (キャラクタJ) |
| 第6特殊「2」図柄G226 | S2Y (第2態様の「2」) + CK (キャラクタK) |

(C) 通常「3」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|------------------------------|
| 第1特殊「3」図柄G231 | S3X (第1態様の「3」) + CC (キャラクタC) |
| 第2特殊「3」図柄G232 | S3X (第1態様の「3」) + CE (キャラクタE) |
| 第3特殊「3」図柄G233 | S3X (第1態様の「3」) + CG (キャラクタG) |
| 第4特殊「3」図柄G234 | S3Y (第2態様の「3」) + CI (キャラクタI) |
| 第5特殊「3」図柄G235 | S3Y (第2態様の「3」) + CJ (キャラクタJ) |
| 第6特殊「3」図柄G236 | S3Y (第2態様の「3」) + CK (キャラクタK) |

40

(D) 通常「4」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|------------------------------|
| 第1特殊「4」図柄G241 | S4X (第1態様の「4」) + CC (キャラクタC) |
| 第2特殊「4」図柄G242 | S4X (第1態様の「4」) + CE (キャラクタE) |
| 第3特殊「4」図柄G243 | S4X (第1態様の「4」) + CG (キャラクタG) |
| 第4特殊「4」図柄G244 | S4Y (第2態様の「4」) + CI (キャラクタI) |
| 第5特殊「4」図柄G245 | S4Y (第2態様の「4」) + CJ (キャラクタJ) |
| 第6特殊「4」図柄G246 | S4Y (第2態様の「4」) + CK (キャラクタK) |

50

【 図 2 3 】

(E) 通常「5」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|----------------------------------|
| 第1特殊「5」図柄G251 | S 5 X (第1態様の「5」) + C C (キャラクタ C) |
| 第2特殊「5」図柄G252 | S 5 X (第1態様の「5」) + C E (キャラクタ E) |
| 第3特殊「5」図柄G253 | S 5 X (第1態様の「5」) + C G (キャラクタ G) |
| 第4特殊「5」図柄G254 | S 5 Y (第2態様の「5」) + C I (キャラクタ I) |
| 第5特殊「5」図柄G255 | S 5 Y (第2態様の「5」) + C J (キャラクタ J) |
| 第6特殊「5」図柄G256 | S 5 Y (第2態様の「5」) + C K (キャラクタ K) |

(F) 通常「6」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|----------------------------------|
| 第1特殊「6」図柄G261 | S 6 X (第1態様の「6」) + C C (キャラクタ C) |
| 第2特殊「6」図柄G262 | S 6 X (第1態様の「6」) + C E (キャラクタ E) |
| 第3特殊「6」図柄G263 | S 6 X (第1態様の「6」) + C G (キャラクタ G) |
| 第4特殊「6」図柄G264 | S 6 Y (第2態様の「6」) + C I (キャラクタ I) |
| 第5特殊「6」図柄G265 | S 6 Y (第2態様の「6」) + C J (キャラクタ J) |
| 第6特殊「6」図柄G266 | S 6 Y (第2態様の「6」) + C K (キャラクタ K) |

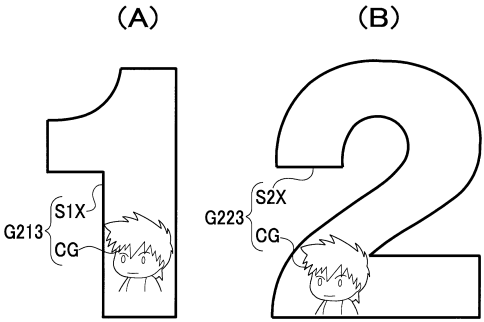
(G) 通常「7」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|----------------------------------|
| 第1特殊「7」図柄G271 | S 7 X (第1態様の「7」) + C C (キャラクタ C) |
| 第2特殊「7」図柄G272 | S 7 X (第1態様の「7」) + C E (キャラクタ E) |
| 第3特殊「7」図柄G273 | S 7 X (第1態様の「7」) + C G (キャラクタ G) |
| 第4特殊「7」図柄G274 | S 7 Y (第2態様の「7」) + C I (キャラクタ I) |
| 第5特殊「7」図柄G275 | S 7 Y (第2態様の「7」) + C J (キャラクタ J) |
| 第6特殊「7」図柄G276 | S 7 Y (第2態様の「7」) + C K (キャラクタ K) |

