

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-66762
(P2023-66762A)

(43)公開日 令和5年5月16日(2023.5.16)

(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36頁)

(21)出願番号	特願2021-177546(P2021-177546)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和3年10月29日(2021.10.29)	(74)代理人	110002158 弁理士法人上野特許事務所
		(72)発明者	伊東 秀城 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	橋本 貴晶 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	島崎 徳人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】好みの演出が優先的に発生するようにすることの利便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】所定条件成立時に複数種の対象演出のうちのいずれかが実行される遊技機であって、所定条件成立時に、前記対象演出としていずれの種類のものが実行されるかは、当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものではなく、前記対象演出の制御のモードとして、前記対象演出の種類が変化しうる通常モードと、複数種の前記対象演出のうちのいずれかが固定演出とされ、前記固定演出とされた前記対象演出が実行され、それ以外の種類の前記対象演出が実行されない固定モードと、が設けられており、前記通常モードが設定されている状態にて複数種の前記対象演出のいずれかが実行されている最中にモード変更条件が成立した場合、実行されている最中にある前記対象演出が前記固定演出とされた前記固定モードに変更されることを特徴とする遊技機。

【選択図】図21



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件成立時に複数種の対象演出のうちのいずれかが実行される遊技機であって、
所定条件成立時に、前記対象演出としていずれの種類のものが実行されるかは、当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものではなく、

前記対象演出の制御のモードとして、

前記所定条件成立時に実行される前記対象演出の種類が変化する通常モードと、
複数種の前記対象演出のうちのいずれかが固定演出とされ、前記所定条件成立時に前記固定演出とされた前記対象演出が実行され、それ以外の種類の前記対象演出が実行されない固定モードと、

10

が設けられており、

前記通常モードが設定されている状態にて複数種の前記対象演出のいずれかが実行されている最中にモード変更条件が成立した場合、実行されている最中にある前記対象演出が前記固定演出とされた前記固定モードに変更されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

20

実行される演出の発生確率等をカスタマイズできる遊技機が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】****【特許文献 1】** 特回 2021 - 062293 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、好みの演出が優先的に発生するようにすることの利便性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

30

【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、所定条件成立時に複数種の対象演出のうちのいずれかが実行される遊技機であって、所定条件成立時に、前記対象演出としていずれの種類のものが実行されるかは、当否抽選結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものではなく、前記対象演出の制御のモードとして、前記所定条件成立時に実行される前記対象演出の種類が変化する通常モードと、複数種の前記対象演出のうちのいずれかが固定演出とされ、前記所定条件成立時に前記固定演出とされた前記対象演出が実行され、それ以外の種類の前記対象演出が実行されない固定モードと、が設けられており、前記通常モードが設定されている状態にて複数種の前記対象演出のいずれかが実行されている最中にモード変更条件が成立した場合、実行されている最中にある前記対象演出が前記固定演出とされた前記固定モードに変更されることを特徴とする遊技機。

40

【発明の効果】**【0006】**

本発明によれば、好みの演出が優先的に発生するようにすることの利便性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

【図 1】 本実施形態にかかる遊技機の全体図である。

50

【図 2】表示領域に表示された装飾図柄、保留図柄を示した図である。

【図 3】(a) は遊技状態と大当たりの種類 (大当たりの種類に応じた遊技状態の移行) を説明するための図であり、(b) は第一当否抽選当選時および第二当否抽選当選時の大当たり振り分けを説明するための図である。

【図 4】特定演出 (特定演出の種類) を説明するための図である。

【図 5】基準特別遊技状態の大当たり変動にて発生した種類の特定演出が、対象特別遊技状態にて好機種とされることを説明するための図である。

【図 6】各種特定演出の基準信頼度および好機信頼度を示した図である。

【図 7】具体例 1 - 1 を説明するための図である。

【図 8】具体例 1 - 2 を説明するための図である。

10

【図 9】具体例 1 - 3 を説明するための図である。

【図 10】具体例 1 - 7 を説明するための図である。

【図 11】具体例 1 - 8 を説明するための図である。

【図 12】演出画像を説明するための図である。

【図 13】基本態様の複合演出を説明するための図である。

【図 14】特殊態様の複合演出を説明するための図である。

【図 15】具体例 2 - 1 を説明するための図である。

【図 16】具体例 2 - 2 を説明するための図である。

【図 17】具体例 2 - 3 を説明するための図 (その一) である。

【図 18】具体例 2 - 3 を説明するための図 (その二) である。

20

【図 19】具体例 2 - 4 を説明するための図である。

【図 20】対象期間 (a) および対象演出 (b) を説明するための図である。

【図 21】(a) は通常モードおよび固定モードを説明するための図、(b) は通常モードから固定モードへの変更条件が成立した場合、実行されている最中にある対象演出が固定演出とされることを説明するための図、(c) は対象期間中に発生する操作演出の一例を示した図である。

【図 22】具体例 3 - 2 を説明するための図である。

【図 23】具体例 3 - 3 を説明するための図である。

【図 24】具体例 3 - 5 を説明するための図である。

【図 25】具体例 3 - 6 を説明するための図 (その一) である。

30

【図 26】具体例 3 - 6 を説明するための図 (その二) である。

【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詳述することなく画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。

【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。

40

【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。

50

【 0 0 1 1 】

このような遊技機 1 では、発射装置 9 0 8 を操作することにより遊技領域 9 0 2 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 9 0 2 を流下する遊技球が、始動領域 9 0 4 や大入賞領域 9 0 6 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。

【 0 0 1 2 】

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。

【 0 0 1 3 】

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 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。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。公知の遊技機と同様に、変動中演出を構成する演出としてどのような演出を実行するかは、当否抽選結果に応じて取得される乱数に基づいた抽選(図示しない一または複数の演出テーブルを参照した抽選)により決定される。

【 0 0 1 4 】

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 (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 7 2 が表示される(図 2 参照)。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 5 】

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 6 】

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。大当たりには各装飾図柄群 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。装飾図柄 8 0 は、数字とキャラクタ等が組み合わせられたものとしてもよい。

10

【 0 0 1 7 】

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 1 8 】

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)。大当たり遊技は、一または複数の単位遊技 (いわゆる各「ラウンド」の遊技。以下、大当たり遊技が開始されてから 回目の単位遊技を、ラウンド (遊技) と称することもある) を含むものである。単位遊技は、所定の閉鎖条件が成立するまで大入賞領域 9 0 6 が開放されるものである。本実施形態では、C 個の遊技球が入賞すること、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、のいずれか一方が発生することが、閉鎖条件の成立とされている。基本的には、大入賞領域 9 0 6 に向かって継続的に遊技球を発射していれば、所定時間が経過するよりも前に C 個の遊技球が大入賞領域 9 0 6 に進入する。つまり、少なくとも C 個の遊技球が大入賞領域 9 0 6 に入賞することによる利益を遊技者は享受することができる。本実施形態では、C = 1 0 である。また、一の遊技球が大入賞領域 9 0 6 に入賞することを契機として払い出される賞球は 1 0 個である。

20

【 0 0 1 9 】

2) 遊技状態

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、大当たりには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、大当たりには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、大当たりには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

【 0 0 2 0 】

なお、変動中演出に要する時間 (変動時間) の長さの平均は、低ベース状態よりも、高ベース状態の方が短い。つまり、高ベース状態の方が、低ベース状態よりも、テンポよく当否抽選結果が報知されていくことになる。

40

【 0 0 2 1 】

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

50

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 904b 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 905 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 904b 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 904b 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。

【0022】

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「ST 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。通常大当たりには当選した後は、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は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。特別大当たりには当選した後は、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 ST 回数（= M））は 150 回である。

【0023】

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% 特別大当たりである（いわゆる確変割合が 100%）である（図 3（b）参照）。特別大当たりには当選した場合には、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、通常大当たりには当選した場合には、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。

【0024】

上記の通り、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（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）が、100% 特別大当たりである（通常大当たりが設定されていない）設定としてもよい。

【0025】

なお、上記のような「V 確変タイプ」の「ST 機」とするのはあくまで一例である。以下の説明において特に明示した場合を除き、「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。また、大当たり振り分け等の遊技性は適宜変更可能である。

【0026】

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 $1/70$ 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。

【0027】

大当たり遊技を構成する単位遊技の数（ラウンド数）は適宜設定することができる。本実施形態では、第一当否抽選（特図 1 抽選）により当選した大当たりは通常大当たりおよび特別大当たりのいずれであっても 4 ラウンドであり、第二当否抽選（特図 2 抽選）によ

10

20

30

40

50

り当選した大当たり（特別大当たり）は 50 % が 4 ラウンドであり、50 % が 10 ラウンドである（図 3（b）参照）。

【0028】

3）特定演出

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、複数種の特定演出を実行することが可能である。各種特定演出は、異なる種類の演出であることが遊技者に把握可能であれば、そ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、第一特定演出～第五特定演出の五種類が発生しうる（図 4 参照）。第一特定演出～第五特定演出は、それぞれ、互いに異なるキャラクタ（キャラクタ A～E）をモチーフにした演出である。すなわち、遊技者は、登場するキャラクタ（対応キャラクタ）の種類（表示領域 911 にメインのキャラクタとして表示されるキャラクタの種類）により、特定演出の種類を判別することができる。端的に言えば、各種特定演出は、演出中に表示される演出画像 30（本実施形態ではキャラクタ）の種類が異なるものであるということが出来る。なお、「キャラクタ」には、人物や動物だけでなく、プロダクト（商品として販売されるような物）も含まれるものとする。例えば、「車」、「自転車」、「飛行機」、「船」といったように、プロダクトの種類の異同が、演出画像 30 の種類の異同を判別するための要素として設定されたものとしてもよい。また、アニメや小説等に登場する空想上の人物や動物だけでなく、実在する人物や動物も含まれるものとする。

10

【0029】

図示しないが、特定演出の冒頭には、その種類に応じたタイトルが表示されるため、当該タイトルによっても特定演出の種類を判別することができる。なお、本実施形態では、一の変動中演出にて、二回以上の特定演出が発生することはない。つまり、各種特定演出は、変動中演出を構成するものとして同じ階層に位置づけられたものであり、ある種の特定演出が実行された後、発展した結果、別の種類の特定演出が実行されるという関係にあるものではない。

20

【0030】

本実施形態における各種特定演出は、いわゆるリーチ演出である。いずれの種類の特定演出も、結末として有利結末（図 4（b-1）参照）または失敗結末（図 4（b-2）参照）に至るものであり、特定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であるときには特定演出は有利結末に至り、はずれであるときには特定演出は失敗結末に至る。そのことからすれば、各種特定演出は、変動中演出の結末を含む部分を構成するものとして発生しうるということが出来る。なお、有利結末には、一旦失敗結末に至ったように見せかけてそれが覆されるいわゆる逆転パターン（復活パターン）を含むものとする。本実施形態における各種特定演出は、対応キャラクタがミッションに挑み、それをクリア（成功）することが有利結末として、失敗することが不利結末として設定されている。キャラクタに応じてミッションが異なる（すなわち、演出の基本的構成がキャラクタに応じて異なる）ものとしてもよい。各種特定演出をいわゆるバトル演出とし、対応キャラクタが勝利することが有利結末として、敗北することが不利結末として設定された構成としてもよい。

30

【0031】

本実施形態では、特別遊技状態（第一特別遊技状態または第二特別遊技状態）にて獲得された大当たりは特別大当たりであるから、その大当たり遊技終了後再び特別遊技状態（第一特別遊技状態）に移行することになる（図 3（a）参照）。ある大当たり遊技が開始されるよりも前の特別遊技状態を「基準特別遊技状態」と、当該ある大当たり遊技が終了した後の特別遊技状態を「対象特別遊技状態」とする（「基準特別遊技状態」と「対象特別遊技状態」との間には一回の大当たり遊技を挟む）（図 5 参照）。なお、当該「基準特別遊技状態」と「対象特別遊技状態」の関係は、大当たり遊技を挟んで連続する二回の特別遊技状態（特別大当たり遊技終了後から特別大当たり当選までを一回の特別遊技状態とする）についての関係をいうものである。例えば、大当たり遊技を挟んで特別遊技状態が三回続とした場合、当該三回の特別遊技状態のうち、一回目の特別遊技状態と二回目の

40

50

特別遊技状態の関係においては二回目の特別遊技状態は「対象特別遊技状態」であるものの、二回目の特別遊技状態と三回目の特別遊技状態の関係においては二回目の特別遊技状態は「基準特別遊技状態」である。

【 0 0 3 2 】

基準特別遊技状態にて複数種の特定演出のいずれかが発生した上で大当たりが報知されたとする。すなわち、基準特別遊技状態である変動中演出（以下、基準変動中演出と称することもある）にて複数種の特定演出のいずれか（以下、基準特定演出と称することもある）が発生し、当該基準特定演出が有利結末に至って大当たりが報知されたとする。例えば、基準特定演出として、第二特定演出（キャラクタ B の演出）が発生したとする（図 5（a）参照）。

10

【 0 0 3 3 】

基準変動中演出にて報知された大当たり遊技の終了後の特別遊技状態が対象特別遊技状態である。当該対象特別遊技状態においては、上述した基準特定演出として発生した種類の特定演出が発生した場合の方が、その他の種類の特定演出が発生した場合よりも、当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が高い設定とされる。すなわち、対象特別遊技状態にて発生した特定演出（以下、対象特定演出と称することもある）の種類が、基準特別遊技状態にて大当たりを報知した基準特定演出と同種である一致態様となった場合の方が、基準特定演出と異種である不一致態様となった場合の方よりも、大当たり信頼度が高い（遊技者に有利な「大当たりの獲得」という事象が発生する蓋然性が高い）設定とされる。例えば、上述した通り、基準特定演出として第二特定演出が発生した場合には、対象特別遊技状態にて第二特定演出が発生したとき（一致態様となったとき）の大当たり信頼度は、対象特別遊技状態にて第一特定演出、第三特定演出～第五特定演出のいずれかが発生したとき（不一致態様となったとき）の大当たり信頼度よりも高い（図 5（b）参照）。すなわち、対象特別遊技状態においては、第二特定演出が「チャンスアップ」となる（以下、当該「チャンスアップ」となる種類を「好機種」と称することもある）ということである。

