

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2024-10946  
(P2024-10946A)

(43)公開日 令和6年1月25日(2024.1.25)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全34頁)

(21)出願番号	特願2022-112567(P2022-112567)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和4年7月13日(2022.7.13)		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	市原 卓人
			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	藤原 海
			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	窪田 倫也
			最終頁に続く

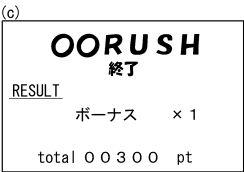
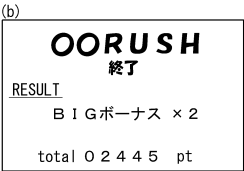
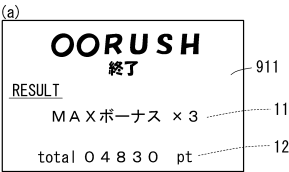
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することが可能な結果画像が表示される遊技機を提供すること。

【解決手段】当否抽選結果が当たりとなったときに複数種の特典のいずれかが付与される特典付与手段と、規定期間中における前記特典の獲得状況を示す結果画像を表示する表示手段と、を備え、前記結果画像は、前記規定期間中に獲得できた前記特典を表す名称を含み、前記規定期間中に獲得できなかった前記特典を表す名称を含まないものとされることを特徴とする遊技機。

【選択図】図5



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

当否抽選結果が当たりとなったときに複数種の特典のいずれかが付与される特典付与手段と、  
規定期間中における前記特典の獲得状況を示す結果画像を表示する表示手段と、  
を備え、

前記結果画像は、前記規定期間中に獲得できた前記特典を表す名称を含み、前記規定期間中に獲得できなかった前記特典を表す名称を含まないものとされることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

例えば、下記特許文献 1 に記載されるように、いわゆる連荘が期待できる遊技状態等、規定期間が終了した際に結果画像が表示される遊技機が公知であるところ、遊技者が思うような結果が得られなかった場合には、その結果を表す結果画像を見た遊技者が苛立ってしまうおそれがある。

**【先行技術文献】**

20

**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2017 - 086102 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、遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することが可能な結果画像が表示される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】**

30

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、当否抽選結果が当たりとなったときに複数種の特典のいずれかが付与される特典付与手段と、規定期間中における前記特典の獲得状況を示す結果画像を表示する表示手段と、を備え、前記結果画像は、前記規定期間中に獲得できた前記特典を表す名称を含み、前記規定期間中に獲得できなかった前記特典を表す名称を含まないものとされることを特徴とする。

**【発明の効果】****【0006】**

本発明によれば、遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することが可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0007】**

40

【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】(a) は遊技状態 (遊技状態の移行) を、(b) は大当たり振り分けを、(c) は特定特典 / 非特定特典の分けおよび各特典の名称を説明するための図である。

【図 4】(a) は規定期間を、(b) は結果画像の一例 (規定期間中に 10 ラウンド特別大当たりおよび 7 ラウンド特別大当たりのいずれも獲得できた場合の結果画像) を示した図である。

【図 5】(a) は規定期間中に 10 ラウンド特別大当たりは獲得できたが 7 ラウンド特別大当たりは獲得できなかった場合の結果画像の例を、(b) は規定期間中に 7 ラウンド特別大当たりは獲得できたが 10 ラウンド特別大当たりは獲得できなかった場合の結果画像

50

の例を、(c)は規定期間中に10ラウンド特別大当たりおよび7ラウンド特別大当たりのいずれも獲得できなかった場合の結果画像の例を示した図である。

【図6】具体例1-3を説明するための図である。

【図7】具体例1-6を説明するための図である。

【図8】通常背景画像および特別背景画像を説明するための図である。

【図9】昇格演出を説明するための図である。

【図10】切替演出を説明するための図である。

【図11】切替演出を説明するための図(図10の続き)である。

【図12】具体例2-1を説明するための図である。

【図13】具体例2-5を説明するための図である。

10

【図14】リーチ先読み演出を説明するための図である。

【図15】リーチ先読み演出を説明するための図(図14の続き)である。

【図16】具体例3-2を説明するための図である。

【図17】具体例3-4を説明するための図である。

【図18】具体例3-5を説明するための図である。

【図19】具体例3-5(図18とは異なる例)を説明するための図である。

【図20】画像変化演出を説明するための図である。

【図21】具体例4-2を説明するための図である。

【図22】具体例4-3を説明するための図である。

【図23】具体例4-4を説明するための図である。

20

【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、以下の説明において画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。また、特に明示した場合を除き、以下の説明は、遊技者が指示通りの遊技を行うこと(遊技者が特殊な遊技を行わず、正常な遊技を行うこと)を前提としたものである。また、「に遊技球が進入(入賞)」等というときは、厳密には当該に設けられたセンサが進入した遊技球を検出したことをいう。

30

【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、メインの表示装置である表示装置91、始動領域904、大入賞領域906、アウト口907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。

40

【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。

50

## 【 0 0 1 3 】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板（制御回路）に設けられた当否抽選手段が始動領域 9 0 4 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 9 0 4 として、第一始動領域 9 0 4 a（いわゆる「特図 1」の始動領域）と第二始動領域 9 0 4 b（いわゆる「特図 2」の始動領域）が設けられている。始動領域 9 0 4 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。以下、第一始動領域 9 0 4 a に遊技球が進入することで取得される第一当否抽選情報に基づく当否抽選を第一当否抽選（特図 1 抽選）と、第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が進入することで取得される第二当否抽選情報に基づく当否抽選を第二当否抽選（特図 2 抽選）と称することもある。

## 【 0 0 1 4 】

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。

## 【 0 0 1 5 】

本実施形態では、保留図柄 7 0 として、当否抽選結果を報知する変動中演出（装飾図柄 8 0（装飾図柄群 8 0 g）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 7 1 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 7 2 が表示される（図 2 参照）。なお、変動中保留情報（変動中保留図柄 7 1）は、厳密には「保留」の概念に含まれるものではないが、一般的に「当該変動保留」等と称されるものであるため、本実施形態では「保留」の概念に含まれるものとして規定する。本実施形態では、変動中保留図柄 7 1 の方が変動前保留図柄 7 2 よりも大きく表示されるが、両者の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄 7 1 が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄 7 2 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、右に位置するものほど早い。

## 【 0 0 1 6 】

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 9 0 4 a 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 9 0 4 b 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 7 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 7 1 と、最大四つの変動前保留図柄 7 2 が表示されることがある（図 2 参照）。変動前保留図柄 7 2 は、第一始動領域 9 0 4 a 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 7 2 として表示され、第二始動領域 9 0 4 b 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保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 7 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 7 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 7 2 が表示される）構成としてもよい。

## 【 0 0 1 7 】

記憶手段に第一変動前保留情報と第二変動前保留情報の両方が記憶されている場合には、第二変動前保留情報（第二当否抽選情報）に基づく当否抽選結果が優先して報知される。すなわち、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特図 2 優先消化である。

## 【 0 0 1 8 】

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 ( 以下、単に停止というときは、完全に停止することをいい、いわゆる擬似停止状態 ( 遊技者には停止したように見えるがわずかに揺れている状態等 ) は除かれるものとする ) 。大当たりに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 ( 左から並ぶ左装飾図柄 8 0 L、中装飾図柄 8 0 C、右装飾図柄 8 0 R ) の組み合わせは所定の当たり組み合わせ ( 本実施形態では、同じ種類の装飾図柄 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 ) のはずれ組み合わせとなる。

## 【 0 0 1 9 】

なお、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。

## 【 0 0 2 0 】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている ( 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、大当たりに当選する確率が低い ( 本実施形態では約  $1 / 319$  である ) 低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しにくい低ベース状態 ( 低確率・時短無 ) である。特別遊技状態は、大当たりに当選する確率が高い ( 本実施形態では約  $1 / 40$  である ) 高確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態 ( 高確率・時短有 ) である。通常遊技状態は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行うべき状態である。よって、通常遊技状態は、第一当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行うべき状態である。よって、特別遊技状態は、第二当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。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 に遊技球が入賞する。

## 【 0 0 2 1 】

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ことをもって終了する。特別遊技状態が終了した場合には通常遊技状態に移行する。特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に大当たり ( 特別大当たり ) を獲得した場合には再び特別遊技状態に移行する ( 所定回数のカウントがリセットされる ) ことになる。つまり、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に第二当否抽選に当選することが連チャンの条件となるいわゆる S T 機である。本実施形態では、上記所定回数 ( S T 回数 ) = 7 2 回とされている。

## 【 0 0 2 2 】

当否抽選結果が大当たりとなったときには大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、所定の閉鎖条件成立まで大入賞領域 9 0 6 ( 図 1 参照 ; 大入賞領域 9 0 6 は常態において閉鎖されたものである ) が開放される単位遊技を一または複数回繰り返すものである。単位遊技は、ラウンド ( 遊技 ) 等とも称される。閉鎖条件は、大入賞領域 9 0 6 が開放されてから所定個数 ( いわゆる「カウント」と称される値である。本実施形態では 1 0 個である。 ) の遊技球が入賞すること ( 入賞条件 ) および大入賞領域 9 0 6 が開放されてから所定時間経過すること ( 時間条件 ) のいずれか一方の成立をもって成立するものとされる。本実施形態では、単位遊技にて継続的に大入賞領域 9 0 6 に向かって遊技球を発射して

いれば、時間条件が成立する前に入賞条件が成立するものとされている。すなわち、一の単位遊技にて10個の遊技球が大入賞領域906に入賞することになる。また、本実施形態では、一の遊技球が大入賞領域906に入賞することで払い出される賞球数は15個である。よって、単位遊技にて継続的に大入賞領域906に向かって遊技球を発射していれば、一の単位遊技にて150個の賞球が得られることになる。

#### 【0023】

本実施形態では、大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設けられている。通常大当たりは、大当たり遊技終了後に通常遊技状態に移行する大当たりである。特別大当たりは、大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する大当たりである（図3（a）参照）。第一当否抽選に当選することで得られる大当たりは、通常大当たりまたは特別大当たりとなる。第二当否抽選に当選することで得られる大当たりは、特別大当たりとなる。遊技状態移行直後に記憶手段に記憶されていた保留情報に基づく抽選（いわゆる残保留分の抽選）に当選するといった特殊な場合を除き、通常遊技状態は第一当否抽選の当選を目指す遊技状態であるから、通常遊技状態にて獲得される大当たりは通常大当たりまたは特別大当たりとなる。特別遊技状態は第二当否抽選の当選を目指す遊技状態であるから、特別遊技状態にて獲得される大当たりは特別大当たりとなる。つまり、特別遊技状態にて大当たりに当選した場合、その大当たり遊技終了後に再び特別遊技状態に移行することになる。なお、特別大当たり遊技中に開放される所定の領域（V領域）に遊技球を進入させること（V入賞）が、特別大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する条件とされた構成（いわゆるV確変機）としてもよい。

10

20

#### 【0024】

本実施形態では、第一当否抽選（特図1抽選）にて当選した大当たり（特図1大当たり振り分け）は、2ラウンド通常大当たり（2R通常）が50%、2ラウンド特別大当たり（2R特別）が50%である（図3（b-1）参照）。また、第二当否抽選にて当選した大当たり（特図2大当たり振り分け）は、10%が2ラウンド特別大当たり（2R特別）、40%が7ラウンド特別大当たり（7R特別）、50%が10ラウンド特別大当たり（10R特別）である（図3（b-2）参照）。

#### 【0025】

特別大当たりについては名称（固有の名称）が定められている。本実施形態では、2ラウンド特別大当たりは「ボーナス」と、7ラウンド特別大当たりは「BIGボーナス」と、10ラウンド特別大当たりは「MAXボーナス」という名称が定められている（図3（c）参照）。各特別大当たりに当選した場合には、当該名称を含む画像が表示される。

30

#### 【0026】

以下、本実施形態にかかる遊技機1が実行可能な演出等（演出の内容や制御）について説明する。なお、以下で説明する演出等の一部のみが実行可能な構成としてもよい。

#### 【0027】

##### 2）結果画像

##### 2-1）結果画像の基本的態様

本実施形態における特別遊技状態は、開始されてから72回連続してはずれとなることで終了する（当該72回目の変動を最終変動と称する）。最終変動に対応する当否抽選結果がはずれである場合には、当該最終変動にてはずれ用の演出が実行された後、当該最終変動が終了するまでの所定期間中に結果画像10（図4（b）参照）が表示される。なお、結果画像10が表示されている期間は、厳密には装飾図柄80の変動中の期間である（装飾図柄80の変動が完全に停止する前の期間である）が、結果画像10を示す各図においては装飾図柄80の図示を省略している。

40

#### 【0028】

結果画像10は、規定期間中に獲得された大当たり（特典）の獲得状況を示すものである。本実施形態では、通常遊技状態にて獲得した2ラウンド特別大当たり遊技の開始後、上記最終変動（はずれ変動）が終了するまでの期間を規定期間としている（図4（a）参照）。すなわち、第一当否抽選を経て獲得した初当たりとなる2ラウンド特別大当たりも

50

規定期間中に獲得した特典に含まれるものとしている。結果画像 10 は、当該規定期間中の（端的に言えば今回の連荘状態での）特典の獲得状況を表すものであるといえる。

【0029】

本実施形態における結果画像 10 は、規定期間中における大当たり（特典）の獲得状況を示す特典表示部 11 と、規定期間中における大当たり遊技にて払い出された賞球数（トータルの賞球数）を示す賞球表示部 12 とを含む（図 4（b）参照）。賞球表示部 12 が表す賞球数は、大入賞領域への入賞により得られたものに限られる値としてもよいし、大入賞領域だけでなくその他の入賞領域への入賞により得られたものが加えられた値としてもよい。なお、賞球表示部 12 を含まない結果画像 10 としてもよい。また、賞球数ではなく、純増数等を表示するものとしてもよい。また、本実施形態における結果画像 10 は、規定期間中に得られた全ての大当たり（特典）の回数を示すトータル大当たり回数（総特典回数；当該回数は、いわゆる連荘回数であるともいえる）を示すものではない。また、結果画像 10 は、特別遊技状態が終了したことを示す画像でもあるから、特別遊技状態を表す名称（本実施形態では「〇〇RUSH」の文字）を含む。以下、結果画像 10 が含む特典表示部 11 の態様（制御）について詳細に説明する。

10

【0030】

2 - 2）特典表示部

規定期間中に獲得されうる大当たり（いわゆる初当たりおよび特別遊技状態にて第二当否抽選を経て獲得されうる大当たり）は、遊技者が享受する利益の期待値が相対的に大きい—または二以上の特定特典と、遊技者が享受する利益の期待値が相対的に小さい—または二以上の非特定特典に区別されている。本実施形態では、10 ラウンド特別大当たりおよび 7 ラウンド特別大当たりが特定特典とされ、2 ラウンド特別大当たりが非特定特典とされている（図 3（c）参照）。なお、以下では 10 ラウンド特別大当たりを第一特定特典と、7 ラウンド特別大当たりを第二特定特典と称することもある。

20

【0031】

大当たり遊技を構成するラウンド数（単位遊技数）が多いほど当該大当たり遊技にて得られる賞球数の期待値は大きいのであるから、非特定特典は、特定特典よりも大当たり遊技自体にて得られる賞球の期待値が小さいものであるといえる（非特定特典および特定特典の全てがこの関係を満たすものとされる）。換言すれば、—または二以上の非特定特典のうち最もラウンド数が多いものと、—または二以上の特定特典のうち最もラウンド数の少ないものとを比較した場合、前者の方が後者よりもラウンド数が少ないということである。

30

【0032】

結果画像 10 の特典表示部 11 は、規定期間中に獲得できた特定特典を表す名称を含むものの、規定期間中に獲得できなかった特定特典を表す名称を含まないものとされる。本実施形態では、「MAX ボーナス」と名付けられた 10 ラウンド特別大当たり（第一特定特典）および「BIG ボーナス」と名付けられた 7 ラウンド特別大当たり（第二特定特典）が特定特典とされているところ、規定期間中に 10 ラウンド特別大当たりが獲得できなかった場合には結果画像 10 の特典表示部 11 は「MAX ボーナス」の名称（文字）を含まないものとされ、規定期間中に 7 ラウンド特別大当たりが獲得できなかった場合には結果画像 10 の特典表示部 11 は「BIG ボーナス」の名称（文字）を含まないものとされる。具体的には次の通りである。

40

【0033】

規定期間中に獲得できた特定特典の数（大当たり回数）は、『「特定特典の名称」×N』として表示される（「N」が当該数を表す数値である）。規定期間中に 10 ラウンド特別大当たりおよび 7 ラウンド特別大当たりの両方が獲得できた場合には、『「MAX ボーナス」×N』および『「BIG ボーナス」×N』の文字を含む特典表示部 11 とされる（図 4（b）参照）。つまり、第一特定特典および第二特定特典のいずれの名称も含む結果画像 10 とされる。

【0034】

50

規定期間中に10ラウンド特別大当たりは獲得できたものの7ラウンド特別大当たりが獲得できなかった場合には「MAXボーナス」(『「MAXボーナス」×N』)の文字は含むものの「BIGボーナス」の文字は含まない特典表示部11とされる(図5(a)参照)。つまり、第一特定特典の名称は含むものの、第二特定特典の名称は含まない結果画像10とされる。7ラウンド特別大当たりの獲得回数が0であることを示す『「BIGボーナス」×0』といったような表示もなされないということである。

#### 【0035】

同様に、規定期間中に7ラウンド特別大当たりは獲得できたものの10ラウンド特別大当たりが獲得できなかった場合には「BIGボーナス」(『「BIGボーナス」×N』)の文字は含むものの「MAXボーナス」の文字は含まない特典表示部11とされる(図5(b)参照)。つまり、第二特定特典の名称は含むものの、第一特定特典の名称は含まない結果画像10とされる。10ラウンド特別大当たりの獲得回数が0であることを示す『「MAXボーナス」×0』といったような表示もなされないということである。

10

#### 【0036】

また、規定期間中に特定特典が獲得できた場合(10ラウンド特別大当たりおよび7ラウンド特別大当たりの少なくともいずれか一方に一回以上当選した場合)には、結果画像10の特典表示部11は、非特定特典の名称を含むものとはされない。本実施形態では、いわゆる初当たりとなる2ラウンド特別大当たりが規定期間中に獲得できた特典(非特定特典)に含まれるため、規定期間中に獲得した非特定特典は1回以上であるということになるが、2ラウンド特別大当たりを示す「ボーナス」の文字を結果画像10は含まず、2ラウンド特別大当たりの当選回数は示されない(図4(b)、図5(a)、図5(b)参照)ようにされている。

20

#### 【0037】

規定期間中に特定特典が全く獲得できなかった場合(10ラウンド特別大当たりおよび7ラウンド特別大当たりのいずれも当選回数が0であった場合)には、結果画像10の特典表示部11は、特定特典を表す名称を含まず、非特定特典(2ラウンド特別大当たり)を表す名称を含むものとされる。具体的には、非特定特典である2ラウンド特別大当たりの名称である「ボーナス」の文字を含む、『「ボーナス」×N』の表示がなされる(Nは規定期間中における2ラウンド特別大当たりの当選回数を示す)(図5(c)参照)。本実施形態では、いわゆる初当たりとなる2ラウンド特別大当たりが規定期間中に獲得できた特典(非特定特典)に含まれるため、規定期間中に獲得した非特定特典は1回以上であるということになる。すなわち、『「ボーナス」×N』のNの値は1以上ということになる。

30

#### 【0038】

このように、本実施形態における結果画像10は、得られる利益が相対的に大きい特定特典に関しては、規定期間中に獲得できなかったものの名称を含まない(『「BIGボーナス」×0』、『「MAXボーナス」×0』といった表示もなされない)ようにされる(図5(a)、図5(b)、図5(c)参照)。つまり、特定特典が獲得できずに規定期間が終了してしまったことが結果画像10により強調されるものではないから、結果画像10を見た遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することができる。

40

#### 【0039】

また、規定期間中に特定特典が獲得できた場合には、結果画像10は非特定特典を表す名称を含まない(図4(b)、図5(a)、図5(b)参照)。得られる利益が相対的に低い非特定特典を表す名称が表示されると、獲得された非特定特典が特定特典であったとすればさらに利益が得られていたと遊技者が考えてしまうおそれがある(獲得された特典が非特定特典であったがゆえに得られたトータルの利益が少なくなったような印象を受けてしまうおそれがある)から、規定期間中に特定特典が獲得できた場合には敢えて非特定特典を表す名称(非特定特典の獲得回数)が結果画像10に含まれないようにする。

#### 【0040】

ただし、規定期間中に特定特典が獲得できなかった場合には、非特定特典すら表示され

50



ないと何らの特典も得られなかったかのような印象を受けてしまうおそれがあるから、結果画像 10 が非特定特典の名称（非特定特典の獲得回数）を含むようにする（図 5（c）参照）。

【 0 0 4 1 】

また、本実施形態における結果画像 10 は、規定期間中に得られた全ての当たり（特典）の回数を示す総特典回数（連荘回数）を示すものではない。上述した通り、特定特典が獲得できた場合には非特定特典の表示がなされないようにしているところ、総特典回数が表示されてしまうと（総特典回数から各特定特典の獲得回数を引くことで）非特定特典の獲得回数が把握できてしまうから、あえて総特典回数が表示されないようにしている。ただし、特典表示部 11 に加え、このような総特典回数が表示される構成とすることを否定するわけではない。

10

【 0 0 4 2 】

以下、上記結果画像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合わせて適用した構成としてもよい。

【 0 0 4 3 】

○具体例 1 - 1

上記実施形態にかかる遊技機 1 は、所定回数連続してはずれとなることで特別遊技状態が終了するいわゆる ST 機であることを説明したが、特別遊技状態が次回当たりまで継続するものであって当該次回当たりが特別当たりであれば再び特別遊技状態に移行する（次回当たりが通常当たりであれば通常遊技状態に移行する）いわゆる確変ループレット等であってもよい。つまり、遊技者に有利な状態（連荘状態）での当たり（特典）の獲得状況を示す結果画像 10 に上記実施形態にて説明した技術事項を適用することができる。

20

【 0 0 4 4 】

○具体例 1 - 2

二回以上の当たりが一つの特典（特定特典）であるかのように結果画像 10 に表示される構成としてもよい。例えば、先の大当たりで当選した後、通常遊技状態に移行することなく次の当たり（後の当たり）に当選することが（遊技をやめる等しない限り）事実上約束された状態となりうる遊技性において、当該先の大当たりと後の当たりを獲得することが一回の特定特典の獲得であるとして結果画像 10 に表示されるようにすればよい。なお、このような「次の当たりの当選が事実上約束された状態」が生じるケースの例としては、いわゆる保留内連荘により次の当たりの獲得が事実上約束されているケースや、先の大当たり遊技終了後に次の当たり獲得まで継続する特別遊技状態（高確率・高ペース状態）に移行するケースが挙げられる。

30

【 0 0 4 5 】

○具体例 1 - 3

上記実施形態では、結果画像 10 が表示する特典にはいわゆる初当たりとなる当たり（上記実施形態では 2 ラウンド特別当たり）が含まれることを説明したが、初当たりとなる当たりが含まれない構成としてもよい。つまり、初当たりとなる特別当たり遊技終了後の特別遊技状態が開始されてから、通常遊技状態に移行することなく特別遊技状態の最終変動（はずれ変動）が終了するまでの期間を規定期間とし（図 6（a）参照）、当該規定期間に獲得された特典が結果画像 10（特典表示部 11）により示されるものとする。

40

【 0 0 4 6 】

なお、本例のようにした場合には、規定期間中に特典が全く獲得できない可能性がある（初当たりが含まれないから）。つまり、規定期間中に特定特典および非特定特典のいずれも獲得できない可能性がある。このような場合には、規定期間中に全く特典が獲得できなかったことが強調されないようにするため、特典表示部 11 を有さない結果画像 10（図 6（b）参照）が表示されるようにすることが考えられる（つまり、「特典名称 × 0」

50

といった表示がなされないようにする)。なお、それ以外の場合は上記実施形態と同様にすればよい。すなわち、規定期間中に獲得された特定特典については結果画像 10 に表され、獲得されなかった特定特典は結果画像 10 に表されないものとする(図 4 (b)、図 5 (a)、図 5 (b) 参照)。規定期間中に特定特典が獲得できた場合には、非特定特典が獲得できていたとしても非特定特典は結果画像 10 に表されないものとする(図 4 (b)、図 5 (a)、図 5 (b) 参照)。規定期間中に特定特典が獲得できなかったものの、非特定特典が獲得できていた場合には非特定特典が結果画像 10 に表されるものとする(図 5 (c) 参照)。

#### 【0047】

##### ○具体例 1 - 4

上記実施形態では、規定期間中に獲得されうる大当たりの一部が特定特典と、その他が非特定特典とされる構成であることを説明したが、規定期間中に獲得されうる大当たりの全てが特定特典とされた構成(非特定特典が設けられていない構成)とする。上記実施形態に即して言えば、10 ラウンド特別大当たり、7 ラウンド特別大当たり、2 ラウンド特別大当たりが特定特典とされた構成とする。

#### 【0048】

このようにした場合、結果画像 10 は、規定期間中に獲得された大当たりの名称は含むものの、規定期間中に獲得されなかった大当たりの名称は含まないという構成となる。仮に、規定期間中に獲得された大当たりに初当たり(2 ラウンド特別大当たり)が含まれる設定とするのであれば、どのようなケースであっても、結果画像 10 は 2 ラウンド特別大当たりの名称である「ボーナス」を含むものとなる。

#### 【0049】

##### ○具体例 1 - 5

上記実施形態では、規定期間中に特定特典が全く獲得できなかった場合には、結果画像 10 は非特定特典を表す名称を含むものとされることを説明したが、規定期間中に特定特典が獲得できたか否かにかかわらず、結果画像 10 は非特定特典を表す名称を含まないものとしてもよい。非特定特典は得られる利益が相対的に低いものであって獲得されることが遊技者にとってそれほど喜ばしいものではない(表示することで逆に遊技者を苛立たせてしまう可能性がある)とするのであれば、どのような特典獲得状況である場合でも結果画像 10 に非特定特典が含まれないようにすればよい。

#### 【0050】

##### ○具体例 1 - 6

結果画像 10 の表示とともに、第二始動領域 904b を狙って遊技球を発射すべきであることを示す発射指示画像 18 が表示されることがある構成とする。具体的には、特別遊技状態が終了するよりも前に、第二変動前保留情報(特図 2 保留)が記憶手段に最大数記憶された状態(「特図 2 保留満タン」(状態)と称する)とするために、発射指示画像 18 を表示して第二始動領域 904b を狙って遊技球を発射すべき状況であることを示す(図 7 (a) 参照)。結果画像 10 は特別遊技状態の最終変動に表示されるのであるから、当該結果画像 10 とともに発射指示画像 18 も最終変動にて表示されることがあるということになる。発射指示画像 18 は、結果画像 10 の手前に重なるように表示される。

#### 【0051】

発射指示画像 18 は、最終変動(はずれ変動)の途中である基準時点(結果画像 10 が表示される前または表示されると同時の時点)にて特図 2 保留が満タンでなければ表示される(図 7 (a) 参照)ものの、満タンであれば表示されない(図 7 (b) 参照)。つまり、最終変動にて必ず発射指示画像 18 が表示されるのではなく、特図 2 保留が満タンであれば特図 2 保留を貯める必要がないから発射指示画像 18 は表示されない。発射指示画像 18 は結果画像 10 とともに表示されうるものであるところ、発射指示画像 18 が表示されてしまうと遊技者の意識が発射指示画像 18 に向かってしまう可能性が高く結果画像 10 を表示する意味がなくなってしまうから、不必要な場合には発射指示画像 18 が表示されないようにしている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 2 】

なお、いわゆる二種の遊技性（小当たり当選が大当たり獲得に結び付く遊技性）を備え、遊技状態によらず、実質大当たり確率が、第一当否抽選（特図 1 抽選）よりも第二当否抽選（特図 2 抽選）の方が高い構成とする（このような構成自体は周知であるから詳細な説明を省略する）のであれば、本例のような発射指示画像 1 8 が表示されうる構成とし、特別遊技状態の終了時点で特図 2 保留を満タンにする（残保留分の高確率抽選を受けられるようにする）ことを遊技者に促す意義がより大きいといえる。

## 【 0 0 5 3 】

## 3 ) 切替演出

## 3 - 1 ) 背景画像

本実施形態では、変動中演出が実行されている最中に変動表示される装飾図柄 8 0 の背景として背景画像が表示される。当該背景画像として、通常遊技状態にて表示されうる通常背景画像 2 5 n（図 8（a）参照）と、特別遊技状態にて表示されうる特別背景画像 2 5 s（図 8（b）参照）が設けられている（なお、一部の図面（切替演出を説明するためのものではない図面）では当該背景画像の図示を省略している）。通常背景画像 2 5 n は、特別遊技状態にて表示されることがない背景画像である。特別背景画像 2 5 s は、通常遊技状態にて表示されることがない背景画像である。つまり、通常背景画像 2 5 n は通常遊技状態にあることを、特別背景画像 2 5 s は特別遊技状態にあることを示す専用の画像であるといえる。なお、このような通常背景画像 2 5 n および特別背景画像 2 5 s が二種以上設けられたものとしてもよいが、詳細を後述する切替演出に利用される背景画像はそのうちの一種であるものとされる。

## 【 0 0 5 4 】

切替演出に利用される通常背景画像 2 5 n は、特別遊技状態から通常遊技状態への移行が生じた場合の最初の変動中演出の冒頭にて表示されているものとされる。切替演出に利用される特別背景画像 2 5 s は、特別大当たり遊技終了後の最初の変動中演出（S T 状態の一回転目）の冒頭にて表示されているものとされる。つまり、切替演出に利用される通常背景画像 2 5 n や特別背景画像 2 5 s は、新たに通常遊技状態や特別遊技状態が開始される際に表示されている背景画像であり、これらの背景画像が表示されることは通常遊技状態や特別遊技状態が新たに開始されることを遊技者に対し示すものであるといえる。以下単に通常背景画像 2 5 n、特別背景画像 2 5 s というときは、当該背景画像（新たに通常遊技状態や特別遊技状態が開始される際に表示されている背景画像）をいうものとする。

## 【 0 0 5 5 】

## 3 - 2 ) 昇格演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、通常遊技状態（第一当否抽選）にて通常大当たりに当選することもあるれば、特別大当たりに当選することもある。変動中演出にて「7」の装飾図柄 8 0 の三つ揃い（特別組み合わせ）が表示されることで大当たりが報知された場合には特別大当たりであることが確定し、「7」以外の装飾図柄 8 0 の三つ揃い（非特別組み合わせ）が表示されることで大当たりが報知された場合（図 9（a）参照）には通常大当たりおよび特別大当たりのいずれの可能性もある設定とされている。非特別組み合わせが表示されて大当たりが報知された場合には、大当たり遊技中に昇格演出が発生することがある。

## 【 0 0 5 6 】

昇格演出は、遊技者に有利な状況となったことを示す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ものである。昇格演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、遊技者に対し操作手段 6 0（本実施形態では押ボタン）の操作が促され（図 9（b）参照）、当該操作手段 6 0 の操作（単発操作）を契機として結末が判明する昇格演出が実行される。なお、昇格演出の結末が判明するのは大当たり遊技中である。

## 【 0 0 5 7 】

10

20

30

40

50

有利結末となった場合には、操作手段 6 0 の操作を契機として有利結末用の画像（有利画像 2 8）が表示領域 9 1 1 に表示される（図 9（c - 1）参照）。不利結末となった場合には不利結末用の画像（不利画像 2 9）が表示領域 9 1 1 に表示される（図 9（c - 2）参照）。有利結末となった場合には当選した大当たりが特別大当たりであることが確定する（当選した大当たりが特別大当たりでなければ昇格演出が有利結末となることはない）。ただし、不利結末となった場合であっても特別大当たりである可能性はある。

#### 【0058】

##### 3 - 3）切替画像および切替演出の結末

切替演出は、昇格演出が不利結末に至った場合に実行されるものであって、昇格演出が終了して「場面の切替」が発生することを遊技者に示すための演出である。切替演出は、まずは切替画像 2 0 が表示領域 9 1 1 に表示されるものである（図 1 0（a）参照）。上述した通り、昇格演出が不利結末に至った場合には不利画像 2 9 が表示されているのであるから、当該不利画像 2 9 に代えて切替画像 2 0 が表示されることになる。

#### 【0059】

切替画像 2 0 の具体的態様は、後述する空間部分 2 0 a の形状等を除き、どのようなものであってもよい。本実施形態では、切替演出の冒頭においては黒一色の画像が切替画像 2 0 として表示領域 9 1 1 の全体に表示される（図 1 0（a）参照）。そこから、当該切替画像 2 0 の一部がくり抜かれたかのような空間部分 2 0 a が形成された状態となる（図 1 0（b - 1）、（b - 2）参照）。当該空間部分 2 0 a が次第に大きくなっていくことで、最終的に切替画像 2 0 が表示されていない状態に至ることになる。

#### 【0060】

最終的に切替画像 2 0 が表示されていない状態に至ることが切替演出の結末である。本実施形態では、切替画像 2 0 が表示されていない状態となったときに、通常背景画像 2 5 n が表示された状態となることが通常結末（図 1 1（a - 1）参照）と、特別背景画像 2 5 s が表示された状態となることが特別結末（図 1 1（a - 2）参照）とされている。特別結末は、通常結末よりも遊技者に有利な結末である。

#### 【0061】

本実施形態では、通常結末（図 1 1（a - 1）参照）に至った場合には、当選した大当たりが通常大当たりであったことが確定する。つまり、通常遊技状態にて表示される背景画像である通常背景画像 2 5 n が表示された状態に至る通常結末は、その後通常遊技状態での変動が開始されることを示唆するものであって、当選した大当たりが通常大当たりであったことを遊技者に報知する結末である。通常結末となった大当たり遊技（通常大当たり遊技）終了後、表示されている通常背景画像 2 5 n の手前に装飾図柄 8 0 が表示され、そのまま通常遊技状態での最初の変動中演出が開始される（図 1 1（b - 1）参照）こととなる。

#### 【0062】

一方、特別結末（図 1 1（a - 2）参照）に至った場合には、当選した大当たりが特別大当たりであったことが確定する。つまり、特別遊技状態にて表示される背景画像である特別背景画像 2 5 s が表示された状態に至る特別結末は、その後特別遊技状態での変動が開始されることを示唆するものであって、当選した大当たりが特別大当たりであったことを遊技者に報知する結末である。上述した通り、昇格演出が不利結末に至ることによって当選した大当たりが通常大当たりであったかのように示されているのであるから、切替演出が特別結末に至ることは、昇格演出の不利結末が覆されるいわゆる逆転パターンの演出であるとみることにもできる。特別結末となった大当たり遊技（特別大当たり遊技）終了後、表示されている特別背景画像 2 5 s の手前に装飾図柄 8 0 が表示され、そのまま特別遊技状態での最初の変動中演出が開始される（図 1 1（b - 2）参照）こととなる。なお、特別結末に至った後、それを強調する（特別遊技状態に移行することを強調する）演出が実行されるようにしてもよい。例えば、「RUSH 確定」の文字が表示されるといったように、特別遊技状態に移行すること（昇格演出の不利結末が覆されたこと（逆転パターンであること））を強調する演出が実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 3 】

なお、切替演出は、通常結末に至る確率の方が、特別結末に至る確率よりも大きい。つまり、通常結末は「デフォルト」の結末であり、発生することが「稀な」結末が特別結末となるような設定とされる。好ましくは、切替演出が発生した場合の 80 % 以上が通常結末に至る設定とするとよい。

## 【 0 0 6 4 】

ここで、上記通常結末または特別結末に至る前の期間であって、切替画像 20 が表示されている期間を結末前期間とする。当該結末前期間における切替演出の演出態様は次のようなものである。切替画像 20 が表示された状態で、通常結末に至るか特別結末に至るかを踏まえ、当該切替画像 20 の後に通常背景画像 25 n または特別背景画像 25 s が表示された状態とされる。つまり、切替画像 20 の画像レイヤを前、背景画像の画像レイヤを後とすることで、背景画像が切替画像 20 に覆われた状態を作り出す。切替画像 20 に空間部分 20 a が形成されていない状態においては、背景画像の全体が切替画像 20 に覆われた状態にある（図 10（a）参照）。

10

## 【 0 0 6 5 】

この後、切替画像 20 に空間部分 20 a が生じる（図 10（b - 1）、（b - 2）参照）。本実施形態では、切替画像 20 における略中央に円形の空間部分 20 a が生じる。当該空間部分 20 a は、背景画像を露出させる部分であるから、当該空間部分 20 a を通じて背景画像の一部が視認できる。空間部分 20 a は、外側に向かってその範囲を次第に大きくさせるように変化する（図 10（b - 1）（c - 1）（d - 1）の変化、（b - 2）（c - 2）（d - 2）の変化を参照）。そのため、空間部分 20 a を通じて視認することができる背景画像の範囲が次第に大きくなっていくことになる。通常背景画像 25 n および特別背景画像 25 s のいずれが表示されているかは、切替演出の結末（通常結末および特別結末）を決定づけるものであるところ、結末前期間においては空間部分 20 a が経時的に大きくなっていくことで、どちらの背景画像が表示されているのかが次第に明らかになっていくという演出形態となる。換言すれば、遊技者次第で、どちらの背景画像が表示されているのかを把握するタイミングが異なる演出形態であるともいえる。

20

## 【 0 0 6 6 】

このように、本実施形態における切替演出は、切替画像 20 が表示された後、通常遊技状態で表示される通常背景画像 25 n が表示されるか、特別遊技状態にて表示される特別背景画像 25 s が表示されるかに応じ、遊技者に有利な特別結末に至ったか否かが示されるという、分かりやすくかつ面白みのあるものである（遊技状態を示す背景画像を、結末を示すことにも利用した斬新な演出である）。

30

## 【 0 0 6 7 】

また、本実施形態における切替演出は、切替画像 20 に形成される空間部分 20 a が大きくなっていくことで、当該空間部分 20 a を通じて視認される背景画像の種類が次第に明らかになっていくという面白みのある結末前期間が設けられるものである。

## 【 0 0 6 8 】

以下、上記切替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る適用した構成としてもよい。

40

## 【 0 0 6 9 】

## ○具体例 2 - 1

切替演出が通常結末となる場合と特別結末となる場合とでは、空間部分 20 a の形状が異なる構成とする。なお、結末前期間において空間部分 20 a は次第に大きくなること、当該空間部分 20 a の大きさの違い（相似形状であること）はここでいう「形状」の違いに当たらないものとする。すなわち、ここでいう形状が異なるとは、非相似形状であることをいうものとする。

## 【 0 0 7 0 】

通常結末は遊技者に不利なデフォルトの結末であり、特別結末は遊技者に有利な結末で

50

あるから、特別結末となる場合の空間部分 20 a の形状（以下、特別形状と称することもある）の方が、通常結末となる場合の空間部分 20 a の形状（以下、通常形状と称することもある）よりも、より目立つものであることが好ましい。例えば、図 12 に示すように、通常形状は円形であり（図 12（a - 1）参照）、特別形状は星形である（図 12（a - 2）参照）構成とすることが考えられる。結末前期間においては、当該形状を維持したまま（相似形状を維持したまま）経時的に空間部分 20 a が大きくなっていくことになる。

#### 【0071】

また、特別形状は、空間部分 20 a の形状自体が特別結末に至ることを示唆するような意味を持つものとするとも考えられる。その一例として、空間部分 20 a が一または二以上の文字を表すものとされ、当該文字が特別結末となることを事前に示唆するものとする（図 12（b - 2）参照）ことで、遊技者が「幸せ」となる事象が発生することを示唆するようにする。なお、このようにする場合、通常形状も何らかの文字（特別結末時の文字とは異なる）を象ったものとするのが好ましい。通常形状が文字を表すものではないと、空間部分 20 a の態様によって通常結末および特別結末のいずれとなるのが容易に分かってしまうからである。例えば、通常形状の空間部分 20 a は、遊技機のタイトルが含む文字の一または二以上を表すものとする（図面においては「A」の文字を表す通常形状としている）（図 12（b - 1）参照）。結末前期間においては、当該文字を象った形状を維持したまま（相似形状を維持したまま）経時的に空間部分 20 a が大きくなっていくことになる。

#### 【0072】

本例のようにすることで、空間部分 20 a を通じて視認される背景画像の一部だけではなく、空間部分 20 a それ自体の形状により、結末が示唆されるという面白みのある演出形態が実現される。なお、逆の見方をすれば、上記実施形態のように、通常結末および特別結末のいずれとなる場合も空間部分 20 a の形状が同じである構成とすれば、空間部分 20 a を通じて視認される背景画像の一部のみが結末を示唆するものとなるから、本例よりも結末が分かりにくいという特性があるといえる。

#### 【0073】

なお、本例のようにする場合、空間部分 20 a が通常形状とされた場合でも特別結末に至る可能性があるといった構成としてもよい。また、空間部分 20 a が特別形状とされる場合でも通常結末に至る可能性があるものとしてもよい。空間部分 20 a が特別形状とされた場合には、通常形状とされた場合よりも、特別結末となる蓋然性が高いという設定に留まり、通常形状となった場合に通常結末が確定するわけではなく、特別形状となった場合に特別結末が確定するわけではない設定としてもよい。

#### 【0074】

##### ○具体例 2 - 2

上記実施形態では、大当たり遊技中に実行される昇格演出が不利結末に至った場合に切替演出が実行されることを説明したが、このような昇格演出が発生せずに切替演出が実行されるようにしてもよい。例えば、大当たり遊技中にはあらかじめ定められた大当たり遊技用の映像が出力され、当該映像が終了したことを示すために切替画像 20 が表示されるものとし、当該切替画像 20 を用いて切替演出が実行されるようにする。

#### 【0075】

##### ○具体例 2 - 3

上記実施形態における切替演出は大当たり遊技中に実行されるものであることを説明したが、変動中演出中に実行されるものとしてもよい。例えば、変動中演出中に切替画像 20 が表示されるものとした上で、当該変動中演出に対応する当否抽選結果がはずれであれば通常結末に、大当たりであれば特別結末に至るものとする。

#### 【0076】

ただし、切替演出は、遊技状態に応じた背景画像の種類により結末が示されるものであるから、上記実施形態のように大当たり遊技終了後の遊技状態を示唆するものとして用いることが好適であるといえる。また、上記実施形態のようにすれば、通常背景画像 25 n

10

20

30

40

50

が表示された状態に至る通常結末および特別背景画像 2 5 s が表示された状態に至る特別結末のいずれとなる場合であっても、表示された背景画像をそのまま利用して大当たり遊技終了後の最初の変動を実行することができるという利点もある。

【 0 0 7 7 】

○具体例 2 - 4

上記実施形態における切替演出は、背景画像の種類により結末が示されるものであることを説明したが、背景画像以外の画像により結末が示されるものとしてもよい。すなわち、遊技者に有利な状況となったことを示す画像と、当該画像とは異なる画像とを用意しておき、特別結末となる場合には前者が、通常結末となる場合には後者が表示されるようにする。

10

【 0 0 7 8 】

また、通常結末および特別結末の一方に至った場合には背景画像が表示されるものの、他方に至った場合には背景画像ではない画像が表示されるものとしてもよい。例えば、通常結末となる場合には通常背景画像 2 5 n が表示されるものの、特別結末となる場合には特別結末（遊技者に有利な結末）に至ったことを示す専用の画像が表示される構成とする。

【 0 0 7 9 】

○具体例 2 - 5

結末前期間において空間部分 2 0 a が大きくなる速度（以下、拡大速度と称する）が、通常結末に至る場合と特別結末に至る場合とでは異なる設定とする。すなわち、切替画像 2 0 が表示されてから一定時間経過後の空間部分 2 0 a の大きさを比較した場合、通常結末に至る場合と特別結末に至る場合とでは当該空間部分 2 0 a の大きさが異なるものとする。

20

【 0 0 8 0 】

図 1 3 に示すように、通常結末に至る場合の方が、特別結末に至る場合よりも、拡大速度が大きくなるようにすれば、背景画像の露出する範囲がなかなか大きくなる場合（いつも（通常結末）よりも背景画像が明らかになる速度が遅い場合）に特別結末となるという演出形態となる。

【 0 0 8 1 】

図示しないが、特別結末に至る場合の方が、通常結末に至る場合よりも、拡大速度が大きくなるようにすれば、遊技者に有利な結末（特別結末）となる場合には、いつも（通常結末）よりも早いタイミングで背景画像（特別背景画像 2 5 s ）が明らかになるという演出形態となる。

30

【 0 0 8 2 】

4 ) リーチ先読み演出

4 - 1 ) リーチおよびリーチはずれ

本実施形態にかかる遊技機 1 は、三つの装飾図柄群 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）のそれぞれから選択された三つの装飾図柄 8 0 から構成される図柄組み合わせが、当否抽選結果が大当たりとなる場合には当たり組み合わせ（三つの装飾図柄 8 0 が同種となる組み合わせ）とされ、はずれとなる場合にははずれ組み合わせ（当たり組み合わせではない組み合わせ）とされるものである。

40

【 0 0 8 3 】

三つの装飾図柄群 8 0 g のうちの二つから選択された装飾図柄 8 0 が同種となることがリーチとされている。本実施形態では、左装飾図柄 8 0 L（第一装飾図柄）と右装飾図柄 8 0 R（第二装飾図柄）が同種となることがリーチとされている。以下の説明においては、当該同種の左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R をリーチ図柄と称することもある。また、左装飾図柄 8 0 L と右装飾図柄 8 0 R が同種となりリーチが成立したものの、中装飾図柄 8 0 C（第三装飾図柄）がそれとは異種となるはずれ組み合わせをリーチはずれ組み合わせとする。

【 0 0 8 4 】

50

## 4 - 2 ) 規定順

複数種の装飾図柄 80 には規定順が定められている。本実施形態では、装飾図柄 80 が含む数字（装飾図柄 80 の種類を決定する要素）の順が規定順とされている。また、規定順で、最も大きい数字である「7」の次は最も小さい数字である「1」とされる（規定順は「循環」するものである）。よって、規定順は、「1」「2」「3」・・・「6」「7」「1」「2」・・・という順である。以下の説明においては、当該規定順に沿う順を昇順と、規定順とは逆の順を降順と称することもある。また、昇順で「N」個先の図柄のことを「+ N」で、降順で「N」個先の図柄のことを「- N」で表すこととする。例えば、「2」の装飾図柄 80 を「+ 1」させたものは「3」の装飾図柄 80 であり、「2」の装飾図柄 80 を「- 1」させたものは「1」の装飾図柄 80 ということになる。

【0085】

10

## 4 - 3 ) 対象変動中演出および先の変動中演出

リーチ先読み演出は、先読み演出（先読み演出自体は公知である）の一種である。本実施形態では、通常遊技状態にて当該リーチ先読み演出が発生しうるが、特別遊技状態にて発生しうるものとしてもよい。先読み演出は、ある変動中演出（先読み演出の対象となる変動中演出）が大当たりとなる蓋然性が高まったことを、当該ある変動中演出よりも前に実行される一または二以上の変動中演出を用いて示唆するものである。以下では、先読み演出の対象となる変動中演出を対象変動中演出（対象変動）と、先読み演出に利用される対象変動中演出よりも前の変動中演出を先の変動中演出（先の変動）と称する。また、対象変動中演出の一つ前の先の変動中演出を1回前の先の変動中演出（1回前の先の変動）、二つ前の先の変動中演出を2回前の先の変動中演出（2回前の先の変動）・・・と称する。さらに、対象変動中演出に対応する当否抽選結果（すなわち、先読み演出の対象となる当否抽選結果）を対象当否抽選結果と、先の変動中演出に対応する当否抽選結果を先の当否抽選結果と称する。先の当否抽選結果がはずれとなるものでなければリーチ先読み演出は発生しない。

20

【0086】

## 4 - 4 ) リーチ先読み演出の具体的態様

リーチ先読み演出は、対象変動中演出にてリーチが成立することを一または二以上の先の変動中演出にて示唆する先読み演出である。ある変動中演出にてリーチが成立することは、リーチが成立しなかった場合よりも大当たりとなる確率が高いものであるため、リーチ先読み演出の発生は（リーチ先読み演出が発生しなかった場合よりも）対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が高まったことを示唆するものであるといえる。

30

【0087】

リーチ先読み演出は、次のように進行するものとされる。なお、図14、15には、先の変動が3回実行されるリーチ先読み演出（3回前の先の変動から開始されるリーチ先読み演出）の例を示すが、当該先の変動の数は増減しうる（本実施形態では、記憶手段に記憶可能な最大の特図1の保留数＝4であるから、リーチ先読み演出が含む先の変動の数の最大数は4回である）。また、対象当否抽選結果に対応する保留図柄70には「T」を付す。また、図を分かりやすくするため、リーチ先読み演出が開始されて以降は、新たな保留情報（当否抽選情報）は取得されないものとしている。

40

【0088】

（イ）先の当否抽選結果がはずれであることを示すはずれ組み合わせは、リーチはずれ組み合わせとされる（図14（b）、（d）、（f）参照）。

（ロ）リーチ図柄である左装飾図柄80Lおよび右装飾図柄80Rの種類は、先読み演出が開始される先の変動から対象変動まで維持される（図14、図15参照）。

（ハ）リーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cは、先の変動が終了する度に「+ 1」とされる（図14（b）、（d）、（f）参照）（ある先の変動でのはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cは、その一つ前の先の変動でのはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cの「+ 1」である）。

50



(二) 1 回前の先の変動でのリーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄 8 0 C は、リーチ図柄である左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R の「- 2」の図柄とされる(図 1 4 (f) 参照)(対象変動の直前の先の変動にて、中装飾図柄 8 0 C の規定順とリーチ図柄である左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R の規定順との差(以下、図柄ギャップと称することもある)が毎回同じとなるように制御される。なお、1 回前の先の変動より以前の先の変動における図柄ギャップは、上記(八)を満たすものとなる。つまり、先の変動が終了する度に図柄ギャップが 1 ずつ小さくなる(図 1 4 (b)、(d)、(f) 参照)。

(ホ) 対象変動では、中装飾図柄 8 0 C が、リーチ図柄である左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R の「- 1」とされた図柄で一旦擬似停止する(図 1 5 (a) 参照)(つまり、擬似停止した中装飾図柄 8 0 C は、1 回前の先の変動でリーチはずれ組み合わせを構成した中装飾図柄 8 0 C の「+ 1」であって、対象変動での擬似停止により中装飾図柄 8 0 C が(1 回前の先の変動から)規定順で「+ 1」進行していることが示される)。

(ヘ) 上記(ホ)の後、煽り演出が発生する。例えば、上記(ホ)で擬似停止した中装飾図柄 8 0 C が変化しそうな状況であることを示す演出が煽り演出として実行される(図 1 5 (b) 参照)。

(ト) 上記(ヘ)の後、対象当否抽選結果が大当たりであれば上記(ホ)で擬似停止した中装飾図柄 8 0 C が「+ 1」の図柄に変化して当たり組み合わせが構成された状態で対象変動が終了する(図 1 5 (c - 1) 参照)一方、はずれであれば上記(ホ)で擬似停止した中装飾図柄 8 0 C によりはずれ組み合わせが構成された状態で対象変動が終了する(図 1 5 (c - 2) 参照)。

#### 【0089】

このように、本実施形態におけるリーチ先読み演出は、先の変動が終了する度にリーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄 8 0 C が規定順に沿って(「+ 1」ずつ)進行し、リーチ図柄(左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R)に近づいていくものである(端的に言えば、中装飾図柄 8 0 C が対象変動に近づくにつれて「カウントアップ」されるというものである)から、先読み演出の進行が分かりやすいものである。

#### 【0090】

特に、本実施形態では、1 回前の先の変動(対象変動の直前の先の変動)でのリーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄 8 0 C は、リーチ図柄である左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R の「- 2」の図柄とされることが決まっている(リーチ図柄の規定順と中装飾図柄 8 0 C の規定順との差(図柄ギャップ)が毎回同じである)。よって、何度かリーチ先読み演出に接した遊技者はであれば、当該「- 2」となる時点が最後の先読み変動(1 回前の先の辺変動)であることを知る可能性がある。これを知った遊技者であれば、先の変動が実行されている段階から、どの変動が(どの保留が)対象変動となるのか前もって予測することができる。

#### 【0091】

なお、本実施形態では、左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R がリーチを構成する図柄であり、中装飾図柄 8 0 C が先の変動が終了する度に「+ 1」ずつ変化する図柄となることを説明したが、三つの装飾図柄 8 0 のうちの二つがリーチを構成する図柄(第一装飾図柄、第二装飾図柄)となり、それ以外の一つが先の変動が終了する度に「+ 1」ずつ変化する図柄(第三装飾図柄)とされる設定であれば、三つの装飾図柄 8 0 (左装飾図柄 8 0 L ・中装飾図柄 8 0 C ・右装飾図柄 8 0 R)のうちのいずれがリーチを構成する図柄とされてもよい。リーチ先読み演出の度に、リーチを構成する図柄が変化しうるものとしてもよい。ただし、リーチ先読み演出は、リーチ図柄ではない図柄の変化により先読み演出の進行を表すことを特徴とするものであるから、当該変化する図柄は最も「目立つ位置」に表示されるものとするのが好ましい。つまり、本実施形態のように、二つのリーチ図柄の間に表示される中装飾図柄 8 0 C を、先の変動が終了する度に変化する図柄とすることが好ましい。

#### 【0092】

10

20

30

40

50

以下、上記リーチ先読み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させて適用した構成としてもよい。

【0093】

○具体例3-1

上記実施形態では、1回前の先の変動（対象変動の直前の先の変動）でのリーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cは、リーチ図柄である左装飾図柄80Lおよび右装飾図柄80Rの「-2」の図柄とされることが（図14（f）参照）を説明したが、1回前の先の変動でのリーチ図柄の規定順と中装飾図柄80Cの規定順との差が毎回同じであるのであれば、例えば「-1」の図柄とされるという設定としてもよい。このようにすることで、リーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cがリーチ図柄の「-1」となることが先読みの最終変動であることを示すという演出形態となるから、リーチ先読み演出がより分かりやすいものとなる。

10

【0094】

○具体例3-2

1回前の先の変動での中装飾図柄80Cの規定順とリーチ図柄の規定順との差である図柄ギャップが毎回異なり得る構成とする。そして、当該図柄ギャップが対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆するものとする。例えば、発生しうる図柄ギャップのパターンとして、「-1」、「-2」、「-3」の三種類が設定されている（図16参照。なお図16にはリーチ図柄が「4」の装飾図柄80である例を示す。）ものとし、当該三種類の図柄ギャップのいずれとされるかに応じ、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が異なる構成とする。

20

【0095】

本例のようにする場合、図柄ギャップが小さいほど対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とすることが好ましい。上記のように図柄ギャップのパターンとして、「-1」、「-2」、「-3」の三種類が設定されているものとするのであれば、「-1」となることが最も高信頼度であり、「-3」となることが最も低信頼度である設定とする（図16参照）。中装飾図柄80Cがリーチ図柄に近いほど、大当たり組み合わせに近いという印象を受けるであろうから、これに沿って図柄ギャップが小さいほど高信頼度となるリーチ先読み演出とするとよい。

30

【0096】

○具体例3-3

上記実施形態では、リーチはずれ組み合わせを構成する中装飾図柄80Cは、先の変動が終了する度に「+1」とされることが説明したが、一定の法則性を持った変化であれば、それとは異なる変化の態様としてもよい。例えば、先の変動が終了する度に「+2」となる設定としてもよい。また、先の変動が終了する度に「-1」となるといったように降順で変化する設定としてもよい。

【0097】

○具体例3-4

先の変動にて中装飾図柄80Cが停止してリーチはずれ組み合わせが構成される際、中装飾図柄80Cを強調する（目立たせる）画像（以下、強調画像30とする）が表示されるものとする。先の変動にて単にリーチはずれ組み合わせが表示されるだけであると、中装飾図柄80Cが先読み演出の発生および進行を示していることに気付かない可能性があるから、中装飾図柄80Cに付随する強調画像30が表示されるようにする（図17（b）参照）。対象変動における擬似停止時においても当該強調画像30が表示されるものとしてもよい（図17（c）参照）。

40

【0098】

なお、当該強調画像30は、リーチ先読み演出が実行されていない変動にて表示されうるものではなく、リーチ先読み演出専用の画像とされることが好ましい。このようにすることで、強調画像30が表示された場合は、リーチ先読み演出が実行されている変動であ

50

るということ（通常の変動とは異なる変動であるということ）が明確に示されることになる。また、当該強調画像 30 は先の変動にてリーチはずれ組み合わせを構成する三つの装飾図柄 80 のうち、リーチ図柄（左装飾図柄 80 L および右装飾図柄 80 R）に付随して表示されるものではない（図 17（b）参照）。すなわち、強調画像 30 は、リーチはずれ組み合わせを構成するリーチ図柄よりも中装飾図柄 80 C（「カウントアップ」される図柄）を目立たせるための画像であるともいえる。

【0099】

○具体例 3 - 5

上記実施形態では、リーチ図柄である左装飾図柄 80 L および右装飾図柄 80 R の種類は、先読み演出が開始される先の変動から対象変動まで維持されることを説明したが、リーチ図柄の種類が途中で変化しうるものとしてもよい。ただし、このようにリーチ図柄の種類が変化する場合でも、リーチ図柄と中装飾図柄 80 C の図柄ギャップが上記実施形態にて説明した法則を満たすようにする。

10

【0100】

例えば、2 回前の先の変動にて、「5・2・5」のリーチはずれ組み合わせ（リーチ図柄は「5」の装飾図柄 80 である）が構成された場合（図 18（b）参照）に、リーチ図柄を「7」の装飾図柄 80 に変化させる（図 18（c）参照）とする。この場合には、1 回前の先の変動にて、「7・5・7」のリーチはずれ組み合わせが構成されるようにする（図 18（d）参照）。つまり、2 回前の先の変動から 1 回前の先の変動にかけてリーチ図柄を「+2」させることに伴い、中装飾図柄 80 C を「+3」（「+1」+「+2」）させ、1 回前の先の変動での図柄ギャップが「-2」であるという法則が保たれるようにする。

20

【0101】

対象変動にてリーチ図柄の種類を変化させる場合も同様である。例えば、1 回前の先の変動にて「6・4・6」のリーチはずれ組み合わせ（リーチ図柄は「6」の装飾図柄 80 である）が構成された場合（図 19（b）参照）に、対象変動にてリーチ図柄を「7」の装飾図柄 80 に変化させるとする。この場合には、対象変動における擬似停止時（煽り演出（図 19（d）参照）前）に「7・6・7」の組み合わせが構成される（図 19（c）参照）ものとする。つまり、1 回前の先の変動から対象変動の擬似停止時にかけてリーチ図柄を「+1」させることに伴い、中装飾図柄 80 C を「+2」（「+1」+「+1」）させ、対象変動の擬似停止時における図柄ギャップが「-1」であるという法則が保たれるようにする。

30

【0102】

本例のような構成は、リーチ図柄の種類により大当たり信頼度が異なる遊技性とする場合に特に有効である。例えば、リーチ図柄が「7」である場合には、その他の図柄である場合よりも高信頼度である法則が設定されているとする。これを前提とし、リーチ先読み演出が開始された後、リーチ図柄が途中で変化しうるものとするれば、リーチ図柄が高信頼度のものに変化することを遊技者が願う演出形態となる（裏を返せば、上記実施形態のようにリーチ先読み演出の開始からリーチ図柄の種類が変化しない構成とするのであれば、途中で高信頼度のリーチ図柄に変化することはないということになる）。

40

【0103】

○具体例 3 - 6

リーチ先読み演出に利用される先の変動の数が対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆するものとする。例えば、リーチ先読み演出に利用される先の変動の数が多いほど（リーチ先読み演出が開始されてから対象変動に至るまでの変動回数が多いほど）、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とする。

【0104】

上述した通り、リーチ先読み演出は、先の変動の終了の度に中装飾図柄 80 C が「カウントアップ」されるものであるところ、本例のようにした場合には当該「カウントアップ」の数（「カウントアップ」の長短）が対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆するも

50

のとなるということになる。リーチ先読み演出に利用される先の変動の数が多いほど、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とするのであれば、カウントアップが長いほど大当たり信頼度が高いという分かりやすい演出形態となる。

#### 【 0 1 0 5 】

##### ○具体例 3 - 7

上記実施形態におけるリーチ先読み演出と同様の技術思想を、擬似連続演出に適用することも可能である。擬似連続演出自体は周知であるため詳細な説明は省略するが、装飾図柄 8 0 が所定の組み合わせで擬似停止した後、再び変動を開始することを一または複数回繰り返す演出である。上記「所定の組み合わせ」が、左装飾図柄 8 0 L および右装飾図柄 8 0 R が同種であり、中装飾図柄 8 0 C がそれとは異種である「リーチはずれ組み合わせ」となるようにしつつ、擬似停止の度に中装飾図柄 8 0 C に「+ 1」の変化が生じる構成とする。

10

#### 【 0 1 0 6 】

##### 5 ) 画像変化演出

##### 5 - 1 ) 操作画像

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化演出を実行することが可能である。なお、本実施形態では、当該画像変化演出は通常遊技状態中に実行されるものであるが、特別遊技状態中に実行されるものとすることもできる。また、変動中演出中ではなく、大当たり遊技中に実行されるものとすることもできる。画像変化演出は、遊技者に対し、操作手段 6 0 ( 押ボタン ) の操作が促される演出である。操作手段 6 0 は、上方から見て略円形の構造物である。画像変化演出においては、当該操作手段 6 0 を表した操作画像 4 0 が表示領域 9 1 1 に表示される。当該操作画像 4 0 は、操作手段 6 0 ( 操作対象 ) を表したものであることを遊技者が認識可能な態様であればよい。本実施形態における操作手段 6 0 は、上から見て略円形である外形の内側に三角形のマークを有するものであるところ、操作画像 4 0 は操作手段 6 0 を上から見た態様を表すものとされる ( 図 2 0 ( a ) 参照。 )。なお、画像変化演出時以外の操作要求時に表示される操作画像は図 9 ( b ) 参照。 )。

20

#### 【 0 1 0 7 】

##### 5 - 2 ) 対象画像

画像変化演出では、表示領域 9 1 1 に対象画像 5 0 が表示される ( 図 2 0 参照 )。画像変化演出は、当該対象画像 5 0 が変化する演出である。具体的には、画像変化演出は、対象画像 5 0 が初期態様 ( 図 2 0 ( a ) 参照 ) から目標態様 ( 図 2 0 ( d - 1 ) 参照 ) に至ることを目標とする ( 成功結末とする ) 演出である。対象画像 5 0 は、操作画像 4 0 とともに表示される。初期態様にある対象画像 5 0 は、外縁部 5 1 および透過部 5 2 を有する ( 図 2 0 ( a ) 参照 )。外縁部 5 1 は、対象画像 5 0 の外縁を構築する部分である。よって、外縁部 5 1 の形状 = 対象画像 5 0 の形状 ( 外形 ) である。透過部 5 2 は、当該外縁部 5 1 に囲まれた部分である。ただし、透過部 5 2 の大部分が外縁部 5 1 に囲まれていれば ( 囲まれているように遊技者に見えれば ) よく、外縁部 5 1 の一部が途切れる等していてもよいものとする。

30

#### 【 0 1 0 8 】

本実施形態における対象画像 5 0 は「 G 」の文字を呈するものとされている。すなわち、外縁部 5 1 は「 G 」の文字を象る部分であり、その「 G 」の文字の内側の部分が透過部 5 2 とされている ( 図 2 0 ( a ) 参照 )。

40

#### 【 0 1 0 9 】

##### 5 - 3 ) 画像変化演出の進行

画像変化演出の冒頭においては、初期態様にある対象画像 5 0 と操作画像 4 0 が重なるようにして表示領域 9 1 1 に表示される ( 図 2 0 ( a ) 参照 )。具体的には、初期態様にある対象画像 5 0 の透過部 5 2 を通じて操作画像 4 0 の少なくとも一部が視認可能となっているかのように表示領域 9 1 1 に表示される。すなわち、遊技者には、操作画像 4 0 の手前に初期態様にある対象画像 5 0 が存在しているかのように見える表示形態とされる。

50

なお、操作画像 4 0 における対象画像 5 0 が重ならない範囲は、そのままの態様で視認される。

【0 1 1 0】

上述した通り、本実施形態における対象画像 5 0 は「G」の文字を表すものであり、大まかに見て略円形を呈するものであるといえるところ、当該対象画像 5 0 と操作画像 4 0 が同心円状に重なるようにして表示される。なお、画像変化演出において、操作手段 6 0 を表した画像は当該操作画像 4 0 以外に表示されない。

【0 1 1 1】

その後、操作手段 6 0 の操作が有効となる操作有効期間が開始される。本実施形態では、操作有効期間中は、操作有効期間の残り（経過）の目安を示す残時間画像 4 5、および、要求される操作手段 6 0 の操作態様を示す操作態様画像 4 6 が表示領域 9 1 1 に表示される（図 2 0（a）～（c）参照）。本実施形態では、操作手段 6 0 を連続操作（連打）が促されるため、「連打」の文字が操作態様画像 4 6 として表示される。

【0 1 1 2】

操作有効期間においては、操作手段 6 0 の操作が所定条件を満たす度に、対象画像 5 0 の透過部 5 2 が小さくなる変化が生じる（図 2 0（a）～（c）参照）。対象画像 5 0 は、初期態様にて透過部 5 2 とされる部分は、複数個（N 個）の分割要素に区分けされている。本実施形態では  $N = 5$  とされている。なお、一つ一つの分割要素が把握できるよう各分割要素が区切られた態様としてもよいし、区切られていない態様としてもよい。操作手段 6 0 の操作が所定条件を満たす度に、一の分割要素が不透過部 5 3 に変化する。不透過部 5 3 に変化した場合、当該不透過部 5 3 を通じては操作画像 4 0 が視認できない状態となる。つまり、一の分割要素が透過部 5 2 の一部であった状態では視認できていた操作画像 4 0 の一部が、当該一の分割要素が不透過部 5 3 に変化することで視認できない状態となる（操作画像 4 0 の一部が不透過部 5 3 に覆われた状態となる）。

