(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7296102号
(P7296102)

(45)発行日　令和5年6月22日(2023.6.22)

(24)登録日　令和5年6月14日(2023.6.14)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　2　（全26頁）

(21)出願番号　特願2019-79986(P2019-79986)
(22)出願日　平成31年4月19日(2019.4.19)
(65)公開番号　特開2020-174951(P2020-174951A)
(43)公開日　令和2年10月29日(2020.10.29)
審査請求日　令和4年4月15日(2022.4.15)
前置審査

(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
(72)発明者　市原 卓人
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　藤原 海
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　伊藤 潤

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】
表示装置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判定結果に応じた態様で停止するまでを一回とする報知演出が実行される遊技機であって、
開始から結末に至って終了するまでが一回の前記報知演出に含まれるように実行される演出として、前記表示装置に時間経過とともに変化する時間数値が表示される時間演出を実行することが可能であり、
前記時間演出が、前記時間数値が予め定められた終了値に到達する完遂結末に至った場合、および、前記時間数値が前記終了値には到達しないものの特定値で変化が停止する特定結末に至った場合には、遊技者に有利な事象が発生する一方、
前記時間演出が、前記時間数値が前記特定値よりも後であり前記終了値よりも前である未遂値で停止して前記終了値に到達しない未遂結末に至った場合には、遊技者に有利な事象が発生しない
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記時間演出にて、前記時間数値が変化している最中に、遊技者に有利な事象が発生することが確定する確定演出が発生しうることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【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】
下記特許文献１に記載されるタイマ演出等、「時間」を用いた演出が種々提案されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１８－１９６６６８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、時間演出の趣向性低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。
【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、一の当否判定結果である対象当否判定結果を報知する報知演出に含まれる演出であって、演出を実行する時間が予め決められた規定時間とされる時間演出と、前記時間演出が開始されてからの経過時間が前記規定時間に至るよりも前に前記対象当否判定結果が当たりであることが報知された場合に、当該時間演出の一部として前記規定時間に至るまでの残時間において実行されることがある演出であって、遊技者に有利な事象が発生することが示されるに至る可能性がある付加演出と、を実行する演出実行手段を備え、前記残時間が長いほど、前記付加演出の発生回数が多くなり、前記有利な事象が発生する蓋然性が高いことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明にかかる遊技機は、時間演出の趣向性低下を抑制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外観斜視図（一部省略）である。
【図２】遊技盤およびその後方に固定された表示装置を示した図である。
【図３】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４】時間演出を説明するためのタイムチャートである。
【図５】時間演出の基本的な流れを説明するための図である。
【図６】時間演出の基本的な流れ（大当たり時）を説明するための図（図５の続き）である。
【図７】時間演出の基本的な流れ（はずれ時）を説明するための図（図５の続き）である。
【図８】単位演出が成功結末となる時間演出を説明するための図である。
【図９】特定時点でカウントダウンが停止する時間演出を説明するための図である。
【図１０】付加演出を説明するための図である。
【図１１】付加演出の第一具体例を説明するための図である。
【図１２】合体図柄演出を説明するための図である。
【図１３】合体図柄演出を説明するための図（図１２の続き）、および操作手段を模式的に示した図である。
【図１４】合体図柄演出に関する第二具体例（透過型表示装置と可動部材の関係）を説明するための図である。
【図１５】合体図柄演出に関する第二具体例を説明するための図（時間画像は省略）である。
【図１６】合体図柄演出に関する第三具体例を説明するための図である。
【図１７】第一特別装飾図柄と第二特別装飾図柄の態様が異なる例を説明するための図で

ある。
【図１８】合体図柄演出に関する第四具体例を説明するための図である。
【図１９】合体図柄演出に関する第五具体例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および図２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、表示装置９１、始動領域９０４、大入賞口９０６、アウト口などが設けられている。表示装置９１の表示領域９１１は、遊技盤９０に形成された開口９０１を通じて視認可能な部分である。また、遊技領域９０２には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域９０２を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。
【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。
【００１２】
なお、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機１の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。
【００１３】
大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動領域９０４への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動領域９０４として、第一始動領域９０４ａ（いわゆる「特図１」の始動領域）と第二始動領域９０４ｂ（いわゆる「特図２」の始動領域）が設けられている。始動領域９０４への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（当否判定情報）が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。本実施形態では、当該数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（いわゆる変動が開始される）こととなるが、未だ当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報が存在する場合には、新たに取得された当否判定情報は保留情報として図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留図柄７０として表示される。
【００１４】
本実施形態では、保留図柄７０として、当否判定結果を報知する報知演出（装飾図柄８０（装飾図柄群８０ｇ）の変動開始から、当否判定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、当否判定結果の報知は完了していない情報（以下、変動中保留情報と称することもある）に対応する変動中保留図柄７１（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否判定結果を報知する報知演出が開始されていない情報（以下、変動前保留情報と称することもある）に対応する変動前保留図柄７２が表示される（図３参照）。本実施形態では、変動中保留図柄７１と変動前保留図柄７２の基本的な形態は同じであり、両者を区別するために変動中保留図柄７１の方が変動前保留図柄７２よりも大きく表示される。変動中保留図柄７１と変動前保留図柄７２の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。

【００１５】
変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域９０４ａに入賞することによって得られる第一変動前保留情報（特図１保留）の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域９０４ｂに入賞することによって得られる第二変動前保留情報（特図２保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図１および特図２の一方に相当する保留図柄７０に関していえば、一つの変動中保留図柄７１と、最大四つの変動前保留図柄７２が表示されることがある（図３参照）。
【００１６】
本実施形態では、公知の遊技機と同様に、基本的には表示装置９１の表示領域９１１に表示される装飾図柄８０（図３参照）の組み合わせによって当否判定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８０ｇ（左装飾図柄群８０ｇＬ、中装飾図柄群８０ｇＣ、右装飾図柄群８０ｇＲ）が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群８０ｇから一の装飾図柄８０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８０ｇから選択されて停止した装飾図柄８０の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ装飾図柄８０の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。装飾図柄８０は、数字とキャラクタ等が組み合わされたものとしてもよい。
【００１７】
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。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。
【００１８】
２）時間演出
本実施形態にかかる遊技機１は、一の当否判定結果（対象当否判定結果）を報知する報知演出（装飾図柄８０の変動開始から対象当否判定結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出）の一部として時間演出を実行することが可能である。当該時間演出について以下詳細に説明する。なお、以下の説明において画像というときには、特に明示した場合を除き、動画および静止画の両方が含まれるものとする。
【００１９】
２－１）時間演出の概要
時間演出の概要について説明する。時間演出は、演出を実行する時間が予め決められた規定時間（一定の長さ）とされるものである。本実施形態では規定時間の長さは９９．９秒とされる（図４参照）。詳細を後述するように、時間演出の内容はその都度変化しうるものであるが、演出に要するトータルの時間は９９．９秒で一定である。なお、時間演出の前後で、時間演出に関係する演出（時間演出の事前演出や事後演出）が発生してもよいが、あくまで９９．９秒間の間に実行される演出が「時間演出」であるとする。
【００２０】

時間演出においては、時間経過とともにカウントダウンされる時間画像１０が表示領域９１１に表示される（図５等参照）。本実施形態では、当該時間画像１０が示す時間＝現実の時間とされる。上記の通り、時間演出トータルの時間は９９．９秒であるため、時間画像１０の初期値は９９．９とされる。当該値が、時間演出の開始とともにカウントダウンされていく。演出途中での時間画像１０の値は、時間演出の残り時間を表すものであるといえる。なお、時間画像１０が示す時間が仮想的な時間である設定としてもよい。例えば、時間演出の実際の時間を３３．３秒とし、初期値９９．９秒の時間画像１０がカウントダウンされる構成とすることが考えられる（演出上の時間（時間画像１０が示す時間）の１／３が、実際の時間である）。

【００２１】

なお、時間画像１０はカウントアップされるものであってもよい。例えば、時間画像１０の初期値が「００．０」（０）とされ、そこから最大９９．９までカウントアップされる構成としてもよい。

【００２２】

詳細を後述するカウントダウンが途中（特定時点）で停止するイレギュラーなケースを除き、基本的にカウントダウンは、時間画像１０が「００．０」（０）となる（図６（ａ）参照）か、「００．１」となる（図７（ａ）参照）まで継続する。なお、カウントダウンが「００．１」で停止するということは、時間画像１０がカウントダウンされている実際の時間は９９．８秒ということになるが、わずかな時間であるため影響はない。例えば、「００．１」で停止させる場合には、時間画像１０上の最後の１秒（１．００）分のカウントダウンを、実際の時間で１．０１秒かけて行うことで、遊技者に気付かれずに吸収することが可能である。

【００２３】

時間演出は、基本的には、時間画像１０が「００．０」に到達すること（図６（ａ）参照）を、遊技者にとって好ましい結末として設定している。「００．０」を「終了時間」として、「００．１」を終了直前時間として規定するのであれば、時間画像１０が終了時間に到達することが、遊技者にとって好ましい結末であり、時間画像１０が終了時間に到達せずに終了直前時間で停止する（直前で停止する）こと（図７（ａ）参照）が、遊技者にとって好ましくない結末としている。端的に言えば、カウントダウンが完遂されることが成功として、完遂されない（未遂である）ことが失敗として設定されているということである。本実施形態では、カウントダウンが完遂される、すなわち時間画像１０が終了時間に到達した場合には、対象当否判定結果は大当たりとなる。一方、カウントダウンが完遂されない、すなわち時間画像１０が終了時間に到達しなかった場合（ただし、後述するように、特定時点でカウントダウンが停止する場合を除く）には、対象当否判定結果ははずれとなる。