20

【 0 0 3 4 】

なお、不一致態様となる場合において、発生した特定演出の種類により大当たり信頼度が異なる設定としてもよいし、発生した特定演出の種類によらず大当たり信頼度が一定である設定としてもよい。「基準特定演出の種類 = 対象特定演出の種類」である場合（一致態様である場合）の大当たり信頼度が、「基準特定演出の種類 対象特定演出の種類」である場合（不一致態様である場合）のいずれよりも高い設定であればよい。本実施形態では、各種特定演出には、デフォルトの大当たり信頼度である基準信頼度と、好機種とされた場合の大当たり信頼度である好機信頼度が設定されている。すなわち、ある種の特定演出が不一致態様として発生した場合の信頼度は基準信頼度であり、一致態様として発生した場合の信頼度は好機信頼度である。どの種の特定演出であっても、一致態様として発生した場合の好機信頼度は、その他の種類の特定演出が不一致態様として発生した場合の基準信頼度よりも高い（図 6 参照）。

30

【 0 0 3 5 】

本実施形態では、どの種の特定演出の好機信頼度も 100% 未満である（図 6 参照）。すなわち、一致態様が発生してもはずれとなる場合がある。ただし、一致態様が発生した場合の大当たり信頼度 = 100% としてもよい。また、どの種の特定演出の基準信頼度も 0% ではない（図 6 参照）。すなわち、不一致態様が発生したとしても、大当たりとなる可能性はあるものとされる（不一致態様の発生 = はずれ確定ではないものとされる）。よって、大当たり遊技と特別遊技状態とが交互に訪れる連チャン状態にて、途中で好機種は変わり得る。すなわち、不一致態様となるある種の特定演出が発生して大当たりが報知された場合には、次の特別遊技状態（対象特別遊技状態）においては、当該ある種の特定演出が好機種となる。

40

【 0 0 3 6 】

基準特別遊技状態の当たり変動にて発生した基準特定演出と同種の特定演出が好機種と

50

されるのは、対象特別遊技状態の開始から終了までである。対象特別遊技状態（第一特別遊技状態）は、次回大当たり（特別大当たり）または150回連続してはずれとなることをもって終了するところ、対象特別遊技状態の終了までは好機種と同種の特定演出が発生することが一致態様（チャンスアップ）となる。対象特別遊技状態にて一致態様が発生する変動にて大当たりが報知された場合には、その次の特別遊技状態においても同じ種類の特定演出が好機種とされることになる。対象特別遊技状態にて150回連続してはずれとなって通常遊技状態に戻った場合には、好機種はリセットされる。

【0037】

また、例えば仮に、対象特別遊技状態にて複数種の特定演出のいずれも発生しない変動にて大当たりが報知された場合には、その次の特別遊技状態ではどの種の特定演出も好機種とされない（全ての種類の特定演出が「基準信頼度」で発生するよう制御される）。

10

【0038】

このように、本実施形態にかかる遊技機1では、基準特別遊技状態にて大当たりとなる変動中演出にて発生した特定演出（基準特定演出）と同種の特定演出が、対象特別遊技状態にて「チャンスアップ」となるという法則が設定された面白みのある遊技性の実現される。

【0039】

以下、上記特定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合わせて適用した構成としてもよい。

20

【0040】

○具体例1-1

大当たり遊技終了後に最初に発生した特定演出が対象特定演出であるとする。つまり、基準特定演出を含む基準変動中演出にて報知された大当たり遊技の終了後、最初に発生した特定演出についてのみ、基準特定演出（好機種）と同種か否かが信頼度に影響を与えるものとし、それ以降は基準特定演出（好機種）と同種か否かは信頼度に影響を与えないものとする（大当たり遊技終了後最初に特定演出が発生することをもって好機種が消去される）。換言すれば、基準特定演出と同種の特定演出が発生することによるチャンスアップは、大当たり遊技終了後最初に発生した特定演出についてのみ有効であるものとする。例えば、図7に示すように、基準特定演出（好機種）が第三特定演出である場合、大当たり遊技終了後最初に発生した特定演出が第三特定演出であれば当該第三特定演出の信頼度は好機信頼度となり、それ以外の種類の特定演出であれば基準信頼度となる。それ以降に発生した特定演出は、どの種類であっても（第三特定演出であっても）基準信頼度となるようにする。

30

【0041】

このようにすることで、大当たり遊技前で直近に発生した（基準特別遊技状態の最後に発生した）特定演出と、大当たり遊技後で直近に発生した（対象特別遊技状態の最初に発生した）特定演出との種類が一致するか否かがカギとなるから、比較すべき対象の特定演出が分かりやすい遊技性の実現される。

【0042】

本例のようにする場合、大当たり遊技後の特別遊技状態にて特定演出が発生しなかった（特定演出が発生せずに大当たりとなった）場合、次回以降の特別遊技状態にて最初に発生した特定演出が対象特定演出となる設定としてもよい（好機種が「持ち越される」設定としてもよい）。

40

【0043】

○具体例1-2

上記実施形態では、基準変動中演出にて報知された大当たり遊技の終了後の一回の特別遊技状態が対象特別遊技状態であることを説明したが、当該大当たり遊技終了後のN回（Nは2以上の規定数である）の特別遊技状態が対象特別遊技状態とされる構成としてもよい（図8参照）。

50

【 0 0 4 4 】

このようにすることで、ある種の特定演出が好機種とされた状態が、一回の特別遊技状態にて終了するのではなく、二回以上の特別遊技状態に亘って継続することになるから、好機種が頻繁に変化することによって遊技性が分かりにくくなってしまうことが抑制される。

【 0 0 4 5 】

○具体例 1 - 3

ある種の特定演出が好機種とされた場合、当該好機種とされた特定演出が発生した上で大当たり当選が報知されるまで、当該ある種の特定演出が好機種とされ続ける設定とする（図 9 参照）。つまり、好機種とされた特定演出が当たり変動にて発生しない（好機種とされた特定演出が有利結末に至らない）限り、その特定演出が好機種とされ続ける設定とする。ある種の特定演出が好機種とされた状態にて、当該ある種（好機種）の特定演出がはずれ変動で発生しても（不利結末に至っても）、当該ある種の特定演出が好機種とされ続ける（図 9（b）参照）。また、図示しないが、ある種の特定演出が好機種とされた状態にて、ある種の特定演出以外の種類の特定演出が当たり変動にて発生しても、当該ある種の特定演出が好機種とされ続ける。なお、好機種とされた特定演出が当たり変動で発生した場合には、当該好機種が消去され（図 9（b）参照）、次の特別遊技状態はいずれの特定演出も好機種とされない（いずれの特定演出も基準信頼度で発生する）ようにすればよい。

10

【 0 0 4 6 】

本例のようにすることで、せっかく設定された好機種の特定演出を経た大当たりを経験することなく、その状態が終了してしまうことが抑制される。

20

【 0 0 4 7 】

○具体例 1 - 4

各種特定演出は通常遊技状態においても発生しうるものとする。そして、通常遊技状態での当たり変動にてある種の特定演出が発生して特別大当たりの当選が報知された場合、当該大当たり遊技終了後の特別遊技状態（第一特別遊技状態または第二特別遊技状態）にて当該ある種の特定演出が好機種とされるものとする。すなわち、いわゆる「初当たり」となる特別大当たりを報知する変動にて発生した特定演出の種類が、当該「初当たり」後の特別遊技状態において好機種とされるものとする。このように、初当たりとなる大当たり遊技を間に挟む通常遊技状態と特別遊技状態にて、上記実施形態にて説明したような特定演出の法則が設定された構成とすることもできる。

30

【 0 0 4 8 】

○具体例 1 - 5

上記実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる S T 機（通常遊技状態よりも有利な当否抽選を受ける回数（S T 回数）が予め定められており、その回数連続してはずれとなることで終了する遊技性）であることを説明したが、その他の遊技性であってもよい。例えば、次回大当たりの獲得まで通常遊技状態よりも有利な当否抽選（高確率抽選）を受けることができ、その大当たりが特別大当たりであれば大当たり遊技終了後再び高確率状態（特別遊技状態）に移行するものの、通常大当たりであれば大当たり遊技終了後に低確率状態（通常遊技状態）に移行する（連チャン終了となる）遊技性の遊技機（例えば確変ループ機）にも適用することが可能である。

40

【 0 0 4 9 】

○具体例 1 - 6

上記実施形態では、特定演出が一致態様となる（好機信頼度となる）か不一致態様となる（基準信頼度となる）かによって大当たり信頼度が示唆されること、すなわち、「大当たりの獲得」という事象が示唆される対象であることを説明したが、発生することが遊技者に有利な事象（遊技者の直接的な利益（出玉）に係る事象）であれば、その他の事象が示唆対象とされるものとしてもよい。

【 0 0 5 0 】

50

例えば、上記具体例 1 - 5 にて説明した確変ループ機とするのであれば、高確率状態（特別遊技状態）での次回大当たり獲得は決まっているのであるから、大当たりの獲得を示唆対象とせず、大当たりの種類を示唆対象とすることが考えられる。すなわち、一致態様の特定演出を含む変動中演出にて大当たりが報知された場合の方が、不一致態様の特定演出を含む変動中演出にて大当たりが報知された場合よりも、特別大当たり（大当たり遊技終了後再び高確率状態（特別遊技状態）に移行する大当たり）である蓋然性が高い（通常大当たりとなって連チャンが終了してしまう蓋然性が低い）という設定とすることが考えられる。

【 0 0 5 1 】

また、それ以外にも、ラウンド数（単位遊技数）が異なる複数種の大当たりが設定されている構成において、一致態様の特定演出を含む変動中演出にて大当たりが報知された場合の方が、不一致態様の特定演出を含む変動中演出にて大当たりが報知された場合よりも、その大当たり遊技のラウンド数が多くなる蓋然性が高い設定とすることが考えられる。一致態様の特定演出を含む変動中演出にて報知された大当たりは、最大のラウンド数が確定する（ラウンド数が異なる複数種の大当たりのうち、ラウンド数が最も多い大当たりであることが確定する）設定としてもよい。

【 0 0 5 2 】

○具体例 1 - 7

一致態様の特定演出（対象特定演出）が発生した際には、付加画像 1 0 が表示されるものとする。対象特定演出が基準特定演出（好機種）と同種となるのが一致態様であるところ、複数種の特定演出のそれぞれは、一致態様として発生するときには付加画像 1 0 が表示されるものとする。付加画像 1 0 は、一致態様として発生するものではないとき（例えば、ある種の特定演出が、不一致態様として発生するとき）には表示されない。

【 0 0 5 3 】

一例として、第四特定演出が基準特定演出（好機種）とされた場合を挙げる。その場合、対象特定演出として第四特定演出が発生した場合には、第四特定演出の冒頭にて（例えば、第四特定演出のタイトルを示す画像と一緒に）付加画像 1 0 が表示される（図 1 0（b）参照）。一致態様は、前回の当たり獲得時に実行された演出と同種である態様であるから、付加画像 1 0 はそれを示唆するものとされる。例えば、「同じ」といった文字を含む画像とすることが考えられる。一方、対象特定演出として第四特定演出以外の特定演出（第一～第三、第五特定演出）が発生した場合には、このような付加画像 1 0 は表示されない。

【 0 0 5 4 】

また、当該付加画像 1 0 は基本の演出画像 3 0 に対し「付加」されるものであるから、付加画像 1 0 以外の部分は通常の第四特定演出の冒頭と同じである。すなわち、一致態様として発生した第四特定演出の冒頭にて表示される画像（図 1 0（b）参照）と、一致態様ではない場合に発生した第四特定演出（通常の第四特定演出）の冒頭にて表示される画像（図 1 0（a）参照）とは、付加画像 1 0 の有無において相違する（ただし、装飾図柄 8 0（リーチ図柄）等、演出の度に変化する画像を除く）。不一致態様として第四特定演出が発生する場合には、付加画像 1 0 が表示されない（図 1 0（a）のような態様となる）。

【 0 0 5 5 】

このような付加画像 1 0 が表示されるようにすることで、一致態様がチャンスアップであることを遊技者が容易に把握することができる。また、基準特定演出と対象特定演出が同種となることがチャンスアップであること（このような「法則」）を知らない遊技者であっても、「同じ」といった文字を含む付加画像 1 0 が表示されるから、当該チャンスアップの存在（法則）を知るきっかけにもなる。

【 0 0 5 6 】

○具体例 1 - 8

基準特定演出とされた特定演出の種類（好機種）が、対象特定演出が発生していない状

10

20

30

40

50

態であっても所定の終了条件成立まで継続的に表示されるものとする。より具体的には、対象特定演出が、基準特定演出（好機種）と同種のものとなった場合（一致態様となった場合）に、「チャンスアップ」となる法則が有効である期間中は、好機種が継続的に表示されるものとする（図 1 1（d）参照（第五特定演出が好機種である例を示す））。当該好機種を示す画像（以下、好機種画像 2 0 と称する）は、特定演出の種類毎に異なる態様とされ、各種特定演出を表しているものと遊技者が認識可能な文字等を含むものとする。例えば、上記実施形態のように、各種特定演出が異なるキャラクタをモチーフとしたものであれば、各キャラクタの名称や顔等を表した画像を含むものを好機種画像 2 0 として表示することが考えられる。好機種が第一特定演出であればキャラ A の顔、第二特定演出であればキャラ B の顔・・・第五特定演出であればキャラ E の顔といった画像を好機種画像 2 0 として表示する。なお、上記「継続的に表示」とは、好機種画像 2 0 が複数の変動に亘って表示されることをいい、一時的に消去されることも含まれるものとする。例えば、変動中演出として所定の演出が実行されている最中は、当該演出を強調する（好機種画像 2 0 が当該演出の邪魔にならないようにする）ため、一時的に好機種画像 2 0 が消去されるようにしてもよい（当該演出が終了したときには好機種画像 2 0 が再び表示される）。

