

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6651204号
(P6651204)

(45) 発行日 令和2年2月19日 (2020.2.19)

(24) 登録日 令和2年1月24日 (2020.1.24)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2019-32225 (P2019-32225)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成31年2月26日 (2019.2.26)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2019-72640 (P2019-72640A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	令和1年5月16日 (2019.5.16)	(74) 代理人	110002158
審査請求日	令和1年5月22日 (2019.5.22)		特許業務法人上野特許事務所
早期審査対象出願		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

完全に停止したときの組み合わせにより当否判定結果を報知する装飾図柄を表示する表示装置と、

結末の態様により当否判定結果を示す演出であって、当否判定結果が当たりとなる場合には成功結末となるある種のリーチ演出である特定リーチ演出を実行する特定リーチ演出実行手段と、

前記特定リーチ演出の結末が前記成功結末ではない失敗結末となったときに当否判定結果がはずれであることを示す組み合わせで前記表示装置に前記装飾図柄を擬似停止させた後、当該装飾図柄を揺動させ、当該装飾図柄が完全に停止して当否判定結果がはずれであることが確定するまでのはずれ確定期間を設定するはずれ確定期間設定手段と、

前記特定リーチ演出の結末が前記失敗結末となったときに前記はずれ確定期間が設定されているかのように見せるために前記装飾図柄を揺動させる擬似はずれ確定期間を経て発生する演出であって、実は当否判定結果が当たりであることを示す逆転演出を実行する逆転演出実行手段と、

を備え、

前記はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数として選択されうるものとして揺動回数N1および揺動回数N2が設定されており、

前記擬似はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数として選択されうるものとして揺動回数Mが設定されていることを特徴とする遊技機。

10

20

ただし、N1、N2、Mは、「 $N1 < M < N2$ 」の関係を満たすものである。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

当否判定結果がはずれであるかのように見せた後、実は当否判定結果が当たりであることを示す逆転演出を実行することが可能な遊技機が公知である（例えば、下記特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2018-86491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、逆転演出を利用して遊技の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

20

【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、完全に停止したときの組み合わせにより当否判定結果を報知する装飾図柄を表示する表示装置と、結末の態様により当否判定結果を示す演出であって、当否判定結果が当たりとなる場合には成功結末となるリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段と、前記リーチ演出の結末が前記成功結末ではない失敗結末となったときに当否判定結果がはずれであることを示す組み合わせで前記表示装置に前記装飾図柄を擬似停止させた後、当該装飾図柄を揺動させ、当該装飾図柄が完全に停止して当否判定結果がはずれであることが確定するまでのはずれ確定期間を設定するはずれ確定期間設定手段と、前記リーチ演出の結末が前記失敗結末となったときに前記はずれ確定期間が設定されているかのように見せるために前記装飾図柄を揺動させる擬似はずれ確定期間を経て発生する演出であって、実は当否判定結果が当たりであることを示す逆転演出を実行する逆転演出実行手段と、を備え、前記はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数が変化することを特徴とする。

30

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、逆転演出を利用して遊技の趣向性を高めることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】装飾図柄の一覧図である。

40

【図3】事前演出を説明するための図である。

【図4】事前演出に関する第一具体例を説明するための図である。

【図5】事前演出に関する第三具体例を説明するための図である。

【図6】事前演出に関する第四具体例を説明するための図である。

【図7】逆転演出の示唆を説明するための図である。

【図8】逆転演出の示唆に関する第三具体例を説明するための図である。

【図9】はずれ確定期間（擬似はずれ確定期間）における装飾図柄の揺動を説明するための図である。

【図10】はずれ確定期間（擬似はずれ確定期間）における装飾図柄の揺動を説明するための図（図9の続き）である。

50

【図 1 1】装飾図柄の揺動回数を説明するための図である。

【図 1 2】リーチ演出が失敗結末となった後、発生する可能性がある事象を、装飾図柄の揺動回数を基準として時系列に沿って示した図である。

【図 1 3】はずれ確定期間（擬似はずれ確定期間）における装飾図柄の揺動に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 1 4】特別図柄を利用した操作演出を説明するための図である。

【図 1 5】特別図柄を利用した操作演出を説明するための図（図 1 4 の続き）である。

【図 1 6】特別図柄を利用した操作演出に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 1 7】特別図柄を利用した操作演出に関する第四具体例および第五具体例を説明するための図である。

10

【図 1 8】特別図柄を利用した操作演出に関する第四具体例および第五具体例を説明するための図（図 1 7 の続き）である。

【図 1 9】複数有効ラインモードの概要を説明するための図である。

【図 2 0】有効図柄と非有効図柄の表示態様を説明するための図である。

【図 2 1】有効図柄・非有効図柄の表示に関する第三具体例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1 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。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。

20

【0009】

遊技領域 902 には、始動入賞口 904、大入賞口 906、アウト口などが設けられている。表示装置 91 は、遊技盤 90 の後方に設けられており、表示装置 91 の表示領域 911 は遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能となる領域である。なお、一部の図においては表示領域 911 を大まかに略方形に記載するが、その形状等は適宜変更可能である（開口 901 の形状や大きさ、表示装置 91 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 911 の形状等を変更することができる）。

30

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

40

【0013】

当否の抽選（当否判定）は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が、図 1 に示す始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口 904 は複数設けられていてもよい）。なお、本実施形態では入賞「口」（入賞した遊技球が内部に取り込まれるもの）であるが、入賞「領域」（入賞した遊技球がそのまま遊技領域 902 を流下するもの。入賞領域をゲートのような態様としたものが例示できる）であってもよい。

【0014】

50

始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値が取得され、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。つまり、始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として、直接的に大当たりの当選の有無を判定するものである。

【0015】

大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口906が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得することができるものであって、公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略する。

【0016】

また、本実施形態では、上記当否判定を行うための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始されることとなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値（以下、保留（情報）と称することもある）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大の保留情報の数は四つである。なお、当否判定を行うために取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。表示領域911には、当該保留情報の存在を示す表示（保留表示；図示せず）がなされるようにしてもよい。また、始動入賞口904に入賞したことを契機として即座に当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶手段に記憶させておく構成としてもよい（かかる場合には、当否判定結果それ自体が保留情報ということになる）。

【0017】

当否判定結果が大当たりであるかははずれであるかは、表示装置91の表示領域911に表示される装飾図柄（識別図柄）10（図2に装飾図柄10の一覧を示す）の組み合わせによって報知される。装飾図柄10は、第一要素部11および第二要素部12を含む。第一要素部11は、「1」～「7」の数字のいずれかを表した画像を含む部分であり、第二要素部12は、「キャラクタA」～「キャラクタG」のいずれかを表した画像を含む部分である。すなわち、装飾図柄10として、『「1」と「キャラクタA」』を含む図柄、『「2」と「キャラクタB」』を含む図柄、『「3」と「キャラクタC」』を含む図柄、
・
・
・
『「7」と「キャラクタG」』を含む図柄の七種類が設定されている。なお、以下の説明において、各種の装飾図柄10を表すときは、『「1」の装飾図柄10』、『「7」の装飾図柄10』といったように、第一要素部11を示して表すものとする。

【0018】

当否判定結果を報知するに際しては、複数種の装飾図柄10（装飾図柄10群）が変動表示された後、当該変動が停止され、最終的に三つの装飾図柄10が停止した状態で表示される。かかる三つの装飾図柄10の組み合わせにより大当たりに当選しているかどうかは遊技者に示される。なお、当否判定結果の報知が完了した状態とは、「完全に変動が停止」した状態のことをいい、後述する擬似停止（仮停止）状態は当否判定結果の報知が完了した状態ではない。本実施形態では、大当たりに当選している場合には「同じ装飾図柄10の三つ揃い」となる。「同じ装飾図柄10の三つ揃い」とならなかった場合ははずれである。なお、以下の説明において、表示領域911の左に表示される装飾図柄10（群）を「左の装飾図柄10（群）」と、右に表示される装飾図柄10（群）を「右の装飾図柄10（群）」と、左の装飾図柄10（群）と右の装飾図柄10（群）の間に表示される装飾図柄10（群）を「中の装飾図柄10（群）」と称することもある。

【0019】

2）装飾図柄10を用いた演出、表示態様等

以下、本実施形態にかかる遊技機1が実行可能な装飾図柄10を用いた演出、表示態様等について説明する。なお、以下で説明する事項の全てを実行することが可能な構成としなければならないわけではない。一部の事項のみが実行可能な構成としてもよい。また、特に明示する場合を除き、以下の説明における画像とは、静止画だけでなく、動画（動き

10

20

30

40

50

のある画像)を含むものとする。

【0020】

2-1) 事前演出

本実施形態にかかる遊技機1は、擬似連続演出を実行することが可能である。擬似連続演出それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、変動する装飾図柄10が一旦擬似停止した後、再び変動を開始する単位演出(特定演出)を一または複数回繰り返すものである。当該単位演出(擬似連続演出)は、その発生により対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性(大当たり信頼度)が高まるものとして設定されている。つまり、単位演出の発生は、遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。

【0021】

本実施形態では、単位演出が発生する際には、複数種の装飾図柄10のうちから選択されて表示された図柄組み合わせ、すなわち擬似停止した左・中・右の装飾図柄10から構成される組み合わせが「特定組み合わせ」となるものである。本実施形態における当該特定組み合わせは、中の装飾図柄10が対象図柄10tとなるものである。つまり、特定組み合わせが含む対象図柄10tの位置(特定組み合わせを構成する他の装飾図柄10との関係における表示位置)は固定されたものである(本実施形態では、「中」である)(図3(b)参照)。

【0022】

対象図柄10tは、複数種の装飾図柄10のうちのいずれかではあるが、当該対象図柄10tに対応する装飾図柄10の種類は一定ではない。つまり、対象図柄10tとなる装飾図柄10の種類はその都度変化しうるものである。本実施形態では、「1」の装飾図柄10～「7」の装飾図柄10のいずれもが対象図柄10tとなりうるように設定されている。

【0023】

いずれの装飾図柄10が対象図柄10tとして設定されるのかを遊技者に示すのが事前演出である。具体的には、ある報知演出(装飾図柄10の変動が開始されてから当否判定結果を示す組み合わせで停止するまでの演出、すなわち一変動分の演出をいう)において設定される対象図柄10tがいずれであるのかを遊技者に示すために、事前演出が実行される。なお、本実施形態では、全ての報知演出において(毎変動)事前演出が発生するものではない。単位演出(擬似連続演出)が発生する可能性がある報知演出中に発生する。

【0024】

本実施形態における事前演出は、キャラクタを表示領域911に表示する演出である。具体的には、キャラクタA～キャラクタGのいずれかを表示領域911に表示する(図3(a)参照)。上述した通り、本実施形態における装飾図柄10は、第二要素部12として、キャラクタA～Gのいずれかを含む。対象図柄10tとして設定される装飾図柄10に対応するキャラクタを表示することで、当該キャラクタを含む装飾図柄10が対象図柄10tとして設定されたということを遊技者に示す。例えば、対象図柄10tを「3」の装飾図柄10とする報知演出においては、キャラクタCの画像(以下、事前画像18と称することもある)を表示する(図3(a)参照)。このようにすることで、事前演出を見た遊技者は、キャラクタCが何かを示していることを感じる事が可能となる。一定程度継続して遊技を行えば(何回か事前演出および単位演出に接すれば)、事前演出にて示されたキャラクタを含む装飾図柄10が、単位演出の発生を示す図柄として設定されることを把握することが可能である。なお、事前演出として表示するキャラクタの画像(事前画像18)は、装飾図柄10を構成するキャラクタの画像と完全に一致させなくてもよい。事前演出にて表示されるキャラクタが、いずれかの装飾図柄10が含むキャラクタを示しているということを遊技者が把握できるものであればよい。

