

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-182611
(P2022-182611A)

(43)公開日 令和4年12月8日(2022.12.8)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全42頁)
(21)出願番号	特願2021-90268(P2021-90268)		(71)出願人	599104196		
(22)出願日	令和3年5月28日(2021.5.28)			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 特許業務法人上野特許事務所		
			(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内		
			(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内		
			(72)発明者	中山 覚		
			最終頁に続く			

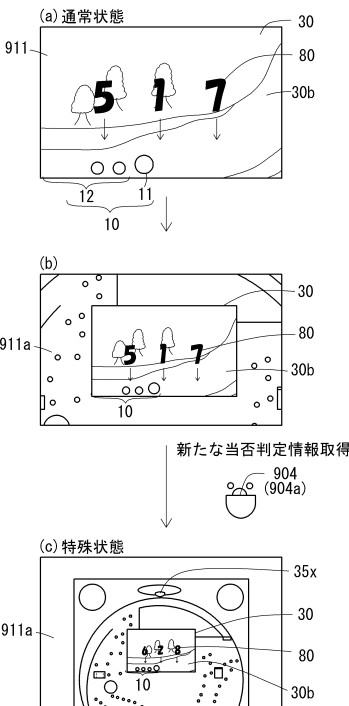
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】面白みのある筐体表示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】表示領域を有する表示手段と、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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変動中演出実行手段と、を備え、前記変動中演出を構成する演出として、前記表示領域の全体に前記変動中演出用の変動画像が表示された通常状態から、当該変動画像が小さくなるような変化が発生し、それによって生じた前記表示領域における当該変動画像が表示されていない部分に筐体の少なくとも一部が表示された特殊状態となる筐体表示演出が実行可能であり、前記通常状態から前記特殊状態にかけて、前記変動画像を含む変動する前記装飾図柄の連続性が保たれることを特徴とする遊技機。

【選択図】 図10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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変動中演出実行手段と、
を備え、

前記変動中演出を構成する演出として、前記表示領域の全体に前記変動中演出用の変動画像が表示された通常状態から、当該変動画像が小さくなるような変化が発生し、それによって生じた前記表示領域における当該変動画像が表示されていない部分に筐体の少なくとも一部が表示された特殊状態となる筐体表示演出が実行可能であり、

10

前記通常状態から前記特殊状態にかけて、前記変動画像が含む変動する前記装飾図柄の連続性が保たれることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機自らの「筐体」が表示される演出を実行することが可能な遊技機が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017-056098 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、面白みのある筐体表示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、表示領域を有する表示手段と、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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変動中演出実行手段と、を備え、前記変動中演出を構成する演出として、前記表示領域の全体に前記変動中演出用の変動画像が表示された通常状態から、当該変動画像が小さくなるような変化が発生し、それによって生じた前記表示領域における当該変動画像が表示されていない部分に筐体の少なくとも一部が表示された特殊状態となる筐体表示演出が実行可能であり、前記通常状態から前記特殊状態にかけて、前記変動画像が含む変動する前記装飾図柄の連続性が保たれることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、面白みのある筐体表示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。

【図 3】遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図である。

【図 4】切替時点（短間隔連続大当たり、通常間隔連続大当たり）を説明するための図である。

50

【図 5】連続大当たり発生時における利益画像の制御（リセットの有無）を説明するための図である。

【図 6】具体例 1-1 を説明するための図である。

【図 7】具体例 1-2 を説明するための図である。

【図 8】具体例 1-6（疑似開始演出）を説明するための図である。

【図 9】具体例 1-7（疑似開始演出の他の例）を説明するための図である。

【図 10】筐体表示演出を説明するための図である。

【図 11】特殊状態（実物・画像表示演出）を説明するための図である。

【図 12】具体例 2-2 を説明するための図である。

【図 13】具体例 2-3 を説明するための図である。

【図 14】具体例 2-4 を説明するための図である。

【図 15】特定操作演出（予告期間）を説明するための図である。

【図 16】特定操作演出（操作有効期間、結果）を説明するための図である。

【図 17】具体例 3-1 を説明するための図である。

【図 18】具体例 3-2 を説明するための図である。

【図 19】具体例 3-2 を説明するための図である。

【図 20】特定組み合わせの表示方法を説明するための図である。

【図 21】具体例 4-1 を説明するための図である。

【図 22】具体例 4-2 を説明するための図である。

【図 23】具体例 4-3 を説明するための図である。

【図 24】具体例 4-4 を説明するための図である。

【図 25】具体例 4-5 を説明するための図である。

【図 26】具体例 4-6 を説明するための図である。

【図 27】特定先読み演出を説明するための図である。

【図 28】具体例 5-1 を説明するための図である。

【図 29】具体例 5-2 を説明するための図である。

【図 30】具体例 5-3 を説明するための図である。

【図 31】中継演出を説明するための図である。

【図 32】中継演出を説明するための図（図 31 の続き）である。

【図 33】確定演出（演出音）を説明するための図である。

【図 34】具体例 6-2 を説明するための図である。

【図 35】具体例 6-4 を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。なお、以下の説明において詳述することなく画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。

【0009】

遊技機 1 は遊技盤 90 を備える。遊技盤 90 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 908（発射ハンドル）の操作によって発射された遊技球を遊技領域 902 に案内する通路を構成するガイドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

【0010】

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

10

20

30

40

50

態様に変化する。

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

本実施形態では、保留図柄10として、当否抽選結果を報知する変動中演出（装飾図柄80（装飾図柄群80g）の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう。以下単に「変動」や「回転」と称することもある）は開始されているものの、当否抽選結果の報知は完了していない当否抽選情報（以下、変動中保留情報と称することもある）に対応する変動中保留図柄11（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報（以下、変動前保留情報と称することもある）に対応する変動前保留図柄12が表示される（図2参照）。本実施形態では、変動中保留図柄11の方が変動前保留図柄12よりも大きく表示されるが、両者の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄11と変動前保留図柄12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11が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄12に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番（いわゆる保留「消化順」）は、右に位置するものほど早い。

【0015】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域904aに入賞することによって得られる第一変動前保留情報（特図1保留）の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域904bに入賞することによって得られる第二変動前保留情報（特図2保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図1および特図2の一方に相当する保留図柄10に関していえば、一つの変動中保留図柄11と、最大四つの変動前保留図柄12が表示されることがある（図2参照）。変動前保留図柄12は、第一始動領域904aを狙って遊技球を発射すべき状態（後述する通常遊技状態）であれば第一変動前保留情報（特図1保留）が変動前保留図柄12として表示され、第二始動領域904bを狙って遊技球を発射すべき状態（後述する特別遊技状態）であれば第二変動前保留情報（特図2保留）が変動前保留図柄12として表示されるように設定されている。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄12が表示される（最大八つの変動前保留図柄12が表示される）構成としてもよい。

【0016】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置91の表示領域911に表示される

10

20

30

40

50

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せられたものとしてもよい。

【0017】

なお、表示領域 911 の外縁近傍に、目立たないように各種情報を示す画像 (いわゆる「小図柄」等) が表示されるようにしてもよい (各図においては当該画像の図示を省略する)。遊技者は、この種の画像を意識せずに遊技を楽しむことが可能となっている。つまり、基本的には、装飾図柄 80 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。

【0018】

当否抽選結果が大当たりとなった場合、大入賞領域 906 が開放される大当たり遊技が実行される (大当たり遊技という「特典」が遊技者に付与される)。当該大当たり遊技の詳細については後述する。

【0019】

2) 遊技状態

大当たり当選を目指して遊技する遊技状態は、大まかに、通常遊技状態と特別遊技状態に区分けされる (図 3 (a) 参照)。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりには当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しにくい低ベース状態 (低確率・時短無) である。特別遊技状態としては、第一特別遊技状態と第二特別遊技状態が設定されている。第一特別遊技状態は、大当たりには当選する確率が高い高確率状態 (確率変動状態) であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しやすい高ベース状態 (高確率・時短有) である。第二特別遊技状態は、大当たりには当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しやすい高ベース状態 (低確率・時短有) である。

【0020】

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

【0021】

通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 904 a (いわゆる特図 1 の始動領域) を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行う。第一始動領域 904 a に遊技球が進入することで第一当否抽選情報が取得されるから、当該通常遊技状態は第一当否抽選情報に基づく当否抽選 (いわゆる特図 1 抽選; 以下第一当否抽選と称することもある) により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 904 b (いわゆる特図 2 の始動領域) を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行う。第二始動領域 904 b に遊技球が進入することで第二当否抽選情報が取得されるから、当該特別遊技状態は第二当否抽選情報に基づく当否抽選 (いわゆる特図 2 抽選; 以下第二当否抽選と称することもある) により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。特別遊技状態は、普通始動領域 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 に遊技球が進入する。なお、遊技状態の移行に関する設定はどのようなものであってもよいから説明を省略する。また、上記のような遊技状態が設定されていることはあくまで一例である。

【0022】

本実施形態における遊技機 1 は、いわゆる「V 確変タイプ」の「ST 機」である。大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設定されている。通常大当たりには当選し

10

20

30

40

50

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

3) 大当たり遊技にて表示される利益画像

当否抽選結果が大当たりとなった場合、大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、一または複数の単位遊技（いわゆる各「ラウンド」の遊技。以下、大当たり遊技が開始されてから○回目の単位遊技を、○ラウンド（遊技）と称することもある）を含むものである。単位遊技は、所定の閉鎖条件が成立するまで大入賞領域906が開放されるものである。本実施形態では、C個の遊技球が入賞すること、および、大入賞領域906が開放されてから所定時間経過すること、のいずれか一方が発生することが、閉鎖条件の成立とされている。基本的には、大入賞領域906に向かって継続的に遊技球を発射していれば、所定時間が経過するよりも前にC個の遊技球が大入賞領域906に進入する。つまり、少なくともC個の遊技球が大入賞領域906に入賞することによる利益を遊技者は享受することができる。本実施形態では、 $C=10$ である。また、一の遊技球が大入賞領域906に入賞することを契機として払い出される賞球は10個である。

【0027】

大当たり遊技を構成する単位遊技の数（ラウンド数）は適宜設定することができる。本実施形態では、第一当否抽選（特図1抽選）により当選した大当たりは4ラウンドであり、第二当否抽選（特図2抽選）により当選した大当たりは10ラウンドである。

【0028】

大当たり遊技中には、表示領域911に利益画像20が表示される（図5参照）。利益画像20は、遊技者が既に得られた利益を示すものである。利益画像20は、少なくとも

10

20

30

40

50

、大当たり遊技にて払い出された出玉を表す数値を含むものである。本実施形態では、（トータルの）賞球数を表す数値（以下、賞球数値と称することもある）を含む。つまり、一の遊技球が大入賞領域 906 に入賞することを契機として、賞球数値は 10 増加することになる。なお、本実施形態では、当該賞球数にはいわゆるオーバー入賞（一の単位遊技における 11 個目以降の入賞）分も含まれる。また、賞球数ではなく、発射した遊技球を除いた「純増数」を表すものとしてもよい。また、大入賞領域 906 に入賞することによって得られた利益に加え、その他の入賞領域に入賞することによって得られた利益を表すものとしてもよい。

【0029】

利益画像 20（賞球数値）は、リセット条件の成立を契機としてリセットされる（0 とされる）。大当たり遊技終了後、第一特別遊技状態に移行する場合には、当該第一特別遊技状態にて切替時点に到達することがリセット条件の成立とされている。つまり、特別大当たり（先の大当たり）に当選したことによる大当たり遊技（先の大当たり遊技）終了後、第一特別遊技状態に移行して再び特別大当たり（後の大当たり）に当選したことによる大当たり遊技（後の大当たり遊技）が実行されるものとした場合、後の大当たりの当選時点が、切替時点到達前か後かで、利益画像 20 がリセットされるか否かが異なることになる。具体的には次の通りである。

【0030】

切替時点は、大当たり遊技（先の大当たり遊技）終了後、第一特別遊技状態が開始されてから N 回連続してはずれとなる時点である。本実施形態では $N = 20$ である。つまり、第一特別遊技状態が開始されてから 20 回転経過時点が切替時点とされている（図 4 参照）。上述した通り、本実施形態における第一特別遊技状態は、150 回連続してはずれとなることで終了するものである（ST 回数： $M = 150$ 回である）ところ、第一特別遊技状態の途中時点（終了時点ではない時点）が、切替時点とされているということである（ $N < M$ であるということである）。そのため、第一特別遊技状態は、切替時点に到達して終了するものではなく、その後も継続する。

【0031】

先の大当たり遊技終了（図 5（a）参照）後、第一特別遊技状態が開始され（図 5（b）参照）、N 回（20 回）連続してはずれとなった後、大当たり（後の大当たり）に当選した場合、すなわち N 回超かつ M 回以下の回転数で大当たりに当選するという事象（以下、当該事象を通常連続大当たりと称することもある）が発生した場合には、リセット条件が成立することになるため、後の大当たりの開始時には利益画像 20（賞球数値）がリセットされた状態にある（図 5（c-2）参照）。つまり、後の大当たり遊技においては、0 から得られた賞球が加算されていく。

【0032】

一方、先の大当たり遊技終了（図 5（a）参照）後、第一特別遊技状態が開始され（図 5（b）参照）、N 回（20 回）連続してはずれとなる前に大当たり（後の大当たり）に当選するという事象（以下、当該事象を短間隔連続大当たりと称することもある）が発生した場合には、リセット条件が成立していないことになるため、後の大当たりの開始時には、先の当たり遊技にて得られた利益（賞球）を含めた利益画像 20 が表示された状態にある（図 5（c-1）参照）。つまり、後の大当たり遊技においては、先の大当たり遊技にて得られた賞球に後の大当たり遊技にて得られた賞球が加算されていく。

【0033】

なお、短間隔連続大当たりが連続して二回以上発生した場合には、三回以上の大当たり遊技分の賞球数が利益画像 20（賞球数値）に含まれることになる。つまり、いわゆる ST 連チャンが発生する状況においては、通常連続大当たりが発生しない限り、利益画像 20 がリセットされないことになる。

【0034】

まとめると、先の大当たり遊技が終了し、第一特別遊技状態に移行し、当該第一特別遊技状態が終了する前に（ST が終了するよりも前に）、後の大当たりに当選する連続大当

10

20

30

40

50

たりが発生する場合、その当選タイミングが切替時点（20回転）よりも前であれば（短間隔連続大当たりであれば）利益画像20はリセットされず（図5（c-1）参照）、切替時点よりも後であれば（通常間隔連続大当たりであれば）利益画像20がリセットされる（図5（c-2）参照）ということである。すなわち、第一特別遊技状態が開始されてから、比較的早いタイミングで後の大当たりに当選した場合には、利益画像20をリセットせず、先の大当たり遊技の利益と後の大当たり遊技の利益を合わせて示すことで、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技が一つの大当たり遊技であるかのように見せる（二以上の大当たり遊技を、疑似的に一の大当たり遊技のように見せる）。つまり、遊技者には、（実際は二以上の大当たり遊技を含むものである）一の大当たり遊技にて、多くの利益が得られているように（大当たり遊技で得られる利益が大きいように）見えるから、遊技の趣向性向上（遊技意欲の向上）に資することになる。

10

【0035】

以下、上記利益画像20や、特別遊技状態、大当たり遊技中の表示等に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【0036】

○具体例1-1

大当たり遊技中にて、単位遊技数画像22が表示されるものとする（図6参照）。単位遊技数画像22は、一単位遊技（ラウンド）が終了することを契機として増加する数値（ラウンド数を示す数値）を含むものである。当該単位遊技数画像22は、通常連続大当たり時にはリセットされるものの、短間隔連続大当たり時にはリセットされないようにする。すなわち、先の大当たり遊技終了（図6（a）参照）後、切替時点到達後に後の大当たりに当選した場合、当該後の大当たりの開始時には単位遊技数画像22はリセットされた状態にある（図6（b-2）参照）。一方、先の大当たり遊技終了（図6（a）参照）後、切替時点到達前に後の大当たりに当選した場合、当該後の大当たりの開始時には、先の大当たり遊技にて実行された単位遊技の数を含めた単位遊技数画像22が表示された状態にある（図6（b-1）参照）。

20

【0037】

このようにすることで、短間隔連続大当たりが発生した場合には、先の大当たり遊技を構成する単位遊技を含めた単位遊技数が表示されるから、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技を一つの大当たり遊技であるかのように見せる効果が高まることになる。