10

【 0 0 5 7 】

好機種画像 2 0 が消去（上記一時的な消去は含まれない）される終了条件は、一致態様の発生が「チャンスアップ」となる法則が有効である期間の終了である。上記実施形態のように、対象特別遊技状態を通じて当該法則が有効であるとする設定とするのであれば、対象特別遊技状態の終了（大当たりの当選や通常遊技状態への移行）が終了条件とされる。具体例 1 - 1 にて説明したように、大当たり遊技終了後に最初に発生した特定演出が対象特定演出である設定とするのであれば、当該最初に発生した特定演出の開始または終了をもって終了条件の成立とされる。いずれにしても、少なくとも大当たり遊技終了後（対象特別遊技状態の開始後）、最初に特定演出が発生するまでの期間中は、継続的に好機種画像 2 0 が表示されることになる。

20

【 0 0 5 8 】

好機種画像 2 0 の表示が開始されるタイミングは種々考えられる。例えば、基準変動中演出中であって、基準特定演出が有利結末（図 1 1（a）参照）に至ると同時またはその後に表示されるようにするとよい。一致態様がチャンスアップとなるのは、基準特定演出となる特定演出の種類が決まることを前提としているから、それが決まった際に好機種画像 2 0 が表示されるようにする（図 1 1（b）参照）と遊技者に分かりやすい（ある種の特定演出が有利結末となった際に、その種の特定演出を示す好機種画像 2 0 が表示され、それが継続的に表示されるのであるから、当該種類の特定演出が「チャンスアップ」であることが分かりやすい）。このようにする場合、基準特定演出が終了した後の大当たり遊技（対象特別遊技状態が開始される前の大当たり遊技）においても好機種画像 2 0 が表示されるようにする（図 1 1（c）参照）とよい。

30

【 0 0 5 9 】

このような好機種画像 2 0 が表示されるようにすることで、基準特定演出と同種の特定演出が発生すること（一致態様の発生）がチャンスアップであることを遊技者が容易に把握することができる。

40

【 0 0 6 0 】

4）複合演出

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、複合演出を実行することが可能である。複合演出は、連続的に発生する複数の単位演出を含むものである。詳細については後述するが、本実施形態における複合演出は、三つの単位演出が間を空けることなく連続的に発生するものである。

【 0 0 6 1 】

各単位演出は、複数種の演出要素のうちのいずれか一つが出力されるものである。本実施形態における演出要素は、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される画像（演出画像 3 0）である。スピーカから出力される音が演出要素とされたものとしてもよい。本実施

50

形態では、計五種類の演出画像 3 0（第一演出画像 3 1～第五演出画像 3 5）が用意されている（図 1 2 参照）。

【 0 0 6 2 】

同じ種類の演出画像 3 0 であるか否か（演出画像 3 0 の種類の異同）は、各画像が表すキャラクタが同じか否かで判別される。本実施形態では、第一演出画像 3 1 はキャラクタ A を、第二演出画像 3 2 はキャラクタ B を、第三演出画像 3 3 はキャラクタ C を、第四演出画像 3 4 はキャラクタ D を、第五演出画像 3 5 はキャラクタ E を表すものとされる（キャラクタ A～E は互いに異なるキャラクタである）（図 1 2 参照）。以下、各種演出画像 3 0 が表すキャラクタを対応キャラクタと称することもある。

【 0 0 6 3 】

また、本実施形態では、各種演出画像 3 0 として、同じ種類のキャラクタを表すものの互いに異なる態様とされた三つの態様の画像が用意されている。第一演出画像 3 1 として、第一演出画像 x、第一演出画像 y、第一演出画像 z の三態様が、第二演出画像 3 2 として、第二演出画像 x、第二演出画像 y、第二演出画像 z の三態様が、・・・第五演出画像 3 5 として、第五演出画像 x、第五演出画像 y、第五演出画像 z の三態様がそれぞれ用意されている（図 1 2 参照）。以下の説明において、同じ種類（同じキャラクタを表す）の演出画像 3 0 であるものの、態様が異なる演出画像 3 0 は、「同種異態様」（の演出画像 3 0）と称することもある。すなわち、本実施形態では、各種演出画像 3 0 について、三つの「同種異態様」の演出画像 3 0 が用意されているということである。

【 0 0 6 4 】

本実施形態では、第一演出画像 x、第二演出画像 x、・・・第五演出画像 x（図 1 2 の左列に並ぶ、符号「x」を付した演出画像 3 0）は、対応キャラクタが「3」を表すポーズをとったものとされている。すなわち、これらの演出画像 3 0 を比較すれば、キャラクタの種類は異なるものの、「3」を表すポーズをとっているという点（画像のコンセプト）は共通するものとされている。同様に、第一演出画像 y、第二演出画像 y、・・・第五演出画像 y（図 1 2 の中列に並ぶ、符号「y」を付した演出画像 3 0）は、各対応キャラクタが「2」を表すポーズをとっているという共通するコンセプトがあるものとされている。また、第一演出画像 z、第二演出画像 z、・・・第五演出画像 z（図 1 2 の右列に並ぶ、符号「z」を付した演出画像 3 0）は、各対応キャラクタが「1」を表すポーズをとっているという共通するコンセプトがあるものとされている。「同種異態様」の演出画像 3 0 は、表示するキャラクタ（対応キャラクタ）が同じであるものの、コンセプトが互いに異なる画像であるともいえる。また、「第一演出画像 x、第二演出画像 x、・・・第五演出画像 x」（各種キャラクタが「3」のポーズをとった画像；以下「コンセプト 3」と称することもある）、「第一演出画像 y、第二演出画像 y、・・・第五演出画像 y」（各種キャラクタが「2」のポーズをとった画像；以下「コンセプト 2」と称することもある）、「第一演出画像 z、第二演出画像 z、・・・第五演出画像 z」（各種キャラクタが「1」のポーズをとった画像；以下「コンセプト 1」と称することもある）のそれぞれは、表示するキャラクタ（対応キャラクタ）は互いに異なるものの、コンセプトが同じである画像であるといえる

【 0 0 6 5 】

本実施形態では、各演出画像 3 0 には、各キャラクタとは別に、各キャラクタのポーズによって表される数字（順番表示 N）が付される。すなわち、「コンセプト 3」の画像には「3」の数字が、「コンセプト 2」の画像には「2」の数字が、「コンセプト 1」の画像には「1」の数字が付されている（図 1 2 参照）。後述する通り、複合演出（基本態様および特殊態様のいずれも）は、「コンセプト 3」の演出画像 3 0 「コンセプト 2」の演出画像 3 0 「コンセプト 1」の演出画像 3 0 の順で表示されるものであるところ、上記数字（順番表示 N）は、単位演出の発生順に応じたものである（発生順が 1 番には「3」、2 番には「2」、3 番には「1」の順番表示 N がそれぞれ対応付けられている。つまり、順番表示 N は、発生順に応じた固有の表示（文字等）であって、必ずしも順番表示 N の数字 = 発生順としなければならないわけではない）ということができる。より具体的に

10

20

30

40

50

は、発生順が早いものほど、大きい数字を表す順番表示 N が対応づけられ、その数字は 1 ずつ少なくなるものである。なお、このような順番表示 N が付されない構成としてもよい。特に、本実施形態では、キャラクタのポーズが、当該順番に応じたものとされるから、順番表示 N が表示されなくても当該ポーズが「3」「2」「1」の順で変化することになる。

【0066】

各单位演出にて上記演出画像 30 のいずれかが表示される複合演出の態様は、大きく、基本態様（図 13 参照）と特殊態様（図 14 参照）に分けられる。以下、各態様について説明する。基本態様は、基準（デフォルト）となる態様である。本実施形態では、複合演出が発生する場合、それが基本態様となる確率は 95% 超とされている。したがって、ある程度複合演出に接した遊技者は、複合演出は基本態様になるのが当たり前であると感じている（ある程度複合演出に接しても、特殊態様の存在を知らない可能性もある）。

10

【0067】

基本態様（図 13 参照）は、複合演出を構成する全ての単位演出（本実施形態では三つの単位演出）にて同じ種類の演出画像 30 が表示される態様である。単位演出をその発生順の早いものから第一単位演出、第二単位演出、第三単位演出とすると、第一単位演出～第三単位演出の全てにて同種のキャラクタを表す演出画像 30 が表示されるということである。また、第一単位演出では「コンセプト 3」の画像が、第二単位演出では「コンセプト 2」の画像が、第三単位演出では「コンセプト 1」の画像が表示される。つまり、基本態様の複合演出を実行することが決定された場合には、第一演出画像 31～第五演出画像 35 のいずれを表示するか、すなわちキャラクタの種類を決定する。例えば、第二演出画像 32 を表示することが決定された場合には、第一単位演出では「コンセプト 3」のキャラクタ B の画像（図 13（a）参照）が、第二単位演出では「コンセプト 2」のキャラクタ B の画像（図 13（b）参照）が、第三単位演出では「コンセプト 1」のキャラクタ B の画像（図 13（c）参照）が表示されることになる。本実施形態における演出画像 30 の種類（キャラクタの種類）は五種類であるため、発生しうる基本態様の複合演出のパターンも五種類ということになる。本実施形態では、基本態様の複合演出が発生する場合において、各種パターン（キャラクタ）が選択される確率は同じ（それぞれが選択される確率は 1/5）である。これらの演出画像 30 が連続して表示される基本態様の複合演出は、複数種のキャラクタ（A～E）のうちのいずれかが「3」「2」「1」のカウントダウンを行っているかのように見える演出形態となる。

20

30

【0068】

一方、特殊態様の複合演出（図 14 参照）は、単位演出が通常単位演出と特殊単位演出に区分けされるものである。一回の特殊態様の複合演出が含む通常単位演出の数は、特殊単位演出の数よりも多いもの（通常単位演出の数 > 特殊単位演出の数）とされる。本実施形態では、基本態様の複合演出と同様、特殊態様の複合演出も三つの単位演出を含むものであるから、その三つのうちの二つが通常単位演出とされ、残りの一つが特殊単位演出とされる。本実施形態における特殊態様の複合演出では、第一単位演出（図 14（a）参照）および第二単位演出（図 14（b）参照）が通常単位演出とされ、第三単位演出（図 14（c）参照）が特殊単位演出とされる。つまり、一の複合演出を構成する最後の単位演出が特殊態様とされる。

40

【0069】

通常単位演出にて表示される演出画像 30 の種類と、特殊単位演出にて表示される演出画像 30 の種類は異なる。つまり、本実施形態における特殊態様の複合演出では、第一単位演出および第二単位演出においてある種の演出画像 30（ある種のキャラクタ）が表示された場合、第三単位演出において当該ある種の演出画像 30 とは異なる種類の演出画像 30（ある種のキャラクタとは異なる種類のキャラクタ）が表示される。例えば、第一単位演出および第二単位演出（通常単位演出）にて第二演出画像 32（キャラクタ B）が表示され（図 14（a）（b）参照）、第三単位演出（特殊単位演出）にて第四演出画像 34（キャラクタ D）が表示される（図 14（c）参照）といった特殊態様の複合演出が発

50

生しうる。

【0070】

ただし、特殊態様の複合演出であっても、基本態様と同様に、第一単位演出では「コンセプト3」の画像が、第二単位演出では「コンセプト2」の画像が、第三単位演出では「コンセプト1」の画像が表示される。上述した例でいえば、第一単位演出では「コンセプト3」のキャラクタBの画像（図14（a）参照）が、第二単位演出では「コンセプト2」のキャラクタBの画像（図14（b）参照）が、第三単位演出では「コンセプト1」のキャラクタDの画像（図14（c）参照）が表示されることになる。よって、特殊態様の複合演出であっても、基本態様の複合演出と同様に、「3」「2」「1」のカウントダウンを行っているかのように見える演出形態であることは保たれる。特殊態様は、基本態様とは異なり、当該カウントダウンを行うキャラクタが途中で変化するものである。

10

【0071】

本実施形態では、複合演出は、大当たりとなる変動中演出（当たり変動）にて発生しうる。すなわち、複合演出が発生した時点で大当たりは確定する。上述した通り、本実施形態における複合演出は、基本態様および特殊態様のいずれも「カウントダウン」を行っているように見せる演出であるところ、当該カウントダウンの終了後に大当たりが報知される（図13（d）、図14（d）参照）。換言すれば、複合演出は、大当たり報知がなされる時点（装飾図柄80の当たり組み合わせが表示される時点）までのカウントダウンを行う演出であるということもできる。なお、本実施形態では、第一特別遊技状態（高確率状態）での当たり変動にて複合演出が発生しうるように設定されているが、第二特別遊技状態や通常遊技状態（低確率状態）での当たり変動にて複合演出が発生しうるようにしてもよい。また、あらゆる当たり変動にて複合演出が必ず発生するというわけではない。

20

【0072】

本実施形態では、基本態様の複合演出を含む当たり変動にて報知された大当たりである場合よりも、特殊態様の複合演出を含む当たり変動にて報知された大当たりである場合の方が、10ラウンド大当たりとなる蓋然性が高くなるように設定されている。10ラウンド大当たりは、4ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利なものであるから、10ラウンド大当たりの発生（獲得）は「遊技者にとって有利な事象」といえるところ、基本態様の複合演出が発生した場合よりも、特殊態様の複合演出が発生した場合の方が、遊技者にとって有利な事象が発生する蓋然性が高くなるように設定されているということである。特殊態様の複合演出が発生した場合には、10ラウンド大当たりであることが確定する（有利な事象が発生することが確定する）設定としてもよい。

30

【0073】

なお、複合演出の態様（基本態様、特殊態様）による示唆対象となる事象は、上記のようなラウンド数の示唆に限られない。発生する遊技者に有利な事象（遊技者の直接的な利益（出玉）に係る事象）であれば、その他の事象が示唆対象とされるものとしてもよい。例えば、複合演出が、当たり変動だけでなく、はずれ変動でも発生しうるようにすることを前提とし、基本態様の複合演出が発生した場合よりも、特殊態様の複合演出が発生した場合の方が、大当たりとなる蓋然性が高い設定（「当否抽選結果が当たりとなること」が示唆対象の事象とされた設定）とすることが考えられる。また、複合演出が通常遊技状態にて発生しうるものとし、基本態様の複合演出が発生した場合よりも、特殊態様の複合演出が発生した場合の方が、（通常大当たりではなく）特別大当たりとなる蓋然性が高い設定（「特別大当たり」が示唆対象の事象とされた設定）とすることが考えられる。また、それ以外にも、いわゆる「保留内連チャン」等を示唆対象とすることが考えられる。

