

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-130371

(P2024-130371A)

(43)公開日 令和6年9月30日(2024.9.30)

(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38頁)

(21)出願番号 特願2023-40050(P2023-40050)
(22)出願日 令和5年3月14日(2023.3.14)

(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
(74)代理人 110002158
弁理士法人上野特許事務所
(72)発明者 窪田 倫也
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 市原 卓人
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
13号 株式会社サンセイアールアンド
ディ内
(72)発明者 藤原 海

最終頁に続く

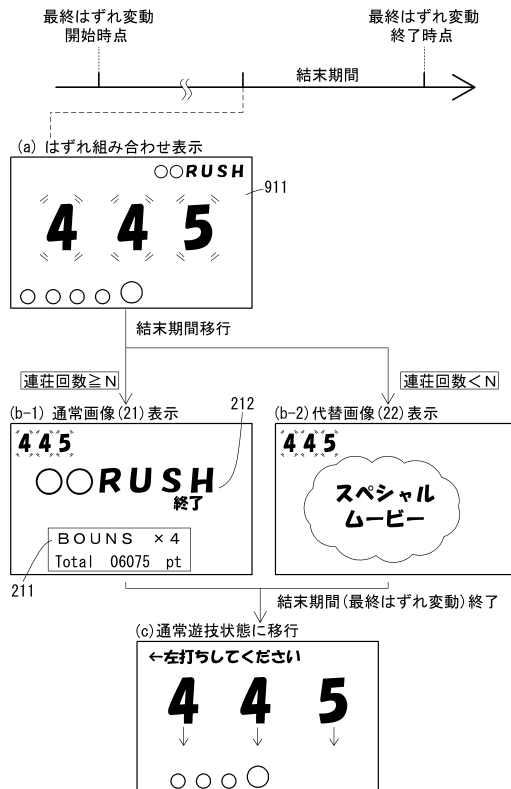
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】有利状態が終了する際における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能な遊技機を提供すること

【解決手段】開始条件の成立から終了条件が成立するまでの有利状態が終了する際に設けられる結末期間において、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値以上である場合には、当該利益を表す利益要素を含む通常画像が表示される一方、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値未満である場合には、前記通常画像が表示されずに前記利益要素を含まない代替画像が表示されることを特徴とする遊技機。

【選択図】図15



10

20

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

開始条件の成立から終了条件が成立するまでの有利状態が終了する際に設けられる結末期間において、
前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値以上である場合には、当該利益を表す利益要素を含む通常画像が表示される一方、
前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値未満である場合には、前記通常画像が表示されずに前記利益要素を含まない代替画像が表示されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

有利状態が終了する際に、その結果を示す画像が表示される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】****【0003】**

【特許文献1】特開2016-093540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、有利状態が終了する際における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、開始条件の成立から終了条件が成立するまでの有利状態が終了する際に設けられる結末期間において、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値以上である場合には、当該利益を表す利益要素を含む通常画像が表示される一方、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値未満である場合には、前記通常画像が表示されずに前記利益要素を含まない代替画像が表示されることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、有利状態が終了する際における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

【図1】本実施形態にかかる遊技機の外觀斜視図である（説明のため遊技盤および表示装置を除いた状態を示す）。

【図2】遊技盤およびその後方に固定された表示装置を示した図である。

【図3】（a）は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り、（b）は遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図である。

【図4】示唆演出を説明するための図である。

【図5】示唆演出を説明するための図（図4の続き）である。

【図6】示唆演出を説明するための図（図5の続き）である。

【図7】特定演出（選択演出）を説明するための図である。

【図8】具体例1-1を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 9】具体例 1 - 2 を説明するための図である。

【図 10】具体例 1 - 3 を説明するための図である。

【図 11】具体例 1 - 4 を説明するための図である。

【図 12】具体例 1 - 6 を説明するための図である。

【図 13】具体例 1 - 7 を説明するための図である。

【図 14】具体例 1 - 7 (図 13 とは別の例) を説明するための図である。

【図 15】結末期間にて表示されうる通常画像および代替画像を説明するための図である。

【図 16】具体例 2 - 3 を説明するための図である。

【図 17】具体例 2 - 5 を説明するための図である。

10

【図 18】特定操作演出 (特定操作演出にて実行される対応演出) を説明するための図である。

【図 19】特定操作演出を説明するための図 (図 18 の続き) である。

【図 20】具体例 3 - 1 を説明するための図である。

【図 21】具体例 3 - 2 を説明するための図である。

【図 22】具体例 3 - 3 を説明するための図である。

【図 23】具体例 3 - 4 を説明するための図である。

【図 24】具体例 3 - 6 を説明するための図である。

【図 25】背景画像の種類を説明するための図である。

【図 26】特定ステップアップ演出における各段階で発生する分岐選択演出 (候補画像のパターン) を説明するための図である。

20

【図 27】特定ステップアップ演出の一例 (結果段階が第 3 段階である演出の一例) を示した図である。

【図 28】特定ステップアップ演出の一例 (結果段階が第 3 段階である演出の一例) を示した図 (図 27 の続き) である。

【図 29】特定ステップアップ演出の一例 (結果段階が第 4 段階である演出の一例) を示した図である。

【図 30】特定ステップアップ演出の一例 (結果段階が第 4 段階である演出の一例) を示した図 (図 29 の続き) である。

【図 31】具体例 4 - 2 を説明するための図である。

30

【図 32】具体例 4 - 3 を説明するための図である。

【図 33】具体例 4 - 4 を説明するための図である。

【図 34】具体例 4 - 5 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 ~ 3 等を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。なお、以下の説明において画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。また、特に明示した場合を除き、以下の説明は、遊技者が指示通りの遊技を行うこと (遊技者が特殊な遊技を行わず、正常な遊技を行うこと) を前提としたものである。また、「 に遊技球が進入 (入賞)」等というときは、厳密には当該 に設けられたセンサが進入した遊技球を検出したことをいう。

40

【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、メインの表示装置である表示装置 91、始動領域 904、大入賞

50

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変化する。

【0011】

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

【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。

【0013】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否抽選手段が始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動領域 904 として、第一始動領域 904a (いわゆる「特図 1」の始動領域) と第二始動領域 904b (いわゆる「特図 2」の始動領域) が設けられている。始動領域 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値 (当否抽選情報) 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。本実施形態では、当該数値が取得された順に当否抽選結果の報知が開始されることとなるが、未だ当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報が存在する場合には、新たに取得された当否抽選情報は保留情報 (厳密には後述する変動前保留情報) として図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。

【0014】

本実施形態では、保留図柄 70 として、当否抽選結果を報知する変動中演出 (装飾図柄 80 (装飾図柄群 80g) の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう。以下単に「変動」や「回転」と称することもある) は開始されているものの、当否抽選結果の報知は完了していない当否抽選情報 (以下、変動中保留情報と称することもある) に対応する変動中保留図柄 71 (いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄) と、当否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報 (以下、変動前保留情報と称することもある) に対応する変動前保留図柄 72 が表示される (図 3 (a) 参照)。本実施形態では、変動中保留図柄 71 の方が変動前保留図柄 72 よりも大きく表示されるが、両者の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄 71 が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄 72 に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番 (いわゆる保留「消化順」) は、右に位置するものほど早い。

【0015】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 904a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報 (特図 1 保留) の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 904b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報 (特図 2 保留) の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 70 に関していえば、一つの変動中保留図柄 71 と、最大四つの変動前保留図柄 72 が表示されることがある (図 3 (a) 参照)。変動前保留図柄 72 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 72 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 72 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

10

20

30

40

50

前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄 7 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 7 2 が表示される）構成としてもよい。

【0016】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される装飾図柄 8 0（図 3（a）参照）の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 8 0 を含む装飾図柄群 8 0 g（左装飾図柄群 8 0 g L、中装飾図柄群 8 0 g C、右装飾図柄群 8 0 g R）が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 8 0 g から一の装飾図柄 8 0 が選択されて停止する。大当たりには各装飾図柄群 8 0 g から選択されて停止した装飾図柄 8 0（左から並ぶ左装飾図柄 8 0 L、中装飾図柄 8 0 C、右装飾図柄 8 0 R）の組み合わせは所定の組み合わせ（本実施形態では、同じ種類の装飾図柄 8 0 の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。装飾図柄 8 0 は、数字とキャラクタ等が組み合わされたものとしてもよい。

10

【0017】

なお、表示領域 9 1 1 の外縁近傍に、目立たないように各種情報を示す画像（いわゆる「小図柄」等）が表示されるようにしてもよい（各図においては当該画像の図示を省略する）。遊技者は、この種の画像を意識せずに遊技を楽しむことが可能となっている。つまり、基本的には、装飾図柄 8 0 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。

【0018】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている（図 3（b）参照）。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりには当選する確率が低い低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しにくい低ベース状態（低確率・時短無）である。特別遊技状態は、大当たりには当選する確率が高い高確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（高確率・時短有）である。通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 9 0 4 a 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 9 0 4 b 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 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 b の開放抽選に当選しやすい状態であるため、比較的容易に第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が入賞する。

20

30

【0019】

本実施形態では、全ての大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、所定回数（本実施形態では 1 0 0 回）連続して当否抽選結果がはずれとなることをもって終了する。特別遊技状態が終了した場合には通常遊技状態に移行する。特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に大当たりには当選した場合には再び特別遊技状態に移行する（所定回数のカウントがリセットされる）ことになる。つまり、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に大当たりには当選することが連チャンの条件となるいわゆる S T 機（S T 1 0 0 回）である。なお、以下の説明において特に明示した場合を除き、当該遊技性（スペック）とすることはあくまで一例である。例えば、いわゆる確変ループ機であってもよい。また、V 確変機であってもよい。また、いわゆる小当たりが搭載され、当該小当たり当選時に所定の領域に遊技球が進入することで大当たりが獲得できる遊技機（一種・二種混合機）であってもよい。また、上記通常遊技状態や特別遊技状態とは異なる遊技状態、例えば、大当たりには当選する確率が低い低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（低確率・時短有）とされる遊技状態が設定された構成としてもよい。

40

【0020】

当否抽選結果が大当たりとなったときには大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、所定の閉鎖条件成立まで大入賞領域 9 0 6（図 2 参照；大入賞領域 9 0 6 は常態において閉鎖されたものである）が開放される単位遊技を一または複数回繰り返すものである。

50

閉鎖条件は、大入賞領域 906 が開放されてから所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞すること（入賞条件）および大入賞領域 906 が開放されてから所定時間経過すること（時間条件）のいずれか一方の成立をもって成立するものとされる。本実施形態では、大当たり遊技にて継続的に大入賞領域 906 に向かって遊技球を発射していれば、時間条件が成立する前に入賞条件が成立するものとされている。すなわち、一の単位遊技にて 10 個の遊技球が大入賞領域 906 に入賞する。単位遊技は、ラウンド（遊技）等とも称される。大当たり遊技が含む単位遊技の数（ラウンド数）は適宜設定することができる。本実施形態では、全ての大当たりが 10 ラウンド大当たりとされている。

【0021】

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

10

【0022】

2-1) 示唆演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出を構成する演出として、示唆演出（図 4～図 6 参照）を実行することが可能である。以下の示唆演出の説明において、示唆演出（後述する特定演出）を含む変動中演出を対象変動中演出（対象変動）と、対象変動に対応する当否抽選結果（対象変動により報知される当否抽選結果）を対象当否抽選結果と称する。

20

【0023】

示唆演出は、対象変動中演出にて、複数（N 個）の装飾図柄群 80 g のそれぞれの変動が停止または擬似停止するタイミング（以下、当該タイミングを規定契機と称することも）で所定事象が発生する可能性がある「図柄停止時演出（予告）」である。換言すれば、各装飾図柄群 80 g が含む複数種の装飾図柄 80 のうちの 하나가選択されて示されることを契機として所定事象が発生する可能性がある演出である。上述した通り、本実施形態では、三つの装飾図柄群 80 g が変動表示される（N = 3 である）から、三回の規定契機が訪れるということになる。なお、擬似停止（仮停止）とは、変動が停止したかのように遊技者には見えるものの完全には停止していないような状態をいう。例えば、各装飾図柄群 80 g から選択されて示された一の装飾図柄 80 がわずかに揺れ動いているような状態を擬似停止状態とする。三回（N 回）の規定契機の全てが訪れたタイミングで対象変動中演出が終了するわけではないから、三回の「停止または擬似停止」うちの少なくとも一部は「擬似停止」となる（三回全てが「停止」にはならない）ようにされる。本実施形態では、三回全て「擬似停止」である。以下の示唆演出の説明において、特に明示した場合を除き単に「停止」というときは、停止だけでなく擬似停止も含むものとする。

30

【0024】

本実施形態では、少なくとも示唆演出が発生する場合には、左装飾図柄群 80 g L、右装飾図柄群 80 g R、中装飾図柄群 80 g C の順で変動が停止する。つまり、左装飾図柄群 80 g L の変動の停止により一回目の規定契機（図 4（b）参照）が訪れ、右装飾図柄群 80 g R の変動の停止により二回目の規定契機（図 4（d）参照）が訪れ、中装飾図柄群 80 g C の変動の停止により三回目の規定契機（図 5（b）、図 6（a）参照）が訪れる。示唆演出が発生する際に、各装飾図柄群 80 g から選択されて示される三つの装飾図柄 80 の組み合わせは、大当たり組み合わせ（三つとも同じ図柄）でなければよい。本実施形態では、示唆演出の発生時には、左から「2・6・4」の組み合わせとなるようにされる。各装飾図柄群 80 g から選択されて示される装飾図柄 80 の種類が不定である（組み合わせが毎回変化する）構成としてもよい。また、示唆演出後に特定演出が発生する場合（所定事象が発生する場合）と、特定演出が発生しない場合（所定事象が発生しない場合）とで組み合わせが異なるものとしてもよい。

40

【0025】

示唆演出にて所定事象（詳細は後述）が発生した場合には、示唆演出の終了後に特定演

50

出が実行される。特定演出の発生は、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高まったことを示唆するものである（いわゆるチャンスアップ演出）であるから、示唆演出にて所定事象が発生することは遊技者にとって有利な事象である。なお、本実施形態では、示唆演出にて所定事象が発生しなければ対象当否抽選結果がはずれであることが確定する。よって、所定事象が発生することは、対象当否抽選結果が大当たりである可能性が残るということになる。

【 0 0 2 6 】

本実施形態における特定演出は、複数の選択肢が示された上で、当該複数の選択肢のうちいずれかが選択される選択演出（図7参照）である。本実施形態では、複数の選択肢のうちいずれかが自動的に選択される（遊技者が任意に選択するものではない）選択演出とされる。

10

【 0 0 2 7 】

所定事象は、選択演出（特定演出）の準備が整った（選択演出が実行可能な状況となった）ことを示す画像（以下、準備画像10と称することもある）が表示領域911に表示されることである。本実施形態では、選択肢Aを示す選択肢画像A、選択肢Bを示す選択肢画像B、選択肢Cを示す選択肢画像Cの三つが表示された状態（三つの選択肢画像の全体が表示された状態）となること（図5（a-2）、（c-2）参照）が所定事象とされている。このような状態となることで、遊技者は、三つの選択肢のいずれかが選択される選択演出がこれから実行されるであろうと感じとることができる。以下の説明においては、規定契機にて所定事象が発生する（準備画像10が表示される）ことを「成功」と、規定契機にて所定事象が発生しない（準備画像10が表示されない）ことを「失敗」と称することもある。また、後述する残契機にて好機事象が発生する（好機画像11が表示される）ことを「成功」と、残契機にて好機事象が発生しない（好機画像11が表示されない）ことを「失敗」と称することもある。

20

【 0 0 2 8 】

（準備画像10が表示されていない（完成していない）状態での）規定契機においては、準備画像10が表示される（完成する）のではないかと遊技者に示唆する煽り演出（図4（b）、図4（d）、図5（b）参照）が実行される。本実施形態では、三つの選択肢画像A～Cの一部が表示領域911に表示され（見切れた状態で表示され）、これらが中央側に集まりそうな状況であることを示唆する煽り演出が発生する。このような煽り演出が実行された後、三つの選択肢画像が表示されない状態となることが「失敗」（所定事象非発生）と、三つの選択肢画像が集まり準備画像10が完成することが「成功」（所定事象発生）とされている。このように、示唆演出は、基本的には、装飾図柄群80gの変動が停止することが、準備画像10が完成する可能性がある機会として付与されているように遊技者に見える演出である。なお、上記のような煽り演出が実行されることなく、成功/失敗が判明するような構成としてもよい。また、煽り演出が各装飾図柄群80gの変動が停止する直前に発生し、変動が停止した後、成功か失敗かが判明するような構成としてもよい。

