

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-85523
(P2024-85523A)

(43)公開日 令和6年6月27日(2024.6.27)

(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36頁)

(21)出願番号	特願2022-200065(P2022-200065)	(71)出願人	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
(22)出願日	令和4年12月15日(2022.12.15)	(74)代理人	110002158 弁理士法人上野特許事務所
		(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 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	牧 智宣

最終頁に続く

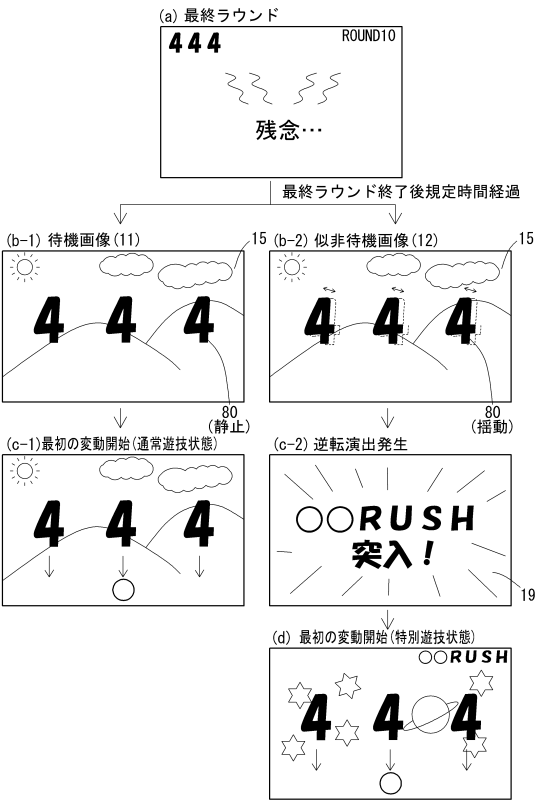
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】当たり遊技終了後に表示される画像により面白
みのある遊技性を実現することが可能な遊技機を提供す
ること。

【解決手段】装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結
果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する
演出実行手段と、当否抽選結果が当たりとなったときに
実行されるものであり、所定の入賞領域が閉鎖条件成立
まで遊技球が進入可能な状態とされる単位遊技を—また
は複数回繰り返す当たり遊技を実行する当たり遊技実行
手段と、を備え、前記当たり遊技の最後の前記単位遊技
が終了した後の所定条件成立時に、揺動した状態にある
装飾図柄を含む似非待機画像が表示されている場合には
、遊技者に有利な有利事象が発生することを特徴とする
遊技機。

【選択図】図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、
当否抽選結果が当たりとなったときに実行されるものであり、所定の入賞領域が閉鎖条件成立まで遊技球が進入可能な状態とされる単位遊技を一または複数回繰り返す当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、
を備え、

前記当たり遊技の最後の前記単位遊技が終了した後の所定条件成立時に、揺動した状態にある装飾図柄を含む似非待機画像が表示されている場合には、遊技者に有利な有利事象が発生す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】**

当否抽選結果が当たりとなった場合には当たり遊技が実行される。当たり遊技が終了した後は、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動が開始される（例えば、下記特許文献 1 等参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2020 - 178875 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、当たり遊技終了後に表示される画像により面白みのある遊技性を実現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】

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、装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、当否抽選結果が当たりとなったときに実行されるものであり、所定の入賞領域が閉鎖条件成立まで遊技球が進入可能な状態とされる単位遊技を一または複数回繰り返す当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、を備え、前記当たり遊技の最後の前記単位遊技が終了した後の所定条件成立時に、揺動した状態にある装飾図柄を含む似非待機画像が表示されている場合には、遊技者に有利な有利事象が発生することを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

40

本発明によれば、当たり遊技終了後に表示される画像により面白みのある遊技性を実現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】特別組み合わせ、通常組み合わせを説明するための図である。

【図 5】特定大当たり中演出（結末に至る前まで）を説明するための図である。

【図 6】特定大当たり中演出が失敗結末に至った後の遊技の流れ（待機画像、似非待機画

50

像)を説明するための図である。

【図 7】具体例 1 - 3 を説明するための図である。

【図 8】具体例 1 - 4 を説明するための図である。

【図 9】具体例 1 - 5 を説明するための図である。

【図 10】特定演出の例を示した図である。

【図 11】疑義演出の例を示した図である。

【図 12】具体例 2 - 1 を説明するための図である。

【図 13】具体例 2 - 2 を説明するための図である。

【図 14】具体例 2 - 3 を説明するための図である。

【図 15】具体例 2 - 4 を説明するための図である。

10

【図 16】具体例 2 - 5 を説明するための図である。

【図 17】選択演出の選択前期間を示した図である。

【図 18】選択演出の選択後期間を示した図である(ただし、(d)は選択後期間終了後の事後演出である)。

【図 19】具体例 3 - 1 を説明するための図である。

【図 20】具体例 3 - 4 を説明するための図である。

【図 21】具体例 3 - 5 を説明するための図である。

【図 22】具体例 3 - 6 を説明するための図である。

【図 23】具体例 3 - 8 を説明するための図である。

20

【図 24】画像演出を説明するための図である。

【図 25】画像演出を説明するための図(図 24 の続き)である。

【図 26】具体例 4 - 2 を説明するための図である。

【図 27】具体例 4 - 4 を説明するための図である。

【図 28】具体例 4 - 4 (図 27 とは異なる例)を説明するための図である。

【図 29】具体例 4 - 5 を説明するための図である。

【図 30】具体例 4 - 5 を説明するための図(図 29 の続き)である。

【図 31】具体例 4 - 6 を説明するための図である。

【図 32】具体例 4 - 6 (図 31 とは異なる例)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】

30

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。また、特に明示した場合を除き、以下の説明は、遊技者が指示通りの遊技を行うこと(遊技者が特殊な遊技を行わず、正常な遊技を行うこと)を前提としたものである。また、「○○に遊技球が進入(入賞)」等というときは、厳密には当該○○に設けられたセンサが進入した遊技球を検出したことをいう。

【0009】

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

40

【0010】

遊技領域 902 には、メインの表示装置である表示装置 91、始動領域 904、大入賞領域 906、アウト口 907 などが設けられている。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。

50

【 0 0 1 1 】

このような遊技機 1 では、発射装置 9 0 8 を操作することにより遊技領域 9 0 2 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 9 0 2 を流下する遊技球が、始動領域 9 0 4 や大入賞領域 9 0 6 等の入賞領域に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否抽選手段が始動領域 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動領域 9 0 4 として、第一始動領域 9 0 4 a (いわゆる「特図 1」の始動領域)と第二始動領域 9 0 4 b (いわゆる「特図 2」の始動領域)が設けられている。始動領域 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値(当否抽選情報)が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。以下、第一始動領域 9 0 4 a に遊技球が進入することで取得される第一当否抽選情報に基づく当否抽選を第一当否抽選(特図 1 抽選)と、第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が進入することで取得される第二当否抽選情報に基づく当否抽選を第二当否抽選(特図 2 抽選)と称することもある。

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

本実施形態では、保留図柄 7 0 として、当否抽選結果を報知する変動中演出(装飾図柄 8 0 (装飾図柄群 8 0 g)の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう。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 7 1 と、当否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報(以下、変動前保留情報と称することもある)に対応する変動前保留図柄 7 2 が表示される(図 2 参照)。なお、変動中保留情報(変動中保留図柄 7 1)は、厳密には「保留」の概念に含まれるものではないが、一般的には「当該変動保留」等と称されるものであるため、本実施形態では「保留」の概念に含まれるものとして規定する。本実施形態では、変動中保留図柄 7 1 の方が変動前保留図柄 7 2 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 7 1 と変動前保留図柄 7 2 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄 7 1 が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄 7 2 に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番(いわゆる保留「消化順」)は、右に位置するものほど早い。

【 0 0 1 6 】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 9 0 4 a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報(特図 1 保留)の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 9 0 4 b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報(特図 2 保留)の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 7 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 7 1 と、最大四つの変動前保留図柄 7 2 が表示されることがある(図 2 参照)。変動前保留図柄 7 2 は、第一始動領域 9 0 4 a 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 7 2 として表示され、第二始動領域 9 0 4 b 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

10

20

30

40

50

保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 7 2 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 7 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 7 2 が表示される）構成としてもよい。

【0017】

記憶手段に第一変動前保留情報と第二変動前保留情報の両方が記憶されている場合には、第二変動前保留情報（第二当否抽選情報）に基づく当否抽選結果が優先して報知される。すなわち、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特図 2 優先消化である。

【0018】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される装飾図柄 8 0（図 2 参照）の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 8 0 を含む装飾図柄群 8 0 g（左装飾図柄群 8 0 g L、中装飾図柄群 8 0 g C、右装飾図柄群 8 0 g R）が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 8 0 g から一の装飾図柄 8 0 が選択されて停止する。大当たりには各装飾図柄群 8 0 g から選択されて停止した装飾図柄 8 0（左から並ぶ左装飾図柄 8 0 L、中装飾図柄 8 0 C、右装飾図柄 8 0 R）の組み合わせは所定の組み合わせ（本実施形態では、同じ種類の装飾図柄 8 0 の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。本実施形態では、各種装飾図柄 8 0 は、「1」～「9」の数字のいずれかを含むものである。同じ数字の装飾図柄 8 0 が「同種」の図柄である（異なる数字の装飾図柄 8 0 が「異種」の図柄である）。 10 20

【0019】

なお、表示領域 9 1 1 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 8 0 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。

【0020】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている（図 3 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遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しにくい低ベース状態（低確率・時短無）である。特別遊技状態は、大当たりには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 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（高確率・時短有）である。通常遊技状態は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行うべき状態である。よって、通常遊技状態は、第一当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行うべき状態である。よって、特別遊技状態は、第二当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。特別遊技状態は、普通始動領域 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 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 9 0 4 b に遊技球が入賞する。第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が入賞することで所定個数の賞球が払い出されるから、特別遊技状態は（通常遊技状態に比して）持ち球をあまり減らさずに遊技できる（高ベース状態である）。 30 40

【0021】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる確変ループ機（所定の確率で遊技者に有利な状態である高確率状態（特別遊技状態）がループするタイプのスペック）である。本実施形態では、大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設けられている。通常大当たりは、大当たり遊技終了後に通常遊技状態に移行する大当たりである。特別大当たりは、大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する大当たりである。第一当否抽選に当選することで得られる大当たりは、第二当否抽選に当選することで得られる大当たりのいずれも、20%が通常大当たりであり、80%が特別大当たりとされている。つまり、本実 50

施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる確変突入率 80 %、確変ループ確率 80 % の確変ループ機である。なお、以下の説明において特に明示した場合を除き、当該遊技性（スペック）とすることはあくまで一例である。例えば、いわゆる確変突入率と確変ループ確率が異なるいわゆる V 確変機としてもよい。また、所定回数連続してはずれとなることで特別遊技状態（高確率状態）が終了するいわゆる ST 機としてもよい。

【0022】

当否抽選結果が大当たりとなったときには大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、所定の閉鎖条件成立まで大入賞領域 906（図 1 参照；大入賞領域 906 は常態において閉鎖されたものである）が開放される単位遊技を一または複数回繰り返すものである。閉鎖条件は、大入賞領域 906 が開放されてから所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞すること（入賞条件）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（時間条件）のいずれか一方の成立をもって成立するものとされる。本実施形態では、大当たり遊技にて継続的に大入賞領域 906 に向かって遊技球を発射していれば、時間条件が成立する前に入賞条件が成立するものとされている。単位遊技は、ラウンド（遊技）等とも称される。各種大当たり遊技が含む単位遊技の数（ラウンド数）は適宜設定することができるから（いわゆるラウンド振分はどのようなものであってもよいから）説明を省略する。

10

【0023】

2) 以下、本実施形態にかかる遊技機 1 が実行可能な演出等（演出の内容や制御）について説明する。なお、以下で説明する演出等の一部のみが実行可能な構成としてもよい。また、当該演出等を説明する図面の一部において、保留図柄 70 や装飾図柄 80 の図示を省略することがある。

20

【0024】

2-1) 似非待機画像

通常遊技状態（低確率・時短無）にて当選する大当たりを「初当たり」とする。当該初当たりの当選を報知する装飾図柄 80 の組み合わせが特別組み合わせである場合には、当該初当たりが特別大当たりであることが確定するものの、装飾図柄 80 の組み合わせが通常組み合わせである場合には特別大当たりであることが確定しない（特別大当たり、通常大当たりのいずれの可能性もある）設定とされている。本実施形態では、「奇数」の数字を含む装飾図柄 80 の三つ揃いが特別組み合わせ（図 4（a）参照）とされ、「偶数」の数字を含む装飾図柄 80 の三つ揃いが通常組み合わせ（図 4（b）参照）とされている。

30

【0025】

通常組み合わせ（図 4（b）参照）により初当たりの当選が報知された場合には、当該初当たりの結果として実行される大当たり遊技（ラウンド中）においては、所定の演出（以下、特定大当たり中演出と称する）（図 5 参照）が実行される。基本的には、当該特定大当たり中演出にて、当選した大当たりが通常大当たり、特別大当たりのいずれであるのかが遊技者に報知される。つまり、通常組み合わせにより初当たり当選が報知された場合には、通常大当たりおよび特別大当たりのいずれの可能性もあるのであるから、基本的には大当たり遊技中に実行される特定大当たり中演出にてそれが報知されるようにする。したがって、特定大当たり中演出は、特別組み合わせ（図 4（a）参照）により当選が報知された初当たり（特別大当たり確定）時には実行されない。なお、通常組み合わせにより当選が報知された初当たりが通常大当たりであるか特別大当たりであるかは、特定大当たり中演出による報知がなされるよりも前に、複数の発光体（LED 等）の点灯パターンにより判別すること（いわゆるセグ判別すること）は可能であるが、このような点灯パターンによるものは特定大当たり中演出による報知には相当しないものとする。あくまで、メインの表示装置 91 にて実行される演出による報知が特定大当たり中演出による報知に相当するものとする（点灯パターンを知っているかどうかにかかわらず特別大当たりであるか否かを明確に報知することが、特定大当たり中演出による報知に相当するものとする）。

