

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-24714

(P2019-24714A)

(43) 公開日 平成31年2月21日(2019.2.21)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2017-145383 (P2017-145383)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年7月27日 (2017.7.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110002158
			特許業務法人上野特許事務所
		(72) 発明者	小林 葵
			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	倉地 良幸
			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 CA05 CA31 CA50 CA57

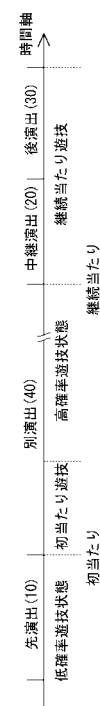
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の幅を広げることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】所定のキャラクタが表示される先演出10と、前記先演出10と同様に前記所定のキャラクタが表示される後演出30と、前記先演出10よりも後、かつ前記後演出30よりも前に発生する中継演出20と、を実行することが可能な演出実行手段を備え、前記中継演出20は、前記先演出10と共通する演出要素Sを含むものであることを特徴とする遊技機1とする。このようにすれば、先演出10と後演出30の両方を実行するための期間を離して設定することも可能であり、演出の幅が広がる。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定のキャラクタが表示される先演出と、
前記先演出と同様に前記所定のキャラクタが表示される後演出と、
前記先演出よりも後、かつ前記後演出よりも前に発生する中継演出と、
を実行することが可能な演出実行手段を備え、
前記中継演出は、前記先演出と共通する演出要素を含むものであることを特徴とする遊技機。

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】**

下記特許文献 1 には、前半部分および後半部分から構成される演出を実行することが可能な遊技機が記載されている。この種の演出は、前半部分が終了した後、続けざまに後半部分が実行されるのが通常である。したがって、この種の演出を実行するためには、前半部分と後半部分を続けざまに実行することが可能な期間を確保しなければならない。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 248350 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、演出の幅を広げ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】

30

【0005】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、所定のキャラクタが表示される先演出と、前記先演出と同様に前記所定のキャラクタが表示される後演出と、前記先演出よりも後、かつ前記後演出よりも前に発生する中継演出と、を実行することが可能な演出実行手段を備え、前記中継演出は、前記先演出と共通する演出要素を含むものであることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、演出の幅を広げることが可能である。

【図面の簡単な説明】

40

【0007】

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】表示装置の表示領域に表示される装飾図柄と保留画像を示した図である。

【図 3】先演出、中継演出、後演出の関係を時系列で示した図である。

【図 4】(a) は遊技状態の移行を説明するための図、(b) は特図 1、特図 2 の大当たりの振分を示した図である。

【図 5】先演出の一例を示した図である。

【図 6】中継演出および後演出の一例を示した図である。

【図 7】第三具体例を説明するための図である。

【図 8】第四具体例を説明するための図である。

50

【発明を実施するための形態】**【0008】**

以下、本発明にかかる遊技機1の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。

【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、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。各種演出を実行する表示装置91の表示領域911は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能となる領域である。なお、表示領域911の形状等は適宜変更可能である（開口901の形状や大きさ、表示装置91自体の形状や大きさを変更することで表示領域911の形状等を変更することができる）。

【0011】

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0012】

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、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0013】

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。

【0014】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口904は複数設けられていてもよい）。具体的には、始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（以下、当否判定情報と称することもある）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、公知の遊技機と同様に、大当たりとなる場合には、装飾図柄80（図2参照）が所定の組み合わせ（例えば同じ図柄の三つ揃い）となることによって報知され、それ以外の組み合わせが表示された場合にははずれとなる。

【0015】

本実施形態では、上記当否判定のための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（装飾図柄80の変動が開始される）こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、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。未だ当否判定結果の報知（装飾図柄80の変動）が開始されていない数値（当該数値のそれぞれに対応するものが「保留（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、一種の始動入賞口904につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

本実施形態にかかる遊技機 1 では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値（当否判定情報）のそれぞれに対応するマークである保留画像 7 0 が、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される（図 2 参照）。具体的には、当否判定を実行するための数値が取得された順に並ぶよう、保留画像 7 0 が表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される。本実施形態では、数値が取得されたタイミングが早いものから（いわゆる保留消化が早いものから）順に左から並ぶよう表示される。当否判定結果の報知は完了していないが、既に当否判定結果を報知する演出（装飾図柄 8 0 の変動）が開始されているもの（いわゆる当該変動）に対応する保留画像 7 0 が表示されるようにしてもよい。保留画像 7 0 は、静止画であってもよいし動画であってもよい。保留画像 7 0 として、対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が異なる複数種の態様が設定された構成としてもよい。