30

【 0 0 2 9 】

示唆演出にて準備画像10が表示される場合のパターンとしては、大きく、通常パターンと特殊パターンに区分けされる。通常パターンは、最後の規定契機（N回目の規定契機）にて所定事象が発生する（最後の規定契機にて「成功」となる）パターンである（図4（a） 図4（b） 図4（c） 図4（d） 図5（a-1） 図5（b） 図5（c-2）のように進行して「成功」に至るパターンである）。本実施形態では三回目の規定契機、すなわち中装飾図柄群80gCの変動が停止することを契機として準備画像10が表示されることが通常パターンである。

40

【 0 0 3 0 】

特殊パターンは、最後の規定契機に到達するよりも前の規定契機にて所定事象が発生するパターンである（図4（a） 図4（b） 図4（c） 図4（d） 図5（a-2）のように進行して「成功」に至るパターンである）。すなわち、N-1回目の規定契機ま

50

でに所定事象が発生するパターンである。本実施形態では、二回目の規定契機にて所定事象が発生する特殊パターンが発生しうる。すなわち、右装飾図柄群 80 g R の変動が停止することを契機として準備画像 10 が表示される特殊パターンが発生しうる。上記通常パターンとの対比でいえば、通常パターンは規定契機を残さずに成功に至るパターンであるといえるのに対し、特殊パターンは規定契機を残して（本実施形態では一回（三回目）の規定契機を残して）成功に至るパターンであるといえる。

【0031】

このように、特殊パターンとなった場合には、規定契機を残して成功に至ることになる。当該残った規定契機を「残契機」とする。本実施形態の特殊パターンは、二回目の規定契機にて成功となるものであるため、一回の「残契機」が生じることになる。その残契機にて好機事象が発生することがある。好機事象は、既に表示されている複数の選択肢画像の少なくともいずれかが、遊技者にとって有利なものに変化することである。変化後の画像を好機画像 11 とすれば、準備画像 10（図 5（a-2）参照）が好機画像 11（図 6（b-2）参照）に変化することが好機事象として発生しうる。本実施形態における好機画像 11 は、選択肢 D を示す選択肢画像 D、選択肢 E を示す選択肢画像 E、選択肢 F を示す選択肢画像 F の三つを含むものである。つまり、準備画像 10 から好機画像 11 への変化により、三つの選択肢（選択肢画像）の全てが変化する。詳細を後述する通り、選択肢画像 A～C よりも、選択肢画像 D～F の方が、遊技者にとって好ましい選択肢であるから、残契機における好機事象の発生はいわゆるチャンスアップであるとみることできる。

10

【0032】

残契機にて、必ず好機事象が発生するとは限られない。すなわち、残契機にて、準備画像 10 から好機画像 11 への変化が発生するとは限られない。残契機にて好機事象が発生しない場合には、残契機（三回目の規定契機）が終了しても、準備画像 10 が表示されたままである（図 6（b-1）参照）。なお、本実施形態では、残契機において、準備画像 10 から好機画像 11 への変化が発生する可能性があることを示唆する煽り演出が発生することを示す煽り演出が発生するようにする。

20

【0033】

示唆演出の結果（三回の規定契機が終了した後の状況）は以下のように大別される。

（1）所定事象が発生しない（準備画像 10 が表示されない）。

30

（2）準備画像 10 が表示される。

（3）好機画像 11 が表示される。

（1）の場合（図 4（a） 図 4（b） 図 4（c） 図 4（d） 図 5（a-1） 図 5（b） 図 5（c-1） 図 5（d）のように進行した場合）には、特定演出が発生せずに対象当否抽選結果がはずれであることが報知される。本実施形態では、各装飾図柄群 80 g から選択されて擬似停止した状態にあった三つの装飾図柄 80 が完全に停止してはずれであることが報知される。

（2）は、通常パターンとなった場合（図 4（a） 図 4（b） 図 4（c） 図 4（d） 図 5（a-1） 図 5（b） 図 5（c-2）のように進行した場合）の結果である。また、特殊パターンとなり、残契機で好機事象が発生しなかった場合（図 4（a） 図 4（b） 図 4（c） 図 4（d） 図 5（a-2） 図 6（a） 図 6（b-1）のように進行した場合）の結果である。

40

（3）は、特殊パターンとなり、残契機で好機事象が発生した場合（図 4（a） 図 4（b） 図 4（c） 図 4（d） 図 5（a-2） 図 6（a） 図 6（b-2）のように進行した場合）の結果である。

（2）および（3）となった場合には、示唆演出の後、特定演出である選択演出が発生する。（2）の場合には通常選択演出（通常特定演出）（図 7（a）参照）が、（3）の場合には特殊選択演出（特殊特定演出）（図 7（b）参照）が実行される。

【0034】

通常選択演出は、選択肢画像 A～C のうちのいずれかが選択される結果に至るものであ

50

る（図7（a）参照）。選択肢画像Aが選択された場合にはリーチ演出Aが、選択肢画像Bが選択された場合にはリーチ演出Bが、選択肢画像Cが選択された場合にはリーチ演出Cがその後実行され、各リーチ演出の結末にて当否抽選結果が大当たりであるか否かが報知される。

【0035】

特殊選択演出は、選択肢画像D～Fのうちのいずれかが選択される結果に至るものである（図7（b）参照）。選択肢画像Dが選択された場合にはリーチ演出Dが、選択肢画像Eが選択された場合にはリーチ演出Eが、選択肢画像Fが選択された場合にはリーチ演出Fがその後実行され、各リーチ演出の結末にて当否抽選結果が大当たりであるか否かが報知される。

10

【0036】

このように、選択演出（特定演出）が実行された場合には、複数種のリーチ演出のいずれかが実行され、それにより当否抽選結果が報知される。各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から説明を省略する。各選択肢画像は、対応するリーチ演出の種類を示唆するものとするのが好ましい。リーチ演出の名称を表す文字を含むものとしてもよいし、リーチ演出に登場するキャラクタ等を含むものとしてもよい。本実施形態では、リーチ演出に登場する敵キャラクタを表す選択肢画像とされる（キャラクタに付された文字が選択肢画像の種類を表す（例えば、「A」を付したキャラクタが表示される画像は選択肢画像Aである））。

【0037】

本実施形態では、選択演出（特定演出）が実行された場合には、その後いずれかの種類のリーチ演出が実行されることになるから、選択演出にてリーチの成立が示される。具体的には、示唆演出にて一旦疑似停止した三つの装飾図柄80（装飾図柄群80g）が、リーチ成立を示す態様に変化する。本実施形態では、左装飾図柄群80gLから選択された左装飾図柄80Lと右装飾図柄群80gRから選択された右装飾図柄80Rが同種のものとなり、中装飾図柄群80gCが変動中とされることで、リーチが成立したことが示される（図7（a）（b）の表示領域911の左上参照）。なお、選択演出ではなく、リーチ演出の開始に合わせてリーチの成立が示されるようにしてもよい。

20

【0038】

上記各リーチ演出の信頼度（発生したときに対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性）は、リーチ演出A<リーチ演出B<リーチ演出C<リーチ演出D<リーチ演出E<リーチ演出Fである（図7参照）。つまり、特殊選択演出にて選択されうるリーチ演出D～F（選択肢D～F）のいずれも、通常選択演出にて選択されうるリーチ演出A～C（選択肢A～C）のいずれよりも信頼度が高い。よって、特殊選択演出は、通常選択演出よりも、遊技者にとって有利な（大当たりに期待がもてる）演出であるということがいえる。

30

【0039】

以上のことを踏まえると、示唆演出は次のような特性を有するものといえる。示唆演出は、N個（本実施形態ではN=3）の装飾図柄群80gのそれぞれの変動が停止するタイミングで所定事象（本実施形態では準備画像10の表示）が発生する可能性がある規定契機が付与されるものである。よって、「規定契機の数=装飾図柄群80gの数」ということになる。示唆演出にて所定事象が発生すれば、特定演出（選択演出）が発生して対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性があることになるが、当該所定事象が発生するとしても、最後（N回目）の規定契機にて所定事象が発生（図5（c-2）参照）する通常パターンとなったよりも、最後の規定契機に到達するよりも前（N-1回目の規定契機まで）に所定事象が発生（図5（a-2）参照）する特殊パターンとなった場合の方が遊技者にとって有利であるといえる。特殊パターンとなった場合には、残契機にて有利事象が発生（図6（b-2）参照）して、示唆演出後に実行される特定演出（選択演出）が、通常特定演出（通常選択演出）（図7（a）参照）よりも信頼度が高い特殊特定演出（特殊選択演出）（図7（b）参照）となる可能性があるからである。このようにすることで、示唆演出の発生時には、とりあえずは所定事象が発生することに期待するが、所定事象が発生

40

50

するとすれば、より早い図柄停止のタイミング（規定契機）にて所定事象が発生することを遊技者が願う遊技性となる。また、残契機にて好機事象が発生する可能性がある（好機事象が発生する可能性を示す煽り演出が実行される）のであるから、早いタイミングで所定事象が発生することで、それ以降の規定契機が無駄になってしまったかのような印象を遊技者が受けるおそれは低い。

【 0 0 4 0 】

以下、上記示唆演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせる構成としてもよい。

【 0 0 4 1 】

○具体例 1 - 1

上記実施形態における特定演出（所定事象が発生した場合に示唆演出の後に実行される演出）は選択演出であることを説明したが、選択演出ではない演出が特定演出として実行される構成としてもよい。例えば、対象当否抽選結果の大当たり信頼度を示唆する信頼度画像 15 が表示されることが特定演出として発生するようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

特定演出は、信頼度画像 15 として、第一信頼度画像 15 1（図 8（a - 2）、（b - 2）、（c - 1）参照）が表示されることもあれば、当該表示されたときの信頼度が第一信頼度画像 15 1 よりも高い第二信頼度画像 15 2（図 8（c - 2）参照）が表示されることもあるものとする。所定事象は、第一信頼度画像 15 1 が表示されることとする。好機事象は、第二信頼度画像 15 2 が表示されること（第一信頼度画像 15 1 が第二信頼度画像 15 2 に変化すること）であるとする。つまり、N 回目の規定契機にて第一信頼度画像 15 1 が表示された場合（通常パターンとなった場合）（図 8（a - 1）（b - 2）のように進行した場合）にはそこで示唆演出は終了する（第二信頼度画像 15 2 は表示されない）が、N - 1 回目の規定契機までに第一信頼度画像 15 1 が表示された場合（特殊パターンとなった場合）（図 8（a - 2）となった場合）には残契機にて当該第一信頼度画像 15 1 から第二信頼度画像 15 2 への変化が発生しうる（図 8（a - 2）（c - 2）のように進行しうる）ものとする。このようにしても、通常パターンよりも特殊パターンの方が遊技者にとって有利であるという示唆演出の形態となる。最終的に第一信頼度画像 15 1 が表示された場合（図 8（a - 1）（b - 2）のように進行した場合、図 8（a - 2）（c - 1）のように進行した場合）のいずれよりも、最終的に第二信頼度画像 15 2 が表示された場合（図 8（a - 2）（c - 2）のように進行した場合）の方が、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高い。

【 0 0 4 3 】

○具体例 1 - 2

上記実施形態では、既に表示されている複数の選択肢画像の全部が遊技者にとって有利なものに変化することが好機事象として発生するものであるが、一部が遊技者にとって有利なものに変化するものとしてもよい。例えば、選択肢画像 A、選択肢画像 B、選択肢画像 C が表示された状態（図 9（a）参照）から、選択肢画像 A、選択肢画像 B、選択肢画像 D が表示された状態（図 9（b）参照）に変化することが好機事象として発生する（選択肢画像 D に対応するリーチ演出 D は、選択肢画像 A ~ C のそれぞれに対応するリーチ演出 A ~ C のいずれよりも高信頼度であるとする）ようにしてもよい。このようにしても、好機事象が発生することは、選択肢画像 D が選択される可能性がある状況になるという点で遊技者にとって有利な事象であるといえる。

【 0 0 4 4 】

選択肢画像の数が増加すること（準備画像 10 が含む選択肢画像の数よりも好機画像 11 が含む選択肢画像の数の方が多くなること）が好機事象として発生するものとしてもよい。増加した選択肢画像（新たに追加された選択肢画像）は、増加する前のいずれの選択肢画像よりも遊技者にとって有利なものとなるようにする。例えば、選択肢画像 A、選択肢画像 B、選択肢画像 C の三つが表示された状態（図 9（c）参照）から、選択肢画像 A

10

20

30

40

50

、選択肢画像 B、選択肢画像 C、選択肢画像 D の四つが表示された状態（図 9（d）参照）に変化することが好機事象として発生する（選択肢画像 D に対応するリーチ演出 D は、選択肢画像 A～C のそれぞれに対応するリーチ演出 A～C のいずれよりも高信頼度であるとする）ようにしてもよい。このようにしても、好機事象が発生することは、選択肢画像 D が選択される可能性がある状況になるという点で遊技者にとって有利な事象であるといえる。

【0045】

○具体例 1 - 3

好機事象が発生した場合には、選択肢画像が一種になるような構成としてもよい。例えば、好機事象が発生した場合には、全てが選択肢画像 D である好機画像 11（図 10（b）参照）が表示されるようにする（選択肢画像 D に対応するリーチ演出 D は、選択肢画像 A～C のそれぞれに対応するリーチ演出 A～C のいずれよりも高信頼度であるとする）。つまり、好機事象が発生した特殊選択演出が実行された場合、その後実行される演出が、所定の演出（上記例でいえばリーチ演出 D）となることが確定するものとする（所定の演出（リーチ演出 D）は、好機事象が発生しなかったとした場合に実行される演出（リーチ演出 A～C）のいずれよりも高信頼度であるとする）。

10

【0046】

このようにすることで、好機事象が発生した結果、遊技者にとって有利な演出の発生が確定したことが容易に分かる。よって、遊技の流れが分かりやすいものとなる。なお、好機画像 11 は、準備画像 10 と同数の選択肢画像を含むものとしつつ、その選択肢画像の種類が全て同じであるような態様（図 10（b）のような態様）としてもよいし、一つの選択肢画像のみを含む態様（図示せず）としてもよい。

20

【0047】

○具体例 1 - 4

好機事象の態様が、示唆演出の度に変化するものとする。例えば、上記実施形態のように、選択肢画像の全部が変化する好機事象（図 11（a）（b-2）参照）が発生することもあるようにしてもよい。

【0048】

本例のようにする場合、好機事象の態様に応じ、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が異なることになる。例えば、上記実施形態にて説明したように、リーチ演出の信頼度がリーチ演出 A < リーチ演出 B < リーチ演出 C < リーチ演出 D < リーチ演出 E < リーチ演出 F というものであれば、選択肢画像 D、選択肢画像 E、選択肢画像 F を含む好機画像 11（第二好機画像 112）（図 11（b-2）参照）が表示された場合の方が、選択肢画像 A、選択肢画像 B、選択肢画像 D を含む好機画像 11（第一好機画像 111）（図 11（b-1）参照）が表示された場合よりも、大当たり信頼度が高いということになる（高信頼度の演出に対応する信頼度画像 15 を多く含む方が好ましいという演出形態となる）。

30

【0049】

○具体例 1 - 5

残契機にてもれなく好機事象が発生するようにする。換言すれば、残契機が生じる特殊パターンとなった場合には、もれなく好機事象が発生するようにする。上記実施形態のように準備画像 10 から好機画像 11 への変化が好機事象とされているのであれば、特殊パターンとなった場合には好機画像 11 が表示された状態となるから、示唆演出後は必ず特殊選択演出が実行されるということになる。

40

【0050】

本例のようにすることで、規定契機を残して所定事象が発生した場合には、残りの規定契機（残契機）にて必ず好機事象（チャンスアップ）が発生するというより分かりやすい示唆演出の演出形態となる。

【0051】

○具体例 1 - 6

50

所定事象が発生するタイミングが早いほど、好機事象が発生する蓋然性が高い（遊技者にとって有利である）設定とする。換言すれば、好機事象が発生しうるのは残契機においてであるから、当該残契機が多いほど好機事象が発生する確率が高い設定とする。例えば、上記実施形態のように、規定契機が三回（ $N = 3$ ）であるとするれば、一回目の規定契機で所定事象が発生した場合（図12（b-2）参照）の方が、二回目の規定契機で所定事象が発生した場合（図12（d-2）参照）よりも、好機事象が発生する蓋然性が高い設定とする。つまり、一回目の規定契機で所定事象が発生した場合には残契機が二回であり、二回目の規定契機で所定事象が発生した場合には残契機が一回であるから、前者の方が、後者よりも、好機事象が発生する蓋然性が高いものとする。