40

【0074】

以上説明したように、本実施形態における複合演出は、連続的に発生する単位演出（第一単位演出～第三単位演出）の種類が同一となることを基本（基本態様）としつつも、一部の単位演出（特殊単位演出）にて他の単位演出（通常単位演出）とは演出画像30の種類が異なるものとなる特殊態様が発生することもあり、特殊態様が発生したときには遊技者が「違和感」（キャラクタが異なることによる違和感）を覚えるような面白みのある演

50

出形態である。

【 0 0 7 5 】

また、本実施形態のように、複合演出が基本態様となったときよりも、特殊態様となったときの方が、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高い設定とすることにより、複合演出時に「違和感」があったときにはその後の展開に期待がもてるという遊技性が実現される。

【 0 0 7 6 】

また、本実施形態では、特殊態様の複合演出では、複数の単位演出のうちの最後が特殊単位演出とされる。つまり、最後の単位演出が実行されるまでは同種の演出画像 3 0 (同種のキャラクタ) が立て続けに表示されるため、それが最後まで続くと感じている遊技者が最後に異種の演出画像 3 0 が表示されたときに違和感を覚える蓋然性が高くなる。また、特殊態様の存在を知っている遊技者にとってみれば、最後の単位演出が実行されるまでは複合演出が基本態様であるか特殊態様であるかが判別できないため、最後まで目が離せない演出形態となる。

10

【 0 0 7 7 】

また、本実施形態のように、単位演出にて出力される演出要素を「キャラクタ画像」とすれば、途中で「キャラクタの変化」が発生することが特殊態様となるため、分かりやすい演出形態となる。具体的には、特殊態様が発生していることに気付く(違和感を覚える)遊技者が多くなる。

【 0 0 7 8 】

また、本実施形態における複合演出は、基本態様であるか特殊態様であるかによらず、「コンセプト 3」「コンセプト 2」「コンセプト 1」の順で演出画像 3 0 が表示されるように設定されている。すなわち、演出を通じて演出画像 3 0 (キャラクタ) の種類が同じである基本態様、および、途中で演出画像 3 0 (キャラクタ) の種類が変化する特殊態様のいずれであっても、画像のコンセプトに基づく表示順は変わらないから、特殊態様発生時に、途中で演出画像 3 0 (キャラクタ) の種類が変わっていることに遊技者が気付きにくくなる。つまり、誰しもが容易に特殊態様の発生に気付くわけではない演出形態とすることができる。

20

【 0 0 7 9 】

なお、複合演出が含む単位演出の数を増やし、それに応じてコンセプトの数(順番表示 N の数)を増やすことで、カウントダウンの数を適宜増減することができる。また、本実施形態とは逆の表示順とすることで「カウントアップ」が行われる複合演出とすることもできる。

30

【 0 0 8 0 】

以下、上記複合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。

【 0 0 8 1 】

○具体例 2 - 1

上記実施形態における複合演出の特殊態様は、複数の単位演出のうちの最後が特殊単位演出とされることを説明したが、最初および最後の単位演出を除く単位演出(途中の単位演出)が特殊単位演出とされるものとしてもよい。上記実施形態のように、複合演出が三つの単位演出(第一単位演出～第三単位演出)を含むのであれば、例えば図 1 5 に示すように、第一単位演出(最初)(図 1 5 (a) 参照)と第三単位演出(最後)(図 1 5 (b) 参照)を通常単位演出とし、第二単位演出(図 1 5 (b) 参照)を特殊単位演出とする。このようにすることで、複合演出の途中で違和感がある単位演出が発生するという演出形態となるから、特殊態様の発生に遊技者がより気付きにくくなる。

40

【 0 0 8 2 】

また、図 1 5 に示したように第二単位演出が特殊単位演出とされる特殊態様(特殊態様 A)が発生することもあるれば、図 1 4 に示したように第三単位演出が特殊単位演出とされ

50

る特殊態様（特殊態様 B）が発生することもある、といったように、特殊単位演出の発生順（特殊単位演出が何番目に発生するか）が毎回変化するようにしてもよい。このような構成とする場合、特殊態様 A および特殊態様 B の一方が発生したときよりも、他方が発生したときの方が、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高いといったように、特殊単位演出の発生順が有利な事象の発生する蓋然性を示唆するものとしてもよい。これにより、特殊単位演出の発生順にも遊技者が注目する演出形態となる。

【 0 0 8 3 】

なお、複合演出が含む単位演出の数、特殊単位演出の発生タイミング等をどのような設定とする場合であっても、最初の単位演出が特殊単位演出となりうる構成とするのは好ましくない。最初の単位演出は、基準となる演出画像 3 0 の種類（キャラクタの種類）を示すもの（「ベース」となる単位演出である）といえるから、当該最初の単位演出は通常単位演出とされるようにするとよい。

10

【 0 0 8 4 】

○具体例 2 - 2

複合演出が特殊態様となった場合に、特殊単位演出にて表示される演出画像 3 0 の態様により、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性（以下、本例の説明にて有利事象確率と称する）が異なるものとする。つまり、特殊態様であっても、特殊単位演出にてどのような演出画像 3 0 が表示されるかに応じ、有利事象確率が異なるものとする。例えば以下のような構成とすることでそれを実現する。

【 0 0 8 5 】

20

第一演出画像 3 1 ~ 第五演出画像 3 5 には、それぞれ有利事象確率が対応づけられているものとする（図 1 6（a）参照）。例えば、有利事象確率は、第一演出画像 3 1 < 第二演出画像 3 2 < 第三演出画像 3 3 < 第四演出画像 3 4 < 第五演出画像 3 5 の順で高くなるものとする。図 1 6（b）に示すように、仮に、特殊態様の複合演出であって、通常単位演出にて第三演出画像 3 3（キャラクタ C）が表示される演出が発生したとすれば、特殊単位演出では第三演出画像 3 3 以外（第一演出画像 3 1（キャラクタ A）、第二演出画像 3 2（キャラクタ B）、第四演出画像 3 4（キャラクタ D）、第五演出画像 3 5（キャラクタ E）のいずれか）が表示されるところ、当該特殊単位演出にて表示された演出画像 3 0 に対応づけられた有利事象確率で遊技者に有利な事象が発生するものとする。つまり、当該例であれば、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性は、特殊単位演出にて第一演出画像 3 1 が表示された場合が最も低く、第五演出画像 3 5 が表示された場合が最も高いということになる。図示しないが、別のケースとして、例えば通常単位演出にて第一演出画像 3 1 が表示される特殊態様の複合演出が発生したとすれば、特殊単位演出では第一演出画像 3 1 以外（第一演出画像 3 1 ~ 第五演出画像 3 5 のいずれか）が表示されるところ、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性は、特殊単位演出にて第二演出画像 3 2 が表示された場合が最も低く、第五演出画像 3 5 が表示された場合が最も高いということになる。

30

【 0 0 8 6 】

このようにすることで、複合演出が発生した場合には、それが特殊態様となるかどうかだけではなく、特殊態様となったときの特殊単位演出にて表示される演出画像 3 0 の種類にも遊技者（特に、特殊態様の存在を知っている遊技者）が注目すべき演出形態となる。

40

【 0 0 8 7 】

○具体例 2 - 3

各種演出画像 3 0 には、コンセプトは同じであるものの互いに態様が異なる画像が、複合演出が含む単位演出の数（上記実施形態のように、複合演出が三つの単位演出を含むものとするのであれば三つ）以上用意されているものとする。例えば、図 1 7 に示すように、各種演出画像 3 0 のキャラクタが「走る」（以下、「コンセプト：走る」と称する）の画像が三態様、「ジャンプ」（以下、「コンセプト：ジャンプ」と称する）する画像が三態様、「泳ぐ」（以下、「コンセプト：泳ぐ」と称する）の画像が三態様設けられているものとする。なお、「コンセプト」を設定する手法は種々考えられる。遊技者から見て、画像の概念が共通するか異なるかを容易に区別することができるものであればよい。上記

50

の例以外にも、例えば、キャラクタが纏う衣服の系統の違いがコンセプトの違いとして設定された構成とすることが考えられる。

【 0 0 8 8 】

基本態様の複合演出においては、全ての単位演出にて、同じ種類（キャラクタ）かつ同じコンセプトの画像が表示されるものとする。例えば、第四演出画像 3 4 の「コンセプト：ジャンプ」の複合演出とするのであれば、図 1 8（a）に示すように、キャラクタ D が異なる態様でジャンプする画像が第一単位演出～第三単位演出のそれぞれにて表示されることになる。

【 0 0 8 9 】

特殊態様の複合演出においては、上記実施形態にて説明したように、通常単位演出にて表示される演出画像 3 0 の種類（キャラクタの種類）と特殊単位演出にて表示される演出画像 3 0 の種類（キャラクタの種類）は異なる。ただし、コンセプトについては、通常単位演出と特殊単位演出とで同じであるものとする。例えば、通常単位演出においては第四演出画像 3 4 の「コンセプト：ジャンプ」を表示し、特殊単位演出においては第一演出画像 3 1 の「コンセプト：ジャンプ」を表示するといった複合演出とするのであれば、図 1 8（b）に示すように、途中でキャラクタの種類はキャラクタ D からキャラクタ A に変化するものの、コンセプトは「ジャンプ」で一定であるから、特殊態様の発生に遊技者が気付きにくい（誰しもが特殊態様の発生に気付くわけではない）演出形態となる。

【 0 0 9 0 】

なお、上記実施形態にて説明したような「カウントダウン」（または「カウントアップ」）を行っていることを示す演出形態とするのであれば、各演出画像 3 0 には順番表示 N が付されるようにすればよい（図 1 8 参照）が、このような順番表示 N が表示されない演出形態とすることを否定するわけではない。

【 0 0 9 1 】

○具体例 2 - 4

上記実施形態における複合演出は、各単位演出にて表示される演出画像 3 0 のコンセプト（コンセプトに基づく態様）が変化していくものであることを説明したが、このような変化が発生しない構成としてもよい。例えば、基本態様の複合演出では、全ての単位演出にて同じ態様の演出画像 3 0 が表示される（図 1 9（a）参照）ものとする。特殊態様の複合演出では、通常単位演出では同じ態様の演出画像 3 0 が表示され、特殊単位演出では通常単位演出と異種の演出画像 3 0（異なるキャラクタの演出画像 3 0）が表示される（図 1 9（b）参照）ものとする。

【 0 0 9 2 】

なお、上記実施形態にて説明したような「カウントダウン」（または「カウントアップ」）を行っていることを示す演出形態とするのであれば、各演出画像 3 0 には順番表示 N が付されるようにすればよい（図 1 9 参照）。このような順番表示 N が表示されない演出形態とすることを否定するわけではない。

【 0 0 9 3 】

5）対象演出の制御（通常モード、固定モード）

本実施形態にかかる遊技機 1 は、対象演出（図 2 0（b）参照）を実行することが可能である。対象演出として実行される演出は、複数種用意されている。所定条件（以下（対象演出の）実行条件と称することもある）の成立時には、複数種の対象演出のうちのいずれか一つが実行される。すなわち、二種以上の対象演出が同時進行で実行されることはない。本実施形態における対象演出は、変動中演出を構成するものとして実行される（装飾図柄 8 0 の変動中に実行される）が、大当たり遊技が実行されている状態等、その他の状態にて実行されるものであってもよい。

【 0 0 9 4 】

本実施形態では、上記実行条件は「第一特別遊技状態が開始されてから 1 5 0 回（S T 回数）連続してはずれとなること」または「第二特別遊技状態が開始されてから 1 0 0 回（時短回数）連続してはずれとなること」とされている。つまり、特別遊技状態が終了し

て通常遊技状態への移行が決まったことが対象演出の実行条件とされている（図20（a）参照）。また、対象演出は、基本的には特別遊技状態が終了して通常遊技状態が開始されてから20回の変動中演出（20回転）が終了することをもって終了する。ただし、20回の変動中演出が終了するまでに大当たりや当選した場合にはそれをもって終了する。以下、対象演出が実行される期間を対象期間と称することもある。

【0095】

本実施形態では、対象演出として第一対象演出、第二対象演出、第三対象演出の三種類（図20（b）参照）が用意されている。各種対象演出の違いは、その違いを遊技者が区別できるものであればどのようなものであってもよい。本実施形態では、第一対象演出はキャラクタXを、第二対象演出はキャラクタYを、第三対象演出はキャラクタZをモチーフとした演出である。すなわち、各種対象演出は、互いに異なる種類のキャラクタをモチーフとした演出である。

10

【0096】

本実施形態における各種対象演出は、いわゆる「ステージ」（「モード」等とも称されることがある）に相当するものである。対象期間中の変動中演出は、当該「ステージ」に応じた基本的態様とされる。例えば、装飾図柄80の背景として表示される背景画像は、当該「ステージ」に応じて異なる（当該背景画像の表示が対象演出に相当するとみることできる）。上述した通り、各種対象演出は、互いに異なるキャラクタをモチーフにしたものであるところ、第一対象演出はキャラクタXをモチーフにしたステージであり、第二対象演出はキャラクタYをモチーフにしたステージであり、第三対象演出はキャラクタZをモチーフにしたステージであるということが出来る。本実施形態では、対象期間にて第一対象演出が実行されている最中は「Xステージ」の文字が、第二対象演出が実行されている最中は「Yステージ」の文字が、第三対象演出が実行されている最中は「Zステージ」の文字が背景画像の一部として表示される。すなわち、各種対象演出として表示される背景画像は、少なくとも当該文字の相違があるということである（図20（b）参照）。なお、実行される対象演出の種類（ステージの種類）は、あくまで実行される変動中演出の内容に影響を与えるものであり、大当たり信頼度等、遊技者の直接的な利益（出玉に係するもの）に影響を与えるものではない。

20

【0097】

当該対象演出（ステージ）の制御は、現在設定されている制御用のモード（以下、単にモードと称することもある）依存する。当該モードは、通常モード（図21（a-1）参照）と固定モード（図21（a-2）参照）に区分けされる。遊技機1の電源がONである状態においては、通常モードと固定モードの一方が設定されており（以下の説明においては、現在設定されているモードを現設定モードと称する）、そのことは記憶手段（図示せず）に記憶される（両モードが同時に設定された状態にはならない）。モードの変更がなされた場合には当該記憶手段に記憶される現設定モードの種類が書き換えられる。なお、遊技機1の電源がONとされた直後は通常モードが設定された状態にある（初期設定モード＝通常モードである）。