10

【 0 0 1 7 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される画像（特に明示する場合を除き、静止画、動画の両方を含むものとする）やスピーカから出力される音による種々の演出が実行される。以下、本実施形態にかかる遊技機 1 が実行可能な演出の一部について説明する。

【 0 0 1 8 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、先演出 1 0、後演出 3 0、中継演出 2 0 を実行することが可能である。以下では、各演出の具体的態様を説明するが、基本的には各演出同士の関係性が重要であって、各演出の具体的態様は適宜変更可能である。これらの演出は、先演出 1 0、中継演出 2 0、後演出 3 0 の順で発生しうる（図 3 参照）。

20

【 0 0 1 9 】

本実施形態における先演出 1 0 は、味方側キャラクタ 1 1 と敵側キャラクタ 1 2 が戦う演出である（図 5 参照）。先演出 1 0 の結末としては、味方側キャラクタ 1 1 が勝利する勝利結末（味方側キャラクタ 1 1 が一旦敗北したとみせかけて勝利するような逆転結末を含む）（図 5（c）参照）と、味方側キャラクタ 1 1 が敗北する（敵側キャラクタ 1 2 が勝利する）敗北結末（図示せず）が設定されている。勝利結末となることが遊技者にとって喜ばしい事象として設定されている。本実施形態では、先演出 1 0 の結末で当否判定結果が報知される。つまり、先演出 1 0 は、ある当否判定結果を報知する一連の報知演出の一部として実行される、いわゆる（スーパー）リーチ演出である。当否判定結果が大当たりである場合には勝利結末となり、はずれである場合には敗北結末となる。

30

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、このような先演出 1 0 が複数種設定されている。各先演出 1 0 は、敵側キャラクタ 1 2 の種類が異なる（例えば敵側キャラクタ 1 2 として A ～ E の五種類が設定されている構成とする。各図にはキャラクタ A の演出を記載している）。各先演出 1 0 において味方側キャラクタ 1 1 が変化するような構成としてもよい。各先演出 1 0 は、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、（大当たり）信頼度と称することもある）が異なるものとされているとよい。このようにすれば、先演出 1 0 が発生したとき遊技者はいずれの先演出 1 0 が発生するか注目することになる。

40

【 0 0 2 1 】

なお、以下の説明において、単に先演出 1 0 というときは、勝利結末となる先演出 1 0 をいうものとする。つまり、敗北結末となる演出は先演出 1 0 に含まれないものとする。

【 0 0 2 2 】

後演出 3 0 は、先演出 1 0 の後に発生する演出である。後演出 3 0 は、先演出 1 0 に対応づけられた演出である。本実施形態のように複数種の先演出 1 0 が設定された構成とするのであれば、当該複数種のそれぞれに対応づけられた複数種の後演出 3 0 が設定された構成とされる。先演出 1 0 と後演出 3 0 の対応関係を構築する要素はどのようなものであってもよい。遊技者が、ある先演出 1 0 と後演出 3 0 が対応しているものであることを把握することが可能なものであればよい。本実施形態における後演出 3 0 は、対応する先演

50

出 10における味方側キャラクタ11と敵側キャラクタに関連するエピソードが表示されるような演出である(図6(b)参照)。先演出10の「続き」を示すような演出であるということもできる。したがって、先演出10の種類が変われば、それに対応するエピソードの内容、すなわち後演出30の内容も変わることになる。一の先演出10に二以上の後演出30が対応づけられた構成としてもよい。また、二以上の先演出10に一の後演出30が対応づけられた構成としてもよい。