【0025】

事前演出は、特定組み合わせが示される時点よりも前に発生させる必要がある。本実施形態における事前演出は、報知演出の開始と略同時に開始される。つまり、遊技者にとってみれば、ある当否判定結果を報知する装飾図柄10が変動を開始してすぐに対象図柄1

10

20

30

40

50

0 tとなる装飾図柄10が示されるような流れとなる。事前演出が発生する前の段階においては特定組み合わせを示すことができないから、報知演出の冒頭にて対象図柄10となる装飾図柄10を示すことで、特定組み合わせが示されうるタイミング（単位演出が発生しうるタイミング）が遊技者に予測しづらいようにすることが好ましいといえる（事前演出よりも前に特定組み合わせが示されることはないのであるから、事前演出が発生するタイミングが遅れるほど特定組み合わせが示されうるタイミングが予測しやすくなり、遊技の面白みが低下する）。ただし、報知演出の開始からしばらくして事前演出が発生するようにすることを否定するものではない。特定組み合わせが示されうる時点よりも前に事前演出が発生するようにすればよい。

【0026】

10

事前演出後、事前演出にて示された対象図柄10 t（「3」の装飾図柄10）が中の装飾図柄10となった特定組み合わせが示されれば（図3（b）参照）、装飾図柄10が再変動する単位演出（擬似連続演出）が発生する（図3（c）参照）。図示しないが、中の装飾図柄10として対象図柄10 t（「3」の装飾図柄10）が擬似停止しなければ、単位演出は発生しない。

【0027】

対象図柄10 tとして設定される装飾図柄10が固定化された場合には、単位演出（擬似連続演出）が発生することを示す装飾図柄10の組み合わせのパターンが少なくなる。これに対し本実施形態では、対象図柄10 tとして設定される装飾図柄10の種類をその都度変化させることができるため、単位演出（擬似連続演出）が発生することを示す装飾図柄10の組み合わせをバリエーションに富んだものとするのが可能である。

20

【0028】

以下、上記事前演出に関する事項を改良、変形、発展等させた具体例について説明する。なお、以下で説明する具体例にて説明した事項を複数適用した構成としてもよい。

【0029】

○第一具体例

上記実施形態では、事前演出として表示される事前画像18（キャラクタの画像）は、装飾図柄10と同じ表示装置91（表示領域911）に表示されるものであることを説明したが、別の表示装置に表示されるようにしてもよい。すなわち、装飾図柄10が表示される主表示装置91 aと、当該主表示装置91 aとは別の副表示装置91 bが設けられる構成とし、副表示装置91 bにて事前演出が実行されるものとする。

30

【0030】

副表示装置91 bとしては様々なものが考えられる。一例としては、主表示装置91 aと同様にフルカラーの画像を表示することが可能な表示装置（例えば液晶表示装置）を副表示装置91 bとして設け、当該副表示装置91 bにて事前画像18が表示されるようにすることが考えられる（図4（a）参照）。

【0031】

異なる例としては、透過型の表示装置を副表示装置91 bとして用いることが考えられる。具体的には、主表示装置91 aの手前側に透過型の表示装置91 b（画像が表示されていない部分を透明とすることが可能な表示装置91 b）を設け、当該透過型の表示装置91 bにて事前画像18が表示されるようにすることが考えられる（図4（b）参照。透過型の表示装置91 bおよびそれに表示される事前画像18は点線で示す）。

40

【0032】

このように、主表示装置91 aとは別の表示装置91 bにて事前演出が実行されるようにすることで、主表示装置91 aに表示される画像とは関係なく事前演出を実行することが可能になるため、演出の制御が容易である。また、例えば事前画像18（キャラクタの画像）が、他の演出を阻害するような画像になってしまう状況である場合には、事前演出を実行しないようにする必要がある（事前演出の発生頻度の低下を招く）が、このような状況の発生を低減することが可能である。

【0033】

50

○第二具体例

上記実施形態における事前演出は、キャラクタの画像により対象図柄10tとして設定される装飾図柄10の種類を示すものであることを説明したが、事前演出の態様はこれに限られるものではない。例えば、対象図柄10tとして設定される装飾図柄10の「数字」を示すような態様としてもよい。

【0034】

事前演出は、対象図柄10tとして設定される装飾図柄10がいずれであるのかを遊技者が感じ取ることができるような態様であればよいが、対象図柄10tとして設定される装飾図柄10そのものが表示される態様としない方がよい。対象図柄10tとして設定される装飾図柄10そのものが表示される事前演出とすると、事前演出として表示された画像を装飾図柄10と勘違いしてしまうおそれがあるからである。したがって、事前演出として表示される画像は、対象の装飾図柄10そのものではないものの、対象の装飾図柄10を示していることを遊技者が感じ取れる程度の結びつきを示すような態様とすることが好ましい。

【0035】

○第三具体例

事前演出の後、対象図柄10tとして設定された装飾図柄10が、他の装飾図柄10と区別できるようにする。例えば、事前演出（図5（a）参照）の後、変動している対象図柄10tとして設定された装飾図柄10の明度を高め（他の装飾図柄10の明度は維持し）（図5（b）参照）、対象図柄10tとそれ以外の装飾図柄10が容易に区別できるようにする。このように、事前演出の後の変動中（特定組み合わせが表示される前）において、対象図柄10tとそれ以外の装飾図柄10が区別できるように態様の差が設定されるようにすることで、いずれの装飾図柄10が対象図柄10tとして設定されたのかをより分かりやすくすることが可能である。

【0036】

なお、上記実施形態のように中の装飾図柄10が対象図柄10tとなることが特定組み合わせとして設定されているのであれば、少なくとも中の装飾図柄10群として変動している対象図柄10tとそれ以外の図柄が区別することができるようにすればよく、左や右の装飾図柄10群においては同様の差が設定されるようにしなくてもよい。

【0037】

○第四具体例

上記実施形態では、一の報知演出において（一変動中において）は、複数種の装飾図柄10のうちの一つのみが対象図柄10tとして設定されることを説明したが、一の報知演出において複数種の装飾図柄10のうちの二以上が対象図柄10tとして設定されること（図6（b）参照）があってもよい。

【0038】

本例のような構成とする場合、設定された対象図柄10tの数が多いほど、その後特定組み合わせが構築される蓋然性、すなわち単位演出が発生する蓋然性が高くなるようにするとよい（図6参照）。対象図柄10tの数が多いということは、特定組み合わせが成立しやすくなったかのような印象を遊技者が受けるものであるから、それに合わせて特定組み合わせが構築される蓋然性が高くなるようにする。

【0039】

○第五具体例

上記実施形態は、特定組み合わせが構築されることで、単位演出（擬似連続演出）が発生するものであることを説明したが、特定組み合わせが構築されることにより発生する事象は、遊技者に有利なものであれば適宜変更可能である。例えば、いわゆる先読み演出に適用することが考えられる。先読み演出は、ある当否判定結果（対象の当否判定結果）が大当たりとなる蓋然性が高まったことを、それよりも前に報知が完了する当否判定結果（先の当否判定結果）の報知演出（先の報知演出）を利用して示唆するというものである。先の報知演出にて、特定組み合わせが構築された場合には、対象の当否判定結果が大当た

りとなる蓋然性が高まる構成である場合に、当該先の報知演出における特定組み合わせが含む対象図柄10tが事前演出にて示されるようにする。つまり、いわゆる「チャンス目」を構築する対象図柄10tがその都度変化しうるようにして、当該対象図柄10tがいずれの装飾図柄10であるのかが事前演出にて示されるようにする。

【0040】

また、別の例としては、特定組み合わせが構築された場合には、大当たり当選に期待がもてる演出（チャンスアップ演出）が発生するものとする。このような構成において、特手組み合わせを構築する対象図柄10tがいずれの装飾図柄10であるのかが事前演出にて示されるようにすることが考えられる。

【0041】

10

2-2) 逆転演出の示唆

装飾図柄10により、逆転演出が発生する蓋然性が示唆される構成とする。逆転演出（復活演出等とも称される）それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、一旦は当否判定結果をはずれであるかのように見せた後、実は当否判定結果が当たりであることを示す形態の演出である。つまり、遊技者を一旦は落胆させた後、それを喜びに変えることで、遊技の趣向性の向上を図った演出である。

【0042】

本実施形態では、リーチ演出後に逆転演出が発生する可能性がある（リーチ演出を経ずに当否判定結果がはずれであることが報知された場合には逆転演出は発生しない）。リーチ演出は、いわゆる「リーチ」（本実施形態では、当否判定結果を報知する三つの装飾図柄10のうちの二つが同じ種類の図柄となることをいう）が成立したときに発生する演出であって、その結末により当否判定結果を示すものをいう。リーチ演出の結末として成功結末と失敗結末が設定され（それぞれの結末が複数種設定されていてもよい）、当否判定結果が当たりとなる場合には成功結末となり、はずれとなる場合には失敗結末となるように制御される。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。リーチ演出の一例としては、味方キャラクタ（遊技者側のキャラクタ）と敵キャラクタが戦い、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（敵キャラクタが勝利する）ことが失敗結末として設定された演出を挙げることができる（図7（a）参照）。

20

【0043】

30

本実施形態では、リーチ演出が失敗結末（図7（b）参照）となった後、逆転演出が発生する蓋然性が示唆される演出を実行する。端的に言えば、失敗結末となった後、表示領域911に特定画像20が表示された場合（図7（c-1）参照）の方が、特定画像20が表示されなかった場合（図7（c-2）参照）よりも、逆転演出が発生する蓋然性が高くなるように設定されている。したがって、特定画像20が表示されることは、遊技者にとって好ましい事象であるということが出来る。

【0044】

本実施形態における特定画像20は、装飾図柄10の組み合わせが特定態様となる画像である。リーチ演出が失敗結末となったときに示される画像であるのであるから、特定態様は当否判定結果がはずれであるかのように示す装飾図柄10の組み合わせである。なお、リーチ演出が失敗結末となり、はずれが確定するまで（逆転演出が発生する可能性が残っている状態）は、装飾図柄10は完全に停止しておらず、擬似停止した状態にある。当該擬似停止した状態で示される組み合わせが、特定態様である場合（図7（c-1）参照）の方が、特定態様でない場合（図7（c-2）参照）よりも、逆転演出が発生する蓋然性が高いということである。

40

【0045】

特定態様は、特定図柄10sを含む組み合わせである。特定図柄10sは、複数種の装飾図柄10のうちのいずれかである。本実施形態では、「7」の装飾図柄10が特定図柄10sとして設定されている（それ以外の装飾図柄10は特定図柄10sではない）。特定態様は、リーチ演出が失敗結末となったときに表示される可能性がある態様であるため

50

、「リーチはずれ」の態様とされる。具体的には、本実施形態では、左の装飾図柄10と右の装飾図柄10が同じ種類の図柄となることが「リーチ」として設定されているところ、「リーチはずれ」を示すための中の装飾図柄10が「7」となった態様が特定態様である。例えば、「4」の装飾図柄10によるリーチが成立した場合には、「4（左）・7（中）・4（右）」の組み合わせが特定態様であり（図7（c-1）参照）、それ以外の組み合わせ（例えば「4（左）・5（中）・4（右）」といった組み合わせ）は特定態様ではない（図7（c-2）参照）。