【0 1 1 3】

本実施形態では、操作有効期間中に操作手段 6 0 の操作が検出される度に、一の分割要素を不透過部 5 3 に変化させるか否かの抽選（以下、変化抽選と称する）が実行される。当該変化抽選に当選することを契機として一の分割要素を不透過部 5 3 に変化させる。つまり、変化抽選に当選する度に対象画像 5 0 の透過部 5 2 が小さくなる変化が生じる。なお、変化抽選に当選する確率は 1 0 0 % 未満とすることが好ましい。つまり、操作手段 6 0 の操作がなされても一の分割要素が不透過部 5 3 になるとは限られないものとするのが好ましい。また、一の画像変化演出において、一の分割要素が不透過部 5 3 に変化する度に変化抽選の当選確率が変化する構成としてもよい。ただし、このような変化抽選に当選することを契機として透過部 5 2 が小さくなる構成とするのは一例である。例えば、規定回数（一定であってもよいし、不定であってもよい）の操作手段 6 0 の操作が検出される度に透過部 5 2 が小さくなる変化が生じる構成としてもよい。

【0 1 1 4】

画像変化演出は、対象画像 5 0 が初期態様から目標態様に変化することが成功結末（図 2 0（d - 1）参照）として、目標態様に至らないことが失敗結末（図 2 0（d - 2）参照）として設定されている。なお、成功結末とされるか失敗結末とされるかは予め内部的に（遊技者に分からないように）決定されている。本実施形態では、成功結末となった場合には、対象当否抽選結果（画像変位演出が実行される変動に対応する当否抽選結果）が大当たりとなる可能性が残り、失敗結末となった場合には対象当否抽選結果がはずれとなることが確定するものとされている。つまり、対象当否抽選結果を踏まえ、画像変化演出が成功結末および失敗結末のいずれに至るかは前もって決定されている。

【0 1 1 5】

目標態様は、N 個の分割要素の全てが不透過部 5 3 となる態様である。つまり、初期態様において透過部 5 2 であった部分の全体が不透過部 5 3 となる態様である（図 2 0（d - 1）参照）。本実施形態では、予め決定された結末が成功結末および失敗結末のいずれとなる場合でも、 $N - 1$  個（本実施形態では 4 個）の分割要素が不透過部 5 3 となるまで

は進行しうる（上記変化抽選にN - 1回当選しうる）。予め決定された結末が失敗結末である場合には、N - 1個の分割要素が不透過部53となった後は、操作有効期間中に操作手段60が操作されても変化抽選は実行されない。つまり、対象画像50が目標態様に至ることはない。一方、予め決定された結末が成功結末である場合には、N - 1個の分割要素が不透過部53となった後も操作有効期間中に操作手段60が操作されることを契機として変化抽選が実行される。つまり、対象画像50が目標態様に至る可能性がある。なお、予め決定された結末が成功結末である場合において、操作有効期間中に対象画像50が目標態様に至らなかった場合には、操作有効期間の終了を契機として強制的に対象画像50が目標態様にさせられる（強制的に成功結末に移行する）。

#### 【0116】

10

上述した通り、操作画像40の手前に対象画像50が表示されているから、対象画像50の透過部52が小さくなるにつれて次第に操作画像40の視認可能な範囲が小さくなっていくことになる。対象画像50が初期態様にある状態（図20（a）参照）が、操作画像40の視認可能な範囲が最も大きい状態であり、対象画像50が目標態様に到達した状態（図20（d - 1）参照）が、操作画像40の視認可能な範囲が最も小さくなる状態であるといえる。

#### 【0117】

また、本実施形態における対象画像50は、透過部52が外縁部51に囲まれたものであり、当該透過部52が次第に不透過部53に変化していくものである。外縁部51は文字（本実施形態では「G」の文字）を象ったものであるところ、画像変化演出は文字を表す「メータ」が経時的に溜まっていく（透過部52が不透過部53に変化していくことが、メータが溜まっていく様を表すものである）演出形態であるといえる。

20

#### 【0118】

このように、本実施形態における画像変化演出は、操作手段60の操作により対象画像50を初期態様から目標態様に変化させることを目的とする演出であるところ、初期態様にある対象画像50の透過部52を通じて視認される操作画像40により操作手段60をすべき状況であることを示すとともに、対象画像50が目標態様に近づくにつれて不透過部53に覆われることで操作画像40の視認される範囲が小さくなるという演出である。すなわち、操作有効期間の開始時点では操作画像40が目立つ状態にあるため操作手段60を操作すべき状況であることが強調され、対象画像50が目標態様に近づくほど操作画像40が見えにくい状態となって演出が進行していること（佳境を迎えている）ことが強調されるという分かりやすい演出形態である。

30

#### 【0119】

以下、上記画像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適用した構成としてもよい。

#### 【0120】

##### ○具体例4 - 1

上記実施形態における画像変化演出は、遊技者に対し、操作手段60の連続操作（連打）が促されるものであることを説明したが、その他の操作態様が促されるものであってもよい。例えば、遊技者に対し、操作手段60が操作された状態を維持する維持操作（本実施形態のように操作手段60が押ボタンである場合には「長押し」ということになる）が促されるものとしてもよい。操作手段60が操作された状態が所定時間継続することを契機として上記変化抽選が実行され、当該変化抽選に当選することを契機に透過部52が小さくなる（一の分割要素が不透過部53となる）変化が生じるものとする。

40

#### 【0121】

また、遊技者に対し、操作手段60の一回の操作（単発操作）が促されるものとする（操作手段60の一回の操作で操作有効期間が終了する）ことも考えられる。成功結末とする場合には、操作手段60の操作を契機として対象画像50の透過部52の全体が不透過部53に変化する。失敗結末とする場合には、操作手段60の操作がなされても不透過部

50

5 3 への変化は生じない（透過部 5 2 が維持される）。ただし、このような一回の操作が促される画像変化演出とする場合には、透過部 5 2 が次第に小さくなっていくという変化は演出には表れないものとなる。

【 0 1 2 2 】

○具体例 4 - 2

初期態様に対象画像 5 0 の透過部 5 2 により、画像変化演出が成功結末に至る蓋然性が示唆されるものとする。例えば、透過部 5 2 は、「白」の半透明な態様である第一態様（図 2 1（a）参照）および「赤」の半透明な態様である第二態様（図 2 1（b）参照）のいずれかとされ、第一態様とされる場合よりも第二態様とされる場合の方が成功結末に至る蓋然性が高い設定とする。

10

【 0 1 2 3 】

本例のように透過部 5 2 の態様が変化しうるようにすることで、透過部 5 2 の態様に応じて、当該透過部 5 2 を通じて視認される操作画像 4 0 の見た目が異なることになる。すなわち、透過部 5 2 が第一態様であれば操作画像 4 0 は白色を呈しているかのように見え、第二態様であれば操作画像 4 0 は赤色を呈しているかのように見える。つまり、操作画像 4 0 が透過部 5 2 を通じて視認されるものであるからこそ、透過部 5 2 の態様を異ならせることで、操作画像 4 0 の見た目も異なることになる。

【 0 1 2 4 】

○具体例 4 - 3

画像変化演出が成功結末（図 2 2（a - 2）参照）となった場合には、所定の事後演出が発生する（失敗結末となった場合には当該事後演出は発生しない）（図 2 2（a - 3）参照）ものとする。つまり、画像変化演出は、当該事後演出が発生するか否かを示す分岐演出として実行されるものとする。事後演出としては、所定のリーチ演出が実行されるものとするのが考えられる。対象当否抽選結果が大当たりであれば大当たり用の結末に、はずれであればはずれ用の結末に至るリーチ演出が事後演出として発生するものとする。

20

【 0 1 2 5 】

これを前提とし、対象画像 5 0 は、事後演出を示唆するものとする。例えば、対象画像 5 0 が表す文字が、事後演出の「タイトル」の少なくとも一部を表すものとする。このようにすることで、目標態様に至った対象画像 5 0（図 2 2（a - 2）参照）を用いて事後演出が発生したことが示されるようにする（図 2 2（a - 3）参照）こともできる。本例

30

【 0 1 2 6 】

また、本例のようにする場合、画像変化演出にて表示されうる対象画像 5 0 として、複数種の対象画像 5 0 が設けられたものとする。例えば、第一対象画像 5 0 a（図 2 2（a - 1）参照）が表示されることもあれば、当該第一対象画像 5 0 a と異なる第二対象画像 5 0 b（図 2 2（b - 1）参照）が表示されることもある設定とする。第一対象画像 5 0 a が表示された画像変化演出が成功結末（図 2 2（a - 2）参照）に至った場合には事後演出として第一事後演出（図 2 2（a - 3）参照）が発生する一方、第二対象画像 5 0 b が表示された画像変化演出が成功結末（図 2 2（b - 2）参照）に至った場合には事後演出として第一事後演出よりも高信頼度の第二事後演出（第一事後演出とは異なる演出）（図 2 2（b - 3）参照）が発生するものとする。このようにすることで、対象画像 5 0 の種類（態様）が、その後発生しうる事後演出の種類を示唆するという演出形態となる。また、第一対象画像 5 0 a が表示された場合よりも、第二対象画像 5 0 b が表示された場合の方が、成功結末に至った場合の信頼度が高いという演出形態になるため、第二対象画像 5 0 b が表示された場合には成功結末に至ることを遊技者がより強く願うであろう演出形態となる。

40

【 0 1 2 7 】

○具体例 4 - 4

対象画像 5 0 が、当否抽選結果を示す図柄組み合わせを構成する装飾図柄 8 0 の一つと

50

して用いられる構成とする。例えば、画像変化演出がリーチ演出の一種として発生するものとし、当否抽選結果が大当たりとなる場合には、画像変化演出が成功結末となった上で、目標態様に至った対象画像 50 が当たり組み合わせを構成する装飾図柄 80 の一つとなる構成とすることが考えられる。具体的には以下の通りである。

#### 【0128】

画像変化演出は、左装飾図柄 80 L および右装飾図柄 80 R (リーチ図柄) が同種となるリーチ成立時に発生しうるものとする。対象画像 50 の外縁部 51 は、リーチ図柄と同種の装飾図柄 80 を象ったものとされる。例えば、「6」の装飾図柄 80 がリーチ図柄となるリーチが成立した場合には、「6」を象った外縁部 51 の対象画像 50 が表示される(図 23 (a) 参照)。画像変化演出においては、当該「6」を象った外縁部 51 の内側の透過部 52 が小さくなる(不透過部 53 になる)変化が生じうる(図 23 (b) 参照)。画像変化演出は、対象当否抽選結果が大当たりである場合には成功結末に至り、はずれである場合には失敗結末に至る。成功結末となる場合には、透過部 52 の全体が不透過部 53 となり対象画像 50 が目標態様に至る(図 23 (c - 1) 参照)。失敗結末となる場合には対象画像 50 は目標態様に至らない(図 23 (c - 2) 参照)。目標態様に至った対象画像 50 は、リーチ図柄の間に表示されているから、中装飾図柄 80 C として当たり組み合わせを構成することになり、そのまま変動が完全に停止して当否抽選結果が大当たりであることが報知される(図 23 (d - 1) 参照)。目標態様に至らなかった場合にははずれ組み合わせが構成されて変動が完全に停止する(図 23 (d - 2) 参照)。

#### 【0129】

このように、画像変化演出は、当否抽選結果が大当たりであることを示す当たり組み合わせを構成する図柄の一つが完成するか否かを示す(図柄が完成することを、当該図柄の選択とみなす)リーチ演出の一種として用いることができる。なお、上記実施形態における装飾図柄 80 は「数字」であるため、対象画像 50 (外縁部 51) は数字を象ったものとされるが、装飾図柄 80 を数字以外の文字やキャラクタ等とするのであれば対象画像 50 も数字以外の文字やキャラクタ等とすることができる。

#### 【0130】

6) 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。

#### 【0131】

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。

#### 【0132】

上記実施形態では、当否抽選結果の態様として大当たりおよびはずれが設定され、大当たりとなることで大当たりが獲得される(大当たり遊技が実行される)ものであるが、いわゆる小当たり経由により大当たりが獲得できるものとしてもよい。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(小当たり当選時に開放される特典領域(V領域)に遊技球を進入させることで大当たりが得られるいわゆる「二種遊技機」の遊技性)を備えたものの自体は周知であるため詳細な説明を省略するが、例えば小当たりに当選した場合、(遊技機の故障や遊技者が指示通り遊技を行わない等のイレギュラーな事象が発生した場合を除き)それが大当たりの獲得に繋がるという設定(実質的に小当たり当選と大当たり当選が同一視できる設定)である設定とするのであれば、上記実施形態にて説明した大当たりの当選とは、小当たりに当選することを含む(「大当たり」は「小当たり」に読み替えることができる)ものとする。

#### 【0133】

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。

#### 【0134】

##### ・手段 1 - 1

当否抽選結果が大当たりとなったときに複数種の特典のいずれかが付与される特典付与手段と、規定期間中における前記特典の獲得状況を示す結果画像を表示する表示手段と、を



備え、複数種の前記特典のうちの少なくともいずれかは特定特典とされており、前記結果画像は、前記規定期間中に獲得できた前記特定特典を表す名称を含み、前記規定期間中に獲得できなかった前記特定特典を表す名称を含まないものとされることを特徴とする遊技機。