【0023】

中継演出20は、先演出10の後、かつ後演出30の前に発生する演出である(図3参照)。後演出30と同様に、中継演出20も先演出10に対応づけられた演出である。本実施形態のように複数種の実演出10が設定された構成とするのであれば、当該複数種のそれぞれに対応づけられた複数種の中継演出20が設定された構成とされる。先演出10と中継演出20の対応関係を構築する要素はどのようなものであってもよい。本実施形態における中継演出20は、対応する先演出10が含む演出要素Sと同様の演出要素Sを含む演出である(図6(a)参照)。具体的には、先演出10は味方側キャラクタ11と敵側キャラクタ12が戦う演出であるところ、先演出10として示された味方側キャラクタ11と敵側キャラクタ12との戦いにおいて味方側キャラクタ11の使用した「技」が、中継演出20においても表示される(図5(b)および図6(a)参照)。つまり、先演出10と中継演出20は表示される「技」という演出要素Sが共通するものである。また、先演出10と中継演出20は、表示されるキャラクタ(敵側キャラクタ12として表示されるキャラクタA)が共通するという点において共通する演出要素を含むものであるともいえる。当該共通する演出要素Sは種々の観点から設定することができる。中継演出20に接した遊技者が、既に実行された先演出10の内容を思い出すきっかけとなりうる(先演出10とその後実行される中継演出20が関連しているのを把握することを可能とする)ものであればよい。表示領域911に表示される画像等、視覚によって判別される要素だけでなく、スピーカから出力される音等、聴覚によって判別される要素を同じものとしてもよい。

【0024】

一種の実演出10において表示されうる「技」(演出要素S)が複数種設定されていてもよい。先演出10において表示された「技」に応じて、その後実行される中継演出20にて表示される「技」が変化することになる。なお、先演出10において表示される「技」は、大当たり信頼度(勝利結末となる蓋然性)を示唆するものであってもよい。

【0025】

後演出30と中継演出20は、ともに、先演出10(勝利結末)後に発生するものである(図3参照)。ただし、詳細を後述するように、先演出10(勝利結末)により当選が報知された大当たりではなく、その後当選した大当たり遊技中に実行される。大当たり遊技は、所定条件の成立まで大入賞口が開状態となる単位遊技(いわゆる1ラウンド分の遊技)を複数回繰り返すものである。大入賞口が開状態となってから所定時間の経過、または所定個数の遊技球の入賞を、所定条件の成立として一の単位遊技が終了するようにすることが一般的である。

【0026】

当該大当たりとして、本実施形態では、単位遊技が16回行われる16ラウンド大当たりが設定されている。先演出10にて報知された大当たりが16ラウンド大当たりである場合に、当該大当たり遊技中に中継演出20と後演出30が発生する。大当たり遊技中においては、先に中継演出20が実行され、その後、後演出30が発生する。中継演出20と後演出30の間に他の演出は発生しない。つまり、後演出30は、中継演出20の後、連続的に実行されるものである。本実施形態では、16ラウンドのうち、1から8ラウンドまでの大当たり遊技が実行されている最中(前半部分)に中継演出20が実行され、9から16ラウンドまでの大当たり遊技が実行されている最中(後半部分)に後演出30が実行される(図6参照)。ただし、これはあくまで一例である。中継演出20が先に実行され、中継演出20後に後演出30が連続的に実行される(中継演出20が終了するラウ

10

20

30

40

50

ンドの次のラウンドから後演出 30 が開始される) ものであればよい。一部のラウンドにおいて中継演出 20 や後演出 30 とは異なる他の演出が発生するようにしてもよい。例えば、中継演出 20 および後演出 30 が 15 ラウンドまでに終了し、16 ラウンドにおいて他の演出が発生するようにしてもよい。

【0027】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、大当たりを目指して遊技する遊技状態として、大当たりに当選する確率が低い低確率遊技状態と、大当たりに当選する確率が高い高確率遊技状態とが設定されている(図 4(a) 参照)。また、大当たりとして、大当たり遊技終了後に低確率遊技状態に移行する通常大当たりと、大当たり遊技終了後に高確率遊技状態に移行する特別大当たりが設定されている(図 4(a) 参照)。また、始動入賞口 904 として第一始動入賞口 904a と第二始動入賞口 904b が設けられており、低確率遊技状態においては第一始動入賞口 904a に遊技球を進入させること(いわゆる特図 1 大当たりに当選すること)を目指して遊技する。第二始動入賞口 904b はその入口に開閉部材が設けられており、低確率遊技状態は当該開閉部材があまり開状態となることはない。一方、いわゆる高ベース状態においては、頻繁に開閉部材が開状態となる。高確率遊技状態は高ベース状態でもある。したがって、高確率遊技状態中は第二始動入賞口 904b に遊技球が入賞することを契機とした大当たり当選(いわゆる特図 2 大当たりに当選すること)を目指して遊技する。特図 1 大当たり、特図 2 大当たりのいずれも、通常大当たりと特別大当たりの割合は同じであるが、ラウンド数の振分が異なる。本実施形態では、特図 1 の大当たり(いわゆる初当たり)の場合、最大のラウンド数は 5 ラウンドとなる。本実施形態では、特図 1 の大当たりは全て 5 ラウンド大当たりとなっている。上述した 16 ラウンド大当たりは、特図 2 の大当たりとして当選しうるものである(図 4(b) 参照)。

【0028】

先演出 10 は、低確率遊技状態にて発生しうる演出である。つまり、基本的には、先演出 10 にて当選が報知される大当たりは特図 1 の大当たり(初当たり)であり、5 ラウンド大当たりである。当該 5 ラウンド大当たり中には、中継演出 20 や後演出 30 は実行されない。5 ラウンドでは、これらの演出を実行するには短すぎるからである。

【0029】

特図 1 の大当たりが特別大当たりである場合、当該大当たり遊技終了後に高確率遊技状態に移行する。高確率遊技状態に移行した後、通常の遊技を行っていれば比較的容易に特図 2 の大当たりに当選することになる。当該特図 2 の大当たりが 16 ラウンド大当たりである(本実施形態では、16 ラウンド大当たりは特別大当たりである)場合に、当該 16 ラウンド大当たり遊技中に中継演出 20 と後演出 30 が実行される。つまり、中継演出 20 と後演出 30 が実行されうるのは、いわゆる初当たりとなる大当たりで高確率遊技状態に移行した後の次の大当たり遊技中(かかる大当たり遊技が本発明における「継続当たり遊技」に相当する)である。高確率遊技状態に移行して当選した最初の大当たり遊技中であるともいえる。なお、本実施形態では、特図 2 の大当たりが特別大当たりである場合に中継演出 20 と後演出 30 が実行されるが、通常大当たり(通常大当たりを 16 ラウンド大当たりとする)であっても中継演出 20 と後演出 30 が実行されるようにしてもよい。

【0030】

したがって、先演出 10 と中継演出 20 の間には、先演出 10、中継演出 20 および後演出 30 とは関連性のない別演出 40 が実行されるといえる(図 3 参照)。本実施形態では、先演出 10 によって当選が報知された特図 1 の大当たり(初当たり)遊技中に実行される演出や、高確率遊技状態に移行した後、最初の特図 2 の大当たりに当選するまでの間に実行される演出が別演出 40 といえる。

【0031】

本実施形態のように構成する理由は以下の通りである。上述したように、先演出 10 と後演出 30 は互いに対応づけられた演出である。本実施形態では、先演出 10 に用いられた味方側キャラクタ 11 と敵側キャラクタ 12 に関連するエピソードが後演出 30 として実行される。したがって、本来であれば、後演出 30 は(勝利結末となる)先演出 10 が

実行された後、すぐに実行されること（先演出 10 と後演出 30 が連続的に実行されること）が望ましい。先演出 10 に接した遊技者が、そのまますぐに後演出 30 に接することになると、先演出 10 と後演出 30 の関連性が明確となる。しかし、本実施形態では、先演出 10 により報知される大当たり（初当たり）は 5 ラウンド大当たりであって、大当たり遊技が短いから、当該大当たり遊技中に後演出 30 を実行することが困難である。したがって、本実施形態では、高確率遊技状態において当選しうる 16 ラウンド大当たり遊技（継続当たり遊技）にて後演出 30 を実行する。

【0032】

このように、初当たり遊技のラウンド数は後演出 30 を実行する上で少ないから、初当たり遊技のラウンド数よりも多い継続当りに当選したときに、当該継続当たり遊技中に後演出 30 を実行するようにする。また、本実施形態では、16 ラウンド大当たり遊技の後半部分（9～16 ラウンド）にて後演出 30 が実行されることになるところ、初当たり遊技全体のラウンド数（5 ラウンド）は、当該後半部分を構成するラウンド数（9～16 の 8 ラウンド分）よりも少ないといえる。つまり、それだけ初当たり遊技のラウンド数は、後演出 30 を実行する上では少ないといえる。