30

【0038】

なお、本例のようにする場合、実際のラウンド数を表示がなされない（図5に示した例は当該表示（「ROUND〇」の表示）がなされるものである）ようにすること（または、目立たないように小さく表示されるようにすること）が好ましい。上記の通り、短間隔連続大当たりが発生した場合には、後の大当たり遊技にて先の大当たり遊技を含めた単位遊技数（ラウンド数）が表示されることになるからである。短間隔連続大当たりが発生した場合に、後の大当たり遊技の1ラウンド目（1回目の単位遊技）にて、「ROUND1」といった表示がなされると、それを見た遊技者は新たな大当たり遊技が開始されたということを容易に把握できてしまい、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技が一の大当たり遊技であることを示す効果が弱まってしまうからである。

40

【0039】

○具体例1-2

変動中演出に要する時間（変動時間）の制御（決定方法）が、第一特別遊技状態における切替時点到達前と到達後で異なるものとする。具体的には、複数の候補となる時間（変動パターン）のうちから当否抽選結果を踏まえて変動時間が決定されるところ、切替時点到達前で設定されうる最短の変動時間は、切替時点到達後で設定されうる最短の変動時間よりも短いものとされる。例えば、切替時点到達前の最短の変動時間は0.5秒とされ、切替時点到達後の最短の変動時間は2.0秒とされる（図7参照）。なお、切替時点到達前か後かにかかわらず、最短の変動時間は、複数の候補となる時間のうち最も選択確率が

50

高い変動時間である。かかる設定であるため、切替時点到達前の変動時間の平均長さは、切替時点到達後の変動時間の平均長さよりも短くなる。また、少なくとも切替時点到達前は、当否抽選結果がはずれとなる場合だけでなく、大当たりとなる場合も、最短の変動時間（0.5秒）が選択されうる。すなわち、最短の変動時間で大当たりが報知される場合もある。

【0040】

このようにすることで、第一特別遊技状態における切替時点到達前（20回転まで）の当否抽選結果の報知がテンポよく（高速で）進行していくことになる。そのため、短間隔連続大当たりが発生するときには、先の大当たり遊技の終了（第一特別遊技状態の開始）から後の大当たり遊技の開始までに要する時間が短くなりやすく、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技を一つの大当たり遊技であるかのように見せる効果が高まることになる。

10

【0041】

切替時点到達前は、変動時間が一定である（変動時間の候補となる時間が一種のみである）構成としてもよい。上記例に即していえば、当否抽選結果にかかわらず、一の変動が0.5秒で終了するものとする。このようにすることで、第一特別遊技状態が開始された後、切替時点到達までに要する最大時間を一定とする（「変動時間×D」とする）ことができる。上記実施形態のようにD=20であり、変動時間0.5秒であれば、当該最大の時間は10秒となる。すなわち、短間隔連続大当たりが発生する場合における先の大当たりと後の大当たりの間隔は最大10秒となる。

【0042】

20

○具体例1-3

利益画像20によって表される利益は、第一特別遊技状態中の利益を含むものであってもよい。すなわち、第一特別遊技状態は、第二始動領域904bに向かって遊技球を発射する（右打ちする）遊技状態であるところ、それにより得られた賞球を含むものであってもよい。第二始動領域904bに向かって遊技球を発射することで入賞しうる領域のうち、一部の領域に対する入賞により得られた賞球のみ利益画像20が表す利益の対象としてもよい。このようにすることで、短間隔連続大当たりが発生した場合における後の大当たり遊技にて表示される利益画像20（賞球数値）は、先の大当たり遊技にて得られた利益だけでなく、その後の第一特別遊技状態にて得られた利益を含むものとなる。

【0043】

30

○具体例1-4

上記実施形態における利益画像20の制御は、先の大当たり遊技終了後、第一特別遊技状態（高確率・時短有）に移行し、当該第一特別遊技状態にて後の大当たりに当選した場合のものであること説明したが、先の大当たり遊技終了後、第二特別遊技状態（低確率・時短有）に移行し、当該第二特別遊技状態にて後の大当たりに当選した場合も同様に制御してもよい。つまり、第二特別遊技状態に移行してN回（Nは第二特別遊技状態の継続回数よりも少ない）連続してはずれとなる切替時点到達までの間に後の大当たりに当選した場合には利益画像20はリセットされず、切替時点到達後に大当たりに当選した場合には利益画像20がリセットされるものとする。

【0044】

40

○具体例1-5

上記実施形態における第一特別遊技状態は、M回連続してはずれとなることで終了する「ST」であることを説明したが、次回大当たりまで継続する状態（高確率・時短有）であってもよい。当該遊技状態が開始されてからN回連続してはずれとなる切替時点到達前であるか到達後であるかに応じ、利益画像20がリセットされるか否かが決まるものとするればよい。

【0045】

○具体例1-6

第一特別遊技状態が開始されてからN回連続して当否抽選結果がはずれとなる切替時点に到達することを契機として、疑似開始演出が実行されるものとする。上記実施形態のよ

50

うに $N = 20$ とするのであれば、第一特別遊技状態が開始されてから 21 回目の変動中演出の冒頭にて疑似開始演出が実行されるものとする。

【0046】

疑似開始演出は、切替時点から第一特別遊技状態が開始されるように見せるための演出である。例えば、第一特別遊技状態の名称を「○○RUSH」と名付けるのであれば、当該名称を含む疑似開始画像 25 を表示することが疑似開始演出として実行される（図 8 参照）。なお、このような疑似開始画像 25 は、第一特別遊技状態の開始時（先の大当たり遊技の終了直後）には表示されない。また、上述した通り、疑似開始演出が実行されるのは、第一特別遊技状態が開始されてから 21 回目の変動中演出中であるから、当該 21 回目の変動中演出に対応する当否抽選結果を報知するための装飾図柄 80 が表示領域 911 10
の外縁近傍で小さく変動表示され、変動中演出が実行されている最中であること（図柄変動中であること）に遊技者が気付きにくいようにされる。また、疑似開始演出が実行されている最中は、保留図柄 10 は表示されないようにして、変動中演出が実行されている最中であることに遊技者が気付きにくくすることが好ましい。ただし、保留図柄 10 が表示される構成とすることを否定するわけではない。

【0047】

これにより、遊技者は、（実際には切替時点到達よりも前に第一特別遊技状態が開始されているものの）切替時点後に第一特別遊技状態が開始されるというような印象を受けることになる。よって、切替時点に到達するまでに後の大当たりに当選する（短間隔連続大当たりが発生する）場合、疑似開始演出が実行されずに新たな大当たり遊技が開始されることになる（疑似開始演出に接したことがある遊技者には第一特別遊技状態が開始されていないように見える）から、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技を一つの大当たり遊技であるかのように見せる効果がより高まることになる。 20

【0048】

なお、切替時点に到達した後の一回転目の変動（第一特別遊技状態が開始されてから 21 回目の変動中演出）は、強制的にロング変動（所定時間以上の変動）とされ、変動中演出の冒頭にて疑似開始演出を実行するための時間が確保される。本実施形態では、21 回転目にて大当たりとなる場合であっても疑似開始演出が実行される（疑似開始演出が実行された後、大当たりであることが報知される）。ただし、21 回転目が大当たりとなる場合、疑似開始演出が実行されないようにしてもよい。つまり、疑似開始演出は、これから 30
第一特別遊技状態が開始させるように見せるために実行されるものであるところ、すぐに大当たりとなることが決まっている場合には疑似開始演出を実行する意味がないとして当該演出が実行されないようにしてもよい。

【0049】

上記表示に加え、または、上記表示に代えて、以下のような表示がなされることが疑似開始演出として実行されるようにしてもよい。なお、以下に示す表示の一部のみ採用された構成としてもよい。

【0050】

・疑似回数表示

第一特別遊技状態が D 回連続してはずれとなることで終了することを示す疑似回数 $25n$ の表示が疑似開始演出として実行されるものとする（図 9（a）参照）。なお、 $D = M - N$ である。上記実施形態のように、第一特別遊技状態の継続回数（ST 回数） $M = 150$ であり、 $N = 20$ であるとするれば、 $D = 150 - 20 = 130$ であるから、疑似回数 $25n$ として「130」（回）の数字を含む画像が表示される。このようにすることで、遊技者は、（実際には継続回数が 150 回であるものの）第一特別遊技状態が 130 回連続してはずれとなることで終了する状態（ST 130 回）であるかのような印象を受けることになる。つまり、遊技者は、（実際には切替時点到達よりも前に第一特別遊技状態が開始されているものの）切替時点後に「継続回数 = 130 回」である第一特別遊技状態が開始されるというような印象を受けることになる。なお、当該疑似回数 $25n$ は、上述した 40
第一特別遊技状態の名称（例：○○RUSH）を含む疑似開始画像 25 と合わせて（同時 50

期に)表示されるようにすることが好ましい(図9(a)参照)。これにより、当該名称の遊技状態が疑似回数25n(130回)分継続すると遊技者が感じる蓋然性が高まるからである。

【0051】

・選択演出

切替時点到達後の第一特別遊技状態の演出モード(すなわち、21~150回転目までの演出モード)は、複数種の演出モードのうちから遊技者が選択可能であるとする。例えば、キャラクタAをモチーフとした演出モードA、キャラクタBをモチーフとした演出モードB、キャラクタCをモチーフとした演出モードCのいずれかが設定されるものであり、設定された演出モードに応じ、変動中演出の態様が変化するものとする。ただし、演出モードは、遊技者の直接的な利益(出玉)に影響を与えるものではない。

10

【0052】

これを前提とし、疑似開始演出として、演出モードを選択する選択演出が実行されるものとする。つまり、切替時点の演出モードを、演出モードA~Cのいずれとするのか遊技者に促す(好みの演出モードを選択させる)演出が実行されるものとする(図9(b)参照)。選択演出(選択方法)の具体的態様はどのようなものであってもよい。選択操作を行うための操作手段70(押ボタン71や十字キー(図示せず))といったものの操作方法や、選択終了までの時間を示す画像が表示されるようにすればよい。

【0053】

一般的に、演出モードを選択する選択演出は、新たな状態が開始されるときに実行されるものである(遊技状態の途中で(同じ遊技状態が維持されるのに)、それ以降の演出モードを決定するための選択演出が発生するのは通常ではない)。したがって、切替時点到達を契機としてこのような選択演出が実行されるようにすることで、遊技者は、(実際には切替時点到達よりも前に第一特別遊技状態が開始されているものの)切替時点後に第一特別遊技状態が開始されるというような印象を受けることになる。

20

【0054】

・企業表示

遊技者に対する広告として、表示領域911に遊技機の製造者または販売者を示す企業表示(コーポレート表示)が表示されることがある。一般的に、このような企業表示は、大当たり遊技終了の終了時や、新たな遊技状態の開始時等、明確な「区切」時に表示されることが多い。疑似開始演出として、このような企業表示が表示されるものとする(図9(c)参照)。すなわち、第一特別遊技状態の途中時点(切替時点)で企業表示が表示されるものとする。上記の通り、企業表示は明確な区切りとなる時点で表示されることが多いから、(実際には切替時点到達よりも前に第一特別遊技状態が開始されているものの)遊技者には企業表示が表示された後第一特別遊技状態が開始されている印象を受けることになる。

30

【0055】

・注意喚起表示

遊技者に対し、注意を促す表示(注意喚起表示)が表示されることがある。注意喚起表示の例としては、現金カードや出玉情報を記録したカードといった記録カードの取り忘れ(盗難)を注意する表示(図9(d)参照)や、遊技機1の筐体1aに設けられた凸部等に接触することによる怪我に注意する表示(図示せず)が挙げられる。一般的に、このような注意喚起表示は、一般的に、大当たり遊技終了の終了時や、新たな遊技状態の開始時等、明確な「区切」時に表示されることが多い。疑似開始演出として、このような注意喚起表示が表示されるものとする。すなわち、第一特別遊技状態の途中時点(切替時点)で注意喚起表示が表示されるものとする。上記の通り、注意喚起表示は明確な区切りとなる時点で表示されることが多いから、(実際には切替時点到達よりも前に第一特別遊技状態が開始されているものの)遊技者には注意喚起表示が表示された後第一特別遊技状態が開始されている印象を受けることになる。

40

【0056】

50

なお、本例にて説明した疑似開始演出は、利益画像 20 が上記実施形態のように制御されるものではない場合にも用いることができる（上記実施形態にて説明した利益画像 20 の制御が、本例適用の必須条件ではない）。例えば、特別遊技状態の継続回数を、実際の継続回数よりも少なく見せたい場合（N 回分少なく見せたい場合）に本例のような疑似開始演出が実行されるものとすればよい。

【0057】

4) 各種演出

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、以下に示すような演出を実行することが可能である。なお、以下に示す一部の演出のみ実行することが可能なものであってもよい。

【0058】

4-1) 筐体表示演出

変動中演出中に表示領域 911 に表示される画像を変動画像 30 とする。変動画像 30 は、少なくとも、装飾図柄 80 およびその背景として表示される背景画像 30b を含む。詳細を後述するように、筐体表示演出は変動画像 30 が小さくなるような変化が発生するものであるところ、当該筐体表示演出が発生していない状態（通常状態）においては、変動画像 30 は表示領域 911 の全体に亘って表示された状態にある（図 10 (a) 参照）。

【0059】

筐体表示演出は、上記通常状態から、変動画像 30 が小さくなるような変化が生じる特殊状態に至るものである。基本的には、表示領域 911 の全体に表示されていた変動画像 30（図 10 (a) 参照）が、ズームアウトするかのような（表示領域 911 に対して「ずれた」かのような）表示がなされる（図 10 (b) (c) 参照）ものである。このような表示がなされることで、表示領域 911 には変動画像 30 が表示されていない領域（以下、基準外領域 911a と称することもある）が生じる。当該基準外領域 911a には遊技機 1 の筐体 1a（遊技盤 90 を含む）の少なくとも一部が表示される（筐体 1a の少なくとも一部が「画像」として表示される）。特殊状態となったときに表示領域 911 に表示される筐体 1a（の画像）と変動画像 30（表示領域 911）の位置関係は維持される。すなわち、筐体表示演出は、通常状態から、変動画像 30 を中心としてズームアウトしたかのような変化が生じ、その結果として表示領域 911 の周囲に存在する筐体 1a が映し出されたかのように見える特殊状態に至る演出である。なお、本実施形態では、表示領域 911（変動画像 30）がまっすぐ後方に変位するように表示される（二次元的な変位が生じる）ものであるが、三次元的な変位が表示されるものであってもよい。つまり、筐体表示演出が発生した状態において、表示領域 911 を表す外縁が略平行四辺形状に表されるものとしてもよい。

【0060】

このように、筐体表示演出は、通常状態から特殊状態への変化が発生するものであるところ、通常状態から特殊状態にかけて、変動画像 30 の連続性が保たれる（図 10 参照）。上述した通り、変動画像 30 は、少なくとも装飾図柄 80 を含むものであるところ、当該装飾図柄 80 の変動（なお、ここでいう変動には完全に停止していない状態、例えばわずかに揺れているような疑似停止状態を含むものとする）の連続性が保たれる。例えば、通常状態から特殊状態への変化（変動画像 30 のズームアウト）が発生する直前に、変動画像 30 が左から「5・1・7」の変動中の装飾図柄 80 を含んだものであったとすれば（図 10 (a) 参照）、当該「5・1・7」の装飾図柄 80 が表示されたまま、ズームアウトが開始される（図 10 (b) 参照）ことになる。ズームアウトの最中も装飾図柄 80 の変動の連続性は保たれる。

【0061】

また、変動画像 30 は背景画像 30b を含む（なお、一部の図面においては当該背景画像 30b の図示を省略している）。当該変動画像 30 が経時的に変化する「動画」であるのであれば、通常状態から特殊状態にかけて背景画像 30b の「動画」としての連続性が

10

20

30

40

50

保たれる（図 10 参照）。

【0062】

また、本実施形態では、変動画像 30 は保留図柄 10 を含む。つまり、筐体表示演出が発生する際には、保留図柄 10 を含む変動画像 30 がズームアウトすることになる。筐体表示演出が発生する際に新たに当否抽選情報が取得されない（保留数が増えない）とすれば、変動画像 30 が含む保留図柄 10 の数は変化しない。また、仮に、筐体表示演出が実行されている途中（ズームアウトの途中）で新たに当否抽選情報が取得されたとすれば、ズームアウトの途中でも新たな保留図柄 10 が表示される（図 10（b）→（c）の変化参照）。つまり、筐体表示演出の途中でも保留図柄 10 の増加が反映される。

【0063】

このように、本実施形態における筐体表示演出は、通常状態から特殊状態にかけて変動画像 30 の連続性が保たれる。また、筐体表示演出が発生するタイミングは不定である。つまり、通常状態から特殊状態への変化が開始されるタイミングは不定である。当該変化が開始される時点における変動画像 30 の態様は都度変化しうるものである（まちまちである）ため、筐体表示演出の具体的態様（変動画像 30 の部分）は、上記時点での変動画像 30 の態様が全く同じでなければ異なるということである。

【0064】

筐体表示演出は、表示領域 911 に遊技機 1「自ら」の画像を映し出すという演出であるところ、本実施形態のように変動画像 30 の連続性が保たれるようにすることで、当該演出がよりリアルに見える（本当に現在遊技している遊技機 1 が表示されているように見える）という作用が奏されることになる。

【0065】

本実施形態における筐体表示演出は、筐体 1a に設けられた発光部 35 が映し出される位置までズームアウトされる。当該発光部 35 は、筐体 1a 上部（表示領域 911 よりも上）に設けられているところ、表示領域 911 における基準外領域 911a に発光部 35 を画像としての表したものの（画像発光部 35x）が映し出される位置までズームアウトした状態（筐体 1a における発光部 35 を含む部分が表示された状態）が特殊状態とされる（図 10（c）参照）。

【0066】

特殊状態となった後、画像発光部 35x が発光するような画像が表示されるとともに、実際の発光部 35 も発光するという「実物・画像発光演出」が実行される（図 11 参照）。つまり、「実物・画像発光演出」は、実際に筐体 1a に設けられた有体物による演出と、当該有体物を表す画像による演出（有体物による演出を画像により表したものの）とが同時に実行されるという面白みのある演出である。当該画像発光部 35x および実物の発光部 35 を用いた演出が終了した後、変動画像 30 が表示領域 911 の全体に表示された通常状態に戻る。

【0067】

本実施形態では、当該筐体表示演出（実物・画像発光演出）が発生することがチャンスアップ演出として設定されている。つまり、ある変動中演出にて筐体表示演出が発生した場合の方が、発生しない場合に比して、当該ある変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（（大当たり）信頼度）が高い。

【0068】

通常状態から特殊状態への変位が開始されたとしても、実物・画像発光演出が実行されないこともある設定としてもよい。つまり、実物・画像発光演出が実行されることがチャンスアップとされ、実物・画像発光演出が実行されずに元の状態に戻る（変動画像 30 が表示領域 911 の全体に表示された通常状態に戻る）ことが非チャンスアップとされた設定としてもよい。このようにすることで、画像発光部 35x が表示された状態となるまで変動画像 30 が変位（ズームアウト）して、実物・画像発光演出が実行されることを遊技者が願うという演出形態となる。

【0069】

10

20

30

40

50

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

【0070】

○具体例2-1

変動画像30は、装飾図柄80およびその背景画像30bを含むものであり、筐体表示演出が発生する際にもその連続性が保たれることを説明したが、経時的に変位する演出画像を含む変動画像30が表示されている状態で筐体表示演出が発生する場合には、当該演出画像の連続性も保たれるようにする（演出画像は変動中演出にて常時表示されるものではない）。例えば、演出画像として所定のキャラクタを表すキャラクタ画像が表示され、当該キャラクタ画像が経時的に右から左に移動している状態で筐体表示演出が発生するとする場合には、通常状態から特殊状態にかけて当該キャラクタ画像の移動の連続性が保たれるようにする。

10

【0071】

○具体例2-2

筐体表示演出が発生した上で、遊技者に対し、操作手段70の操作を促す操作演出が発生しうるものとする。具体的には、特殊状態にて、遊技機1の筐体1aに設けられた操作手段70（例えば押ボタン71）が表示され、遊技者に対し当該操作手段70の操作が促されるものとする。すなわち、筐体表示演出は変動画像30がズームアウトするような表示がなされるものであるところ、表示領域911の外側に設けられた操作手段70が画像として表示される（画像ボタン35yが表示される）まで変動画像30がズームアウトするものとされる。その上で、当該操作手段70の操作を促す操作演出が発生する（図12参照）。なお、この際も変動画像30の連続性は保たれる。このように、筐体表示演出を操作演出に利用することもできる。

20

【0072】

本例のようにする場合、実際の押ボタン71の変化と、画像ボタン35yの変化がリンクするようにされるとよい。例えば、実際の押ボタン71には発光体が設けられており、当該実際の押ボタン71が発光するとともに、画像ボタン35yも発光する（画像で表されるボタンが発光しているかのような表示がなされる）ものとする（図12参照）。このようにすることで、操作演出の操作対象（押ボタン71）が明確になる。

30

【0073】

操作演出は、操作手段70の操作が有効となる操作有効期間が設定される。操作有効期間中に操作手段70の操作（一回の操作（単発操作））がなされることを契機として通常状態に戻る。通常状態に戻った上で表示領域911には操作演出の結果が示される。操作有効期間中に操作手段70の操作がなされなかった場合には、操作有効期間の終了を契機として通常状態に戻り操作演出の結果が示される。操作演出は、当否抽選結果を示す演出とすることもできる。この場合には、当否抽選結果が大当たりとなる場合には成功結果に、はずれとなる場合には失敗結果に至る操作演出とすればよい。

【0074】

本例のようにする場合、筐体表示演出が開始され、特殊状態となっても、表示領域911に画像の操作手段70が表示されずに通常状態に戻ることがある構成としてもよい。すなわち、筐体1aに設けられた操作手段70を表した画像（画像ボタン35yが）表示されるまで変動画像30がズームアウトするか否かが、操作演出が実行されるか否かの分岐として設定されたものとする。この場合、操作演出が実行されることの方が、操作演出が実行されないことよりも遊技者に有利な事象である設定とするとよい。すなわち、前者の場合の方が、後者の場合よりも、当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とする。後者の場合には、当否抽選結果がはずれとな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、操作手段70が表示される状態までズームアウトすることを遊技者が願う演出形態となる。

40

【0075】

50

○具体例 2-3

上記実施形態における筐体表示演出（実物・画像発光演出）は、実際に筐体 1 a に設けられた有体物（例えば発光部 3 5）による演出と、当該有体物を表す画像（画像発光部 3 5 x）による演出とが同時に実行されるものであることを説明したが、両演出の矛盾が発生しうるものとしてもよい。例えば、実際の発光部 3 5 が白で発光するものの、画像発光部 3 5 x（画像により表される発光部 3 5）は赤で発光するといった事象（図 1 3（a）参照）が生じうるものとする。

【0076】

この場合、矛盾が発生した場合とそうでない場合とで、大当たり信頼度が異なる（チャンスアップの度合が異なる）設定とするとよい。上記例に即して言えば、実際の発光部 3 5 および画像発光部 3 5 x の両方が白で発光した場合（図 1 3（b）参照）と、実際の発光部 3 5 は白、画像発光部 3 5 x は赤で発光した場合（図 1 3（a）参照）とで大当たり信頼度が異なる設定とする。このようにすることで、遊技者が、実際の有体物による演出と当該有体物を表した画像による演出とが矛盾しているか否かに注目する面白みのある演出形態となる。

【0077】

○具体例 2-4

上記実施形態における筐体表示演出は、実際に筐体 1 a に設けられた有体物（例えば発光部 3 5）による演出と、当該有体物を表す画像（画像発光部 3 5 x）による演出とが同時に実行されるものであることを説明したが、一方が先に実行される構成としてもよい。例えば、画像発光部 3 5 x が発光した（図 1 4（a）参照）後、実際の発光部 3 5 が発光する（図 1 4（b）参照）といった構成とする。なお、実際の発光部 3 5 が発光した後も、画像発光部 3 5 x が発光し続けるものとしてもよいし、画像発光部 3 5 x の発光は終了するものとしてもよい。このようにした場合、画像による演出が、実際の有体物による演出を予告するという演出形態となる。また、これとは逆にした場合、実際の有体物による演出が、画像による演出を予告するという演出形態となる。

【0078】

4-2）特定操作演出

本実施形態では、遊技者に対し操作手段 7 0 の操作を促す操作演出の一種として特定操作演出を実行することが可能である。特定操作演出は、操作手段 7 0 の一つである押ボタン 7 1 を単発操作することを遊技者に促す演出である。押ボタン 7 1 は、通常態様および当該通常態様は異なることを遊技者の感覚で認識可能な特殊態様に変化することが可能なものである。本実施形態における特殊態様は押ボタン 7 1 が振動した状態（振動状態）であり、通常態様は振動していない状態（非振動状態）である。押ボタン 7 1 を振動させるための振動装置自体は公知であるから説明を省略する。

【0079】

特定操作演出を実行する期間は、押ボタン 7 1 の操作が有効である操作有効期間（遊技者に対し操作が促される期間）と、当該操作有効期間が開始される前の期間である予告期間に区分けされる。操作有効期間では、操作有効期間の残り（経過）を示す画像（メータ画像）と、操作対象である押ボタン 7 1 を表した画像と、単発操作を要求する画像（「押せ」の文字を含む画像）が表示される（図 1 6（a）参照）。すなわち、操作有効期間は、遊技者に対し実際に操作が要求される期間である。

【0080】

予告期間は、操作有効期間の導入部分（これから操作有効期間が開始されることを予告する部分）である。本実施形態では、予告期間にて押ボタン 7 1 が通常態様から特殊態様に変化する。具体的には、通常態様（図 1 5（a）参照）から特殊態様（図 1 5（b）参照）に変化し、通常態様に再び特殊態様に変化することを複数回繰り返す。本実施形態では、予告期間を通じて押ボタン 7 1 は計三回特殊態様となる（操作有効期間の開始時には通常態様にある）。

【0081】

10

20

30

40

50

当該予告期間にて、押ボタン 7 1 が通常態様から特殊態様に変化することに合わせて、表示領域 9 1 1 には効果画像 4 0 が表示される。本実施形態では、効果画像 4 0 は、押ボタン 7 1 が特殊態様にあるときに表示される（図 1 5（b）参照）。上記の通り予告期間では押ボタン 7 1 は計三回特殊態様となるのであるから、予告期間を通じて効果画像 4 0 は計三回表示される。なお、本実施形態では、通常態様にあるときには効果画像 4 0 は非表示である（図 1 5（a）参照）。

【0082】

効果画像 4 0 は、押ボタン 7 1 が設けられた側から次第に広がるような態様とされる。本実施形態では押ボタン 7 1 は表示領域 9 1 1 の下側に設けられているから、表示領域 9 1 1 の下側縁から経時的に表示範囲が大きくなっていく画像（動画）が効果画像 4 0 として表示される。また、本実施形態における特殊態様は「振動」であるから、その振動の影響による効果であるかのような画像が表示される（図 1 5（b）参照）。本実施形態では、押ボタン 7 1 を中心として広がる「波紋」を表すような画像が効果画像 4 0 として表示される。

【0083】

このような予告期間を経て操作有効期間（図 1 6（a）参照）に移行する。操作有効期間中に条件を満たす操作手段 7 0 の操作がなされた（図 1 6（b）参照）場合には、操作有効期間は終了し、演出の結果（遊技者に有利な結果（成功結果；図 1 6（c-1）参照）または遊技者に不利な結果（失敗結果；図 1 6（c-2）参照）が示される。本実施形態における特定操作演出は単発操作が促される演出であるから、操作有効期間中に一度押ボタン 7 1 が操作されることを契機として操作有効期間が終了し、結果に移行する。操作有効期間中に条件を満たす操作手段 7 0 の操作がなされなかった場合には操作有効期間の終了（タイムアップ）を契機として結果に移行する。本実施形態では、当該結果自体が当否抽選結果を示すものとされる。つまり、特定操作演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりである場合には成功結果（一旦失敗結果と見せかける逆転パターンを含む）に至り、はずれである場合には失敗結果に至る。ただし、このような当否抽選結果を示すものではなく、成功結果となった場合の方が、失敗結果となった場合よりも大当たり信頼度が高い、という設定に留まるものとしてもよい。

【0084】

このように、本実施形態では、押ボタン 7 1 が振動する（特殊態様となる）ことに合わせて効果画像 4 0 が表示されるから、当該押ボタン 7 1 の振動が強調される。特に、本実施形態における効果画像 4 0 は、押ボタン 7 1 が設けられた側から次第に広がるような態様、すなわちあたかも押ボタン 7 1 の振動によって生じたように見える態様とされるから、振動の強調効果が高い。

【0085】

また、本実施形態では、特定操作演出の操作有効期間が開始されるよりも前の予告期間にて押ボタン 7 1 が振動し、これとともに効果画像 4 0 が表示されるから、遊技者は、操作対象となる押ボタン 7 1 の位置を容易に把握できるし、これから当該押ボタン 7 1 の操作が促されるということを予測することができる。つまり、操作有効期間前における操作の準備を円滑に行うことができる。

【0086】

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

【0087】

○具体例 3-1

表示されうる効果画像 4 0 として、複数種の画像が設定されたものとする。例えば、第一効果画像 4 1 が表示される（図 1 7（a）参照）こともあれば、第二効果画像 4 2 が表示される（図 1 7（b）参照）こともある設定とする。そして、予告期間にて第一効果画像 4 1 が表示された場合よりも、第二効果画像 4 2 が表示された場合の方が、特定操作演

10

20

30

40

50

出の結果が遊技者に有利なものとなる蓋然性が高い設定とする。特定操作演出の結果にて当否抽選結果が示されるのであれば、第一効果画像 4 1 が表示された場合よりも、第二効果画像 4 2 が表示された場合の方が、大当たり信頼度が高いということである。このようにすることで、効果画像 4 0 の態様（種類）に遊技者が注目する演出形態となる。

【0088】

加えて、本例のようにする場合、表示される効果画像 4 0 の態様（種類）に応じ、操作手段 7 0（押ボタン 7 1）の特殊態様が異なる設定としてもよい。例えば、押ボタン 7 1 の振動態様として、第一特殊態様（振動「小」）（図 1 7（a）参照）と、それよりも振動が大きい第二特殊態様（振動「大」）（図 1 7（b）参照）が設定されたものとする。そして、第一特殊態様となる場合には第一効果画像 4 1 が、第二特殊態様となる場合には第二効果画像 4 2 が表示されるものとする。この場合、第一効果画像 4 1 と第二効果画像 4 2 の違いを、画像の大きさ（最大の大きさ）とするとよい。すなわち、第一特殊態様よりも第二特殊態様の方が「振動」が大きいため、第一効果画像 4 1 よりも、第二効果画像 4 2 の方が大きいものとする（上記実施形態のように「波紋」を効果画像 4 0 とするのであれば、「振動」の大小に応じ、「波紋」の大きさが異なるものとする）。このようにすることで、操作手段 7 0（押ボタン 7 1）が、第一特殊態様および第二特殊態様のいずれであるか（「振動」の大小）を、効果画像 4 0 の違いにより明確に示すことができる（目に見えない「振動」の違いを、効果画像 4 0 の違いにより表すことができる）。

【0089】

○具体例 3-2

効果画像 4 0 が表示されることがチャンスアップとされた設定とする。すなわち、押ボタン 7 1 が振動した際、効果画像 4 0 が表示される（図 1 8（a）参照）こともあれば、表示されない（図 1 8（b）参照）こともある設定とする。すなわち、予告期間にて、押ボタン 7 1 が振動するものの、効果画像 4 0 が表示されないという演出態様となる場合もあるということである（装飾図柄 8 0 および保留図柄 1 0 を除き、表示領域 9 1 1 に表示される画像は効果画像 4 0 の有無という点で相違する。）。そして、効果画像 4 0 が表示されて押ボタン 7 1 の振動が強調された場合の方が、効果画像 4 0 が表示されなかった場合よりも特定操作演出の結果が遊技者に有利なものとなる蓋然性が高い設定とする。特定操作演出の結果にて当否抽選結果が示されるのであれば、効果画像 4 0 が表示された場合の方が、表示されなかった場合よりも、大当たり信頼度が高いということである。このようにすることで、押ボタン 7 1 が振動したときに効果画像 4 0 が表示されるか否かに遊技者が注目する演出形態となる。

【0090】

○具体例 3-3

上記実施形態では、操作手段 7 0（押ボタン 7 1）が振動状態となることが特殊態様であることを説明したが、通常態様（常態）とは異なる態様であることを遊技者の感覚で認識可能なものであればその他の態様を特殊態様として設定することができる。例えば、押ボタン 7 1 が発光体（例えば LED）を備え、当該発光体が発光状態にあることが通常態様と、発光状態にあることが特殊態様として設定されたものとしてもよい。すなわち、通常態様と特殊態様の相違が遊技者の視覚により認識可能な設定とする。通常態様においても発光体が発光するものとしてもよい。つまり、通常態様としての発光体の発光色と、特殊態様としての発光体の発光色とが異なる設定とする。本例のようにする場合、効果画像 4 0 を発光体の発光色に合わせたものとする。例えば、発光体が発光することが特殊態様として設定するのであれば、効果画像 4 0 が赤色を呈するものとする。

【0091】

上記具体例 3-1 で説明したように、効果画像 4 0 として二種以上の態様が設定されたものとするのであれば、発光体が発光する第一特殊態様とされた場合には白色を呈する第一効果画像 4 1 が表示され（図 1 9（a）参照）、発光体が発光する第二特殊態様とされた場合には赤色を呈する第二効果画像 4 2 が表示される（図 1 9（b）参照）といった構成とすればよい。このように、発光体の発光色と効果画像 4 0 の色がリンク

したものとされることで、操作手段 70（押ボタン 71）が特殊態様となっていることの効果画像 40 による強調作用が高められることとなる。

【0092】

○具体例 3-4

上記実施形態では、操作有効期間前の予告期間にて操作手段 70（押ボタン 71）が通常態様から特殊態様に変化し、それに合わせて効果画像 40 が表示されることを説明したが、このような通常態様から特殊態様への変化およびそれに合わせた効果画像 40 の表示が操作有効期間中に発生するものとしてもよい。また、特定操作演出の結果を示す状態にて操作手段 70（押ボタン 71）が通常態様から特殊態様に変化し、それに合わせて効果画像 40 が表示されるようにしてもよい。

10

【0093】

4-3) 図柄演出

本実施形態では、変動中演出を構成する演出として図柄演出が発生する。図柄演出は、装飾図柄 80 を利用した演出である。具体的には、X 個の図柄組み合わせを特定組み合わせとすることで、遊技者に対し有利な状況であることを示す演出である。X は、当否抽選結果を示す装飾図柄 80 の組み合わせを構成する数である。すなわち、本実施形態では $X = 3$ である。なお、 $X = 2$ 以上であれば、特定組み合わせを構成する装飾図柄 80 の数は適宜変更可能である。

【0094】

特定組み合わせは、大当たりとなるときに示される同じ「装飾図柄 80 の三つ揃い」ではない。すなわち、大当たり当選を報知する組み合わせとは異なる、いわゆる「チャンス目」である。本実施形態では、三つの装飾図柄 80 が規定順で連続するように左から並ぶ組み合わせ（図 20（b）参照）が特定組み合わせとされている。具体的には、「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」・・・といったように、左から昇順で並ぶ組み合わせが特定組み合わせとされている。なお、図面において各装飾図柄 80 は「数字」のみを含むものとして示すがこれに付随するキャラクタ等を含むものとしてもよい。また、常態において各装飾図柄 80 はキャラクタ等の「数字」以外の部分を含むが、特定組み合わせが構築されるときに「数字」のみを含むものとして表示されるものとしてもよい。また、「8・9・1」、「9・1・2」といったように、規定順で最後の数字（9）から最初の数字（1）に戻るものも「昇順」に含まれるものとしてもよい。

20

30

【0095】

図柄演出が発生させる際には、各装飾図柄群 80 g の変動を停止または疑似停止させた上で特定組み合わせを表示する。ここで、「停止」とは、ある当否抽選結果を示す組み合わせを確定表示する時点进行いう。つまり、変動中演出の終了時点にて全ての装飾図柄群 80 g の変動は停止する。一方、「疑似停止」とは、遊技者には停止しているように見えるものの、わずかに動いているような状態をいう。したがって、「疑似停止」時点は、変動中演出の終了時点ではない（変動中演出が終了したように見せかける時点であるといえる）。

【0096】

本実施形態では、いわゆる疑似連続演出が発生することを示す際に特定組み合わせが表示される。疑似連続演出自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、変動する装飾図柄 80（図 20（a）参照）が一旦疑似停止した（図 20（b）参照）後、再び変動を開始する（再変動する）（図 20（c）参照）ことを、一の変動中演出中に一または複数回繰り返すものである。当該再変動の回数が多くなるほど対象当否抽選結果（疑似連続演出を含む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まるように設定されている。この疑似連続演出が発生する際における「疑似停止」時の組み合わせが、特定組み合わせとされる。換言すれば、特定組み合わせは、疑似連続演出（再変動）が発生することを示す組み合わせである。

40

【0097】

これとは異なり、いわゆる先読み演出としての「チャンス目」として特定組み合わせが

50

用いられるものとしてもよい。先読み演出は、ある当否抽選結果（先読み演出の対象となる対象当否抽選結果）の大当たり信頼度が高まったことを、当該対象当否抽選結果よりも先に報知が完了する一または連続する複数の当否抽選結果（先の当否抽選結果）についての変動中演出にて示唆するものであるところ、当該先の当否抽選結果（はずれ）を示す組み合わせが特定組み合わせ（チャンス目）となることが先読み演出として発生するようにすることが考えられる。この場合には、先の当否抽選結果（はずれ）を示すものとして、装飾図柄 80 の変動が「停止」したときの組み合わせを特定組み合わせとすることになる。

【0098】

特定組み合わせを構成する三つの装飾図柄 80 は次のような強調表示とされる。上述した通り、本実施形態における特定組み合わせは、三つの装飾図柄 80（数字）が昇順で並ぶものである。つまり、左装飾図柄 80 の数字、中装飾図柄 80 の数字、右装飾図柄 80 の数字が「連続」する（連番となる）ものである。これら三つの装飾図柄 80 が、昇順で次第に小さくなるように表示される（図 20（b）参照）。つまり、左装飾図柄 80 が最も大きく、その次に中装飾図柄 80 が大きく、右装飾図柄 80 が最も小さく表示される。なお、各装飾図柄 80 の大きさは、上下方向の長さによって規定されるものとする。すなわち、図柄の最上端から最下端までの距離が大きいものほど「大きな図柄」であるとする。なお、特定組み合わせが構築される前の状態においては、基本的には、各装飾図柄 80 は同じ大きさである。

【0099】

特定組み合わせ（チャンス目）の法則は遊技機によって異なる。本実施形態のように、装飾図柄 80 が規定順で並ぶことが特定組み合わせとされたものについて、上記のように当該規定順で図柄の大きさが次第に小さくなるような強調表示とされることで、各図柄が手前から数字の順で並んでいるように見え、特定組み合わせが「昇順（順目）」であることが強調されることになる。遊技者にとってみれば、特定組み合わせの法則が分かりやすいという利点がある。

【0100】

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

【0101】

○具体例 4-1

上記実施形態における強調表示は、特定組み合わせを構成する装飾図柄 80 が規定順（昇順）で次第に小さくなるように表示されるものであることを説明したが、当該順で次第に大きくなるように表示されるものとしてもよい（図 21 参照）。本例のようにした場合、数字の大小関係と、図柄の大小関係がリンクする（数字が大きいほど大きく表示される）という分かりやすい演出態様となる。

【0102】

○具体例 4-2

上記実施形態では、特定組み合わせを構成する装飾図柄 80 は「昇順」で並ぶことを説明したが、「降順」で並ぶものを特定組み合わせとしてもよい（「昇順」と「降順」の両方が特定組み合わせである設定としてもよいし、「降順」のみ特定組み合わせである設定としてもよい）。「降順」が特定組み合わせである構成とする場合においても、上記実施形態と同様に左から右にかけて次第に小さくなる（左装飾図柄 80 が最も大きく、右装飾図柄 80 が最も小さくなる）ようにすることが考えられる。このようにすることで、数字の大小関係と、図柄の大小関係がリンクすることになる。なお、降順には、「1・9・8」、「2・1・9」といったように、規定順で最初の数字（1）から最後の数字（9）に戻るものも含まれるものとしてもよい。

【0103】

また、「昇順」と「降順」のいずれもが特定組み合わせとされる設定において、「昇順

」と「降順」とで、図柄の大きさの変化の方向が異なる構成とすることが考えられる。例えば、図 22 (a) に示すように、「昇順」の場合には左から右にかけて次第に小さくなるように各装飾図柄 80 を表示する (図 22 (a-1) 参照) 一方、「降順」の場合には左から右にかけて次第に大きくなるように各装飾図柄 80 を表示する (図 22 (a-2) 参照) ようにしてもよい (数字の順で手前に位置しているように見える)。これとは逆に、図 22 (b) に示すように、「昇順」の場合には左から右にかけて次第に大きくなるように各装飾図柄 80 を表示する (図 22 (b-1) 参照) 一方、「降順」の場合には左から右にかけて次第に小さくなるように各装飾図柄 80 を表示する (図 22 (b-2) 参照) ことが考えられる (「昇順」および「降順」のいずれにおいても数字の大小関係と、図柄の大小関係がリンクするものとする)。このようにすることで、「昇順」となる場合と「降順」となる場合とで図柄の大きさが小さくなる (大きくなる) 方向が異なることになるから、「昇順」および「降順」のいずれの特定組み合わせが成立したのかを判別することが容易になる。なお、「昇順」と「降順」のいずれもが特定組み合わせとされる場合、「昇順」および「降順」の一方となった場合よりも、他方となった場合の方が遊技者に有利である (対象当否抽選結果の大当たり信頼度高い) 設定とするとよい。このようにした場合、「昇順」の特定組み合わせとなるか、「降順」の特定組み合わせとなるかは遊技者にとっての関心事項になるため、「昇順」および「降順」のいずれの特定組み合わせが成立したのかを判別することを容易にする意義が大きいといえる。

10

【0104】

○具体例 4-3

上記実施形態では、装飾図柄 80 が規定順 (昇順) で並ぶことが特定組み合わせとされていることを説明したが、その他の組み合わせが特定組み合わせとされたものとしてもよい。すなわち、特定組み合わせの「法則」が異なるものであってもよい。

20

【0105】

同じ種類の装飾図柄 80 が二以上含まれるものを特定組み合わせとする場合には、強調表示状態にて、同じ種類の装飾図柄 80 の大きさを同じにするとよい。例えば、「1・2・2」、「2・3・3」といったように、中装飾図柄 80 と右装飾図柄 80 が同じ種類となることが特定組み合わせと設定された構成とするのであれば、中装飾図柄 80 と右装飾図柄 80 の大きさを同じにしつつ、これら二つの装飾図柄 80 と左装飾図柄 80 の大きさは異なるものとする (図 23 参照)。このようにすることで二つの装飾図柄 80 (中装飾図柄 80 と右装飾図柄 80) が同じ種類となる組み合わせ (ただし大当たり組み合わせではない) がチャンス目とされているということを遊技者は容易に把握することができる。なお、この場合においても、数字が小さいものほど手前に位置しているように (大きく) 見せてもよい (図 23 (a) 参照) し、それとは逆に、数字が大きいものほど手前に位置しているように (大きく) 見せてもよい (図 23 (b) 参照)。

30

【0106】

○具体例 4-4

特定組み合わせを構成する装飾図柄 80 は規定順で大きさが変化するものであるから、隣り合う二つの装飾図柄 80 は、一方よりも他方の方が大きい。上記実施形態では、左に位置する装飾図柄 80 ほど大きい。これを前提とし、強調表示は、相対的に小さな装飾図柄 80 の一部に対し、それに隣接する相対的に大きな装飾の図柄の一部が重なるような態様であるとする。例えば、「2・3・4」の特定組み合わせが表示されるのであれば、「3」の図柄の左側の一部が「2」の図柄の右側の一部に覆い隠されるように表示され、「4」の図柄の左側の一部が「3」の図柄の右側の一部に覆い隠されるように表示されるものとする (図 24 参照)。このようにすることで、大きく表示される装飾図柄 80 ほど手前に位置しているようにみえるため、各装飾図柄 80 の大きさの違いが強調され、規定順で並んでいることがより分かりやすく示されることになる。

40

【0107】

なお、本例のようにする場合には、画像の制御を容易にするため、特定組み合わせを構成する各装飾図柄 80 を表す画像レイヤを別にすることが好ましい。大きく表示される装

50

飾図柄 80 を表す画像レイヤほど手前のレイヤとして設定される（上記実施形態に即して
 いえば、左装飾図柄 80 が一番前、右装飾図柄 80 が一番後の画像レイヤで表される）も
 のとすればよい。

【0108】

○具体例 4-5

図柄演出は、特定組み合わせを構成する X 個の装飾図柄 80 が同じ大きさとされた通常
 表示から強調表示への変化を含むものとする。「1・2・3」の特定組み合わせが表示さ
 れる場合を例に説明すると、各装飾図柄群 80 g の変動が停止または疑似停止した直後は
 、三つの装飾図柄 80 「1・2・3」は同じ大きさにある（通常表示状態にある）（図 2
 5（b）参照）。その状態から、左装飾図柄 80 よりも中装飾図柄 80 の方が、中装飾図
 柄 80 よりも右装飾図柄 80 の方が小さくなるような変化が生じ、強調表示状態に変化す
 る（図 25（c）参照）。例えば、通常表示状態での大きさと比較し、左装飾図柄 80 の
 大きさは維持される（倍率 1.0 倍とされる）ものの、中装飾図柄 80 は 0.75 倍、右
 装飾図柄 80 は 0.50 倍とされるような変化が生じる。つまり、通常表示から強調表示
 への変化に際し、各装飾図柄 80 の表示倍率を異ならせる（強調表示状態にて小さく表示
 されるべきもののほど倍率を小さくする）。

10

【0109】

このように、強調表示がなされる前に、特定組み合わせを構成する各装飾図柄 80 の大
 きさが同じである通常表示とされることで、（強調表示とされたときに）規定順で装飾図
 柄 80 の大きさを異ならせていることをより明確に示すことができる。

20

【0110】

○具体例 4-6

強調表示は、X 個の装飾図柄 80 が「パース表示」とされるものであるとする。上記実
 施形態のように、左から右にかけて各装飾図柄 80 が小さくなる強調表示とされるのであ
 れば、表示領域 911 の右側に消失点 P が存在する「パース表示」とされる。すなわち、
 表示領域 911 の右側に向かって次第に幅が狭くなる上仮想線 P1 および下仮想線 P2 を
 想定し、各装飾図柄 80 の上側が上仮想線 P1 に沿い、下側が下仮想線 P2 に沿うような
 強調表示とされる（上仮想線 P1 と下仮想線 P2 の交点が消失点 P である）（図 26 参照
 ）。このようにすることで、各装飾図柄 80 が規定順で並んでいることがより強調される
 ことになる。

30

【0111】

4-4）特定先読み演出

本実施形態では、変動中演出を構成する演出として特定先読み演出が発生する。上述し
 た通り、先読み演出は、ある当否抽選結果（先読み演出の対象となる対象当否抽選結果）
 の大当たり信頼度が高まったことを、当該対象当否抽選結果よりも先に報知が完了する一
 または連続する複数の当否抽選結果（先の当否抽選結果）についての変動中演出（先の変
 動中演出）にて示唆するものである。対象当否抽選結果についての変動中演出を対象変動
 中演出とすれば、先の変動中演出は対象変動中演出が開始されるよりも前に実行されるこ
 とになる。この先読み演出の一種として特定先読み演出が発生する。具体的には、先の当
 否抽選結果ははずれとなるものであり、当該はずれを報知する先の変動中演出の終了時点
 （はずれ報知完了時点）を含む結末部分を構成するものとして特定先読み演出が発生する
 。

