

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-3360
(P2024-3360A)

(43)公開日 令和6年1月15日(2024.1.15)

(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 0 4 D

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全41頁)

(21)出願番号	特願2022-102444(P2022-102444)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和4年6月27日(2022.6.27)		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	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	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	窪田 倫也
			最終頁に続く

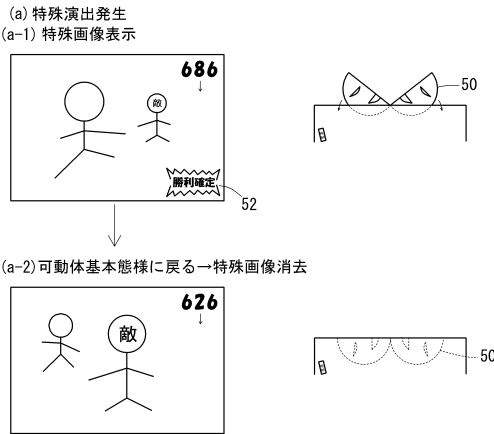
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】復帰用操作手段を用いた面白みのある演出を実行することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】基本態様および演出態様の一方から他方に変化することが可能な可動体と、前記可動体が前記演出態様にあるときに操作されると、当該可動体が前記基本態様に戻る復帰用操作手段と、前記復帰用操作手段が操作されることを契機として、前記可動体が前記基本態様に戻ることは別の演出である特殊演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【選択図】図27



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

基本態様および演出態様の一方から他方に変化することが可能な可動体と、前記可動体が前記演出態様にあるときに操作されると、当該可動体が前記基本態様に戻る復帰用操作手段と、前記復帰用操作手段が操作されることを契機として、前記可動体が前記基本態様に戻ることは別の演出である特殊演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

可動体を元の状態（原位置）に戻すための操作手段（復帰用操作手段）を備えた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】特開 2018 - 149407 号公報

20

【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、復帰用操作手段を用いた面白みのある演出を実行することが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、基本態様および演出態様の一方から他方に変化することが可能な可動体と、前記可動体が前記演出態様にあるときに操作されると、当該可動体が前記基本態様に戻る復帰用操作手段と、前記復帰用操作手段が操作されることを契機として、前記可動体が前記基本態様に戻ることは別の演出である特殊演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

30

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機は、復帰用操作手段を用いた面白みのある演出を実行す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。

40

【図 3】（a）は遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図であり、（b）は特典領域を説明するための図である。

【図 4】（a）は第一表示装置と第二表示装置の位置関係を説明するための図（（a - 1）は第一表示装置と第二表示装置を斜め上方から見たときの位置関係を示した図、（a - 2）は第一表示装置と第二表示装置を正面から見たときの大小関係を示した図）であり、（b）は第一表示装置に表示される画像の各種状態（透過部、画像表示部（半透過部・不透過部））を説明するための図（（b - 1）に示す第一表示装置と（b - 2）に示す第二表示装置を重ねると（b - 3）に示すように見える）である。

【図 5】選択演出を説明するための図である。

【図 6】選択演出を説明するための図（図 5 の続き）である。

50

- 【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（（ a ）は透過型表示装置と装飾部材の位置関係を説明するための図（（ a - 1 ）は平面図、（ a - 2 ）は正面図）であり、（ b ）は装飾部材を用いた選択演出を示した図である）。
- 【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 - 4、具体例 1 - 5 を説明するための図である。
- 【図 11】画像演出を説明するための図である。
- 【図 12】画像演出を説明するための図（図 11 の続き）である。
- 【図 13】画像演出が合体結末に至った後実行される事後演出（事後リーチ演出）を説明するための図である。
- 【図 14】具体例 2 - 1 を説明するための図である。
- 【図 15】具体例 2 - 2 を説明するための図である。
- 【図 16】具体例 2 - 3 を説明するための図である。
- 【図 17】具体例 2 - 4 を説明するための図である。
- 【図 18】具体例 2 - 5 を説明するための図である。
- 【図 19】保留図柄の態様を説明するための図である。
- 【図 20】複合演出前に発生する予告演出を説明するための図である。
- 【図 21】複合演出を説明するための図である。
- 【図 22】具体例 3 - 1 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 - 4 を説明するための図である。
- 【図 25】可動体および復帰用操作手段を説明するための図である。
- 【図 26】可動演出を説明するための図である。
- 【図 27】特殊演出を説明するための図である。
- 【図 28】具体例 4 - 1 を説明するための図である。
- 【図 29】具体例 4 - 4 を説明するための図である。
- 【図 30】具体例 4 - 5 を説明するための図である。
- 【図 31】（ a ）は特別大当たり遊技から特別遊技状態に移行するまでの流れを説明するためのタイムチャートであり、（ b ）は（ a ）に示す各時点にて表示される画像の内容を示した図である。
- 【図 32】具体例 5 - 1 を説明するための図である。
- 【図 33】具体例 5 - 3 を説明するための図である。
- 【図 34】具体例 5 - 4 を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

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。

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

遊技領域 902 には、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。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。

【 0 0 1 1 】

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

10

20

30

40

50

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 等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0012】

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

【0013】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動領域 904 として、第一始動領域 904a (いわゆる「特図 1」の始動領域)と第二始動領域 904b (いわゆる「特図 2」の始動領域)が設けられている。始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値(当否判定情報)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(いわゆる変動が開始される)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判定情報が存在する場合には、新たに取得された当否判定情報は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。記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留図柄 70 として表示される。なお、本実施形態では、詳細を後述する第一表示装置 11 (第一表示領域 111)および第二表示装置 12 (第二表示領域 121)の少なくともいずれかに保留図柄 70 が表示される。

10

20

【0014】

本実施形態では、保留図柄 70 として、当否抽選結果を報知する変動中演出(装飾図柄 80 (装飾図柄群 80g)の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう。以下、「変動」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 71 (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 72 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 71)は、すでに対応する変動中演出が開始されているものであるため、厳密には「保留」ではないが、一般的に「当該変動保留」等と称され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取り扱う。本実施形態では、変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 の基本的な形態は同じであり、両者を区別するために変動中保留図柄 71 の方が変動前保留図柄 72 よりも大きく表示される。変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。

30

【0015】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 904a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報(特図 1 保留)の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 904b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報(特図 2 保留)の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 70 に関していえば、一つの変動中保留図柄 71 と、最大四つの変動前保留図柄 72 が表示されることがある(図 2 参照)。

40

【0016】

変動前保留図柄 72 は、対応する当否抽選結果の報知の完了が早い順(いわゆる消化順)に応じた位置(消化順位置)に表示される。本実施形態では、変動中保留図柄 71 に近いものほど消化順が早い。ある変動中演出の終了(変動終了)を契機として保留図柄 70 の消化順位置の繰り上げ(シフト)が発生する。すなわち、最も消化順が早い変動前保留図柄 72 は変動中保留図柄 71 となり、それ以外の変動前保留図柄 72 は消化順位置が一つずつ繰り上がる。

【0017】

50

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置に表示される装飾図柄 80 (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 80 を含む装飾図柄群 80 g (左装飾図柄群 80 g L、中装飾図柄群 80 g C、右装飾図柄群 80 g R) が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 80 g から一の装飾図柄 80 が選択されて停止する。大当たり当選している場合には各装飾図柄群 80 g から選択されて停止した装飾図柄 80 の組み合わせは所定の組み合わせ (例えば、同じ装飾図柄 80 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 80 は、数字とキャラクタ等が組み合わされたものとしてもよい。なお、本実施形態では、詳細を後述する第一表示装置 11 (第一表示領域 111) および第二表示装置 12 (第二表示領域 121) の少なくともいずれかに装飾図柄 80 が表示される。 10

【0018】

なお、一部の図面においては、図を分かりやすくするため、保留図柄 70 や装飾図柄 80 の図示を省略することがある。ただし、変動中演出が実行されている最中は第一表示領域 111 および第二表示領域 121 の少なくともいずれかにおいて装飾図柄 80 が変動表示される。装飾図柄 80 は、実行される演出に応じ (実行される演出の視認性を阻害しないようにするため)、適宜大きさや態様が変化することがある。

【0019】

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、大当たり当選する確率が低い低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 904 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、大当たり当選する確率が高い高確率遊技状態であり、かつ、始動領域 904 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 904 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 904 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 905 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 904 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 904 b に遊技球が入賞する。 20 30

【0020】

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 (ただし、後述する V 入賞が条件とされている)。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。 40

【0021】

特別遊技状態は、所定回数 (例えば 100 回) 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 50

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荘の条件となるいわゆる S T 機である。なお、以下の説明において特に明示した場合を除き、当該遊技性（スペック）とすることはあくまで一例である。例えば、いわゆる確変ループ機であってもよい。

【 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複数回繰り返すものである。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（例えば 1 0 個）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、大当たり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 1 0 個の遊技球が大入賞領域 9 0 6 に入賞する。単位遊技は、ラウンド（R）等とも称される。大当たり遊技が含む単位遊技の数（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、全ての大当たり（通常大当たり、特別大当たり）が 1 0 ラウンド大当たりとされている。

10

【 0 0 2 3 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる V 確変機である。特別大当たり遊技においては、所定のラウンド（以下、特定ラウンドと称する）にて大入賞領域 9 0 6 内に設けられた特典領域 1 5 が開放されるものである。特典領域 1 5 の付近には「V」の文字が付されており（図 1、図 3（b）参照）、当該特典領域 1 5 を遊技者に示す文言として当該「V」が用いられる。特典領域 1 5 は常態において閉鎖されている（図 3（a）参照）ものであるところ、特定ラウンドにおいては一時的に開放される（図 3（b）参照）。なお、大入賞領域 9 0 6 には二つの出口領域が設けられており、大入賞領域 9 0 6 に進入した遊技球は当該二つの出口領域のいずれかを通過することになる。当該二つの出口領域のうちの一方が特典領域 1 5 とされている（図 3（b）参照）。当該出口領域のそれぞれにはセンサが設けられており、当該出口領域のいずれかを通過した遊技球が大入賞領域 9 0 6 に入賞したものと扱われる。つまり、特典領域 1 5 に進入した遊技球は、大入賞領域 9 0 6 に入賞したものである。

20

【 0 0 2 4 】

特定ラウンドにて特典領域 1 5 に遊技球が進入すること（図 3（b）参照）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ている。特定ラウンドにおける特典領域 1 5 の開放時間は十分に長く、ある程度継続的に特典領域 1 5 に向かって遊技球を発射していれば（本実施形態では「右打ち」していれば）ほぼ確実に特典領域 1 5 に遊技球が進入する（特典領域 1 5 に遊技球が進入することを「V 入賞」と称することもある）。よって、特別大当たりに当選することは、特別遊技状態に移行することが事実上確定したものである。なお、通常大当たりにおいては、特典領域 1 5 は開放されず（または開放時間が極めて短く）、特典領域 1 5 に遊技球を進入することは事実上不可能である。

30

【 0 0 2 5 】

2）表示装置

本実施形態にかかる遊技機 1 は、第一表示装置 1 1 および第二表示装置 1 2 を備える（図 1、図 4（a）参照）。以下の説明において、第一表示装置 1 1 における画像が表示可能な領域を第一表示領域 1 1 1 と、第二表示装置 1 2 における画像が表示可能な領域を第二表示領域 1 2 1 と称する。各表示領域は、遊技機 1 に正対する遊技者が視認可能な範囲をいうものとする。なお、以下の説明において、特に明示することなく、単に画像というときは、動画および静止画の両方が含まれるものとする。

40

【 0 0 2 6 】

第一表示装置 1 1 は、透過型表示装置である。本実施形態では、公知の透過型液晶表示装置を用いている。透過型有機 EL 表示装置、透過型無機 EL 表示装置等、他の透過型の表示装置を第一表示装置 1 1 として適用することも考えられる。ただし、第一表示装置 1

50

１は、一または複数の決まった態様の画像のみを表示することが可能なもの（イルミネーションパネル等の表示することが可能な画像が有限であるもの）ではなく、あらゆる画像を表示することが可能なもの（表示することが可能な画像が無限であるもの）であるとする。

【００２７】

第二表示装置１２は、第一表示装置１１よりも後方に配置される。本実施形態では、液晶表示装置を第二表示装置１２としている。上述した通り、第一表示装置１１（第一表示領域１１１）は透過機能を発現する透過型表示装置であるが、第二表示装置１２（第二表示領域１２１）はこのような透過機能を発現するものではない（ただし、第二表示装置１２を透過型表示装置とすることを否定するわけではない）。

10

【００２８】

第一表示領域１１１と第二表示領域１２１の一部または全部は前後方向において重なる。本実施形態では、第二表示領域１２１よりも第一表示領域１１１の方が大きく、第二表示領域１２１の全体が、第一表示領域１１１に重なるように両表示装置が配置されている。本実施形態では、第一表示領域１１１の一部は、無色透明な材料で形成された遊技盤９０（遊技盤９０の本体部分を構成するプレート）の後方で重なるように位置する（図１参照）。つまり、第一表示領域１１１の一部（第一表示領域１１１に表示される画像）は、遊技盤９０を通じて視認される。なお、図１以外の図面においては、遊技盤９０を図示しない。

【００２９】

第一表示領域１１１と第二表示領域１２１とは、前後にずれて位置することになる。したがって、画像に対する遊技者の視線の方向によっては、第一表示領域１１１に表示された画像の方が、第二表示領域１２１に表示された画像（後述する透過部Ｍや半透過部Ｎ１を通じて見える画像）よりも手前に位置するように見える（第一表示領域１１１に表示された画像が飛び出ているように見える）（図４（ａ－１）参照）。第一表示領域１１１と第二表示領域１２１の両方に視認可能な画像が表示されることで、奥行き感が表現されるともいえる。ただし、画像に対して完全に正対すれば（視線が画像に対して直交するとすれば）、両表示領域に表示される画像は一体的に表示されているようにも見える（図４（ａ－２）参照）。

20

【００３０】

第一表示装置１１は、第一表示領域１１１の一部または全部を、後方に位置する部材（第二表示領域１２１に表示される画像を含む。以下同じ）を視認することが可能な透過部Ｍ（透過領域）とすることが可能である（図４（ｂ－１）参照）。本実施形態では、透過部Ｍは、遊技者視点で無色透明に見えるような部分とされる（制御上、画像（色）が表示される領域であったとしても、遊技者にほとんど無色透明に見えるような部分は透過部Ｍであるとする）。したがって、透過部Ｍの後方に位置する（前後方向において透過部Ｍに重なる）部材等は、ほとんどそのままの態様で遊技者に視認されることになる（図４（ｂ－３）のＡ１領域参照）。

30

【００３１】

また、第一表示装置１１は、第一表示領域１１１の一部または全部を、透過部Ｍよりも後方に位置する部材を視認することが可能な画像表示部Ｎとすることが可能である（図４（ｂ－１）参照）。第一表示領域１１１において透過部Ｍと画像表示部Ｎが混在する状態とすることも可能である。画像表示部Ｎは、遊技者視点で何らかの画像が表示されているように見える部分である。当該画像が表示されているがゆえ、透過部Ｍよりも後方に位置する（前後方向において画像表示部Ｎに重なる）部材の視認性に劣るということになる。

40

【００３２】

また、画像表示部Ｎは、半透過部Ｎ１および不透過部Ｎ２に区分けされるものとする。半透過部Ｎ１と不透過部Ｎ２が混在する画像表示部Ｎとすることも可能である。半透過部Ｎ１は、表示される画像を通じて後方に位置する部材を視認することも可能であるが、透過部Ｍよりは視認性に劣る部分である。遊技者視点で言えば、有色透明（有色半透明）に

50

見える部分である。つまり、半透明の画像が介される分、上記透過部 M よりも視認性に劣る部分である（図 4（b - 3）の A 2 領域参照）。半透過部 N 1 に表示される画像の白の要素が多くなる（明るくなる）ほど半透過部 N 1 の透過度（透過率）は高くなり、黒の要素が多くなる（暗くなる）ほど半透過部 N 1 の透過度（透過率）は低くなる傾向にある。

【0033】

不透過部 N 2 は、上記半透過部 N 1 よりも後方に位置する部材の視認性に劣る部分であって、表示される画像を通じて後方に位置する部材を視認することが極めて困難または不可能な部分である（全く透過していない（完全に不透過である）わけではないが、凝視する等しなければ後方が見えないような態様、すなわち実質的に透過していないような態様を含む）。遊技者視点で言えば、不透過部 N 2 が表す画像だけが見え、その後方に存在するものは当該画像によって被覆されて見えなくなるような部分である（図 4（b - 3）の A 3 領域参照）。本実施形態では、第二表示領域 1 2 1 の全体が、第一表示領域 1 1 1 に重なるように設定されているため、仮に、第一表示領域 1 1 1 の全体を不透過部 N 2 とした場合には、第二表示領域 1 2 1（第二表示領域 1 2 1 に表示される画像）が見えない状態となる。なお、以下では、第一表示領域 1 1 1 の少なくとも一部を不透過部 N 2 とした場合、当該不透過部 N 2 の後方に存在するものは、視認できない（見えない）ものとして説明するが、これは実質的に視認できない（見えない）ということであって、わずかに透過している状態も含むものとする。

10

【0034】

なお、一部の図面を除き、基本的には、第一表示領域 1 1 1（第一表示装置 1 1）および当該第一表示領域 1 1 1 に表示される画像は点線で、第二表示領域 1 2 1（第二表示装置 1 2）および当該第二表示領域 1 2 1 に表示される画像は実線で図示する。