【0033】

しかし、このようにすると、先演出 10 と後演出 30 の間に全く関係のない別演出 40 が発生するため、先演出 10 と後演出 30 の関係が希薄になる。遊技者によっては、後演出 30 が先演出 10 に関係するものであることを把握すらできないおそれがある。そのため、後演出 30 の前に先演出 10 と共通する演出要素 S を含む中継演出 20 を実行する（図 3 参照）。つまり、後演出 30 が実行されるよりも前に、先演出 10 と共通する演出要素 S を含む中継演出 20 を実行することにより、先演出 10 と後演出 30 の結びつきが強くなる。遊技者の視点でいえば、中継演出 20 により先演出 10 の内容が思い出される蓋然性が高くなるから、後演出 30 が先演出 10 に関連するということを把握することが可能となる。中継演出 20 は、先演出 10 の代わりに後演出 30 の直前に実行される演出であるとみることでもある。

【0034】

また、本実施形態では、中継演出 20 の後、後演出 30 が連続的に実行される（間に他の演出が介在されない）（図 3 参照）から、中継演出 20 と後演出 30 の関連付け（中継演出 20 を介した先演出 10 と後演出 30 の関連付け）が分断されてしまうおそれを低減することが可能である。

【0035】

また、本実施形態では、中継演出 20 を介して先演出 10 と後演出 30 が関連付けられるものであるため、先演出 10 と中継演出 20 との間にこれらの演出に関連しない別演出 40 を実行することも可能である（図 3 参照）。つまり、別演出 40 の内容に制約がかからず、演出の幅が広がる。

【0036】

具体的には、本実施形態では、先演出 10 の後、当該先演出 10 によって報知された大当たり遊技（初当たり遊技）が実行されることになる（図 3 参照）ところ、当該大当たり遊技中に実行される演出（別演出 40）の内容に制約がかからず、演出の幅が広がる。

【0037】

また、先演出 10（勝利結末）は、その結末により当否判定結果が大当たりであることを示すものであり、当該大当たり報知が区切りとなってしまうため、通常であればその「続き」の演出等を実行することが困難である。しかし、本実施形態では、中継演出 20 を介して後演出 30 と対応関係を強調することができるため、後演出 30 が実行される時期を適宜選択すること（先演出 10 が実行される時期と後演出 30 が実行される時期を離すこと）が可能である。

【0038】

中継演出 20 や後演出 30 は、先演出 10 によって報知される大当たり（初当たり）遊技の後で当選した大当たり（継続当たり）遊技中に実行することが可能である。つまり、

10

20

30

40

50

先演出 10 後の最初の大当たりではなく、その次の大当たり遊技中の演出として実行することが可能である。

【0039】

以下、上記実施形態にかかる遊技機 1 を改良、変形、具体化等した具体例について説明する。なお、以下の各具体例を用いて説明する事項を複数適用した構成としてもよい。

【0040】

第一具体例

上記実施形態では、先演出 10 は当否判定結果が大当たりとなることを報知する演出、すなわち大当たりを目指す遊技状態中に発生する演出であり、中継演出 20 および後演出 30 は大当たり遊技中に発生する演出であることを説明したが、これはあくまで一例である。例えば、いずれの演出も大当たりを目指す遊技状態中に発生する演出であってもよいし、いずれの演出も大当たり遊技中に発生する演出であってもよい。つまり、各演出が発生する時期の相対的な関係が、上記実施形態と同様であればよい。

10

【0041】

第二具体例

上記実施形態では、先演出 10 と中継演出 20 は同じ演出要素 S を含むものであることを説明したが、先演出 10 の少なくとも一部と中継演出 20 の少なくとも一部が全く同じ内容となる演出とすることが考えられる（当該同じ内容となる演出の一部が共通する演出要素 S であるということができる）。つまり、先演出 10 を発生させた後、後演出 30 を発生させるよりも前に、先演出 10 と同じ内容を含む中継演出 20 を発生させた上で、後演出 30 を発生させるようにする。このようにしても、中継演出 20 によって遊技者に先演出 10 を思い出させた上で、後演出 30 に至るという一連の流れを実現することが可能である。

20

【0042】

第三具体例

上記実施形態では、中継演出 20 の後、後演出 30 が連続的に実行されることを説明したが、中継演出 20 と後演出 30 の間にこれらの演出とは関連しない演出（その他の演出 50）が発生するものであってもよい（図 7 参照）。ただし、中継演出 20 の終了時点と後演出 30 の開始時点の間の期間 L2（以下、第二期間と称する）の長さは、先演出 10 の終了時点と中継演出 20 の開始時点の間の期間 L1（以下、第一期間と称する）の長さよりも短くなるものとする。期間 L1 や期間 L2 はその都度長さが変化するものであってもよいが、必ず $L1 > L2$ の関係が成り立つものとする。後演出 30 の前に中継演出 20 を実行するのは、第一期間 L1 が長くなることによる影響を抑制するものであるため、第二期間 L2 が第一期間 L1 よりも長くなると中継演出 20 を実行する意味が無くなるからである。

