

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7679070号
(P7679070)

(45)発行日 令和7年5月19日(2025.5.19)

(24)登録日 令和7年5月9日(2025.5.9)

(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
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 4 (全41頁)

(21)出願番号 特願2021-115836(P2021-115836)
 (22)出願日 令和3年7月13日(2021.7.13)
 (65)公開番号 特開2023-12293(P2023-12293A)
 (43)公開日 令和5年1月25日(2023.1.25)
 審査請求日 令和6年6月5日(2024.6.5)

(73)特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
 13号
 (74)代理人 110002158
 弁理士法人上野特許事務所
 繢木 清貴
 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
 審査官 小濱 健太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

当否抽選手段による当否抽選に当選す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た遊技機であって、

前記当否抽選手段による当否抽選結果を示すための装飾図柄を表示する表示手段と、前記通常遊技状態において、複数種の演出ステータスのうちのいずれかを現在ステータスとして設定するステータス設定手段と、

前記通常遊技状態において、前記装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた様で停止するまでの変動中演出を構成する演出として、所定の実行条件が成立することを条件として複数種の特定演出のうちのいずれかを実行する特定演出実行手段と、を備え、

前記実行条件が成立したときにどの種類の前記特定演出が実行されるかの違いは、前記当否抽選手段による当否抽選結果が当たりとなる蓋然性である信頼度に影響を及ぼすものではなく、

複数種の前記特定演出のそれぞれは、複数種の前記演出ステータスのいずれかに対応づけられたものであり、

前記実行条件が成立したときの前記現在ステータスに基づき、複数種の前記特定演出のいずれが実行されるかが決定されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記実行条件が成立したときにおける前記特定演出それぞれの発生確率は、前記現在ステータスに対応する前記特定演出の方が、前記現在ステータスに対応しない前記特定演出よりも高いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

一種の前記演出ステータスが前記現在ステータスとして設定されるよう構成されており、ステータス変更条件が成立することを契機として、ある種の前記演出ステータスに代えて別種の前記演出ステータスが前記現在ステータスとして設定された状態に変更されることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記ステータス変更条件は、当否抽選結果が当たりとなったときに成立する可能性があることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。 10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般的な遊技機では、実行される演出の内容に応じ、いわゆる信頼度が変化することになる（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-118455号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【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、当否抽選結果が当たりに当選することを目指して遊技する遊技状態として、通常遊技状態および当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記通常遊技状態にて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特定演出を実行する演出実行手段と、当否抽選結果が当たりとなることを契機として変化しうる演出ステータスを記憶する記憶手段と、を備え、前記特定演出として発生しうる演出として、互いに態様が異なるものの前記特定演出として発生した場合の当否抽選結果が当たりとなる蓋然性である信頼度は同じである複数種の候補特定演出が設定されており、前記記憶手段に記憶されている前記演出ステータスに基づき、複数種の前記候補特定演出のいずれが前記特定演出として発生するかが決まることを特徴とする。 40

【発明の効果】

【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、遊技の趣向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正面図である。

【図2】表示領域に表示された装飾図柄および保留図柄を示した図である。

【図3】主表示装置と透過型表示装置の位置関係を模式的に示した図である。

【図4】初期確認動作のフローを示した図である。

【図5】第一工程（透過型表示装置確認工程）を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 6】第二工程（可動装置確認工程）を説明するための図である。

【図 7】第三工程（電飾装置確認工程）を説明するための図である。

【図 8】(a)は選択手段（十字キー）による、確認動作を行わせる対象装置の選択方法を説明するための図であり、(b)は対象装置の例として透過型表示装置が表示された場合を示した図である。

【図 9】初期選択可能状態(a)と稼働中選択可能状態(b)における、選択手段を用いた確認動作の制御について説明するための図である。

【図 10】具体例 1 - 2 を説明するための図である。

【図 11】具体例 1 - 5 を説明するための図である。

【図 12】具体例 1 - 6 を説明するための図である。

10

【図 13】保留図柄の様子および透過画像の様子（特殊様子と透過画像の対応関係）を説明するための図である。

【図 14】対応演出の一例を示した図である。

【図 15】非対応演出の一例（保留変化演出の発生後に対応演出が発生する例）を示した図である。

【図 16】具体例 2 - 4 を説明するための図（その一）である。

【図 17】具体例 2 - 4 を説明するための図（その二）である。

【図 18】具体例 2 - 5 を説明するための図である。

【図 19】(a)は重畠画像が表示された状態（重畠画像演出）を示し、(b - 1)は主表示装置に表示される第一画像を、(b - 2)は透過型表示装置に表示される第二画像を示した図（主表示装置と透過型表示装置がそれぞれ単独で存在している状態を仮想的に示した図）である。

20

【図 20】具体例 3 - 1 を説明するための図である。

【図 21】具体例 3 - 3 を説明するための図である。

【図 22】(a)特定演出の候補（候補特定演出）を説明するための図、(b)は特定演出の大当たり用結末およびはずれ用結末を説明するための図である。

【図 23】演出ステータス（演出ステータスの変更条件）を説明するための図である。

【図 24】具体例 4 - 1 を説明するための図である。

【図 25】具体例 4 - 2 を説明するための図である。

【図 26】具体例 4 - 4 を説明するための図である。

30

【図 27】具体例 4 - 5 を説明するための図である。

【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、以下の説明にて特に明示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（後述する透過型表示装置 20 と区別するため主表示装置 10 と称することもある。本実施形態では液晶表示装置である）、始動領域 904、大入賞領域 906、アウトロなどが設けられている。主表示装置 10 の表示領域（後述する透過型表示装置 20 の表示領域（透過表示領域 21 ）と区別するため主表示領域 11 と称することもある）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

50

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 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。

【 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(いわゆる変動が開始される)こととなるが、新たに取得された当否抽選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 7 0 として表示される。つまり、保留図柄 7 0 は、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。

10

【 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)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 と変動前保留図柄 7 2 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。

20

【 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)。

30

【 0 0 1 6 】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、主表示装置 1 0 の主表示領域 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 から一つの装飾図柄 8 0 が選択されて停止する。大当たりに当選している場合には各装飾図柄群 8 0 g から選択されて停止した装飾図柄 8 0 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

40

50

み合わされたものとしてもよい。

【 0 0 1 7 】

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。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりに当選する確率が低い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。第二特別遊技状態は、大当たりに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 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（低確率・時短有）である。通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 904a 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。特別遊技状態は、第二始動領域 904b を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行う。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 に遊技球が入賞する。

10

【 0 0 1 8 】

本実施形態にかかる遊技機 1 のスペックは以下の通りである。低確率遊技状態での大当たり確率は約 1 / 319 である。高確率遊技状態（第一特別遊技状態）での大当たり確率は約 1 / 60 である。大当たりとして、第一大当たり（確変大当たり）および第二大当たり（通常大当たり）が設定されている。第一大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後、第一特別遊技状態に移行する。第二大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後、第二特別遊技状態に移行する。第一特別遊技状態は、次回大当たりまで継続する。第二特別遊技状態は、当否抽選結果が連続して 100 回はすれとなるまで継続する（低確率・時短有の状態は「100 回」で終了する）。全ての大当たりに占める第一大当たりの割合（いわゆる確変割合）は、65% である（特図 1 の抽選、特図 2 の抽選のいずれも 65% である）。すなわち、本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる確変継続率 65% の確変ループ機である。特別遊技状態にて第二大当たりに当選し、第二特別遊技状態（100 回の低確率抽選）で大当たりに当選する確率（いわゆる（時短）引き戻し）を加味すれば、特別遊技状態は約 74% でループする。つまり、いわゆる連チャン確率は約 74% である。なお、このようなスペックとするのはあくまで一例である。例えば、高確率遊技状態（高確率・時短有の状態）が、所定回数連続してはすれとなるまで継続するいわゆる ST タイプのスペックとしてもよい。

20

【 0 0 1 9 】

2) 透過型表示装置

本実施形態にかかる遊技機 1 は、主表示装置 10 とは別に、透過型表示装置 20 を備える（図 1、図 3 参照）。透過型表示装置 20 は、その表示領域（以下、透過表示領域 21 と称する）における画像が表示されていない部分が透明（本実施形態では無色透明であるが、半透明も含む）となるものである。より具体的には、画像が表示されている部分よりも、画像が表示されていない部分の方が、光透過率が高いということである。なお、画像が表示されている部分も基本的には半透明である（完全に不透明ではない）が、画像の色に応じて透過率が異なる。

30

【 0 0 2 0 】

本実施形態における透過型表示装置 20 は、いわゆるイルミパネル（イルミネーションパネル）である。当該イルミパネル自体は公知であるからその構造等の具体的な説明は省略するが、導光板 20a（例えばアクリル板）の側面に配置された発光体（一般的には LED が用いられる。以下、当該発光体を、他の発光体と区別するため画像用発光体 20b と称することもある）（図 3 参照）から面方向に出射された光が、導光板 20a に形成された凹凸により反射されて画像として遊技者に視認されるというものである。したがって、当該透過型表示装置 20 が表示することができる画像は有限である。本実施形態におけ

40

50

る透過型表示装置 20 は、複数種の画像を表示することができる（ただし、表示可能な画像が一種のみである構成とすることを否定するわけではない）。例えば、画像毎に対応するユニット（導光板 20 a および画像発光体から構成されるユニット）を用意し、それを積層することで複数種の画像を表示することが可能な透過型表示装置 20 を構成することができる（ただし、図 3においては、図を分かりやすくするために、一つのユニットのみを示している）。変動中演出を構成する演出として透過型表示装置 20 に画像を表示する演出が実行されることがあるが、異なる種類の画像は同時期に表示されることはない。つまり、透過型表示装置 20 に表示される画像の種類が異なるとは、演出として同じ時期に発生するか否かで区別できるものとする。

【0021】

透過型表示装置 20（透過表示領域 21）は、主表示装置 10（主表示領域 11）の手前に位置し、少なくとも一部が前後方向にて重なるように設けられる（図 3 参照）。より具体的には、透過型表示装置 20 が表示可能な複数種の画像のいずれも、少なくとも一部が主表示領域 11 に重なる。したがって、主表示装置 10 に表示される画像と、透過型表示装置 20 に表示される画像を組み合わせた演出を実行することもできる。

【0022】

なお、一部の画面においては、主表示装置 10（主表示領域 11）およびそれに表示される画像を実線で、透過型表示装置 20（透過表示領域 21）およびそれに表示される画像を点線で示し、両者を区別できるようにしている。

【0023】

3) 確認動作

遊技機は種々の装置によって構成されるものであるところ、本実施形態にかかる遊技機 1 は、当該装置が正常に動作するかを確認するための確認動作を行わせることができる機能（確認動作実行手段）を備える。当該機能は、基本的には遊技店側（遊技店員）が利用するものである。また、当該機能を利用するには、変動中演出が実行されている最中ではないのが通常である。変動中演出が実行されている最中は、確認動作が実行されないような設定としてもよい。

【0024】

3 - 1) 初期確認動作

確認動作は、少なくとも、遊技機 1 の電源投入（ON）時に実行される。当該電源投入時に実行される確認動作を初期確認動作と称し、当該初期確認動作が完了していない状態を初期確認動作未完了状態（これとは逆に、初期確認動作が完了した状態を初期確認動作完了状態）と称することもある。このような初期確認動作が実行されることにより、遊技店員は、開店前に、各遊技機が正常に動作するか否かを自動的に確認することができるこことになる。

【0025】

初期確認動作（図 4 参照）は、複数の工程を含む。本実施形態では、大まかに第一工程（透過型表示装置確認工程）、第二工程（可動装置確認工程）、第三工程（電飾装置確認工程）に区分けされる。なお、本実施形態における初期確認動作は、基本的には第一工程

第二工程 第三工程の順で自動的に実行されるものであるが、以下で特に説明する場合を除き、当該工程の順序を入れ替えることができるものとする。また、本実施形態では、初期確認動作未完了状態にてこのような第一工程～第三工程を含む初期確認動作が実行されるのは、後述する選択確認動作がなされなかった場合である。

【0026】

第一工程（図 5 参照）は、透過型表示装置 20（イルミパネル）が正常に動作するか確認するための工程である。第一工程では、透過型表示装置 20 が表示可能な複数種の画像を順に表示させていく。透過型表示装置 20 は、それが有する画像用発光体 20 b により画像が表示されるものであるから、第一工程は透過型表示装置 20 が有する画像用発光体 20 b を駆動させる工程であるともいえる。本実施形態では、ある種の画像と、別種の画像とが同時期に表示されることはないようにして、一つ一つの画像が正常に表示されるか

10

20

30

40

50

を確認することができるようになっている。つまり、ある種の画像が表示された後、当該ある種の画像が消去された上で、別種の画像（次の画像）が表示されることになる。ある一種の画像を表示させる際に点灯される画像用発光体 20 b は、透過型表示装置 20 が有する全ての画像用発光体 20 b の一部であるから、第一工程にて一度に全ての画像用発光体 20 b が点灯することはない（各種画像に対応する一部の画像用発光体 20 b を順に点灯させていくことになる）。したがって、第一工程にて一時的に消費電力が大きくなってしまうことも防止される。上記表示順で最後に設定された画像が消去されることをもって第一工程が終了する。なお、少なくとも当該第一工程において、形状は同じであるが色が異なるものは同じ種類の画像であるとする。ある種の画像（ある形状の画像）が表示されている際に、その色を経時に変化させて各色の画像が正常に表示されるかどうか確認できるようにするとよい。

10

【0027】

第二工程（図 6 参照）は、一または複数の可動装置（なお、図 6 においては、一の可動装置（可動体 28）のみを模式的に図示している）が正常に動作するか確認するための工程である。可動装置は、所定範囲を動作する可動体 28（いわゆる可動役物）を有するものである。第二工程においては、当該可動装置を駆動し、可動体 28 を所定範囲動作させる。対象となる可動装置（可動体 28）が複数設けられているのであれば、一つずつ順に可動装置を駆動させていくとよい。ただし、可動体 28 同士が干渉しないのであれば、全ての可動体 28 を一時に動作させるようにしてもよい。確認対象の全ての可動体 28 が動作することをもって第二工程が終了する。

20

【0028】

第三工程（図 7 参照）は、一または複数の電飾装置（なお、図 7 においては、一部の電飾装置（発光体）のみを模式的に図示している）が正常に動作するか確認するための工程である。電飾装置は、遊技機 1 に設けられた種々の電飾（以下、画像用発光体 20 b と区別するために電飾発光体 29 と称することもある）を駆動するための装置である。ここでの電飾発光体 29 は、透過型表示装置 20 の発光体（画像用発光体 20 b）とは異なるものである。つまり、第三工程にて点灯させられる電飾発光体 29 に画像用発光体 20 b は含まれない。電飾発光体 29 が設けられている箇所はどこであってもよい。遊技機 1 の外側（遊技者が触れることができる位置）であってもよいし、遊技領域 902 内（遊技者が触れることができない位置）であってもよい。本実施形態では、対象となる電飾発光体 29 を一時に点灯させる（全て同時に点灯させる）。これにより、確認の時間を短縮することができる。電飾発光体 29 が複数の色で点灯することが可能なものであれば、その色を経時に変化させて各色の発光が正常になされるかどうか確認できるようにするとよい。対象の電飾発光体 29 の点灯・消灯をもって第三工程が終了する。なお、対象となる複数の電飾発光体 29 を二以上の組に分け、各組の電飾発光体 29 を順に点灯させていく構成としてもよい。

30

【0029】

なお、本実施形態では、可動体 28 に設けられた発光体は、第三工程にて点灯させられる（図 7 参照）。つまり、初期確認動作においては、可動体 28 に設けられた発光体も、電飾発光体 29 として取り扱われる（画像用発光体 20 b 以外の発光体の点灯が第三工程にて確認される）。ただし、可動体 28 に設けられた発光体については、第二工程にて可動体 28 の動作とともに確認されるようにしてもよい。可動体 28 が原位置に位置したままであると、当該可動体 28 に設けられた発光体が見えにくい設計である場合には、第二工程にて可動体 28 が移動した際に当該可動体 28 に設けられた発光体を点灯させるようにはすればよい。

40

【0030】

このように、本実施形態では、透過型表示装置 20 を確認するための第一工程と、電飾装置を確認するための第三工程とを別工程とし、画像用発光体 20 b と電飾発光体 29 が同時に点灯されることがないようにしている。透過型表示装置 20 の画像用発光体 20 b も、「発光体」（電飾）であることに変わりはないから、電飾装置の一種として確認動作