【0046】

つまり、本実施形態における特定態様は、装飾図柄10の一種である特定図柄10sが、当該特定態様を構成する他の装飾図柄10（「左」および「右」の装飾図柄10）との関係における特定位置（「左」および「右」の装飾図柄10の間である「中」）に表示される態様であるといえる。したがって、基本的には、特定態様が構築されているかどうかは、特定位置に表示される装飾図柄10、すなわち「中」の装飾図柄10に注目すればよく、特定態様が構築されているかどうか分かりやすい。

【0047】

なお、「7」の装飾図柄10が特定図柄10sとして設定されているということは、「7」の装飾図柄10によるリーチ演出が失敗結末となった場合に特定態様が表示されることは無いということである。「7」の装飾図柄10のリーチはずれとして、中の装飾図柄10を「7」とすることはできない（大当たりを示す三つ揃いになってしまう）からである。ただし、「7」の装飾図柄10によるリーチ演出が失敗結末となった場合に逆転演出が発生しないということではない。特定態様の有無による逆転演出発生を示唆が発生しないということである。

【0048】

また、本実施形態では、「7」の装飾図柄10によるリーチ成立時は、他の装飾図柄10によるリーチ成立時よりも大当たりとなる蓋然性が高くなるように設定されている。このように「7」の装飾図柄10によるリーチが「チャンスアップ」であることを担保するため、「7」の装飾図柄10によるリーチが発生する蓋然性は、他の装飾図柄10によるリーチが発生する蓋然性よりも低い。したがって、「7」の装飾図柄10によるリーチ演出が失敗結末となることが発生する蓋然性は、他の装飾図柄10によるリーチ演出が失敗結末となることが発生する蓋然性よりも低い。それゆえ、「7」の装飾図柄10を特定図柄10sとして設定することは、他の装飾図柄10を特定図柄10sとすることよりも都合が良いといえる。他の装飾図柄10を特定図柄10sとすると、失敗結末後の装飾図柄10の組み合わせを特定態様とすることができない状況の発生頻度が高くなってしまからである。

【0049】

このように、本実施形態では、リーチ演出が失敗結末となった後の演出態様（特定画像20が表示されるか否か）により、逆転演出が発生する蓋然性が示唆されるものであるから、失敗結末後の演出態様にも注目させる遊技性を実現することが可能である。特に本実施形態では、失敗結末後の装飾図柄10の組み合わせ（特定態様となるかどうか）により逆転演出が発生する蓋然性が示唆されるものであるから、いわゆる「リーチはずれ」の図柄組み合わせに遊技者が注目するという斬新な遊技性となる。

【0050】

以下、上記逆転演出の示唆に関する事項を改良、変形、発展等させた具体例について説明する。なお、以下で説明する具体例にて説明した事項を複数適用した構成としてもよい。

【0051】

○第一具体例

上記実施形態では、特定画像20が表示された場合の方が、表示されなかった場合に比して逆転演出が発生する蓋然性が高いという構成であることを説明したが、特定画像20が表示された場合には逆転演出の発生が確定する構成としてもよい。

【0052】

○第二具体例

上記実施形態における特定画像20は、装飾図柄10の組み合わせが特定態様となる画像であることを説明したが、装飾図柄10を用いた画像でなくてもよい。例えば、リーチ演出が失敗結末となった後、所定のキャラクタを含む画像（当該画像が特定画像20である）が表示された場合には、当該画像が表示されなかった場合に比して逆転演出が発生する蓋然性が高いものとする。ただし、上記実施形態のように、装飾図柄10の組み合わせが特定態様となる画像を特定画像20とすれば、リーチ演出の失敗結末後に表示されるものであるがゆえ通常であれば遊技者が見逃しがちな「リーチはずれの図柄組み合わせ」により逆転演出発生する蓋然性が示唆されるものとなるから、遊技が奥深いものとなる。

10

【0053】

○第三具体例

上記実施形態における特定態様は、複数種の装飾図柄10のいずれかである特定図柄10sを含む組み合わせであることを説明したが、特定図柄10sの存在を基準とした組み合わせでなくてもよい。例えば、リーチを構成する装飾図柄10（上記実施形態では「左」と「右」の装飾図柄10）と、それ以外の装飾図柄10（上記実施形態では「中」の装飾図柄10；本例の説明において他の装飾図柄10と称する）の関係が、所定の関係であれば特定態様であり、それ以外の関係であれば非特定態様であるような構成とする。例えば、「他の装飾図柄10の数字－リーチを構成する装飾図柄10の数字＝1」であれば特定態様（図8（a）参照）とし、「他の装飾図柄10の数字－リーチを構成する装飾図柄10の数字＝－1」であれば非特定態様（図8（b）参照）とすることが考えられる。すなわち、リーチを構成する装飾図柄10が「5」であるときには、他の装飾図柄10が「6」であれば特定態様、他の装飾図柄10が「4」であれば非特定態様となるような関係である。

20

【0054】

また、装飾図柄10が左から順列で並ぶ順目（例えば「2」「3」「4」と並ぶ構成）は特定態様であり、それ以外は非特定態様といった構成とすることも考えられる。ただし、あくまで逆転演出は「リーチはずれ」後に発生するものであるから、リーチはずれを示す装飾図柄10の組み合わせとして自然なものであることが好ましい。すなわち、左の装飾図柄10と右の装飾図柄10が同じ種類となることをリーチとするのであれば、左の装飾図柄10と右の装飾図柄10が同じ種類となる組み合わせの範疇において、特定態様（および非特定態様）を設定するとよい。

30

【0055】

2－3）はずれ確定期間（擬似はずれ確定期間）における装飾図柄10の揺動

上述した通り、リーチ演出が失敗結末となったときには、逆転演出が発生する可能性がある。遊技者視点で言えば、逆転演出は、当否判定結果がはずれであることが確定するまで、すなわち装飾図柄10がはずれを示す組み合わせで完全に停止するまでの期間中に発生する。したがって、遊技者は、装飾図柄10がはずれを示す組み合わせで完全に停止するまでの間に、逆転演出の発生を願うことになる。本実施形態では、かかる遊技性であることを前提として、リーチ演出が失敗結末となった後の装飾図柄10の態様を以下のようにしている。

40

【0056】

まず、当否判定結果がはずれである場合（逆転演出が発生しない場合）における、リーチ演出発生時の報知演出の流れの一例を説明する。報知演出の開始からリーチ成立時までは、表示領域911には、背景画像30（なお、一部の図においては背景画像30は図示していない）の手前側で装飾図柄10が変動表示された状態（このように背景画像30の手前で装飾図柄10が表示された状態を基本状態と称することもある）にある（図9（a）参照）。その後、左の装飾図柄10および右の装飾図柄10が同じ種類となって擬似停止することでリーチが成立する（図9（b）参照）。その後、リーチ演出が発生する（図9（c）参照）。リーチ成立からリーチ演出発生までの態様はどのようなものであってもよ

50

いから説明を省略する。そして、リーチ演出が失敗結末となった（図9（d）参照）後、「リーチはずれ」を示す装飾図柄10の組み合わせ（擬似停止状態）が表示された状態で、当該組み合わせの装飾図柄10の後方に背景画像30が表示された基本状態に戻る（図10（a）参照）。

【0057】

基本状態に戻った時点においては、装飾図柄10は完全に停止していない。具体的には、装飾図柄10はわずかに揺れた（揺動）状態にある。本実施形態では、装飾図柄10は上下に揺れた状態にある。基本状態に戻った時点から装飾図柄10が完全に停止するまでの期間（図10（a）から（b-1）までの期間）を「はずれ確定期間」とすると、装飾図柄10は当該はずれ確定期間において揺動した状態にあるということである。なお、「リーチはずれ」後、基本状態に戻るのは次の報知演出（次変動）に備えるためである。つまり、逆転演出が発生せずに「はずれ」が確定するのであれば（次の保留が存在すれば）、そのまま基準状態にて次変動が開始される（図10（b-1）の後、次変動が開始される）。

【0058】

本実施形態では、はずれ確定期間（逆転演出非発生時）における装飾図柄10の揺動回数は一定ではない。つまり、ある種のリーチ演出が失敗結末となったときのはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数は都度変化しうるものである。ここで、揺動回数とは、上下に揺れる装飾図柄10が一往復することを1回とした回数をいうものとする（図11参照）。また、ここでいう「回数」は小数点以下も表すものとする（必ず自然数になるというものではない）。例えば、装飾図柄10が「二往復半」分変位した場合における揺動回数は2.5回であるとする。また、例えば、2.5回の揺動回数は、2回の揺動回数を超える（2回の揺動回数は、2.5回の揺動回数未満である）ものとする。

【0059】

上記の通り、はずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数は一定ではないのであるから、選択されうる揺動回数（「選択候補」の揺動回数）は二以上設定されている。例えば、選択候補として、少なくとも、揺動回数 $N1 = 3$ （回）および揺動回数 $N2 = 4$ （回）が設定されているものとする。

【0060】

逆転演出が発生する場合（すなわち大当たりとなる場合）における、基準状態に戻った時点から逆転演出が開始される時点までの装飾図柄10が揺動する期間（図10（a）から（b-2）までの期間）を「擬似はずれ確定期間」とする。本実施形態では、擬似はずれ確定期間中における揺動回数として選択されうる可能性があるものとして揺動回数 $M = 3.5$ （回）が設定されている。つまり、上述した $N1$ 、 $N2$ との間には、 $N1 < M < N2$ の関係が成り立つ。なお、擬似はずれ確定期間中における揺動回数として選択されうるこれ以外の揺動回数が設定されていてもよい。

【0061】

このような構成であるがゆえ、遊技者視点でいえば以下のような遊技性が実現される。リーチ演出が失敗結末となったときには、逆転演出が発生して大当たりとなる可能性が残されている。はずれ確定期間として、装飾図柄10の揺動回数 $N1 = 3$ （回）とされる場合があるのであるから、装飾図柄10が3回揺動した時点（図12においてP1で示す時点）にてはずれが確定する可能性がある。揺動回数 $N1 = 3$ （回）が選択されたはずれ確定期間に接している遊技者は、はずれ確定までの装飾図柄10の揺動回数が3回であると考えている可能性がある。この場合には、リーチ演出が失敗結末となったときの装飾図柄10の揺動回数が3回を超えたとき（3回で装飾図柄10が完全に停止してはずれが確定しなかったとき）には逆転演出が発生することに期待する。実際には、揺動回数が3.5回に到達した時点（図12においてP2で示す時点）で逆転演出が発生することになれば、当該時点で逆転演出が発生せずに揺動回数が4回に到達した時点（図12においてP3で示す時点）で装飾図柄10が完全に停止してはずれが確定することもあるという構成となる。

【0062】

仮に、はずれ確定期間の揺動回数が3回に固定されているのであれば、揺動回数が3回を超えた時点で逆転演出の発生が確定するという単純な構成となるところ、本実施形態では、揺動回数が3回を超えたときであっても、（はずれ確定期間における揺動回数 $N2 = 4$ （回）であるケースが発生する場合もあるから）逆転演出の発生が確定しないという面白みのある遊技性を実現することができる。

【0063】

以下、上記はずれ確定期間（擬似はずれ確定期間）における装飾図柄10の揺動に関する事項を改良、変形、発展等させた具体例について説明する。なお、以下で説明する具体例にて説明した事項を複数適用した構成としてもよい。

10

【0064】

○第一具体例

はずれ確定期間における揺動回数として、擬似はずれ確定期間における揺動回数よりも少ないものが選択される蓋然性が、擬似はずれ確定期間における揺動回数よりも多いものが選択される蓋然性よりも高い設定とする。上記実施形態に則していえば、揺動回数 $N1 = 3$ （回）（擬似はずれ確定期間における揺動回数 $M = 3.5$ （回）よりも少ない）が選択される蓋然性は、揺動回数 $N2 = 4$ （回）（擬似はずれ確定期間における揺動回数 $M = 3.5$ （回）よりも多い）が選択される蓋然性が高い設定とする。

【0065】

このようにすることで、遊技者は、揺動回数 $= 3$ （回）のはずれ確定期間に多く接することになる。つまり、はずれが確定するまでの揺動回数は、基本的には3回であるものの、3回を超えると逆転演出の発生は確定しないが、発生に期待がもてる遊技性を実現することが可能である。

20

【0066】

○第二具体例

複数種のリーチ演出が実行可能なものであるとする。ここで、同じ種類のリーチ演出は、演出の態様が完全に同一であることを要するものではない。いわゆるチャンスアップの有無等において演出の態様が異なることは許容される。つまり、演出の大部分の態様が共通している結果、遊技者から見て同じ種類の演出であると感じられるものは、一部の態様が相違したとしても、同じ種類のリーチ演出に相当するものとする。例えば、少なくとも第一リーチ演出および第二リーチ演出の二種類が実行可能であるとする。そして、第一リーチ演出が失敗結末となったときにはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数と、第二リーチ演出が失敗結末となったときにはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数を異ならせるものの、第一リーチ演出および第二リーチ演出それぞれのはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数は同じであるとする。つまり、はずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数は、リーチ演出の種類が異なれば異なる可能性はあるものの、同じ種類のリーチ演出であれば一定であるとする。

30

【0067】

このような構成としても、上記実施形態と同様の効果が期待できる。遊技者は、リーチ演出の種類によって揺動回数が異なるように設定されているとは考えないと推測されるからである。例えば、第一リーチ演出が失敗結末となったときにはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数 $N1 = 3$ 回であり、第二リーチ演出が失敗結末となったときにはずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数 $N2 = 4$ 回であり、擬似はずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数 $M = 3.5$ （回）であるとするれば、第一リーチ演出のはずれ確定期間に接している遊技者は、装飾図柄10の揺動回数は3回であると思っている可能性があり、第二リーチ演出が失敗結末となる場合や逆転演出発生時に装飾図柄10の揺動回数が3回を超えたときには逆転演出が発生することに期待することが考えられる。

40

【0068】

また、本例のような構成とすれば、リーチ演出の種類に応じて異なる揺動回数を設定することができるから、リーチ演出の開始からはずれ確定時点（装飾図柄10が完全に停止

50

する時点)までの長さをリーチ演出の種類毎に一定にすることが容易になる。つまり、報知演出に要するトータルの時間(いわゆる変動時間)に応じた演出の制御が容易になる。

【0069】

○第三具体例

上記実施形態のように、はずれ確定期間における装飾図柄10の揺動回数として、揺動回数N1および揺動回数N2が設定される可能性がある場合において、擬似はずれ確定期間の揺動回数として揺動回数M1(上記実施形態における揺動回数Mに相当する)および揺動回数M2が設定される可能性がある構成とする。なお、N1、N2、M1、M2の大小関係は、 $N1 < M1 < N2 < M2$ である。

【0070】

例えば、 $N1 = 3$ (回)、 $N2 = 4$ (回)、 $M1 = 3.5$ (回)、 $M2 = 4.5$ (回)とする(図13参照)。このようにすれば、まず、リーチ演出の失敗結末後に装飾図柄10の揺動回数3回(図13においてP1で示す時点)ではずれが確定してしまう可能性があることになる。その後、もし揺動回数3回を超えたときには、揺動回数3.5回(図13においてP2で示す時点)で逆転演出が発生することに期待がもてることになる。そして、揺動回数3.5回で逆転演出が発生しなかったときであっても、揺動回数4回(図13においてP3で示す時点)ではずれが確定しなければ、揺動回数4.5回(図13においてP4で示す時点)で逆転演出が発生することに期待がもてることになる。

【0071】

このように、はずれ確定期間(逆転演出非発生時)における揺動回数として設定されうる候補の回数(N1、N2・・・)と、擬似はずれ確定期間(逆転演出発生時)における揺動回数として設定されうる候補の回数(M1、M2・・・)が交互に並ぶようにする(小さいものから順に、N1、M1、N2、M2・・・というように並ぶようにする)ことで、リーチ演出の失敗結末後に、「はずれ確定となる可能性がある状況」と、「逆転演出が発生する可能性がある状況」とが交互に訪れる面白みのある遊技性を実現することができる。

【0072】

○第四具体例

上記実施形態における装飾図柄10の揺れ(揺動)の方向は「上下」であることを説明したが、当該方向は上下に限定されるものではない。「左右」に揺れる構成としてもよい。揺れ(揺動)とは、装飾図柄10が同じ動作を一または複数回繰り返すことをいい、当該動作1回分を、揺動回数1回分として上記実施形態と同様の構成とすればよい。

【0073】

2-4) 特別図柄を利用した操作演出

本実施形態にかかる遊技機1は、操作演出を実行することが可能である。操作演出は、遊技者に対し、操作手段80の操作を促す演出である。本実施形態における操作手段80は押しボタンである(図1参照)。ただし、操作手段80は遊技者が操作可能なものであればどのようなものであってもよい。操作演出では、遊技者が操作手段80を操作すべき状況であることを把握できるようにするため、表示領域911に操作画像40が表示される。操作画像40は、操作手段80(本実施形態では押しボタン)を表した画像である。操作画像40の具体的態様はどのようなものであってもよいが、遊技者から見て、操作手段80を指し示していることが理解できるものであればよい。操作手段80を模した画像としてもよいし、「ボタン」といった文字で表した画像としてもよい。

【0074】

本実施形態では、特別図柄を利用した操作演出を実行することが可能である。以下、当該演出について詳細に説明する。特別図柄は、当否判定結果を報知する装飾図柄10とは異なる図柄である。つまり、特別図柄により、当否判定結果が報知されることはない。以下で特に説明する点を除き、特別図柄の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態における特別図柄は、全体が略「丸」形状を呈する図柄である。

【0075】

特別図柄は、操作手段 80 を示唆する部分（以下、操作示唆部 51 と称する）を含む。本実施形態における特別図柄は、特別図柄の主体的な部分（上記略「丸」形状を呈する部分）の内側に、操作画像 40 または操作画像 40 に類似する形態のものが包み込まれているかのような態様とされる（図 14（b）等参照）。当該「操作画像 40 または操作画像 40 に類似する形態のもの」が操作示唆部 51 である。したがって、特別図柄を見た遊技者は、当該特別図柄が操作手段 80 に何か関係しているのではないかという印象を受けることになる。

【0076】

本実施形態では、特別図柄は、擬似連続演出に利用される。具体的には、左に装飾図柄 10 が擬似停止し、右に（左に擬似停止した装飾図柄 10 とは別の種類の）装飾図柄 10 が擬似停止した後（図 14（a）参照）、中に特別図柄が擬似停止するのではないかとという「煽り」が発生する（図 14（b）参照）。具体的には、特別図柄は、中の装飾図柄 10 群と一緒に変動表示され、当該中の図柄群から選択される図柄が特別図柄となるのではないかとという「煽り」が発生する。その後、選択された図柄が特別図柄となったとき（特別図柄が「中」図柄が表示される位置に留まったとき）（図 14（c）参照）には単位演出（擬似連続演出）（図 15（a）参照）が発生する。つまり、本実施形態では、左に擬似停止した装飾図柄 10 と、右に擬似停止した装飾図柄 10 との間にて擬似停止した図柄が特別図柄となることが、擬似連続演出の発生を示すものとして用いられる。なお、上記「煽り」後、中に特別図柄が擬似停止しなかった場合には、遊技者にとって有利な事象である単位演出（擬似連続演出）は発生しないし、後述する再変動時の操作演出も発生しない。図示しないが、本実施形態では、当否判定結果がはずれであることが確定する。

【0077】

特別図柄が「中」図柄が表示される位置に留まり、再変動が発生したときには、特別図柄が操作画像 40 に変化して操作演出が実行される（図 15（a）参照）。本実施形態では、特別図柄が変化してなる操作画像 40 とともに、操作手段 80 の操作が演出に反映される操作有効時間を示すメータの画像（メータ画像 41）や、要求される操作手段 80 の操作態様（一回だけ操作する単操作、連続的に操作する連続操作（連打）、操作された状態を維持する維持操作（長押し）といった種々の操作態様が例示できる）を示す指示画像 42 等が表示される。これを見た遊技者は、操作手段 80 を操作すべき状況であることを把握することができる。操作演出の具体的態様はどのようなものであってもよいが、演出の結果により当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が示唆されるものとされる（図 15（b）参照）。

【0078】

このように、本実施形態では、特別図柄によって単位演出（擬似連続演出）の発生が示された後、操作演出に移行するという斬新な流れの演出を実行することが可能である。遊技者にとってみれば、単位演出（擬似連続演出）の発生という喜ばしい事象が発生した後、操作演出にて大当たり信頼度が示唆されるという流れとなるから、特別図柄が所定位置に留まることが二重の利益をもたらすものとなる。

【0079】

また、左の装飾図柄 10 と右の装飾図柄 10 との間に特別図柄が表示され（本来であれば「中」の装飾図柄 10 が表示される位置に特別図柄が表示され）、当該特別図柄が操作画像 40 に変化する。つまり、特別図柄およびそれが変化してなる操作画像 40 は、表示領域 911 の中央側に表示されることになる。操作演出は、操作手段 80 の操作が促されている状況にあることが遊技者に分かりやすく示されなければならないから、操作画像 40 は表示領域 911 の中央側に表示されていることが好ましいといえる。本実施形態では、特別図柄が表示領域 911 の中央側に留まった結果として当該特別図柄が操作画像 40 に変化して操作演出が開始されるものであるから、操作画像 40 を大きく移動等させることなく自然な流れで操作演出を開始させることが可能である。

【0080】

また、特別図柄は、操作画像 40 を示唆する部分である操作示唆部 51 を含む。したが

って、特別図柄が表示されている段階（再変動前の段階）から、操作演出が実行されるのではないかとことを遊技者が感じ取ること（遊技の進行を予測すること）ができる。これにより遊技者が操作演出の発生を予測していれば、操作演出における操作有効時間が短くても、操作手段80を操作しそびれてしまうことが抑制される。

【0081】

以下、特別図柄を利用した操作演出に関する事項を改良、変形、発展等させた具体例について説明する。なお、以下で説明する具体例にて説明した事項を複数適用した構成としてもよい。

【0082】

○第一具体例

上記実施形態は、特別図柄により擬似連続演出（単位演出）の発生が示されるものであることを説明したが、特別図柄により発生が示されるものは擬似連続演出に限られない。遊技者に有利な事象（大当たり信頼度が高まる事象等）であればどのようなものであってもよい。このようにすることで、特別図柄により遊技者に有利な事象の発生が示された後、操作演出にて大当たり信頼度が示唆されるという演出の流れになる。