30

【0043】

第四具体例

上記実施形態では、16 ラウンド大当たり遊技（継続当たり遊技）の前半部分において中継演出 20 が実行され、その後後演出 30 が実行されることを説明したが、中継演出 20 が発生しうる大当たりとして 16 ラウンド大当たりよりもラウンド数が少ない大当たりが設定されているものとする。例えば、8 ラウンド大当たり遊技においても中継演出 20 が発生しうるものとする。つまり、基本的には高確率遊技状態において当選する大当たり（特図 2 大当たり）として 8 ラウンド大当たりと 16 ラウンド大当たりが設定されているものとする。そして、中継演出 20 は、その結末により、大当たりが 8 ラウンドであるか、16 ラウンドであるかを示す（8 ラウンドの遊技が完了する前までに示す）演出とする（図 8 参照）。中継演出 20 の結末によって 16 ラウンド大当たりであることが示された場合（図 8（b-1）参照）には、中継演出 20 後に後演出 30 が発生する（図 8（c）参照）。これに対し、中継演出 20 の結末によって 16 ラウンド大当たりではないことが示された場合（図 8（b-2）参照）には、その後、後演出 30 は実行されない。

40

【0044】

50

なお、中継演出 20 の結末によって報知される事項はこれに限られない。例えば、大当たりが特別大当たりであるか通常大当たりであるかが中継演出 20 によって示されるようにしてもよい。つまり、中継演出 20 によって遊技者に有利な事象が発生するか否かが示されるようにすればよい。

【0045】

このような構成とすれば、中継演出 20 は、先演出 10 と後演出 30 を中継する役割を果たすというだけでなく、その結末によって遊技者に有利な事象が発生するか否かを示すという二つの機能を有する演出となる。

【0046】

第五具体例

上記実施形態では、先演出 10 と後演出 30 の間に中継演出 20 が実行されることを説明したが、中継演出 20 が介在されずに先演出 10 と後演出 30 が連続的に実行されることがあってもよい。つまり、先演出 10 と後演出 30 を連続的に実行しても特段の不具合が生じないときにはこのように制御し、それ以外のときには上記実施形態と同様に制御する。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

・手段 1

先演出と、

前記先演出に対応づけられた後演出と、

前記先演出よりも後、かつ前記後演出よりも前に発生する中継演出と、

を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記中継演出は、前記先演出と共通する演出要素を含む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、先演出が実行される時期と後演出が実行される時期が離れていたとしても、その間に実行される中継演出（先演出と共通する演出要素を含む）を介して、先演出と後演出が結び付けられることになるため、両演出が関連しているものであることを示すことが可能となる。つまり、先演出と後演出の両方を実行するための期間を離して設定することも可能であり、演出の幅が広がる。

【0050】

・手段 2

前記後演出は、前記中継演出の後、連続的に実行されるものであ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、中継演出の後、後演出が連続的に実行される（間に他の演出が介在されない）ようにすれば、中継演出と後演出の関連付け（中継演出を介した先演出と後演出の関連付け）が分断されてしまうおそれを低減することが可能である。

【0051】

・手段 3

前記先演出と前記中継演出との間には、演出の内容がこれらの演出に関連しない別演出が発生す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。

中継演出を介して先演出と後演出が関連付けられるものであるため、先演出と中継演出との間にこれらの演出に関連しない別演出を実行することも可能である。つまり、別演出の内容に制約がかからず、演出の幅が広がる。

【0052】

・手段 4

前記先演出は、その結末により当否判定結果が当たりであることを示す演出であること

10

20

30

40

50

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。

先演出は、その結末により当否判定結果が当たりであることを示すものであるため、通常は当該当たり報知が区切りとなってしまう。しかし、中継演出を介して後演出と対応関係を強調することができるため、後演出が実行される時期を適宜選択すること（先演出が実行される時期と後演出が実行される時期を離すこと）が可能である。