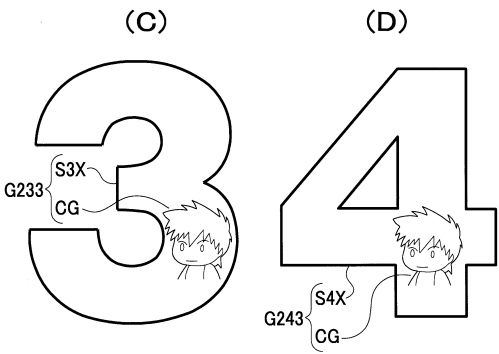
(H) 通常「8」図柄から変化可能な特殊演出図柄

| 名称 | 「数字画像」+「キャラ画像」 |
|---------------|----------------------------------|
| 第1特殊「8」図柄G281 | S 8 X (第1態様の「8」) + C C (キャラクタ C) |
| 第2特殊「8」図柄G282 | S 8 X (第1態様の「8」) + C E (キャラクタ E) |
| 第3特殊「8」図柄G283 | S 8 X (第1態様の「8」) + C G (キャラクタ G) |
| 第4特殊「8」図柄G284 | S 8 Y (第2態様の「8」) + C I (キャラクタ I) |
| 第5特殊「8」図柄G285 | S 8 Y (第2態様の「8」) + C J (キャラクタ J) |
| 第6特殊「8」図柄G286 | S 8 Y (第2態様の「8」) + C K (キャラクタ K) |