【００２４】

時間演出は、一または複数の単位演出を含むものである（図４、図５参照）。基本的には複数の単位演出により構成されるものであるが、詳細を後述するように一回目の単位演出が成功結末となった場合には一の単位演出のみを含むものとなる。各単位演出は、演出に要する時間は一定ではない。つまり、時間演出に要する時間は一定ではあるが、当該時間演出に含まれる単位演出に要する時間は一定ではない（図４参照）。

【００２５】

本実施形態では、単位演出として発生しうる演出（候補演出）として、演出に要する時間が異なる複数種の演出（本実施形態では５８種）が設定されている。後述するように、時間演出においては、単位演出が失敗結末となった場合、新たな単位演出が発生することになるところ、対象当否判定結果や、時間演出（規定時間）の残り時間を踏まえ、毎回抽選によりいずれの種類の単位演出を実行するかが決定される。すなわち、新たな単位演出を実行させる際には、規定時間の残り時間中に実行されることが可能な候補演出のうちから、当該新たな単位演出として実行するものを抽選により決定する。

【００２６】

単位演出は、各装飾図柄群８０ｇが変動を開始してから擬似停止するまでの演出である（図５（ａ）（ｂ）参照）。ここで、「擬似停止」とは、変動が完全に停止していないものの遊技者には停止したかのように見える態様をいう。擬似停止の態様としては、例えば、装飾図柄群８０ｇから選択された一の装飾図柄８０がわずかに揺れているような態様とすることが挙げられる。なお、単位演出の終了時に変動を「擬似停止」させるのは、対象当否判定結果の報知が完了していないという状況を示すためであって、単位演出の終了時に変動を「停止」させる態様としてもよい。

【００２７】

単位演出の結末として成功結末および失敗結末が設定されている。成功結末は、擬似停止した装飾図柄８０の組み合わせが同じ図柄から構成される当たり態様となる（三つ揃いとなる）結末である。一方、失敗結末は、擬似停止した装飾図柄８０の組み合わせがはずれ態様（当たり態様以外の組み合わせ）となる結末である。時間演出を通じて二以上の単位演出が発生することがあり、個々の単位演出は一つの当否判定結果を報知する演出、すなわち一変動分の演出ではないが、上記の通り装飾図柄８０が揃うかどうかで遊技者に有利な結末（成功結末）となるかどうかを示すという点で、一変動分の演出であるかのように遊技者に見えるようにしている。換言すれば、単位演出は、擬似的に一変動であるかのように見せる演出であるといえる。なお、本実施形態では、単位演出が一変動であるかのように見せるため、時間演出（単位演出）中は保留図柄７０が表示されないようにしている。保留図柄７０が表示されていると、単位演出が終了しても保留図柄７０が減らない状況を見た遊技者が、単位演出が一変動ではないということに容易に気付いてしまうからである。

【００２８】

単位演出が失敗結末となったときには、連続して次の単位演出が開始される（図５参照）。当該次の単位演出が失敗結末となったときには、さらに次の単位演出が開始される。このように単位演出が成功結末とならない場合には、途中（特定時点）で停止する場合を除き、カウントダウンは時間画像１０が終了時間（図６（ａ）参照）または終了直前時間（図７（ａ）参照）となるまで継続する。つまり、時間演出を通じて繰り返される単位演出が成功結末とならなかった場合には、最終的に時間画像１０が終了時間に到達するか否かにより、対象当否判定結果が大当たりかどうかが決まることになる（図４（ａ）参照）。すなわち、時間画像１０が終了時間に到達すれば（図６（ａ）参照）大当たり（図６（ｂ）参照）、終了時間に到達せず、終了直前時間で停止すれば（図７（ａ）参照）はずれとなる（図７（ｂ）参照）。

【００２９】

また、対象当否判定結果が大当たりとなるものである場合、時間演出を構成するいずれかの単位演出が成功結末となる可能性がある（図４（ｂ）、図８参照）。単位演出は、装飾図柄８０の変動が擬似停止するものであって、厳密には当否判定結果を確定的に報知するものではないが、当該擬似停止時に当たり態様の組み合わせが示されること（図８（ｃ）参照）により、実質的に対象当否判定結果が大当たりであることが確定することになる。ある単位演出が成功結末となった場合には、次の単位演出は行われない。

【００３０】

単位演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。上述した通り、単位演出は擬似的に一変動であるかのように見せる演出であるから、成功結末となる場合には、リーチ成立を経て当該成功結末に至ることになる（図８（ａ）～（ｃ）参照）。いわゆるバトル演出やストーリ演出等のリーチ演出が実行されることがあってもよい。

【００３１】

成功結末となった単位演出後は、規定時間に到達するまで、特別演出が実行される（図４（ｂ）、図８（ｄ）参照）。つまり、成功結末となった単位演出により大当たりであることの報知は実質的には完了しているから、残りの時間は、それを強調する（祝福する）かのような特別演出が実行される。特別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、特別演出発生時以外では聴くことができない楽曲や映像が出力され

る。特別演出は、時間演出が開始されてから規定時間が経過した時点（９９．９秒経過時点）まで継続する（図４（ｂ）参照）。本実施形態では、特別演出中も時間画像１０が表示される（カウントダウンが実行される）（図８（ｄ）参照）。当該時間画像１０は、後述する付加演出に利用される。これとは異なり、特別演出は大当たりが確定した後発生するものであり、大当たりが確定した時点で時間画像１０は不要なものであるとし、特別演出においては時間画像１０が表示されないようにしてもよい（後述する付加演出が発生しないようにしてもよい）。

【００３２】

また、対象当否判定結果が大当たりとなるものである場合、時間演出において、時間画像１０が示す時間は、上述した終了時間や終了直前時間に到達せずに、特定時点で停止する（カウントダウンが停止する）ことがある（図４（ｃ）、図９参照）。つまり、時間画像１０が示す時間は、時間演出の残りを示す、および、演出の最後においては終了時間に到達するかどうかで当否を示すという機能を発現するものであるところ、イレギュラーな事象としてカウントダウンが突然特定時点にて停止することがある。このような事象が発生することで、大当たりが確定することになるため、時間画像１０からも目が離せない演出態様とすることが可能である。

【００３３】

特定時点に対応する時間をどのような設定とするかは種々考えられる。本実施形態では、時間画像１０が示す値が同じ数字のみから構成されるものとなる（「ぞろ目」となる）時点を特定時点として設定している（図９（ｃ）参照）。時間画像１０は、「９９．９」（秒）からカウントダウンされるものであるため、特定時点に対応する値は「８８．８」「７７．７」「６６．６」「５５．５」「４４．４」「３３．３」「２２．２」「１１．１」の八種となる。時間画像１０は三つの数字を含むものであり、一般的に当否は数字を含む三つの図柄（本実施形態でいう装飾図柄８０）の組み合わせで報知されるものであるため、時間画像１０が含む三つの数字が揃って停止した場合には対象当否判定結果が大当たりとなることが確定するようにし、分かりやすい演出とする。なお、特定時点を上記のように設定するのはあくまで一例である。例えば、「１２．３」「２３．４」等、「順目」の数字となる時点を特定時点として設定してもよい。ただ、「分かりやすさ」という観点から言えば、本実施形態のように「ぞろ目」となる時点を特定時点とした方が良い。また、特定時点に対応する時間画像１０の値は、一種類のみであってもよい。

【００３４】

時間画像１０のカウントダウンが特定時点で停止した後の時間演出の態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、時間画像１０のカウントダウンが停止したまま、一または複数の単位演出が行われ、規定時間が経過する前までにいずれかの単位演出の結末が成功結末となるようにされている（図４（ｃ）、図９（ｄ）参照）。単位演出が成功結末となった後、上述した特別演出が実行される（図４（ｃ）参照）。これとは異なり、特定時点でカウントダウンが停止した後、残り時間（規定時間が経過するまで）上述したような特別演出が実行されるようにしてもよい。

【００３５】

このように、時間演出において、対象当否判定結果が大当たりとなることが確定する態様としては、大まかに分けて、

１）時間画像１０が終了時間（００．０）に到達すること（図６（ａ）参照）
２）単位演出が成功結末となること（図８（ｃ）参照）
３）時間画像１０のカウントダウンが特定時点で停止すること（図９（ｃ）参照）

の三態様がある。

１）および２）が基本的な大当たり報知態様であり、３）は、１）や２）よりも発生頻度が低い大当たり報知態様である。対象当否判定結果がはずれとなる場合には、これらの三態様のいずれもが発生せず、時間画像１０が終了直前時間（００．１）で停止するという態様が発生することになる。遊技者の視点で言えば、成功結末となることを願いつつ各単位演出に接し、単位演出が成功結末とならない場合（失敗結末が続いた場合）は時間画

像１０が終了時間（０．００）に到達することを願うというということが基本の遊技性となり、いわゆるプレミア演出としてカウントダウンの途中で「時間画像１０が特定時点で停止すること」が発生しうるというものとなる。

【００３６】

時間演出後に、装飾図柄８０（装飾図柄群８０ｇの変動）は当否判定結果を示す態様で完全に停止する（図６（ｂ）、図７（ｂ）参照）。対象当否判定結果が大当たりとなる場合には、いずれのケースも、時間演出後（規定時間後）に装飾図柄８０が大当たりを示す組み合わせで表示される。対象当否判定結果がはずれとなる場合には、時間演出後（規定時間後）に装飾図柄８０がはずれを示す組み合わせで表示する。

【００３７】

２－２）付加演出

時間演出にて対象当否判定結果が大当たりとなることが確定する態様としては、上述した三態様がある。このうち、２）や３）の態様は、時間演出が終了した時点（規定時間が経過した時点）で大当たりとなることが確定するものではなく、時間演出が開始されてからの経過時間が規定時間に至るよりも前に対象当否判定結果が大当たりとなることが確定する（実質的に大当たりであることが報知される）ものであるといえる。つまり、大当たり確定時点から、時間演出が終了する（規定時間が経過する）までの「残り時間」が存在するといえる。本実施形態では、２）の態様（単位演出が成功結末となる態様）にて大当たりが確定したとき、上記「残り時間」を利用して、付加演出が発生する場合がある。なお、当該付加演出が開始される時点では、対象当否判定結果が大当たりであることは確定しているのであるから、当該付加演出は上述した特別演出の一種であるということもできる。