【0053】

・手段 5

前記先演出により当否判定結果が当たりであることが示された結果として実行される初当たり遊技においては、前記別演出が実行されることを特徴とする請求項 3 を引用する請求項 4 に記載の遊技機。

先演出によって報知された当たり遊技（初当たり遊技）が実行されることになること、当該当たり遊技中に実行される演出（別演出）の内容に制約がかからず、演出の幅が広がる。

【0054】

・手段 6

前記中継演出および前記後演出は、前記初当たり遊技の後、当否判定結果が当たりとなることにより実行される継続当たり遊技中に発生する可能性があることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

中継演出や後演出は、先演出によって報知される当たり（初当たり）遊技の後で当選した大当たり（継続当たり）遊技中に実行することが可能である。つまり、先演出後の最初の当たり遊技中ではなく、その次の当たり遊技中の演出として実行することが可能である。

【0055】

・手段 7

当否判定結果が当たりとなったときに実行される当たり遊技は、一または複数の単位遊技を繰り返すものであり、

前記初当たり遊技を構成する前記単位遊技の数は、前記継続当たり遊技を構成する前記単位遊技の数よりも少ないことを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

初当たり遊技を構成する単位遊技の数が少ないと、当該当たり遊技中に実行する演出に制約がかかる。つまり、当該当たり遊技中に後演出を実行することは困難である。しかし、上記構成によれば、中継演出の作用により、先演出が実行される時期と後演出が実行される時期を離し、単位遊技の数が多き継続当たり遊技において後演出を実行しても大きな問題とはならない。

【0056】

・手段 8

前記中継演出は、前記継続当たり遊技の前半部分を構成する一または複数の前記単位遊技中に実行され、前記後演出は、前記継続当たり遊技の後半部分を構成する複数の前記単位遊技中に実行されるよう構成されており、