50

がなされる（電飾装置確認工程にて透過型表示装置 20 の確認がなされる）ことが通常である。しかし、透過型表示装置 20 の画像用発光体 20 b と、電飾装置の電飾発光体 29 を同時期に点灯させてしまうと当該期間における消費電力が増大してしまう（限界を超える）おそれがあるから、透過型表示装置 20 を確認するための第一工程と、電飾装置を確認するための第三工程とを別工程としている。すなわち、透過型表示装置 20（イルミパネル）は、画像を表示するものであるといつても、当該表示可能な画像は有限なのである（表示可能な画像が無限である主表示装置 10 とは異なる）、画像用発光体 20 b の ON / OFF で制御されるのであるから、本来であれば電飾発光体 29 と同じように取り扱われるべきところ、一時的な消費電力増大を抑制するために初期確認動作では画像用発光体 20 b と電飾発光体 29 とを別工程で動作させる。

10

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態では、透過型表示装置 20 を確認するための第一工程は、可動装置を確認するための第二工程とも別工程である。可動装置を駆動している最中に画像用発光体 20 b を発光させてしまうと当該期間における消費電力が増大してしまうおそれがあるから、透過型表示装置 20 の確認工程を、可動装置の確認工程とも別にしている。

【 0 0 3 2 】

初期確認動作の第一工程～第三工程において、主表示装置 10 は次のように制御される。第一工程（図 5 参照）においては、主表示装置 10 に単一色画像 M が表示される。本実施形態では、主表示領域 11 全体に黒一色の画像（画面においてはハッチングにより示す）が表示される。なお、単一色画像 M には、主表示領域 11 に小さく文字等が表示された様も含まれるものとする。つまり、客観的に（動作確認を行う者（遊技店員）の視点で）、単一色に「ベタ塗り」されたような画像に見えるものであれば単一色画像 M に含まれるものとする。

20

【 0 0 3 3 】

第一工程において、主表示装置 10 に実際に黒一色の画像が表示される（出力 ON）ようにもよいし、主表示装置 10 を OFF のままとして、主表示領域 11 が黒一色となるようにしてもよい（このように、OFF であるがゆえに黒一色の状態にあることも「単一色画像」（の表示）に含まれるものとする）。本実施形態では、第一工程においては、主表示装置 10 は OFF とされている。

30

【 0 0 3 4 】

上述した通り、透過型表示装置 20 は、主表示装置 10 の手前に設けられているのであるから、主表示領域 11 は透過型表示装置 20 に表示される画像の「背景」のように機能することになる。第一工程は、透過型表示装置 20 に表示される画像が正常かどうか確認する工程であるから、当該画像が見えやすい状況を作り出すことが好ましい。そこで、本実施形態における第一工程では、透過型表示装置 20 に表示される画像の視認性を阻害しないように、主表示領域 11 には単一色画像 M が表示されるようにする。

【 0 0 3 5 】

また、主表示領域 11 は「背景」であるため、当該「背景」をできるだけ暗くした方が透過型表示装置 20 に表示される画像が見えやすい。よって、本実施形態のように単一色画像 M を「黒」とすることがより良いといえる。

40

【 0 0 3 6 】

上述した通り、本実施形態では、第一工程（透過型表示装置確認工程）が実行されている最中は、主表示装置 10 が OFF とされたままである（主表示装置 10 を OFF の状態とすることで、透過型表示装置 20 の画像の「背景」を黒一色とする）。つまり、遊技機 1 に電源が投入された後、少なくとも第一工程が終了するまでは主表示装置 10 が OFF のままでされる。透過型表示装置 20 の確認工程を初期確認動作の最初の工程としているのは、透過型表示装置 20 に表示される画像を確認する上でその「背景」を黒一色とすることが好ましいところ、透過型表示装置 20 が ON とされるタイミングを遊技機 1 の電源投入から所定時間遅らせるだけで「背景」が黒一色である状態を作り出すことができるからである。

50

【 0 0 3 7 】

第二工程および第三工程が実行されている少なくとも一部の期間においては、主表示装置 10 の主表示領域 11 に、単一色画像 M とは態様が異なる所定の検査用画像 K (確認用画像) が表示される(図 7 参照)。これにより、主表示装置 10 が正常かどうか確認できる。つまり、第二工程および第三工程が実行されている少なくとも一部の期間は、主表示装置 10 の確認工程でもあるということである。検査用画像 K の具体的な態様はどのようなものであってもよい。検査中であることが理解できる表示(例えば「検査中」、「確認中」、「準備中」といった文字)を含むものとすることが考えられる。

【 0 0 3 8 】

ただし、第二工程において変位する可動体 28 が主表示領域 11 に重なり、主表示装置 10 に表示されている画像が見えにくくなる(図 6 (b)のような状態となる)、ということであれば、少なくとも第三工程(電飾装置確認工程)が実行されている期間中に(可動体 28 が原位置に位置している状態で)検査用画像 K が表示されるようにすることが好みしい。本実施形態では、第一工程が実行されている期間中は主表示装置 10 が OFF とされるのであるから、そのまま第二工程が終了するまで主表示装置 10 が OFF とされる(図 5、図 6 参照)。つまり、遊技機 1 に電源が投入されてから少なくとも第一工程および第二工程が終了するまでは主表示装置 10 が OFF とされ(単一色画像 M が表示された状態とされ)、第三工程の開始と同時に第三工程の途中に主表示装置 10 が ON とされ、主表示領域 11 に検査用画像 K が表示される(図 7 参照)設定とする。換言すれば、第三工程が、電飾装置および主表示装置 10 を確認する工程とされている。

10

20

【 0 0 3 9 】

3 - 2) 選択確認動作

本実施形態では、実際に確認動作を行う複数種の対象の装置(対象装置)を選択することもできる。当該対象装置は、透過型表示装置 20、可動装置、電飾装置の三つである。初期確認動作の第一工程～第三工程のいずれかに相当する確認動作を、選択的に実行することが可能であるということである。なお、上述した通り、本実施形態では、電飾装置の確認動作とともに主表示装置 10 の確認動作が実行されるから、電飾装置を対象装置として選択した場合には、主表示装置 10 の確認動作も実行されることになる。ただし、電飾装置と主表示装置 10 とを別に選択することができる設定としてもよい。

【 0 0 4 0 】

30

確認動作を行う対象装置を選択する選択手段はどのようなものであってもよい。本実施形態では、遊技機 1 に設けられた操作手段 30 の一種である十字キー 32(図 1、図 8 参照)により対象装置を選択する。なお、当該十字キー 32 は、遊技者が音量や光量を調整したり(いわゆるユーザカスタマイズに使用する)、変動中演出を構成する演出として遊技者に操作が促されたりするものもあるから、遊技者が操作可能な位置に設けられている。通常、遊技者が操作可能な位置には、上記十字キー 32 や演出ボタン 31 等、各種演出やユーザカスタマイズ等に使用される操作手段 30 が設けられることが通常であるところ、本実施形態のようにこれらの操作手段 30 を選択手段としても機能させる(兼用する)ことで、確認動作させる対象装置選択のための操作手段 30(「専用」の操作手段)を別途設ける必要がないという利点がある。

40

【 0 0 4 1 】

当該選択手段により、確認動作を行う対象装置を選択することが可能な状態を選択可能状態とする。選択可能状態において、十字キー 32 の「下」を操作した場合には透過型表示装置 20 の確認動作(上述した初期確認動作の第一工程と同じ動作)が、「左」を操作した場合には可動装置の確認動作(上述した初期確認動作の第二工程と同じ動作)が、「右」を操作した場合には電飾装置(主表示装置 10)の確認動作(上述した初期確認動作の第三工程と同じ動作)が実行されることになる(図 8 (a) 参照。図 8 (b) には、選択可能状態にて十字キー 32 の「下」が操作された結果、透過型表示装置 20 の確認動作が実行される例を示す)。なお、十字キー 32 の操作態様と対象装置の関係を分かりやすくするため、選択可能状態にて主表示領域 11 に上記対応関係が表示されるようにしても

50

よい。

【0042】

本実施形態における選択可能状態は、大きく分けて初期選択可能状態（図9（a）参照）と稼働中選択可能状態（図9（b）参照）の二つがある。初期選択可能状態は、遊技機1に電源を投入した後に生じる状態である。つまり、遊技機1に電源を投入した（図9（a）「S1」）後の一定期間中は、確認動作をさせる対象装置を選択することができる選択受付期間（図9（a）「S2」）となる。上述した第一工程～第三工程を含む初期確認動作は、電源投入後、選択手段による選択を行うことなく当該選択受付期間を経過した後に開始されることになる。通常、遊技機1への電源投入は遊技店側が行うものであるため、初期選択可能状態は基本的には営業前に発生しうる状態であるといえる。

10

【0043】

選択受付期間が終了するよりも前に（図9（a）「S3：No」）選択手段により対象装置の選択がなされた（図9（a）「S4：Yes」）場合、選択された装置の確認動作が実行される（図9（a）「S5」）。例えば、選択受付期間にて十字キー32の「下」が操作されれば、透過型表示装置20の確認動作が実行される。選択手段により選択された対象装置が確認動作を行っている際には、他の対象装置を確認動作させること（選択手段による選択）はできない。つまり、ある対象装置が確認動作を行っている最中は、選択受付期間であっても選択手段による選択は無効とされる。これにより、二以上の対象装置が同時期に確認動作を行ってしまうことが防止される。対象装置の確認動作が終わった後、再び選択受付期間が開始され（図9（a）「S2」）、当該選択受付期間にて選択手段による対象装置の選択を行った場合には当該対象装置の確認動作が実行される（図9（a）「S2」～「S5」）。このようにすることで、特に確認したい（優先的に確認したい）対象装置について先に確認動作を行うことができる。また、確認する作業者のタイミング（選択手段を用いた対象装置の選択）を契機として確認動作が始まるから、当該確認動作を見逃してしまう頻度も低下する。

20

【0044】

なお、本実施形態では、電源投入後、選択手段の選択により確認動作を行った対象装置について、再び選択手段の選択により確認動作を行わせることができる構成（選択による確認動作を繰り返し行うことが可能な構成）としている。これにより、選択により確認動作させた対象装置について、確認動作の見逃し等が生じたとしても、同じ対象装置を再度確認動作させることができる。ただし、選択による確認動作を既に行った対象装置については、再度の選択による確認動作を行わせることができない構成とすることを否定するわけではない。

30

【0045】

本実施形態では、選択受付期間が終了したとき（図9（a）「S3：Yes」）には、選択手段を用いて確認動作をさせた対象装置以外の対象装置について自動的に確認動作（以下、自動確認動作と称することもある）をさせる（図9（a）「S6」）。つまり、電源投入後（初期確認動作未完了状態）に「選択手段による選択がなされず選択受付期間が経過したとき」、「選択手段にて選択したある対象装置についての確認動作（直近の選択による確認動作）が終了してから選択受付期間が経過したとき」のいずれか一方が成立することが、自動確認動作が実行される開始条件として設定されているということである。

40

【0046】

例えば、電源投入後、選択手段による選択を全く行わなかった場合には、全ての対象装置について自動確認動作が行われる（上述した初期確認動作の第一工程～第三工程が行われる）。これとは異なり、電源投入後、一または二以上の対象装置について選択による確認動作が行われた場合には、当該対象装置を除いた対象装置について自動確認動作が行われる。例えば、電源投入後、可動装置を選択して当該可動装置を確認動作させ（上述した初期確認動作の第二工程が実行され）、次いで透過型表示装置20を選択して当該透過型表示装置20を確認動作させた（上述した初期確認動作の第一工程が実行された）場合には、透過型表示装置20の確認動作の終了から選択受付期間の経過後、電飾装置について

50

の確認動作（上述した初期確認動作の第三工程）が自動的に実行される。また仮に、選択手段による選択にて全ての対象装置について確認動作が行われた場合には、自動確認動作は行われないことになる。

【 0 0 4 7 】

当該自動確認動作が完了することをもって、全ての対象装置について確認動作が実行されたことになるから、初期確認動作完了状態に移行する（図9（a）「S7」）。

【 0 0 4 8 】

このように構成されているため、電源投入後における選択手段による選択態様がどのようなものであっても、電源投入後には、全ての対象装置について確認動作が行われることになる。電源投入後、少なくとも一部の対象装置について確認動作が行われていない状態が初期確認動作未完了状態であり、全ての対象装置について確認動作が行われた状態が初期確認動作完了状態であるところ、電源投入後は初期確認動作未完了状態に移行し、選択手段による選択態様がどのようなものであっても全ての対象装置について確認動作が行われた上で、初期確認動作完了状態に移行することになる。遊技機1への電源投入は遊技店の営業前に行われるのが通常であるため、基本的には、初期確認動作未完了状態は遊技店の営業前に発生しうる状態であり、遊技店の営業中は初期確認動作完了状態にあるということになる。

10

【 0 0 4 9 】

もう一つの選択可能状態である稼働中選択可能状態は、上記初期確認動作が完了した初期確認動作完了状態となった後に生じ得る状態である。すなわち、遊技店の営業中に生じ得る選択可能状態である。本実施形態では、初期確認動作完了状態にて、遊技領域902を開閉する扉（前面扉92；図1参照）が開放された状態（遊技領域902が開放された状態）となったとき（図9（b）「S8：Y e s」）に稼働中選択可能状態となる（ただし、変動中演出が実行されている状態は除くものとする。つまり、初期確認動作完了状態にて、変動中演出が実行されておらず、かつ、前面扉92が開放された状態を、稼働中選択可能状態とする）。前面扉92は、遊技店が所有している鍵が無ければ開放できないものであるため、通常は遊技者の行動により稼働中選択可能状態となることはない（前面扉92の具体的な構造等は公知であるから説明を省略する）。なお、稼働中選択可能状態となる条件として、前面扉92開放という条件に加えて、または、それに代えて、別の条件が設定されていてもよい。ただし、当該条件は、上記前面扉92開放という条件と同様に、遊技店側（遊技店員）が成立させることは可能であるものの、遊技者が成立させることは事実上不可能なものである（鍵等が必要になる条件）とすることが好ましい。

20

【 0 0 5 0 】

稼働中選択可能状態においても、選択手段（十字キー32）の操作（図9（b）「S9：Y e s」）により、対象装置のいずれかについて選択的に確認動作を行わせることが可能である（図9（b）「S10」）。稼働中選択可能状態に移行すること（前面扉92開放）を契機として、主表示領域11に十字キー32の操作と対象装置の対応関係が表示されるようにしてよい。稼働中選択可能状態において十字キー32の「下」、「左」、「右」のいずれかが操作された場合には、それを契機として対応する対象装置の確認動作が開始されることになる。ただし、初期選択可能状態と同様に、選択手段により選択されたある対象装置が確認動作を行っている際には、他の対象装置を確認動作させること（選択手段による選択）はできない。つまり、ある対象装置が確認動作を行っている最中は、稼働中選択可能状態であっても選択手段による選択は無効とされる（別の対象装置について確認動作を行わせることが禁止される）。これにより、二以上の対象装置が同時期に確認動作を行ってしまうことが防止される。

30

【 0 0 5 1 】

ここで、稼働中選択可能状態においては、上記初期選択可能状態とは異なり、選択手段の選択により確認動作がなされた対象装置以外の装置について自動的に確認動作がなされることはない。稼働中選択可能状態は、初期確認動作完了状態中に生じ得る状態であり、全ての対象装置について初期（電源投入直後）の確認動作は終了しているため、選択手段

40

50

により選んだ対象装置以外の対象装置について確認動作が実行される必要はない。つまり、初期確認動作完了状態においては、上述した開始条件が成立することがないということである。

【0052】

稼働中選択可能状態は、前面扉92が閉鎖される（図9（b）「S8：No」）ことで終了する（図9（b）「S11」）。つまり、稼働中選択可能状態となる契機となった物を元の位置に戻すことで当該状態が終了し、選択手段による選択が受け付けられない状態となる。なお、選択手段により選択された対象装置についての確認動作が終了するよりも前に前面扉92が閉鎖された場合であっても、当該確認動作については終了まで実行されるように設定されている。