30

【0098】

現設定モードが通常モードである場合、実行条件成立を契機として開始される対象演出の種類は、毎回変化する。すなわち、特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することが発生する度に、複数種の対象演出（ステージ）のうち、いずれが実行されるかは不定である。本実施形態では、通常モードである場合、実行条件成立を契機として実行する対象演出の種類を決定する抽選（三種の対象演出のいずれもが当選しうる抽選）を行う。その抽選に当選した対象演出が実行される（図21（a-1）参照）。本実施形態では、対象演出のそれぞれが当該抽選に当選する確率は均等（1/3）である。

40

【0099】

現設定モードが固定モードである場合、実行条件成立を契機として開始される対象演出は、複数種の対象演出のうち一種である固定演出とされる（図21（a-2）参照）。ただし、当該固定演出とされる種類の対象演出が決まっているわけではない。一旦固定モ

50

ードが設定された場合、その固定モードが解除され、再び新たに固定モードが設定された場合には、新たな固定モードにて固定演出とされる対象演出の種類は、先の固定モードにて固定演出とされた対象演出の種類と異なりうる。一旦設定された固定モードが解除されない限り、実行条件成立を契機として開始される対象演出の種類（固定演出）は変化しないということである。

【0100】

通常モードから固定モードへの変更は次のようにして実現される。本実施形態にかかる遊技機1は、遊技者が操作可能な操作手段60を備える（図1参照）。本実施形態における操作手段60は「押ボタン」である。通常モードが設定されており、複数種の対象演出のうちのいずれかが実行されている最中（対象期間中）にて当該操作手段60の所定操作（以下、規定操作と称することもある）がなされることを契機としてモード変更条件が成立し、通常モードから固定モードへ移行する。当該規定操作がなされない限り、固定モードに移行することはない。例えば、通常モードにて、第二対象演出が実行されている状態で操作手段60の規定操作がなされた場合には、第二対象演出が固定演出とされた固定モードへ移行する（図21（b）参照）。それ以降は、固定モードが解除されない限り、実行条件成立を契機として実行される対象演出の種類は第二対象演出となる。つまり、本実施形態では、「現在実行されている対象演出」を「固定」することができるというものである。

10

【0101】

表示領域911に操作手段60の操作を促す画像を表示することで、遊技者に対し操作手段60の操作が促される操作演出が公知であるところ、本実施形態では当該操作演出が実行されている最中はモード変更条件が成立しないようにされている。具体的には、本実施形態では、通常モードでの対象期間中においても操作演出（その一例を図21（c）に示す）が発生するところ、当該操作演出の操作有効期間（操作手段60の操作が演出に反映される期間）中における操作手段60の操作は、モード変更条件の成立に寄与することはないということである。裏を返せば、固定モードを設定することは、いわゆる「裏技」（裏ボタン）機能として設けられているということである（遊技者誰しもが固定モードの存在を知るというわけではない）。

20

【0102】

モード変更条件が成立する操作手段60の規定操作は、単純な単発操作（一回だけ押圧操作すること）とされない。単純な単発操作であると、遊技者が意図せず行った操作手段60の操作により固定モードへの移行が実現されてしまう可能性があるからである。本実施形態では、通常モードの対象期間中に、操作手段60が操作された状態が5秒以上維持される長押し操作が検出されたことをもってモード変更条件の成立とする。なお、対象期間中は、操作演出の一種として、遊技者に長押し操作（操作手段60が操作された状態を維持する維持操作）を促す長押し演出が発生するが、上述した通り操作演出中の操作によりモード変更条件が成立することはないため、当該長押し演出での操作指示に従う操作により固定モードが設定されてしまうことはない。

30

【0103】

意図しない固定モードへの変更の発生を防止するため、物理的に離れた位置に設けられた二以上の操作手段の操作がなされなければモード変更条件が成立しないといった構成としてもよい。例えば、規定操作は、押ボタンと十字キー（のいずれかのキー）の同時操作がなされることを前提としたものとしてもよい。

40

【0104】

固定モードから通常モードへの変更方法はどのようなものであってもよい。例えば、固定モードが設定されており固定演出（対象演出のいずれか）が実行されている状態にて操作手段60の所定操作（以下、固定解除操作と称することもある）がなされることを契機として通常モードに移行する設定とすることが考えられる。当該固定解除操作は、上述した規定操作と同じ操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。また、固定モードから通常モードへ変更する場合も、操作演出中での操作は固定解除操作に寄与しないよう

50

にされる。

【 0 1 0 5 】

これとは異なり、固定モードから通常モードへの変更は、遊技者が行うことができない構成としてもよい。例えば、遊技機 1 の電源が一旦 OFF にされない限り、通常モードへ戻らないものとしてもよい。このような構成とした場合、一旦固定モードへ移行した後は、当該営業日を通じて実行条件成立を契機として実行される対象演出は固定演出に限られることになる。

【 0 1 0 6 】

以上説明した通り、本実施形態にかかる遊技機 1 では、通常モード（デフォルトのモード）では実行条件成立を契機として複数種の対象演出のいずれかが実行されることを基本としつつ、固定モードを設定することで複数種の対象演出のうち一種が固定演出として実行されるようにすることもできる（対象演出の変化が生じないようにすることもできる）。そして、通常モードから固定モードへの変更に際し、モード変更条件が成立したときに実行されている対象演出が固定演出として設定される。つまり、現在実行されている対象演出が好みである場合には、その演出が実行されている最中に当該演出を「固定」することができる。

10

【 0 1 0 7 】

また、本実施形態のように、操作手段 6 0 の規定操作によらなければ現在実行されている対象演出が固定演出とされた固定モードには移行しないため、遊技者が意図せず固定モードが設定されてしまうことが防止される。特に、本実施形態では、操作演出中に操作がなされてもモード変更条件が成立することはないから、操作演出の発生により遊技者が意図せず固定モードが設定されてしまうことはない。

20

【 0 1 0 8 】

以下、上記対象演出の制御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。

【 0 1 0 9 】

○具体例 3 - 1

上記実施形態における対象演出は、特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行したときに実行される（複数変動に亘って実行される）ものであることを説明したが、一の変動中演出を構成する演出として実行されるものを対象演出としてもよい。例えば、一の変動中演出を構成する演出として実行されるリーチ演出（結末の態様により当否抽選結果が報知される演出）が対象演出とされた構成としてもよい。具体的には、実行条件が成立した場合には、複数種のリーチ演出のいずれかが実行されるものとする。通常モードが設定されているときには複数種のリーチ演出のいずれが発生するかは不定であり、固定モードが設定されているときには複数種のリーチ演出の一種である固定演出が発生するものとする。通常モードが設定されており、リーチ演出の一種が実行されている最中に、モード変更条件が成立することを契機として、当該実行されている最中にあるリーチ演出が固定演出とされた固定モードに移行するようにする。それ以降は、実行条件成立時には、固定演出とされたリーチ演出が発生する。なお、複数種のリーチ演出のそれぞれについて大当たり信頼度に差はないものとする（ただし、対象演出とされた複数種のリーチ演出のいずれか一種が発生すること自体は大当たり信頼度を有する）。つまり、通常モードおよび固定モードのいずれが設定されているかは遊技者の直接的な利益（出玉に関する利益）に影響を与えないものではない。

30

40

【 0 1 1 0 】

また、変動中演出中に発生するのではなく、大当たり遊技中に実行される演出（大当たり用演出）が対象演出とされたものとしてもよい。大当たり遊技が実行される期間のうちの少なくとも一部を対象期間とし、当該対象期間中に大当たり用演出が実行されるものとする。大当たり用演出として実行されうるものとして複数種の演出が用意されており、通常モードが設定されているときには複数種の大当たり用演出のうちのいずれが発生するか

50

は不定であり、固定モードが設定されているときには複数種の大当たり用演出の一種である固定演出が発生するものとする。通常モードが設定されており、大当たり用演出の一種が実行されている最中（すなわち大当たり遊技中）に、モード変更条件が成立することを契機として、当該実行されている最中にある大当たり用演出が固定演出とされた固定モードに移行するようにする。なお、複数種の大当たり用演出のいずれが発生するか（通常モードおよび固定モードのいずれが設定されているか）は遊技者の直接的な利益（出玉に関する利益）に影響を与えるものではない。

【 0 1 1 1 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態では、通常モードが設定されている状態においては、抽選（各種対象演出が選択される確率が毎回同じであるランダム抽選）により実行する対象演出を決定することを説明したが、このようなランダム抽選によらず、各対象演出が偏りなく発生するようにする。例えば、各種対象演出について順番を定め、通常モードが設定されている限りにおいては、その順番に沿って実行される対象演出の種類が決定されるような構成とする。

「第一対象演出 第二対象演出 第三対象演出 第一対象演出・・・」という順番とした場合には、直近に実行された対象演出が第一対象演出であるときには新たに実行条件が成立したときには第二対象演出が実行され、直近に実行された対象演出が第二対象演出であるときには新たに実行条件が成立したときには第三対象演出が実行され、直近に実行された対象演出が第三対象演出であるときには新たに実行条件が成立したときには第一対象演出が実行されるように制御される（図 2 2（a）参照）。

【 0 1 1 2 】

なお、通常モードが設定されている状態での偏りをなくす手法としては、上記のように実行される順番を定める手法以外にも種々考えられる。例えば、対象演出の種類数を N （上記実施形態のように、対象演出が三種であれば $N = 3$ である）とし、実行される順番で連続する N 回分の対象演出を一つの演出群とする。この一の演出群においては、同じ種類の対象演出が二回以上発生するようにしないよう制御する。例えば、ある演出群の一回目では実行する対象演出が全ての種類の対象演出のうちから抽選により決定され（図 2 2（b - 1）参照）、ある演出群の二回目では同じ演出群で既に行われた種類の対象演出を除いたものの中から抽選により決定され（例えば、同じ演出群の一回目で第二対象演出が実行された場合には、第一対象演出および第三対象演出のうちから抽選により決定される；図 2 2（b - 2）参照）、ある演出群の三回目では同じ演出群で未だに実行されていない対象演出を必然的に実行する（例えば、同じ演出群の一回目で第二対象演出が、二回目で第三対象演出が実行された場合には、第一対象演出が必然的に実行される；図 2 2（b - 3）参照）。次の演出群の一回目では再び全ての種類の対象演出のうちから抽選により決定されるようにする（図 2 2（b - 4）参照）。このようにすることで、各種対象演出が偏りなく発生することになる。

【 0 1 1 3 】

通常モードから固定モードへの変更がなされた場合、現在実行されている対象演出が固定演出とされるということは、実行されていない対象演出を固定演出とすることはできないということである。上記実施形態のように通常モードにて実行される対象演出がランダム抽選により決定される構成とすると、その抽選結果の偏りにより、特定の対象演出が発生しない（発生頻度が低い）といった状況が生じうる。このような状況となってしまうと、発生しない（発生頻度が低い）対象演出を固定演出とした固定モードを設定することが困難になってしまうから、本例のように通常モードにて各種対象演出が偏りなく実行されるようにするとよい。

【 0 1 1 4 】

○具体例 3 - 3

上記実施形態では、通常モード中に操作手段 6 0 の規定操作がなされることで固定モードに移行すること、また、固定モード中に操作手段 6 0 の固定解除操作がなされることで通常モードに移行することを説明したが、それに加えて、別の方法によっても通常モード

10

20

30

40

50

および固定モードの一方から他方への移行が可能であるものとしてもよい。例えば、変動中演出や大当たり遊技が実行されていない待機状態にて、操作手段 60 等の操作により、遊技性（各種演出の発生確率の変更等）や遊技環境（音量や光量の変更等）を変化させることが可能ないわゆるカスタマイズ機能が公知であるところ、当該カスタマイズ機能の一種として通常モードおよび固定モードの一方から他方への移行が可能なものとしてもよい。通常モードから固定モードに移行させる場合には、候補となる複数種の対象演出（例えば各種対象演出の名称）が選択肢として表示領域 911 に表示され、操作手段 60（押ボタンや十字キー等）の操作により好みの対象演出を選択する（図 23 参照；当該図 23 に記載される「変化モード」は通常モードのことであり、「キャラ X ~ Z」はそれぞれ第一対象演出 ~ 第三対象演出のことである）。これにより、選択された対象演出が固定演出とされた固定モードに移行する。固定モードから通常モードへの移行に関しては、待機状態にて操作手段 60 を操作することで、固定モードを解除することができるようにしておけばよい。

10

【0115】

ただし、複数種の対象演出が選択肢として表示された状態においては、遊技者が各種対象演出の具体的な内容が把握できない（どの演出が「好み」であるか判別できない）可能性がある。よって、好みではない対象演出を固定演出としてしまうおそれがある。上記実施形態にて説明した固定モードの設定方法は、現在実行されている対象演出を固定演出とするものであるため、好みではない対象演出を固定演出としてしまうおそれは低い。また、上記実施形態にて説明した固定モードの設定方法は、わざわざカスタマイズ機能を利用する必要がないという利点もある。

20

【0116】

○具体例 3 - 4

上記実施形態では、通常モードから固定モードへの移行を実現するための操作手段 60 の操作方法（規定操作の内容）等は遊技者に対し示されない（表示領域 911 に表示されない）こと（いわゆる「裏技」（裏ボタン）機能であること）を説明したが、当該操作方法（規定操作の内容）が表示領域 911 に表示されるようにしてもよい。この場合、現在実行されている対象演出が固定演出とされることが併せて表示されるようにするとよい。例えば、通常モードが設定されており、ある種の対象演出が実行されている状態で、「ボタン長押しで現在の演出が固定されるよ」といった画像が表示されるようにする。