上記遊技機における結果画像は、獲得できなかった特定特典を表す名称を含まないから、結果画像を見た遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することができる。

【0135】

・手段1-2

複数種の前記特典には、前記特定特典ではない特典であって、当該特定特典よりも遊技者が享受する利益の期待値が小さい非特定特典が含まれ、前記規定期間中に前記特定特典が獲得できた場合には、前記結果画像は、獲得できた前記特定特典を表す名称を含み、前記非特定特典を表す名称を含まないものとされることを特徴とする手段1-1に記載の遊技機。

10

享受する利益が相対的に高い特定特典が獲得できたのであれば、享受する利益が相対的に低い非特定特典の獲得状況を敢えて結果画像に表さなくてもよいといえる（非特定特典の獲得状況を示すことで、非特定特典が特定特典であればもっと利益が得られていたであろうと遊技者が想像し、損をしたかのような感情を遊技者が抱いてしまうおそれもあるから）。

【0136】

・手段1-3

前記規定期間中に前記特定特典が全く獲得できなかった場合には、前記結果画像は、前記特定特典を表す名称を含まず、前記非特定特典を表す名称を含むものとされることを特徴とする手段1-2に記載の遊技機。

20

特定特典が獲得できなかった場合に非特定特典すら結果画像に表されないこととすると規定期間中に全く特典が獲得できなかったかのような印象を与えてしまうから、このような場合には非特定特典が結果画像に表されるようにするとよい。

【0137】

・手段2-1

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、当否抽選結果を示すために表示される装飾図柄の背景画像として、前記通常遊技状態にて表示される通常背景画像および前記特別遊技状態にて表示される特別背景画像を表示することが可能な表示手段と、切替画像を表示する切替演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記切替演出の結末として、前記切替画像が表示された後、前記通常背景画像が表示される通常結末と、前記切替画像が表示された後、前記特別背景画像が表示される特別結末と、が発生しうることを特徴とする遊技機。

30

上記遊技機によれば、切替画像が表示された後に表示される背景画像の種類により結末が示されるという面白みのある演出を実行することができる。

【0138】

・手段2-2

前記切替演出は、前記切替画像に形成される空間部分を通じ、前記通常結末に至る場合には前記通常背景画像の一部が、前記特別結末に至る場合には特別背景画像の一部が視認可能となる演出であることを特徴とする手段2-1に記載の遊技機。

40

このようにすることで、切替画像が表示されている段階から空間部分を通じて背景画像の一部が視認できる（結末が事前に示唆される）という演出形態となる。

【0139】

・手段2-3

前記切替画像の前記空間部分は、前記通常結末に至る場合には通常形状とされ、前記特別結末に至る場合には前記通常形状とは異なる特別形状とされることを特徴とする手段2-1または手段2-2に記載の遊技機。

50

このようにすることで、空間部分を通じて視認される背景画像の一部だけでなく、空間部分の形状自体が結末を事前に示唆するという演出形態となる。

【 0 1 4 0 】

・手段 3 - 1

複数種の装飾図柄を含む第一装飾図柄群、第二装飾図柄群、および第三装飾図柄群が変動を開始した後、当該第一装飾図柄群から選択された第一装飾図柄、当該第二装飾図柄群から選択された第二装飾図柄、および当該第三装飾図柄群から選択された第三装飾図柄から構成される図柄組み合わせが、当否抽選結果が当たりとなる場合には当たり組み合わせで、はずれとなる場合にははずれ組み合わせとなって変動が停止するまでの変動中演出が実行される遊技機であって、前記当たり組み合わせは、前記第一装飾図柄、前記第二装飾図柄および前記第三装飾図柄が同種のものとなる組み合わせであり、前記はずれ組み合わせに含まれるリーチはずれ組み合わせは、前記第一装飾図柄と前記第二装飾図柄が同種となるものの、前記第三装飾図柄が異種となる組み合わせであり、対象当否抽選結果が当たりとなる蓋然性が高まったことを、当該対象当否抽選結果に対応する前記変動中演出である対象変動中演出が開始されるよりも前の前記変動中演出である先の変動中演出を用いて示唆する先読み演出として、前記先の変動中演出にて示される前記リーチはずれ組み合わせを構成する前記第三装飾図柄の種類が、連続する前記先の変動中演出毎に変化するリーチ先読み演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

10

上記遊技機によれば、リーチはずれ組み合わせを構成する第三装飾図柄の種類の変化により進行する分かりやすい先読み演出を実行することができる。

20

【 0 1 4 1 】

・手段 3 - 2

複数種の前記装飾図柄のそれぞれには規定順が定められており、前記リーチ先読み演出において、前記リーチはずれ組み合わせを構成する前記第三装飾図柄の種類は、連続する前記先の変動中演出毎に前記規定順に沿って変化することを特徴とする手段 3 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、第三装飾図柄の規定順に沿う変化が、リーチ先読み演出の進行（対象変動中演出に近づいていること）を示すことになる。

【 0 1 4 2 】

・手段 3 - 3

前記リーチ先読み演出は、前記対象変動中演出の直前の前記先の変動中演出での前記リーチはずれ組み合わせを構成する前記第一装飾図柄および前記第二装飾図柄の種類の前記規定順と、前記第三装飾図柄の種類の前記規定順との差が、毎回同じとなるように制御されるものであることを特徴とする手段 3 - 2 に記載の遊技機。

30

このようにすることで、第一装飾図柄および第二装飾図柄と第三装飾図柄との規定順の差が所定値となったときが対象変動中演出の直前の変動であるということになるため、対象変動中演出に対応する保留が予測しやすい先読み演出となる。

【 0 1 4 3 】

・手段 4 - 1

表示領域を有する表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し前記操作手段の操作が促される演出であって、前記表示領域に表示される対象画像が初期態様から目標態様に至ることが成功結末として、当該目標態様に至らないことが失敗結末とされた画像変化演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記画像変化演出は、前記初期態様にある前記対象画像の透過部を通じて前記操作手段を表した前記操作画像が視認可能となるように表示され、操作有効期間中における前記操作手段の操作が所定条件を満たす度に、前記対象画像の前記透過部が小さくなる変化が生じるものであることを特徴とする遊技機。

40

上記遊技機が実行可能な画像変化演出は、演出当初は操作画像が目立つ状態とされて操作手段を操作すべき状況であることが強調され、対象画像が目標態様に近づくほど操作画像が見えにくい状態となって演出が進行していることが強調されるという分かりやすい演

50

出形態である。

【 0 1 4 4 】

・ 手段 4 - 2

前記透過部は、前記対象画像の外縁に沿う外縁部に囲まれた部分であ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、対象画像がメータのように変化する演出形態となる。

【 0 1 4 5 】

・ 手段 4 - 3

当否抽選結果が当たりとなった場合には、複数の図柄から構成される当たり組み合わせが表示されるものであり、前記画像変化演出を経て当否抽選結果が当たりであることが示される場合には、前記目標態様に至った前記対象画像が前記当たり組み合わせを構成する図柄の一つとされ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。

10

このように、目標態様となった対象画像が当たり組み合わせを構成する図柄の一つとなる演出として画像変化演出を適用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 4 6 】

1 遊技機

1 0 結果画像

2 0 切替画像

2 0 a 空間部分

20

2 5 n 通常背景画像

2 5 s 特別背景画像

4 0 操作画像

5 0 対象画像

5 1 外縁部

5 2 透過部

5 3 不透過部

6 0 操作手段

7 0 保留図柄

8 0 装飾図柄 ( 8 0 L 左装飾図柄 8 0 R 右装飾図柄 8 0 C 中装飾図柄 )

30

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

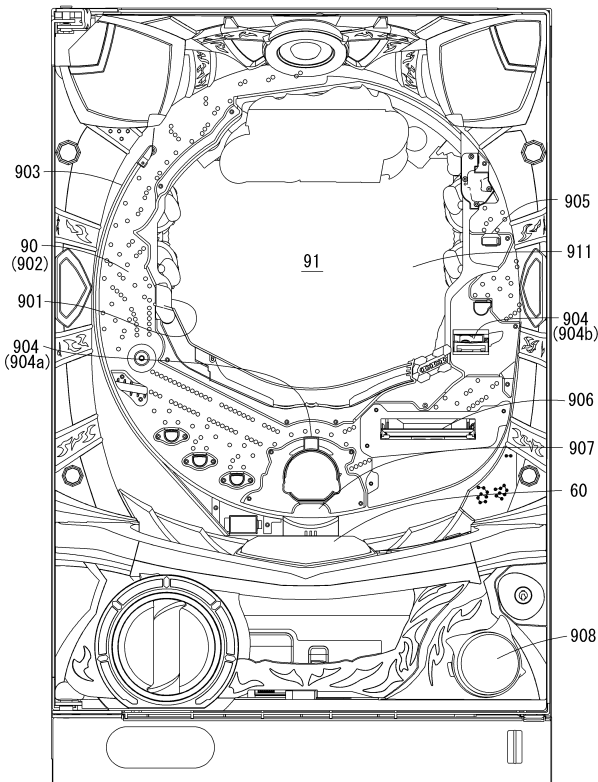
40

50

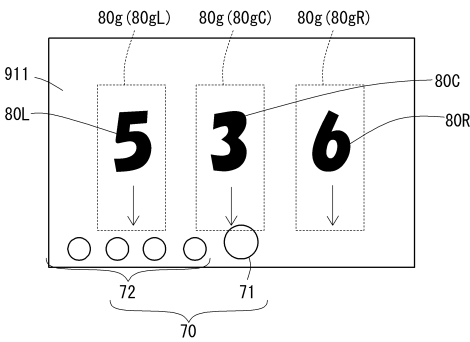
【図面】

【図 1】

1



【図 2】

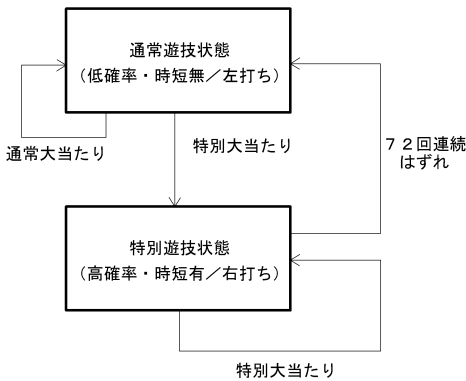


10

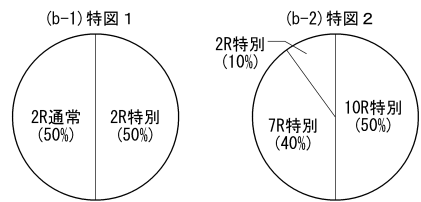
20

【図 3】

(a)



(b) 大当たり振り分け

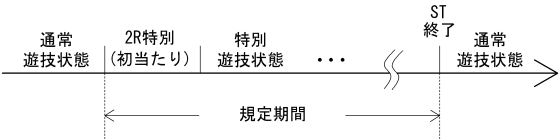


(c)

特定特典	10R特別	MAXボーナス
	7R特別	BIGボーナス
非特定特典	2R特別	ボーナス

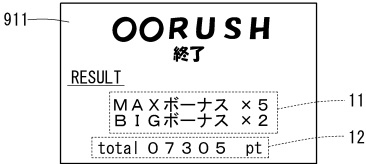
【図 4】

(a)



30

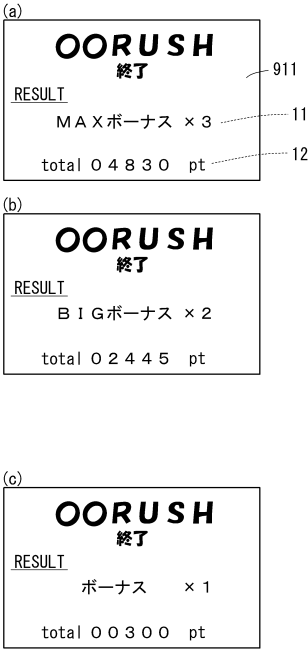
(b) 結果画像 (10)



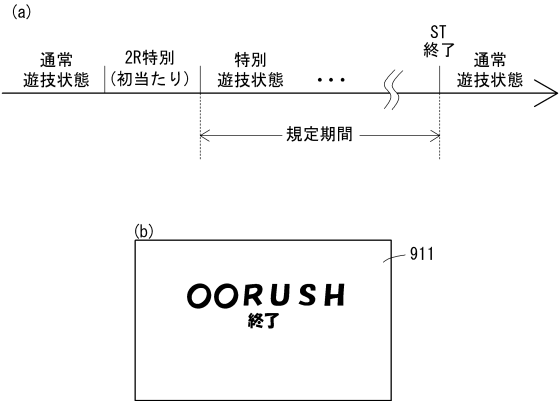
40

50

【 図 5 】



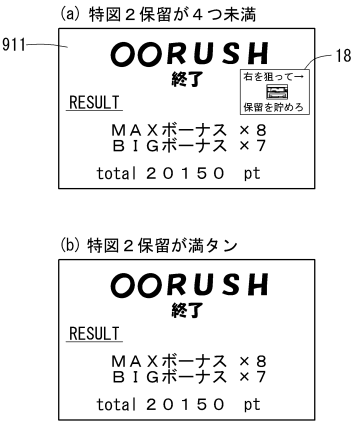
【 図 6 】



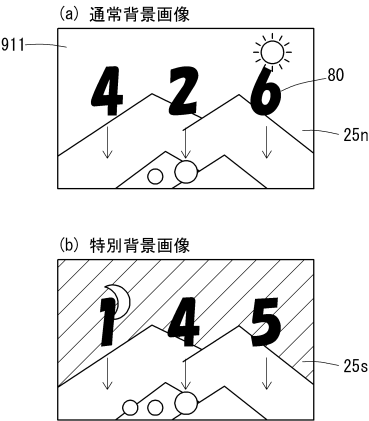
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

