

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-87190
(P2023-87190A)

(43)公開日 令和5年6月23日(2023.6.23)

(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51頁)
(21)出願番号	特願2021-201421(P2021-201421)					
(22)出願日	令和3年12月13日(2021.12.13)					
(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号					
(74)代理人	110002158 弁理士法人上野特許事務所					
(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内					
(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内					
(72)発明者	中山 覚					
						最終頁に続く

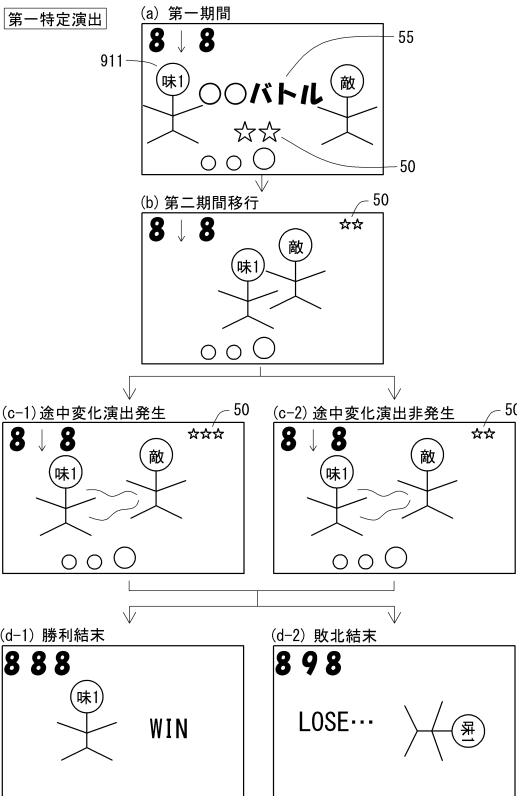
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】数的要素による示唆がなされる演出の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】表示領域を有する表示装置と、遊技者に有利な有利結末または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末に至る特定演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、第一期間にて、前記有利結末に至る蓋然性を示唆する数的要素を含む数値的画像が前記表示領域に表示され、前記第一期間後の期間であって結末に至っていない第二期間にて当該数値的画像の前記数値的要素が変化する途中変化演出が発生する場合があるものであることを特徴とする遊技機。

【選択図】図34



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示領域を有する表示装置と、
遊技者に有利な有利結末または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末に至る
特定演出を実行する演出実行手段と、
を備え、

前記特定演出は、
第一期間にて、前記有利結末に至る蓋然性を示唆する数的要素を含む数的画像が前記表示
領域に表示され、
前記第一期間後の期間であって結末に至っていない第二期間にて当該数的画像の前記数的
要素が変化する途中変化演出が発生する場合がある
ものであることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を数的要素により示唆する遊技機が公知である（例
えば、下記特許文献 1 等参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特許第 6 1 3 4 7 6 9 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、数的要素による示唆がなされる演出の趣向性を向上
させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、表示領域を有する表示装
置と、遊技者に有利な有利結末または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末
に至る特定演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、第一期間にて、前
記有利結末に至る蓋然性を示唆する数的要素を含む数的画像が前記表示領域に表示され、
前記第一期間後の期間であって結末に至っていない第二期間にて当該数的画像の前記数的
要素が変化する途中変化演出が発生する場合があるものであることを特徴とする。

30

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、数的要素による示唆がなされる演出の趣向性を向上さ
せることが可能である。

40

【図面の簡単な説明】**【0007】**

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】表示領域に表示された装飾図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図である。

【図 4】カスタマイズ機能（対象演出）を説明するための図である。

【図 5】設定確認機能を説明するための図である。

【図 6】具体例 1－1 を説明するための図である。

【図 7】具体例 1－2 を説明するための図である。

50

- 【図 8】 具体例 1－3 を説明するための図である。
- 【図 9】 具体例 1－4 を説明するための図である。
- 【図 10】 具体例 1－6 を説明するための図である。
- 【図 11】 保留演出の候補態様を示した図である。
- 【図 12】 通常モード、特定保留非表示モードの選択方法を説明するための図である。
- 【図 13】 保留演出の制御例を記載したフローチャートである。
- 【図 14】 具体例 2－1 を説明するための図である。
- 【図 15】 具体例 2－3 を説明するための図である。
- 【図 16】 具体例 2－4 を説明するための図である。
- 【図 17】 具体例 2－5 を説明するための図である。
- 【図 18】 似非終了画像を説明するための図である（比較のため終了画像と併せて示す）。

10

【図 19】 第一特別遊技状態の最終変動にて終了画像が表示されるパターン（デフォルトのパターン）と、最終変動にて似非終了画像が表示されるパターンを比較して示した図である。

- 【図 20】 具体例 3－3 を説明するための図である。
- 【図 21】 左画像変位演出を説明するための図である。
- 【図 22】 右画像変位演出を説明するための図である。
- 【図 23】 中画像変位演出を説明するための図である。
- 【図 24】 具体例 4－1 を説明するための図である。
- 【図 25】 具体例 4－2 を説明するための図である。
- 【図 26】 具体例 4－3（画像変位演出を擬似連続演出に適用した例）を説明するための図である。

20

【図 27】 具体例 4－3（画像変位演出を先読み連続演出に適用した例）を説明するための図である。

- 【図 28】 特定図柄演出（事前演出）を説明するための図である。
- 【図 29】 特定図柄演出を説明するための図（図 28 の続き）である。
- 【図 30】 具体例 5－3 を説明するための図である。
- 【図 31】 具体例 5－4（特定図柄演出の擬似連続演出への適用）を説明するための図である。

30

【図 32】 具体例 5－4（特定図柄演出の先読み連続演出への適用）を説明するための図である。

- 【図 33】 具体例 5－5 を説明するための図である。
- 【図 34】 第一特定演出を説明するための図である。
- 【図 35】 第二特定演出を説明するための図である。
- 【図 36】 第三特定演出を説明するための図である。
- 【図 37】 具体例 6－2 を説明するための図である。
- 【図 38】 具体例 6－3 を説明するための図である。
- 【図 39】 具体例 6－4 を説明するための図である。
- 【図 40】 具体例 6－5 を説明するための図である。
- 【図 41】 具体例 6－6 を説明するための図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。なお、以下の説明における各種画像は、特に明示した場合を除き、静止画だけでなく、動画を含むものとする。

【0009】

遊技機 1 は遊技盤 90 を備える。遊技盤 90 は、ほぼ正方形の合板により成形されてお

50

り、発射装置 908（発射ハンドル）の操作によって発射された遊技球を遊技領域 902 に案内する通路を構成するガイドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

【0010】

遊技領域 902 には、表示装置 91、始動領域 904、大入賞領域 906、アウト口などが設けられている。表示装置 91 の表示領域 911 は、遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能な部分である。また、遊技領域 902 には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域 902 を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

10

【0011】

このような遊技機 1 では、発射装置 908 を操作することにより遊技領域 902 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 902 を流下する遊技球が、始動領域 904 や大入賞領域 906 等の入賞領域に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0012】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

【0013】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否抽選手段が始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動領域 904 として、第一始動領域 904a（いわゆる「特図 1」の始動領域）と第二始動領域 904b（いわゆる「特図 2」の始動領域）が設けられている。始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（当否抽選情報）が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。本実施形態では、当該数値が取得された順に当否抽選結果の報知が開始される（後述する変動中演出が開始される）こととなるが、未だ当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報が存在する場合には、新たに取得された当否抽選情報は保留情報（厳密には後述する変動前保留情報）として図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。

20

【0014】

本実施形態では、保留図柄 10 として、当否抽選結果を報知する変動中演出（装飾図柄 80（装飾図柄群 80g）の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう。以下単に「変動」や「回転」と称することもある）は開始されているものの、当否抽選結果の報知は完了していない当否抽選情報（以下、変動中保留情報と称することもある）に対応する変動中保留図柄 11（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報（以下、変動前保留情報と称することもある）に対応する変動前保留図柄 12 が表示される（図 2 参照）。なお、変動前保留図柄 12 に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番（いわゆる保留「消化順」）は、変動中保留図柄 11 に近いものほど早い。

30

40

【0015】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 904a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報（特図 1 保留）の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 904b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報（特図 2 保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 10 に関していえば、一つの変動中保留図柄 11 と、最大四つの変動前保留図柄 12 が表示されることがある（図 2 参照）。変動前保留図柄 12 は、第一始動領域 904a を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する通常遊技状態）であれば第一変動前保留情報（特図 1 保留）が変動前保留図柄 12 として表示され、第二始動領域 904b を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する特別遊技状態）であれば第二変動前

50

保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 1 2 として表示されるように設定されている。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄 1 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 1 2 が表示される）構成としてもよい。

【0016】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される三つの装飾図柄 8 0（図 2 参照）の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 8 0 を含む装飾図柄群 8 0 g（左装飾図柄群 8 0 g L、中装飾図柄群 8 0 g C、右装飾図柄群 8 0 g R）が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 8 0 g から一の装飾図柄 8 0 が選択されて停止する。大当たりや当選している場合には各装飾図柄群 8 0 g から選択されて停止した装飾図柄 8 0 の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ装飾図柄 8 0 の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。なお、当否抽選結果を示す組み合わせを構成する装飾図柄 8 0 の数（装飾図柄群 8 0 g の数）を三つとするのはあくまで一例であり、特に明示した場合を除き、当該装飾図柄 8 0 の数は適宜増減することができるものとする。

10

【0017】

表示領域 9 1 1 の外縁近傍に、目立たないように各種情報を示す画像（いわゆる「小図柄」等）が表示されるようにしてもよい（各図においては当該画像の図示を省略する）。遊技者は、この種の画像を意識せずに遊技を楽しむことが可能となっている。つまり、基本的には、装飾図柄 8 0 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。当否抽選結果が大当たりとなった場合、大入賞領域 9 0 6 が開放される大当たり遊技が実行される（大当たり遊技という「特典」が遊技者に付与される）。

20

【0018】

2) 遊技状態等

遊技者が大当たり当選を目指して遊技する遊技状態は、大まかに、通常遊技状態と特別遊技状態に区分けされる（図 3（a）参照）。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりや当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が進入しにくい低ベース状態（低確率・時短無）である。特別遊技状態としては、第一特別遊技状態と第二特別遊技状態が設定されている。第一特別遊技状態は、大当たりや当選する確率が高い高確率状態（確率変動状態）であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が進入しやすい高ベース状態（高確率・時短有）である。第二特別遊技状態は、大当たりや当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が進入しやすい高ベース状態（低確率・時短有）である。

30

【0019】

通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 9 0 4 a（いわゆる特図 1 の始動領域）を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行う。第一始動領域 9 0 4 a に遊技球が進入することで第一当否抽選情報が取得されるから、当該通常遊技状態は第一当否抽選情報に基づく当否抽選（いわゆる特図 1 抽選；以下第一当否抽選と称することもある）により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 9 0 4 b（いわゆる特図 2 の始動領域）を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行う。第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が進入することで第二当否抽選情報が取得されるから、当該特別遊技状態は第二当否抽選情報に基づく当否抽選（いわゆる特図 2 抽選；以下第二当否抽選と称することもある）により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。特別遊技状態は、普通始動領域 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 b の開放抽選に当選しやすい状態であるため、比較的容易に第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が進入する。なお、遊技状態の移行に関する設定はどのようなものであってもよいから説明を省略する。また、上記のような遊技状態が設定されていることはあくまで一例である。

40

【0020】

50

本実施形態における遊技機 1 は、いわゆる「V 確変タイプ」の「S T 機」である。大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設定されている。通常大当たりに当選した後は、その大当たり遊技終了後に第二特別遊技状態（低確率・時短有）に移行する。第二特別遊技状態は所定回数連続して当否抽選結果がはずれとなるまで継続する（以下の説明においては、ある遊技状態が開始されてから大当たりに当選することなく当該遊技状態が終了するまでのはずれ回数を「継続回数」と称することもある）。本実施形態における第二特別遊技状態の継続回数（いわゆる時短回数）は 100 回である。特別大当たりに当選した後は、その大当たり遊技終了後に第一特別遊技状態（高確率・時短有）に移行する。本実施形態における第一特別遊技状態の継続回数（いわゆる S T 回数）は 150 回である。

10

【0021】

第一当否抽選（特図 1 抽選）にて当選した大当たり（大当たり振り分け）は、50% が通常大当たりであり、50% が特別大当たりである（いわゆる確変割合が 50% である）。第二当否抽選（特図 2）にて当選した大当たり（大当たり振り分け）は、100% 特別大当たり（いわゆる確変割合が 100%）である（図 3（b）参照）。特別大当たりに当選した場合には、当該大当たり遊技にていわゆる V 領域（図示せず）が開放され（V 領域を狙って遊技球を発射していればほぼ確実に遊技球が進入する時間開放され）、当該 V 領域に遊技球が進入することを条件として大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、V 領域は開放されない、または遊技球が進入することは実質的には不可能な程度に開放されるため、当該 V 領域に遊技球が進入することはなく、大当たり遊技終了後の遊技状態は通常遊技状態となる。

20

【0022】

本実施形態では、当否抽選確率の低確率状態（通常遊技状態、第二特別遊技状態）での大当たり確率は約 $1/319$ であり、高確率状態（第一特別遊技状態）での大当たり確率は約 $1/100$ である。なお、当該大当たり確率の具体的な値等は適宜変更可能である。

【0023】

当否抽選結果が大当たりとなったときに実行される大当たり遊技は、常態において閉鎖されている大入賞領域 906 が所定の閉鎖条件成立まで開放されるラウンド遊技（単位遊技）を一または複数回繰り返すものである。閉鎖条件は、大入賞領域 906 が開放されてから所定時間経過すること（時間条件）、および、大入賞領域 906 が開放されてから所定個数の遊技球が入賞すること（入賞条件）、の一方が発生したとき（時間条件および入賞条件の一方が成立したとき）に成立するものとする。ただし、継続的に大入賞領域 906 を狙って遊技球を発射していれば（本実施形態では右打ちしていれば）、所定時間経過する前（タイムアップする前）に所定個数の遊技球が大入賞領域 906 に入賞するように設定されている。つまり、遊技者が指示通り遊技していれば時間条件よりも入賞条件が先に成立することで閉鎖条件が成立することになる。当該所定個数は「カウント（数）」等と称されるものであり、本実施形態ではカウント = 10 とされている。また、大入賞領域 906 に一の遊技球が進入することで払い出される賞球数 = 15 とされている。よって、継続的に大入賞領域 906 を狙って遊技球を発射していれば、一回の単位遊技にて少なくとも $10 \times 15 = 150$ 個の賞球を得ることができる（いわゆるオーバー入賞が発生した場合にはそれ以上となる）。当然ではあるが、大当たり遊技のラウンド数が多いほど得られる賞球は多くなるため、遊技者にとって有利であるといえる。

30

40

【0024】

第一当否抽選（特図 1 抽選）にて当選した大当たりは、50% が通常大当たりであり、50% が特別大当たりであることを説明したが、そのいずれも 5 ラウンド（R）大当たりである（いわゆる初当たりは全て 5 ラウンドである）。つまり、50% が 5 ラウンド通常大当たり、残りの 50% が 5 ラウンド特別大当たりである。また、第二当否抽選（特図 2）にて当選した大当たり（大当たり振り分け）は、100% 特別大当たりであることを説明したが、50% は 5 ラウンド特別大当たりであり、残りの 50% は 10 ラウンド特別大当たりである。

50

【0025】

なお、上記のような遊技性（スペック）とするのはあくまで一例である。「V確変タイプ」とせず、第一当否抽選と第二当否抽選の確変割合が同じである構成としてもよい。また、「ST」機とせず、いわゆる「確変ループ機」としてもよい。また、いわゆる「二種」の機能を持つ遊技機（「一種二種混合機」等）としてもよい。以下の説明において特に示した場合を除き、遊技性は適宜変更可能である。

【0026】

3) カスタマイズ機能および設定確認機能

本実施形態にかかる遊技機1は、カスタマイズ機能を備える。この種のカスタマイズ機能それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、カスタマイズ機能は変動中演出を構成するものとして発生しうるとまたは複数種の対象演出の発生確率を遊技者が任意に変化させることを可能とするものである。対象演出として設定される演出の種類や数は適宜変更可能である。対象演出としては、保留図柄10の態様により対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる（大当たり）信頼度）を示唆する保留演出、発生したときには大当たりが確定するプレミア演出、操作手段等に設けられたバイブレーション機能が発動する振動演出等（毎変動必ず発生するというものではなく、発生することで大当たりに期待が持てる演出）を例示することができる。二種以上の対象演出の発生確率を包括的に変化させることができるようにしてもよい。

【0027】

なお、この種のカスタマイズ機能として、対象演出が発生したときの信頼度を遊技者が任意に変化させることができるものが知られている。ただ、対象演出が発生したときの信頼度を変化させるということは、当該対象演出の発生確率を変化させていることと実質的に同じである（例えば、ある対象演出が発生したときの信頼度を上げるということは、当該対象演出の発生確率を低下させているということと実質的に同じである）ため、このような対象演出の信頼度のカスタマイズも、発生確率のカスタマイズに相当するものとする。

【0028】

遊技者がカスタマイズを行う方法は公知であるし、どのようなものであってもよいから説明を省略する。表示領域911に表示されるカスタマイズ用の画像を見ながら操作手段（押しボタン70（図1参照）や十字キー（図示せず））の操作によりカスタマイズ可能とされる（図4（a）参照）。本実施形態では、変動中演出が実行されていない待機中にカスタマイズ可能とされ、変動中演出が実行されている最中はカスタマイズできない（ただし、変動中演出が実行されている最中にカスタマイズ可能とすることを否定するわけではない）。また、遊技状態（通常遊技状態、第一特別遊技状態、第二特別遊技状態）によらず、待機中はカスタマイズ可能である

【0029】

本実施形態では、対象演出A～Cの三種類の発生確率を変化させることができるものとする。当該対象演出A～Cは、いずれの遊技状態（通常遊技状態、第一特別遊技状態、第二特別遊技状態）においても発生しうる演出である。つまり、当否抽選確率が低確率状態（大当たり確率約1/319）であっても、高確率状態（大当たり確率は約1/100）であっても発生しうるものである。なお、カスタマイズ機能の対象となる演出として、低確率状態および高確率状態の一方でしか発生しない演出が設けられていてもよいが、当該演出は詳細を後述する設定確認機能の対象とされない。

【0030】

対象演出Aについては、その発生確率を「通常」/「高」の二つうちから選択することができるものとする。対象演出Bについては、その発生確率を「低」/「通常」の二つうちから選択することができるものとする。対象演出Cについては、その発生確率を「低」/「通常」/「高」の三つのうちから選択することができるものとする（図4（b）参照）。発生確率を高くするほど、最終的に大当たりとなる変動中演出（当たり変動）にて対象演出が発生する確率が高くなる。また、発生確率を高くするほど、対象演出の大当たり

信頼度は低くなる。

【0031】

対象演出A～Cのいずれも、「通常」が初期設定（デフォルト）とされる（図4（b）参照）。所定のリセット条件が成立した場合には、いずれの対象演出も「通常」とされる。リセット条件の一つとしては、電源のOFF／ONが設定されている。よって、遊技店の開店時（いわゆる朝一状態）においては初期設定にあることが通常である。その他、待機状態に移行したときには、初期設定とするか否かを遊技者に問う演出が発生し、遊技者が初期設定とする意思を示した場合には、上記リセット条件が成立したとして全ての対象演出を初期設定とする。

【0032】

なお、上述した通り、対象演出の発生確率はどの遊技状態であっても変化させることができる。ただし、遊技状態によらず各設定の発生確率は同じであってもよいし、遊技状態に応じて各設定の発生確率が異なるものとしてもよい。例えば、対象演出Aが「通常」である場合の当該対象演出Aの発生確率は、高確率状態と低確率状態とで異なってもよい。あくまで、対象演出Aを「通常」とした場合よりも、「高」とした場合の方が、当該対象演出Aの発生確率が高くなる関係にあればよく（相対的な高低の関係を満たせばよく）、低確率状態にて「通常」とした場合の発生確率と高確率状態にて「通常」とした場合の発生確率が異なってもよいし、低確率状態にて「高」とした場合の発生確率と高確率状態にて「高」とした場合の発生確率が異なってもよい。その他の対象演出についても同様に、「通常」を基準として相対的な高低の関係が満たされるものであればよい。

【0033】

本実施形態では、低確率状態である通常遊技状態から高確率状態である第一特別遊技状態への移行が生じることを前提として成立しうる規定条件成立時に、低確率状態にてカスタマイズ機能を用いて設定していた現状設定を、高確率状態にて維持するかどうかを遊技者に問う設定確認機能が発現される。通常遊技状態にて当選した大当たりは一般的に「初当たり」と称されるところ、当該「初当たり」が特別大当たりである場合（図5（a）参照）に当該設定確認機能が発現されるということである。当該設定確認機能は、第一特別遊技状態が開始されるよりも前に発現される。