40

【0026】

50

特定大当たり中演出は、有利結末（図５（ｂ－１）参照）または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末（図５（ｂ－２）参照）に至るものである。有利結末は、遊技者に有利な状況であることを示す態様であればよく、不利結末は遊技者に有利な状況とならなかったことを示す態様であればよい。特定大当たり中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大当たり中演出は、遊技者に対し、操作手段６０（本実施形態では押ボタン）の操作が促される演出（図５（ａ）参照）であり、操作有効期間中における操作手段６０の操作が所定条件を満たすものとなることを契機として結末（有利結末または不利結末）に至るものである。なお、操作有効期間中における操作手段６０の操作が所定条件を満たすものとならなかった場合には操作有効期間の終了を契機として結末に移行する。本実施形態では、一回の操作手段６０の操作（単発操作）が要求されるものであり、一回の操作手段６０の操作が検出されることを契機として結末に移行する。これとは異なり、連続操作（連打）や、維持操作（長押し）が要求されるものとしてもよい。

【００２７】

有利結末は、成功画像１７が表示領域９１１に表示されるものである。本実施形態では、特別遊技状態を表す画像が成功画像１７として表示される。特別遊技状態は「○○ＲＵＳＨ」と称される状態であるため、当該「○○ＲＵＳＨ」の文字を含む画像が成功画像１７として表示される（図５（ｂ－１）参照）。つまり、有利結末に至ることで、初当たりが特別大当たりであること（大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行すること）が報知される。不利結末は、当該成功画像１７が表示されず、失敗画像１８が表示されるものである。本実施形態では、「残念」の文字を含む失敗画像１８が表示される（図５（ｂ－２）参照）。不利結末に至った場合には、後述する逆転演出が発生した場合（ただし、本実施形態では不利結末に至った場合の９０％以上は逆転演出が発生しない）を除き、初当たりが通常大当たりであることが確定する。つまり、不利結末は、失敗画像１８の表示により、初当たりが通常大当たりであること（大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行しないこと）を報知することを基本的態様とするものである。

【００２８】

初当たりが特別大当たりである場合でも、特定大当たり中演出が不利結末に至ることがある。この場合には、不利結末（特別遊技状態に移行しないように示す結末）に至ったことを覆し、特別遊技状態に移行することを示す逆転演出（図６（ｃ－２）参照）が発生する。逆転演出は、遊技者にとって有利な状況となったことを示す態様であればどのようなものであってもよい。本実施形態では、所定の効果音（逆転演出専用の効果音）がスピーカ６５（図１参照）から出力されるとともに「○○ＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像（逆転画像１９）が表示領域９１１に表示されることが逆転演出として実行される。

【００２９】

以下、特定大当たり中演出が不利結末となる場合の遊技の流れについて説明する。初当たりが通常大当たりである場合には、特定大当たり中演出が不利結末に至る。本実施形態では、大当たり遊技を構成する最後の単位遊技（最終ラウンド）が終了するよりも前に不利結末に至るよう設定されている。最後の単位遊技（図６（ａ）参照）が終了した後、所定条件成立を契機として待機画像１１が表示領域９１１に表示された状態となる（図６（ｂ－１）参照）。本実施形態では、最後の単位遊技が終了した後、規定時間（３秒）経過することが所定条件の成立とされている。

【００３０】

大当たり遊技が終了した後は、変動中演出（以下、大当たり遊技終了後の一回目の変動中演出を単に最初の変動と称することもある）が開始されることになる（図６（ｃ－１）参照）。記憶手段に変動前保留情報が記憶されていれば自動的に最初の変動が開始されるし、変動前保留情報が記憶されていなければ新たに始動領域９０４に遊技球が入賞することを契機として最初の変動が開始される。待機画像１１（図６（ｂ－１）参照）は、当該最初の変動の開始に備えて待機している装飾図柄８０を含む画像である。すなわち、待機画像１１は、最初の変動が開始されるよりも前に表示される画像であり、装飾図柄８０お

よび当該装飾図柄 80 の背景として表示される背景画像 15 を含む画像である。よって、待機画像 11 が表示された状態からそのまま（別の画像等が表示されることなく）最初の変動に移行することになる。上述した通り本実施形態では不利結末に至った場合の 90% 以上は逆転演出が発生しないのであるから、待機画像 11 が表示されることが「デフォルト」である。本実施形態では、複数種の演出様式（ステージやモード等と称される）が設けられており、現在設定されている演出様式に応じた変動中演出が実行されることになるところ、当該複数種の演出様式のそれぞれに対応する背景画像 15 が設けられている。待機画像 11 が含む背景画像 15 は、複数種の演出様式のうちの一種である特定様式（特定ステージ）に対応する背景画像 15 である。少なくとも最初の変動（通常遊技状態での変動になる）においては、当該背景画像 15（待機画像 11 が含む背景画像 15 と同じもの）が表示される（特定ステージでの変動が実行される）ことになる。なお、本実施形態では、演出様式の変更（いわゆるステージ（モード）チェンジ）条件が成立するまでは、最初の変動以降の変動においても同種の背景画像 15 が継続的に表示される。

10

【0031】

待機画像 11 が含む装飾図柄 80（三つ）は、初当たりを報知した当たり組み合わせとされる。上述した通り、本実施形態では、通常当たり組み合わせにて初当たりとなる大当たりが報知された場合に特定大当たり中演出が実行されるのであるから、待機画像 11 は偶数の装飾図柄 80 を三つ含むものとされる。ここで、当該待機画像 11 が含む装飾図柄 80 は静止した状態にある（図 6（b-1）参照）。すなわち、表示領域 911 における各装飾図柄 80 が表示される位置は（最初の変動が開始されるまで）変化しない。最初の変動が開始されることを契機として各装飾図柄 80 が変位（スクロール）することになる。なお、待機画像 11 は最初の変動が開始されるよりも前に表示されるものであるから、厳密には大当たり遊技中（大当たり遊技の最終ラウンド終了後のエンディング期間中）に表示されるものであるということになる。

20

【0032】

一方、初当たりが特別大当たりであるものの、特定大当たり中演出が不利結末となる場合には、逆転演出が発生することになるが、当該逆転演出が発生するまでの遊技の流れは逆転演出が発生しない場合と似た態様とされる。具体的には以下の通りである。初当たりが特別大当たりである場合でも、大当たり遊技を構成する最後の単位遊技（最終ラウンド）が終了するよりも前に不利結末に至る。最後の単位遊技（図 6（a）参照）が終了した後、所定条件成立を契機として似非待機画像 12（待機画像 11 と異なる点については後述する）が表示領域 911 に表示された状態となる（図 6（b-2）参照）。所定条件は、待機画像 11 が表示される場合と同じである（本実施形態では、最後の単位遊技が終了した後、規定時間（3 秒）経過することが所定条件の成立とされている）。すなわち、似非待機画像 12 が表示されるタイミングは、待機画像 11 が表示されるタイミングと同じである。

30

【0033】

似非待機画像 12（図 6（b-2）参照）は、待機画像 11 と似せた画像であり、装飾図柄 80 およびその背景である背景画像 15 を含む点では待機画像 11 と共通する。似非待機画像 12 が含む背景画像 15 は、待機画像 11 と同種（遊技者から同一視される（同じ演出様式に対応する）もの）とされる。また、似非待機画像 12 が含む装飾図柄 80 も、待機画像 11 と同様に、初当たり当選を報知した当たり組み合わせと同じとされる。したがって、本実施形態では、偶数の装飾図柄 80 を三つ含む。

40

【0034】

ただし、似非待機画像 12 が含む装飾図柄 80 は揺動した状態にある（図 6（b-2）参照）。これは、装飾図柄 80 が静止した状態にある待機画像 11（図 6（b-1）参照）と相違する。すなわち、待機画像 11 と似非待機画像 12 は、装飾図柄 80 が静止した状態にあるか否かという点で相違し、それ以外の点で共通する（表示される装飾図柄 80 の種類は初当たり当選時に表示された装飾図柄 80 の種類によるため変化しうるものであるが、その点は相違点ではないものとする）ものである。似非待機画像 12 が含む装飾図

50

柄 8 0 の揺動は、わずか（1 mm 程度）であって大きなものではない。すなわち、誰しもが装飾図柄 8 0 が動いていることに気付くわけではない（画像を注視しなければ装飾図柄 8 0 が動いていることに気付かない）程度の動きとされる。

【0035】

このような似非待機画像 1 2 が表示された後、逆転演出が発生する（図 6（c - 2）参照）。すなわち、不利結末に至り、特別遊技状態に移行しないように見せかけて、それが覆われて特別遊技状態への移行が示される（遊技者にとって有利な事象が発生する）ことになる。当該逆転演出が実行された後、特別遊技状態での最初の変動が開始される（図 6（d）参照）ことになる。

【0036】

このように、本実施形態では、特定大当たり中演出が不利結末に至った場合には、基本的には待機画像 1 1（図 6（b - 1）参照）が表示されて通常遊技状態での変動が開始されるが、待機画像 1 1 に似た似非待機画像 1 2（図 6（b - 2）参照）が表示されることもあり、当該似非待機画像 1 2 が表示された場合には逆転演出が発生する（特別遊技状態に移行する）という遊技性とされている。似非待機画像 1 2 は、装飾図柄 8 0 が揺動しているという点で待機画像 1 1（装飾図柄 8 0 は静止している）と異なるものであるから、装飾図柄 8 0 の揺動に気付いた遊技者に対しいち早く逆転演出の発生が示唆されるという遊技性である。

【0037】

なお、似非待機画像 1 2 の装飾図柄 8 0 が「揺動」するものとした理由は次の通りである。待機画像 1 1 は、装飾図柄 8 0 が最初の変動（図 6（c - 1）参照）に備えて待機していることを示す画像であって、未だ変動が開始されていないことを示す画像であるから、当該装飾図柄 8 0 を「静止」（図 6（b - 1）参照）させている。この待機画像 1 1 に似せつつ、最初の変動に備えた待機中ではないこと（最初の変動の前に逆転演出が発生するのであるから、最初の変動に備えて待機しているとはいえない）を示すために、似非待機画像 1 2 の装飾図柄 8 0 を「揺動」（図 6（b - 2）参照）させている。したがって、似非待機画像 1 2 の表示が逆転演出の発生につながるという事実を全く知らない遊技者であっても、装飾図柄 8 0 が静止しておらず動いていることを見て、通常とは異なる状況にあること（単なる待機中ではないこと）を感じとることができる可能性がある。

【0038】

以下、上記似非待機画像 1 2 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させて適用した構成としてもよい。

【0039】

○具体例 1 - 1

上記実施形態では、特定大当たり中演出が不利結末に至った後、待機画像 1 1 が表示された場合には逆転演出が発生しないことを説明したが、待機画像 1 1 が表示された場合でも逆転演出が発生しうる構成としてもよい。つまり、待機画像 1 1 が表示された場合であっても逆転演出の発生に期待がもてる構成としてもよい。

【0040】

また、上記実施形態では、特定大当たり中演出が不利結末に至った後、似非待機画像 1 2 が表示された場合には逆転演出が発生することを説明したが、似非待機画像 1 2 が表示された場合でも逆転演出が発生しないことがある構成としてもよい。

【0041】

上記のように、待機画像 1 1 が表示された場合でも逆転演出が発生しうる可能性があり、かつ、似非待機画像 1 2 が表示された場合でも逆転演出が発生しない可能性がある構成とする場合であっても、待機画像 1 1 が表示されたときよりも似非待機画像 1 2 が表示されたときの方が、逆転演出が発生する確率が高い設定とする。すなわち似非待機画像 1 2 は待機画像 1 1 よりも逆転演出の発生に期待がもてるという演出形態は維持されるようにする。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

○具体例 1 - 2

上記実施形態では、似非待機画像 1 2 が表示された場合には逆転演出の発生（特別遊技状態への移行）という遊技者に有利な事象が発生することを説明したが、似非待機画像 1 2 により発生が示唆される事象はそれ以外にも考えられる。

【 0 0 4 3 】

例えば、いわゆる保留内連荘の発生が示唆される構成とすることが考えられる。大当たり遊技の終了時点で取得されている変動前保留情報のうちのいずれかが大当たりとなるものである場合にはいわゆる保留内連荘が発生するところ、似非待機画像 1 2 が表示された場合には当該保留内連荘が発生するものとする。待機画像 1 1 が表示された場合よりも似非待機画像 1 2 が表示された場合の方が、保留内連荘が発生する蓋然性が高いに留まり、似非待機画像 1 2 が表示された場合に必ず保留内連荘が発生するという構成としなくてもよい。

10

【 0 0 4 4 】

ただし、似非待機画像 1 2 は装飾図柄 8 0 が静止していないものであるから、最初の変動に備えた待機状態にないことを示唆するものであるといえる。このことに照らせば、似非待機画像 1 2 により発生が示唆される事象は、上記実施形態の逆転演出のように最初の変動前に発生するものとするのがより好ましいといえる。

【 0 0 4 5 】

○具体例 1 - 3

上記実施形態では、似非待機画像 1 2 は装飾図柄 8 0 が揺動しているという点で待機画像 1 1（装飾図柄 8 0 が静止している）と相違するものであることを説明したが、このような装飾図柄 8 0 の「動き」が相違するというものではなく、装飾図柄 8 0 自体の基本的態様が相違するものとするのが考えられる。すなわち、装飾図柄 8 0 の色彩やフォント等といった図柄の基本的構成要素の少なくともいずれかが、待機画像 1 1 が含む装飾図柄 8 0（図 7（a）参照）と似非待機画像 1 2 が含む装飾図柄 8 0（図 7（b）参照）とで異なる構成とする。

20

【 0 0 4 6 】

このようにする場合、待機画像 1 1 は、最初の変動に備えて待機している画像である（待機画像 1 1 が表示された状態からそのまま最初の変動に移行する）のであるから、待機画像 1 1 が含む装飾図柄 8 0 は変動中演出にて表示されうる通常の態様とし、似非待機画像 1 2 が含む装飾図柄 8 0 は変動中演出にて表示されない特殊な態様（専用の態様）とすることが好ましい。例えば、待機画像 1 1 が含む装飾図柄 8 0 は変動中演出にて表示されうる装飾図柄 8 0 と同一フォントであるものの、似非待機画像 1 2 が含む装飾図柄 8 0 は変動中演出にて表示されうる装飾図柄 8 0 のいずれとも異なる特殊なフォントである構成とする（すなわち、厳密に言えば、似非待機画像 1 2 が含む図柄は当否抽選結果を示す図柄ではないということになる）。このようにすることで、大当たり遊技の最終ラウンド終了後、見たことがないような図柄が表示された状態となった場合（装飾図柄の態様に違和感を覚えた場合）には逆転演出が発生するという演出形態となる。

30

【 0 0 4 7 】

○具体例 1 - 4

待機画像 1 1 と似非待機画像 1 2 は、背景画像 1 5 が異なるものとする。つまり、待機画像 1 1 と似非待機画像 1 2 の違いは、装飾図柄 8 0 ではなく、背景画像 1 5 に現れる構成とする（図 8 参照）。

40

【 0 0 4 8 】

このようにする場合、待機画像 1 1 は、最初の変動に備えて待機している画像である（待機画像 1 1 が表示された状態からそのまま最初の変動に移行する）のであるから、待機画像 1 1 が含む背景画像 1 5 は変動中演出にて表示されうる通常の態様（通常の背景）とし、似非待機画像 1 2 が含む背景画像 1 5 は変動中演出にて表示されない特殊な態様（専用の背景）とすることが好ましい。例えば、待機画像 1 1 が含む背景画像 1 5（図 8（a）

50

参照)と似非待機画像12が含む背景画像15(図8(b)参照)は描写される対象(景色等)は同じであるものの、少なくとも一部の色彩が異なり、似非待機画像12の背景画像15は変動中演出にて表示されることがないものとする。このようにすることで、大当たり遊技の最終ラウンド終了後、見たことがないような背景画像15が表示された状態となった場合(背景画像15に違和感を覚えた場合)には逆転演出が発生するという演出形態となる。

【0049】

○具体例1-5

複数種の似非待機画像12が設けられているものとする。例えば、第一似非待機画像121(図9(a)参照)が表示されることもあれば、当該第一似非待機画像121とは異なる種類の第二似非待機画像122(図9(b)参照)が表示されることもある構成とする。第一似非待機画像121と第二似非待機画像122はいずれも待機画像11とは異なり、装飾図柄80が揺動したものである。第一似非待機画像121と第二似非待機画像122の違いは何でもよい(ただし、装飾図柄80の種類(装飾図柄80の組み合わせ)の違いは似非待機画像12の態様の違いに含まれないものとする)。例えば、第一似非待機画像121よりも、第二似非待機画像122の方が、装飾図柄80の揺動が大きいものとする。

10

【0050】

このような構成であることを前提とし、第一似非待機画像121が表示された場合よりも、第二似非待機画像122が表示された場合の方が、遊技者に有利な事象(上記実施形態では逆転演出に相当)が発生する蓋然性が高い設定とする(なお、このような設定とする場合、少なくとも第一似非待機画像121が表示された場合については、有利な事象が発生しない可能性があるということになる)。このようにすることで、待機画像11が表示されず似非待機画像12が表示された場合でも、当該似非待機画像12の種類にも遊技者が注目するであろう演出形態となる。

20

【0051】

○具体例1-6

上記実施形態では、装飾図柄80が静止した状態にある場合は逆転演出が発生せず、動揺した状態にある場合は逆転演出が発生することを説明したが、その逆の設定、すなわち、装飾図柄80が揺動した状態にある場合は逆転演出が発生せず、静止した状態にある場合は逆転演出が発生する構成としてもよい。ただし、逆転演出が発生しない場合には、そのまま最初の変動が開始されるのであるから、上記実施形態のように装飾図柄80が静止した状態にある場合に逆転演出が発生しないようにすることが、演出の流れとして自然である(静止状態→変動開始という流れとなるようにすることが自然である)といえる。

30

【0052】

2-2) 疑義演出

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、特定演出および疑義演出を実行することが可能である。特定演出(図10参照)は、その結末により当否抽選結果(特定演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果。以下、対象当否抽選結果と称することもある)を示すリーチ演出の一種である。対象当否抽選結果が大当たりである場合には遊技者に有利な状況となったことを示す成功結末(図10(c-1)参照)に、対象当否抽選結果がはずれである場合には遊技者に不利な状況となったことを示す失敗結末(図10(c-2)参照)に至る。なお、成功結末には、一旦失敗結末に至ったと見せかけてそれが覆される逆転パターンを含むものとする。このように、特定演出は、対象当否抽選結果が大当たりであることを示す成功結末に至る可能性があるものであるが、当該成功結末に至る蓋然性(すなわち特定演出の(大当たり)信頼度)は極めて低い。特定演出の信頼度は5%以下、より好ましくは1%以下であるとよい(本実施形態では1%以下である)。このように設定されているため、特定演出が発生してもほとんどが失敗結末に至り、成功結末に接することができるのは極めて稀である。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。本実施形態では、所定のキャラクタがミッションにチャレン

40

50

ジし、それに成功することが成功結末と、失敗することが失敗結末とされている。

【 0 0 5 3 】

疑義演出は、特定演出が発生しうることを前提として設けられた演出であり、疑義表示 2 1 がなされる演出である。本実施形態における疑義演出は、あるキャラクタ（以下、キャラクタ A と称する。図面においては「A」を付して示す）が言葉（セリフ）を発する演出である。

【 0 0 5 4 】

疑義表示 2 1 は、特定演出により当否抽選結果が大当たりとなることが示される結末（成功結末）に至る可能性があるのかを疑問視していることを表す表示であり、キャラクタ A から発せられたセリフであるかのように見せられる。本実施形態では、キャラクタ A から出た吹き出し内に「××は本当に当たるのかなあ」の文字が疑義表示 2 1 として表示領域 9 1 1 に表示される（図 1 1（b）参照）。なお、「××」は特定演出の名称である（特定演出のタイトルとして表示されるもの等であることが好ましいが、特定演出を指していることを遊技者が認識（推測）できるような文言であればよい）。このようにすることで、特定演出で大当たりとなる可能性があるのか（成功結末に至ることがあるのか）キャラクタ A が疑問視していることが示される。このような表示がなされることにより、遊技者は、特定演出（××）は、大当たりとなることに期待が持てない演出であろうこと（信頼度がかなり低いこと）を感じとるだけでなく、大当たりとなる可能性はある（信頼度 = 0 % ではない）ということも感じとることになる（本当に当たるのか疑問視しているということは、確率が低いながらも大当たりとなる可能性はありと捉えるのが自然である）。

10

20

【 0 0 5 5 】

本実施形態では、擬似演出は、対象変動中演出（特定演出を含む変動中演出）中に発生すること（同一変動にて特定演出と疑義演出が発生すること）もあれば、対象変動中演出ではない変動中演出（特定演出を含まない変動中演出）中に発生することもある。擬似演出が対象変動中演出に実行される場合でも、疑義演出が実行される期間と、特定演出が実行される期間は重複しない。すなわち、疑義演出は、特定演出が実行されていない最中に実行される。

【 0 0 5 6 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 が実行可能な特定演出は、極めて信頼度が低い演出であり、成功結末に至ることは稀である。すなわち、特定演出に何度か接したとしてもその全部が失敗結末に至ることになるケースが多く、遊技者は特定演出が成功結末に至る可能性は無い（絶対に大当たりにならない）のではないかと感じてしまうおそれがある。このように遊技者が感じてしまうことは趣向性の低下につながるため、特定演出が本当に成功結末に至る可能性があるのかを疑問視している表示（疑義表示 2 1）がなされる疑義演出を敢えて実行して、当該疑義演出に接した遊技者が特定演出は成功結末に至る可能性がある（信頼度 ≠ 0 % ではない）と捉えるであろう遊技性としている。

30

【 0 0 5 7 】

以下、上記疑義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。

40

【 0 0 5 8 】

○具体例 2 - 1

疑義演出において、疑義表示 2 1 がなされた後に、肯定表示 2 2 がなされる構成とする。肯定表示 2 2 は、特定演出により対象当否抽選結果が大当たりであることが示される結末（成功結末）に至る可能性があることを表すものである。このような肯定表示 2 2 がなされる疑義演出は、異なるキャラクタ同士が会話する会話演出とすることが考えられる。例えば、キャラクタ X が「××は本当に当たるのかなあ」というセリフを発していることを表す疑義表示 2 1 がなされる（図 1 2（a）参照）ものとする。その後、キャラクタ Y が「当たるよ」というセリフを発していることを表す肯定表示 2 2 がなされる（図 1 2（b）参照）ものとする。つまり、特定演出が「大当たり」に繋がるのか疑問視している疑

50

義表示 2 1 がなされた後、特定演出が「大当たり」に繋がる可能性があることを示す肯定表示 2 2 がなされることで「会話」が成立するようにするとともに、肯定表示 2 2 によって特定演出が成功結末に至る可能性があることを断定的に遊技者に示すものとする。このような肯定表示 2 2 がなされるようにすることで、（上記実施形態のように肯定表示 2 2 がなされないとした場合よりも）特定演出が成功結末に至る可能性があることを遊技者はより明確に知ることができる。

【 0 0 5 9 】

○具体例 2 - 2

上記具体例 2 - 1 にて説明したように、疑義演出にて肯定表示 2 2 がなされる場合がある構成とする。ただし、疑義演出は、肯定表示 2 2 がなされることもあれば、肯定表示 2 2 がなされないこともある構成とする。換言すれば、疑義演出は、疑義表示 2 1 がなされた上で終了する態様（第一態様）（図 1 3（a）（b - 1）参照）とされることもあれば、疑義表示 2 1 の後、肯定表示 2 2 がなされる態様（第二態様）（図 1 3（a）（b - 2）参照）とされることもある構成とする。

10

【 0 0 6 0 】

このような構成とする場合、ある変動中演出にて疑義演出が発生し、当該疑義演出が肯定表示 2 2 を含むものとされた（第二態様となった）場合（図 1 3（a）（b - 2）参照）には、その後、当該変動中演出にて特定演出が発生して当該特定演出が成功結末に至る（図 1 3（c - 2）参照）ことになる設定とするとよい。つまり、疑義演出が第二態様となった場合には、特定演出が成功結末となって大当たりが報知されるに至るような構成とする。このようにすることで、特定演出が成功結末に至る可能性があることを肯定する肯定表示 2 2 がなされた場合には、その後実際に特定演出が成功結末に至る（肯定表示 2 2 により発生する可能性があることが示された事象が、その後実際に発生する）という面白みのある演出形態とすることができる。なお、疑義演出が第一態様となった場合（図 1 3（a）（b - 1）参照）には、特定演出が成功結末に至るとは限らない。ある変動中演出にて疑義演出が第一態様となった場合、当該変動中演出にて特定演出が発生しない可能性がある構成としてもよいし、当該変動中演出にて特定演出は発生するものの成功結末に至るとは限らない構成としてもよい（図 1 3（c - 1）参照）。

20

【 0 0 6 1 】

なお、本例とは異なり、疑義演出発生時にはもれなく肯定表示 2 2 がなされ（疑義演出はもれなく上記第二態様となる（上記第一態様にはならない）ようにされ）、当該疑義演出後に同じ変動にて特定演出が発生して成功結末に至るような設定とすることも考えられる。このようにした場合には、疑義演出（肯定表示 2 2 がなされる演出）が、事実上の大当たり確定演出として機能することになる。

30

【 0 0 6 2 】

また、本例とは異なり、疑義演出発生時に肯定表示 2 2 がなされた場合（第二態様とされた場合）には、肯定表示 2 2 がなされなかった場合（第一態様とされた場合）に比して、特定演出が成功結末に至る蓋然性が高いに留まり、成功結末に至るとは限られない（信頼度 ≠ 1 0 0 % である）設定としてもよい。すなわち、肯定表示 2 2 がなされることが、いわゆるチャンスアップに留まる設定としてもよい。

40

【 0 0 6 3 】

○具体例 2 - 3

上記具体例 2 - 1 にて説明したように、疑義演出にて肯定表示 2 2 がなされる場合がある構成とする。そして、当該肯定表示 2 2 が複数種設けられているものとし、疑義演出においてはいずれかの肯定表示 2 2 がなされるものとする。例えば、「たぶん当たることがあるよ」という第一肯定表示 2 2 1 がなされる（図 1 4（b - 1）参照）こともあれば、「絶対に当たることがあるよ」という第二肯定表示 2 2 2 がなされる（図 1 4（b - 2）参照）こともある設定とする。そして、疑義演出が実行された変動にて特定演出が発生する場合には、当該疑義演出にて第一肯定表示 2 2 1 がなされた場合よりも、第二肯定表示 2 2 2 がなされた場合の方が、特定演出が成功結末に至る蓋然性が高い（図 1 4（c - 1

50

)(c-2)参照)構成とする。第二肯定表示222がなされた場合には特定演出が成功結末に至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、肯定表示22の種類(態様)により、特定演出が成功結末に至る蓋然性が示唆されるという構成となる。

【0064】

本例のようにする場合、疑義演出発生時には、同じ変動で必ず特定演出が発生するように(図14のように)してもよいし、同じ変動で特定演出が発生するとは限られない(同じ変動で特定演出が発生することもある、発生しないこともある)ものとしてもよい。前者のようにする場合、肯定表示22の種類は、その後もれなく発生する特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。後者のようにする場合、肯定表示22の種類は、その後特定演出が発生した場合に(あくまで発生したと「仮定」した場合に)当該特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。

10

【0065】

○具体例2-4

疑義演出にて疑義表示21がなされた後、上記具体例2-1にて説明したような肯定表示22がなされる(図15(b-1)参照)こともあれば、肯定表示22とは異なる表示(「特定演出により対象当否抽選結果が大当たりであることが示される結末(成功結末)に至る可能性があることを表す」ものではない表示。以下、非肯定表示23と称する)がなされる(図15(b-2)参照)こともある設定とする。例えば、キャラクタXのセリフである「××は本当に当たるのかなあ」の疑義表示21がなされた後、キャラクタYのセリフが「当たるよ」である肯定表示22がなされるケースもあれば、キャラクタYのセリフが「うーん」である非肯定表示23がなされるケースもある設定とする。そして、疑義演出が実行された変動にて特定演出が発生する場合には、当該疑義演出にて肯定表示22がなされた場合の方が、非肯定表示23がなされた場合よりも、特定演出が成功結末に至る蓋然性が高い(図15(c-1)(c-2)参照)構成とする。肯定表示22がなされた場合には特定演出が成功結末に至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、肯定表示22および非肯定表示23のいずれがなされるかにより、特定演出が成功結末に至る蓋然性が示唆されるという構成となる。

20

【0066】

本例のようにする場合、疑義演出発生時には、同じ変動で必ず特定演出が発生するように(図15のように)してもよいし、同じ変動で特定演出が発生するとは限られない(同じ変動で特定演出が発生することもある、発生しないこともある)ものとしてもよい。前者のようにする場合、肯定表示22がなされるか否かは、その後もれなく発生する特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。後者のようにする場合、肯定表示22がなされるか否かは、その後特定演出が発生した場合に(あくまで発生したと「仮定」した場合に)当該特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。

30

【0067】

○具体例2-5

複数種の疑義表示21が設けられているものとし、疑義演出においては当該複数種の疑義表示21のうちのいずれかがなされるものとする。例えば、「××は滅多に当たらないなあ」という第一疑義表示211がなされる(図16(b-1)参照)こともあれば、「××は本当に当たるのかなあ」という第二疑義表示212がなされる(図16(b-2)参照)こともある設定とする。そして、疑義演出が実行された変動にて特定演出が発生する場合には、当該疑義演出にて第一疑義表示211がなされた場合よりも、第二疑義表示212がなされた場合の方が、特定演出が成功結末に至る蓋然性が高い(図16(c-1)(c-2)参照)構成とする。第二疑義表示212がなされた場合には特定演出が成功結末に至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、疑義表示21の種類(態様)により、特定演出が成功結末に至る蓋然性が示唆されるという構成となる。

40

【0068】

本例のようにする場合、疑義演出発生時には、同じ変動で必ず特定演出が発生するように(図16のように)してもよいし、同じ変動で特定演出が発生するとは限られない(同

50

じ変動で特定演出が発生することもある)ものとしてもよい。前者のようにする場合、疑義表示21の種類は、その後もれなく発生する特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。後者のようにする場合、疑義表示21の種類は、その後特定演出が発生した場合に(あくまで発生したと「仮定」した場合に)当該特定演出が成功結末に至る蓋然性を示唆するという構成となる。

【0069】

2-3) 選択演出

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、選択演出(図17、図18参照)を実行することが可能である。なお、変動中演出中であることを特有の構成を利用した場合を除き、変動中演出中ではなく、大当たり遊技中等において以下で説明する選択演出を実行することもできる。本実施形態における選択演出は、複数種の選択肢が示された上で、当該複数種の選択肢のうちのいずれかが自動的に選択される結果に至る(遊技者の任意選択ではない)ものである。

【0070】

選択演出が実行される期間は、選択前期間(図17参照)と当該選択前期間に続く選択後期間(図18参照(ただし(d)を除く))に区分けされる。選択前期間は、遊技者に対し、選択される可能性がある複数種の選択肢を示す(遊技者に対し選択肢を「紹介」する)ための期間である。選択後期間は、遊技者に対し、(選択前期間にて示した複数種の選択肢のうちのいずれかである)選択された選択肢を示すための期間である。

【0071】

少なくとも選択前期間においては、表示領域911が第一領域911aと第二領域911bに区分けされる(図17参照)。本実施形態では、表示領域911の上側が第一領域911aとされ、下側が第二領域911bとされている(第一領域911aの下側が第二領域911bである)。第一領域911aと第二領域911bは、所定の区切画像35により区分けされる。本実施形態では、表示領域911を上下に二分する(幅方向の一方側から他方側に延びる)区切画像35が表示される。当該区切画像35の上側が第一領域911a、下側が第二領域911bである。なお、第一領域911aと第二領域911bのいずれにも属さない領域を表示領域911が含むものとしてもよい。

【0072】

選択演出にて提示される選択肢の数はどのようなものとしてもよい。選択演出の度に選択肢の数が増えるものとしてもよい。以下では、三種の選択肢(選択肢A、選択肢B、選択肢C)が提示されるものとして選択演出を説明する。本実施形態における選択肢はキャラクタであり、選択肢AはキャラクタA、選択肢BはキャラクタB、選択肢CはキャラクタCである(キャラクタA~Cは互いに異なるキャラクタである)。選択前期間においては、複数種の選択肢のそれぞれを表す第一選択肢画像31が第一領域911aに、複数種の選択肢のそれぞれを表す第二選択肢画像32が第二領域911bに表示される(図17参照)。上述した通り三種の選択肢(選択肢A~Cの三種)が示されるのであれば、第一領域911aには第一選択肢画像31が三つ、第二領域911bには第二選択肢画像32が三つ表示されるということになる。具体的には、第一領域911aには、選択肢Aを表す第一選択肢画像31A、選択肢Bを表す第一選択肢画像31B、選択肢Cを表す第一選択肢画像31Cが表示され、第二領域911bには、選択肢Aを表す第二選択肢画像32A、選択肢Bを表す第二選択肢画像32B、選択肢Cを表す第二選択肢画像32Cが表示される。

【0073】

第一選択肢画像31と第二選択肢画像32は、選択肢を表す方法(基本的態様)が異なるものである。第一選択肢画像31Aと第二選択肢画像32A、第一選択肢画像31Bと第二選択肢画像32B、第一選択肢画像31Cと第二選択肢画像32Cはいずれも同じ選択肢を表したものであるものの、その選択肢の表し方が異なるということである。本実施形態では、第一選択肢画像31は選択肢の名称を表す文字を含む画像であり、第二選択肢画像32は選択肢の態様(外観)を表す部分を含む画像である(図17参照)。上述した

通り、本実施形態における各選択肢はキャラクタであるところ、第一選択肢画像 3 1 A はキャラクタ A の名称を表す文字（以下では当該文字を「キャラ A」とする）を、第一選択肢画像 3 1 B はキャラクタ B の名称を表す文字（以下では当該文字を「キャラ B」とする）を、第一選択肢画像 3 1 C はキャラクタ C の名称を表す文字（以下では当該文字を「キャラ C」とする）を含む。一方、第二選択肢画像 3 2 A はキャラクタ A の外観（図面では「A」を付して表す）を、第二選択肢画像 3 2 B はキャラクタ B の外観（図面では「B」を付して表す）を、第二選択肢画像 3 2 C はキャラクタ A の外観（図面では「C」を付して表す）を含む。

【0074】

選択前期間においては、三つの第一選択肢画像 3 1 が第一領域 9 1 1 a にて、三つの第二選択肢画像 3 2 が第二領域 9 1 1 b にて変動表示される。本実施形態では、第一領域 9 1 1 a においては三つの第一選択肢画像 3 1 が右から第一領域 9 1 1 a 内に入り込み、第一領域 9 1 1 a の左から出て行くように変動表示される。このような変動表示されている状態においては、三つの第一選択肢画像 3 1 のうちのいずれかが、他の第一選択肢画像 3 1 よりも目立つ状態（以下、強調状態と称する）にあるといえる。具体的には、複数の第一選択肢画像 3 1 のうち、第一領域 9 1 1 a に表示されている部分の大きさが最も大きい画像が、他の画像よりも目立つ強調状態にあるといえる。三つの第一選択肢画像 3 1 が上記のように変動表示されるため、強調状態となる第一選択肢画像 3 1 は経時的に変化する。本実施形態では、第一選択肢画像 3 1 A（図 1 7（a）参照）→第一選択肢画像 3 1 B（図 1 7（b）参照）→第一選択肢画像 3 1 C（図 1 7（c）参照）→第一選択肢画像 3 1 A（図 1 7（d）参照）・・・というように、強調状態となる第一選択肢画像 3 1 が変化する。

【0075】

同様に、選択前期間にて、第二領域 9 1 1 b においては三つの第二選択肢画像 3 2 が右から第二領域 9 1 1 b 内に入り込み、第二領域 9 1 1 b の左から出て行くように変動表示される。このような変動表示されている状態においては、三つの第二選択肢画像 3 2 のうちのいずれかが、他の第二選択肢画像 3 2 よりも目立つ強調状態にあるといえる。具体的には、複数の第二選択肢画像 3 2 のうち、第二領域 9 1 1 b に表示されている部分の大きさが最も大きい画像が、他の画像よりも目立つ強調状態にあるといえる。三つの第二選択肢画像 3 2 が上記のように変動表示されるため、強調状態となる第二選択肢画像 3 2 は経時的に変化する。本実施形態では、第二選択肢画像 3 2 A（図 1 7（a）参照）→第二選択肢画像 3 2 B（図 1 7（b）参照）→第二選択肢画像 3 2 C（図 1 7（c）参照）→第二選択肢画像 3 2 A（図 1 7（d）参照）・・・というように、強調状態となる第二選択肢画像 3 2 が変化する。

【0076】

本実施形態では、選択前期間において、第一領域 9 1 1 a にて強調状態とされている第一選択肢画像 3 1 と、第二領域 9 1 1 b にて強調状態とされている第二選択肢画像 3 2 とが、同種の選択肢を表すものとなるようにされる。すなわち、第一領域 9 1 1 a と第二領域 9 1 1 b とで、同種の選択肢を表す選択肢画像が同じタイミングで強調状態となるように（同種の選択肢を表す選択肢画像が「同期」して変動するように）変動速度の制御がなされる。よって、選択前期間は、「第一選択肢画像 3 1 A と第二選択肢画像 3 2 A が強調状態」（図 1 7（a）参照）→「第一選択肢画像 3 1 B と第二選択肢画像 3 2 B が強調状態」（図 1 7（b）参照）→「第一選択肢画像 3 1 C と第二選択肢画像 3 2 C が強調状態」（図 1 7（c）参照）→「第一選択肢画像 3 1 A と第二選択肢画像 3 2 A が強調状態」（図 1 7（d）参照）・・・というように経時的に変化することになる。このようにすることで、同じ選択肢を表す第一選択肢画像 3 1 と第二選択肢画像 3 2 がセットになって（一緒に強調状態とされて）、当該選択肢を遊技者に示すことになる。特に、本実施形態では、「名称」（名前）を表す第一選択肢画像 3 1 と、選択肢そのもの（外観）を表す第二選択肢画像 3 2 がセットになって変動表示されるから、遊技者に対する選択肢の「紹介」が分かりやすいものとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

当該選択前期間の後、選択後期間に移行する。本実施形態では、第一領域 9 1 1 a での第一選択肢画像 3 1 の変動と、第二領域 9 1 1 b での第二選択肢画像 3 2 の変動が停止することが、選択後期間への移行の契機とされている。具体的には、第一領域 9 1 1 a にて一つの第一選択肢画像 3 1 が表示され、第二領域 9 1 1 b にて一つの第二選択肢画像 3 2 が表示された状態（図 1 8 (a) 参照）となることが選択後期間への移行とされている。上述した通り、選択前期間においては、同種の選択肢を表した第一選択肢画像 3 1 と第二選択肢画像 3 2 が同じタイミングで強調状態とされるよう各領域にて選択肢画像が変動表示されるから、各領域の変動を停止させたときには、第一領域 9 1 1 a に表示される一つの第一選択肢画像 3 1 と第二領域 9 1 1 b に表示される一つの第二選択肢画像 3 2 は同種の選択肢を表したものとなる。このように、第一領域 9 1 1 a にて表示される一つの第一選択肢画像 3 1 と第二領域 9 1 1 b にて表示される一つの第二選択肢画像 3 2 は同種の選択肢を表したものとなるから、当該選択肢が選択されたことが遊技者は把握できる。当然ではあるが、選択された選択肢が異なれば、選択後期間にて第一領域 9 1 1 a および第二領域 9 1 1 b で表示される第一選択肢画像 3 1 および第二選択肢画像 3 2 が表す選択肢が異なることになる（図 1 8 には、選択肢 B（第一選択肢画像 3 1 B、第二選択肢画像 3 2 B）が選択された例を示すが、他の選択肢（選択肢 A や C）が選択される可能性もある（選択演出の度に、選択後期間にて示される選択肢の種類は変化しうる））。

10

【 0 0 7 8 】

選択後期間に移行した（変動が停止した）後、表示された第一選択肢画像 3 1 および第二選択肢画像 3 2 の一方が拡大表示される。本実施形態では、第二選択肢画像 3 2 が拡大表示される。具体的には、第二領域 9 1 1 b に表示されていた第二選択肢画像 3 2 が、第一領域 9 1 1 a 側に向かって次第に大きくなるような表示（第一領域 9 1 1 a に表示されている第一選択肢画像 3 1 を覆うような表示）がなされ（図 1 8 (b) 参照）、最終的には第一選択肢画像 3 1 が消えて（区切画像 3 5 も消えて）第二選択肢画像 3 2 が表示領域 9 1 1 に表示された状態となる（図 1 8 (c) 参照）。これにより、当該第二選択肢画像が表す選択肢が選択されたことを遊技者ははっきりと認識することになる。

20

【 0 0 7 9 】

本実施形態では、選択演出後、事後演出が実行される。事後演出は、選択演出の結果（選択された選択肢）に応じた種類のものが実行される。本実施形態における事後演出は、選択された対象が登場する演出である。具体的には、選択されたキャラクタが遊技者側のキャラクタ（味方キャラクタ）と対峙する敵キャラクタとして登場するいわゆるバトル演出が事後演出として実行される。すなわち、選択演出にてキャラクタ A が選択された場合には味方キャラクタと敵キャラクタ A が戦うバトル演出 A（事後演出 A）が、選択演出にてキャラクタ B が選択された場合には味方キャラクタと敵キャラクタ B が戦うバトル演出 B（事後演出 B）が、選択演出にてキャラクタ C が選択された場合には味方キャラクタと敵キャラクタ C が戦うバトル演出 C（事後演出 C）が事後演出として実行される（図 1 8 (d) にはバトル演出 B を示す（バトル演出 A、D は図示せず））。バトル演出 A ~ C（事後演出 A ~ C）は、大当たり信頼度が異なるものとするのが好ましい。このようにすることで、選択演出にて選択肢 A ~ C のいずれが選択されるかは、その後の帰趨（信頼度）を示唆するということになる。本実施形態における事後演出はいわゆるリーチ演出であり、当該事後演出の結末は当否抽選結果に応じたものに至る。具体的には、当否抽選結果が大当たりである場合には味方キャラクタが勝利する結末に至り、はずれである場合には味方キャラクタが敗北する結末に至る。なお、本実施形態とは異なり、選択演出にて選択されたキャラクタが味方キャラクタとして登場する構成（遊技者側のキャラクタが選択演出の結果に応じて変化しうる構成）としてもよい。

30

40

【 0 0 8 0 】

本実施形態のように選択後期間にて第二選択肢画像 3 2 が拡大表示される構成とした場合には、選択された対象（本実施形態ではキャラクタ）自体が強調されることになる。上述した通り、本実施形態では、選択演出後に実行される事後演出にて登場するキャラクタ

50

が選択演出にて示されるものであるから、選択後期間にて第二選択肢画像 3 2 が拡大表示されることは、事後演出にて登場するキャラクタを強調しているということになる。

【 0 0 8 1 】

以下、上記選択演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、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。

【 0 0 8 2 】

○具体例 3 - 1

上記実施形態では、第一選択肢画像 3 1 が選択肢の名称を、第二選択肢画像 3 2 が選択肢の外観を表すものであることを説明したが、基本的態様が異なる（遊技者に両画像の違いが把握できる）のであれば上記実施形態とは異なる構成とすることも考えられる。例えば、第一選択肢画像 3 1 として選択肢（対象）の一部（例えばキャラクタの「顔」）を表す画像が表示される一方、第二選択肢画像 3 2 として選択肢（対象）の全部（例えばキャラクタの全身）を表す画像が表示されるものとする（図 1 9 参照）。このようにすることで、選択前期間においては、選択されうる対象（選択肢）の一部分が第一選択肢画像 3 1 により強調されるとともに、全体が第二選択肢画像 3 2 により表されるという分かりやすい演出形態となる。

【 0 0 8 3 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態では、選択前期間において第一領域 9 1 1 a にて複数の第一選択肢画像 3 1 が、第二領域 9 1 1 b にて複数の第二選択肢画像 3 2 が変動表示され、各領域にて一つの選択肢画像が強調状態となる（各領域にて強調状態となる選択肢画像が経時的に変化する）ことを説明したが、各領域にて複数の選択肢画像が全て一度は強調状態とされる構成であればよい。

【 0 0 8 4 】

例えば、複数の選択肢画像のうちの一つ（強調状態とされる選択肢画像）が各領域にて表示され、その他は表示されないようにしてもよい。第一領域 9 1 1 a においては、第一選択肢画像 3 1 について、「A 表示、B・C 非表示」→「B 表示、A・C 非表示」→「C 表示、A・B 非表示」→「A 表示、B・C 非表示」・・・というように、表示される（強調状態とされる）第一選択肢画像 3 1 が順に変化していく構成とする。同様に、第二領域 9 1 1 b においても、第二選択肢画像 3 2 について、「A 表示、B・C 非表示」→「B 表示、A・C 非表示」→「C 表示、A・B 非表示」→「A 表示、B・C 非表示」・・・というように、表示される（強調状態とされる）第二選択肢画像 3 2 が順に変化していく構成とする。そして、同種の選択肢を表す第一選択肢画像 3 1 と第二選択肢画像 3 2 とは、同じタイミングで表示される（強調状態とされる）ようにする。

【 0 0 8 5 】

○具体例 3 - 3

上記実施形態では、第一領域 9 1 1 a と第二領域 9 1 1 b は上下に並ぶ領域であることを説明したが、第一領域 9 1 1 a と第二領域 9 1 1 b が左右に並ぶ構成としてもよい。

【 0 0 8 6 】

また、複数種の選択肢のそれぞれを表す複数の選択肢画像が表示される領域として、第一領域 9 1 1 a および第二領域 9 1 1 b とは別の領域が設けられた構成としてもよい。すなわち、複数の選択肢画像が表示される領域として、三つ以上の領域が設けられていてもよい。

【 0 0 8 7 】

○具体例 3 - 4

上記実施形態では、選択前期間での第一領域 9 1 1 a における複数の第一選択肢画像 3 1 の変動方向と第二領域 9 1 1 b における複数の第二選択肢画像 3 2 の変動方向が同じ（右から左）であることを説明したが、変動方向が異なるようにしてもよい。例えば、第一領域 9 1 1 a では複数の第一選択肢画像 3 1 が右から左に変動するものの、第二領域 9 1

10

20

30

40

50

1 bでは複数の第二選択肢画像3 2が左から右に変動するものとする(図2 0参照)。なお、このようにする場合でも、同種の選択肢を表す第一選択肢画像3 1と第二選択肢画像3 2とは、同じタイミングで強調状態とされるようにする。これにより、変動が停止した際(選択後期間に移行したとき)に、第一領域9 1 1 aに表示される一つの第一選択肢画像3 1と、第二領域9 1 1 bに表示される一つの第二選択肢画像3 2は、同種の選択肢を表したものとなる。

【0 0 8 8】

本例のようにすることで、選択前期間における第一領域9 1 1 aと第二領域9 1 1 bの違いがより強調される。つまり、複数種の選択肢のそれぞれが複数の画像(第一選択肢画像3 1、第二選択肢画像3 2)により表されていることがより明確になる。

10

【0 0 8 9】

○具体例3 - 5

上記実施形態とは異なり、選択前期間にて、第一領域9 1 1 aにて強調状態とされている第一選択肢画像3 1が表す選択肢と、第二領域9 1 1 bにて強調状態とされている第二選択肢画像3 2が表す選択肢が異種となるようにする(同種の選択肢を表す選択肢画像が強調状態とされるタイミングが第一領域9 1 1 aと第二領域9 1 1 bで一致しないものとする)(図2 1参照)。本例のようにしても、各種選択肢が、第一選択肢画像3 1(第一領域9 1 1 a)と第二選択肢画像3 2(第二領域9 1 1 b)とで異なる手法で表されるという作用は奏される。ただし、上記実施形態のように、同種の選択肢を表す第一選択肢画像3 1と第二選択肢画像3 2とが、同じタイミングで強調状態とされるようにした方が、選択前期間にて各種選択肢が何を表しているか把握しやすいといえる。

20

【0 0 9 0】

○具体例3 - 6

上記実施形態では、選択後期間においては第二選択肢画像3 2が拡大表示される(第一選択肢画像3 1が消去される)ことを説明したが、第一選択肢画像3 1が拡大表示される(第二選択肢画像3 2が消去される)構成としてもよい。上記実施形態のように第一選択肢画像3 1が選択肢(キャラクタ)の名称を表す文字を含むものとするのであれば、選択後期間では選択された選択肢の名称が拡大表示されるという演出形態となる(図2 2(a)~(c)参照)。

【0 0 9 1】

30

本例のようにする場合、事後演出の冒頭の態様が、第一選択肢画像3 1(名称)を利用したものとするのが好ましい。上記実施形態のようにする場合には、選択された第一選択肢画像3 1はその後実行される事後演出に登場する敵キャラクタの名称を表したものであるから、事後演出の冒頭にて第一選択肢画像3 1が表す敵キャラクタの名称を含むタイトル画像(例えば、「○○を倒せ」(○○は第一選択肢画像3 1が含む敵キャラクタの名称を表す)の文字を含む画像)が表示されるようにする(図2 2(d)参照)。このようにすることで、選択演出から事後演出に至る演出の流れが円滑なものとなる。

【0 0 9 2】

○具体例3 - 7

上記実施形態(図1 8参照)や上記具体例3 - 6(図2 2参照)にて説明した、選択後期間における第一選択肢画像3 1および第二選択肢画像3 2の一方についての拡大表示がなされないようにしてもよい。すなわち、第一選択肢画像3 1および第二選択肢画像3 2の両方が表示された状態で選択演出が終了するようにしてもよい。

40

【0 0 9 3】

ただし、このように第一選択肢画像3 1および第二選択肢画像3 2の両方が表示された状態とされると、遊技者によっては二つの選択肢が選択されたと勘違いしてしまうおそれ(第一選択肢画像3 1と第二選択肢画像3 2が別の選択肢を表したものと見えてしまう可能性)があるから、このような状況になることを防止するのであれば上記実施形態(図1 8参照)や上記具体例3 - 6(図2 2参照)のように第一選択肢画像3 1および第二選択肢画像3 2の一方が拡大表示される(他方が消去される)ようにすることが好ましいとい

50

える。

【 0 0 9 4 】

○具体例 3 - 8

上記実施形態では、選択前期間にて第一領域 9 1 1 a に表示される第一選択肢画像 3 1 の数と第二領域 9 1 1 b に表示される第二選択肢画像 3 2 の数は同じである（提示される選択肢の数と同じである）。これとは異なり、選択演出（特殊態様）として、第一領域 9 1 1 a に表示される第一選択肢画像 3 1 の数と第二領域 9 1 1 b に表示される第二選択肢画像 3 2 の数が異なるものが発生しうる構成とする。

【 0 0 9 5 】

例えば、選択前期間にて提示される選択肢が選択肢 A ~ D の四つであるとし、第一領域 9 1 1 a には第一選択肢画像 3 1 A ~ C の三つが表示されるものの、第二領域 9 1 1 b には第二選択肢画像 3 2 A ~ D の四つが表示されるものとする（図 2 3（a）参照）。つまり、第一領域 9 1 1 a には全ての選択肢に対応する選択肢画像が表示されないが、第二領域 9 1 1 b には全ての選択肢に対応する選択肢画像が表示される（選択肢 D に対応する第二選択肢画像 3 2 D が表示される）ものとする。このようにすることで、第一領域 9 1 1 a に表示される選択肢画像（選択肢の数）と第二領域 9 1 1 b に表示される選択肢画像（選択肢の数）が一致せず、遊技者が違和感を覚える可能性がある演出形態となる。

【 0 0 9 6 】

本例のようにする場合、一方の領域には選択肢画像が表示されるものの他方の領域には選択肢画像が表示されない選択肢（上記例では選択肢 D）が最終的に選択されることはない演出形態（第一演出形態）とすることが考えられる（図 2 3（b - 1）参照）。つまり、第一領域 9 1 1 a および第二領域 9 1 1 b の両方に選択肢画像が表示される選択肢（上記例では選択肢 A ~ C）でなければ最終的に選択される可能性がないという演出形態である。

【 0 0 9 7 】

これとは異なり、一方の領域には選択肢画像が表示されるものの他方の領域には選択肢画像が表示されない選択肢（上記例では選択肢 D）が最終的に選択されることが確定する演出形態（第二演出形態）とすることも考えられる（図 2 3（b - 2）参照）。つまり、対応する選択肢画像が、第一領域 9 1 1 a および第二領域 9 1 1 b の一方には表示されるが、他方には表示されないような特殊な選択肢が最終的に選択されるという演出形態である。

【 0 0 9 8 】

2 - 4）画像演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、画像演出（図 2 4 参照）を実行することができる。本実施形態における画像演出は、変動中演出を構成するものとして発生する。画像演出は、第一段階、当該第一段階の後の第二段階、および当該第二段階の後の第三段階に区分けされる。

【 0 0 9 9 】

第一段階においては、表示領域 9 1 1 に基準画像 4 0 が表示される（図 2 4（a）参照）。本実施形態における基準画像 4 0 は、装飾図柄 8 0 の背景画像 1 5 である。本実施形態では、画像演出の基準画像 4 0 として用いられる背景画像 1 5 は、リーチが成立していない状態にて表示されることがあるものである。換言すれば、三つの装飾図柄群 8 0 g が変動表示された状態にあるときは基準画像 4 0 が表示されうることである。なお、図面においては、装飾図柄 8 0 は表示領域 9 1 1 の外縁近傍に小さく表示されたものとして示すが、これはあくまで一例である。

【 0 1 0 0 】

第一段階の後の第二段階は、第一段階にて表示された基準画像 4 0 が分断された状態とされるものである。具体的には、表示領域 9 1 1 に、第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 が表示されることで、基準画像 4 0 が分断された状態が表示されるものである（図 2 4（b）（c）参照）。本実施形態では、第一線画像 5 1 は、第二線画像 5 2 よりも上に表示

される。第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 は、互いに交差するものではない（離れて表示される）。本実施形態における第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 はともに直線状である。本実施形態では、第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 の両方とも、表示領域 9 1 1 の左側縁および右側縁の一方から他方まで延びる態様を呈する。基準画像 4 0 における第一線画像 5 1 側の部分（本実施形態では上側の部分）を第一基準画像部 4 1 と、第二線画像 5 2 側の部分（本実施形態では下側の部分）を第二基準画像部 4 2 とすれば、第二段階は基準画像 4 0 が第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 とに分断された状態であるといえる。

【0101】

第一線画像 5 1 と第二線画像 5 2 の間には、基準画像 4 0（背景画像 1 5）は表示されず、当該基準画像 4 0 とは明らかに異なる画像（以下、特定画像 5 3 と称する。特定画像 5 3 は隣接する基準画像 4 0 と連続性を有していない画像であるといえる）が表示される（図 2 4（b）（c）参照）。つまり、第一線画像 5 1 と第二線画像 5 2 が表示された結果、基準画像 4 0 における両線画像の間（第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 の間）が切り抜かれ、その部分に特定画像 5 3 が表示されたかのような態様とされる。本実施形態における特定画像 5 3 は、黒一色の画像である。

【0102】

第二段階においては、演出画像 5 5 が表示される（図 2 4（c）参照）。演出画像 5 5 は、第一線画像 5 1 と第二線画像 5 2 の間に一部が表示され、第一線画像 5 1 から第一基準画像部 4 1 側に一部がはみ出た状態にあるものの、第二線画像 5 2 から第二基準画像部 4 2 側にはみ出た状態にはないものである。演出画像 5 5 を表す画像レイヤが、第一基準画像部 4 1、第一線画像 5 1 および特定画像 5 3 を表す画像レイヤよりも「前」、第二線画像 5 2 および第二基準画像部 4 2 を表す画像レイヤよりも「後」とされる。本実施形態における演出画像 5 5 は、所定のキャラクタを表した画像である。キャラクタの上側の一部（第二線画像 5 2 よりも上側）は第一基準画像部 4 1 よりも手前にあって露出しているものの、キャラクタの下側の一部（第二線画像 5 2 よりも下側）は第二基準画像部 4 2 に覆われているように遊技者には見える。なお、演出画像 5 5（所定のキャラクタ）は動作するものであるため、第二線画像 5 2 よりも上側の部分（第一基準画像部 4 1（および特定画像 5 3）よりも手前で露出しているように見える部分）の大きさ、下側の部分（第二基準画像部 4 2 に覆われているように見える部分）の大きさは経時的に変化する。

【0103】

このようにすることで、第一段階では単一平面に沿って形成されているように見える基準画像 4 0（背景画像 1 5）が、第二段階においては第一基準画像部 4 1 が「奥」（演出画像 5 5 よりも後）、第二基準画像部 4 2 が「手前」（演出画像 5 5 よりも前）に存在しているかのように見える演出形態となる（図 2 4（c）右側の「見え方のイメージ」図を参照）。つまり、特定画像 5 3 を間に介在させて第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 に基準画像 4 0 を分断した上で、演出画像 5 5 を第一基準画像部 4 1 の前かつ第二基準画像部 4 2 の後に表示することで、本来は単一平面に沿う画像が前後にずれたかのように見える演出形態を構築することができる。

【0104】

本実施形態では、当該第二段階の後、第三段階に移行する（図 2 5（b）参照）。第三段階は、第二段階にて表示されていた第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 が消去された状態である。本実施形態では、第二段階の終盤において第一線画像 5 1 と第二線画像 5 2 が互いに近づくように（特定画像 5 3 を小さくするように）変位し（図 2 5（a）参照）、最終的には両者が一体となって消去され、第三段階に移行する。本実施形態では、第一線画像 5 1 と第二線画像 5 2（特定画像 5 3）が消去されても、演出画像 5 5（キャラクタ）は残存する。よって、第三段階は、基準画像 4 0（背景画像 1 5）を背景として演出画像 5 5 が表示された状態である（図 2 5（b）参照）。

【0105】

本実施形態における画像演出は、第一段階においては表示されていなかった演出画像 5

10

20

30

40

50

5 が、第三段階にて基準画像 4 0 を背景として表示されることになるという演出形態である。また、第二段階において第一基準画像部 4 1 よりも手前、第二基準画像部 4 2 よりも奥に存在するかのように見える（すなわち、前後方向において、基準画像 4 0 のある一部と他の一部の間にあるかのように見える）演出画像 5 5（図 2 4（c）右側の「見え方のイメージ」図を参照）が、第三段階に移行することで基準画像 4 0 の手前に存在するかのように見える（図 2 5（b）右側の「見え方のイメージ」図を参照）という不思議な演出効果が発現される演出形態となる。第二段階において、第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 が前後にずれているように見せるための演出画像 5 5 を、第三段階においても利用した演出形態であるともいえる。

【0106】

10

以下、上記画像演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、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ことで適用した構成としてもよい。

【0107】

○具体例 4 - 1

上記実施形態における画像演出は、変動中演出を構成するものとして実行されることを説明したが、変動中演出中ではない状況で実行されるものとしてもよい。例えば、大当たり遊技中に実行されるものとしてもよい。

【0108】

○具体例 4 - 2

20

上記実施形態では、第二段階にて第一基準画像部 4 1 が上、第二基準画像部 4 2 が下である（演出画像 5 5 が上側にはみ出る）構成であることを説明したが、第一基準画像部 4 1 が下、第二基準画像部 4 2 が上である（演出画像 5 5 が下側にはみ出る）ような構成としてもよい。ただし、上記実施形態のように所定のキャラクタを表す演出画像 5 5 とするのであれば、キャラクタの上側が露出した状態にあるような演出態様とすることが自然であるといえる。

【0109】

また、基準画像 4 0 が左右に分断され、第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 が左右の関係にあるようにしてもよい（第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 のどちらが左であってもよい）。そして、演出画像 5 5 は第一基準画像部 4 1 側にはみ出た状態にあるものの、第二基準画像部 4 2 側にはみ出た状態にはないようにする。例えば、上記実施形態のように所定のキャラクタを表す演出画像 5 5 とするのであれば、キャラクタの左右一方側が露出し、他方側が隠れたように見える演出形態となる（図 2 6 参照）。

30

【0110】

○具体例 4 - 3

上記実施形態にて説明した第三段階を含まない画像演出としてもよい。すなわち、第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 が消え、基準画像 4 0 を背景として演出画像 5 5 が表示された状態に移行しない（第二段階で終了する）画像演出としてもよい。

【0111】

○具体例 4 - 4

40

画像演出が、第三段階まで進行すること（図 2 7（b - 2）参照）もあれば、第三段階まで進行しない（第二段階で終了すること（図 2 7（b - 1）参照）もある設定とする。つまり、第二段階で終了するか否かが「分岐」として設定された演出形態とする。

【0112】

本例のようにする場合、第三段階まで進行せずに第二段階で終了したとき（基準画像 4 0 を背景として演出画像 5 5 が表示された状態にならなかったとき）（図 2 7（b - 1）参照）と、第三段階まで進行したとき（図 2 7（b - 2）参照）とでは、画像演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果（対象当否抽選結果）の大当たり信頼度が異なる設定とすることができる。例えば、第三段階まで進行せずに第二段階で終了したときよりも、第三段階まで進行したとき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の

50

であれば、基準画像 4 0 を背景として演出画像 5 5 が表示された状態に至ることがチャンスアップとされた演出形態となる。

【 0 1 1 3 】

また、上記例とは異なり、第三段階まで進行することで、対象当否抽選結果の信頼度示唆作用が享受できるような構成としてもよい。例えば、第三段階まで進行した際の演出画像 5 5 が第一態様となった場合（図 2 8（b - 1）参照）よりも、第二態様となった場合（図 2 8（b - 2）参照）の方が、大当たり信頼度が高い設定とする（第二段階では、演出画像 5 5 が第一態様となるか第二態様となるかは判明しない）。第一態様と第二態様の違いはどのようなものであってもよい。例えば、演出画像 5 5 の少なくとも一部の色彩の違いとする（図 2 8（b - 1）（b - 2）参照）ことや、動きの違いとする（図示せず）ことが考えられる。このようにすることで、第三段階まで進行するかどうかは、演出画像 5 5 による信頼度示唆作用が享受できるか否かの分岐とされた演出形態となる。なお、画像演出が発生した場合には、もれなく第三段階まで移行する設定（演出画像 5 5 の態様による信頼度示唆作用が享受できる設定）としてもよい。

10

【 0 1 1 4 】

○具体例 4 - 5

上記実施形態における画像演出は、基準画像 4 0 における両線画像の間（第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 の間）が切り抜かれ、その部分に特定画像 5 3 が表示されたかのような態様とされることを説明したが、これとは異なり、以下のような構成とする。

【 0 1 1 5 】

第一段階にて表示されている基準画像 4 0 に一つの線画像 5 0 が表示される（図 2 9（a）参照）。この線画像 5 0 が二つに分離して、第一線画像 5 1 および第二線画像 5 2 になる。基準画像 4 0 における第一線画像 5 1 の上側（第一基準画像部 4 1 となる部分）はそのまま上側に、基準画像 4 0 における第二線画像 5 2 の下側（第二基準画像部 4 2 となる部分）はそのまま下側にずれる（スライドする）（図 2 9（b）参照）。その上で演出画像 5 5 が表示される（図 2 9（c）参照）。つまり、一の線画像 5 0 が表示された箇所を基準として分断される基準画像 4 0 の一部と他の一部が互いに離れる方向に変位する（ずれる）ようにする。その上で、上述した特定画像 5 3、演出画像 5 5 が表示されるものとする。このようにすることで、第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 は、前後方向にずれるようにして互いに離れたように見える演出形態となる。

20

30

【 0 1 1 6 】

第二段階から第三段階に移行する際には、第一基準画像部 4 1 と第二基準画像部 4 2 が互いに近づく方向に変位し（図 3 0（a）参照）、最終的には一つになり（図 3 0（b）参照）、線画像（第一線画像 5 1、第二線画像 5 2）が消去される（図 3 0（c）参照）。つまり、第一段階から第二段階に移行するに際して離れた部位同士が、第二段階から第三段階に移行するに際して近づいてくつき、再び一つになったかのように見える演出形態とする。

【 0 1 1 7 】

○具体例 4 - 6

第二段階における特定画像 5 3 の態様により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、黒色を呈する第一特定画像 5 3 1 が表示された場合よりも、赤色を呈する第二特定画像 5 3 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（図 3 1 参照）。このようにすることで、基準画像 4 0 が分断されたように示すための特定画像 5 3 により、大当たり信頼度が示唆されるという面白みのある演出形態となる。

40

【 0 1 1 8 】

各特定画像 5 3 の態様の違いを設定する手法は、上記のような色彩に限られない。例えば、第一特定画像 5 3 1 と第二特定画像 5 3 2 とは大きさ（表示される範囲）が異なるものとするとも考えられる（図 3 2 参照。なお、当該図 3 2 には特定画像 5 3 が大きい方が高信頼度である例を示すが逆であってもよい。）。第一特定画像 5 3 1 と第二特定画像

50

５３２の大きさが異なるということは、第一基準画像部４１および第二基準画像部４２の少なくともいずれか一方の大きさは、第一特定画像５３１が表示されたときと第二特定画像５３２が表示されたときとで異なるということである。このようにした場合には、基準画像４０がどのように分断されるかが、対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆するという演出形態となる。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。 10

【０１２１】

上記実施形態では、当否抽選結果の態様として大当たりおよびはずれが設定され、大当たりとなることで大当たりが獲得される（大当たり遊技が実行される）ものであるが、いわゆる小当たり経由により大当たりが獲得できるものとしてもよい。このように小当たり経由で大当たりが獲得できる遊技性（いわゆる「二種遊技機」の遊技性）を備えたもの自体は周知であるため詳細な説明を省略するが、例えば小当たりに当選した場合、（遊技機の故障や遊技者が指示通り遊技を行わない等のイレギュラーな事象が発生した場合を除き）それが大当たりの獲得に繋がるという設定（実質的に小当たり当選と大当たり当選が同一視できる設定）である設定とするのであれば、上記実施形態にて説明した大当たりの当選とは、小当たりに当選することを含むものとする。 20

【０１２２】

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。

【０１２３】

・手段１－１

装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、当否抽選結果が当たりとなったときに実行されるものであり、所定の入賞領域が閉鎖条件成立まで遊技球が進入可能な状態とされる単位遊技を一または複数回繰り返す当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、を備え、前記当たり遊技の最後の前記単位遊技が終了した後の所定条件成立時に、前記変動中演出の開始に備えて静止した状態にある装飾図柄を含む待機画像ではなく、揺動した状態にある装飾図柄を含む似非待機画像が表示されている場合には、遊技者に有利な有利事象が発生することを特徴とする遊技機。 30

上記遊技機によれば、当たり遊技終了後に待機画像ではなく似非待機画像（揺動する装飾図柄）が表示されている場合には有利事象が発生するという面白みのある遊技性を実現することが可能である。

【０１２４】

・手段１－２

前記当たり遊技においては、遊技者にとって好ましい有利結末に至るか、または、当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末に至る当たり中演出が実行されることがあり、前記当たり中演出が前記不利結末に至った後、前記似非待機画像が表示された場合には、前記有利事象として前記不利結末に至ったことが覆される逆転演出が発生することを特徴とする手段１－１に記載の遊技機。 40

このようにすることで、似非待機画像の表示（装飾図柄の揺動）に気付いた遊技者に対しいち早く逆転演出の発生が示唆されるという遊技性となる。

【０１２５】

・手段２－１

当否抽選結果が当たりであることが示される結末に至る可能性がある特定演出と、前記特定演出により当否抽選結果が当たりであることが示されることが発生しうるのかを疑問視していることを表す疑義表示を行う疑義演出と、を実行する演出実行手段を備えること 50

を特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特定演出により当たりが示される可能性がないのではないかと遊技者が感じてしまうことによる趣向性の低下を抑制することができる。

【0126】

・手段2 - 2

前記疑義演出にて、前記疑義表示がなされた後に、前記特定演出により当否抽選結果が当たりであることが示される可能性があることを表す肯定表示がなされる場合が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、特定演出により当たりが示される可能性があるということをより確実なものとして遊技者は感じとる。

【0127】

・手段2 - 3

ある当否抽選結果を報知する装飾図柄が変動を開始してから当該ある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にて前記肯定表示がなされた場合、当該変動中演出にて前記特定演出が発生し、当該特定演出にて当該ある当否抽選結果が当たりであることが示されることを特徴とする手段2 - 2に記載の遊技機。

このように、肯定表示がなされることは、特定演出を経た当たりに結びつく遊技性とすることもできる（肯定表示を、当たり確定演出として機能させることもできる）。

【0128】

・手段3 - 1

表示領域を有する表示手段と、複数種の選択肢が前記表示領域にて示される選択前期間、および、複数種の前記選択肢のうちのいずれかが選択されたことが前記表示領域にて示される選択後期間を含む選択演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記選択期間前において、複数種の前記選択肢のそれぞれを表す複数の第一選択肢画像が、前記表示領域の一部である第一領域に表示され、複数種の前記選択肢のそれぞれを表す複数の第二選択肢画像が、前記表示領域の一部であって前記第一領域とは異なる領域である第二領域に表示されることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、選択前期間において、各選択肢が、第一選択肢画像と第二選択肢画像により表されるという斬新な選択演出を実行することが可能である。

【0129】

・手段3 - 2

前記選択前期間は、前記第一領域にて表示される複数の前記第一選択肢画像のうちのいずれかが他の前記第一選択肢画像よりも目立つ強調状態とされる期間であって、当該強調状態とされる前記第一選択肢画像が経時的に変化するようにされ、前記第二領域にて表示される複数の前記第二選択肢画像のうちのいずれかが他の前記第二選択肢画像よりも目立つ強調状態とされる期間であって、当該強調状態とされる前記第二選択肢画像が経時的に変化するようにさ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、選択前期間においては、各選択肢が、第一選択肢画像が強調状態とされることにより示されるとともに、第二選択肢画像が強調状態とされることにより示されるという演出形態となる。

【0130】

・手段3 - 3

前記第一領域にて前記強調状態とされている前記第一選択肢画像と、前記第二領域にて前記強調状態とされている前記第二選択肢画像とが、同種の前記選択肢を表すものとなるようにされることを特徴とする手段3 - 2に記載の遊技機。

このようにすることで、選択前期間においては、ある種の選択肢が、第一選択肢画像と第二選択肢画像の両方が一緒に強調状態とされることにより示されるという演出形態となる。

【0131】

・手段3 - 4

10

20

30

40

50

前記選択後期間にて、ある種の前記選択肢を表す前記第一選択肢画像および前記第二選択肢画像の一方が拡大されて当該選択肢が選択されたことが示され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、選択後期間においては、第一選択肢画像と第二選択肢画像の一方が拡大表示されるようにすることで、選択された選択肢の種類が分かりやすくなる。

【 0 1 3 2 】

・手段 4 - 1

表示手段の表示領域に基準画像が表示される第一段階と、前記第一段階で表示された前記基準画像が分断された状態であって、前記表示領域に互いに交差しない第一線画像および第二線画像が表示され、前記第一線画像側に前記基準画像の一部である第一基準画像部が、前記第二線画像側に前記基準画像の一部である第二基準画像部が表示された状態とされる第二段階と、を含む画像演出が実行可能な遊技機であって、前記第二段階においては、前記第一線画像と前記第二線画像の間に一部が表示された画像であって、前記第一線画像から前記第一基準画像部側にはみ出た状態にあるものの、前記第二線画像から前記第二基準画像部側にはみ出た状態にはない演出画像が表示されることを特徴とする遊技機。

10

上記画像演出は、第一段階では単一平面に沿って存在している（前後方向にずれていない）ように見える基準画像が、演出画像の作用により第二段階では第一基準画像部と第二基準画像部とで前後にずれているように見えるという面白みのある演出である。

【 0 1 3 3 】

・手段 4 - 2

前記基準画像は、当否抽選結果を示す装飾図柄の背景として表示される背景画像であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

このようにすることで、背景画像の一部（第一基準画像部）と他の一部（第二基準画像部）が前後にずれたかのように見える演出となる。

【 0 1 3 4 】

・手段 4 - 3

前記画像演出は、前記第二段階の後、前記第一線画像と第二線画像が消去されて、前記基準画像を背景として前記演出画像が表示された状態とされる第三段階を含む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、第二段階では第一基準画像部と第二基準画像部の間に存在するように見える演出画像が、第三段階では基準画像の手前に存在するように見えるという面白みのある演出となる。

30

【符号の説明】

【 0 1 3 5 】

1 遊技機

1 1 待機画像

1 2 似非待機画像

1 5 背景画像

1 7 成功画像

1 8 失敗画像

1 9 逆転画像

2 1 疑義表示

2 2 肯定表示

3 1 第一選択肢画像

3 2 第二選択肢画像

4 0 基準画像

4 1 第一基準画像部

4 2 第二基準画像部

5 1 第一線画像

5 2 第二線画像

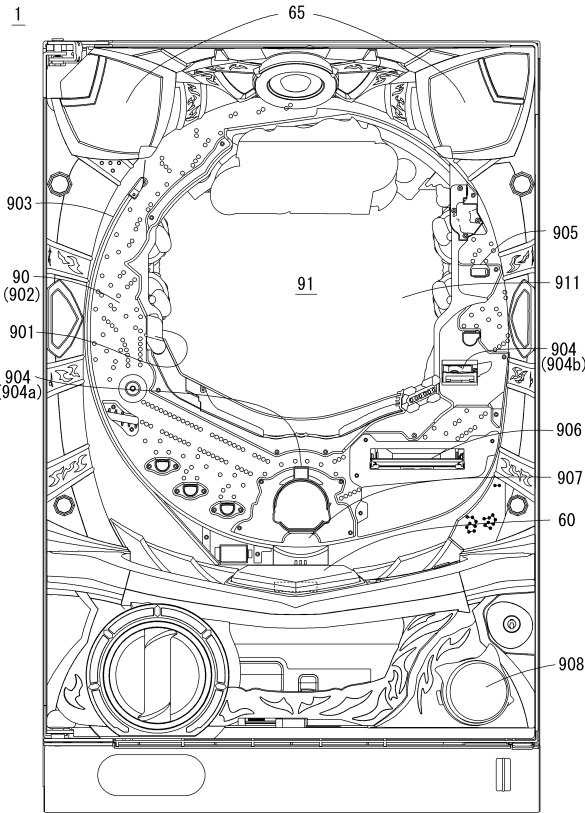
40

50

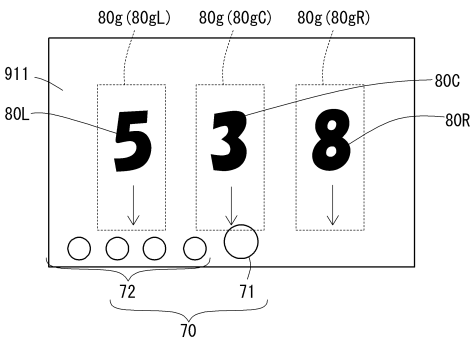
- 5 5 演出画像
- 6 0 操作手段
- 7 0 保留図柄
- 8 0 装飾図柄
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域
- 9 1 1 a 第一領域
- 9 1 1 b 第二領域

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

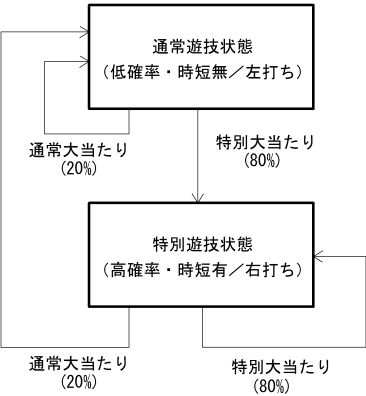
20

30

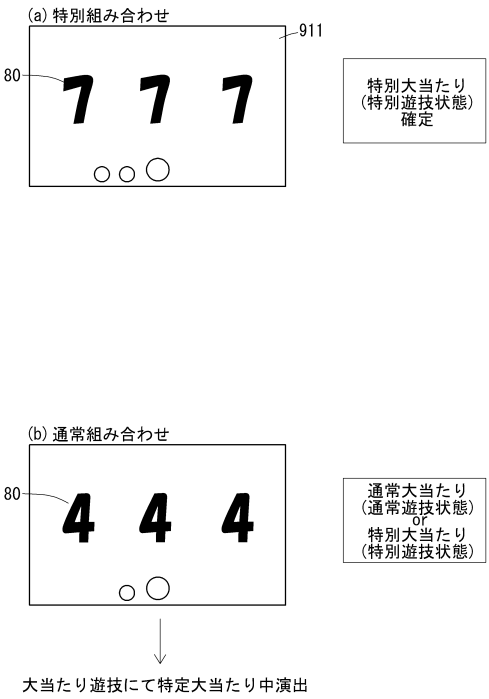
40

50

【 図 3 】



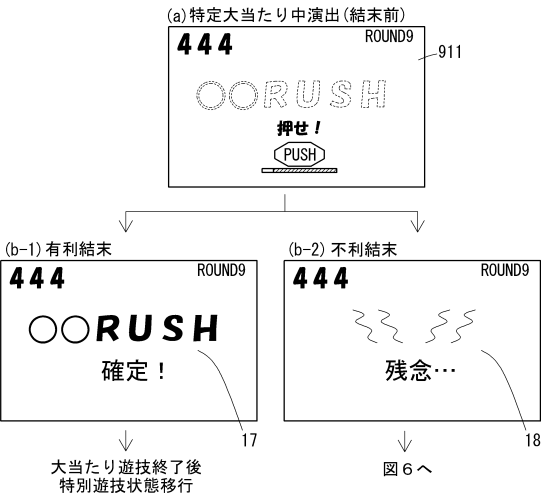
【 図 4 】



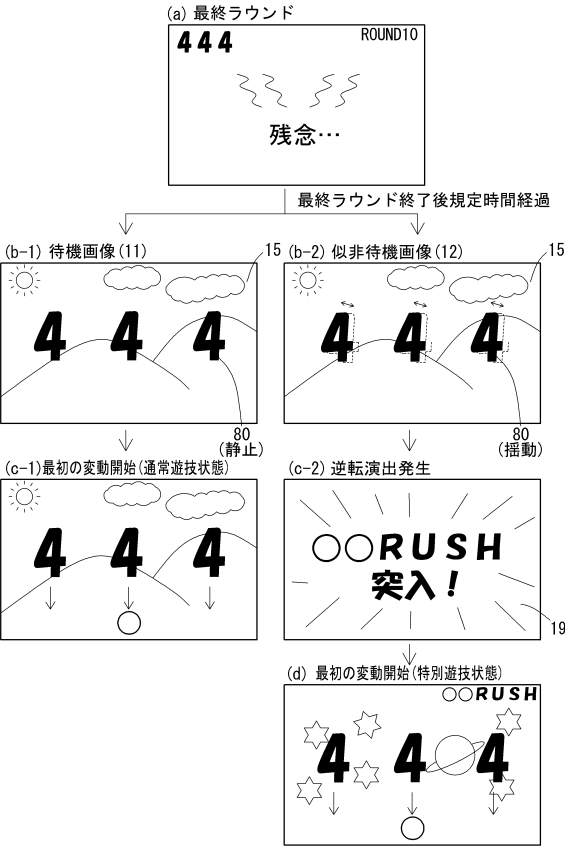
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

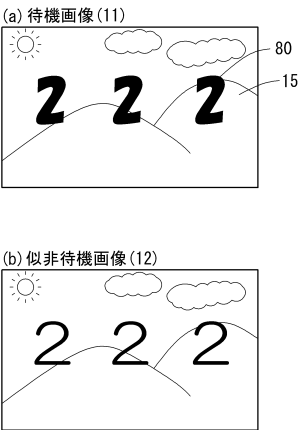


30

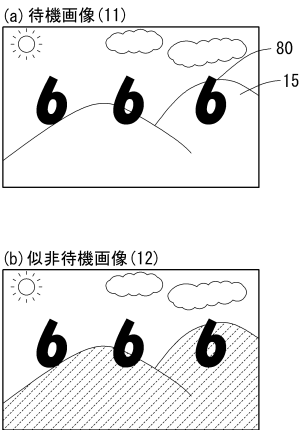
40

50

【 図 7 】



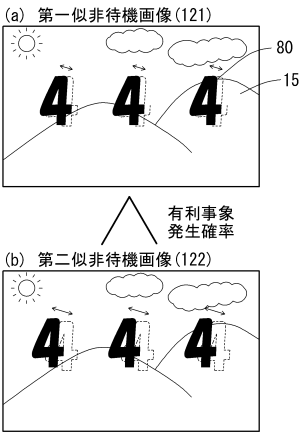
【 図 8 】



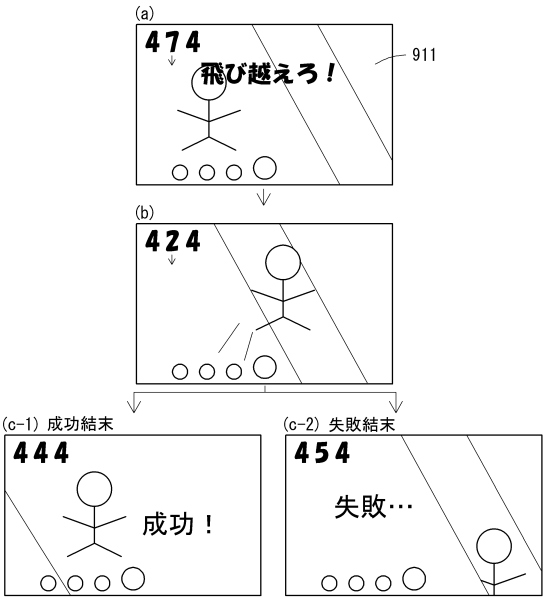
10

20

【 図 9 】



【 図 1 0 】

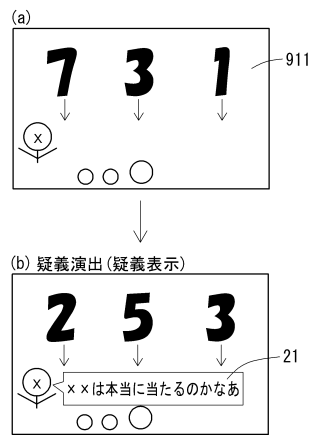


30

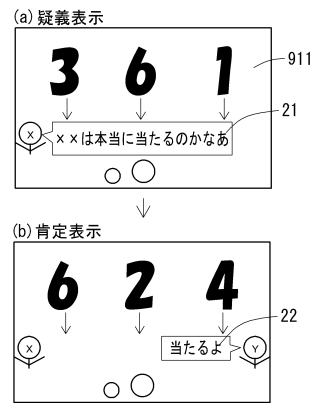
40

50

【 図 1 1 】



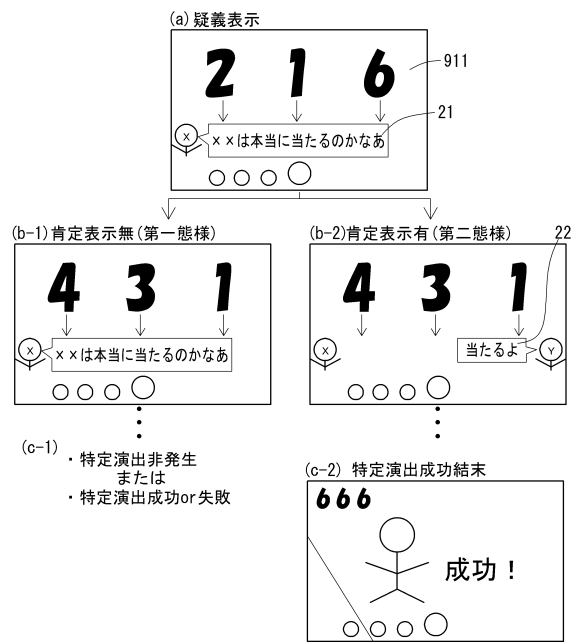
【 図 1 2 】



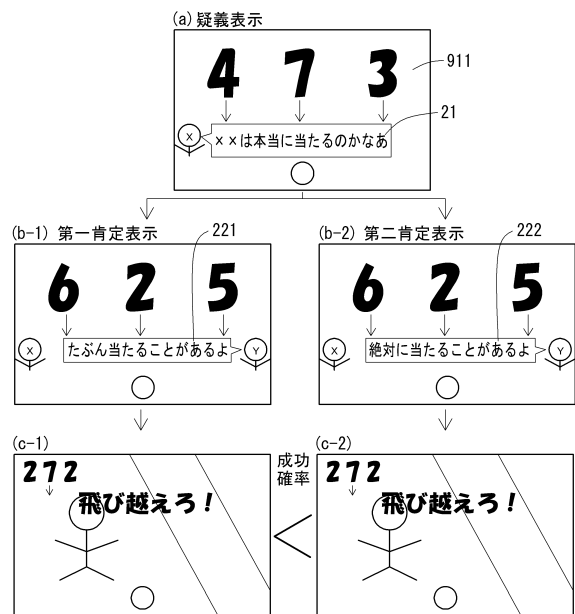
10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

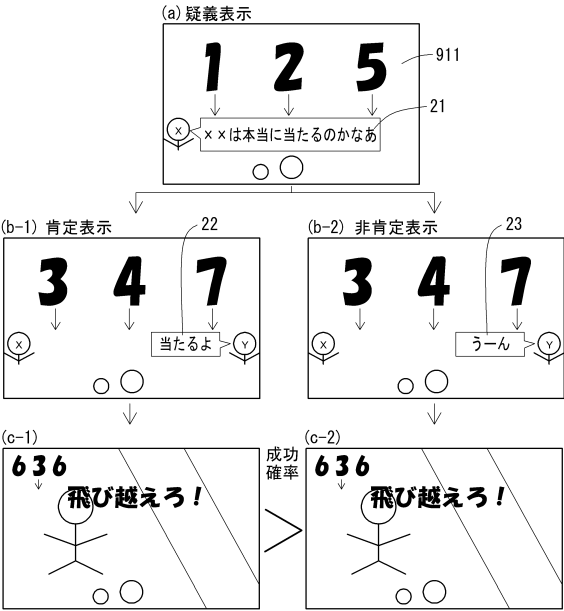


30

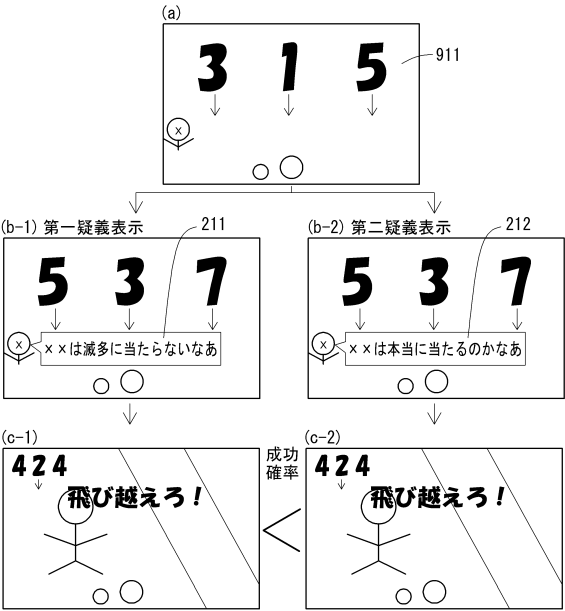
40

50

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



10

20

【 図 1 7 】

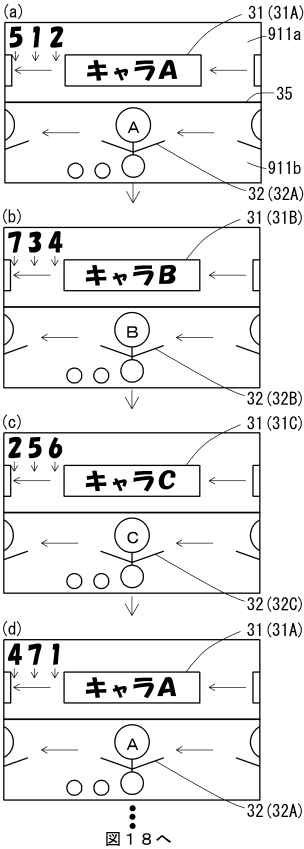
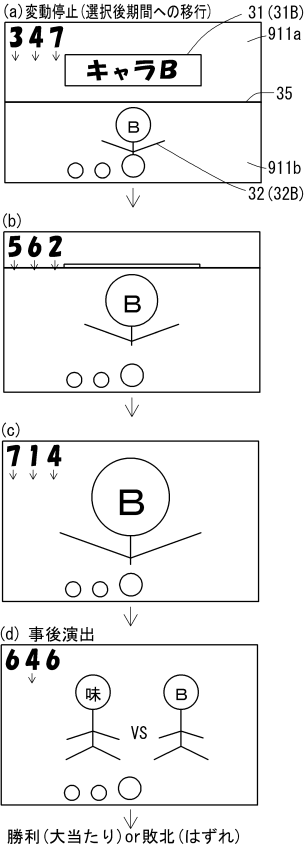


図 1 8 へ

【 図 1 8 】



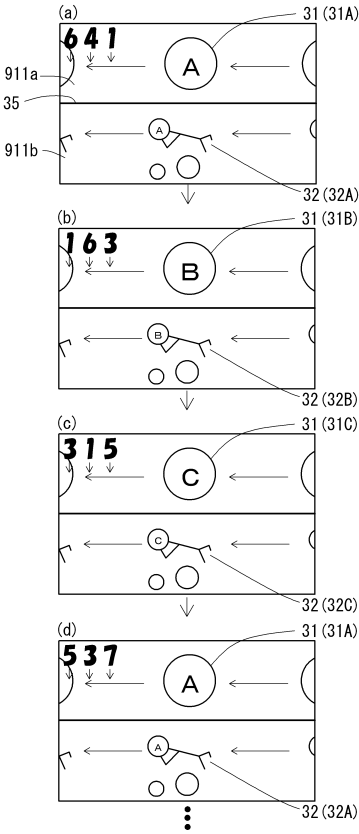
勝利 (大当たり) or 敗北 (はずれ)

30

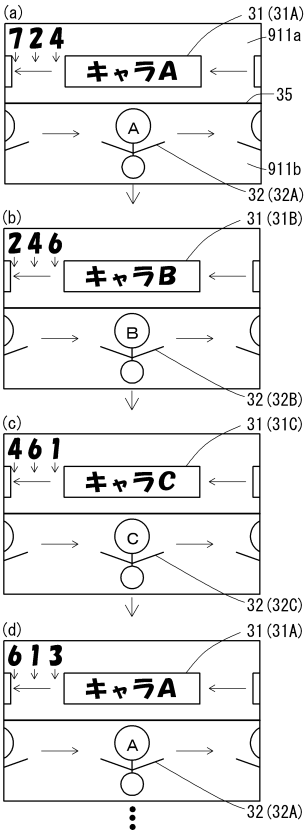
40

50

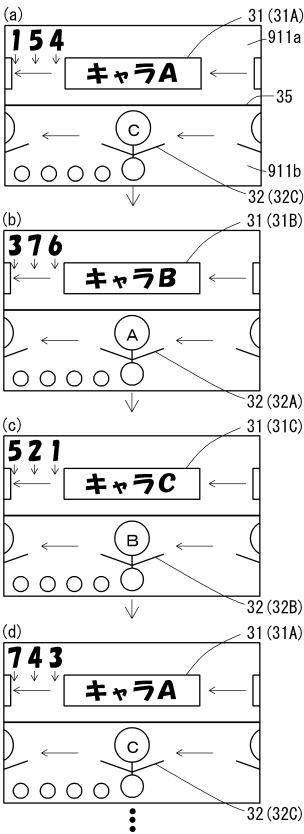
【図 19】



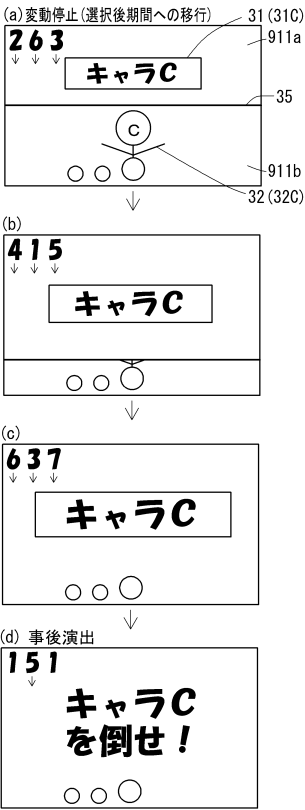
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

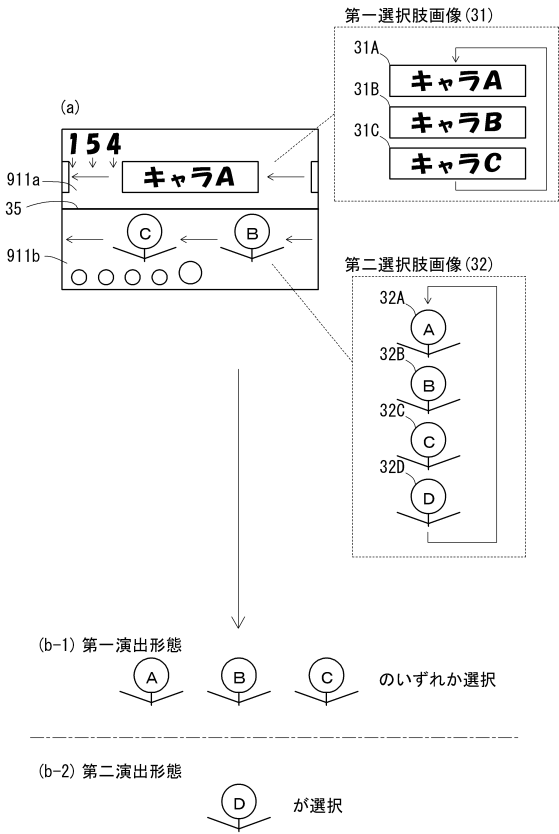
20

30

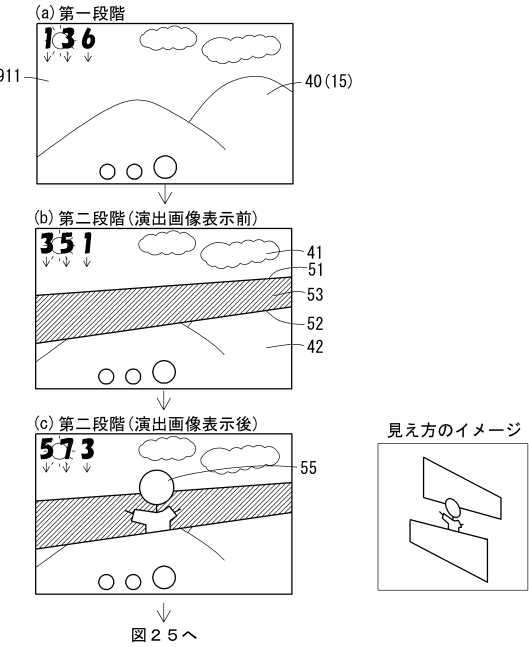
40

50

【図 2 3】



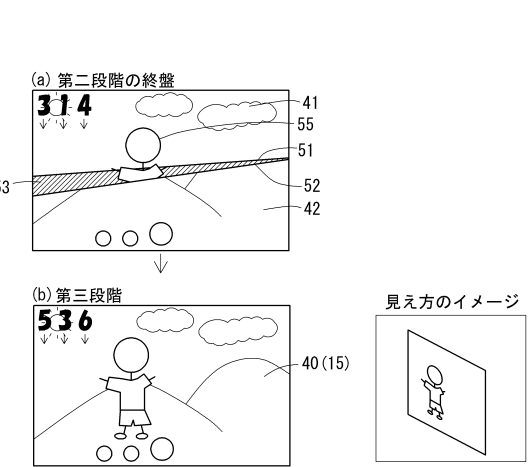
【図 2 4】



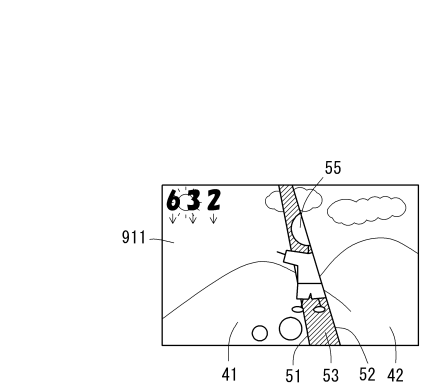
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

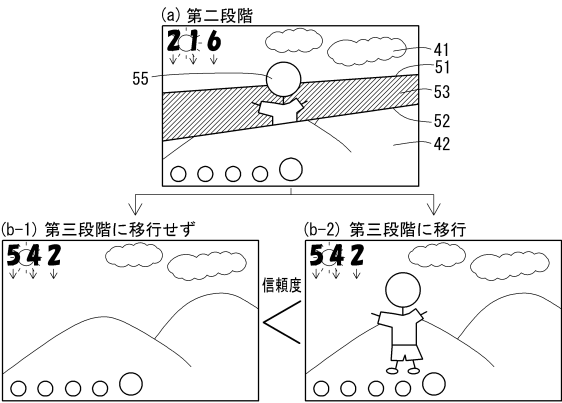


30

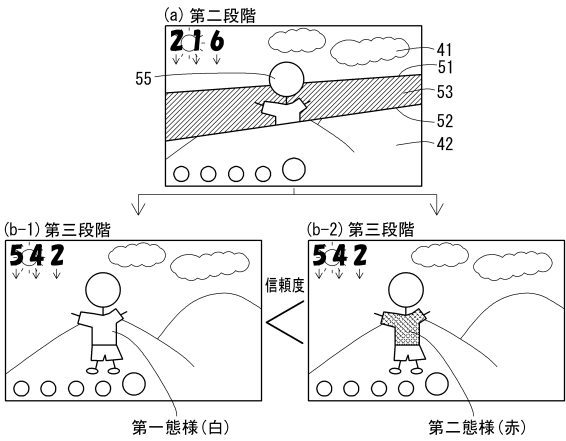
40

50

【 図 2 7 】



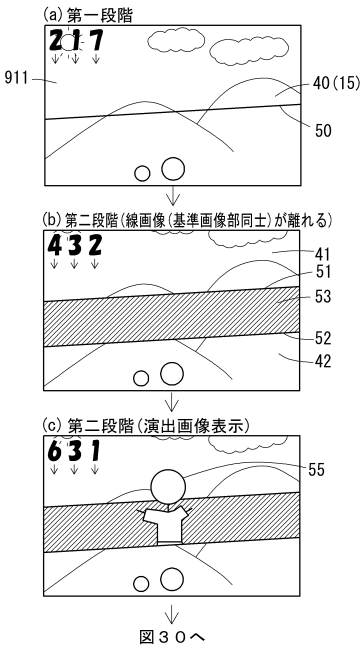
【 図 2 8 】



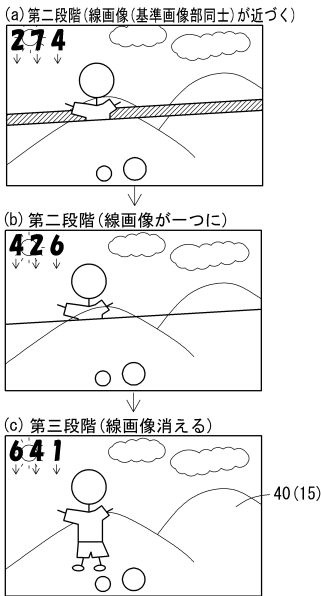
10

20

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

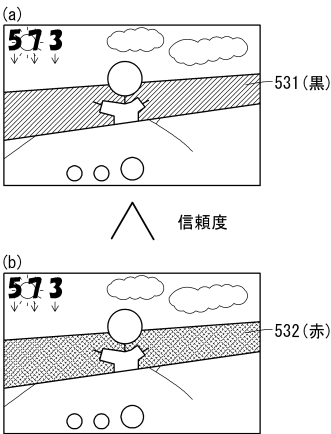


30

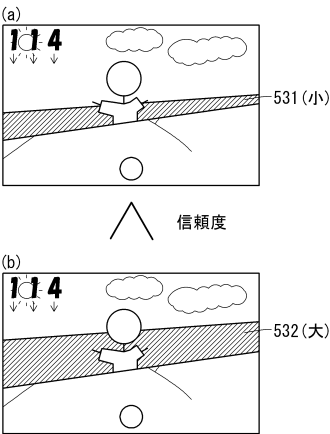
40

50

【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA05 CA33 CA69 CA83