20

【0035】

3）第一表示装置および第二表示装置を利用した各種演出

以下、上記第一表示装置 1 1 および第二表示装置 1 2 を利用した各種演出について説明する。以下で説明する各種演出は、ある当否抽選結果（対象当否抽選結果）を報知する変動中演出の一部として発生しうるものである。ただし、変動中以外の状況、例えば大当たり遊技中に発生しうる演出とすることもできる。

【0036】

3 - 1）選択演出

30

選択演出は、複数の選択肢が示される結果前段階から、複数の選択肢のうちのいずれかが選択されたことを示す選択結果に至った結果後段階に移行するものである。なお、本実施形態における選択演出は、自動的にいずれかの選択肢が選択される（自動選択される）ものであり、遊技者が任意の選択肢を選択することができるものではない。以下の説明においては、複数の選択肢を表す要素を選択肢要素と、選択結果にて選択された選択肢要素を対象要素と、選択されなかった選択肢要素を非対象要素と称することもある。

【0037】

本実施形態では、複数の選択肢要素は、第二表示領域 1 2 1（第二表示装置 1 2）に表示される画像（選択肢画像 2 0）により表される（図 5（b）の右側参照）。選択肢画像 2 0 は、当該画像が選択されたときの作用を直接的または間接的に示唆する文字や図柄等を含むものとされる。本実施形態では、選択肢画像 2 0 は、選択されたときの信頼度（対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性）を示唆する文字を含むものとされる。具体的には、「残念」、「リーチ」、「チャンス」、「激熱」、「当たり」のいずれかを含む選択肢画像 2 0 が表示される。選択されたときの信頼度は、「残念」、「リーチ」、「チャンス」、「激熱」、「当たり」の順で高い。なお、「残念」が選択されたときははずれが確定する（信頼度 = 0 % である）。「当たり」が選択されたときは大当たりが確定する（信頼度 = 100 % である）。「リーチ」、「チャンス」、「激熱」が選択されたときには大当たりおよびはずれのいずれの可能性もあり、これらの選択肢画像 2 0 が選択されたときにはその後リーチが成立してリーチ演出が実行される設定とされている。本実施形態では、表示される選択肢画像 2 0 のパターン（組み合わせ）は選択演出発生の度に变化しうる

40

50

。ただし、選択肢画像 2 0 のパターンが一定である構成としてもよい。また、一回の選択演出にて同種の選択肢画像 2 0 が二以上表示されることがあってもよい（同種の選択肢画像 2 0 が二以上表示された場合には、当該選択肢画像 2 0 が選択される蓋然性が高いことを示す）。

【0038】

本実施形態では、第二表示領域 1 2 1 の左上、右上、左下、右下に計四つの選択肢画像 2 0 が表示される（図 5（b）の右側参照）。第二表示領域 1 2 1 の左上、右上、左下、右下のそれぞれに表示される選択肢画像 2 0 を、第一選択肢画像 2 1、第二選択肢画像 2 2、第三選択肢画像 2 3、第四選択肢画像 2 4 とする。選択肢画像 2 0 の数は、一定であってもよいし、選択演出発生の度に变化しうるものとしてもよい。

10

【0039】

第一表示領域 1 1 1 には、不透過部 N 2 とされることで表される画像（不透明な画像）である被覆画像 2 5 が表示される。本実施形態における被覆画像 2 5 は黒一色の画像（図面ではハッチングにより表す）である。選択演出の冒頭（結果前段階の前半）においては、第一表示領域 1 1 1 の全体に被覆画像 2 5 が表示される。その後、第二表示領域 1 2 1 に上記四つの選択肢画像 2 0 が表示される。したがって、選択演出の冒頭においては、全ての選択肢画像 2 0 は被覆画像 2 5 に覆われた状態にある（図 5（b）参照）ため、どのような選択肢画像 2 0 が、どの位置に表示されているのかを把握することはできない（困難である）。

【0040】

20

その後、結果前段階の後半では、被覆画像 2 5 の一部が消去される。すなわち、第一表示領域 1 1 1 の一部が透過部 M とされる（以下、選択演出にて当該透過部 M とされる箇所を露出部 2 6 と称する）。すなわち、被覆画像 2 5 は、一部がくり抜かれた（空洞が形成された）かのような態様とされる。当該露出部 2 6 の形状はどのようなものであってもよい。本実施形態では、当該露出部 2 6 は略円形とされる（ただし、一部が第一表示領域 1 1 1 の外側にはみ出たかのような状態（見切れた状態）となることは許容される）。したがって、当該露出部 2 6 は「スポットライト」が当たっている箇所であるかのようにも見える。当該露出部 2 6 を通じて、第一表示領域 1 1 1 に表示される画像を視認することができる。

【0041】

30

結果前段階の後半においては、当該露出部 2 6 の位置が経時的に変位するように被覆画像 2 5 の形状が変化する。よって、当該露出部 2 6 を通じて視認できる第一表示領域 1 1 1 の箇所が経時的に変化する。本実施形態における露出部 2 6 の大きさは、当該露出部 2 6 を通じて二以上の選択肢画像 2 0 の内容が一度に把握できる状態となることはない大きさとされる。すなわち、露出部 2 6 と重なる範囲が最も大きい一選択肢画像 2 0 の内容が把握できる可能性はあるものの、それ以外の選択肢画像 2 0 の内容は把握できないものとされる。ある選択肢画像 2 0 が露出した状態にあるときには、当該ある選択肢画像 2 0 の内容が把握できる。また、ある選択肢画像 2 0 が露出した状態にあるときには、それ以外の選択肢画像 2 0 はその内容が完全に把握できるまで露出した状態にはない（全く露出しない構成としてもよいし、一部は露出するものの内容が完全に把握できるまで露出しない構成としてもよい）。上述した通り、露出部 2 6 は「スポットライト」が当たっている箇所であるかのように見える部分であるから、露出した状態にある選択肢画像 2 0 にスポットライトが当たっているかのように見える演出形態となる。

40

【0042】

結果前段階の後半においては、露出部 2 6 が変位することで、全ての選択肢画像 2 0 が一度は露出した状態となるようにされる（全ての選択肢が「紹介」されるようにする）（図 5（c）～図 6（b）参照）。これにより、遊技者は、（結果前段階の前半部分では視認できなかった）各選択肢画像 2 0 がどのような態様のものであるかを把握することができる。また、このように露出部 2 6 が変位することで、将来的にいずれかの選択肢画像 2 0 が選ばれるであろうことを予測することができ、選択演出の流れが分かりやすいものと

50

なる。

【 0 0 4 3 】

結果後段階に移行する直前（結果が判明する直前）では、露出部 2 6 が不規則に変位して、これから露出部 2 6 が停止するのではないかということを示唆する煽り演出が実行される。本実施形態では、複数の露出部 2 6 が形成されて（複数のスポットライトが発生しているかのように見せて）結果が判明する直前であることを遊技者が感じ取ることができるようにされている（図 6（c）参照）。

【 0 0 4 4 】

結果後段階に移行することを契機として露出部 2 6 の変位が停止する。具体的には、対象要素とされる選択肢画像 2 0 が露出した状態で露出部 2 6 の変位が停止する（図 6（d）参照）。言い換えれば、対象要素とされる選択肢画像 2 0 の方が、非対象要素とされる選択肢画像 2 0 よりも、被覆画像 2 5 に覆われずに露出する範囲（透過部 M を通じて視認される範囲）が大きくなるようにすることで、最終的に対象要素とされた選択肢画像 2 0 が選択された選択結果に至ったことを示す。本実施形態では、非対象要素とされる選択肢画像 2 0 は全体が覆われた状態とされる。また、本実施形態では、結果前段階における露出部 2 6 の大きさ（図 5（c）～図 6（c）の状態での露出部 2 6 の大きさ）よりも、結果後段階における露出部 2 6 の大きさ（図 6（d）の状態での露出部 2 6 の大きさ）の方が大きい。このように、（結果前段階に比して）大きな露出部 2 6 が対象要素とされた選択肢画像 2 0 に合わせられるようにすることで、当該露出部 2 6 により露出した選択肢画像 2 0 の選択が確定したことが分かりやすい。なお、図 6（c）の段階で遊技者に対し操作手段 6 0（押ボタン 6 1（図 1 参照）等）の操作が促され、当該操作手段 6 0 の操作を契機として結果後段階に移行するようにしてもよい。

10

20

【 0 0 4 5 】

上述した通り、本実施形態における選択演出は、最終的に選択された選択肢画像 2 0 により対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆するものであるから、いずれの選択肢画像 2 0 が選択されるかは前もって内部的に決まっている。遊技者は、選択された選択肢画像 2 0 を見て、現在の変動にどの程度期待できるかを把握することができる。

【 0 0 4 6 】

このように、本実施形態における選択演出は、透過型表示装置である第一表示装置 1 1（第一表示領域 1 1 1）の透過部 M を利用して、いずれの選択肢が選択されたかを示すという斬新で分かりやすい演出である。

30

【 0 0 4 7 】

以下、上記選択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、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 0 4 8 】

○具体例 1 - 1

遊技者が好みの選択肢を選択することが可能な選択演出（任意選択可能な選択演出）であってもよい。例えば、遊技機 1 に設けられた選択操作作用の操作手段 6 0（例えば、十字キー 6 2（図 1 参照））を操作することで露出状態とされる選択肢画像 2 0 を変化させることができる（選択操作ができる）ものとする（図 7（a）（b）参照）。換言すれば、選択操作作用の操作手段 6 0 の操作に応じて露出部 2 6 が変位するものとする。そして、決定操作作用の操作手段 6 0（例えば、押ボタン 6 1（図 1 参照））を操作することで、露出状態にある選択肢画像 2 0 の選択が確定するようにする。

40

【 0 0 4 9 】

なお、本例のようにする場合、選択結果が対象当否抽選結果の信頼度を示唆するものとはできない（遊技者が任意選択するのであるから当然である）。本例は、遊技者の直接的な利益（出玉に係る利益）に関係なく、その後の演出の進行を遊技者の好みのものとするために実行される選択演出等に適用することができる。例えば、遊技者が好みのキャラクタを選択する選択演出に適用することができる。

50

【 0 0 5 0 】

○具体例 1 - 2

上記実施形態における選択演出は、第二表示領域 1 2 1 に表示される画像（選択肢画像 2 0）により選択肢が示されるものであるが、画像以外の要素により選択肢が示されるものとしてもよい。例えば、上記実施形態とは異なり、透過型表示装置（第一表示装置 1 1）の後方に互いに態様が異なる複数の装飾部材 2 8 が設けられるものとする（図 8（a）参照）。当該複数の装飾部材 2 8 はどのようなものであってもよい。例えば、各装飾部材 2 8 が互いに異なるキャラクタを表したものとし、選択演出にていずれのキャラクタが選択されるかに応じ、その後の展開が相違するものとする（信頼度が異なるようにする）ことが考えられる。

10

【 0 0 5 1 】

選択演出は、当該複数の装飾部材 2 8 のいずれかが露出状態となる結果に至るものとする（図 8（b）参照）。すなわち、対象要素とされる装飾部材 2 8 の方が、非対象要素とされる装飾部材 2 8 よりも、画像表示部 N に覆われずに露出する範囲が大きくなるようにして、対象要素とされた装飾部材 2 8 が選択されたこと（非対象要素とされる装飾部材 2 8 が選択されなかったこと）を示すようにする。

【 0 0 5 2 】

なお、上記実施形態のように、透過型表示装置（第一表示装置 1 1）の後方に設けられる表示装置（第二表示装置 1 2）により選択肢が画像で示される構成とする場合には、選択肢の数や種類の変更を容易に行うことができる（簡単に選択演出のパターンを増加させることができる）という利点がある。

20

【 0 0 5 3 】

○具体例 1 - 3

上記実施形態における被覆画像 2 5 は不透過部 N 2 とされることにより表される画像（不透明な画像）であることを説明したが、被覆画像 2 5 が半透過部 N 1 とされることにより表される画像（半透明な画像）であるものとしてもよい（図 9 参照）。すなわち、被覆画像 2 5 を通じ、後方に位置する選択肢画像 2 0 が視認できるものとする。このようにしても、透過部 M である露出部 2 6 に重なる部分の方が、半透過部 N 1 である被覆画像 2 5 に重なる部分よりも鮮明に見える（図 9（b）参照）から、露出部 2 6 に重なる選択肢画像 2 0 が選択されたということが理解できる演出形態とすることができる。

30

【 0 0 5 4 】

なお、本例のようにする場合、上記実施形態のように、結果前段階にて露出部 2 6 が変位することで全ての選択肢画像 2 0 が一度は露出した状態となるように（全ての選択肢が露出部 2 6 を通じて「紹介」されるように）しなくてもよい（ただし、上記実施形態のようにすることを否定するわけではない）。被覆画像 2 5 に覆われていても被覆画像 2 5 を通じてどのような内容の選択肢画像 2 0 が表示されているか把握することができる（図 9（a）参照）からである。よって、例えば全ての選択肢画像 2 0 が被覆画像 2 5（半透過部 N 1）に覆われた状態から、いきなり一の選択肢画像 2 0 に合うように露出部 2 6 が形成された状態に移行することで、当該選択肢画像 2 0 が選択されたことを示すという演出形態とすることもできる。

40

【 0 0 5 5 】

○具体例 1 - 4

結果前段階における被覆画像 2 5 の態様により、選択される選択肢画像 2 0 が示唆されるものとする。例えば、被覆画像 2 5 として、黒色を呈する被覆画像 2 5 が表示される（図 1 0（a - 1）参照）こともあれば、赤色を呈する被覆画像 2 5（図 1 0（a - 2）参照）が表示されることもある設定とする。そして、黒色を呈する被覆画像 2 5 が表示される選択演出よりも、赤色を呈する被覆画像 2 5 が表示される選択演出の方が、高信頼度の選択肢画像 2 0 が選択される蓋然性が高い（提示された複数の選択肢画像 2 0 のうち、最も高信頼度のもの（遊技者にとって最も高価値なもの）が選択される蓋然性が高い）ものとする。

50

【 0 0 5 6 】

被覆画像 2 5 は選択されない選択肢画像 2 0 (露出状態とされる選択肢画像 2 0 以外の選択肢画像 2 0) を覆うものである。本例のようにすることで、選択される選択肢を覆わず、選択されない選択肢を覆う被覆画像 2 5 により、選択される選択肢が遊技者にとって有利なものとなる蓋然性を示唆するという斬新な演出形態となる。

【 0 0 5 7 】

○具体例 1 - 5

結果前段階における露出部 2 6 の大きさにより、選択される選択肢画像 2 0 が示唆されるものとする。例えば、露出部 2 6 として、ある大きさの露出部 2 6 (露出部 2 6 「小」) が形成された被覆画像 2 5 とされる (図 1 0 (b - 1) 参照) こともあれば、それよりも大きい露出部 2 6 (露出部 2 6 「大」) が形成された被覆画像 2 5 とされる (図 1 0 (b - 2) 参照) こともある設定とする。そして、露出部 2 6 「小」および露出部 2 6 「大」の一方とされた選択演出よりも、他方とされた選択演出の方が、高信頼度の選択肢画像 2 0 が選択される蓋然性が高い (提示された複数の選択肢画像 2 0 のうち、最も高信頼度のもの (遊技者にとって最も高価値なもの) が選択される蓋然性が高い) ものとする。

【 0 0 5 8 】

好ましくは、露出部 2 6 「小」よりも露出部 2 6 「大」の方が高信頼度の選択肢画像 2 0 が選択される蓋然性が高い設定 (図 1 0 (b) 参照) とするとよい。露出部 2 6 は選択された選択肢画像 2 0 を示すものであるから、当該露出部 2 6 が大きい (目立つ) ほど遊技者に有利な結果に至る蓋然性が高い設定とすることで、演出が分かりやすいものとなる。

【 0 0 5 9 】

3 - 2) 合体演出

合体演出は、以下の第一段階～第三段階を含む演出である。第一段階においては、背景画像 3 0 および基準画像 3 2 が表示される。背景画像 3 0 は、基準画像 3 2 の背景であるかのように表示される画像である。本実施形態では、第二表示領域 1 2 1 (第二表示装置 1 2) の全体に背景画像 3 0 が表示される (図 1 1 (a) 参照) 。当該背景画像 3 0 は、変動する装飾図柄 8 0 の背景として表示される画像でもある (図を分かりやすくするため、装飾図柄 8 0 の図示を省略している。なお、装飾図柄 8 0 は第一表示領域 1 1 1 および第二表示領域 1 2 1 のどちらに表示されるものとしてもよい) 。

【 0 0 6 0 】

基準画像 3 2 は、第一表示領域 1 1 1 (第一表示装置 1 1) に表示される。当該基準画像 3 2 は、内側がくり抜かれたように見える画像である (以下、当該くり抜かれた部分を空洞領域 3 2 1 と称する) (図 1 1 (a) 参照) 。具体的には、基準画像 3 2 は、画像表示部 N (本実施形態では不透過部 N 2 であるが半透過部 N 1 であってもよい) により表される部分であって、一または二以上の文字の外縁を構成するように形成された枠状の画像である (ただし、当該「枠」は一部が途切れていてもよいものとする) 。基準画像 3 2 が文字を表すものとされるのはあくまで一例である。キャラクタ等、何らかの対象を表していると遊技者が認識できるものであればよい。当該「枠」の内側が空洞領域 3 2 1 である。空洞領域 3 2 1 は透過部 M であるから、当該空洞領域 3 2 1 を通じて第二表示領域 1 2 1 に表示された背景画像 3 0 が視認できる。このように空洞領域 3 2 1 を通じて後ろの背景画像 3 0 が視認できる状態とされるから、基準画像 3 2 は手前に飛び出ているように見える。本実施形態では、基準画像 3 2 (空洞領域 3 2 1) は静止した状態にある (変位しない) 。