【0034】

本実施形態では、初当たりとなる特別大当たり遊技中（特別大当たりのエンディング期間）にて、表示領域911に「現在のカスタマイズを維持しますか」の問いとともに、「YES」と「NO」の選択肢が提示される（図5（b）参照）。遊技者は、押しボタン70や十字キーなどの操作によりどちらかの選択肢を制限時間内に選択する。「YES」が選択された場合には通常遊技状態にて設定されていた対象演出A～Cの発生確率（現状設定）を維持したまま第一特別遊技状態が開始されることになり、「NO」が選択された場合には対象演出A～Cの発生確率の全てが初期設定（「通常」）とされて第一特別遊技状態が開始されることになる（図5（c）参照。なお、「〇〇ラッシュ」は第一特別遊技状態の名称である）。

【0035】

現状設定を維持するかどうか遊技者に問う状態にて、「NO」を選択した場合には初期設定（デフォルト）とされることが明示されるようにすることが好ましい（図5（b）参照。図5（b）では「NOの場合リセット」の表示がなされる）。「NO」を選択した場合の説明がないと、NOを選択した場合にどのような処理がなされるのか遊技者が分からない可能性があるからである。このようにすることで、事実上、「現状設定の維持」と「初期設定への変化」の二つを選択肢としていることになる。

【0036】

このような設定確認機能が発現されるようにした理由は次のとおりである。通常は、通常遊技状態（低確率状態）にて遊技者は遊技を開始するところ、カスタマイズ機能が搭載されている場合には、対象演出の発生確率（発生確率の高低）を好みのものとした上で大当たり獲得を目指して遊技する。ただ、特別大当たりに当選して第一特別遊技状態（高確

10

20

30

40

50

率状態）に移行する場合、当該高確率状態でも同じような対象演出の発生確率（発生確率の高低）が好みのものとなるとは限らない。高確率状態は文字通り大当たりの当選確率が高いため、それを踏まえた対象演出の発生確率としたいと遊技者が考える可能性がある。また、通常遊技状態にて、いつ大当たりに当選するかは予測できないし、特別大当たりに当選した場合にはすぐに大当たり遊技が開始されるのであるから、第一特別遊技状態に移行することを踏まえてカスタマイズする機会がない。特に、本実施形態では、変動中演出が実行されている最中はカスタマイズできないのであるから、大当たりに期待がもてる変動であったとしても、その変動中に（第一特別遊技状態移行することを見越して）カスタマイズするといったこともできない）。

【0037】

10

このような実情を踏まえ、第一特別遊技状態（高確率状態）に移行する前（特別大当たり遊技中）に現状設定を維持するか、初期設定とするかを遊技者に問うようにしている。

【0038】

設定確認機能により、現状設定を維持するかが問われるということは、それを見た遊技者は、何もしなければ第一特別遊技状態でも現状設定が維持されることを知ることになる。つまり、通常遊技状態にてしたカスタマイズが、第一特別遊技状態においても有効であることを知るきっかけになる（場合によっては、通常遊技状態にてしたカスタマイズは、通常遊技状態においてのみ有効であると遊技者が考えている可能性があるから、その考えを正すきっかけにもなる）。なお仮に、現状設定を維持することも、初期設定とすることも好みではない遊技者が存在するかもしれないが、この場合には第一特別遊技状態（高確率状態）に移行した後カスタマイズを行えばよい。設定確認機能が発現されることで、遊技者が高確率状態にて改めてカスタマイズを行うきっかけにもなる。

20

【0039】

特に、本実施形態における第一特別遊技状態（高確率状態）は、所定回数（本実施形態では150回）連続してはずれとなることで終了するもの（いわゆるST状態）であり、第一特別遊技状態での大当たり当選（所定回数連続してはずれとなって通常遊技状態に移行してしまう前に大当たり当選すること）が約束されているわけではない。いわゆる確変ループ機のような次の大当たりが事実上約束されているものであれば、高確率状態における対象演出の発生頻度はそれほど気にならないかもしれないが、本実施形態のようなST機であれば高確率状態での大当たり当選が遊技者の利益に極めて重要であるため、対象演出の発生頻度が高すぎる、低すぎるといった状況となることで遊技者が苛立ってしまうおそれがある。よって、設定確認機能が発現されることで、第一特別遊技状態にてカスタマイズを見直すきっかけを遊技者に与える意義が大きいといえる。

30

【0040】

なお、演出の発生確率等以外の要素、例えば音量や光量等の遊技環境を遊技者が調整することができるカスタマイズ機能が知られているが、この種の遊技環境についてのカスタマイズは設定確認機能の対象とならないものとする。つまり、遊技者自らの意思で変更しなければ、遊技状態が変更したとしても遊技環境は維持されるようにする（特別大当たり遊技にて、遊技環境に関する設定を初期設定とするかどうか、遊技者に問うことはない）。

40

【0041】

以下、上記カスタマイズ機能および設定確認機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【0042】

○具体例1-1

上記実施形態における設定確認機能は、規定条件成立時に現状設定を維持するかどうかを遊技者に問い、現状設定の維持が選択されなかった場合には初期設定（デフォルト）とされるものであることを説明したが、「現状設定の維持」が選択されなかった場合の設定を初期設定とするのはあくまで一例である。例えば、第一特別遊技状態（高確率状態

50

）に適した設定（予め用意された高確率状態専用カスタマイズ）を用意しておき、現状設定の維持が選択されなかった場合には、当該専用カスタマイズが設定されるようにする（図 6 参照）。

【 0 0 4 3 】

なお、本例のようにする場合であっても、NO を選択した場合にどのようなカスタマイズとされるのかが明示されるようにするとよい（図 6 では「ラッシュ専用カスタマイズ」とされることが明示される例を示した）。

【 0 0 4 4 】

○具体例 1－2

上記実施形態では、低確率状態（通常遊技状態）から高確率状態（第一特別遊技状態）への移行が生じる際に（もれなく）設定確認機能が発現されることを説明したが、低確率状態（通常遊技状態）にて遊技者が対象演出についてのカスタマイズを行っているかどうか、設定確認機能が発現される条件の一つとする。具体的には、対象演出（上記実施形態では対象演出 A～C）の発生確率の全てが初期設定（「通常」）である場合（全てが初期設定である状態にて特別大当たりに当選した場合）には、規定条件が成立することではなく、低確率状態（通常遊技状態）から高確率状態（第一特別遊技状態）への移行が生じても、現状設定を維持するかどうかを遊技者に問う画像は表示されない（図 7（b－2）参照）ものとする。換言すれば、対象演出（上記実施形態では対象演出 A～C）の発生確率の全てが初期設定（「通常」）ではない場合には、上記実施形態にて説明したような現状設定を維持するかどうかを遊技者に問う画像が表示される（図 7（b－1）参照）ということである。

【 0 0 4 5 】

通常遊技状態にて全ての対象演出の発生確率を初期設定としている場合には、遊技者が当該通常設定での遊技を望んでいる蓋然性が高く、わざわざ現状設定を維持するかどうかを問うはないとして設定確認機能が発現されないようにしてもよい。

【 0 0 4 6 】

○具体例 1－3

低確率状態（通常遊技状態）から高確率状態（第一特別遊技状態）に移行する際に、設定確認機能が発現され、現状設定を維持しないことが選択されたとする（図 8（a）参照）。つまり、遊技者は、低確率状態でのカスタマイズを維持せず、高確率状態にて遊技することを希望したとする。この場合、高確率状態から低確率状態への移行が生じた（低確率状態に戻った）際には、自動的に上記現状設定と同じ設定（低確率状態の終了時点でのカスタマイズと同じカスタマイズのことをいう）に戻されるものとする（図 8（d）参照）。なお、本例のようにする場合には、低確率状態から高確率状態に移行する際の現状設定（カスタマイズの内容（図 8（a）の内容））が記憶手段（図示せず）に記憶される。

【 0 0 4 7 】

低確率状態（変化前状態）にて遊技者が行ったカスタマイズは、低確率状態で遊技することを前提としたカスタマイズであった蓋然性が高い。これを踏まえ、高確率状態（変化後状態）から再び低確率状態に戻った際には、以前の低確率状態の終了時点（設定確認機能の発現時点）でのカスタマイズと同じにする。このようにすることで、高確率状態が終了して低確率状態に移行する際には、低確率状態に合わせた好みのカスタマイズを再度行う必要がなくなるため、遊技者の利便性に資する。

【 0 0 4 8 】

なお、本例のようにする場合、高確率状態が終了して低確率状態に移行することが決まった際（図 8（c）の状態以降）に、高確率状態に移行する前の低確率状態にて設定していたカスタマイズに戻されることが遊技者に報知されるようにするとよい（図 8（d）の「カスタマイズを元に戻します」の表示参照）。

【 0 0 4 9 】

○具体例 1－4

上記実施形態では、低確率状態から高確率状態に移行する際に設定確認機能が発現され

10

20

30

40

50

ること、すなわち低確率状態が「変化前状態」であり、高確率状態が「変化後状態」であるとして、その変化前状態から変化後状態への移行が生じる際に規定条件が成立しうること

を説明したが、その逆の設定としてもよい。つまり、高確率状態が「変化前状態」であり、低確率状態が「変化後状態」であるとして、高確率状態から低確率状態への移行が生じる際に規定条件が成立することがあって規定条件成立時に設定確認機能が発現されるようにしてもよい（図9（a）参照）。高確率状態におけるカスタマイズ（対象演出の発生確率）を、そのまま低確率状態でも維持したいと遊技者が考えるとは限られないから、現状設定（高確率状態でのカスタマイズ）を低確率状態でも維持するかどうかを遊技者に問われる構成とする。

【0050】

○具体例1-5

第二特別遊技状態（低確率・高ベース状態）から第一特別遊技状態（高確率・高ベース状態）への移行の際にも設定確認機能が発現されることがある構成としてもよいし、発現されることがない構成としてもよい。第二特別遊技状態も低確率状態であることに変わりはないのであるから、当該第二特別遊技状態から第一特別遊技状態に移行する際に現状設定を維持するかどうかを問うことは遊技者の利便性に資すると考えるのであれば前者のような構成とすればよい。これに対し、第一特別遊技状態は第二特別遊技状態と同じ高ベース状態（上記実施形態では右打ちすべき状態であるという点で同じでもある）であって通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるという点では同じであるから、現状設定を維持するかどうかを遊技者に問う必要はないと考えるのであれば後者のような設定とすればよい。

【0051】

また、通常遊技状態から第二特別遊技状態に移行する際にも設定確認機能が発現されることがある構成としてもよいし、発現されることがない構成としてもよい。通常遊技状態から第二特別遊技状態への移行は、低ベース状態から高ベース状態への移行（上記実施形態では左打ち状態から右打ち状態への移行でもある）であって遊技態様が大きく変化するものであるから、現状設定を維持するかどうか問うべきであると考えるのであれば前者のような構成とすればよい。これに対し、第二特別遊技状態も通常遊技状態と同じ低確率状態であることに変わりはないのであるから、現状設定を維持するかどうかを遊技者に問う必要はないと考えるのであれば後者のように設定すればよい。なお、少なくとも特別遊技状態（高ベース状態）が開始される時点においては、それが第一特別遊技状態（高確率状態）であるのか、第二特別遊技状態（低確率状態）であるのか分からないような状況が生じうる遊技性（高確率状態かどうか遊技者には明確に判別できないようにして、それを予測させつつ楽しませる遊技性）とすることが考えられる。このような遊技性を備えたものとするのであれば、第一特別遊技状態（高確率状態）であるのか第二特別遊技状態（低確率状態）であるのかによらず、通常遊技状態から特別遊技状態への移行に際しては設定確認機能が発現されるようにすることが好ましい。第一特別遊技状態（高確率状態）に移行する場合には設定確認機能が発現されるものの、第二特別遊技状態（低確率状態）に移行する場合には設定確認機能が発現されないようにしてしまうと、設定確認機能が発現されるかどうかにより当該特別遊技状態が高確率状態か否かが分かってしまうからである。

【0052】

○具体例1-6

上記実施形態では、設定確認機能が発現されるのは、あくまで低確率状態から高確率状態への移行が生じる際（すなわち「初当たり」時）であることを説明したが、高確率状態での特別大当たり当選時にも設定確認機能が発現されるようにしてもよい。すなわち、高確率状態にて当選した大当たり（図10（a）参照）であって、その大当たり遊技終了後に再度高確率状態に移行する（図10（c）参照）ようなケース（いわゆる連荘時）においても設定確認機能が発現される（図10（b）参照）ような設定としてもよい。

【0053】

例えば、高確率状態を経験していない（あまり経験していない）遊技者は、どのような

10

20

30

40

50

カスタマイズ（対象演出の発生確率）で遊技するのか適しているのか分からない可能性がある。また、いわゆる連荘中に、別のカスタマイズで遊技してみたいと遊技者が考える可能性もある。このような遊技者の利便性に資するようにするため、高確率状態から再度高確率状態に移行するような大当たりに対応した際にも現状設定を維持するかどうかは遊技者に問われる構成とする。

【0054】

4) 特定保留非表示モード（特殊モード）

本実施形態における遊技機1は、上記カスタマイズ機能の対象（遊技者が選択可能な設定）として、特定保留非表示モードが搭載されている。特定保留非表示モードは、対象演出を保留演出としたカスタマイズの一種である。保留演出は、保留図柄10の態様により、当該保留図柄10に対応する当否抽選結果（対応当否抽選結果）の大当たり信頼度を示唆するものである。

10

【0055】

保留演出は、保留図柄10が通常（常態における態様；以下通常態様と称することもある。通常態様の保留図柄10であっても対応当否抽選結果が大当たりとなることはある。図面においては無印の丸で示す）とは異なる特殊態様となることで、対応当否抽選結果の大当たり信頼度が高まったことが示唆される演出である。なお、本実施形態における保留演出とは、（通常態様とは異なる）特殊態様の保留図柄10が表示されることをいうものとする。通常態様からいずれかの特殊態様へ変化することや、ある特殊態様からそれとは別の特殊態様に変化することのみならず、最初から（対応する当否抽選情報の取得直後から）特殊態様で表示されることも保留演出に含まれるものとする。

20

【0056】

本実施形態では、当該特殊態様（通常態様よりも大当たり信頼度が高いことを示す態様）の候補として、第一特殊態様～第四特殊態様の四種が設定されている。第一候補態様10aは「青」（図11（a）参照）、第二候補態様10bは「緑」（図11（b）参照）、第三候補態様10cは「赤」（図11（c）参照）、第四候補態様10dは「虹」（レインボー）（図11（d）参照）の色を呈するものとされる（図面においては当該色を丸の中の文字により表す）。対応当否抽選結果の大当たり信頼度の低いものから順に並べると、「青」、「緑」、「赤」、「虹」ということになる。また、保留図柄10が「虹」となった場合には、対応当否抽選結果が大当たりとなることが確定する（大当たり信頼度＝100%である）ものとされている。なお、保留図柄10の基本的形態は、いわゆるステージ等に応じて変化するものとしてもよいが、いずれのステージが設定されている場合であっても、上記「色」を表す部分が含まれるようにして、保留図柄10がいずれの態様にあるのか把握できるようにするとよい。

30

【0057】

なお、変動中演出が実行されている最中は、種々の演出画像が表示され、当該演出画像の態様により信頼度が示唆されるところ、保留演出は、保留図柄10を演出画像とした信頼度示唆演出であることができる。

【0058】

上記候補態様は、特定区分に属する一または二以上の態様と、当該特定区分に属されない一または二以上の態様（以下、特定区分に属さないものを「非特定区分」に属するとする）に区分けされる。本実施形態では、「赤」（第三候補態様10c）および「虹」（第四候補態様10d）が特定区分に属し、「青」（第一候補態様10a）および「緑」（第二候補態様10b）が特定区分に属しないものとする（図11参照）。対応当否抽選結果の大当たり信頼度についていえば、特定区分に属する全ての候補態様は、非特定区分に属する候補態様のいずれよりも大当たり信頼度が高いという関係にある。

40

【0059】

本実施形態では、当該保留演出に関する演出モードとして、通常モードおよび特定保留非表示モード（以下、「通常モード」との対比で「特殊モード」と称することもある）のいずれかを遊技者が選択することが可能である。

50

【0060】

通常モードが設定されている状態においては、保留図柄10は、第一候補態様10a～第四候補態様10dのいずれにもなりうる。つまり、通常モードにおいては、保留図柄10は「青」、「緑」、「赤」、「虹」のいずれにもなることがあり、その色により対応当否抽選結果の大当たり信頼度が示唆されるという保留演出が発生しうる。

【0061】

特定保留非表示モード（特殊モード）が設定されている状態においては、保留図柄10は、特定区分に属する態様にはなりうるものの、特定区分に属さない態様（非特定区分に属する態様）になることはない。つまり、特殊モードにおいては、保留図柄10は「赤」、「虹」のいずれかになることはあるが、「青」、「緑」になることはない。

10

【0062】

カスタマイズ機能を利用することで、遊技者は、通常モードと特殊モードの一方から他方への切り替えを行うことができる。その具体的方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、図12に示すようにモードの切り替えを行うことができる。保留演出をカスタマイズの対象（対象演出）とした上で、当該保留演出について「通常」を選んだ場合には通常モードとなる。また、当該保留演出について「低」（「通常」よりも発生確率が低い）を選んだ場合の項目（選択肢）の一つとして「低信頼度保留非表示モード」が提示される。「低信頼度保留非表示モード」を選択した場合には、特殊モードとなり、非特定区分に属する「青」および「緑」の保留図柄10が表示されることはなくなる。つまり、「低信頼度保留非表示モード」の文言は、複数種（本実施形態では四種）の候補態様のうち、信頼度が低い方から数えた一または二以上の態様を「非表示とする」ことを示したものである。なお、「低信頼度保留非表示モード」（特殊モード）以外の項目（選択肢）はどのようなものであってもよいから説明を省略する。「低信頼度保留非表示モード」（特殊モード）以外の項目が設けられていない構成（「低」を選んだ場合には必然的に特殊モードとされる構成）としてもよい。

20

【0063】

上記特殊モードを表す名称を「低信頼度保留非表示モード」とするのはあくまで一例である。当該「低信頼度保留非表示モード」とした場合、比較的低信頼度の候補態様が非表示となることは理解できるものの、具体的にどの候補態様が非表示となるのか分からないから、例えば「青・緑保留非表示モード」といったように、非表示となる候補態様が明記されるようにしてもよい。また、「赤保留以上限定モード」といったように、表示されることがある候補態様（特定区分に属する態様）の方を示し、それ以外が表示されないことを示すものとしてもよい。

30

【0064】

保留演出は、図示しない演出制御手段により、おおよそ以下のようにその内容および実行の有無が制御される（説明を分かりやすくするため、通常モードと特殊モードのみが設けられている構成を想定した制御例を図13に記載する）。保留演出を制御する演出制御手段は、通常モードが設定されているか特殊モードが設定されているかにかかわらず、対応当否抽選結果に基づき、保留図柄10（対象保留図柄）を特殊態様とするかどうか、および、特殊態様とするのであれば、候補態様のいずれ（「青」「緑」「赤」「虹」のいずれか）とするかを定める（保留態様決定）（図13「S1」）。なお、対応当否抽選結果に基づき保留図柄10の態様を決定する方法自体は公知であるため詳細な説明を省略する。対応当否抽選結果の信頼度が上述した関係になるように決定されるのであればどのような方法を用いてもよい。

40

【0065】

通常モードが設定されている場合（図13「S2：YES」）には、当該保留態様決定に従い保留演出を発生させる（図13「S3」）。よって、通常モードにおいては、保留図柄10は「青」「緑」「赤」「虹」のいずれにもなる可能性があり、この順で対応当否抽選結果の大当たり信頼度が高くなる。

【0066】

50

一方、特殊モードが設定されている場合（図13「S2:NO」）には、保留態様決定により決定された態様が「青」または「緑」であったとき（図13「S4:YES」）には、保留演出を発生させない（決定された保留演出を無効とする）（図13「S5」）。保留演出を発生させないということは、保留図柄10を通常態様のまま変化させないということである。一方、保留態様決定により決定された態様が「赤」または「虹」であったとき（図13「S4:NO」）には、その決定に従い保留演出を発生させる（図13「S6」）。

【0067】

このように、まずは通常モードが設定されているか特殊モードが設定されているかわからず、対応当否抽選結果に応じて態様が決定されるため、保留図柄10が「赤」や「虹」の態様（特定区分に属する態様）とされた場合の対応当否抽選結果の大当たり信頼度は、通常モードおよび特殊モードのいずれであっても変わらない。「虹」は大当たり確定（信頼度＝100%）の態様であるため当然であるとはいえるが、「赤」の大当たり信頼度（≠100%である）も通常モードか特殊モードかに関係なく同じである。

10

【0068】

以上説明したように、本実施形態では、保留演出の発生時に表示される保留図柄10のチャンスアップ態様として、複数種の候補態様が設定されているところ、特定保留非表示モード（特殊モード）が設定されているときには、当該複数種の候補態様のうち、比較的信頼度の低い態様（特定区分に属さない態様）の保留図柄10が表示されることはなくなる。遊技者によっては、信頼度の低い態様（対応当否抽選結果がはずれとなることが比較的多い態様）の保留図柄10の表示頻度が多くなることで苛立ってしまうおそれもあるから、上記特定保留非表示モード（特殊モード）を用意しておくことで、趣向性の低下が抑制される。

20

【0069】

以下、上記特定保留非表示モード（特殊モード）に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【0070】

○具体例2-1

上記実施形態における特殊モード（通常モード）の対象とされる演出画像が保留図柄10であることを説明したが、信頼度が異なる複数種の候補態様が設定されたものであれば、その他の演出画像について上記実施形態にて説明した着想を適用してもよい。

30

【0071】

例えば、演出画像として所定のキャラクタを表したキャラクタ画像が表示されることがあるものとする。当該キャラクタ画像の態様（例えば、キャラクタが着ている服の色）は、「白」がデフォルトであるが、チャンスアップとして、「青」、「赤」、「虹」の三種の態様（「青」が最も低信頼度であり、「虹」が最も高信頼度である）が設定されているものとする。そのうち、「赤」および「虹」が特定区分に属するものとされる（図14参照）。通常モードが設定されている場合には、三種の態様のいずれもが表示される。特殊モードが設定されている場合には、「赤」および「虹」は表示されるものの、「青」は表示されないようにする（チャンスアップとしての「青」は発生しなくなる）。このようにすることで、比較的信頼度の低い「青」のキャラクタ画像が表示されることがなくなる。

40

【0072】

○具体例2-2

上記実施形態では、四種の候補態様のうち、「赤」「虹」が特定区分に属し、それ以外の「青」「緑」が非特定区分に属するものとされることを説明したが、その分け方はあくまで一例であって、特定区分に属する全ての候補態様が、非特定区分に属する候補態様のいずれよりも大当たり信頼度が高いという関係にあればよい。例えば、上記実施形態のように四種の候補態様が設定された構成において、「緑」「赤」「虹」が特定区分に属し、

50

「青」が非特定区分に属するものとしてもよい。このようにした場合には、特殊モードが設定されているときには「青」の保留図柄１０となる保留演出が発生することがない。

【００７３】

○具体例２－３

上記実施形態では、特定区分に属する候補態様は比較的高信頼度の態様（「赤」「虹」）であり、特殊モードが設定されている状態において保留図柄１０は特定区分に属さない比較的低信頼度の候補態様（「青」「緑」）とされることがないことを説明したが、その逆の設定としてもよい。つまり、比較的低信頼度の候補態様（「青」「緑」）が特定区分に属するものとし、特殊モードが設定されている状態において保留図柄１０は特定区分に属さない比較的高信頼度の候補態様（「赤」「虹」）とされることがない構成とする（図１５参照）。

10

【００７４】

本例のようにすることで、通常モードが設定されていると仮定すれば「赤」や「虹」の保留演出が発生していることになる「期待がもてる変動」でも特殊モードが設定されていれば保留演出が発生しない（保留図柄１０が通常態様のままである）という遊技性が実現される。したがって、保留演出が発生しない場合であっても大当たりに期待がもてるという環境で遊技したい遊技者は特殊モードを選択すればよい（特殊モードの選択により、いわゆる「チャンス保留待ち」の遊技性とならないようにすることができる）。

【００７５】

○具体例２－４

上記実施形態や上記具体例２－３のように、対应当否抽選結果の信頼度の高低で特定区分に属するか否かを区分けしなくてもよい。例えば、特定区分に属する候補態様を「赤」とし、それ以外（「青」「緑」「虹」）は特定区分に属しないものとする。すなわち、特定区分に属しない（非特定区分に属する）候補態様のなかに、特定区分に属する候補態様よりも高信頼度のものが含まれるようにしてもよい（図１６参照）。このようにした場合には、特殊モードが設定されている状態においては、保留図柄１０は「赤」以外の候補態様となることはない構成となる（特殊モードは、「赤」保留以外が非表示されるモードとなる）。

20

【００７６】

○具体例２－５

上記実施形態では、特殊モードが設定されている場合、特定区分に属さない（非特定区分に属する）候補態様（上記実施形態では「青」や「緑」）の保留図柄１０が表示されることがないことを説明したが、特殊モードが設定されている状態であっても、対应当否抽選結果が大当たりとなる場合に限り、保留図柄１０が非特定区分に属する候補態様となることもある構成とする。具体的には、特殊モードが設定されている状態においては、対应当否抽選結果がはずれとなる保留図柄１０については非特定区分に属する候補態様とされることはないものの、対应当否抽選結果が大当たりとなる保留図柄１０については非特定区分に属する候補態様とされる場合がある構成とする。

30

【００７７】

本例のようにすることで、特殊モードが設定されているにもかかわらず、保留図柄１０が非特定区分に属する候補態様（上記実施形態では「青」や「緑」）となった場合、当該保留図柄１０に対応する当否抽選結果が大当たりとなることが確定する（図１７参照）という面白みのある遊技性が実現される。特殊モードを設定した遊技者は、保留図柄１０が「青」や「緑」といった態様に変化することはないと考えているであろうから、当該態様への変化が発生することで遊技者に驚きを与えることになる（驚きの後に大当たりという喜びが訪れる）演出形態となる。

40

【００７８】

○具体例２－６

上記実施形態では、保留図柄１０（演出画像）の候補態様のなかに、対应当否抽選結果が大当たりとなることが確定する「虹」の態様が含まれていることを説明したが、このよ

50

うな大当たり確定の態様は除外される（特殊モードが設定されているかどうかに応じた制御の対象から除外される）ものとしてもよい。

【0079】

大当たりが確定する候補態様は、いわゆるプレミア演出として発生するものであり、大当たりが確定しない候補態様（大当たり信頼度≠100%である候補態様）とは一線を画すものである。よって、このような候補態様を除外した上で、特定区分に属するものと属しないものを分けし、特殊モードが設定されている状況においては特定区分に属するものしか表示されることがないように制御するものとしてもよい。

【0080】

5) 似非終了画像

本実施形態における第一特別遊技状態（高確率・高ベース状態）は、最も遊技者にとって有利な遊技状態であり、終了しないことが遊技者にとって望ましい状態（以下、このような状態を対象状態と称することもある）であるといえる。当該対象状態である第一特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するときには、表示領域911に終了画像21（図18（a）参照）が表示される（本実施形態では表示領域911の全体に表示される）。本実施形態における終了画像21は、対象状態を表す対象文字23、および、対象状態が終了することを表す終了文字24を含むものとされる。本実施形態では、対象状態である第一特別遊技状態は「〇〇ラッシュ」と称されているため、対象文字23として当該「〇〇ラッシュ」の文字が表示される。また、終了文字24として「END」の文字（文字列）が表示される。当該対象文字23および終了文字24を含む終了画像21が表示されることで、遊技者は、第一特別遊技状態が終了することを把握する。また、終了画像21は、これら対象文字23および終了文字24の背景である背景部26Bを含む。当該背景部26Bが表示領域911全体に表示され、当該背景部26Bの手前に重なるように対象文字23および終了文字24が表示される。なお、図面においては、図を分かりやすくするため当該背景部26Bを白一色として表している。

【0081】

一方、本実施形態では、終了画像21とは異なる画像である似非終了画像22（図18（b）参照）が表示領域911に表示されることがある（本実施形態では表示領域911の全体に表示される）。似非終了画像22は、終了画像21であるかのように見せかけることができる（遊技者が終了画像21と見間違ふ）程度に終了画像21と似た画像である。似非終了画像22は、終了画像21と同じ対象文字23（「〇〇ラッシュ」の文字）と、対象状態が継続することを表す継続文字25を含む。継続文字25は、対象状態が継続することを表す文字である。本実施形態では、継続文字25として「つづく」の文字（文字列）が表示される。つまり、似非終了画像22は、対象文字23を含むという点で終了画像21と共通するものの、終了文字24とは異なる継続文字25を含むという点で終了画像21とは相違する（似非終了画像22は終了文字24を含むものではないし、終了画像21は継続文字25を含むものではない）。また、似非表示画像は、これら対象文字23および継続文字25の背景である背景部26Bを含む。当該背景部26Bが表示領域911全体に表示され、当該背景部26Bの手前に重なるように対象文字23および継続文字25が表示される。似非終了画像22の背景部26Bは、終了画像21の背景部26Bと全く同じ態様（色彩）である。なお、図面においては、図を分かりやすくするため当該背景部26Bを白一色として表している。

【0082】

終了画像21と似非終了画像22を比較すると次のような関係にある。終了画像21の対象文字23と似非終了画像22の対象文字23は、文字が表示される位置、大きさ、フォントが全て同じである。両対象文字23とも「〇〇RUSH」という文字であるため、仮に、外縁を一致させるようにして両画像を重ねたとしても、終了画像21の対象文字23と似非終了画像22の対象文字23とがぴったりと重なる。

【0083】

また、終了画像21の終了文字24（END）と似非終了画像22の継続文字25（つ

づく)は、共に三文字であり、文字が表示される位置、大きさ、フォントが全て同じである。対象文字23とは異なり、文字列が異なるため、外縁を一致させるようにして両画像を重ねたとしてもびったりとは一致しないが、終了文字24と継続文字25の一方を他方に置換したと仮定した場合に終了画像21と似非終了画像22の態様(背景部26Bも含めた態様)が一致するような関係にある。より具体的には、終了画像21および似非終了画像22ともコンピュータで作成されるデジタル画像であるところ、コンピュータ上で終了画像21の「E」の文字を「つ」の文字に、「N」の文字を「づ」の文字に、「D」の文字を「く」の文字に書き換えた(位置、大きさ、フォントを変えずに書き換えた)ものが似非終了画像22となるということである。

【0084】

なお、終了文字24が表示される位置と継続文字25が表示される位置や大きさは厳密に一致させる必要はなく、遊技者視点でおおよそ同じ位置におおよそ同じ大きさで表示されていると認識できるような関係にあればよい。例えば、本実施形態のように、終了文字24および継続文字25のいずれも、対象文字23の幅方向中央寄りの下方に位置するようにしておおよそ同じ大きさで表示されるのであれば、終了文字24と継続文字25の一方を他方に置換したと仮定した場合に終了画像21と似非終了画像22の態様が一致する関係にあるものとする。また、フォントが一致するとは、遊技者視点で両文字のフォントが一致すると認識できるようなものであればよい。ゴシック体や明朝体等の一般的なフォントではなく、特殊なフォント(フォントの異同が容易に判別できるもの)とされることが好ましい。

【0085】

このような終了画像21または似非終了画像22は、第一特別遊技状態(対象状態)の最後の変動中演出(STの最終変動)中に表示される。本実施形態における第一特別遊技状態は、150回連続してはずれとなることで終了するものであるから、特別大当たり遊技の終了後、第一特別遊技状態が開始されてから149回連続してはずれとなった後の150回目の変動中に表示される。以下、最終変動に対応する当否抽選結果を最終当否抽選結果と称することもある。

【0086】

最終当否抽選結果がはずれである場合には、必ず最終変動中に終了画像21が表示される。具体的には、装飾図柄80がはずれであることを示す組み合わせ(はずれ組み合わせ)で擬似停止(遊技者には停止しているように見えるものの完全に停止していない状態をいう。例えばわずかに揺れているような状態をいう)した(図19(a)参照)後、終了画像21が表示される(図19(b-1)参照)。終了画像21が表示されることを契機として当該擬似停止した装飾図柄80は表示領域911の外縁近傍に小さく表示され、しばらくしてから当該はずれ組み合わせで完全に停止して最終変動が終了する(図19(c-1)参照)。その後、通常遊技状態に移行する。

【0087】

一方、最終当否抽選結果が大当たりである場合には、最終変動中に似非終了画像22が表示されることがある。具体的には、装飾図柄80がはずれ組み合わせで擬似停止した(図19(a)参照)後、似非終了画像22が表示される(装飾図柄80がはずれ組み合わせで擬似停止した時点が、その後終了画像21および似非終了画像22のいずれが表示されるのかの分岐とされているともいえる)(図19(b-2)参照)。そのまま装飾図柄80は完全に停止することなく、所定の演出(以下、逆転演出と称する)が発生して、最終当否抽選結果が大当たりであることを示す装飾図柄80の組み合わせ(当たり組み合わせ)で装飾図柄80が完全に停止して最終変動が終了する(図19(c-2)参照)。第一特別遊技状態にて当選した大当たりは特別大当たりであるから、特別大当たり遊技終了後、再び第一特別遊技状態に移行する。つまり、似非終了画像22は、第一特別遊技状態(対象状態)が終了せずに継続する(なお、本実施形態のように、大当たり遊技終了後に再び対象状態である第一特別遊技状態に移行するものも「継続」の一種であるとする。すなわち、対象状態である第一特別遊技状態とは別の遊技状態(大当たり当選を目指して遊

10

20

30

40

50

技する状態)に移行せずに再度第一特別遊技状態が設定されることが「継続」であるものとする)場合に表示されるものである。

【0088】

なお、最終当否抽選結果が大当たりである場合には、必ず最終変動にて似非終了画像22が表示されるようにしてもよいし、似非終了画像22が表示されることもあれば終了画像21が表示されることもある設定としてもよい。後者のような設定とする場合、終了画像21が表示された後、上述した逆転演出が発生して、最終当否抽選結果が大当たりであることが報知されるようなパターンが発生するようにすればよい。

【0089】

このように、本実施形態にかかる遊技機1は、通常(デフォルト)であれば終了画像21が表示されることで第一特別遊技状態(対象状態)が終了することが示されるところ、終了画像21と似た似非終了画像22が表示されることもあり、似非終了画像22が表示された場合には第一特別遊技状態が継続するというものであるため、似非終了画像22の表示に気付いた限られた遊技者のみがいち早く第一特別遊技状態の継続を知ることができるという面白みのあるものである。

【0090】

また、似非終了画像22は、終了画像21の終了文字24を継続文字25に置き換えたものであるため、画像全体としての構成が似ており、似非終了画像22が表示されていることに気付きにくいものである。例えば仮に、終了画像21に何らかの画像構成要素が加えられたものを似非終了画像22とする(似非終了画像=終了画像+ α である構成とする)と、当該画像構成要素(+ α)の存在が際立ち、似非終了画像22(通常とは異なる画像)が表示されていることに遊技者が気付きやすいが、本実施形態では終了文字24に代えて継続文字25が表示されるため、画像全体の構成が似て、特定の遊技者のみが似非終了画像22の表示に気付くことになる(遊技者誰もかが似非終了画像22の表示に気付くわけではない構成となる)。また、第一特別遊技状態の終了を示す文字が継続を示す文字に置き換わるため、終了画像21は「終了」を、似非終了画像22は「継続」を示すという、遊技の進行がどのようになるかを報知する画像本来の機能は失われていない。

【0091】

特に、本実施形態では、終了文字24のフォントと継続文字25のフォントを同じにしているため、当該終了文字24と継続文字25の違いが目立たないため、似非終了画像22の表示により気付きにくいといえる。

【0092】

さらに、本実施形態では、終了文字24(END)と継続文字25(つづく)は同じ三文字であるため、文字数の違いにより似非終了画像22が表示されていることに遊技者が気付く(文字数の違いにより画像全体のバランスに違いが表れ、似非終了画像22が表示されていることに遊技者が気付く)といった状況が発生することもない。なお、本実施形態における継続文字25は「つづく」であるから、それと同じ意味を表現するのであれば漢字を用いて「続」や「続く」とすることも可能であるところ、敢えて平仮名を用いて終了文字24である「END」と同じ三文字としている。

【0093】

以下、上記似非終了画像22に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせさせて適用した構成としてもよい。

【0094】

○具体例3-1

上記実施形態では、似非終了画像22が表示されていることに遊技者が気付きにくい状況を作り出すため、似非終了画像22をできるだけ終了画像21に似せた態様としていることを説明したが、比較的多くの遊技者に似非終了画像22の表示に気付いてもらいたいと考えるのであれば、例えば以下のようにしてもよい。

【0095】

上記実施形態では、終了文字 24 と継続文字 25 のフォントは同じであることを説明したが、フォントを異ならせ、終了画像 21 と似非終了画像 22 の違いを少し際立たせてもよい。

【0096】

上記実施形態では、終了文字 24 と継続文字 25 の大きさは同じであることを説明したが、大きさを異ならせ、終了画像 21 と似非終了画像 22 の違いを少し際立たせてもよい。

【0097】

上記実施形態では、終了文字 24 と継続文字 25 の表示位置は同じであることを説明したが、表示位置を異ならせ、終了画像 21 と似非終了画像 22 の違いを少し際立たせてもよい。

【0098】

上記実施形態では、終了文字 24 と継続文字 25 は文字数が同じであることを説明したが、文字数を異ならせ、終了画像 21 と似非終了画像 22 の違いを少し際立たせてもよい。ただし、終了文字 24 は対象状態の「終了」を、継続文字 25 は対象状態の「継続」を表すものであることは維持する。なお、上記実施形態にて説明した終了文字 24 や継続文字 25 の別例（異なる文字列）としては、例えば以下のようなものを挙げることができる。終了文字 24 としては、「終」、「終了」、「終わり」、「エンド」、「FIN」、「FINISH」等を例示することができる。継続文字 25 としては、「続」、「続く」「継続」、「まだまだ」、「次」、「次回」等を例示することができる。

【0099】

○具体例 3-2

上記実施形態では、似非終了画像 22 の表示により継続が示される（終了画像 21 の表示により終了が示される）対象状態は第一特別遊技状態であることを説明したが、終了しないことが遊技者にとって望ましい（有利である）状態であればその他の状態を対象状態としてもよい。本来であれば終了画像 21 が表示されるタイミングにて似非終了画像 22 を表示することで、遊技者に驚きと喜びを与えることができるようにするため、「継続」することが遊技者にとって望ましい状態を対象状態とすればよい。

【0100】

○具体例 3-3

図 20 に示すように、終了画像 21（図 20（a）参照）や似非終了画像 22（図 20（b）参照）とともに、第一特別遊技状態（対象状態）に移行することで得られた利益等の情報を表す結果画像 29（リザルト画像）が表示されるようにしてもよい。この種の結果画像 29 それ自体は公知であるため詳細な説明を省略する。結果画像 29 が表す情報としては、初当たり（特別大当たり）後に第一特別遊技状態にて当選した大当たりの回数（いわゆる連荘回数。当該連荘回数には初当たりを含めてもよいし、含めなくてもよい）や、いわゆる連荘状態中に得られたトータルの賞球数等を例示することができる。なお、当然であるが、結果画像 29 が示す内容は毎回異なるものとなる（結果画像 29 は、終了画像 21 や似非終了画像 22 の一部ではない）

【0101】

なお、第一特別遊技状態が終了する場合には、終了画像 21 とともに結果画像 29 が表示されることになるが、当該結果画像 29 が表す結果は「事実」ということになる（実際に第一特別遊技状態が終了することになるから）。一方、第一特別遊技状態が継続する場合には、似非終了画像 22 とともに結果画像 29 が表示されることになるが、当該結果画像 29 が表す結果は「仮」（あくまで現時点における状況を表すもの）ということになる（その後も第一特別遊技状態は継続することになるから）。

【0102】

似非終了画像 22 が表示される場合であっても結果画像 29 が併せて表示されるようにする（図 20（b）参照）ことで、第一特別遊技状態（対象状態）が終了するかの印象が強まる。つまり、似非終了画像 22 が表示されていることに遊技者がより気付きに

10

20

30

40

50

くい構成とすることができる。

【0103】

○具体例３－４

上記似非終了画像２２は、対象状態（第一特別遊技状態）が終了せずに継続する場合に表示されるものであることを説明したが、対象状態が終了する場合にも表示されうる構成としてもよい。すなわち、終了画像２１が表示された場合よりも、似非終了画像２２が表示された場合の方が、対象画像が終了せずに継続する蓋然性が高いものの、似非終了画像２２が表示されても対象状態が継続するとは限られない設定とする。

【0104】

このように似非終了画像２２が表示されても継続するとは限られない設定とするのであれば、似非終了画像２２が含む継続文字２５は、「継続する確率が（終了画像２１が表示された通常パターンよりも）高い」ことを示唆するようなものとされる。例えば、「継続？」「続くかも」といった文字が継続文字２５として表示されるようにする。

【0105】

６）画像変位演出

本実施形態にかかる遊技機１は、変動中演出を構成する演出として画像変位演出（図２１～図２３参照）を実行することが可能である。以下、当該画像変位演出について詳細に説明する。

【0106】

本実施形態では、当否抽選結果を示す装飾図柄８０（装飾図柄群８０ｇ）は、上から下に向かうように変動表示される（変動方向が「下」（方向）である）。なお、ここでいう変動方向が「下」であるとは、真っ直ぐ上下方向に沿うもののみをいうものではない。おおよそ上から下に装飾図柄８０が変位するように表示されるものは、変動方向が「下」とする。より具体的には、表示領域９１１の外縁を「上」「下」「左」「右」に分け、表示領域９１１の上側の外縁に次第に近づくように変動表示されるものは変動方向が「上」であり、下側の外縁に次第に近づくように変動表示されるものは変動方向が「下」であり、左側の外縁に次第に近づくように変動表示されるものは変動方向が「左」であり、右側の外縁に次第に近づくように変動表示されるものは変動方向が「右」とする。本実施形態では、三つの装飾図柄群８０ｇの全てが表示領域９１１の下側の外縁に次第に近づくように変動表示されるものであるから、変動方向は「下」である。