【0083】

○第二具体例

特別図柄の態様として、複数種の態様が設定された構成とする。そして、当該特別図柄の態様により、特別図柄が所定位置（上記実施形態でいう「中」の位置）に留まり擬似連続演出（単位演出）が発生する蓋然性が示唆されるものとする。本例のような構成とすれば、特別図柄の態様は、擬似連続演出が発生する蓋然性だけでなく、操作演出が発生する蓋然性も示唆することになる。

【0084】

○第三具体例

特別図柄が含む操作示唆部51の態様として、複数種の態様が設定された構成とする。例えば、操作示唆部51として第一態様511（図16（a-1）参照）と第二態様512（図16（b-1）参照）が設定されたものとする（以下、第一態様511の操作示唆部51を含む特別図柄を第一特別図柄501と、第二態様512の操作示唆部51を含む特別図柄を第二特別図柄502とする）。そして、第一特別図柄501にて単位演出の発生が示されたときには、第一操作画像401が表示される操作演出（以下、第一操作演出とする）が発生する（図16（a-2）参照）一方、第二特別図柄502にて単位演出の発生が示されたときには、第二操作画像402が表示される操作演出（以下、第二操作演出とする）が発生する（図16（b-2）参照）ものとする。第一操作画像401と第二操作画像402の違いはどのようなものであってもよい。例えば、第一操作画像401と第二操作画像402は共に操作手段80自体を表した画像であるという点で共通するが、第一操作画像401よりも第二操作画像402の方が大きいものとするのが考えられる。また、第一態様511の操作示唆部51は第一操作画像401を示し、第二態様512の操作示唆部51は第二操作画像402を示すものとされる。これを前提とし、第一操作演出よりも第二操作演出の方が、遊技者にとって好ましいものとする。例えば、第一操作演出が発生した場合よりも、第二操作演出が発生した場合の方が、大当たり信頼度が高い設定とする（図16（a-2）（b-2）参照）。

【0085】

このようにすることで、第一特別図柄501が表示された場合よりも、第二特別図柄502が表示された場合の方が、遊技者にとって好ましい状況といえる遊技性が実現される。つまり、第二特別図柄502が所定位置に留まれば、（第一操作演出に比して大当たり信頼度が高い）第二操作演出が発生することになるため、第二特別図柄502により単位演出の発生が示されることは、第一特別図柄501により単位演出の発生が示されることよりも遊技者にとっての価値が高い遊技性が実現される。したがって、遊技者は、特別図柄が表示されたとき、当該特別図柄が含む操作示唆部51の態様にも注目することになる。

10

20

30

40

50

【0086】

○第四具体例

特別図柄が所定位置に留まり、単位演出が発生した場合、さらに単位演出が発生するかどうか、特別図柄が所定位置に留まるかどうかにより示されるものとする。端的に言えば、擬似連回数が2回（いわゆる「擬似2」）となることが特別図柄にて示されたとき（図17（a）参照）には、擬似連回数が3回（いわゆる「擬似3」）となるかどうかは特別図柄にて示される（図17（d）、図18（a）参照）ものとする。つまり、特別図柄により単位演出の発生が示された場合には、さらに単位演出が発生するか（擬似連が続くかどうか）は、特別図柄が所定位置に留まるかどうかにより示され、他の手法により示されないものとする。

10

【0087】

このような構成とすれば、単位演出の発生の度に（擬似連回数が増える度に）、操作演出が発生するという分かりやすい演出とすることが可能である。換言すれば、一連の報知演出における操作演出の発生回数と擬似連回数がリンクする分かりやすい演出とすることが可能である。

【0088】

○第五具体例（第四具体例を発展させた例）

上記第四具体例のような構成とすれば、特別図柄が所定位置に留まる度に（単位演出の発生の度に）、操作演出が発生することになる。つまり、（一の報知演出中に）特別図柄を契機とした複数回の操作演出（図17（c）、図18（c）参照）が発生する場合もある。このように特別図柄を契機とした複数回の操作演出が発生する場合において、ある操作演出（先の操作演出）の結果（図17（c）参照）よりも、次の操作演出（後の操作演出）の結果（図18（c）参照）の方が、遊技者にとってより有利な内容を示すものとする。例えば、操作演出の結果として、大当たり信頼度が異なる複数の結果が段階的に設定されているものとする。一例として、第一の結果（白）、第二の結果（青）、第三の結果（緑）、第四の結果（赤）が設定され、この順で大当たり信頼度が高くなる（第四の結果が最も高い）とする。

20

【0089】

これを前提とし、後の操作演出の結果は、先の操作演出で発生した結果「以上」の結果が発生するものとする。例えば、先の操作演出にて第二の結果（青）（図17（c）参照）が発生した場合には、後の操作演出として第二の結果（青）、第三の結果（緑）、第四の結果（赤）のうちのいずれかが発生する（第一の結果（白）は発生しない）（図18（c）参照）ようにする。このようにすることで、単位演出の発生の度に発生する操作演出が次第にステップアップすることに期待する遊技性を実現することが可能である。

30

【0090】

なお、後の操作演出の結果は、先の操作演出で発生した結果を「超える」結果が発生するように（すなわち、必ず「ステップアップ」が発生するように）してもよい。例えば、先の操作演出にて第二の結果（青）が発生した場合には、後の操作演出として第三の結果（緑）、第四の結果（赤）のうちのいずれかが発生する（第一の結果（白）だけでなく、先の操作演出と同じ結果（第二の結果（青））も発生しない）ようにする。

40

【0091】

2-5）有効図柄10a・非有効図柄10bの表示

本実施形態にかかる遊技機1は、演出のモード（様式）として、「複数有効ラインモード」が設定されている。当該モードは、装飾図柄10の「有効ライン」として複数のラインが設定されるというものである。有効ラインという概念自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、当該ラインに沿って並ぶ装飾図柄10の組み合わせが、当否判定結果の報知に有効となるというものである。つまり、当否判定結果が大当たりとなるときには、複数のラインのうちのいずれかに沿って、同じ種類の装飾図柄10が三つ並ぶことになる。なお、本実施形態では、「複数有効ラインモード」に移行したときには、当該モード専用の装飾図柄10が表示される。ただし、これはあくまで一例であり、当該モード専用の

50

装飾図柄 10 という概念は存在しない構成としてもよい。また、以下の説明においては、有効ライン上に位置する装飾図柄 10 を「有効図柄 10 a」と、有効ライン上に位置しない装飾図柄 10 を「非有効図柄 10 b」と称することもある。

【0092】

有効ラインの設定の仕方は種々考えられる。本実施形態では、表示領域 911 の上下方向における中央に設定されるライン（以下、中央ライン Lc と称する）と、上側に設定されるライン（以下、上側ライン Lu と称する）と、下側に設定されるライン（以下、下側ライン Ll と称する）の三つが存在する。ただし、「中央ライン Lc」と、「上側ライン Lu および下側ライン Ll」とが同時に有効ラインになることはない。中央ライン Lc が有効ラインとなる場合は、上側ライン Lu および下側ライン Ll が有効ラインとなることはない。上側ライン Lu および下側ライン Ll が有効ラインとなる場合は、中央ライン Lc が有効ラインとなることはない。その理由は次の通りである。

10

【0093】

変動する装飾図柄 10 は、1 コマずつ動く。一方、変動方向に並ぶ装飾図柄 10 群における装飾図柄 10 どうし（隣接する装飾図柄 10）は 2 コマ分離れている。ある装飾図柄 10 とそれに隣接する装飾図柄 10 の間には、いわゆるブランク図柄が存在する構成としてもよい（装飾図柄 10・ブランク図柄・装飾図柄 10・ブランク図柄・・・というように、1 コマずつ並ぶ構成としてもよい）。中央ライン Lc と上側ライン Lu、中央ライン Lc と下側ライン Ll との間は、1 コマ分離れているものとする。いずれかの装飾図柄 10 群における一つの装飾図柄 10 が中央ライン Lc 上に位置する有効図柄 10 a となるときには、当該有効図柄 10 a の上下に隣接する装飾図柄 10 は 2 コマ分離れているため、当該上下に隣接する装飾図柄 10 が上側ライン Lu や下側ライン Ll 上に位置する有効図柄 10 a となることはない。つまり、当該上下に隣接する装飾図柄 10 は非有効図柄 10 b となる。中央ライン Lc 上においてのみ、リーチが成立するということである（1 ラインリーチが成立しうる）（図 19（a）参照）。

20

【0094】

一方、いずれかの装飾図柄 10 群におけるある二つの装飾図柄 10 が上側ライン Lu、下側ライン Ll 上に位置する有効図柄 10 a となるときには、当該二つの装飾図柄 10 間は 2 コマ分離れているため、中央ライン Lc 上に位置する有効図柄 10 a は存在しないということになる。上側ライン Lu、下側ライン Ll 上において、リーチが成立しうる（2 ラインリーチが成立しうる）（図 19（b）参照）。なお、左上から右下、左下から右上に向かうような有効ライン（斜めの有効ライン）が設定された構成としてもよい。つまり、有効ラインの数は適宜増減可能である。

30

【0095】

ここで、いずれかの装飾図柄 10 群における一つの装飾図柄 10 が中央ライン Lc 上に位置する有効図柄 10 a となり、当該有効図柄 10 a の上下に隣接する装飾図柄 10 が非有効図柄 10 b であるときにおいて、非有効図柄 10 b の少なくとも一部が表示領域 911 に表示された状態（図 19（a）に示したような状態）を考える。遊技者が非有効図柄 10 b を有効図柄 10 a と勘違いしてしまうのは好ましくないことから、本実施形態では以下のように装飾図柄 10 の表示態様を制御している。

40

【0096】

装飾図柄 10 が変動している最中（装飾図柄 10 が停止も擬似停止もしていない状態をいう）においては、いずれの装飾図柄 10 が有効図柄 10 a となるか非有効図柄 10 b となるか決まっていないのであるから、図柄による表示態様の差は設定されない。本実施形態では、装飾図柄 10 の変動が停止する時点（すなわち、装飾図柄 10 が停止または擬似停止する時点。以下、変動停止時点と称することもある）に近づくと変動速度が小さくなることになるが、当該変動速度が小さくなった状態においては、いずれの装飾図柄 10 もはっきりと表示される（図 20（a）参照）。

【0097】

その後、変動停止時点に到達した時点において、有効図柄 10 a だけでなく、非有効図

50

柄10bも表示領域911に表示される場合には、有効図柄10aの方が非有効図柄10bよりも明瞭に表示される。本実施形態では、非有効図柄10bが半透明な状態とされることで、遊技者には非有効図柄10bよりも有効図柄10aの方が明瞭な状態とされる。具体的には、非有効図柄10bは、当該非有効図柄10bを通じて背景画像30が透けて見えるような状態（以下、半透明状態と称することもある）とされる一方、有効図柄10aは、当該有効図柄10aを通じて背景画像30を見ることはできない状態（以下、不透明状態と称することもある）とされる（図20（b）参照）。

【0098】

変動停止時点を跨ぐ時間経過に沿っていえば、変動停止時点よりも前の段階（未だ、有効図柄10a・非有効図柄10bの区別ができない状態であって、遊技者が装飾図柄10をはっきりと視認できるほど変動速度が小さい状態）においては、全ての装飾図柄10が不透明状態にある（図20（a）参照）。そして、変動停止時点に至ったとき（有効図柄10a・非有効図柄10bの区別できる状態に至ったとき）には、有効図柄10aとなる装飾図柄10の不透明状態は維持されるものの、非有効図柄10bとなる装飾図柄10は半透明状態に変化する（図20（b）参照）。つまり、変動停止時点に至る前後に亘って有効図柄10aとなる装飾図柄10の不透明状態は維持される、すなわち明瞭さの度合は維持されるものの、非有効図柄10bとなる装飾図柄10は不透明状態から半透明状態に変化する、すなわち明瞭さの度合が低下する。

【0099】

このように、本実施形態にかかる遊技機1では、有効図柄10aの方が非有効図柄10bよりも明瞭に表示されるから、有効図柄10aと非有効図柄10bの区別が容易である。

【0100】

また、変動停止時点に至る前後で、有効図柄10aとなる装飾図柄10の不透明状態は維持されるものの、非有効図柄10bとなる装飾図柄10は不透明状態から半透明状態に変化するというものであるから、非有効図柄10bの変化（明瞭さの度合の低下）が強調され、有効図柄10aと非有効図柄10bの区別がさらに容易になる。

【0101】

また、有効図柄10aと非有効図柄10bの明瞭さの度合の差は、背景画像30が透けて見えるかどうかで表現されるものであるから、有効図柄10aと非有効図柄10bの違いが強調され、有効図柄10aと非有効図柄10bの区別がさらに容易になる。

【0102】

以下、有効図柄10a・非有効図柄10bの表示に関する事項を改良、変形、発展等させた具体例について説明する。なお、以下で説明する具体例にて説明した事項を複数適用した構成としてもよい。

【0103】

○第一具体例

上記実施形態は、複数の有効ラインが設定される場合がある構成であることを説明したが、常時一の有効ラインのみが設定される構成であってもよい。当該一の有効ライン上に位置する装飾図柄10を有効図柄10aとし、有効ライン上には位置しないが少なくとも一部が表示領域911に表示される装飾図柄10を非有効図柄10bとして、上記実施形態と同様の表示制御を行えばよい。

【0104】

ただし、複数の有効ラインが設定される構成である場合、常時一の有効ラインのみが設定される構成よりも、有効図柄10a・非有効図柄10bの区別がつきにくいといえる。つまり、複数の有効ラインが設定される構成については、上記実施形態のような装飾図柄10の表示制御を行うことが特に意味のあるものとなる。

【0105】

○第二具体例

上記実施形態では、背景画像30が透けて見えるか否かにより、有効図柄10aと非有

10

20

30

40

50

効図柄 10b の「明瞭さの度合の差」を設定するものであることを説明したが、これはあくまで一例である。有効図柄 10a の方が、非有効図柄 10b よりも、遊技者にとって「見えやすい」表示態様であればよい。このような表示態様の例としては、以下のようなものが考えられる。

【0106】

- ・有効図柄 10a の方が、非有効図柄 10b よりも明度が高いものとする。逆の視点でいえば、非有効図柄 10b を暗くして、目立たないものとする。
- ・有効図柄 10a の方が、非有効図柄 10b よりも大きさが大きいものとする。逆の視点でいえば、非有効図柄 10b を小さくして、目立たないものとする。
- ・装飾図柄 10 が第一要素部 11 および第二要素部 12 を含むものである場合において、有効図柄 10a は第一要素部 11 と第二要素部 12 の両方を含むものの、非有効図柄 10b はいずれか一方を含まないものとする。例えば、本実施形態のように各装飾図柄 10 が「数字」と「キャラクタ」から構成されるのであれば、有効図柄 10a は「数字」と「キャラクタ」の両方を含むものとする一方、非有効図柄 10b は一方を「数字」のみを含むものとする。
- ・有効図柄 10a に対し、当該図柄を強調する画像が付加（付随）されるものの、非有効図柄 10b に対してはこのような画像が付加されないものとする。

【0107】

○第三具体例

複数の有効ラインが設定される構成において、ある有効ライン（第一有効ライン L1）においては当たりとなる可能性（同じ種類の図柄の三つ揃い）となる可能性はあるものの、他の有効ライン（第二有効ライン L2）においてはこのような可能性がないときには、第一有効ライン L1 上の装飾図柄 10 については有効図柄 10a とする一方、第二有効ライン L2 上の装飾図柄 10 については（有効ライン上ではあるものの）非有効図柄 10b として表示する。

【0108】

例えば、左の装飾図柄 10 群と右の装飾図柄 10 群の変動が停止した時点にて、第一有効ライン L1 においてリーチが成立している（当たりとなる可能性がある）ものの、第二有効ライン L2 においてはリーチが成立していない（はずれが確定した）ものとする。この場合には、第一有効ライン L1 上に位置する装飾図柄 10 を有効図柄 10a とし、第二有効ライン L2 上に位置する装飾図柄 10 を非有効図柄 10b として表示する（図 21 参照）。つまり、前者の方が、後者よりも明瞭に表示されるものとする。このように、当たりを示す組み合わせとなる可能性が未だ残存しているものを有効図柄 10a と、それ以外を非有効図柄 10b として上記実施形態と同様の制御を行ってもよい。

【0109】

以上、本発明の一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。

【0110】

3) 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。

【0111】

・手段 1-1

複数種の装飾図柄のうちから選択されて表示された図柄組み合わせが特定組み合わせとなる特定演出の発生が、遊技者に有利な事象として設定されている遊技機であって、前記特定組み合わせは、毎回変化する対象図柄を含むものであり、前記特定演出が発生するよりも前に、前記複数種の装飾図柄のうちのいずれが前記対象図柄として設定されるのかを示唆する事前演出が発生することを特徴とする。

上記遊技機によれば、対象図柄として設定される装飾図柄の種類をその都度変化させることができるため、遊技者に有利な事象が発生することを示すパターンをバリエーションに富んだものとするのが可能である。

【0112】

・手段 1－2

前記事前演出は、当否判定結果を報知する演出の開始と略同時に開始されることを特徴とする手段 1－1 に記載の遊技機。

このようにすることで、特定組み合わせが示されるタイミングが予測しづらくなる。

【0113】

・手段 1－3

前記特定組み合わせが含む前記対象図柄の、他の前記装飾図柄との関係における表示位置は固定された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、特定組み合わせが成立したかが分かりやすい。

10

【0114】

・手段 1－4

前記装飾図柄は、キャラクタを表した部分を含むものであり、前記事前演出は、前記対象図柄として設定される前記装飾図柄が含むキャラクタを表示する演出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、いずれの装飾図柄が対象図柄として設定されたのか分かりやすい。

【0115】

・手段 1－5

前記装飾図柄が表示される主表示装置、および、前記主表示装置とは別の表示装置であって前記事前演出が実行される副表示装置を備えることを特徴とする手段 1－1 から手段 1－4 のいずれかに記載の遊技機。

20

このようにすることで、主表示装置に関係なく、副表示装置にていずれの装飾図柄が対象図柄として設定されたのかを示すことが可能となる。つまり、演出の制御が容易である。

。

【0116】

・手段 1－6

前記副表示装置は、前記主表示装置の手前に設けられ、画像が表示されていない部分を透明とすることが可能な透過型の表示装置であることを特徴とする手段 1－5 に記載の遊技機。

30

副表示装置としては、上記のような透過型の表示装置を例示することができる。

【0117】

・手段 2－1

結末の態様により当否判定結果を示す演出であって、当否判定結果が当たりとなる場合には成功結末となるリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段と、前記リーチ演出の結末が前記成功結末ではない失敗結末となることで、当否判定結果がはずれであるかのように見せた後、実は当否判定結果が当たりであることを示す逆転演出を実行する逆転演出実行手段と、を備え、前記リーチ演出が前記失敗結末となった後に表示装置に特定画像が表示された場合の方が、当該特定画像が表示されなかった場合よりも、前記逆転演出が発生する蓋然性が高いことを特徴とする遊技機。

40

このようにすることで、遊技者はリーチ演出の失敗結末後にも注目することになるから、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【0118】

・手段 2－2

前記特定画像が表示された場合には、前記逆転演出の発生が確定することを特徴とする手段 2－1 に記載の遊技機。

このように、特定画像の表示が当たり確定である設定としてもよい。

【0119】

・手段 2－3

前記特定画像は、当否判定結果がはずれであるかのように示す装飾図柄の組み合わせが

50

特定態様となる画像であることを特徴とする手段 2-1 または手段 2-2 に記載の遊技機。

このようにすることで、リーチ演出が失敗結末となったときの装飾図柄の組み合わせに注目させる遊技性を実現することが可能である。

【0120】

・手段 2-4

前記特定態様は、前記装飾図柄の一種である特定図柄が、当該特定態様を構成する他の装飾図柄との関係における特定位置に表示される態様であることを特徴とする手段 2-3 に記載の遊技機。

特定態様の一例としては、装飾図柄の一種である特定図柄が所定位置に表示される態様を例示することができる。

【0121】

・手段 3-1

完全に停止したときの組み合わせにより当否判定結果を報知する装飾図柄を表示する表示装置と、結末の態様により当否判定結果を示す演出であって、当否判定結果が当たりとなる場合には成功結末となるリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段と、前記リーチ演出の結末が前記成功結末ではない失敗結末となったときに当否判定結果がはずれであることを示す組み合わせで前記表示装置に前記装飾図柄を擬似停止させた後、当該装飾図柄を揺動させ、当該装飾図柄が完全に停止して当否判定結果がはずれであることが確定するまでのはずれ確定期間を設定するはずれ確定期間設定手段と、前記リーチ演出の結末が前記失敗結末となったときに前記はずれ確定期間が設定されているかのように見せるために前記装飾図柄を揺動させる擬似はずれ確定期間中に発生しうる演出であって、実は当否判定結果が当たりであることを示す逆転演出を実行する逆転演出実行手段と、を備え、前記はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数が増加することを特徴とする遊技機。

このようにすることで、逆転演出が発生するかどうかが最後まで（装飾図柄が完全に停止するまで）分からないものとなり、遊技の趣向性が高まる。

【0122】

・手段 3-2

前記はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数として選択されうるものとして揺動回数 N1 および揺動回数 N2 が設定されており、前記擬似はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数として選択されうるものとして揺動回数 M が設定されていることを特徴とする手段 3-1 に記載の遊技機。ただし、N1、N2、M は、「 $N1 < M < N2$ 」の関係を満たすものである。

このようにすることで、揺動回数 N1 を超えた場合に、逆転演出が発生することもあるが、発生しないこと（揺動回数 N2 が選択されているだけ）もあるという遊技形態となるから、リーチ演出が失敗結末となったときの遊技の面白みが増す。

【0123】

・手段 3-3

前記はずれ確定期間における前記装飾図柄の揺動回数として揺動回数 N1 が選択される蓋然性が、揺動回数 N2 が選択される蓋然性よりも高いことを特徴とする手段 3-2 に記載の遊技機。

このようにすることで、揺動回数が N1 を超えると逆転演出の発生に期待がもてるが、逆転演出が発生することは確定ではないという遊技性を実現することができる。

【0124】

・手段 4-1

表示装置の表示領域に表示される図柄であって、当否判定結果を遊技者に報知するための複数種の装飾図柄、および当該装飾図柄とは異なる図柄であり遊技者に有利な事象が発生することを示す特別図柄を制御する図柄制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、操作画像を表示することで、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特別図柄により遊技者に有利な事象が発生することが示

された後、当該特別図柄が前記操作画像に変化して前記操作演出が実行されることを特徴とする遊技機。

このようにすることで、特別図柄による演出（有利な事象が発生することを示す演出）から、操作演出に移行するという面白みのある遊技の流れを実現することが可能である。

【0125】

・手段4-2

前記特別図柄が所定位置に留まることで遊技者に有利な事象が発生するものであり、当該特別図柄が当該所定位置に留まらなかった場合には遊技者に有利な事象が発生せず、かつ、前記操作演出が実行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、特別図柄が所定位置に留まるかどうか、有利な事象の発生および操作演出発生に分岐となる分かりやすい遊技性を実現することが可能である。

【0126】

・手段4-3

前記表示領域の一方側および他方側に表示される二つの前記装飾図柄の間である前記所定位置に前記特別図柄が表示された上で、当該特別図柄が前記操作画像に変化して前記操作演出が実行されることを特徴とする手段4-2に記載の遊技機。

このようにすることで、表示領域の中央側に操作画像が表示されることになるから、操作演出が発生したこと（操作手段の操作が促されていること）が分かりやすい。

【0127】

・手段4-4

前記特別図柄は、前記操作画像を示唆する部分を含むものであることを特徴とする手段4-1から手段4-3のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、特別図柄が表示されている段階から、操作演出が実行されるのではないかとすることを遊技者が感じ取ること（遊技の進行を予測すること）ができる。

【0128】

・手段5-1

表示領域を有する表示装置と、前記表示領域において複数種の装飾図柄を変動させた後、当該変動を停止させる変動停止時点において有効ラインに沿う前記装飾図柄である有効図柄の組み合わせにより当否判定結果を報知する報知手段と、を備え、前記有効図柄ではない前記装飾図柄である非有効図柄が前記表示領域に表示される場合には、前記有効図柄の方が前記非有効図柄よりも明瞭に表示されることを特徴とする遊技機。

このようにすることで、有効図柄と非有効図柄の区別が容易になる。

【0129】

・手段5-2

前記変動停止時点に至る前後で、前記有効図柄の明瞭さの度合は保たれる一方、前記非有効図柄の明瞭さの度合が低下するよう制御されることを特徴とする手段4-1に記載の遊技機。

このようにすることで、変動停止時点に至る前後で有効図柄には生じない変化が非有効図柄に生じることになるから、有効図柄と非有効図柄の区別がさらに容易になる。

【0130】

・手段5-3

前記表示領域に前記装飾図柄の背景として背景画像が表示されるものであり、前記非有効図柄を通じては前記背景画像が透けて見え、前記有効図柄を通じては前記背景画像が透けて見えない状態とされることを特徴とする手段5-1または手段5-2に記載の遊技機。

このようにすることで、背景画像によって非有効図柄と有効図柄の違いが強調されるため、有効図柄と非有効図柄の区別がさらに容易になる（一部の図柄は背景画像が透けて見え、他の図柄は背景画像が透けて見えないという状況は、図柄の捉え方（視認性）に大きな差を生じさせるものである）。

【0131】

・手段 5－4

前記有効ラインは、複数設定される場合があることを特徴とする手段 5－1 から手段 5－3 のいずれかに記載の遊技機。

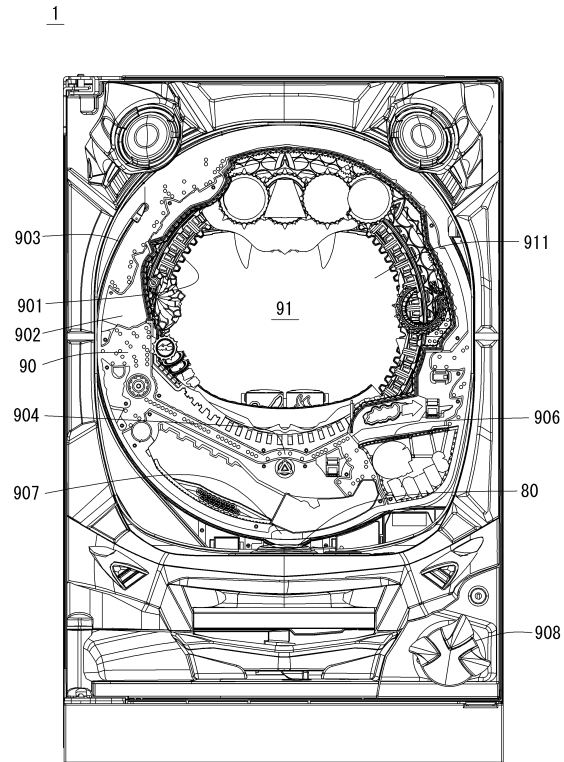
複数の有効ラインが設定される遊技機は、非有効図柄と有効図柄の区別を容易に行えるようにすることが重要であるから、上記のような構成とすることが特に有効である。

【符号の説明】

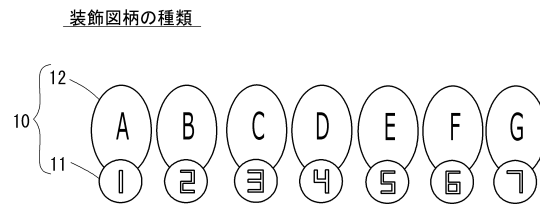
【0132】

1	遊技機	
10	装飾図柄	
11	第一要素部	10
12	第二要素部	
10t	対象図柄	
10s	特定図柄	
10a	有効図柄	
10b	非有効図柄	
18	事前画像	
20	特定画像	
30	背景画像	
40	操作画像	
50	特別図柄	20
501	第一特別図柄	
502	第二特別図柄	
51	操作示唆部	
80	操作手段	
91	表示装置	
911	表示領域	
91a	主表示装置	
91b	副表示装置	

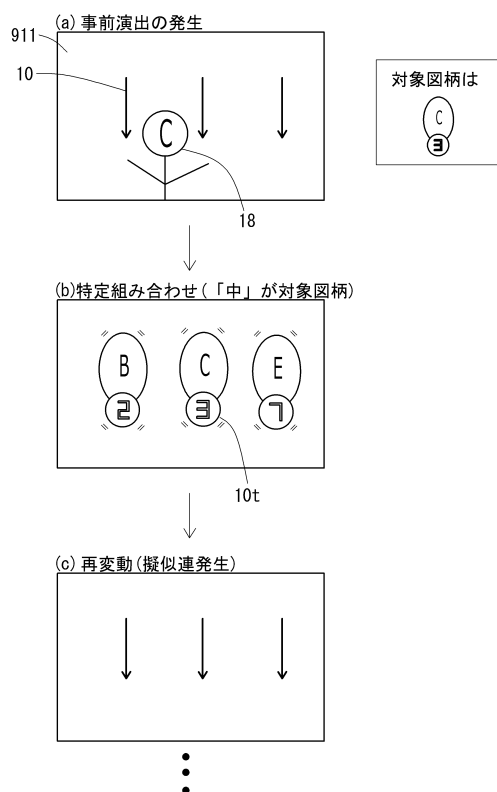
【図 1】



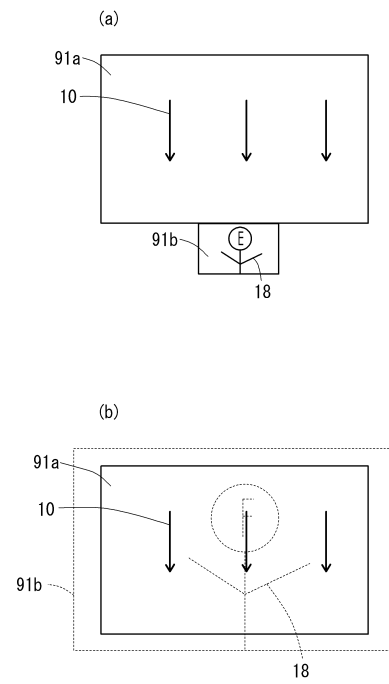
【図 2】



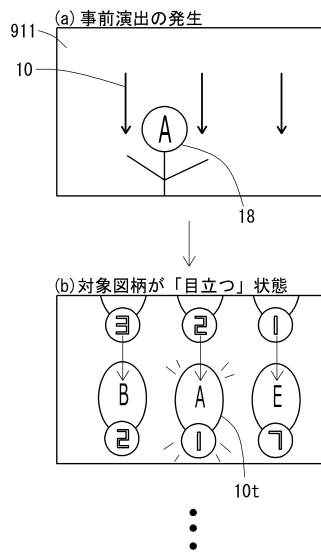
【図 3】



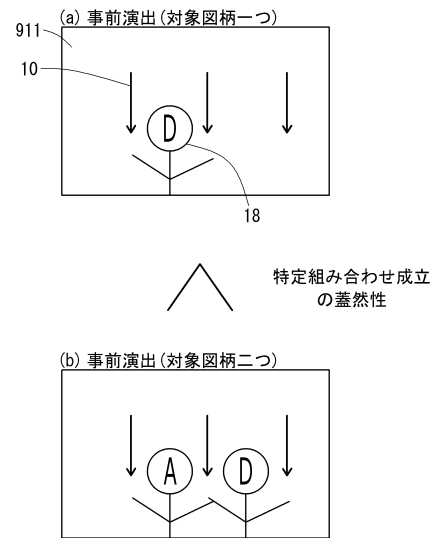
【図 4】



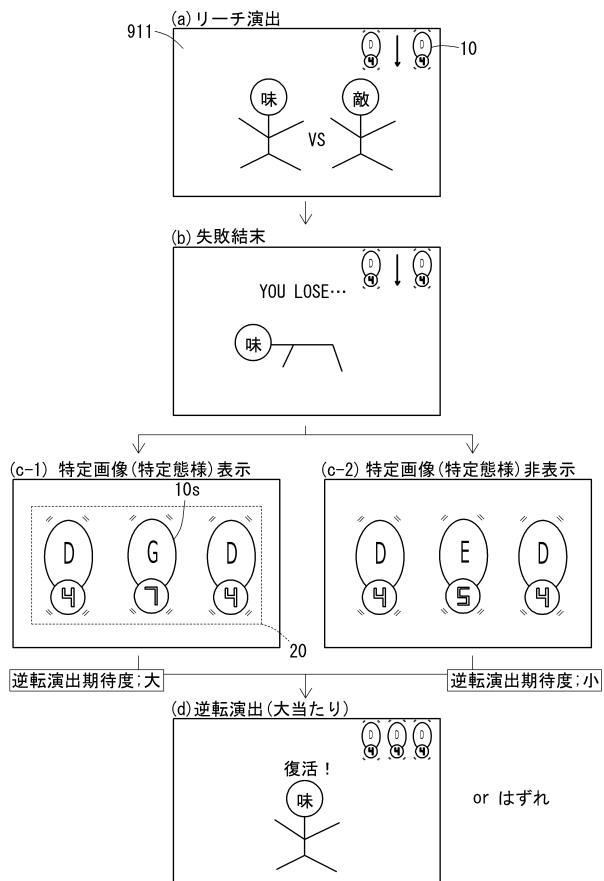
【図 5】



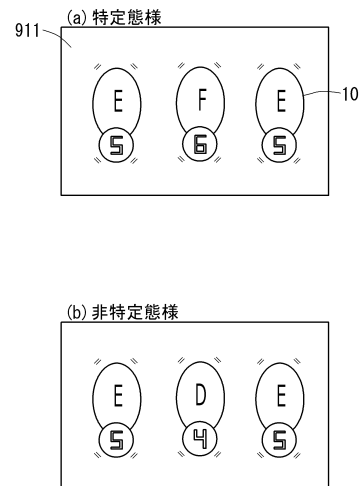
【図 6】



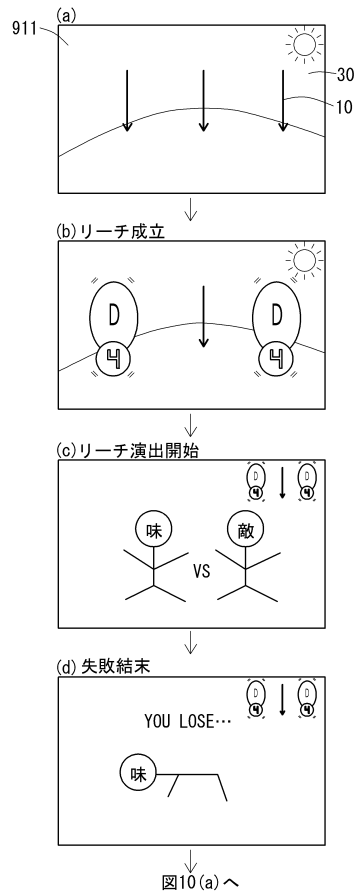
【図 7】



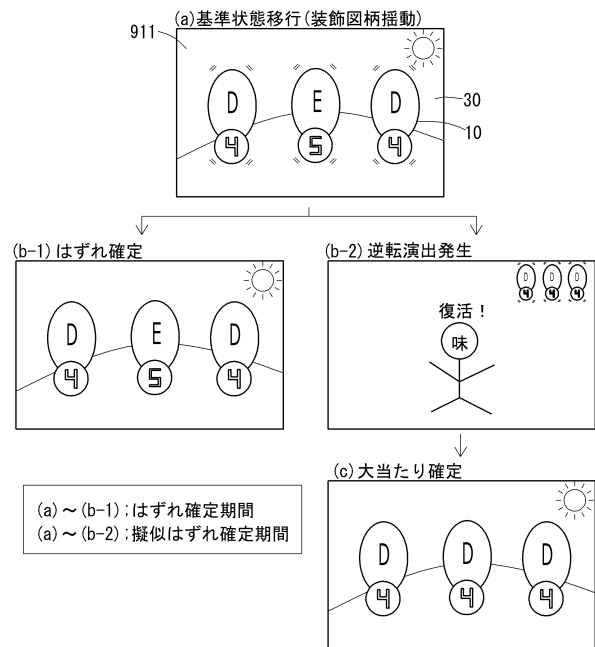
【図 8】



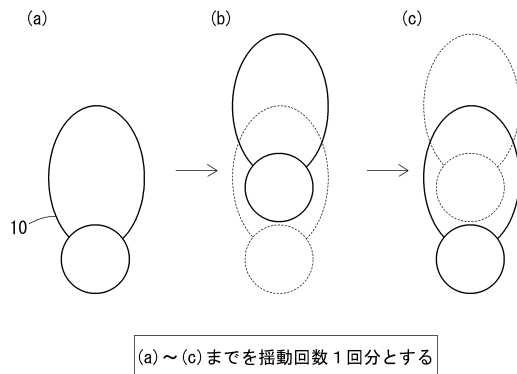
【図 9】



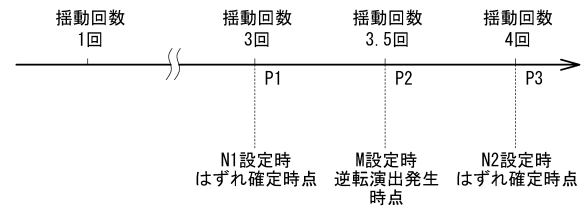
【図 10】



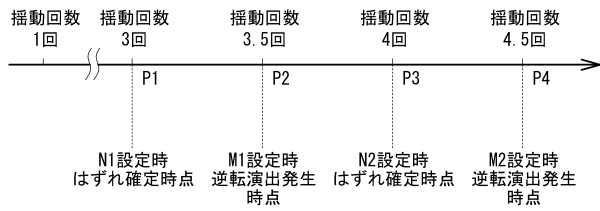
【図 11】



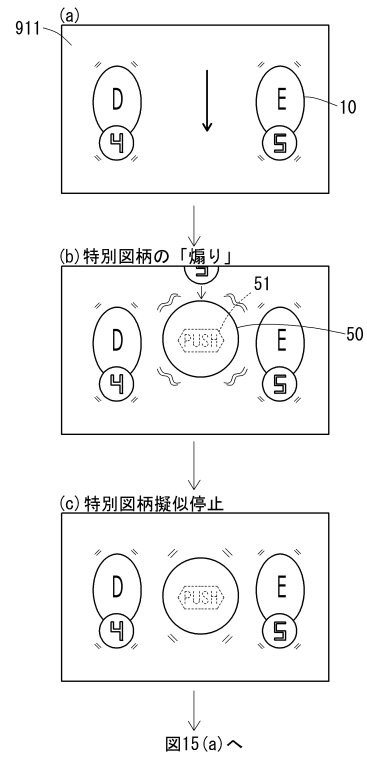
【図 12】



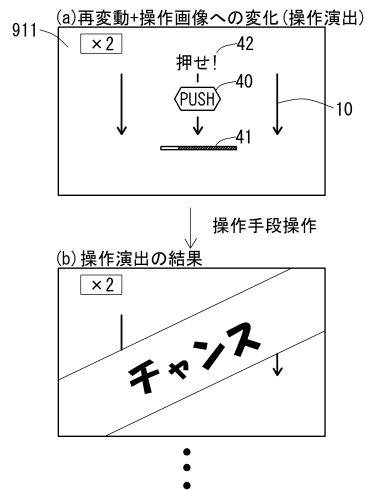
【図 13】



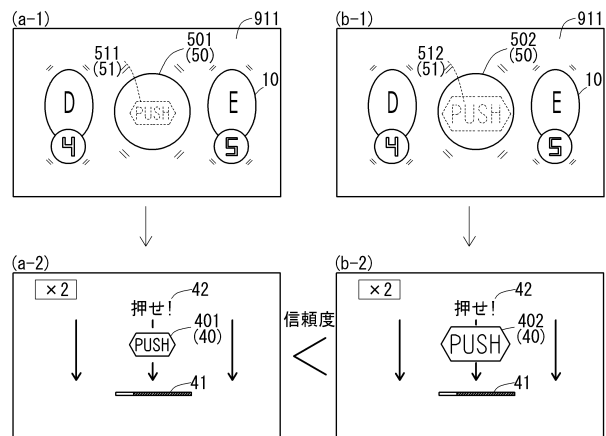
【図 14】



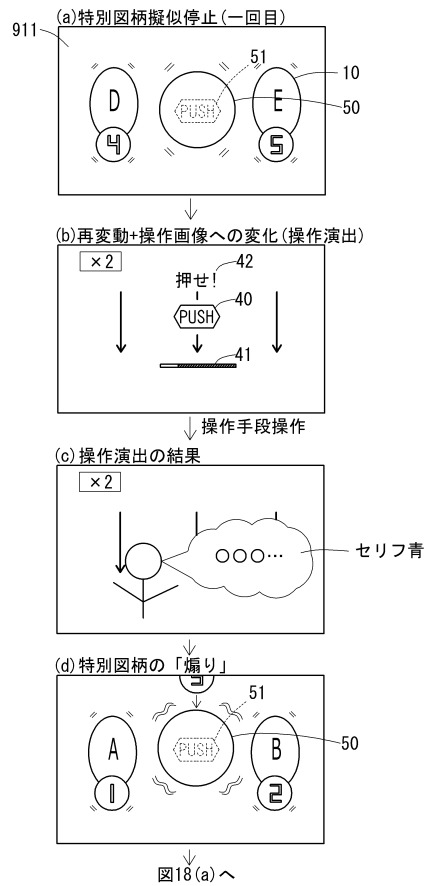
【図 15】



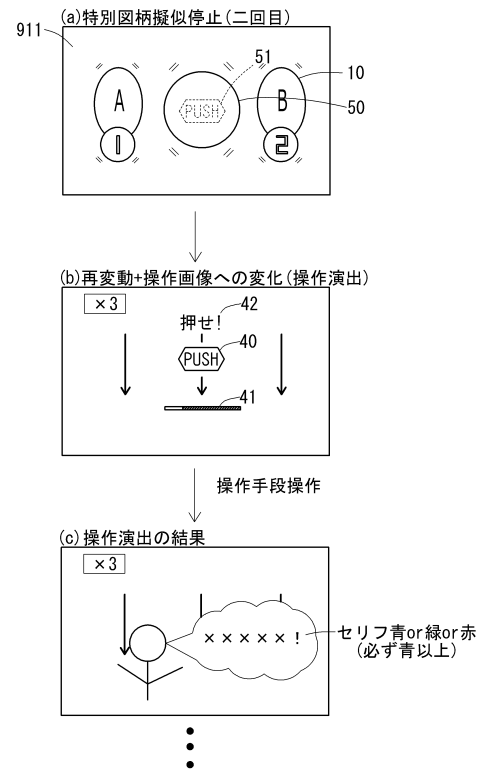
【図 16】



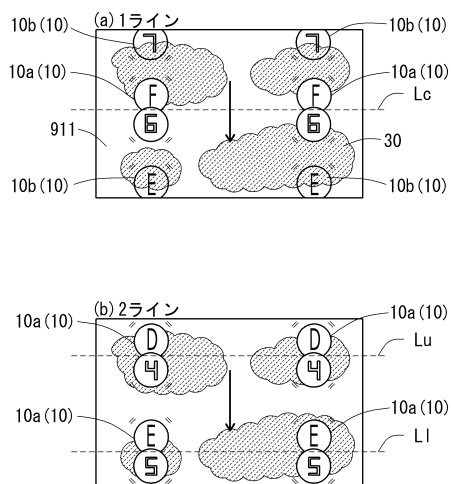
【図 17】



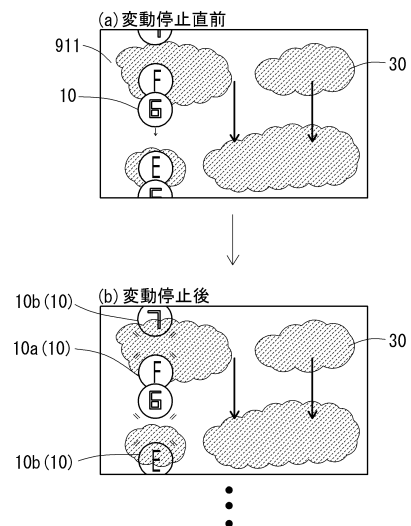
【図 18】



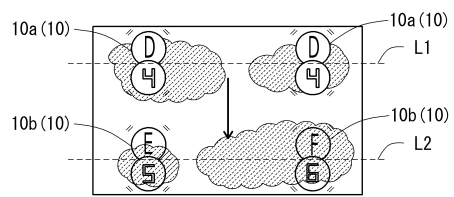
【図 19】



【図 20】



【図 21】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 辻野 安人

- (56)参考文献 特開2014-008234 (JP, A)
特開2016-171858 (JP, A)
特開2017-196093 (JP, A)
特開2012-139419 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02