【 0 0 6 1 】

第一段階の後の第二段階では、第一表示領域 1 1 1 (第一表示装置 1 1) に特定画像 3 4 が表示される。特定画像 3 4 は、画像表示部 N (本実施形態では不透過部 N 2 であるが、半透過部 N 1 であってもよい) により表される。当該特定画像 3 4 は、上記空洞領域 3 2 1 と同じ形状であることを遊技者が感じ取ることができる形状とされる。本実施形態における特定画像 3 4 は、空洞領域 3 2 1 の大きさ、形状と略同じとされる。特定画像 3 4

は、基準画像 3 2 (空洞領域 3 2 1) に向かって変位する。本実施形態では、表示領域の上側から基準画像 3 2 に向かって次第に近づくように特定画像 3 4 が変位する (図 1 1 (b) 参照)。

【 0 0 6 2 】

第三段階は、画像演出の結末が判明する段階である。画像演出は、合体結末または非合体結末に至る。合体結末は、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込み基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が一体化された合体画像 3 5 が構成された状態に至るものである。非合体結末は、このような合体画像 3 5 が構成された状態に至らないものである。本実施形態では、特定画像 3 4 の移動速度が空洞領域 3 2 1 近傍で低下する (第二段階での移動速度よりも低下する) 煽り演出が発生する (図 1 1 (c) 参照)。当該煽り演出を見た遊技者は、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込む可能性があると感じ取ることができる。合体結末に至る場合には、空洞領域 3 2 1 に重なった状態で特定画像 3 4 の変位が停止し、基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が一体化される (図 1 2 (a) 参照)。非合体結末に至る場合には、特定画像 3 4 の変位が停止せず、当該特定画像 3 4 は基準画像 3 2 (空洞領域 3 2 1) を通過してそのまま表示領域外まで変位する (特定画像 3 4 は消える) (図 1 2 (b) 参照)。上述した通り、第一段階および第二段階においては、空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 が視認できる状態にあったところ、当該空洞領域 3 2 1 に特定画像 3 4 がはまり込むことで、当該空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 が視認することはできない状態となる。

【 0 0 6 3 】

本実施形態では、画像演出が非合体結末に至った場合には、対象当否抽選結果がはずれであることが確定する。一方、合体結末に至った場合には、対象当否抽選結果がはずれである可能性は残る。本実施形態では、結末により対象当否抽選結果を示す所定のリーチ演出 (以下、画像演出後に実行されうるリーチ演出を事後リーチ演出と称する) が実行される (図 1 3 参照)。当該事後リーチ演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。対象当否抽選結果が大当たりである場合には遊技者に有利な状況に至ったことを示す有利結末に、はずれである場合には当該有利結末に至らないといった態様とされる。事後リーチ演出として発生しうる演出が二種以上設けられた構成としてもよい。

【 0 0 6 4 】

本実施形態における画像演出は、当該事後リーチ演出に関するものとされる。上述した通り、基準画像 3 2 は、一または二以上の「文字」の外縁を表すものであるところ、当該基準画像 3 2 の空洞領域 3 2 1 に特定画像 3 4 がはまり込み、文字が完成する (合体結末に至る) か否かが事後リーチ演出に移行するか否かの分岐とされたものとされる。第一段階や第二段階においては、基準画像 3 2 の空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 が視認されるため、文字が「未完成」の状態であるかのように見える。この背景画像 3 0 を遮蔽するように特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 内にはまり込むことで文字 (文字列) が「完成」した場合には、当該文字が示唆する事後リーチ演出が発生するものとされている (当該文字は、複数種のリーチ演出のうちの一つを指し、それ以外の種類のリーチ演出を指すものではないことを遊技者が把握できる)。例えば、当該文字は、事後リーチ演出のタイトルの少なくとも一部であるものとされる (図 1 3 参照)。このようにすることで、事後リーチ演出のタイトル (の少なくとも一部) が完成するか否かが、当該事後リーチ演出に移行するか否かの分岐とされた分かりやすい遊技 (演出) の流れとされている。また、結末に至る前の段階 (第一段階や第二段階) で基準画像 3 2 が上記文字を表したものであることは認識できるのであるから、画像演出は事後リーチ演出が発生する可能性があることを事前に予告するものであると捉えることもできる。なお、事後リーチ演出として二種以上の演出が設けられた構成とするのであれば、それぞれに対応する二種以上の画像演出 (合体結末となったときに構成される文字が異なるもの) が設けられた構成とすればよい。

【 0 0 6 5 】

本実施形態では、事後リーチ演出は、第一表示領域 1 1 1 に表示される画像により実行される。上述した通り、事後リーチ演出を示唆する文字 (文字列) である合体画像 3 5 (

基準画像 3 2 + 特定画像 3 4) は第一表示領域 1 1 1 に表示されるのであるから、そのまま第一表示領域 1 1 1 にて事後リーチ演出が実行されるようにしている (第二表示領域 1 2 1 は関与しない演出とされている) (図 1 3 参照) 。

【 0 0 6 6 】

以下、上記画像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、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 0 6 7 】

○具体例 2 - 1

上記実施形態における画像演出は、第一表示装置 1 1 (透過型表示装置) およびその後方に設けられた第二表示装置 1 2 を用いたものであるが、当該演出にて表示される各種画像が一の表示装置 (以下、本例の説明において当該表示装置を表示装置 1 3 と、その表示領域を 1 3 1 とする) に表示される演出とすることも可能である (透過型表示装置を用いない画像演出とすることができる) 。

【 0 0 6 8 】

第一段階では、表示領域 1 3 1 に背景画像 3 0 および基準画像 3 2 が表示される (図 1 4 (a) 参照) 。背景画像 3 0 を構成するレイヤ (画像レイヤ) よりも基準画像 3 2 を構成するレイヤの方を手前に設定する。これにより、基準画像 3 2 の空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 が視認される状態となる。

【 0 0 6 9 】

第二段階では、基準画像 3 2 に向かって変位する特定画像 3 4 が表示領域 1 3 1 に表示される (図 1 4 (b) 参照) 。背景画像 3 0 を構成するレイヤよりも特定画像 3 4 を構成するレイヤの方を手前に設定する。これにより、背景画像 3 0 における特定画像 3 4 が表示されている箇所は視認できない。

【 0 0 7 0 】

第三段階では、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込み、基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が一体化された合体画像 3 5 が構成される合体結末に至るか、このような合体画像 3 5 が構成されない非合体結末のいずれかに至る。合体結末に至る場合には、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込むため、空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 は視認できない状態となる (図 1 4 (c) 参照) 。

【 0 0 7 1 】

なお、本例のように一の表示装置 1 3 1 により画像演出が実行される構成とするよりも、上記実施形態のようにした方が、背景画像 3 0 に対して基準画像 3 2 が飛び出ているように見える作用が高いという点で優れているといえる。

【 0 0 7 2 】

○具体例 2 - 2

上記実施形態では、第一表示領域 1 1 1 (第一表示装置 1 1) に特定画像 3 4 が表示されることを説明したが、第二表示領域 1 2 1 (第二表示装置 1 2) に特定画像 3 4 が表示される (図 1 5 (a) (b) 参照) ようにしてもよい。すなわち、背景画像 3 0 および特定画像 3 4 が第二表示領域 1 2 1 に表示されるものとする。背景画像 3 0 を構成するレイヤよりも特定画像 3 4 を構成するレイヤの方を手前に設定することで、背景画像 3 0 の一部が特定画像 3 4 に覆われたかのように見える態様を構築することができる。

【 0 0 7 3 】

本例のようにした場合、合体画像 3 5 の態様が上記実施形態とは大きく異なる。上記実施形態では、基準画像 3 2 および特定画像 3 4 の両方が第一表示領域 1 1 1 (手前の表示領域) に表示されるから、合体画像 3 5 の全体が背景画像 3 0 に対して手前に飛び出ているかのように見える態様となる。一方、本例では、基準画像 3 2 は第一表示領域 1 1 1 (手前の表示領域) に、特定画像 3 4 は第二表示領域 1 2 1 (後ろの表示領域) に表示されるから、内側の部分 (特定画像 3 4) に対して外側 (外縁) の部分 (基準画像 3 2) が手前に飛び出ているかのように見える (内側の部分に対して外側の部分が強調された) 合体

10

20

30

40

50

画像 3 5 が表現されることになる（図 1 5（c）参照）。より具体的には、背景画像 3 0 よりも合体画像 3 5 の内側の部分（特定画像 3 4）が手前に、それよりもさらに外側（外縁）の部分（基準画像 3 2）が手前に位置しているかのように見える態様となる。

【0074】

○具体例 2 - 3

画像演出の基準画像 3 2 が複数の文字を表すものとされる場合において、最後に当該複数の文字の一部である一または二以上の文字が合体結末に至るかどうかが、対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性が残る（事後リーチ演出に移行する）かどうかの分岐とされた構成とする。例えば、上記実施形態と同様、基準画像 3 2 が「XYZ」の文字の外縁を表すものであるとする。このうち、「X」および「Y」を表す部分の基準画像 3 2 と当該基準画像 3 2 の空洞領域 3 2 1 に対応する特定画像 3 4 が合体することが決まっているものとする（図 1 6（a）～（c）参照）。なお、「X」と「Y」の部分の基準画像 3 2 と特定画像 3 4 の合体は、図 1 6 に示す例のように異なるタイミングで発生するようにしてもよいし、同時に発生するように（図示せず）してもよい。

10

【0075】

そして、「Z」を表す部分について、基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が合体した場合が遊技者に有利な結末（図 1 6（d-1）参照）であり、合体しなかった場合が遊技者に不利な結末（図 1 6（d-2）参照）であるものとする。すなわち、事後リーチ演出に移行し、対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性が残るか否かの分岐であるものとする。本例のようにすることで、まずは基準画像 3 2 の一部と特定画像 3 4（基準画像 3 2 の一部の空洞領域 3 2 1 に対応する特定画像 3 4 の一部）が合体することになるから、（画像演出に初めて接した遊技者であっても）画像演出がどのような態様の演出であるかをおおよそ把握することができるから、演出の流れ（目的）が分かりやすいものとなる。

20

【0076】

○具体例 2 - 4

背景画像 3 0 とともに、基準画像 3 2 が第二表示領域 1 2 1 に表示されるものとする。背景画像 3 0 を構成するレイヤ（画像レイヤ）よりも基準画像 3 2 を構成するレイヤの方を手前に設定する。これにより、基準画像 3 2 の空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 が視認される状態となる（図 1 7（a）参照）。

【0077】

第二段階では、基準画像 3 2 に向かって変位する特定画像 3 4 が第一表示領域 1 1 1 に表示される（図 1 7（b）参照）。第三段階では、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込み、基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が一体化された合体画像 3 5 が構成される合体結末に至るか、このような合体画像 3 5 が構成されない非合体結末のいずれかに至る。合体結末に至る場合には、特定画像 3 4 が空洞領域 3 2 1 にはまり込むため、空洞領域 3 2 1 を通じて背景画像 3 0 は視認できない状態となる（図 1 7（c）参照）。

30

【0078】

このようにすることで、第二表示領域 1 2 1 に表示される基準画像 3 2 よりも、その内側にある特定画像 3 4 が前方に飛び出ているように見える合体画像 3 5 が構築される演出形態となる。本例のように合体画像 3 5 が「文字」とであるとすれば、文字の外縁部分よりもその内側の部分が手前に飛び出ているような文字が構築される演出形態となる。

40

【0079】

○具体例 2 - 5

上記実施形態における画像演出は、基準画像 3 2（合体画像 3 5）が文字を表したものであることを説明したが、文字以外のものを表したものとしてもよい。例えば、所定のキャラクタの外縁に沿う形状の基準画像 3 2 が表示され、その内側の部分である空洞領域 3 2 1 に特定画像 3 4 がはまり込むかどうか合体結末となるか否かの分岐とされた画像演出（図 1 8（a）（b）参照）としてもよい。すなわち、基準画像 3 2 と特定画像 3 4 が合体することで、所定のキャラクタを表す合体画像 3 5 が構築されるかどうか合体結末となるか否かの分岐とされた演出としてもよい。

50

【 0 0 8 0 】

本例のようにする場合でも、画像演出が合体結末に至った後発生する演出（事後演出）は、合体画像 3 5 に関わるものとするのが好ましい。例えば、所定のキャラクタを表す合体画像 3 5 が構築されるものとするのであれば、当該キャラクタが登場する演出が事後演出として発生するようにする（図 1 8（c）参照）。より具体的には、遊技者側のキャラクタと敵側のキャラクタが戦うバトル演出の一方のキャラクタとして当該キャラクタが登場するようにすることが考えられる。このようにすることで、画像演出から事後演出に至る流れが分かりやすいものとなる。

【 0 0 8 1 】

3 - 3）複合演出

複合演出（図 2 1 参照）は、前演出および後演出を含む演出である。大まかにいえば、前演出の後、当該前演出の結末が対象画像の変化として反映される後演出が実行される演出である。本実施形態では、保留図柄 7 0 が対象画像とされる。つまり、いわゆる保留変化演出の一種として複合演出は実行される。保留図柄 7 0 が表示されていなければ保留変化演出を実行することはできないのであるから、複合演出は変動中に実行される演出であるということである。

【 0 0 8 2 】

本実施形態では、複合演出（前演出）が開始されるよりも前に、当該複合演出の発生を予告する予告演出（図 2 0 参照）が実行される。当該予告演出は、対象画像を示す演出である。上述した通り、本実施形態における複合演出は保留変化演出であるところ、予告演出は複合演出にて対象画像とされる保留図柄 7 0（以下、対象保留図柄 7 0 T と称することもある）を示す演出である。具体的には、対象保留図柄 7 0 T の態様を予告態様 7 0 w にとすること（図 2 0（b）参照）が予告演出として実行される。変動中保留図柄 7 1 が対象保留図柄 7 0 T とされることがあってもよいし、変動前保留図柄 7 2 が対象保留図柄 7 0 T とされることがあってもよい。なお、本実施形態では、予告演出が実行されている状態においては、第一表示領域 1 1 1 の全体が不透過部 N 2 とされて、第二表示領域 1 2 1 が視認不可能または困難な状態にある（当該不透過部 N 2 により表される画像の一部が保留図柄 7 0 である）。

【 0 0 8 3 】

ここで、保留図柄 7 0 がなり得る態様について説明する。図 1 9 に示すように、保留図柄 7 0 の態様として、通常態様 7 0 n および特殊態様 7 0 s が設けられている。通常態様 7 0 n は、保留図柄 7 0 の常態である（保留図柄 7 0 は、通常態様 7 0 n にある確率が最も高い）。特殊態様 7 0 s は、対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が通常態様 7 0 n よりも高いことを示唆する態様である。本実施形態では、第一特殊態様 7 1 s、第二特殊態様 7 2 s、第三特殊態様 7 3 s、第四特殊態様 7 4 s の三種が設けられている。第一特殊態様 7 1 s は「青」色を呈する態様であり、第二特殊態様 7 2 s は「緑」色を呈する態様であり、第三特殊態様 7 3 s は「赤」色を呈する態様であり、第四特殊態様 7 4 s は「虹」色を呈する態様である。信頼度はこの順で高くなる（第一特殊態様 7 1 s が最も低く、第四特殊態様 7 4 s が最も高い）。また、第四特殊態様 7 4 s は、表示された場合に対応する当否抽選結果が大当たりであることが確定するものである。なお、図面においては、各特殊態様 7 0 s（色）を「文字」で示す。

【 0 0 8 4 】

予告態様 7 0 w は、上記通常態様 7 0 n および各特殊態様 7 0 s とは異なる態様である（図 1 9 参照）。通常態様 7 0 n および各特殊態様 7 0 s と異なる態様であることを遊技者が認識できるのであれば予告態様 7 0 w はどのようなものとしてもよいが、将来的に発生する複合演出を示唆するものとするのが好ましい。本実施形態では、複合演出は、「特別チャンス」と名付けられているため、予告態様 7 0 w とされた保留図柄 7 0 は「特」の文字を含むものとされている。なお、本実施形態における当該予告態様 7 0 w は、複合演出として実行される保留変化演出の発生を予告するものであって、その他の保留変化演出の発生を予告するものではない。対象保留図柄 7 0 T がこのような予告態様 7 0 w とさ

10

20

30

40

50

れる（図 20（b）参照）ことで、遊技者は将来的に複合演出（保留変化演出）が発生することを感知取ることができる。また、二以上の保留図柄 70 が表示された状態であっても、いずれの保留図柄 70 が複合演出（保留変化演出）の対象であるのかを事前に把握することができる。なお、予告演出は、複合演出と同じ変動にて発生するものであってもよいし、別の変動にて発生するものであってもよい。