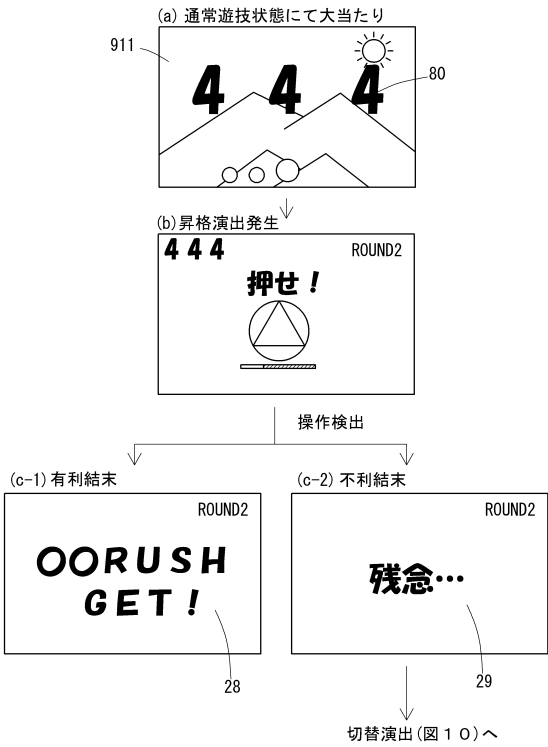


30

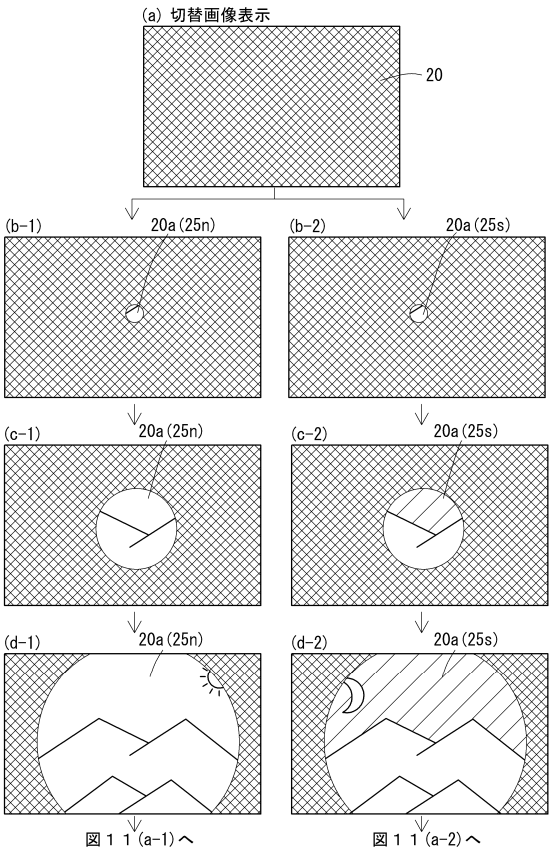
40

50

【 図 9 】



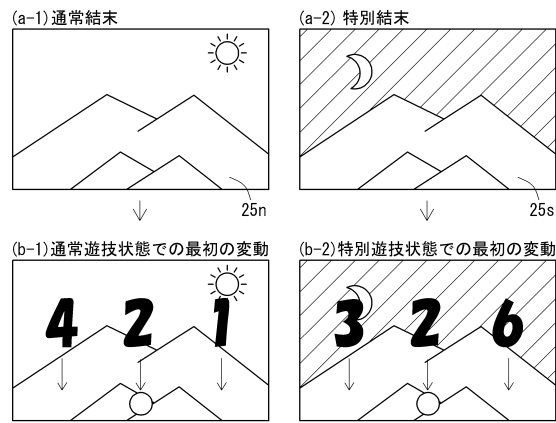
【 図 10 】



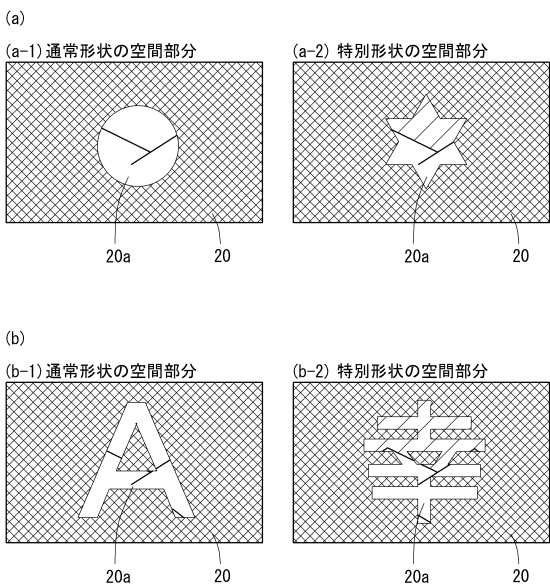
10

20

【 図 11 】



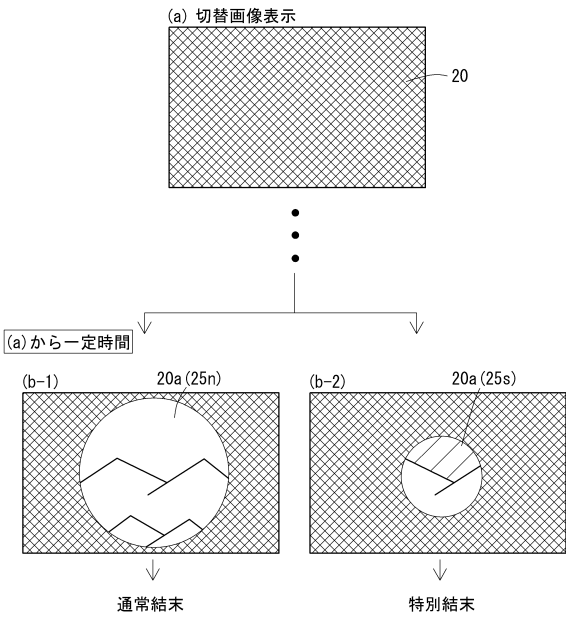
【 図 12 】



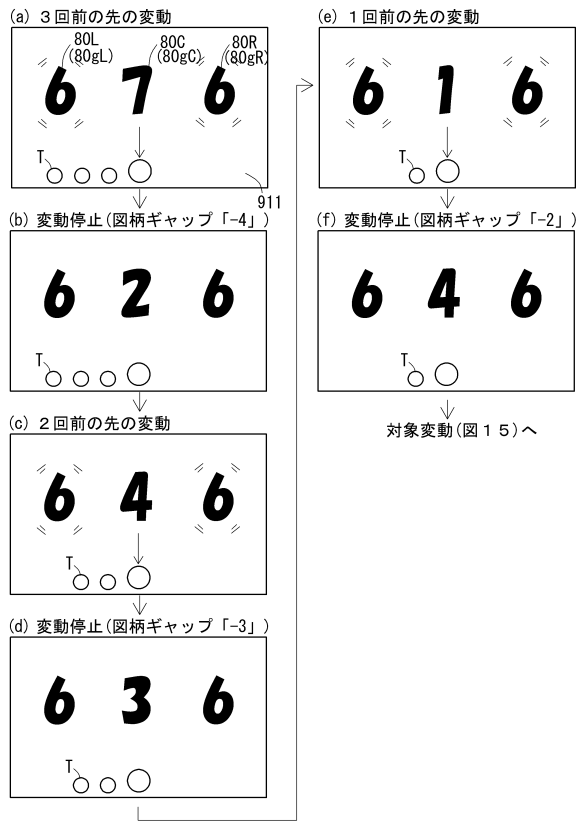
30

40

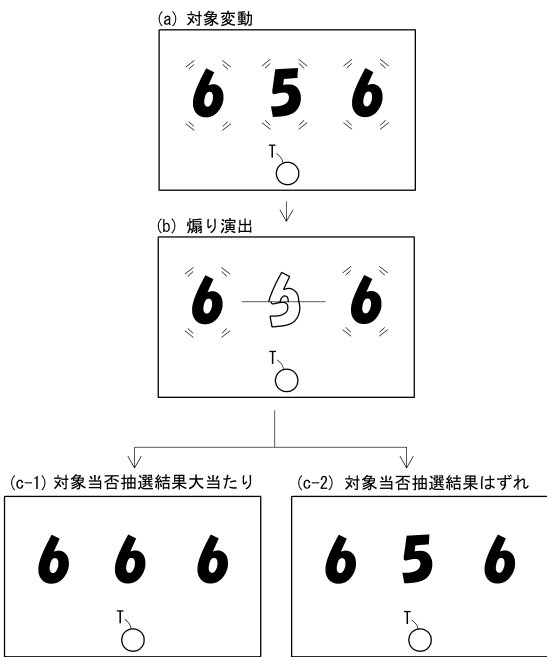
【図 1 3】



【図 1 4】

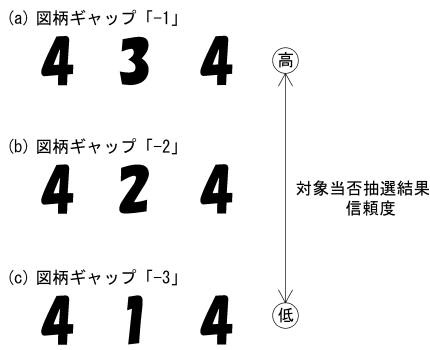


【図 1 5】



【図 1 6】

1 回前の先の変動ではずれ組み合わせ



10

20

30

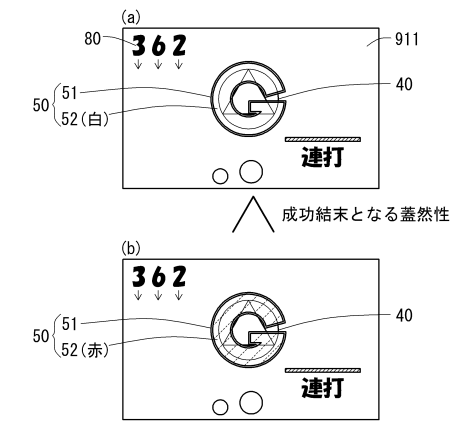
40

50

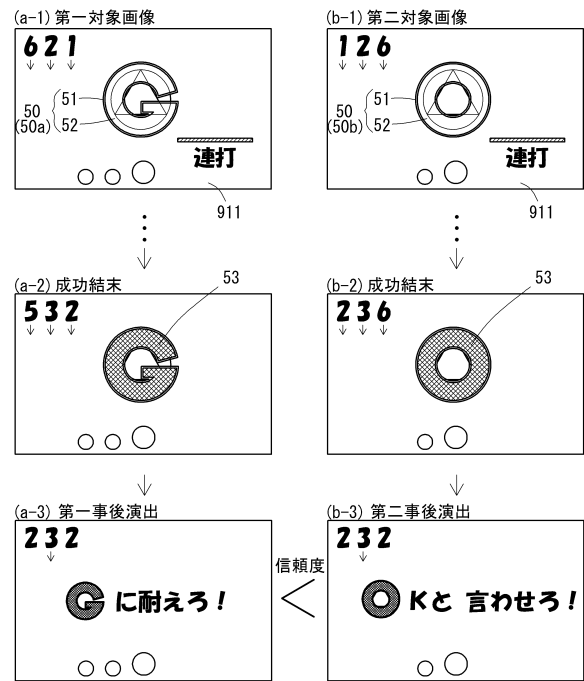




【図 2 1】



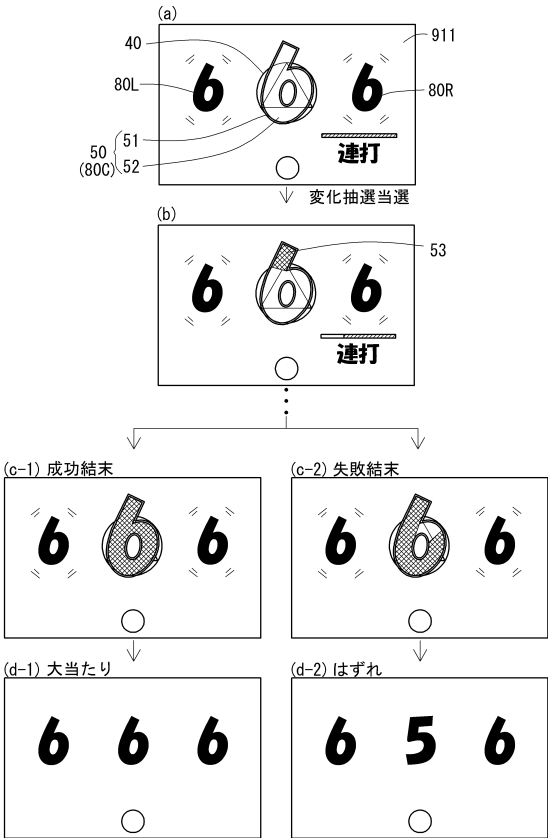
【図 2 2】



10

20

【図 2 3】



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 2 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 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
F ターム ( 参考 ) 2C088 AA11  
2C333 AA11 CA09 CA16 CA49 CA80