【００３８】

本実施形態では、大当たりとして、通常大当たりと、当該通常大当たりよりも遊技者にとって価値の高い特別大当たりが設定されている。具体的には、通常大当たりに当選したときに得られる利益（出玉）の期待値よりも、特別大当たりに当選したときに得られる利益（出玉）の期待値の方が大きいということである。当該利益（出玉）の期待値の差を設定する手法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、通常大当たり当選時には、大当たり遊技終了後の遊技状態が第二特別遊技状態（低確率・時短有）となり、特別大当たり当選時には、大当たり遊技終了後の遊技状態が第一特別遊技状態（高確率・時短有）となる。当該大当たり遊技終了後の遊技状態の差が、遊技者の利益の差として設定されている。大当たり遊技を構成するラウンド数の違いにより利益の差を設定してもよい。

【００３９】

単位演出が成功結末となる場合には、装飾図柄８０の組み合わせは同じ図柄の三つ揃いである当たり態様となる。本実施形態では、成功結末時に表示領域９１１に表示される当たり態様を構成する装飾図柄８０が含む数字が「奇数」である場合には特別大当たりであることが確定する。一方、当たり態様を構成する装飾図柄８０が含む数字が「偶数」である場合には通常大当たりおよび特別大当たりの両方の可能性がある。

【００４０】

付加演出は、単位演出が成功結末となったときに表示される当たり態様を構成する装飾図柄８０が含む数字が「偶数」であるとき（図１０（ａ）参照）に発生しうる。つまり、単位演出が成功結末となった時点においては、特別大当たりであることが確定していない状況で発生しうる。内部的に当選した大当たりが特別大当たりであった場合には、付加演出にて特別大当たりであることが遊技者に示される（特別大当たり確定であることが報知される）という結末（以下、当該結末を特別結末と称することがある）に至ることがある（図４（ｄ）参照）。付加演出は、大当たり当選が示された後、大当たりの種類のランクアップ（昇格）が発生するいわゆる「再抽選演出」（実際に再抽選を行っているわけではないが、再抽選しているように遊技者に見せる演出）の一種であるとみることもできる。つまり、付加演出の特別結末は、遊技者に有利な事象が発生することが示されるものであるといえる。

【００４１】
単位演出が成功結末となった場合であっても、時間画像１０のカウントダウンは継続される。本実施形態における付加演出は、当該時間画像１０が示す時間の値が規定値で停止するかどうかの演出である。規定値で停止することが特別結末であり、当該特別結末とならない場合にはカウントダウンがそのまま継続される。規定値は、時間画像１０が示す値が同じ数字のみから構成されるものである。すなわち、「８８．８」「７７．７」「６６．６」「５５．５」「４４．４」「３３．３」「２２．２」「１１．１」が規定値に相当する（いわゆる「ぞろ目」が規定値に相当する）ことになる。つまり、八種の規定値が設定されているということである。
【００４２】
時間画像１０が各規定値に近づいたときには、付加演出が開始される。本実施形態では、時間画像１０が規定値に近づいたときに、時間画像１０が拡大され、カウントダウンが規定値で停止するのではないかということを示す「煽り」が付加演出として発生する（図１０（ｂ）参照）。当該「煽り」の後、時間画像１０が規定値で停止する（図１０（ｃ－１）参照）か否か（図１０（ｃ－２）参照）の結果が示されることになる
【００４３】
なお、当該付加演出の態様はあくまで一例である。カウントダウンが規定値で止まる可能性があることを遊技者に示唆するようなものであればよい。例えば、押しボタン等の操作手段６０（図１参照）を利用したものとすることが考えられる。時間画像１０が各規定値に近づいたときに、操作手段６０の操作が促される。遊技者に対しては、操作手段６０をタイミングよく操作することで、カウントダウンを「ぞろ目」で停止させることを求めるような表示がなされる。付加演出が特別結末となるかどうかは予め決まっており、特別結末となる場合には操作手段６０の操作を契機として規定値でカウントダウンを停止させる。ただし、操作手段６０の操作タイミングが、規定値からあまりにもずれた時点であると違和感のある演出となるから、このような場合は規定値でカウントダウンが停止しなかったように見せた後、逆転演出により付加演出が特別結末となったかのように示す。付加演出が特別結末とならない場合には、付加演出終了後、カウントダウンが再開され、時間画像１０が次の規定値に近づいたときに、再び付加演出が発生することになる。
【００４４】
単位演出が成功結末となった時点が遅いほど、上述した八種の規定値のうち、付加演出が発生する（カウントダウンが停止する可能性がある）規定値の数が少なくなる。例えば、単位演出が成功結末となったときの時間画像１０の値が「５０．１」（図１０（ａ）参照）であれば、「４４．４」「３３．３」「２２．２」「１１．１」で付加演出が発生する（カウントダウンが停止する可能性がある）。これに対し、例えば単位演出が成功結末となったときの時間画像１０の値が「４０．１」（図示せず）であれば、「３３．３」「２２．２」「１１．１」で付加演出が発生する（カウントダウンが停止する可能性がある）。つまり、先に示した例の場合においては発生する「４４．４」での付加演出が、後に示した例の場合においては発生しない（「４４．４」でカウントダウンが停止する可能性は無くなる）ことになる。
【００４５】
このように、付加演出が発生する回数は、単位演出が成功結末となった時点（対象当否判定結果が大当たりであることが確定した時点）から、時間演出が終了するまで（規定時間に到達するまで）の時間である残り時間（以下、残時間と称することもある）が長いほど、多くなるように設定されている。各規定値は、「同じ数字が揃う」態様であるため、遊技者に有利な事象の発生を示すものとして好適であるといえる。
【００４６】
また、各規定値は、「１１．１」秒分の間隔で設定されるものであるため、付加演出は、一定の間隔（遊技者が感じることができない程度の誤差は許容する）で発生することになる。時間画像１０のカウントダウンが実時間の経過と同じであるのであれば、付加演出は１１．１秒刻みで発生することになる。したがって、遊技者は付加演出の発生タイミン

グが想定でき、分かりやすい演出形態となる。

【００４７】

以下、上記付加演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

【００４８】

〇第一具体例

付加演出の発生回数が多くなるほど、当選した大当たりが特別大当たりである蓋然性（「昇格」が発生する蓋然性）が高くなるような設定とする（図１１参照）。つまり、当たり態様を構成する装飾図柄８０が含む数字が「偶数」である単位演出の成功結末が発生するとすれば、当該成功結末が発生する時点が早ければ早いほど（停止する可能性がある規定値の数が多くなるほど）、特別大当たりである蓋然性が高いという設定とする。付加演出の発生は、特別大当たり獲得のための「チャンス」の機会であるといえるから、当該機会が多くなるほど特別大当たりである蓋然性が高くなる設定とすることで、付加演出が単なる見せかけとして発生するといったものではなく、実際に「チャンス」である（現実的な利益に関与するものである）構成とすることが好ましい。

【００４９】

〇第二具体例

時間画像１０が規定値（ぞろ目）に近づいたときに必ず付加演出（カウントダウンが規定値で止まる可能性があることの遊技者への示唆）が発生するとは限らない構成としてもよい。

【００５０】

例えば、単位演出が成功結末となったときの時間から、ある規定値（成功結末時の時間画像１０の値から最も近い規定値）に至るまでの時間が所定の基準値よりも小さい（例えば５秒以下である）ときには、付加演出を発生させるのに十分な時間が無いとして付加演出が発生しないようにしてもよい。

【００５１】

また、「４４．４」に近づいたときには付加演出が発生したものの、次の「３３．３」に近づいたときには付加演出が発生しない、といったように、ぞろ目に近づいたときに付加演出が発生するとは限られない構成としてもよい。当該付加演出が発生すればするほど、「昇格」が発生する蓋然性（特別結末となる蓋然性）が高くなるような設定としてもよい。

【００５２】

〇第三具体例

上記実施形態では、大当たりとして通常大当たりと特別大当たりが設定されており、付加演出が特別結末となることで特別大当たりに当選したことが確定するように構成されていることを説明したが、大当たりの種類は三種類以上であってもよい。三種以上の大当たりのうち、遊技者の得られる利益が大きい一または二種以上の大当たり（利益が最も小さい大当たりを除いた一または二種以上の大当たり）に当選したことが、付加演出により確定的であることが示される可能性がある構成とすればよい。すなわち、単位演出が成功結末となった時点では遊技者には定かではない大当たりの種類が、遊技者の得られる利益が大きい一または二種以上の大当たりであることが付加演出により確定的に示されるものであればよい。

【００５３】

〇第四具体例

上記実施形態における付加演出は、時間画像１０が示す値が規定値で止まるかどうかの演出であることを説明したが、これに限られるものではない。単位演出が成功結末となった後、時間演出が終了するまでの間に、大当たりが特別大当たりとなる可能性があるのではないかといったことを遊技者に示唆する演出であればよい。例えば、付加演出として、所定の特別画像が表示されるのではないかということを示唆する（煽る）演出が発生する

ものとする。付加演出は、当該特別画像が表示される結末（特別結末）に至った場合は、特別大当たりが確定するものとする。このような付加演出（規定値といった概念を用いない演出）が、単位演出が成功結末となった後、一または複数回発生しうるものとする。上記実施形態と同様に、残時間が長いほど、当該付加演出の発生回数が多くなやすい設定とすれば、単位時間が成功結末となる時点が早いほど、特別大当たりとなることに期待がもてる遊技性となる。

【００５４】

２－３）合体図柄演出

時間演出においては、合体図柄演出が発生する。より具体的には、時間演出を構成する単位演出の少なくとも一部において、合体図柄演出が発生する。上述した通り、単位演出は、最終的に擬似停止した装飾図柄８０の組み合わせにより成功結末となるか否かが示されるものであるところ、当該装飾図柄８０とは異なる特殊な図柄として合体図柄４０を用いるものが合体図柄演出である。合体図柄４０は、合体図柄演出専用の図柄である特定装飾図柄８１と可動部材５０が一体化されてなる（遊技者には一体化されたかのように見える）ものである。

【００５５】

可動部材５０は、原位置と演出位置との間を往復動作することが可能なものである（図１２、図１３参照）。演出位置に位置する可動部材５０は、その少なくとも一部が表示装置９１の表示領域９１１に重なる。原位置に位置する可動部材５０よりも、演出位置に位置する可動部材５０の方が、表示領域９１１に重なる範囲が大きい。本実施形態における可動部材５０は、「丸」の内側に「三角」が描かれたようなマーク（以下、「エンブレム」と称することもある）を表したような構造物である。端的に言えば、外縁が略円形の構造物である。

【００５６】

特定装飾図柄８１は、空間部８１２が形成されたものである（図１２（ｃ）等参照）。後述するように、空間部８１２は可動部材５０が重なった状態となることがある部分であるが、可動部材５０が重なっていない状態においては、空間部８１２を通じて背景画像（特定装飾図柄８１を表示する画像レイヤよりも後の一または複数の画像レイヤにて表される画像。合体装飾演出を説明する図面以外の図面においては図示を省略する）が視認されるよう制御される。つまり、遊技者の見た目には、図柄の一部分に空間（空洞）が形成されているように見える。実質的には、空間部８１２以外の部分（以下、本体部８１１と称することもある）が、図柄を構築する部分であるともいえる。本実施形態における空間部８１２は、略円形である。当該「円」の大きさは、可動部材５０の「円」の大きさと略同じである。空間部８１２は、周囲が本体部８１１を構成する部分に囲まれた領域（外部と繋がっていない領域）であることが好ましい。

【００５７】

本実施形態では、いわゆるリーチが成立した場合に、特定装飾図柄８１が表示される場合がある。具体的には、単位演出において、左の装飾図柄群８０ｇＬから選択された（擬似停止した）装飾図柄８０と、右の装飾図柄群８０ｇＲから選択された（擬似停止した）装飾図柄８０が同じ種類の装飾図柄８０（同じ数字を表す部分を含む装飾図柄８０）である場合にはリーチが成立する（図１２（ａ）（ｂ）参照）。リーチ成立後、中の装飾図柄群８０ｇＣから特定装飾図柄８１が選択されて示される場合がある。本実施形態における特定装飾図柄８１は数字を表す部分を含まないものであり、一般的な装飾図柄８０とは異なる特殊な図柄である（本実施形態における特定装飾図柄８１は、上記装飾図柄８０とは異なり単位演出が成功結末となるか否かを示すために用いられるものではない）。つまり、中の装飾図柄群８０ｇＣは、通常の装飾図柄８０（当否を示すための図柄）とは異なる特殊な図柄として特定装飾図柄８１を含み、中の装飾図柄群８０ｇＣから当該特定装飾図柄８１が選択されて示されることが、合体図柄演出が発生する条件となっている。なお、最終的（単位演出の結末時）には、中の装飾図柄群８０ｇＣから選択された装飾図柄８０（通常の装飾図柄８０）が、リーチを構成する装飾図柄８０と同じ種類となるか否かによ

り、単位演出が成功結末となるか否かが示される。

【００５８】

変動表示されていた特定装飾図柄８１が表示領域９１１の中央に停止または擬似停止する際に、可動部材５０が演出位置に位置するか否かの演出が発生する。具体的には、特定装飾図柄８１が所定位置で停止または擬似停止しそうになるとともに、可動部材５０が原位置から演出位置に向かって変位する（図１２（ｃ）参照）。特定装飾図柄８１が停止または擬似停止する際に、可動部材５０が演出位置で停止した場合には、可動部材５０と特定装飾図柄８１（本体部８１１）が一体化されたかのような合体図柄４０が構築される。具体的には、特定装飾図柄８１の空間部８１２に、演出位置に位置する可動部材５０の少なくとも一部（本実施形態では可動部材５０の全体）が重なった状態となり、両者が一体化されたかのような合体図柄４０が構築される（図１３（ａ－１）参照）。本実施形態における空間部８１２は、周囲が本体部８１１を構成する部分に囲まれた領域であるため、外部と連通していない空間に有体物である可動部材５０が入り込んだかのように遊技者には見える。本実施形態では、特定装飾図柄８１が停止または擬似停止するタイミングと、可動部材５０が演出位置で停止するタイミングは同じ（遊技者が分からないほどの「ずれ」が生じることは許容する）である。

【００５９】

なお、本実施形態では、合体図柄４０が構築されないという結果も生じうる（図１３（ａ－２）参照）。合体図柄４０が構築された場合（図１３（ａ－１）参照）には後述するように操作演出（図１３（ｂ－１）参照）を経て単位演出が成功結末となる可能性があり、合体図柄４０が構築されなかった場合（図１３（ａ－２）参照）には単位演出が失敗結末となる（図１３（ｂ－２）参照）ように設定されている。つまり、合体図柄４０が構築されることは、遊技者にとって有利な事象であるといえる。なお、合体図柄４０が構築されない場合の演出の態様はどのようなものであってよい。特定装飾図柄８１が所定位置で停止または擬似停止すること、および、可動部材５０が演出位置で停止することが、合体図柄４０が構築される条件であるから、両事象のうちの少なくともいずれか一方が発生しないことが、合体図柄４０が構築されない場合の演出の態様として設定されていればよい。

【００６０】

合体図柄４０が構築された場合、遊技者に対し操作手段６０（第一操作手段６０１）の操作が促される操作演出が発生する（図１３（ｂ－１）参照）。当該操作手段６０は、可動部材５０の少なくとも一部を模した部分である装飾部６１を有する。なお、ここでいう「模した」とは、一方の物が、他方の物を模したものであると遊技者が認識できる程度に似通ったものをいう。本実施形態における操作手段６０は押しボタンであり、可動部材５０が表す「エンブレム」を模した装飾部６１を有する（図１、図１３（ｃ）参照）。上記の通り、合体図柄４０は、特定装飾図柄８１と可動部材５０とが一体化されてなるものであるところ、合体図柄演出から操作演出への流れは、合体図柄４０が構築された結果、当該合体図柄４０が有する可動部材５０と対応するかのような操作手段６０の操作が促される演出に移行するという分かりやすいものである。本実施形態に則していえば、「エンブレム」を有する図柄が構築された結果、「エンブレム」を有する操作手段６０を用いた操作演出に移行するという流れである。

【００６１】

操作演出それ自体の構成はどのようなものであってもよいから詳細な説明を省略する。すなわち、装飾部６１を有する操作手段６０の操作が促されるのであれば、操作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、操作手段６０を表す画像６５（操作画像）や、操作有効時間を示す画像６６（メータや経時的に変化する数字を表す画像）、操作態様を示す画像６７（「押せ」といった文言を含む画像）が表示される（図１３（ｂ－１）参照）。

【００６２】

以下、上記合体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、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。
【００６３】
〇第一具体例
上記実施形態における合体図柄演出は、時間演出（単位演出）中に発生するものであることを説明したが、このような演出中に発生することに限定されるわけではない。例えば、一般的な報知演出中に発生するものであってもよい。また、上記実施形態における合体図柄４０は当否判定結果を示すものではないことを説明したが、当否判定結果を示すものとして用いることも可能である。
【００６４】
また、特定装飾図柄８１は、上記実施形態のように、当否判定結果を示す装飾図柄８０とともに変動表示されるものであってもよいし、それのみが単独で変動表示されるようなものであってもよい。
【００６５】
〇第二具体例
上記実施形態における合体図柄４０は、（演出位置に位置する）可動部材５０と、当該可動部材５０よりも後方に位置する表示装置９１（表示領域９１１）に表示される画像である特定装飾図柄８１の組み合わせからなるものであるが、当該特定装飾図柄８１が表示される表示装置が、可動部材５０よりも前方に設けられたものとしてもよい。具体的には以下の通りである。
【００６６】
可動部材５０よりも前方に透過型表示装置９２が設けられるものとする（図１４参照）。透過型表示装置９２は、イルミネーションパネルといったような、表示可能な画像の種類が有限である表示装置ではなく、透過型液晶表示装置や透過型有機ＥＬ表示装置といったように、表示可能な画像の種類が無限である表示装置である。このような表示可能な画像の種類が無限である表示装置を用いないと、上記実施形態にて説明したように特定装飾図柄８１を変動表示させること等が困難であるからである。なお、透過型表示装置９２および当該透過型表示装置９２に表示される画像は、点線で図示するものとする。また、透過型表示装置９２とは別の表示装置を備えた構成としてもよい。
【００６７】
かかる透過型表示装置９２の表示領域（以下、透過表示領域９２１と称する）に特定装飾図柄８１が表示される（図１５（ａ）参照）。特定装飾図柄８１の空間部８１２に相当する部分は、無色透明または半透明（有色透明）な部分とされる。当該空間部８１２に重なるように可動部材５０を演出位置に位置させた場合、空間部８１２（無色透明または半透明な部分）を通じて可動部材５０が視認可能となる（図１５（ｂ）参照）。特定装飾図柄８１の空間部８１２以外の部分、すなわち本体部８１１は、空間部８１２よりも後方に位置する部材の視認性に劣る部分（透明な度合が低い部分）とされる。具体的には、本体部８１１は、半透明または不透明な画像とされる。好ましくは、特定装飾図柄８１は、空間部８１２は無色透明とされ、本体部８１１は不透明な画像とされることが好ましい。これにより、空間部８１２と本体部８１１の違いが明瞭になる。
【００６８】
また、透過表示領域９２１における空間部８１２以外の部分が不透明な部分（不透明な画像が表示された部分）とされることで、空間部８１２に重なる部分（本実施形態では「エンブレム」の部分）以外の部分は視認できない状態となる（図１５（ｂ）参照）。例えば、可動部材５０を動作させるための駆動機構が視認できない状態となる。つまり、余計な部分が視認できない状態となるから、構築される合体図柄４０の一体感が高まる。
【００６９】
このように、特定装飾図柄８１を可動部材５０よりも前方に設けられた透過型表示装置９２に表し、空間部８１２（無色透明または半透明）を通じて可動部材５０が視認されるようにすることで、合体図柄４０が構築される構成とすることも可能である。
【００７０】