【0107】

画像変位演出は、装飾図柄８０（装飾図柄群８０ｇ）が停止または擬似停止すること（図２１（ｂ）、図２２（ｂ）、図２３（ｂ）参照）を契機として発生しうるものであり、基準画像３０が表示領域９１１に対して変動方向側にずれたかのように変位して表示される（図２１（ｂ）、図２２（ｂ）、図２３（ｂ）参照）ものである。より具体的には、画像変位演出は、停止または擬似停止した装飾図柄８０に押されて表示領域９１１が基準画像３０に対して変位したかのように見せる演出である。上述した通り、本実施形態における変動方向は「下」であるから、基準画像３０が表示領域９１１に対して下側にずれたかのように変位して表示される画像変位演出が発生しうる。ここで、基準画像３０は、装飾図柄８０および装飾図柄８０の背景として表示される背景画像３０Ｂを含むものとする。よって、基準画像３０が表示領域９１１に対してずれたかのように表示されるとは、少なくとも装飾図柄８０およびその背景画像３０Ｂが表示領域９１１に対してずれたかのように表示された状態をいう。なお、画像変位演出を説明する図面においては、当該背景画像３０Ｂを簡略化して示すが、その他の図面においては当該背景画像３０Ｂを省略している。また、本実施形態における基準画像３０は保留図柄１０を含まないが、保留図柄１０を含むものとしてもよい。保留図柄１０を含む基準画像３０とするのであれば、画像変位演出の発生時には当該保留図柄１０を含めた基準画像３０が表示領域９１１に対してずれたかのように表示されるため、表示領域９１１に対する画像の「ずれ」をよりリアルなものとして見せることができる。

【0108】

10

20

30

40

50

以下の説明においては、基準画像 30 が表示領域 911 に対してずれたかのように表示される前の状態を基準状態と、基準画像 30 が表示領域 911 に対してずれたかのように表示された状態を変位状態と称することもある。基準状態は、基準画像 30 が表示領域 911 の全体に表示された状態（基準画像 30 の外縁と表示領域 911 の外縁が一致した状態）であるといえる。変位状態は、表示領域 911 に対して基準画像 30 がずれた状態にあるため、基準状態においては表れていなかった基準画像 30 の外縁の少なくとも一部が表れることになる。なお、変位状態にて表れる基準画像 30 の外縁は、基準画像 30 が略方形状を呈するものとして表現される。変位状態において基準画像 30 は下側にずれたかのように表示されるのであるから、変位状態では少なくとも表示領域 911 と基準画像 30 の上側外縁との間に基準画像 30 が表示されない領域が生じることになる（図 21（c）、図 22（c）、図 23（c）参照）。

10

【0109】

本実施形態では、画像変位演出として、

（１）左装飾図柄 80L（左装飾図柄群 80gL）が停止または擬似停止することを契機として発生する左画像変位演出（図 21 参照）

（２）右装飾図柄 80R（右装飾図柄群 80gR）が停止または擬似停止することを契機として発生する右画像変位演出（図 22 参照）

（３）中装飾図柄 80C（中装飾図柄群 80gC）が停止または擬似停止することを契機として発生する右画像変位演出（図 23 参照）

の三種が発生しうる。

20

ただし、一部の画像変位演出が発生しないものとしてもよい。

【0110】

左画像変位演出について説明する。本実施形態では、表示領域 911 の左側（一方側）に左装飾図柄 80L（一方側装飾図柄）が、右側（他方側）に右装飾図柄 80R（他方側装飾図柄）が、左装飾図柄 80L と右装飾図柄 80R の間（表示領域 911 の幅方向中央側）に中装飾図柄 80C（中央側装飾図柄）が変動表示される。左画像変位演出は、左装飾図柄 80L が停止または擬似停止することを契機として発生する（図 21（b）参照）。なお、画像変位演出が発生する際、当該画像変位演出発生の契機となる装飾図柄 80 以外の装飾図柄 80（左画像変位演出の場合は右装飾図柄 80R や中装飾図柄 80C）は変動中であってもよいし、既に停止または擬似停止した状態であってもよい（右画像変位演出や中画像変位演出において同じ）。本実施形態では、左画像変位演出が発生する際には、右装飾図柄 80R や中装飾図柄 80C は既に停止または擬似停止した状態にある（図 21（a）（b）参照）。したがって、左画像変位演出は、最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 が左装飾図柄 80L であることを強調するものであるともいえる。なお、図示しないが、画像変位演出発生の契機となる装飾図柄 80 以外の装飾図柄 80 が変動中である構成とするのであれば、変位状態にある基準画像 30 により、これらの装飾図柄 80 が変動中であることが表現されるようにすればよい。

30

【0111】

左装飾図柄 80L が停止または擬似停止すると同時（遊技者が同時に見えるような範囲でのずれは許容されるものとする。以下画像変位演出の説明において同じ）またはその直後に、基準画像 30 全体が下側に変位しつつも、その左側の方が右側よりも変位量（ずれ量）が大きくなるように表示領域 911 に対して変位する（図 21（c）参照）。そのため、変位状態においては、基準画像 30 の上側縁が左から右にかけて上方に向かうように傾斜した状態となるように傾いて表示される。画像変位演出は、停止または擬似停止した装飾図柄 80 に押されて表示領域 911 が基準画像 30 に対して変位したかのように見せる演出であるところ、左画像変位演出は、左装飾図柄 80L が停止または擬似停止した際の勢いに押された結果、基準画像 30 が幅方向（水平方向）に対して左側に傾いて（基準画像 30 の左側の方が右側よりも変位量が大きくなるように傾いて）ずれたかのように見えるものとされる。

40

【0112】

50

右画像変位演出は、左画像変位演出と左右が逆の演出であるから簡単に説明する。右装飾図柄 80R が停止または擬似停止する（図 22（b）参照）と同時またはその直後に、基準画像 30 全体が下側に変位しつつも、その右側の方が左側よりも変位量（ずれ量）が大きくなるように表示領域 911 に対して変位する（図 22（c）参照）。よって、変位状態においては、基準画像 30 の上側縁が右から左にかけて上方に向かうように傾斜した状態となるように傾いて表示される。よって、右画像変位演出は、右装飾図柄 80R が停止または擬似停止した際の勢いに押された結果、基準画像 30 が幅方向（水平方向）に対して右側に傾いて（基準画像 30 の右側の方が左側よりも変位量が大きくなるように傾いて）ずれたかのように見えるものとなる。左画像変位演出と同様に、本実施形態における右画像変位演出が発生するときには、左装飾図柄 80L や中装飾図柄 80C は既に停止または擬似停止した状態にある（図 22（a）（b）参照）。したがって、右画像変位演出は、最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 が右装飾図柄 80R であることを強調するものであるともいえる。

10

【0113】

中画像変位演出は、中装飾図柄 80C が停止または擬似停止することを契機として発生する。中画像変位演出は、左画像変位演出や右画像変位演出とは異なり、中装飾図柄 80C が停止または擬似停止する（図 23（b）参照）と同時またはその直後に、基準画像 30 全体が下方に真っ直ぐ変位する（図 23（c）参照）ものである。つまり、左画像変位演出や右画像変位演出は、基準画像 30 が幅方向に対して傾いて下側に変位するものであるのに対し、中画像変位演出は、基準画像 30 が幅方向に対して傾かず、下方（すなわち変動方向）に沿うようにして変位するものである。中装飾図柄 80C は、表示領域 911 の幅方向略中央にて停止または擬似停止するものであって、中画像変位演出はその中装飾図柄 80C の勢いに押されて基準画像 30 が変位したかのように見せるものであるため、幅方向には傾かずに真っ直ぐ下向きに変位するものとする。また、左画像変位演出や右画像変位演出と同様に、本実施形態における中画像変位演出が発生するときには、左装飾図柄 80L や右装飾図柄 80R は既に停止または擬似停止した状態にある（図 23（a）（b）参照）。したがって、中画像変位演出は、最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 が中装飾図柄 80C であることを強調するものであるともいえる。

20

【0114】

図示しないが、いずれの画像変位演出が発生する場合であっても、変位状態となった後、所定時間（本実施形態では約 1 秒とされる）経過後に基準画像 30 は元の状態（基準状態）に戻る。

30

【0115】

このように、本実施形態における画像変位演出は、装飾図柄 80 が停止または擬似停止することを契機として装飾図柄 80 の変動方向側に基準画像 30 がずれたかのように表示される（図 21（c）、図 22（c）、図 23（c）参照）ものであるため、装飾図柄 80 の勢いに押されて基準画像 30 が変位したかのように見える面白みのある演出形態となる。

【0116】

特に、本実施形態では、装飾図柄 80 は上から下にかけて変動表示されるものであるため、画像変位演出が発生したときには、あたかも装飾図柄 80 の「重み」で基準画像 30 が押し下げられているかのように見える演出形態となる（図柄という仮想的なものではあるが、あたかも当該図柄が「重量」を有するものであるように捉えられる）。特に、左画像変位演出は左装飾図柄 80L が停止または擬似停止することを契機として基準画像 30 が左に傾いて表示される（図 21（c）参照）ものであり、右画像変位演出は右装飾図柄 80R が停止または擬似停止することを契機として基準画像 30 が右に傾いて表示される（図 22（c）参照）ものであるから、装飾図柄 80 があたかも「重量」を有するものであるかのように捉えられる（重さのバランスが左右で均等でないから傾いて表示されるように見える）作用が顕著になる。

40

【0117】

50

また、本実施形態における画像変位演出は、三つの装飾図柄 80 のうち、最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 に応じた態様とされる（最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 に応じ、左画像変位演出、右画像変位演出および中画像変位演出のいずれとなるかが決まる）ものである（図 21（c）、図 22（c）、図 23（c）参照）から、最後に停止または擬似停止した装飾図柄 80 が、左装飾図柄 80 L、右装飾図柄 80 R、中装飾図柄 80 C のいずれであるのかが強調される。

【0118】

以下、上記画像変位演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせで適用した構成としてもよい。

【0119】

○具体例 4-1

上記実施形態における左画像変位演出、右画像変位演出、中画像変位演出は、それぞれ、左装飾図柄 80 L、右装飾図柄 80 R、中装飾図柄 80 C が停止または擬似停止することを契機として発生するものであることを説明したが、三つの装飾図柄 80（左装飾図柄 80 L、右装飾図柄 80 R、中装飾図柄 80 C）が同時に停止または擬似停止（遊技者が同時に停止または擬似停止していると感じる範囲でのタイミングのずれは許容されるものとする）すること（図 24（b）参照）を契機として画像変位演出（以下、三図柄画像変位演出と称する）が発生する（図 24（c）参照）ようにしてもよい。

【0120】

三図柄画像変位演出は、基準画像 30 全体が下方に真っ直ぐ（すなわち変動方向に沿うように）変位するものとされる（図 24（c）参照）。つまり、基準画像 30 の変位態様でいえば、中画像変位演出と同じとされる。中装飾図柄 80 C が表示領域 911 の幅方向略中央に、左装飾図柄 80 L および右装飾図柄 80 R は中装飾図柄 80 C から左右方向に略等距離にて擬似停止するものであるから、三つの装飾図柄 80 の仮想的な「重み」（勢い）のバランスは左右方向において均等である。よって、三図柄画像変位演出は、基準画像 30 が幅方向に対して傾かず、真っ直ぐ下方に変位するものとされる。

【0121】

また、中画像変位演出および三図柄画像変位演出の両方が発生しうる構成とする場合、表示領域 911 に対する基準画像 30 の変位量は、中画像変位演出よりも三図柄画像変位演出の方が大きくなるようにすることが好ましい（図 23（c）、図 24（c）参照）。中画像変位演出は、一つの装飾図柄 80（中装飾図柄 80 C）に押されて基準画像 30 が変位したかのように見える演出であり、三図柄画像変位演出は、三つの装飾図柄 80 に押されて基準画像 30 が変位したかのように見える演出であるから、前者よりも後者の方が基準画像 30 の変位量が大きくなるようにする。

【0122】

○具体例 4-2

上記実施形態における装飾図柄 80 の変動方向は下方方向であることを説明したが、それ以外の方向としてもよい（図 25 参照；なお、当該図面においては表示領域 911 に対して変位した基準画像 30 を簡略化して示している（ハッチングを付した部分が基準画像 30 である））。ただし、画像変位演出での表示領域 911 に対する基準画像 30 の変位方向（ずれの方向）は変動方向に合わせたものとされる。

【0123】

装飾図柄 80 の変動方向が上方方向（図 25（a）参照）であれば、基準画像 30 は表示領域 911 に対して上側にずれたかのように表示される（図 25（a-1）～（a-3）参照）。左画像変位演出は、左から右にかけて下方に向かうように基準画像 30 が幅方向に対して傾いて変位するものとされる（図 25（a-1）参照）。右画像変位演出は、右から左にかけて下方に向かうように基準画像 30 が幅方向に対して傾いて変位するものとされる（図 25（a-2）参照）。中画像変位演出は、基準画像 30 が真っ直ぐ上方に向かうように変位するものとされる（図 25（a-3）参照）。

10

20

30

40

50

【0124】

また、例えば装飾図柄80の変動方向が左方向の横スクロールであり、三つの装飾図柄80が表示されるものとする（上から順に上装飾図柄80U、中装飾図柄80N、下装飾図柄80Sとする）（図25（b）参照）のであれば、基準画像30は表示領域911に対して左側にずれたかのように表示される（図25（b-1）～（b-3）参照）。上装飾図柄80Uが停止または擬似停止することを契機として発生する上画像変位演出は、上から下にかけて右方に向かうように基準画像30が上下方向に対して傾いて変位するものとされる（図25（b-1）参照）。下装飾図柄80Sが停止または擬似停止することを契機として発生する下画像変位演出は、上から下にかけて左方に向かうように基準画像30が上下方向に対して傾いて変位するものとされる（図25（b-2）参照）。中装飾図柄80Nが停止または擬似停止することを契機として発生する中画像変位演出は、基準画像30が真っ直ぐ左方に向かうように変位するものとされる（図25（b-3）参照）。

10

【0125】

装飾図柄80の変動方向が右方向の横スクロールとした場合（図25（c）参照）の画像変位演出は、上記左方向の横スクロールとした場合の逆である（図25（c-1）～（c-3）参照）。

【0126】

このように、装飾図柄80の変動方向をいずれの方向とする場合であっても、基準画像30の全体は当該変動方向に対してずれるようにされる。表示領域911の一方側または他方側で変動表示される装飾図柄80が停止または擬似停止することを契機とした画像変位演出は、当該契機となった装飾図柄80側のずれ量が大きくなるようにして基準画像30が傾くようにする。

20

【0127】

○具体例4-3

上記画像変位演出は、連続演出に適用することができる。この種の連続演出としては、擬似連続演出や先読み連続演出を例示することができる。擬似連続演出や先読み連続演出自体は公知であるため詳細な説明を省略する。擬似連続演出は、一の変動中演出中（一変動中）に発生する演出であり、複数の装飾図柄80（上記実施形態のように三つの装飾図柄80の組み合わせにより当否抽選結果が報知されるのであれば三つの装飾図柄80）が擬似停止した後、再び変動を開始する（再変動する）ことを一または複数回繰り返す演出であり、当該再変動の回数により対象当否抽選結果（擬似連続演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果）が大当たりとなる蓋然性を示唆するものである。この再変動前の擬似停止時に画像変位演出が発生する（図26（b）（c）参照）ようにする。画像変位演出終了後（基準画像30が基準状態に戻った後）、各装飾図柄80が再変動する（図26（d）参照）。連続回数に応じた画像（図26（d）に「×2」として示す）が表示領域911に表示されるようにしてもよい。三つの装飾図柄80のうち、最後に擬似停止するのが左装飾図柄80Lであれば左画像変位演出が、最後に擬似停止するのが右装飾図柄80Rであれば右画像変位演出が、最後に擬似停止するのが中装飾図柄80Cであれば中画像変位演出が発生するようにすればよい（図26には、最後に擬似停止するのが右装飾図柄80Rである例を示す）。また、三つが同時に擬似停止するのであれば具体例4-1にて説明した三図柄画像変位演出が発生するようにすればよい。

30

40

【0128】

このようにすることで、「擬似連続演出の連続回数（再変動の回数）＝画像変位演出の発生回数」ということになるため、擬似連続演出が分かりやすいものとなる。一般的に擬似連続演出は連続回数が多くなるほど対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高くなるものであるところ、このような設定とするのであれば画像変位演出の発生はいわゆるチャンスアップ演出として機能するともいえる。

【0129】

先読み連続演出は、対象当否抽選結果についての対象変動中演出よりも先に実行される一または二以上の先の変動中演出を用いて、対象当否抽選結果の信頼度を示唆するもので

50

ある。当該先の変動中演出に対応する当否抽選結果（先の当否抽選結果）がはずれであることを報知する組み合わせ（はずれ組み合わせ）が表示される際に、画像変位演出が発生する（図 27（b）（c）参照）ようにする。画像変位演出終了後（基準画像 30 が基準状態に戻った後）、次の変動中演出（先の変動中演出または対象変動中演出）の開始に伴って各装飾図柄 80 が変動を開始する（図 27（d）参照）。連続回数に応じた画像（図 27（d）に「×2」として示す）が表示領域 911 に表示されるようにしてもよい。先の当否抽選結果を報知するはずれ組み合わせを構成する三つの装飾図柄 80 のうち、最後に停止するのが左装飾図柄 80 L であれば左画像変位演出が、最後に停止するのが右装飾図柄 80 R であれば右画像変位演出が、最後に停止するのが中装飾図柄 80 C であれば中画像変位演出が発生するようにすればよい（図 26 には、最後に停止するのが右装飾図柄 80 R である例を示す）。また、三つが同時に停止するのであれば具体例 4-1 にて説明した三図柄画像変位演出が発生するようにすればよい。

10

【0130】

このようにすることで、「先読み連続演出の連続回数（先の変動中演出の数）＝画像変位演出の発生回数」ということになるため、先読み連続演出が分かりやすいものとなる。一般的に先読み連続演出は連続回数が多くなるほど対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高くなるものであるところ、このような設定とするのであれば画像変位演出の発生はいわゆるチャンスアップ演出（先読みのチャンスアップ）として機能するともいえる。

【0131】

なお、このような連続演出では、停止または擬似停止時の装飾図柄 80 の組み合わせが所定の法則を満たす組み合わせ（いわゆるチャンス目）となることをもって連続演出の発生を示唆するものが知られているところ、本例では画像変位演出の発生により連続演出の発生が示されるから、敢えてこのようなチャンス目を表示する（チャンス目を設ける）必要はない。ただし、チャンス目が表示された上で画像変位演出の発生するような構成とすることを否定するわけではない。

20

【0132】

7) 特定図柄演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出を構成する演出として特定図柄 80 T を用いた特定図柄演出を実行することが可能である。以下、当該特定図柄演出について詳細に説明する。

30

【0133】

特定図柄 80 T は、複数種の装飾図柄 80 の一種である。本実施形態では、「7」の装飾図柄 80 が特定図柄 80 T とされている。特定図柄 80 T の態様は、大きく、通常態様および複合態様に分けられる。複合態様（図 28（b）等参照）は、図柄の種類を示す主要素部 80 T m と、当該主要素部 80 T m に付随する副要素部 80 T s を含む態様である。上述した通り、本実施形態における特定図柄 80 T は「7」の装飾図柄 80 であるから、当該数字の「7」を表す部分が主要素部 80 T m である。副要素部 80 T s は、所定のキャラクタ（図面においては「X」の文字を付して表す）を表した部分である。当該「7」と「キャラクタ」が一体化されたかのような態様が複合態様である。一方、通常態様は、副要素部 80 T s を含まない態様である（図 28（a）等参照）。つまり、上記キャラクタを表した部分を有さず、数字の「7」を表す部分を有する態様が通常態様である。

40

【0134】

特定図柄演出は、上記特定図柄 80 T を用いた演出である。基本的には、中装飾図柄群 80 g C から選択されて停止または擬似停止した装飾図柄 80 が特定図柄 80 T である場合（表示領域 911 の略中央の所定位置（以下、中央位置と称することもある）に特定図柄 80 T が停止または擬似停止した場合）（図 28（c-1）参照）に発生しうる演出である。本実施形態では、特定図柄 80 T が中央位置に擬似停止した上で特定図柄演出が発生する。特定図柄演出は、いわゆるチャンスアップ演出であり、特定図柄演出を含む変動中演出（対象変動中演出）に対応する当否抽選結果（対象当否抽選結果）の大当たり信頼度は、特定図柄演出が発生しなかった場合よりも高い。

50

【0135】

特定図柄演出が発生する場合、先に左装飾図柄80L（左装飾図柄群80gL）、右装飾図柄80R（右装飾図柄群80gR）は、既に擬似停止した状態にある。変動中にある中装飾図柄群80gCに含まれる特定図柄80Tは、通常態様で変動表示される（図28（a）参照）。その後、当該中装飾図柄群80gCの変動速度が低下し、中央位置に特定図柄80Tが擬似停止する可能性があることを示唆する事前演出が発生する。すなわち、中装飾図柄80Cの変動速度が低下した上で、次第に中央位置に近づく特定図柄80Tが表示されることで、遊技者は中装飾図柄80Cが当該位置に停止するのではないかと感じる。ここで、当該事前演出においては、特定図柄80Tは複合態様とされる（図28（b）参照）。つまり、事前演出は、それよりも前の状態（変動速度「高」の状態）に比べ、変動速度が低下した状態（変動速度「低」の状態）であるといえるところ、変動速度「高」の状態から変動速度「低」の状態に変化することに伴い、特定図柄80Tは通常態様から複合態様に変化する。