【0052】

10

このようにすることで、所定事象が発生するのであれば、できるだけ早いタイミングで所定事象が発生して残契機が多くなることを遊技者が願うであろう演出形態となる。

【0053】

○具体例1-7

規定契機にて所定事象が発生するかどうか（「成功」となるか否か）と、当該規定契機に対応する装飾図柄群80gの変動停止（擬似停止含む）により選択される装飾図柄80の種類が所定の関係にある構成とする。例えば、規定契機にて所定事象が発生する（「成功」となる場合）には「奇数」の装飾図柄80が停止し（図13（a-2）参照）、規定契機にて所定事象が発生しない（「失敗」となる場合）には「偶数」の装飾図柄80が停止する（図13（a-1）参照）ようにする。このようにすることで、規定契機の成功/失敗と、停止する装飾図柄80の種類が所定の関係にあるという分かりやすい演出形態となる。残契機においても同様にしてもよい。すなわち、残契機にて好機事象が発生するかどうかと、当該残契機に対応する装飾図柄群80gの変動停止により選択される装飾図柄80の種類が所定の関係にある構成とする。例えば、残契機にて好機事象が発生する（「成功」となる場合）には「奇数」の装飾図柄80が停止し（図13（b-2）参照）、残契機にて好機事象が発生しない（「失敗」となる場合）には「偶数」の装飾図柄80が停止する（図13（b-1）参照）ようにする。

20

【0054】

このようにした場合、三回目の規定契機にて所定事象が発生した場合（図示せず）には左から「偶数・奇数・偶数」の並びになり、二回目の規定契機にて所定事象が発生し、三回目で好機事象が発生しなかった場合（図13（b-1）参照）には左から「偶数・偶数・奇数」の並びになり、二回目の規定契機にて所定事象が発生し、三回目で好機事象が発生した場合（図13（b-2）参照）には左から「偶数・奇数・奇数」の並びになる。また、所定事象が発生しない場合（図示せず）には左から「偶数・偶数・偶数」の並びになる。よって、示唆演出終了時に示される装飾図柄80の並び（組み合わせ）により、どのような経緯で今回の結末に至ったかが把握できる構成となる。

30

【0055】

上記例（図13の例）とは異なり、規定契機にて所定事象が発生する場合と、残契機にて好機事象が発生する場合とでは、停止する装飾図柄80の種類が異なるようにしてもよい。例えば、ある規定契機にて所定事象が発生する（「成功」となる場合）には「3」の装飾図柄80が停止し（図14（a-2）参照）、残契機にて好機事象が発生する（「成功」となる場合）には「7」の装飾図柄80が停止する（図14（b-2）参照）ようにする。つまり、「3」の装飾図柄80は所定事象の発生を示し、「7」の装飾図柄80は好機事象の発生を示すものとして機能するようにする。なお、所定事象および好機事象が発生しない場合（「失敗」となる場合）には、「3」および「7」以外の装飾図柄80が停止するようにする（「3」や「7」の装飾図柄80が所定事象や好機事象が発生しないときには停止しないようにする）（図14（a-1）、（b-1）参照）。

40

【0056】

このようにした場合、三回目の規定契機にて所定事象が発生した場合（図示せず）には左から「 $\cdot 3 \cdot$ 」の並びになり、二回目の規定契機にて所定事象が発生し、三回目で

50

好機事象が発生しなかった場合（図14（b-1）参照）には左から「・・3」の並びになり、二回目の規定契機にて所定事象が発生し、三回目で好機事象が発生した場合（図14（b-2）参照）には左から「・7・3」の並びになる。また、所定事象が発生しない場合（図示せず）には左から「・・」の並びになる（は、「3」および「7」以外の装飾図柄80である）。よって、示唆演出終了時に示される装飾図柄80の並び（組み合わせ）により、どのような経緯で今回の結末に至ったかが把握できる構成となる。

【0057】

2-2) 通常画像・代替画像

開始条件の成立から終了条件の成立までの状態を有利状態とする。本実施形態では、通常遊技状態における当否抽選を経て獲得した大当たり（いわゆる初当たり）のうち、特別遊技状態に移行する大当たりの獲得が開始条件の成立とされている。本実施形態では、初当たりの100%が特別遊技状態に移行する大当たりである（図3（b）参照）から、初当たりの獲得が開始条件となる。仮に、初当たりの一部が特別遊技状態（通常遊技状態よりも大当たりが獲得しやすい状態）に移行する大当たりであれば、その一部の大当たりの獲得が開始条件となる（その他の大当たりは開始条件ではない）。終了条件の成立は、特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することである。本実施形態における特別遊技状態はST状態であるため、STの最終変動がはずれとなることが終了条件の成立とされている。本実施形態ではST=100回である（図3（b）参照）ため、特別遊技状態が開始されてから連続して100回ははずれとなることが終了条件の成立となる。このように、特別遊技状態に移行する大当たりを獲得してから、特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまでが有利状態であるため、当該有利状態はいわゆる連荘状態（大当たりが獲得しやすい状態である）である。

【0058】

有利状態が終了する際（終了条件が成立することが決まった際）には、当該有利状態にて得られた遊技者の利益が予め定められた所定の閾値以上であるか、当該閾値未満であるかが判断される。有利状態が終了するのは特別遊技状態が開始されてから連続して100回ははずれとなるという終了条件の成立であるため、特別遊技状態が開始されてから100回目の当否抽選がはずれとなることが決まったとき（遊技者に報知される時点ではなく、当否抽選が実行される時点）であるということになる。上記利益が閾値以上であるか、閾値未満であるかに応じ、特別遊技状態が開始されてから100回目の変動中演出（以下、最終ははずれ変動と称する）に設けられる結末期間の内容が決定される。

【0059】

上記（遊技者の）利益とは、演出上の利益ではなく、いわゆる出玉（ペイアウト）に係る利益をいう。利益を算出する要素（単位）は、種々考えられる。本実施形態では有利状態にて得られた大当たりの数、すなわち連荘回数に基づいて利益が閾値以上であるか否かが判断される。これ以外にも、有利状態にて獲得したトータルの賞球数（当該賞球数は、少なくとも大入賞領域に入賞することで得られたものを含むものとし、それ以外の入賞で得られたものを含むものとしてもよいし、含まないものとしてもよい）、有利状態にて獲得した全ての大当たりのラウンドを足し合わせたトータルのラウンド数等に基づいて利益が閾値以上であるか否かが判断されるようにしてもよい。また、有利状態にて当選しうる大当たりが複数種であり、複数種の大当たりのうちの一部（対象大当たり）のみがカウントされ（対象大当たり以外の非対象大当たりはカウントされず）、有利状態にて獲得した対象大当たりの数が予め定められた閾値以上であるか否かが判断されるようにしてもよい。例えば、有利状態にて得られる大当たり遊技のラウンド数が異なりうる構成において、ラウンド数が所定値以上のものが対象大当たりとされ、それ以外のものが非対象大当たりである設定としてもよい（ラウンド数が所定値未満のものは利益が少ないとして、カウントから除外されるようにしてもよい）。また、上述したような要素（単位）のうちの上記の二以上の要素のいずれもがそれぞれについて予め定められた閾値以上であるか否かが「利益が閾値以上であるか否か」の分岐である設定としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 0 】

上述した通り、本実施形態では、有利状態が開始されてから終了するまでの連荘回数が N (N は 0 を除く自然数) 以上であれば有利状態にて得られた遊技者の利益が閾値以上であるととし、連荘回数が N 未満であれば有利状態にて得られた遊技者の利益が閾値未満であると取り扱う。本実施形態では $N = 3$ とされている。つまり、大当たりが 3 連荘以上するか否かが、有利状態にて得られた利益が閾値以上であるか否かの分岐である。なお、本実施形態では、連荘回数に初当たりを含めるが、初当たりを含めないものとしてもよい。 N の値は種々の観点から設定することができるが、連荘回数が N 回以上となる確率は現実的に起こりうる確率でなければならない。連荘回数が N 回以上となること(遊技者の利益が閾値以上となること)が 50% 以上の確率で発生しうるようにすることが好ましい。このようにした場合には、連荘回数が N 回未満となること(遊技者の利益が閾値未満となること)が発生する確率は 50% 未満であるということになる。すなわち、新たな有利状態が開始された場合には、当該有利状態での利益が閾値以上となることの方が、閾値未満となることよりも、起こる蓋然性が高いという設定となる。

10

【 0 0 6 1 】

有利状態が終了する際には、最終はずれ変動中に結末期間が設けられる。本実施形態では、最終はずれ変動の途中に結末期間の開始時点が設定され、最終はずれ変動の変動終了時点が結末期間の終了時点とされる(図 15 参照)。すなわち、最終はずれ変動の変動終了時点を含む一部の期間が結末期間とされる。ただし、結末期間の終了時点と最終はずれ変動の変動終了時点が一致しない設定とすることを否定するわけではない。

20

【 0 0 6 2 】

最終はずれ変動においては、結末期間が開始されるよりも前または開始されると同時に、最終はずれ変動に対応する当否抽選結果(STの最後の当否抽選結果;以下最終当否抽選結果と称することもある)がはずれであることが遊技者に示される。本実施形態では、装飾図柄 80 のはずれ組み合わせが擬似停止表示されることで最終当否抽選結果がはずれであることが示される(図 15 (a) 参照)。その後、当該はずれ組み合わせを構成する装飾図柄 80 が完全に停止することで最終はずれ変動が終了することとなる。基本的には、結末期間中は、装飾図柄 80 のはずれ組み合わせが擬似停止表示された状態にあり、最終はずれ変動の終了時には完全に停止するようにされる。後述する通り、結末期間は基本的には有利状態の結果を示す画像(通常画像 21)が表示される期間である。よって、当該結果を示すのに適した長さとなる(本実施形態では 5 秒とされている)。

30

【 0 0 6 3 】

有利状態(最終はずれ変動)の結末期間において実行される演出の内容は、有利状態にて得られた利益が上記閾値以上であるか否かに応じて異なる。閾値以上である場合には結末期間にて通常画像 21 が表示され(図 15 (b - 1) 参照)、閾値未満である場合には(通常画像 21 とは異なる)代替画像 22 が表示される(図 15 (b - 2) 参照)。なお、閾値以上である場合に代替画像 22 は表示されず、閾値未満である場合に通常画像 21 は表示されない。

【 0 0 6 4 】

通常画像 21 (図 15 (b - 1) 参照)は、有利状態にて得られた利益を表す要素(以下、利益要素 211 と称する)を含むものである。今回の有利状態の「結果」を示す結果表示画像であるとみることできる。上述した通り、本実施形態では閾値以上であるか否かが判断される利益は連荘回数であるから、通常画像 21 は当該連荘回数を示す利益要素 211 を含む。具体的には、大当たりを表す文言に付随して連荘回数を表示する数字が表示される。本実施形態では、大当たりを B O N U S と表し、それに続いて「 $\times N$ 」(N は連荘回数)の文字が表示されることにより、今回の有利状態での連荘回数が遊技者に対して示される。上述した通り、本実施形態では $N = 3$ 以上が閾値以上とされているのであるから、通常画像 21 が含む $\times N$ の表示は、必ず $N = 3$ 以上となるということである。すなわち、通常画像 21 が含む当該数字は、閾値以上となるものであり、閾値未満となることはないということである。

40

50

【 0 0 6 5 】

なお、本実施形態における通常画像 2 1 の利益要素 2 1 1 は、上記連荘回数を示す表示だけでなく、有利状態にて得られた賞球数を示す表示（出玉に関する表示）を含む（図 1 5（b - 1）における「Total」と「pt」の間の数字が当該賞球数にあたる）。当該賞球数は、有利状態にて獲得した大当たり（すなわち連荘回数分の大当たり）にて得られたものを少なくとも含むものとされる。本実施形態では、いわゆるオーバー入賞にて得られたものを含むものとされるが、含まない構成としてもよい。大入賞領域に一の遊技球が入賞することで払い出される賞球数が 1 5 であり、1 0 個の入賞で一回のラウンド遊技が終了する（いわゆるカウントを 1 0 とする）とするのであれば、遊技者が指示通り遊技を行っていけば（継続的に大入賞領域に向かって遊技球を発射していけば）Mラウンド大当たりでは少なくとも「 $15 \times 10 \times M$ 」個の賞球が得られることになる。本実施形態では全ての大当たりが 1 0 ラウンド大当たりとされているため、一回の大当たりでは少なくとも「 $15 \times 10 \times 10 = 1500$ 」個の賞球が得られることになる。そして、本実施形態では $N = 3$ 以上が閾値以上とされているのであるから、（遊技者が指示通り遊技を行っていけば）通常画像 2 1 が含む賞球数の表示は $1500 \times 3 = 4500$ 以上となるということになる。

10

【 0 0 6 6 】

また、本実施形態における通常画像 2 1 は、有利状態が終了することを表す要素（以下、終了要素 2 1 2 と称する）を含む。本実施形態では、有利状態の終了は、特別遊技状態（ST状態）の終了に相当するものであるため、特別遊技状態が終了することを示す文字が終了要素 2 1 2 として表示される。本実施形態では、特別遊技状態の名称（本実施形態では「RUSH」）に続いて「終了」（「END」等、終了の意味を持つ文言であればよい）の文字を含むものが終了要素 2 1 2 として表示される（図 1 5（b - 1）参照）。

20

【 0 0 6 7 】

代替画像 2 2（図 1 5（b - 2）参照）は、上記利益要素 2 1 1 を含むものではない。上述した連荘回数や賞球数のみならず、有利状態にて遊技者が得られた利益（出玉）に係る表示は含まない。また、本実施形態における代替画像 2 2 は、上記終了要素 2 1 2 を含むものでもない。すなわち、有利状態（特別遊技状態）の終了が遊技者に対し明示されるようなものではない。

30

【 0 0 6 8 】

本実施形態では、遊技機 1 のモチーフとなった原作（漫画等）の映像（スペシャルムービー）が代替画像 2 2 として結末期間に表示される（図 1 5（b - 2）参照。当該映像の具体的態様はどのようなものであってもよい。図面においては「文字」により簡略化して表している。）。代替画像 2 2（スペシャルムービー）は、有利状態にて得られた利益が閾値未満であった場合の結末期間でしか表示されない（結末期間は最終はずれ変動に設けられる期間であるから、最終はずれ変動以外の変動中に表示されることはないということでもある）。すなわち代替画像 2 2 が表示されることは、有利状態にて得られた利益が閾値未満であった場合の「専用の演出」であるということである。なお、代替画像 2 2 が複数種設けられ、有利状態にて得られた利益が閾値未満であった場合に表示されるものが毎回変化する構成としてもよい。

40

【 0 0 6 9 】

結末期間の終了（最終はずれ変動の終了）後、通常遊技状態に移行する（図 1 5（c）参照）。通常遊技状態に移行した直後の演出態様は、有利状態にて得られた利益が閾値以上であるか否か（結末期間にて通常画像 2 1 が表示されたか代替画像 2 2 が表示されたか）は関係がない。

【 0 0 7 0 】

このように本実施形態では、有利状態にて得られた利益が閾値以上である場合には利益要素 2 1 1 を含む通常画像 2 1 が表示され、閾値未満である場合には通常画像 2 1 は表示されず代替画像 2 2 が表示される。つまり、有利状態にて閾値以上の利益が得られなかつ

50

た場合には利益要素 2 1 1 を含まない代替画像 2 2 が表示されるから、有利状態が終了する際に改めて利益を表す表示がなされることで遊技者が落ち込んでしまうことが防止される。

【 0 0 7 1 】

また、代替画像 2 2 は有利状態が終了することを示す終了要素 2 1 2 を含まないから、有利状態が終了することが強調されない。つまり、本実施形態では、閾値以上の利益が得られた場合には有利状態の終了が明示されるものの、閾値以上の利益が得られなかった場合には有利状態の終了が明示されないようにして、（思ったほどの利益が得られず落ち込んでいる蓋然性が高い遊技者に対し）有利状態の終了が強調されないようにしている。

【 0 0 7 2 】

また、代替画像 2 2 は有利状態にて閾値以上の利益が得られなかった場合にしか表示されない特別な画像である（専用の画像である）から、当該画像は、あまり利益が得られなかった遊技者に対する救済機能を発現する（「レア」な画像を見せて遊技者の落ち込みを和らげる）。

【 0 0 7 3 】

以下、上記通常画像・代替画像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 0 7 4 】

○具体例 2 - 1

上記実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる S T タイプの遊技性を有するものであること（いわゆる S T タイプであるがゆえ、特別遊技状態（S T 状態）の最終はずれ変動に結末期間が設けられる）を説明したが、それ以外の遊技性を有するものに対しても適用することができる。例えば、いわゆるループタイプの遊技性を有するものに対しても適用することができる。当該ループタイプのものとしては、例えば、大当たりで当選しやすい高確率状態（確率変動状態）が次回大当たりまで継続し、当該大当たりが確変大当たりであれば大当たり遊技終了後は高確率状態に、通常大当たりであれば大当たり遊技終了後は低確率状態に移行するという構成のものが考えられる。この場合には、通常大当たりで当選した変動または通常大当たり遊技中に結末期間が設けられる構成とすればよい。

【 0 0 7 5 】

○具体例 2 - 2

上記実施形態では、代替画像 2 2 は、有利状態にて得られた利益が閾値未満であった場合の結末期間でしか表示されない「専用の画像」であることを説明したが、「専用の画像」ではない構成としてもよい。例えば、有利状態にて得られた利益が閾値未満であった場合には、擬似停止した装飾図柄 8 0 のはずれ組み合わせおよびその背景画像が表示された状態（はずれ表示状態）が結末期間に移行してもそのまま維持されるようにする（図 1 5（a）の状態が結末期間に移行しても維持されるようにする）。つまり、有利状態にて得られた利益が閾値以上である場合には結末期間が開始されることを契機とすればはずれ表示状態から通常画像 2 1（利益要素 2 1 1）が表示された状態に移行するが、閾値未満である場合には結末期間に移行してもはずれ表示状態が維持されるようにする。

【 0 0 7 6 】

○具体例 2 - 3

上記実施形態における代替画像 2 2 は終了要素 2 1 2 を含まないことを説明したが、終了要素 2 1 2 を含むものとしてもよい。すなわち、代替画像 2 2 は有利状態にて得られた利益を示す要素を含まないが、有利状態が終了する要素を含むものとする。例えば、遊技機 1 のモチーフとなった原作（漫画等）の映像に重ねて有利状態（特別遊技状態）が終了することを示す文字（ R U S H 終了）が表示されるようにする（図 1 6（b）参照）。このようにすることで、代替画像 2 2 により利益は表示されない（利益が少なかったことは強調されない）が、有利状態（特別遊技状態）が終了することは遊技者に対し明確に示されるという構成となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

○具体例 2 - 4

閾値が、有利状態が開始されてから終了するまでに得られる平均の利益に基づいて定められた構成とする。上記実施形態のように、閾値以上であるか否かが判断される利益が連荘回数とされるのであれば、有利状態が開始されてから終了するまでの平均の連荘回数に基づいて閾値が定められるものとする。なお、平均の連荘回数はいわゆる継続率（連荘継続率）に基づいて算出することができ、この算出自体は周知であるから詳細な説明を省略する。本実施形態のように特別遊技状態が S T 状態であれば、特別遊技状態中に大当たりで当選して連荘する確率が継続率であるということになる。いわゆる確変ループ機であれば、確率変動大当たりとなる確率がいわゆる継続率ということになる。かかる継続率に基づいて決まる平均の連荘回数が X 回であるとする。閾値 N は、 $N > X$ を満たす最小の自然数とする。例えば、平均の連荘回数が 3 . 8 回であるとすれば、閾値 $N = 4$ となる。

10

【 0 0 7 8 】

閾値以上であるか否かが判断される利益を賞球数（出玉）とするのであれば、継続率および大当たり振り分け（ラウンド振り分け）に基づいて決まる、有利状態が開始されてから終了するまでに得られる平均の賞球数以上の値を閾値とすればよい。すなわち、平均の賞球数が Y であるのであれば、閾値 $N = Y$ である設定とする。例えば、平均の賞球数が 6 3 5 0 個であれば、閾値 $N = 6 3 5 0$ 個とする。

【 0 0 7 9 】

このようにすることで、平均以上の利益が得られた場合には通常画像 2 1（利益要素 2 1 1）が表示されるが、平均以上の利益が得られなかった場合には代替画像 2 2 が表示される（利益要素 2 1 1 が表示されない）という構成となる。

20

【 0 0 8 0 】

○具体例 2 - 5

有利状態にて得られた利益が閾値以上である場合にもかかわらず代替画像 2 2 が表示された場合には遊技者に有利な事象が発生する構成とする。例えば、有利状態が終了するように見せかけて実際には終了しないことを示す逆転演出が上記有利な事象として発生しうる構成とすることが考えられる。上記実施形態のような構成であるとすれば、既に連荘回数が 3 回以上である（閾値以上である）状態にて、特別遊技状態が開始されてから 1 0 0 回目の変動（S T 最終変動）が大当たりであるときに代替画像 2 2 が表示されうるものとする。すなわち、S T 最終変動にて装飾図柄 8 0 のはずれ組み合わせを擬似停止表示して（図 1 7（a）参照）当該 S T 最終変動に対応する当否抽選結果（最終当否抽選結果）がはずれであるかのように見せかけた後、代替画像 2 2 が表示され（図 1 7（b）参照）、代替画像 2 2 が消去されて逆転演出が発生し（図 1 7（c）参照）最終当否抽選結果が大当たりであることが報知される（当たり組み合わせで装飾図柄 8 0 が停止表示される）（図 1 7（d）参照）ようにする。

30

【 0 0 8 1 】

なお、代替画像 2 2 を「利益が閾値未満であった場合に表示される画像」と定義するのであれば、逆転演出発生時に表示される画像（図 1 7（b）の画像）は、厳密には「代替画像 2 2 と同じ態様である別の画像」ということになる。

40

【 0 0 8 2 】

このようにすることで、得られた利益が閾値以上であるにもかかわらず、通常画像 2 1（結果表示画像）が表示されなかった場合には、遊技者に有利な事象が発生するという面白みのある遊技性の実現できる。

【 0 0 8 3 】

2 - 3）対応演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、遊技者が操作可能な操作手段 3 0 を備える。本実施形態では、操作手段 3 0 として、第一操作手段および第二操作手段が設けられている（図 1 参照）。第一操作手段は押ボタン 3 1 である。第二操作手段は操作対象が「剣」を模した形状を呈するものである（以下、剣デバイス 3 2 と称する）。当該剣デバイス 3 2 の構造

50

、駆動機構等自体は、例えば特開 2018-139876 号公報に記載されているように公知であり、本実施形態にかかる遊技機 1 も同じものを用いているから説明を省略する。

【0084】

剣デバイス 32 は、第一位置（図 1、図 18（a）（b）に示す位置）から駆動源であるモータの動力によって当該第一位置よりも上方（水平面よりも上側をいう）である第二位置（図 18（c）に示す位置）に自動的に（遊技者の力によらないという意味である）に変位することが可能なものである。剣デバイス 32 は、常態において第一位置に位置する。すなわち、第一位置は原位置である。剣デバイス 32 は、第一位置よりも下方（水平面よりも下側をいう）に変位することはできない。剣デバイス 32 の操作が遊技者に対し促される演出（以下、特定操作演出と称する）は、剣デバイス 32 を第一位置から第二位置に自動的に変位させた上で、当該剣デバイス 32 を第二位置から第一位置に向かって変位させるよう遊技者に促すものとなる。特定操作演出は、遊技者視点でいえば「剣」を下方に押し込むように操作することが促される演出である。剣デバイス 32 は常態において第一位置に位置しているのであるから、特別操作演出は剣デバイス 32 を第一位置から第二位置まで変位させなければ実行できない（遊技者が剣デバイス 32 を操作することができない）演出であるといえる。剣デバイス 32 を第一位置から第二位置に変位させることは、剣デバイス 32 を遊技者が操作するための準備である（第二位置は特定操作演出の準備状態である）といえることができる。

10

【0085】

当該特定操作演出が発生する際に、対応演出（図 18 参照）が発生する（対応演出は、特定操作演出の一部であるとも見ることできる）。なお、特定操作演出および対応演出は、一の変動中演出（対象変動中演出）を構成するものとして発生しうるものである。対応演出は、操作手段 30 が変位する際に実行されるものである。本実施形態では、特定操作演出にて、剣デバイス 32 が第一位置から第二位置に変位する際に対応演出が実行される。対応演出は、表示領域 911 に演出画像 35 が表示されるものである。

20

【0086】

演出画像 35 は、対応部位 351 および当該対応部位 351 以外の部位である非対応部位 352 を含む。本実施形態における演出画像 35 は所定のキャラクタ（人または人のような四肢を有するもの）を表したものである。対応演出においては、当該キャラクタの少なくとも上半身の部分が表示される。本実施形態では、当該キャラクタの片方の手（肩から先にある部分）が対応部位 351 と、それ以外の部分が非対応部位 352 とされている（図 18 参照）。

30

【0087】

対応演出は、特定操作演出とともに、次のように進行する。剣デバイス 32 が第一位置に位置した状態（変位する前の状態）で演出画像 35（キャラクタ）が表示される（図 18（a）参照）。まずは、剣デバイス 32 が第一状態に位置したまま演出画像 35 が表示するキャラクタが対応部位 351 である右手（遊技者視点で左側の手）を右方（遊技者視点で右）に動かす（図 18（b）参照）。本実施形態では、剣デバイス 32 は遊技者視点で右側に設けられている（図 1 参照）から、当該キャラクタが手を剣デバイス 32 に近づけているように見える。そこから当該キャラクタが手を上方に動かす。これとともに、剣デバイス 32 が第一位置から第二位置に変位する（図 18（c）参照）。手が上方に変位している期間と剣デバイス 32 が第二位置に向かって変位している期間はその少なくとも一部が重複する。このように対応演出は、操作手段 30 の変位する方向に向かって演出画像 35 の対応部位 351 が動く演出である。

40

【0088】

このようにして対応演出が終了した後、特定操作演出の残りが実行される。すなわち、遊技者に対し剣デバイス 32 の操作が促される（図 19（a）参照）。本実施形態では、特定操作演出は、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）が判明する分岐として、すなわちリーチ演出の一部として発生するということである。剣デバイス 32 が第二位置に位置した後、操作有効期間が設定され、当該操作有効期間中に遊技者が

50

剣デバイス 3 2 を操作して当該剣デバイス 3 2 が第一位置に到達したことが検出された場合にはそれを契機として当否抽選結果（大当たり・はずれ）に応じたリーチ演出の結末（結果）に移行して対象当否抽選結果が判明する。本実施形態では、大当たり時には成功結末（図 1 9（b - 1）参照）に、はずれ時には失敗結末（図 1 9（b - 2）参照）に至る（大当たり時に、一旦は失敗結末に至ったように見せかけてそれが覆されるいわゆる逆転パターンが発生するようにしてもよい）。なお、操作有効期間中に剣デバイス 3 2 の操作がなされなかった場合（第一位置に到達したことが検出されなかった場合）には、操作有効期間の経過を契機として結末に移行する。この場合、剣デバイス 3 2 は自動的に第一位置に戻される。

【0089】

このように、本実施形態では、特定操作演出にて操作手段 3 0（剣デバイス 3 2）が変位する際、当該操作手段 3 0 が変位する方向に向かって動く対応部位 3 5 1 を含む演出画像 3 5 が表示されるものであるから、操作手段 3 0 の変位が演出画像 3 5（対応部位 3 5 1）により強調されるという分かりやすい演出となる。

【0090】

本実施形態のように、演出画像 3 5 が所定のキャラクタを表すものとし、当該キャラクタの手が操作手段 3 0（剣デバイス 3 2）の変位方向に動くものとするれば、当該キャラクタが操作手段 3 0 を動かしているかのように見える演出となる。なお、本実施形態では、成功結末に至る場合には上記キャラクタ（演出画像 3 5 が表すキャラクタ）が表示される（図 1 9（b - 1）参照）。つまり、操作前の状態にて剣デバイス 3 2 を動かしたキャラクタが成功に至ったことを祝福する表示がなされる。

【0091】

以下、上記対応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。

【0092】

○具体例 3 - 1

表示装置 9 1（表示領域 9 1 1）が裸眼立体視画像を表示することが可能なものであるとする。すなわち、遊技者には手前に飛び出るように三次元的（立体的）に見える三次元画像を表示することができるものとする。また、表示装置 9 1 は、表示領域 9 1 1 の一部に三次元画像が表示され、他の一部に二次元画像（二次元的（平面的）に見える普通の画像）が表示された状態とすることができるものとする。なお、このような裸眼立体視画像（三次元画像）を表示する装置自体は周知であるため説明を省略する。また、図面においては、三次元画像により表現される部分を点線のクロスハッチングにより表す。

【0093】

対応演出において、演出画像 3 5（キャラクタ）が三次元画像とされるようにする（図 2 0（b）（c）参照）。演出画像 3 5 以外の画像（例えば演出画像 3 5 の背景）は二次元画像とすることが好ましい。このようにすることで、演出画像 3 5 が手前に飛び出て見えるから、当該演出画像 3 5 が表示領域 9 1 1 外に設けられる操作手段 3 0（剣デバイス 3 2）を動かしているように見える作用が高められる。

【0094】

本例のようにする場合、対応演出の冒頭（演出画像 3 5 の表示が開始されてから操作手段 3 0 が変位を開始する前の所定時点までの一定期間）は、演出画像 3 5 が二次元画像とされること（図 2 0（a）参照）が好ましい。つまり、対応演出の途中で演出画像 3 5 が二次元画像から三次元画像に変化する（図 2 0（a）（b）参照）ようにすることが好ましい。このようにすることで、演出画像 3 5（キャラクタ）が手前に移動しているかのように見える作用が高まる。

【0095】

○具体例 3 - 2

上記具体例 3 - 1 のように、表示装置は三次元画像を表示することができるものである

10

20

30

40

50

とし、対応演出において演出画像 3 5 の対応部位 3 5 1 (キャラクタの右手) が三次元画像とされ、非対応部位 3 5 2 (右手以外の部分) が二次元画像とされるようにする (図 2 1 (b) (c) 参照)。また、演出画像 3 5 以外の画像 (例えば演出画像 3 5 の背景) も二次元画像とされることが好ましい。このようにすることで、二次元画像である非対応部位 3 5 2 とのギャップにより三次元画像である対応部位 3 5 1 がより手前に飛び出て見える (上記具体例 3 - 1 よりも手前に飛び出て見える) ことになる。すなわち、演出上、操作手段 3 0 を動かしているものとして表示される対応部位 3 5 1 が、大きく手前に突出しているように見えるから、表示領域 9 1 1 外に設けられる操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) を動かしているように見える作用が高められる。

【 0 0 9 6 】

10

本例のようにする場合、対応演出の冒頭 (演出画像 3 5 の表示が開始されてから操作手段 3 0 が変位を開始する前の所定時点までの一定期間) は、対応部位 3 5 1 が二次元画像とされることが (すなわち演出画像 3 5 の全体が二次元画像とされていること) (図 2 1 (a) 参照) が好ましい。つまり、対応演出の途中で対応部位 3 5 1 が二次元画像から三次元画像に変化する (図 2 1 (a) (b) 参照) ようにすることが好ましい。このようにすることで、キャラクタが自らの手 (対応部位 3 5 1) を手前に動かしているかのように見える作用が高まる。

【 0 0 9 7 】

○具体例 3 - 3

演出画像 3 5 は、キャラクタ (人または人のような四肢を有するもの) ではないものを表したものとすることができ。例えば、演出画像 3 5 は「リフト」 (昇降機) を表したものと (図 2 2 参照)。当該リフトにおける上下動する部分 (昇降台) が対応部位 3 5 1 とされ、それ以外の部分が非対応部位 3 5 2 とされる。つまり、操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) が第一位置から第二位置に変位する際に、対応部位 3 5 1 (昇降台) が上方に動く対応演出が実行される (図 2 2 (b) (c) 参照)。このようにすることで、演出画像 3 5 が表す装置の一部 (対象部位) が操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) を動かしているかのように見える演出形態となる。

20

【 0 0 9 8 】

○具体例 3 - 4

上記実施形態における対応演出は、操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) が第一位置から第二位置に自動的に変位する (遊技者の行動によらず変位する) 際に発生するものであることを説明したが、操作手段 3 0 を遊技者が動かした際に対応演出が発生する構成としてもよい。例えば、上記実施形態における特定操作演出にて操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) を第二位置から第一位置に向けて遊技者が動かした際に、演出画像 3 5 の対応部位 3 5 1 (キャラクタの手) が同じ方向に動く (図 2 3 (c) (d) のような変化が生じる) 対応演出が発生するようにしてもよい。操作手段 3 0 の第二位置から第一位置への変位は下方に向かうものであるから、演出画像 3 5 の対応部位 3 5 1 も下方に動くことになる。

30

【 0 0 9 9 】

また、上記実施形態にて説明した対応演出に加え、本例の対応演出が発生するようにしてもよい。すなわち、操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) が第一位置から第二位置に変位する (上方に変位する) 際に演出画像 3 5 の対応部位 3 5 1 (キャラクタの手) が上方に動く対応演出 (先の対応演出) が発生し (図 2 3 (a) (b) 参照)、操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) が第二位置から第一位置に変位する (下方に変位する) 際に演出画像 3 5 の対応部位 3 5 1 (キャラクタの手) が下方に動く対応演出 (後の対応演出) が発生する (図 2 3 (c) (d) 参照) ようにする。このようにすることで、操作手段 3 0 (剣デバイス 3 2) の往復動作を演出画像 3 5 が表すキャラクタが行っているように見える演出形態となる。

40

【 0 1 0 0 】

○具体例 3 - 5

対応演出が実行される際の操作手段の移動方向は、前方や後方であってもよい。操作手

50

段が前方に移動する構成とするのであれば、演出画像 35 の対応部位 351 が前方に動いているように表示する。すなわち、対応部位 351 が次第に大きくなるように変化する対応演出とする。このようにすることで、演出画像 35 の対応部位 351 が操作手段を手前に押し出しているように見える演出形態となる。一方、操作手段が後方に移動する構成とするのであれば、演出画像 35 の対応部位 351 が後方に動いているように表示する。すなわち、対応部位 351 が次第に小さくなるように変化する対応演出とする。このようにすることで、演出画像 35 の対応部位 351 が操作手段を後に引っ張っているように見える演出形態となる。

【0101】

○具体例 3 - 6

特定操作演出として、上記実施形態にて説明したような対応演出が発生する場合（以下、特定操作演出 A とする）（図 24（a）参照）と、対応演出が発生しない場合（特定操作演出 B とする）（図 24（b）参照）とがある構成とする。特定操作演出 A と特定操作演出 B の違いを明確にするため、特定操作演出 B においては、特定操作演出 A の対応演出にて表示されるキャラクタ（演出画像 35）と同じキャラクタが表示されないようにすることが好ましい。例えば、特定操作演出 B は、剣デバイス 32 が第二位置に向かって変位している際にそれを示す表示（例えば「剣上昇中」の表示）がなされ、剣デバイス 32 が第二位置に到達した際にそれを示す表示（例えば「完了」の表示）がなされるものとする。

【0102】

特定操作演出 A と特定操作演出 B とでは操作手段 30（剣デバイス 32）の操作を契機として成功結末に至る蓋然性が異なる設定とする。上記実施形態のように操作手段 30（剣デバイス 32）の操作を契機として対象当否抽選結果が判明する構成とするのであれば、特定操作演出 A と特定操作演出 B とでは対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が異なる（すなわち大当たり信頼度が異なる）設定となる。図 24 に示すように、特定操作演出 A の方が、特定操作演出 B よりも有利な事象が発生する蓋然性が高い設定とするのであれば、対応演出の発生（操作手段 30 を動かしているように見える演出画像 35 が表示されること）がいわゆるチャンスアップとされた遊技性が実現される。

【0103】

2 - 4）特定ステップアップ演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、特定ステップアップ演出を実行することが可能である。特定ステップアップ演出は、複数段階に区分けされた演出要素が変化するものであり、当該演出要素の変化により段階の進行が示されるものである。本実施形態では、最終的に到達した段階（演出終了時の段階）が高いほど遊技者に有利な結果とされている。本実施形態における特定ステップアップ演出は、四つの段階に区分けされたものである。演出要素は、装飾図柄 80 の背景として表示される背景画像とされている。第 1 段階（ステップ 1）では背景画像 A（図 25（a）参照）が、第 2 段階（ステップ 2）では背景画像 B（図 25（b）参照）が、第 3 段階（ステップ 3）では背景画像 C（図 25（c）参照）が、第 4 段階（ステップ 4）では背景画像 D（図 25（d）参照）が表示される。各種背景画像は、互いに異なる態様（種類）であることが明確に区別できるのであればどのような態様であってもよい。また、第 1 段階の背景画像 A は、特定ステップアップ演出が実行されていない状態にて表示されるもの（常態にて表示される基本の背景画像）であってもよい。なお、特定ステップアップ演出を説明する図面以外の図面においては背景画像を省略している。

【0104】

特定ステップアップ演出においては、分岐選択演出が実行される。分岐選択演出は、選択肢を表す候補画像 40 が表示されてそのうちのいずれかが選択されるものである。分岐選択演出にて選択された候補画像 40 を示す方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、カーソル C が変動表示された後、当該カーソル C が一つの候補画像 40 に合った状態で停止することで当該候補画像 40 の選択が示される。分岐選択演出は、特定ス

10

20

30

40

50

ステップアップ演出が、現段階に留まるか、現段階よりも高い段階へのステップアップが発生するか否かを示すものである。よって、それ以上ステップアップが発生しない最高の段階（本実施形態では第4段階）以外の段階（本実施形態では第1段階～第3段階）において分岐選択演出が実行される（図26参照）。

【0105】

第N段階（ $N = 1 \sim 3$ ）における分岐選択演出は、候補画像40として、現段階画像41および高段階画像42が表示される。現段階画像41は、現在の段階、すなわち第N段階に対応する画像であり、第N段階を示す要素（段階要素）を含むものである。高段階画像42は、現在の段階よりも高い段階、すなわち第 $N + 1$ 段階に対応する画像であり、第 $N + 1$ 段階を示す要素（段階要素）を含むものである。段階要素は、これを見た遊技者が対応する段階を把握できるものであればよい。例えば、対応する段階の背景画像の名称を表す文字や、第N段階の背景画像を縮小化したものを段階要素とすることが考えられる（本実施形態では、背景画像の名称が段階要素とされる。図面においては、背景画像の名称を「背景」（ $= A \sim D$ ）として表す。）。

10

【0106】

第1段階の分岐選択演出では、現段階画像41として第1段階（背景画像A）に対応する候補画像40一つと、高段階画像42として第2段階（背景画像B）、第3段階（背景画像C）および第4段階（背景画像D）に対応する候補画像40三つ（計四つ）が表示される（図26（a）参照）。第2段階の分岐選択演出では、現段階画像41として第2段階（背景画像B）に対応する候補画像40一つと、高段階画像42として第3段階（背景画像C）および第4段階（背景画像D）に対応する候補画像40二つ（計三つ）が表示される（図26（b）参照）。第3段階の分岐選択演出では、現段階画像41として第3段階（背景画像C）に対応する候補画像40一つと、高段階画像42として第4段階（背景画像D）に対応する候補画像40一つ（計二つ）が表示される（図26（c）参照）。このように、第N段階の分岐選択演出では、現段階画像41が一つ、第N段階よりも高い段階のそれぞれに対応する高段階画像42が一つずつ表示される。

20

【0107】

特定ステップアップ演出が発生する変動中演出を対象変動中演出と、対象変動中演出に対応する当否抽選結果を対象当否抽選結果とする。特定ステップアップ演出の結果は、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（信頼度）を示唆する。本実施形態では、最終的に到達する段階（以下、結果段階と称することまおる）が高いほど、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高くなるものとされている。よって、特定ステップアップ演出が発生する際には、対象当否抽選結果を踏まえて結果段階が決定されることになる。なお、例えば結果段階が第2段階や第3段階となったときよりも第1段階となった場合の方が高信頼度である、といったように、特殊な法則（ある段階よりも低い段階で演出が終了した場合の方がある段階で終了した場合よりも高信頼度であるといった法則）が設けられた構成としてもよい。特定ステップアップ演出が終了したときに表示されている背景画像は、対象変動が終了するかまたは対象変動にて特定の演出（リーチ演出等）が発生するまでは表示される。

30

【0108】

一回の特定ステップアップ演出を通じ、特定回数に分岐選択演出が発生する。分岐選択演出の発生はステップアップが発生しうる契機であるから、当該特定回数はステップアップが発生しうる契機の回数である。本実施形態では特定回数 = 3回（一定）とされている。ただし、当該特定回数が不定である（特定ステップアップ演出の度に变化しうる）構成としてもよい。このようにした場合には、特定回数が多いほど結果段階が高くなりやすい（結果段階の期待値が高い）設定とすればよい。

40

【0109】

図27、図28に示した例は、結果段階が第3段階となる特定ステップアップ演出の一例である。本実施形態における特定ステップアップ演出は、第1段階から開始される（図27（a）参照）。第1段階の分岐選択演出では、現段階画像41として第1段階（背景

50

画像 A) に対応する候補画像 40 一つと、高段階画像 42 として第 2 段階 (背景画像 B)、第 3 段階 (背景画像 C) および第 4 段階 (背景画像 D) に対応する候補画像 40 三つ (計四つ) が表示される (図 27 (b) 参照)。第 2 段階に対応する候補画像 40 (高段階画像 42 のうちのひとつ) が選択された場合 (図 27 (c) 参照) には、第 2 段階へのステップアップが発生する (図 27 (d) 参照)。このように、高段階画像 42 が選択された場合には、それに対応する段階へのステップアップが発生する。第 2 段階の分岐選択演出では、現段階画像 41 として第 2 段階 (背景画像 B) に対応する候補画像 40 一つと、高段階画像 42 として第 3 段階 (背景画像 C) および第 4 段階 (背景画像 D) に対応する候補画像 40 二つ (計三つ) が表示される (図 27 (e) 参照)。つまり、1 段階のステップアップが発生した結果、分岐選択演出にて表示される候補画像 40 の数が 1 減少すること (『ステップアップ後の段階「2」 - ステップアップ前の段階「1」』 = 『ステップアップ前の段階の分岐選択演出での候補画像 40 の数「4」 - ステップアップ後の段階の分岐選択演出での候補画像 40 の数「3」』 = 1) が生じる。第 2 段階に対応する候補画像 40 (現段階画像 41) が選択された場合 (図 27 (f) 参照) には、ステップアップが発生せずに現在の段階に留まる (図 28 (a) 参照)。このように、現段階画像 41 が選択されることで、ステップアップの非発生 (段階の維持) が示される。そして、再び三つの候補画像 40 が表示された分岐選択演出が発生する (図 28 (b) 参照)。当該分岐選択演出にて第 3 段階に対応する候補画像 40 が選択された場合 (図 28 (c) 参照) には、第 3 段階へのステップアップが発生する (図 28 (d) 参照)。このようにして特定回数 (本実施形態では 3 回) の分岐選択演出が終了することで特定ステップアップ演出が終了する。特定回数の分岐選択演出が終了した時点での段階が最終段階となる。

10

20

【 0 1 1 0 】

図 29、図 30 に示した例は、結果段階が第 4 段階となる特定ステップアップ演出の一例である。第 1 段階の分岐選択演出では、現段階画像 41 として第 1 段階 (背景画像 A) に対応する候補画像 40 一つと、高段階画像 42 として第 2 段階 (背景画像 B)、第 3 段階 (背景画像 C) および第 4 段階 (背景画像 D) に対応する候補画像 40 三つ (計四つ) が表示される (図 29 (b) 参照)。第 1 段階に対応する候補画像 40 (現段階画像 41) が選択された場合 (図 29 (c) 参照) には、ステップアップが発生せずに現在の段階に留まる (図 29 (d) 参照)。そして、再び四つの候補画像 40 が表示された分岐選択演出が発生する (図 29 (e) 参照)。当該分岐選択演出にて第 3 段階に対応する候補画像 40 が選択された場合 (図 29 (f) 参照) には、第 3 段階へのステップアップが発生する (図 30 (a) 参照)。このように、現段階から 2 段階以上のステップアップも発生しうる (ただし、2 段階以上のステップアップは、1 段階のステップアップよりも発生する確率は低い)。第 3 段階の分岐選択演出では、現段階画像 41 として第 3 段階 (背景画像 C) に対応する候補画像 40 一つと、高段階画像 42 として第 4 段階 (背景画像 D) に対応する候補画像 40 一つ (計二つ) が表示される (図 30 (b) 参照)。2 段階のステップアップが発生した結果、分岐選択演出にて表示される候補画像 40 の数が 2 減少すること (『ステップアップ後の段階「3」 - ステップアップ前の段階「1」』 = 『ステップアップ前の段階の分岐選択演出での候補画像 40 の数「4」 - ステップアップ後の段階の分岐選択演出での候補画像 40 の数「2」』 = 2) が生じる。第 4 段階に対応する候補画像 40 が選択された場合 (図 30 (c) 参照) には、第 4 段階へのステップアップが発生する (図 30 (d) 参照)。このようにして特定回数 (本実施形態では 3 回) の分岐選択演出が終了することで特定ステップアップ演出が終了する。特定回数の分岐選択演出が終了した時点での段階が最終段階となる。

30

40

【 0 1 1 1 】

このように、本実施形態における特定ステップアップ演出では、各段階にて分岐選択演出が発生し、分岐選択演出では現段階画像 41 および高段階画像 42 を含む候補画像 40 が表示され、現段階画像 41 が選択された場合には現在の段階が維持され (ステップアップが発生せず)、高段階画像 42 が選択された場合にはそれに対応する段階までのステップアップが発生するというものであるから、ステップアップの発生・非発生が分かりやす

50

い演出となる。

【 0 1 1 2 】

また、N 段階の分岐選択演出においては、当該 N 段階よりも低い段階に対応する候補画像 4 0 は表示されないから、段階の低下（ステップダウン）は生じないということが分かりやすい。

【 0 1 1 3 】

N 段階の分岐選択演出にて、現段階画像 4 1 が一つ、N 段階よりも高い段階のそれぞれに対応する高段階画像 4 2 が一つずつ表示されるものであるから、N 段階から p 段階のステップアップが発生した場合には、N + p 段階の分岐選択演出にて表示される候補画像 4 0 の数は、N 段階の分岐選択演出よりも p 個少ないものとなる。例えば、ステップアップが一段階ずつ発生する特定ステップアップ演出であれば、ステップアップ発生の度に候補画像 4 0 の数が一つずつ減少することになる。このように、ステップアップが発生すると当該ステップアップの数分の候補画像 4 0 が減少する（ステップアップ発生前後を比較して分岐選択演出での選択肢の数がステップアップの数分減少する）ことになるから、ステップアップの程度が候補画像 4 0 の減少（選択肢の減少）の程度により感覚的に示されるという斬新な演出形態となる。

10

【 0 1 1 4 】

以下、上記特定ステップアップ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。

20

【 0 1 1 5 】

○具体例 4 - 1

上記実施形態における特定ステップアップ演出は、N 段階の分岐選択演出にて N 段階よりも低い段階に対応する候補画像 4 0 は表示されないことやステップアップの発生により候補画像 4 0 の数が減少することを説明したが、このような構成としないことも考えられる。

【 0 1 1 6 】

例えば、全ての段階において、全ての段階に対応する候補画像 4 0 が表示されるという構成とすることも考えられる。上記実施形態のように、最大の段階が第 4 段階とするのであれば、全ての段階において第 1 段階～第 4 段階のそれぞれに対応する四つの候補画像 4 0 が表示されるものとする。なお、現在の段階よりも低い段階に移行することが発生しない（ステップダウンが発生しない）設定とするのであれば、現在の段階よりも低い段階に対応する候補画像 4 0 が選択されることはないようにすればよい。

30

【 0 1 1 7 】

ただし、本例のようにした場合には、上記実施形態のように、ステップアップが発生すると当該ステップアップの数分の候補画像 4 0 が減少することになるから、ステップアップの程度が候補画像 4 0 の減少（選択肢の減少）の程度により感覚的に示されるという作用は奏されない。

【 0 1 1 8 】

○具体例 4 - 2

最高の段階においても候補画像 4 0 が表示される演出が実行されるものとする。上記実施形態のように最高の段階が第 4 段階とするのであれば、第 4 段階に到達した（図 3 1（a）参照）後、第 4 段階（背景画像 D）に対応する候補画像 4 0（現段階画像 4 1）一つが表示され（図 3 1（b）参照）、当該候補画像 4 0 が選択されたことを示す（図 3 1（c）参照）演出が実行される。つまり、選択肢の種類が一つしかない選択演出（選択されるものが決まっている選択演出）が実行される。当然ではあるが、当該演出後にステップアップは発生しない（図 3 1（d）参照）。なお、当該選択演出にて、選択前・選択後の状態を表す方法は種々考えられる。例えば、選択前の状態ではカーソル C を点滅させ（表示・非表示を繰り返し）、選択後の状態ではカーソル C を点灯させる（表示状態を保つ）ことで選択前・選択後の状態であることを遊技者に示すようにする。

40

50

【 0 1 1 9 】

このように、最高の段階（第4段階）に到達した後は、当該最高の段階に対応する候補画像40（現段階画像41）しか表示されない演出が実行されるようにすることで、これ以上のステップアップが発生しないこと（すなわち、最高の段階に到達したこと）が当該演出により強調される。

【 0 1 2 0 】

○具体例4-3

特定ステップアップ演出が、いわゆる先読み演出として発生するものとする（図32参照）。先読み演出自体は周知であるため詳細な説明を省略するが、ある変動（対象変動）に対応する対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性を、当該ある変動よりも前に終了する一または二以上の連続する先の変動（はずれ変動）を用いて示唆するものである（図32においては対象当否抽選結果に対応する保留図柄70には「T」を付した（実際にこのようなマークが表示されるわけではない））。特定ステップアップ演出は、先の変動が終了することを契機として演出要素のステップアップが発生しうるものとする。換言すれば、先の変動の終了が、ステップアップ発生 の契機とされた構成とする。

10

【 0 1 2 1 】

先の変動（図32（a）参照）にて分岐選択演出（図32（b）参照）が実行される。当該分岐選択演出にて現段階画像41が選択された場合（図32（c）参照）には、先の変動が終了してもステップアップは発生しない。つまり、次の変動においても現段階が維持される（図32（d）参照）。分岐選択演出（図32（e）参照）にて高段階画像42が選択された場合（図32（f）参照）には、先の変動が終了することを契機として選択された高段階画像42に対応する段階までのステップアップが発生する（図32（g）参照）。つまり、次の変動は選択された高段階画像42に対応する段階とされる。このようにして、対象変動に移行した際の段階（図32（g）参照）が結果段階となり、当該結果段階により対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が示唆されるものとする。ただし、対象変動に移行した後も、さらなるステップアップが発生しうる（対象変動に移行した後も分岐選択演出が実行されて高段階画像42が選択されうる）構成としてもよい。

20

【 0 1 2 2 】

本例のようにした場合には、先の変動の数が多いほど分岐選択演出が実行される回数が多くなるということになる。分岐選択演出が実行される回数が増えるほど結果段階が高くなる（結果段階の期待値が大きい）という設定とするのであれば、先の変動の数が多いほど（特定ステップアップ演出に用いられる先の数が多いほど）結果段階が高くなるということになる。

30

【 0 1 2 3 】

○具体例4-4

各段階にて実行される分岐選択演出において表示される現段階画像41が一つであるとは限られない設定とする。分岐選択演出は、ステップアップが発生しないことを示す選択肢として現段階画像41が表示されるものであるところ、あえて当該現段階画像41が二以上表示されることもある構成とし、現段階画像41の数が多いほど現段階画像41が選択される蓋然性が高い設定とする。すなわち、現段階画像41の数が多いほどステップアップが発生しないという結果に至る設定とする。例えば、現段階画像41の数が一つであるパターン（通常パターン）（図33（a）参照）と、現段階画像41の数が二つであるパターン（特殊パターン）（図33（b）参照）が発生しうるものとするのであれば、通常パターンの方が、特殊パターンよりも、ステップアップが発生する蓋然性が高いという設定とする（図33には、第1段階における分岐選択演出の例を示したが、その他の段階でも同様である）。

40

【 0 1 2 4 】

このようにすることで、現段階画像41の数が多いほど、ステップアップが発生しにくい（現段階画像41の数が多いほど、遊技者にとって不利である）という面白みのある演出形態が実現できる。

50

【 0 1 2 5 】

○具体例 4 - 5

各段階にて実行される分岐選択演出において表示される高段階画像 4 2 が、ある段階に対応するものについて二以上表示されうる設定とする。例えば、第 1 段階の分岐選択演出において、第 2 段階に対応する高段階画像 4 2 が一つ表示される通常パターンとなる（図 3 4 (a) 参照）こともあれば、第 2 段階に対応する高段階画像 4 2 が二つ表示される特殊パターンとなる（図 3 4 (b) 参照）こともあるものとし、通常パターンとなった場合よりも特殊パターンとなった場合の方が第 2 段階に対応する高段階画像 4 2 が選択される蓋然性が高いこととする。通常パターンとなった場合よりも特殊パターンとなった場合の方が第 2 段階に対応する高段階画像 4 2 が選択される蓋然性が高いということは、その分トータルのステップアップの発生確率も前者よりも後者の方が高いということである。なお、2 段階以上高い高段階画像 4 2（第 1 段階での分岐選択演出でいえば、第 3 段階に対応する高段階画像 4 2 や第 4 段階に対応する高段階画像 4 2）が二以上表示されることがある構成としてもよい。

10

【 0 1 2 6 】

このようにすることで、高段階画像 4 2 の数が多いほど、当該高段階画像 4 2 に対応する段階へのステップアップが発生する蓋然性が高いという演出形態となる。

【 0 1 2 7 】

3) 以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

20

【 0 1 2 8 】

上記実施形態にて説明した事項は、ぱちんこ遊技機特有の構成を利用した点を除いて、回胴式遊技機等その他の遊技機にも適用することが可能である。

【 0 1 2 9 】

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

30

【 0 1 3 0 】

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。

【 0 1 3 1 】

・手段 1 - 1

当否抽選結果を示すための複数種の装飾図柄が表示手段に表示される遊技機であって、複数種の前記装飾図柄を含む N 個の装飾図柄群が変動表示され、当該 N 個の装飾図柄群のそれぞれの変動が停止または擬似停止するタイミングである N 回の規定契機が設けられ、当該規定契機のいずれかにて所定事象が発生する可能性がある示唆演出を実行することが可能であり、前記示唆演出は、N 回目の前記規定契機にて前記所定事象が発生することよりも、N - 1 回目の前記規定契機までに前記所定事象が発生することの方が、遊技者にとって有利であることを特徴とする遊技機。

40

上記遊技機は、全ての装飾図柄群の変動が停止または擬似停止するよりも前に所定事象が発生することが遊技者にとって有利であるという面白みのある示唆演出を実行することが可能である。

【 0 1 3 2 】

・手段 1 - 2

50

前記示唆演出にて所定事象が発生した場合には当該示唆演出の終了後に特定演出が実行され、前記特定演出として、通常特定演出および当該通常特定演出よりも有利な特殊特定演出が設けられており、前記示唆演出のN - 1回目の前記規定契機までに前記所定事象が発生した場合、残りの前記規定契機である残契機で好機事象が発生した場合には前記示唆演出の終了後に前記特殊特定演出が実行され、前記残契機で前記好機事象が発生しなかった場合には前記示唆演出の終了後に前記通常特定演出が実行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、全ての装飾図柄群の変動が停止または擬似停止するよりも前に所定事象が発生した場合、残契機で好機事象が発生しうるという面白みのある遊技性が実現できる。

10

【0133】

・手段1 - 3

前記特定演出は、複数の選択肢のうちのいずれかが選択される選択演出であり、前記好機事象は、前記所定事象の発生時に示された複数の選択肢のうちの少なくともいずれかが、遊技者にとって有利なものに変化することであることを特徴とする手段1 - 2に記載の遊技機。

このようにすることで、好機事象が遊技者にとって有利なものであることが分かりやすくなる。

【0134】

・手段2 - 1

開始条件の成立から終了条件が成立するまでの有利状態が終了する際に設けられる結末期間において、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値以上である場合には、当該利益を表す利益要素を含む通常画像が表示される一方、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値未満である場合には、前記通常画像が表示されずに代替画像が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、有利状態にて閾値以上の利益が得られなかった場合には通常画像は表示されずに代替画像が表示されるから、有利状態が終了する際に改めて利益を表す表示がなされることで遊技者の遊技意欲が低下してしまうこと（遊技者が落ち込んでしまうこと）が抑制される。

【0135】

・手段2 - 2

前記有利状態は、開始されてから当否抽選結果がはずれであることを報知するはずれ変動がX回連続して実行されることで終了する特別遊技状態を含むものであって、当該特別遊技状態の終了が前記終了条件の成立とされており、前記結末期間は、前記特別遊技状態が開始されてからX回目のはずれ変動である最終はずれ変動中に設けられる期間であることを特徴とする手段2 - 1に記載の遊技機。

30

このように特別遊技状態（いわゆるST状態）が終了することが有利状態の終了として設定されているのであれば、特別遊技状態の最終はずれ変動にて結末期間が設けられるようにすればよい。

【0136】

・手段2 - 3

前記代替画像は、前記有利状態にて得られた遊技者の利益が所定の閾値未満である場合の前記結末期間でしか表示されない画像であることを特徴とする手段2 - 1に記載の遊技機。

40

このように、代替画像を、利益が所定の閾値に到達しなかった場合に限り表示される「専用の画像」とすることが考えられる。これにより、代替画像の表示が、利益が閾値に到達しなかったことに落ち込んでいる可能性がある遊技者に対する救済機能を発現する。

【0137】

・手段2 - 4

前記通常画像は、前記有利状態が終了することを表す終了要素を含む一方、前記代替画

50

像は、前記終了要素を含まないことを特徴とする手段 2 - 1 から手段 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このように、代替画像が終了要素を含まないようにすることで、閾値未満の利益しか得られなかった場合には有利状態の終了が強調されないことになる。

【0138】

・手段 3 - 1

表示領域を有する表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段が変位するとともに、当該操作手段が変位する方向に動く対応部位を含む演出画像が前記表示領域に表示される対応演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機が実行可能な対応演出は、演出画像（対応部位）が操作手段を動かしているかのように見えるという面白みのあるものである。 10

【0139】

・手段 3 - 2

前記表示手段は、二次元的に見える二次元画像および三次元的に見える三次元画像を表示することが可能なものであり、前記演出画像における前記対応部位が前記三次元画像とされ、その他の部位が前記二次元画像とされることを特徴とする手段 3 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、対応部位が手前に飛び出て見えるため、表示領域外に設けられる操作手段を動かしているかのように見える作用が高まる。

【0140】

・手段 3 - 3

前記演出画像は所定のキャラクタを表した画像であり、前記対応部位は前記キャラクタの手を表した部分であることを特徴とする手段 3 - 1 または手段 3 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像が表すキャラクタが操作手段を動かしたかのように見える演出形態となる。

【0141】

・手段 4 - 1

複数段階に区分けされた演出要素が変化する特定ステップアップ演出を実行することが可能な遊技機であって、前記特定ステップアップ演出は、各段階にて、選択肢を表す候補画像が表示されてそのうちのいずれかが選択される分岐選択演出が実行されるものであり、N 段階の前記分岐選択演出にて、前記候補画像として、N 段階に対応する現段階画像および N 段階よりも高い段階に対応する一または複数種の高段階画像が表示され、前記現段階画像が選択された場合には N 段階に留まり、前記高段階画像が選択された場合には選択された当該高段階画像に対応する段階に移行することを特徴とする遊技機。 30

上記遊技機は、ステップアップ発生の有無が分かりやすい特定ステップアップ演出を実行することが可能である。

【0142】

・手段 4 - 2

N 段階の前記分岐選択演出にて、N 段階よりも低い段階に対応する前記候補画像は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。 40

このようにすることで、段階の低下（ステップダウン）が発生しないことを分かりやすく示すことができる。

【0143】

・手段 4 - 3

N 段階の前記分岐選択演出にて、前記現段階画像が一つ、N 段階よりも高い段階のそれぞれに対応する前記高段階画像が一つずつ表示されるようにすることで、p 段階のステップアップが発生すると前記分岐選択演出にて表示される前記候補画像の数が p 個減少す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、ステップアップが進行するほど分岐選択演出にて表示される候補画像の数が減少するようにすることで、ステップアップの進行が候補画像の数の減少により示され 50

るという斬新な演出形態となる。

【符号の説明】

【0144】

- 1 遊技機
- 10 準備画像
- 11 好機画像
- 15 信頼度画像
- 21 通常画像
- 22 代替画像
- 30 操作手段
- 31 押ボタン
- 32 剣デバイス
- 35 演出画像 (351 対応部位 352 非対応部位)
- 40 候補画像 (41 現段階画像 42 高段階画像)
- 70 保留図柄
- 80 装飾図柄
- 91 表示装置
- 911 表示領域

10

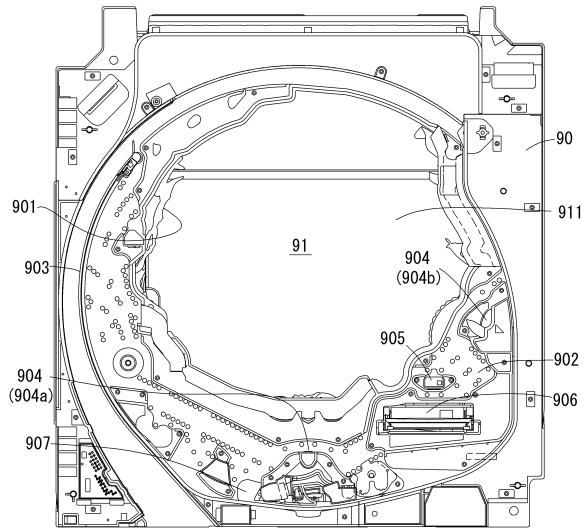
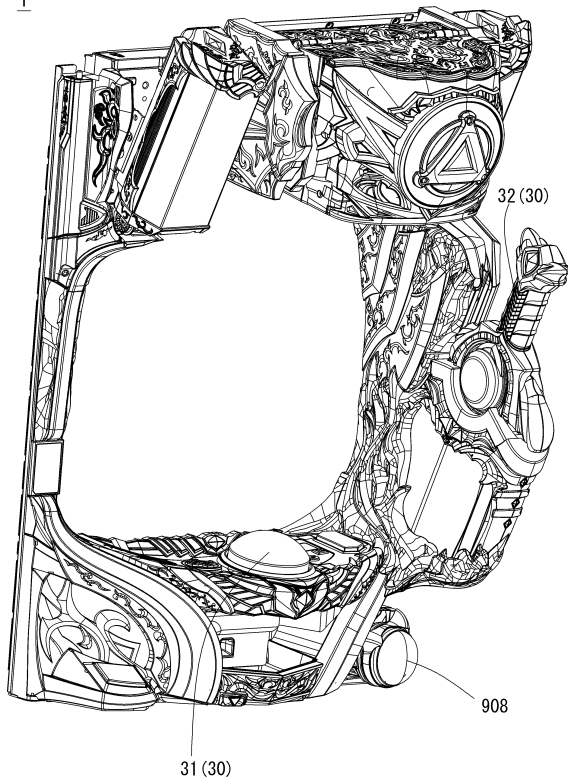
【図面】

【図1】

【図2】

20

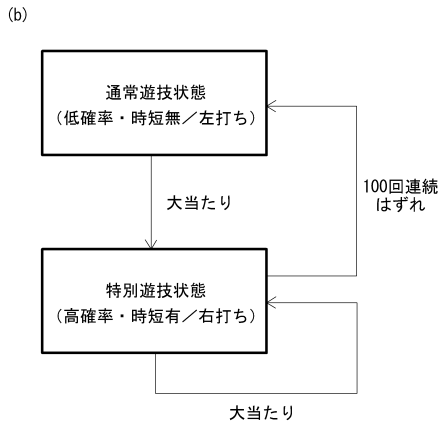
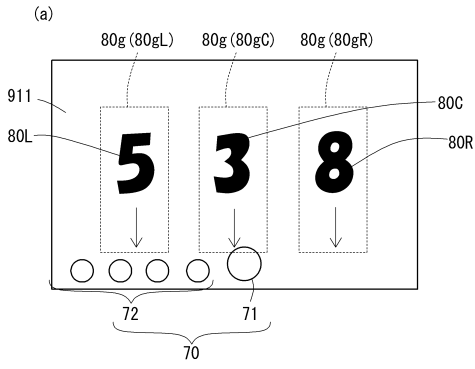
1



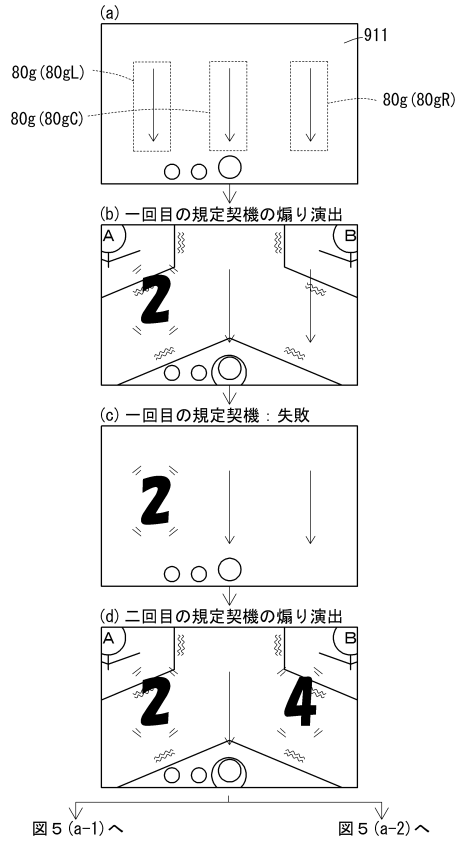
30

40

【 図 3 】



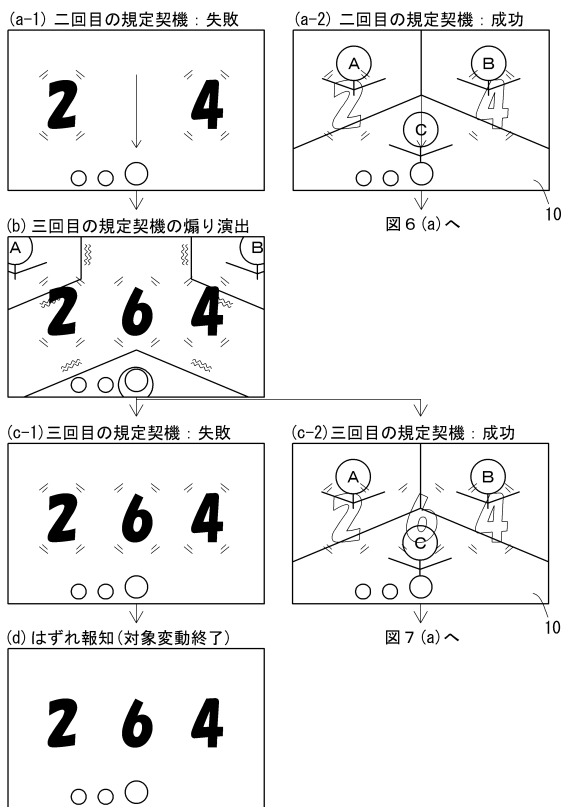
【 図 4 】



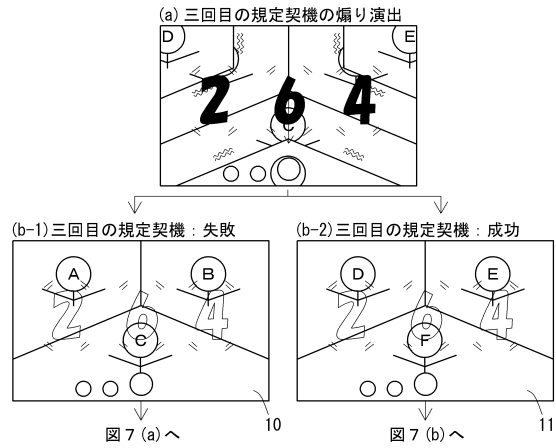
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

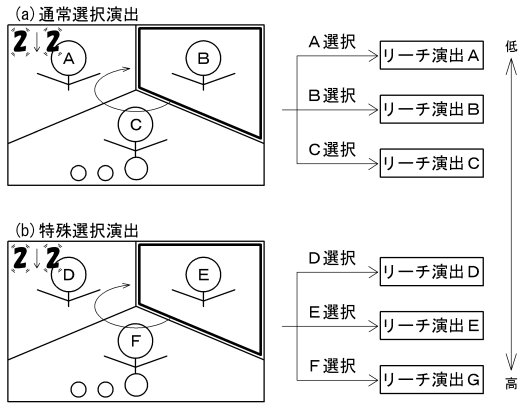


30

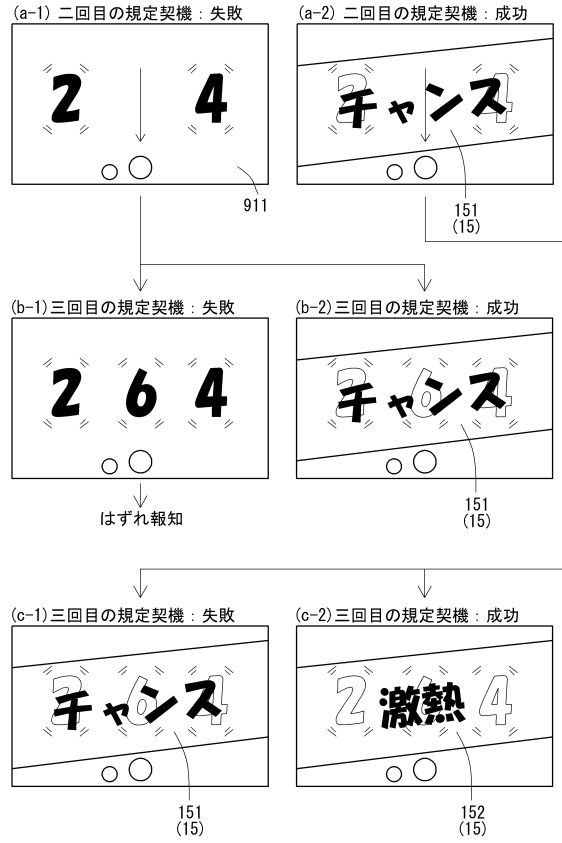
40

50

【 図 7 】



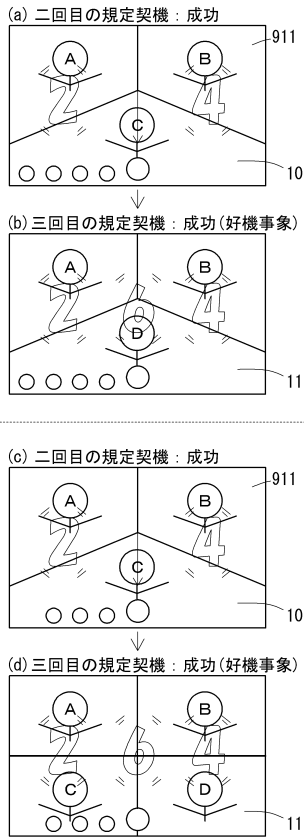
【 図 8 】



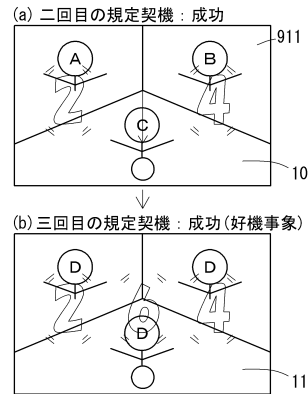
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

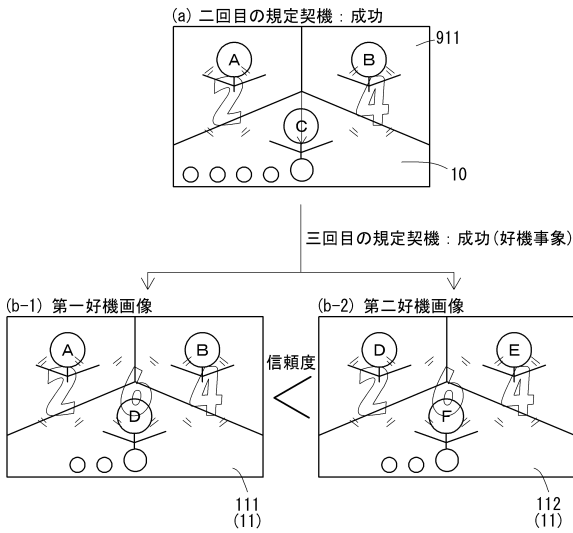


30

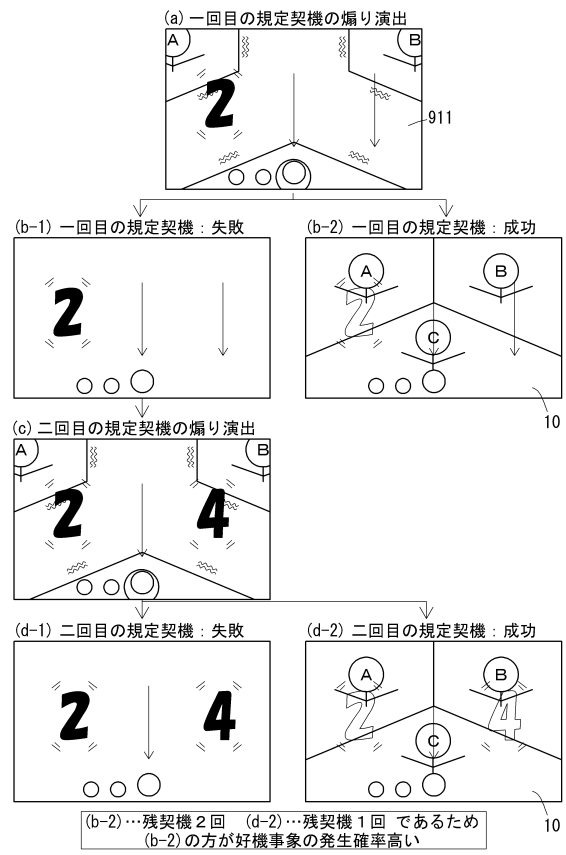
40

50

【 図 1 1 】



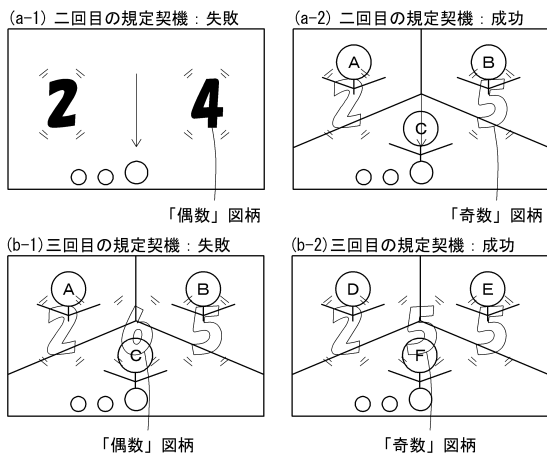
【 図 1 2 】



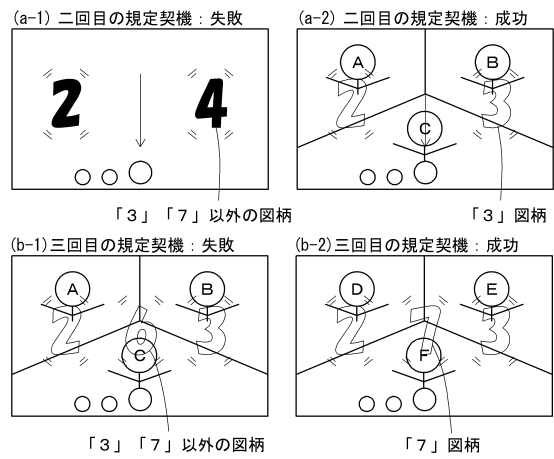
10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

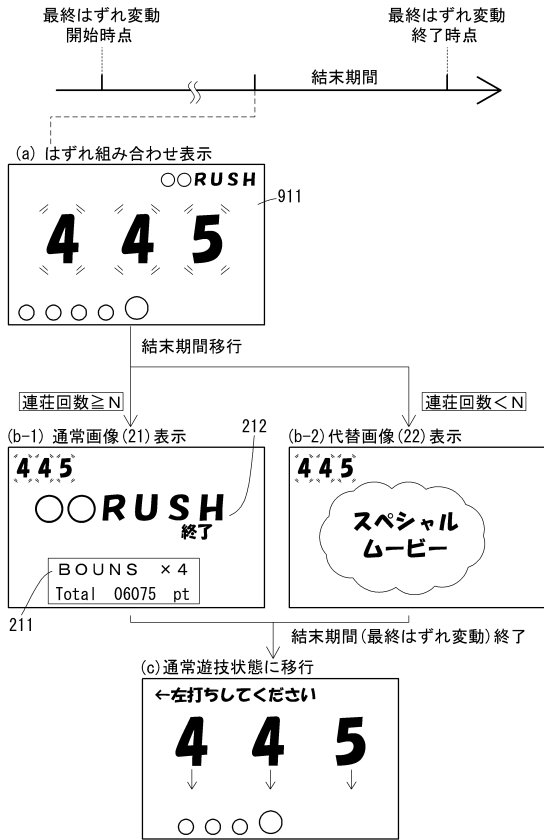


30

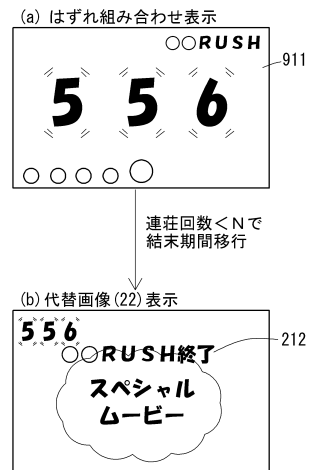
40

50

【図 15】



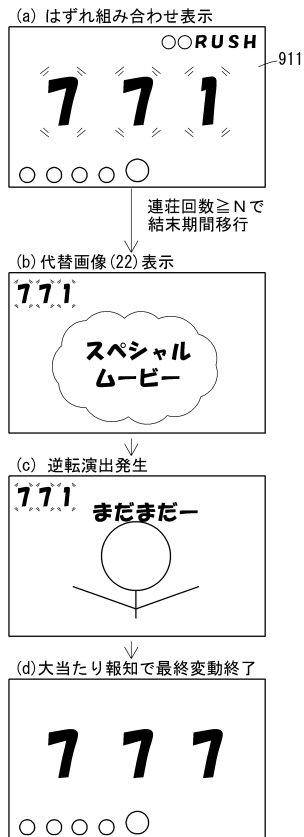
【図 16】



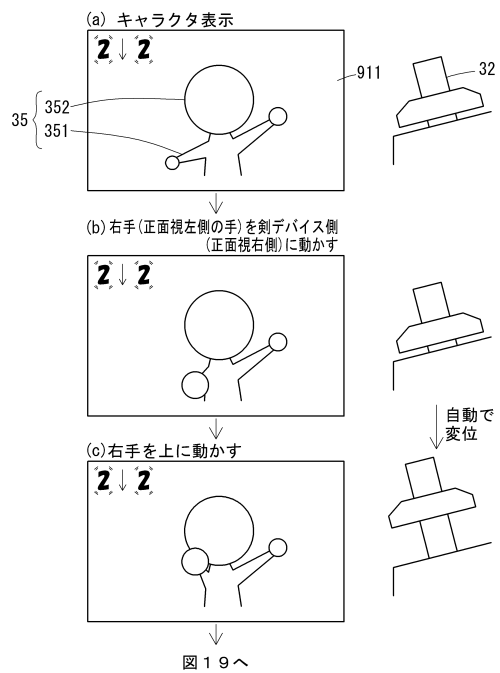
10

20

【図 17】



【図 18】

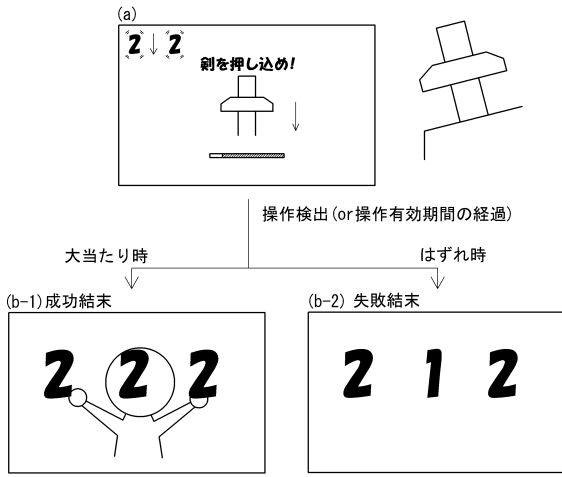


30

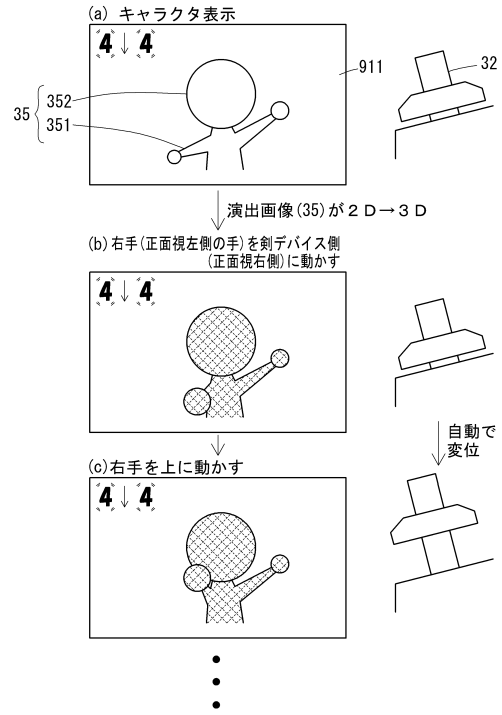
40

50

【図 19】



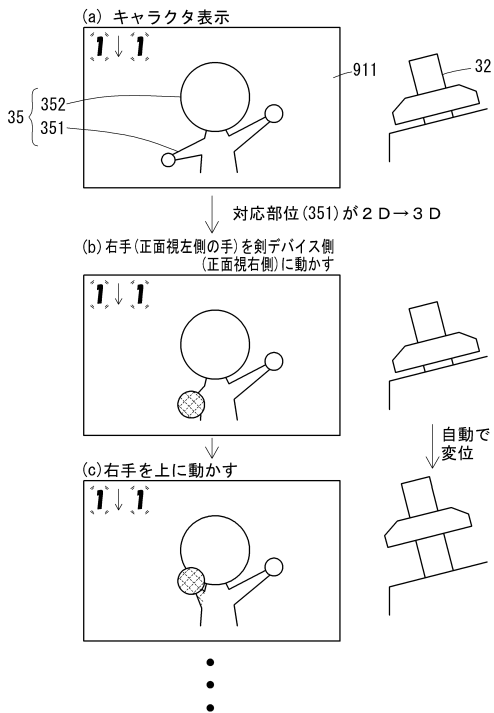
【図 20】



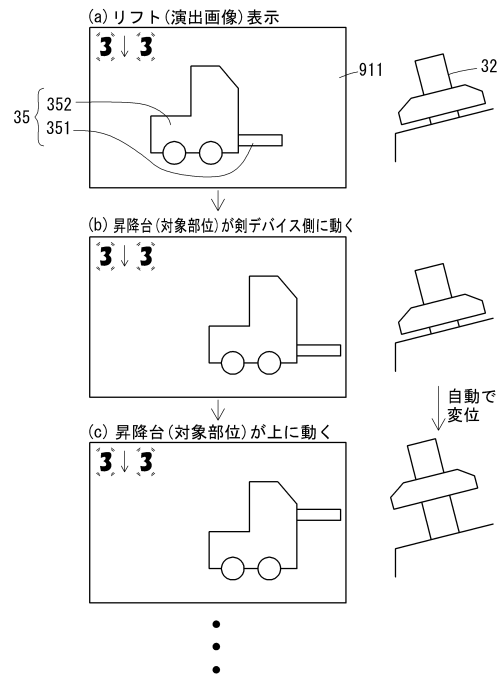
10

20

【図 21】



【図 22】

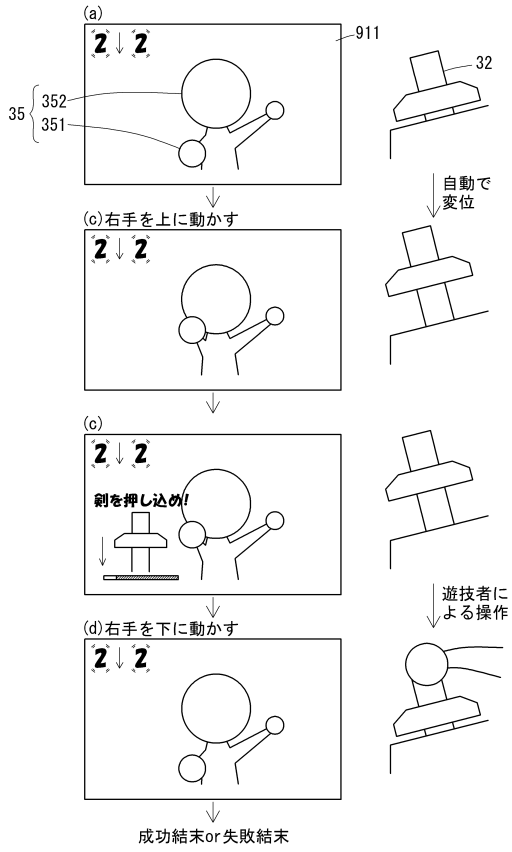


30

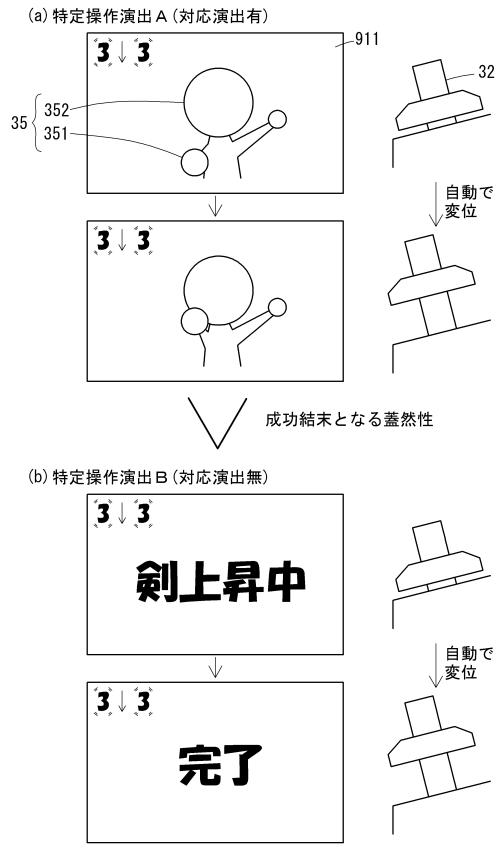
40

50

【図 2 3】



【図 2 4】

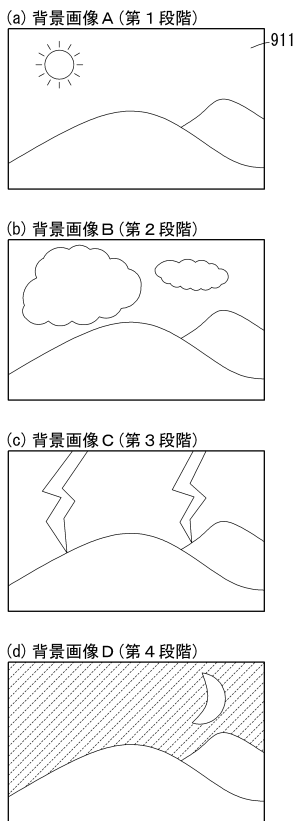


10

20

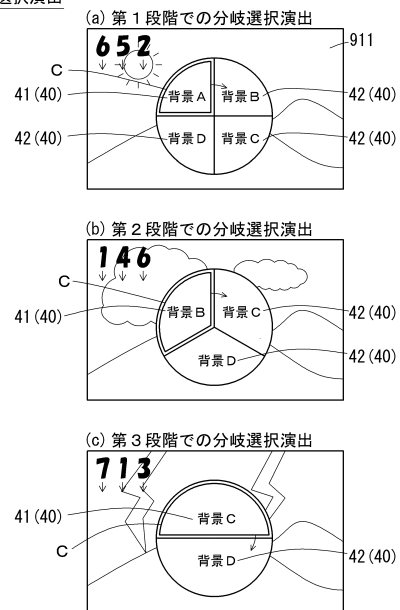
【図 2 5】

背景の種類



【図 2 6】

分岐選択演出



30

40

50

【図 27】

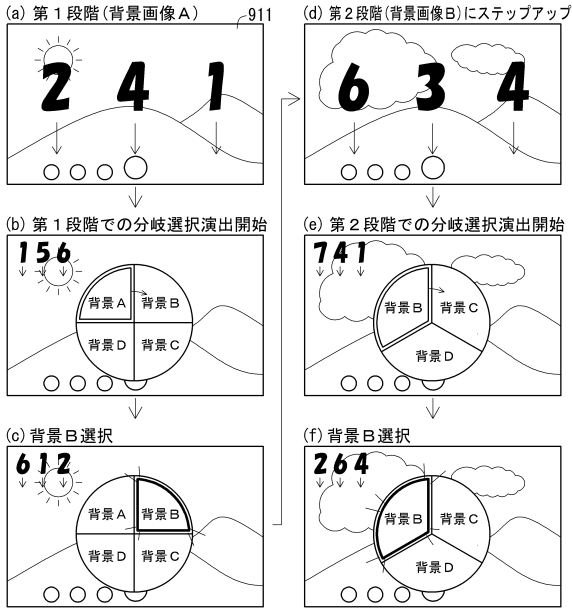
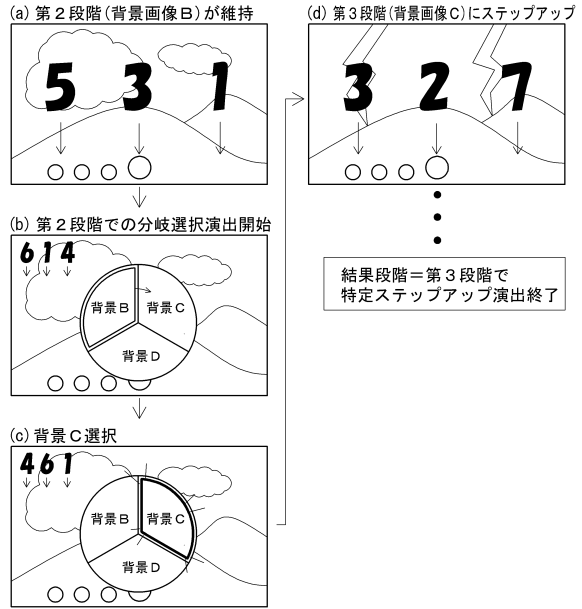


図 28へ

【図 28】



10

20

【図 29】

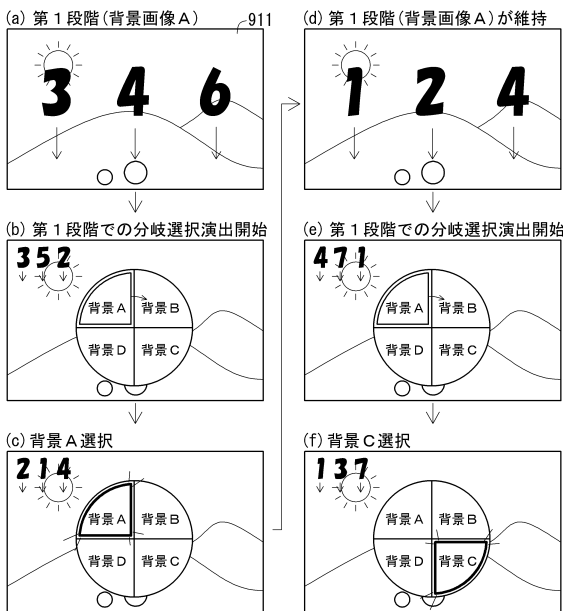
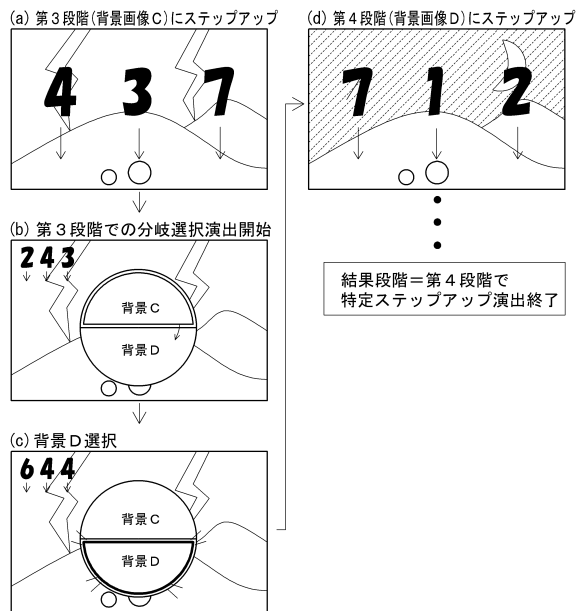


図 30へ

【図 30】

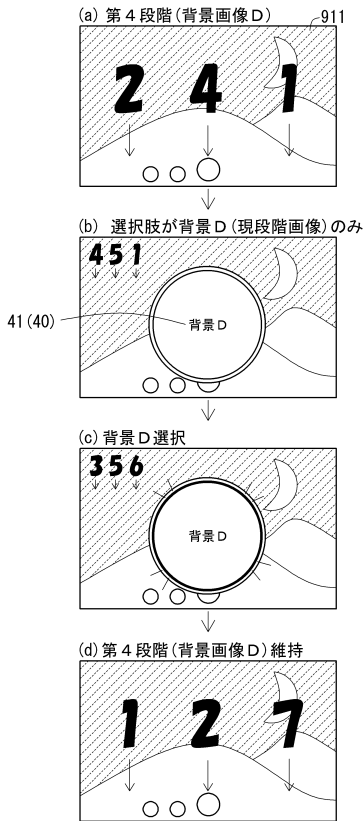


30

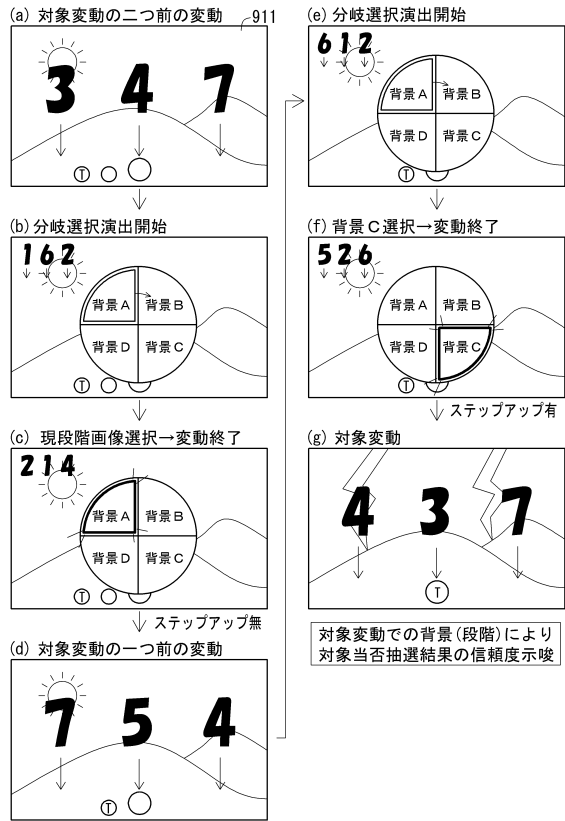
40

50

【図 3 1】



【図 3 2】

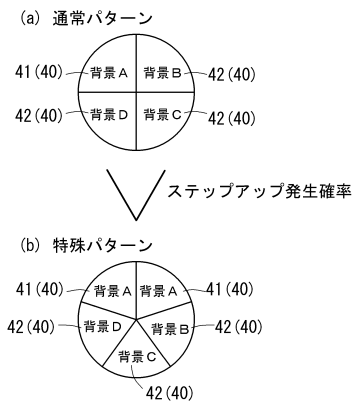


10

20

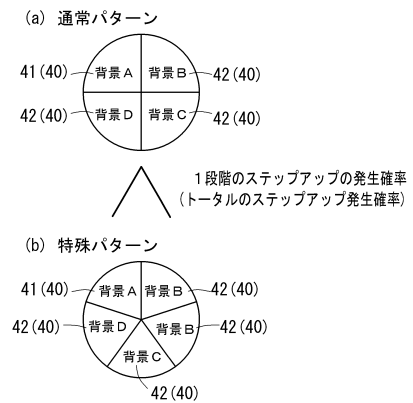
【図 3 3】

第1段階での分岐選択演出



【図 3 4】

第1段階での分岐選択演出



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番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 伊藤 潤
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA06 CA08 CA16 CA49 CA58