【0085】

前演出（図 21（a）（b）参照）は、第二表示領域 121 にて実行される演出である。なお、ここでいう「第二表示領域にて実行される」とは、後述する（前演出の）結末を示す画像（本実施形態では後述する選択画像 40s）が第二表示領域 121 に表示されるということであって、それ以外の一部の画像が第一表示領域 111 に表示されることは許容されるものとする。第二表示領域 121 は第一表示領域 111 の後方に位置するのであるから、第一表示領域 111 の全部または一部が透過部 M とされ、透過部 M に重なる領域を含む第二表示領域 121 の少なくとも一部に前演出用の画像が表示される。本実施形態では、前演出が実行されている最中は、第一表示領域 111 における保留図柄 70 および装飾図柄 80 を表示する部分以外が透過部 M とされる。前演出は、複数種の結末のいずれかに至るものである。本実施形態では、複数種の結末の候補を示す候補画像 40 が第二表示領域 121 に表示され（図 21（a）参照）、当該候補画像 40 のいずれかが選択される（図 21（b）参照）ことで、いずれの結末に至ったかが示されるものである（以下、選択された候補画像 40 を選択画像 40s と称する）。候補画像 40 は、保留図柄 70 の態様のいずれかを示すものである。本実施形態では、「青」色を呈する候補画像 40、「緑」色を呈する候補画像 40、「赤」色を呈する候補画像 40、「虹」色を呈する候補画像 40 が表示されうる（なお、図面においては、各候補画像 40 の色を「文字」で示す）。前演出にて提示される候補画像 40 の数は毎回同じ（一定）であってもよいし、毎回変化しうるものとしてもよい。また、前演出にて提示される候補画像 40 の組み合わせ（パターン）は毎回同じ（一定）であってもよいし、毎回変化しうるものとしてもよい。また、同種の候補画像 40 が二以上表示されることがあってもよい（表示数が多いほど、選択される蓋然性が高い設定とする）。

【0086】

複数の候補画像 40 のうちのいずれが選択画像 40s として選択されたかを示す手法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、一の候補画像 40 が他の候補画像 40 よりも強調された強調状態とされることで当該候補画像 40 が選択されたことが示される。当該強調状態を作り出す手法も種々考えられる。本実施形態では、一の候補画像 40 の外縁に沿う「カーソル C」が表示されることで当該候補画像 40 が強調状態であることが示される（図 21（b）参照）。その他、強調状態とされる候補画像 40 の明度を他の候補画像 40 の明度よりも高くする、強調状態とされる候補画像 40 を他の候補画像 40 よりも大きくする、といった種々の手法が考えられる。なお、複数の候補画像 40 のうち、一の候補画像 40 のみが残存して他の候補画像 40 が消去されるようにすることで、当該一の候補画像 40 が選択画像 40s として選択されたことを示す態様としてもよい。

【0087】

後演出は、第一表示領域 111 にて実行される演出であり、具体的には第一表示領域 111 にて画像表示部 N とされることで表される対象画像に、前演出の結末に応じた変化が生じる演出である。なお、ここでいう「第一表示領域にて実行される」とは、対象画像の変化が第一表示領域 111 にて示されるということであって、それ以外の一部の画像が第二表示領域 121 に表示されることは許容されるものとする。上述した通り本実施形態における対象画像は保留図柄 70 であるから、保留図柄 70 は第一表示領域 111 に表示されているということである。少なくとも、複合演出が発生しうる状態においては、保留図柄 70 は第一表示領域 111 に表示される。本実施形態では、上記前演出が実行されている最中は、保留図柄 70 は半透過部 N1 とされる（図 21（a）（b）参照）。つまり、保留図柄 70 を通じて、上述した候補画像 40 の一部が視認できるものとされる（保留図柄 70 により、候補画像 40 が見えにくくなってしまうことが抑制される）。一方、上

記前演出が実行されていない最中（複合演出が実行されていないときや複合演出を構成する後演出中）は、保留図柄 70 は不透過部 N2 とされる（図 20、図 21（c）参照）。つまり、第一表示領域 111 に表示される画像（候補画像 40）に注目させるべき状況である前演出中は半透過部 N1 の保留図柄 70 とするものの、それ以外の状況では不透過部 N2 の保留図柄 70 として保留図柄 70 の態様がはっきりと遊技者に示されるようにしている。

【0088】

前演出の結末が「青」色を呈する候補画像 40 が選択画像 40s として選択されるというものであった場合には、後演出として対象保留図柄 70T が予告態様 70w から第一特殊態様 71s に変化することが発生する。前演出の結末が「緑」色を呈する候補画像 40 が選択画像 40s として選択されるというものであった場合には、後演出として対象保留図柄 70T が予告態様 70w から第二特殊態様 72s に変化することが発生する。前演出の結末が「赤」色を呈する候補画像 40 が選択画像 40s として選択されるというものであった場合には、後演出として対象保留図柄 70T が予告態様 70w から第三特殊態様 73s に変化することが発生する。前演出の結末が「虹」色を呈する候補画像 40 が選択画像 40s として選択されるというものであった場合には、後演出として対象保留図柄 70T が予告態様 70w から第四特殊態様 74s に変化することが発生する。図 21 には、前演出にて「赤」色を呈する候補画像 40 が選択画像 40s として選択され、後演出として対象保留図柄 70T が第三特殊態様 73s に変化した例を示している。

【0089】

なお、本実施形態では、複合演出（前演出および後演出）は一の変動にて発生するが、前演出が発生する変動と後演出が発生する変動が異なってもよい。すなわち、前演出が結末に至るとともに先の変動が終了し、当該先の変動の次の変動（後の変動）にて後演出が発生するといったように、連続する二つの変動に跨る複合演出が発生しうるようにしてもよい。

【0090】

このように、本実施形態における複合演出は、第二表示領域 121 にて実行される前演出の結末の種類が、第一表示領域 111 に表示される対象画像の変化として反映される（後演出に反映される）という面白みのあるものである。また、複合演出は、最終的には後演出が示す「結果」（本実施形態では変化した後の保留図柄 70 の態様が「結果」に相当する）に至る演出であるところ、その結果となった「原因」を示す前演出が後演出とは別の表示領域（表示装置）で実行されるというものであるため、「原因」を示す前演出と「結果」を示す後演出が別の表示領域（表示装置）で実行されるという分かりやすいものでもある。

【0091】

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、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。

【0092】

○具体例 3 - 1

上記実施形態では、第二表示領域 121 にて前演出が、第一表示領域 111 にて後演出が実行されるものであることを説明したが、その逆の構成、すなわち第一表示領域 111 にて前演出が、第二表示領域 121 にて後演出が実行されるものとすることができる。

【0093】

対象画像となる保留図柄 70 は、第二表示領域 121 に表示されるものとする。前演出では、第一表示領域 111 に複数の候補画像 40 が表示され（図 22（a）参照）、いずれかが一つが選択画像 40s として選択される結末に至る（図 22（b）参照）。その際、第一表示領域 111 を通じて、第二表示領域 121 に表示される対象画像（予告態様 70w にある対象保留図柄 70T）が視認できるようにしておくことが好ましい。すなわち、第一表示領域 111 における対象画像が重なる範囲を透過部 M または半透過部 N1 とする

10

20

30

40

50

ことで対象画像が視認できるようにする。ただし、これとは異なり、前演出が実行されている最中は、対象画像が視認困難または不可能な設定とすることを否定するわけではない。

【 0 0 9 4 】

後演出では、前演出の結末（選択画像 4 0 s）の種類に応じ、対象画像である対象保留図柄 7 0 T に変化が生じるようにする（図 2 2（c）参照）。図 2 2 に示した例では、前演出が実行されている最中にある段階から第一表示領域 1 1 1 を通じて対象保留図柄 7 0 T は視認することができる。当該対象保留図柄 7 0 T の態様変化（保留変化演出）が発生するようにする。本例のようにしても、「原因」を示す前演出と「結果」を示す後演出が別の表示領域（表示装置）で実行されるという分かりやすいものとなる。

10

【 0 0 9 5 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態における複合演出は、保留図柄 7 0 が対象画像とされるものであることを説明したが、その他の画像が対象画像とされるものとしてもよい。例えば、キャラクタのセリフ等を表す文字画像の色により当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆する演出が公知であるところ、当該文字画像が対象画像とされた演出とすることが考えられる。すなわち、前演出の結末にて示された色に、文字画像が変化するという後演出が発生する複合演出とする。

【 0 0 9 6 】

○具体例 3 - 3

前演出の結末が、後演出のその後の進行を示唆するといった演出形態とすることができ。例えば、遊技者側のキャラクタと敵側のキャラクタが戦うバトル演出中に複合演出が発生しうるものとする。図示しないが、前演出が発生する前の状態では、第一表示領域 1 1 1 にてバトル演出が進行しているものとする。当該バトル演出の途中で、遊技者側のキャラクタの攻撃を決定する演出として、第二表示領域 1 2 1 において前演出が発生する（図 2 3（a）（b）参照）。前演出にて決定された攻撃（図 2 3（b）参照）が、第一表示領域 1 1 1 におけるバトル演出（図 2 3（c）参照）に反映される（遊技者側のキャラクタが決定された攻撃にて敵側のキャラクタの攻撃する）ものとする。つまり、前演出後のバトル演出が後演出として実行される複合演出とする。どの種の攻撃が選択されるかに応じ、遊技者側のキャラクタ勝利する結果となる蓋然性（勝利確率）が異なるようにすることで、前演出の結末は勝利確率を示唆するものであるといえる。また、「遊技者側のキャラクタが勝利する = 当否抽選結果が大当たり」である設定とするのであれば、前演出の結末は大当たり信頼度を示唆するものであるといえる。

20

30

【 0 0 9 7 】

○具体例 3 - 4

前演出の結末として、対象画像に変化が生じない結末が設けられたものとしてもよい。例えば、候補画像 4 0 として、「残念」の文字が付されたものが表示されうるとする。前演出にて当該「残念」の候補画像 4 0 が選択画像 4 0 s として選択された場合（図 2 4（a）参照）には、対象画像に変化が生じない（図 2 4（b）参照）ものとする。なお、ここでいう「変化」とは、遊技者が有利な方向への変化（当否抽選結果の大当たり信頼度が高まったことを示す変化）に限定されるものとする。例えば、上記実施形態のように対象画像（対象保留図柄 7 0 T）が複合演出の対象であることを示唆する予告態様 7 0 w とされるものとする場合において、当該対象画像を予告態様 7 0 w となる前の態様に戻す（対象保留図柄 7 0 T を予告態様 7 0 w から通常態様 7 0 n に戻す）変化は、上記「変化」に含まれないものとする。上記実施形態のように対象画像が予告態様 7 0 w とされない構成とするのであれば、予告態様 7 0 w から予告態様 7 0 w となる前の態様に戻す必要はないため、前演出の終了後も対象画像の態様がそのまま維持される演出形態となる。

40

【 0 0 9 8 】

本例のようにすることで、複合演出が発生したからといって対象画像に変化が生じるとは限られない構成となるから、前演出の結末に遊技者が注目するであろう演出形態とする

50

ことができる。

【 0 0 9 9 】

4) 特殊演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、基本態様 (図 2 5 (a) 参照) および演出態様 (図 2 5 (b) 参照) の一方から他方に自動的に変化することが可能な可動体 5 0 を備える。当該可動体 5 0 は、演出態様にあるときには遊技者が触れることが可能な状態となるものである。基本態様にある可動体 5 0 は、遊技機 1 の枠の上側 (以下、枠上部と称する) に形成された収容空間内に収容された状態にある。演出態様にある可動体 5 0 は、枠上部から突出した状態となるため、遊技者が触れることが可能となる。可動体 5 0 の原位置 (常態) が基本態様であり、所定の演出を実行する際に移動する演出位置が演出態様である。

10

【 0 1 0 0 】

上記のような可動体 5 0 を備えることを前提とし、遊技者が操作可能な操作手段 6 0 の一種であって、可動体 5 0 が演出態様にあるときに操作されると、当該可動体 5 0 が基本態様に戻る (以下、当該動作を復帰動作と称することもある) 復帰用操作手段 6 5 を備える (図 1、図 2 5 参照)。演出態様にある可動体 5 0 を基本態様に戻したいと考える遊技者は、当該復帰用操作手段 6 5 を操作することで可動体 5 0 を基本態様に戻すことができる (図 2 5 (b) (c) 参照)。一般的に遊技機の上側には大当たり回数等の遊技データを表示するデータ表示器が設置されているところ、データ表示器を見たいにもかかわらず可動体 5 0 が演出態様にあってデータ表示器が見えにくい状況にあるときには復帰用操作手段 6 5 を操作して可動体 5 0 を基本態様に戻せばよい。その他、可動体 5 0 が演出態

20

【 0 1 0 1 】

なお、このような可動体 5 0 および復帰用操作手段 6 5 それ自体の構成は公知であるからその具体的な構造等の詳細な説明を省略する。本実施形態における可動体 5 0、復帰用操作手段 6 5 は、例えば「特開 2 0 1 8 - 1 4 9 4 0 7 号公報」に記載される「上側装飾ユニット 2 0 0 (左側枠可動体 6 0 0 L と右側枠可動体 6 0 0 R)」、「解除ボタン 6 8」のようなものとすることができる。

【 0 1 0 2 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、復帰用操作手段 6 5 を備えることを前提とした特殊演出を実行することが可能である。本実施形態では、当該特殊演出は変動中演出中に発生しうる。なお、以下で説明する各種画像は、第一表示領域 1 1 1 (第一表示装置 1 1) および第二表示領域 1 2 1 (第二表示装置 1 2) のいずれに表示されるものであってもよい (特殊演出を説明する各図は、第二表示領域 1 2 1 に表示されるものとして描いている (第一表示領域 1 1 1 の図示を省略している))。すなわち、遊技機 1 が有する表示装置の表示領域に表示されるものであればよい。本実施形態では、装飾図柄 8 0 が変動表示されている表示領域に表示される。

30

【 0 1 0 3 】

本実施形態では、変動中演出を構成する演出として、可動体 5 0 を基本態様から演出態様に変化させる可動演出 (図 2 6 参照) が発生しうる。当該可動演出の発生が、特殊演出が発生する前提とされている。当該可動演出は、変動中演出における当否が判明していない状態で発生しうるものである。例えば、リーチ演出が遊技者に有利な結末に至り、大当たりであることが判明した状態で発生するものではない。ある当否抽選結果 (対象当否抽選結果) に対応する変動中演出にて可動演出が発生した場合には、発生しなかった場合よりも、当該対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性 (信頼度) は高い。つまり、可動演出は、いわゆるチャンスアップ演出として発生しうる。ただし、当該可動演出は、発生した場合に対象当否抽選結果が大当たりであることが確定する大当たり確定演出ではない。すなわち、はずれ変動であっても可動演出は発生しうる。当該可動演出が発生する契機はどのようなものであってもよい。本実施形態では、表示領域に所定の好機画像 5 5 (図 2 6 (b) 参照) が表示されることを契機として可動演出が発生する (可動体 5 0 が基本態

40

50

様から演出態様に変化を開始する)。また、本実施形態では、一変動にて二回以上の可動演出が発生することはない。

【0104】

なお、可動体50が基本態様から演出態様に変化する演出が、当否が判明した状態で発生しうるものとしてもよい(このような当否が判明した状態で発生する可動体50の演出を別可動演出とする)。ただし、当該別可動演出は、特殊演出の発生の前提とされた演出ではないものとする。すなわち、可動体50が基本態様から演出態様に変化するという点では「可動演出」と「別可動演出」は共通するが、前者は特殊演出発生の前提とされた演出である一方、後者は特殊演出発生の前提とされた演出ではない(特殊演出の発生に結びつくことがない演出である)点で相違するものである。

10

【0105】

可動演出が実行される場合、復帰用操作手段65が操作されなければ可動体50は演出態様となつてから所定期間が経過するまでは演出態様にある。本実施形態では、当該所定期間=10秒(一定時間)とされている。復帰用操作手段65が操作されなければ当該所定期間の終了を契機として自動的に可動体50は基本態様に戻る(自動的に復帰動作を行う)。

【0106】

特殊演出は、可動演出が発生して可動体50が演出態様にあるときに復帰用操作手段65が操作されることを契機として発生しうる。本実施形態では、特殊演出は、対象当否抽選結果が大当たりである場合にしか発生しない。すなわち、特殊演出は、はずれ変動では発生することがない、大当たり確定演出である。本実施形態では、当たり変動にて可動演出が発生し、可動体50が演出態様となった状態で復帰用操作手段65が操作された場合にはもれなく特殊演出が発生する(図27(a-1)参照)。特殊演出は、復帰用操作手段65の操作がなされなければ発生することがない演出(専用演出)である。また、特殊演出は、可動体50が演出態様にある状態で復帰用操作手段65が操作されなければ発生することがない演出である。換言すれば、特殊演出は、可動体50の復帰動作に伴って発生する、当該復帰動作とは別の演出であるということになる。なお、本実施形態では、可動演出が発生して可動体50が演出態様にある状態であっても復帰用操作手段65の操作を促すような画像は表示領域に表示されない(図26(b)参照)。

20

【0107】

本実施形態における特殊演出は、所定の特殊画像52が表示されるものである(図27(a-1)参照)。当該特殊画像52は、特殊演出の実行時にしか表示されることがないものである。当該特殊画像52の具体的態様は種々考えられる。本実施形態における特殊演出は大当たり確定演出であるところ、大当たりが確定であることを示唆する内容を含むものとされる。本実施形態では、可動演出が発生した場合、遊技者側のキャラクタと敵側のキャラクタが戦うバトル演出(大当たりである場合には遊技者側のキャラクタが勝利する結末に至り、はずれである場合には遊技者側のキャラクタが敗北する結末に至る演出)が実行されるところ、特殊画像52として「勝利確定」の文字を含む画像が表示されることで、大当たり確定であることが示唆されるようにしている。当該文字やその周囲を虹色(大当たり確定の色として慣用されている)等とすることで大当たり確定であることが強調されるようにしてもよい。このような画像の表示に加えて、または、代えて、スピーカ69(図1参照)から所定の特殊音が出力されることが特殊演出として発生するようにしてもよい。ただし、特殊演出は、可動体50とは異なる部材(可動体50とは別の可動する部材)が変位するものとはされないようにすることが好ましい。このようにしてしまうと、復帰用操作手段65の操作により当該別の可動する部材が動作したのではないかと遊技者が勘違いしてしまうおそれがあるからである。なお、はずれ変動である場合には、可動体50が演出態様にあるときに復帰用操作手段65が操作されても上記のような特殊画像52が表示されることはない。つまり、特殊演出は発生しない(図27(b)参照)。