10

【0136】

このような事前演出を経て、中央位置に特定図柄80Tが擬似停止した場合（図28（c-1）参照）に特定図柄演出が実行される。中央位置に特定図柄80Tが擬似停止しなかった場合には特定図柄演出は発生しない。中央位置に特定図柄80T以外の装飾図柄80（本実施形態では「8」の装飾図柄80）が擬似停止し、既に擬似停止した状態にあった左装飾図柄80Lと右装飾図柄80Rとともにはずれ組み合わせを構成し、そのまま当該三つの装飾図柄80が完全に停止して当否抽選結果がはずれであることが報知される（図28（c-2）参照）。

20

【0137】

特定図柄演出の演出態様として、第一態様（図29（a-1）参照）および当該第一態様とは異なる第二態様（図29（a-2）参照）が設定されている。第一態様および第二態様のいずれとなるかは、中央位置に特定図柄80Tが擬似停止した後に判明する。すなわち、中央位置に特定図柄80Tが擬似停止することは、演出の分岐点であるといえる。

【0138】

第一態様は、特定図柄80Tが擬似停止した後、当該特定図柄80Tの副要素部80Tsが表すキャラクタが第一動作をするものである（図29（a-1）参照）。第二態様は、特定図柄80Tが擬似停止した後、当該特定図柄80Tの副要素部80Tsが表すキャラクタが第二動作（第一動作とは異なる動作）をするものである（図29（a-2）参照）。なお、ここでいう動作には、キャラクタの身体の動き等だけでなく、キャラクタの表情等、あらゆる動きが含まれるものとする（副要素部80Tsをキャラクタとしない場合であっても、当該副要素部80Tsのあらゆる動きが含まれるものとする）。第一動作（第一態様）が発生した場合よりも、第二動作（第二態様）が発生した場合の方が、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い。つまり、第一動作はデフォルトであり、第二動作はいわゆるチャンスアップであるといえることができる。第一動作と第二動作の具体的態様は適宜設定可能である。両方の動作に接した遊技者が、異なる動作であることを認識可能な程度に異なっていればよい。ただし、第一動作に比して第二動作の方が遊技者にとって有利なものであることが理解しやすい態様とすることが好ましい。本実施形態では、第一動作を行っているキャラクタよりも、第二動作を行っているキャラクタの方が、大きく（動作中の最大の大きさ同士を比較したものをいう）表示される。

30

40

【0139】

特定図柄演出の終了後の変動中演出の進行態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、特定図柄演出後には一または二以上の特定リーチ演出のいずれかに移行し（図29（b）参照）、当該特定リーチ演出の結末にて対象当否抽選結果が報知される。言い換えれば、特定図柄演出は、その発生が特定リーチ演出への移行の契機とされたものであるともいえる。特定リーチ演出は、特定図柄80Tが含む副要素部80Tsが表すキャラクタが登場する演出であることが好ましい。例えば、当該キャラクタが遊技者側のキャラクタとして登場して敵キャラクタと戦い、対象当否抽選結果が大当たりである場合には

50

当該キャラクタが勝利する（図 29（c-1）参照）、はずれである場合には当該キャラクタが敗北する（敵キャラクタが勝利する）（図 29（c-2）参照）結末に至るという、いわゆるバトル演出が特定リーチ演出として実行されるようにすることが考えられる（特定図柄演出にて第一動作が発生した場合よりも、第二動作が発生した場合の方が勝利結末に至る蓋然性が高い）。このようにすることで、所定のキャラクタを含む特定図柄 80T が中央位置に擬似停止することが、当該キャラクタが登場するリーチ演出移行のきっかけとなるという分かりやすい演出の流れとすることが可能である。

【0140】

このように、本実施形態における特定図柄演出は、特定図柄 80T が擬似停止した後の当該特定図柄 80T が含む副要素部 80Ts の動作態様により対象当否抽選結果の大当たり信頼度が異なるというものであるから、特定図柄 80T が擬似停止した後の副要素部 80Ts の動作に遊技者が注目することになるであろう面白みのある演出である。

10

【0141】

また、本実施形態では、事前演出に移行すること（変動速度「高」から変動速度「低」に移行すること）に伴って特定図柄 80T が副要素部 80Ts を含まない態様（通常態様）から副要素部 80Ts を含む態様（複合態様）に変化するから、事前演出が発生すること（特定図柄演出の発生示唆がなされていること）を明確に示すことができる。

【0142】

以下、上記特定図柄演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ

20

【0143】

○具体例 5-1

上記実施形態では、特定図柄 80T は、事前演出が発生する前の状態では副要素部 80Ts を含まない通常態様とされ、事前演出にて副要素部 80Ts を含む複合態様とされることを説明したが、事前演出の発生前から副要素部 80Ts を含む複合態様とされるようにしてもよい。

【0144】

また、特定図柄 80T 以外の装飾図柄 80 も主要素部 80Tm と副要素部 80Ts を含むものとしてもよい。この場合、副要素部 80Ts は、装飾図柄 80 の種類毎に異なるキャラクタを表したものとす

30

【0145】

○具体例 5-2

上記実施形態における特定図柄演出は、中装飾図柄群 80gC から選択された中装飾図柄 80C が特定図柄 80T となることを契機に発生しうるものであることを説明したが、それとは異なり、左装飾図柄群 80gL や右装飾図柄群 80gR から選択された装飾図柄 80 が特定図柄 80T となることを契機に発生しうるものとしてもよい。

【0146】

○具体例 5-3

特定図柄演出にて第一動作をした後に実行される演出と、第二動作をした後に実行される演出とが異なるものとする（図 30 参照）。例えば、上記実施形態にて説明したように特定図柄演出後に特定リーチ演出に移行するものとするのであれば、第一動作（図 30（a-1）参照）が実行された後は第一特定リーチ演出（図 30（b-1）参照）に、第二動作（図 30（a-2）参照）が実行された後は第二特定リーチ演出（第一特定リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出）（図 30（b-2）参照）に移行するものとする。なお、リーチ演出の種類が異なるとは、リーチ演出中に実行されることがあるいわゆるチャンスアップの有無等の違いをいうものではなく、演出の基本的な構成が異なるものをいう。例えば、リーチ演出にタイトルが設定されているのであれば、当該タイトルが異なるものは異なる種類のリーチ演出であるとする。

40

【0147】

50

第一特定リーチ演出と第二特定リーチ演出の違いはどのようなものであってもよい。例えば、上記実施形態にて説明したような、副要素部 80Ts が表すキャラクタ（遊技者側のキャラクタ）と敵キャラクタがバトル演出とするのであれば、第一特定リーチ演出と第二特定リーチ演出は、敵キャラクタの種類が異なるものとする（第一特定リーチ演出は第一敵キャラクタ（図面においては「敵 1」と表す）と戦うものであり（図 30（b-1）参照）、第二特定リーチ演出は第一敵キャラクタと異なる第二敵キャラクタ（図面においては「敵 2」と表す）と戦うものとする）（図 30（b-2）参照）ことが考えられる。特定図柄演出は、第一動作が発生した場合よりも、第二動作が発生した場合の方が、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高いものであるため、第一特定リーチ演出よりも、第二特定リーチ演出の方が遊技者に有利な結末（勝利結末）に至る蓋然性が高いといえる。上記の通り第一特定リーチ演出と第二特定リーチ演出とで登場する敵キャラクタの種類を異ならせるのであれば、第一敵キャラクタの方が、第二敵キャラクタよりも「弱い」キャラクタとされているともいえる。

10

【0148】

このように、特定図柄演出にて第一動作をした後に実行される演出と、第二動作をした後に実行される演出とが異なるようにすることで、第一動作と第二動作の違い（遊技者にとっての有利さの度合の違い）がより明確なものとなるという利点がある。

【0149】

○具体例 5-4

特定図柄演出は、連続演出（擬似連続演出（図 31 参照）、先読み連続演出（図 32 参照））に適用することができる。例えば、擬似連続演出として、各装飾図柄群 80g から選択されて擬似停止した装飾図柄 80 の組み合わせが特定組み合わせとなった場合に、各装飾図柄群 80g が再変動するものが実行されるものとする。当該特定組み合わせ（大当たりを報知する同じ装飾図柄 80 の三つ揃いは除く）は、特定図柄 80T を含むものとされる。例えば、中装飾図柄群 80gC から選択されて擬似停止した中装飾図柄 80C が特定図柄 80T（「7」の装飾図柄 80）であり、左装飾図柄 80L と右装飾図柄 80R が同じではない（リーチ状態ではない）ものが特定組み合わせであるとする。当該特定組み合わせが構築された際（図 31（b）参照）に、特定図柄演出が発生しうるものとする。すなわち、特定組み合わせを構成する中装飾図柄 80C である特定図柄 80T の副要素部 80Ts が、第一動作（図 31（c-1）参照）または第二動作（図 31（c-2）参照）を行うものとする。当該第一動作または第二動作を行った後、各装飾図柄群 80g が再変動する（図 31（d）参照）。なお、当然であるが、擬似連続演出であるから、再変動時に保留は消化されない。

20

30

【0150】

先読み連続演出に適用する場合も、擬似連続演出と基本的な構成は同じである。先読み対象である対象当否抽選結果を報知する対象変動中演出よりも先に実行される一または二以上の先の変動中演出に対応する先の当否抽選結果（はずれ）を示す組み合わせが特定組み合わせ（停止した三つの装飾図柄 80 のうち、中装飾図柄 80C が特定図柄 80T である組み合わせ）とされることが、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まったことの示唆であるとする。当該特定組み合わせが構築された際に（図 32（b）参照）当該特定組み合わせを構成する中装飾図柄 80C である特定図柄 80T の副要素部 80Ts が、第一動作（図 32（c-1）参照）または第二動作（図 32（c-2）参照）を行うものとする。当該第一動作または第二動作を行った後、各装飾図柄群 80g が再変動する（次の変動中演出が開始される）ものとする（図 32（d）参照）。なお、当然であるが、先読み連続演出であるから、再変動時に保留が一つ消化される。

40

【0151】

このようにすることで、連続演出（擬似連続演出、先読み連続演出）の発生の契機となる特定組み合わせの構築が、特定図柄演出（副要素部 80Ts の動作）により強調されることになるから、連続演出の発生が分かりやすいものとなる。

【0152】

50

○具体例 5-5 (具体例 5-4 をさらに具体化した例)

特定図柄演出の態様(副要素部 80Ts の動作)により、連続演出(擬似連続演出、先読み連続演出)の連続回数が示唆されるものとする(図 33 参照。なお、当該図 33 には擬似連続演出の例を示すが、先読み連続演出についても同様の思想が適用できる)。上述した通り、連続演出は、特定組み合わせを構築する装飾図柄 80 (特定図柄 80T を含む)が停止または擬似停止した後、再変動することを一または複数回繰り返すものであるところ、再変動が発生する度に連続回数が増加するものとする。すなわち、一連の連続演出において、「再変動の回数 + 1 = 連続回数」であるとする。連続演出が二以上の単位演出を含み、当該単位演出の数 = 連続回数と考えるのであれば、再変動が発生するまでが一回の単位演出であり、当該再変動が発生した後が次の単位演出であるとカウントするものとする。また、連続演出は、連続回数が多くなるほど、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まるものとする。

10

【0153】

これを前提として、特定組み合わせが構築された際(図 33 (a) 参照)に特定図柄 80T の副要素部 80Ts が第二動作を行った場合(図 33 (b-2) 参照)には、当該第二動作を行った後の再変動後(図 33 (c) 参照)、再び前記特定組み合わせが構築されて再変動が発生する(図 33 (d-1) 参照)ことが確定するものとする。

【0154】

特定組み合わせが構築された(図 33 (a) 参照)ということは、その直後の再変動(以下、直後再変動と称することもある)(図 33 (c) 参照)の発生は決まっているところ、当該特定組み合わせが構築されることを契機として第二動作が発生した場合(図 33 (b-2) 参照)には、上記直後再変動の次の再変動(以下、次回再変動と称することもある)の発生(図 33 (d-1) 参照)も決まる、ということである。例えば、一回目の特定組み合わせが構築された際に副要素部 80Ts が第二動作をした場合には、当該第二動作の直後の再変動(直後再変動)後、二回目の特定組み合わせが構築され、二回目の再変動(次回再変動)が発生することが確定するものとする。

20

【0155】

なお、第二動作(図 33 (b-2) 参照)ではなく、第一動作(図 33 (b-1) 参照)が発生した場合であっても、次回再変動(図 33 (d-1) 参照)が発生する可能性はあるものの、次回再変動が発生せずに連続演出が終了する(図 33 (d-2) 参照)こともある。

30

【0156】

本例のようにすることで、特定組み合わせが構築された際に、第一動作が発生した場合よりも、第二動作が発生した場合の方が、連続演出の連続回数が多くなりやすいから、第二動作の有利な点が、連続演出の連続回数(連続回数の増加に伴う信頼度上昇)に反映されるという分かりやすい演出形態とすることができる。

【0157】

上記例とは異なり、第二動作が発生した場合に、次回再変動の発生が確定するわけではない設定としてもよい。すなわち、第一動作が発生した場合よりも、第二動作が発生した場合の方が、次回再変動が発生する確率が高いものの、第二動作が発生した場合における次回再変動が発生する確率が 100%ではない構成としてもよい。

40

【0158】

8) 途中変化演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出を構成するものとして特定演出(図 34 ~ 図 36 参照)を実行することが可能である。本実施形態では、特定演出は、通常遊技状態中に発生しうるものであるが、特別遊技状態中に発生しうるものとしてもよい。本実施形態における特定演出は、いわゆるリーチ演出であり、遊技者側のキャラクタである味方キャラクタ(図面においては「味」を付して示す)と敵キャラクタ(図面においては「敵」を付して示す)が戦うバトル演出である。特定演出を含む変動中演出(対象変動中演出)に対応する当否抽選結果(対象当否抽選結果)が大当たりとなる場合には遊技者側のキャラ

50

ラクタが勝利する勝利結末（有利結末）に至り（図 3 4（d-1）、図 3 5（d-1）、図 3 6（d-1）参照）、はずれとなる場合には敗北結末（不利結末）に至る（図 3 4（d-2）、図 3 5（d-2）、図 3 6（d-2）参照）。なお、勝利結末には、一旦敗北したかのようにみせかけてそれが覆される逆転（復活）パターンを含む。

【0159】

本実施形態では、特定演出として、第一特定演出（図 3 4 参照）、第二特定演出（図 3 5 参照）、第三特定演出（図 3 6 参照）を実行することが可能である。なお、一の変動中演出中に発生しうるのは一種の特定演出のみである（二種以上の特定演出が発生することはない）。第一特定演出～第三特定演出は、敵キャラクタと戦う味方キャラクタの種類が異なるものである（図 3 4（a）、図 3 5（a）、図 3 6（a）参照）。第一特定演出は第一味方キャラクタ（図面においては「味 1」を付して示す）が、第二特定演出は第二味方キャラクタ（図面においては「味 2」を付して示す）が、第三特定演出は第三味方キャラクタ（図面においては「味 3」を付して示す）がそれぞれ登場し、敵キャラクタと戦うものである。なお、各特定演出は、味方キャラクタは共通するものの、敵キャラクタの種類が異なるものとしてもよい。また、味方キャラクタと敵キャラクタの両方の種類が異なるものとしてもよい。

10

【0160】

第一特定演出～第三特定演出は、基本パターンとなった場合（詳細を後述する途中変化演出が発生しない場合のことをいう）の対象当否抽選結果の大当たり信頼度（勝利結末に至る蓋然性）が異なる。本実施形態では、第一特定演出、第二特定演出、第三特定演出の順で信頼度が高い（第三特定演出が最も高い）。

20

【0161】

各特定演出は、結末（勝利結末または敗北結末）に至る前の期間が、大きく第一期間と第二期間に分けられる。第一期間は、特定演出の冒頭の期間（オープニング）であり、特定演出のタイトル（すなわち、特定演出の種類）を表すタイトル画像 5 5 が表示領域 9 1 1 に表示されるものである（図 3 4（a）、図 3 5（a）、図 3 6（a）参照）。特定演出の種類が異なれば、当該タイトル画像 5 5 が含む文字列は異なることになる。当該タイトル画像 5 5 は、特定演出の種類に応じて異なる画像（固有画像）であるといえる。遊技者は、当該タイトル画像 5 5 を見ることで、第一特定演出～第三特定演出のいずれが発生したのかを知ることができる。

30

【0162】

また、第一期間においては、タイトル画像 5 5 とともに数的要素を含む数的画像 5 0 が表示領域 9 1 1 に表示される（図 3 4（a）、図 3 5（a）、図 3 6（a）参照）。数的画像 5 0 は、数的要素により、特定演出が勝利結末に至る蓋然性（以下、勝利期待度と称することもある）を示唆するものである。本実施形態では、数的要素として「星マーク」が表示され、当該星マークの数により勝利期待度を表す。星マークの数が多いほど勝利期待度が高い。なお、数的要素は、このようなマークの数に限定されるものではない。例えば、数字（数字の大小）そのもので勝利期待度を表すものとしてもよい。つまり、何らかの「数」の要素によるものであればよい。また、本実施形態では、数的要素（星マーク）が多い（大きい）ほど信頼度（勝利期待度）が高いものであるが、それとは逆に、数的要素が少ない（小さい）ほど信頼度が高い設定としてもよい。

40

【0163】

各特定演出の第一期間においては、上述した基本パターンを前提とした数的要素を含む数的画像 5 0 が表示される。第一特定演出、第二特定演出、第三特定演出の順で信頼度が高くなるため、この順で数的要素が多く（大きく）なる。本実施形態では、第一特定演出の第一期間では星「2」（星マークの数を星「○」で表す。以下同じ）が、第二特定演出の第一期間では星「3」が、第三特定演出の第一期間では星「4」が表示される（図 3 4（a）、図 3 5（a）、図 3 6（a）参照）。

【0164】

第二期間は、第一期間が経過した後の期間である。第二期間は、各特定演出の演出用映

50

像が表示される期間であり、各特定演出の具体的内容を示す期間であるともいえる。本実施形態では、各味方キャラクタと敵キャラクタが戦っている映像が表示される（図 3 4（b）、図 3 5（b）、図 3 6（b）等参照）。このような第二期間を経て、結末に至ることになる。

【0165】

本実施形態では、演出の途中（オープニング（第一期間）終了後）であっても遊技者が勝利期待度を把握できるようにするため、第二期間においても数的画像 5 0 が表示される。ただし、当該第二期間にて表示される数的画像 5 0 は、第一期間にて表示される数的画像 5 0 よりも小さい（なお、ここでいう「小さい」とは、数的要素が小さく（少なく）なるという意味ではない。本実施形態でいえば、星マーク一つの大きさが小さくなるということである）（図 3 4（b）、図 3 5（b）、図 3 6（b）等参照）。換言すれば、第一期間から第二期間に移行することを契機として数的画像 5 0 が小さくなって表示されるということである。遊技者の視点でいえば、第一期間から第二期間に移行することで、数的画像 5 0 が目立たなくなるということである。なお、第一期間においては、メインの表示装置 9 1（装飾図柄 8 0 が表示されるもの）の表示領域 9 1 1 に数的画像 5 0 が表示されるが、当該メインの表示装置 9 1 とは異なる別の表示装置を備えた構成とし、第二期間においては当該別の表示装置に数的画像 5 0 が表示されるようにしてもよい。

【0166】

また、本実施形態では、第二期間では、タイトル画像 5 5（固有画像）は表示されない（図 3 4（b）、図 3 5（b）、図 3 6（b）等参照）。つまり、第一期間から第二期間に移行しても数的画像 5 0 は残る（表示サイズは小さくなるものの表示自体は維持される）のに対し、タイトル画像 5 5 は消去される。タイトル画像 5 5 は特定演出の種類を表すものであるため、第一期間（演出のオープニング）にて表示されていれば十分であるとして第二期間では消去される。また、タイトル画像 5 5 が表示された状態から、表示されていない状態に移行することで、オープニング（第一期間）が終了したことが明確になるという利点がある。換言すれば、本実施形態では、このようなオープニング（第一期間）が終了しても、遊技者が数的要素を把握できるように数的画像 5 0 を表示されたままとするということである。ただし、第二期間に移行してもタイトル画像 5 5 が表示されたままとする構成とすることを否定するわけではない。このような構成とするのであれば、第二期間においては、数値画像とともにタイトル画像 5 5 も（第一期間に比して）小さく表示されるようにするとよい。

【0167】

このような構成であることを前提とし、各特定演出の第二期間においては、数的画像 5 0 が含む数的要素が変化する途中変化演出が発生することがある。なお、当該途中変化演出は、毎回発生するというものではない。むしろ、ある特定演出にて途中変化演出が発生する確率は 5 0 % 未満とされることが好ましい。

【0168】

途中変化演出は、第二期間にて、（第一期間よりも小さく表示された）数的画像 5 0 の数的要素が大当たり信頼度（勝利期待度）が高まる方向に変化するということである。本実施形態では、第一特定演出では、第一期間にて星「2」が表示されるため、少なくとも第二期間が開始された時点では当該星「2」とされているところ、当該星「2」が星「3」に変化する途中変化演出が発生する（図 3 4（c-1）参照）ことがある。同様に、第二特定演出では、第二期間にて星「3」が星「4」に変化する途中変化演出が発生する（図 3 5（c-1）参照）ことがある。第三特定演出では、第二期間にて星「4」が星「5」に変化する途中変化演出が発生する（図 3 6（c-1）参照）ことがある。

【0169】

このような途中変化演出が発生することは、いわゆるチャンスアップの一種であるといえる（上述した基本パターンに対応づけていえば、チャンスアップパターンであるといえる）。なお、途中変化演出が発生しないのであれば、数的要素は第一期間で表示された数のまま（第一特定演出は星「2」、第二特定演出は星「3」、第三特定演出は星「4」の

まま)とされ(図34(c-2)、図35(c-2)、図36(c-2)参照)、そのまま結末に至ることになる。第一期間にて表示される数的要素は、途中変化演出が発生せずに基本パターンとなると仮定した場合の信頼度(勝利期待度)を表すものであるといえる。

【0170】

なお、途中変化演出が発生した場合、すなわちチャンスアップパターンとなった各特定演出の信頼度(勝利期待度)は、同じ特定演出の基本パターン(途中変化演出が発生しなかった場合)に比して高いものでありさえすればよい。つまり、信頼度の大小(高低)関係について、少なくとも、「第一特定演出の基本パターン<第一特定演出のチャンスアップパターン」、「第二特定演出の基本パターン<第二特定演出のチャンスアップパターン」、「第三特定演出の基本パターン<第三特定演出のチャンスアップパターン」という関係については成り立つものとする。異なる種類の特定演出の基本パターンとチャンスアップパターンを比較した場合の大小関係は適宜設定可能である。例えば、第一特定演出のチャンスアップパターンと第二特定演出の基本パターンはいずれも星「3」であるところ、それに沿って信頼度を全く同じとしてもよいし、一方が他方よりも信頼度が高い設定としてもよい。ただし、数的要素の数が異なる場合には、それに応じた信頼度の大小関係は成り立つようにすることが好ましい。例えば、第一特定演出のチャンスアップパターンは星「3」であり、第三特定演出の基本パターンは星「4」であるから、第一特定演出のチャンスアップパターンよりも第三特定演出の基本パターンの方が高信頼度である設定とすることが好ましい。

10

20

【0171】

このように、本実施形態における特定演出では、第一期間(オープニング)だけでなく当該第一期間が終了した後の第二期間においても、大当たり信頼度(勝利期待度)を表す数的要素を含む数的画像50が表示されるところ、当該数的要素が変化する途中変化演出が発生することがあるという面白みのある演出である。特に、本実施形態では、第二期間では(第一期間よりも)数的画像50が小さくされるものであるため、ひっそりと(いつの間にか)数的要素が変化していることがあるという点で斬新なものである。

【0172】

以下、上記途中変化演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ

30

【0173】

○具体例6-1

各特定演出にて、上記途中変化演出が発生しうるタイミングが一定ではない構成とする。具体的には、途中変化演出が発生しうるタイミングを二以上設定し、途中変化演出が発生する場合であっても、その発生タイミングが決まっていない構成とする。既に途中変化演出に接したことがある遊技者は、その発生したタイミングを覚えている可能性があり、それ以降に同種の特定演出が実行されたときにはそのタイミングにて途中変化演出が発生するかどうか注視することが考えられる。上記実施形態にて説明した途中変化演出は、「いつの間にか」数的要素が変化しているという点が面白さを構成する要素の一つであるため、変化するタイミングを不定にすることで、この面白さが保たれるようにするとよい。

40

【0174】

○具体例6-2

各特定演出にて、勝利結末(有利結末)に至る蓋然性が高まったことを示唆する好機演出が第二期間にて発生しうるものとする。好機演出の具体的態様は種々考えられるが、特定演出が上記実施形態にて説明したようなバトル演出であるのであれば、味方キャラクタの優勢な状況を示す演出が好機演出として設定されたものとすることが考えられる。例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃し(図37(a)参照)、当該攻撃が「ヒットしない」場合(図37(b-1)参照)と「ヒットする」場合(図37(b-2)参照)のいずれかが発生しうるものとして、「ヒットする」ことが好機演出として設定されたも

50

のとする。

【0175】

このような好機演出が発生しうるものであることを前提とし、上記実施形態にて説明した途中変化演出は、好機演出を伴って発生するものとする。すなわち、好機演出が発生した場合に、それと同時にまたは直後に数的要素の変化が発生する（図37（b-1）参照）ものとする。好機演出が発生しない場合には、途中変化演出も発生しない（図37（b-2）参照）。このようにすることで、遊技者側に有利な状況を示す好機演出が発生した結果として（好機演出とリンクして）、信頼度が高まる方向に数的要素が変化するという分かりやすい演出形態となる。

【0176】

なお、本例の途中変化演出は好機演出を伴うため、上記実施形態にて説明した途中変化演出のように「いつの間にか」変化しているという作用は奏されにくくなる。このような作用が奏されることよりも、演出の分かりやすさを重視するのであれば、本例のような構成とすればよい。

【0177】

○具体例6-3（具体例6-2をより具体化した例）

好機演出の発生に伴って途中変化演出が発生することもある構成とする。好機演出および途中変化演出の発生の有無についてパターンを分ければ、「好機演出と途中変化演出の両方とも発生」（パターンA）（図38（b-1）参照）、「好機演出は発生、途中変化演出は非発生」（パターンB）（図38（b-2）参照）、「好機演出と途中変化演出の両方とも非発生」（パターンC）（図38（b-3）参照）に区分けされることになり、大当たり信頼度（勝利期待度）は、パターンC<パターンB<パターンAの順で高くなるものとする。このようにすることで、好機演出が発生したときに、一緒に途中変化演出が発生するかどうかによって遊技者が注目する（一緒に途中変化演出も発生することに遊技者が期待することになる）演出形態となる。

【0178】

上記三つのパターンに加え、「好機演出は非発生、途中変化演出は発生」（パターンX）というパターン（図示しないが、例えば図38（b-3）のような映像が表示されるものの、数的要素の変化が発生する態様）が発生しうるようにしてもよい。つまり、途中変化演出は、好機演出を伴って発生することだけでなく、好機演出を伴わずに発生することもある設定とする。このようにすることで、途中変化演出の発生態様として、好機演出を伴うため遊技者が発生に気付きやすい態様と、好機演出を伴わないため遊技者が発生に気付にくい態様が設定されたものとなる。

【0179】

○具体例6-4

途中変化演出として、数的要素の変化量（変化の度合）が異なる二以上の態様が発生しうるものとする。例えば、第一特定演出は、第一期間にて星「2」の数的画像50が表示されるものであるところ、当該第一特定演出にて発生しうる途中変化演出として、星「3」の数的画像50に変化する態様（第一態様）（図39（b-1）参照）と、星「4」の数的画像50に変化する態様（第二態様）（図39（b-2）参照）が設定されているものとする。途中変化演出が発生する場合、それが第一態様となった場合よりも、第二態様となった場合の方が、勝利結末（大当たり）となる蓋然性は高い。このように、途中変化演出として、信頼度（勝利期待度）の上昇の度合が異なる二以上の態様が設定されたものとする。このようにすることで、途中変化演出の発生に気付いた遊技者はその上昇の度合にも注目するであろう演出形態となる。

【0180】

○具体例6-5

途中変化演出が発生した場合、数的画像50の基本的態様も変化するようにする。例えば、第一特定演出にて、途中変化演出が発生する前は星「2」の数的要素が、途中変化演出

10

20

30

40

50

出が発生した後は星「3」の数的要素が表示されるどころ、星「2」を表す2つの星マークは「白」で、星「3」を表す3つの星マークは「赤」で表示されるといった態様とする（図40参照；当該図においては、「白」をハッチング無、「赤」をハッチング有で表す）。図示しないが、第一期間においても2つの星マークは「白」とされる。なお、基本的態様の違いを表す要素は「色」に限られるものではない（以下、基本的態様というときは同じ）。数的要素を表すマークの形状自体が基本的態様であるものとすることも考えられる。例えば、途中変化演出の発生前は「星」のマークとされるものの、途中変化演出の発生後では「太陽」のマークとされるといった基本的態様の変化が生じるものとする。

【0181】

上述した通り、途中変化演出はいつの間にか発生するというものであるが、特定演出の終了までその発生に遊技者が気付かない状況となってしまうおそれを低減するため、数的画像50の基本的態様が途中変化演出の発生前と発生後で異なるようにする。

【0182】

○具体例6-6

途中変化演出が発生した場合、数的要素の変化量が分かるように表示されるものとする。具体的には、途中変化演出が発生する前の数的要素（基準値）と、途中変化演出が発生した後の数的要素（変化値）の違いが把握できるような態様とされる。例えば、第一特定演出にて、途中変化演出が発生する前は星「2」の数的要素が、途中変化演出が発生した後は星「3」の数的要素が表示されるどころ、変化後の数的要素である星「3」のうち、星マーク2つは「白」で、星マーク1つは「赤」で表示される（図41参照；当該図においては、「白」をハッチング無、「赤」をハッチング有で表す）という態様とする。図示しないが、第一期間においても星マーク2つは「白」とされる。このように、基準値と変化値の差（ギャップ）を示す部分については、その他の部分と基本的態様を異ならせ、その変化量が分かるようにする。

【0183】

このようにすることで、途中変化演出の発生により、どの程度の数的要素の変化が生じたかを途中変化演出の発生後にも（基準値を遊技者が覚えていなくても）把握できる。特に、上記具体例6-4にて説明したように、途中変化演出として、数的要素の変化量（変化の割合）が異なる二以上の態様が発生しうるものとするのであれば、途中変化演出の発生後にも、いずれの態様が発生したのかを把握することができるという利点がある。

【0184】

また、本例のようにすれば、途中変化演出が発生した後は、基準値と変化値の差を示す部分については、その他の部分と基本的態様が異なった状態となるのであるから、特定演出の終了まで途中変化演出が発生したことに遊技者が気付かない状況となってしまうおそれを低減することができる（具体例6-5と同様の作用も奏される）。

【0185】

9) 以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【0186】

上記実施形態にて説明した事項は、ぱちんこ遊技機特有の構成を利用した点を除いて、回胴式遊技機等その他の遊技機にも適用することが可能である。

【0187】

上記実施形態にて説明した各種演出等の全てが実行可能である必要はない。一部のみ実行可能な構成としてもよい。

【0188】

上記実施形態にて説明した「大当たり」に関する事項は、いわゆる「小当たり」に置き換えることができるものとする。例えば、大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）を示唆する演出については、小当たりとなる蓋然性を示唆するものとして用いることもできる。また、このように小当たり経由で大当たりが獲得できる遊技性（いわゆる「二種遊技機」の遊技性）を備えたものとしてもよい（それ自体は周知であるため説明を省略する）。

10

20

30

40

50

仮に、小当たり当選がもれなく大当たり獲得に結びつく設定とするのであれば、小当たり＝大当たりと取り扱うことができるものとする。

【0189】

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列挙する。

【0190】

・手段1-1

当否抽選結果が当たりとなることを目指して遊技する遊技状態として、通常遊技状態および当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記通常遊技状態および前記特別遊技状態のいずれにおいても発生しうる演出であって当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を示唆する一または複数種の対象演出の発生確率を、遊技者がカスタマイズすることが可能なカスタマイズ機能と、前記遊技状態が前記通常遊技状態および前記特別遊技状態の一方である変化前状態から、他方である変化後状態への移行が生じることを前提として成立しうる規定条件成立時に、当該変化前状態にて設定されていた前記対象演出の発生確率についての現状設定を、当該変化後状態にて維持するかどうかを遊技者に問う設定確認機能と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

上記遊技機のように、遊技状態が変化する際に、変化後の遊技状態においても現状のカスタマイズを維持するかどうか遊技者に問われるようにすることで、カスタマイズ機能の利便性を向上させることが可能である。

【0191】

・手段1-2

前記規定条件成立時に、前記現状設定を維持するか、一または複数種の前記対象演出の発生確率の全てを初期設定とするかを遊技者が任意に選択可能であることを特徴とする遊技機。

20

このように、現状設定を維持しない場合の選択肢として、初期設定を設定しておくことがよい。

【0192】

・手段1-3

一または複数種の前記対象演出の発生確率の全てが初期設定である場合には、前記規定条件は成立しないことを特徴とする手段1-1または手段1-2に記載の遊技機。

遊技者がカスタマイズ機能を利用していないときには、遊技状態が変化してもそのまま遊技することを遊技者が希望するであろうから、設定確認機能が発現しないようにすることが好ましい。

30

【0193】

・手段1-4

前記設定確認機能を利用して前記通常遊技状態および前記特別遊技状態の一方から他方への移行に際し前記現状設定を維持しないことが選択された場合であっても、前記通常遊技状態および前記特別遊技状態の一方へ戻った場合には、前記現状設定と同じ設定に戻れることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれか一項に記載の遊技機。

このようにすることで、遊技状態が元に戻ることに伴ってカスタマイズも元に戻るから、遊技者の利便性に資する。

40

【0194】

・手段2-1

当否抽選結果が当たりとなる蓋然性である信頼度を示唆する演出画像の態様として、当該信頼度が異なる複数種の候補態様が設定された遊技機であって、遊技者が切替可能な演出モードとして、前記演出画像が、複数種の前記候補態様のいずれにもなりうる通常モードと、前記演出画像が、複数種の前記候補態様のうち特定区分に属する一または二種以上の態様にはなりうるものの、当該特定区分に属さない一または二種以上の態様にはなりえない特殊モードと、が設けられていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特殊モードを設定することで、演出画像が一部の候補態様とされることがない遊技性を体験することができるため、遊技の幅が広がり、面白さが増す。

50

【0195】

・手段2-2

前記通常モードが設定されている状態にて、前記演出画像が前記特定区分に属する態様のいずれかとされた場合の前記信頼度は、前記演出画像が前記特定区分に属さない態様のいずれかとされた場合の前記信頼度よりも高いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

このようにすることで、特殊モードが設定された場合には、演出画像が比較的低信頼度の態様とされることがなくなる（特殊モードを設定すれば、演出画像が比較的低信頼度の態様とされることが頻発してしまうことにより苛立ってしまうことがなくなる）。

【0196】

・手段2-3

前記演出画像は、当否抽選に用いられる情報であって、未だ対応する当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報の存在を示す保留図柄であることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

上記演出画像としては、信頼度を示唆する画像として代表的なものである保留図柄を例示することができる。

【0197】

・手段3-1

終了しないことが遊技者にとって望ましい対象状態が終了する際に、当該対象状態を表す対象文字および当該対象状態が終了することを表す終了文字を含む終了画像が表示装置に表示される遊技機であって、前記対象状態が終了すると見せかけて実際には終了しない状況にて、前記終了画像と異なる似非終了画像が表示される演出を実行することが可能であり、前記似非終了画像は、前記対象文字および前記対象状態が継続することを表す継続文字を含むことを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、終了画像と似た似非終了画像が表示されていることに気付いた遊技者のみが対象状態の継続をいち早く知ることができるという面白みのある演出を実行することができる。

【0198】

・手段3-2

前記似非終了画像は、前記終了画像の前記終了文字を前記継続文字に置換してなるものであることを特徴とする手段3-1に記載の遊技機。

・手段3-3

前記終了画像における前記終了文字のフォントと、前記似非終了画像における前記継続文字のフォントが同じであることを特徴とする手段3-1または手段3-2に記載の遊技機。

・手段3-4

前記終了画像における前記終了文字の文字数と、前記似非終了画像における前記継続文字の文字数が同じであることを特徴とする手段3-1から手段3-3のいずれかに記載の遊技機。

上記のようにすると、似非終了画像と終了画像が似るため、似非終了画像が表示されていることに気付きにくいという演出形態とすることができる。

【0199】

・手段4-1

表示領域を有する表示装置と、前記表示領域にて当否抽選結果を示す装飾図柄が所定の変動方向に変動表示された後、当該装飾図柄が停止または擬似停止することを契機として、当該装飾図柄の背景として前記表示領域に表示される背景画像を含む基準画像が前記表示領域に対して前記変動方向側にずれたかのように変位する画像変位演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、装飾図柄の勢いに押されて基準画像がずれたかのように見える面白みのある画像変位演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

【0200】

・手段4-2

前記表示領域の一方側に一方側装飾図柄が、他方側に他方側装飾図柄が、当該一方側装飾図柄と当該他方側装飾図柄の間に中央側装飾図柄が変動表示され、前記一方側装飾図柄が停止または擬似停止することを契機として、前記表示領域の一方側の方が他方側よりもずれの大きさが大きくなるように前記表示領域に対して前記基準画像が変位することを特徴とする手段4-1に記載の遊技機。

このようにすることで、表示領域の一方側で停止または擬似停止した装飾図柄の勢いに押されて基準画像が傾いて変位する画像変位演出とすることができる。

【0201】

・手段4-3

前記表示領域の一方側に一方側装飾図柄が、他方側に他方側装飾図柄が、当該一方側装飾図柄と当該他方側装飾図柄の間に中央側装飾図柄が変動表示され、前記中央側装飾図柄が停止または擬似停止することを契機として、前記変動方向に沿うようにして前記表示領域に対して前記基準画像が変位することを特徴とする手段4-1または手段4-2に記載の遊技機。

・手段4-4

前記表示領域の一方側に一方側装飾図柄が、他方側に他方側装飾図柄が、当該一方側装飾図柄と当該他方側装飾図柄の間に中央側装飾図柄が変動表示され、前記一方側装飾図柄、前記他方側装飾図柄および前記中央側装飾図柄が同時に停止または擬似停止することを契機として、前記変動方向に沿うようにして前記表示領域に対して前記基準画像が変位することを特徴とする手段4-1から手段4-3のいずれかに記載の遊技機。

中央側装飾図柄の停止または擬似停止を契機として発生する画像変位演出は、基準画像が傾かずに変位するようにするとよい。

【0202】

・手段4-5

前記装飾図柄が停止または擬似停止した後、再変動することを一または複数回繰り返し、当該再変動の回数により対象当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を示唆する連続演出を実行することが可能であり、前記連続演出における前記装飾図柄の停止または擬似停止時に、前記画像変位演出が発生することを特徴とする手段4-1から手段4-4のいずれかに記載の遊技機。

画像変位演出は装飾図柄の停止または擬似停止を契機として発生するのであるから、当該画像変位演出をいわゆる連続演出の示唆として好適に用いることができる。

【0203】

・手段5-1

表示領域を有する表示装置と、それぞれが複数種の装飾図柄を含む複数の装飾図柄群が前記表示領域にて変動表示され、当該装飾図柄群のそれぞれから選択されて示される当該装飾図柄の組み合わせにより当否抽選結果を報知する報知手段と、を備え、複数種の前記装飾図柄のうちのいずれかが特定図柄とされており、前記特定図柄がその種類を示す主要素部と当該主要素部に付随する副要素部を含む状態で前記表示領域における所定位置にて停止または擬似停止した後、前記副要素部が第一動作をした場合よりも、当該第一動作とは異なる第二動作をした場合の方が、対象当否抽選結果が当たりとなる蓋然性である信頼度が高いことを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、特定図柄が停止または擬似停止した後の副要素部の動作に遊技者が注目するであろう面白みのある演出を実行することができる。

【0204】

・手段5-2

前記特定図柄が前記所定位置にて停止または擬似停止する可能性がある場合、それを示唆する事前演出が発生し、前記事前演出が発生するよりも前の状態においては、前記特定図柄は前記副要素部を含まない態様で変動表示されることを特徴とする手段5-1に記載

10

20

30

40

50

の遊技機。

このように、特定図柄が副要素部を含まない態様から含む態様に変化させることを、特定図柄が所定位置に停止または擬似停止することの示唆として用いることができる。

【0205】

・手段5-3

複数の前記装飾図柄群のそれぞれから選択されて停止または擬似停止した前記装飾図柄の組み合わせが特定組み合わせとなった場合に、複数の前記装飾図柄群が再変動を開始する演出であって、当該再変動の回数により信頼度を示唆する連続演出を実行することが可能であり、前記特定組み合わせは、前記所定位置にて停止または擬似停止した前記特定図柄を含む組み合わせであり、当該特定組み合わせが構築された際に当該特定図柄の前記副要素部が前記第一動作または前記第二動作を行うことを特徴とする手段5-1または手段5-2に記載の遊技機。

10

このように、副要素部が動作することを、連続演出の発生の示唆に用いることができる。

【0206】

・手段5-4

前記特定組み合わせが構築された際に前記特定図柄の前記副要素部が前記第二動作を行った場合には、当該第二動作を行った後の再変動後、再び前記特定組み合わせが構築されて再変動が発生することを特徴とする手段5-3に記載の遊技機。

このように、（第一動作よりも有利な）第二動作が発生することを、連続演出の連続回数（再変動の回数）が多くなりやすいことの示唆として用いることができる。

20

【0207】

・手段6-1

表示領域を有する表示装置と、遊技者に有利な有利結末または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末に至る特定演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、第一期間にて、前記有利結末に至る蓋然性を示唆する数的要素を含む数的画像が前記表示領域に表示され、前記第一期間後の期間であって結末に至っていない第二期間では前記第一期間よりも前記数的画像が小さく表示され、当該第二期間にて当該数的画像の前記数的要素が変化する途中変化演出が発生する場合がある

ものであることを特徴とする遊技機。

30

上記遊技機によれば、第一期間にて示された数的要素が、第二期間にて変化することがあるという面白みのある特定演出とすることができる。

【0208】

・手段6-2

前記特定演出にて、前記有利結末に至る蓋然性が高まったことを示唆する好機演出が発生することがあり、前記途中変化演出は、前記好機演出を伴って発生するものであることを特徴とする手段6-1に記載の遊技機。

このようにすることで、途中変化演出の発生が分かりやすくなる。

【0209】

・手段6-3

前記好機演出が発生した場合であっても、前記途中変化演出が発生しない場合があることを特徴とする手段6-2に記載の遊技機。

このようにすることで、好機演出が発生した際、一緒に途中変化演出が発生するかどうかにより遊技者が注目するであろう演出形態となる。

40

【0210】

・手段6-4

前記第一期間においては、前記特定演出の種類を表す固有画像とともに前記数的画像が表示され、前記第二期間においては、前記数的画像は表示されるものの前記固有画像は表示されないことを特徴とする手段6-1から手段6-3のいずれかに記載の遊技機。

上記途中変化演出は、固有画像が表示されている状況で数的画像が変化するというもの

50

でなく、固有画像が表示されていない状況で数的画像が変化するという斬新なものである。

【符号の説明】

【 0 2 1 1 】

1 遊技機

1 0 保留図柄

1 1 変動中保留図柄（変動中保留情報）

1 2 変動前保留図柄（変動前保留情報）

1 0 a ～ 1 0 d 第一候補態様～第四候補態様

2 1 終了画像

2 2 似非終了画像

2 3 対象文字

2 4 終了文字

2 5 継続文字

2 6 B 背景部

3 0 基準画像

3 0 B 背景画像

5 0 数的画像

5 5 タイトル画像（固有画像）

8 0 装飾図柄

8 0 L 左装飾図柄

8 0 C 中装飾図柄

8 0 R 右装飾図柄

8 0 T 特定図柄

8 0 T m 主要素部

8 0 T s 副要素部

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

10

20

30

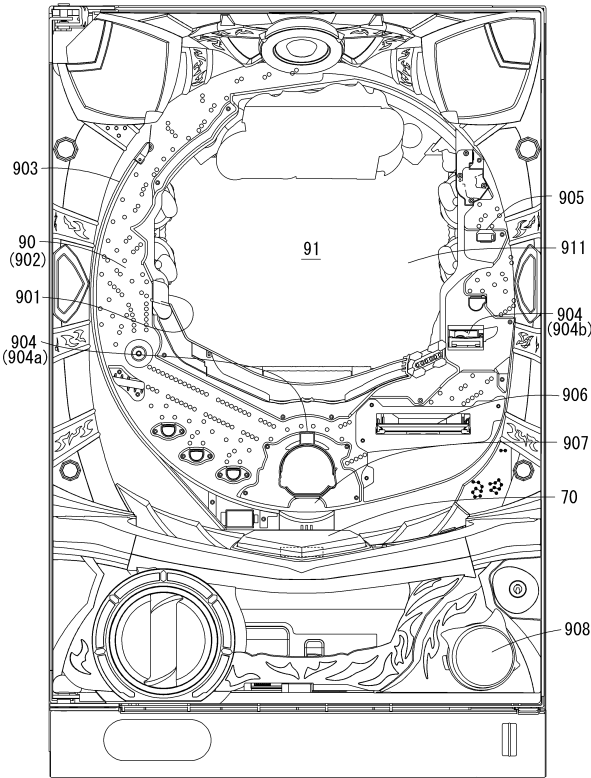
40

50

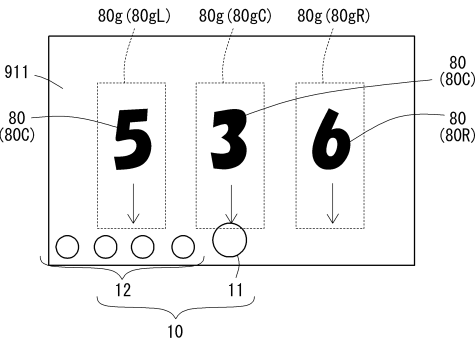
【図面】

【図 1】

1



【図 2】

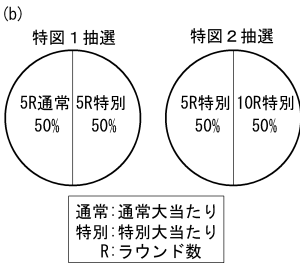
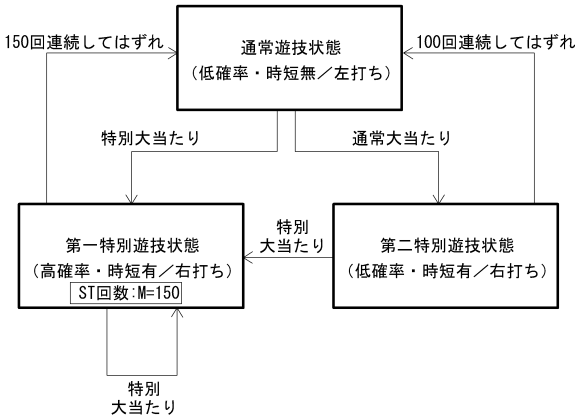


10

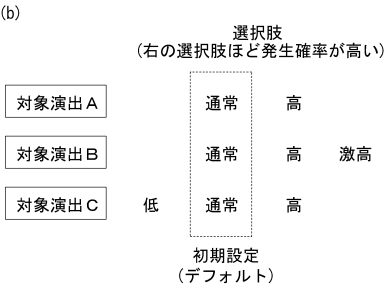
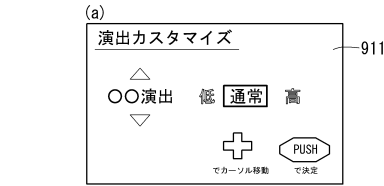
20

【図 3】

(a)



【図 4】

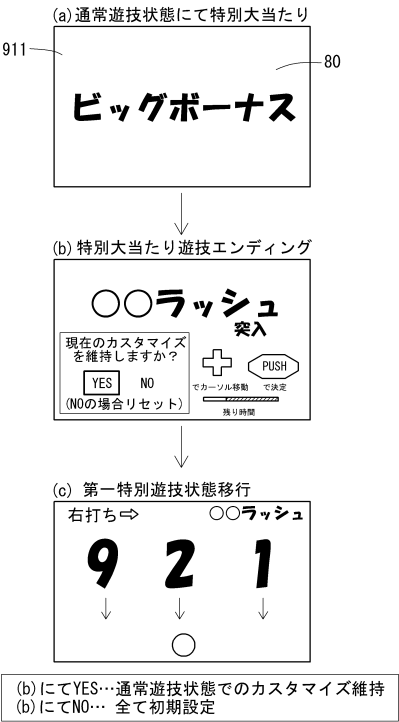


30

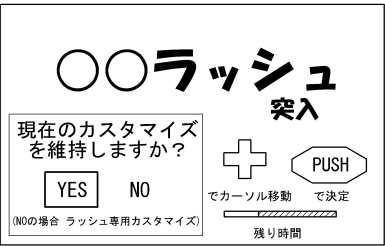
40

50

【 図 5 】



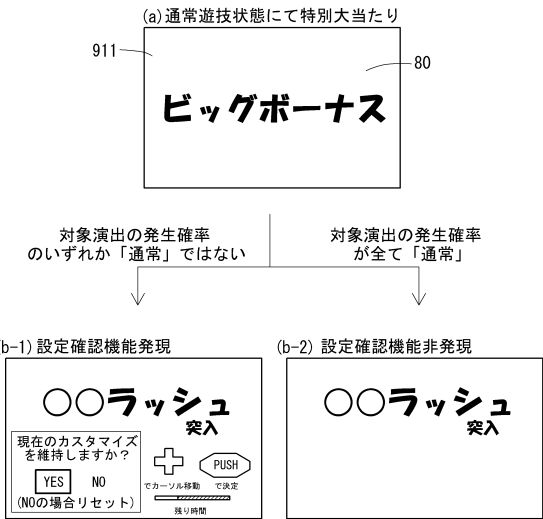
【 図 6 】



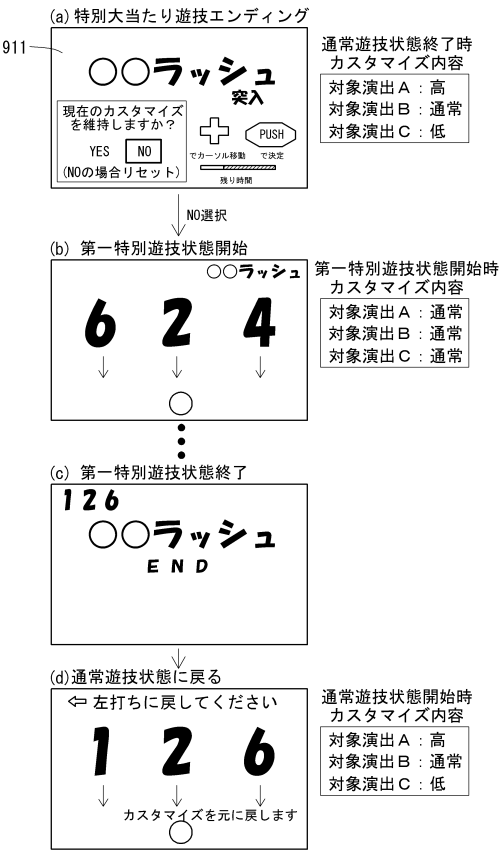
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

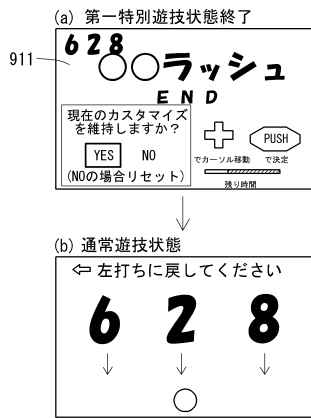


30

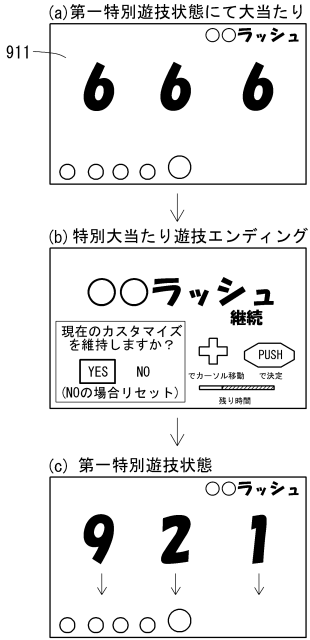
40

50

【図 9】



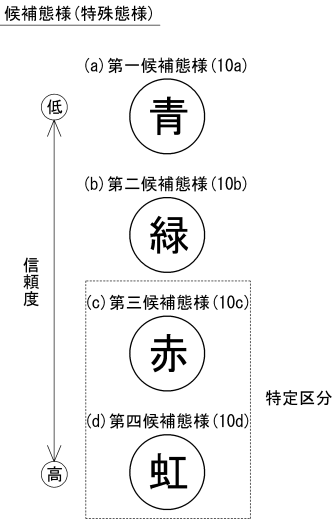
【図 10】



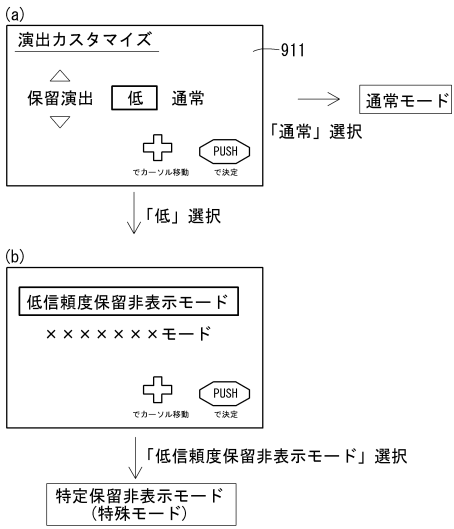
10

20

【図 11】



【図 12】

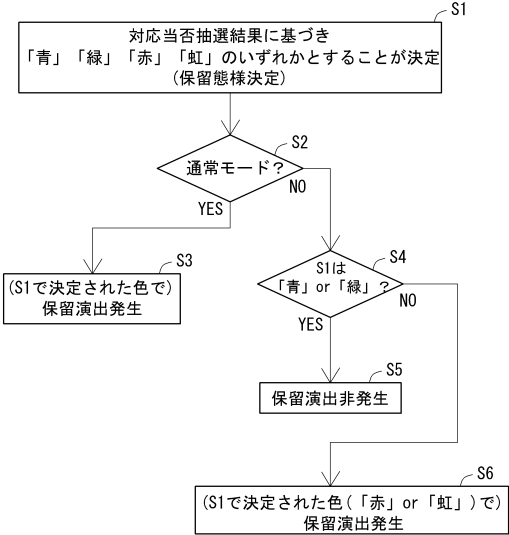


30

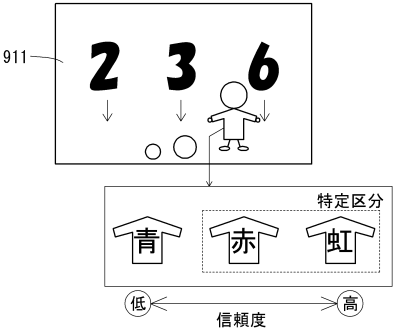
40

50

【図 1 3】



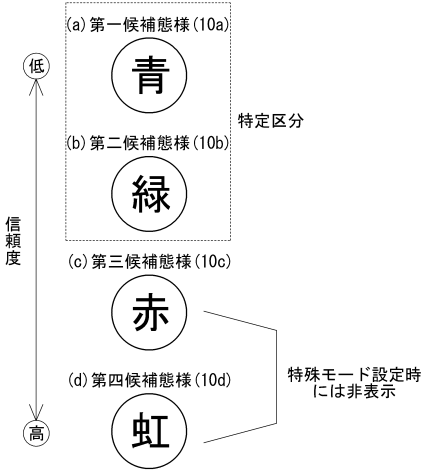
【図 1 4】



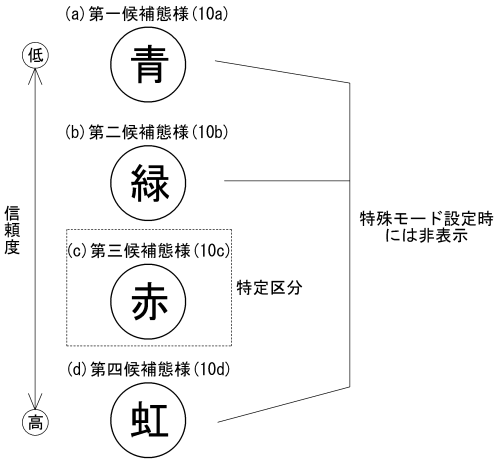
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

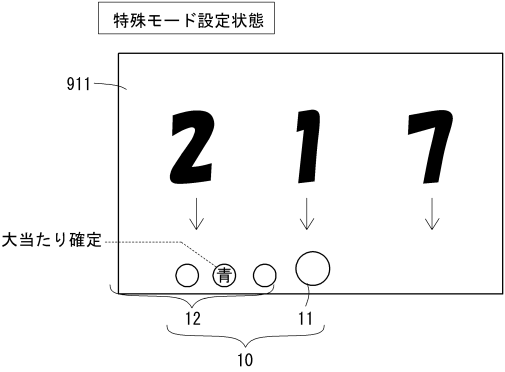


30

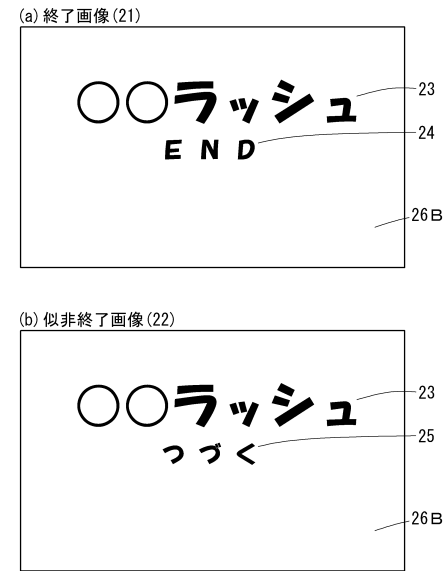
40

50

【図 17】



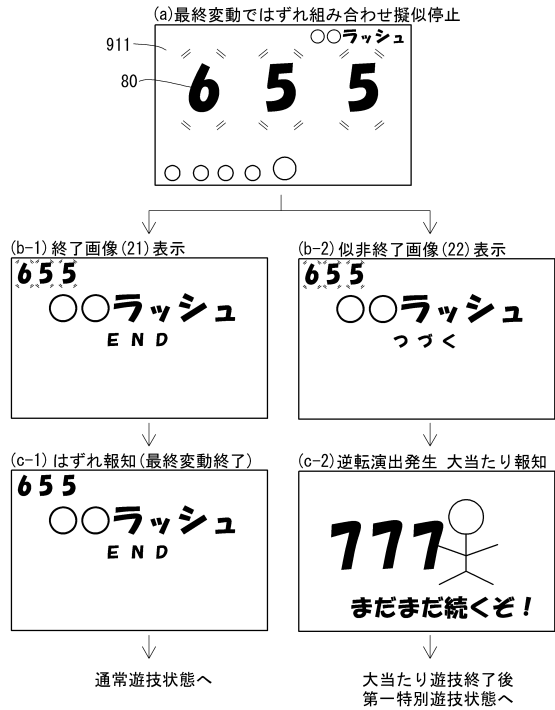
【図 18】



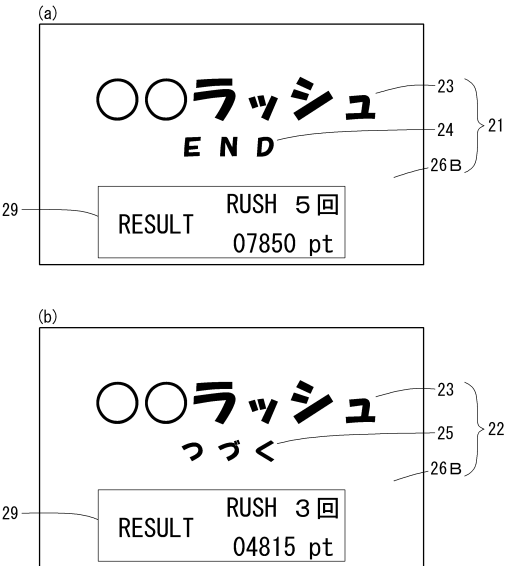
10

20

【図 19】



【図 20】

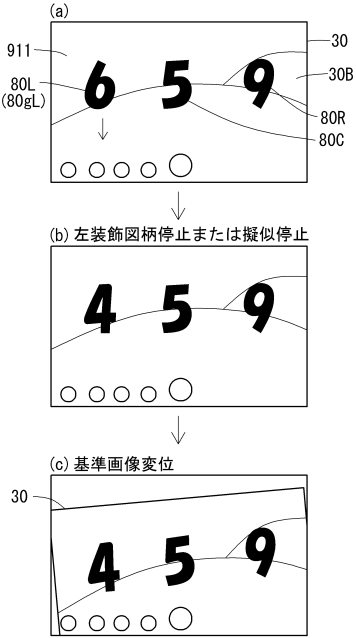


30

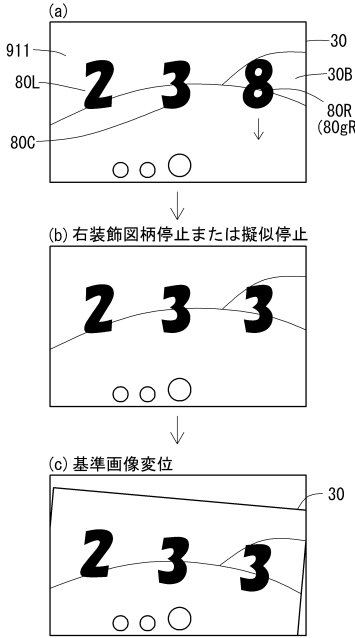
40

50

【図 2 1】



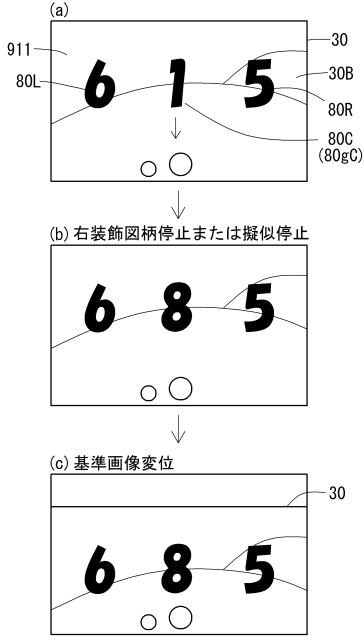
【図 2 2】



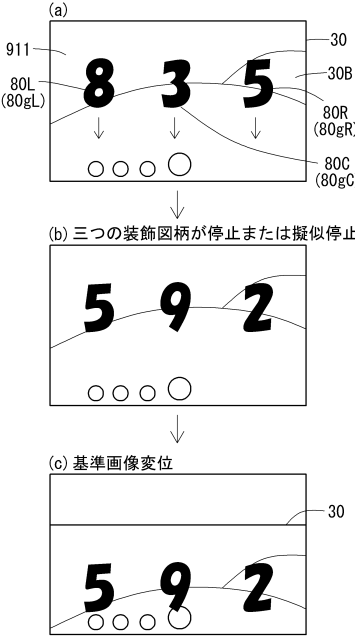
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

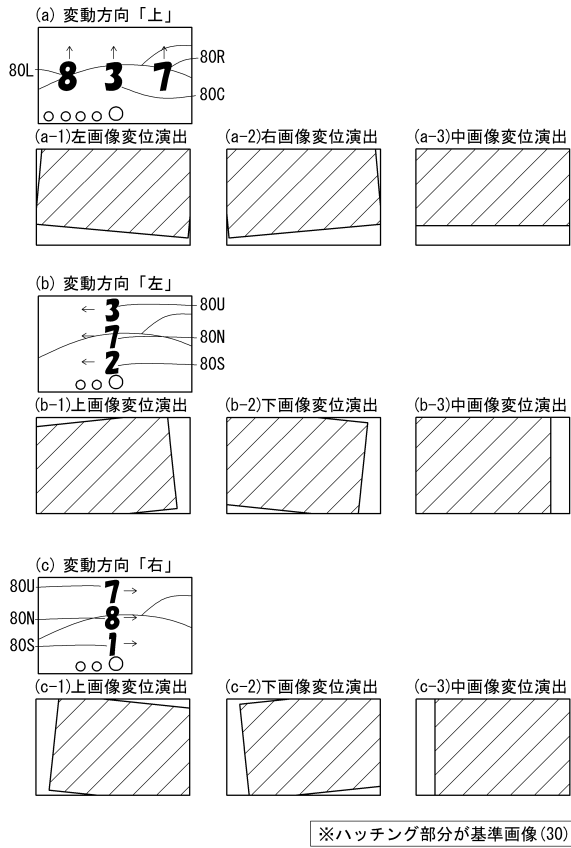


30

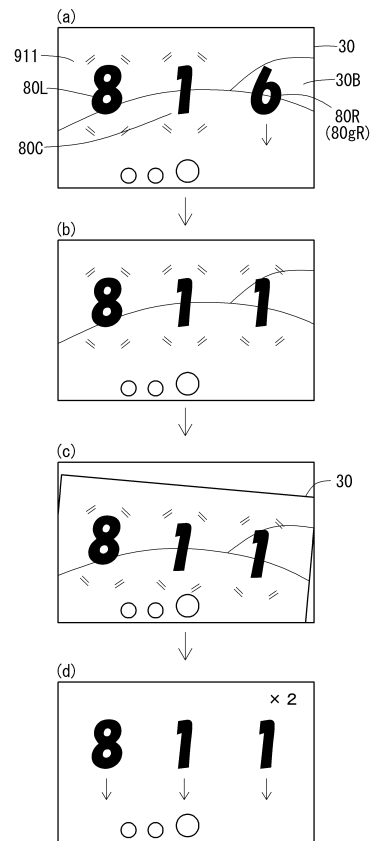
40

50

【図 25】



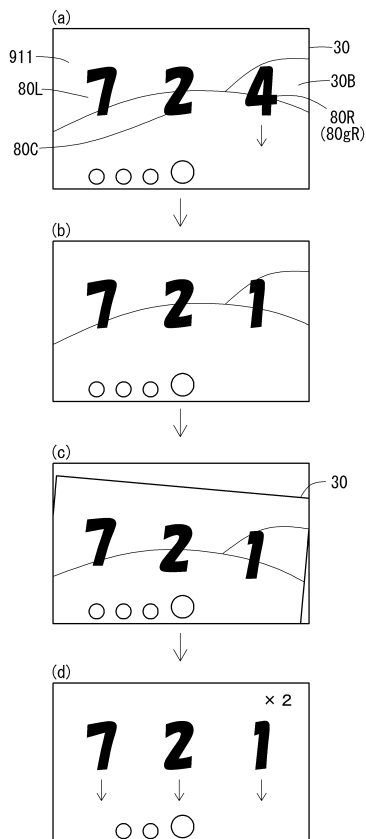
【図 26】



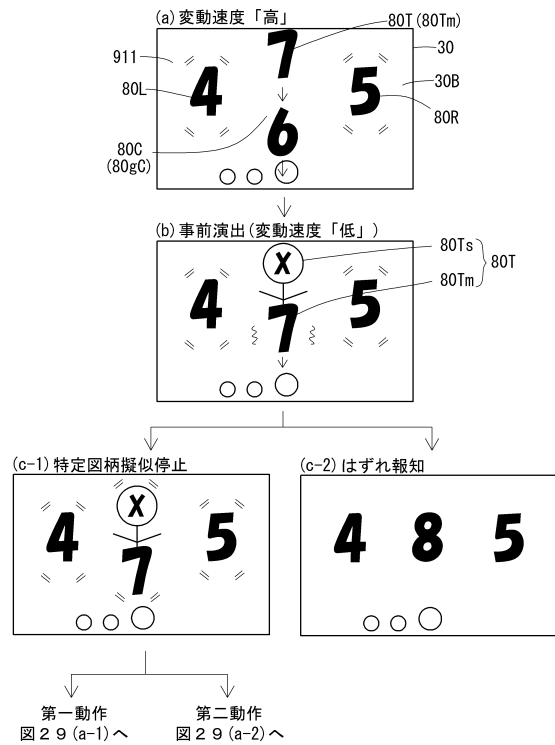
10

20

【図 27】



【図 28】

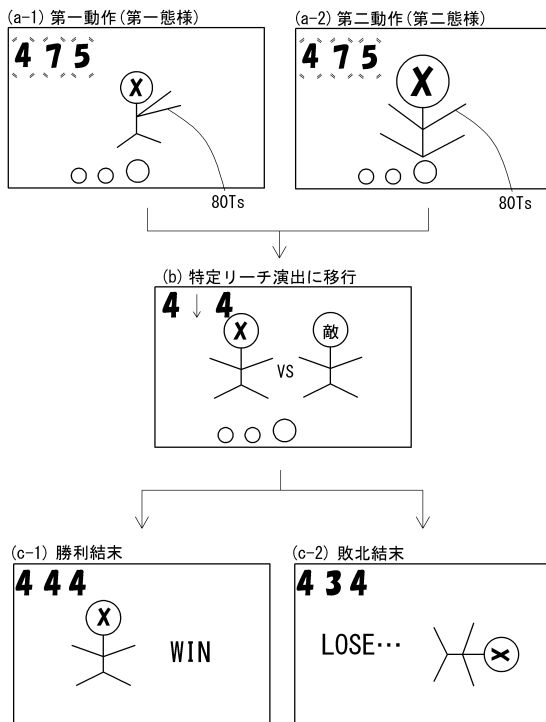


30

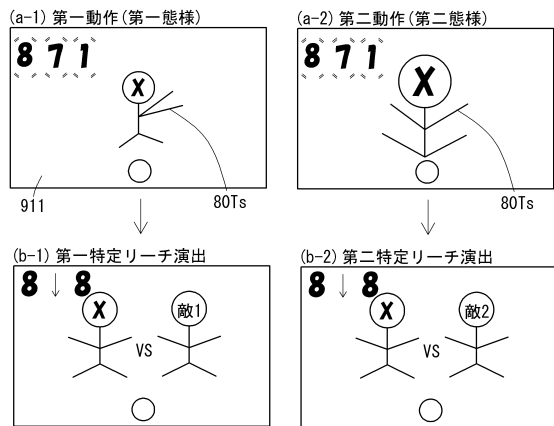
40

50

【図 29】



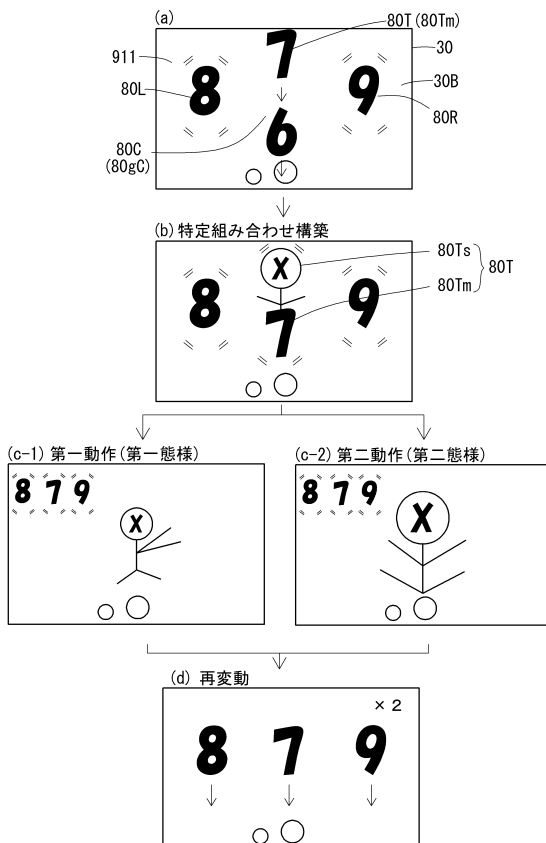
【図 30】



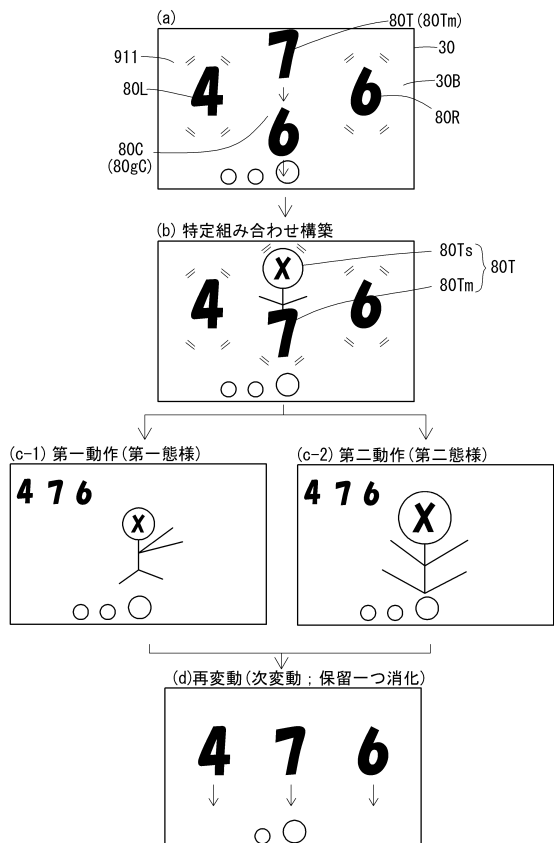
10

20

【図 31】



【図 32】

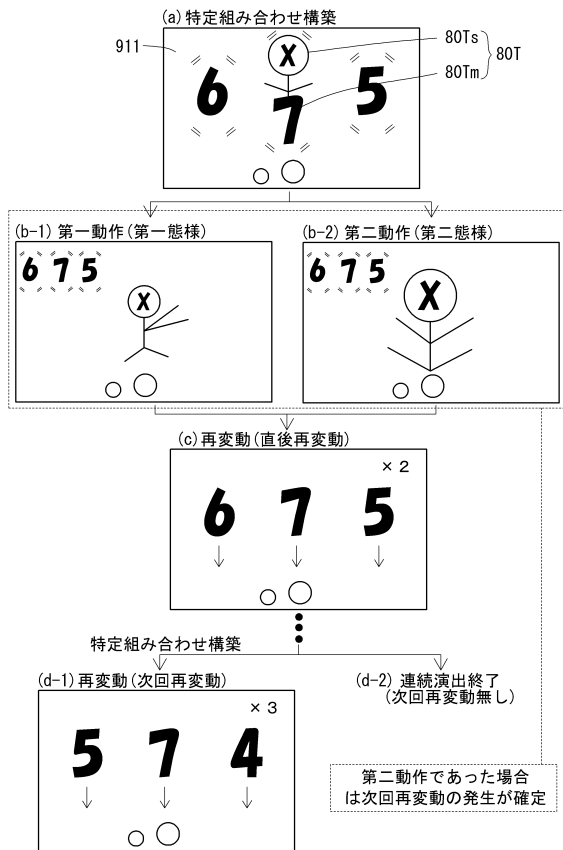


30

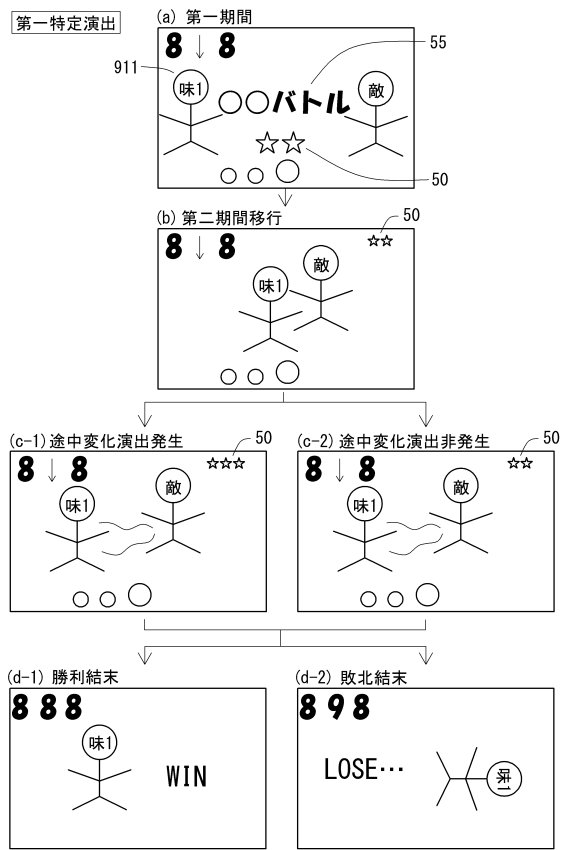
40

50

【図 3 3】



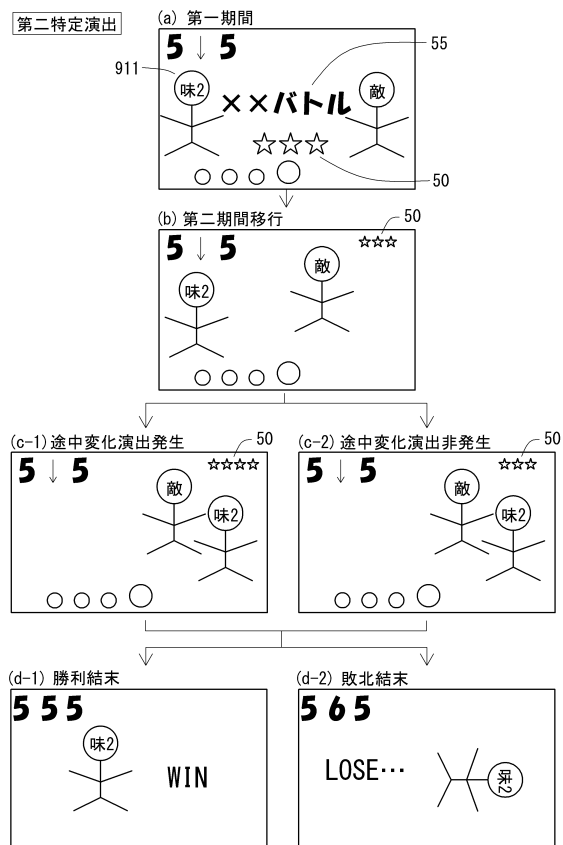
【図 3 4】



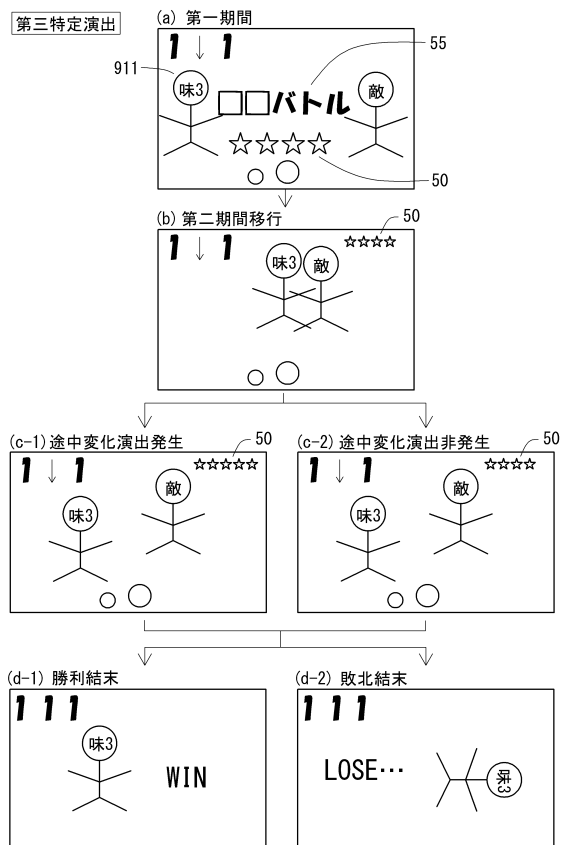
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

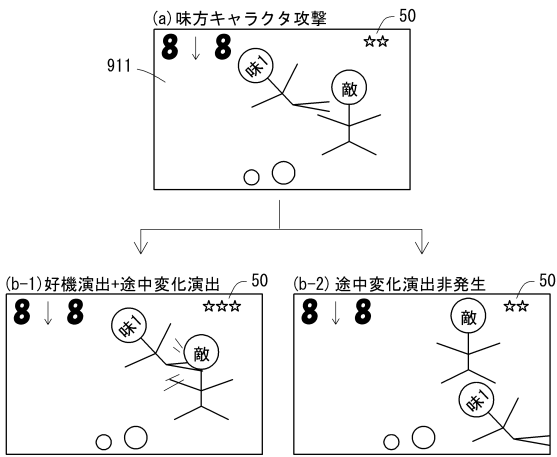


30

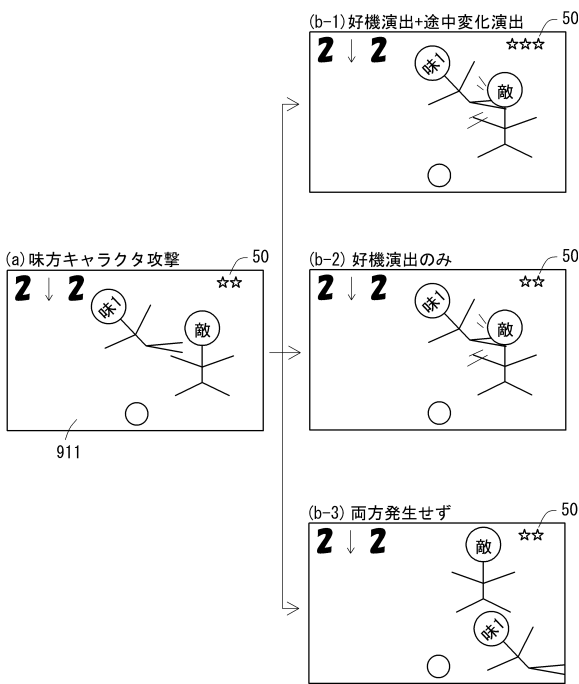
40

50

【図 3 7】



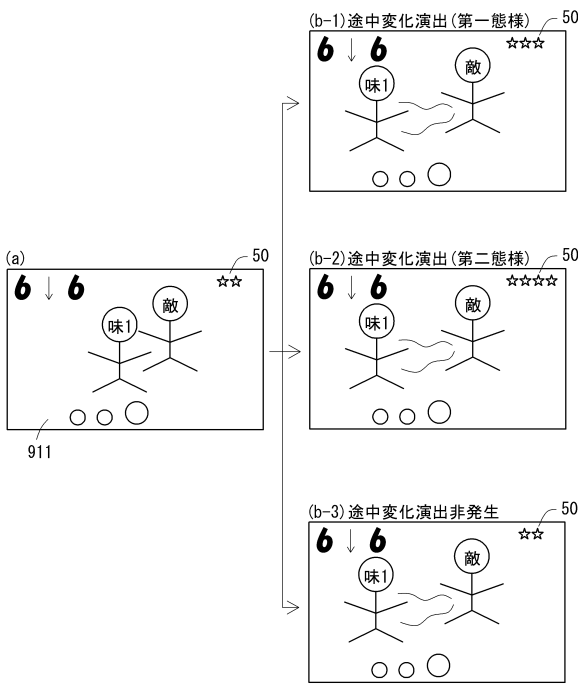
【図 3 8】



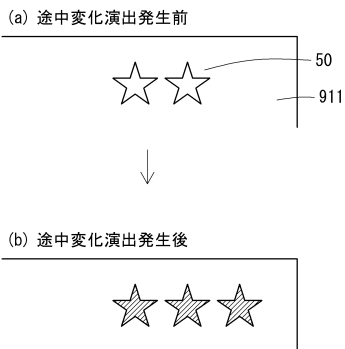
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

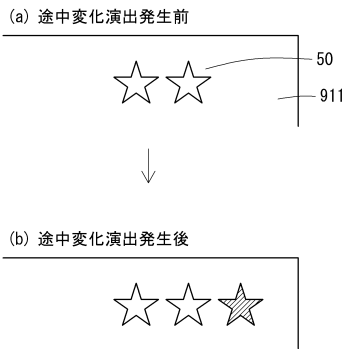


30

40

50

【 図 4 1 】



フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内2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 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内2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 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内2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 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA15 CA49 CA77