40

【0112】

特定先読み演出を構成する先の変動中演出は、以下のような第一段階～第三段階を含む
 。第一段階（図 27（a）（d）参照）は、表示領域 911 の基準画像 50 が表示された
 段階である。基準画像 50 は、変動中の装飾図柄 80（装飾図柄群 80 g）およびその背
 景として表示される背景画像 30 b を含む画像である。本実施形態では、保留図柄 10 も
 基準画像 50 に含まれる（背景画像 30 b は保留図柄 10 の背景でもある）。つまり、い
 わば、第一段階は、特定先読み演出が開始される前の通常の状態であるともいえる。本実
 施形態では、第一段階において表示領域 911 の全体に表示されているものが基準画像 5

50

0とされる。

【0113】

第一段階の後の第二段階（図27（b）（e）参照）は、基準画像50が表示領域911に対してずれたかのように表示された状態である。すなわち、第一段階においては、基準画像50は表示領域911の全体に亘って表示されたものであるところ、当該基準画像50が表示領域911に対して変位することで第二段階に至る。基準画像50が表示領域911に対して変位するのであるから、第二段階においては、第一段階で見ていなかった基準画像50の外縁（第一段階での表示領域911の外縁に相当する部分）が視認されるようなものとされる。本実施形態では、基準画像50が後方に変位したかのように見える変化が生じる。つまり、第二段階において、基準画像50の外縁が略方形状に表示される。なお、表示領域911に対して、基準画像50が上下方向および左右方向の少なくともいずれか一方に変位したかのように見える態様としてもよい。また、表示領域911に対して基準画像50が三次元的に変位したかのように見える態様としてもよい。例えば、第二段階において、基準画像50の外縁が略平行四辺形状に表示される態様としてもよい。

10

【0114】

第一段階から第二段階に移行する際には、基準画像50が表す内容の連続性は保たれる。すなわち、基準画像50が含む装飾図柄80の変動や、背景画像30bが動画であるのであれば、その連続性が保たれる（遊技者には同じ内容を表す画像の形が変化したように見える）。換言すれば、第二段階においても、少なくともいずれかの装飾図柄群80g（左、中、右のいずれか）は変動中である（先の変動中演出の途中である）。

20

【0115】

第二段階の後の第三段階（図27（c）（f）参照）は、基準画像50が元の状態（第一段階と同じ大きさ）に戻る段階である。すなわち、第一段階と同様に、基準画像50が表示領域911の全体に表示された状態に戻る。そのため、第二段階にて表示されていた基準画像50の外縁は、第三段階に移行することで見えなくなる。基準画像50が第一段階と同じ大きさに戻るとともに、当該基準画像50が含む装飾図柄80の組み合わせが「はずれ」を示す組み合わせ（はずれ組み合わせ）とされる。特定先読み演出は、先の当否抽選結果を報知する先の変動中演出にて実行されるものであるところ、先の当否抽選結果を報知するはずれ組み合わせが表示される。つまり、第三段階は、先の変動中演出の終了時点を含むものであり、先の当否抽選結果（はずれ）を示す装飾図柄80のはずれ組み合わせが表示される段階である。このようなはずれ組み合わせが、基準画像50が元の大きさに戻ると略同時に表示されるということである。

30

【0116】

特定先読み演出は、先の変動中演出の回数（先読み回数）が多くなるほど対象当否抽選結果の大当たり蓋然性が高まるものである。特定先読み演出を構成する一または複数の先の変動中演出は、上記の第一段階～第三段階を含むものとされる（なお、図27に示した例は、（a）～（c）が一回の先読みであり、（d）～（f）がそれに続く一回の先読みである）。つまり、一旦基準画像50が表示領域911に対してずれたかのように表示された上で、それが元に戻るとともに先の当否抽選結果（はずれ）が報知される。このように、基準画像50が「ずれる」というアクションが生じた上ではずれの報知がなされるものであるから、先読みが発生していることが分かりやすい（アクションが生じる変動が先読み回数に含まれる変動であることが分かりやすい）という利点がある。

40

【0117】

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

【0118】

○具体例5-1

第二段階では、基準画像50が表示領域911に対してずれたかのように表示されるか

50

ら、表示領域 9 1 1 には基準画像 5 0 が表示されていない領域（基準外領域 9 1 1 a）が生じる。当該基準外領域 9 1 1 a に表示される画像（以下、基準外画像 5 1 と称する）の態様により、特定先読み演出の信頼度、すなわち対象当否抽選結果の大当たり信頼度が示唆されるものとする。例えば、基準外画像 5 1 として、第一基準外画像 5 1 1 が表示される場合（図 2 8（b-1）参照）と、第二基準外画像 5 1 2（第一基準外画像 5 1 1 とは態様が異なる）が表示される場合（図 2 8（b-2）参照）とがあり、第二段階にて第一基準外画像 5 1 1 が表示された場合よりも、第二基準外画像 5 1 2 が表示された場合の方が、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とする。上述した通り、特定先読み演出は先読み回数が多くなるほど対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まるものであるところ、先読み回数が同じであるとすれば、第一基準外画像 5 1 1 が表示された場合よりも、第二基準外画像 5 1 2 が表示された場合の方が、大当たり信頼度が高いということである。大当たり信頼度が異なる三種以上の基準外画像 5 1 が設定された構成としてもよい。

10

【0 1 1 9】

なお、先の変動中演出が二回以上発生する（先読み回数が 2 回以上である）特定先読み演出において、途中で基準外画像 5 1 が変化する（ステップアップする）設定としてもよい。例えば、対象変動中演出の二つ前の先の変動中演出での第二段階においては第一基準外画像 5 1 1 が表示され、一つ前の先の変動中演出での第二段階においては第二基準外画像 5 1 2 が表示されるといったケースもある設定としてもよい。また、このような設定とする場合において、二つ前の先の変動中演出および一つ前の先の変動中演出の両方とも第二基準外画像 5 1 2 が表示された場合の方が、二つ前の先の変動中演出では第一基準外画像 5 1 1 であったものの一つ前の先の変動中演出においては第二基準外画像 5 1 2 となった場合よりも対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定としてもよい。つまり、特定先読み演出を通じて（二回以上の先の変動中演出を通じて）信頼度の高い基準外画像 5 1 が表示された回数が多いほど大当たり信頼度が高い設定としてもよい。

20

【0 1 2 0】

○具体例 5-2

第二段階における基準画像 5 0 の外縁の形状（外形）が異なり得る設定とする。具体的には、第一段階から最も大きく変化した状態（第二段階が開始されてから所定時間経過した時点）での基準画像 5 0 の外形が、特定先読み演出の発生の度に異なりうるものとする。例えば、第二段階における基準画像 5 0 の外形が第一形態となる（図 2 9（b-1）参照）こともあれば、当該第一形態とは異なる第二形態となる（図 2 9（b-2）参照）こともある設定とする。そして、第一形態となった場合よりも、第二形態となった場合の方が対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定とする。上述した通り、特定先読み演出は先読み回数が多くなるほど対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まるものであるところ、先読み回数が同じであるとすれば、基準画像 5 0 の外形が第一形態となった場合よりも、第二形態となった場合の方が、大当たり信頼度が高いということである。大当たり信頼度が異なる三種以上の外形の形態が設定された構成としてもよい。

30

【0 1 2 1】

なお、先の変動中演出が二回以上発生する（先読み回数が 2 回以上である）特定先読み演出において、途中で基準画像 5 0 の外形が変化する（ステップアップする）設定としてもよい。例えば、対象変動中演出の二つ前の先の変動中演出での第二段階においては基準画像 5 0 の外形が第一形態とされ、一つ前の先の変動中演出での第二段階においては基準画像 5 0 の外形が第二形態とされるといったケースもある設定としてもよい。また、このような設定とする場合において、二つ前の先の変動中演出および一つ前の先の変動中演出の両方とも第二形態とされた場合の方が、二つ前の先の変動中演出では第一形態であったものの一つ前の先の変動中演出においては第二形態となった場合よりも対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定としてもよい。つまり、特定先読み演出を通じて（二回以上の先の変動中演出を通じて）信頼度の高い基準画像 5 0 の外形となった回数が多いほど大当たり信頼度が高い設定としてもよい。

40

【0 1 2 2】

50

○具体例 5－3

第三段階にて示される装飾図柄 80 の組み合わせ（先の変動中演出がはずれであることを示す組み合わせ）が所定の組み合わせ（チャンス目）となる（図 30（b－1）参照）か否か（図 30（b－2）参照）が、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まるか否かの分岐として設定されたものとしてもよい。つまり、チャンス目が成立すれば先読み効果が発生し、チャンス目不成立であれば先読み効果が発生しないという演出形態とする（なお、図 30 においては、中の装飾図柄 80 が「7」となることがチャンス目として設定された例を示す）。

【0123】

このようにした場合、チャンス目成立の可能性があるタイミングを、基準画像 50 の態様変化（第二段階から第三段階への変化）により目立たせる演出形態となる。換言すれば、第二段階への変化は、チャンス目成立の可能性（先読み発生）を示唆する予告として機能するということである。すなわち、第一段階→第二段階への変化が生じた場合の方が、生じなかった場合に比して、チャンス目成立の蓋然性が高い設定とする。

【0124】

○具体例 5－4

上記実施形態では、第三段階にて示される装飾図柄 80 の組み合わせは、当否抽選結果がはずれであることを示すはずれ組み合わせであることを説明したが、当否抽選結果が大当たりであることを示す組み合わせが表示されるものとしてもよい。すなわち、第三段階となることに合わせて、同じ装飾図柄 80 の三つ揃いが表示される場合があるものとする。すなわち、第一段階→第二段階→第三段階という基準画像 50 の変化を、大当たりの報知に利用することもできる。

【0125】

4－5）中継演出

変動中演出を構成する演出として、特定演出が発生することがある。特定演出は、いわゆるスーパーリーチ演出の一種であり、遊技者に有利な状況となったことを示す有利結末または不利な状況となったことを示す不利結末に至るものである。有利結末は、当否抽選結果が大当たりとなったことを示すものである。すなわち、当否抽選結果が大当たりである場合にしか有利結末に至らない。当該有利結末に至らなかった場合には不利結末に至る。当否抽選結果がはずれである場合には不利結末に至る。結末に至るまでの特定演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態における特定演出は、味方キャラクタ（遊技者側のキャラクタ）と敵キャラクタが戦うものとされる（図 31（a）参照）。味方キャラクタが勝利した映像が表示されることが有利結末（図 31（b－1）参照）として、味方キャラクタが敗北（後述する逆転演出が発生する場合も含む）した映像が表示されることが不利結末（図 31（b－2）参照）として設定されている。

【0126】

特定演出が発生した変動中演出にて、逆転演出が発生することがある。逆転演出は、特定演出が不利結末となった場合に限り発生しうるものである。具体的には、逆転演出は、不利結末に至ったことを覆し、当否抽選結果が大当たりであることを示す演出である。すなわち、逆転演出は、当否抽選結果が大当たりである場合にのみ発生しうる大当たり確定演出であるともいえる。不利結末に至ったことが覆されたことを遊技者が把握可能であれば、逆転演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、敗北した味方キャラクタが復活したことを表す映像の表示が逆転演出として発生する（図 32（a）参照）。当該逆転演出を経て、装飾図柄 80 の組み合わせが大当たりを示す組み合わせで停止する（大当たりの確定表示がなされる）。

【0127】

つまり、特定演出が発生した場合、当否抽選結果が大当たりであれば特定演出が有利結末に至る（図 31（b－1）参照）ことで大当たりが報知されるか、不利結末に至った（図 31（b－2）参照）後逆転演出が発生する（図 32（a）参照）ことで大当たりが報知されることになる。当否抽選結果がはずれであれば不利結末（図 31（b－2）参照）

に至り逆転演出が発生しない（図 3 2（b）参照）ことになる。なお、特定演出が発生する場合において、当否抽選結果が大当たりであるときにはそのほとんどが有利結末に至った上での報知となる。すなわち、逆転演出が発生するケースは稀である（例えば、大当たり時の 5 % のみ逆転演出が発生するような設定とされる）。

【0128】

特定演出が不利結末に至った（図 3 1（b-2）参照）後、切替画像 6 0 が表示領域 9 1 1 に表示される（図 3 1（c）参照）。切替画像 6 0 は、逆転演出の発生の有無にかかわらず表示される。すなわち、不利結末に至った場合には、逆転演出が発生するか否かにかかわらず、毎回同じ態様の切替画像 6 0 が表示される。本実施形態では、表示領域 9 1 1 の全体に亘る黒一色の画像（ブラックアウト画像）が切替画像 6 0 として表示される。なお当該切替画像 6 0 とともに、装飾図柄 8 0 等の画像が表示領域 9 1 1 の外縁近傍に小さく表示されていてもよい。

10

【0129】

当否抽選結果が大当たりである場合には、表示された切替画像 6 0 の消去後、実際に逆転演出が発生する（図 3 2（a）参照）。一方、当否抽選結果がはずれである場合には、切替画像 6 0 が消去されても逆転演出は発生しない（本実施形態では、装飾図柄 8 0 がはずれを示す組み合わせで停止した状態にある画像が表示され、はずれ確定となる）（図 3 2（b）参照）。つまり、不利結末に至った後に表示される切替画像 6 0 が消去された後、実際に逆転演出が発生するかどうかを判明する（なお、ここでいう「判明する」とは、実行されている逆転演出を見ることができるとなることをいうものとする。つまり、逆転演出が実際に発生するよりも前の状況においては「判明する」ことはないものとする）。切替画像 6 0 は、特定演出が不利結末に至った後、場面転換のために表示される画像であるといえる。

20

【0130】

特定演出が不利結末に至ったものの、その後逆転演出が発生する場合（当否抽選結果が大当たりである場合）には、実際に逆転演出が発生するよりも前に中継演出が発生する。本実施形態では、スピーカ 9 5 から所定の演出音（数秒程度の短い音）が出力されることが中継演出として発生する（図面においては、当該演出音を「ピキーン」の文字で示す）（図 3 1（c-1）参照）。また、本実施形態では、中継演出（演出音の出力）は、上記切替画像 6 0 が表示されている際に実行される（切替画像 6 0 が消去される前までに効果音の出力は終了する）。当該中継演出は、逆転演出が発生しない場合（当否抽選結果がはずれである場合）には発生しない（当該所定の演出音（「ピキーン」の音）が出力されないということであり、それ以外の音が出力されてもよい）（図 3 1（c-2）参照）。

30

【0131】

ここで、上記演出音（「ピキーン」の音）は、特定演出が実行されるか否かに関係なく出力されうる「大当たり確定音」である。つまり、特定演出が実行されない変動中演出（特定演出を含まない大当たり変動）でも、当該演出音が出力される大当たり確定演出（以下、単に確定演出と称することもある）が発生しうる。例えば、リーチが成立していない図柄変動中においても、突発的に確定演出が発生することがある（図 3 3 参照）。したがって、ある程度遊技した遊技者は、大当たり変動にて当該確定演出に接する可能性がある。

40

【0132】

上述した通り、中継演出は上記確定演出と同じ演出音が出力されるものである。つまり、中継演出は確定演出と同態様のものである。中継演出は、逆転演出が発生する場合に限り発生しうるものであるところ、当該中継演出を確定演出と同態様とすることで、確定演出の存在を知っている遊技者であれば、不利結末（はずれ）が覆されるということを前もって知ることができ、逆転演出に至る演出の流れを円滑なものとするることができる（逆転演出が発生したということを容易に把握することができる）。

【0133】

また、本実施形態では、不利結末となった後、逆転演出発生の有無にかかわらず（当否

50

抽選結果にかかわらず）、表示領域 9 1 1 には切替画像 6 0 が表示される。そして、逆転演出が発生する場合には、当該切替画像 6 0 が表示されている際に演出音出力される（中継演出が発生する）。つまり、いつもと変わらない切替画像 6 0 が表示されている際に（「視覚に訴える演出」としていつもと同じ演出が実行されている際に）、通常では出力されない演出音出力されたとき（「聴覚に訴える演出」としていつもと異なるものが実行されたとき）に逆転演出が発生するということになる。端的に言えば、逆転演出が発生するときとそうでないときとは、演出音の有無において異なり、表示領域 9 1 1 には同一視される画像が表示されるということである。一般的に遊技者は、表示領域 9 1 1 に表示される「視覚に訴える演出」により注目しているであろうから、表示領域 9 1 1 にて実行される「視覚に訴える演出」はいつもと変わらないものの、その際にいつもと異なる「聴覚に訴える演出」が発生したときには違和感を覚える可能性がある。すなわち、演出音出力されることによる「違和感」がある場合に逆転演出が発生するという遊技性が実現される。

10

【0134】

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

【0135】

○具体例 6-1

上記実施形態では、特定演出が不利結末に至った後、逆転演出が発生するか否かにかかわらず、同態様の切替画像 6 0 が表示されることを説明したが、このような同態様の切替画像 6 0 が表示されない構成としてもよい。つまり、逆転演出が発生しない場合には、第一切替画像が表示されるものの、逆転演出が発生する場合には第一切替画像と態様が異なる第二切替画像が表示されるものとする。逆転演出が発生する場合には、当該第二切替画像が表示されている際に演出音出力される（中継演出が実行される）ものとする。

20

【0136】

○具体例 6-2

上記実施形態では、演出音出力されることが逆転演出発生前の中継演出として発生することを説明したが、その他の態様の演出が中継演出として発生するようにしてもよい。ただし、上述した通り中継演出は遊技者が違和感を覚えるような演出である必要があるため、表示領域 9 1 1 に所定の画像が表示される演出ではない演出とする（最も遊技者が注目する表示領域 9 1 1 にて実行される演出ではない演出とする）ことが好ましい。例えば、遊技機 1 に設けられた発光部 3 5 が発光する（表示領域 9 1 1 の所定部位が発光するような演出は除く）ことが中継演出として発生することが考えられる。すなわち、特定演出が不利結末に至った（図 3 4（a）参照）後、発光部 3 5 が所定態様で発光すれば（図 3 4（b-1）参照）逆転演出が発生し（図 3 4（c-1）参照）、所定態様で発光しなければ（全く発光しない（図 3 4（b-2）参照、または所定態様以外の態様で発光すれば）逆転演出が発生しない（図 3 4（c-2）参照）構成とする。

30

【0137】

○具体例 6-3

上記実施形態では、中継演出として出力される演出音は、特定演出が発生しない変動中演出であっても発生しうる確定演出として出力される演出音と同態様のものであることを説明したが、これとは異なり、中継演出の音と確定演出の音が異なる構成としてもよい。

40

【0138】

○具体例 6-4

上記実施形態では、不利結末となった後、所定の演出音出力される中継演出が発生した場合には逆転演出が発生することが確定する構成であることを説明したが、演出音出力されたとしても逆転演出が発生するとは限らない設定としてもよい。すなわち、不利結末となった後、演出音出力された場合の方が、出力されなかった場合よりも逆転演出が発生する蓋然性が高い設定とする。このようにすれば、演出音の発生が逆転演出発生の示

50

唆に留まる構成となる。

【0139】

また、中継演出として発生しうる演出音の態様として複数種の態様が設され、いずれの演出音が出力されるかに応じ逆転演出が発生する蓋然性が異なるものとしてもよい。例えば、不利結末となった後、第一演出音が出力される場合（図35（a-1）参照）もあれば、第二演出音（第一演出音とは態様が異なる）が出力される場合（図35（a-2）参照）もあり、第一演出音が出力された場合よりも、第二演出音が出力された場合の方が、逆転演出が発生する蓋然性が高いものとする。なお、第二演出音が出力された場合には、逆転演出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、遊技者が演出音の態様に注目する遊技性の実現される。

10

【0140】

5）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。

【0141】

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。

【0142】

上記実施形態にて説明した当否抽選結果が「大当たり」となる蓋然性（大当たり信頼度）を示唆する演出については、いわゆる「小当たり」となる蓋然性を示唆するものとして用いることもできる。

20

【0143】

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。

【0144】

・手段1-1

当否抽選結果が当たりとなった場合に当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、当否抽選結果が当たりとなることを目指して遊技する遊技状態であって、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、前記当たり遊技にて、既に得られた利益を示す利益画像を表示する表示手段と、を備え、先の当たり遊技終了後に開始される前記特別遊技状態を経て後の当たり遊技が実行される場合、前記特別遊技状態が開始されてからN回連続して当否抽選結果がはずれとなる切替時点に到達した後当否抽選結果が当たりとなる通常連続当たりが発生したときには、前記利益画像がリセットされた状態で前記後の当たり遊技にて表示される一方、前記切替時点に到達するよりも前に当否抽選結果が当たりとなる短間隔連続当たりが発生した場合には、前記先の当たり遊技にて得られた利益を含めた前記利益画像が前記後の当たり遊技にて表示されることを特徴とする遊技機。ただし、前記特別遊技状態は、前記切替時点に到達しても継続するものである。

30

上記遊技機によれば、短間隔連続当たりが発生した場合には、先の当たり遊技と後の当たり遊技があたかも一の当たり遊技であり、一の当たり遊技で大きな利益が得られているように見えるから、遊技の趣向性が向上する（遊技意欲の向上に資する）。

【0145】

40

・手段1-2

前記当たり遊技は、閉鎖条件成立まで所定の入賞領域が開放される一または複数の単位遊技を含み、当該当たり遊技においては当該単位遊技が終了することを契機として増加する単位遊技数画像が表示され、前記短間隔連続当たりが発生した場合には、前記後の当たり遊技において、前記先の当たり遊技にて実行された前記単位遊技の数を含めた前記単位遊技数画像が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、短間隔連続当たりが発生した場合には、後の当たり遊技にて先の当たり遊技の単位遊技の数を含めた単位遊技数画像が表示されるから、先の当たり遊技と後の当たり遊技が一の大当たり遊技であるように見える作用が高まる。

【0146】

50

・手段 1－3

前記表示手段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を示す態様で停止するまでの変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、前記特別遊技状態における前記切替時点到達前での最短の前記変動時間は、前記切替時点到達後での最短の変動時間よりも短い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。

このようにすることで、短間隔連続当たりが発生する場合における先の当たり遊技と後の当たり遊技の間隔が短くなるから、先の当たり遊技と後の当たり遊技が一の大当たり遊技であるように見える作用が高まる。

【0147】

・手段 1－4

前記特別遊技状態が開始されてから M 回連続して当否抽選結果がはずれとなることを契機として前記通常遊技状態に移行することを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。ただし、 $N < M$ であるとする。

【0148】

・手段 2－1

当否抽選結果が当たりとなった場合に当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、当否抽選結果が当たりとなることを目指して遊技する遊技状態であって、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、を備え、前記特別遊技状態が開始されてから N 回連続して当否抽選結果がはずれとなる切替時点に到達することを契機として、当該切替時点後に特別遊技状態が開始されるように見せる疑似開始演出が実行されることを特徴とする遊技機。ただし、前記特別遊技状態は、前記切替時点に到達しても継続するものである。

このようにすることで、特別遊技状態の途中から、特別遊技状態が開始されているように見せることができるから、遊技の幅が広がる。

【0149】

・手段 2－2

前記特別遊技状態が開始されてから M 回連続して当否抽選結果がはずれとなることを契機として前記通常遊技状態に移行することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。ただし、 $N < M$ であるとする。

・手段 2－3

前記疑似開始演出は、前記特別遊技状態が D 回連続してはずれとなるまで継続することを示す疑似回数の表示を含むことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。ただし、 $D = M - N$ とする。

このようにすることで、実際には継続回数が M 回である特別遊技状態を、D 回であるかのように見せることが可能となる。

【0150】

・手段 2－4

前記切替時点到達後の前記特別遊技状態の演出モードは複数種の演出モードのうちのいずれかが設定されるものであり、前記疑似開始演出は、複数種の前記演出モードのうちから好みのものを遊技者に選択させる選択演出を含むことを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

このようにすることで、切替時点から特別遊技状態が開始されているように見える作用が高まる。

【0151】

・手段 2－5

前記疑似開始演出は、遊技機の製造者または販売者を示す企業表示を含むことを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

このようにすることで、切替時点から特別遊技状態が開始されているように見える作用が高まる。

【0152】

10

20

30

40

50

・手段 3-1

表示領域を有する表示手段と、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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変動中演出実行手段と、を備え、前記変動中演出を構成する演出として、前記表示領域の全体に前記変動中演出用の変動画像が表示された通常状態から、当該変動画像が小さくなるような変化が発生し、それによって生じた前記表示領域における当該変動画像が表示されていない部分に筐体の少なくとも一部が表示された特殊状態となる筐体表示演出が実行可能であり、前記通常状態から前記特殊状態にかけて、前記変動画像の連続性が保たれることを特徴とする遊技機。

10

上記遊技機によれば、特殊状態においても変動画像の連続性が保たれるため、実際に遊技している遊技機（筐体）が本当に表示されているかのように見える面白みのある筐体表示演出とすることができる。

【0153】

・手段 3-2

前記変動画像は、変動表示される前記装飾図柄を含み、前記通常状態から前記特殊状態にかけて、前記変動画像が含む前記装飾図柄の変動の連続性が保たれ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、実際に遊技している遊技機（筐体）が本当に表示されているかのように見える作用が高まる。

【0154】

20

・手段 3-3

所定数を限度として、当否抽選に用いられる当否抽選情報を記憶する記憶手段を備え、前記変動画像は、対応する当否抽選結果の報知が完了していない前記当否抽選情報の存在を示す保留図柄を含み、前記筐体表示演出が実行されている最中に新たな前記当否抽選情報が取得された場合、当該当否抽選情報に対応する前記保留図柄が新たに表示され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、実際に遊技している遊技機（筐体）が本当に表示されているかのように見える作用が高まる。

【0155】

・手段 3-4

30

前記筐体に発光部が設けられており、前記特殊状態にて前記表示領域における前記変動画像が表示されていない部分に前記発光部を含む前記筐体の少なくとも一部が表示された上で、当該画像発光部が発光する画像が表示されるとともに前記発光部が発光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。

このようにすることで、筐体実際に設けられている発光部と、それを表した画像（画像発光部）の発光がリンクする面白みのある演出となる。

【0156】

・手段 4-1

表示領域を有する表示手段と、遊技者が操作可能であり、通常態様および当該通常態様とは異なることを遊技者の感覚で認識可能な特殊態様に変化することが可能な操作手段と、前記操作手段を用いた特定操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定操作演出にて、前記操作手段が前記通常態様から前記特殊態様に変化することに合わせて、前記表示領域に効果画像が表示されることを特徴とする遊技機。

40

上記遊技機は、操作手段が特殊態様となったことが効果画像により強調されるという面白みのある操作演出（特定操作演出）を実行することが可能である。

【0157】

・手段 4-2

前記効果画像は、前記操作手段が設けられた側から次第に広がるように前記表示領域に表示される画像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、操作手段が特殊態様となることの効果で画像に変化が生じたよ

50

うに見える（効果画像による特殊態様の強調作用が高まる）。

【0158】

・手段4-3

前記特定操作演出は、前記操作手段の操作が有効となる操作有効期間と、当該操作有効期間よりも前の予告期間とを含み、前記予告期間にて、前記操作手段が前記通常態様から前記特殊態様に変化することに合わせて、前記表示領域に効果画像が表示されることを特徴とする手段4-1または手段4-2に記載の遊技機。

このように、操作有効期間前の予告期間にて操作手段が特殊態様となるとともに効果画像が表示されるようにすることで、操作対象となる操作手段の位置が容易に把握できるし、これから当該操作手段の操作が促されることを前もって予測することができる。

10

【0159】

・手段5-1

当否抽選結果を示す図柄であって、規定順が定められた複数種の装飾図柄を表示する表示手段と、X個の前記装飾図柄の組み合わせを特定組み合わせとすることで、遊技者に有利な状況であることを示唆する図柄演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定組み合わせは、前記規定順で連続するX個の前記装飾図柄が並ぶ組み合わせであり、前記図柄演出時には、前記特定組み合わせを構成するX個の前記装飾図柄が、前記規定順で次第に小さくまたは大きくなるように表示される強調表示がなされることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特定組み合わせが構築されたことを分かりやすく示すことが可能となる。

20

【0160】

・手段5-2

前記装飾図柄はその種類に応じて設定された数字を含むものであるとともに、前記規定順は当該数字の順であり、前記強調表示は、前記特定組み合わせを構成するX個の前記装飾図柄が当該数字の順で次第に小さくまたは大きくなるように表示されるものであることを特徴とする手段5-1に記載の遊技機。

このようにすることで、装飾図柄が数字の順で並ぶことが特定組み合わせであることを容易に把握することが可能となる。

【0161】

・手段5-3

前記特定組み合わせを構成する隣り合う二つの前記装飾図柄は、相対的に小さな前記装飾図柄の一部に、相対的に大きな前記装飾図柄の一部が手前に重なるよう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。

このようにすることで、特定組み合わせを構成する各装飾図柄の大きさの違いが強調される（規定順で装飾図柄の大きさが変化していることが分かりやすい）。

30

【0162】

・手段5-4

前記図柄演出は、前記特定組み合わせを構成するX個の前記装飾図柄が同じ大きさとされた通常表示から前記強調表示への変化を含むことを特徴とする手段5-1から手段5-3のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、強調表示が各装飾図柄の大きさを異ならせたものであることが分かりやすくなる（強調表示に遊技者が気付きやすい）。

40

【0163】

・手段6-1

表示領域を有する表示手段と、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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変動中演出実行手段と、対象当否抽選結果についての前記変動中演出である対象変動中演出が開始されるよりも前の前記変動中演出である先の変動中演出が実行されている最中に実行される演出であって、当該対象当否抽選結果が当たりとなる蓋然性が高まったことを示唆する

50

特定先読み演出を実行する先読み演出実行手段と、を備え、前記特定先読み演出は、前記表示領域に前記装飾図柄を含む基準画像が表示された第一段階と、前記第一段階の後、前記基準画像が前記表示領域に対してずれたかのように表示された第二段階と、前記第二段階の後、前記基準画像が元に戻るとともに、当該基準画像が含む装飾図柄がはずれを示す態様とされ、前記先の変動中演出に対応する先の当否抽選結果がはずれであることが報知される第三段階と、を含むことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、先読み演出が発生していることを分かりやすく示すことが可能である。

【0164】

・手段6-2

前記第二段階では、前記基準画像が前記表示領域に対してずれたかのように表示されることによって当該表示領域に生じた基準外領域に、第一基準外画像が表示された場合よりも、当該第一基準外画像とは態様が異なる第二基準外画像が表示された場合の方が、前記対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

このように、第二段階において必然的に生じる基準外領域を利用して、対象当否抽選結果の信頼度を示唆することができる。

【0165】

・手段6-3

前記第二段階における前記基準画像の外形が、第一形態となった場合よりも、当該第一形態とは異なる第二形態となった場合の方が、前記対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

このように、第二段階における基準画像の外形により、対象当否抽選結果の信頼度を示唆することができる。

【0166】

・手段6-4

前記第一段階および前記第三段階は、前記表示領域の全体に前記基準画像が表示された状態であることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれか一項に記載の遊技機。

【0167】

・手段7-1

遊技者が操作可能な操作手段と、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が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、当否抽選結果が当たりとなったことを示す有利結末または当該有利結末に至らなかった場合の結末である不利結末に至る特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出を構成する演出として、前記不利結末に至ったことが覆されて当否抽選結果が当たりとなったことを示す逆転演出を実行する逆転演出実行手段と、を備え、前記変動中演出における前記特定演出が実行されていないときに、当否抽選結果が当たりとなることが確定する確定演出が発生することがあり、前記逆転演出が発生する場合には、前記不利結末となった後、前記逆転演出が発生するよりも前に、前記確定演出と同態様の中継演出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、逆転演出が発生する前に、確定演出と同態様の中継演出が発生するから、（確定演出を知っている遊技者には）演出の流れが分かりやすいものとなる。

【0168】

・手段7-2

前記確定演出および前記中継演出は、所定の演出音が出力される演出であることを特徴とする手段7-1に記載の遊技機。

大当たり確定を示す音の出力が中継演出として発生するようにすることが考えられる。

【0169】

・手段7-3

前記不利結末となった場合には所定の切替画像が表示され、当該切替画像が消去された

10

20

30

40

50

後、実際に逆転演出が発生するか否かが判明するものであり、前記逆転演出が発生する場合、前記中継演出は、前記切替画像が表示されている最中に発生することを特徴とする手段 7-1 または手段 7-2 に記載の遊技機。

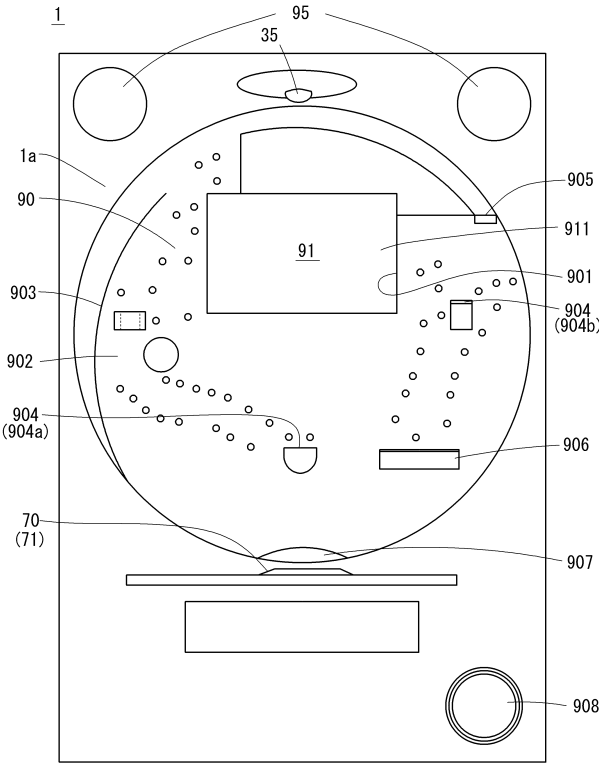
このようにすることで、切替画像が表示されている際に中継演出が発生していることに気づいた遊技者のみが、事前に逆転演出の発生を把握できるという遊技性が実現される（中継演出の発生により遊技者が違和感を覚えた場合に逆転演出が発生するという遊技性が実現される）。

【符号の説明】

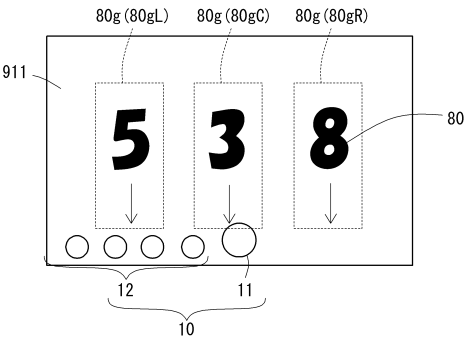
【0170】

1	遊技機	10
1 a	筐体	
1 0	保留図柄	
1 1	変動中保留図柄（変動中保留情報）	
1 2	変動前保留図柄（変動前保留情報）	
2 0	利益画像（賞球数値）	
2 2	単位遊技数画像	
2 5	疑似開始画像	
2 5 n	疑似回数	
3 0	変動画像	
3 0 b	背景画像	20
3 5	発光部	
3 5 x	画像発光部	
3 5 y	画像ボタン	
4 0	効果画像	
4 1	第一効果画像	
4 2	第二効果画像	
5 0	基準画像	
5 1	基準外画像	
5 1 1	第一基準外画像	
5 1 2	第二基準外画像	30
6 0	切替画像	
7 0	操作手段	
7 1	押ボタン	
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	
9 1	表示装置	
9 1 1	表示領域	40
9 1 1 a	基準外領域	
9 5	スピーカ	

【図面】
【図 1】



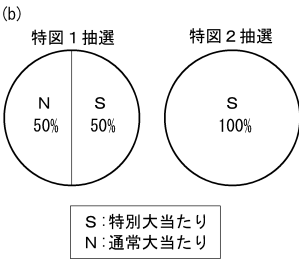
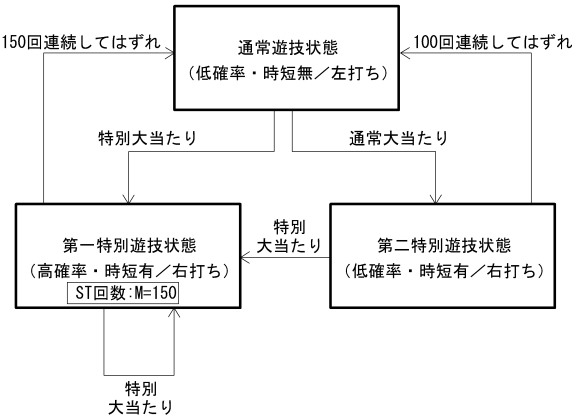
【図 2】



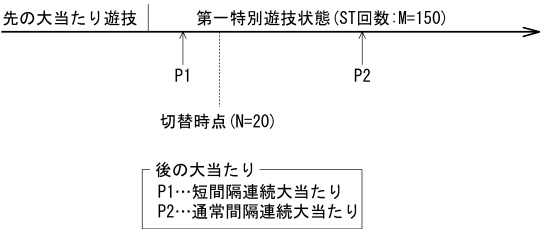
10

20

【図 3】
(a)



【図 4】

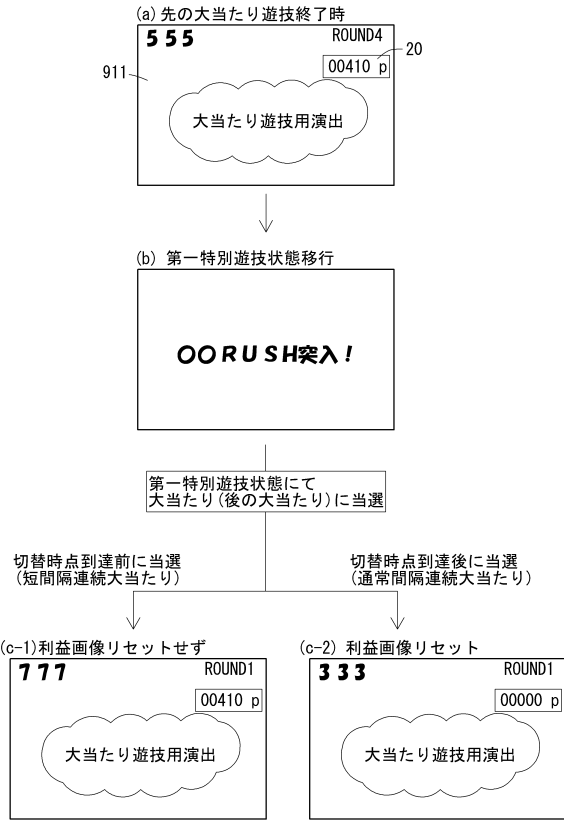


30

40

50

【図 5】

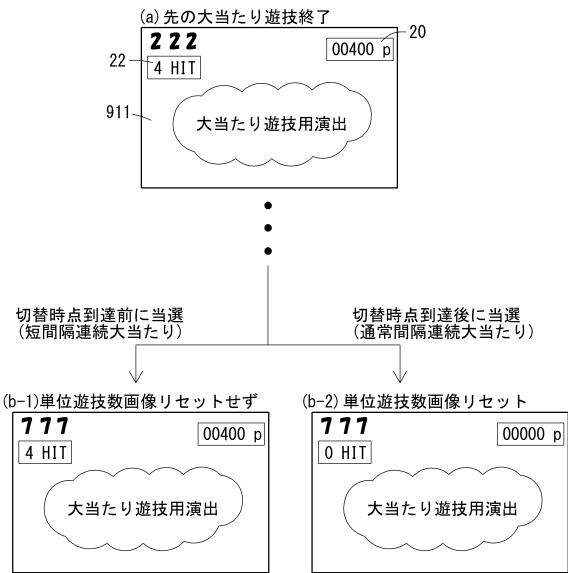


【図 7】

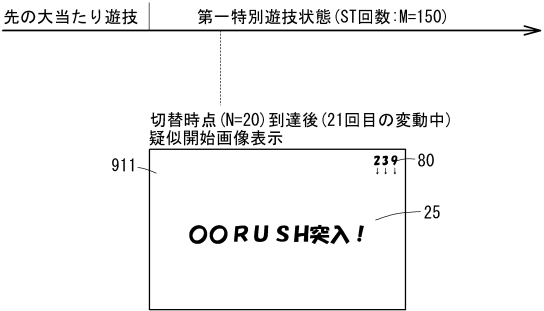
	切替時点到達前	切替時点到達後
変動時間1(最短)	0.5秒	2.0秒
変動時間2	2.5秒	4.0秒
変動時間3	5.0秒	10.0秒
変動時間4	10.0秒	15.0秒

⋮

【図 6】



【図 8】



10

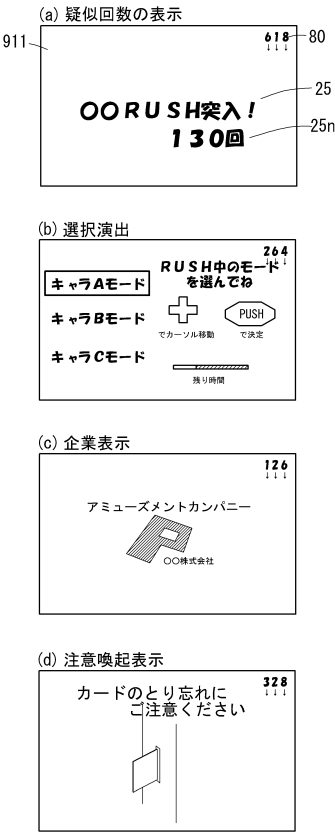
20

30

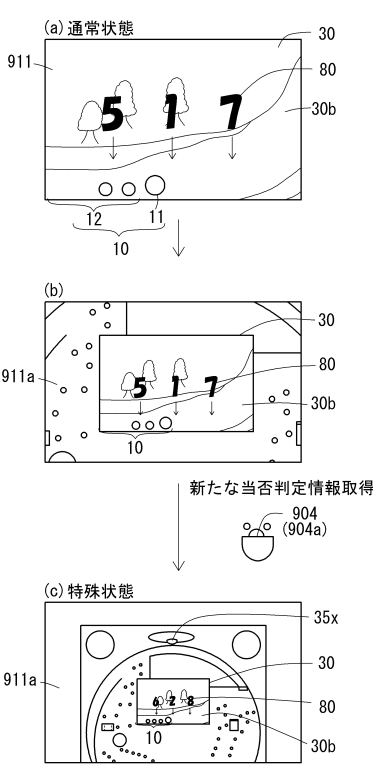
40

50

【図 9】

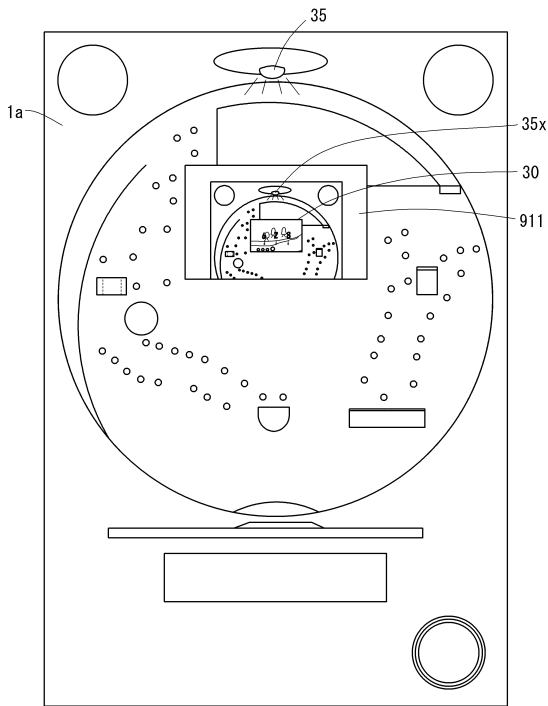


【図 10】

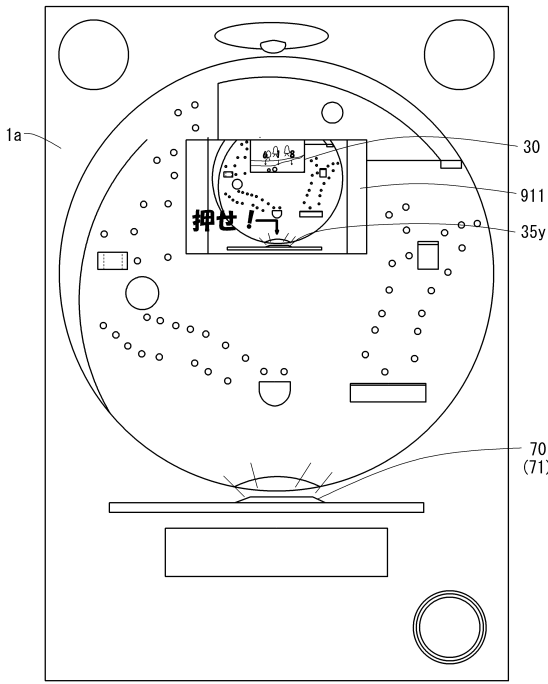


【図 11】

特殊状態(実物・画像発光演出)



【図 12】



10

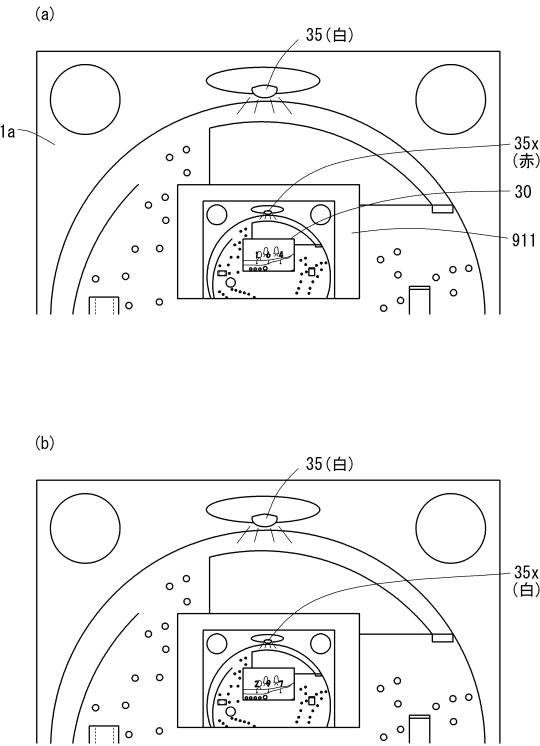
20

30

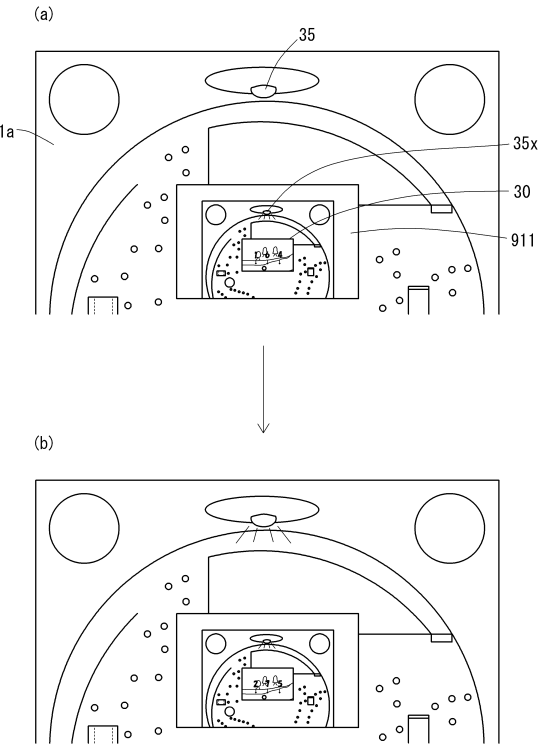
40

50

【図 1 3】



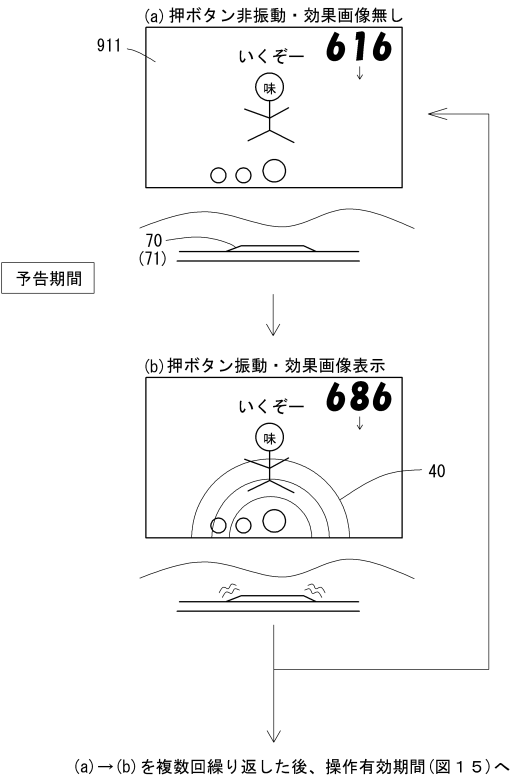
【図 1 4】



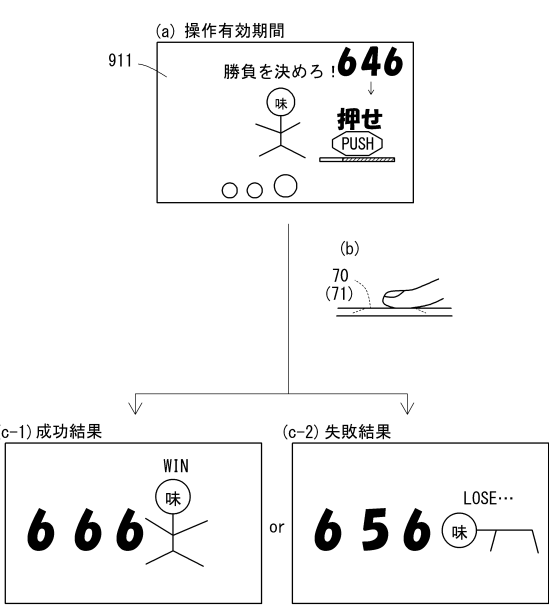
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