10

【0053】

また、稼働中選択可能状態にて、選択手段の選択により透過型表示装置20を対象装置とした確認動作を行わせる場合、主表示装置10（主表示領域11）に、単一色画像Mが表示されないようにしてもよい。稼働中選択可能状態は、遊技店の営業中に行う確認動作であるから、主表示装置10に表示される画像（装飾図柄80等が表示される画像）をいきなり单一色画像Mとするのは好ましくないとして、单一色画像Mが表示されずに透過型表示装置20の確認動作が行われるようにしてもよい。すなわち、選択手段の選択により透過型表示装置20を対象動作とした確認動作を行わせる場合、初期選択可能状態においては主表示装置10に单一色画像Mが表示される（図5に示すような態様となる）ものの、稼働中選択可能状態においては主表示装置10に单一色画像Mが表示されない（図5のように透過型表示装置20に画像が表示されている際に、主表示装置10に单一色画像Mが表示されない態様となる）ものとする。選択手段の選択により可動装置（可動体28）を対象装置とした確認動作を行わせる場合も同様である。

20

【0054】

このように、本実施形態では、初期確認動作完了状態であっても（電源投入直後の状態でなくとも）、選択手段により選択された対象装置について確認動作を行わせることが可能である。すなわち、電源投入後に既に初期確認動作がなされた対象装置について改めて確認動作を行わせることができある。よって、営業中に対象装置の動作を確認したい場合等に、わざわざ電源を落とさなくても対象装置を確認動作させることができるという利点がある。

30

【0055】

なお、初期確認動作完了状態においても、透過型表示装置20、可動装置（可動体28）、電飾装置（電飾発光体29）は別の対象装置として取り扱われ、ある対象装置の確認動作が実行されている最中は、他の対象装置の確認動作を行わせることができないため、このうちの二以上の装置の確認動作が同時期に実行されることはない。つまり、初期確認動作未完了状態と同様に、透過型表示装置20と電飾装置の確認動作が同時期に実行されたり、透過型表示装置20と可動装置の確認動作が同時期に実行されたりすることによる、一時的な消費電力の増大が防止される。

【0056】

以下、上記確認動作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て適用した構成としてもよい。

40

【0057】

○具体例1-1

上記実施形態にかかる遊技機1は、「3-1）初期確認動作」とおよび「3-2）選択確認動作」にて説明した構成（機能）を備えたものであることを説明したが、いずれか一方のみ備えたものとしてもよい。

【0058】

○具体例1-2

初期確認動作完了状態においても、第一工程～第三工程を含む確認動作（初期確認動作

50

と同様の動作)を自動的に実行させることができるとする。つまり、電源投入直後だけでなく、遊技店の営業中においても、自動で、全ての対象装置についての確認動作が自動的に実行されうるものとする。例えば、初期確認動作完了状態(前面扉92が開放された状態)にて、十字キー32の「上」が操作された場合(対象装置を個別に確認動作させる操作のいずれとも異なる操作である)には(図10(a)参照)、第一工程~第三工程を含む確認動作が自動的に実行される(図10(b)~(d)参照)ものとする。遊技店の営業中においても全ての対象装置について自動的に確認動作を行うべきケースも生じ得るため、その際の利便性を考慮し、このような設定とする。なお、このような場合であっても、二以上の対象装置についての確認動作が同時期に実行されることはないため、一時的な消費電力の増大が防止される。

10

【0059】

○具体例1-3

上記実施形態では、電飾装置の確認動作と一緒に主表示装置10の確認動作が実行される(主表示領域11に検査用画像Kが表示される)ことを説明したが、主表示装置10の確認動作が別に実行されるものとしてもよい。例えば、初期確認動作は、透過型表示装置20(第一工程)、可動装置(第二工程)、電飾装置(第三工程)、主表示装置10(第四工程)という順で実行されるものとする。このようにすることで、主表示装置10の確認動作が他の装置の確認動作と同時に実行されることによる、一時的な消費電力の増大が防止される。

20

【0060】

○具体例1-4

上記実施形態では、対象装置として、透過型表示装置20、可動装置(可動体28)および電飾装置(電飾発光体29)の三つが設定されていることを説明したが、それ以外の装置が対象装置とされた構成としてもよい。また、初期確認動作を行う対象装置の種類と、選択手段による選択が可能である対象装置の種類とが相違する設定としてもよい。例えば、初期確認動作(第一工程~第三工程)は、透過型表示装置20、可動装置および電飾装置の三つについて行われるもの、選択手段による選択により確認動作を行わせることができる装置は、透過型表示装置20および可動装置の二つである設定としてもよい。

【0061】

○具体例1-5

30

選択手段を用いて選択した対象装置に確認動作を行わせる選択確認動作機能(検査モード)の有効/無効を切り替えることが可能な切替手段35(図11参照)を備える構成とする。上記実施形態にて説明したように、稼働中選択可能状態にて十字キー32の操作がなされることで当該操作に対応する対象装置が確認動作を行うようにすれば選択確認動作機能を有効とする。稼働中選択可能状態にて十字キー32の操作がなされても対象装置が確認動作を行わないようにすれば選択確認動作機能を無効とする。切替手段35は、遊技店側(遊技店員)は操作可能であるものの、実質的に遊技者は操作不能な位置に設けられる。例えば、鍵を用いなければアクセスできない遊技機1の内部(例えば、遊技盤90の裏側)に設けられたスイッチの操作により、上記機能の有効/無効を切り替えることができるものとする。

40

【0062】

上記実施形態にて説明した通り、選択手段である十字キー32は遊技者が操作可能な位置に設けられたものである(遊技店が管理すべき鍵等を用いれば操作可能となるものは「遊技者が操作可能」ではないものとする。つまり、遊技機1が常態にあるときに遊技者が操作可能であるものをいうものとする)。そのため、稼働中選択可能状態にて遊技者が十字キー32を操作してしまい、不意に確認動作が開始されてしまうおそれもある。このような予期せぬ確認動作が生じないようにすることを希望する遊技店のために、選択確認動作機能を無効とすることもできるようにしておく。

【0063】

なお、本例のような構成とするのは、遊技者が操作可能な位置に選択手段(十字キー3

50

2) が設けられているからである。選択手段を、遊技者が操作不能な位置（遊技店が管理すべき鍵等を用いることで操作可能となる位置。例えば遊技機 1 内部）に設けた構成としてもよいが、このような構成とするのであれば、敢えて上記切替手段 3 5 を設ける必要性はそれほど高くはないといえる。

【0064】

○具体例 1 - 6

上記実施形態においては、一時的な消費電力の増大を防止するため、自動確認動作において、透過型表示装置 20 の確認動作（第一工程）と電飾装置の確認動作（第三工程）は別であることを説明したが、一部の電飾発光体 29 についてのみ透過型表示装置 20（画像用発光体 20b）と一緒に確認動作する（発光する）設定としてもよい。

10

【0065】

具体的には、電飾発光体 29 が、第一発光体群と第二発光体群に区分けされるものとする（図 12 (a) 参照）。このうち、第一発光体群については、透過型表示装置 20（画像用発光体 20b）と一緒に（同じ工程で）確認動作がなされる（点灯される）ものとする。一方、第二発光体群については、透過型表示装置 20 とは別に（別の工程で）確認動作がなされるものとする。上記実施形態に即して言えば、第一工程においては、第一発光体群と透過型表示装置 20（画像用発光体 20b）の確認動作がなされ、第三工程においては第二発光体群の確認動作がなされるものとする（図 12 (b) 参照）。このようにすることで、電飾発光体 29 の全部ではなく、一部が画像用発光体 20b と一緒に点灯することになるため、一時的な消費電力の増大が抑制されることになる。具体的にいえば、消費電力の限度を超えない範囲で、画像用発光体 20b と一緒に点灯される電飾発光体 29 の数や種類（第一発光体群に含まれる電飾発光体 29）を決定すればよい。

20

【0066】

電飾発光体 29 の数が多いと、電飾装置の確認動作にて消費電力の増大を招いてしまうことになる。このような場合には、一部の電飾発光体 29 については、透過型表示装置 20（画像用発光体 20b）と一緒に確認動作がなされ、他の一部の電飾発光体 29 については、透過型表示装置 20（画像用発光体 20b）とは別に確認動作がなされるようすればよい。

【0067】

4) 特殊保留演出

30

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出中に、特殊保留演出が発生することがある。特殊保留演出は、保留図柄 70 が表示されることを前提とした演出である。保留図柄 70 の態様は、通常態様と特殊態様に区分けされる（図 13 参照）。通常態様は、保留図柄 70 の常態である。保留図柄 70 は、通常態様で表示された状態となる確率が最も高い。通常態様として複数種の態様が設定された構成としてもよい。特殊態様は、通常態様よりも対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（（大当たり）信頼度）が高いことを示す態様である。本実施形態では、特殊態様として、信頼度が高い順に、第一特殊態様、第二特殊態様、第三特殊態様（信頼度が最も高い）の三種が設定されている（特殊保留演出の対象となる特殊態様が三種である）。第一特殊態様は「青」色を呈し、第二特殊態様は「緑」色を呈し、第三特殊態様は「赤」色を呈する（各図においては、当該色を文字で表す）（図 13 参照）。第一特殊態様～第二特殊態様のそれぞれについて複数種の態様が設定された構成としてもよい。また、第一特殊態様～第三特殊態様は、いずれも対応する当否抽選結果が大当たり確定となるものではない（信頼度 100% 未満である）が、大当たり確定となる特殊態様が設定されたものとしてもよい。

40

【0068】

特殊保留演出は、特殊態様の保留図柄 70 が表示された場合に発生しうる演出である。本実施形態では、透過型表示装置 20（透過表示領域 21）に所定の画像（以下、透過画像 40 と称する）が表示されることが特殊保留演出として実行される。具体的には、第一透過画像 41、第二透過画像 42、第三透過画像 43 のいずれかが表示されることが特殊保留演出として実行される。第一透過画像 41 は「青」色を呈し、第二透過画像 42 は「

50

緑」色を呈し、第三透過画像 4 3 は「赤」色を呈する透過画像 4 0 である。第一透過画像 4 1 ~ 第三透過画像 4 3 は、透過画像 4 0 の形状(外形)は同じであり、その色が異なる(画像用発光体 2 0 b の発光色が異なる)というものである(図面においては、当該「色」の違いを文字で表す)(図 1 3 参照)。よって、特殊保留変化演出は、どのような「色」の画像が表示されるかが強調される演出であるといえる。

【 0 0 6 9 】

上記第一透過画像 4 1 ~ 第三透過画像 4 3 のそれぞれは、特殊態様の保留図柄 7 0 のいずれかに対応づけられたものである。したがって、特殊保留演出に利用される透過画像 4 0 の種類の数は、特殊保留演出に利用される特殊態様の種類の数と同じ(本実施形態では三つ)である。第一透過画像 4 1 は第一特殊態様に、第二透過画像 4 2 は第二特殊態様に、第三透過画像 4 3 は第三特殊態様にそれぞれ対応付けられている(図 1 3 参照)。つまり、対応関係にあるもの同士は、「色」が共通するということである。

10

【 0 0 7 0 】

特殊保留演出は、大きく、対応演出と非対応演出に区分けされる。特殊保留演出は、規定タイミング(後述)で発生するものであるところ、ある規定タイミングにおいては対応演出と非対応演出の一方が発生し、他方は発生しない。つまり、特殊保留演出が発生するタイミングにおいては、対応演出と非対応演出の一方が発生し、両者が一緒に(同タイミングで)発生することはないということである。

【 0 0 7 1 】

特殊保留演出は、主表示領域 1 1 に表示される一または複数の保留図柄 7 0 のうちの一つを対象保留図柄 T とし、当該対象保留図柄 T が特殊態様となった場合に発生しうる。対応演出は、対象保留図柄 T の特殊態様の種類に対応づけられた透過画像 4 0 が透過表示領域 2 1 に表示される演出である。非対応演出は、対象保留図柄 T の特殊態様の種類に対応づけられた透過画像 4 0 とは異なる種類の透過画像 4 0 が表示される演出である。非対応演出は、対象保留図柄 T の特殊態様の種類に対応づけられた対応演出とは異なる演出であるともいえる。

20

【 0 0 7 2 】

対象保留図柄 T が第一特殊態様である場合の対応演出は、透過型表示装置 2 0 に第一透過画像 4 1 が表示されるものであり、対象保留図柄 T が第一特殊態様である場合の非対応演出は、透過型表示装置 2 0 に第二透過画像 4 2 または第三透過画像 4 3 が表示されるものである。また、対象保留図柄 T が第二特殊態様である場合の対応演出は、透過型表示装置 2 0 に第二透過画像 4 2 が表示されるものであり、対象保留図柄 T が第二特殊態様である場合の非対応演出は、透過型表示装置 2 0 に第三透過画像 4 3 が表示されるものである。さらに、対象保留図柄 T が第三特殊態様である場合の対応演出は、透過型表示装置 2 0 に第三透過画像 4 3 が表示されるものである一方、対象保留図柄 T が第三特殊態様である場合に非対応演出は発生しない。非対応演出は、対象保留図柄 T の特殊態様よりも低信頼度の特殊態様に対応する透過画像 4 0 は表示されない。つまり、対象保留図柄 T が第二特殊態様である場合に、透過型表示装置 2 0 に第一透過画像 4 1 が表示される特殊保留演出が発生することはない。同様に、対象保留図柄 T が第三特殊態様である場合に、透過型表示装置 2 0 に第一透過画像 4 1 や第二透過画像 4 2 が表示される特殊保留演出が発生することはない。

30

【 0 0 7 3 】

対象保留図柄 T が第一特殊態様である場合に第二透過画像 4 2 が表示される非対応演出と、対象保留図柄 T が第二特殊態様である場合に第二透過画像 4 2 が表示される対応演出は、いずれも第二透過画像 4 2 が表示されるものであって態様が同じであるといえる。また、対象保留図柄 T が第一特殊態様である場合に第三透過画像 4 3 が表示される非対応演出と、対象保留図柄 T が第三特殊態様である場合に第三透過画像 4 3 が表示される対応演出は、いずれも第三透過画像 4 3 が表示されるものであって態様が同じであるといえる。また、対象保留図柄 T が第二特殊態様である場合に第三透過画像 4 3 が表示される非対応演出と、対象保留図柄 T が第三特殊態様である場合に第三透過画像 4 3 が表示される対応

40

50

演出は、いずれも第三透過画像 4 3 が表示されるものであって態様が同じであるといえる。つまり、対象保留図柄 T がある種の特殊態様である場合に発生しうる非対応演出は、対象保留図柄 T が当該ある種の特殊態様よりも高信頼度の特殊態様である場合に発生しうる対応演出と同じである。

【 0 0 7 4 】

保留図柄 7 0 (変動中保留図柄 7 1、変動前保留図柄 7 2) は、いわゆる消化順 (対応する当否抽選結果の報知が完了するのが早い順) に応じた位置に表示される。本実施形態では、主表示領域 1 1 の下側縁に沿うようにして、消化順 1 (変動中保留図柄 7 1 の表示位置)、消化順 2 (変動前保留図柄 7 2 で最も消化が早いものが表示される位置)、消化順 3、消化順 4、消化順 5 (最も消化が遅いものが表示される位置) の表示位置が設定されている (図 2 において各保留図柄 7 0 に当該消化順を表す番号を付している (当該番号は実際に表示されるものではない))。ある当否抽選結果の報知が完了することを契機として、当該完了前に表示されていた保留図柄 7 0 の表示位置が変化する (消化順が一つ繰り上がる) ことになる。本実施形態では、特殊保留演出は、保留図柄 7 0 の表示位置が変化する際 (いわゆる保留消化時) に発生する。つまり、保留消化時が、特殊保留演出が発生しうる規定タイミングである。なお、保留消化時は、変動中演出が開始される時点 (変動中演出が終了する時点とみることもできる) であるといえ、特殊保留演出は当該時点を含む一定時間 (例えば一秒間) 実行されるものである。本実施形態における特殊保留演出は、変動前保留図柄 7 2 が特殊態様となった後、発生することがある。つまり、変動中保留図柄 7 1 が特殊態様となった後、特殊保留演出が発生することはない。

10

【 0 0 7 5 】

対象保留図柄 T (変動前保留図柄 7 2) が第一特殊態様にあり、ある当否抽選結果の報知が完了し、各保留図柄 7 0 が表示される位置が変化する (消化順が繰り上がる) 規定タイミングにて、特殊保留演出が発生するものとする。つまり、当該規定タイミングにて、上記対応演出 (第一透過画像 4 1 の表示) または非対応演出 (第二透過画像 4 2 あるいは第三透過画像 4 3 の表示) が発生する。本実施形態では、対応演出が発生した場合、対象保留図柄 T が変動中保留図柄 7 1 として表示されるに至るまで、規定タイミングにて対応演出が発生する。例えば、図 1 4 に示すように、消化順 4 の位置から消化順 3 の位置に対象保留図柄 T が変化する際に 1 回目の対応演出が発生した (図 1 4 (b) (c) 参照) とした場合、消化順 3 の位置から消化順 2 の位置に変化する際に 2 回目の対応演出が発生し (図 1 4 (d) (e) 参照)、消化順 2 の位置から消化順 1 の位置に変化する際に 3 回目の対応演出が発生する (図 1 4 (f) (g) 参照)。消化順 2 の位置 (消化順が最も早い変動前保留図柄 7 2) から消化順 1 の位置 (変動中保留図柄 7 1) に変化する規定タイミングが最後の規定タイミングであり、当該最後の規定タイミングに至るまでの各規定タイミングにて対応演出が発生する。このような対応演出が発生することにより、対象保留図柄 T が第一特殊態様にあることが強調されることになる。つまり、対応演出は、対象保留図柄 T の特殊態様に対応する透過画像 4 0 (同じ色の透過画像 4 0) が表示されるものであるから、当該対象保留図柄 T が当該特殊態様にあることを遊技者に強調して示す演出であるといえる。

20

【 0 0 7 6 】

非対応演出が発生した場合には、対象保留図柄 T に対応する当否抽選結果の報知が完了するまで (対象保留図柄 T が消化 (消去) されるまで) に、信頼度が高まる方向に対象保留図柄 T の態様が変化する。例えば、対象保留図柄 T (変動前保留図柄 7 2) が第一特殊態様にあり、ある当否抽選結果の報知が完了し、各保留図柄 7 0 が表示される位置が変化する (消化順が繰り上がる) 規定タイミングにて、第二透過画像 4 2 が表示される非対応演出が発生した (図 1 5 (c)、(e) 参照) とする。この場合には、対象保留図柄 T が第一特殊態様から第二特殊態様に変化する保留変化演出の発生 (図 1 5 (f) 参照) が確定する。図示しないが、同様に、対象保留図柄 T が第一特殊態様にあり、規定タイミングにて第三透過画像 4 3 が表示される非対応演出が発生した場合には、対象保留図柄 T が第一特殊態様から第三特殊態様に変化する保留変化演出の発生が確定する。この場合、一気

30

40

50

に第一特殊態様から第三特殊態様に変化するのではなく、第一特殊態様から第二特殊態様に、第二特殊態様から第三特殊態様に、というように、対象保留図柄Tの消化までに段階的に変化することがあってもよい。また、図示しないが、対象保留図柄Tが第二特殊態様にあり、規定タイミングにて第三透過画像43が表示される非対応演出が発生した場合には、対象保留図柄Tが第二特殊態様から第三特殊態様に変化する保留変化演出の発生が確定する。このように、非対応演出が発生した場合、対象保留図柄Tは、当該非対応演出が対応演出として発生したと仮定した場合における当該対応演出に対応する特殊態様に事後的に変化する。非対応演出は、保留変化演出が発生することの予告であるとみることもできる。

【0077】

本実施形態では、ある種の透過画像40が表示される非対応演出が発生した場合、最後の規定タイミングまで、各規定タイミングにて当該透過画像40が表示され続ける。例えば、最初の規定タイミングにて第二透過画像42が表示された場合には、最後の規定タイミングまで第二透過画像42が表示され続ける（図15（c）、（e）、（h）参照）。したがって、最初の規定タイミングで発生したのが非対応演出であったとしても、二回目以降の規定タイミングにて発生するのが対応演出となることもある。例えば、対象保留図柄Tが第一特殊態様にあり、ある規定タイミングにて第二透過画像42が表示される非対応演出が発生し、最後の規定タイミングに到達するよりも前に、対象保留図柄Tが第一特殊態様から第二特殊態様に変化したとする（図15（a）～（f）参照）。この場合には、当該変化が発生した後の規定タイミングにおいては、対象保留図柄Tが第二特殊態様にあり、第二透過画像42が表示されるという対応演出が発生する（図15（h）参照）ことになる。

【0078】

ある規定タイミングにて、特殊保留変化演出が発生するとした場合、それが対応演出となる確率は、非対応演出となる確率よりも高い。つまり、対応演出がデフォルト（通常）の演出であり、非対応演出がレア（特別）な演出であるということもできる。

【0079】

このように、本実施形態における特殊保留演出は、対象保留図柄Tの特殊態様の種類（色）と表示される透過画像40の種類（色）とが対応関係にある対応演出が発生することを基本としつつ、特殊態様の種類と透過画像40の種類とが対応関係にない非対応演出が発生することもある。遊技者の視点でいえば、特殊保留演出は、対応演出の存在により、特殊態様となったことが透過画像40により強調される（特殊態様の色が透過画像40の色により強調される）演出であるかのように見えるが、それとは異なる特殊なケース（非対応演出）も生じ得るという演出形態となる。つまり、当該特殊なケースが発生したことに気付いた遊技者のみ、保留変化演出の発生を前もって知ることができるという演出形態となる。

【0080】

以下、上記特殊保留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て適用した構成としてもよい。

【0081】

○具体例2-1

上記実施形態における非対応演出は、対象保留図柄Tの特殊態様よりも高信頼度の特殊態様に対応する透過画像40が表示されるものであることを説明したが、対象保留図柄Tの特殊態様よりも低信頼度の特殊態様に対応する透過画像40が表示される非対応演出が発生しうる構成としてもよい。この場合には、信頼度が低まる方向に対象保留図柄Tの保留変化演出が発生することになる。ただし、一般的には信頼度が低まる方向への変化が生じる演出は発生しないものとすることが通常であるから、これを実現するためであれば上記実施形態のような設定とすればよい。

【0082】

10

20

30

40

50

○具体例 2 - 2

上記実施形態における特殊保留演出（対応演出、非対応演出）は、透過型表示装置 20 に透過画像 40 が表示されるものであることを説明したが、各特殊態様との対応関係が遊技者に把握可能であれば、このような透過型表示装置 20 を用いた演出に限られない。例えば、所定部位に設けられた発光装置が発光することが特殊保留演出として発生するものとする。発光装置の発光色が特殊態様の色に対応づけられた（色が一致する）ものが対応演出であり、特殊態様の色に対応づけられていない（色が不一致である）ものが非対応演出である構成とする。ただし、特殊保留演出は、主表示装置 10（主表示領域 11）に表示される画像により実現される演出ではないことが好ましい。主表示装置 10 には保留図柄 70（対象保留図柄 T）が表示されているのであり、対応演出は対象保留図柄 T の特殊態様を強調し、非対応演出は対象保留図柄 T の変化を予告するものであるから、対象保留図柄 T を表すものとは別の装置により特殊保留演出が実行されるようになるとよい。

10

【 0 0 8 3 】

○具体例 2 - 3

上記実施形態では、非対応演出が発生した場合には、対象保留図柄 T の態様が変化する（保留変化演出が発生する）ことを説明したが、保留変化演出が発生するとは限らない設定としてもよい。

【 0 0 8 4 】

例えば、非対応演出の発生は、対象保留図柄 T が、非対応演出として表示された透過画像 40 の種類に対応した特殊態様に変化する蓋然性が高まる（非対応演出が発生しない場合よりも高まる）ことに留まり、必ず変化するとは限らないものとしてもよい。端的にいえば、保留変化発生のチャンスアップとして、非対応演出が発生するものとする。

20

【 0 0 8 5 】

また、非対応演出が発生した場合と、非対応演出が発生しなかった場合とで、保留変化演出が発生する蓋然性に違いがないものとしてもよい。つまり、非対応演出は、保留変化演出の発生を示唆するものではなく、対象保留図柄 T の特殊態様の種類と、透過型表示装置 20 に表示される透過画像 40 の種類とが対応関係に無い（矛盾する）状況を示す演出として発生しうるものとする。ただし、本例のようにする場合であっても、非対応演出が発生した場合には、対象保留図柄 T に対応する当否抽選結果の信頼度が高まる設定とするとい。すなわち、上記「矛盾する」状況が、保留変化を示唆するのではなく、いわゆるチャンスアップ演出として発生しうる構成とする。

30

【 0 0 8 6 】

○具体例 2 - 4

ある対象保留図柄 T が特殊態様となって、当該対象保留図柄 T について発生する特殊保留演出について、二以上の規定タイミングが生じ得る場合において、ある規定タイミングにて表示される透過画像 40 の種類と、それ以降の規定タイミングにて表示される透過画像 40 の種類が異なり得る場合があるものとする。端的にいえば、透過画像 40 の「昇格」（対応する特殊態様の信頼度が高まる方向への変化）が発生しうるものとする。

【 0 0 8 7 】

例えば、対象保留図柄 T が第一特殊態様となり（図 16（a）（b）参照）、ある規定タイミングにて第一透過画像 41 が表示される対応演出が発生したとする（図 16（c）参照）。その後、次回以降の規定タイミングにて第二透過画像 42 や第三透過画像 43 が表示される非対応演出が発生する（図 16（e）参照）ことがある構成とする。この後、対象保留図柄 T が、非対応演出として表示された透過画像 40 の種類に変化する保留変化演出が発生する（図 16（f）参照）。つまり、ある規定タイミングでは対応演出であったものが、非対応演出に変化する（透過画像 40 が「昇格」する）場合があるものとする。特殊保留演出が、特殊態様の対象保留図柄 T を強調する演出（対応演出）から、対象保留図柄 T の保留変化を予告する演出（非対応演出）に変化するとみることもできる。

40

【 0 0 8 8 】

また、例えば、対象保留図柄 T が第一特殊態様となり（図 17（a）（b）参照）、あ

50

る規定タイミングにて第二透過画像42が表示される非対応演出が発生したとする(図17(c)参照)。その後、次回以降の規定タイミングにて第三透過画像43が表示される非対応演出が発生する(図17(e)参照)ことがある構成とする。この後、対象保留図柄Tが第三特殊態様に変化する保留変化演出が発生する(図17(f)参照)。つまり、ある規定タイミングにおける非対応演出での透過画像40よりも、それ以降の規定タイミングにおける非対応演出での透過画像40の方が、高信頼度のものとなる(透過画像40が「昇格」する)場合があるものとする。

【0089】

本例のようにすることで、特殊保留演出は、透過画像40の「昇格」に期待することもできるという演出形態となる。

10

【0090】

○具体例2-5

ある規定タイミングにて非対応演出が発生し(図18(c)参照)、その後当該非対応演出に対応する保留変化演出が発生した(図18(d)参照)場合には、それ以降に規定タイミングが訪れても特殊保留演出は発生しない(透過画像40が表示されない)(図18(f)参照)ものとする。つまり、非対応演出は、それに応じた保留変化演出が発生するまでの規定タイミングで発生するものとし、それ以降の規定タイミングでは発生しない(対応演出も発生しない)ものとする。このようにすることで、非対応演出が示唆する保留変化演出が発生する前であるのか、既に発生したのかが明確になる。

【0091】

20

○具体例2-6

上記実施形態では、対象保留図柄Tが表示される位置が変化する際(消化順が繰り上がる際)が規定タイミングであることを説明したが、それとは異なる規定タイミングが設定された構成としてもよい。ただし、上記実施形態にて説明した通り、ある対象保留図柄Tについて特殊保留演出(対応演出または非対応演出)は、当該対象保留図柄Tが消化されるまでの間に二回以上発生する場合があるところ、二回以上の特殊保留演出が関連している(連續性のある)ものであると遊技者が把握できるようにするため、規則性のあるタイミングが規定タイミングとされたものすること(不規則に特殊保留演出が発生しないようすること)が好ましい。例えば、装飾図柄80が変動を開始してから3秒後の時点を規定タイミングとする、といったようにすることで、特殊保留演出(対応演出または非対応演出)が規則的に発生することになる。

30

【0092】

5)重畠画像演出

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、重畠画像演出を実行することが可能である。重畠画像演出は、主表示装置10(第一表示装置)の主表示領域11に表示される画像(以下、第一画像51と称する)と、透過型表示装置20(第二表示装置)の透過表示領域21に表示される画像(以下、第二画像52と称する)により重畠画像50が表現されるものである(図19(a)参照)。なお、重畠画像演出が実行されている最中には、保留図柄70や装飾図柄80等が表示されるが、図を分かりやすくするため、重畠画像演出を説明する一部の図面においてはこれらの図示を省略している。

40

【0093】

主表示装置10は、遊技者には三次元的に見える三次元画像(いわゆる裸眼立体視画像)を表示することが可能である。裸眼立体視画像を表示することが可能な表示装置自体は周知であるため、その構造や原理等の説明は省略する。第一画像51は、当該機能を利用し、所定のキャラクタを三次元画像により表したものである(図19(b-1)参照)。透過型表示装置20(イルミパネル)に表示される第二画像52は、第一画像51と同じキャラクタを表したものである(図19(b-2)参照)。つまり、第一画像51と第二画像52は、同じ対象を表したものである。ここで、第一画像51と第二画像52が同じ対象を表しているとは、第一画像51と第二画像52の形状等が全く同じであること絶対条件とするのではなく、遊技者が同じものを表していると認識できる範囲で形状等が異な

50

ついててもよいものとする。

【 0 0 9 4 】

重畠画像演出が発生している少なくとも一部の期間において、主表示装置 10 に第一画像 51 が表示された状態と、透過型表示装置 20 に第二画像 52 が表示された状態が生じる。第二画像 52 は、その少なくとも一部が第二画像 52 の手前に重なるものである。本実施形態では、第一画像 51 と第二画像 52 は同じキャラクタを表したものであるため、その大部分が重なることになる。

【 0 0 9 5 】

本実施形態では、透過型表示装置 20 に第二画像 52 が表示されている状態において、第二画像 52 を構成する部分（発光している部分；以下、画像構成部 52b と称することもある）に囲まれる空間領域 52s（発光していない部分）が存在する（図 19（b-2）の「」の枠囲み参照）。具体的には、第二画像 52 が表す上記キャラクタの「目」に相当する部分と「口」に相当する部分が空間領域 52s となっている。本実施形態における透過型表示装置 20（透過表示領域 21）は、画像が表示されていない部分は無色透明となるものであるため、当該空間領域 52s を通じて後方に存在するものがほぼそのままの態様で視認されることになる。

10

【 0 0 9 6 】

第一画像 51 は、上記空間領域 52s に重なる部分（以下、特定部 51t と称する）を含む。具体的には、特定部 51t は、第一画像 51 が表す上記キャラクタの目玉を表す部分である（図 19（b-1）参照）。なお、当該特定部 51t も、遊技者には三次元的に見える部分（裸眼立体視画像）である。重畠画像演出にて第一画像 51 と第二画像 52 の両方が表示された状態においては、空間領域 52s を通じて特定部 51t はほぼそのままの態様で視認されることになる（図 19（a）参照）。

20

【 0 0 9 7 】

また、本実施形態では、画像構成部 52b は半透明であり（不透明ではなく）、当該画像構成部 52b を通じ、その後方に重なる第一画像 51 を構成する各部を視認することができる。つまり、第一画像 51 と第二画像 52 の両方が表示されている状態にて、第一画像 51 のほとんど（第二画像 52 の画像構成部 52b に重なる部分）は、画像構成部 52b を通じて視認されることになる。見方によっては、重畠画像演出は、第一画像 51 が第二画像 52 の「背景」のように機能する演出であるともいえる。

30

【 0 0 9 8 】

このような重畠画像演出では、主表示装置 10 の第一画像 51 の手前に重なるように透過型表示装置 20（イルミパネル）の第二画像 52 が表示されるところ、第一画像 51 は三次元画像であるから、当該第一画像 51 がそれよりも前方で表示される第二画像 52 から飛び出て見えるという斬新な演出効果が発現される。特に、本実施形態では、第一画像 51 は、周りが第二画像 52 の画像構成部 52b に囲まれた空間領域 52s に重なる部分（特定部 51t）を含むから、当該空間領域 52s から第一画像 51 の一部が前方に飛び出ているように見えるという演出効果が発現される。

【 0 0 9 9 】

以下、上記重畠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、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て適用した構成としてもよい。

40

【 0 1 0 0 】

○具体例 3 - 1

重畠画像演出にて、透過型表示装置 20 に表示される第二画像 52 は、表示と非表示を繰り返すものとする（図 20 参照）。すなわち、第二画像 52 を表示するための画像用発光体 20b が、点灯と消灯とを繰り返す制御を行う。このようにすることで、重畠画像演出は、三次元画像である第一画像 51 の手前に第二画像 52 の少なくとも一部が重なった状態（重畠状態）（図 20（a）（c）参照）と、第一画像 51 がそのままの態様で視認される状態（直接視認状態）（図 20（b）（d）参照）とが交互に切り替わる演出形態

50

となる。重畠状態から直接視認状態に切り替わった際の残像効果（第二画像 5 2 が残って見える残像効果）により、第一画像 5 1 が第二画像 5 2 よりも飛び出て見える作用がより高くなる。

【 0 1 0 1 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態における重畠画像演出は、第一画像 5 1 と第二画像 5 2 は同じ対象を表したものであることを説明したが、第一画像 5 1 と第二画像 5 2 が表す対象が異なっていてもよい。例えば、第一画像 5 1 が所定のキャラクタを表し、第二画像 5 2 が所定の物体を表したものとすれば、重畠画像演出においては、第一画像 5 1 のキャラクタが第二画像 5 2 の物体よりも手前に飛び出しているように見える演出形態となる。

10

【 0 1 0 2 】

○具体例 3 - 3

上記実施形態にて説明した重畠画像演出とは別に、単独画像演出が発生しうるものとする。単独画像演出は、第一画像 5 1 および第二画像 5 2 の一方が表示され、他方が表示されない演出である。すなわち、「主表示装置 1 0 に第一画像 5 1 表示（透過型表示装置 2 0 に第二画像 5 2 非表示）」という演出（以下、第一単独画像演出と称することもある）（図 2 1 (b - 1) 参照）、もしくは「透過型表示装置 2 0 に第二画像 5 2 表示（主表示装置 1 0 に第一画像 5 1 非表示）」という演出（以下、第二単独画像演出と称することもある）（図示せず）である。前者は、三次元画像である第一画像 5 1 が第二画像 5 2 無しで（そのままの態様で）視認される演出となり、後者は、透過型表示装置 2 0 に表示される画像（イルミ画像）が後方の第一画像 5 1 無しで視認される演出となる。

20

【 0 1 0 3 】

これを前提とし、変動中演出における特定タイミング（図 2 1 (a) 参照）にて、単独画像演出（図 2 1 (b - 1) 参照）および重畠画像演出（図 2 1 (b - 2) 参照）の一方が発生する（他方は発生しない）ものとし、一方の演出が発生した場合よりも、他方の演出が発生した場合の方が、当該変動中演出に対応する当否抽選結果の大当たり信頼度が高い構成とする。例えば、特定タイミングにて、単独演出が発生した場合よりも、重畠画像演出が発生した場合の方が、大当たり信頼度が高い設定とする（つまり、単独画像演出が「デフォルト」であり、重畠画像演出が「チャンスアップ」である設定とする）（図 2 1 (b - 1) (b - 2) 参照）。このようにすることで、第一画像 5 1 と第二画像 5 2 が複合して表示されている（第一画像 5 1 が第二画像 5 2 から飛び出るように見える）か、単独であるかに遊技者が注目するという遊技性が実現される。

30

【 0 1 0 4 】

重畠画像演出が発生したのか単独画像演出が発生したのか分かりにくくなる（特定タイミングにて発生する演出に複数のパターンがあることに気付く遊技者を比較的少なくしたい）のであれば、単独画像演出として第一単独画像演出が発生するようにすることが好ましい。重畠画像演出および単独画像演出（第一単独画像演出）のいずれであっても、「メイン」の表示装置である主表示装置 1 0 に所定のキャラクタを表した第一画像 5 1 （明瞭な画像）が表示され、両演出の違いは第二画像 5 2 （半透明な画像）の有無になるのであるから、特定タイミングにて発生する演出に複数のパターンがあることに気付きにくくなる。一方、重畠画像演出が発生したのか単独画像演出が発生したのか分かりやすくする（特定タイミングにて発生する演出に複数のパターンがあることに気付く遊技者を比較的多くしたい）のであれば、単独画像演出として第二単独画像演出が発生するようにすることが好ましい。単独画像演出（第二単独画像演出）においては半透明な第二画像 5 2 が表示されるものの、明瞭な第一画像 5 1 は表示されないのであるから、第一画像 5 1 が表示される重畠画像演出との差が明らかであり、特定タイミングにて発生する演出に複数のパターンがあることに気付きやすくなる。

40

【 0 1 0 5 】

なお、特定タイミングは、一定程度継続的に遊技していればそのタイミングを遊技者が認識できるような時点とすること（発生タイミングが予測できないものとしないこと）が

50

好みしい。特定タイミングの一例としては、所定のリーチ演出（当否抽選結果に応じた結末に至る演出）が実行されている最中の特定時点を挙げることができる。リーチ演出は、所定の映像が表示される演出であるところ、当該映像のある一コマが出力されているときに、重畳画像演出が発生するか、単独画像演出が発生するかに応じ、大当たり信頼度が異なるものとする（図21参照）。他の例としては、リーチ成立と略同時の時点を特定タイミングとすることも考えられる。また、演出ボタン31等の操作手段30の操作を促し、当該操作がなされた時点を特定タイミングとすることも考えられる。特定タイミングは、重畳画像演出が発生するか単独画像演出が発生するかの分岐点であるとみることもできる。このように、予め定められた特定の事象が発生する（主表示装置10に特定の画像が表示される）時点を特定タイミングとし、重畳画像演出が発生するか単独画像演出が発生するかの「分岐点」であることを遊技者が認識できるようにするとよい。なお、重畳画像演出および単独画像演出のどちらが発生したのかを明確にするため、一の変動中演出にて、重畳画像演出および単独画像演出の両方が発生することがない設定とすることが好みしい。

【0106】

6) 演出ステータスに基づく特定演出の制御

通常遊技状態にて、変動中演出を構成する演出として特定演出（図22（a）参照）が発生することがある。特定演出は、装飾図柄80によりリーチ（本願技術分野において周知であるから説明省略）が成立した状態となったときに発生しうるリーチ演出の一種であり、当否抽選結果が大当たりである場合には大当たり用結末に、はずれである場合にははずれ用結末に至るものである（各結末の具体的な様子は、特定演出の種類に応じて異なる）。なお、大当たり用結末には、一旦はずれ用結末に至ったと見せかけてそれが覆されるいわゆる逆転パターンを含むものとする。本実施形態における特定演出は、遊技者側のキャラクタ（後述するキャラクタA～Eのいずれか）と敵キャラクタが戦い、遊技者側のキャラクタが勝利することが大当たり用結末（図22（b-1）参照）として、遊技者側のキャラクタが敗北することがはずれ用結末（図22（b-2）参照）として設定されたいわゆるバトル演出である。なお、特定演出は、特別遊技状態にて発生することはない。

【0107】

特定演出として発生しうる演出として、互いに態様が異なる複数種の演出（以下、候補特定演出と称する）が設定されている。ある変動中演出を構成する演出として特定演出の実行が決定される実行条件が成立した場合には、複数種の候補特定演出のいずれか一つが実際に特定演出として実行されることになる。つまり、一回の実行条件の成立を契機として実際に発生するのは一種の候補特定演出であり、一回の実行条件の成立を契機として二種以上の候補特定演出が実際の特定演出として発生することはない。また、本実施形態では、一の変動中演出においては、二回以上の実行条件が成立することはない。したがって、一の変動中演出にて実際に特定演出として発生する可能性があるのは、一種の候補特定演出だけであり、二種以上の候補特定演出が実際に発生することはない。

【0108】

本実施形態では、候補特定演出A～Eの五種類が設定されている（図22（a）参照）。候補特定演出A～Eのそれぞれは、キャラクタA～E（キャラクタA～Eは、互いに異なるキャラクタである）が主のキャラクタ（以下、対応キャラクタと称することもある）として登場する演出である。本実施形態では、敵キャラクタとして戦う遊技者側のキャラクタが、候補特定演出の種類に応じて異なることになる。すなわち、候補特定演出AはキャラクタAが敵キャラクタと戦う演出であり、候補特定演出BはキャラクタBが敵キャラクタと戦う演出であり、・・・候補特定演出EはキャラクタEが敵キャラクタと戦う演出である。演出の途中もしくは演出を通じ、主のキャラクタを示す文字（例えば、「（主のキャラクタの名称）VS（敵キャラクタの名称）」のタイトル表示）が表示されるようにして、主のキャラクタが明確になるようにしてもよい。

【0109】

実行条件が成立した際にいずれの候補特定演出を実際の特定演出として実行するかは、図示しない所定の記憶手段に記憶されている現在の演出ステータスに基づき決定される。

なお、現在の演出ステータスは、表示装置に表示される等して遊技者に明示されるものではない。本実施形態では、演出ステータスとして、ステータス A ~ E の五種類が設定されている（図 23 参照）。演出ステータス A が設定されている状態にて実行条件が成立した場合には候補特定演出 A が特定演出として発生する。以下同様に、演出ステータス B が設定されている状態であれば候補特定演出 B が、演出ステータス C が設定されている状態であれば候補特定演出 C が、演出ステータス D が設定されている状態であれば候補特定演出 D が、演出ステータス E が設定されている状態であれば候補特定演出 E が特定演出として発生する。現在の演出ステータスとは異なる種類の演出ステータスに対応づけられた候補特定演出が特定演出として発生することはない。このように、実行条件が成立した場合には、現在の演出ステータスに応じた候補特定演出が特定演出として実際に実行されることになるが、いずれの種類の候補特定演出が特定演出として実行される場合であっても、当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性は同じである（特定演出として実行される候補特定演出の種類は、信頼度に影響を及ぼすものではない）。

【 0 1 1 0 】

所定のステータス変更条件（以下、単に変更条件と称する）が成立した場合には、記憶手段に記憶されている現在の演出ステータスが書き換えられる。変更条件は、当否抽選結果が大当たりとなる（すなわち、大当たり遊技を獲得する）ことを条件として成立する可能性があるものである。すなわち、当否抽選結果が大当たりとなることを契機として現在の演出ステータスが変化する可能性がある（換言すれば、当否抽選結果が大当たりとならない限り現在の演出ステータスが維持される）ということである。本実施形態では、遊技機 1 の電源投入時やリセット時（リセット操作の方法等はどのようなものであってもよいから説明を省略する）に設定される初期の演出ステータスは、ステータス A である。すなわち、遊技店の開店時においては、通常はステータス A が設定されているということである。その後、第一変更条件が成立することでステータス B に変更される。第一変更条件が成立した後、第二変更条件が成立することでステータス C に変更され、第二変更条件が成立した後、第三変更条件が成立することでステータス D に変更され、第三変更条件が成立した後、第四変更条件が成立することでステータス E に変更される（図 23 参照）。一旦ステータス E が設定された後は、電源 OFF やリセット操作がなされない限り、ステータス E が設定された状態が維持される。

【 0 1 1 1 】

変更条件は、いわゆる連チャン回数に基づき成立の有無が判断される。本実施形態では、特別遊技状態にて当選した大当たりが連チャン回数に加算され、通常遊技状態に移行することで連チャン回数はリセットされるものとする。いわゆる「初当たり」（通常遊技状態にて当選した大当たり）を連チャン回数に含めるかどうか（いわゆる初当たり分を、連チャンの 1 回目とするか否か）は適宜設定可能である。本実施形態では、「初当たり」も連チャン回数に含める。なお、「連チャン」（の継続）は、通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態での遊技が続く状況であればよく、一旦通常遊技状態に移行しても特別遊技状態にて獲得した保留（いわゆる残保留）にて大当たりを獲得し、当該大当たり遊技終了後に再び特別遊技状態に移行するようなケースも「連チャン」に含まれるようにしてよい（遊技機の「スペック」に応じ、「連チャン」の定義は異なる）。

【 0 1 1 2 】

第一変更条件は連チャン回数が 3 回に到達することである。第二変更条件は連チャン回数が 6 回に到達することである。第三変更条件は連チャン回数が 10 回に到達することである。第四変更条件は連チャン回数が 15 回に到達することである。例えば、連チャン回数が 8 回で終了して通常遊技状態に移行したとする。その場合には、第二変更条件が成立したことになる（第一変更条件の成立を経て第二変更条件が成立したことになる）から、当該通常遊技状態にて少なくとも次回大当たりに当選するまではステータス C が設定された状態にある。したがって、当該通常遊技状態にて実行条件が成立した場合には、候補特定演出 C が実際の特定演出として発生することになる。なお、それ以降に大当たりに当選したとしても、それを契機とした連チャン回数が、10 回に到達しなければ（第三変更条件

件が成立しなければ)演出ステータスが変化することはない(ステータスC)のままである。よって、いずれの演出ステータスが設定されているかは、電源投入またはリセット後の「最大の連チャン回数」(遊技店が営業前に電源投入またはリセット操作を行っているとすれば、ある営業日における過去最大の連チャン回数)に基づいて決まると捉えることもできる。つまり、最大の連チャン回数が3回未満であればステータスAが、最大の連チャン回数が3回以上かつ6回未満であればステータスBが、最大の連チャン回数が6回以上10回未満であればステータスCが、最大の連チャン回数が10回以上15回未満であればステータスDが、最大の連チャン回数が15回以上であればステータスEが設定された状態にあるということになる。本実施形態では、電源OFFまたはリセットがなされない限り、変更条件成立時とは逆方向に演出ステータスが変化する(ステータスの格下げが起こる)ことはない。換言すれば、遊技店の営業中は(電源OFFやリセットを行わなければならぬ異常が発生しない限りにおいて)ステータスの格下げが起こることはないということである。

【0113】

このように、本実施形態では、当否抽選結果が大当たりとなることを契機として変化しうる演出ステータスに基づき、実行条件が成立した場合に複数種の候補特定演出のうちのいずれが実際に特定演出として実行されるかが決まる。つまり、大当たり獲得により、通常遊技状態にて発生する特定演出の態様が変化するから、遊技者の遊技意欲の向上、遊技者が飽きてしまうのを抑制することに資する。

【0114】

以下、上記演出ステータスに基づく特定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て適用した構成としてもよい。

【0115】

○具体例4-1

上記実施形態では、現在の演出ステータスとは異なる種類の演出ステータスに対応づけられた候補特定演出が特定演出として発生することはないことを説明したが、現在の演出ステータスとは異なる種類の演出ステータスに対応づけられた候補特定演出が特定演出として発生しうるものとしてもよい。例えば、現在の演出ステータスに対応づけられた候補特定演出が、それ以外の候補特定演出よりも発生する確率が高い設定とする。

【0116】

具体的には、実行条件が成立した場合、図24に示すような特定演出決定テーブルに基づき実行される候補特定演出が決定されるものとする。換言すれば、現在の演出ステータスを参照し、用いるテーブルが異なるものとする。各テーブルは、現在の演出ステータスに対応する候補特定演出が選択される確率が、他の候補特定演出のいずれかが選択される確率よりも高いものとする。つまり、ある種の演出ステータスが設定されている状態においては、当該演出ステータスに対応する候補特定演出が実行されやすいものの、当該対応する候補特定演出が実行されるとは限られないものとする。

【0117】

○具体例4-2

変更条件が成立した際、現在の演出ステータスが新たな演出ステータスに置き換わるのではなく、現在の演出ステータスに加え新たな演出ステータスが追加される構成とする(図25参照)。例えば、電源投入またはリセット後に演出ステータスAが設定された状態となり、その後第一変更条件が成立したとする。この場合には、演出ステータスAおよび演出ステータスBが設定された状態となるものとする。実行条件が成立した場合には、演出ステータスAに対応する候補特定演出Aおよび演出ステータスBに対応する候補特定演出Bのいずれかが実際に特定演出として発生するものとする(抽選により候補特定演出AおよびBのいずれを実行するか決定する)。第四変更条件まで成立したときには、演出ステータスA~Eの全てが設定された状態となるから、候補特定演出A~Eのいずれもが特定演出として発生する可能性があることになる。

【 0 1 1 8 】

このようにすることで、新たな変更条件が成立する度に、発生しうる特定演出の種類が増加していくという遊技性が実現される。換言すれば、上記実施形態は、発生しうる特定演出は、複数種の候補特定演出のうちの一種であるという構成である一方、本例は、変更条件が成立した後は、発生しうる特定演出は二種以上であるという構成となる。

【 0 1 1 9 】**○具体例 4 - 3**

上記実施形態における特定演出は、リーチ演出であることを説明したが、通常遊技状態における変動中演出を構成するものとして発生しうる演出であれば、リーチ演出以外の演出が特定演出（候補特定演出）とされた構成としてもよい。

10

【 0 1 2 0 】**○具体例 4 - 4**

当否抽選結果が大当たりとなったときに実行される大当たり遊技中（いわゆるラウンド中）に実行される演出を当たり用演出とする。当該当たり用演出として実行される可能性がある演出として、複数種の候補当たり用演出が設定されている（図26参照）。一回の大当たり遊技につき実行されるのは、複数種の候補当たり用演出のうちの一つである。

【 0 1 2 1 】

複数種の候補当たり用演出のそれぞれは、複数種の候補特定演出のいずれかに対応づけられている。具体的には、候補特定演出Aには候補当たり用演出Aが、候補特定演出Bには候補当たり用演出Bが、候補特定演出Cには候補当たり用演出Cが、候補特定演出Dには候補当たり用演出Dが、候補特定演出Eには候補当たり用演出Eがそれぞれ対応付けられている。対応関係にある候補特定演出と候補当たり用演出とは、共通する演出要素を含む。例えば、候補当たり用演出にて主のキャラクタとして登場する（表示される）キャラクタは、候補特定演出にて登場するキャラクタ（遊技者側のキャラクタ）と同じであるとする。本例では、候補当たり用演出は、当該主のキャラクタを紹介するエピソードを示す映像（エピソード映像）とされる。すなわち、候補当たり用演出AはキャラクタAのエピソード映像が、候補当たり用演出BはキャラクタBのエピソード映像が、候補当たり用演出CはキャラクタCのエピソード映像が、候補当たり用演出DはキャラクタDのエピソード映像が、候補当たり用演出EはキャラクタEのエピソード映像が主表示装置10に表示される（図26参照）。各種エピソード映像が、対応する主のキャラクタの名称等を含むものとする（図26に示した例では、E P I S O D E （がキャラクタの名称である）の文字が表示される）ことで、どのキャラクタについての映像であるのか分かりやすくなる。

20

【 0 1 2 2 】

第一変更条件が成立するまでは（現在の演出ステータスがステータスAである状態では）、大当たり遊技にて候補当たり用演出Aが実行される。第一変更条件が成立した後、第二変更条件が成立するまでは（現在の演出ステータスがステータスBである状態では）、大当たり遊技にて候補当たり用演出Bが実行される。第二変更条件が成立した後、第三変更条件が成立するまでは（現在の演出ステータスがステータスCである状態では）、大当たり遊技にて候補当たり用演出Cが実行される。第三変更条件が成立した後、第四変更条件が成立するまでは（現在の演出ステータスがステータスDである状態では）、大当たり遊技にて候補当たり用演出Dが実行される。第四変更条件が成立した後は（現在の演出ステータスがステータスEである状態では）、大当たり遊技にて候補当たり用演出Eが実行される。このことからすれば、通常遊技状態にて実行条件が成立したときに実行される特定演出（候補特定演出の種類）は、直近の当たり用演出として実行された候補当たり用演出の種類に対応するものとなる。例えば、最大の連チャン回数が14回である場合、現在の演出ステータスはステータスDであるから、大当たり遊技にて候補当たり用演出Dが実行されることになる。ステータスDのまま通常遊技状態に移行し、実行条件が成立した場合には、直近の当たり用演出として実行された候補当たり用演出Dに対応する候補特定演出Dが特定演出として実行されることになる。

30

40

50

【 0 1 2 3 】

本例のようにすることで、当たり用演出の内容と通常遊技状態にて発生する特定演出の内容がリンクする遊技性が実現される。また、対応する候補当たり用演出と候補特定演出とは、共通する演出要素（演出に登場する主のキャラクタ）を含むものであるため、候補当たり用演出と候補特定演出の対応関係が分かりやすい。

【 0 1 2 4 】

○具体例 4 - 5（具体例 4 - 4 をさらに具体化した例）

候補当たり用演出の内容が、最大連チャン回数の増加に応じて変化するものとしてもよい。例えば、最大の連チャン回数が 3 回以上かつ 6 回未満であればステータス B が設定された状態にあり、候補当たり用演出 B が当たり用演出として実行されることになるが、候補当たり用演出として、最大の連チャン回数 3 回であるときに実行される候補当たり用演出 B 1（図 27（a）参照）と、4 回であるときに実行される候補当たり用演出 B 2（図 27（b）参照）と、5 回であるときに実行される候補当たり用演出 B 3（図 27（c）参照）とが用意された構成とする。候補当たり用演出 B 1 ~ B 3 は、いずれも、主のキャラクタ（演出要素）がキャラクタ B である演出である（キャラクタ B という共通する演出要素を含む）が、その内容が異なるものとする（例えば、B 1 B 2 B 3 というように、キャラクタ B のエピソードが進行していくものとする）。その他の演出ステータスについても同様に、最大連チャン回数に応じた、主のキャラクタ（演出要素）は同じであるが内容が異なる候補当たり用演出が用意されたものとする。

【 0 1 2 5 】

このようにすることで、対応関係にある候補特定演出と候補当たり用演出とが、共通する演出要素（主のキャラクタ）を含む態様を維持しつつも、最大の連チャン回数が増加した場合には、当たり用演出の内容が変化するという遊技性が実現される。

【 0 1 2 6 】

○具体例 4 - 6

上記実施形態では、現在の演出ステータスが明示されないことを説明したが、現在の演出ステータスが明示されるものとしてもよい。このようにすることで、演出ステータスに応じて特定演出（候補特定演出）の種類が変化していることが分かりやすくなる。

【 0 1 2 7 】

また、現在の演出ステータスを明示するのではなく、示唆するに留まる画像等が表示されるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態にて装飾図柄 80 の背景として表示される背景画像が、現在の演出ステータスに応じて変化する構成とする。すなわち、演出ステータスの種類（ステータス A ~ E）のそれぞれに対応づけられた複数種の背景画像を用意し、現在の演出ステータスの種類に対応した背景画像が表示されるようにする。ある種の演出ステータスに対し、二種以上の背景画像が対応づけられたものとしてもよい。

【 0 1 2 8 】

○具体例 4 - 7

上記実施形態では、電源投入またはリセット後の最大の連チャン回数（通常は遊技店のある営業日での最大の連チャン回数）に基づき演出ステータスが変化しうる（変更条件が成立しうる）ことを説明したが、直近の連チャン回数に基づき演出ステータスが決まる構成としてもよい。すなわち、通常遊技状態に移行する度に、記憶手段に記憶される連チャン回数が書き換えられ（リセットされ）、最新の連チャン回数に基づき、演出ステータスが決まる構成とする。例えば、連チャン回数 = 7 回で通常遊技状態に移行し、ステータス C が設定された状態となつたとする。その後再び初当たりに当選し、連チャン回数 = 4 回で通常遊技状態に移行した場合には、演出ステータスがステータス C からステータス B に書き換えられた状態となるものとする。つまり、（電源投入またはリセット後の最大の連チャン回数ではない）連チャン回数 = 4 回が直近の連チャン回数であるため、それに基づいて演出ステータスが決定される。

【 0 1 2 9 】

○具体例 4 - 8

10

20

30

40

50

上記実施形態では、電源投入またはリセット後の最大の連チャン回数（通常は遊技店のある営業日での最大の連チャン回数）に基づき演出ステータスが変化しうる（変更条件が成立しうる）ことを説明したが、当該最大の連チャン回数を遊技者が任意にリセットすることが可能である構成とする。例えば、操作手段 3 0（十字キー 3 2 や演出ボタン 3 1）を所定操作することで、最大の連チャン回数がリセットされる（演出ステータスに寄与するデータがリセットされるという意味であり、最大の連チャン回数が 1 回であるという事実が変わるわけではない）ようにすることが考えられる。当該リセット操作をすることでも、演出ステータスは初期状態（上記実施形態に即して言えばステータス A）に戻る。本例のようにすることで、現在の演出ステータス（特定演出として発生する候補特定演出）が遊技者好みのものではない状況となっても、それを初期化できるという利点がある。

10

【 0 1 3 0 】

上記リセット操作の存在および具体的方法が遊技者に明示される（例えば、公知のカスタマイズ機能の対象となる要素の一つとして搭載されるようにすることが考えられる）ようにしてもよいし、明示されないようにしてもよい。前者のようにすれば、ほとんどの遊技者が任意にリセットできるという遊技性になる。後者のようにすれば、リセット操作を見つけ出した遊技者のみがその作用を享受できる（リセット操作がいわゆる「裏技」として機能する）という遊技性となる。

【 0 1 3 1 】

○具体例 4 - 9

現状の演出ステータスを維持させる機能を備えた構成とする。例えば、ステータス B が設定された状態（特定演出として候補特定演出 B が発生する状態）にて、その後新たな変更条件が成立しても、ステータス B が設定された状態が維持されるステータス維持機能（特定演出維持機能）を備えたものとする。当該機能を利用するか否かは、遊技者が任意に決定することができるものとすることが好ましい。操作手段 3 0（十字キー 3 2 や演出ボタン 3 1）を所定操作することで、当該機能の ON / OFF が切り替えられるものとする。

20

【 0 1 3 2 】

遊技者によっては、現在の演出ステータス（特定演出として発生する候補特定演出の種類）が好みのものであり、それ以降も変化してほしくないと考える可能性がある。このような遊技者の要求に応えるのであれば、本例のように現在の演出ステータスを維持することができる機能を備えたものとするとよい。

30

【 0 1 3 3 】

○具体例 4 - 1 0

上記実施形態における変更条件は、連チャン回数の増加により成立するものであることを説明したが、当否抽選結果が大当たりとなることにより成立しうる条件であれば、それ以外の条件が変更条件として設定されたものとしてもよい。例えば、電源投入またはリセット後に当選したトータルの大当たり回数（ある営業日における大当たり回数）に基づき、変更条件成立の有無が判断される構成とすることが考えられる。また、大当たりを複数種に区分けし、当該複数種の大当たりのうちの一部に当選したときには変更条件が成立する可能性はあるものの、その他の大当たりに当選した場合には変更条件が成立する可能性はない設定とすることも考えられる。

40

【 0 1 3 4 】

7) 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。

【 0 1 3 5 】

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。

【 0 1 3 6 】

上記実施形態にて説明した「大当たり」に関する事項は、いわゆる「小当たり」に読み替えることも可能であるとする。例えば、「大当たり」となる蓋然性（大当たり信頼度）を示唆する演出については、「小当たり」となる蓋然性を示唆するものとして用いること

50

もできる。

【 0 1 3 7 】

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。

【 0 1 3 8 】

・手段 1 - 1

当否抽選結果を示す装飾図柄が表示される主表示装置とは別の表示装置であって、画像が表示されていない領域が透明となる透過型表示装置と、前記透過型表示装置に画像を表示する際に駆動される発光体以外の発光体を含む電飾装置と、所定条件成立を契機として装置が正常に動作するかを確認するための確認動作を行う確認動作実行手段と、を備え、前記透過型表示装置の前記確認動作と前記電飾装置の前記確認動作を含む自動確認動作は、前記透過型表示装置に画像を表示する透過型表示装置確認工程と、前記電飾装置が含む発光体が点灯される電飾装置確認工程とが別に実行されるものであることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、透過型表示装置の確認動作と電飾装置の確認動作が別に実行されるため、一時的な消費電力の増大を防止することができる。

【 0 1 3 9 】

・手段 1 - 2

所定範囲を動作する可動体を有する可動装置を備え、前記自動確認動作は、前記可動体の前記確認動作を含み、前記透過型表示装置確認工程と、前記可動体が動作する可動装置確認工程とが別に実行されるものであることを特徴とする手段 1 - 1 に記載の遊技機。

このようにすれば、透過型表示装置の確認動作と可動装置の確認動作が別に実行されるため、一時的な消費電力の増大を防止することができる。

【 0 1 4 0 】

・手段 1 - 3

前記透過型表示装置は、少なくとも一部が前記主表示装置と重なるようにして当該主表示装置の手前に設けられており、前記透過型表示装置確認工程においては、前記主表示装置に单一色の单一色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。

このようにすることで、透過型表示装置に表示される画像が見やすくなり、その確認が容易となる。

【 0 1 4 1 】

・手段 1 - 4

前記電飾装置確認工程においては、前記主表示装置に前記单一色画像とは異なる画像が表示されることを特徴とする手段 1 - 3 に記載の遊技機。

電飾装置確認工程においては、主表示装置に单一色画像と異なる画像を表示して、主表示装置が正常かどうか確認すればよい。

【 0 1 4 2 】

・手段 1 - 5

前記透過型表示装置は、表示可能な画像が有限であるものであり、前記透過型表示装置確認工程は、前記透過型表示装置が表示可能な画像を順に表示させていくものであ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、当型表示装置確認工程における一時的な消費電力の増大が防止される。

【 0 1 4 3 】

・手段 2 - 1

装置が正常に動作するかを確認するための確認動作を行う確認動作実行手段と、前記確認動作の対象となる複数の対象装置のうち、実際に確認動作がなされる装置を選択する選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特に確認したい対象装置のみ優先的に確認動作させることができるので、確認作業の効率化に資する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】**・手段 2 - 2**

前記選択手段を用いて複数の前記対象装置のうちの一部について前記確認動作がなされた後、所定の開始条件が成立することを契機として、当該選択手段を用いて前記確認動作がなされた前記対象装置以外の一または二以上の前記対象装置について自動的に前記確認動作がなされることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、選択手段により選択されなかった対象装置についても確認動作がなされることになる。

【 0 1 4 5 】**・手段 2 - 3**

前記開始条件は、電源投入後、複数の前記対象装置の少なくともいずれかについて前記確認動作が実行されていない初期確認動作未完了状態で成立する可能性があるものであることを特徴とする手段 2 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、電源投入後に、選択手段により選択されなかった対象装置についても確認動作（初期確認動作）がなされることになる。

【 0 1 4 6 】**・手段 2 - 4**

電源投入後、複数の前記対象装置のいずれについても前記確認動作が実行された初期確認動作完了状態においても、前記選択手段を用いて複数の前記対象装置のうちの一部について改めて前記確認動作を実行させることが可能であることを特徴とする手段 2 - 1 から手段 2 - 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

このようにすることで、初期確認動作が完了した後であっても（例えば、遊技店の営業中であっても）、任意の対象装置について確認動作させることができるとなる。

【 0 1 4 7 】**・手段 2 - 5**

前記初期確認動作完了状態においては、前記開始条件は成立しないことを特徴とする手段 2 - 2 または手段 2 - 3 を引用する手段 2 - 4 に記載の遊技機。

初期確認動作完了状態は、全ての対象装置について電源投入後に初期確認動作が実行されている状態であるから、選択されなかった対象装置について自動的に（強制的に）確認動作させる必要はないといえる。

【 0 1 4 8 】**・手段 2 - 6**

前記選択手段は、遊技者が操作可能な位置に設けられたものであり、前記初期確認動作完了状態にて前記選択手段を用いて複数の前記対象装置のうちの一部について改めて前記確認動作を実行させることの有効／無効を切り替えることが可能な切替手段を備えることを特徴とする手段 2 - 4 または手段 2 - 5 に記載の遊技機。

遊技者が操作可能な位置に選択手段が設けられた構成であると、遊技者が選択手段に触れて不意に確認動作が開始されてしまう可能性がある。このような状況が発生しないようにするため、選択手段により確認動作を実行させることの有効／無効を切り替えることができるようにしておけばよい。

【 0 1 4 9 】**・手段 2 - 7**

複数の前記対象装置のうちのいずれかが前記確認動作を行っている間は、前記選択手段を用いて他の前記対象装置に前記確認動作を行わせることが禁止されることを特徴とする手段 2 - 1 から手段 2 - 6 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、選択手段の操作により、二以上の対象操作が同時期に確認動作してしまうことが防止される。

【 0 1 5 0 】**・手段 3 - 1**

当否抽選に用いられる情報であって対応する当否抽選結果の報知が未だ完了していない

10

20

30

40

50

当否抽選情報の存在を示す保留図柄を表示する表示手段と、前記表示手段に表示される前記保留図柄のうちのいずれかである対象保留図柄の態様が、通常態様よりも対応する当否抽選結果が当たりとなる蓋然性である信頼度が高い複数種の特殊態様のいずれかとなった場合に発生しうる特殊保留演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特殊保留演出は、規定タイミングにて、前記対象保留図柄の前記特殊態様の種類に対応づけられた対応演出、および、前記対象保留図柄の前記特殊態様の種類に対応づけられた前記対応演出とは異なる非対応演出のいずれかが発生することを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、保留図柄を用いた面白みのある保留演出を実行することが可能である。

【 0 1 5 1 】

・手段 3 - 2

前記対象保留図柄がある種の特殊態様である場合に発生しうる前記非対応演出は、前記対象保留図柄が当該ある種の特殊態様よりも高信頼度の前記特殊態様である場合に発生しうる前記対応演出と同じであることを特徴とする手段 3 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、非対応演出として発生させる専用の演出を用意しておく必要がない。

【 0 1 5 2 】

・手段 3 - 3

前記非対応演出が発生した場合、前記対象保留図柄は、当該非対応演出が前記対応演出として発生したと仮定した場合における当該対応演出に対応する前記特殊態様に事後的に変化することを特徴とする手段 3 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、非対応演出は、保留変化の予告として機能することになる。

【 0 1 5 3 】

・手段 3 - 4

前記保留図柄は、対応する当否抽選結果の報知が完了する順に応じた位置に表示されるものであり、前記特殊保留演出は、ある当否抽選結果の報知が完了し、前記対象保留図柄が表示される位置が変化する際に発生することを特徴とする手段 3 - 1 から手段 3 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

保留図柄が表示される位置が変化するとき、すなわち新たな当否抽選結果を報知する演出（変動）が開始されるときは、遊技者が注目するタイミングであるから、当該タイミングにて特殊保留演出が発生するようになるとよい。

【 0 1 5 4 】

・手段 4 - 1

遊技者に三次元的に見える三次元画像を表示する第一表示装置と、前記第一表示装置の手前に設けられ、画像が表示されていない領域が透明となる透過型表示装置である第二表示装置と、前記三次元画像である第一画像を前記第一表示装置に表示しつつ、当該第一画像と少なくとも一部が重なる第二画像を前記第二表示装置に表示する重畠画像演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、三次元画像である第一画像が、第二画像から飛び出しているように見える面白みのある演出（重畠画像演出）を実行することが可能である。

【 0 1 5 5 】

・手段 4 - 2

前記第一表示装置に表示される前記第一画像は、前記第二表示装置における周囲が前記第二画像を構成する部分に囲まれる空間領域に重なる部分を含む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、重畠画像演出は、第一画像における空間領域に重なる部分が、当該空間領域から飛び出ているように見える演出形態となる。

【 0 1 5 6 】

・手段 4 - 3

前記重畠画像演出は、前記第二画像の表示と非表示を繰り返すものであることを特徴と

10

20

30

40

50

する手段 4 - 1 または手段 4 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、第二画像が表示された状態から非表示となった際の残像効果により、第一画像が第二画像よりも飛び出て見える作用が高まる。

【 0 1 5 7 】

・手段 4 - 4

前記第一画像と前記第二画像は、同じ対象を表したものであることを特徴とする手段 4 - 1 から手段 4 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、第一画像と第二画像により表される対象が立体的に見える演出形態となる。

【 0 1 5 8 】

・手段 4 - 5

前記重畠画像演出とは異なる演出であって、前記第一画像および前記第二画像の一方が表示され、他方が表示されない単独画像演出を実行することが可能であり、当否抽選結果を報知する変動中演出の特定タイミングにて、前記重畠画像演出および前記画像演出の一方が発生するように設定されており、前記重畠画像演出が発生した場合と、前記単独画像演出が発生した場合とでは、当否抽選結果が当たりとなる蓋然性が異なることを特徴とする手段 4 - 1 から手段 4 - 4 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、第一画像と第二画像が複合して表示されている（第一画像が第二画像から飛び出るように見える）か、単独であるかに遊技者が注目することになるという遊技性が実現される。

10

【 0 1 5 9 】

・手段 5 - 1

当否抽選結果が当たりに当選することを目指して遊技する遊技状態として、通常遊技状態および当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記通常遊技状態にて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特定演出を実行する演出実行手段と、当否抽選結果が当たりとなることを契機として変化しうる演出ステータスを記憶する記憶手段と、を備え、前記特定演出として発生しうる演出として、互いに態様が異なる複数種の候補特定演出が設定されており、前記記憶手段に記憶されている前記演出ステータスに基づき、複数種の前記候補特定演出のいずれが前記特定演出として発生するかが決まることを特徴とする遊技機。

20

上記遊技機によれば、当否抽選結果が当たりとなることで、通常遊技状態にて発生する特定演出が変化することがあるという面白みのある遊技性が実現される。

【 0 1 6 0 】

・手段 5 - 2

複数種の前記候補特定演出のそれぞれは、複数種の前記演出ステータスのいずれかに対応づけられており、ある種の前記演出ステータスが前記記憶手段に記憶されている状態においては、当該ある種の演出ステータスに対応づけられた前記候補特定演出とは異なる種類の前記候補特定演出が前記特定演出として発生することはないことを特徴とする手段 5 - 1 に記載の遊技機。

30

現在の演出ステータスに応じて実行される特定演出（候補特定演出）の種類が変化することを明確にするのであれば、上記のように現在の演出ステータスに対応する候補特定演出とは異なる種類の候補特定演出が特定演出として実行されることがないようにすることが好みしい。

40

【 0 1 6 1 】

・手段 5 - 3

当否抽選結果が当たりとなった際に実行される当たり遊技中に発生する当たり用演出として、互いに態様が異なる複数種の候補当たり用演出のいずれかが発生するものであり、複数種の前記候補当たり用演出のそれぞれは、複数種の前記候補特定演出のいずれかに対応づけられており、直近の前記当たり用演出として発生した前記候補当たり用演出に対応する種類の前記候補特定演出が前記特定演出として発生することを特徴とする手段 5 -

50

1 または手段 5 - 2 に記載の遊技機。

・手段 5 - 4

対応関係にある前記候補特定演出と前記候補当たり用演出とは、共通する演出要素を含むことを特徴とする手段 5 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、直近に実行された当たり用演出の内容（種類）に応じて特定演出の内容（種類）が変化するという分かりやすい遊技性が実現される。

【0162】

・手段 5 - 5

前記特定演出は、当否抽選結果に応じた結末に至るリーチ演出であることを特徴とする手段 5 - 1 から手段 5 - 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

リーチ演出は遊技者が大いに注目する演出であるから、当該リーチ演出が演出ステータスに応じて内容が変化するようにすることで、遊技の趣向性を向上させることができる。

【符号の説明】

【0163】

1 遊技機

1 0 主表示装置

1 1 主表示領域

2 0 透過型表示装置

2 1 透過表示領域

2 0 a 導光板

2 0 b 画像用発光体

20

M 単一色画像

K 検査用画像

2 8 可動体（可動装置）

2 9 電飾発光体（電飾装置）

3 0 操作手段

3 1 演出ボタン

3 2 十字キー

3 5 切替手段

4 0 透過画像

30

4 1 第一透過画像

4 2 第二透過画像

4 3 第三透過画像

5 0 重畠画像

5 1 第一画像

5 1 t 特定部

5 2 第二画像

5 2 s 空間領域

5 2 b 画像構成部

7 0 保留図柄

40

7 0 n 通常態様

7 0 b 第一特殊態様

7 0 g 第二特殊態様

7 0 r 第三特殊態様

T 対象保留図柄

8 0 装飾図柄

9 0 4 始動領域

9 0 4 a 第一始動領域

9 0 4 b 第二始動領域

9 0 6 大入賞領域

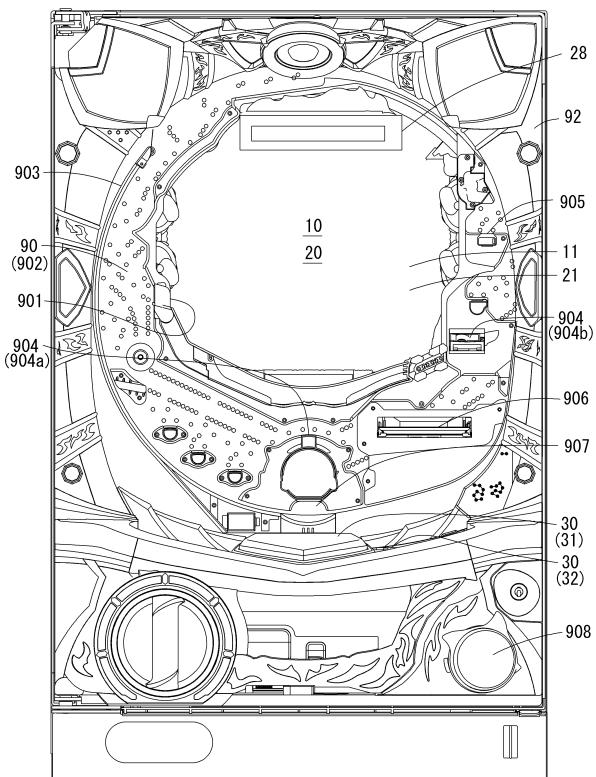
50

9 2 前面扉

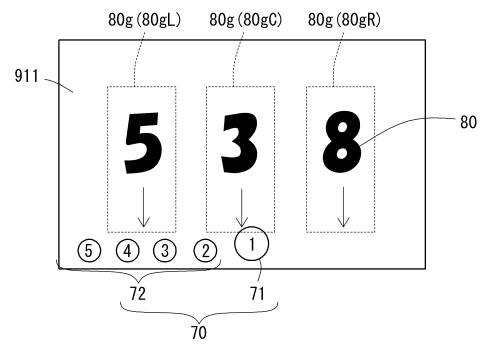
【図面】

【図 1】

1



【図 2】



10

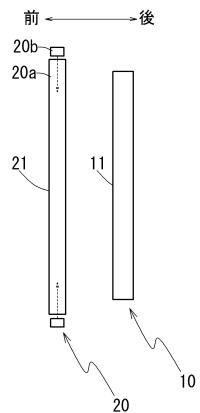
20

30

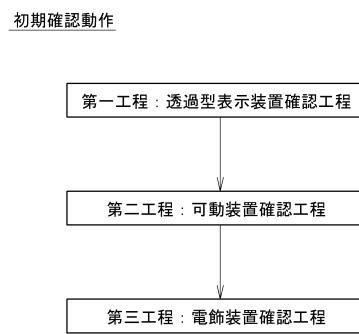
40

50

【図3】



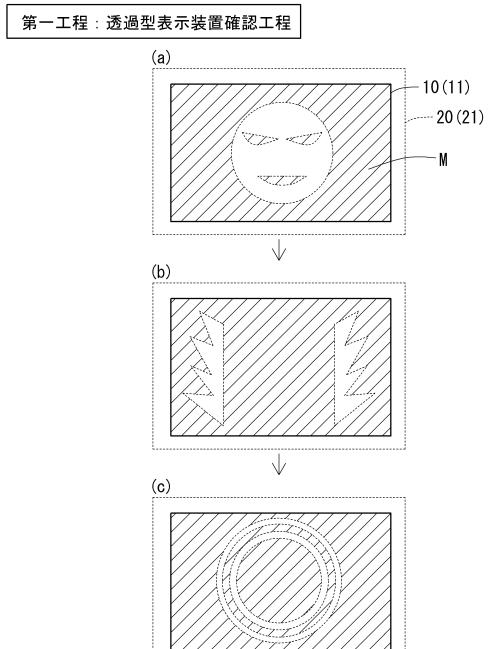
【図4】



10

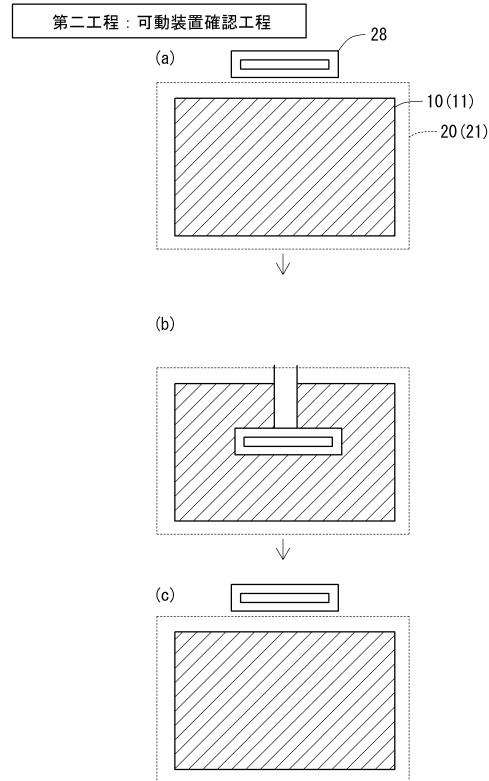
20

【図5】



- 表示可能な全ての種類の画像を
- 表示して第一工程終了

【図6】

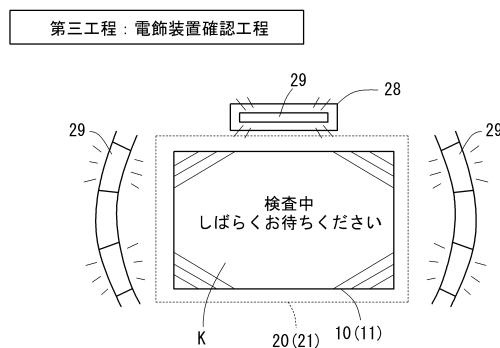


30

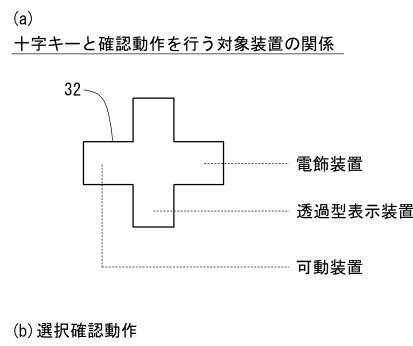
40

50

【図 7】



【図 8】

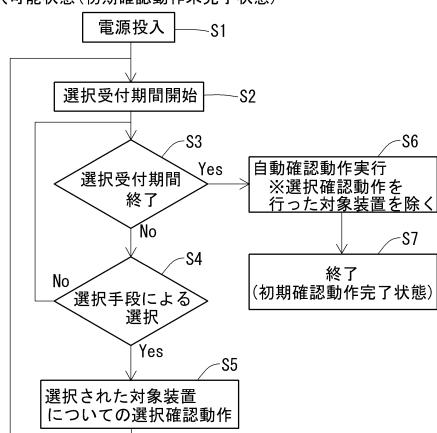


10

20

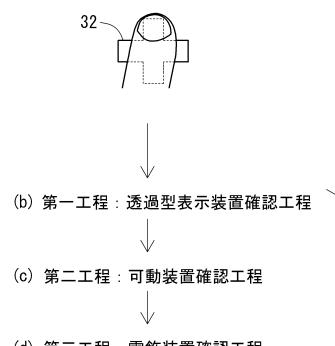
【図 9】

(a) 初期選択可能状態(初期確認動作未完了状態)



【図 10】

(a) 稼働中選択可能状態にて「上」操作



30

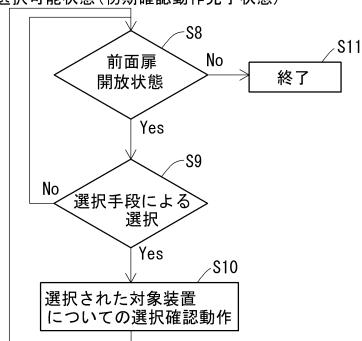
(b) 第一工程：透過型表示装置確認工程

(c) 第二工程：可動装置確認工程

(d) 第三工程：電飾装置確認工程

自動確認動作

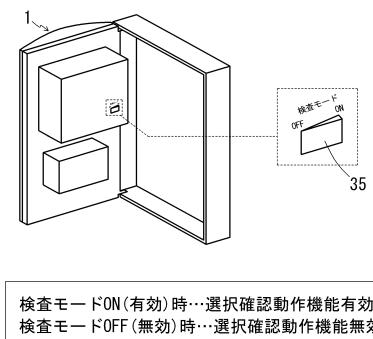
(b) 稼働中選択可能状態(初期確認動作完了状態)



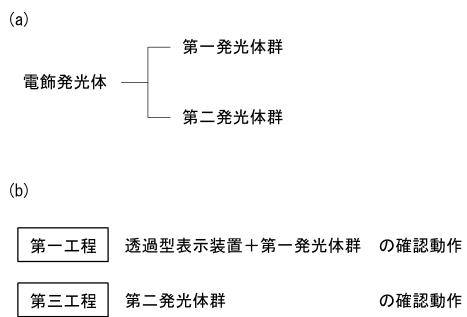
40

50

【図 1 1】



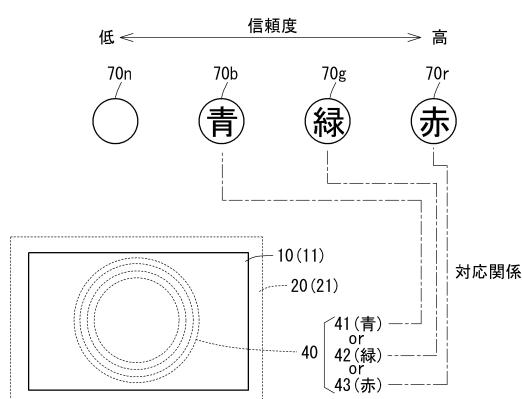
【図 1 2】



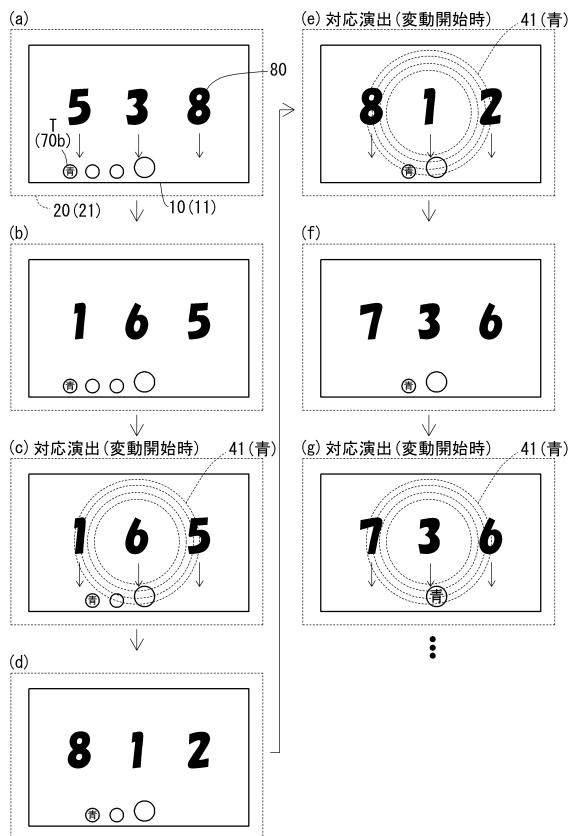
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

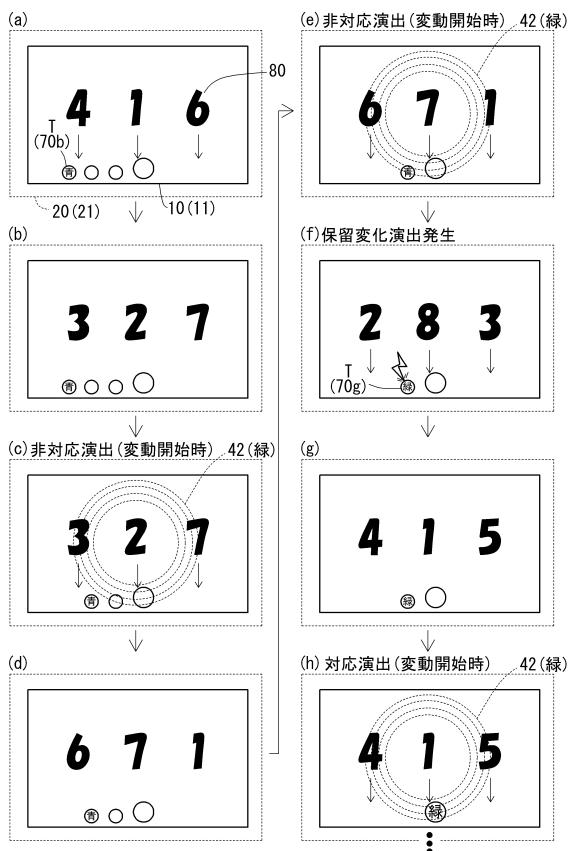


30

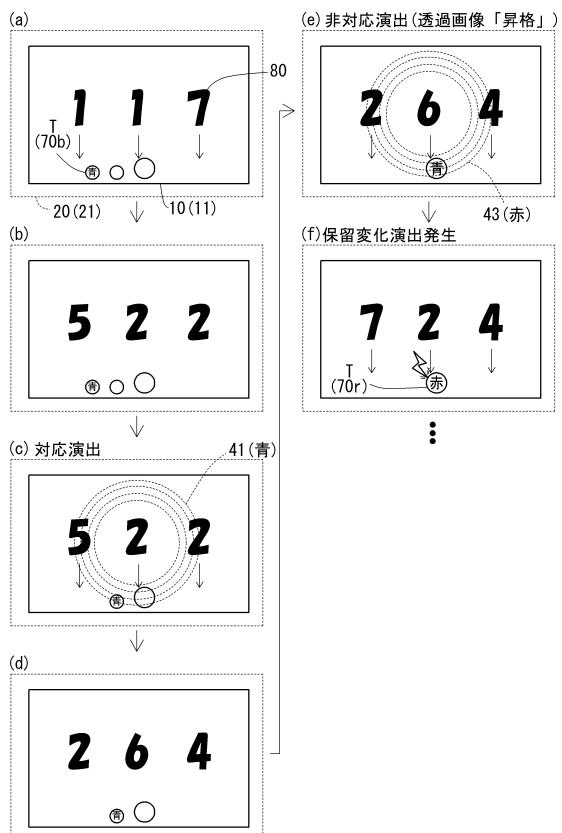
40

50

【図15】



【図16】



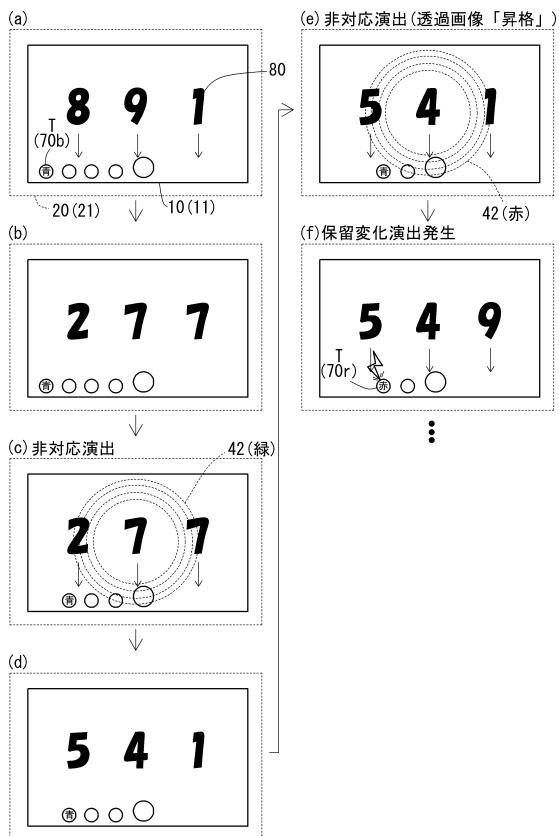
10

20

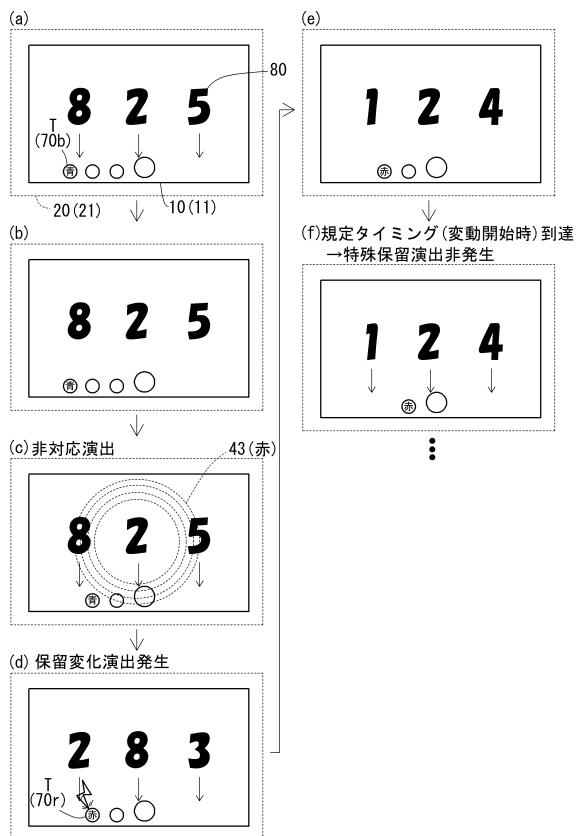
30

40

【図17】

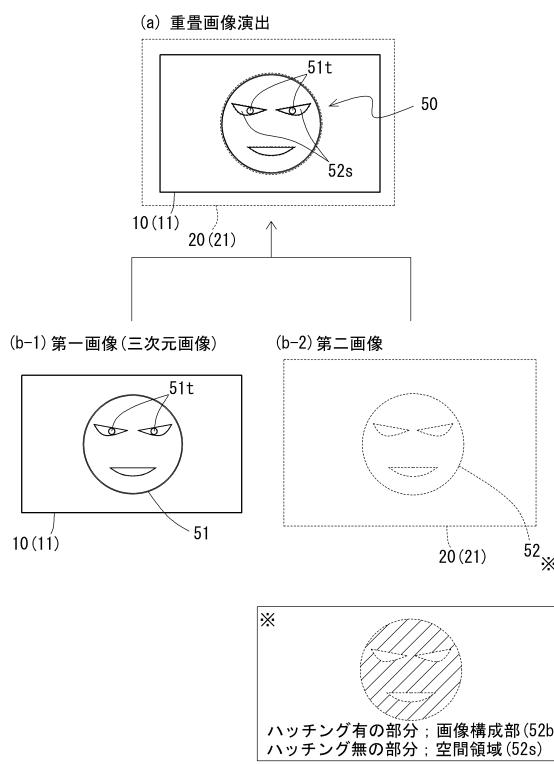


【図18】

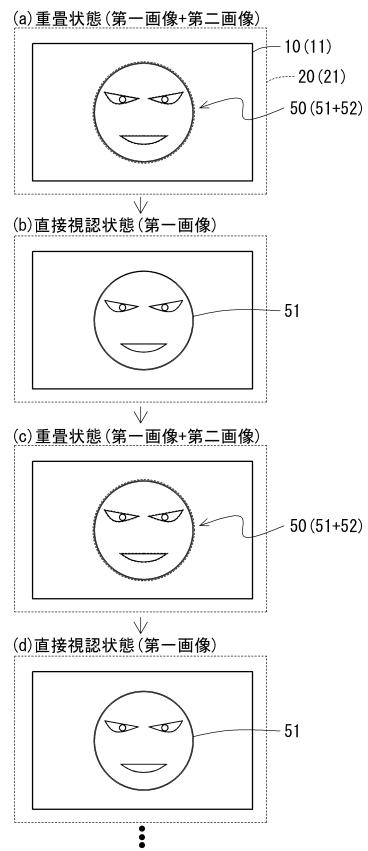


50

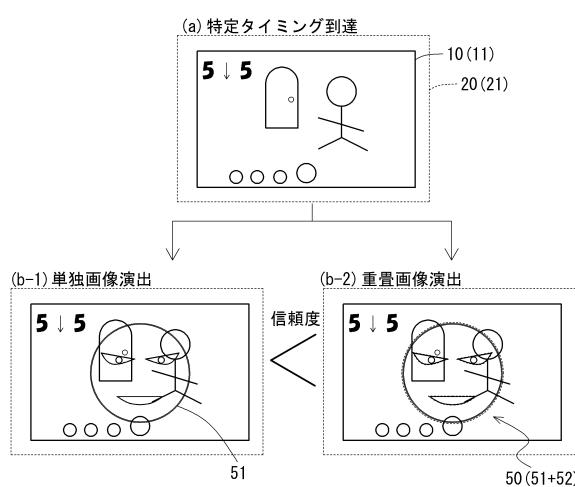
【図19】



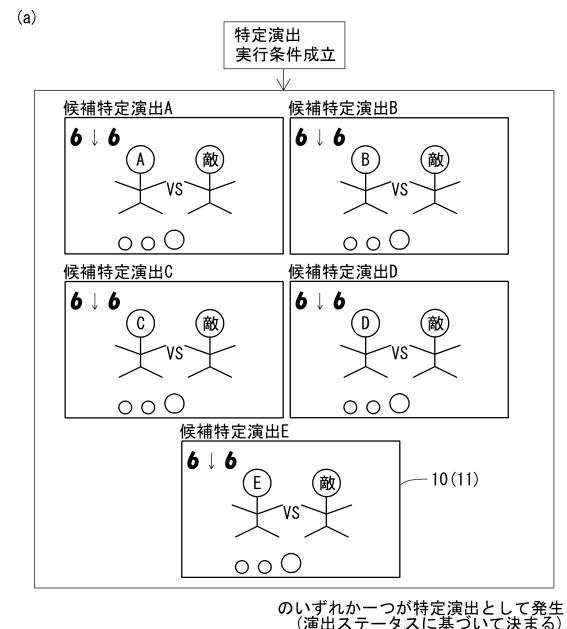
【図20】



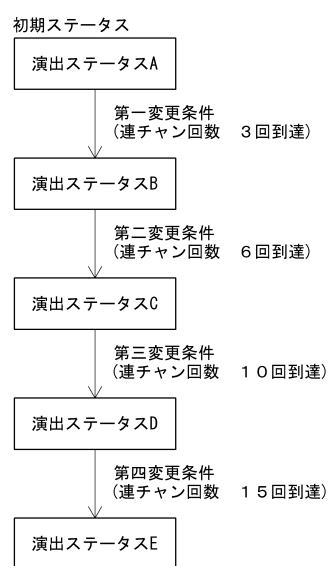
【図21】



【図22】



【図 2 3】



【図 2 4】

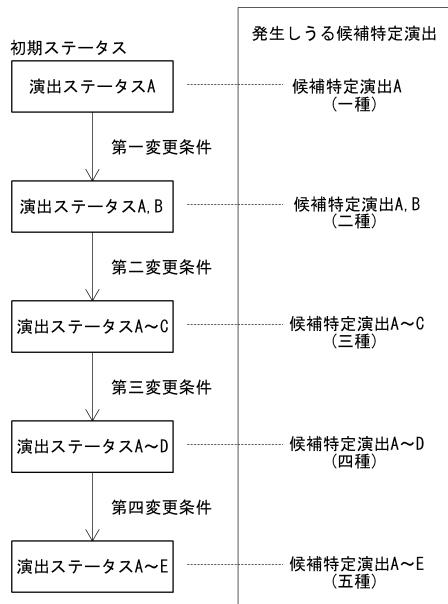
10

	候補特定演出A	候補特定演出B	候補特定演出C	候補特定演出D	候補特定演出E
演出ステータスA	50.0%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%
演出ステータスB	12.5%	50.0%	12.5%	12.5%	12.5%
演出ステータスC	12.5%	12.5%	50.0%	12.5%	12.5%
演出ステータスD	12.5%	12.5%	12.5%	50.0%	12.5%
演出ステータスE	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	50.0%

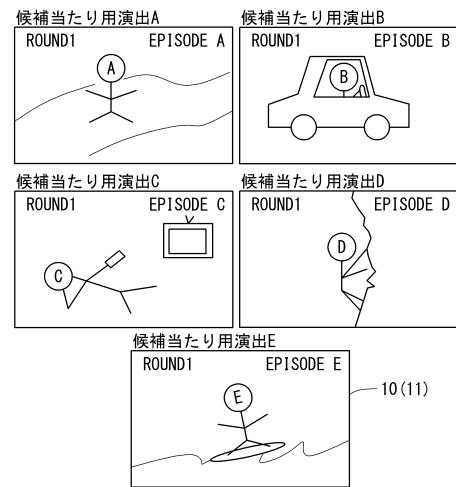
20

・・・現在の演出ステータスに対する候補特定演出の発生確率

【図 2 5】



【図 2 6】



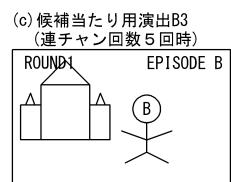
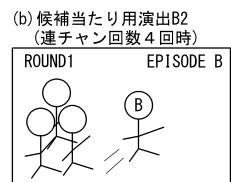
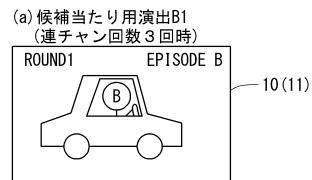
40

30

10

50

【図 2 7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-144039(JP,A)
 特開2014-094155(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 7 / 02