【 図 2 4 】

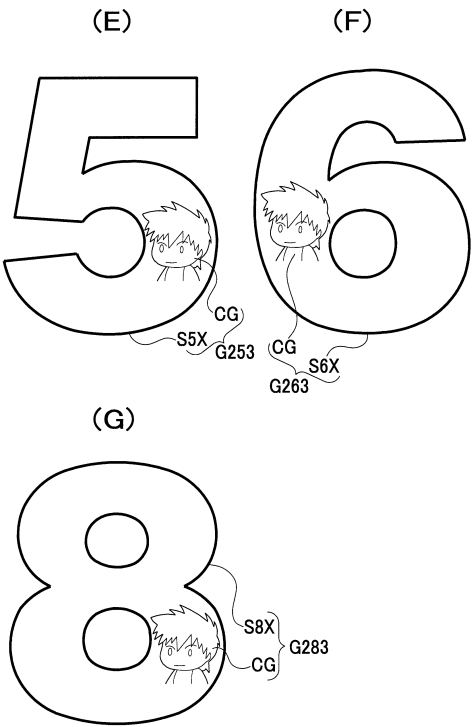


10

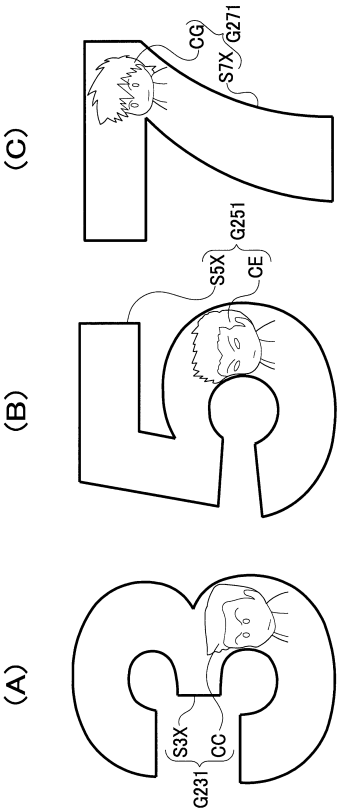


20

【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

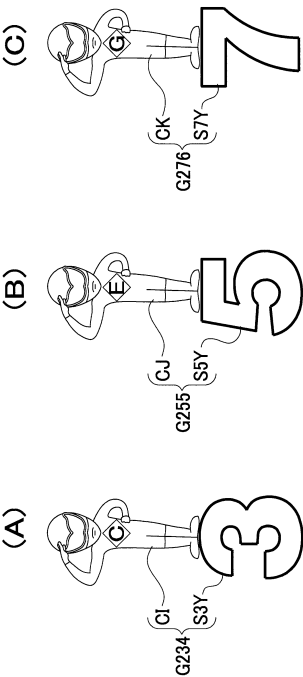


30

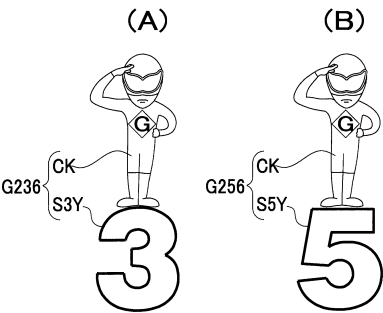
40

50

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



10

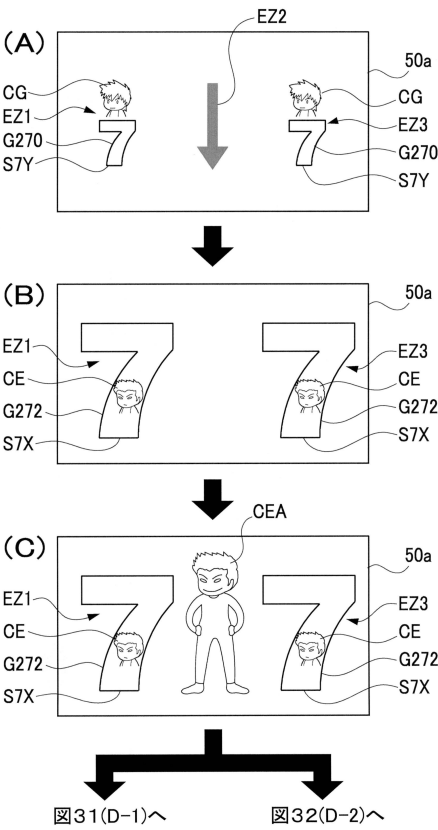
20

【 図 2 9 】

キャラ変身演出の登場キャラクタ選択テーブル

| 登場キャラクタ | 振分率(%) | 実行中に用いるキャラ画像 | |
|---------|--------|--------------|-------------|
| | | 登場時 | 成功態様における変身後 |
| キャラクタ C | 33.3 | キャラ画像 C C A | キャラ画像 C I A |
| キャラクタ E | 33.3 | キャラ画像 C E A | キャラ画像 C J A |
| キャラクタ G | 33.4 | キャラ画像 C G A | キャラ画像 C K A |

【 図 3 0 】

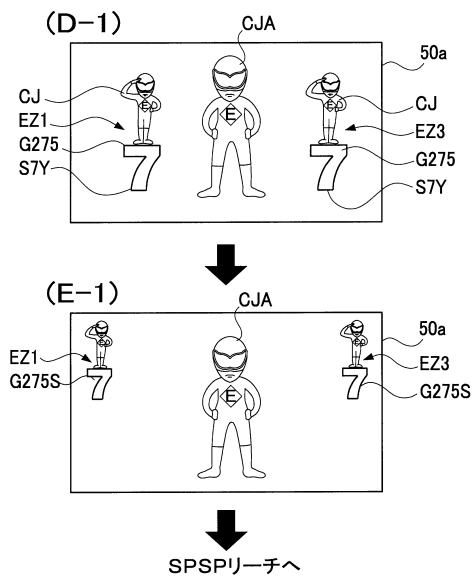


30

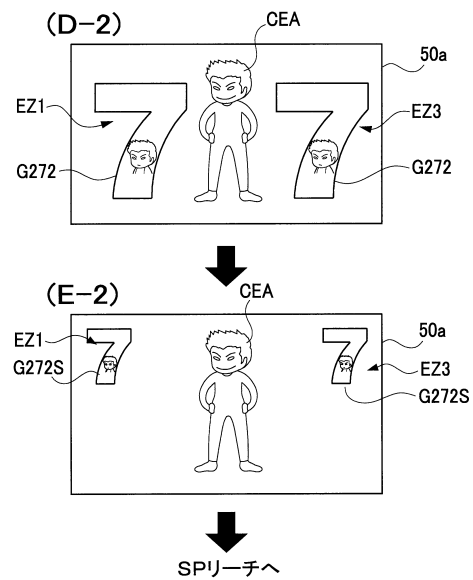
40

50

【図 3 1】



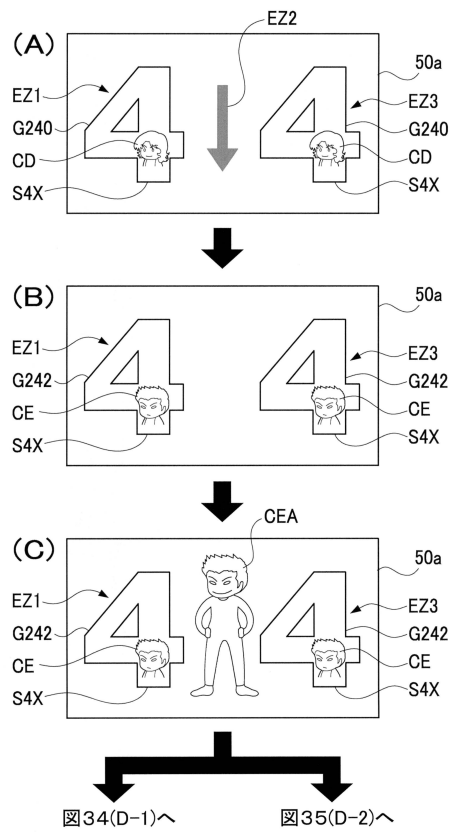
【図 3 2】



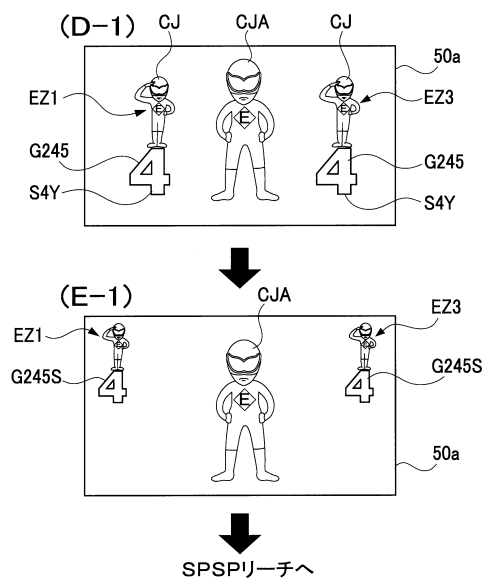
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

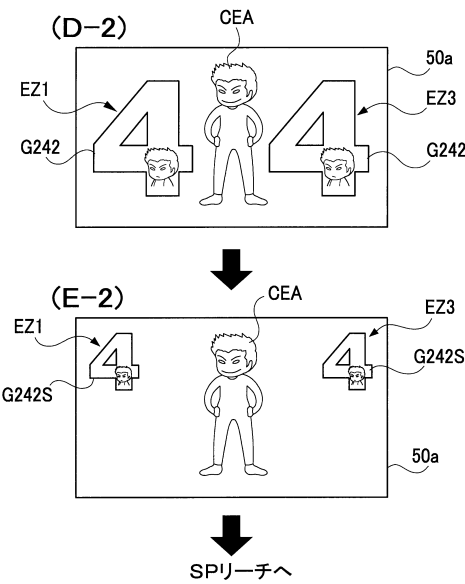


30

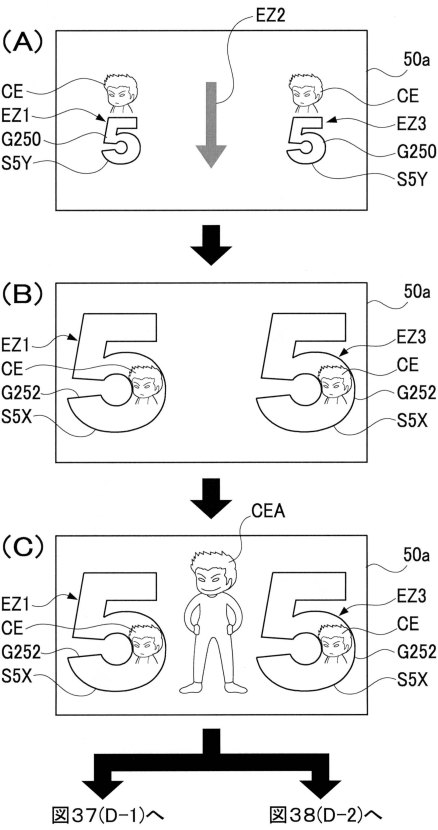
40

50

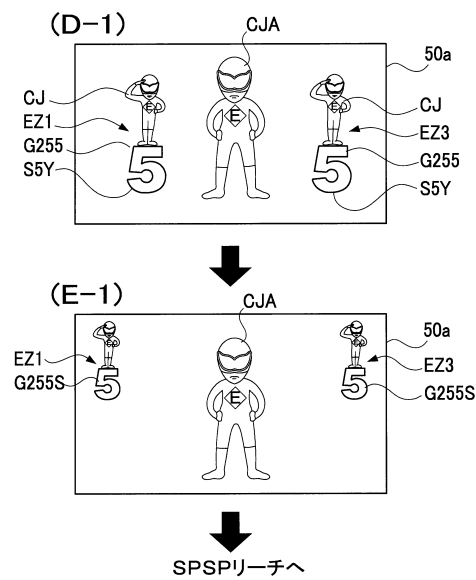
【 図 3 5 】



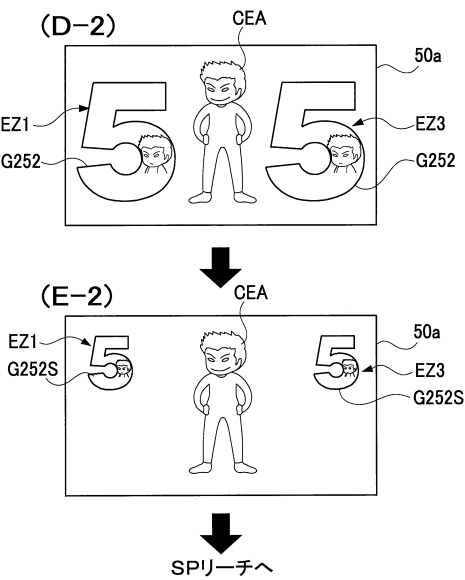
【 図 3 6 】



【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 伊藤 潤
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA52