

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-87733
(P2022-87733A)

(43)公開日 令和4年6月13日(2022.6.13)

(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69頁)

(21)出願番号	特願2020-199860(P2020-199860)	(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2年12月1日(2020.12.1)	(74)代理人	110002158 特許業務法人上野特許事務所
		(72)発明者	西村 仁 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	井上 雄貴 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	吉田 直彦

最終頁に続く

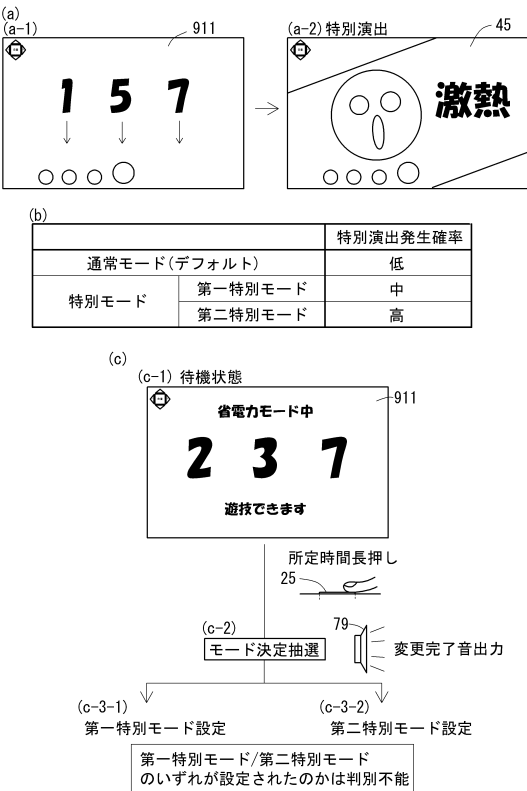
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】特別演出の発生確率を変化させることが可能な遊技機の趣向性を向上させること。

【解決手段】当否抽選結果を示す装飾図柄80の変動開始から、当該装飾図柄80が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、前記変動中演出を構成する演出として発生しうる特別演出の発生確率が、通常モードとは異なる特別モードを設定することが可能なモード設定手段と、を備え、前記特別モードとして、前記特別演出の発生確率が異なる複数種のモードが設けられており、前記特別モードが設定されたことは報知されるものの、複数種の前記特別モードのうちのいずれが設定されたのかは報知されない遊技機1とする。

【選択図】図21



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、
前記変動中演出を構成する演出として発生しうる特別演出の発生確率が、通常モードとは異なる特別モードを設定することが可能なモード設定手段と、

を備え、

前記特別モードとして、前記特別演出の発生確率が異なる複数種のモードが設けられており、前記特別モードが設定されたことは報知されるものの、複数種の前記特別モードのうちのいずれが設定されたのかは報知されない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】

遊技者の選択により、所定の演出（特別演出）の発生確率を変化させることが可能な遊技機が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2020 022897 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、特別演出の発生確率を変化させることが可能な遊技機の趣向性を向上させることにある。

【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、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、前記変動中演出を構成する演出として発生しうる特別演出の発生確率が、通常モードとは異なる特別モードを設定することが可能なモード設定手段と、を備え、前記特別モードとして、前記特別演出の発生確率が異なる複数種のモードが設けられており、前記特別モードが設定されたことは報知されるものの、複数種の前記特別モードのうちのいずれが設定されたのかは報知されないことを特徴とする。

30

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、特別演出の発生確率を変化させることが可能な遊技機の趣向性を向上させることが可能である。

40

【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】遊技仕様（a）および操作ユニット（b）を説明するための図である。

【図 4】仕様画像を説明するための図である。

【図 5】操作補助画像を説明するための図である。

【図 6】循環切替を説明するための図である。

【図 7】非循環切替を説明するための図である。

【図 8】通常状態（a）および特定状態（b）を説明するための図である。

50

【図 9】通常状態にて操作ユニットが操作されたときの仕様画像の変化（a）および特定状態にて操作ユニットが操作されたときの仕様画像の変化（b）を説明するための図である。

【図 10】具体例 1 - 1、1 - 2 を説明するための図である。

【図 11】具体例 1 - 3 を説明するための図である。

【図 12】OFF モード、一部オートモード、全オートモードを説明するための図である。

【図 13】第一操作要求演出（a）、第二操作要求演出（b）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。

10

【図 15】具体例 2 - 4 を説明するための図である。

【図 16】具体例 2 - 5 を説明するための図である。

【図 17】隠れ遊技仕様変更機能を説明するための図である。

【図 18】具体例 3 - 2 を説明するための図である。

【図 19】具体例 3 - 3 を説明するための図である。

【図 20】具体例 3 - 6 を説明するための図である。

【図 21】特別演出を示した図（a）、通常モードおよび特別モードを説明するための図（b）、モード決定抽選を説明するための図（c）である。

【図 22】具体例 4 - 1 を説明するための図である。

【図 23】具体例 4 - 2、4 - 3 を説明するための図である。

20

【図 24】具体例 4 - 5 を説明するための図である。

【図 25】具体例 4 - 6 を説明するための図である。

【図 26】特定先読み演出の一例を示した図である。

【図 27】特定先読み演出の一例を示した図（図 26 の続き）である。

【図 28】図 26 および図 27 に示した特定先読み演出に関し、出力される楽曲の変化を時系列で示した図である。

【図 29】具体例 5 - 1 を説明するための図である。

【図 30】具体例 5 - 2 を説明するための図である。

【図 31】具体例 5 - 3 を説明するための図である。

【図 32】具体例 5 - 5 を説明するための図である。

30

【図 33】画像変位演出を説明するための図である。

【図 34】具体例 6 - 1 を説明するための図である。

【図 35】具体例 6 - 1 を説明するための図（図 34 の続き）である。

【図 36】具体例 6 - 2 を説明するための図である。

【図 37】具体例 6 - 3 を説明するための図である。

【図 38】具体例 6 - 4 を説明するための図である。

【図 39】具体例 6 - 5 を説明するための図である。

【図 40】付随画像を説明するための図（a）、保留図柄の態様を説明するための図（b）である。

【図 41】保留変化演出（対象保留図柄が変動中保留図柄である例）を説明するための図である。

40

【図 42】保留変化演出（対象保留図柄が変動中保留図柄である例）を説明するための図（図 41 の続き）である。

【図 43】保留変化演出（対象保留図柄が変動前保留図柄である例）を説明するための図である。

【図 44】具体例 7 - 1 を説明するための図である。

【図 45】具体例 7 - 2 を説明するための図である。

【図 46】具体例 7 - 3 を説明するための図である。

【図 47】具体例 7 - 4 を説明するための図である。

【図 48】具体例 7 - 5 を説明するための図である。

50

【図 4 9】具体例 7 - 6 を説明するための図である。

【図 5 0】具体例 7 - 7 を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 遊技機の基本構成

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

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿などは公知の遊技機と同様の構造のものが適用できるから説明を省略する。

【0013】

2) 当否抽選等

大当たりの抽選は、図示されない制御基板 (主制御基板) に構築された回路である当否抽選手段が始動領域 904 への遊技球の進入を契機として実行される。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 への遊技球の進入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。なお、「当たり」の態様として、「大当たり」以外に「小当たり」が設定された構成であってもよい。

【0014】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される装飾図柄 80 (図 2 参照) の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 80 を含む装飾図柄群 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せられたものとしてもよい。以下の説明においては、装飾図柄 80 (装飾図柄群 80g) が変動を開始し、当否抽選結果を示す組み合わせで停止するまでの演出を変動中演出と称する (単に「変動」と称することもある) ものとする。

【0015】

本実施形態では、上記当否抽選情報が取得された順に対応する当否抽選結果についての

10

20

30

40

50

動中演出が開始される（変動が開始される）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。以下の説明においては、当否抽選情報のうち、対応する変動中演出が開始されているものの未だ当否抽選結果の報知が完了していないもの（変動中演出が終了していないもの）を変動中保留情報（当該変動中保留情報がいわゆる「当該変動保留」に相当する）と、対応する変動中演出が開始されていないものを変動前保留情報と区別して称することもある。

【0016】

記憶手段に記憶可能な変動前保留情報の数（保留限度数）は、適宜設定することができる。本実施形態では、第一始動領域904aに遊技球が進入することを契機として取得された第一変動前保留情報、第二始動領域904bに遊技球が進入することを契機として取得された第二変動前保留情報のそれぞれについて最大四つである。また、本実施形態では、ある変動中保留情報についての当否抽選結果の報知が完了したとき（いわゆる「当該変動保留」が消化されたとき）、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に対応する変動中演出（当否抽選結果の報知）が優先して実行される。すなわち、いわゆる「特図2優先消化」である。

10

【0017】

記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留図柄10として表示される。つまり、保留図柄10は、対応する当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報の存在を示すものである。本実施形態では、保留図柄10として、変動中保留情報の存在を示す変動中保留図柄11と、変動前保留情報の存在を示す変動前保留図柄12が表示領域911に表示される。変動中保留図柄11は一つのみ表示され、変動前保留図柄12は最大四つ表示される（なお、変動前保留図柄12の「消化順」は、変動中保留図柄11に近いものほど早い）。変動前保留図柄12は、第一始動領域904aを狙って遊技球を発射すべき状態（後述する通常遊技状態）であれば第一変動前保留情報（特図1保留）が変動前保留図柄12として表示され、第二始動領域904bを狙って遊技球を発射すべき状態（後述する特別遊技状態）であれば第二変動前保留情報（特図2保留）が変動前保留図柄12として表示されるように設定されている。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄12が表示される（最大八つの変動前保留図柄12が表示される）構成としてもよい。

20

30

【0018】

本実施形態では、当否抽選に関わる遊技状態として、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（スペック）はあくまで一例である。

40

【0019】

3) 仕様変更機能

3-1) 遊技仕様

50

本実施形態にかかる遊技機は、遊技者が遊技仕様を変更することが可能な仕様変更機能を備える。変更可能な遊技仕様は複数種設定されている。本実施形態では、「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミア（演出）」、「オートボタン」に関する遊技仕様（図3（a）参照）を変更することが可能である。これ以外の遊技仕様が変更可能であってもよいし、一部の遊技仕様が変更不能であってもよい。

【0020】

「音量」は、スピーカ79から出力される音（演出音等）の出力の大小に関する仕様である。本実施形態では、10段階で出力の大きさを調整することができる（音量1（最小）～音量10（最大）の範囲で調整可能）。

【0021】

「光量」は、遊技機に設けられた発光体（LED等）の出力の大小に関する仕様である。本実施形態では、5段階で出力の大きさを調整することができる（光量1（最小）～光量5（最大）の範囲で調整可能）。

【0022】

「楽曲」は、通常背景楽曲（BGM）として出力される楽曲の種類に関する仕様である。なお、通常背景楽曲は、常態において出力されるものであり、特殊な条件が成立したときには出力されない（詳細は後述）。本実施形態では、楽曲A～楽曲Eの五種類のうち、好みの楽曲を通常背景楽曲として設定することができる。

【0023】

「オートボタン」は、自動操作機能に関する仕様である。詳細については後述するが、自動操作機能は、遊技者に対して演出ボタン25（後述する操作ユニット20とは異なる操作手段の一種である）の操作が促される操作要求演出にて、実際の操作がなくても、仮想的な操作がなされたものとして演出に反映される機能である。本実施形態では当該自動操作機能についてのモードとして「OFFモード」（自動操作OFFモード）、「一部オートモード」（一部自動操作モード）、「全オートモード」（全自動操作モード）の三種類が設定されている。各モードの詳細については後述する。

【0024】

「プレミア」は、変動中演出におけるプレミア演出（大当たり確定の演出）の発生しやすさ（発生確率）の大小に関する仕様である。最終的に大当たりが報知される結果に至る変動中演出（大当たり変動）を構成するものとしてプレミア演出は発生しうるところ、当該大当たり変動にてプレミア演出が発生する確率を変更することができる。本実施形態では、「プレミア」に関するモードとして、プレミア演出が発生する確率が通常（デフォルト）である「ノーマルモード」と当該ノーマルモードよりも高い「プレミアアップモード」の二種類が設定されている。

【0025】

3-2) 操作ユニット

遊技機の筐体前方（「上皿」の上面）には、遊技者が操作可能な操作手段の一種である操作ユニット20（図1、図3（b）参照）が設けられている。なお、本実施形態にかかる遊技機は、操作手段として、操作ユニット20以外に、操作要求演出が発生したときに遊技者に操作を促す演出用の操作手段として演出ボタン25（いわゆるチャンスボタン）が設けられている。この種の演出用の操作手段として演出ボタン25以外のものが設けられていてもよい。また、操作ユニット20が演出用の操作手段として用いられることがあってもよい。

【0026】

遊技仕様を変更する際には、遊技者は当該操作ユニット20を操作することになる。操作ユニット20は、選択操作部21および変更操作部22を有する（図3（b）参照）。本実施形態における操作ユニット20は、いわゆる十字キーであり、当該十字キーの上部分（以下単に「上」ということもある）および下部分（以下単に「下」ということもある）が選択操作部21に相当し、右部分（以下単に「右」ということもある）および左部分（以下単に「左」ということもある）が変更操作部22に相当する。以下、十字キーの上を

10

20

30

40

50

第一選択操作部 2 1 1、下を第二選択操作部 2 1 2、右を第一変更操作部 2 2 1、左を第二変更操作部 2 2 2 と称することもある。なお、本実施形態における操作ユニット 2 0 は、第一選択操作部 2 1 1、第二選択操作部 2 1 2、第一変更操作部 2 2 1、第二変更操作部 2 2 2 が一体的に構成されたものであるが、それぞれが分離して設けられたものであってもよい。

【 0 0 2 7 】

操作ユニット 2 0 を正対して見て、選択操作部 2 1 は上下方向に沿って設けられたものであり、変更操作部 2 2 は当該上下方向に交差する左右方向に沿って設けられたものであるといえる（図 3（b）参照）。選択操作部 2 1 と変更操作部 2 2 の位置関係は逆であってもよい。すなわち、選択操作部 2 1 と変更操作部 2 2 の一方が所定方向に沿って設けられ、他方が所定方向に交差する方向に沿って設けられたものであればよく、選択操作部 2 1 と変更操作部 2 2 の両方を兼ねるような部分（選択操作と変更操作の両方が行えるような部分）は設けられていないものとされる。

10

【 0 0 2 8 】

選択操作部 2 1 は、選択操作を行うための部分である。選択操作は、変更操作部 2 2 の操作（詳細は後述）により状態を変更する対象となる遊技仕様（以下、対象遊技仕様と称することもある）を選択するための操作である。本実施形態では、変更可能な遊技仕様として上述した複数種の遊技仕様が設けられたものであるところ、複数種の遊技仕様のうちの一つが対象遊技仕様とされ、それ以外が非対象遊技仕様とされるものである。

【 0 0 2 9 】

変更操作部 2 2 は、対象遊技仕様を好みの状態に変更する変更操作を行うための部分である。変更操作の操作により状態が変化するのは対象遊技仕様であり、非対象遊技仕様の状態は変化しない。ある時点において非対象遊技仕様にある遊技仕様を変更したいと考えるのであれば、当該遊技仕様を対象遊技仕様とした上で変更操作を行うことになる。つまり、現時点における変更操作部 2 2 の操作により状態が変化対象遊技仕様は「アクティブな項目」であり、現時点における変更操作部 2 2 の操作により状態が変化しない非対象遊技仕様は「ノンアクティブ（非アクティブ）な項目」であるといえる。

20

【 0 0 3 0 】

3 - 3) 変更可能状態

遊技仕様（対象遊技仕様）を変更することが可能な状態を変更可能状態とする。本実施形態では、変動中演出が実行されている最中も変更可能状態とされている。実行されている演出によっては変更ができないようにされる（例えば、所定のリーチ演出が実行されている最中は変更できないものとする）構成が知られているところ、本実施形態では変動中演出に実行されている演出によらず遊技仕様（対象遊技仕様）を変更することが可能である。すなわち、変動中演出が実行されている最中であればどのような状態であっても遊技仕様（対象遊技仕様）を変更することが可能である。

30

【 0 0 3 1 】

ただし、変動中演出が実行されている期間であって、所定の禁止条件が成立している間は変更できないようにしてもよい。例えば、演出ボタン 2 5 の操作を要求する操作要求演出が実行されている間は、遊技者が間違えて操作ユニット 2 0 を操作してしまう可能性があるとして、遊技仕様の変更を不能とする設定とする。

40

【 0 0 3 2 】

なお、本実施形態では、変動中演出が実行されているときのみならず、変動中演出が実行されていないとき（当否抽選情報が全く存在しない状態中）も遊技仕様（対象遊技仕様）変更することが可能である。また、大当たり遊技中も遊技仕様（対象遊技仕様）変更することが可能である。

【 0 0 3 3 】

また、遊技仕様（対象遊技仕様）を変更することができない変更不能状態（変更可能状態ではない状態）は適宜設定すればよい。本実施形態では、大当たり遊技の終了後にコーポレートマークの表示や IC カードの取り忘れを注意喚起する表示（これらの表示自体は周

50

知であるため説明を省略する)がなされるものであるところ、当該表示がなされている間は変更不能状態とされる。

【0034】

3-4)仕様画像(操作補助画像)

上記変更可能状態にあるとき、表示領域911には仕様画像30(図4参照)が表示される。仕様画像30は遊技仕様に関する表示を含むものである。仕様画像30の態様は、基本態様と当該基本態様よりも目立つ態様である強調態様に分けられる。以下の説明においては、基本態様の仕様画像30を基本画像31(図4(a)参照)と、強調態様の仕様画像30を操作補助画像32(図4(b)参照)と称することもある。本実施形態における基本画像31および操作補助画像32の具体的態様は以下の通りである(先に操作補助画像32について説明する)。

10

【0035】

3-4-1)操作補助画像(強調態様の仕様画像)

操作補助画像32(図4(b)参照)は、選択操作や変更操作を行う遊技者の助けとなる画像(マニュアルとなる画像)である。操作補助画像32は、少なくとも、対象表示部30a、状態表示部30b、変更後表示部30c、次項目表示部30dを含むものである。

【0036】

対象表示部30aは、現在の対象遊技仕様を示す部分である。すなわち、複数種の遊技仕様のうちの一つを示すものである。例えば、「音量」が対象遊技仕様として設定されている状況であれば、対象表示部30aは「音量」の文字(volume等、「音量」に相当することが遊技者に理解できるような別の文字(表現)に代替されることは許容される。その他の遊技仕様についても同様)を含むものとされる。すなわち、対象表示部30aは、現時点におけるアクティブな項目を示すものであるといえる。

20

【0037】

状態表示部30bは、対象遊技仕様(アクティブな項目)の現在の状態を示す部分である。対象遊技仕様が「音量」であるのであれば現在の出力の大きさ(段階)を示す数字が状態表示部30bとして表示される。対象遊技仕様が「光量」である場合もその出力の大きさ(段階)を示す数字が状態表示部30bとして表示される。対象遊技仕様が「楽曲」である場合には、現在設定されている楽曲名が状態表示部30bとして表示される。対象遊技仕様が「オートボタン」である場合には、現在設定されているモード名(「OFFモード」、「一部オートモード」、「全オートモード」のいずれかを表す文字等)が状態表示部30bとして表示される。対象遊技仕様が「プレミアム」である場合には、現在設定されているモード名(「ノーマルモード」、「プレミアムアップモード」のいずれかを表す文字等)が状態表示部30bとして表示される。

30

【0038】

変更後表示部30cは、変更操作部22の操作がなされたと仮定した場合に対象遊技仕様の状態がどのようなものとなるかを示す部分である。本実施形態では、変更後表示部30cとして第一変更後表示部301c、第二変更後表示部302cが設けられている。各遊技仕様の状態については所定の順(昇順(図3(a)に示すXm方向)、降順(図3(a)に示すXh方向))が定められている。第一変更操作部221の操作(Xm方向の操作)がなされたときには昇順で状態が変化する(一つ後の状態に変化する)。第二変更操作部222の操作(Xh方向の操作)がなされたときには降順で状態が変化する(一つ前の状態に変化する)。第一変更後表示部301cは、第一変更操作部221の操作がなされたと仮定した場合の状態を示す。第二変更後表示部302cは、第二変更操作部222の操作がなされたと仮定した場合の状態を示す。

40

【0039】

対象遊技仕様が「音量」であり、例えば状態表示部30bが「4」である状態においては、第一変更後表示部301cは「5」が示され、第二変更後表示部302cは「3」が示される(図4(b)参照)。つまり、第一変更後表示部301cとして一つ後の「段階」が、第二変更後表示部302cとして一つ前の「段階」が示される。図示しないが「光量

50

」についても同様である。なお、このような「段階」（数字）によって状態を表すものとするのであれば、第一変更後表示部 3 0 1 c として「+（プラス）」の文字が、第二変更後表示部 3 0 2 c として「-（マイナス）」の文字が表示されるものとしてもよい（本実施形態では、詳細を後述する基準画像 6 0 においては、「+」「-」が表示される）。つまり、変更操作部 2 2 の操作がなされたとした場合に、現在の状態を基準としてどのように変化するかを示す変更後表示部 3 0 c の態様としてもよい。

【0 0 4 0】

対象遊技仕様が「楽曲」であり、例えば状態表示部 3 0 b が「楽曲 B」（B）である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「楽曲 C」（C）が示され、第二変更後表示部 3 0 2 c として「楽曲 A」（A）が示される（図 5（a）参照）。なお「楽曲」について定められた所定の順は、楽曲 A、B、C、D、E の順（昇順）である（図 3（a）参照）。対象遊技仕様が「オートボタン」であり、例えば状態表示部 3 0 b が「一部オートモード」である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「全オートモード」が示され、第二変更後表示部 3 0 2 c として「OFF モード」が示される（図 5（b）参照）。なお、「オートボタン」について定められた所定の順（昇順）は、「OFF モード」、「一部オートモード」、「全オートモード」の順である（図 3（a）参照）。

10

【0 0 4 1】

対象遊技仕様が「プレミア」であり、例えば状態表示部 3 0 b が「ノーマルモード」である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「プレミアアップモード」が表示され（図 5（c - 1）参照）、状態表示部 3 0 b が「プレミアアップモード」である状態においては、第二変更後表示部 3 0 2 c として「ノーマルモード」が表示される（図 5（c - 2）参照）。なお、「プレミア」について定められた所定の順（昇順）は、「ノーマルモード」、「プレミアアップモード」の順である（図 3（a）参照）。「プレミア」の遊技仕様に関しては、設定可能な仕様が二種類のみであるから、「昇順」または「降順」での次の順の状態が存在しない。よって、第一変更後表示部 3 0 1 c および第二変更後表示部 3 0 2 c の一方のみが示され、他方が表示されないことになる。

20

【0 0 4 2】

なお、対象表示部 3 0 a と状態表示部 3 0 b がそれぞれ別に設けられるのではなく、両者が一体的に設けられた（一つである）構成であってもよい。換言すれば、一つの表示部が、対象表示部 3 0 a と状態表示部 3 0 b の両方を兼ねる構成ということである。例えば、対象遊技仕様が「プレミア」であり、「プレミアアップモード」が設定されている場合、現在の状態を示す「プレミアアップモード」が表示されていれば対象遊技仕様が「プレミア（演出の発生確率）」であることは把握できるから、「プレミアアップモード」の表示が対象表示部 3 0 a と状態表示部 3 0 b を兼ねることとしてもよい（図 5（c - 2）参照）。

30

【0 0 4 3】

上記の通り、変更操作部 2 2 が操作されることで、状態表示部 3 0 b として表示される状態が切り替わっていくことになるが、上記「所定の順」で最初の順の状態や最後の順の状態（図 3（a）に示す X m・X h 方向で一番左の状態、および、一番右の状態）が表示されているときに第一変更操作部 2 2 1 または第二変更操作部 2 2 2 が操作された際、当該「所定の順」に基づき「循環切替」される設定としてもよいし、「循環切替」がなされない（「非循環切替」である）設定としてもよい。本実施形態では、「楽曲」や「オートボタン」については「循環切替」とされ、「音量」や「光量」については「非循環切替」とされる。

40

【0 0 4 4】

例えば、「楽曲」が対象遊技仕様であり、状態表示部 3 0 b が「楽曲 A」（A）である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「楽曲 B」（B）が示され、第二変更後表示部 3 0 2 c として「楽曲 E」（E）が示される（図 6（a）参照）。つまり、楽曲 A は「所定の順」で一番目のものであるため、その一つ前の順のものが存在しないが、第二変更操作部 2 2 2 の操作がなされた際には最後の順である「楽曲 E」に切り替わる（状態

50

表示部 3 0 b が「楽曲 E」となる)設定とする(図 6 (b) 参照)。図示しないが、同様に、状態表示部 3 0 b が「楽曲 E」(E)である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「楽曲 A」(A)が示され、第二変更後表示部 3 0 2 c として「楽曲 D」(D)が示されるものとし、この状態で第一変更操作部 2 2 1 が操作されたときには「楽曲 A」に切り替わる設定とする。このように、「次の順」や「一つ前の順」に相当するものが存在しない場合であっても、対象遊技仕様の状態が「循環」して切り替わる設定とする。これに合わせて第一変更後表示部 3 0 1 c や第二変更後表示部 3 0 2 c を表示する。「オートボタン」についても同様である。

【0045】

これに対し、例えば、「音量」が対象遊技仕様であり、状態表示部 3 0 b が「音量 1」(最低出力)である状態においては、第一変更後表示部 3 0 1 c として「音量 2」が示されるものの、第二変更後表示部 3 0 2 c としては何も表示されない(第二変更後表示部 3 0 2 c が存在しないものとしてもよい)(図 7 (a) 参照)。この状態で第二変更操作部 2 2 2 の操作がなされたとしても、音量は変化しない(操作補助画像 3 2 は変化しない)(図 7 (b) 参照)。図示しないが、状態表示部 3 0 b が「音量 10」(最高出力)である状態においては、第二変更後表示部 3 0 2 c として「音量 9」が表示されるものの、第一変更後表示部 3 0 1 c としては何も表示されない。この状態で第二変更操作部 2 2 2 の操作がなされたとしても、音量は変化しない(操作補助画像 3 2 は変化しない)。光量も状態表示部 3 0 b として「光量 1」(最低出力)や「光量 5」(最高出力)が示されている状態において同様に制御される。音量や光量は、出力の大きな変化に遊技者が驚いてしまうおそれがあるから、最低出力および最高出力の一方から他方に一気に変化することは好ましくない。よって、音量や光量は「非循環切替」とされる。

【0046】

次項目表示部 3 0 d は、選択操作部 2 1 の操作がなされたと仮定した場合に次に対象遊技仕様とされる遊技仕様の種類を示す部分である。本実施形態では、次項目表示部 3 0 d として第一次項目表示部 3 0 1 d、第二次項目表示部 3 0 2 d が設けられている。候補となる複数種の遊技仕様(本実施形態では、「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミアム」、「オートボタン」の五種)には所定の順(昇順(図 3 (a) に示す Y u 方向)、降順(図 3 (a) に示す Y s 方向))が定められている。第一選択操作部 2 1 1 の操作(Y u 方向の操作)がなされたときには昇順で対象遊技仕様とされる遊技仕様が変化する(現在の対象遊技仕様の一つ後の遊技仕様が対象遊技仕様とされる)。第二選択操作部 2 1 2 の操作(Y s 方向の操作)がなされたときには降順で対象遊技仕様とされる遊技仕様が変化する(現在の対象遊技仕様の一つ前の遊技仕様が対象遊技仕様とされる)。つまり、第一次項目表示部 3 0 1 d は、第一選択操作部 2 1 1 の操作がなされたと仮定した場合に対象遊技仕様とされる遊技仕様を示す。第二次項目表示部 3 0 2 d は、第二選択操作部 2 1 2 の操作がなされたと仮定した場合に対象遊技仕様とされる遊技仕様を示す。

【0047】

なお、選択操作部 2 1 の操作がなされた場合には、上述した「循環切替」で対象遊技仕様とされる遊技仕様の種類が切り替わっていく。例えば、対象遊技仕様が「音量」である状態から第一選択操作部 2 1 1 の操作が連続的になされた場合には、「プレミアム」「オートボタン」「楽曲」「光量」「音量」「プレミアム」・・・というように対象遊技仕様とされる遊技仕様が変化していく。

【0048】

各表示部における表示態様は、遊技者が理解できる範囲において、変更、短縮、省略、画像への置換等が可能であるとする(以下で詳細を説明する基本画像 3 1 についても同じ)。例えば「一部オートモード」「全オートモード」を表す表示を、「一部オート」「全オート」というように短縮してもよい(図 5 (b) 参照)。また、例えば「OFFモード」を表す表示を「オートOFF」というように分かりやすく示してもよい(図 5 (b) 参照)。また、図示しないが、例えば「楽曲」を表す表示を、音符の画像に置き換える等してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 9 】

3 - 4 - 2) 基本画像 (基本態様の仕様画像)

基本画像 3 1 (図 4 (a) 参照) は、操作補助画像 3 2 よりも目立たない画像である。具体的には、操作補助画像 3 2 よりも小さな画像である (表示領域 9 1 1 全体に占める範囲の大きさは、操作補助画像 3 2 よりも基本画像 3 1 の方が小さい (図 4 参照))。基本画像 3 1 は、少なくとも対象表示部 3 0 a を含むものとされる。すなわち、対象遊技仕様を表す文字を含むものである。例えば、対象遊技仕様が「音量」であれば「音量」の文字を含む基本画像 3 1 が表示される。

【 0 0 5 0 】

基本画像 3 1 は、対象表示部 3 0 a 以外の部分を含むものであってもよい。ただし、基本画像 3 1 は、操作補助画像 3 2 が含む状態表示部 3 0 b、変更後表示部 3 0 c、次項目表示部 3 0 d のうちの少なくともいずれかは含まないものとされる。すなわち、操作補助画像 3 2 は対象表示部 3 0 a を含めて四種の表示部を含むものである一方、基本画像 3 1 は対象表示部 3 0 a を含めて四種未満の表示部を含むものとされる。このように基本画像 3 1 が含む表示部は操作補助画像 3 2 が含む表示部よりも少ないから、その分基本画像 3 1 を操作補助画像 3 2 よりも小さくすることができるといえる。

【 0 0 5 1 】

本実施形態における基本画像 3 1 は、状態表示部 3 0 b を含まないものとされる。状態表示部 3 0 b は、対象遊技仕様の現在の状態を示すものであり、遊技者が遊技仕様の変更を望まない限りにおいては当該現在の状態を示す必要性はそれほど高くない (現在の状態に満足していることがほとんどである) といえるから、状態表示部 3 0 b が表示されないようにしている。少なくとも当該状態表示部 3 0 b を含むか否かという点において操作補助画像 3 2 と基本画像 3 1 の違いがあるから、基本画像 3 1 を操作補助画像 3 2 よりも小さくすることができる。

【 0 0 5 2 】

本実施形態における基本画像 3 1 は、対象表示部 3 0 a 以外に、変更後表示部 3 0 c (第一変更後表示部 3 0 1 c および第二変更後表示部 3 0 2 c) を含むものとされる (図 4 (a) 参照)。よって、基本画像 3 1 を見た遊技者は、少なくとも対象表示部 3 0 a により表される対象遊技仕様について、変更操作部 2 2 (第一変更操作部 2 2 1、第二変更操作部 2 2 2) の操作により状態を変化させることができるということについては把握できる。換言すれば、本実施形態における基本画像 3 1 は、対象遊技仕様に関する表示部 (対象表示部 3 0 a、変更後表示部 3 0 c) を含むものの、それ以外の遊技仕様 (非対象遊技仕様) に関する表示部 (次項目表示部 3 0 d) を含まないものであるともいえる。ただし、本実施形態における基本画像 3 1 は、操作ユニット 2 0 の「上」「下」を操作することで何らかの変化が起こるということを示す部分 (上下の「矢印」を表す略三角形の部分) は含む。これにより、基本画像 3 1 が表示されている状態においても、選択操作部 2 1 (十字キーの上下) を操作することで何らかの変化が発生するということを遊技者は感じ取ることができる。

【 0 0 5 3 】

なお、本実施形態では、基本画像 3 1 の変更後表示部 3 0 c は、対象遊技仕様が「音量」および「光量」である場合には「+」(第一変更後表示部 3 0 1 c)、「-」(第二変更後表示部 3 0 2 c) とされ (図 4 (a) 参照)、対象遊技仕様がそれ以外のものである場合には「」(第一変更後表示部 3 0 1 c)、「」(第二変更後表示部 3 0 2 c) となされる (図 9 (a - 1) 参照)。つまり、変更操作部 2 2 の操作により、対象遊技仕様の状態が変化することを示す「記号」が変更表示部として表示される。操作補助画像 3 2 に比して基本画像 3 1 の大きさは小さいから、変更操作によって対象遊技仕様の状態が変化することの表示を「記号」で置換している。これと同様の考え方に基づき、基本画像 3 1 が、例えば「」の第一次項目表示部 3 0 1 d、「」の第二次項目表示部 3 0 2 d を含むものとしてもよい。

【 0 0 5 4 】

10

20

30

40

50

3 - 4 - 3) 仕様画像 (基本画像、操作補助画像) の制御

上述した通り、変動中演出が実行されている最中 (変動中) も遊技仕様を変更することが可能である。仕様画像 3 0 は、変動中演出が実行されている最中にも遊技仕様を変更することが可能であることを遊技者に示すため、変動中演出が実行されている最中にも表示される (図 8 (a) 参照) ことが通常とされる。具体的には次の通りである。

【 0 0 5 5 】

仕様画像 3 0 の表示・非表示の制御に関し、変動中演出は通常状態と特定状態に区分けされる。なお、ここでいう通常状態・特定状態の「状態」とは、当否抽選確率に関する状態をいうものではない。あくまで、仕様画像 3 0 の制御のために区分けされる「状態」をいうものである (上述した通常遊技状態や特別遊技状態とは異なる概念の状態である) 。

10

【 0 0 5 6 】

本実施形態では、変動中演出の一部を構成する演出として特定演出が発生することがある (特定演出が発生しない変動中演出も発生しうる) 。変動中演出にて、特定演出が実行されていない状態を通常状態と、特定演出が実行されている状態を特定状態とする。特定演出は「リーチ演出」である。リーチ演出は、当否抽選結果を示す組み合わせを構成する三つの装飾図柄 8 0 のうちの二つが同じ種類となった (リーチが成立した) ときに発生する演出であって、演出の結末が当否抽選結果に応じた態様に (当否抽選結果が当たりである場合には成功結末に、はずれである場合には失敗結末) 至るものである。演出の結末により当否抽選結果を示す演出であるともいえる。例えば、味方 (遊技者側) キャラクタと、敵キャラクタが戦い、味方キャラクタが勝利することが成功結末として、味方キャラクタが敗北することが失敗結末として設定されたいわゆる「バトル演出」を特定演出として設定することが考えられる。なお、リーチ演出の成功結末には、一旦は失敗結末 (はずれ) に至ったかのように見せかけて、実は当たりであったことを示すような態様 (いわゆる逆転 (復活) 態様) を含むものとする。変動中演出にて特定演出が発生しない場合よりも、発生する場合の方が、当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性 ((大当たり) 信頼度) が高いため、特定演出が発生することは遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。

20

【 0 0 5 7 】

仕様画像 3 0 は、通常状態 (特定演出が実行されていない状態) では表示される (図 8 (a) 参照) もの、特定状態 (特定演出が実行されている状態) では後述する表示条件が成立しない限り表示されない。つまり、特定状態においては、基本的には仕様画像 3 0 は表示されない (図 8 (b) 参照) 。特定演出は、発生することで大当たりに期待がもてる遊技者が注目する演出であるといえるから、特定演出が実行されている最中に仕様画像 3 0 が表示されることで、特定演出として表示される映像が仕様画像 3 0 に阻害される (圧迫される) ことを抑制する。

30

【 0 0 5 8 】

本実施形態では、変動中演出の冒頭から特定演出が実行される (変動中演出の開始と同時に特定演出が開始される) ことはない。したがって、特定演出が発生する変動であっても、変動中演出の冒頭は通常状態にあり、仕様画像 3 0 が表示された状態にある。換言すれば、仕様画像 3 0 が全く表示されない変動中演出 (最初から最後まで特定状態にある変動中演出) は発生しないということである。よって、毎変動、遊技者は遊技仕様を変更することが可能であることを表示領域 9 1 1 に表示される仕様画像 3 0 から知ることができる。

40

【 0 0 5 9 】

通常状態においては、基本的には仕様画像 3 0 は基本態様 (図 9 (a - 1) 参照) にある。すなわち、仕様画像 3 0 として基本画像 3 1 が表示される。基本画像 3 1 が表示された状態にて、操作ユニット 2 0 が操作されたとき (操作されるのは第一選択操作部 2 1 1、第二選択操作部 2 1 2、第一変更操作部 2 2 1、第二変更操作部 2 2 2 のいずれであってもよい) には、それを契機として基本画像 3 1 が操作補助画像 3 2 に変化する (図 9 (a - 2) 参照) 。つまり、操作ユニット 2 0 が操作されることを契機として、仕様画像 3 0 は基本態様から強調態様に変化する。通常状態にあるときであっても、表示されている演

50

出用の映像が仕様画像 30 により阻害される（圧迫される）ことを抑制することが望ましいといえる。したがって、常態においては、より小さな（目立たない）態様である基本態様の仕様画像 30（基本画像 31）を表示する。一方、操作ユニット 20 が操作されたときには、遊技者が遊技仕様の変更（対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更）を望んでいるものとして、強調態様の仕様画像 30（操作補助画像 32）を表示し、遊技者の変更操作が操作補助画像 32 によりサポートされる状態とする。

【0060】

特定状態にあるときであっても、表示条件が満たされたときには仕様画像 30 が表示される。換言すれば、表示条件が満たされない限り、特定状態にあるときには仕様画像 30 が表示されないということである。本実施形態では、操作ユニット 20 が操作されることが表示条件の成立として設定されている。つまり、特定状態にあって仕様画像 30 が表示されていない状態（図 9（b-1）参照）にあって、操作ユニット 20 が操作されたときには遊技者が遊技仕様の変更（対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更）を望んでいるものとして、仕様画像 30 を表示する（このような遊技仕様の変更を希望しているときまで、仕様画像 30 による特定演出の映像の阻害を防止する要請はないものとする）（図 9（b-2）参照）。なお、本実施形態では、第一選択操作部 211、第二選択操作部 212、第一変更操作部 221、第二変更操作部 222 のいずれが操作された場合であっても表示条件の成立とする。ただし、選択操作部 21 および変更操作部 22 の一方が操作されることを表示条件の成立とし、他方が操作されることを表示条件の成立としない設定としてもよい。例えば、特定演出が実行されている最中においてまで対象遊技仕様とする遊技仕様の種類を変化させる要求はないと考え、選択操作部 21 が操作されることは表示条件の成立としないものの、変更操作部 22 が操作されることは表示条件の成立とする設定としてもよい。

【0061】

本実施形態では、特定状態にて表示条件が成立したとき、強調態様の仕様画像 30、すなわち操作補助画像 32 が表示されるものとする（図 9（b-2）参照）。特定状態にて仕様画像 30 が表示されるということは、遊技者が遊技仕様の変更（対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更）を望んでいるということであるから、それをサポートするために操作補助画像 32 が表示されるものとする。

【0062】

上述した通り、本実施形態では、通常状態において操作ユニット 20 の操作が検出されたときには仕様画像 30 が基本態様（基本画像 31）から強調態様（操作補助画像 32）に変化する。特定状態において操作ユニット 20 の操作が検出されたとき（表示条件が成立したとき）には強調態様の仕様画像 30（操作補助画像 32）が表示される。すなわち、遊技者が遊技仕様の変更（対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更）を望んで操作ユニット 20 を操作したときには、通常状態であるか特定状態であるかにかかわらず、強調態様の仕様画像 30（操作補助画像 32）が表示されるということである。

【0063】

ただし、本実施形態とは異なり、特定状態にて表示条件が成立したときに、基本態様の仕様画像 30、すなわち基本画像 31 が表示される構成としてもよい。特定状態においては特定演出の映像が表示領域 911 に表示されているから、当該映像の阻害を抑制するために、操作補助画像 32 ではなくそれよりも小さな基本画像 31 が表示されるものとしてもよい。なお、このような構成とする場合には、対象遊技仕様の変更はできない設定としてもよい。本実施形態における基本画像 31 は、対象遊技仕様に関する表示部（対象表示部 30a、変更後表示部 30c）を含むものの、それ以外の遊技仕様（非対象遊技仕様）に関する表示部（次項目表示部 30d）を含まないものであるから、対象遊技仕様の変更はできない（変更操作部 22 の操作が受け付けられない）設定としてもよい。

【0064】

通常状態において仕様画像 30 が基本態様（基本画像 31）から強調態様（操作補助画像 32）に変化する契機としての操作ユニット 20 の操作、および、特定状態において強調

態様の仕様画像 30 (操作補助画像 32) が表示される契機としての操作ユニット 20 の操作によっては、対象遊技仕様となる遊技仕様の変化 (選択操作) や、対象遊技仕様の状態の変化 (変更操作) が生じないものとする。つまり、本実施形態では、操作補助画像 32 が表示される前の段階の操作ユニット 20 の操作 (選択操作部 21 の操作、変更操作部 22 の操作のいずれも含む) は、操作補助画像 32 が表示される契機として扱われ、上記のような変化として反映されないようにしている。換言すれば、操作補助画像 32 が表示されている状態での操作ユニット 20 の操作が変化として反映されるということである。

【0065】

3-5) 遊技仕様の変更

遊技仕様の変更 (対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更) の方法について、一部上記説明と重複するが説明する。上述した通り、通常状態にあるか特定状態にあるかにかかわらず、操作ユニット 20 の操作が検出されたときには、それを契機として操作補助画像 32 が表示される。遊技者は、当該操作補助画像 32 を見ながら変更操作を行う。

【0066】

対象遊技仕様とされる遊技仕様の種類を変える (選択操作を行う) 際には、選択操作部 21 を操作する。第一選択操作部 211 を操作したときには「昇順」(図 3(a) に示す Y u 方向) で、第二選択操作部 212 を操作したときには「降順」(図 3(a) に示す Y s 方向) で、対象遊技仕様とされる遊技仕様の種類が切り替わっていく。操作補助画像 32 の対象表示部 30a に状態を変化させたい遊技仕様が表示されたことをもって選択操作を終了する。

【0067】

状態を変化させたい遊技仕様が対象遊技仕様とされた上で、当該対象遊技仕様の状態を変化させる (変更操作を行う) 際には、変更操作部 22 を操作する。第一変更操作部 221 を操作したときには「昇順」(図 3(a) に示す X m 方向) で、第二変更操作部 222 を操作したときには「降順」(図 3(a) に示す X h 方向) で、対象遊技仕様の状態が切り替わっていく。対象遊技仕様が好みの状態となったことをもって変更操作を終了する。

【0068】

なお、上記選択操作や変更操作がなされた後、所定の決定ボタンが操作されることを契機として、当該選択操作や変更操作が有効となる設定としてもよい。演出ボタン 25 が決定ボタンを兼ねる構成とすることもできる。

【0069】

遊技仕様の変更 (対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更) が可能な変更可能状態においては、選択操作部 21 の操作によっては変更操作は行えず、変更操作部 22 の操作によっては選択操作は行えない。つまり、選択操作部 21 は「選択操作」にのみ用いられるものであり、変更操作部 22 は「変更操作」にのみ用いられるものとされている。

【0070】

本実施形態の操作ユニット 20 のような「十字キー」を用いて遊技仕様を変更することが可能な遊技機は周知である。例えば、十字キーの左右を操作した場合には「音量」が変化し、上下を操作した場合には「光量」が変化するという設定とされることがよくある。このような場合、光量を調整したいにもかかわらず音量が変化したり、音量を調整したいにもかかわらず光量が変化したりする状況 (例えば、「音量」については満足しているのに、「光量」を変化させようとした結果、満足した状態であった「音量」を変化させてしまうという状況) が起こり、遊技者が苛立ってしまうおそれがある。この原因は、「十字キーの左右」の操作および「十字キーの上下」の操作のいずれもが状態を変化させる作用をもたらすことにあるからである。

【0071】

本実施形態では、実際に遊技仕様 (対象遊技仕様) の状態の変化が生じるのは、変更操作部 22 の操作に限られている。すなわち、選択操作部 21 の操作によっては、(対象遊技仕様の変化が生じるだけであり) 遊技仕様の変化は生じない。よって、仮に、対象遊技仕様の変化させようとして誤って選択操作部 21 を操作したとしても、当該対

10

20

30

40

50

象遊技仕様の状態は変化しない（満足した状態にあった遊技仕様の状態が変化してしまうといった状況は生じない）。ゆえに、従来に比して遊技仕様を変化させようとする遊技者が苛立ってしまうおそれを低減することができる。

【 0 0 7 2 】

また、本実施形態は、操作の内容（選択操作 or 変更操作）と操作対象（選択操作部 2 1 or 変更操作部 2 2）が 1 : 1 の関係にあるから、従来に比して操作が分かりやすいという利点もある。特に、本実施形態では、変動中演出が実行されている最中において遊技仕様の変更（対象遊技仕様の選択や対象遊技仕様の状態の変更）を可能とするものであって、遊技者は変動中演出に注目しながら遊技仕様の変更を行うことが考えられるから、上記のように操作の内容と操作対象が対応関係にあるものとして、感覚的に遊技仕様の変更を行うことができるようにする意義が大きいといえる。

10

【 0 0 7 3 】

操作補助画像 3 2（強調態様の仕様画像 3 0）が表示された状態で、操作ユニット 2 0 の操作が所定時間検出されなかったときには、操作補助画像 3 2 が表示された状態が終了する。操作ユニット 2 0 の操作が所定時間検出されなかった時点が通常状態であれば基本画像 3 1（基本態様の仕様画像 3 0）が表示された状態となる。操作ユニット 2 0 の操作が所定時間検出されなかった時点が特定状態であれば仕様画像 3 0 が表示されない状態となる。つまり、操作ユニット 2 0 の操作が所定時間検出されなかった時点が通常状態であるか特定状態であるかを判断し、当該状態に応じて仕様画像 3 0 を制御する。

【 0 0 7 4 】

20

操作ユニット 2 0 の操作が所定時間検出されなかった時点にて対象遊技仕様とされていた遊技仕様は、そのまま対象遊技仕様として図示しない記憶手段に記憶される。例えば、当該時点にて「光量」が対象遊技仕様とされていたのであれば、そのまま「光量」が対象遊技仕様とされた状態が維持される。したがって、当該時点が通常状態であれば対象表示部 3 0 a が「光量」とされた基本画像 3 1 が表示されることになる。また、当該時点が特定状態であれば仕様画像 3 0 が表示されない状態に移行するが、その後再び表示条件が成立した場合には対象表示部 3 0 a が「光量」とされた操作補助画像 3 2 が表示されることになる。また、特定状態から通常状態に移行したときには対象表示部 3 0 a が「光量」とされた基本画像 3 1 が表示されることになる。このように、基本的には、遊技者が選択した対象遊技仕様は、遊技者が選択操作を行わない限り変更されないようにされている。

30

【 0 0 7 5 】

ただし、本実施形態では、所定のリセット条件が成立した場合には、複数種の遊技仕様のうちの一種である基準遊技仕様を対象遊技仕様として自動的に設定される。本実施形態では、「音量」が基準遊技仕様とされている。つまり、記憶手段に記憶されている対象遊技仕様は「光量」である場合であっても、上記リセット条件が成立したときには、対象遊技仕様は「音量」とされる。つまり、基準遊技仕様は「デフォルト」の遊技仕様である。

【 0 0 7 6 】

リセット条件（の成立）としては、電源の OFF / ON の実行、待機状態（一定期間変動中演出が実行されない場合に移行する状態）への移行等を設定することが考えられる。つまり、電源の OFF / ON をリセット条件として設定した場合には、遊技店の開店時（いわゆる朝一状態）においては、基準遊技仕様を対象遊技仕様として設定されるものとすることができる。待機状態への移行をリセット条件として設定した場合には、遊技を一定期間停止したり、遊技者が変更したりした場合に、基準遊技仕様を対象遊技仕様として設定されるものとすることができる。

40

【 0 0 7 7 】

3 - 6）以下、上記仕様変更機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【 0 0 7 8 】

○具体例 1 - 1

50

複数種の遊技仕様のうちの少なくとも一部は、遊技状態によっては状態を変更させることができない構成であるとする。例えば、通常遊技状態（低確率・時短無）においては、「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミア」、「オートボタン」の全ての遊技仕様について変更することが可能である（対象遊技仕様とした上で変更操作部22を操作することで状態が変化するのである）のに対し、第一特別遊技状態（高確率・時短有）においては「楽曲」、「プレミア」については変更できず（その他の三種は変更可能である）、第二特別遊技状態（低確率・時短有）においては「楽曲」については変更できない（その他の四種は変更可能である）ものとする（図10（a）参照）。つまり、第一特別遊技状態では、「楽曲」、「プレミア」を対象遊技仕様とすることはできず、第二特別遊技状態では、「楽曲」を対象遊技仕様とすることはできないものとする。

10

【0079】

なお、上記のように、第一特別遊技状態では、「楽曲」、「プレミア」を対象遊技仕様とすることはできず、第二特別遊技状態では、「楽曲」を対象遊技仕様とすることはできないものとする理由はどのようなものであってもよい。例えば、第一特別遊技状態や第二特別遊技状態にて「楽曲」が変更できないものとするのは、遊技者に有利な状態であることを強調するため、それぞれの遊技状態にて「専用の背景楽曲」が出力されるようにすることが理由として考えられる。また、第一特別遊技状態において「プレミア」が変更できないものとするのは、第一特別遊技状態は大当たりや当選しやすく、プレミア演出の発生確率を高めなくても通常遊技状態よりもプレミア演出が発生しやすい状態であることが理由として考えられる。

20

【0080】

このような構成であることを前提とし、例えば、通常遊技状態にて「プレミア」が対象遊技仕様とされ、それが維持されたまま第一特別遊技状態への移行が発生したとする。この場合には、「音量」、「光量」、「オートボタン」のうちのいずれかが自動的に対象遊技仕様として設定される（図10（b）参照）。つまり、第一特別遊技状態であっても変更可能なものが自動的に対象遊技仕様とされる。また、例えば、通常遊技状態にて「楽曲」が対象遊技仕様とされ、それが維持されたまま第二特別遊技状態への移行が発生したとする。この場合には、「音量」、「光量」、「プレミア」、「オートボタン」のうちのいずれかが自動的に対象遊技仕様として設定される（図10（c）参照）。つまり、第二特別遊技状態であっても変更可能なものが自動的に対象遊技仕様とされる。また、図示しないが、例えば、第二遊技状態にて「プレミア」が対象遊技仕様とされ、それが維持されたまま第一特別遊技状態への移行が発生したとする。この場合には、「音量」、「光量」、「オートボタン」のうちのいずれかが自動的に対象遊技仕様として設定される。

30

【0081】

このように、本例では、ある遊技仕様を対象遊技仕様とされた遊技状態（先の遊技状態）から、当該ある遊技仕様が変更不能な遊技状態（後の遊技状態）への移行が生じた場合、当該ある遊技仕様とは別の遊技仕様であって後の遊技状態においても変更可能なものが対象遊技仕様として自動的に設定される（対象遊技仕様の変更が自動的になされる）。これにより、ある遊技状態に移行するに際し、当該ある遊技状態にて変更することができない遊技仕様を対象遊技仕様とされたまま当該ある遊技状態に移行することが防止されることになる。

40

【0082】

○具体例1-2（具体例1-1をさらに具体化した例）

上記第一具体例1-1にて説明した通り、先の遊技状態から後の遊技状態へ移行した場合、対象遊技仕様が後の遊技状態においても変更可能な別の遊技仕様自動的に切り替わることがある（以下、自動的に対象遊技仕様として設定される仕様を自動設定仕様と称する）。このような構成を前提とし、当該自動設定仕様とされる遊技仕様は、遊技状態によらず変更可能な「状態非依存仕様」であることが好ましい。

【0083】

上記具体例1-1にて説明した設定を前提とすれば、「音量」、「光量」、「楽曲」、「

50

プレミア」、「オートボタン」の五種の遊技仕様のうち、「音量」、「光量」、「オートボタン」は、遊技状態によらず対象遊技仕様とすることができる「状態非依存仕様」であるといえるのに対し、「楽曲」、「プレミア」は、遊技仕様によっては対象遊技仕様とすることができない「状態依存仕様」であるといえることができる。よって、状態非依存仕様である「音量」、「光量」、「オートボタン」のうちのいずれかが、自動設定仕様とされることが好ましい。図10(b)および(c)に示した例は、「状態非依存仕様」の一つである「音量」が自動設定仕様とされるものである。

【0084】

このようにすれば、具体例1-1にて説明したような遊技状態の移行が生じる場合、移行先の遊技状態(後の遊技状態)を考慮せずに、状態非依存仕様のいずれかを新たな対象遊技仕様として設定すればよいから制御が単純になる。

10

【0085】

○具体例1-3(具体例1-1、1-2の変形例)

遊技状態の移行が生じた場合には、もれなく上記「自動設定仕様」とされた遊技仕様(状態非依存仕様のいずれか)が設定されるものとする。例えば、「音量」を「自動設定仕様」とするのであれば、遊技状態の移行が生じた場合(新たな遊技状態が開始される時点)には必ず「音量」が対象遊技仕様とされた状態にあるとする。換言すれば、先の遊技状態の終了時点での対象遊技仕様が「音量」であれば、後の遊技状態においてもそれが維持され(図11(a)参照)、先の遊技状態の終了時点での対象遊技仕様が「音量」以外であれば、後の遊技状態に移行により対象遊技仕様が「音量」に自動的に変更されるものとする。例えば、通常遊技状態(先の遊技状態)の終了時点での対象遊技仕様が「オートボタン」であり、その後第一特別遊技状態(後の遊技状態)に移行する場合、(図10(a)に示したように第一特別遊技状態においても「オートボタン」は対象遊技仕様とすることができるものであるが)当該第一特別遊技状態への移行を契機として対象遊技仕様が「音量」に自動的に変更される構成とする(図11(b)参照)。

20

【0086】

遊技状態の移行が生じた場合には、現在の対象遊技仕様移行先の遊技状態にて変更できない状況となるおそれがあるから、現在の対象遊技仕様移行先の遊技状態にて対象遊技仕様とすることができるものであるか否かにかかわらず、遊技状態の移行が生じる場合には必ず状態非依存仕様のいずれかが対象遊技仕様として設定される構成とする。このよう

30

【0087】

○具体例1-4

上記実施形態では、基本態様の仕様画像30よりも、強調態様の仕様画像30の方が大きい設定とすることで、前者よりも後者の方が「目立つ」態様であることを説明したが、このように目立たせる手法は上記実施形態によるものに限られない。例えば、基本態様の仕様画像30がモノクロで表示されるものであり、強調態様の仕様画像30がカラーで表示されるものとして考えられる。

【0088】

○具体例1-5

本実施形態では、操作ユニット20が操作されることが表示条件の成立として設定されていることを説明したが、それ以外の条件を表示条件として設定することも考えられる。例えば、操作ユニット20とは異なる操作手段である演出ボタン25の操作が表示条件の成立として設定された構成として考えられる。

40

【0089】

表示条件は、特定状態にて仕様画像30(操作補助画像32)が表示される条件であって、遊技仕様を変更しようとする遊技者の意思が認められたときに成立する条件であることが好ましい。遊技仕様を変更する際、間違えて操作ユニット20とは異なる演出ボタン25を遊技者が操作してしまうことも考えられるから、特定状態にて演出ボタン25の操作がなされたときにはそれを契機として仕様画像30(操作補助画像32)が表示される構

50

成とする。ただし、演出ボタン２５の操作が要求される操作要求演出中（演出ボタン２５の操作が演出に反映される操作有効期間中）の操作は除かれる。

【００９０】

○具体例１－６

上記実施形態にて説明した操作ユニット２０は物理的な構造物（キー）であるが、タッチパネル等の操作により遊技仕様の変更が可能な構成としてもよい。

【００９１】

○具体例１－７

通常状態にあるときに変更可能な遊技仕様のうちの一部が、特定状態にあるときには変更不能とされる構成とする。例えば、通常状態にあるときには、「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミア」、「オートボタン」のそれぞれについて状態を変更させることが可能であるが、特定状態にあるときには「音量」、「光量」の状態は変更可能であるものの、それ以外は変更不能とされるものとする。

【００９２】

「音量」および「光量」は、演出の出力（視覚や聴覚により認識される要素の出力）の大小についてのものであり、演出の内容には関係しないものである。したがって、「音量」および「光量」については変動中演出を通じて（特定状態にあるか否かにかかわらず）状態を変更させることが可能であるものとする。それ以外の遊技仕様は、演出の内容に関わってくるものであるから通常状態であれば変更可能であるものの、特定状態であれば変更不能とする。

【００９３】

なお、「音量」および「光量」以外の遊技仕様を、変動中演出を通じて変更可能なものとして設定した構成としてもよい。例えば、プレミア演出を発生させるか否かは、変動中演出が開始される時点で決まっているから、特定状態にあるか否かにかかわらず「プレミア」に関して変更可能な構成としてもよい。つまり、通常状態にあるときには、「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミア」、「オートボタン」のそれぞれについて状態を変更させることが可能であるが、特定状態にあるときには「音量」、「光量」、「プレミア」の状態は変更可能であり、それ以外は変更不能である構成とする。

【００９４】

４）自動操作機能

４－１）自動操作モード

上述した自動操作機能（「オートボタン」の遊技仕様）について以下説明する。本実施形態にかかる遊技機は、遊技者に対し、操作手段の一種である演出ボタン２５の操作を促す操作要求演出（変動中演出の一部を構成する）を実行することが可能である。なお、操作要求がなされる演出ボタン２５以外の操作手段が設けられた構成（二種以上の演出用の操作手段が設けられた構成）としてもよい。操作要求演出においては、操作有効期間が設定され、当該操作有効期間中の操作が演出に反映されることになる。遊技者に促される操作態様としては、演出ボタン２５を一回だけ操作することを促す「単発操作」（「押せ」「ＰＵＳＨ」といった指示が出される）、連続的に操作する「連続操作」（「連打」といった指示が出される）、操作された（「ボタン」であれば押圧された）状態を維持する「維持操作」（「長押し」といった指示が出される）等が考えられる。

【００９５】

自動操作機能（オートボタン機能）は、操作要求演出（操作有効期間）にて、演出ボタン２５が実際に操作されていなくても演出に反映されるようにするものである。すなわち、「仮想的な操作」がなされたものとして演出に反映される機能である。当該自動操作機能自体は公知であるから詳細な説明を省略する。上述した通り、本実施形態では、当該自動操作機能のモードとして「ＯＦＦモード」（自動操作ＯＦＦモード）、「一部オートモード」（一部自動操作モード）、「全オートモード」（全自動操作モード）の三種類が設定されている（図１２参照）。

【００９６】

10

20

30

40

50

「OFFモード」は、全ての操作要求演出が自動操作の対象とはならないモードである（図12参照）。すなわち操作有効期間中に「仮想的な操作」が発生することはなく、実際に演出ボタン25が操作されなければ演出への反映は生じない。「自動操作」の遊技仕様に関し、当該「OFFモード」はデフォルトのモードであるといえる。

【0097】

「一部オートモード」は、操作要求演出のうちの一部は自動操作の対象となるものの、他の一部は自動操作の対象とはならないモードである。以下、「一部オートモード」が設定されている状態にて自動操作の対象となる操作要求演出を第一操作要求演出と、自動操作の対象とならない操作要求演出を第二操作要求演出と称することもある（図12参照）。「一部オートモード」が設定されている状態で第一操作要求演出が発生したときには「仮想的な操作」が発生するものの、「一部オートモード」が設定されている状態で第二操作要求演出が発生したときには「仮想的な操作」は発生しない。

10

【0098】

「全オートモード」は、操作要求演出の全てが自動操作の対象となるものである（図12参照）。すなわち、第一操作要求演出であるか第二操作要求演出であるかにかかわらず、「全オートモード」が設定されている際には「仮想的な操作」が発生する。

【0099】

なお、「一部オートモード」や「全オートモード」が設定されている状態にて、自動操作の対象となる操作要求演出が発生した場合、「仮想的な操作」が実行されるタイミングは適宜設定することができる。例えば、単発操作が要求される演出においては、操作有効期間の中間地点にて仮想的な操作が発生する、といった構成とすることができる。また、単発操作が要求される演出において、仮想的な操作が発生するタイミングよりも前に実際の操作がなされたときには、当該実際の操作が有効になる設定としてもよいし、有効にはならない設定としてもよい。つまり、自動操作の対象となる操作要求演出が発生した場合であっても、実際の操作が反映される構成としてもよいし、実際の操作が反映されない構成としてもよい。前者の場合には、単発操作が要求される演出にて仮想的な操作が発生するタイミングよりも前に実際の操作がなされた場合には仮想的な操作が発生しないことになる。後者の場合には、必ず仮想的な操作が発生するという設定となる。

20

【0100】

4-2) 第二操作要求演出

30

上述した通り、「一部オートモード」が設定されている状態にて自動操作が実行されるかどうかは、第一操作要求演出であるか第二操作要求演出であるかに応じて異なる。第二操作要求演出（図13（b）参照）は、操作有効期間中に演出ボタン25の操作がなされることを契機として当否抽選結果（操作要求演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果。以下、対応当否抽選結果と称することもある）に応じた当否抽選結果に至るものである。すなわち、第二操作要求演出はその結果により当否が示される（スーパー）リーチ演出の一部として実行されるものである。具体的には、リーチ演出の結果に至る直前に演出ボタン25の操作が要求され（図13（b-1）参照）、その操作がなされた結果として対応当否抽選結果に応じた結果に至るということである。換言すれば、第二操作要求演出における操作は、当否が判明する直前の「分岐」として設定されているということである。

40

【0101】

当該リーチ演出（第二操作要求演出）は、操作有効期間中に演出ボタン25の操作がなされることを契機として、対応当否抽選結果が大当たりであるときは当たり用結果（図13（b-2）参照）に至り、はずれであるときにははずれ用結果（図13（b-3）参照）に至るものとされる。このような構成であれば、当該リーチ演出の具体的態様はどのようなものであってもよい（上述したいわゆる「バトル演出」等を例示することができる）。なお、対応当否抽選結果が大当たりであるときに、一旦ははずれ用結果に至ったかのように見せかけた上で、実は大当たりであったことを示す逆転（復活）が発生するような態様も（このような逆転が発生する場合に一旦はずれ用結果に移行すること）、対応当否抽

50

選結果に応じた結末に至るものに含まれるものとする。

【0102】

このように構成されているため、「一部オートモード」が設定されている状態においては、対应当否抽選結果が判明する直前の「分岐」として発生する第二操作要求演出については演出ボタン25の実際の操作がなされることを契機として対应当否抽選結果が判明することになる。つまり、遊技者にとって「重要な操作」（当否が判明する契機になるという遊技者が重要視する操作）は、「一部オートモード」が設定されている状態であっても実際の操作が必要になり、それ以外の第一操作要求演出（第二操作要求演出よりも重要度で劣る演出）については「一部オートモード」が設定されていれば演出ボタン25の実際の操作が必要ではない（仮想的な操作が発生する）という構成となる。つまり、「一部オートモード」は、操作要求演出のうち、「重要度」が低いものについては自動操作機能が発現されるものの、「重要度」が高いものについては自動操作機能が発現されず、実際の操作が必要になるというものである。本実施形態の第二操作要求演出のように、実際の操作がなされた結果、対应当否抽選結果が判明するようにすれば、「一部オートモード」が設定されている状態においても、（演出ボタン25の操作により）遊技者自らが当たりを獲得した、というような印象を与えることが可能となる。

10

【0103】

ただ、遊技者によっては、操作要求演出にて演出ボタン25を操作するか否かは実質的な利益（出玉）の大小に関係がないことを知っており、操作要求演出の重要度等にかかわらず、操作することを面倒だと考える可能性もある。これを踏まえ、本実施形態では、第一操作要求演出であるか第二操作要求演出であるかにかかわらず、自動操作機能が発現される「全オートモード」を用意している。ただし、当該「全オートモード」に相当するモードが存在しない構成とすることを否定するわけではない。

20

【0104】

なお、第一操作要求演出は、第二操作要求演出に比して「重要度」が低い演出であるといえるところ、第二操作要求演出としては演出ボタン25の操作を契機として演出上のキャラクタのセリフが表示（または音声として出力）される「セリフ演出」（図13（a）参照）等が例示できる。

【0105】

4-3）以下、上記自動操作機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

30

【0106】

○具体例2-1

上記実施形態では、第二操作要求演出は、操作有効期間の操作を契機として対象当否抽選が判明する結末に移行するものであることを説明したが、このような態様以外の操作要求演出も第二操作要求演出に含まれる設定としてもよい。すなわち、当否が判明する前の「分岐」としての操作が要求される演出だけでなく、それ以外の演出も「重要度」が高い演出であるとして第二操作要求演出に含まれるものとしてもよい。

【0107】

40

○具体例2-2

上記実施形態では、第二操作要求演出は、操作有効期間の操作を契機として対象当否抽選が判明する結末に移行するものであることを説明したが、このような観点で第一操作要求演出と第二操作要求演出が区別されるものでなくてもよい。すなわち、「重要度」に応じて第一操作要求演出と第二操作要求演出とが分けられるものでなくてもよい。

【0108】

また、例えば、第二操作要求演出とされるものが抽選により決定される態様としてもよい。「一部オートモード」が設定されている場合、変動中演出にて操作要求演出が発生することが決定されたことを契機として抽選が実行され、当該抽選に当選した場合には当該操作要求演出にて自動操作機能が発現される（当該操作要求演出が第二操作要求演出として

50

扱われる)ものとする。このようにすることで、自動操作機能が発現される操作要求演出がランダムに変化する構成となる。

【0109】

○具体例2-3

「一部オートモード」として、二以上のモードが設定されているものとする。例えば、「一部オートモードA」と「一部オートモードB」が設定されている構成とする。「一部オートモードA」と「一部オートモードB」とは、操作要求演出のうち、第二操作要求演出とされるものの数が異なる点で相違するものとする。例えば、図14に示すように、操作要求演出として、操作要求演出1~10の十種類があるとする。「一部オートモードA」が設定されたときには、操作要求演出1~6の六種が第一操作要求演出として、操作要求演出7~10の四種が第二操作要求演出として扱われるものとする。一方、「一部オートモードB」が設定されたときには、操作要求演出1~8の八種が第一操作要求演出として、操作要求演出9、10の二種が第二操作要求演出として扱われるものとする。「一部オートモードB」よりも「一部オートモードA」の方が、第二操作要求演出とされる操作要求演出の種類の数が多いものとする。「一部オートモードA」と「一部オートモードB」のいずれが設定されているときであっても各種操作要求演出が発生する確率は変わらないから、「一部オートモードA」が設定されているときよりも「一部オートモードB」が設定されているときの方が、自動操作機能が発現される頻度が高いともいえる。

10

【0110】

なお、遊技者には、「一部オートモードA」と「一部オートモードB」の違いが説明されるものとする。例えば、操作補助画像32において、「一部オートモードA」については自動操作発生確率が相対的に低いことを示す表示がなされ、「一部オートモードB」については自動操作発生確率が相対的に高いことを示す表示がなされるものとする。

20

【0111】

自動操作は遊技者の操作負担の低減につながるものであるが、どの程度操作負担が低減されることを望むかは遊技者によって異なる。これを踏まえ、本例のように自動操作機能が発現される頻度が異なる二以上の「一部オートモード」が設定されているとよい。

【0112】

なお、操作要求演出の「種類」とは、遊技者によって同一視されるかどうかにより区別されるものとする。大当たり信頼度を示唆するための要素(いわゆるチャンスアップ)等が異なるものであっても、遊技者により同じ種類の演出であると認識されるものは、同一種類の操作要求演出であるとする。

30

【0113】

上記のような設定とする場合、「一部オートモードA」および「一部オートモードB」のいずれが設定されている場合であっても第二操作要求演出とされる操作要求演出9、10の二種は、操作有効期間中の操作を契機として対应当否抽選結果が判明するものである設定とするとよい。つまり、当否が判明する直前の分岐として発生する操作要求演出については、「一部オートモードA」であるか「一部オートモードB」であるかによらず、自動操作機能が発現されないものとする。そして、「一部オートモードA」が設定されているときには自動操作機能が発現されないが、「一部オートモードB」が設定されているときには自動操作機能が発現される操作要求演出7、8の二種は、当否が判明する直前の分岐として発生する操作要求演出ではなく、それよりも「重要度」が低い演出とされる。

40

【0114】

○具体例2-4

「一部オートモード」が設定されている状況にて、自動操作の対象とならない(自動操作機能が発現されない)操作要求演出(第一操作要求演出)と、自動操作の対象となる(自動操作機能が発現される)操作要求演出(第二操作要求演出)が操作要求演出(操作有効期間中)に表示される画像により遊技者が判別できるものとする。例えば、操作要求演出では、遊技者に対し操作手段の操作を促す操作画像28(なお、当該操作画像28は、操作要求演出が発生している画像であるともいえる)が表示されるところ、当該操作画像2

50

8の態様が、自動操作の対象となる操作要求演出であるか否かに応じて異なるものとする。

【0115】

例えば、操作画像28として、基本的には、操作を促す操作手段である演出ボタン25を表す画像（以下、操作対象表示281と称することもある）と、演出ボタン25の操作態様を表す画像（以下、操作態様表示282と称することもある）とを含むものが表示される（図15（a-1）（b-1）参照）ものとする。なお、操作態様表示282は、単発操作であれば「押せ」といった文字を含むものが、連続操作であれば「連打」といったものを含むものが、維持操作であれば「長押し」といった文字を含むものが表示されることが例示される。

10

【0116】

これを前提とし、自動操作の対象とならない操作要求演出（第二操作要求演出）では、操作対象表示281と操作態様表示282の両方を含む操作画像28が表示される（図15（a-1）参照）一方、自動操作の対象となる操作要求演出（第一操作要求演出）では、操作対象表示281と操作態様表示282の一方を含み他方を含まない操作画像28が表示される（図15（a-2）参照）設定とする。第一操作要求演出は実際に演出ボタン25を操作する必要がないのであるから、第二操作要求演出に比して操作要求が強調されない操作画像28が表示されるものとする。なお、第一操作要求演出にて全く操作画像28が表示されない（操作対象表示281と操作態様表示282のいずれも表示されない）態様とすると、操作要求演出が発生していること自体が分からなくなるおそれがあるから、本例のように一方は表示されるものの他方は表示されない設定とするとよい。

20

【0117】

より好ましくは、第一操作要求演出においては、操作画像28として、操作対象表示281は表示されるものの、操作態様表示282は表示されない設定とする（図15（a-2）参照）とよい。操作態様表示282（「押せ」といった文字の表示）は、遊技者に対する操作指示そのものであるから、当該操作態様表示282が表示されないものとして実際の操作が不要であることを分かりやすくするとよい。

【0118】

また、別例として、操作画像28には、操作有効期間を示すメータ等の表示（期間表示283）が含まれることがあるものとし、自動操作の対象となる操作要求演出であるか否かで、操作画像28に期間表示283が含まれるか否かが異なる設定とすることが考えられる。例えば、自動操作の対象とならない操作要求演出（第二操作要求演出）では、期間表示283を含む操作画像28が表示される（図15（b-1）参照）一方、自動操作の対象となる操作要求演出（第一操作要求演出）では、期間表示283を含まない操作画像28が表示される（図15（b-2）参照）設定とする。第一操作要求演出は実際に演出ボタン25を操作する必要がないのであるから、操作有効期間を示すことは不要であるとし期間表示283が表示されないようにする。

30

【0119】

さらに、別例（図示せず）として、自動操作の対象となる操作要求演出にて表示される操作画像28は、自動操作の対象とならない操作要求演出にて表示される操作画像28よりも小さくすることが考えられる。つまり、前者の場合は実際に演出ボタン25を操作する必要がないのであるから、後者の場合に表示される操作画像28よりも目立たない（操作要求を強調しない）態様とされる。同様の考え方に基づき、自動操作の対象となる操作要求演出にて表示される操作画像28はモノクロであり、自動操作の対象とならない操作要求演出にて表示される操作画像28はカラーである構成としてもよい。また、自動操作の対象となる操作要求演出にて表示される操作画像28は半透明（背景画像が透過してみえる態様）であり、自動操作の対象とならない操作要求演出にて表示される操作画像28は不透明（背景画像が透過しない態様）である構成としてもよい。

40

【0120】

「全オートモード」が設定されている際にも、上記のように制御されるものとしてもよい

50

。「全オートモード」が設定されている際には、全ての操作要求演出が自動操作の対象となるのであるから、操作要求演出が発生したときにはもれなく図15(a-2)や(b-2)に示すような態様の操作画像28が表示されることとなる。ただし、自動操作の対象となるものと対象とならないものが入り混じって発生する「一部オートモード」にて上記のように操作画像28の態様が制御されることの意義が大きいといえる。

【0121】

○具体例2-5

「一部オートモード」が設定されている状態にて、ある種の操作要求演出（以下、本例の説明において特定操作要求演出と称する）は、自動操作の対象となることもあれば、自動操作の対象とはならないこともある設定とする。そして、特定操作要求演出が自動操作の対象となる場合と、自動操作の対象とならない場合とで、対应当否抽選結果の大当たり信頼度が異なるものとする。なお、自動操作の対象となる特定操作要求演出においては、仮想的な操作が発生するタイミングが予め定められているとよい。例えば、単発操作が要求される特定操作要求演出が自動操作の対象となる場合、仮想的な操作が発生するタイミングは操作有効期間の中間地点である、といった設定とする。これにより、遊技者は、当該タイミングまで待てば、自動操作の対象となる操作要求演出かどうかを判別することができる。

10

【0122】

自動操作の対象となる場合の方が、対象とならない場合よりも大当たり信頼度が高い設定（図16参照）とすれば、特定操作要求演出における操作有効期間中に自動操作がなされることに期待しつつ見守る（自動操作がなされた結果大当たりが報知される結果に至ることに期待する）という遊技性の実現される。一方、自動操作の対象とならない場合の方が、対象となる場合よりも大当たり信頼度が高い設定（図16とは逆の設定）とすれば、自らが実際に操作すべき状況が生じた場合の方が大当たり期待ができるという遊技性の実現される。

20

【0123】

5) 隠れ遊技仕様変更機能

5-1) 隠れ遊技仕様

本実施形態にかかる遊技機は、隠れ遊技仕様変更機能を有する。「隠れ遊技仕様」とは、遊技者に対して変更可能であることが開示されている遊技仕様（上述した「音量」、「光量」、「楽曲」、「プレミアム」、「オートボタン」といった仕様は、仕様画像30の表示により、変更可能であることが遊技者に開示されている）ではなく、「知る人ぞ知る」遊技仕様である。つまり、当該隠れ遊技仕様を変更させる方法は非開示（ただし雑誌やインターネット等で知れ渡ってしまう可能性はある）であって、当該隠れ遊技仕様を変更させることはいわゆる「裏技」的な要素（いわゆる裏ボタン演出）として搭載されたものである。以下、当該隠れ遊技仕様を特定遊技仕様と称することもある。

30

【0124】

特定遊技仕様として設定する仕様は種々考えられる（特定遊技仕様の変更がどのような作用をもたらすかは適宜設定可能である）。ただし、特定遊技仕様が、大当たりに当選したとき（大当たり遊技の開始前）に変更可能な仕様であることに照らせば、大当たりに関係するものが特定遊技仕様として設定された構成とすることが好ましい。

40

【0125】

本実施形態では、大当たり遊技中に出力される楽曲（大当たり中楽曲）を複数種の選択可能楽曲から選択することが可能であるところ、当該選択可能楽曲の開放が特定遊技仕様の変更として設定されている。具体的には次の通りである。大当たり中楽曲として出力される楽曲として、十種の楽曲（候補楽曲）が予め用意されている。しかし、いわゆる初当たり時（通常遊技状態にて当選した大当たり時）には、十種の楽曲のうちの一部（例えば二種）のみが選択可能楽曲として設定される（残りは選択不能である）。その後、連チャン（特別遊技状態にて大当たりに当選すること）が発生する度に、前回の当選時には選択不能であった候補楽曲が選択可能楽曲として追加されていく。つまり、基本的には、

50

連チャンを重ねることで選択可能楽曲が追加（開放）されていくものとする。このような構成であることを前提とし、本実施形態では、全て（十種）の候補楽曲が選択可能楽曲として追加（開放）されることが特定遊技仕様の変更として設定されている。つまり、連チャンを重ねなくとも、以下で詳細を説明する「特定期間中に操作条件が成立」したときには、その後の大当たり遊技にて全ての候補楽曲が選択可能楽曲とされる事象（全曲開放）が発生する。

【 0 1 2 6 】

5 - 2) 特定期間および操作条件

特定遊技仕様の変更には、特定期間中に操作手段の一種である演出ボタン 2 5 を操作することが必要になる。具体的には、特定期間中に、所定の操作条件を満たすように演出ボタン 2 5 が操作される必要がある。特定期間は次のような期間である。 10

【 0 1 2 7 】

当否抽選結果が大当たりとなったときには、大当たり遊技という「特典」が付与される。なお、大当たり遊技は、所定の閉鎖条件成立まで大入賞領域 9 0 6 が開放される単位遊技（ラウンド）が一または複数回繰り返されるものであり、公知の遊技機と同じであるから詳細な説明を省略する。本実施形態では、当否抽選結果が大当たりであることが報知される変動中演出が終了した後、特定領域（本実施形態では普通始動領域 9 0 5 である）に遊技球が進入することを契機として実際に大当たり遊技が開始される。つまり、特定領域への遊技球の進入が、大当たりという特典を付与する条件（特典付与条件）とされている。本実施形態では普通始動領域 9 0 5 が特定領域を兼ねているが、「専用の特定領域」が設けられた構成としてもよい。 20

【 0 1 2 8 】

大当たり当選が遊技者に報知された（大当たり当選を報知する変動中演出が終了した）（図 1 7 (a) 参照）後、特定領域に遊技球が進入して（図 1 7 (c) 参照）大当たり遊技が開始される（図 1 7 (d) 参照）までの期間が特定期間である。なお、大当たり当選が遊技者に報知された後、所定時間経過後に特定期間が開始されるものとしてもよい。このように、特定期間は、特定領域に遊技球が進入することを契機として終了する状態であって、大当たり遊技が実行されること（特典が付与されること）は確定しているが、未だ大当たり遊技が開始されていない（実際に特典が付与されていない）状態であるということができる。 30

【 0 1 2 9 】

特定期間においては、特定領域に向かって遊技球を発射することを促す画像（以下、指示画像 4 0 と称することもある）が表示領域 9 1 1 に表示される（図 1 7 (b) 参照）。本実施形態では、特定領域（普通始動領域 9 0 5 ）は遊技領域の右側に設けられているため、特定領域を狙っていわゆる右打ちを行うべきであることを示す指示画像 4 0 が表示される。特定領域を狙って遊技球を発射すれば比較的容易に当該特定領域に遊技球が進入する。したがって、特定領域を狙って遊技球を発射すれば、すぐに特定期間が終了してしまう蓋然性が高い。詳細を後述する操作条件を成立させるためには、特定領域を狙って遊技球を発射させる前に演出ボタン 2 5 を操作する必要があるということである。

【 0 1 3 0 】

操作条件は適宜設定することができるが、単純な「単発操作」は除かれるものとされる。例えば、特定期間中に演出ボタン 2 5 の操作回数が N 回（N は 2 以上である）に到達することが操作条件の成立として設定された構成とすることが考えられる（以下、当該操作条件を回数条件と称することもある）。すなわち、N 回未満の操作では操作条件が成立しないということである。N は 2 以上であるから、1 回の操作、すなわち単発操作では操作条件が成立することはない。 40

【 0 1 3 1 】

別例として、演出ボタン 2 5 の維持操作（長押し）の時間が規定時間 T に至ることが操作条件の成立として設定された構成とすることが考えられる（以下、当該操作条件を時間条件と称することもある）。すなわち、維持操作の時間が規定時間 T に至らない場合は操作 50

条件が成立しないということである。なお、ボタン等の操作手段について、単発操作がなされたか否かはON/OFFの検出(「エッジ」の検出)に基づき判断されるのが通常であり、維持操作の時間(ONである状態の時間)の長短は単発操作の検出には利用されないのが通常である(維持操作の時間が規定時間Tを超えるか否かに応じた判断をするということは、単発操作の有無に基づく判断を行っているわけではないということになる)。

【0132】

上記のような回数条件または時間条件を設定することにより、特定期間中に演出ボタン25の単発操作がなされることで操作条件が成立してしまうことが防止される。特定遊技仕様の存在を知らないのに、特定期間中に意図せず遊技者が演出ボタン25を操作してしまうことは考えられるから、単純な単発操作によっては操作条件が成立しないようにすることが好ましい。なお、上記のような回数条件と時間条件を組み合わせた操作条件(N回の操作と、T時間超の維持操作の両方が必要になる条件)を設定してもよい。

10

【0133】

特定期間中には、演出ボタン25の操作により特定遊技仕様の変更がなされることを明確に示す画像(例えば、演出ボタン25の操作を促す画像)は表示領域911に表示されない(図17(b)参照)。「隠れ」遊技仕様であるから、特定期間中には特定遊技仕様の存在を示す画像は表示されない構成とする。

【0134】

ただし、特定期間中以外の期間に、隠れ遊技仕様(操作条件)の存在を示唆する演出が発生するものとしてもよい。例えば、変動中演出が実行されている最中に、「大当たり開始ゲートに通過前にボタンを 回操作すると・・・」(「大当たり開始ゲート」は特定領域のことである)といった隠れ遊技仕様の存在を暗示するような表示を行うことが考えられる。「暗示」に留まるのではなく、隠れ遊技仕様の存在を明示するような演出としてもよい。

20

【0135】

このように、本実施形態にかかる遊技機は、大当たり遊技という特典が実際に付与される前の期間である特定期間を利用して、「隠れ遊技仕様」の変更が可能であるという斬新かつ面白みのある遊技性を実現するものである。

【0136】

5-3)以下、隠れ遊技仕様変更機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

30

【0137】

○具体例3-1

特定期間中に操作条件が成立する(特定遊技仕様の変更が実行される)ことを契機として、操作条件が成立しなかった場合には発生することのない事象(変更完了事象)が発生するものとする。特定期間中には、演出ボタン25の操作を促す画像は表示されないし、単純な単発操作により操作条件が成立するものではないから、操作条件が成立したことが変更完了事象により示されるようにする。

【0138】

変更完了事象は、所定の効果音の出力であることが好ましい。隠れ遊技仕様変更機能はいわゆる「裏ボタン」演出(知る人ぞ知る演出)であるから、特定遊技仕様の変更が実行されたことが「暗示」されるに留まるような態様にするとよい。つまり、当該効果音は、特定遊技仕様の変更完了を示すような音(例えば「全曲開放」といった文言を含むもの)ではなく、単純な電子音に過ぎないものとされる。

40

【0139】

ただし、変更完了事象を、特定遊技仕様の変更が完了したこと(操作条件が成立したこと)をはっきりと明示する態様とすることを否定するわけではない。例えば、特定遊技仕様の変更がもたらす作用を明確に示す変更完了画像(本実施形態であれば「全曲開放」となったことを明示する画像)が表示領域911に表示されるようにしてもよい(ただ、この

50

ような構成とすると、「裏ボタン」演出であるのにもかかわらず簡単に広まってしまうというデメリットがある)。

【0140】

○具体例3-2

上記実施形態にて説明した通り、特定期間中には、特定領域を狙って遊技球を発射すべきであることを示す指示画像40が表示領域911に表示される。当該指示画像40は、特定期間の開始時点から表示されることがない設定とする(図18参照)。具体的には、特定期間の開始から所定時間が経過するまでの間(前半部分)は指示画像40が表示されず(図18(b)参照)、当該前半部分が終了した後の後半部分にて指示画像40が表示される(図18(c)参照)ものとする。なお、前半部分も特定期間の一部であることには変わりはないから、前半部分にて特定領域に遊技球が進入したとしても大当たり遊技は開始される(指示画像40は表示されない)。

10

【0141】

特定期間の開始と同時や、開始してすぐに指示画像40が表示されると、それに従って遊技者が遊技球を発射してしまう蓋然性が高くなる。遊技球を発射してしまうと特定領域に遊技球が進入して特定期間が終了してしまうことがほとんどであるから、特定期間中に操作条件を満たすような演出ボタン25の操作ができなくなってしまう。特定遊技仕様(裏ボタン)の存在を知っており、大当たり当選時には特定遊技仕様の変更を実行しようと考えている遊技者であっても、指示画像40が表示されることで思わず遊技球を発射してしまうことも多いと考えられる。これを踏まえ、本例のように、特定期間の冒頭から指示画像40が表示されないようにして、思いがけず特定期間を終了させてしまう状況が発生しにくくなるようにするとよい。

20

【0142】

なお、本例とは逆に、特定期間の開始から指示画像40が表示される構成とすれば、特定遊技仕様(裏ボタン)の存在が知られにくくなるという作用が奏される。つまり、指示画像40に従って遊技球を発射し、すぐに特定期間が終了してしまう蓋然性が高くなるから、特定遊技仕様(裏ボタン)が広まりにくくなるというメリットがあるといえる。

【0143】

○具体例3-3

上記実施形態では、特定遊技仕様は「隠れ」遊技仕様であることを説明したが、特定期間中に操作条件を満たす演出ボタン25(操作手段)の操作により所定の遊技仕様の変更がなされることが明示される構成としてもよい。例えば、特定期間中には、「ボタンを一回操作で全曲開放!」といった画像(条件報知画像42)が表示領域911に表示される(図18(b)(c)参照)ものとする。

30

【0144】

本例のようにする場合には、条件報知画像42の表示が開始される時点は、指示画像40の表示が開始される時点よりも先であるとよい(図18(b)(c)参照)。本例は、条件報知画像42を表示することにより所定の遊技仕様の変更が可能であることを遊技者に知らせる構成であるから、先に指示画像40が表示されることで特定期間が終了してしまうことを防止する必要がある。つまり、条件報知画像42により遊技仕様の変更が可能であることを知らせた上で、特定領域を狙って遊技球を発射させるべきであること(特定領域への遊技球の進入により大当たり遊技が開始されること)を知らせるとよい。なお、指示画像40が表示される段階に移行しても、遊技仕様の変更方法を遊技者が把握できるようにするため、そのまま条件報知画像42が表示され続けるものとする(図18(c)参照)。

40

【0145】

○具体例3-4

特定期間中に操作条件が成立することで、遊技者に有利な事象が発生することが示唆または報知される構成であってもよい。例えば、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)となる場合には特定期間中に操作条件が成立することで報知音

50

が出力される一方、第一特別遊技状態とならない場合には操作条件が成立しても当該報知音が出力されない構成とする。つまり、特定期間中に操作条件を満たす演出ボタン 25 の操作がなされることで、遊技者に有利な事象が発生するか否かを前もって知ることができるという「裏ボタン」演出とする。

【 0 1 4 6 】

上記遊技者に有利な事象としては、第一特別遊技状態への移行に関するものの他、大当たり遊技終了後に大当たり当選が確定していること（いわゆる保留内連チャンが発生すること）や、大当たり遊技の単位遊技の数（ラウンド数）が最大のものとなること等、種々考えられる。

【 0 1 4 7 】

○具体例 3 - 5

複数の操作条件が設定された構成とする。例えば、第一操作条件として特定期間中に N a 回（N a は 2 以上である）の演出ボタン 25 の操作がなされることが、第二操作条件として特定期間中に N b 回（N b > N a である）の演出ボタン 25 の操作がなされることが設定されているとする。そして、第一操作条件が成立した場合と、第二操作条件が成立した場合とでは、遊技仕様の変更の内容が異なるものとする。

【 0 1 4 8 】

例えば、第一操作条件が成立した場合には、十種の楽曲（候補楽曲）のうち、開放される楽曲は八種に留まる（選択可能楽曲が八種である大当たり遊技となる）ものの、第二操作条件が成立した場合には、十種の楽曲（候補楽曲）の全てが開放される（選択可能楽曲が十種である大当たり遊技となる）構成とする。すなわち、複数の操作条件のうち、成立しにくい条件が成立した場合ほど、遊技仕様の変更度合が大きい（遊技者にとっての利益が大きい）設定とする。

【 0 1 4 9 】

○具体例 3 - 6

特定遊技仕様の変更が発生する条件は、操作条件とは異なる条件（演出ボタン 25（操作手段）に関する条件）が設定された構成とする。例えば、特定期間中には上述した指示画像 40 が表示されるものであるとし、指示画像 40 が表示されるタイミングは特定期間が開始されてから所定時間経過後であるとする。すなわち、特定期間が開始されてから所定時間が経過するまでの間（T 1 から T 2 までの間）は指示画像 40 が表示されない構成であるとする。これを前提とし、特定期間が開始されてから所定時間が経過するまでの間（T 1 から T 2 までの間）に特定領域に遊技球が進入したときには、特定遊技仕様の変更が発生するものとする（図 20 参照）。つまり、指示画像 40 が表示されていない状態で、特定領域に遊技球が進入すること（大当たり遊技が開始されること）が、特定遊技仕様の変更発生条件であるとする。

【 0 1 5 0 】

遊技者は指示画像 40 が表示されてから特定領域に向かって遊技球を発射することが通常であるから、それに反して遊技球を発射した場合には遊技仕様の変更が発生するという面白みのある遊技性の実現される。

【 0 1 5 1 】

6) 特別モード

6 - 1) 特別演出

変動中演出を構成する演出として、特別演出が発生することがある（図 21（a）参照）。ある変動中演出にて特別演出が発生した場合に比して、特別演出が発生した場合の方が、当該ある変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（信頼度）は高くなる。つまり、特別演出は、いわゆる「チャンスアップ演出」である。特別演出の具体的な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別演出は、所定の演出画像 45 が表示されるいわゆる「カットイン演出」である（図 21（a - 2）参照）。なお、このような特別演出が複数種設定された構成としてもよい。

【 0 1 5 2 】

6 - 2) モードの種類

本実施形態では、上記特別演出に関する複数種のモードが設定されている。当該複数種のモードは、大きく「通常モード」と「特別モード」に分けられる（大区分）（図21（b）参照）。「通常モード」（デフォルトのモード）が設定されているときよりも、「特別モード」が設定されているときの方が、変動中演出にて特別演出が発生する確率が高い。なお、変動中演出にて特別演出が発生する確率が異なるということは、「通常モード」が設定されているときと、「特別モード」が設定されているときとでは、特別演出が発生したときの当たり信頼度が異なるということである。「特別モード」の方が「通常モード」よりも特別演出の発生確率が高いのであるから、特別演出が発生したときの当たり信頼度は「特別モード」の方が「通常モード」よりも低くなるということである。

10

【0153】

また、「特別モード」に含まれるモードとして複数種のモードが設けられている（小区分）。本実施形態では、「第一特別モード」と「第二特別モード」の二種が設けられている（図21（b）参照）。「第一特別モード」が設定されているときよりも、「第二特別モード」が設定されているときの方が、変動中演出にて特別演出が発生する確率が高い。なお、「通常モード」と「特別モード」の関係と同様に、「第二特別モード」の方が「第一特別モード」よりも特別演出の発生確率が高いのであるから、特別演出が発生したときの当たり信頼度は「第二特別モード」の方が「第一特別モード」よりも低くなるということである。

20

【0154】

6 - 3) モードの設定

上述した通り、常態（デフォルト）においては「通常モード」が設定された状態にある。「特別モード」を設定する際には、待機状態（一定期間変動中演出が実行されない場合に移行する状態）（図21（c-1）参照）中に、所定時間演出ボタン25（操作手段）を維持操作（長押し）する。つまり、当該演出ボタン25の操作が、特別モードに変更する条件（以下、単に変更条件と称することもある）が設定されているということである。本実施形態では、待機状態中に、表示領域911に変更条件が表示されるわけではない。待機状態中には、いわゆるデモ画像が表示されるところ、当該デモ画像は変更条件を示す（上記操作態様を示す）画像を含むものではない（図21（c-1）参照）ということである。すなわち、「特別モード」の設定は、「隠れ（裏ボタン）機能」として搭載されたものである。なお、上記変更条件はあくまで一例である。遊技者の行動に起因して成立するものであればよい。ただし、単純な「単発操作」が変更条件として設定されていないことが好ましい。意図せず特別モードへの変更が生じてしまうおそれが高くなるからである。

30

【0155】

上記変更条件が成立し、特別モードへの変更が実行された際には、所定の効果音（以下、変更完了音と称することもある）がスピーカ79から出力される。変更完了音は、特別モードへの変更を明確に示すようなものではなく、単なる電子音に過ぎない。ただし、上記変更条件は演出ボタン25の単純な操作（単発操作）により実現されるのではなく、変更条件が成立するということは特別モードの存在を知る遊技者が望んだ上で演出ボタン25の操作を行っていることが考えられるから、変更完了音により特別モードへの移行が完了したこと（変更条件を満たす操作が行われたこと）を遊技者は知ることになる。

40

【0156】

上記の通り、本実施形態では、特別モードとして「第一特別モード」と「第二特別モード」が設定されている。変更条件が成立し、特別モードの設定（移行）が実行されるとしても、「第一特別モード」および「第二特別モード」のいずれを設定するのかを遊技者が任意に決定することができるものではない。具体的には、変更条件が成立することを契機としてモード決定抽選が実行され（図21（c-2）参照）、当該モード決定抽選に基づき複数種の特別モードのうちのいずれかが設定される（図21（c-3-1）、（c-3-2）参照）。モード決定抽選の具体的態様（確率）はどのようなものであってもよい。複数種の特別モードのそれぞれが設定される確率が均等である（均等振分）設定としてもよ

50

いし、ある種の特別モードが設定される確率よりも、別種の特別モードが設定される確率の方が高い（不均等振分）設定としてもよい。本実施形態では、「第一特別モード」が設定される確率と「第二特別モード」が設定される確率とはいずれも50%で同じ（均等振分）である。

【0157】

複数種の特別モード（第一特別モード、第二特別モード）のいずれが設定されたのか（モード決定抽選の結果）は、遊技者に対し報知されない。上述した変更完了音により、通常モードから特別モードへの変更が実現されたことは報知されるが、第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されたのかは報知されない（第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されたときであっても出力される変更完了音の態様は同じである）。上述したように、設定された特別モードの種類によって、特別演出が発生する確率が異なるのであるから、遊技者は継続的に遊技を行うことで設定されている特別モードの種類を予測することはできるが、設定されている特別モードの種類を明確に知ることはできない。少なくとも、変更条件が成立した時点（モード決定抽選が実行された時点）においては、設定された特別モードの種類を判別することはもちろんのこと、予測することもできない。

10

【0158】

このように、本実施形態にかかる遊技機では、特別演出が発生する確率が通常モードよりも高くなる特別モードを設定することができるものであるところ、当該特別モードは複数種用意されており、設定される特別モードの種類を遊技者が任意に決定できず、いずれの種類の特別モードが設定されたのか遊技者に把握できないというものである。よって、特別モードを設定したときには、どの種類の特別モードが設定されているのか（特別演出発生確率の高低）を予測しながら楽しむという遊技性の実現される。

20

【0159】

特別モード（第一特別モード、第二特別モード）が設定された状態から通常モードが設定された状態に戻る条件（リセット条件）は適宜設定することができる。リセット条件は、一つのみであってもよいし、複数設定されていてもよい。本実施形態では、遊技機1の電源がOFF/ONとされることがリセット条件の一つとして設定されている。

【0160】

また、リセット条件の少なくとも一つとして、遊技者が任意に実行することができる条件が設定されていることが好ましい。このような条件が設定されていないと、遊技者の意思で特別モードから通常モードに戻すことができなくなってしまうからである。例えば、特別モードが設定された状況にて、待機状態中に所定時間演出ボタン25を維持操作（長押し）することがリセット条件として設定された構成とすることが考えられる。つまり、通常モード 特別モードへの移行が実行される際の条件と、特別モード 通常モードへの移行が実現される際の条件とを同じにする。

30

【0161】

6-4)以下、特別モードに関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

40

【0162】

○具体例4-1

上記実施形態では、特別モードの設定は「隠れ（裏ボタン）機能」として搭載されたものであることを説明したが、特別モードの設定方法が開示された構成としてもよい。すなわち、特別演出の発生確率が高まる特別モードを設定する方法が表示領域911等に表され、それに沿って各種操作手段（演出ボタン25や操作ユニット20）を操作することで特別モードが設定されるものとする。

【0163】

例えば、上述した「プレミアアップモード」は、プレミア演出の発生確率が高まるものであるところ、当該プレミアアップモードを「特別モード」として捉え、プレミア演出を「

50

特別演出」として捉えた構成とする。プレミアアップモードとして「第一プレミアアップモード」と、それよりもプレミア演出が発生する確率が高い「第二プレミアアップモード」が設定されているとする。上述した手順に沿って遊技者が操作ユニット20を操作し、「ノーマルモード」から「プレミアアップモード」への変更が要求されたとき(図22(a)参照)には、それを契機としてモード決定抽選(図22(b)参照)を行い、「第一プレミアアップモード」および「第二プレミアアップモード」のいずれかを設定する(図22(c-1)、(c-2)参照)。遊技者には「第一プレミアアップモード」および「第二プレミアアップモード」のいずれが設定されたかは分からないようにする。

【0164】

また、特別モードとして、特別演出が発生する確率が異なる複数種のモードが存在すること自体は遊技者に示されるようにしてもよい。例えば、特別モードを設定するための画面に、「演出が発生する確率は毎回変化するよ」(演出は特別演出を表す)といった文字を表示する。ただし、特別モードを設定したときに、複数種の特別モードのいずれが設定されたかは遊技者には分からないようにする。

10

【0165】

本例のように、特別モードの設定方法が遊技者に明示された構成とする場合であっても、特別演出の発生確率が異なる複数種の特別モードのいずれが設定されたのか遊技者には分からないものとすれば、上記実施形態にて説明した作用と同様の作用が奏されることになる。

【0166】

20

○具体例4-2

複数種の特別モードのうちの一つは、当否抽選結果が大当たりとなる変動中演出(当たり変動)において、特別演出が必ず発生するモードであるものとする。例えば、上記実施形態のように二種類の特別モード(第一特別モード、第二特別モード)が設定された構成において、第二特別モードは、当たり変動にて特別演出が必ず発生するモードであるとする。第一特別モードは、当たり変動であっても特別演出が発生するとは限られないものである(当たり変動にて特別演出が発生することもある、発生しないこともある。ただし、特別演出が発生する確率は通常モードよりも高い)(図23(a)参照)。

【0167】

遊技者は、設定された特別モードの種類を判別することができない。そうすると、大当たりに期待がもてる変動中演出にて、特別演出が発生していない状況では、第一特別モードが設定されていることに期待する遊技性の実現される。すなわち、変動中演出にて特別演出が発生していない状況ではそれ以降も特別演出が発生しない可能性があり、第二特別モードが設定されていれば変動中演出にて特別演出が発生しなければ大当たりとならないのであるから、第一特別モードと第二特別モードの存在を知っている(雑誌やインターネットから情報を得た)遊技者は、特別演出が発生しなくても大当たりとなる可能性がある第一特別モードが設定されていることに期待する。すなわち、現在の特別モードの種類を希望を含めつつ予測しながら(かつ、この後特別演出が発生することにも期待しながら)変動中演出を楽しむことができる。

30

【0168】

40

なお、本例のような構成とする場合、上記具体例4-1にて説明したように、複数種の特別モードが存在すること自体は遊技者に示されるようにする(「隠れ(裏ボタン)機能」とはしない)とよい。具体的には、複数種の特別モードのうちの一つは当たり変動において特別演出が必ず発生するモード(第一特別モード)であり、それ以外の特別モードは当たり変動において特別演出が発生するとは限らないモード(第二特別モード)であることが遊技者に示されるとよい。このようにすることで、雑誌やインターネットから特別モードについての情報を得ていなくても、遊技者は上記のような楽しみ方ができる。

【0169】

○具体例4-3(具体例4-2をさらに具体化した例)

変動中演出にて特別演出が発生しうるタイミング(以下、規定タイミングと称することも

50

ある)は決まっており、当該タイミング以外では発生することがないものとする。例えば、リーチが成立した(図23(b-1)参照)後、いわゆるスーパーリーチ演出(結末により当否抽選結果が示される演出)に移行する(図23(b-3)参照)前のタイミングが特別演出(図23(b-2)参照)が発生しうる規定タイミングとして設定された構成とする。なお、あらゆる変動中演出にて当該規定タイミングが訪れるわけではない。上記例であれば、リーチが成立しなければ規定タイミングは生じない(特別演出が発生する可能性はない)。

【0170】

このようにすることで、変動中演出にて規定タイミングを経過した場合には、それ以降に特別演出が発生することがなくなる(上記例でいえば、スーパーリーチ演出に移行した後は特別演出が発生することはない)。換言すれば、規定タイミングを経過した時点で特別演出が発生しなければ、当該変動中演出は特別演出が発生しないものであることが確定するということである。したがって、特別モードが設定されている状況にて、規定タイミングを経過した時点で特別演出が発生しなかったときには、(当たり変動にて必ず特別演出が発生することになる)第二特別モードが設定されているとすれば大当たりとなる可能性がなくなる(図23(a)参照)のであるから、(特別演出が発生しなくても大当たりとなる可能性がある)第一特別モードが設定されていることに遊技者は期待することになる。すなわち、本例のようにすることで、規定タイミングを経過した時点で特別演出が発生するか否かが決まるから、特別モードの種類に期待しながら楽しむという遊技性が明確なものとなる。

【0171】

○具体例4-4

複数種の特別モード間の移行も発生しうる構成とする。すなわち、通常モードと特別モード(第一特別モードまたは第二特別モード)間の移行だけでなく、所定の移行条件が成立したときには、第一特別モードおよび第二特別モードの一方から他方への移行が発生するものとする。特別モード間の移行が発生したことは、遊技者は知ることができないものとされることが好ましい。特別モードの設定を行ったときに複数種の特別モードのいずれが設定されたのか遊技者は知ることができないのであるから、特別モード間の移行が発生したことも遊技者は知ることができないようにする。

【0172】

移行条件は、種々の観点から設定することができる。一例として、特別モードの設定後、遊技者がある程度継続的に遊技を行った場合に成立しうる条件とすることが考えられる。例えば、当否抽選結果がX回連続してはずれとなることを移行条件として設定することが考えられる。このようにすることで、X回の当否抽選を受ける度に、変動中演出の仕様(特別演出の発生確率)が変化する構成となる。

【0173】

別例として、時間経過に基づき移行条件の成立の有無が判断される構成としてもよい。所定時間経過することを移行条件としたり、RTC(リアルタイムクロック)を搭載し、当該RTCによって得られる時刻(実際の時間)が規定の時刻になることを移行条件としたりすることが考えられる。

【0174】

○具体例4-5

上記実施形態では、複数種の特別モード(第一特別モードおよび第二特別モード)のいずれが設定されたときであってもスピーカ79から出力される変更完了音の態様は同じであることを説明したが、設定された特別モード毎に変更完了音の態様が異なるものとしてもよい。上記実施形態のように第一特別モードと第二特別モードが設けられているのであれば、第一特別モードが設定されたときには第一変更完了音が、第二特別モードが設定されたときには第二変更完了音(第一変更完了音とは態様が異なる)が出力されるものとする(図24参照)。

【0175】

10

20

30

40

50

変更完了音は電子音に過ぎないから、当該変更完了音の態様から第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されたのかを把握できる遊技者は少ないともいえる。本例のようにすることで、変更完了音の態様（第一変更完了音と第二変更完了音の違い）と設定された特別モードの種類の関係を見出した遊技者のみが、実際に設定された特別モードの種類を把握できるという遊技性の実現される（このような遊技者に対しては、変更完了音の態様によって第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されたのか報知されているともいえる）。

【 0 1 7 6 】

ただし、本例のようにした場合、変更完了音の態様と設定された特別モードの種類の関係が雑誌やインターネット等により広く知られてしまうと、実質的には特別モードの種類が報知されていることに変わりがない構成となってしまうおそれがある。

10

【 0 1 7 7 】

○具体例 4 - 6

特別演出として複数種の特別演出が設定されているものとする。そして、各種特別モードの違いが、複数種の特別演出のうちの一部が発生する確率の違いであり、他の一部が発生する確率には差がない設定とする。例えば、図 2 5 に示すように、第一特別演出と第二特別演出が設定されており、第一特別演出については第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されているときであっても発生する確率に差はないものとする。一方、第二特別演出については第一特別モードが設定されているときよりも第二特別モードが設定されているときの方が発生する確率が高い設定とする。なお、第一特別演出および第二特別演出のいずれについても、通常モードが設定されているときよりも特別モードのいずれかが設定されているときの方が高い。このようにすることで、第一特別モードおよび第二特別モードのいずれが設定されているかの予測が困難になる。

20

【 0 1 7 8 】

○具体例 4 - 7

上記実施形態における各種特別モード（第一特別モード、第二特別モード）は、通常モードに比して特別演出が発生する確率が高まるモードであることを説明したが、通常モードに比して特別演出が発生する確率が低まるモードであってもよい。すなわち、通常モードを基準とした特別演出の発生確率の低まる度合が、第一特別モードと第二特別モードとで異なる構成とする。

30

【 0 1 7 9 】

また、複数種の特別モードのうちの一部（第一特別モード）は通常モードに比して特別演出が発生する確率が低まるモードであるが、他の一部（第二特別モード）は通常モードに比して特別演出が発生する確率が高まるモードである構成としてもよい。このようにすることで、特別モードの種類に応じた「特別演出の発生確率の差」が大きくなるから、いずれの特別モードが設定されているのかが予測しやすい遊技性の実現される。

【 0 1 8 0 】

7) 特定先読み演出

7 - 1) 背景楽曲

本実施形態にかかる遊技機では、変動中演出が実行されている最中にスピーカ 7 9 から出力されうる背景楽曲（BGM）として、複数種の楽曲が設けられている。なお、「背景楽曲」は、変動中演出が実行されているときに継続的に出力され続ける楽曲であり、一時的に出力される演出上の効果音（入賞音、キャラクタのセリフ等）とは異なる。背景楽曲は、詳細を後述する特定先読み演出に用いられる場合を除き、大当たり信頼度を示唆するものではない。本実施形態では、演出上の効果音が出力される場合には、背景楽曲に重ねて出力される。つまり、演出上の効果音が出力される場合であっても背景楽曲は途切れることなく出力される。なお、著作物として相違するというものだけでなく、ある楽曲とそれをアレンジした楽曲等、遊技者が聴いて同じものではないと認識されるものは異なる種類の楽曲であるとする。

40

【 0 1 8 1 】

50

背景楽曲として、一または複数種の通常背景楽曲と、一または複数種の特定背景楽曲とが設定されているものとする。特定先読み演出が発生していない状態での変動中演出においては通常背景楽曲が継続的に出力される。上述した通り、本実施形態では、通常背景楽曲を楽曲 A ～ 楽曲 E の五種類のうちから遊技者自らが選択可能である。つまり、楽曲 A ～ 楽曲 E が通常背景楽曲に相当する。本実施形態における通常背景楽曲は、リーチ成立前の状態で出力される楽曲である。すなわち、リーチ演出用の背景楽曲ではない。なお、以下で詳細を説明する特定先読み演出の実行に関しては、通常背景楽曲を遊技者が選択できる構成としなくてもよい。一種の通常背景楽曲が出力される構成としてもよいし、複数種の通常背景楽曲のいずれかが出力されるものであって自動的に通常背景楽曲が切り替わっていく（遊技者が選択するものではない）構成としてもよい。

10

【0182】

7 - 2) 特定先読み演出

本実施形態にかかる遊技機は、先読み演出の一種である特定先読み演出を実行することが可能である。先読み演出自体は公知であるから詳細な説明を省略する。特定先読み演出は、新たに取得された保留情報が対象保留情報である場合に、当該対象保留情報の取得を契機として開始される演出である（なお、対象保留情報となる保留情報は「変動前保留情報」である）。特定先読み演出は、対象保留情報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）が大当たりとなる蓋然性が高まったことを示唆する「チャンス（アップ）演出」の一種であるため、対象保留情報はいわゆる「チャンス保留」ということになる。特定先読み演出を説明する図面においては、当該対象保留情報に対応する保留図柄 10 に「S」を付して示す。

20

【0183】

上記の通り、特定先読み演出は、対象保留情報の取得を契機として開始される（図 26（a）（b）、図 28 参照）。遊技者には、対象保留情報の取得と同時に開始されているように見える（遊技者が分からない程度のタイムラグは許容されるものとする）。特定先読み演出は、背景楽曲として、通常背景楽曲（本実施形態では楽曲 A ～ 楽曲 E のいずれか）に代えて、特定背景楽曲がスピーカ 79 から出力されるものである。すなわち、通常背景楽曲から特定背景楽曲に変化する時点が、特定先読み演出の開始時点であるということである。対象保留情報が取得されるタイミング（始動領域 904 に遊技球が進入するタイミング）は遊技者が予測できないものである（突発的に生じる事象である）といえるため、遊技者にとってみれば突発的に通常とは異なる背景楽曲（特定背景楽曲）の出力が開始されることになる。

30

【0184】

対象保留情報は変動前保留情報であるから、当該対象保留情報が取得された時点においては当該対象保留情報よりも前に取得された当否抽選情報に対応する変動中演出（以下、当該変動中演出を「先読み開始変動中演出（先読み開始変動）」と称することもある）が実行されている。対象保留情報に対応する変動中演出を「対象変動中演出（対象変動）」とすると、「先読み開始変動中演出」は「対象変動中演出」よりも先に実行される変動中演出であるということである。通常背景楽曲から特定背景楽曲への変化は、先読み開始変動中演出にて発生する。特定背景楽曲は、少なくとも対象変動中演出が開始されるまで途切

40

【0185】

本実施形態では、特定先読み演出が発生した場合、対象変動中演出にて規定演出が発生することが確定する。規定演出とされる演出は、一種のみであってもよいし複数種であってもよい。本実施形態における規定演出は、その結末により当否抽選結果が示されるリーチ演出（図 27 にはバトル演出を例として示す）である。すなわち、規定演出は、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結末（成功結末）に至り、はずれである場合には遊技者に不利な結末（不利結末）に至るものである（図 27（b）（c - 1）（c - 2）参照）。特定先読み演出が発生した場合、対象変動中演出にて当該規定演出が発生するのであるから、対象当否抽選結果が大当たりであれば成功結末の規定演出が実行され

50

、対象当否抽選結果がはずれであれば不利結末の規定演出が対象変動中演出を構成するものとして実行されることとなる。変動中演出にて規定演出が発生しない場合に比して、規定演出が発生した場合の方が大当たり信頼度は高い。すなわち、規定演出はいわゆるチャンスアップ演出の一種であるということもできる。なお、本実施形態における規定演出は、特定先読み演出が発生しない場合であっても発生しうるものである。

【0186】

本実施形態では、特定背景楽曲は、対象保留情報が取得された時点（図26（b）参照）から、規定演出が開始される時点（図27（b）参照）まで途切れることなく継続的に出力される（図28参照）。つまり、特定先読み演出は、対象保留情報が取得された時点を開始時点とし、規定演出が開始される時点を終了時点とする演出であるということである。開始時点は「先読み開始変動中演出」が実行されている最中であり、終了時点は「対象変動中演出」が実行されている最中であるから、特定背景楽曲の出力は二以上の変動に亘る（跨る）ということである。「先読み開始変動中演出」と「対象変動中演出」の間に一または複数の「別の変動中演出」（別の変動）が実行されるのであれば、特定背景楽曲の出力は三以上の変動に亘ることになる。先読み開始変動中演出」と「対象変動中演出」の間に実行される「別の変動中演出」の数を とすれば、特定背景楽曲の出力は「2 + 」の変動に亘って継続的に出力されるということである。図26、図27に示した例は、 $n = 2$ の例であるから、特定背景楽曲の出力は四つの変動に亘ることになる（図28参照）。なお、本実施形態では、規定演出が開始されることを契機として、特定背景楽曲に代えて、規定演出用の背景楽曲の出力が開始される。

10

20

【0187】

このように、本実施形態にかかる遊技機によれば、対象保留情報が取得されることを契機として突発的に特定背景楽曲の出力が開始されるという面白みのある先読み演出（特定先読み演出）を実行することが可能である。

【0188】

特定背景楽曲は、少なくとも対象変動中演出が開始される時点までは継続的に出力されるから、当該特定背景楽曲の出力が発生したことは、対象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高まったことを示すものであるということが分かりやすい。

【0189】

特に、本実施形態では、特定先読み演出が発生することにより、対象変動中演出にて規定演出が発生することが確定するものであるところ、特定背景楽曲は規定演出が開始される時点まで継続的に出力されるから、特定背景楽曲の出力（特定先読み演出の発生）は、規定演出の発生をもたらすものであることを分かりやすく示すことができる（特定先読み演出と規定演出の結びつきを分かりやすく示すことができる）。

30

【0190】

7 - 3）以下、特定先読み演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせさせて適用した構成としてもよい。

【0191】

○具体例5 - 1

対象保留情報が取得されることを契機として動作する可動体50を備えるものとする。このような可動体50を備えることで、対象保留情報が取得されたときには特定背景楽曲の出力が開始されるだけでなく、可動体50の動作も発生するから、特定先読み演出が発生したことがより分かりやすく（強調されることに）なる。可動体50の動作態様としては以下のようなものが考えられる。

【0192】

可動体50は、原位置（常態における位置）とそれとは異なる位置である演出位置との間を往復動作可能なものであるとする。原位置において可動体50は遊技者から見えないものであってもよい。少なくとも演出位置において遊技者に見えるものであればよい。可動

40

50

体 5 0 を動作させるための構造（動力伝達機構）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、可動体 5 0 は、遊技機の筐体（枠）に設けられ、遊技領域外で動作するものであってもよい。なお、原位置に位置するときと演出位置に位置するときでは形態が異なるものとしてもよい（変位するにつれて形態が変化する場合であってもよい）。

【0193】

これを前提とし、対象保留情報が取得されることを契機として特定背景楽曲の出力が開始されるとともに、原位置に位置する可動体 5 0（図 29（a）参照）が演出位置に向かって変位を開始するものとする。そのまま特定背景楽曲の出力が継続している間は、可動体 5 0 が演出位置に位置し続ける（図 29（b）参照）。特定背景楽曲の出力が終了すること（上記実施形態に即して言えば、対象変動中演出にて規定演出が開始されること）を契機として、演出位置に位置する可動体 5 0 が原位置に向かって変位を開始する、すなわち原位置に戻る（図 29（c）参照）ものとする。つまり、可動体 5 0 が演出位置に位置することと、特定背景楽曲の出力がリンクする態様とする。このようにすることで、特定先読み演出が実行されている最中であるということが、特定背景楽曲の出力の有無のみならず、可動体 5 0 が演出位置に位置することからも把握される。また、可動体 5 0 が演出位置から原位置に変位することで、特定先読み演出が終了したことが把握される。

10

【0194】

可動体 5 0（動作）の別例としては以下のようなものが考えられる。例えば、可動体 5 0 はその位置を大きく変化させるようなものではなく、その場で振動することが可能なものであるとする。このような可動体 5 0 が、特定背景楽曲が出力されている間は振動し続けるものとする。つまり、特定先読み演出が開始（対象保留情報が取得）されることを契機として振動を開始し、特定先読み演出の終了を契機として振動が終了する構成とする。このようにすることで、特定背景楽曲の出力の有無だけでなく、可動体 5 0 の振動の有無により、特定先読み演出の発生および終了が把握される。

20

【0195】

対象保留情報が取得されることを契機として可動体 5 0 が一時的に動作するものとしてもよい。つまり、特定背景楽曲の出力が終了するよりも前に、可動体 5 0 の動作が終了するものとしてもよい。例えば、対象保留情報が取得されることを契機として、可動体 5 0 が一時的に振動し、特定背景楽曲が終了するよりも前に当該振動が終了するものとする。このようにしても、可動体 5 0 の動作が発生することにより、特定先読み演出の開始が把握される（ただし、特定先読み演出の終了については、可動体 5 0 の動作により把握されるものではない）。

30

【0196】

○具体例 5 - 2

複数種の特定背景楽曲が設けられており、その種類により、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。例えば、特定背景楽曲として、特定背景楽曲 X とそれとは異なる楽曲である特定背景楽曲 Y が設けられており、対象保留情報の取得を契機として、特定背景楽曲 X の出力が開始された場合（図 30（b - 1）参照）よりも、特定背景楽曲 Y の出力が開始された場合（図 30（b - 2）参照）の方が、大当たり信頼度が高い設定とする。このようにすることで、特定背景楽曲が出力されたとき、遊技者はその種類にも注目することになる。

40

【0197】

○具体例 5 - 3

特定背景楽曲の出力が所定時点まで継続する場合（継続態様）と、そうでない場合（非継続態様）が生じるものとする。前者の場合は対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まることになるが、後者の場合は対象当否抽選結果の大当たり信頼度は高まらない（前者の場合よりも後者の場合の方が遊技者に有利である）。すなわち、特定背景楽曲の出力が継続するか否かが、特定先読み演出によるチャンスアップ作用が生じるか否かの分岐となる設定とする。例えば、特定背景楽曲の出力が対象変動中演出の開始時点またはそれ以降まで継続することを継続態様（図 31（a）参照）と、対象変動中演出の開始時点よりも前に

50

終了することを非継続態様（図 3 1（b）参照）とすることが考えられる。非継続態様は、特定背景楽曲の出力が対象変動中演出の開始時点まで継続しないのであるから、チャンスアップ作用が生じないことを遊技者は把握する。なお、非継続態様となる場合には、対象当否抽選結果がはずれとなることが確定する（大当たり信頼度 = 0 % である）設定としてもよい。

【 0 1 9 8 】

本例のようにする場合、特定背景楽曲の種類に応じ、継続態様となる蓋然性が示唆される設定としてもよい。例えば、対象保留情報の取得を契機として、特定背景楽曲 M の出力が開始された場合よりも、それとは別種の特定背景楽曲 N の出力が開始された場合の方が、継続態様となる蓋然性が高い設定とする。このようにすることで、特定背景楽曲が出力されたとき、遊技者はその種類にも注目することになる。

10

【 0 1 9 9 】

○具体例 5 - 4

特定背景楽曲が出力されている際は、背景楽曲以外の演出音（遊技仕様の変更等に際し出力される電子音等、遊技の進行に関係がない音を除く）が出力されないものとする。つまり、スピーカ 7 9 から特定背景楽曲のみが継続的に出力されるものとする。このようにすることで、特定背景楽曲が出力されていることが強調されることになり、特定先読み演出が発生していることがより明確に示される。

【 0 2 0 0 】

○具体例 5 - 5

規定演出中に出力される背景楽曲は特定背景楽曲であるとする（少なくとも規定演出の開始から所定時間経過までは特定背景楽曲が出力される）。つまり、特定先読み演出の発生により対象変動中演出にて発生することが確定する規定演出の背景楽曲と、当該特定先読み演出が発生したことを示す背景楽曲を同じとする。このようにすることで、特定先読み演出の発生が規定演出の発生を示すものであることが分かりやすくなる。

20

【 0 2 0 1 】

また、本例のようにする場合、特定先読み演出として出力される特定背景楽曲が、規定演出が開始された後も継続して出力されるものとすることができる（図 3 2 参照）。すなわち、特定先読み演出の背景楽曲と規定演出の背景楽曲が同じであるから、対象保留情報の取得を契機として特定背景楽曲の出力が開始され、規定演出が開始された後も当該特定背景楽曲が継続して出力されるものとすることができる。

30

【 0 2 0 2 】

○具体例 5 - 6

上記実施形態では、対象保留情報が取得されることを契機として通常背景楽曲から特定背景楽曲への変化が生じることを説明したが、通常背景楽曲が出力されない構成であってもよい。つまり、常態においては背景楽曲が出力されない構成であることを前提とし、チャンスとなる保留情報（対象保留情報）が取得されることを契機として特定背景楽曲の出力が開始される設定としてもよい。

【 0 2 0 3 】

8) 画像変位演出

40

8 - 1) 画像変位演出

本実施形態にかかる遊技機は、変動中演出を構成する演出の一種として、画像変位演出を実行することが可能である。ある変動中演出にて画像変位演出が発生した場合、画像変位演出が発生しない場合に比して、当該変動中演出に対応する当否抽選結果の大当たり信頼度が高くなる。つまり、画像変位演出はいわゆるチャンスアップ演出である。

【 0 2 0 4 】

画像変位演出は、一般的に「シェイク演出」等と称されるものでもある。画像変位演出の基本的態様は、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に基準画像 6 0 が表示された基準状態（図 3 3（a）参照）から、表示領域 9 1 1 に対して当該基準画像 6 0 がずれたかのように表示された変位状態（図 3 3（b）参照）に変化するというものである。基準画像 6 0 は、

50

基準状態にて表示領域 9 1 1 に表示される画像である。本実施形態では、基準状態にて表示領域 9 1 1 の全体に表示される画像が基準画像 6 0 として設定される。ただし、基準状態にて表示領域 9 1 1 に表示される画像の一部のみが基準画像 6 0 として変位する構成としてもよい。基準画像 6 0 は静止画および動画のいずれであってよいが、基準状態から変位状態にかけて基準画像 6 0 が表す画像の内容は遊技者から同一視できる態様に維持される。このようにすることで、遊技者は、基準状態にて表示されていた画像があたかも表示領域 9 1 1 に対してずれたかのような印象を受けることになる。

【0205】

表示領域 9 1 1 に対する基準画像 6 0 の変位態様は種々考えられる。本実施形態では、基準画像 6 0 が平面方向（表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に沿う方向をいう。以下同じ）に対してあたかも傾斜するように変位したかのような表示（三次元的に変位したかのような表示）がなされる。より具体的には、本実施形態では、基準画像 6 0 の左側縁が奥側に、基準画像 6 0 の右側縁が手前側に向かうように、基準画像 6 0 があたかも回動したかのような表示がなされる。ただし、かかる変位態様はあくまで一例である。基準画像 6 0 が平面方向に沿って（上下左右いずれかの方向に）変位したかのような表示（二次元的に変位したかのような表示）がなされるようにしてもよいし、基準画像 6 0 が奥（後）に変位したかのような表示がなされてもよい。また、時間経過とともに基準画像 6 0 の変位量が変化するかのような態様（例えば、基準画像 6 0 が揺れる態様）としてもよい。また、基準画像 6 0 の輪郭形状が変化する態様（例えば、基準画像 6 0 の輪郭が歪む態様）としてもよい。また、基準画像 6 0 の変位によりその一部が表示領域 9 1 1 外に位置したかのような態様（一部が見切れる態様）としてもよい。また、基準画像 6 0 が複数の部分に分割されて、各部分が表示領域 9 1 1 に対して変位したかのように表示される態様としてもよい。

10

20

【0206】

また、画像変位演出の変位状態においては、基準画像 6 0 の外縁に沿う枠画像 6 0 K が表示される（図 3 3（b）参照）。当該枠画像 6 0 K は、基準状態における表示領域 9 1 1 の外縁に相当する部分であることを示すものである。本実施形態では、基準状態において枠画像 6 0 K は表示されない。つまり、画像変位演出は、基準画像 6 0 が表示領域 9 1 1 に対してずれたかのように表示される演出であるから、当該ずれを表現するために、変位状態にて枠画像 6 0 K を表示する。枠画像 6 0 K は、変位状態における基準画像 6 0 の外形を表す部分であるともいえる。遊技者は、基準状態における表示領域 9 1 1 の外縁が、変位状態にて枠画像 6 0 K として表示される箇所までずれてしまったかのような印象を受ける。表示領域 9 1 1 は、大まかにみて略方形状を呈するものであるから、本実施形態のように基準画像 6 0 が三次元的に変位する画像変位演出であれば、変位状態における枠画像 6 0 K は三次元的な表現で方形状を呈するように見える態様（平面視で略平行四辺形状）とされる。本実施形態では、基準状態から変位状態にかけて、枠画像 6 0 K は表示領域 9 1 1 の外縁から次第に離れていくように形状変化し、最終的に図示されるような態様に行き着く。なお、枠画像 6 0 K が全く表示されない構成としてもよい。

30

【0207】

本実施形態における基準画像 6 0 は装飾図柄 8 0 を含む（図 3 3（b）参照）。具体的には、基準画像 6 0 は、少なくとも装飾図柄 8 0 およびその背景として表示される背景画像 8 5（なお、画像変位演出を説明するための図面以外の図面では、当該背景画像 8 5 の図示を省略している）を含む。装飾図柄 8 0 を表示する画像レイヤと背景画像 8 5 を表示する画像レイヤを別のレイヤとし、前者のレイヤが後者のレイヤよりも手前に設定された構成とすれば、装飾図柄 8 0 の背景として背景画像 8 5 が表示された態様を構築することができる。

40

【0208】

また、本実施形態では、表示領域 9 1 1 に対して基準画像 6 0 がずれたことをリアルに表現するため、変位状態においても装飾図柄 8 0（装飾図柄群 8 0 g）の変動の連続性が保たれる（変動が継続する）ように設定されている。つまり、基準状態においては表示領域

50

9 1 1 の全体で実行されていた変動中演出（装飾図柄 8 0）の画像が、変位状態となることで基準画像 6 0（枠画像 6 0 K の内側）に表示されることとなる。

【 0 2 0 9 】

また、本実施形態における基準画像 6 0 は保留図柄 1 0 を含む（図 3 3（b）参照）。つまり、基準状態から変位状態に変化することに伴い、保留図柄 1 0 も一緒に変形、変位することとなる。このように保留図柄 1 0 を含む態様とすることで、表示領域 9 1 1 に対して基準画像 6 0 がずれたように見える印象をより高めることができる。変位状態において新たな当否判定情報（変動前保留情報）が取得された場合には、基準画像 6 0 に新たな保留図柄 1 0 が表されることになる。

【 0 2 1 0 】

なお、本実施形態における基準画像 6 0 は仕様画像 3 0 を含まないものとされる。仕様画像 3 0 は音量等の遊技仕様を変動中演出が実行されている最中においても変更可能であることを示すための画像であるから、それが把握できるように画像変位演出が発生する場合（変位状態への変化が発生した場合）であっても仕様画像 3 0 の態様は維持される。ただし、基準画像 6 0 が仕様画像 3 0 を含む態様とすることを否定するわけではない。このようにすることで、基準画像 6 0 が「ずれた」かのように見える作用がより高くなるという利点がある。

【 0 2 1 1 】

8 - 2）背景楽曲

基準状態から変位状態に変化することを契機として、スピーカ 7 9 から出力される背景楽曲（BGM）が通常背景楽曲（図 3 3（a）参照）から特定背景楽曲（図 3 3（b）参照）に変化する。なお、通常背景楽曲と特定背景楽曲に関しては、「7）7 - 1）」にて説明した通りである。ただし、特定背景楽曲に関し、画像変位演出特有の特定背景楽曲が設定された構成（上記「7）7 - 1）」にて説明した特定背景楽曲と、画像変位演出に用いられる特定背景楽曲とは異なる構成）としてもよい。

【 0 2 1 2 】

画像変位演出は、基準状態から変位状態となり、再び基準状態に戻るものである（基準状態に戻ることで終了する）。変位状態から基準状態に戻ることを契機として特定背景楽曲の出力は終了する（図 3 3（c）参照）。つまり、変位状態にあるときには特定背景楽曲が継続的に出力されることになる。なお、再び基準状態に戻った後は、その場面に応じた背景楽曲が出力される。例えば、通常背景楽曲が出力された状態に戻る。

【 0 2 1 3 】

このように、本実施形態では、基準状態から変位状態に変化することを契機として、背景楽曲が通常背景楽曲から特定背景楽曲に切り替わる。これにより、基準画像 6 0 の変位が生じたことを分かりやすく示すことが可能である。また、本実施形態では、変位状態から基準状態に戻ることで特定背景楽曲の出力は停止されるから、画像変位演出が終了したことが分かりやすい。

【 0 2 1 4 】

8 - 3）以下、画像変位演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【 0 2 1 5 】

○具体例 6 - 1

画像変位演出は、いわゆる先読み演出として機能しうる構成とする（先読み演出自体は公知であるから詳細な説明を省略する）（図 3 4、図 3 5 参照）。すなわち、ある当否抽選結果（対象当否抽選結果）の大当たり信頼度が高まったことを示すものとして、当該対象当否抽選結果についての変動中演出（対象変動中演出）よりも先の一または複数の変動中演出（先の変動中演出）から画像変位演出が開始されうるものとする。すなわち、先の変動中演出にて基準状態から変位状態への変化が生じるものとする（図 3 4（a）参照）。

図 3 4 では、対象当否抽選結果に対応する保留図柄 1 0（先読み対象の保留）に「T」を

10

20

30

40

50

付して示す。

【 0 2 1 6 】

一または複数の先の変動中演出が実行されている最中においても変位状態は維持される（図 3 4（a）～（c）、図 3 5（a）（b）参照）。また、当該変位状態は、対象変動中演出が開始されても維持される（図 3 5（c）参照）。つまり、変位状態は、一または複数の先の変動中演出と対象変動中演出に亘って維持されるものとする。換言すれば、少なくとも一つの先の変動中演出と対象変動中演出という二以上の変動中演出に亘って（少なくとも一つの先の変動中演出の終了時点と対象変動中演出の開始時点を跨いで）変位状態が維持されるものとする。

【 0 2 1 7 】

なお、先の変動中演出に対応する当否抽選結果（はずれ）を示す装飾図柄 8 0 の組み合わせは、先の変動中演出の終了時点で（表示領域 9 1 1 に対してずれた状態にある）基準画像 6 0 に含まれるように表示されることになる（図 3 4（c）、図 3 5（b）参照）。また、先の変動中演出に対応する当否抽選結果（はずれ）の報知が完了することにより、基準画像 6 0 が含む保留図柄 1 0 に変化が生じる（いわゆる「保留の消化」が表される）ことになる。具体的には、変動中保留図柄 1 1 が消去されるとともに、各保留図柄 1 0 の表示位置（順番）が繰り上がる変化が起こる（図 3 4（c） 図 3 5（a）の変化、図 3 5（b） 図 3 5（c）の変化参照）。

【 0 2 1 8 】

このように、変位状態は二以上の変動中演出に亘って維持されるのであるから、変位状態にあるときに継続的に出力される特定背景楽曲の出力も二以上の変動中演出に亘って維持される。このように、特定背景楽曲が変動中演出の終了時点を跨いで維持されるため、画像変位演出が二以上の変動中演出に跨って実行されるものであること（「チャンス」の状態が変動終了とともに終了するのではなく、継続していること）が明確になる。

【 0 2 1 9 】

なお、対象変動中演出が開始される時点とともに変位状態から基準状態に戻る、すなわち特定背景楽曲の出力が終了するようにしてもよい。このようにしても、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高まっていることを示唆する先読み演出としての機能は発現される。ただ、上記のように対象変動中演出が開始されても変位状態（特定背景楽曲の出力）が維持されるようにすることで、先読み演出としての機能がより明確なものとなる。

【 0 2 2 0 】

○具体例 6 - 2（具体例 6 - 1 をさらに具体化した例）

画像変位演出が先読み演出として機能しうる構成とする場合、上述した特定先読み演出の一種として画像変位演出が発生するようにしてもよい。つまり、対象保留情報（チャンス保留）が取得されることを契機として基準画像 6 0 が基準状態から変位状態に変化するとともに、特定背景楽曲の出力が開始される（図 3 6（a）（b）の変化が起こる）ものとする。このようにすることで、画像変位演出が突発的に発生する先読み演出として機能することになるし、基準状態から変位状態への変化に合わせて特定背景楽曲の出力が開始されるため、画像変位演出（特定先読み演出）の発生が分かりやすい。

【 0 2 2 1 】

○具体例 6 - 3

画像変位演出として複数種の演出が発生しうるものとする。例えば、第一画像変位演出（図 3 7（a）（b - 1）のような変化が生じる演出）と第二画像変位演出（図 3 7（a）（b - 2）のような変化が生じる演出）という二種の演出が発生しうるものとする。第一画像変位演出と第二画像変位演出とは、変位状態での表示領域 9 1 1 に対する相対的な基準画像 6 0 の外形（枠画像 6 0 K）の態様が異なるものである。ここで、変位状態における基準画像 6 0 の外形の形状、大きさ、位置（表示領域 9 1 1 に対する相対的な位置）の少なくともいずれかが異なるものは、「表示領域 9 1 1 に対する相対的な基準画像 6 0 の外形の態様が異なる」に相当するものとする。より具体的にいえば、第一画像変位演出と第二画像変位演出とは、基準画像 6 0 の内容（枠画像 6 0 K の内側の部分）にかかわ

10

20

30

40

50

らず、表示領域 9 1 1 に対する外形（枠画像 6 0 K）の形状、大きさ、位置の少なくともいずれかが異なるものであるとする。変位状態は、表示領域 9 1 1 に対して基準画像 6 0 がずれたかのように表示された状態であるところ、第一画像変位演出と第二画像変位演出とは当該「ずれ」の態様が異なるものであるということが出来る。

【0 2 2 2】

第一画像変位演出の変位状態を第一変位状態（図 3 7（b - 1）参照）と、第二画像変位演出の変位状態を第二変位状態（図 3 7（b - 2）参照）とすれば、例えば、第一変位状態よりも、第二変位状態の方が、基準状態からの基準画像 6 0 の「ずれ」量が大きい設定であるとする（第一画像変位演出が「シェイク小」、第二画像変位演出が「シェイク大」である）。そして、第一画像変位演出が発生した場合よりも、第二画像変位演出が発生した場合の方が、画像変位演出による示唆の対象となる当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定であるとする。つまり、基準画像 6 0 の「ずれ」が大きい方が、遊技者にとってより有利な演出であるとする（なお、信頼度の高低は逆であってもよい。すなわち「ずれ」が小さい方が高信頼度であってもよい）。このようにすることで、画像変位演出が発生した場合、遊技者は「ずれ」の大きさにも注目することになる。

10

【0 2 2 3】

このような構成であることを前提とし、第一画像変位演出にて変位状態にあるときには第一特定背景楽曲が出力され（図 3 7（b - 1）参照）、第二画像変位演出にて変位状態にあるときには第二特定背景楽曲（第一特定背景楽曲とは異なる種類の楽曲である）が出力される（図 3 7（b - 2）参照）ものとする。換言すれば、変位状態における基準画像 6 0 の「ずれ」の大きさに応じ、出力される背景楽曲の態様が異なるということである。

20

【0 2 2 4】

画像変位演出における基準画像 6 0 の「ずれ」の態様の違いは見た目の違いであるから、遊技者によっては第一画像変位演出と第二画像変位演出を区別できない可能性がある。本例のようにすることで、第一画像変位演出が発生したときと第二画像変位演出が発生したときとで出力される特定背景楽曲が異なるのであるから、第一画像変位演出と第二画像変位演出とが区別しやすくなる。

【0 2 2 5】

○具体例 6 - 4

上記具体例 6 - 3 のように、特定背景楽曲として異なる種類の楽曲が設定されているものとする。すなわち、変位状態にあるときに第一特定背景楽曲が出力される第一画像変位演出（図 3 8（a）（b - 1）のような変化が生じる演出）が発生することもある設定とする。ただし、変位状態での表示領域 9 1 1 に対する相対的な基準画像 6 0 の外形（枠画像 6 0 K）の態様、すなわち基準画像 6 0 の「ずれ」の態様は、第一特定背景楽曲が出力されているとき（図 3 8（b - 1）参照）と第二特定背景楽曲が出力されているとき（図 3 7（b - 2）参照）とで相違しないものとする。換言すれば、基準画像 6 0 の「ずれ」の態様は同じであるものの、出力される特定背景楽曲が異なるケースがある構成とする。第一特定背景楽曲が出力されるときと、第二特定背景楽曲が出力されるときとは、画像変位演出による示唆の対象となる当否抽選結果の大当たり信頼度が異なるものとする。つまり、第一特定背景楽曲が出力される（第一画像変位演出）ときと、第二特定背景楽曲が出力される（第二画像変位演出）ときとは、遊技者にとって有利な事象（大当たり）が発生する蓋然性が異なるものとする。

30

40

【0 2 2 6】

このようにすることで、変位状態における基準画像 6 0 の「ずれ」（見た目）は同じであるが背景楽曲が異なるという複数種の画像変位演出が発生しうることになるから、遊技者が背景楽曲にも注目する演出形態となる。また、例えば、第一特定背景楽曲および第二特定背景楽曲の一方が出力される画像変位演出に接したことがある遊技者が、初めて他方の特定背景楽曲が出力される画像変位演出に接したときに、何か違和感を覚えるような演出形態（見た目は同じであるが何かが違うと覚えるような演出形態）となるともいえる。

50

【 0 2 2 7 】

○具体例 6 - 5

第一画像変位演出と第二画像変位演出とでは、変位状態にて基準画像 6 0 が表示される領域（表示領域 9 1 1 の一部である。以下基準外領域 9 1 1 a と称する）に表示される画像（以下、基準外画像 6 5 と称する）の態様が異なるものとする。

【 0 2 2 8 】

基準外領域 9 1 1 a は、基準画像 6 0 が基準状態から変位状態に変化することによって生じる領域である。すなわち、基準状態においては表示領域 9 1 1 の全体に基準画像 6 0 が表示されている（図 3 9（a）参照）ところ、当該基準画像 6 0 が表示領域 9 1 1 に対して変位したかのような変化が発生するのであるから、それに伴って変位状態においては基準画像 6 0 が表示された領域以外の領域（基準外領域 9 1 1 a）が生じることになる（図 3 9（b - 1）（b - 2）参照）。当該基準外領域 9 1 1 a に表示される基準外画像 6 5 の態様が、第一画像変位演出と第二画像変位演出とでは異なるものとする。例えば、第一画像変位演出では全体として青色を呈する第一基準外画像 6 5 1（図 3 9（b - 1）にてパラレルハッチングで示す）が、第二画像変位演出では全体として赤色を呈する第二基準外画像 6 5 2（図 3 9（b - 2）にてクロスハッチングで示す）が表示されるものとする。第一画像変位演出よりも第二画像変位演出の方が大当たり信頼度が高いものとするのであれば、第一基準外画像 6 5 1 が表示されることよりも、第二基準外画像 6 5 2 が表示されることの方が、遊技者にとって有利なものであるといえる。

【 0 2 2 9 】

これを前提とし、第一画像変位演出にて変位状態にあるとき、すなわち第一基準外画像 6 5 1 が表示された状態にあるときには第一特定背景楽曲が出力される（図 3 9（b - 1）参照）一方、第二画像変位演出にて変位状態にあるとき、すなわち第二基準外画像 6 5 2 が表示された状態にあるときには第二特定背景楽曲が出力される（図 3 9（b - 2）参照）ようにする。基準外画像 6 5 は、変位状態にある基準画像 6 0 の背景のように見えるものであるため、当該基準画像 6 0 が信頼度示唆を行っていること（変化しうるものであること）に遊技者が気づかないおそれがある。このようなおそれを低減するため、第一基準外画像 6 5 1 が表示されるときと第二基準外画像 6 5 2 が表示されるときとで出力される背景楽曲の態様を異ならせる。

【 0 2 3 0 】

9）保留演出

9 - 1）保留図柄と付随画像

上述した通り、表示領域 9 1 1 には、当否判定情報（保留情報）の存在を示す保留図柄 1 0（変動前保留図柄 1 2、変動中保留図柄 1 1）が表示される。本実施形態では、通常遊技状態中の演出モード（ステージ）として、複数種のモードが設定されており、そのうちの一つである特定モード中においては、表示領域 9 1 1 に保留図柄 1 0 とともに以下で説明するような態様の付随画像 7 0 が表示される。なお、特定モード中にあるときだけでなく、以下で説明するような付随画像 7 0 が常時表示される（常時詳細を後述する保留演出が発生しうる）ようにしてもよい。

【 0 2 3 1 】

図 4 0（a）に示すように、付随画像 7 0 は、各保留図柄 1 0 が表示される箇所（表示箇所）に付随する位置に表示される。本実施形態における各付随画像 7 0 は、各表示箇所の下側に表示される。保留図柄 1 0 が表示されているときには、当該保留図柄 1 0 と付随画像 7 0 が上下に並ぶように表示される。これら付随画像 7 0 は、対応する保留図柄 1 0 が表示されていない状態においても表示されているものである。

【 0 2 3 2 】

付随画像 7 0 は、変動中付随画像 7 1 と変動前付随画像 7 2 に区分けされる。変動中付随画像 7 1 は、変動中保留図柄 1 1 の表示箇所に付随する位置に表示されるものである。変動前付随画像 7 2 は変動前保留図柄 1 2 の表示箇所に付随する位置に表示されるものである。変動中保留図柄 1 1 は、現在実行されている変動中演出に対応するものであり、一つ

のみ表示されるものであるから、変動中付随画像 7 1 も一つ表示される。また、本実施形態では、最大四つの変動前保留図柄 1 2 が表示されることになるから、変動前付随画像 7 2 は四つ表示される。

【0233】

本実施形態では、変動中付随画像 7 1 は表示領域 9 1 1 の横方向中央下側縁近傍に表示され、それを取り囲むように四つの変動前付随画像 7 2 が表示される。また、変動中付随画像 7 1 と変動前付随画像 7 2 の態様は異なる。これのようすることで、(変動中付随画像 7 1 に付随して表示される)変動中保留図柄 1 1 と(変動前付随画像 7 2 に付随して表示される)変動前保留図柄 1 2 の区別が容易になる。本実施形態では、変動中付随画像 7 1 と変動前付随画像 7 2 とは相似形状であるが、変動中付随画像 7 1 の方が変動前付随画像 7 2 よりも大きい。なお、本実施形態では、付随画像 7 0 の大小関係に合わせ、変動中保留図柄 1 1 の方が変動前付随画像 7 2 よりも大きいものとされる。変動中保留図柄 1 1 と変動前保留図柄 1 2 の基本的態様を大きく異ならせることで、両者が明確に区別できるようにしてもよい。

10

【0234】

9 - 2) 保留演出

保留図柄 1 0 を用いた各演出を保留演出と称する。本実施形態では、当該保留演出の一種として、保留図柄 1 0 の態様が変化する可能性がある保留変化演出を実行することが可能である。保留図柄 1 0 の態様として、複数種の態様が設定されている(図 4 0 (b) 参照)。当該保留図柄 1 0 の態様により、対応する当否抽選結果の大当たり信頼度が示唆されることになる。保留変化演出は、大当たり信頼度が高まる方向に保留図柄 1 0 の態様が変化する可能性があることを示す演出である。以下の説明においては、保留図柄 1 0 の態様が変化する結末を変化結末と、変化しない結末を非変化結末と称する。保留変化演出が発生した場合、必ず変化結末に至る構成としてもよい。保留図柄 1 0 の態様の变化は大当たり信頼度が高まる方向の変化であるから、変化結末の方が非変化結末よりも遊技者にとって有利な結末であるといえる。本実施形態では、保留図柄 1 0 の態様として、基本態様(常態)である通常態様、第一特殊態様(青色を呈する)、第二特殊態様(緑色を呈する)、第三特殊態様(赤色を呈する)が設定されている(この順で大当たり信頼度が高くなる(第三特殊態様が最も高い))。なお、各図においては保留図柄 1 0 の態様(色)を文字で表す(通常態様は文字無し)。

20

30

【0235】

保留変化演出(保留演出)の対象となる保留図柄 1 0 を対象保留図柄 1 0 T とする。保留変化演出が発生した際には、対象保留図柄 1 0 T とともに、当該対象保留図柄 1 0 T に付随する付随画像 7 0 (対象付随画像 7 0 T)が拡大表示される(図 4 1 (b) 参照。なお、図 4 1、図 4 2 に示す例は、変動中保留図柄 1 1 が対象保留図柄 1 0 T であり、変動中付随画像 7 1 が対象付随画像 7 0 T である)。すなわち、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T は、常態における大きさ(保留変化演出が発生していないときにおける大きさ)(図 4 1 (a) 参照)よりも、保留変化演出が発生しているときの方が大きい。本実施形態では、対象保留図柄 1 0 T と対象付随画像 7 0 T の拡大率は同じである。例えば、対象保留図柄 1 0 T が常態に比して 2 倍の大きさに拡大表示されるのであれば、対象付随画像 7 0 T も状態に比して 2 倍の大きさに拡大表示されるものとする。

40

【0236】

本実施形態では、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T が拡大表示されている状態であっても、それ以外の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 は大きさが維持される(常態のままである)(図 4 1 (b) 参照)。つまり、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T には変化が生じるが、それ以外の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 には変化が生じないものとされる。よって、保留変化演出発生時には、対象保留図柄 1 0 T が強調され、遊技者は対象保留図柄 1 0 T に何か起こるのではないかということを感じ取ることができる。つまり、保留変化演出が発生したことが分かりやすくなる。特に、本実施形態では、対象保留図柄 1 0 T だけでなく、対象付随画像 7 0 T までもが拡大表示されるから、対象

50

保留図柄 1 0 T がより強調される。

【 0 2 3 7 】

図 4 1、図 4 2 に示す例のように対象保留図柄 1 0 T が変動中保留図柄 1 1 である場合、対象付随画像 7 0 T は変動中付随画像 7 1 となる。常態（保留変化非発生時）においても変動前保留図柄 1 2 および変動前付随画像 7 2 のそれぞれよりも大きく表示されている変動中保留図柄 1 1 と変動中付随画像 7 1 がさらに大きくなるのであるから、保留変化演出発生時には両者の大きさの差がさらに拡大するということである。

【 0 2 3 8 】

本実施形態における保留変化演出では、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T が拡大表示された後、対象保留図柄 1 0 T に対し作用する画像（作用画像 7 5）が表示されることで対象保留図柄 1 0 T の態様が変わるかもしれないということが遊技者に示される（いわゆる「煽り演出」が実行され）（図 4 1（c）参照）、変化結末（図 4 2（a - 1）参照）または非変化結末（図 4 2（b - 1）参照）に至ることとなる。結末に至った後、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T は元の大きさに戻り（図 4 2（a - 2）、（b - 2）参照）、保留変化演出が終了する。

【 0 2 3 9 】

図 4 3 には、保留変化演出の対象保留図柄 1 0 T が変動前保留図柄 1 2 である場合の例を示す。この場合、対象付随画像 7 0 T は変動前付随画像 7 2 となる。常態（保留変化非発生時）においては変動前保留図柄 1 2 および変動前付随画像 7 2 はそれぞれ変動中保留図柄 1 1 および変動中付随画像 7 1 よりも小さい（図 4 3（a）参照）ところ、保留変化演出発生時には対象保留図柄 1 0 T である変動前保留図柄 1 2 および対象付随画像 7 0 T である変動前付随画像 7 2 はそれぞれ変動中保留図柄 1 1 および変動中付随画像 7 1 よりも大きくなるまで拡大表示される（図 4 3（b）参照）。つまり、保留変化演出非発生時と保留変化発生時とで大小関係（表示領域 9 1 1 に占める範囲の大きさ）が逆転する。このようにすることで、常態においては変動前保留図柄 1 2 および変動前付随画像 7 2 をそれぞれ変動中保留図柄 1 1 および変動中付随画像 7 1 よりも小さくすることで両者の区別を明確にしつつ、保留変化演出発生時には対象保留図柄 1 0 T（対象保留図柄 1 0 T である変動前保留図柄 1 2）および対象付随画像 7 0 T（対象保留図柄 1 0 T に付随する変動前付随画像 7 2）については変動中保留図柄 1 1 および変動中付随画像 7 1 よりも大きくなるから、保留変化演出の対象となる保留図柄 1 0 であることが分かりやすくなる。

【 0 2 4 0 】

9 - 3）以下、保留演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ合わせて適用した構成としてもよい。

【 0 2 4 1 】

○具体例 7 - 1

上記実施形態では、保留変化演出（保留演出）の発生時に、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T は拡大表示されるものの、その他の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 の大きさは維持されることを説明したが、当該その他の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 も拡大表示されるようにしてもよい。つまり、保留変化演出の発生時には、全ての保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 が拡大表示（常態（図 4 4（a）参照）よりも大きく表示）されるものとする（図 4 4（b）（c）参照）。なお、対応する変動前保留図柄 1 2 が存在しない変動前付随画像 7 2 も拡大表示される。

【 0 2 4 2 】

本例のようにしても、保留変化演出（保留演出）の発生時には、保留図柄 1 0 だけでなく付随画像 7 0 までもが拡大表示されることになるから、（保留図柄 1 0 だけを拡大表示させる構成（付随画像 7 0 は拡大しない構成）に比して）その変化が強調されることになる。また、全ての保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 が拡大表示されるから、実際に態様変化等が起こるまでいずれの保留図柄 1 0 が対象保留図柄 1 0 T であるのか分からないという作用が奏される。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 3 】

○具体例 7 - 2

上記具体例 7 - 1 のように、保留変化演出（保留演出）の発生時には、全ての保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 が拡大表示されるものとする。ただし、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T と、それ以外の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 とでは、拡大率（常態の大きさに比して何倍とされたか）が異なるものとする。具体的には、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T の拡大率の方が、それ以外の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 の拡大率よりも大きくなるようにする（図 4 5 参照）。このようにすることで、全ての保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 が拡大表示されることで何かが発生するのではないかということの示唆が強調されるとともに、上記実施形態と同様に、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T がその他の保留図柄 1 0 および付随画像 7 0 よりも目立つ（強調される）という作用が奏されることになる。

10

【 0 2 4 4 】

○具体例 7 - 3

保留変化演出（保留演出）の発生時における対象保留図柄 1 0 T の拡大率と、対象付随画像 7 0 T の拡大率が異なるものとする。例えば、対象保留図柄 1 0 T は常態に比して 2 倍に拡大されるものの、対象付随画像 7 0 T は常態に比して 1 . 5 倍の拡大に留まるものとする（図 4 6 参照）。対象保留図柄 1 0 T だけでなく対象付随画像 7 0 T が拡大表示されることによる対象保留図柄 1 0 T の強調作用を保ちつつも、演出の対象（遊技者が注目する）である対象保留図柄 1 0 T については対象付随画像 7 0 T よりも高い拡大率で拡大し、より目立つようにする。

20

【 0 2 4 5 】

図 4 6 に示した例とは逆の設定としてもよい。つまり、対象付随画像 7 0 T を対象保留図柄 1 0 T よりも高い拡大率で拡大する設定としてもよい。このようにすることで、対象保留図柄 1 0 T が大きくなりすぎるのを抑制しつつ、それよりも高い拡大率で拡大される対象付随画像 7 0 T により、対象保留図柄 1 0 T を強調することができる。常態における対象保留図柄 1 0 T が大きく、あまりに拡大率が高すぎると対象保留図柄 1 0 T を表示する範囲がなくなってしまう（他の画像の表示範囲を侵食してしまう）といったケースにて有効である。

30

【 0 2 4 6 】

○具体例 7 - 4

対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T の拡大率が、保留変化演出（保留演出）の発生の度に変化しうるものとする。例えば、対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T の常態での大きさに対する拡大率が 1 . 5 倍である第一保留変化演出（図 4 7（a）（b - 1）（c - 1）というように進行する演出）と、拡大率が 2 倍である第二保留変化演出（図 4 7（a）（b - 2）（c - 2）というように進行する演出）が発生しうるものとする。換言すれば、拡大表示された際の対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T の大きさは、第一保留変化演出よりも第二保留変化演出の方が大きいということである。

【 0 2 4 7 】

このような構成であることを前提とし、第一保留変化演出よりも第二保留変化演出の方が変化結末に至る蓋然性（変化結末期待度）が高い設定とする。つまり、演出の対象となる保留図柄 1 0 がより大きく表示された場合の方が、遊技者が有利な結末に至る蓋然性が高い設定とする。このようにすることで、対象保留図柄 1 0 T や対象付随画像 7 0 T の拡大の程度にも遊技者が注目する演出形態となる。

40

【 0 2 4 8 】

○具体例 7 - 5

上記の通り、保留変化演出は、対象保留図柄 1 0 T の態様が変化するかもしれないことを示す演出である。対象保留図柄 1 0 T および対象付随画像 7 0 T が拡大表示される際、対象保留図柄 1 0 T が変化する可能性がある態様（「候補」の態様）が示されるものとする

50

。具体的には次の通りである。

【0249】

保留変化演出は、対象保留図柄10Tが変化するかもしれないことを示す事前段階と、変化する変化結末または非変化結末に至ったことを示す結末段階とに区分けされるものとする。事前段階においては、対象付随画像70Tとともに拡大表示された対象保留図柄10Tの現在の態様（保留変化演出発生前の態様；第一態様101）と、変化するかもしれない候補の態様（保留変化演出後になり得る態様；第二態様102）が表示される（図48（b）参照）。その後、結末段階に至り、変化結末となる場合には第二態様102に変化した対象保留図柄10Tが表示された状態（図48（c-1）参照）に、非変化結末となる場合には第一態様101のままの対象保留図柄10Tが表示された状態（図48（c-2）参照）に至る。結末段階の後、第二態様102に変化した、または、第一態様101のままの対象保留図柄10Tおよび対象付随画像70Tが常態（元の大きさ）に戻る（図48（d-1）、（d-2）参照）。

10

【0250】

事前段階は、対象保留図柄10Tが第一態様101のままとなるか、または、第二態様102に変化するかを示す段階であるところ、当該事前段階における演出態様は種々考えられる。例えば、第一態様101の図柄と第二態様102の図柄が衝突するような表示がなされ（図48（b）参照）、第一態様101の図柄が残った場合（図48（c-2）参照）には非変化結末に、第二態様102の図柄が残った場合（図48（c-1）参照）には変化結末となるような構成とすることが考えられる。図示しないが、これとは異なる例として、第一態様101の図柄と第二態様102の図柄を「キャラクタ」とし（保留図柄10を「キャラクタ」とし）、両図柄が表すキャラクタ同士が何らかのアクションを行い、その結果として非変化結末および変化結末のいずれに至るかが示されるものとしてもよい。例えば、両図柄が表すキャラクタが戦い、勝利したキャラクタがそのまま残るといった構成とすることが考えられる。

20

【0251】

このように、対象保留図柄10Tおよび対象付随画像70Tが拡大表示されることを利用し、現在の対象保留図柄10Tの態様（第一態様101）と、変化するかもしれない態様（第二態様102）の両方を表示することで、保留変化演出を分かりやすくすることが可能である。

30

【0252】

○具体例7-6

保留演出として、図柄示唆演出（図49（b）参照）を実行可能であるとする。図柄示唆演出においても、対象保留図柄10Tは拡大表示される。本例では、変動中保留図柄11が対象保留図柄10Tとされる。対象保留図柄10Tは、少なくとも拡大表示された状態にて、示唆要素10Taを含むものとされる。当該示唆要素10Taは、複数種の装飾図柄80のうちのいずれかを示唆する（いずれかに対応づけられた）ものである。

【0253】

装飾図柄80は、その種類を示す主要素部および主要素部に付随する副要素部を有するものであるとする（図49（a）参照）。主要素部は「数字」（文字）を含む部分であり、副要素部は「キャラクタ」を含む部分である（なお、本例を説明する図面以外の図面においては、「数字」のみで装飾図柄80を表している）。主要素部（数字）が異なれば装飾図柄80の種類は異なり、同じであれば装飾図柄80の種類は同じであるとする。副要素部として表されるキャラクタは、遊技者から同一視される（同じキャラクタであると認識される）範囲において態様が変わるものとしてもよい。本実施形態では、「1」の主要素部には「キャラクタA」が、「2」の主要素部には「キャラクタB」が、・・・「7」の主要素部には「キャラクタG」が付随するというように、異なる主要素部には別のキャラクタが対応づけられている。

40

【0254】

図柄示唆演出においては、常態（図49（b-1）参照）よりも拡大表示された対象保留

50

図柄 10 T が、上記示唆要素 10 T a としてキャラクタ A ~ G のいずれかを含むものとされる（図 49（b - 2）参照）。なお、本例では、対象保留図柄 10 T（変動中保留図柄 11）は常態ではキャラクタを含むものではない（図 49（b - 1）参照）。図柄示唆演出（拡大表示されたとき）専用の特殊な態様としてキャラクタを含む態様となりうる。ただし、常態においてキャラクタを含む態様とすることを否定するわけではない。

【0255】

図柄示唆演出は、全ての装飾図柄群 80 g が変動している状態で発生する（図 49（b - 2）参照）。すなわち、全ての装飾図柄群 80 g が変動している状態で、示唆要素 10 T a を含む対象保留図柄 10 T が拡大表示される。三つの装飾図柄群 80 g のうち、最初に変動が停止または疑似停止（遊技者には停止しているように見えるが、わずかに動いているような状態をいう）する装飾図柄群 80 g から選択される装飾図柄である第 1 停止図柄（演出の対象となる装飾図柄 80。以下、対象装飾図柄 80 T と称することもある）の種類は、当該対象保留図柄 10 T が含む示唆要素 10 T a に対応するものとなる。例えば、対象保留図柄 10 T としてキャラクタ F の示唆要素 10 T a を含むものが拡大表示された場合には、主要素部が「6」であり副要素部が「キャラクタ F」である装飾図柄 80 が第 1 停止図柄として表示されることになる（図 49（b - 3）参照）。

10

【0256】

対象保留図柄 10 T が元の状態に戻るタイミング（示唆要素 10 T a が消去されるタイミング）はどのようなものであってもよい。図 49（b - 3）に示すように対応する装飾図柄 80 が第 1 停止図柄として表示されるまでは示唆要素 10 T a が表示され続けるものとしてもよいし、図示しないが、示唆要素 10 T a が消去された後それに対応する第 1 停止図柄が表示されるものとしてもよい。

20

【0257】

このように、拡大表示される対象保留図柄 10 T（現在変動している装飾図柄 80 により報知される当否抽選結果に対応する変動中保留図柄 11）により、所定位置に停止または疑似停止する対象装飾図柄 80 T の種類を示唆することができる。一般的な保留図柄は小さく、当該保留図柄を用いて停止または疑似停止する装飾図柄 80 の種類を示唆することは困難であったのに対し、本例は拡大表示される対象保留図柄 10 T を利用するものであるから、対象装飾図柄 80 T の種類の示唆が分かりやすいという利点がある。

【0258】

なお、上記例は、対象装飾図柄 80 T が第 1 停止図柄とされるものであるが、2 番目に変動が停止または疑似停止する装飾図柄 80（第 2 停止図柄）や、3 番目に変動が停止または疑似停止する装飾図柄 80（第 3 停止図柄）が対象装飾図柄 80 T とされるものとしてもよい。また、停止する順ではなく、いずれかの表示位置（左・中・右のいずれか）に表示される装飾図柄 80 が対象装飾図柄 80 T とされるものとしてもよい。例えば、変動中保留図柄 11 が対象保留図柄 10 T とされるものであり、変動中保留図柄 11 が表示領域 911 の横方向中央に表示されることに照らし、中装飾図柄群 80 g L から選択される中装飾図柄 80 が対象装飾図柄 80 T とされるものとするのが考えられる。すなわち、左装飾図柄 80・中装飾図柄 80・右装飾図柄 80 のうち、対象保留図柄 10 T が表示される位置と最も近い位置に表示されるのは中装飾図柄 80 であるから、対象保留図柄 10 T によって示唆される対象を中装飾図柄 80 とする。このようにすることで、対象保留図柄 10 T と示唆の対象となる装飾図柄 80（対象装飾図柄 80 T）の関係がより明確になる。

30

40

【0259】

○具体例 7 - 7（具体例 7 - 6 の変形例）

上記図柄示唆演出は、示唆要素 10 T a を含む対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至るか否か（所定の大きさまで大きくなるか否か）に応じ、結末が異なるものとする。対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至った場合（図 50（b - 1）参照）には、当該示唆要素 10 T a に対応する種類の装飾図柄 80（対象装飾図柄 80 T）が停止または疑似停止する（対象の装飾図柄群 80 g から選択される）という結末（表示結末）（図 50（c - 1

50

参照)に至る。一方、対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至らなかった場合(図 50 (b - 2) 参照)には、当該示唆要素 10 T a に対応する種類の装飾図柄 80 が停止または疑似停止しない(対象の装飾図柄群 80 g から選択されない)という結末(非表示結末)(図 50 (c - 2) 参照)に至る。つまり、対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至るか否かが演出の「分岐」として設定された構成とする。なお、表示結末に至る場合の方が、非表示結末に至る場合よりも大当たり信頼度が高い設定とすることが好ましい。つまり、対象保留図柄 10 T により示唆された種類の装飾図柄 80 が表示されることが、遊技者に有利な事象として設定された構成とすることが好ましい。非表示結末に至る場合には、当否抽選結果がはずれとなることが確定する設定としてもよい。

【0260】

また、本例のようにする場合、表示結末に至った場合には、当該結末に至ったことを示す演出(非表示結末に至らなかった場合には実行されない演出)が実行されるようにするとよい。示唆要素 10 T a としてキャラクタを含む対象保留図柄 10 T が表示されるのであれば、対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至った場合には当該キャラクタが「セリフ」を発する演出が実行されるものとする。例えば、「キャラクタ B」を含む対象保留図柄 10 T が所定の大きさまで至った場合には、当該「キャラクタ B」が「セリフ」を発する演出が実行された上で、「2」の装飾図柄 80 (「キャラクタ B」を含む装飾図柄 80) が所定位置に停止または疑似停止するものとする(図 50 (b - 1) 参照)。一方、所定の大きさに至らなかった場合には、このような「セリフ」を発する演出は実行されない(図 50 (b - 2) 参照)。対象保留図柄 10 T が所定の大きさに至ったか否かは遊技者が明確に判別できないおそれがあるから、所定の大きさに至った場合に実行される特有の演出が発生するようにしておき、当該判別を容易にするとよい。また、対象のキャラクタが「セリフ」を発した上で、当該キャラクタを含む装飾図柄 80 が選択されることになるから、演出の流れが分かりやすいという利点もある。

【0261】

10) 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。

【0262】

例えば、上記 3) ~ 9) にて説明した構成の一部のみを有する遊技機としてもよい。また、上記実施形態にて説明した遊技機 1 はぱちんこ遊技機であるが、ぱちんこ遊技機特有の構成を前提とした事項を除き、回胴式遊技機等のその他の遊技機に適用することも可能である。

【0263】

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。

【0264】

・手段 1 - 1

遊技者が操作可能な操作ユニットの操作により複数種の遊技仕様を変更することが可能な遊技機であって、前記操作ユニットは、変更対象となる前記遊技仕様である対象遊技仕様を選択する選択操作を行うための選択操作部と、前記対象遊技仕様を好みの状態に変更する変更操作を行うための変更操作部と、を有するものであり、前記遊技仕様を変更することが可能な変更可能状態にて、前記選択操作部の操作によっては前記変更操作が行えず、前記変更操作部の操作によっては前記選択操作が行えないように設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、遊技仕様を変更しようとする際の誤操作を起こりにくくすることが可能である。

【0265】

・手段 1 - 2

前記変更可能状態は、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出が実行されている最中であることを特徴とする手段 1 - 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

変動中演出が実行されている最中は、遊技者は演出の内容に注目しつつ遊技仕様の変更を試みるであろうから、誤操作を起こりにくくする意義が大きい。

【 0 2 6 6 】

・手段 1 - 3

前記操作ユニットは、前記選択操作部が所定方向に沿って設けられ、前記変更操作部が当該所定方向に交差する方向に沿って設けられるものであることを特徴とする手段 1 - 1 または手段 1 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、選択操作を行う際に操作すべき対象（選択操作部）と変更操作を行う際に操作すべき対象（変更操作部）の違いが明確になり、より誤操作が起こりにくくなる。

10

【 0 2 6 7 】

・手段 1 - 4

前記操作ユニットの操作がなされる際には表示装置に操作補助画像が表示され、前記操作補助画像は、複数種の前記遊技仕様のうち、前記対象遊技仕様を表す対象表示部を含むものであって、前記選択操作部の操作により当該対象表示部が表す前記遊技仕様の種類が変化するものであることを特徴とする手段 1 - 1 から手段 1 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、選択操作部の操作により対象遊技仕様が変化することを分かりやすく示すことが可能である。

20

【 0 2 6 8 】

・手段 1 - 5

前記操作補助画像は、前記選択操作部の操作がなされたと仮定した場合に次に前記対象遊技仕様とされる前記遊技仕様の種類を示す次項目表示部を含む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、選択操作部の操作によりどのように対象遊技仕様が変化するのかを分かりやすく示すことが可能である。

【 0 2 6 9 】

・手段 1 - 6

前記操作補助画像は、前記対象遊技仕様の現在の状態を示す状態表示部を含むことを特徴とする手段 1 - 4 または手段 1 - 5 に記載の遊技機。

30

このようにすることで、対象遊技仕様の現在の状態が分かりやすい。

【 0 2 7 0 】

・手段 1 - 7

前記操作補助画像は、前記変更操作部の操作がなされたと仮定した場合に前記対象遊技仕様の状態がどのようなものとなるかを示す変更後表示部を含むことを特徴とする手段 1 - 4 から手段 1 - 6 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、変更操作部の操作がなされた場合に対象遊技仕様の状態がどのように変化するかを分かりやすく示すことが可能である。

【 0 2 7 1 】

・手段 1 - 8

複数種の前記遊技仕様の少なくとも一部は、遊技状態によっては変更不能なものとされており、ある遊技仕様が前記対象遊技仕様とされた先の遊技状態から、当該ある遊技仕様が変更不能後の遊技状態への移行が生じた場合、当該ある遊技仕様とは別の遊技仕様であって当該後の遊技状態において変更可能なものが前記対象遊技仕様として自動的に設定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。

40

このようにすることで、ある遊技仕様が対象遊技仕様とされたまま、当該ある遊技仕様が変更不能な遊技状態に移行することが防止される。

【 0 2 7 2 】

・手段 1 - 9

前記別の遊技仕様は、複数種の前記遊技仕様のうちの一種であって、どの遊技状態であっ

50

ても変更可能なものであることを特徴とする手段 1 - 8 に記載の遊技機。

このようにすることで、どの遊技状態に移行する場合であっても「別の遊技仕様」を対象遊技仕様として設定すればよく、制御が容易である。

【 0 2 7 3 】

・ 手段 2 - 1

操作手段の操作により遊技仕様を変更することが可能な遊技仕様変更手段と、前記遊技仕様に関する仕様画像を表示する表示手段と、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を、前記表示手段を用いて実行する変動中演出実行手段と、を備え、前記変動中演出を構成する演出として特定演出を実行することが可能であり、前記変動中演出にて前記特定演出が実行されてい

10

ない通常状態にあるときには前記仕様画像が表示される一方、前記特定演出が実行されている特定状態にあるときには所定の表示条件が満たされない限り前記仕様画像が表示されないことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、仕様画像によって特定演出（演出用の映像）が阻害される（圧迫される）ことが防止される。

【 0 2 7 4 】

・ 手段 2 - 2

前記表示条件として前記操作手段の操作が設定されており、前記特定状態にあるときであっても前記操作手段が操作されることで前記仕様画像が表示されることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

20

遊技者の意思が認められる場合には、特定状態にあるときであっても仕様画像が表示されるものとすればよい。

【 0 2 7 5 】

・ 手段 2 - 3

前記仕様画像の態様として、基本態様および当該基本態様よりも目立つ態様である強調態様が設定されており、前記通常状態にあるときに前記操作手段が操作されることで前記仕様画像が前記基本態様から前記強調態様に変化す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。

特定演出が実行されていない状態（通常状態）であっても、仕様画像により表示領域に表示される画像が阻害（圧迫）されにくいようにすることが好ましい。よって、通常状態においては仕様画像が基本態様とされ、遊技者の意思が認められる場合には当該基本態様

30

がより目立つ強調態様に変化するようにすればよい。

【 0 2 7 6 】

・ 手段 2 - 4

前記特定状態にあるときに前記操作手段が操作されることで前記強調態様の前記仕様画像が表示されることを特徴とする手段 2 - 2 を引用する手段 2 - 3 に記載の遊技機。

遊技者の意思が認められる場合には、最初から強調態様の仕様画像が表示されるものとすればよい。

【 0 2 7 7 】

・ 手段 2 - 5

前記基本態様の前記仕様画像は、複数種の前記遊技仕様のいずれかを対象遊技仕様として示す対象表示部を含み、前記強調態様の前記仕様画像は、前記基本態様の前記仕様画像は含まない部分であって前記対象遊技仕様の現在の状態を示す状態表示部を含むことを特徴とする手段 2 - 3 または手段 2 - 4 に記載の遊技機。

40

基本態様および強調態様を上記のように設定することで、状態表示部を含まない分、強調態様に比して基本態様を小さくすること（目立たなくすること）が可能となる。また、基本態様は状態表示部を含んでいないものの、対象遊技仕様を示す対象表示部を含んでいるから、基本態様が表示されている状態にあっても、少なくとも当該対象遊技仕様について状態を変更することが可能であることを遊技者は感じ取ることができる。

【 0 2 7 8 】

50

・手段 3 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し操作有効期間中に前記操作手段の操作を促す操作要求演出を実行する演出実行手段と、対象となる前記操作要求演出について、前記操作有効期間中に前記操作手段が実際に操作されていなくても演出に反映される自動操作を実行する自動操作実行手段と、を備え、前記自動操作が実行されることがある自動操作モードとして、前記操作要求演出のうちの第一操作要求演出については前記自動操作の対象となる一方、前記操作要求演出のうちの第二操作要求演出については前記自動操作の対象とならない一部自動操作モードが設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、一部自動操作モードを設定することで、操作負担を低減しつつも、時には自らが操作するという面白みのある遊技を行うことができるようになる。

10

【 0 2 7 9 】

・手段 3 - 2

前記第二操作要求演出には、前記操作有効期間中に前記操作手段の操作がなされることを契機として当否抽選結果に応じた当否報知結末に至るものが含ま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、一部自動操作モードが設定されている際にも、当否抽選結果が判明する遊技者にとって重要な操作については遊技者自らが操作することになる（自動操作がなされない）という遊技性の実現される。

【 0 2 8 0 】

・手段 3 - 3

前記一部自動操作モードとして、前記操作要求演出のうち前記第二操作要求演出となるものの数が異なる二以上のモードが設定されていることを特徴とする請求項 1 または手段 3 - 2 に記載の遊技機。

自動操作による操作負担が低減される好みの程度は遊技者によって様々であるから、自動操作が発生する頻度が異なる二以上の一部自動操作モードが設定された構成とするとよい。

20

【 0 2 8 1 】

・手段 3 - 4

前記自動操作モードとして、全ての前記操作要求演出が前記自動操作の対象となる全自動操作モードが設定されてい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。

全ての操作が面倒であると感じる遊技者も存在するであろうから、一部自動操作モードだけでなく、全自動操作モードが設定された構成とするとよい。

30

【 0 2 8 2 】

・手段 3 - 5

前記自動操作の対象とならない前記操作要求演出と、前記自動操作の対象となる前記操作要求演出とでは、前記操作要求演出が発生していることを示す操作画像の態様が異なることを特徴とする手段 3 - 1 から手段 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、一部自動操作モードが設定されているときであっても、現在発生している操作要求演出が自動操作の対象であるのか否かを判別することが可能となる。

40

【 0 2 8 3 】

・手段 3 - 6

前記自動操作の対象とならない前記操作要求演出では、前記操作画像として前記操作手段を表す操作対象表示および当該操作手段の操作態様を表す操作態様表示を含む画像が表示される一方、前記自動操作の対象となる前記操作要求演出では、前記操作画像として前記操作対象表示および前記操作態様表示の一方を含み他方を含まない画像が表示されることを特徴とする手段 3 - 5 に記載の遊技機。

自動操作の対象となる操作要求演出は、遊技者が実際に操作する必要はないのであるから、操作対象表示および操作態様表示の他方を含まない操作画像が表示されるようにして、（操作対象表示および操作態様表示の両方が表示される場合よりも）操作指示が強調され

50

ないようにすればよい。

【 0 2 8 4 】

・ 手段 4 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、抽選により遊技者に特典を付与することが決定された場合に、特定領域に遊技球が進入することを条件として実際に特典を付与する特典付与手段と、特典が付与されることが遊技者に報知された後の期間であって前記特定領域に遊技球が進入することで終了する特定期間中に、所定の操作条件を満たす前記操作手段の操作がなされた場合に遊技仕様を変更する仕様変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機。上記遊技機によれば、特定期間を利用して遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【 0 2 8 5 】

・ 手段 4 - 2

前記特定期間中には、前記操作手段の操作により遊技仕様の変更がなされることを示す画像が表示装置に表示されないことを特徴とする手段 4 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、特定期間中における操作手段の操作により遊技仕様の変更がなされることが、いわゆる「隠れ演出」（裏ボタン演出）として機能することになる。

【 0 2 8 6 】

・ 手段 4 - 3

前記特定期間中に前記操作手段の操作がなされた回数が N 回に至ることが前記操作条件の成立とされており、前記特定期間中に前記操作手段の操作がなされた回数が当該 N 回に至らない場合には前記操作条件は成立しないことを特徴とする手段 4 - 2 に記載の遊技機。

ただし、前記 N は 2 以上である。

・ 手段 4 - 4

前記特定期間中に前記操作手段の操作がなされた状態が保たれる維持操作の時間が規定時間に至ることが前記操作条件の成立とされており、前記特定期間中に当該維持操作の時間が当該規定時間に至らない場合には前記操作条件は成立しないことを特徴とする手段 4 - 2 に記載の遊技機。

特定期間中に遊技者が不意に操作手段を操作（単発操作）してしまうことが考えられるから、操作条件は遊技者が意図せず成立するようなものではないことが好ましい。

【 0 2 8 7 】

・ 手段 4 - 5

前記操作条件が満たされることを契機として所定の効果音が出力されることを特徴とする手段 4 - 2 から手段 4 - 4 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、操作条件の存在を知っている遊技者は、操作条件が成立したかを効果音の有無により判断することが可能となる。

【 0 2 8 8 】

・ 手段 4 - 6

特典が付与されることが遊技者に報知された後、前記特定領域を狙って遊技球を発射させることを促す指示画像が表示装置に表示されるものであり、前記特定期間が開始されてから所定時間経過後に前記指示画像が表示されることを特徴とする手段 4 - 1 から手段 4 - 5 のいずれかに記載の遊技機。

遊技仕様を変更させることを考えている遊技者であっても、指示画像に従って遊技球を発射してしまい、操作条件を成立させる前に特定期間を終了させてしまうことが考えられる。よって、特定期間が開始されてから所定時間経過後に指示画像が表示されるようにする（特定期間が開始されてからすぐに遊技球を発射させてしまう状況が起こりにくくする）とよい。

【 0 2 8 9 】

・ 手段 5 - 1

当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、前記変動中演出を構成する演出として発生しうる特別演出の発生確率が、通常モードとは異なる特別モードを設定

10

20

30

40

50

することが可能なモード設定手段と、を備え、前記特別モードとして、前記特別演出の発生確率が異なる複数種のモードが設けられており、設定される前記特別モードの種類は、遊技者が任意に決定できず、モード決定抽選により決定されることを特徴とする遊技機。上記遊技機によれば、特別演出の発生確率が異なる複数種の特別モードが設けられていることにより、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【0290】

・手段5 - 2

前記モード決定抽選を経て設定された前記特別モードの種類は報知されないことを特徴とする手段5 - 1に記載の遊技機。

このようにすれば、複数種の特別モードのいずれが設定されたのかを予測しつつ楽しむという斬新な遊技性の実現される。

10

【0291】

・手段5 - 3

前記特別モードの一種として、当否抽選結果が当たりとなる前記変動中演出においては、前記特別演出が必ず発生するモードが設定されていることを特徴とする手段5 - 2に記載の遊技機。

このようにすることで、特別演出が発生していない状況では、特別演出が必ず発生するモードが設定されていないことを願うという遊技性の実現される。

【0292】

・手段5 - 4

前記特別演出は、前記変動中演出における規定タイミングにおいて発生しうるものであり、それ以外のタイミングでは発生することがないものであることを特徴とする手段5 - 3に記載の遊技機。

このようにすることで、規定タイミング到達時点で特別演出が発生していない状況では、特別演出が必ず発生するモードが設定されていた場合当たりとなる可能性が無くなるから、当該モードが設定されていないことを願う遊技性の実現される。

20

【0293】

・手段6 - 1

当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、当否抽選に用いられる当否抽選情報のうち、対応する前記変動中演出が開始されていないものを保留情報として記憶する記憶手段と、新たに取得された前記保留情報が対象保留情報である場合に当該対象保留情報の取得を契機として開始される演出であって、少なくとも当該対象保留情報に対応する当否抽選結果についての前記変動中演出である対象変動中演出が開始される時点まで予め定められた特定背景楽曲を継続的に出力する特定先読み演出を実行する特定先読み演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

30

上記遊技機は、対象保留情報の取得を契機として特定背景楽曲が対象変動中演出まで継続的に出力されるという面白みのある先読み演出を実行することが可能である。

【0294】

・手段6 - 2

前記変動中演出中に出力される背景楽曲として前記特定背景楽曲とは異なる通常背景楽曲が設定されており、前記通常背景楽曲が出力されている状態にて前記対象保留情報が取得された場合、それを契機として前記通常背景楽曲に代えて前記特定背景楽曲が出力されることを特徴とする手段6 - 1に記載の遊技機。

40

このように、通常背景楽曲から特定背景楽曲に変わることが特定先読み演出の開始とされることで、当該特定先読み演出が発生したことが分かりやすくなる。

【0295】

・手段6 - 3

前記特定先読み演出が発生した場合、前記対象変動中演出にて一または複数種の規定演出のうちのいずれかが発生することが確定するものであり、前記特定背景楽曲は、前記対象

50

変動中演出における前記規定演出が開始される時点まで継続的に出力されることを特徴とする手段 6 - 1 または手段 6 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、特定先読み演出（特定背景楽曲の出力）の発生は、規定演出の発生につながるということを分かりやすく示すことが可能である。

【 0 2 9 6 】

・手段 6 - 4

前記対象保留情報が取得されることを契機として動作する可動体を備えることを特徴とする手段 6 - 1 から手段 6 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、特定先読み演出が開始されたことがより分かりやすくなる。

【 0 2 9 7 】

・手段 6 - 5

前記可動体は、原位置と演出位置との間を変位することが可能なものであり、前記対象保留情報が取得されることを契機として前記原位置に位置する前記可動体が前記演出位置に向かって変位し、前記特定背景楽曲の出力が終了することを契機として前記演出位置に位置する前記可動体が前記原位置に向かって変位することを特徴とする手段 6 - 4 に記載の遊技機。

・手段 6 - 6

前記可動体が前記演出位置に位置する間は、前記特定背景楽曲が継続的に出力されることを特徴とする手段 6 - 5 に記載の遊技機。

このようにすることで、特定背景楽曲の出力と可動体の動作がリンクしたものとなり、特定先読み演出が実行されていることがより分かりやすくなる。

【 0 2 9 8 】

・手段 7 - 1

表示領域を有する表示装置と、前記表示領域に基準画像が表示された基準状態から、当該表示領域に対して当該基準画像が変位したかのように表示された変位状態に変化する画像変位演出を実行する演出実行手段と、前記基準状態から前記変位状態に変化することを契機として、出力される背景楽曲を通常背景楽曲から特定背景楽曲に変化させる背景楽曲制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、画像変位演出の発生を分かりやすく示すことが可能である。

【 0 2 9 9 】

・手段 7 - 2

前記画像変位演出は、前記変位状態から再び前記基準状態に戻るものであり、当該基準状態に戻ることを契機として前記特定背景楽曲の出力が停止されることを特徴とする手段 7 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、画像変位演出の終了が分かりやすくなる。

【 0 3 0 0 】

・手段 7 - 3

前記基準画像は、当否抽選結果を示す装飾図柄の変動開始から当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出の画像を含むものであり、前記画像変位演出は、二以上の連続する前記変動中演出に亘って前記変位状態が維持されつつ前記特定背景楽曲が継続的に出力されるものであることを特徴とする手段 7 - 1 または手段 7 - 2 に記載の遊技機。

このように、いわゆる先読み演出として画像変位演出を発生させることができる。この場合、画像変位演出が二変動に亘ること（変動中演出が終了しても継続すること）を明確に示すため、特定背景楽曲も継続的に出力されるようにするとよい。

【 0 3 0 1 】

・手段 7 - 4

前記画像変位演出として、前記変位状態での前記表示領域に対する相対的な前記基準画像の外形の態様が異なる第一画像変位演出および第二画像変位演出が実行可能であり、前記第一画像変位演出にて前記変位状態にあるときには前記特定背景楽曲として第一特定背景

10

20

30

40

50

楽曲が出力される一方、前記第二画像変位演出にて前記変位状態にあるときには前記特定背景楽曲として前記第一特定背景楽曲とは異なる第二特定背景楽曲が出力されることを特徴とする手段 7 - 1 から手段 7 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、画像変位演出の異同を判別しやすくなる。

【 0 3 0 2 】

・手段 7 - 5

前記特定背景楽曲として複数種の楽曲が設定されており、前記変位状態での前記表示領域に対する前記基準画像の外形の態様が同じであっても、前記特定背景楽曲の種類に応じ、その後遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なることを特徴とする手段 7 - 1 から手段 7 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

このようにすることで、基準画像の外形の態様が同じ（見た目が同じ）画像変位演出であっても、有利な事象が発生する蓋然性に差を設定することが可能となる。

【 0 3 0 3 】

・手段 8 - 1

当否抽選に用いられる当否抽選情報のうち、未だ対応する当否抽選結果の報知が完了していないものの存在を示す保留図柄を表示する表示手段と、前記保留図柄を用いた保留演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記表示手段には、前記保留図柄が表示される箇所に付随する付随画像が表示されており、前記保留演出が発生するときには、演出の対象となる前記保留図柄である対象保留図柄とともに、当該対象保留図柄に付随する前記付随画像である対象付随画像が拡大表示されることを特徴とする遊技機。

20

上記遊技機によれば、保留演出が発生するときには対象保留図柄だけでなく、対象付随画像も拡大表示されるから、当該演出が発生したことが分かりやすい。

【 0 3 0 4 】

・手段 8 - 2

複数の前記保留図柄が表示されている状態で前記保留演出が発生するときには、前記対象保留図柄以外の前記保留図柄および前記対象付随画像以外の前記付随画像は、その大きさが維持されることを特徴とする手段 8 - 1 に記載の遊技機。

このように、対象保留図柄（対象付随画像）とその他の保留図柄（その他の付随画像）との間に態様の差（変化の差）を設定することで、対象保留図柄が強調されることになり、保留演出の対象であることが分かりやすくなる。

30

【 0 3 0 5 】

・手段 8 - 3

複数の前記保留図柄が表示されている状態で前記保留演出が発生するときには、前記対象保留図柄以外の前記保留図柄および前記対象付随画像以外の前記付随画像も拡大表示されることを特徴とする手段 8 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、保留に関する演出が発生することを示唆しつつも、いずれの保留図柄が演出の対象となるのかを分かりにくくする（量す）演出形態となる。

【 0 3 0 6 】

・手段 8 - 4

前記保留演出は、前記対象保留図柄が第一態様から第二態様に变化する可能性を示唆する事前段階と、前記第二態様に变化する変化結末に至ったか否かを示す結末段階と、を含むものであり、前記事前段階にて前記第一態様および前記第二態様の両方を示す部分を含む前記対象保留図柄が前記対象付随画像とともに拡大表示されることを特徴とする手段 8 - 1 から手段 8 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

このようにすることで、対象保留図柄の態様が変化するかもしれないということが強調される。

【 0 3 0 7 】

・手段 8 - 5

前記表示手段に複数種の装飾図柄が変動表示された後、当該装飾図柄の変動が当否抽選結果に応じた態様で停止または疑似停止することで当否抽選結果が報知されるものであり、

50

前記保留演出にて拡大表示される前記対象保留図柄により、所定位置に停止または疑似停止する可能性がある前記装飾図柄の種類が示唆されることを特徴とする手段 8 - 1 から手段 8 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

・手段 8 - 6

前記保留演出にて拡大表示される前記対象保留図柄が所定の大きさに至ったときには当該対象保留図柄により示唆される種類の前記装飾図柄が停止または疑似停止する一方、所定の大きさに至らなかったときには当該対象保留図柄により示唆される種類の前記装飾図柄が停止または疑似停止しないことを特徴とする手段 8 - 5 に記載の遊技機。

このようにすることで、保留図柄と装飾図柄がリンクする分かりやすい演出を実行することが可能である。

10

【符号の説明】

【 0 3 0 8 】

1 遊技機

1 0 保留図柄 (1 1 変動中保留図柄 1 2 変動前保留図柄)

1 0 T 対象保留図柄

1 0 T a 示唆要素

1 0 1 第一態様

1 0 2 第二態様

2 0 操作ユニット

2 1 選択操作部 (2 1 1 第一選択操作部 2 1 2 第二選択操作部)

20

2 2 変更操作部 (2 2 1 第一変更操作部 2 2 2 第二変更操作部)

2 5 演出ボタン

2 8 操作画像

2 8 1 操作対象表示

2 8 2 操作態様表示

2 8 3 期間表示

3 0 仕様画像

3 1 基本画像 (基本態様の仕様画像)

3 2 操作補助画像 (強調態様の仕様画像)

3 0 a 対象表示部

30

3 0 b 状態表示部

3 0 c 変更後表示部 (3 0 1 c 第一変更後表示部 3 0 2 c 第二変更後表示部)

3 0 d 次項目表示部 (3 0 1 d 第一次項目表示部 3 0 2 d 第二次項目表示部)

4 0 指示画像

4 2 条件報知画像

4 5 演出画像

5 0 可動体

6 0 基準画像

6 0 K 枠画像

6 5 基準外画像 (6 5 1 第一基準外画像 6 5 2 第二基準外画像)

40

7 0 付随画像 (7 1 変動中付随画像 7 2 変動前付随画像)

7 0 T 対象付随画像

7 5 作用画像

7 9 スピーカ

8 0 装飾図柄

8 0 T 対象装飾図柄

8 5 背景画像

9 0 4 始動領域 (9 0 4 a 第一始動領域 9 0 4 b 第二始動領域)

9 0 5 普通始動領域 (特定領域)

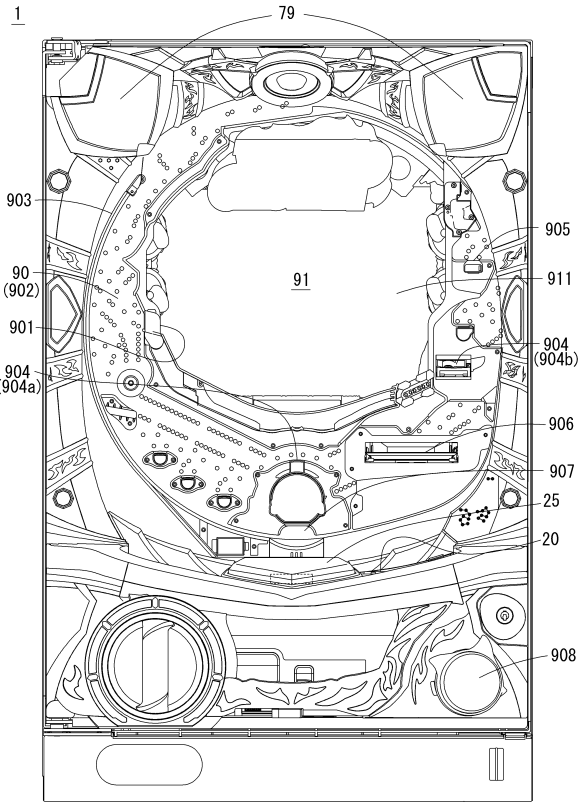
9 0 6 大入賞領域

50

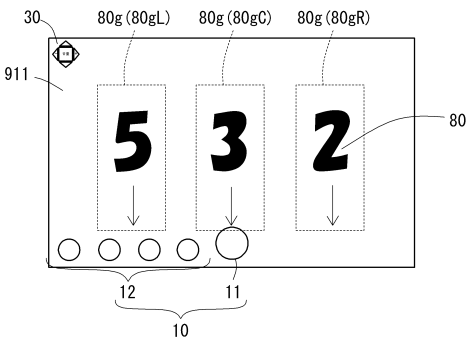
9 1 表示装置
9 1 1 表示領域
9 1 1 a 基準外領域

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

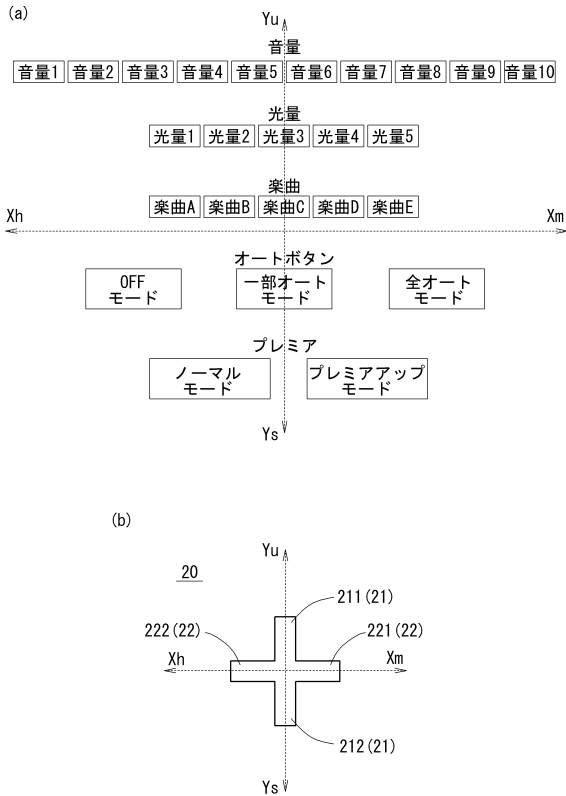
20

30

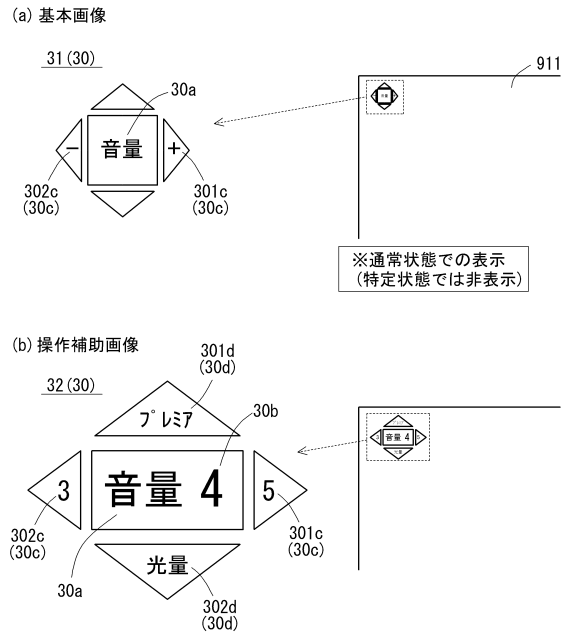
40

50

【図 3】



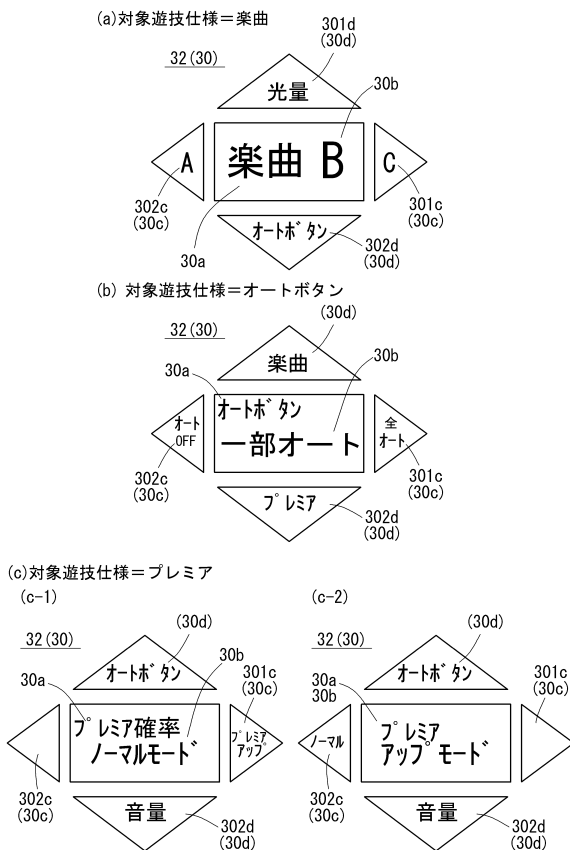
【図 4】



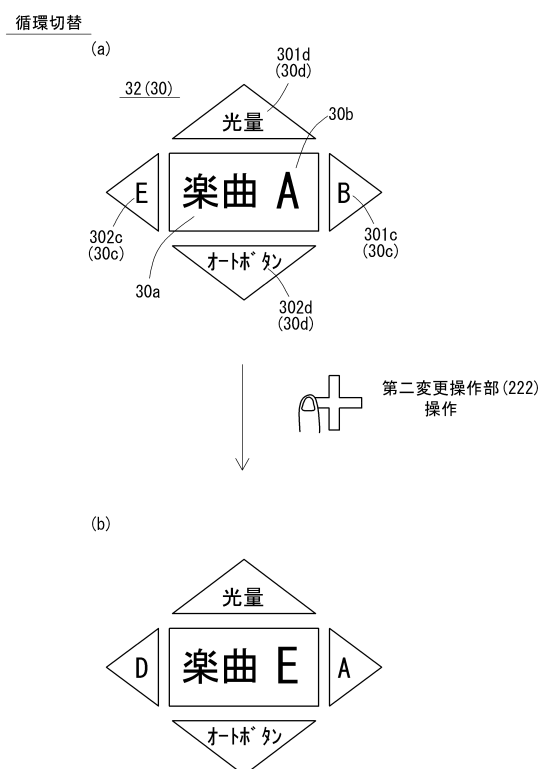
10

20

【図 5】



【図 6】

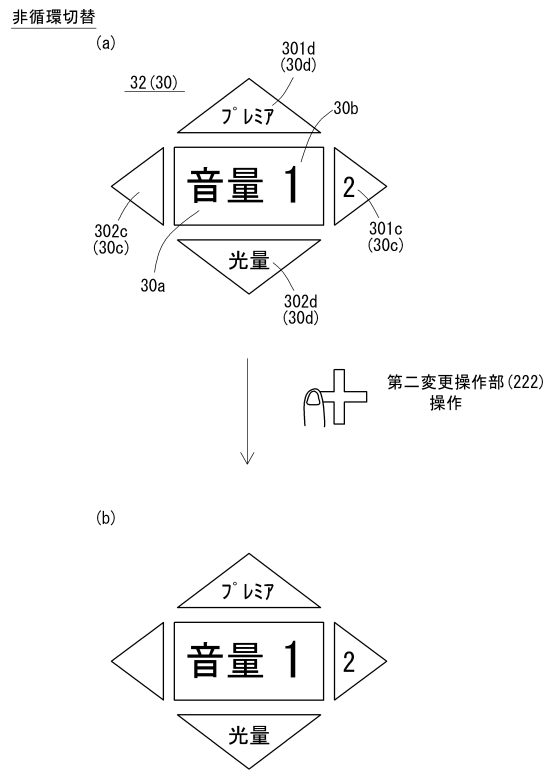


30

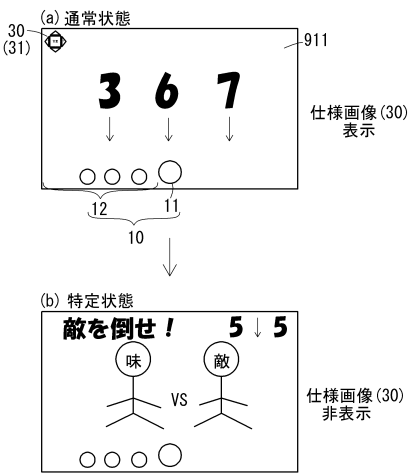
40

50

【 図 7 】



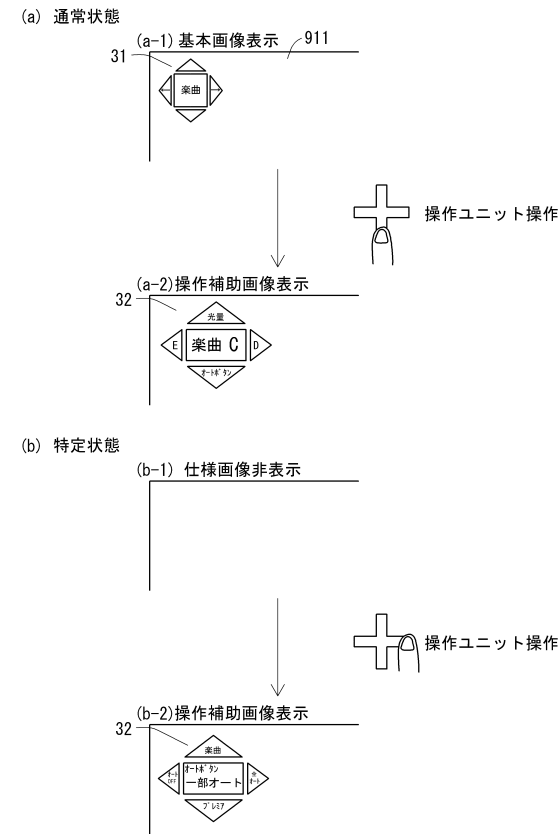
【 図 8 】



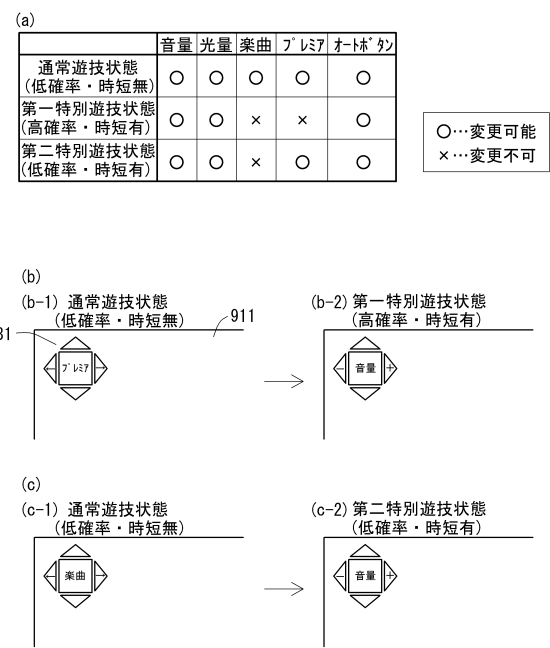
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

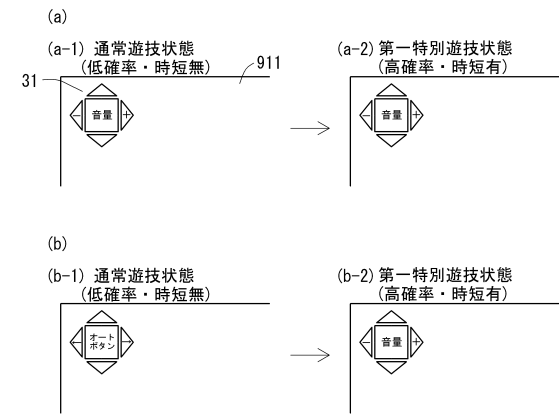


30

40

50

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

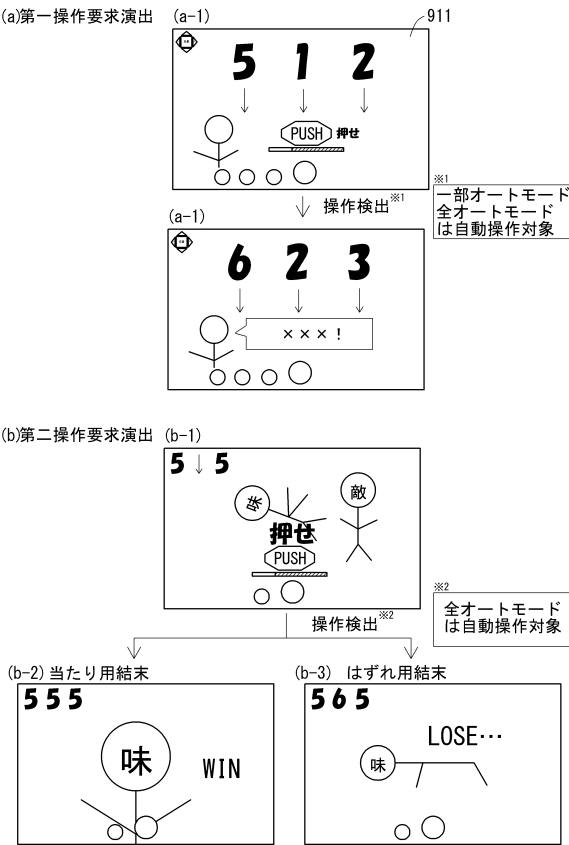
	第一操作要求演出	第二操作要求演出
OFFモード	×	×
一部オートモード	○	×
全オートモード	○	○

○…自動操作対象
×…自動操作非対象

10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

	操作要求演出1~6	操作要求演出7, 8	操作要求演出9, 10
OFFモード	×	×	×
一部オートモードA	○	×	×
一部オートモードB	○	○	○
全オートモード	○	○	○

○…自動操作対象
×…自動操作非対象

30

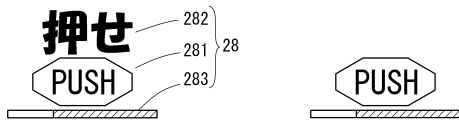
40

50

【図 15】

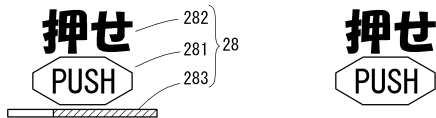
(a)

(a-1) 自動操作非対象の操作要求演出 (a-2) 自動操作対象の操作要求演出

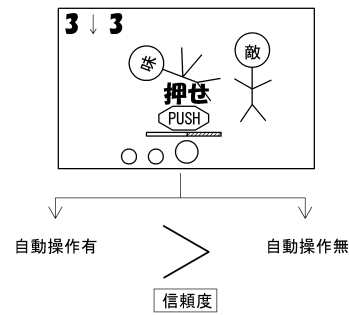


(b)

(b-1) 自動操作非対象の操作要求演出 (b-2) 自動操作対象の操作要求演出



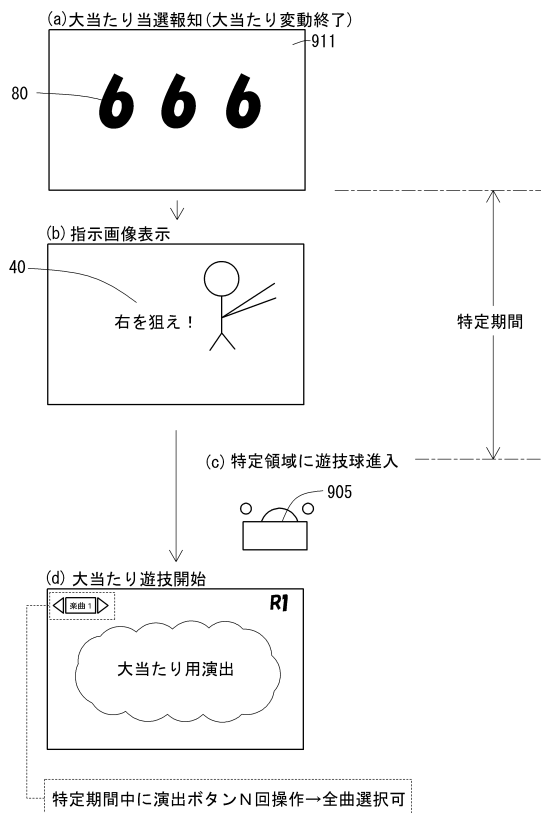
【図 16】



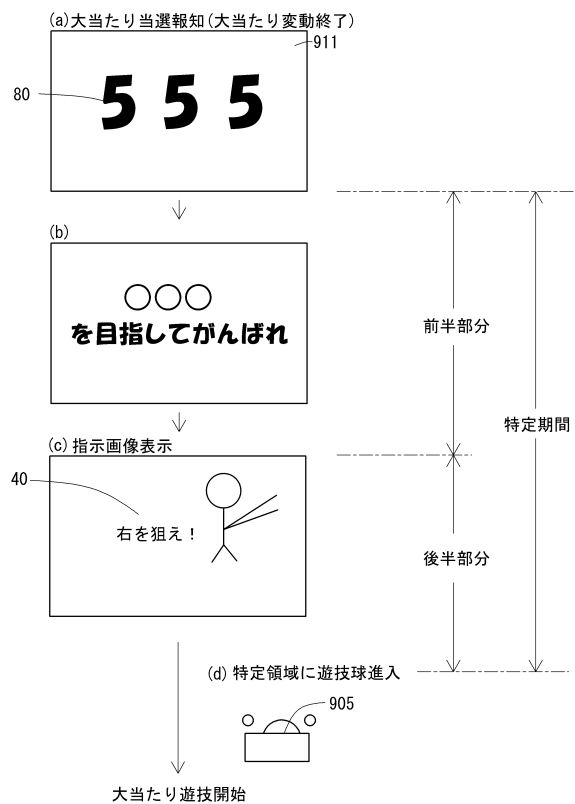
10

20

【図 17】



【図 18】

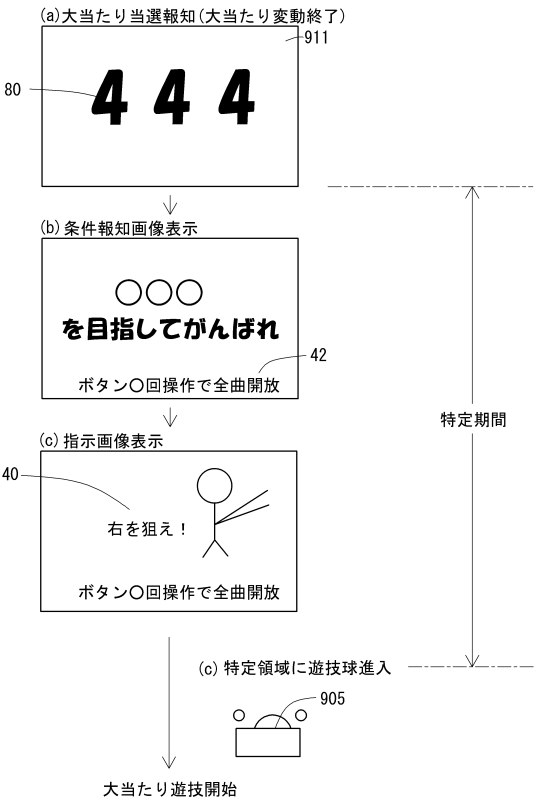


30

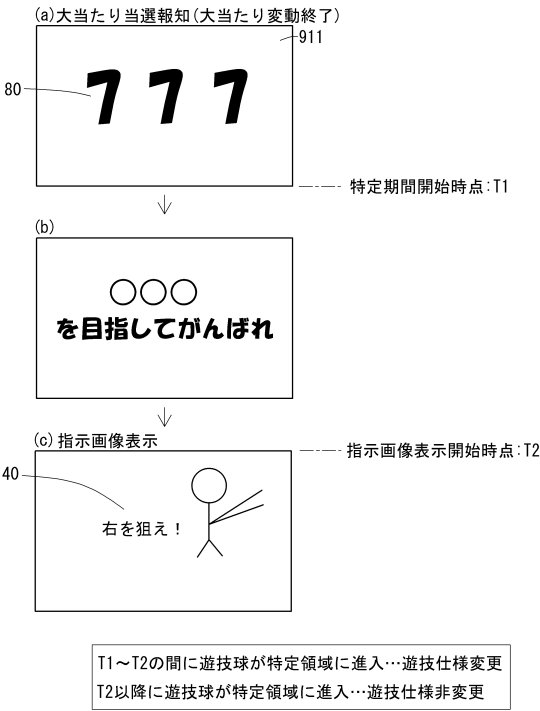
40

50

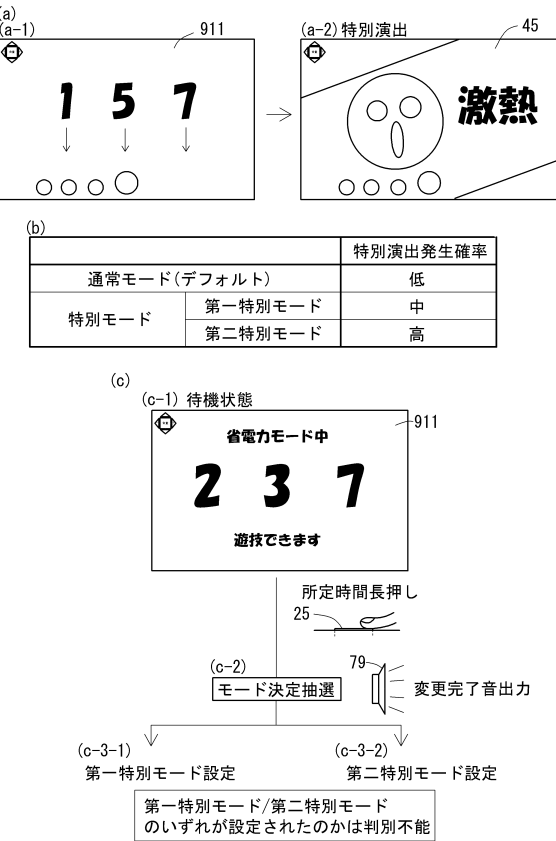
【 図 1 9 】



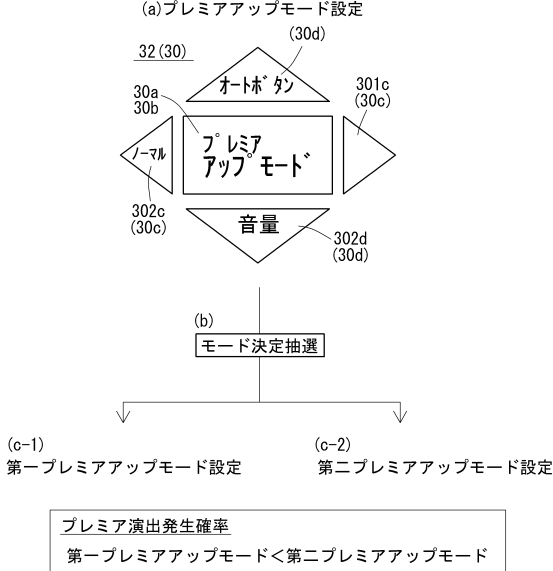
【 図 2 0 】



【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



10

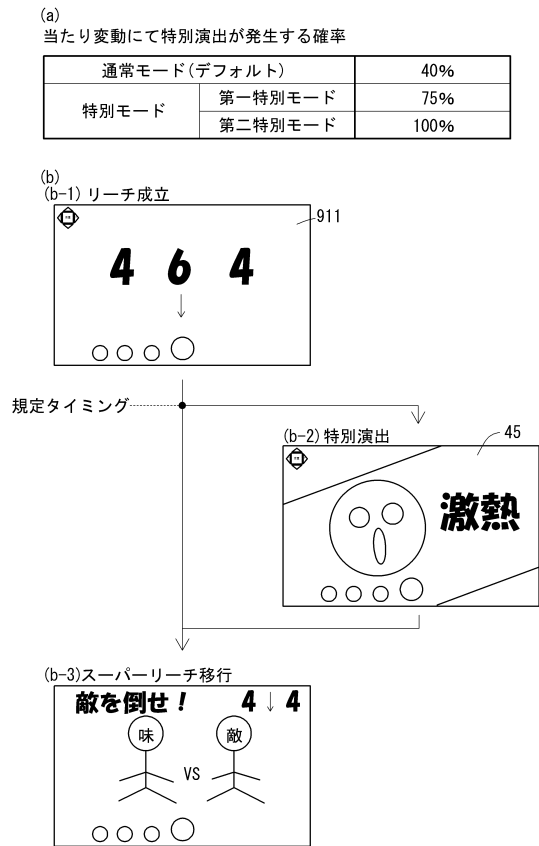
20

30

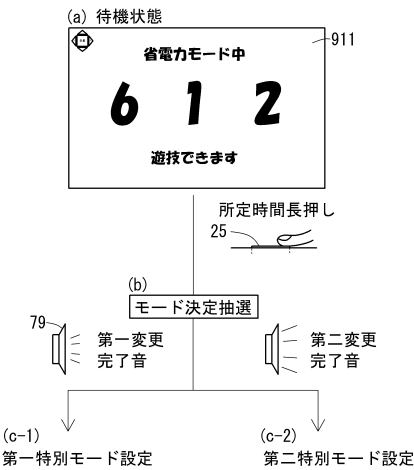
40

50

【図 2 3】



【図 2 4】



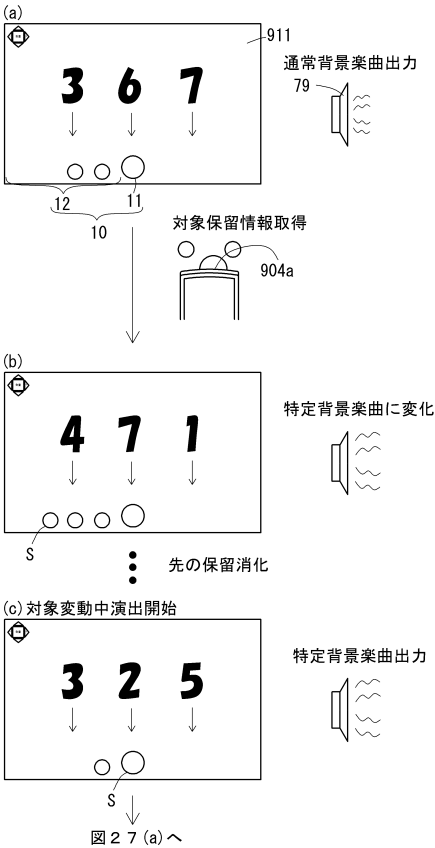
10

20

【図 2 5】

	第一特別演出発生確率	第二特別演出発生確率
通常モード(デフォルト)	低	低
特別モード		
第一特別モード	中	中
第二特別モード	中	高

【図 2 6】

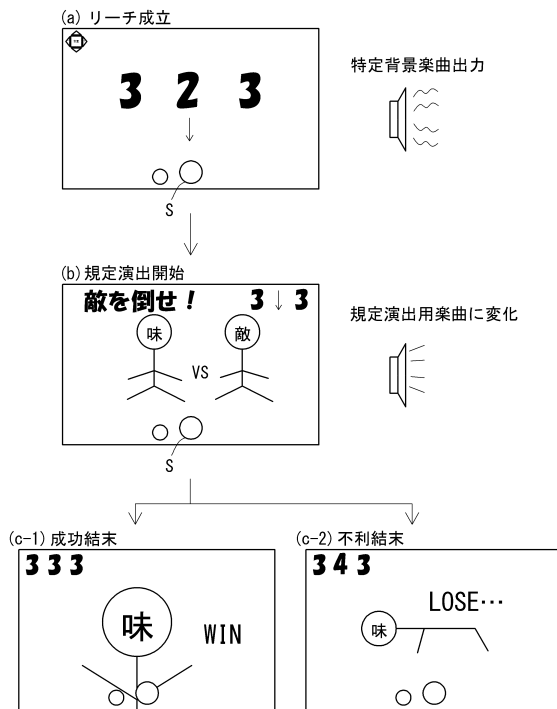


30

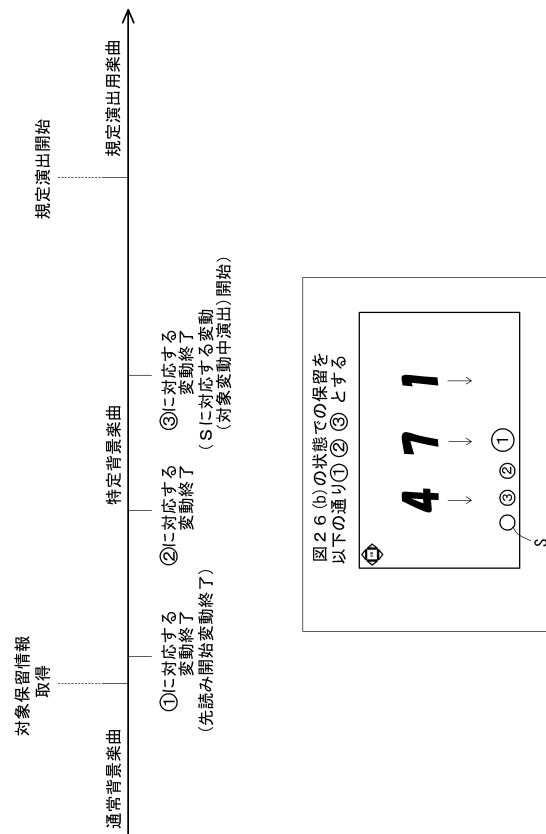
40

50

【図 27】



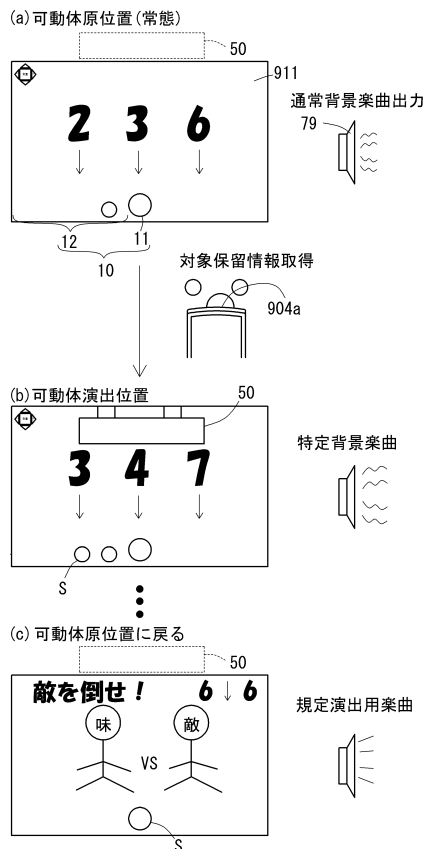
【図 28】



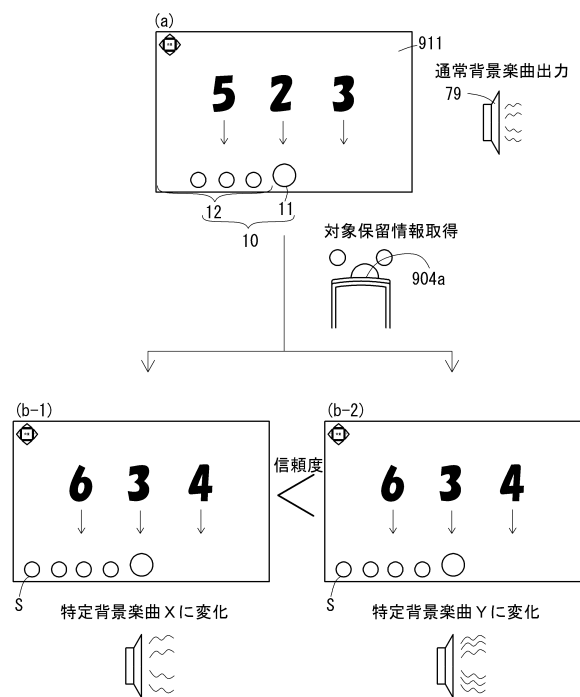
10

20

【図 29】



【図 30】

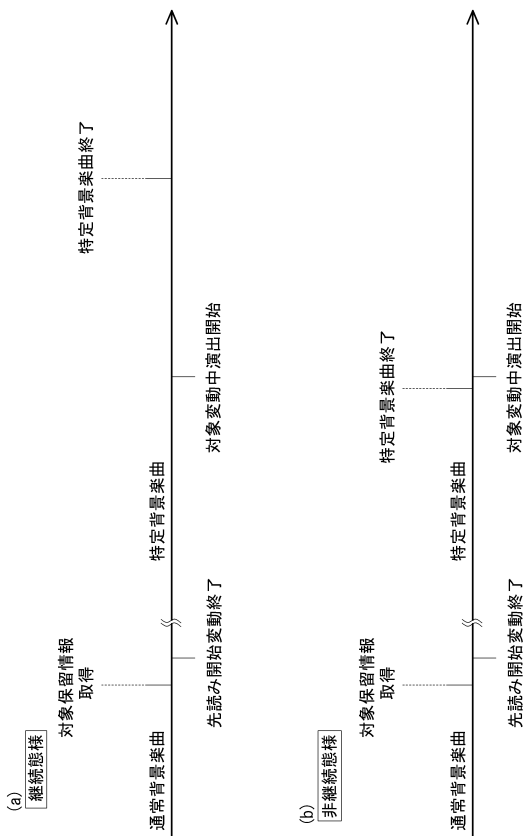


30

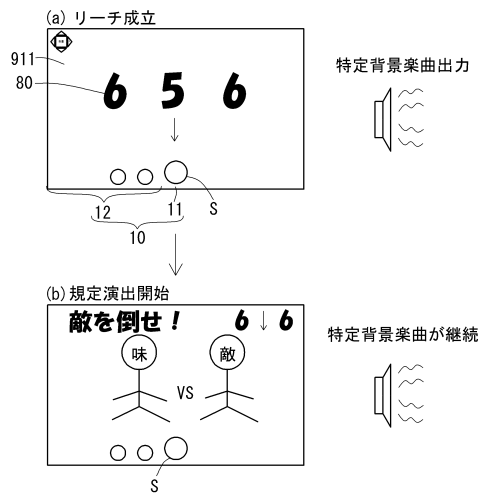
40

50

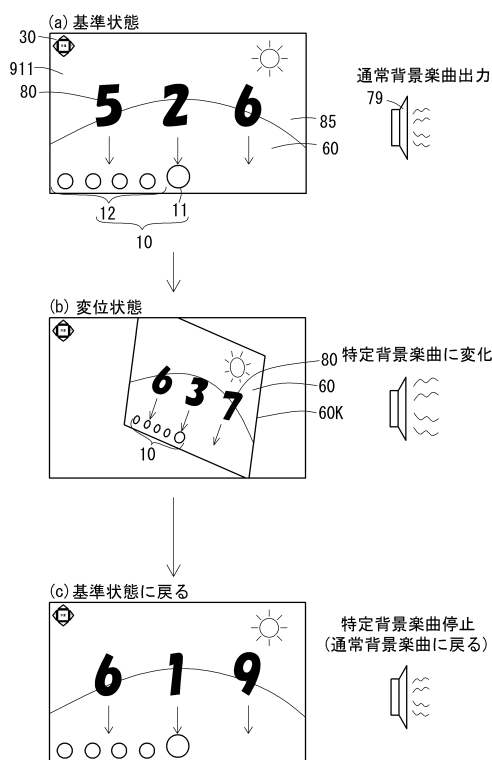
【図 3 1】



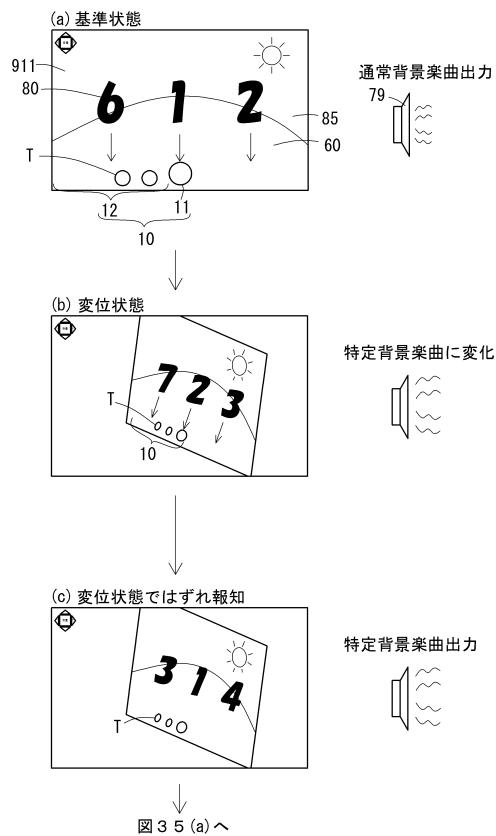
【図 3 2】



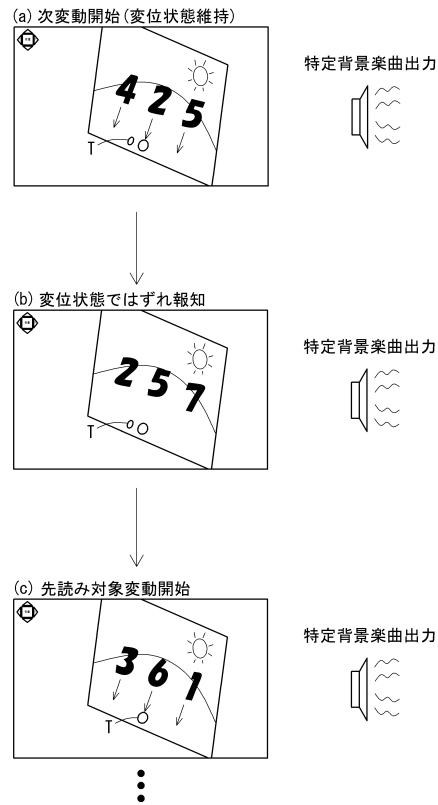
【図 3 3】



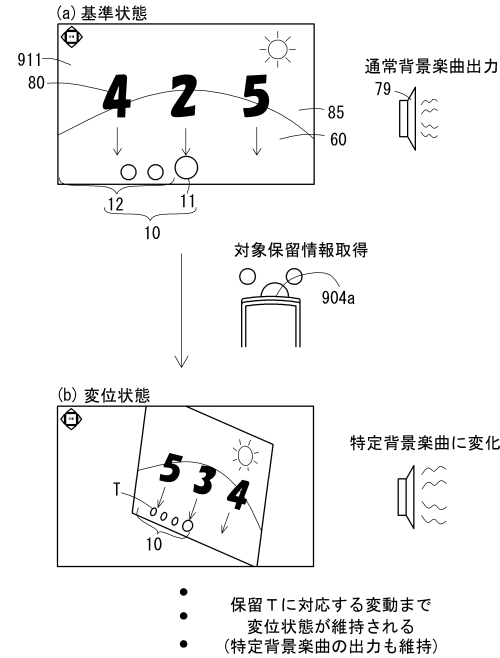
【図 3 4】



【図 3 5】



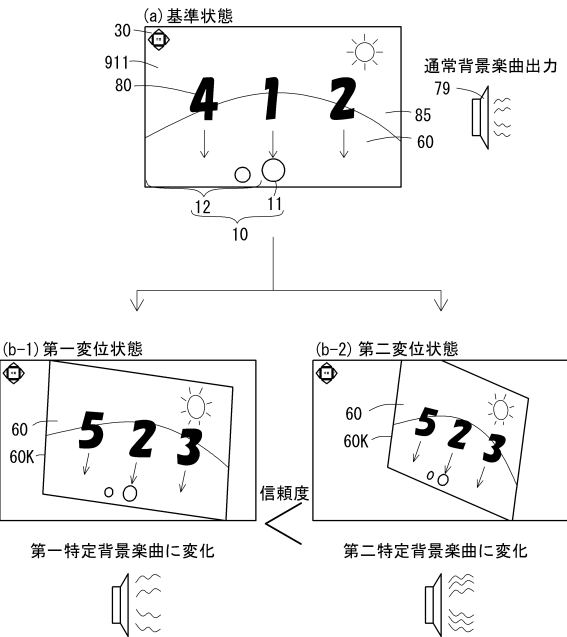
【図 3 6】



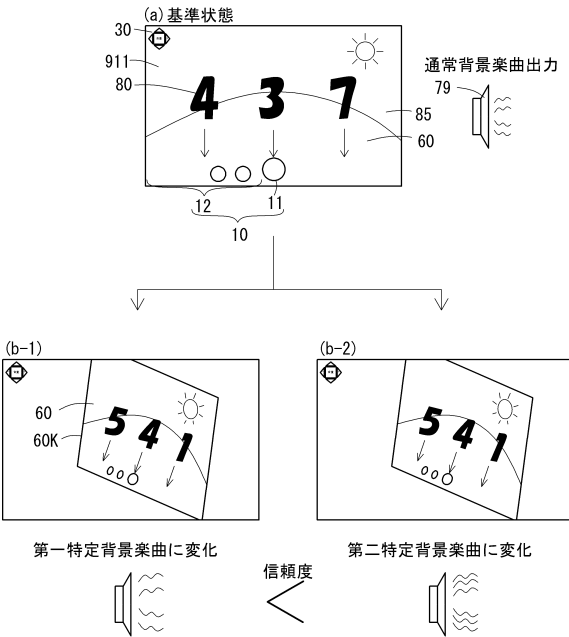
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

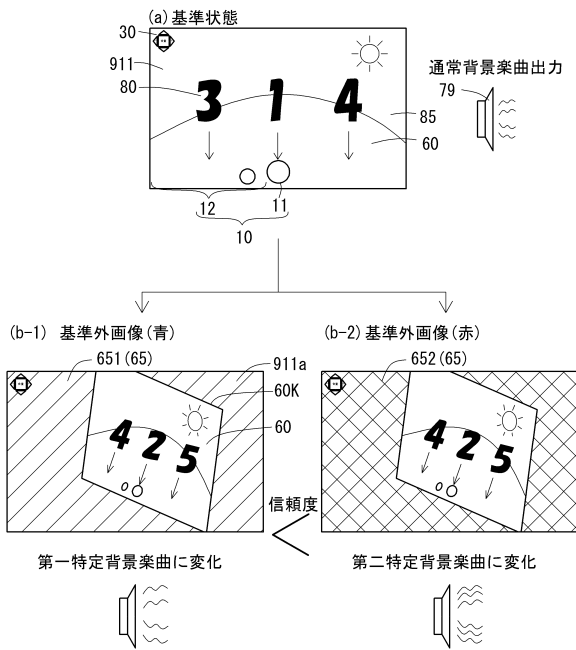


30

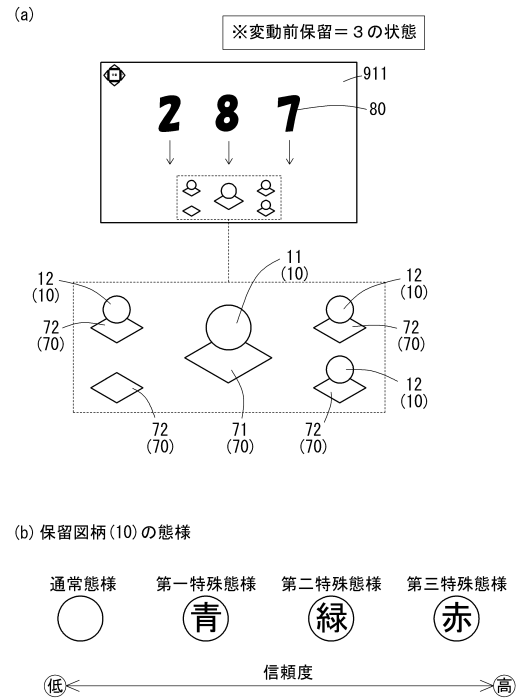
40

50

【図 3 9】



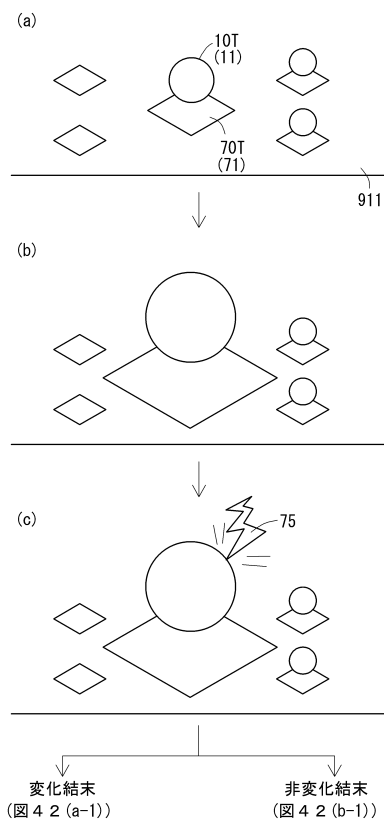
【図 4 0】



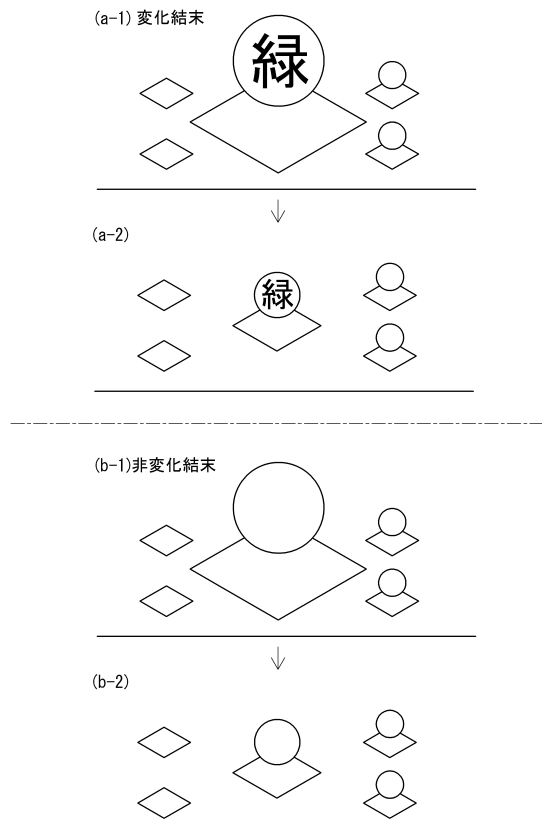
10

20

【図 4 1】



【図 4 2】

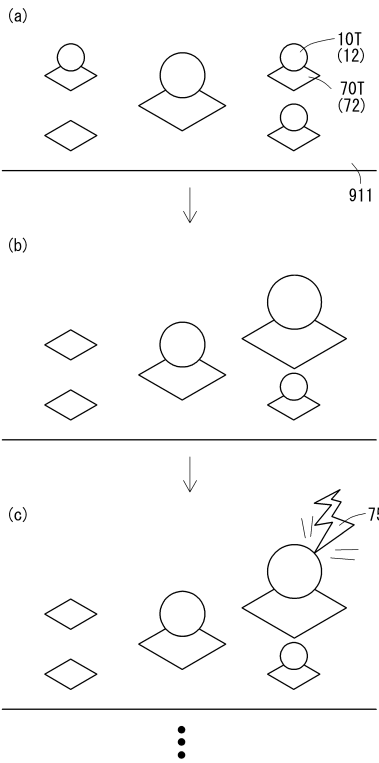


30

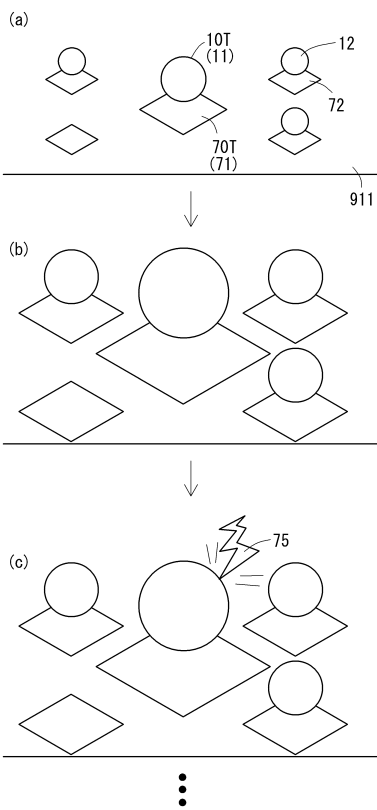
40

50

【図 4 3】



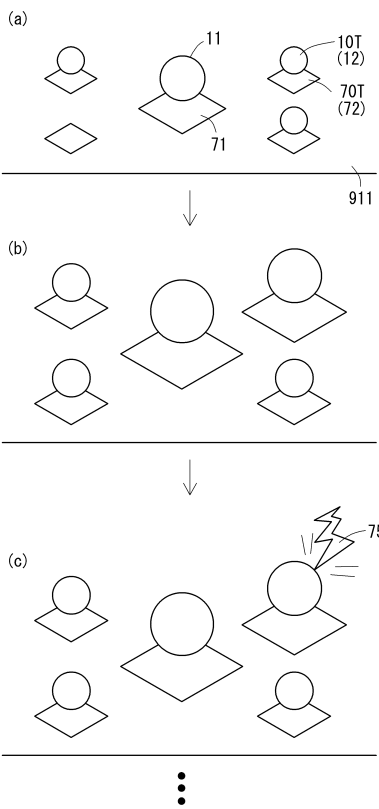
【図 4 4】



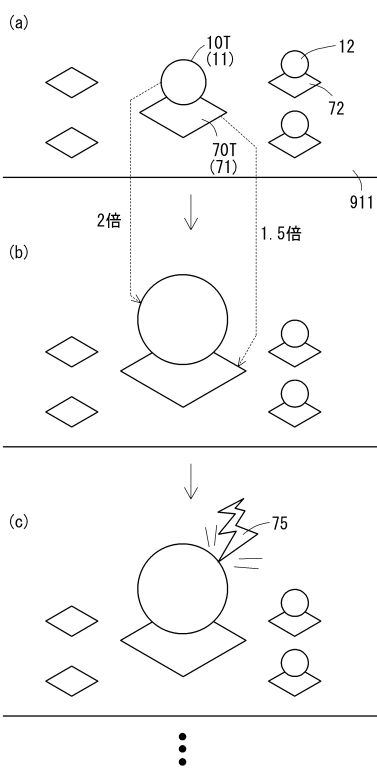
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

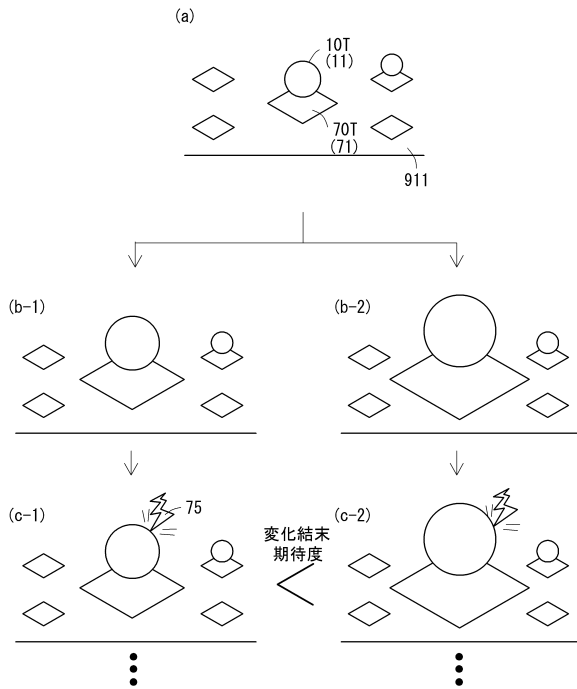


30

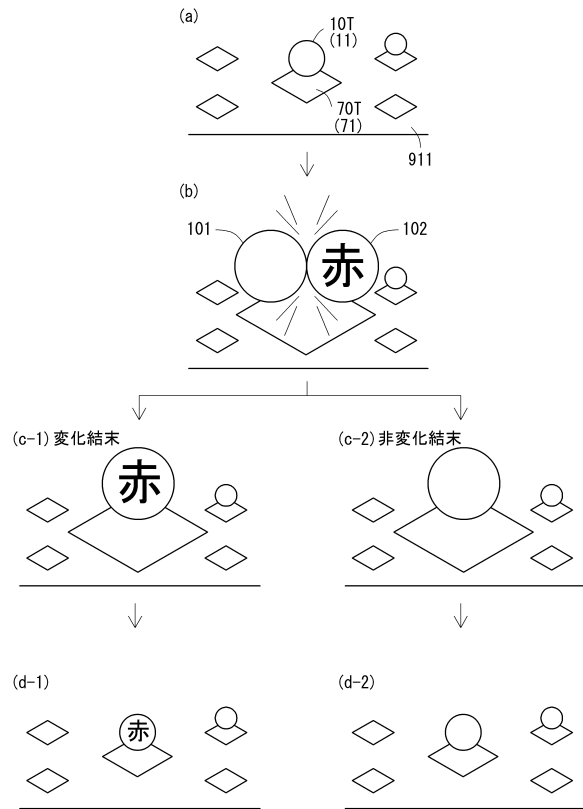
40

50

【図 47】



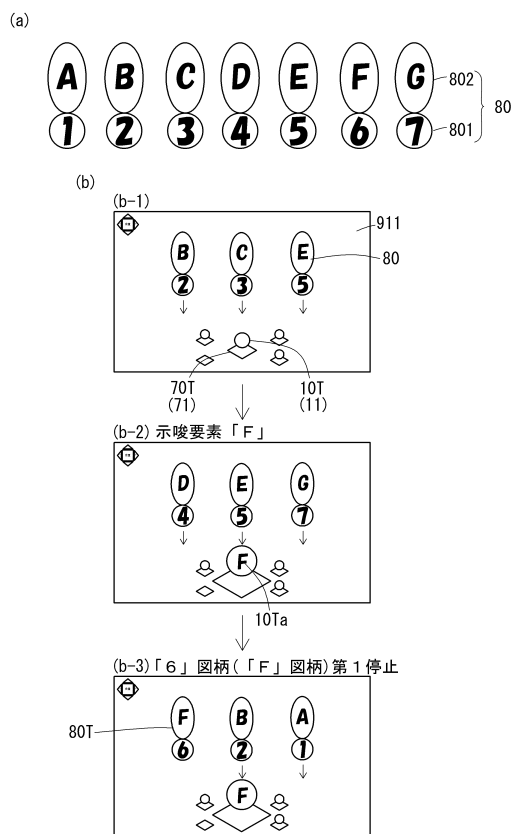
【図 48】



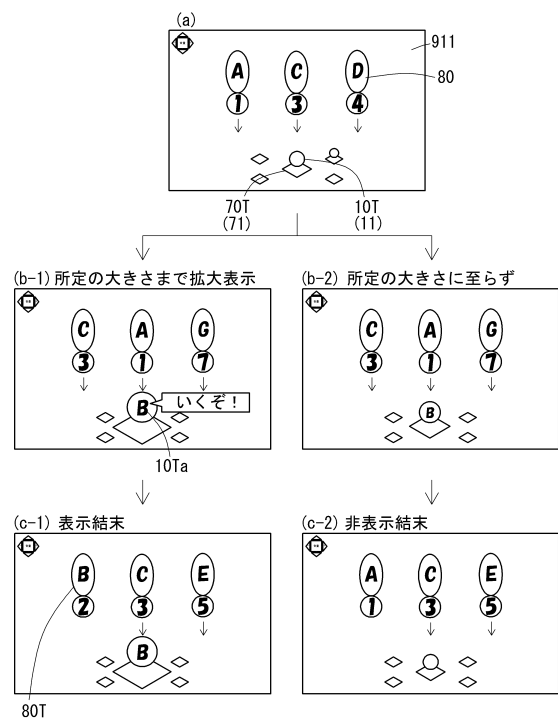
10

20

【図 49】



【図 50】



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 木村 裕一
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 平 勇輝
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 CA26 CA49 CA76 CA77 CA79 GA04