30

40

【0108】

本実施形態における特殊演出は、可動体50が基本態様に戻ること(復帰動作の完了)

50

を契機として終了する。すなわち、可動体 50 が基本態様に戻ることを契機として特殊画像 52 は消去される（図 27（a - 2）参照）。特殊演出は、可動体 50 を演出態様から基本態様に戻す操作に基づいて実行されるものであるから、可動体 50 が基本態様に戻るとともに特殊演出が終了するようにする。このようにすることで、「可動体 50 を基本態様に戻す」という操作に基づいて特殊演出が発生したのであるということを遊技者が理解しやすい。ただし、大当たりであることが判明するまで特殊画像 25 が表示され続けるようにすることを否定するわけではない。

【0109】

このように、本実施形態における特殊演出は、可動体 50 を基本態様（原位置）に戻すための復帰用操作手段 65 の操作を契機として発生するものである。遊技者にとってみれば、可動体 50 を元に戻すための操作が行われることを契機として発生することになるから、予期せぬタイミングで発生する意外性のある演出であるということがいえる。

10

【0110】

以下、上記特殊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、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。

【0111】

○具体例 4 - 1

上記実施形態では、当たり変動にて可動演出が発生し、可動体 50 が演出態様となった状態で復帰用操作手段 65 が操作された場合にはもれなく特殊演出が発生することを説明したが、当たり変動にて可動演出が発生し、可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されても特殊演出が発生するとは限らない設定とする。

20

【0112】

例えば、当たり変動にて可動演出が発生し、可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されることを契機として当選確率が 100% 未満である所定の抽選（特殊演出実行抽選）が実行されるものとする。当該特殊演出実行抽選に当選した場合には特殊演出が実行され（図 28（b - 1）参照）、当選しなかった場合には特殊演出が実行されない（図 28（b - 2）参照）ものとする。

【0113】

上記実施形態のような設定であると、可動演出が発生して可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されても特殊演出が発生しなかった場合には、対象当否抽選結果がはずれであることが確定してしまうことになる（特殊演出の存在を知って復帰用操作手段 65 を操作した遊技者はその時点で興奮めしてしまう）。本例のようにすることで、可動演出が発生して可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されて特殊演出が発生しなかった場合でも大当たりとなる可能性があるから、遊技者が興奮めしてしまうのを防止することができる。

30

【0114】

○具体例 4 - 2

特殊演出が大当たり確定演出ではない設定とする。すなわち、はずれ変動であっても特殊演出が発生しうる設定とする。ただし、可動演出が発生して可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作され、それを契機として特殊演出が発生した場合の方が、特殊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である蓋然性が高い（大当たり信頼度が高い）設定とする。

40

【0115】

本例のようにすることで、特殊演出は、いわゆるチャンスアップ演出として機能することになる。また、可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されて特殊演出が発生しなかった場合であっても対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性があるという遊技性の実現できる。

【0116】

○具体例 4 - 3

50

上記実施形態における特殊演出は、可動体 50 が演出態様にあるときに復帰用操作手段 65 が操作されることを契機に発生しうるものであることを説明したが、可動体 50 が演出態様になくても復帰用操作手段 65 が操作されることを契機に発生しうるものとしてもよい。すなわち、可動演出の発生の有無や、可動体 50 が演出態様にあるかどうかに関係なく、当たり変動中に復帰用操作手段 65 が操作されれば特殊演出が発生するものとする。

【0117】

本例のようにすることで、特殊演出が発生させるか否かの条件として「可動体 50 が演出態様にあること」が無くなるから（可動体 50 が演出態様にあるか否かに基づき特殊演出実行の有無を判断しなくてもよいから）、上記実施形態に比して特殊演出の制御が容易になる。復帰用操作手段 65 の本来的な機能は演出態様にある可動体 50 を基本態様に戻すというものであるから、可動体 50 が演出態様になれば復帰用操作手段 65 を操作する意味がないと考えるのが通常であり、可動体 50 が演出態様がないときに復帰用操作手段 65 が操作されることは極めて稀となる蓋然性が高い。よって、本例のようにしても、特殊演出の発生が頻発してしまうといったことはない。

10

【0118】

ただし、上記実施形態のように、可動体 50 が演出態様にあることを条件として特殊演出が発生しうるようにすると、可動体 50 の復帰動作と特殊演出の発生がセットになるから、特殊演出が復帰用操作手段 65 の操作に基づいて発生したということを遊技者が理解しやすいという利点がある。

20

【0119】

○具体例 4 - 4

特殊演出時に表示される特殊画像 52 は、可動体 50 が基本態様に戻っていること、すなわち復帰動作を行っている最中であることを示す要素（以下、復帰動作中要素と称する）を含むものであるとする。当該復帰動作中要素は、可動体 50 が復帰動作中であることの遊技者の理解を助ける態様であればよい。例えば、「格納中」（は可動体 50 を表す名称）の文字が復帰動作要素とされる（図 29（b - 1）参照）。このようにすることで、特殊演出は、復帰動作中であることを示す画像によって大当たり確定であることが遊技者に示される（特殊画像 52 が、復帰動作中であることを示す役割と、大当たり確定であることを示す役割の両方を果たす）という分かりやすい演出形態となる。

30

【0120】

特殊演出を伴わない復帰動作中においても、上記特殊画像 52 と同じ内容を表す復帰動作中要素（上記例でいえば「格納中」）を含む画像（以下、通常画像 53 と称する）が表示される通常演出が実行されるようにするとよい（図 29（b - 2）参照）。特殊画像 52 と通常画像 53 の態様の違いを設定する手法はどのようなものであってもよい。例えば、特殊画像 52 は復帰動作中要素（文字）またはその周囲が虹色とされる点で、通常画像 53 とは異なるものとする。このようにすることで、特殊演出は、復帰動作中であることを示す画像が、いつもの画像（通常画像 53）とは異なる画像（特殊画像 52）となることで、大当たり確定であることを示唆するという演出形態となる。

40

【0121】

○具体例 4 - 5

変動中演出中以外の状態において特殊演出が発生しうるようにしてもよい。特殊演出の発生は、遊技者に有利な事象の発生を報知するものであればよい。例えば、大当たり遊技中（ラウンド中）において、遊技者に有利な大当たりであることを報知する（いわゆる「昇格」を報知する）演出として特殊演出を用いることができる（図 30 参照）。上記実施形態のように、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のであれば、通常大当たりで当選したと見せかけて実際には特別大当たりで当選したことを報知する演出として大当たり遊技中に特殊演出が発生しうるようにする。

【0122】

大当たり遊技中は、可動体 50 が演出態様とされる可動演出が発生するものとする（図

50

30 (a) 参照)。つまり、大当たり獲得を祝福するために可動演出が発生するものとする。これを前提とし、可動演出を基本態様に戻すために復帰用操作手段 65 が操作されたときには、それを契機として実際には特別大当たりで当選していたことを報知する特殊演出が発生しうる (図 30 (b) 参照) ようにする。

【0123】

なお、特殊演出の発生後、実際に「昇格」を報知する演出 (昇格報知演出) が発生する (図 30 (c) 参照)。かかる昇格報知演出は、復帰用操作手段 65 の操作がなされず、特殊演出が発生しなかった場合でも発生する。つまり、特殊演出の発生の有無にかかわらず、昇格報知演出は発生する。特殊演出は、発生することが予め決まっている昇格報知演出よりも前に昇格の発生を予告する演出として機能することになる。

10

【0124】

5) 大当たり遊技中の表示

当否抽選結果が大当たりとなることで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 906 が開放される単位遊技 (ラウンド) を複数回繰り返すものである。当該大当たり遊技が実行される期間は、大きく、冒頭期間、入賞期間および終末期間に区分けされる。冒頭期間 (図示せず) は、最初の単位遊技 (1 ラウンド) が開始される前のいわゆるオープニング期間である。入賞期間 (図 31 (a) 参照) は、最初の単位遊技 (1 ラウンド) の開始から最後の単位遊技 (最終ラウンド) の終了までの期間である。具体的には、1 ラウンドの大入賞領域 906 の開放から、最終ラウンドの大入賞領域 906 の閉鎖 (最終ラウンドの閉鎖条件成立) までの期間である。10 回の単位遊技が実行される 10 ラウンド大当たりであれば、最終ラウンドは「10 ラウンド」目となる。

20

【0125】

終末期間 (図 31 (a) 参照) は、いわゆるエンディング期間であって、最終ラウンドの終了 (最終ラウンドの大入賞領域 906 の閉鎖時点をいう) 後、一定時間が経過するまでの期間である。本実施形態では、終末期間の長さ = 3 秒とされている。つまり、大当たり遊技は、最終ラウンドの終了後、一定時間が経過することをもって終了する。大当たり遊技が実行されている最中に変動中演出が実行されることはない。よって、入賞期間の終了時点 (= 終末期間の開始時点) にて記憶手段に保留情報 (当否抽選情報) が記憶されていても、終末期間が終了するまでは当該保留情報に基づく変動中演出は開始されない。

【0126】

以下、特別遊技状態にて当選した特別大当たり (いわゆる初当たりではなく連荘となる大当たり) 遊技中の各種表示について説明する。なお、当該表示は、遊技者が視認可能となるように表示されるのであれば、第一表示領域 111 および第二表示領域 121 のいずれに表示されるものであってもよい (各図においては、第二表示領域 121 に表示されるものとして示している (第一表示領域 111 の図示を省略している))。すなわち、遊技機 1 が有する表示装置 (表示領域) に遊技者に視認可能に表示されるのであれば、どこに表示されてもよいものとする。

30

【0127】

上述した通り、特別大当たりは、特定ラウンドにて特典領域 15 が開放されるものであり、特典領域 15 に遊技球が進入する (V 入賞する) ことを条件として当該特別大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行するものである。本実施形態では、特定ラウンド = 9 ラウンドとされている。

40

【0128】

特定ラウンドにおいては、特典領域 15 を狙って遊技球を発射すべきである旨の表示がなされる (図 31 (b-1) 参照)。上述した通り、特定ラウンドは、ある程度継続的に特典領域 15 に向かって遊技球を発射し続けていれば、ほぼ確実に V 入賞が発生するものである。すなわち、遊技者が発射指示 (右打ち指示) を無視したり、何らかの異常等が発生したりしない限り、9 ラウンドにて特別遊技状態に移行することが確定する (特別遊技状態への移行権利が取得される)。

【0129】

50

9 ラウンド終了後の 10 ラウンド（最終ラウンド）にて遊技状態画像 56 が表示される（図 31（b - 2）参照）。当該遊技状態画像 56 は、将来的に特別遊技状態に移行することを示す画像である。すなわち、9 ラウンドでの V 入賞によって、大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行することが決まったことを、「入賞期間中」に示すようにしている。本実施形態では、10 ラウンドが終了することを契機として遊技状態画像 56 は消去される。すなわち、入賞期間後の終末期間において遊技状態画像 56 は表示されない。遊技状態画像 56 は、特別遊技状態を直接的または間接的に示すものであればよい。本実施形態では、特別遊技状態は「RUSH」と名付けられたものであるため、遊技状態画像 56 は当該「RUSH」の文字を含むものとされている。例えば、「RUSH 突入」や「RUSH 継続」といった遊技状態画像 56 が表示される。

10

【0130】

10 ラウンド（最終ラウンド）が終了することを契機として入賞期間は終了し、終末期間に移行する（図 31（a）参照）。終末期間においては、特別大当たり遊技が終了した後に実行される最初の変動中演出での変動開始に備えた画像（待機用画像 57）が表示される（図 31（b - 3）参照）。当該待機用画像 57 は、上記最初の変動中演出での変動開始に備えて待機する装飾図柄 80 を含む。本実施形態では、三つの装飾図柄 80 の組み合わせにより当否抽選結果が報知されるものであるため、表示領域の左側、中央、右側に三つの装飾図柄 80 が待機した状態にある。ここで、当該終末期間にて表示される待機中の三つの装飾図柄 80 は同種ではない（同じ装飾図柄 80 の三つ揃いではなく、少なくとも二つが異種である）ものとされる。三つの装飾図柄 80 が同種であると大当たり遊技中であることを示すために当たり組み合わせを表示しているように見えてしまい、変動開始に備えて待機しているように感じ取りにくくなるからである。当該三つの装飾図柄 80 のパターン（組み合わせ）は、毎回同じであってもよいし、毎回異なりうるものとしてもよい。

20

【0131】

また、終末期間にて表示される待機用画像 57 は、上記装飾図柄 80 に加え、変動前保留図柄 72 を含むことがある（図 31（b - 3）参照）。変動中演出が実行されている最中は、記憶手段に記憶されている変動前保留情報は変動前保留図柄 72 として表示領域に表示されるところ、記憶手段に変動前保留情報が記憶されているのであれば終末期間においても当該変動前保留図柄 72 が表示される。ただし、表示される変動前保留図柄 72 は、大当たり遊技終了後の遊技状態にて表示されるものに限られる。本実施形態では、特別遊技状態は右打ちすることで第二当否抽選（特図 2 抽選）を契機とした大当たり獲得を目指す遊技状態であり、第二変動前保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 72 として表示される（特図 1 保留は表示されない）ものであるから、終末期間においても記憶手段に記憶されている第二変動前保留情報の存在を示す変動前保留図柄 72 が表示される。変動前保留図柄 72 の基本的な形態が、通常遊技状態と特別遊技状態とで異なっている（変動前保留図柄 72 の基本的な形態として、通常遊技状態用の形態と特別遊技状態用の形態が用意されている）のであれば、特別遊技状態用の形態で変動前保留図柄 72 が表示される。なお、特別遊技状態は、第二始動領域 904b に遊技球が容易に進入する高ベース状態であるから、当該特別遊技状態にて獲得した特別大当たり遊技では、一定数の第二変動前保留情報が記憶された状態にあることが通常であるといえる。変動前保留図柄 72 は、記憶手段に記憶されている第二変動前保留情報の数と同数表示される。記憶手段に第二変動前保留情報が記憶されていない場合には、変動前保留図柄 72 は表示されない。また、終末期間は変動中演出が実行されていない状態であるから、変動中保留図柄 71 は表示されない。終末期間中に表示される各変動前保留図柄 72 の表示位置（消化順位置）は、変動中演出中に表示される各変動前保留図柄 72 の表示位置（消化順位置）と同じである。

30

40

【0132】

また、終末期間において表示される待機用画像 57 は、上記装飾図柄 80 および変動前保留図柄 72 の背景として表示される背景画像 30 を含む。当該背景画像 30 は、特別遊技状態中に表示される特別背景画像 30s と同じである（図 31（b - 3）参照）。本実

50

施形態では、通常遊技状態にて表示される一または二種以上の通常背景画像（特別遊技状態では表示されることがない背景画像 30）と、特別遊技状態にて表示される一または二種以上の特別背景画像 30s（通常遊技状態では表示されることがない背景画像 30）とが設けられているところ、特別大当たり遊技の終末期間においては、特別背景画像 30s が表示され、通常背景画像は表示されない。本実施形態では、通常背景画像（図 11 に示した背景画像 30）は「昼」を表すものとされ、特別背景画像 30s は「夜」を表すものとされている。

【0133】

終末期間においてこのように待機用画像 57（装飾図柄 80、変動前保留図柄 72、背景画像 30（特別背景画像 30s））の表示がなされるため、終末期間にて既に「変動開始」の準備が整った状態にある。よって、終末期間が終了すること（特別大当たり遊技が終了すること）を契機として、図 31（b-4）に示すように、当該終末期間中から表示されていた三つの装飾図柄 80 が特別背景画像 30s を背景として変動を開始する。また、終末期間中から表示されていた変動前保留図柄 72 に関し、終末期間が終了することを契機として消化順位置の繰り上げが生じる。すなわち、終末期間にて表示されていた変動前保留図柄 72 のうち最も消化順が早い変動前保留図柄 72 は変動中保留図柄 71 となり、それ以外の変動前保留図柄 72 は消化順位置が一つずつ繰り上がる。なお、終末期間（特別大当たり遊技）と最初の変動中演出を区切る画像（インサート画像）は表示されない。つまり、終末期間から最初の変動中演出の開始時点まで待機用画像 57 が継続的に表示されることになる。この種のインサート画像として、プリペイドカードの取り忘れの注意を促す画像、メーカーのコーポレート画像といったブランドロゴの画像等が知られているが、本実施形態ではこの種のインサート画像はいわゆる初当たり時に表示されるものの、特別大当たりにて当選した特別大当たり遊技（連荘時）には表示されないようにしている。

【0134】

大当たり遊技の終末期間は、最終ラウンドが終了した後の期間であって実質的な利益（出玉）が得られる期間ではないから、当該期間を長く感じてしまうと遊技者が苛立ってしまうことがある。本実施形態のように当該終末期間で変動開始に備えて待機している待機用画像 57 が表示されるようにすることで、既に大当たり遊技が終了しており、すぐに変動が開始されるように遊技者には見えるから、終末期間が長いと感じてしまうおそれを低減することができる。

【0135】

なお、本実施形態では、待機用画像 57 として変動前保留図柄 72 が表示されるが、このような変動前保留図柄 72 が表示されないものとしてもよい。すなわち、終末期間終了（大当たり遊技終了）を契機として保留図柄 70 が表示されるものとしてもよい。変動前保留図柄 72 が表示されなくても、装飾図柄 80 が表示されていることで、変動開始に備えて待機している印象を遊技者が受ける蓋然性が高いと思われるからである。ただし、上記実施形態のように終末期間にて変動前保留図柄 72 が表示されるようにすることで、既に大当たり遊技が終了している印象を遊技者が受ける蓋然性はより高くなるといえる。

【0136】

また、本実施形態では、入賞期間にて特別遊技状態を示す遊技状態画像 56 が表示されるようにしている。このような遊技状態画像 56（大当たり遊技終了後に移行する遊技状態を示す画像）は、一般的には終末期間にて表示されるものであるが、本実施形態における終末期間は待機用画像 57 を表示して大当たり遊技が終了しているかのように見せかけるものであるから、当該終末期間にて遊技状態画像 56（大当たり遊技が終了していないことを想起させるような画像）は表示されないようにすることが好ましい。なお、遊技状態画像 56 は、これから特別遊技状態が開始されることを示すものであるから、できるだけ大当たり遊技の終了（特別遊技状態の開始）時点に近いタイミングで表示されるようにするとよい。よって、本実施形態のように、最終ラウンドで表示されるようにすることが好ましい。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 7 】

また、上記遊技状態画像 5 6 が表示されるのは、特典領域 1 5 が開放される特定ラウンド（本実施形態では 9 ラウンド）の後のラウンド（本実施形態では 1 0 ラウンド）である。すなわち、異常等がなければ V 入賞が発生して特別遊技状態に移行することが確定しているであろうから、特別遊技状態に移行することを示す遊技状態画像 5 6 を表示することと矛盾は生じない。なお、V 入賞を逸するいわゆるパンクが発生した場合には、遊技状態画像 5 6 が表示されないように制御するとよい。

【 0 1 3 8 】

以下、上記大当たり遊技中の表示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、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。

10

【 0 1 3 9 】

○具体例 5 - 1

上記実施形態では、終末期間への移行を契機として待機用画像 5 7 が表示されることを説明したが、入賞期間の途中から待機用画像 5 7 が表示されるようにしてもよい。例えば、最終ラウンド（上記実施形態では 1 0 ラウンド）が実行されている最中から終末期間にかけて継続的に待機用画像 5 7 が表示される（図 3 2（c）（d）参照）ようにしてもよい。このようにすることで、入賞期間の途中から変動開始に備えて待機しているかのように見える状況を作り出すことができる。

【 0 1 4 0 】

20

本例のようにする場合でも遊技状態画像 5 6 は待機用画像 5 7 が表示されるよりも前に表示されるようにする。遊技状態画像 5 6 は特定ラウンド終了後のラウンドにて表示されるようにされるべきものである。よって、上記実施形態のように 9 ラウンド（最終ラウンドの一つ前）を特定ラウンドとする（図 3 2（a）参照）のであれば、最終ラウンドのある時点まで（前半）は遊技状態画像 5 6 が表示され（図 3 2（b）参照）、当該時点後（後半）に待機用画像 5 7 が表示される状態に移行する（図 3 2（c）参照）ようにすればよい。一方、図示しないが、8 ラウンドまでのいずれかのラウンドを特定ラウンドとするのであれば、9 ラウンドにて遊技状態画像 5 6 が表示され、最終ラウンドの開始から待機用画像 5 7 が表示される構成としてもよい。

【 0 1 4 1 】

30

○具体例 5 - 2

上記実施形態における待機用画像 5 7 等の表示は、特別遊技状態にて獲得した特別大当たり遊技中の制御であることを説明したが、通常遊技状態にて獲得した特別大当たり遊技にて同様の制御が行われるものとすることもできる。

【 0 1 4 2 】

また、通常大当たり遊技にて同様の制御が行われるものとすることもできる。通常大当たり遊技終了後は通常遊技状態に移行するのであるから、終末期間にて表示される背景画像 3 0 は通常背景画像とされる。

【 0 1 4 3 】

○具体例 5 - 3

40

終末期間にて上述した待機用画像 5 7 が表示されないケースも生じ得る設定とする。すなわち、所定条件成立時には終末期間にて待機用画像 5 7（図 3 3（b - 1）参照）が表示されず、待機用画像 5 7 とは異なる画像（以下、特別画像 5 8 と称する）（図 3 3（b - 2）参照）が表示されるものとする。

【 0 1 4 4 】

例えば、いわゆる記憶手段に記憶されている保留情報（第二変動前保留情報）のなかに対応する当否抽選結果が大当たりとなるものが含まれているいわゆる「保留内連荘」が発生する場合には、保留内連荘が発生することを示唆する画像が特別画像 5 8 として終末期間に表示されるようにすることが考えられる。このようにすることで、終末期間にて待機用画像 5 7（デフォルトの画像）（図 3 3（b - 1）参照）が表示されず、特別画像 5 8

50

(図33(b-2)参照)が表示されれば、遊技者にとって有利な事象が発生することが確定するという遊技性の実現される。

【0145】

○具体例5-4

終末期間にて表示される装飾図柄80(変動開始に備えて待機している装飾図柄80)の組み合わせ(当然、当否抽選結果を報知する組み合わせではない)により、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が示唆されるものとする。遊技者に有利な事象としては、上述した保留内連荘等を挙げることができる。

【0146】

例えば、終末期間にて表示される三つの装飾図柄80が全て偶数の装飾図柄80である場合(図34(a)参照)よりも、奇数の装飾図柄80である場合(図34(b)参照)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。奇数の装飾図柄80である場合には遊技者に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。このようにすることで、変動開始に備えて待機している装飾図柄80(装飾図柄80の組み合わせ)に遊技者が注目するであろう面白みのある遊技性の実現される。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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15(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。

【0150】

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。

【0151】

・手段1-1

表示領域の一部または全部を、後方を視認することが可能な透過部、および当該透過部よりも視認性に劣る画像表示部とすることが可能な透過型表示装置と、複数の選択肢要素のうちの対象要素が選択され、当該対象要素以外の前記選択肢要素である非対象要素が選択されなかったことを示す選択結果に至る選択演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記選択結果は、前記対象要素の方が、前記非対象要素よりも、前記画像表示部に覆われずに前記透過部を通じて視認される範囲が大きくなるようにすることで、前記対象要素が選択され、前記非対象要素が選択されなかったことを示すものであることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、透過型表示装置を利用した斬新で分かりやすい選択演出を実行することが可能である。

【0152】

・手段1-2

前記選択結果に至る前の段階にて、前記透過部とされる範囲を変化させ、複数の前記選

10

20

30

40

50

択肢要素のそれぞれを少なくとも一度は当該透過部を通じて視認される状態とす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、選択結果が判明するよりも前に、どのような選択肢があるのかを把握することができる。

【 0 1 5 3 】

・手段 1 - 3

前記透過型表示装置の後方に設けられる別表示装置に複数の前記選択肢要素を表す選択肢画像が表示されることを特徴とする手段 1 - 1 または手段 1 - 2 に記載の遊技機。

このように、透過型表示装置の後方に別表示装置を設ければ、当該別表示装置に表示される画像により選択肢を表すことができる。

10

【 0 1 5 4 】

・手段 2 - 1

内側の空洞領域を通じて背景画像の一部が視認可能となるように基準画像が表示される第一段階と、前記基準画像に向かって変位する特定画像が表示される第二段階と、前記特定画像が前記空洞領域にはまり込み前記基準画像と前記特定画像が一体化された合体画像が構成される合体結末に至る可能性がある第三段階と、を含む合体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。

上記遊技機によれば、背景画像に対して手前に飛び出ているかのように表示される基準画像と特定画像が合体する可能性があるという面白みのある演出を実行することができる。

20

【 0 1 5 5 】

・手段 2 - 2

第一表示領域を有する表示装置であって当該第一表示領域の一部または全部を後方が視認可能となる透過部とすることが可能な透過型表示装置である第一表示装置、および、当該第一表示装置よりも後方に設けられた第二表示領域を有する第二表示装置を備え、前記第一段階にて、前記空洞領域が前記透過部とされた前記基準画像が前記第一表示領域に表示され、前記背景画像が前記第二表示領域に表示されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、背景画像に対して基準画像が手前に飛び出ているかのように見える作用を高めることができる。

30

【 0 1 5 6 】

・手段 2 - 3

第一表示領域を有する表示装置であって当該第一表示領域の一部または全部を後方が視認可能となる透過部とすることが可能な透過型表示装置である第一表示装置、および、当該第一表示装置よりも後方に設けられた第二表示領域を有する第二表示装置を備え、前記基準画像および前記背景画像が前記第二表示領域に表示されることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このように、基準画像および背景画像が同じ表示領域（第二表示領域）に表示されるものとすることもできる。

40

【 0 1 5 7 】

・手段 2 - 4

前記特定画像が前記第一表示領域に表示されることを特徴とする手段 2 - 2 または手段 2 - 3 に記載の遊技機。

手段 2 - 2 を引用する手段 2 - 4 の場合、基準画像と特定画像が組み合わされてなる合体画像が、背景画像に対して手前に飛び出ているかのように見える演出形態となる。

手段 2 - 3 を引用する手段 2 - 4 の場合、基準画像に対し、特定画像が手前に飛び出ているかのように見える合体画像が構築される演出形態となる。

【 0 1 5 8 】

・手段 3 - 1

第一表示領域を有する表示装置であって当該第一表示領域の一部または全部を後方が視

50

認可可能となる透過部とすることが可能な透過型表示装置である第一表示装置、および、当該第一表示装置よりも後方に設けられた第二表示領域を有する第二表示装置と、前記第一表示領域および前記第二表示領域の一方にて実行される前演出、および、前記第一表示領域および前記第二表示領域の他方にて実行される後演出を含む複合演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記前演出は、複数種の結末のうちのいずれかに至るものであり、前記後演出は、前記第一表示領域および前記第二表示領域の他方に表示される対象画像に、前記前演出の結末の種類に応じた変化が発生するものであることを特徴とする遊技機。

上記遊技機が実行可能な複合演出は、第一表示領域および第二表示領域の一方で実行される前演出の結末が、他方に表示される対象画像の変化に反映されるという面白みのあるものである。

10

【0159】

・手段3-2

前記対象画像は、当否抽選に用いられる情報であって未だ対応する当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報の存在を示す保留図柄であり、前記保留図柄は、対応する当否抽選結果が当たりとなる蓋然性が異なる複数種の態様のうちのいずれかとされるものであり、前記後演出は、前記前演出の結末の種類に応じた態様に前記保留図柄が変化する演出であ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、いわゆる保留変化演出として複合演出（後演出）を実行することができる。

【0160】

20

・手段3-3

前記前演出は、複数種の候補画像が表示された後、当該複数種の候補画像のいずれかが選択画像として選択される結末に至る演出であり、前記後演出は、前記対象画像に、前記選択画像の種類に応じた変化が発生するものであることを特徴とする手段3-1または手段3-2に記載の遊技機。

このようにすることで、第一表示領域および第二表示領域の一方における画像選択の結末が、他方に表示される対象画像の変化に反映されるという演出形態となる。画像選択の結末と対象画像の変化が別の表示領域にて示されるため、両者が明確に区別できて演出の流れが分かりやすい。

【0161】

30

・手段4-1

基本態様および演出態様の一方から他方に変化することが可能であり、前記演出態様にある場合には遊技者が触れることが可能な状態となる可動体と、前記可動体が前記演出態様にあるときに操作されると、当該可動体が前記基本態様に戻る復帰用操作手段と、前記復帰用操作手段が操作されることを契機として、前記可動体が前記基本態様に戻ることは別の演出である特殊演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機が実行可能な特殊演出は、可動体を基本態様に戻すための復帰用操作手段の操作を契機として発生するものであるから、遊技者が予期せぬタイミングで発生する面白みのあるものである。

40

【0162】

・手段4-2

当否抽選結果を報知する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演出として、前記可動体を前記基本態様から前記演出態様に変化させる可動演出が実行されるものであり、前記可動演出は、当否抽選結果が当たりとなる前記変動中演出およびはずれとなる前記変動中演出のいずれでも発生しうるものであり、前記特殊演出は、当否抽選結果が当たりとなる前記変動中演出では発生しうるものの、当否抽選結果がはずれとなる前記変動中演出では発生しないもの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、遊技者が予期せぬタイミングで特殊演出が発生して当たりが確

50

定することがあるという遊技性の実現される。

【 0 1 6 3 】

・ 手段 4 - 3

前記特殊演出時に表示される特殊画像は、前記可動体が前記基本態様に戻っている最中であることを示す復帰動作中要素を含む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。

このように、可動体が復帰動作中であることを示すための画像を特殊画像として用いることもできる。

【 0 1 6 4 】

・ 手段 5 - 1

表示領域を有する表示手段と、始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される当否抽選情報に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段と、前記表示領域に表示される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実行する演出実行手段と、前記当否抽選手段による当否抽選結果が当たりとなった場合に実行されるものであって、所定の入賞領域が閉鎖条件成立まで開放される単位遊技を一または二以上含む入賞期間、および、当該入賞期間の最後の前記単位遊技が終了した後の期間である終末期間が設けられる当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、を備え、前記当たり遊技の前記終末期間において、当該終末期間が終了した後に実行される最初の前記変動中演出での変動開始に備えて待機する前記装飾図柄が前記表示領域に表示されることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、終末期間は既に当たり遊技が終了して変動中演出の開始に備えて待機している状態であるかのように見えるから、終末期間が長いと遊技者が感じてしまうおそれを低減することができる。

【 0 1 6 5 】

・ 手段 5 - 2

未だ対応する当否抽選結果についての前記変動中演出が開始されていない前記当否抽選情報を保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段を備え、前記当たり遊技の前記終末期間において、前記記憶手段に前記保留情報が記憶されている場合には当該保留情報の存在を示す変動前保留図柄が前記表示領域に表示されることを特徴とする手段 5 - 1 に記載の遊技機。

終末期間にて保留図柄が表示されるようにすることで、既に当たり遊技が終了したかのように見える印象を高めることができる。

【 0 1 6 6 】

・ 手段 5 - 3

前記入賞期間にて、前記当たり遊技終了後に移行する遊技状態を示す遊技状態画像が前記表示領域に表示されることを特徴とする手段 5 - 1 または手段 5 - 2 に記載の遊技機。

既に当たり遊技が終了した状態であるかのように終末期間を見せるために、終末期間前に入賞期間にて遊技状態画像が表示されるようにするとよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 6 7 】

1 遊技機

1 1 第一表示装置

1 1 1 第一表示領域

M 透過部

N 画像表示部 (N 1 半透過部 N 2 不透過部)

1 2 第二表示装置

1 2 1 第二表示領域

1 5 特典領域

2 0 選択肢画像 (2 1 ~ 2 4 第一選択肢画像 ~ 第四選択肢画像)

2 5 被覆画像

10

20

30

40

50

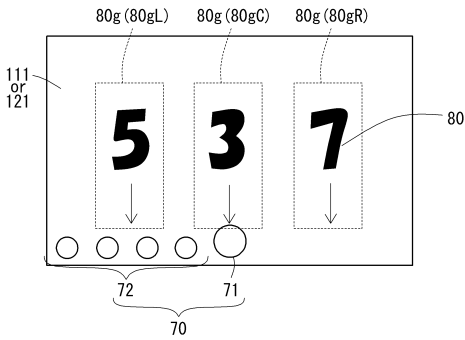
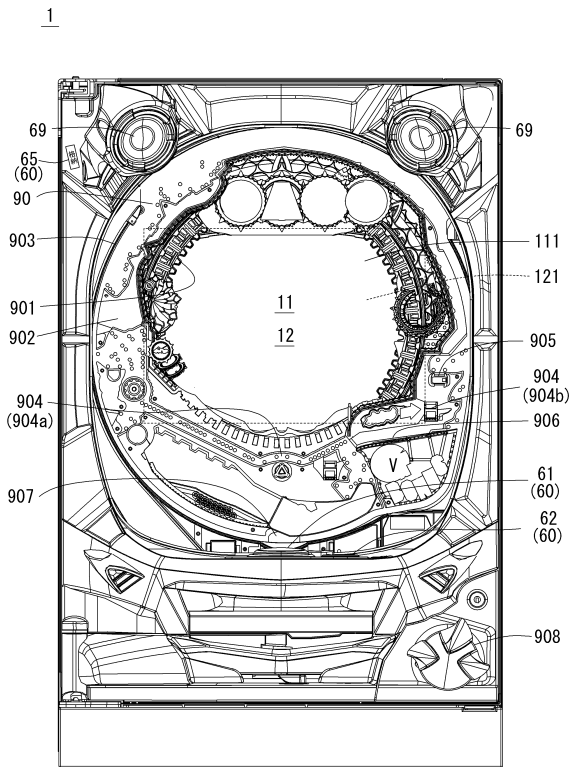
- 2 6 露出部
- 3 0 背景画像（通常背景画像）
- 3 0 s 特別背景画像
- 3 2 基準画像
- 3 2 1 空洞領域
- 3 4 特定画像
- 3 5 合体画像
- 4 0 候補画像
- 4 0 s 選択画像
- 5 0 可動体
- 5 2 特殊画像
- 5 6 遊技状態画像
- 5 7 待機用画像
- 6 0 操作手段
- 6 1 押ボタン
- 6 2 十字キー
- 6 5 復帰用操作手段
- 6 9 スピーカ
- 7 0 保留図柄（7 1 変動中保留図柄 7 2 変動前保留図柄）
- 7 0 n 通常態様
- 7 0 s 特殊態様（7 1 s ~ 7 4 s 第一特殊態様 ~ 第四特殊態様）
- 7 0 w 予告態様
- 7 0 T 対象保留図柄（対象画像）
- 8 0 装飾図柄

10

20

【図面】
【図 1】

【図 2】

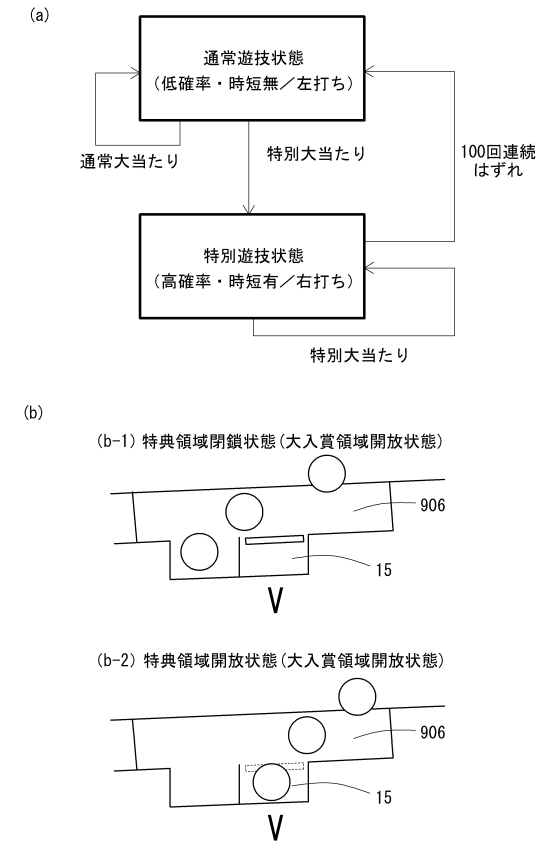


30

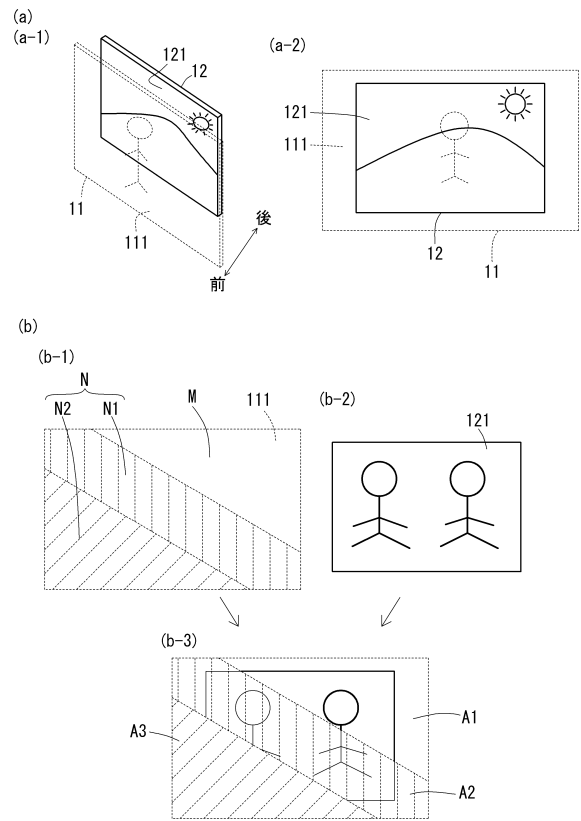
40

50

【 図 3 】



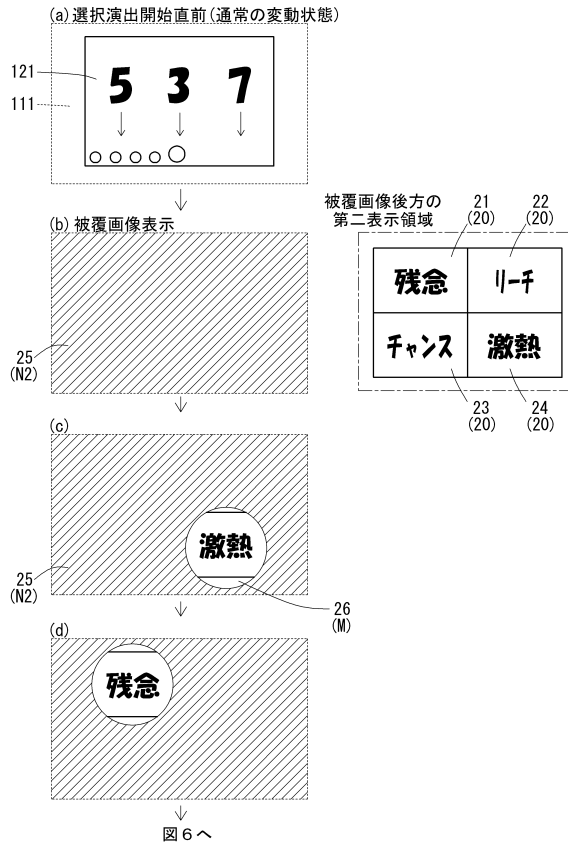
【 図 4 】



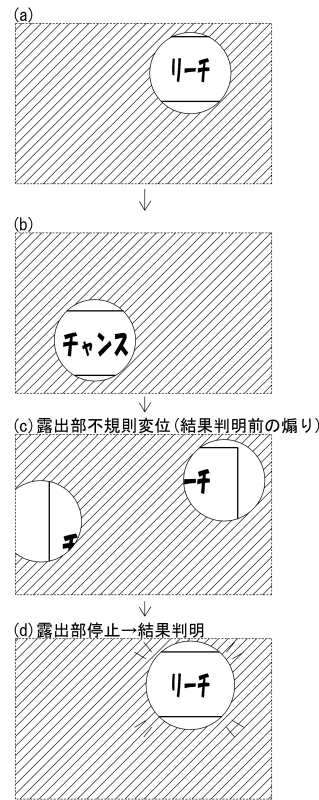
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

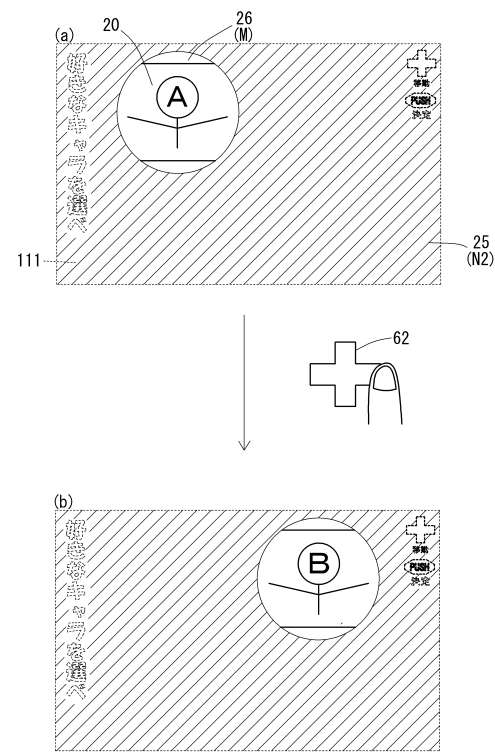


30

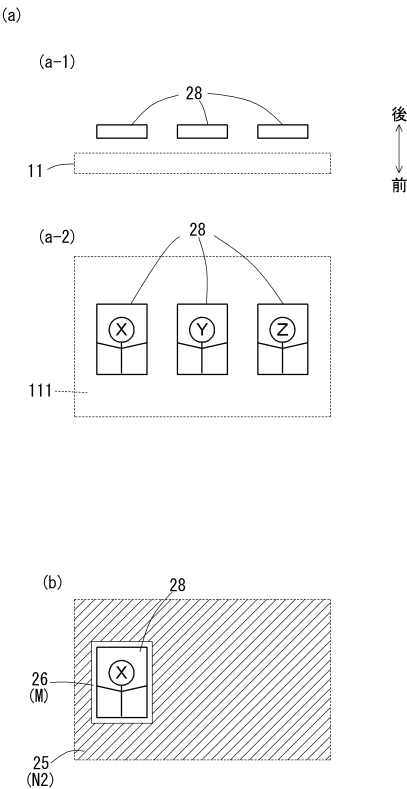
40

50

【 図 7 】



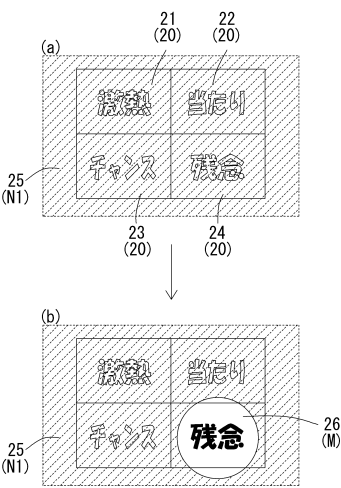
【 図 8 】



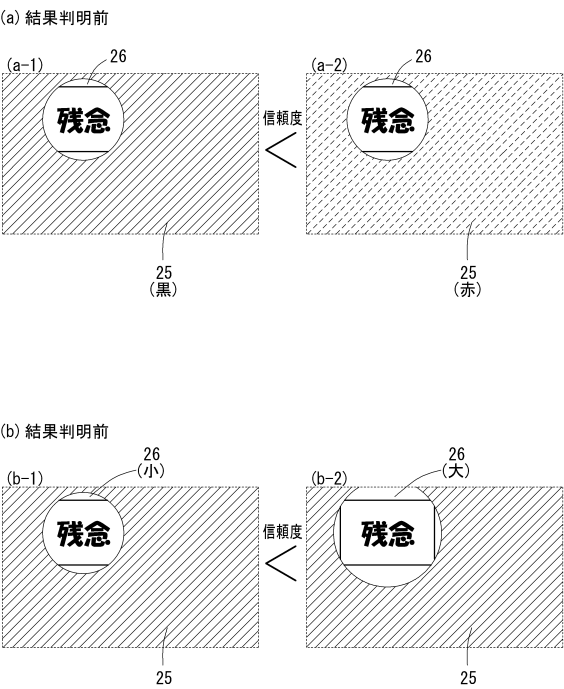
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