〇第三具体例

複数種の可動部材５０と、当該複数種の可動部材５０のそれぞれに対応する操作手段６０を備えるものとする。例えば、第一可動部材５０１および第二可動部材５０２（図１６（ａ－１）、（ｂ－１）参照）を有し、第一可動部材５０１に対応する第一操作手段６０１、および第二可動部材５０２に対応する第二操作手段６０２（図１参照）を備えるものとする。第一操作手段６０１は、第一可動部材５０１の少なくとも一部を模した部分を有し、第二操作手段６０２は、前記第二可動部材５０２の少なくとも一部を模した部分を有するものとする。第一操作手段６０１と第一可動部材５０１の関係は上記実施形態にて説明した関係（「エンブレム」を有する関係）であるとする。第二操作手段６０２は「剣」を表したもの（「剣」を下方に押し込むように操作することが可能な操作手段）であり、第一可動部材５０１は当該「剣」を表した可動役物であるとする。つまり、各可動部材５０とそれに対応する操作手段６０とは、一方が他方を「模した部分」を有する関係にあり、それをもって遊技者が各可動部材５０と操作手段６０の対応関係を把握できるものとする。なお、可動部材５０は、それぞれが別個独立して動作可能なものであってもよいし、一つのユニットが複数種の可動部材５０のいずれかに形を変える（一つのユニットが第一可動部材５０１（エンブレム）になることもあれば、第二可動部材５０２（剣）になることもある）というものとしてもよい。

【００７１】

このような構成であることを前提とし、特定装飾図柄８１と第一可動部材５０１が一体化されたかのような第一合体図柄４０１が構築される場合（図１６（ａ－１）参照）だけでなく、特定装飾図柄８１と第二可動部材５０２が一体化されたかのような第二合体図柄４０２が構築される場合（図１６（ｂ－１）参照）も発生しうるものとする。つまり、特定装飾図柄８１と一体化される可動部材５０の種類（態様）が変化することで、構築される合体図柄４０の種類（態様）が変化しうる構成とする。このようにすることで、合体図柄演出のバリエーションが広がることになる。なお、合体図柄４０の種類によらず、特定装飾図柄８１の態様は一定であることが好ましい。つまり、合体図柄４０の種類がいずれとなるかは、可動部材５０の種類によって決まる（可動部材５０の種類に依存する）ようにするとよい。このようにすることで、特定装飾図柄８１と組み合わされる可動部材５０の種類に遊技者が注目する演出形態となる。

【００７２】

ただし、合体図柄４０の種類（組み合わされる可動部材５０の種類）に応じ、特定装飾図柄８１の種類（態様）が異なる設定とすることを否定するわけではない。このようにする場合には、特定装飾図柄８１に形成される空間部８１２の形状が、組み合わされる可動部材５０の種類に応じて異なるものとするとよい。例えば、上記実施形態にて説明したように、第一可動部材５０１と組み合わされる第一特定装飾図柄８２１は、第一可動部材５０１の形状である円形の空間部８１２が形成されたものとする（図１７（ａ）参照）。第二可動部材５０２と組み合わされる第二特定装飾図柄８２２は、第二可動部材５０２が表す「剣」の外形の少なくとも一部に沿うような形状の空間部８１２が形成されたものとする（図１７（ｂ）参照）。このように、組み合わされる対象の可動部材５０（演出位置に位置する可動部材５０）の外形の少なくとも一部に沿うような空間部８１２が形成されたものとすることで、各種特定装飾図柄８１がいずれの可動部材５０と組み合わされる可能性があるのかが分かりやすくなる。

【００７３】

第一合体図柄４０１が構築された場合（図１６（ａ－１）参照）には、第一操作手段６０１の操作が要求される第一操作演出（図１６（ａ－２）参照）が実行される。一方、第二合体図柄４０２が構築された場合（図１６（ｂ－１）参照）には、第二操作手段６０２の操作が要求される第二操作演出（図１６（ｂ－２）参照）が実行される。つまり、合体図柄４０を構築する可動部材５０に対応する操作手段６０を用いた操作演出に移行する。このようにすることで、構築される合体図柄４０の種類（態様）と、移行する操作演出の種類（態様）がリンクした分かりやすい遊技性を実現することが可能である。

【００７４】
　第一操作演出および第二操作演出の一方が発生した場合よりも、他方が発生した場合の方が、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高い（例えば、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高い）設定とすることが好ましい。つまり、操作演出に用いられる操作手段６０の種類に応じ、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なるものとするとよい。このようにすれば、構築される合体図柄４０の種類（合体図柄４０を構築する可動部材５０の種類）に遊技者が注目することになる。
【００７５】
　なお、可動部材５０の種類の数と、各可動部材５０に対応する操作手段６０の種類の数は、三種以上であってもよい。
【００７６】
〇第四具体例
　特定装飾図柄８１として複数種の態様が設定されているとする。例えば、特定装飾図柄Ａ８３１（図１８（ａ－１）参照）と特定装飾図柄Ｂ８３２（図１８（ｂ－１）参照）が設定されているものとする。特定装飾図柄Ａ８３１を用いた合体図柄４０（合体図柄Ａ４０ａ）が構築された場合（図１８（ａ－１）参照）には操作演出Ａが実行され（図１８（ａ－２）参照）、特定装飾図柄Ｂ８３２を用いた合体図柄４０（合体図柄Ｂ４０ｂ）が構築された場合（図１８（ｂ－１）参照）には操作演出Ｂが実行される（図１８（ｂ－２）参照）ものとする。操作演出Ａと操作演出Ｂは、遊技者に対して要求される操作手段６０の操作態様が異なるものとする。例えば、操作演出Ａは、操作手段６０を一回のみ操作する「単操作」が要求され、操作演出Ｂは、操作手段６０を連続的に操作する「連続操作」（操作手段６０が押しボタンの場合はいわゆる「連打」ということになる）が要求されるものとする。つまり、合体図柄４０を構築する特定装飾図柄８１の態様（種類）に応じ、操作演出にて要求される操作手段６０の操作態様が異なるものとする。
【００７７】
　特定装飾図柄Ａ８３１や特定装飾図柄Ｂ８３２は、将来的に操作演出が発生した場合、どのような操作態様による操作が要求されるのか遊技者に示唆される態様とすることが好ましい。図１８に示した例では、特定装飾図柄Ａ８３１が「一撃」という文字（図１８（ａ－１）参照）を、特定装飾図柄Ｂ８３２が「連打」という文字（図１８（ｂ－１）参照）を含むものとすることで、操作演出Ａは「単操作」が要求され（図１８（ａ－２）参照）、操作演出Ｂは「連続操作」が要求される（図１８（ｂ－２）参照）ものであることが前もって示唆されるようにしている。
【００７８】
　操作演出Ａおよび操作演出Ｂの一方が発生した場合よりも、他方が発生した場合の方が、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高い（例えば、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高い）設定とすることが好ましい。つまり、操作演出にて要求される操作態様に応じ、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なるものとするとよい。このようにすれば、特定装飾図柄８１の態様に遊技者が注目することになる。
【００７９】
　なお、特定装飾図柄８１の態様の数と、それぞれの態様に対応した操作演出にて要求される操作手段６０の操作態様の数は、三つ以上であってもよい。「単操作」や「連続操作」以外の操作態様としては、操作手段６０が操作された状態を維持する「維持操作」（操作手段６０が押しボタンの場合はいわゆる「長押し」ということになる）を例示することができる。
【００８０】
　また、本例と上記第三具体例を組み合わせることで、操作演出にて用いられる操作手段６０と、操作演出にて要求される操作態様が種々変化しうる遊技性を実現することが可能である。
【００８１】
〇第五具体例

上記実施形態にて説明したように、合体図柄４０が構築された場合（図１９（ａ）参照）、操作演出が実行される（図１９（ｂ）参照）ことになるが、当該操作演出において可動部材５０が用いられるものとする。具体的には、操作演出に移行する際には特定装飾図柄８１は消去されることになるが、可動部材５０は演出位置に位置させられたまま（遊技者が視認可能な状態のまま）とし、当該可動部材５０を利用して操作演出を実行する。可動部材５０は、操作手段６０の少なくとも一部（装飾部６１）を模したものであるから、演出位置に位置する可動部材５０を、操作手段６０を表すものとして使用する（図１９（ｂ）参照）。例えば、可動部材５０の近くに「押せ」といった文言を表示することで、遊技者は可動部材５０を模した操作手段６０を操作すべき状況であることを把握することが可能となる。

【００８２】

上記の通り、合体図柄演出は、可動部材５０と特定装飾図柄８１とにより合体図柄４０が構築されるものである、当該可動部材５０がそのまま操作演出に利用されるようにすることで、演出の流れがスムーズなものとなる。

【００８３】

３）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。

【００８４】

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。

【００８５】

・手段１－１

一の当否判定結果である対象当否判定結果を報知する報知演出に含まれる演出であって、演出を実行する時間が予め決められた規定時間とされる時間演出を実行する演出実行手段を備え、前記時間演出は、演出に要する時間が一定ではない一または複数の単位演出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、演出の実行時間が一定である（規定時間である）時間演出は、演出に要する時間が一定ではない単位演出を一または複数含むものであるから、単位演出それぞれが「一変動」であるかのように見える面白みのある演出となる。

【００８６】

・手段１－２

前記時間演出においては、時間経過とともにカウントダウンまたはカウントアップされる時間画像が表示装置に表示されることを特徴とする手段１－２に記載の遊技機。

このようにすることで、時間演出が分かりやすいものとなる。

【００８７】

・手段１－３

前記時間演出は、前記時間画像のカウントダウンまたはカウントアップが終了時間の直前で停止したときには、前記対象当否判定結果がはずれとなるものであり、前記時間画像が前記終了時間に到達したときには、前記対象当否判定結果が当たりとなるものであることを特徴とする手段１－２に記載の遊技機。

このようにすることで、時間演出は、時間画像が終了時間に到達することを目標とする分かりやすい演出となる

【００８８】

・手段１－４

前記時間演出は、前記時間画像のカウントダウンまたはカウントアップが特定時点で停止したときには、前記対象当否判定結果が当たりとなるものであることを特徴とする手段１－２または手段１－３に記載の遊技機。

このようにすることで、時間画像から目が離せない演出とすることが可能である。

【００８９】

・手段１－５

前記特定時点は、前記時間画像が示す値が同じ数字のみから構成されるものとなる時点

であることを特徴とする手段１－４に記載の遊技機。
　このようにすることで、特定時点で時間画像が停止した場合、同じ数字が揃った状態が示されることになるから、特定時点で時間画像が停止することは遊技者にとって好ましい事象であることが分かりやすくなる。
【００９０】
・手段１－６
　前記単位演出の結末として成功結末および失敗結末が設定されており、前記時間演出は、当該時間演出を構成するある単位演出が成功結末となった場合には前記対象当否判定結果は当たりとなり、ある単位演出が失敗結末となった場合には次の単位演出が実行されるものであることを特徴とする手段１－１から手段１－５のいずれかに記載の遊技機。
・手段１－７
　前記単位演出は、当否判定結果を示す複数種の装飾図柄が変動を開始してから当該変動が停止または擬似停止して当該装飾図柄の組み合わせが示されるまでの演出であり、前記成功結末となる場合には当該装飾図柄の組み合わせが当たり態様となり、前記失敗結末となる場合には当該装飾図柄の組み合わせがはずれ態様となることを特徴とする手段１－６に記載の遊技機。
　このようにすることで、複数の抽選を受けている（一の単位演出が一の当否を報知している）かのような印象を遊技者に与えることが可能である。
【００９１】
・手段１－８
　前記時間演出は、当該時間演出を構成するある単位演出が成功結末となった場合には、前記規定時間に到達するまで特別演出が実行されることを特徴とする手段１－１から手段１－７のいずれかに記載の遊技機。
　このようにすることで、時間演出に要する時間を一定にすることが可能になる。つまり、比較的早いタイミング（残時間が多い状況）で当たりが確定しても、特別演出で残時間が吸収されるから、時間演出に要する時間は一定になる。
【００９２】
・手段２－１
　一の当否判定結果である対象当否判定結果を報知する報知演出に含まれる演出であって、演出を実行する時間が予め決められた規定時間とされる時間演出と、前記時間演出が開始されてからの経過時間が前記規定時間に至るよりも前に前記対象当否判定結果が当たりであることが報知された場合に、当該時間演出の一部として前記規定時間に至るまでの残時間において実行されることがある演出であって、遊技者に有利な事象が発生することが示されるに至る可能性がある付加演出と、を実行する演出実行手段を備え、前記残時間が長いほど、前記付加演出の発生回数が多くなりやすいことを特徴とする遊技機。
　時間演出の残時間が長いと遊技者が苛立ってしまうおそれがあるところ、上記のように、残時間が長いほど付加演出の発生回数が多くなりやすいようにすることで、残時間の長さを感じにくくすることが可能である。つまり、残時間が長いと遊技者が感じてしまうことによる、遊技の趣向性低下（苛立ち）が抑制される。
【００９３】
・手段２－２
　前記付加演出は、一定の間隔で発生するものであ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、付加演出によって実現される遊技性が分かりやすくなる。
【００９４】
・手段２－３
　前記時間演出においては、時間経過とともにカウントダウンまたはカウントアップされる時間画像が表示装置に表示され、前記付加演出は、前記時間画像のカウントダウンまたはカウントアップが規定値で停止した場合に遊技者に有利な事象が発生するものであることを特徴とする手段２－１または手段２－２に記載の遊技機。

付加演出は残時間を利用して実行されるものであるから、時間画像を用いて有利な事象の発生の有無が示されるようにすれば、時間演出から付加演出（付加演出が発生する状況）に至る演出の流れが分かりやすくなる。

【００９５】

・手段２－４

前記規定値は、同じ数字のみから構成されるものであることを特徴とする手段２－３に記載の遊技機。

このようにすることで、遊技者に有利な事象が発生するという結果が分かりやすくなる。

【００９６】

・手段２－５

遊技者の得られる利益が異なる複数種の当たりが設定されており、当該複数種の当たりのうち、遊技者の得られる利益が大きい一または二種以上の特別当たりのいずれかに当選したことが前記付加演出により示されることを特徴とする手段２－１から手段２－４のいずれかに記載の遊技機。

このように、遊技者にとってより好ましい当たりに当選したことが報知される演出として付加演出を利用することができる。

【００９７】

・手段３－１

表示領域に特定装飾図柄が表示される表示装置と、少なくとも一部が前記表示領域に重なる演出位置に位置することが可能な可動部材と、変動表示される前記特定装飾図柄が停止または擬似停止する際に、前記可動部材が演出位置に位置することで、前記特定装飾図柄と前記可動部材が一体化されたような合体図柄が構築される合体図柄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。

上記遊技機は、無体物である図柄と可動部材が一体化されてなるかのような合体図柄が構築されるという面白みのある演出を実行することが可能である。

【００９８】

・手段３－２

前記特定装飾図柄には、前記合体図柄が構築されたときに前記可動部材の少なくとも一部が重なる空間部が形成されてい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、空間部に可動部材が入り込むことで特定装飾図柄と可動部材が一体化されたかのように見えることになる。

【００９９】

・手段３－３

遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記操作手段は、前記可動部材の少なくとも一部を模した部分を有し、前記合体図柄が構築された場合には、前記操作手段の操作を促す操作演出に移行す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、合体図柄の可動部材と操作演出に用いられる操作手段が「模した」関係にあるがゆえ、合体図柄が構築されることとその後発生する操作演出が関連付けられることになるため、演出の流れが分かりやすくなる。

【０１００】

・手段３－４

前記可動部材として、第一可動部材および第二可動部材を備え、前記操作手段として、第一操作手段および第二操作手段を備え、前記第一操作手段は、前記第一可動部材の少なくとも一部を模した部分を有し、前記第二操作手段は、前記第二可動部材の少なくとも一部を模した部分を有し、前記特定装飾図柄と前記第一可動部材が一体化されたかのような第一合体図柄が構築された場合には、前記第一操作手段の操作が要求される第一操作演出が実行され、前記特定装飾図柄と前記第二可動部材が一体化されたかのような第二合体図柄が構築された場合には、前記第二操作手段の操作が要求される第二操作演出が実行されることを特徴とする手段３－３に記載の遊技機。

このようにすることで、合体図柄が構築された場合、当該合体図柄を構築する可動部材

の種類に対応した（模した）操作手段を用いた操作演出が実行されることになるため、遊技者は合体図柄を構築する可動部材の種類に注目することになる。

【０１０１】

・手段３－５

前記特定装飾図柄の態様として複数種の態様が設定され、前記合体図柄を構築する前記特定装飾図柄の態様に応じ、前記操作演出にて要求される前記操作手段の操作態様が異なることを特徴とする手段３－３または手段３－４に記載の遊技機。

このようにすることで、遊技者は特定装飾図柄の態様に注目することになる。

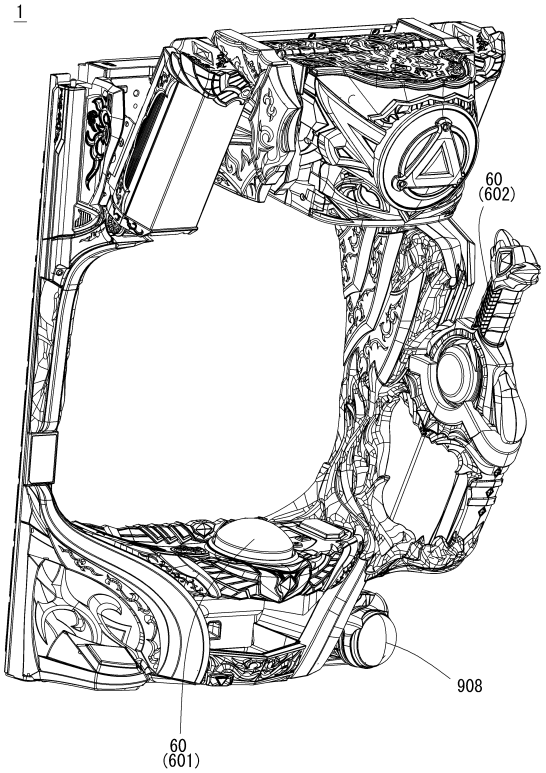
【符号の説明】

【０１０２】

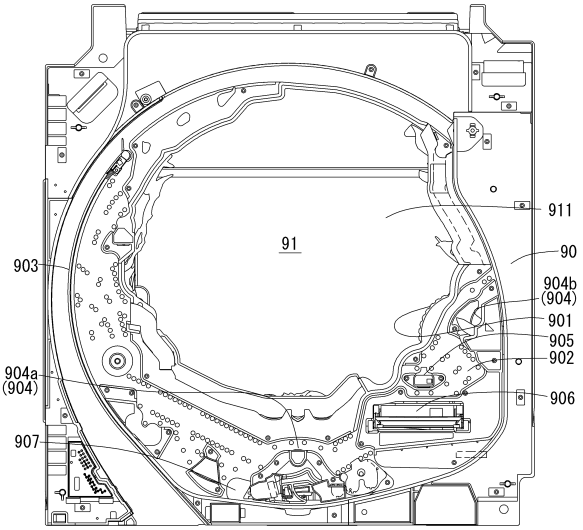
１　遊技機
１０　時間画像
４０　合体図柄
５０　可動部材
８０　装飾図柄
８１　特定装飾図柄（８１１　本体部　８１２　空間部）
９１　表示装置
９１１　表示領域

【図面】

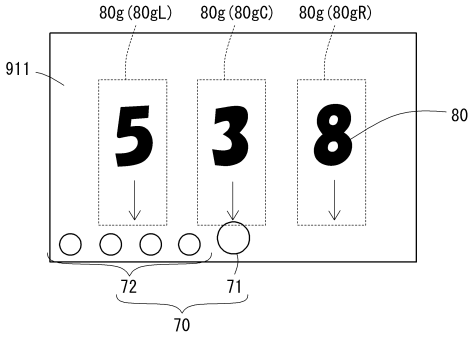
【図１】


1
60
(602)
908
60
(601)

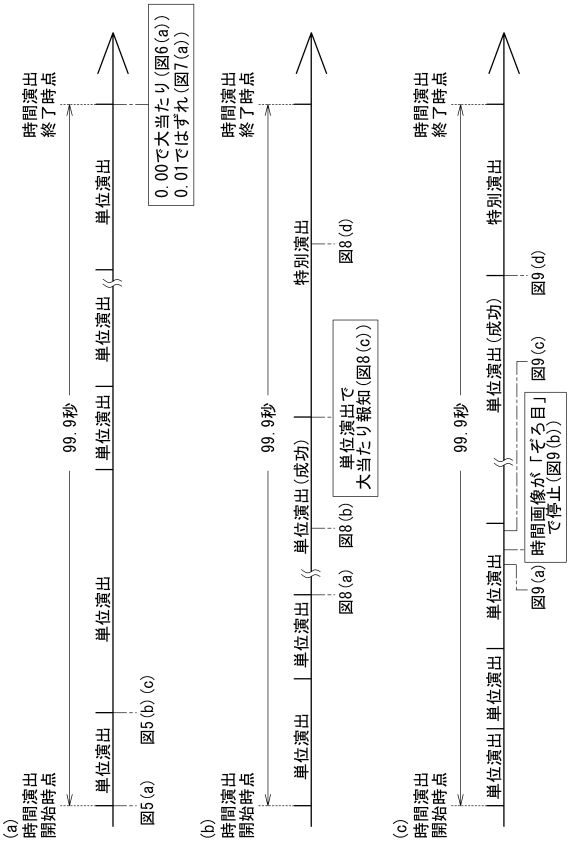
【図２】


911
91
90
903
904b
(904)
901
905
902
904a
(904)
906
907

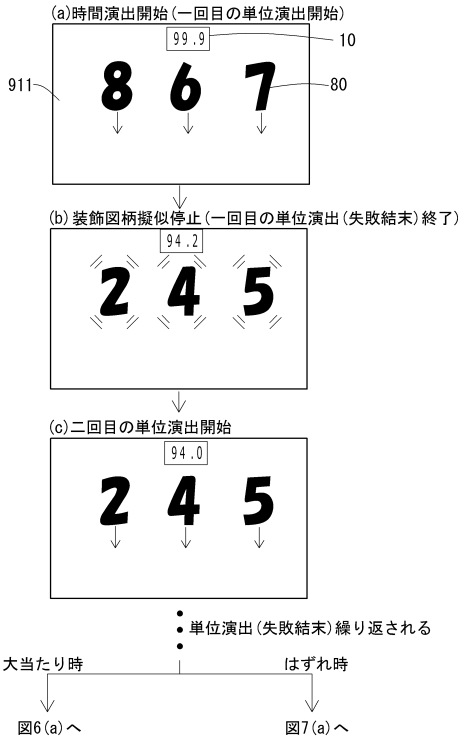
【図３】


80g(80gL)
80g(80gC)
80g(80gR)
911
5
3
8
80
72
71
70

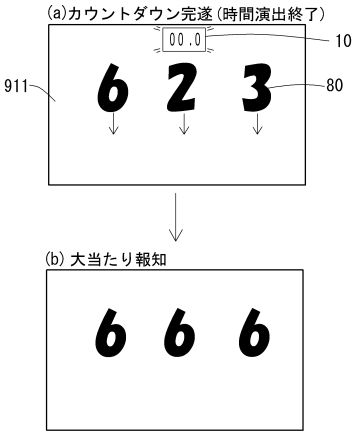
【図４】


時間演出
終了時点
単位演出
0.00で大当たり(図6(a))
0.01ではずれ(図7(a))
99.9秒
図5(b)(c)
図5(a)
時間演出
開始時点
(a)
特別演出
図8(d)
単位演出(成功)
単位演出で
大当たり報知(図8(c))
図8(b)
図8(a)
(b)
単位演出(成功)
図9(d)
図9(c)
時間画像が「ぞろ目」
で停止(図9(b))
図9(a)
(c)

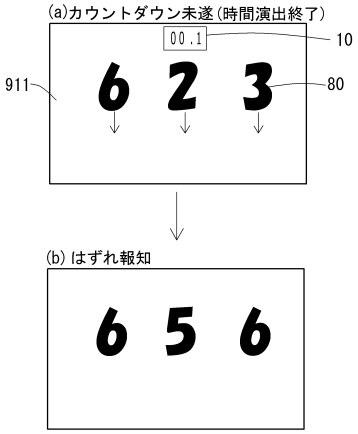
【図５】


(a)時間演出開始(一回目の単位演出開始)
99.9
10
911
8 6 7
80
(b)装飾図柄擬似停止(一回目の単位演出(失敗結末)終了)
94.2
2 4 5
(c)二回目の単位演出開始
94.0
2 4 5
単位演出(失敗結末)繰り返される
大当たり時
はずれ時
図6(a)へ
図7(a)へ

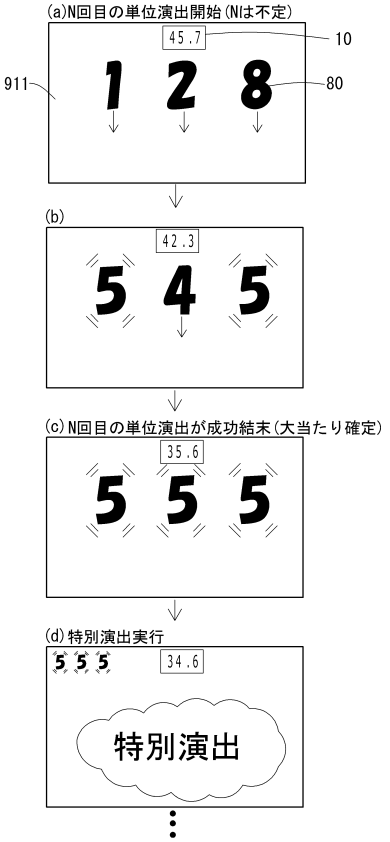
【図６】


(a)カウントダウン完遂(時間演出終了)
00.0
10
911
6 2 3
80
(b)大当たり報知
6 6 6

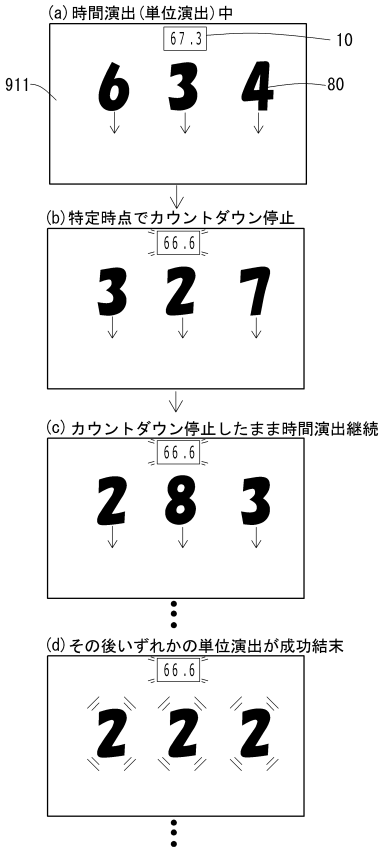
【図７】


(a)カウントダウン未遂(時間演出終了)
00.1
10
911
6 2 3
80
(b) はずれ報知
6 5 6

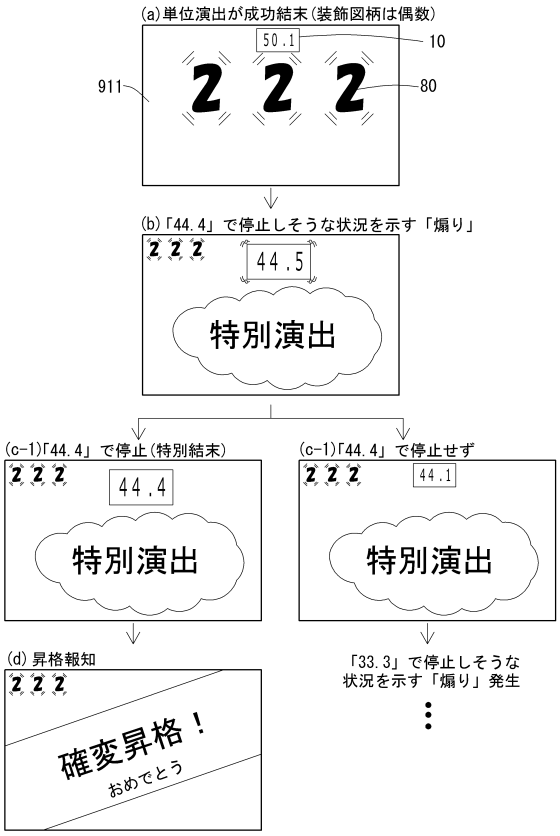
【図８】


(a)N回目の単位演出開始(Nは不定)
45.7
10
911
1 2 8
80
(b)
42.3
5 4 5
(c) N回目の単位演出が成功結末(大当たり確定)
35.6
5 5 5
(d) 特別演出実行
5 5 5
34.6
特別演出

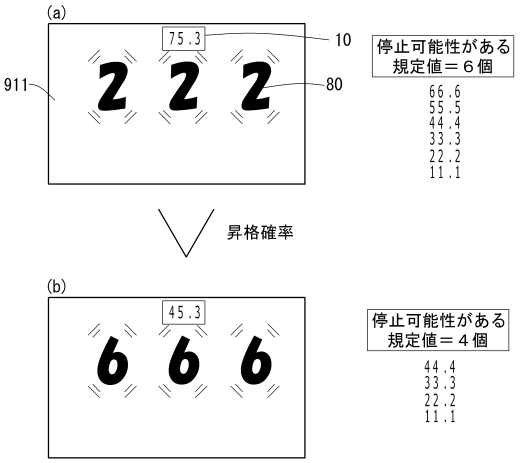
【図９】


(a) 時間演出(単位演出)中
67.3
10
911
6 3 4
80
(b)特定時点でカウントダウン停止
66.6
3 2 7
(c) カウントダウン停止したまま時間演出継続
66.6
2 8 3
(d) その後いずれかの単位演出が成功結末
66.6
2 2 2

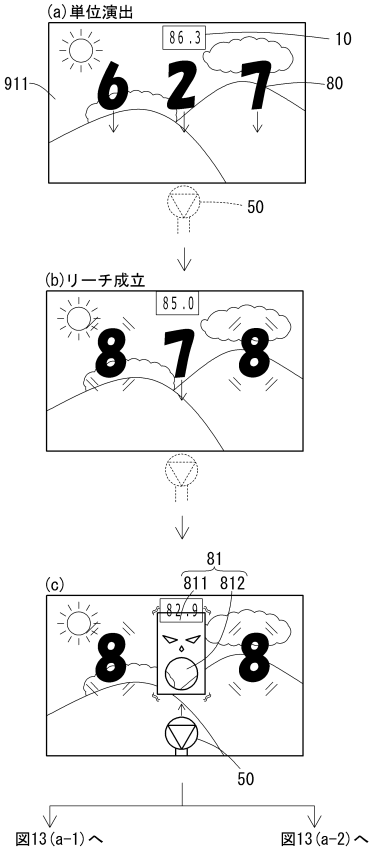
【図１０】


(a)単位演出が成功結末(装飾図柄は偶数)
50.1
10
911
2 2 2
80
(b)「44.4」で停止しそうな状況を示す「煽り」
2 2 2
44.5
特別演出
(c-1)「44.4」で停止(特別結末)
2 2 2
44.4
特別演出
(c-1)「44.4」で停止せず
2 2 2
44.1
特別演出
(d) 昇格報知
2 2 2
確変昇格！
おめでとう
「33.3」で停止しそうな
状況を示す「煽り」発生

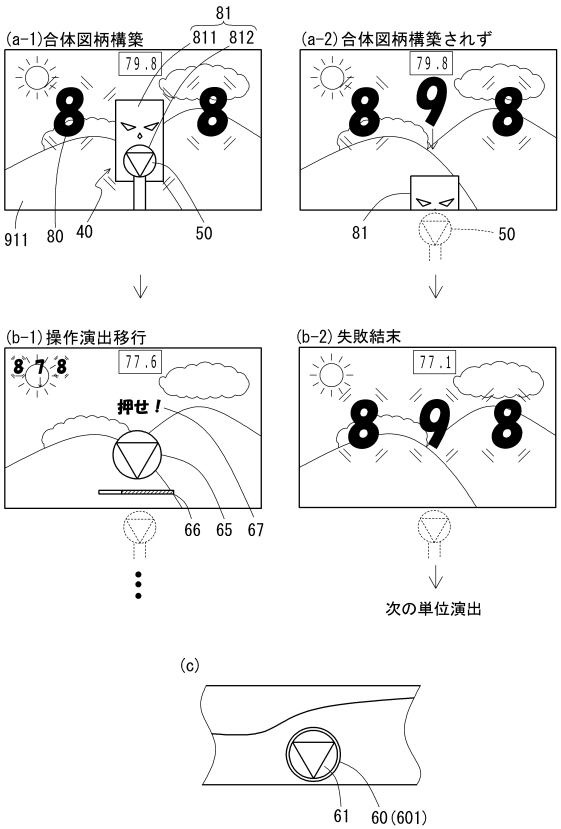
【図１１】



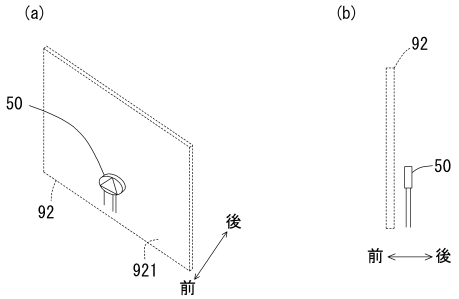
【図１２】



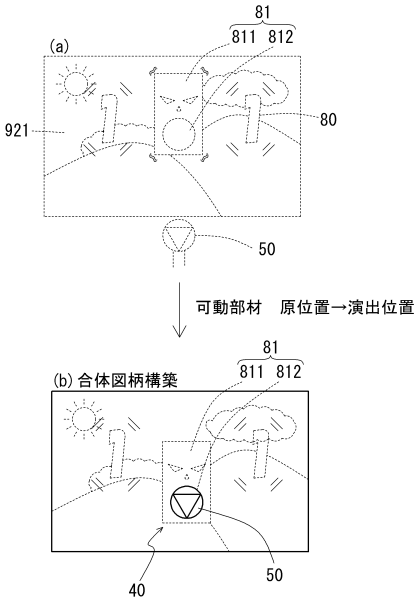
【図１３】



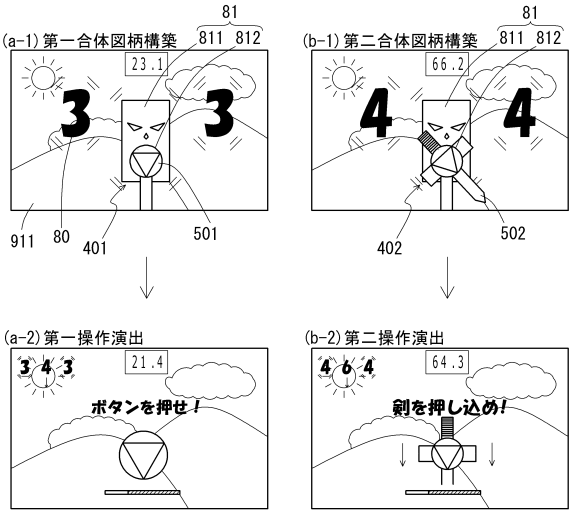
【図１４】



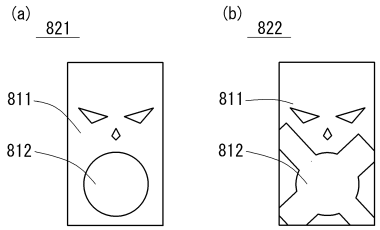
【図１５】



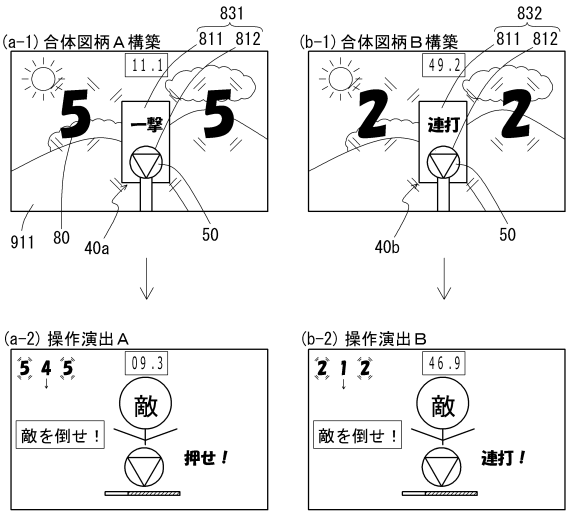
【図１６】



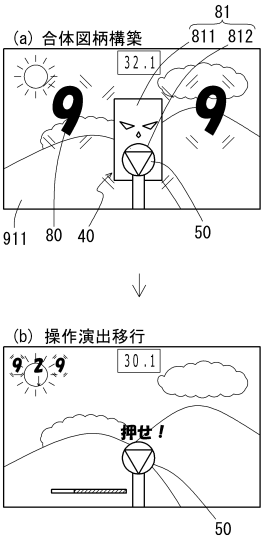
【図１７】



【図１８】



【図１９】



フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官　上田 正樹

(56)参考文献　特開２００８－０６１７６７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０２７４０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１２１８０５（ＪＰ，Ａ）
特許第６９７４８６８（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２