30

【0117】

○具体例 3 - 5

複数種の対象演出のうちの二種以上が固定演出（固定モードにて発生しうる演出）とされる構成とする。例えば、キャラクタ X をモチーフとした対象演出として、対象演出 X1、対象演出 X2 の二種が、キャラクタ Y をモチーフとした対象演出として、対象演出 Y1、対象演出 Y2 の二種が、キャラクタ Z をモチーフとした対象演出として、対象演出 Z1、対象演出 Z2 の二種が用意されているものとする（図 24（a）参照）。つまり、対象演出として計六種の演出が設けられているものとする。通常モードが設定されている状態においては、六種の対象演出（X1、X2、Y1、Y2、Z1、Z3）のいずれも発生しうる。実行条件が成立した場合には、六種の対象演出のうちのいずれもが当選しうる抽選により実行する対象演出を決定する（図 24（b - 1）参照）。

40

【0118】

通常モードにて規定操作がなされた場合、モード変更条件が成立したとして固定モードに移行する。ここで、固定モードに移行した際の固定演出は、モード変更条件成立時に実行されていた対象演出だけでなく、それと同じ演出群に属する対象演出を含むものとされる。演出群は、予め設定された概念である。すなわち、複数種の対象演出のそれぞれが、二種以上の対象演出を含む演出群に予め分けられている。当該演出群の分け方として、対象演出を構成する演出要素が同じであるものを同じ演出群とすることが考えられる。例えば、上記例であれば、演出のモチーフとなったキャラクタが同じであるものを同じ演出群（演出群 X ~ Z）とする（図 24（a）参照）。よって、例えば通常モードにて対象演

50

出 Z 2 が実行されている状態でモード変更条件が成立した場合には、対象演出 Z 2 だけでなく、それと同じ演出群に属する対象演出 Z 1 も固定演出とされる（図 2 4（b）参照）。すなわち、二種以上の対象演出が固定演出とされた固定モードに移行する。なお、複数の演出群のうち、一部の演出群は、二種以上の対象演出を含むものの、その他は一種の対象演出を含むものとしてもよい。つまり、複数の演出群のうち、少なくとも一部の演出群が二種以上の対象演出を含み、当該演出群に含まれるいずれかの対象演出が実行されている最中に固定モードへのモード変更条件が成立した場合には、当該演出群に含まれる全ての対象演出が固定演出とされるものとする。

【0119】

固定モードにて実行条件が成立した場合には、二種以上の固定演出が抽選対象とされた抽選を実行し、その抽選により当選した固定演出が実行される（図 2 4（b - 2）参照）。つまり、二種以上の固定演出のいずれもが実行される可能性がある（上記実施形態のように、一種の固定演出が実行されることが決まっている構成とは、その点において異なる）。ただし、通常モードが設定されている状態（六種の対象演出のうちのいずれかが実行される）と比較すれば、実行される可能性がある対象演出の種類数は少なくなるといえる。

【0120】

○具体例 3 - 6

二以上の固定モードが設けられたものとする。例えば、対象演出として、キャラクタ X をモチーフとしつつ「朝」の背景画像が表示される対象演出 X m（図 2 5（b - 1）参照）、キャラクタ X をモチーフとしつつ「夜」の背景画像が表示される対象演出 X n（図 2 5（b - 2）参照）、キャラクタ Y をモチーフとしつつ「朝」の背景画像が表示される対象演出 Y m（図 2 5（b - 3）参照）、キャラクタ Y をモチーフとしつつ「夜」の背景画像が表示される対象演出 Y n（図 2 5（b - 4）参照）、キャラクタ Z をモチーフとしつつ「朝」の背景画像が表示される対象演出 Z m（図 2 5（b - 5）参照）、キャラクタ Z をモチーフとしつつ「夜」の背景画像が表示される対象演出 Z n（図 2 5（b - 6）参照）、の六種類が用意されているとする。なお、「朝」や「夜」を表す手法は種々考えられる。「朝」よりも「夜」の方が相対的に暗くしたり、「朝」では太陽が「夜」では月が表示されたりするようにすることが考えられる。

【0121】

対象演出は、「キャラクタの種類」と「時間（朝・夜）」という二種類の演出要素により分けられる。すなわち、「キャラクタの種類」で分ければ、「対象演出 X m」と「対象演出 X・夜」の二つ、「対象演出 Y m」と「対象演出 Y n」の二つ、「対象演出 Z m」と「対象演出 Z n」の二つ、がそれぞれ共通するキャラクタを含む演出群であるとみなすことができる（図 2 5（a）の「演出要素（キャラ種）」参照）。また、「時間（朝・夜）」で分ければ「対象演出 X m」と「対象演出 Y m」と「対象演出 Z m」の三つ、「対象演出 X n」と「対象演出 Y n」と「対象演出 Z n」の三つ、がそれぞれ共通する時間を表す演出群であるとみなすことができる（図 2 5（a）の「演出要素（時間）」参照）。

【0122】

通常モードが設定されている状態においては、六種の対象演出（対象演出 X m、X n、Y m、Y n、Z m、Z n）のいずれも発生しうる。実行条件が成立した場合には、六種の対象演出のうちのいずれもが当選しうる抽選により実行する対象演出を決定する（図 2 6（a）参照）。

【0123】

固定モードとして、第一固定モード（図 2 6（b）参照）および第二固定モード（図 2 6（c）参照）が設けられている。第一固定モードは「キャラクタの種類」が固定されるモードであり、第二固定モードは「時間（朝・夜）」が固定されるモードである。通常モードから第一固定モードに移行させるための方法と第二固定モードに移行させるための方法は異なる。例えば、通常モードが設定されている状態にて操作手段 6 0 の第一規定操作

10

20

30

40

50

がなされた場合には第一モード変更条件が成立したとして第一固定モードに移行するものの、第二規定操作（第一規定操作とは異なる操作である）がなされた場合には第二モード変更条件が成立したとして第二固定モードに移行するものとされる。

【0124】

仮に、通常モードが設定されており、対象演出 Y_n が実行されている状態で第一モード変更条件が成立した場合には、対象演出 Y_m と対象演出 Y_n の二種が固定演出とされた第一固定モードに移行する（図26（b）参照）。つまり、「キャラクタ Y 」という演出要素が固定された第一固定モードに移行する。当該第一固定モードにて実行条件が成立した場合には、対象演出 Y_m と対象演出 Y_n の二種が抽選対象とされた抽選を実行し、その抽選により当選した固定演出が実行されることとなる（具体例3-5にて説明した二種以上の対象演出が固定演出とされた場合の制御が実行される）。

10

【0125】

一方、通常モードが設定されており、対象演出 Y_n が実行されている状態で第二モード変更条件が成立した場合には、対象演出 X_n と対象演出 Y_n と対象演出 Z_n の三種が固定演出とされた第二固定モードに移行する（図26（c）参照）。つまり、「夜」という演出要素が固定された第二固定モードに移行する。当該第二固定モードにて実行条件が成立した場合には、対象演出 X_n と対象演出 Y_n と対象演出 Z_n の三種が抽選対象とされた抽選を実行し、その抽選により当選した固定演出が実行されることとなる（具体例3-5にて説明した二種以上の対象演出が固定演出とされた場合の制御が実行される）。

【0126】

20

本例のようにする場合、二以上の固定モードのうち、ある固定モードから別の固定モードへ移行させることが可能であるものとしてもよい。例えば、第一固定モードが設定されている状態にて第二規定操作がなされた場合には、それを契機として第二固定モードに移行するものとする。ただし、変更前の固定モードにて固定されていた演出要素は、別の固定モードへの移行を契機として解除される。例えば、対象演出 X_m と対象演出 X_n の二種が固定演出とされた第一固定モード（「キャラクタ X 」が固定演出要素とされた第一固定モード）にて対象演出 X_m が実行されている状態で第二規定操作がなされた場合には、対象演出 X_m と対象演出 Y_m と対象演出 Z_m の三種が固定演出とされた第二固定モード（「朝」が固定演出要素とされた第二固定モード）に移行することになるため、「キャラクタ X 」が固定された状態は解除されるということになる。

30

【0127】

このように、対象演出のそれぞれが二種以上の演出要素を含むものにおいて、各種演出要素が固定される二以上の固定モードを設けた構成とすることができる。

【0128】

○具体例3-7

上記実施形態では、操作手段60の規定操作により通常モードから固定モードへ移行する（モード変更条件が成立する）ことを説明したが、遊技者の行動に起因して成立しうるものであれば、その他の条件がモード変更条件とされたものとしてもよい。つまり、現在実行されている対象演出が好みであることが判明した時点で、遊技者自らの意思で、当該対象演出を固定演出とした固定モードへ移行させることができるものであればよい。

40

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

上記実施形態にて説明した当否抽選結果が「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、いわゆる「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、小当たりの獲得が実質的に大当たりの獲得に結び付く遊技性

50

(いわゆる二種の遊技性)を有する遊技機とする場合には、上記実施形態にて説明した「大当たり」を「小当たり」に置き換えることができるものとする。

【0132】

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。

【0133】

・手段1-1

当否抽選結果を示す装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を構成するものとして、複数種の特定演出を実行することが可能な遊技機であって、複数種の特定演出のいずれかが含まれた前記変動中演出である基準変動中演出にて当否抽選結果が当たりであることが報知された場合、前記基準変動中演出にて報知された当たりに基づく当たり遊技終了後に発生した前記特定演出である対象特定演出が、前記基準変動中演出にて発生した前記特定演出である基準特定演出と同種である一致態様となった場合の方が、前記基準特定演出と異種である不一致態様となった場合よりも、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高いことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、当たり遊技前の基準変動演出にて発生した特定演出(基準特定演出)と同種の特定演出が、当たり遊技後に遊技者にとって有利な事象が発生する蓋然性が高い特定演出となるという面白みのある遊技性が実現される。

【0134】

・手段1-2

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が設けられており、前記対象特定演出は、前記当たり遊技終了後に移行した前記特別遊技状態が終了するまでに発生した前記特定演出であることを特徴とする手段1-1に記載の遊技機。

このようにすることで、当たり遊技後の特別遊技状態を通じて、基準特定演出と同種の特定演出が遊技者にとって有利な事象が発生する蓋然性が高い演出となる遊技性が実現される。

【0135】

・手段1-3

前記対象特定演出は、前記当たり遊技終了後に最初に発生した前記特定演出であることを特徴とする手段1-1に記載の遊技機。

このようにすることで、当たり遊技後に最初に発生した特定演出が、基準特定演出と同種の特定演出であるか否かが重要になる分かりやすい遊技性が実現される。

【0136】

・手段1-4

ある種の特定演出が、前記一致態様として発生するときには、前記一致態様として発生するものではないときには表示されない付加画像が表示されることを特徴とする手段1-1から手段1-3のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、一致態様の発生に遊技者が気付かない状況が発生してしまうおそれが低減される。

【0137】

・手段1-5

前記基準特定演出とされた前記特定演出の種類が、前記対象特定演出が発生していない状態であっても所定の終了条件成立まで継続的に表示されることを特徴とする手段1-1から手段1-4のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、基準特定演出と同種の特定演出が、それ以外の種類の特定演出とは異なる特別なものとされた状態であることに遊技者が気付きやすい。

【0138】

・手段2-1

連続的に発生する複数の単位演出を含む複合演出を実行することが可能な遊技機であって、前記複合演出の態様として、全ての前記単位演出にて同じ種類の演出要素が出力され

10

20

30

40

50

る基本態様と、複数の前記単位演出のうちの一部である通常単位演出と、当該通常単位演出よりも少ない特殊単位演出とを含み、前記通常単位演出にて出力される演出要素と前記特殊単位演出にて出力される演出要素の種類が異なる特殊態様と、が設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特殊態様が発生したときには遊技者が「違和感」（特殊単位演出にて通常単位演出とは異なる種類の演出要素が出力されることによる違和感）を覚えるような面白みのある複合演出とすることができる。

【0139】

・手段2-2

前記複合演出が前記基本態様となった場合よりも、前記特殊態様となった場合の方が、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高いことを特徴とする手段2-1に記載の遊技機。

10

上記のようにすることで、特殊態様が発生したとき（特殊態様が発生することにより違和感を覚えたとき）に、有利な事象が発生することに期待がもてる演出形態となる。

【0140】

・手段2-3

前記特殊態様は、最後の前記単位演出が前記特殊単位演出とされ、それ以外の前記単位演出が前記通常単位演出とされるものであ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。

このようにすることで、複合演出が含む最後の単位演出が発生するまで、その複合演出が基本態様であるか特殊態様かが判別できない演出形態となる。

20

【0141】

・手段2-4

前記複合演出は、前記単位演出の発生とともに、当該単位演出の発生順に応じた順番表示がなされるものであることを特徴とする手段2-1から手段2-3のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、複合演出を、カウントアップやカウントダウンが行われる演出として機能させることができる。

【0142】

・手段2-5

前記単位演出は、表されるキャラクタが互いに異なる複数種のキャラクタ画像のうちのいずれかが表示されるものであり、前記基本態様は、全ての前記単位演出にて同じ種類のキャラクタ画像が表示されるものである一方、前記特殊態様は、前記通常単位演出にて表示されるキャラクタ画像と前記特殊単位演出にて表示されるキャラクタ画像の種類が異なるものであることを特徴とする手段2-1から手段2-4のいずれかに記載の遊技機。

30

このようにすることで、特殊態様の複合演出は、特殊単位演出にて通常単位演出とは異なる種類のキャラクタが表示されることに遊技者が違和感を覚える可能性があるという演出形態となる。

【0143】

・手段2-6

前記単位演出にて表示される複数種のキャラクタ画像のそれぞれには、表されるキャラクタは同じであるがコンセプトが異なるものが設定されており、前記特殊態様は、前記通常単位演出にて表示されるキャラクタ画像と前記特殊単位演出にて表示されるキャラクタ画像とでは、キャラクタの種類が異なるものの、コンセプトは同じであることを特徴とする手段2-5に記載の遊技機。

40

このようにすることで、特殊態様の複合演出（通常単位演出と特殊単位演出とでキャラクタの種類が異なる場合）であっても、各単位演出のコンセプトは同じとされるため、特殊態様の複合演出が発生していることに遊技者が気付きにくい（誰しもが特殊態様の発生に気付くわけではない）演出形態となる。

【0144】

50

・手段 3 - 1

所定条件成立時に複数種の対象演出のうちのいずれかが実行される遊技機であって、前記対象演出の制御のモードとして、前記所定条件成立時に実行される前記対象演出の種類が変化する通常モードと、複数種の前記対象演出のうちのいずれかが固定演出とされ、前記所定条件成立時に前記固定演出とされた前記対象演出が実行され、それ以外の種類の前記対象演出が実行されない固定モードと、が設けられており、前記通常モードが設定されている状態にて複数種の前記対象演出のいずれかが実行されている最中にモード変更条件が成立した場合、実行されている最中にある前記対象演出が前記固定演出とされた前記固定モードに変更されることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、現在実行されている対象演出を固定する（固定演出とする）ことができるため、遊技者にとって便宜である（演出を好みのものとする利便性に資する）。

10

【0145】

・手段 3 - 2

遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記操作手段の規定操作が行われなければ、前記モード変更条件が成立しない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、好みの対象演出が実行されている最中に規定操作を行うことで、当該対象演出を固定演出とすることができる。

【0146】

・手段 3 - 3

遊技者に対し前記操作手段の操作が促される操作演出の実行中においては、前記モード変更条件が成立しないことを特徴とする手段 3 - 2 に記載の遊技機。

20

このようにすることで、意図せず固定モードが設定されてしまうことが防止される。

【符号の説明】

【0147】

1 遊技機

10 付加画像

20 好機種画像

30 演出画像（31～35 第一演出画像～第五演出画像）

N 順番表示

60 操作手段

30

70 保留図柄

80 装飾図柄

906 大入賞領域

91 表示装置

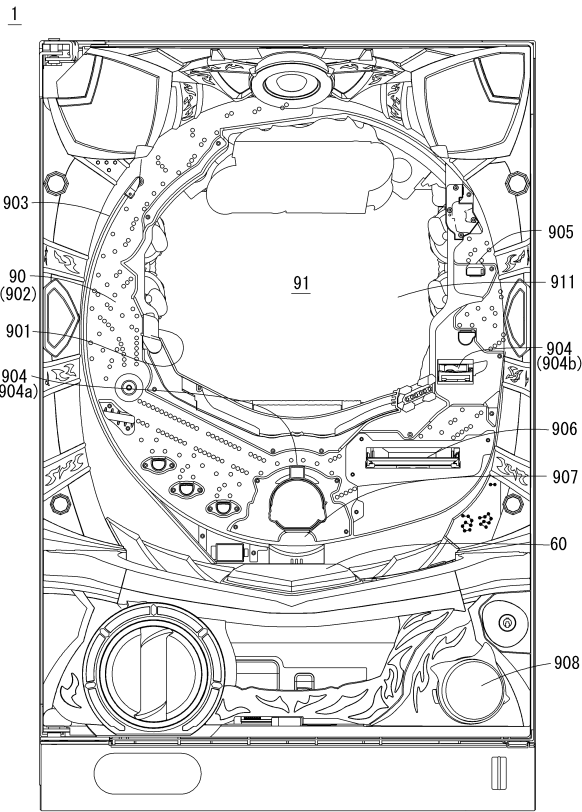
911 表示領域

40

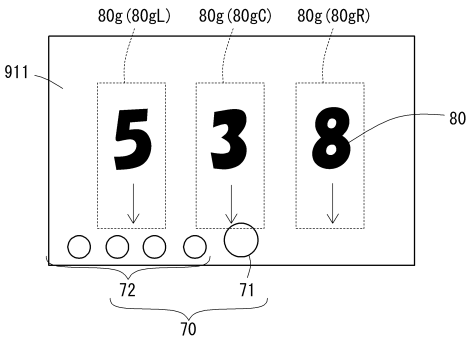
50

【 図 面 】

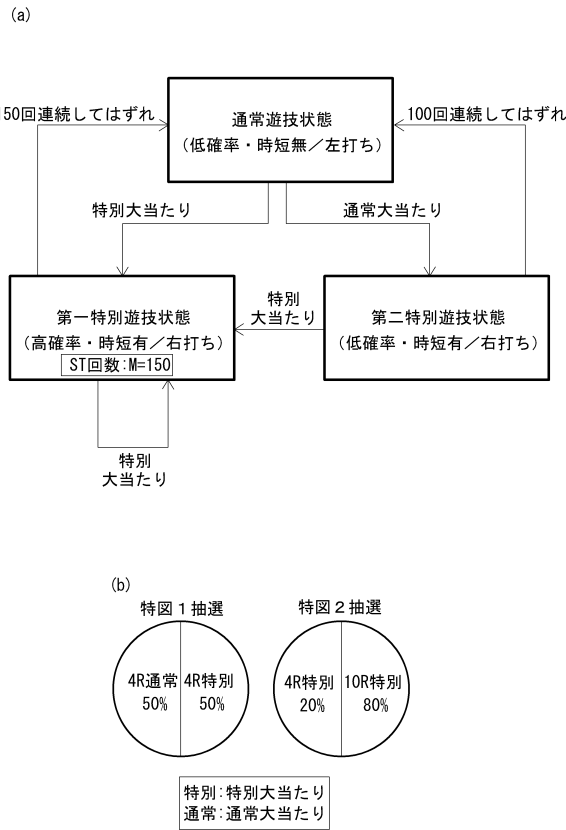
【 図 1 】



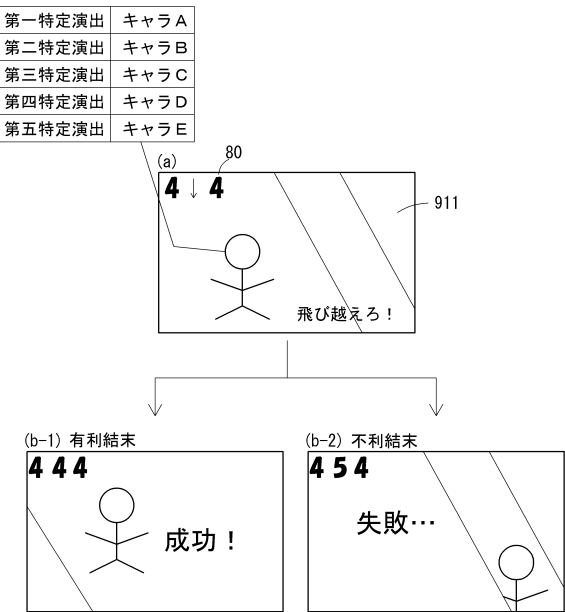
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

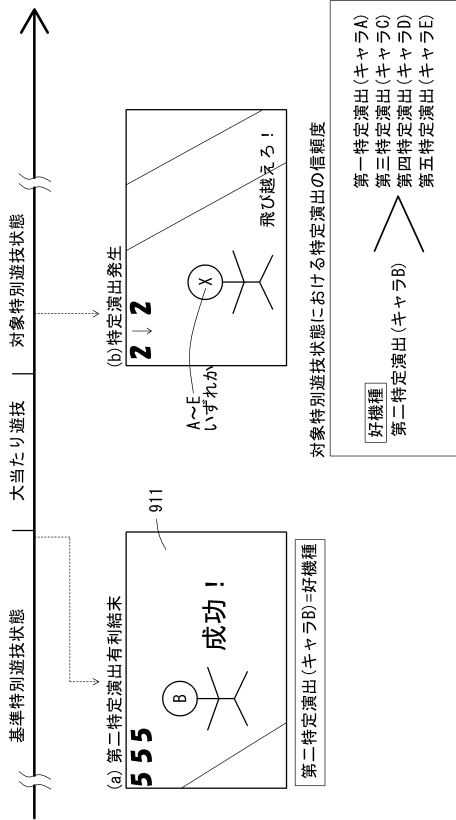
20

30

40

50

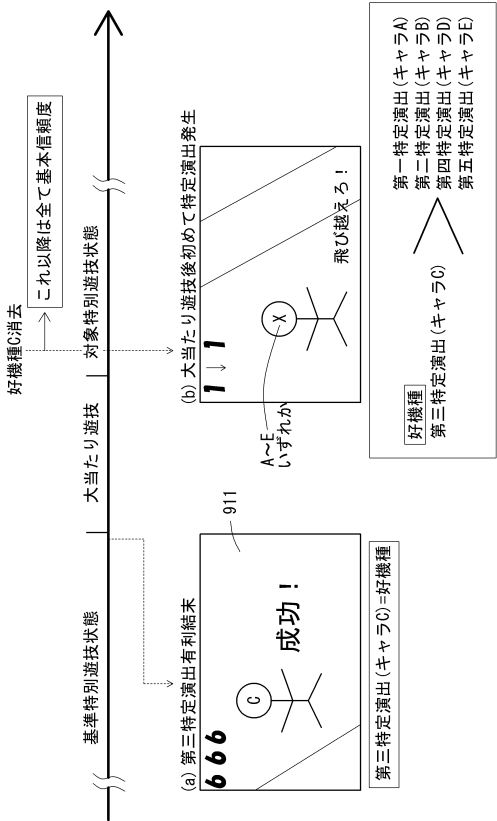
【 図 5 】



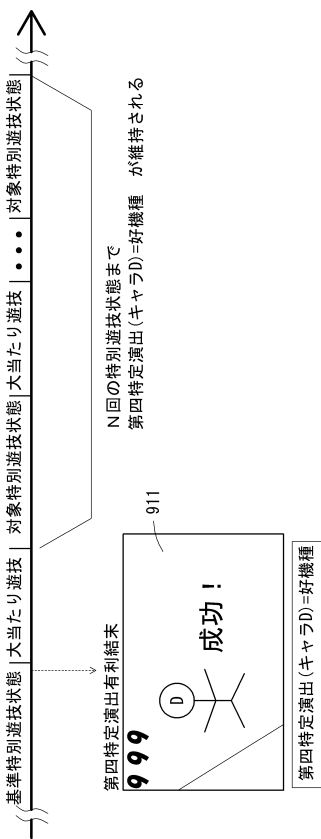
【 図 6 】

	基準信頼度	好機信頼度
第一特定演出(キャラA)	10%	90%
第二特定演出(キャラB)	15%	85%
第三特定演出(キャラC)	25%	75%
第四特定演出(キャラD)	27%	70%
第五特定演出(キャラE)	35%	65%

【 図 7 】



【 図 8 】



10

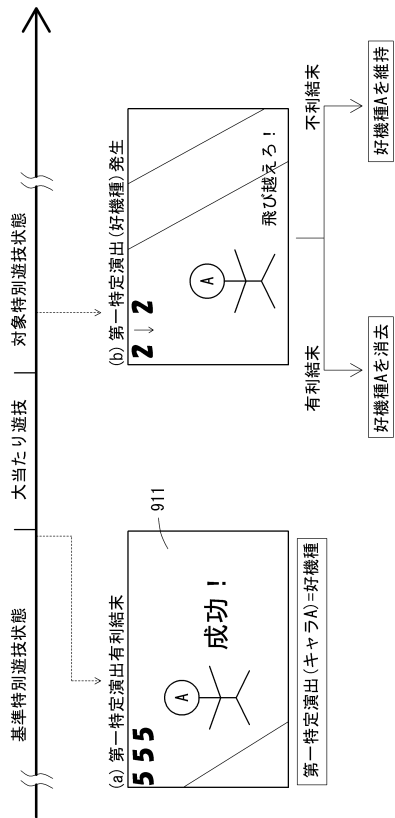
20

30

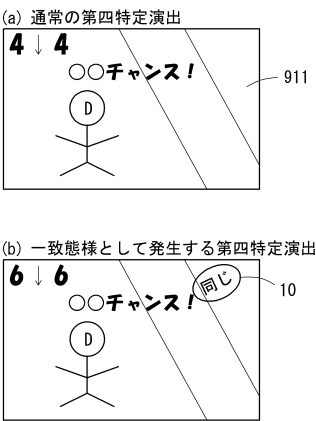
40

50

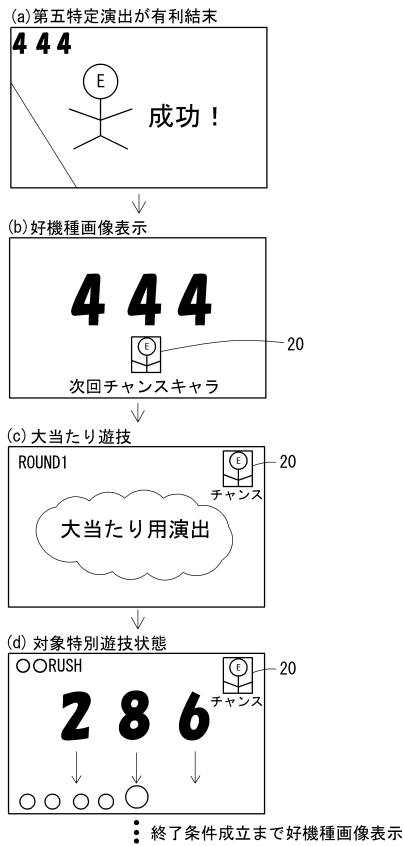
【 図 9 】



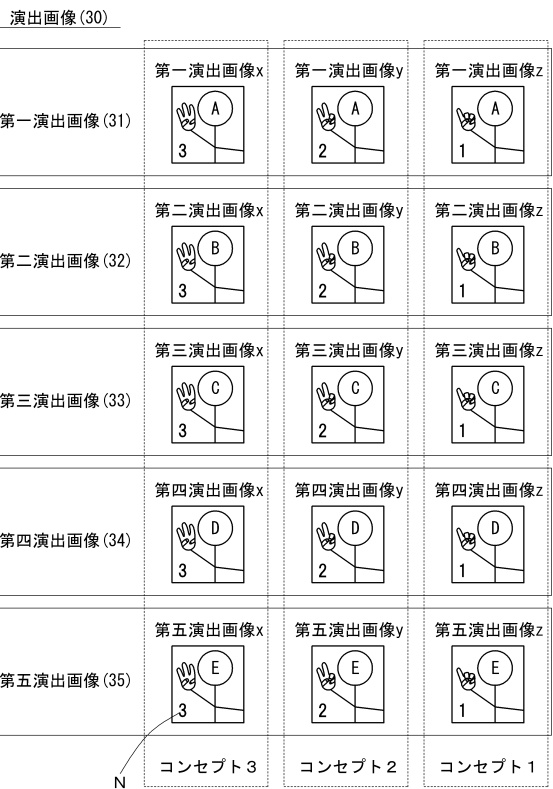
【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



10

20

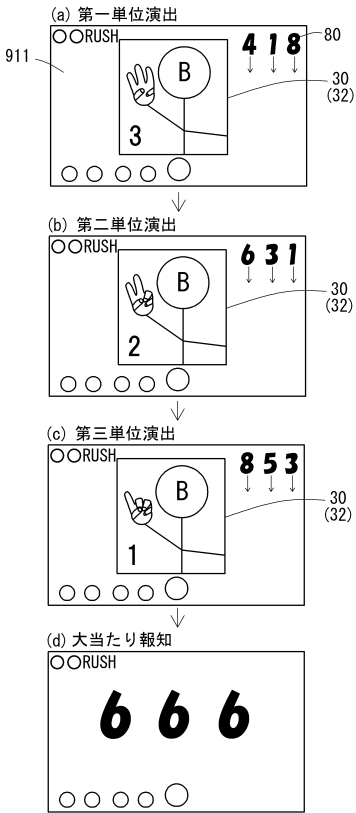
30

40

50

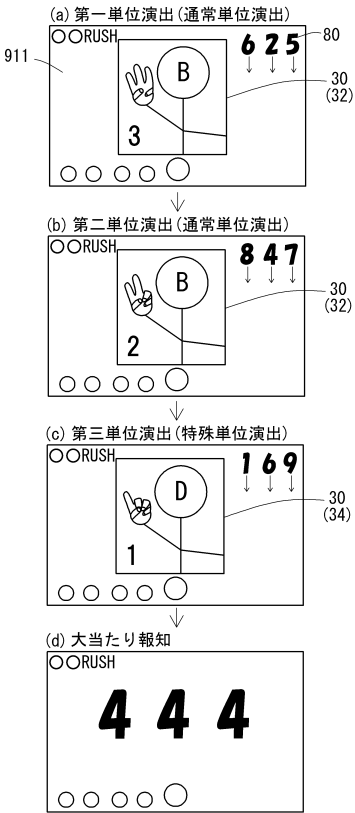
【図 1 3】

複合演出(基本態様)



【図 1 4】

複合演出(特殊態様)

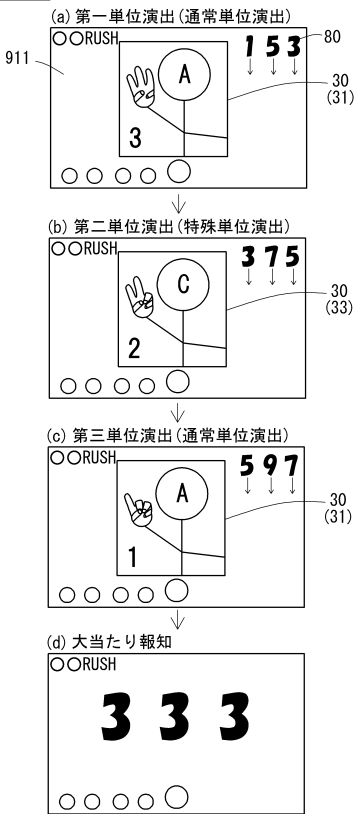


10

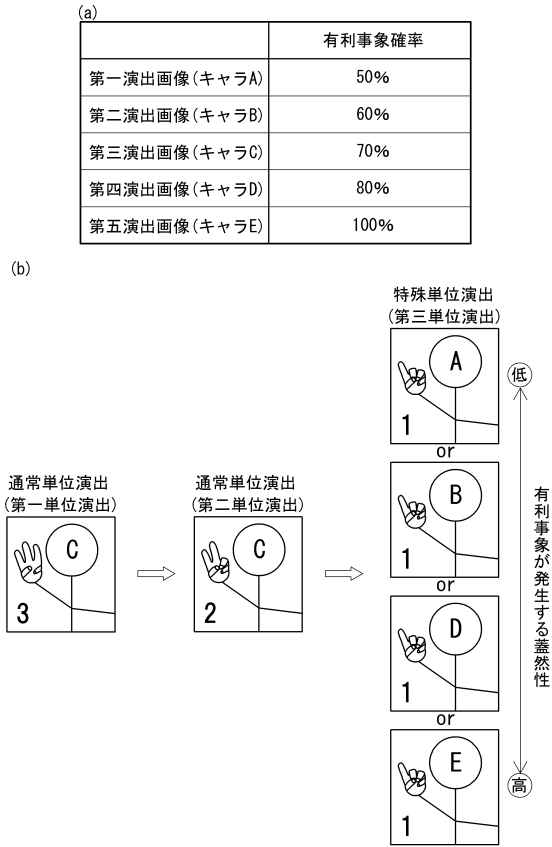
20

【図 1 5】

複合演出(特殊態様)



【図 1 6】



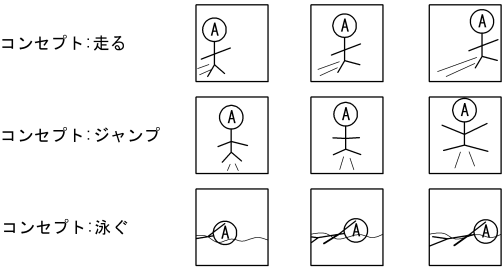
30

40

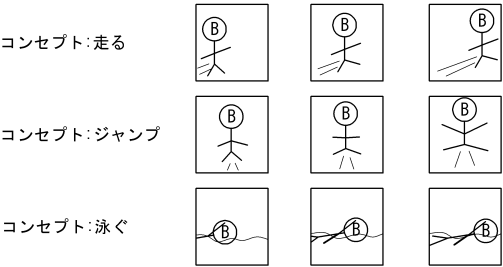
50

【 図 1 7 】

第一演出画像 (31)

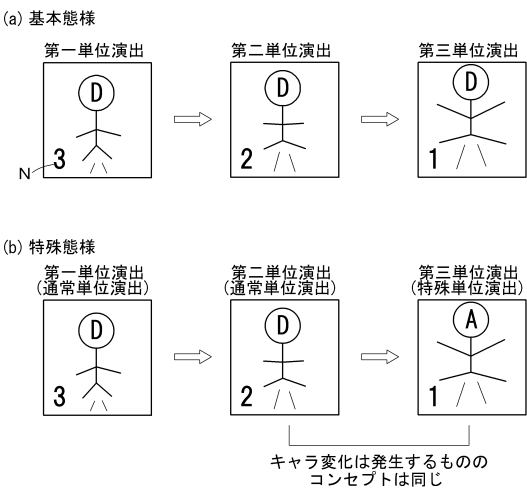


第二演出画像 (32)



第三演出画像 (33) ~ 第五演出画像 (35) も同様

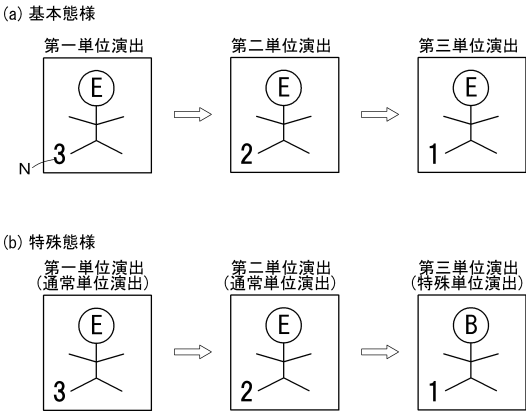
【 図 1 8 】



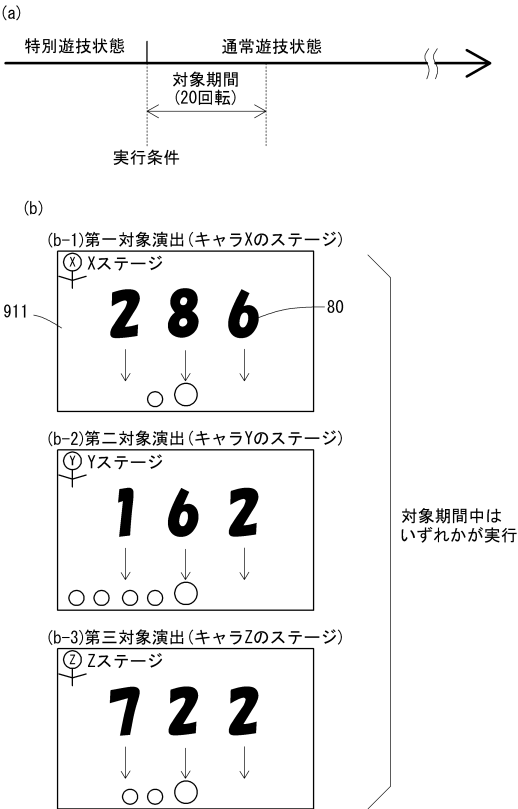
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

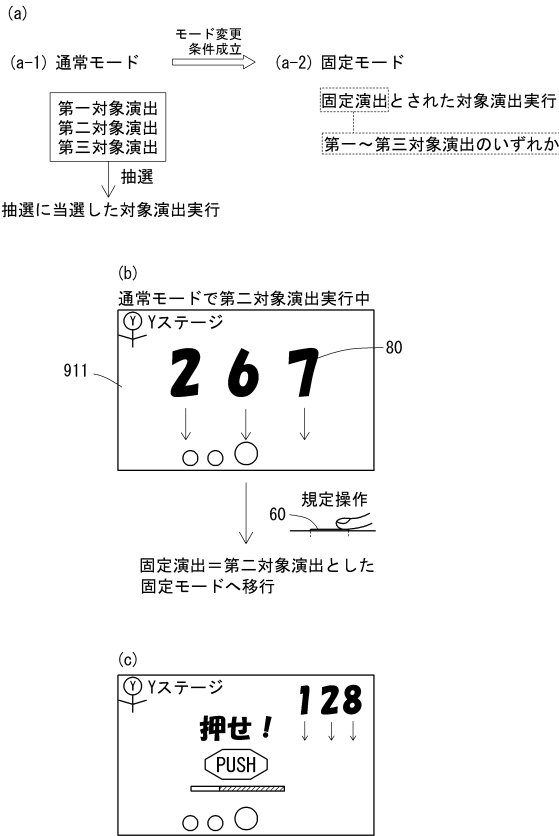


30

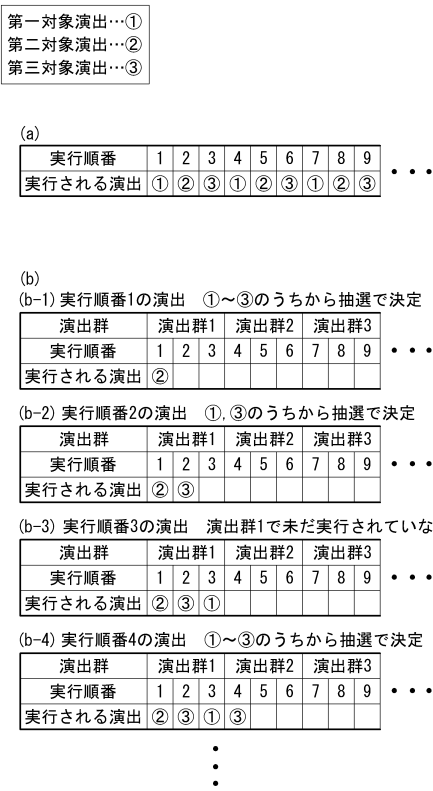
40

50

【図 2 1】



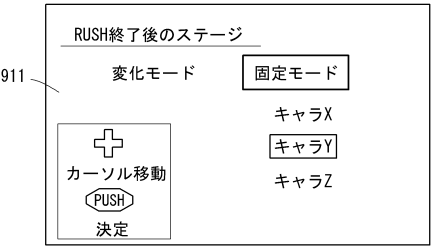
【図 2 2】



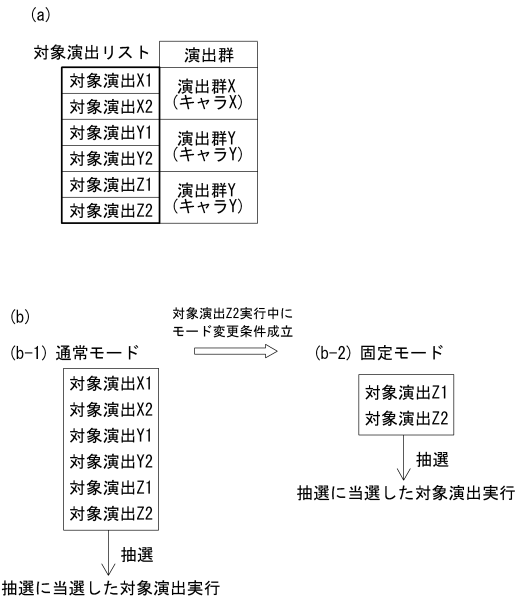
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

40

50

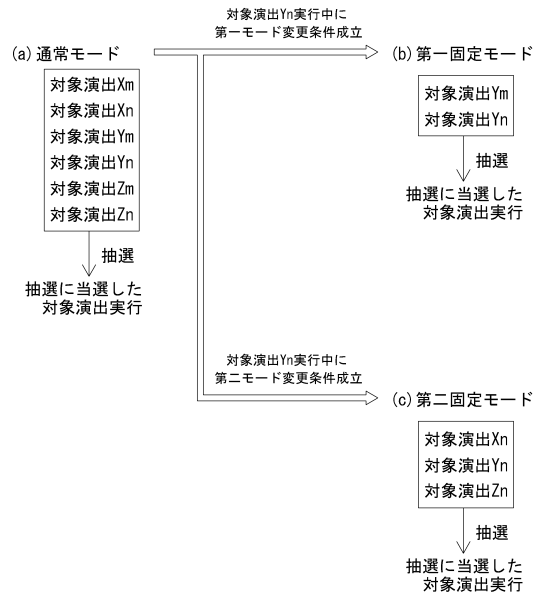
【 図 2 5 】

(a)

演出要素(キャラ種)	対象演出リスト			演出要素(時間)
	対象演出Xm	対象演出Ym	対象演出Zm	朝
	対象演出Xn	対象演出Yn	対象演出Zn	夜
	キャラX	キャラY	キャラZ	



【 図 2 6 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内 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
大秋 善幸
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 吉川 真史
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 盛 准一
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) 2C333 AA11 CA50 FA05 FA09 FA17