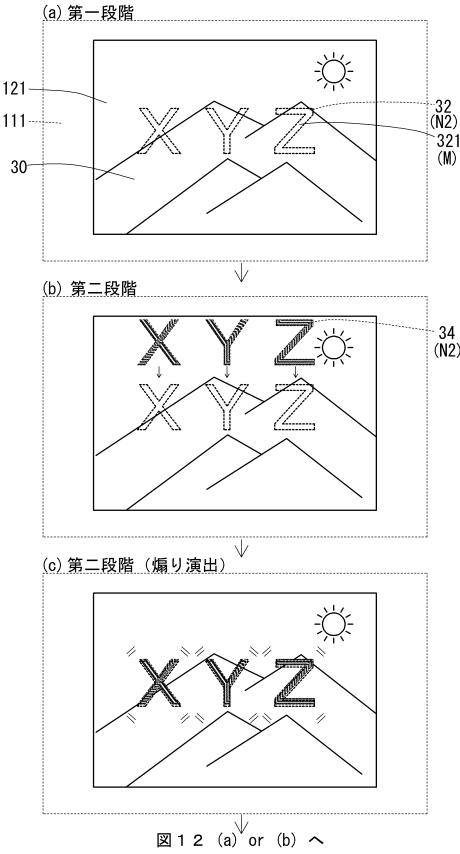


30

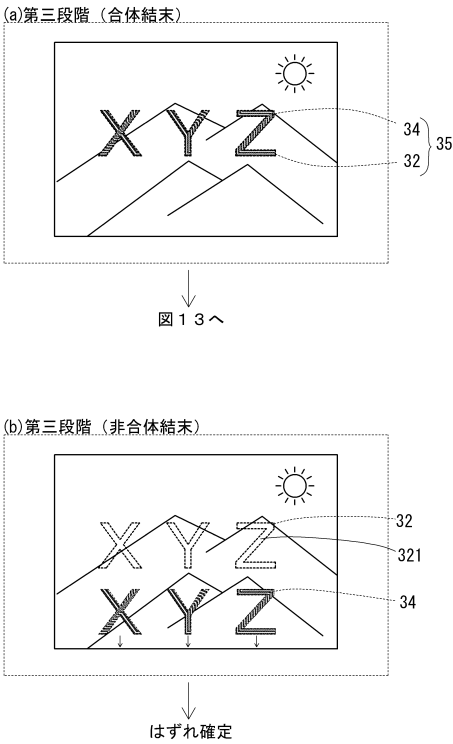
40

50

【図 1 1】



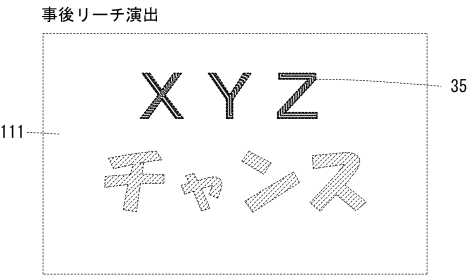
【図 1 2】



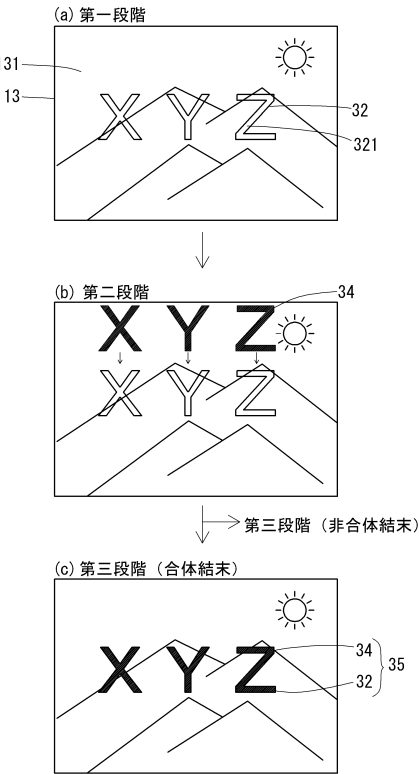
10

20

【図 1 3】

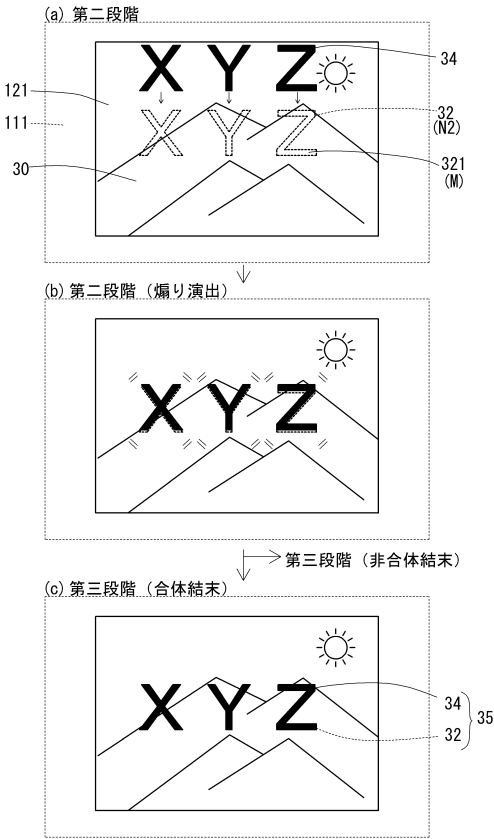


【図 1 4】

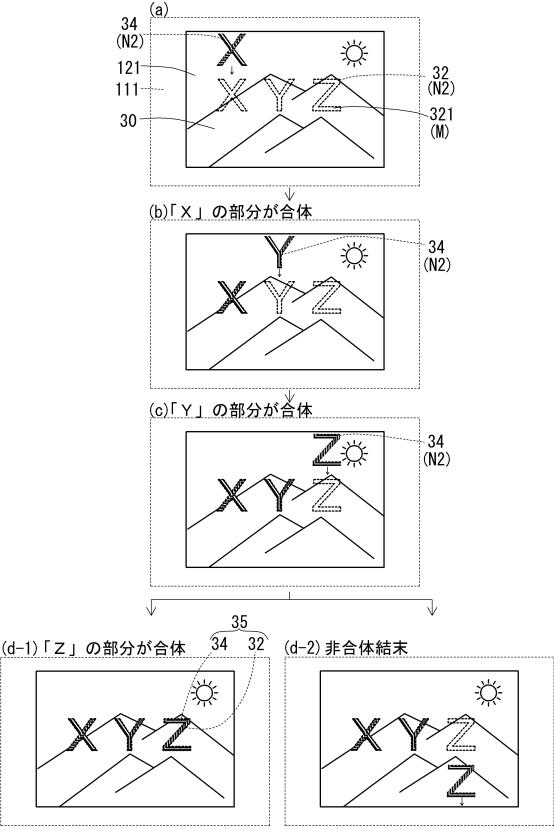


50

【図 15】



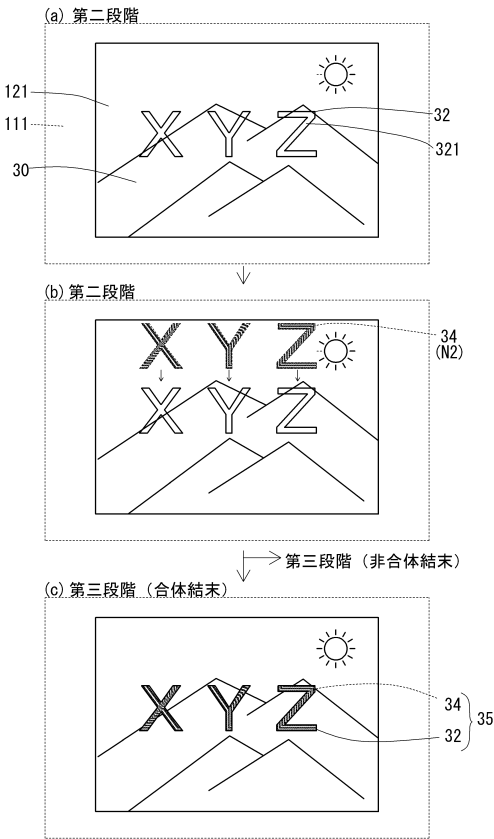
【図 16】



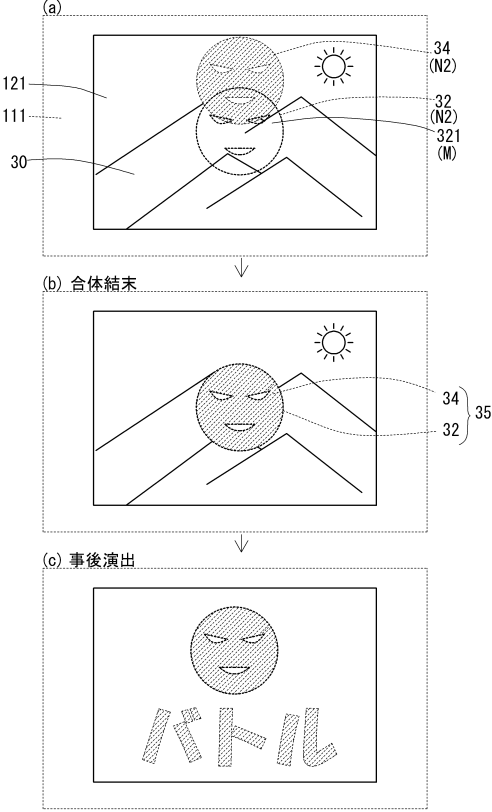
10

20

【図 17】



【図 18】

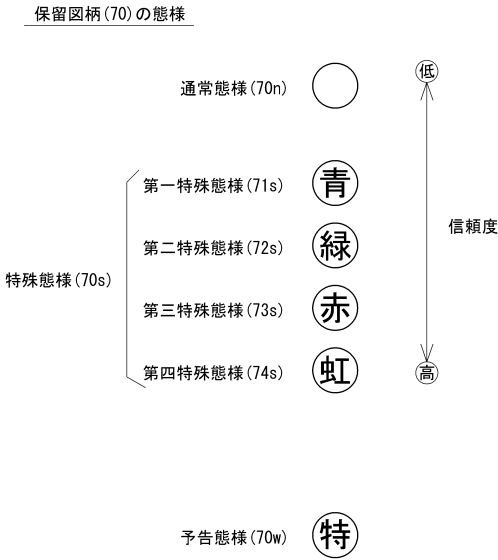


30

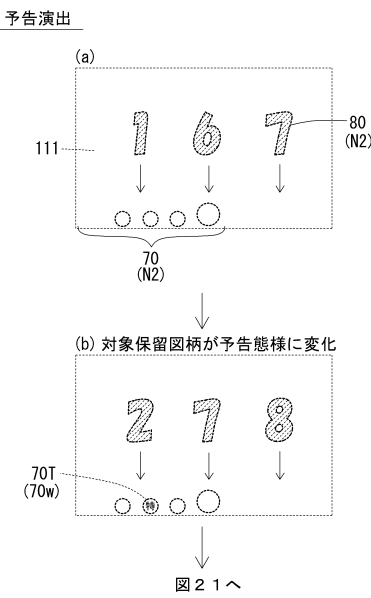
40

50

【図 19】



【図 20】

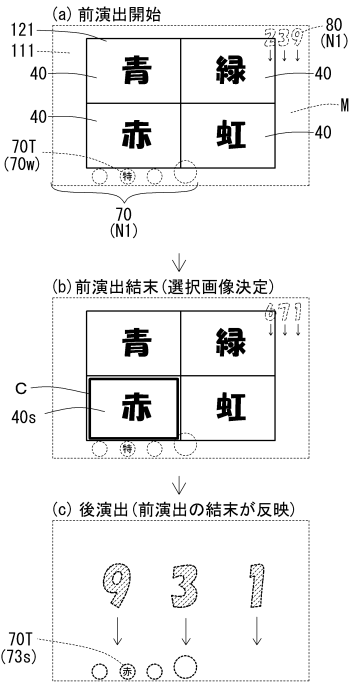


10

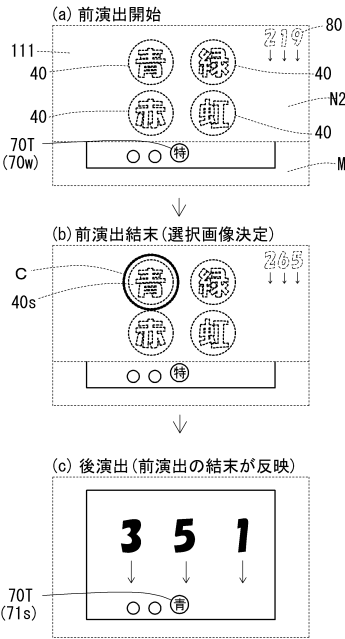
20

【図 21】

複合演出



【図 22】

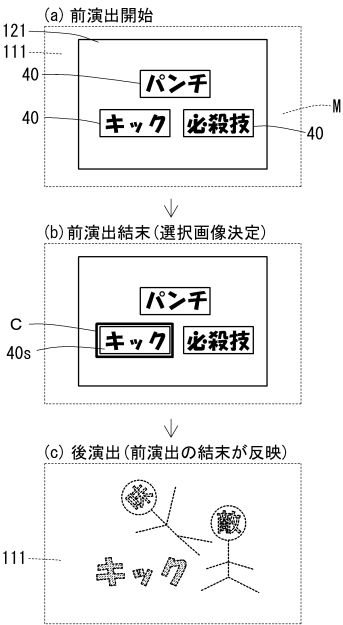


30

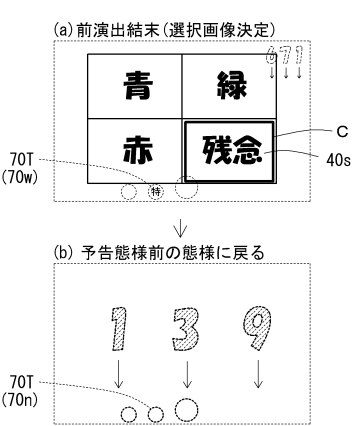
40

50

【 図 2 3 】



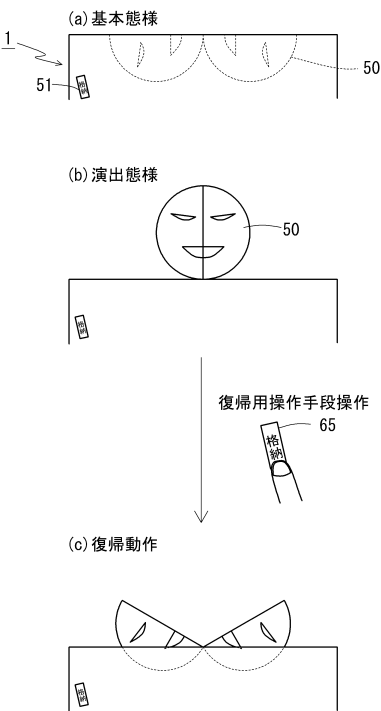
【 図 2 4 】



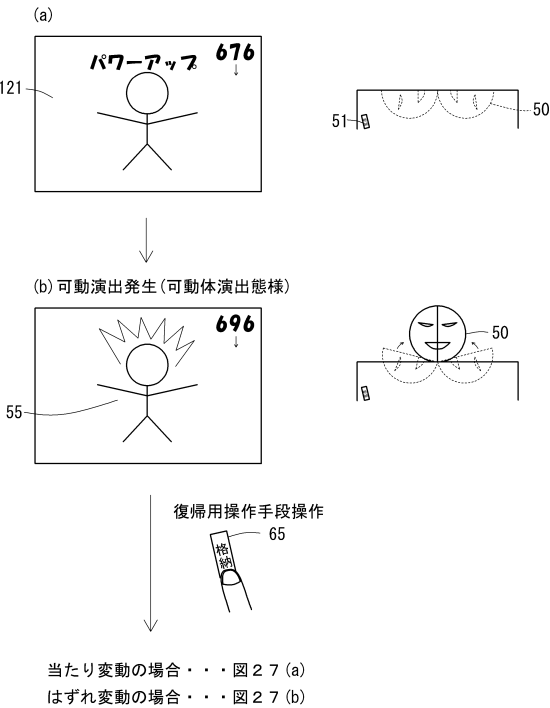
10

20

【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

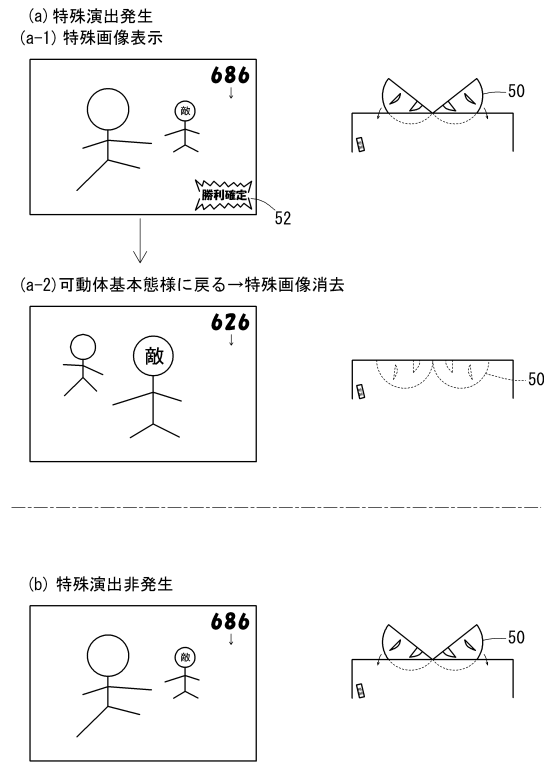


30

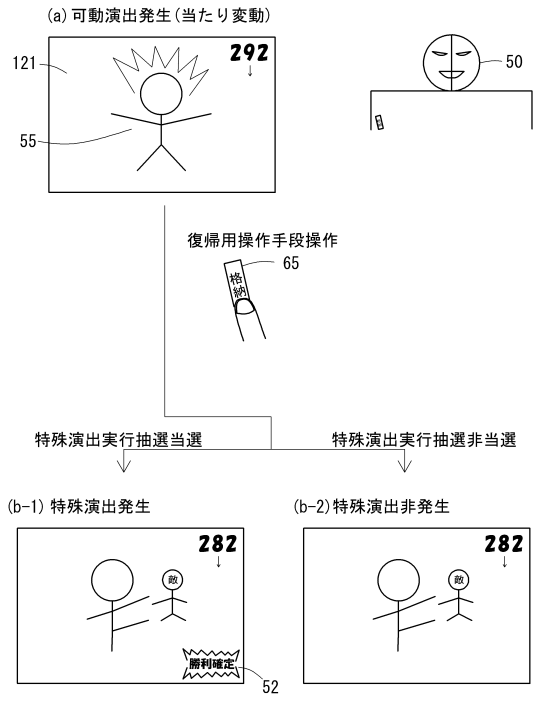
40

50

【図 27】



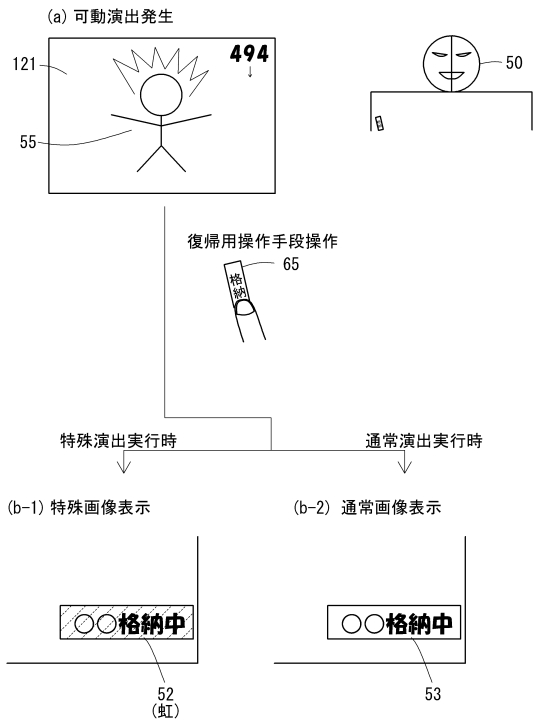
【図 28】



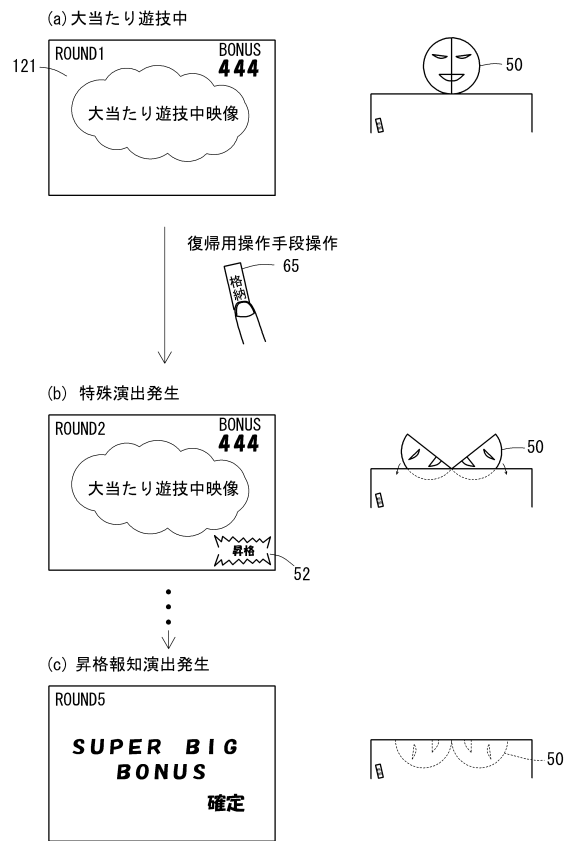
10

20

【図 29】



【図 30】

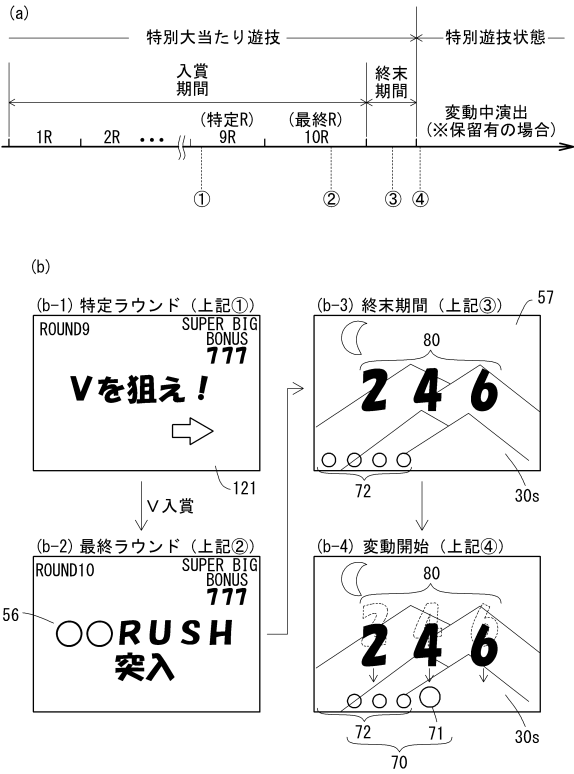


30

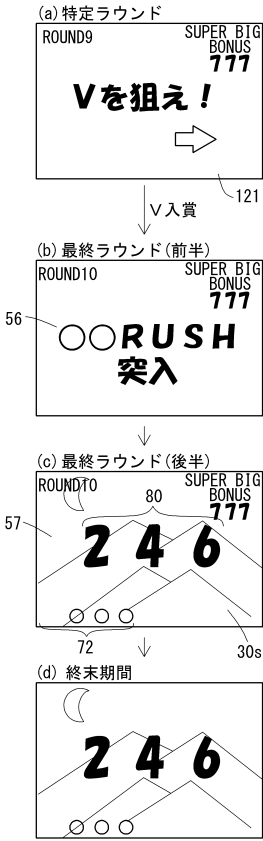
40

50

【図 3 1】



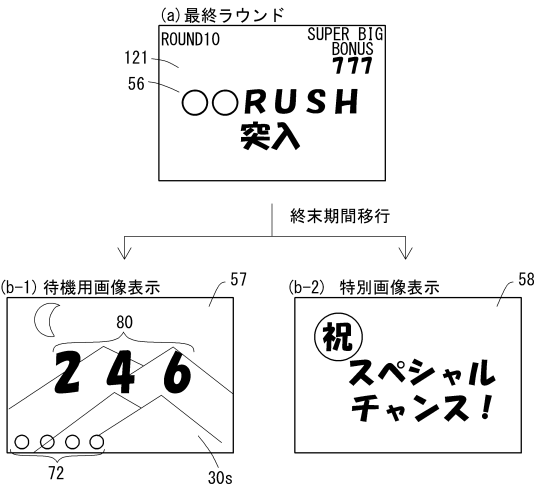
【図 3 2】



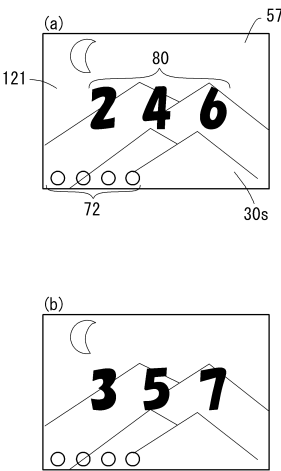
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】



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

F ターム (参考) 2C088 EB78

2C333 AA11 CA26 CA49 FA05 FA09 FA17 GA01