前記初当たり遊技を構成する前記単位遊技の数は、前記継続当たり遊技の後半部分を構成する前記単位遊技の数よりも少ないことを特徴とする請求項 7 に記載の遊技機。

継続当たり遊技を構成する単位遊技の数を多くすれば、継続当たりの一部（後半部分）において後演出を実行することも可能となる。

【符号の説明】

【0057】

1 遊技機

10 先演出

20 中継演出

30 後演出

40 別演出

S 演出要素

10

20

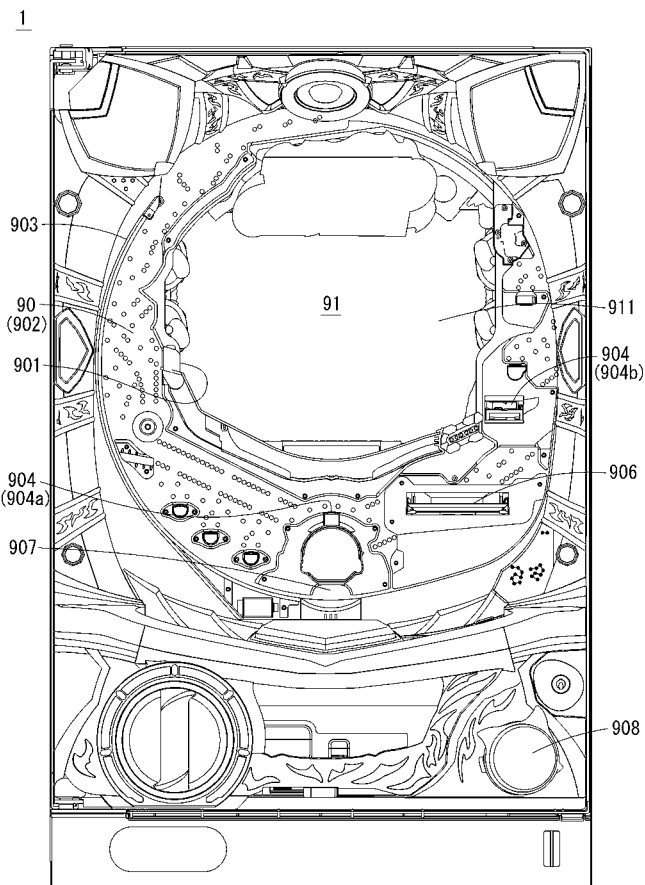
30

40

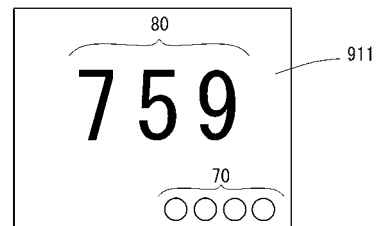
50

9 1 表示装置
9 1 1 表示領域

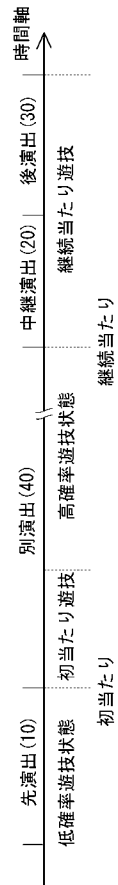
【図 1】



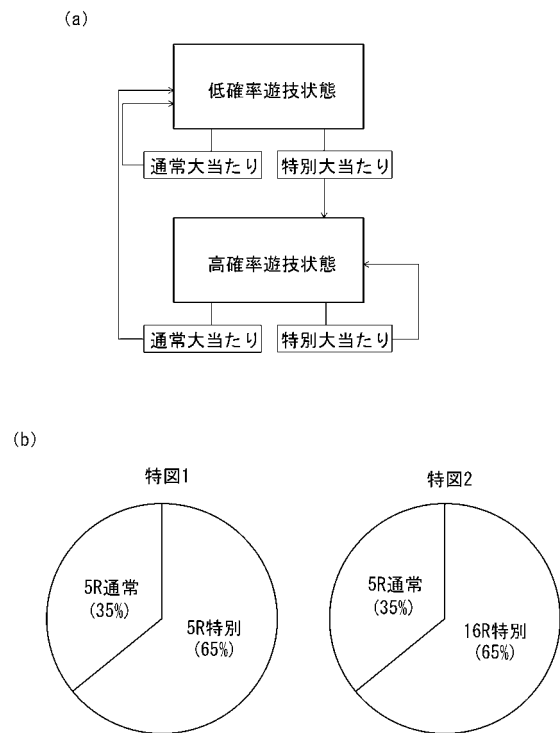
【図 2】



【図 3】

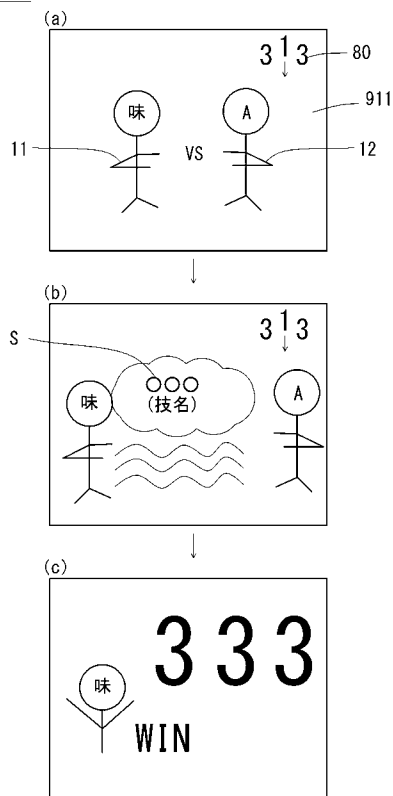


【図 4】

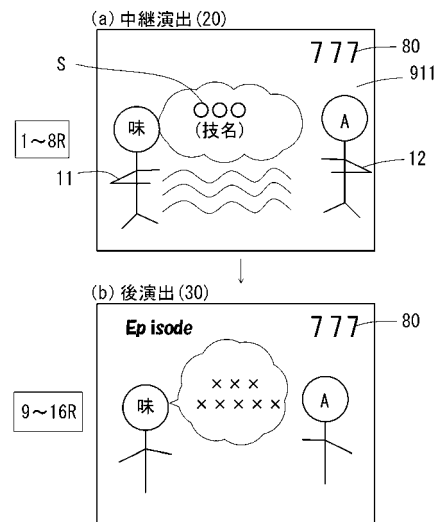


【図 5】

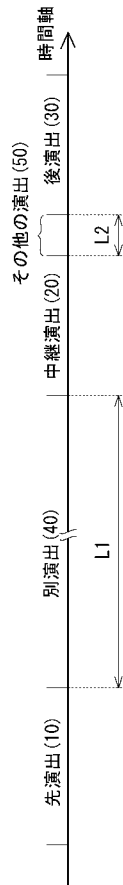
先演出 (10)



【図 6】



【 図 7 】



【 図 8 】