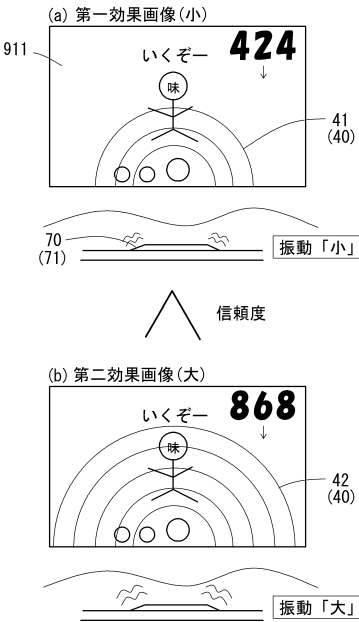


30

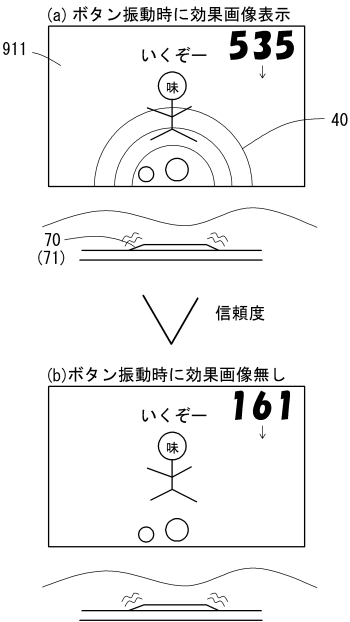
40

50

【図 17】



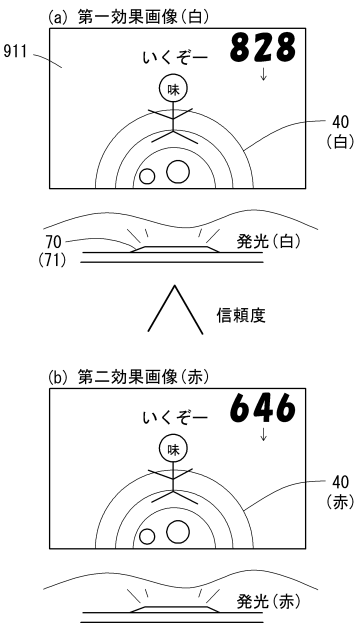
【図 18】



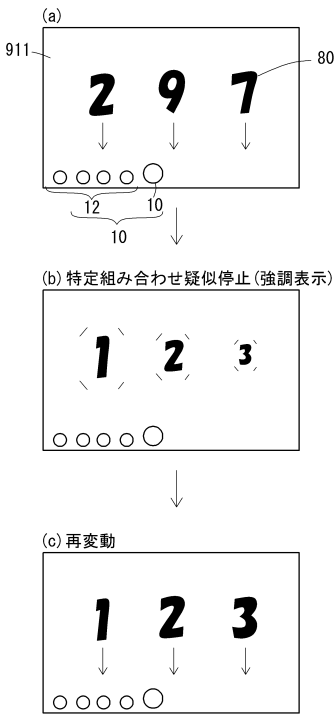
10

20

【図 19】



【図 20】

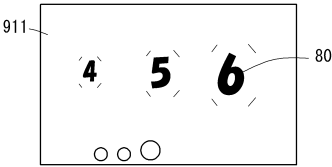


30

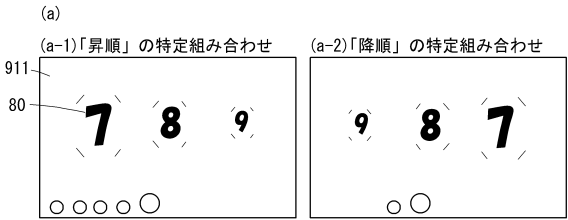
40

50

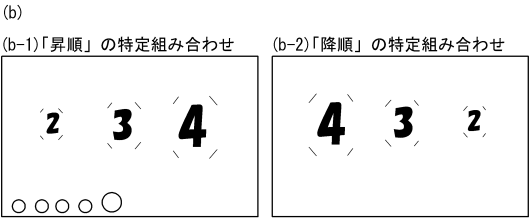
【図 2 1】



【図 2 2】

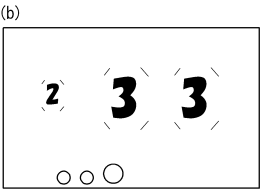
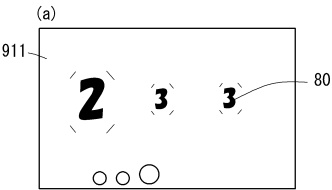


10

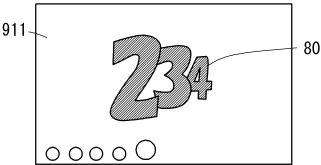


20

【図 2 3】



【図 2 4】

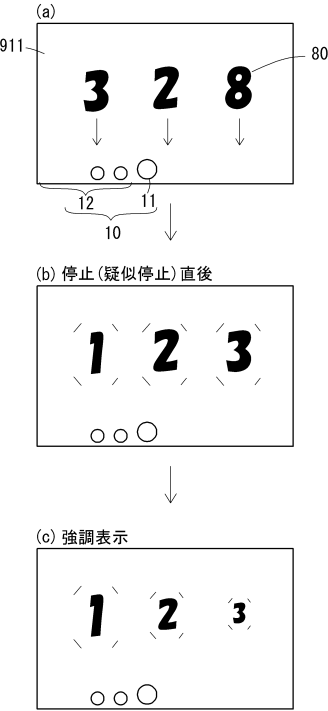


30

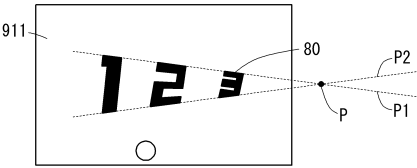
40

50

【図 2 5】



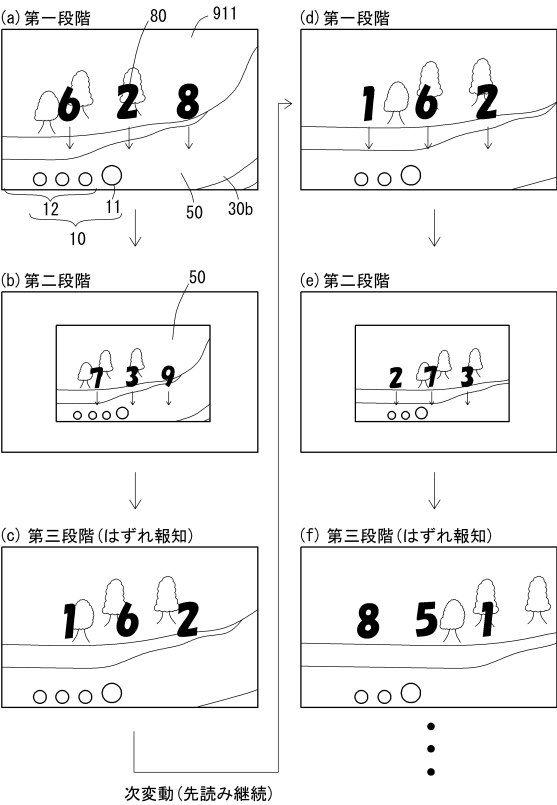
【図 2 6】



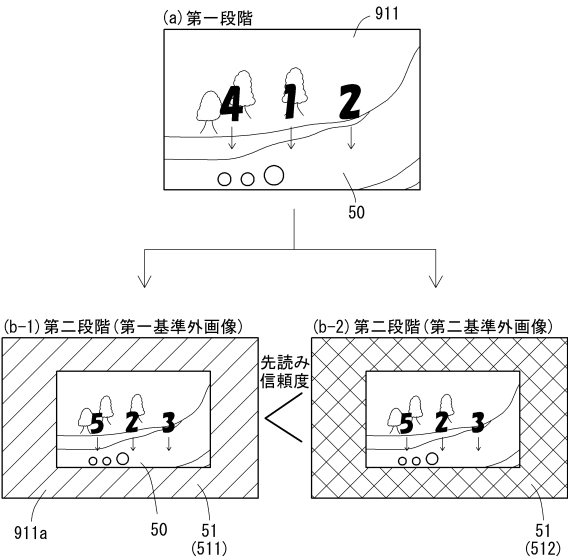
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

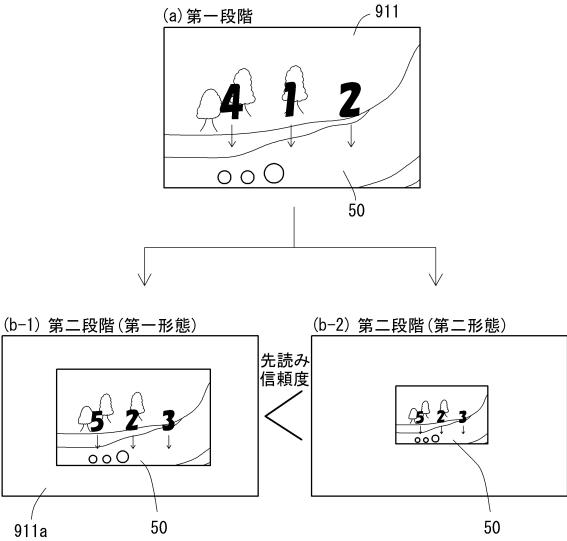


30

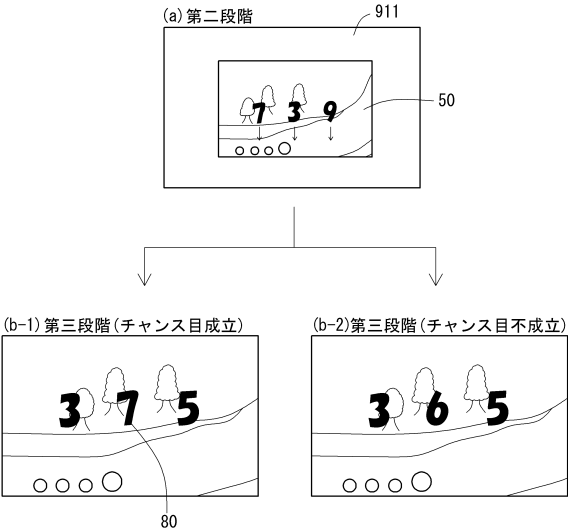
40

50

【図 2 9】



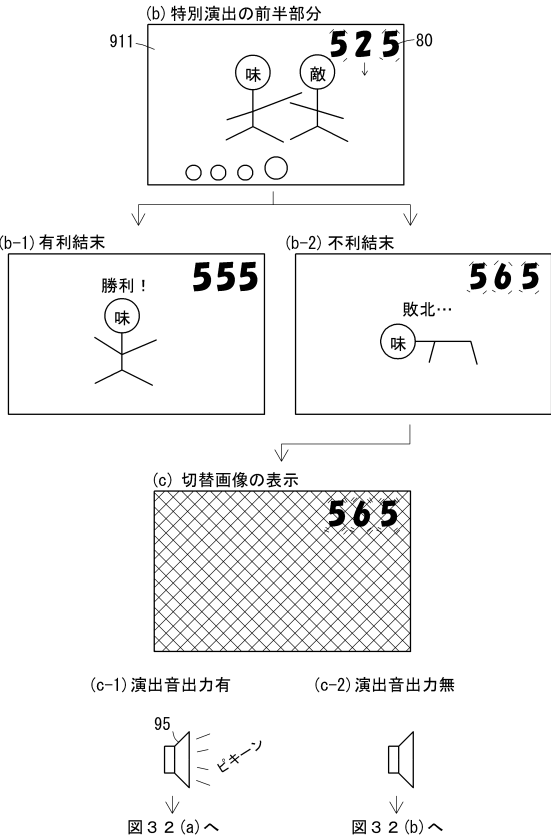
【図 3 0】



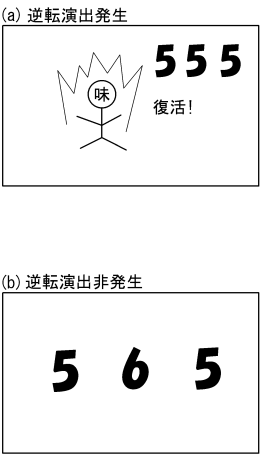
10

20

【図 3 1】



【図 3 2】

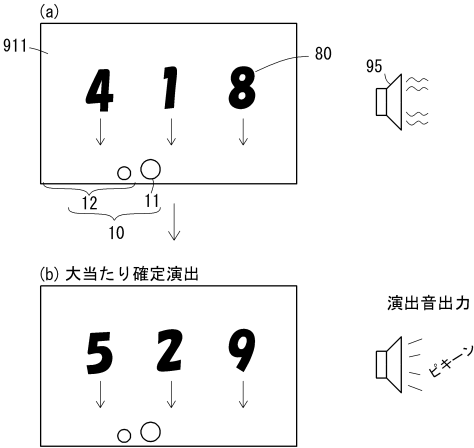


30

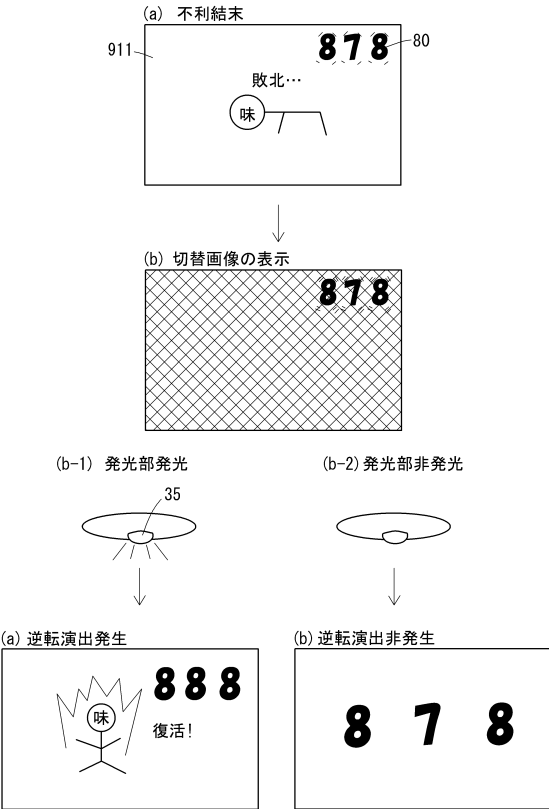
40

50

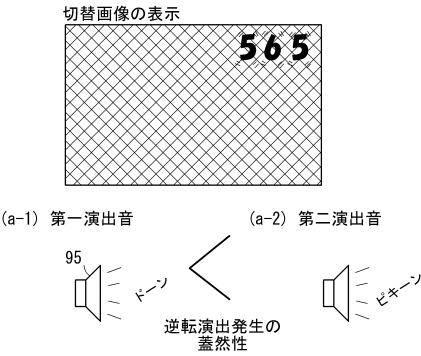
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA61