

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7663223号  
(P7663223)

(45)発行日 令和7年4月16日(2025.4.16)

(24)登録日 令和7年4月8日(2025.4.8)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 3 (全42頁)

(21)出願番号	特願2021-87864(P2021-87864)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和3年5月25日(2021.5.25)	(74)代理人	110002158 弁理士法人上野特許事務所
(65)公開番号	特開2022-181037(P2022-181037 A)	(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
(43)公開日	令和4年12月7日(2022.12.7)	(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
審査請求日	令和6年3月18日(2024.3.18)	(72)発明者	中山 覚

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】

所定条件の成立を契機として当否抽選を行う当否抽選手段と、  
前記当否抽選手段による当否抽選結果を報知するための装飾図柄が表示される表示領域を  
有する表示手段と、  
前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じ  
た態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、  
を備え、

前記変動中演出を構成する演出として、  
遊技者の触覚によって発生していることが認識可能な触覚演出と、  
遊技者の視覚によって発生していることが認識可能であり、前記触覚演出が発生するより  
も前に開始されて前記触覚演出の発生を示唆する演出であって、前記触覚演出が開始され  
た後の所定期間が終了するまで継続する示唆演出と、  
が発生しうることを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記触覚演出は、所定部位から空気が噴出される演出であり、  
前記示唆演出は、空気の噴出を示す画像が表示される演出である  
ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記示唆演出として、第一示唆演出および当該第一示唆演出とは視覚的態様が異なる第

20

二示唆演出が発生することがあり、

前記第一示唆演出が発生した場合よりも、前記第二示唆演出が発生した場合の方が、その後前記触覚演出が発生する確率が高い

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【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】

所定の演出（例えば、プレミアム演出）の発生確率が異なる複数種の演出モードが搭載された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】

【文献】特開 2019 - 147067 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、演出モードを利用して遊技の趣向性を向上させ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、装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、前記変動中演出の演出モードを、前記変動中演出が実行されており所定の禁止条件が成立していない通常変動中に複数の選択可能モードのうちのいずれかを選択可能とするモード選択手段と、を備え、前記通常変動中に選択可能な前記選択可能モードとして、基本モードに加え、基本モードの選択では実現できない遊技性となる遊技者がカスタマイズしたカスタマイズモードが含まれることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出モードを利用して遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】表示領域に表示された装飾図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図である。

【図 4】第二特別遊技状態（短継続遊技状態）における残回数の制御を説明するための図である。

【図 5】条件発動遊技状態（長継続遊技状態）における残回数の制御を説明するための図である。

【図 6】具体例 1 - 1 を説明するための図である。

【図 7】具体例 1 - 2 を説明するための図（その一）である。

【図 8】具体例 1 - 2 を説明するための図（その二）である。

【図 9】具体例 1 - 3 を説明するための図（その一）である。

【図 10】具体例 1 - 3 を説明するための図（その二）である。

【図 11】（a）は通常変動中に演出モードを変更するためのアイコンを示した図であり、（b）はリセット状態（b - 1）およびカスタマイズ利用状態（b - 2）それぞれにおける選択可能モードのリストを示した図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2】待機状態にて表示されるカスタマイズ画面を示した図である。

【図 1 3】カスタマイズ利用状態にて、通常変動中にカスタマイズモードから他のモードへの変更を行ったとしても、カスタマイズモードが選択可能モードとして残存することを説明するための図である。

【図 1 4】具体例 2 - 2 を説明するための図である。

【図 1 5】具体例 2 - 3 を説明するための図である。

【図 1 6】当落分岐演出の基本構成を説明するための図である。

【図 1 7】選択演出を説明するための図である。

【図 1 8】選択演出での選択状況に応じた当落分岐演出の各種態様を説明するための図である。

10

【図 1 9】具体例 3 - 3 を説明するための図である。

【図 2 0】具体例 3 - 4 を説明するための図である。

【図 2 1】具体例 3 - 5 を説明するための図である。

【図 2 2】具体例 3 - 6 を説明するための図である。

【図 2 3】具体例 3 - 9 を説明するための図である。

【図 2 4】示唆演出および触覚演出を説明するための図である。

【図 2 5】具体例 4 - 2 を説明するための図である。

【図 2 6】具体例 4 - 3 を説明するための図である。

【図 2 7】( a ) は保留表示箇所を説明するための図であり、( b ) は保留図柄の態様 ( 種類 ) を説明するための図である。

20

【図 2 8】特定保留変化演出を説明するための図である。

【図 2 9】特定保留変化演出を説明するための図 ( 図 2 8 の続き ) である。

【図 3 0】具体例 5 - 1 を説明するための図である。

【図 3 1】具体例 5 - 2 を説明するための図である。

【図 3 2】具体例 5 - 3 を説明するための図である。

【図 3 3】具体例 5 - 4 を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

#### 1) 遊技機の基本構成

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

30

【 0 0 0 9 】

遊技機 1 は遊技盤 9 0 を備える。遊技盤 9 0 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 9 0 8 ( 発射ハンドル 9 0 8 a ) の操作によって発射された遊技球を遊技領域 9 0 2 に案内する通路を構成するガイドレール 9 0 3 が略円弧形状となるように設けられている。

【 0 0 1 0 】

遊技領域 9 0 2 には、表示装置 9 1、始動領域 9 0 4、大入賞領域 9 0 6、アウト口などが設けられている。表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 は、遊技盤 9 0 に形成された開口 9 0 1 を通じて視認可能な部分である。また、遊技領域 9 0 2 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 9 0 2 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。

40

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機

50

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(後述する変動中演出が開始される)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。

10

#### 【0014】

本実施形態では、保留図柄10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11(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12が表示される(図2参照)。本実施形態では、変動中保留図柄11の方が変動前保留図柄12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11と変動前保留図柄12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11が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄12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。

20

#### 【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10に関していえば、一つの変動中保留図柄11と、最大四つの変動前保留図柄12が表示されることがある(図2参照)。なお、各図においては、特図1保留および特図2保留を区別せずに保留図柄10として表示するが、特図1保留および特図2保留を区別して表示するものとしてもよい。変動前保留図柄12は、第一始動領域904aを狙って遊技球を発射すべき状態(後述する通常遊技状態)であれば第一変動前保留情報(特図1保留)が変動前保留図柄12として表示され、第二始動領域904bを狙って遊技球を発射すべき状態(後述する特別遊技状態)であれば第二変動前保留情報(特図2保留)が変動前保留図柄12として表示されるように設定されている。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄12が表示される(最大八つの変動前保留図柄12が表示される)構成としてもよい。

30

40

#### 【0016】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置91の表示領域911に表示される装飾図柄80(図2参照)の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄80を含む装飾図柄群80g(左装飾図柄群80gL、中装飾図柄群80gC、右装飾図柄群80gR)が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群80gから一の装飾図柄80が選択されて停止する。大当たりに当選している場合には各装飾図柄群80gから選択されて停止した装飾図柄80の組み合わせは所定の組み合わせ(例え

50

ば、同じ装飾図柄 80 の三つ揃い)となる。はずれである場合にはそれ以外(大当たりとなる組み合わせ以外)の組み合わせとなる。装飾図柄 80 は、数字とキャラクタ等が組み合わせられたものとしてもよい。

#### 【0017】

なお、表示領域 911 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 80 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。

#### 【0018】

当否抽選結果が大当たりとなった場合、大入賞領域 906 が開放される大当たり遊技が実行される(大当たり遊技という「特典」が遊技者に付与される)。当該大当たり遊技自体は公知であるから詳細な説明を省略する。ラウンド数(ラウンド振分)等は適宜設定することができる。

10

#### 【0019】

### 2) 遊技状態

#### 2-1) 基本となる遊技状態

大当たり当選を目指して遊技する遊技状態は、大まかに、通常遊技状態と特別遊技状態に区分けされる(図3(a)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、大当たりに当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しにくい低ベース状態(低確率・時短無)である。特別遊技状態としては、第一特別遊技状態と第二特別遊技状態が設定されている。第一特別遊技状態は、大当たりに当選する確率が高い高確率状態(確率変動状態)であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しやすい高ベース状態(高確率・時短有)である。第二特別遊技状態は、大当たりに当選する確率が低い低確率状態であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しやすい高ベース状態(低確率・時短有)である。

20

#### 【0020】

通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 904 a (いわゆる特図1の始動領域)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。第一始動領域 904 a に遊技球が進入することで第一当否抽選情報が取得されるから、当該通常遊技状態は第一当否抽選情報に基づく当否抽選(いわゆる特図1抽選;以下第一当否抽選と称することもある)により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 904 b (いわゆる特図2の始動領域)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。第二始動領域 904 b に遊技球が進入することで第二当否抽選情報が取得されるから、当該特別遊技状態は第二当否抽選情報に基づく当否抽選(いわゆる特図2抽選;以下第二当否抽選と称することもある)により大当たり当選を目指して遊技する遊技状態である。特別遊技状態は、普通始動領域 905 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 904 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 904 b に遊技球が進入する。なお、遊技状態の移行に関する設定はどのようなものであってもよいから説明を省略する。また、上記のような遊技状態が設定されていることはあくまで一例である。

30

40

#### 【0021】

本実施形態における遊技機 1 は、いわゆる「V 確変タイプ」の「ST 機」である。大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設定されている。通常大当たりに当選した後は、その大当たり遊技終了後に第二特別遊技状態(低確率・時短有)に移行する。第二特別遊技状態は所定回数連続して当否抽選結果がはずれとなるまで継続する(以下の説明においては、ある遊技状態が開始されてから大当たりに当選することなく当該遊技状態が終了するまでのはずれ回数を「継続回数」と称することもある)。本実施形態における第二特別遊技状態の継続回数(いわゆる時短回数)は 100 回である。特別大当たりに当選した後は、その大当たり遊技終了後に第一特別遊技状態(高確率・時短有)に移行する。本実施形態における第一特別遊技状態の継続回数(いわゆる ST 回数)は 150 回であ

50

る。

【 0 0 2 2 】

第一当否抽選（特図 1 抽選）にて当選した大当たり（大当たり振り分け）は、50%が通常大当たりであり、50%が特別大当たりである（いわゆる確変割合が50%である）。第二当否抽選（特図 2）にて当選した大当たり（大当たり振り分け）は、100%特別大当たりである（いわゆる確変割合が100%）である（図 3（b）参照）。特別大当たり当選した場合には、当該大当たり遊技にていわゆる V 領域（図示せず）が開放され（V 領域を狙って遊技球を発射していればほぼ確実に遊技球が進入する時間開放され）、当該 V 領域に遊技球が進入することを条件として大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる。一方、通常大当たり当選した場合には、V 領域は開放されない、または遊技球が進入することは実質的には不可能な程度に開放されるため、当該 V 領域に遊技球が進入することはなく、大当たり遊技終了後の遊技状態は通常遊技状態となる。

10

【 0 0 2 3 】

なお、上記のような「V 確変タイプ」の「ST 機」とするのはあくまで一例である。「V 確変タイプ」とせず、第一当否抽選と第二当否抽選の確変割合が同じである構成としてもよい。また、「ST」機とせず、いわゆる「確変ループ機」としてもよい。また、いわゆる「二種」の機能を持つ遊技機（「一種二種混合機」等）としてもよい。以下の説明において特に明示した場合を除き、大当たり振り分け等の遊技性は適宜変更可能である。

【 0 0 2 4 】

本実施形態では、当否抽選確率の低確率状態（通常遊技状態、第二特別遊技状態、後述する条件発動遊技状態）での大当たり確率は約  $1/319$  であり、高確率状態（第一特別遊技状態）での大当たり確率は約  $1/100$  である。なお、当該大当たり確率の具体的な値等は適宜変更可能である。

20

【 0 0 2 5 】

2 - 2 ) 条件発動遊技状態（天井）

本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる「天井」が搭載されたものである。具体的には、所定の移行条件を満たした場合には、当否抽選に当選しなくても（大当たり遊技を経なくても）、通常遊技状態（厳密には詳細を後述する未発動通常遊技状態）から当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な条件発動遊技状態（現在では「遊タイム」等と称されることが多い）に移行する（図 3（a）参照）。条件発動遊技状態は、第二特別遊技状態と同じ、大当たり当選する確率が低い（通常遊技状態と同じであり、かつ、第一特別遊技状態よりも低い）低確率状態であり、かつ、始動領域 904 に遊技球が進入しやすい高ベース状態（低確率・時短有）である（条件発動遊技状態は、第二特別遊技状態の一種であるとみることできる）。ただし、条件発動遊技状態は、上述した第二特別遊技状態よりも継続回数が多い。本実施形態では、条件発動遊技状態に移行してから 900 回連続して当否抽選結果がはずれとなることを契機として通常遊技状態（後述する既発動通常遊技状態）に移行する（900 回連続して当否抽選結果がはずれとなること、当否抽選に当選しない場合における条件発動遊技状態の終了条件である）。したがって、条件発動遊技状態に移行したとき、その間に（通常遊技状態に移行するよりも前に）大当たり当選する確率は、第二特別遊技状態（100 回連続してはずれとなるまで継続する）よりも高い。

30

40

【 0 0 2 6 】

移行条件は、低確率状態にて規定回数（以下、天井回数と称することもある）連続してはずれとなることである。本実施形態では、天井回数 = 900 回とされている。なお、この低確率状態には、第二特別遊技状態である期間も含まれる。大当たり遊技終了後、第二特別遊技状態に移行し、当該第二特別遊技状態にて大当たり当選せずにその後通常遊技状態に移行したというケースであれば、第二特別遊技状態（100 回）の後、通常遊技状態（詳細を後述する未発動通常遊技状態）にて 800 回連続してはずれとなった場合に移行条件が成立するということである。一方、大当たり遊技終了後、第一特別遊技状態（ST 状態）に移行し、当該第一特別遊技状態にて大当たり当選せずにその後通常遊技状態（詳細を後述する未発動通常遊技状態）に移行したというケースであれば、通常遊技状態

50

にて900回連続してはずれとなった場合に移行条件が成立する（第一特別遊技状態の150回は天井回数に含まれない）ということである。

【0027】

なお、第二特別遊技状態での抽選回数は天井回数に含まれない構成としてもよい。すなわち、通常遊技状態での抽選回数が天井回数に到達した場合に移行条件が成立する構成としてもよい。

【0028】

上記のように、基本的には通常遊技状態におけるはずれの連続が移行条件の成立につながるものであるが、条件発動遊技状態を経て移行した通常遊技状態（前回の大当たり当選後、条件発動遊技状態を経ていない通常遊技状態を未発動通常遊技状態と、条件発動遊技状態を経た通常遊技状態を既発動通常遊技状態とする）においては移行条件が成立しない。すなわち、既発動通常遊技状態にて900回連続してはずれとなったとしても、再び条件発動遊技状態には移行しない（「天井の再突入」はない）。換言すれば、一旦条件発動遊技状態に移行したときには、（遊技機1をリセットしなければ）大当たりで当選しない限り、再び条件発動遊技状態に移行することはない。遊技機1をリセットすれば、未発動通常遊技状態となる。なお、遊技機1の「リセット」とは単純な電源OFF ONではない。所定のリセット操作を行わなければ遊技機1はリセットされない。当該リセット操作は、遊技者は行うことができない（遊技機1内部を開放しなければ行うことができない）。

【0029】

2-3) 残回数の表示

上述した通り、本実施形態では、通常遊技状態よりも有利な遊技状態として、第一特別遊技状態（高確率・時短有）、第二特別遊技状態（低確率・時短有）、条件発動遊技状態（低確率・時短有）が設定されている。これらの遊技状態においては、当否抽選結果がはずれとなる度に減少する数値が表示される。当該数値は、各遊技状態が終了する（各遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する）までの残りのはずれ回数、いわゆる「残回数」を示すものである。以下、当該残回数を示す画像（残回数画像20）について説明する。なお、残回数画像20は、現在実行されている変動中演出を含めた残回数を示すものとしてもよいし、現在実行されている変動中演出を除いた残回数を示すものとしてもよい。つまり、残回数が「0」である状態の変動が最終変動となる設定としてもよいし、残回数が「1」である状態の変動が最終変動となる設定としてもよい（「残回数」の終了値は「0」または「1」である）。さらに、継続回数が100回であれば、対象の遊技状態に移行したときの一変動目で「99」が表示されるものとしてもよいし、「100」が表示されるものとしてもよい（残回数の開始値は「継続回数そのもの」または「継続回数-1」回である）。また、残回数「1」を、「001」といったように表すものとしてもよい。

【0030】

第二特別遊技状態および条件発動遊技状態における残回数画像20の制御を説明する。両遊技状態は、いずれも、通常遊技状態よりも有利な「低確率・時短有」の状態である。上述した通り、第二特別遊技状態の継続回数は100回であり、条件発動遊技状態の継続回数は900回である。つまり、継続回数の多少という点において両遊技状態は相違するものの「低確率・時短有」の状態であるという点で共通する（1変動あたりの利益（「出玉」に関する直接的な利益をいう）は同じである）。当該継続回数の多少という点についてみれば、第二特別遊技状態は継続回数が相対的に少ない「短継続遊技状態」であり、条件発動遊技状態は継続回数が相対的に多い「長継続遊技状態」であるということが出来る。短継続遊技状態の継続回数をX（回）と、長継続遊技状態の継続回数をY（回）とすると、 $Y > X$ の関係が成り立つということである。

【0031】

短継続遊技状態（第二特別遊技状態）では、当該遊技状態の開始から残回数画像20が表示される。つまり、短継続遊技状態に移行した後の一変動目から残回数画像20が表示され、変動が終了する度に残回数を表す数値が1ずつ減少していく（一変動が終了する度にカウントダウンが発生する）（図4参照）。本実施形態では、第二特別遊技状態の継続

回数  $X = 100$  回であるところ、一変動目では「100」が表示され(図4(a)(b)参照)、「1」が表示された状態(図4(d)参照)が最終変動とされる。

#### 【0032】

長継続遊技状態(条件発動遊技状態)では、当該遊技状態の開始から切替時点到達までは残回数が表示されない。本実施形態では、長継続遊技状態の開始からD回連続して当否抽選結果がはずれとなった(長継続遊技状態の開始から大当たりで当選せずにD回の変動が実行された)時点が切替時点として設定されている。  $D = Y - X$  である。本実施形態では  $X = 100$  であり、  $Y = 900$  であるから、  $D = 900 - 100 = 800$  である。つまり、長継続遊技状態の開始から800回連続して当否抽選結果がはずれとなる切替時点到達までは残回数画像20が表示されない(図5(a)(b)参照)。切替時点到達後は残回数画像20が表示される。本実施形態では、  $Y = 100$  であるから、「100」から「1」までのカウントダウンは発生する(図5(c)(d)参照)。上記の通り、当該残回数のカウントダウンは、短継続遊技状態におけるカウントダウンと同様である。すなわち、本実施形態では、短継続遊技状態の開始時点における残回数(=継続回数である)同じになる切替時点まで、長継続遊技状態においては残回数が表示されず、切替時点到達後に残回数が表示されるということである。

10

#### 【0033】

長継続遊技状態にて切替時点到達後に表示される残回数画像20の態様は、短継続遊技状態にて表示される残回数画像20の態様と同じである(残回数画像20が示す「値」の違いは態様の異同に関係ないものとする。残回数画像20の数字のフォントやその他の部分の態様と同じであるということである)。また、表示領域911における残回数画像20が表示される箇所は、長継続遊技状態における切替時点到達後と、短継続遊技状態とで変わりはない(図4、図5(c)(d)参照)。つまり、長継続遊技状態における切替時点到達後の残回数の制御は、短継続遊技状態での残回数の制御と同じとなるということである。遊技者の視点でいえば、長継続遊技状態における切替時点到達後と、短継続遊技状態とで、同じ残回数画像20が表示されているように見える。

20

#### 【0034】

このようにすることの利点は次の通りである。長継続遊技状態においても開始から残回数が表示されることとすると、長継続遊技状態の残回数を示すための専用の画像(残回数画像20)を用意する必要がある。本実施形態に即していえば、「900」~「101」までの数値は、短継続遊技状態にて表示されることがない数値であるから、長継続遊技状態がなければ不要なものである。本実施形態では、長継続遊技状態での残回数が、短継続遊技状態にて表示される数値まで到達しない限り残回数が表示されないから、このような専用の画像を用意する必要はない。また、切替時点到達までは残回数の値を毎変動カウントダウンさせていく制御を行う必要がないから、制御が容易になるという利点もある。

30

#### 【0035】

特に、本実施形態における長継続遊技状態は、条件発動遊技状態(いわゆる天井時短)であり、当該条件発動遊技状態に移行する(天井に到達する)確率はそれほど高くない。このようなあまり移行しない遊技状態について、専用の画像を設ける(専用の制御を行う)ことは効率的ではないといえるから、本実施形態のようにすることは理にかなっているといえる。

40

#### 【0036】

また、切替時点に到達するまでは、残回数が十分に残っており、遊技者がそれほど長継続遊技状態の終了を気にしない状況であるともいえる。したがって、切替時点に到達するまで残回数が表示されないことの不都合はあまりないといえる。

#### 【0037】

上述した通り、本実施形態では、長継続遊技状態と短継続遊技状態とは、「低確率・時短有」の状態ということで共通する(1変動あたりの利益は同じである)。そのため、長継続遊技状態中および短継続遊技状態中のいずれにおいても、「同じ状態」であることを示す画像(以下、時短中画像21と称する)が表示される。本実施形態では、「低確率・

50

時短有」の状態（いわゆる時短中）の名称として「チャンス」が用いられるものであるところ、長継続遊技状態における変動中演出中および短継続遊技状態の変動中演出中のいずれにおいても、当該「チャンス」の文字を含む画像が時短中画像 2 1 として表示領域 9 1 1 に表示される。

#### 【 0 0 3 8 】

なお、本実施形態では、装飾図柄 8 0 の背景として表示される背景画像（図示せず）、各種装飾図柄 8 0 の態様、保留図柄 1 0 の態様（基本的態様およびチャンスアップ態様の両方を含む）についても、長継続遊技状態と短継続遊技状態とで変わることはない。

#### 【 0 0 3 9 】

したがって、切替時点に到達する前までの長継続遊技状態と短継続遊技状態とは、残回数画像 2 0 の表示の有無という点においてのみ相違し、それ以外の画像は共通することになる。また、切替時点に到達した後の長継続遊技状態と短継続遊技状態とは、表示される画像に変わりはないということになる（なお、ここでいう画像の異同には、遊技の状況（当否抽選に関わる状況）に応じた変化（保留数の変化、装飾図柄 8 0 の変動態様等）は含まれない）。つまり、長継続遊技状態に移行した場合、切替時点に到達するまでは残回数画像 2 0 を表示しないという点のみで短継続遊技状態と制御を異ならせ、切替時点に到達した後は短継続遊技状態と全く同じ制御を行えばよいこととなるため、長継続遊技状態専用の制御を行うことによる制御負担の増大が抑制されることになる。

10

#### 【 0 0 4 0 】

以下、上記残回数の表示に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせで適用した構成としてもよい。

20

#### 【 0 0 4 1 】

##### ○具体例 1 - 1

上記実施形態では、 $D$ （長継続遊技状態における切替時点到達までの変動回数） $= Y$ （長継続遊技状態の継続回数） $- X$ （短継続遊技状態の継続回数）であることを説明したが、 $D > Y - X$ である設定としてもよい。例えば、上記実施形態のように、 $X = 100$ 、 $Y = 900$ である設定において、 $D = 850$ とする設定としてもよい。このようにした場合には、長継続遊技状態が開始されてから 850 回連続してはずれとなる（850 転目）までは残回数画像 2 0 が表示されず（850 回転目の到達が切替時点である）（図 6（a）（b）参照）、それ以降は残回数画像 2 0 が表示される（図 6（c）（d）参照）ものとなる。短継続遊技状態は「100」から「1」までのカウントダウンが表示されるものであるため、長継続遊技状態にて残回数画像 2 0 の表示が開始されるのが「100」以下の数字であれば、長継続遊技状態のための専用の残回数画像 2 0 を用意しなくてもよいということになる。つまり、 $D > Y - X$ を満たす設定であればよい。

30

#### 【 0 0 4 2 】

##### ○具体例 1 - 2

長継続遊技状態においては、切替時点到達まで停止画像 2 2 が表示されるものとする。具体的には、切替時点到達後に残回数画像 2 0 が表示される位置に、残回数の減少（カウントダウン）が停止しているように見せる停止画像 2 2 が表示される（図 7（a）（b）参照）。例えば、「一次停止」のマークを含むものが停止画像 2 2 として表示されるようにすることが考えられる。上記実施形態における残回数画像 2 0 は方形の「枠」の内側に残回数を示す数値が表示されるものであるところ、停止画像 2 2 は残回数画像 2 0 と同形状かつ同じ位置に表示される「枠」の内側に「一次停止」のマークが位置するものが停止画像 2 2 として表示される。つまり、停止画像 2 2 は、残回数画像 2 0 と態様が共通する共通要素を含み、かつ、残回数の減少が停止しているように見せる要素を含むものである。このようにすることで、長継続遊技状態の切替時点到達までの状態にて、残回数の表示が停止していることを遊技者に分かりやすく示すことができる。

40

#### 【 0 0 4 3 】

当該停止画像 2 2 が、切替時点到達した場合、その直後に表示される残回数画像 2 0 に

50

重ねて表示されるようにしてもよい。上記実施形態のように、切替時点到達後、「100」からカウントダウンが開始されるのであれば、「100」の数値に停止画像22が重ねて表示されるようにする(図8参照)。つまり、残回数のカウントが開始される数値に停止画像22が重ねて表示されるようにする。このようにすることで、遊技者は、残回数が「100」となってからカウントが開始されるということを感じ取ることができる。

【0044】

停止画像22の態様としては、上記「一次停止」のマーク以外のものも考えられる。例えば、上記「一次停止」のマークに代えて、「x」を付したような態様の停止画像22とすることが考えられる。

【0045】

○具体例1-3

短継続遊技状態の開始時(開始直前または開始直後(一変動目の冒頭))には、当該短継続遊技状態の継続回数がX回であることを示す継続回数表示231を含む開始画像23が表示される(図9参照)。上記実施形態のように第二特別遊技状態が短継続遊技状態であれば、通常大当たり遊技の結末または通常大当たり遊技の終了直後に開始画像23が表示される。上記実施形態にて説明したように、短継続遊技状態である第二特別遊技状態が「チャンス」と称されるものであるのであれば、開始画像23は、当該第二特別遊技状態の名前とともに、継続回数表示231を含むものとされる(図9(a)参照)ことが好ましい。

【0046】

一方、長継続遊技状態にて、切替時点に到達した際(残回数画像20が表示される直前)には、開始画像23と同じ継続回数表示231(すなわちX回の表示)を含む疑似開始画像23gが表示される(図10(c)参照)。つまり、長継続遊技状態は、切替時点到達時点にて、短継続遊技状態の継続回数と同じ残回数になるのであるから、切替時点到達を契機として開始画像23と同種の画像が表示されるものとする。なお、「疑似開始画像」と名付けたのは、長継続遊技状態は、切替時点到達前の段階から既に開始されているのであるから、切替時点到達により表示されるのは、厳密には「疑似的」な開始画像(似非開始画像)といえるからである。また、疑似開始画像23gが表示されるのは、厳密には長継続遊技状態が開始されてから801回目の変動中ということになるため、疑似開始画像23gが表示されている際には、表示領域911の外縁近傍に小さく変動する装飾図柄80(801回目の変動に対応する当否抽選結果を示す装飾図柄80)が表示されるようにしてもよい(図10(c)参照)。

【0047】

上記開始画像23(図9(a)参照)と疑似開始画像23g(図10(c)参照)は、継続回数表示231を含めて全く同じ態様とすることができる。このようにした場合、長継続遊技状態にて切替時点に到達した後は、短継続遊技状態と全く同じ制御を行えばよいことになる。換言すれば、長継続遊技状態にて切替時点に到達した後は、短継続遊技状態が開始されるものとして制御を行えばよいということである。なお、上記実施形態のように、第二特別遊技状態と条件発動遊技状態の名称(「チャンス」)が同じであれば、当該名称を開始画像23および疑似開始画像23gに含ませることができる。裏を返せば、第二特別遊技状態と条件発動遊技状態の名称が異なる場合において、開始画像23と疑似開始画像23gの態様を同じにするのであれば、これらの画像が各遊技状態の名称を含むものとすることはできないということである。また、このようにする場合、長継続遊技状態にて切替時点に到達する前の状態においては、遊技状態を示す画像(上記実施形態にて説明した時短中画像21(「チャンス」の画像))が表示されないようにする(図10(a)(b)参照)ことが好ましい。つまり、切替時点到達後に「チャンス」に移行したように見せるのであるから、それまでは当該画像が表示されないようにする。切替時点到達後は当該画像が表示される(図10(d)参照)。

【0048】

ただし、開始画像23と疑似開始画像23gは、継続回数表示231を含む点において

10

20

30

40

50

は共通するものの、それ以外の少なくとも一部の態様が異なる構成とすることを否定するわけではない。第二特別遊技状態が開始されることと条件発動遊技状態の途中時点であることの違いを明確にするのであれば、開始画像 2 3 と疑似開始画像 2 3 g の態様は異なるものとするといふ。

【 0 0 4 9 】

○具体例 1 - 4

上記実施形態では、第二特別遊技状態が短継続遊技状態であり、条件発動遊技状態が長継続遊技状態であることを説明したが、通常遊技状態よりも有利な遊技状態であり、予め定められた規定回数連続してはずれとなることが終了条件とされた遊技状態であれば、当該遊技状態が短継続遊技状態または条件発動遊技状態として設定された構成としてもよい。例えば、上記実施形態にて説明した第一特別遊技状態（高確率・時短有）は、いわゆる回数切り確変（S T）状態であるところ、かかる第一特別遊技状態が短継続遊技状態（継続回数 X = 1 5 0 回）として、条件発動遊技状態が長継続遊技状態（継続回数 Y = 9 0 0 回）として設定された構成としてもよい。また、第二特別遊技状態が短継続遊技状態（継続回数 X = 1 0 0 回）として、第一特別遊技状態が長継続遊技状態（継続回数 Y = 1 5 0 回）として設定された構成としてもよい。

10

【 0 0 5 0 】

ただし、上記実施形態のように、短継続遊技状態と長継続遊技状態とは、継続回数が異なるだけで、一変動あたりの利益は同じである（当否抽選確率が同じである）関係にある構成とすることが好ましいといえる。例えば、上記実施形態では、条件発動遊技状態と第二特別遊技状態とは、「低確率・時短有」状態で共通し、継続回数のみが異なるものであるから、切替時点到達前は残回数画像 2 0 の表示の有無という点においてのみ異なる制御を実行し、切替時点到達後は全く同じ制御を行うことができるものであるといえる。短継続遊技状態と長継続遊技状態の一方が「高確率」遊技状態（第一特別遊技状態）、他方が「低確率」遊技状態（第二特別遊技状態または条件発動遊技状態）であり、「高確率」であるか「低確率」であるかを遊技者に対し明確に示す遊技性とする（現在、「高確率」および「低確率」のいずれであるかを遊技者が把握できる遊技性とする）のであれば、切替時点到達後も「高確率」であるか「低確率」であるかを示すための制御を行う必要があるため、切替時点到達後の長継続遊技状態の制御を、短継続遊技状態と全く同じにすることはできない。

20

30

【 0 0 5 1 】

○具体例 1 - 5

上記実施形態にて説明したように、長継続遊技状態では、切替時点到達まで残回数画像 2 0 が表示されないことが常態とされる。これを利用し、例えば以下のような演出等が発生する構成とする。

【 0 0 5 2 】

・具体例 1 - 5 - 1

切替時点到達前であるにもかかわらず、残回数画像 2 0 が表示される演出（残回数表示演出）が発生しうものとする。ある変動中演出にて残回数表示演出が発生した場合には、（発生しない場合に比して）当該変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（（大当たり）信頼度）が高まるものとする。このようにすることで、常態において表示されない残回数の表示がいわゆるチャンスアップとされる遊技性が実現される。なお、ある変動中演出にて残回数表示演出が発生した場合には大当たりが確定する設定としてもよい。この場合、（当該変動中演出にて大当たりとなり、長継続遊技状態は終了するのであるから）残回数として正確な値が表示されなくてもよい。

40

【 0 0 5 3 】

・具体例 1 - 5 - 2

切替時点到達前であっても残回数が表示されるものとする。例えば、残回数が「8 0 0」、「7 0 0」、「6 0 0」、・・・「2 0 0」という切りのよい値となった際には残回数画像 2 0 が表示され、それ以外の状態においては表示されないものとする。つまり、一

50

定回数毎に残回数画像 20 が表示され、それ以外の状態においては表示されないものとする。このようにしても、切替時点到達前は毎変動残回数を変化させる必要がないから、制御負担の低減に資するといえる。

【 0 0 5 4 】

### 3) 演出モード

本実施形態では、変動中演出の演出モードを遊技者が任意に選択（変更）することが可能である。なお、設定されている演出モードは、実行される変動中演出の内容に影響を及ぼすものであるが、当否抽選結果に影響を及ぼすものではない（遊技者の直接的な利益（出玉に影響のある利益）には演出モードは影響を及ぼさない）。

【 0 0 5 5 】

本実施形態では、通常遊技状態中における演出モードを、二以上の選択可能モードのうちから選択可能である（なお、特別遊技状態中における演出モードについて同様の構成とすることを否定するわけではない）。厳密には、通常遊技状態中における変動中演出が実行されている最中であって、所定の禁止条件が成立していない状態（以下、通常変動中と称する）にて、選択可能モードのうちの一つを選択することができる。当該禁止条件は種々の観点から設定とすることができる。本実施形態では、リーチが成立することを禁止条件としている。つまり、リーチが成立していない状態であれば、変動中演出が実行されている状態であっても、演出モードを変更することができる。その他、変動中演出を構成するものとして発生しうる一または複数の所定の演出が発生していることを禁止条件として設定することも考えられる。

【 0 0 5 6 】

演出モードの選択（変更）方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、操作手段 70 の操作により演出モードを選択することができる。具体的には、少なくとも禁止条件が成立していない状態においては、図 11 ( a ) に示すように、表示領域 9 1 1 には演出モードの選択に用いられるアイコン 30 が表示されており、遊技者は当該アイコン 30 を見ながら好みの演出モードを選択する（なお、演出モードの選択に関係がない図面においては当該アイコン 30 の図示を省略している）。本実施形態では、操作手段 70 の一つである十字キー 7 2（本実施形態では十字キー 7 2 の左右）の操作によりアイコン 30 に表示される演出モードの種類が切り替わっていき、操作手段 70 の一つである押ボタン 7 1 の操作により表示されている演出モードが現在のモードとして設定されることになる。なお、ある変動中演出にて演出モードの変更操作を行った場合、次の変動中演出（次変動）から当該変更が反映される。

【 0 0 5 7 】

上記の通り、十字キー 7 2 の操作によりアイコン 30（表示領域 9 1 1）に表示される演出モードの種類が切り替わっていくことになるが、表示される演出モードは、当該時点において選択可能な演出モード（選択可能モード）だけである。詳細については後述するが、本実施形態では、選択可能モードの組み合わせ（リスト）は一定ではない。

【 0 0 5 8 】

遊技者が選択可能となりうる複数の演出モードは、基本モードとカスタマイズモードに区分けされる。基本モードは、通常変動中であれば常時選択可能であるものである。本実施形態では、基本モードとして、「ノーマルモード」（「ノーマル」と表示される）、「プレミアアップモード」（「プレミア」と表示される）、「シンプルモード」（「シンプル」と表示される）の三種類が設けられている。「ノーマルモード」は、デフォルトのモードであり、基準となる演出モードである。「プレミアアップモード」は、一または複数種のプレミア演出（ある変動中演出にて発生した場合に当該変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりとなることが確定する演出）の発生確率がノーマルモードよりも高くなる演出モードである。「シンプルモード」は、変動中演出を構成しうる演出として発生しうる一または複数種の対象演出が、ノーマルモードよりも発生しにくくなる演出モードである。裏を返せば、対象演出が発生したときの当たり信頼度は、ノーマルモードである場合よりもシンプルモードである場合の方が高くなる。シンプルモードは、ノーマルモー

10

20

30

40

50

ドに比して対象演出が発生しにくいのであるから、変動中演出がよりシンプルなものとなる（演出の賑やかさが低下し、静かなものとなる）モードであるといえる。

#### 【0059】

「カスタマイズモード」（「カスタム」と表示される）は、遊技者がカスタマイズしたモードである。本実施形態では、複数種の演出要素について発生確率の高低を遊技者が任意に選択することが可能である。具体的には、本実施形態では、「プレミア演出」、「対象演出」（演出の賑やかさ）、「先読み演出」、の発生確率の高低を遊技者が任意に選択可能である。「プレミア演出」については、「発生確率：通常／発生確率：高（出現率UP）」のいずれかを、「対象演出」については、「発生確率：通常／発生確率：低」のいずれかを、「先読み演出」については「発生確率：低（出現率DOWN）／発生確率：通常／発生確率：高（出現率UP）」のいずれかを選択することができる。例えば、プレミア演出について「発生確率：通常」、対象演出について「発生確率：低」、先読み演出について「発生確率：高」を選ぶといったように、遊技者自らが各演出の発生確率について細かくカスタマイズすること、すなわち遊技に関し詳細設定を行うことができる（図12参照）。なお、「先読み演出」自体は、周知の演出であるから説明を省略する。また、カスタマイズ機能の対象として、演出の発生確率以外の要素が含まれていてもよい。

10

#### 【0060】

このように、カスタマイズの対象は、「プレミア演出」、「対象演出」、「先読み演出」であるため、基本モード（ノーマルモード、プレミアアップモード、シンプルモード）のいずれとも異なる（基本モードの選択では実現できない）遊技性を作り出すことができる。特に、「先読み演出」に関する発生確率は、基本モードのどれを選択しても通常の確率となる（基本モードのいずれも「先読み演出」は対象となっていない。すなわち、カスタマイズの対象として、基本モードの対象となっていないものが含まれる）ため、当該「先読み演出」の発生確率を変更するためにはカスタマイズ機能を利用するしかない。

20

#### 【0061】

本実施形態では、待機状態（変動中演出が実行されていない状態）にて、上記カスタマイズ機能を利用することができる。つまり、変動中演出が実行されている状態では、各演出の発生確率について細かくカスタマイズすることはできない。カスタマイズの方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、押ボタン71と十字キー72の操作により、表示領域911に表示される画像（図12参照）を見ながら好みの確率を設定することができる。

30

#### 【0062】

上述した通り、本実施形態では、通常変動中（変動中演出が実行されている最中）にも現在の演出モードを変更（選択）することが可能である。ここで、通常変動中にて選択可能な選択可能モードの種類（アイコン30により選択可能なモードのリスト）は、リセット状態であるか否かで異なる。リセット状態は、所定のリセット条件が成立した後、未だカスタマイズ機能が利用されていない状態である。本実施形態では、電源ONとされることがリセット条件とされている。つまり、電源ON後、一度もカスタマイズ機能が利用されていない状態がリセット状態である。なお、遊技者自らが操作手段70等の操作によりリセット操作を行うことができる構成としてもよい。

40

#### 【0063】

リセット状態では、基本モードが選択可能モードとされる。つまり、本実施形態では、ノーマルモード、プレミアアップモード、シンプルモードの三種が、通常変動中に選択可能な選択可能モードとされる（図11（b-1）参照）。つまり、リセット後、カスタマイズ機能が全く利用されていない（詳細設定が行われていない）状態においては、通常変動中における選択可能モードにカスタマイズモードは含まれない。

#### 【0064】

カスタマイズ機能が利用された場合、リセット状態は終了し、カスタマイズ利用状態となる。ここで、カスタマイズ機能が利用された場合とは、待機状態にて「プレミア演出」、「対象演出」、「先読み演出」の少なくともいずれかの発生確率を「通常」とは異なる

50

ものとした場合（「発生確率：低」や「発生確率：高」を選んだ場合）には、カスタマイズ機能が利用された（詳細設定が行われた）としてカスタマイズ利用状態に移行する。カスタマイズ機能を利用して設定された内容（詳細設定）は、所定の記憶手段（図示せず）に記憶される。カスタマイズ利用状態では、選択可能モードとして、基本モードの他に、カスタマイズモードが追加される。すなわち、本実施形態では、通常変動中に、ノーマルモード、プレミアアップモード、シンプルモード、カスタマイズモードの四種が選択可能な状態となる（図11（b-2）参照）。当該カスタマイズモードは、カスタマイズ機能を利用して設定された最新の内容のものとなる。すなわち、カスタマイズ機能を利用して詳細設定（先の詳細設定）を行った後、再びカスタマイズ機能を利用してカスタマイズの内容を変更した（後の詳細設定を行った）場合には、後の詳細設定の内容が記憶手段に記憶され、カスタマイズモードを選択した場合には当該内容にて変動中演出が実行されることになる。

10

## 【0065】

待機状態にてカスタマイズ機能が利用された場合（図12のカスタマイズ画面を用いたカスタマイズを行った場合）には、自動的にカスタマイズモードが設定された状態（最新のカスタマイズ内容が設定された状態）に移行する。つまり、カスタマイズ機能が利用された待機状態が解消された一変動目からカスタマイズモードが設定された状態にある。

## 【0066】

通常変動中に、カスタマイズモードから、基本モードのいずれかに演出モードを変更することも可能である。本実施形態では、カスタマイズ利用状態にて、カスタマイズモードから基本モードのいずれかに変更した（図13（a）（b）の変更を行った）後も、リセット操作が行われない限り、カスタマイズモードを選択する（図13（b）（c）の変更を行う）ことが可能である。つまり、カスタマイズモードから別の演出モードへの変更を行ったとしても、通常変動中に選択可能な演出モードとしてカスタマイズモードは残る。よって、例えば、カスタマイズモード プレミアアップモード カスタマイズモードというように変更する（図13参照）ことも可能である。

20

## 【0067】

このように通常変動中に選択可能なカスタマイズモードの内容は、再び待機状態にてカスタマイズ機能を利用する（詳細設定）を行うことで自動的に変更される（記憶手段に記憶された内容が最新の内容に書き換えられる）。すなわち、最新の詳細設定の内容が、カスタマイズモードとして通常変動中に選択可能となる。

30

## 【0068】

このように、本実施形態にかかる遊技機1は、通常変動中に演出モードを変更することが可能なものであるところ、選択可能モードには遊技者がカスタマイズしたカスタマイズモードが含まれる（図11（b-2）参照）ため、遊技の幅が広がり、遊技の趣向性が向上する。

## 【0069】

また、本実施形態では、好みの遊技性の変化（心変わり）や、遊技者の変更に対応するため、新たに遊技者がカスタマイズ（詳細設定）を行った場合には、その内容にカスタマイズモードが書き換えられる（最新のものに置換される）ようにしている。

40

## 【0070】

また、本実施形態では、カスタマイズモードから基本モードのいずれかへの変更が実行されても、選択可能モードとしてカスタマイズモードが残存する（図13参照）。そのため、カスタマイズモードをやめた（基本モードのいずれかを設定した）後、再び同じ内容のカスタマイズモードを設定したいと考えた場合に、改めて待機状態にて詳細設定を行う必要がなく、遊技者の利便性に資する。

## 【0071】

また、本実施形態では、リセット状態（リセット条件成立後、カスタマイズ機能が利用されていない状態）では、通常変動中に選択可能な選択可能モードとしてカスタマイズモードが含まれない（図11（b-1）参照）。カスタマイズ機能を利用していない（詳細

50

設定を行っていない)ということは、遊技者にそのような欲求がないということであるから、選択可能モードとしてカスタマイズモードが含まれないようにする。

【0072】

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

【0073】

○具体例2-1

上記実施形態では、カスタマイズ(詳細設定)は、待機状態にて実行することが可能なものであることを説明したが、変動中演出が実行されている最中に実行することが可能である構成としてもよい。

10

【0074】

○具体例2-2

カスタマイズ(詳細設定)を行っても、通常変動中に選択可能な選択可能モードとしてカスタマイズモードが設定されない場合がある構成とする。具体的には、カスタマイズを行った結果、その遊技性が基本モードのいずれかと同じである場合には、カスタマイズモードが選択可能とはならない。例えば、「プレミア演出」については、「発生確率：高」を、「対象演出」については、「発生確率：通常」を、「先読み演出」については「発生確率：通常」を選んだ場合(図14(a)参照)、それは「プレミアアップモード」と全く同じ設定であるから、敢えてカスタマイズモードを選択可能モードとする必要がないとして選択可能モードにカスタマイズモードが含まれないようにする(基本モードのみ選択可能である状態とする)(図14(b)参照)。なお、待機状態にて上記カスタマイズを行った場合には、「プレミアアップモード」が自動的に設定される。

20

【0075】

本例のようにする場合、カスタマイズしたものが基本モードのいずれかと同じであることに遊技者が気付かない可能性があるから、それを示す演出が発生するようにしてもよい。例えば、待機状態にてカスタマイズを行った結果、それが「プレミアアップモード」と全く同じであるのであれば、「プレミアアップモード」が設定されたことを示す表示がなされるものとする。

【0076】

上記例とは異なり、カスタマイズを行った結果、その遊技性が基本モードのいずれかと同じである場合には、カスタマイズモードは選択可能となるものの、当該カスタマイズと全く同じ基本モードが選択可能モードとして示されない構成としてもよい。例えば、待機状態にてカスタマイズを行った結果、それが「プレミアアップモード」と全く同じである(図14(a)参照)のであれば、選択可能モードとして、「カスタマイズモード」は含まれるものの、「プレミアアップモード」は含まれない構成とする(図14(c)参照)。つまり、遊技者がカスタマイズしたモードと全く同じ基本モードを選択肢から取り除く。このようにすれば、カスタマイズしたものが基本モードのいずれかと同じであることを敢えて遊技者に示す必要はなくなる。なお、再びカスタマイズを行い、それが「プレミアアップモード」と同じではない(基本モードのいずれとも同じではない)状況となった場合には、再び「プレミアアップモード」が選択可能モードに含まれた状態となる。

30

40

【0077】

○具体例2-3

二以上のカスタマイズモードが選択可能となりうる(二以上のカスタマイズモードを記憶する記憶手段を備える)設定とする。例えば、待機状態にて、「カスタマイズモード1」(カスタム1)および「カスタマイズモード2」(カスタム2)という二種類のカスタマイズモードを設定すること(「カスタマイズモード1」と「カスタマイズモード2」は異なる設定であるとする)が可能であるとする(図15(a)参照)。そして、遊技者がそれぞれについて詳細設定を行った場合(カスタマイズモード1および2のそれぞれに対応する詳細設定を記憶させた場合)には、通常変動中に、基本モードに加え、「カスタマ

50

イズモード 1」と「カスタマイズモード 2」が選択可能モードとして示されることになる（図 15（b）参照）。このようにすることで、二以上の異なるカスタマイズを行った上で、通常変動中に当該カスタマイズを切り替えることが可能となる。

【 0 0 7 8 】

#### 4) 変動中演出を構成する各種演出

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（変動中演出中に発生しうる演出）として、以下に示す演出を実行することが可能である。なお、以下で示す演出の一部のみが実行可能である構成としてもよい。

【 0 0 7 9 】

#### 4 - 1) 当落分岐操作演出

本実施形態では、変動中演出を構成する演出として、遊技者に対し操作手段 70 の操作を促す操作演出を実行することが可能である。当該操作演出として、当落分岐操作演出（図 16 参照）が発生しうる。当落分岐操作演出は、操作手段 70 の操作を契機として当否抽選結果が判明することとなる演出である。すなわち、大当たり確定のプレミア演出が発生した場合等を除き、当落分岐操作演出での操作手段 70 の操作前には判明していなかった（遊技者には分からなかった）当否抽選結果が、操作手段 70 の操作を契機として判明する（報知される）ことになる演出である。当落分岐操作演出は、いわゆるリーチ演出の少なくとも一部とみることにもできる。なお、このような当落分岐操作演出として複数種の演出が発生する場合にて、全ての当落分岐操作演出が以下に示すような構成ではなくてもよい。少なくとも一種の当落分岐操作演出が以下に示すような構成とされる。

【 0 0 8 0 】

当落分岐操作演出においては、操作手段 70 の操作が有効となる（演出に反映される）操作有効期間が設定される（図 16（a）参照）。本実施形態では、操作手段 70 の一種である押ボタン 71 の操作が促される。操作有効期間中に操作手段 70 の単発操作（一回の操作）が検出されることを契機として、当落分岐操作演出の結末に移行する。当否抽選結果が大当たりである場合には成功結末（図 16（b - 1）参照）に至り、はずれである場合には失敗結末（図 16（b - 2）参照）に至る。なお、各結末の具体的態様はどのようなものであってもよいから詳細な説明を省略する。また、成功結末には、一旦失敗結末に至ったかの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も含まれるものとする。操作有効期間中に操作手段 70 の操作がなされなかった場合には、操作有効期間の終了を契機として結末に至る。

【 0 0 8 1 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、選択演出（図 17 参照）を実行することが可能である。当該選択演出は、変動中演出を構成する演出として発生しうる。ただし、当落分岐操作演出と連続的に発生するようなものではない。当落分岐操作演出が発生しない変動中演出であっても選択演出が発生しうる。本実施形態では、通常変動中に選択演出が発生しうる。なお、選択演出は、変動中演出が実行されていないときに実行されるものであってもよい。例えば、待機状態中に発生するようなものであってもよいし、大当たり遊技中に実行されるようなものであってもよい。

【 0 0 8 2 】

選択演出は、複数種の選択肢のうちから、遊技者が好みの選択肢を選択するものである。本実施形態では、キャラクタ A ~ C の三種類が選択肢として提示される（図 17（b）参照）。選択演出における選択方法はどのようなものであってもよいから詳細な説明を省略する。例えば、十字キー 72 や押ボタン 71 といった操作手段 70 の操作により遊技者が好みの選択肢を選択することができるものとすればよい。なお、本実施形態では、選択時間が設定され、当該選択時間の終了までに選択確定の操作がなされなかった場合には、当該選択時間の終了時点で選択されているキャラクタの選択が確定する。最後に発生した選択演出にて選択されたキャラクタは、選択キャラクタとして図示されない記憶手段に記憶される（図 17（c）参照）。その後再び選択演出が発生し、先の選択演出にて選択したキャラクタと別のキャラクタを選択した場合には、選択キャラクタが置き換わる。つま

10

20

30

40

50

り、最後に発生した選択演出にて選択したキャラクターが選択キャラクターとして記憶された状態にある。

【0083】

当落分岐操作演出の態様として、本実施形態では四つの態様（図18参照）が設けられている。ある変動中演出にて当落分岐操作演出を実行することが決定された場合、当該四つの態様のうちのひとつが発生することになる。換言すれば、当該四つの態様の発生契機は同じであり、一の変動中演出にて、四つの態様のうちの二以上が発生するといったことは生じない。以下に示すような判断基準（条件）に応じて、四つの態様のうちのいずれが実行されるかが決定されるということである。

【0084】

本実施形態では、基準態様（図18（a）参照）、A態様（図18（b）参照）、B態様（図18（c）参照）、C態様（図18（d）参照）の四つが設けられている。リセット状態（リセット状態については既述）後、未だ一度も選択演出が発生していない状況にて、当落分岐操作演出の実行が決定された場合には、当該当落分岐操作演出は基準態様（デフォルトの態様）となる。基準態様の当落分岐操作演出においては、操作有効期間にて、操作手段70（押ボタン71）を表した画像（操作画像35）が表示される。操作画像35は、遊技者が操作を要求されている操作手段70を表していると認識できる範囲で変形（デフォルメ）等されていてもよい。また、操作有効期間の残りを示すメータ画像36や、単発操作を促す「押せ」といった文字を含む指示画像37が併せて表示される。なお、基準態様の当落分岐操作演出は、演出を通じてキャラクターA～Cのいずれも表示されない。

【0085】

リセット状態後、既に選択演出が発生した状況にある場合にて当落分岐操作演出の実行が決定された場合には、選択キャラクター（最後に発生した選択演出にて選択したキャラクター）に対応する態様の当落分岐操作演出が発生する。すなわち、選択キャラクターがキャラクターAである場合には態様A、キャラクターBである場合には態様B、キャラクターCである場合には態様Cの当落分岐操作演出が発生する。

【0086】

態様A～Cの当落分岐操作演出は、演出中に対応するキャラクター（選択キャラクター）が表示されるものである（図18（b）～（d）参照）。具体的には、基準態様の当落分岐操作演出と同様の操作画像35やメータ画像36に加え、操作要求画像として選択キャラクターが操作手段70の操作を促している画像が表示される。すなわち、選択キャラクターが操作手段70の操作を促す操作要求動作（キャラクターの動きそのものだけでなく、キャラクターが発している文言（セリフ）等を含む）を行っている演出が実行される。当該操作要求動作は、キャラクターA～Cそれぞれの特性に応じたものとされる。例えば、遊技機1がある漫画をモチーフとしたものであり、キャラクターA～Cが当該漫画の登場キャラクターであれば、そのキャラクターにふさわしい操作要求動作が設定される。本実施形態では、少なくとも、遊技者に操作を促すために発するセリフが、キャラクター毎に異なるものとされる。また、態様A～Cのいずれも、操作要求動作は、選択キャラクターが操作画像35に触れている（選択キャラクターが操作画像35に作用している）態様とされる（図18（b）～（d）参照）。このようにすることで、選択キャラクターが操作を促しているということを容易に把握することができる。

【0087】

このように、本実施形態における当落分岐操作演出は、選択演出にて選択した選択キャラクターにより操作要求がなされるという面白みのあるものである。選択キャラクターは遊技者が好みのキャラクターである蓋然性が高いところ、遊技者にとってみれば当否抽選結果が判明する直前という最も重要な場面において好みのキャラクターから応援されているという印象を受ける演出となる。

【0088】

なお、本実施形態では、選択演出（図18（b）参照）にて、選択したキャラクターが当

10

20

30

40

50

落分岐操作演出にて登場することは示されない。したがって、遊技者は、当落分岐操作演出にて登場すること念頭において、選択演出にてキャラクタを選択するわけではない。ただし、選択演出にて、選択したキャラクタが当落分岐操作演出にて登場することが示される構成とすることを否定するわけではない。

【 0 0 8 9 】

以下、上記当落分岐操作演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせさせて適用した構成としてもよい。

【 0 0 9 0 】

○具体例 3 - 1

上記実施形態では、選択演出は好みのキャラクタの選択を促すものであることを説明したが、選択演出にて提示される選択肢（演出要素）はキャラクタに限られるものではない。例えば、遊技者に対し、好みの色を選択するよう促す選択演出とし、当該選択演出（最後に実行された選択演出）にて選択された色（選択色）に基づいた態様の当落分岐操作演出が実行されるものとする。すなわち、当落分岐演出にて表示されるある画像（例えば、操作画像 35）の色が、選択色とされる構成とする。

【 0 0 9 1 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態では、当落分岐操作演出にて選択キャラクタが操作要求動作することを説明したが、このような操作要求動作を行うものとしなくてもよい。例えば、当落分岐操作演出にて、選択キャラクタを含む操作画像 35（選択キャラクタが映し出されたかのように見える操作画像 35）が表示されるものとしてもよい。つまり、遊技者の好みのキャラクタである選択キャラクタを当落分岐操作演出にて用いる手法は種々考えられる。

【 0 0 9 2 】

ただし、選択演出にて選択される対象が「キャラクタ」であり、演出上何らかの動作（アクション）を起こすことが一般的であることに照らせば、上記実施形態のように選択キャラクタが「操作要求動作」をするものとするのが好適である（キャラクタを選択する選択演出と、操作を要求する操作演出との親和性が高い構成であるといえる）。

【 0 0 9 3 】

○具体例 3 - 3

上記実施形態にて説明した通り、当落分岐操作演出においては、選択キャラクタが操作要求動作を行う。当該操作要求動作として、それぞれのキャラクタについて複数種の態様が設定され、当該複数種の態様のうちのいずれかが発生するものとする。例えば、キャラクタ A について、動作態様 A 1（図 19（a）参照）とそれとは異なる動作態様 A 2（図 19（b）参照）が設定されているものとする。そして、選択キャラクタがキャラクタ A である状況で発生した当落分岐操作演出にて、キャラクタ A の動作態様 A 1 が発生した場合よりも、動作態様 A 2 が発生した場合の方が成功結末となる蓋然性が高い、すなわち大当たり信頼度が高い設定とする（図 19 参照）。なお、キャラクタ B、C についても同様に、複数種の動作態様のうちのいずれが発生するかに応じ、大当たり信頼度が示唆されるものとする。このようにすることで、当落分岐操作演出における選択キャラクタの操作要求動作の具体的態様にも遊技者が注目する演出形態とすることができる。

【 0 0 9 4 】

別例として、キャラクタのうちの一部については複数種の動作態様が設定されているものの、他のキャラクタについては動作態様が一種のみである構成としてもよい。例えば、キャラクタ A については動作態様 A 1 と A 2 が、キャラクタ B については動作態様 B 1 と B 2 が設定されているものの、キャラクタ C については動作態様が態様 C の一種である（操作要求動作が決まっている）ものとする（図 19（c）参照）。このようにした場合には、選択キャラクタがキャラクタ A またはキャラクタ B である場合には、当落分岐操作演出におけるキャラクタの動作態様により信頼度示唆がなされるものの、選択キャラクタがキャラクタ C である場合には、当落分岐操作演出にて同様の信頼度示唆がなされないとい

10

20

30

40

50

う構成になる。つまり、選択キャラクタに応じ、当落分岐操作演出にてキャラクタによる信頼度示唆がなされるか否かが決まるという遊技性が実現される。

【 0 0 9 5 】

さらなる別例として、あるキャラクタに設定された動作態様の数と、別のキャラクタに設定された動作態様の数が異なる構成としてもよい。例えば、キャラクタ A については動作態様 A 1、A 2 の二種が設定されている一方、キャラクタ B については動作態様 B 1、B 2、B 3 の三種が設定されているものとする。また、各動作態様が実行された場合の大当たり信頼度は互いに相違するものとする。すなわち、選択キャラクタがキャラクタ A である状態で発生した当落分岐操作演出においては、動作態様 A 1 が実行された場合よりも動作態様 B 2 が実行された場合の方が大当たり信頼度が高く（信頼度：A 1 < A 2）、選択キャラクタがキャラクタ B である状態で発生した当落分岐操作演出においては、動作態様 B 1 が実行された場合よりも動作態様 B 2 が実行された場合の方が、動作態様 B 2 が実行された場合よりも動作態様 B 3 が実行された場合の方が大当たり信頼度が高い（信頼度：B 1 < B 2 < B 3）ものとする。このようにすることで、選択キャラクタに応じ、信頼度示唆の細かさ（信頼度示唆の段階の数）が異なるという遊技性が実現される。すなわち、上記例でいえば、選択キャラクタがキャラクタ A である場合よりも、キャラクタ B である場合の方が、「より細かく」信頼度示唆がなされることになる。

10

【 0 0 9 6 】

○具体例 3 - 4

上記実施形態では、選択演出にて提示される選択肢（キャラクタ A ~ C）のいずれを選択した場合であっても、当落分岐操作演出の態様は当該選択に応じたものとなる（態様 A ~ C）のいずれかとなることを説明したが、一部の選択肢を選択した場合のみ、当落分岐操作演出が選択に応じたものとなる構成としてもよい。例えば、選択キャラクタがキャラクタ A または B である状況にて発生した当落分岐操作演出は基準態様となる（図 2 0（a）参照）ものの、選択キャラクタがキャラクタ C である状況にて発生した当落分岐操作演出は態様 C となる（図 2 0（b）参照）構成とする。

20

【 0 0 9 7 】

このようにすることで、選択演出にて選択可能なキャラクタのうちの一部が、他のキャラクタに比べて特別であるといった世界観を作り出すことができる。例えば、キャラクタ A ~ C のうち、キャラクタ C が主役、キャラクタ A、B が脇役という設定（遊技機 1 のモチーフとなったアニメ等の原作の設定）である場合において、主役のキャラクタ C が選択キャラクタとなった場合に限り、当落分岐操作演出にてキャラクタが登場するという遊技性が実現される。

30

【 0 0 9 8 】

○具体例 3 - 5

当落分岐操作演出は、基準態様となる（いずれのキャラクタも表示されない）ことが通常（デフォルト）であり、いわゆるチャンスアップとして態様 A ~ C のいずれかが発生する（選択キャラクタに応じた態様となる）ものとする。例えば、選択キャラクタが B である状態にて当落分岐操作演出が発生する場合、基準態様となった場合（図 2 1（a）参照）よりも、態様 B が発生した場合（キャラクタ B が表示された場合）（図 2 1（b）参照）の方が、成功結末に至る蓋然性が高い（大当たり信頼度が高い）設定とする（なお、この場合、態様 A や態様 C が発生することはない）。

40

【 0 0 9 9 】

本例のようにすることで、当落分岐操作演出にて、遊技者が選択した好みのキャラクタが登場することがチャンスアップである（当該キャラクタが登場しなければデフォルトである）という分かりやすい遊技性が実現される。

【 0 1 0 0 】

○具体例 3 - 6

選択演出にて、遊技者が選択行動をとった場合に限り、選択キャラクタが設定される構成とする。上記実施形態のように、選択演出にて選択時間が設定される場合、当該選択時

50

間の終了までにキャラクタ A ~ C のいずれかの選択を確定する操作（選択確定となる操作手段 70 の操作。以下確定操作とする。例えば、選択時間内に押ボタン 71 を操作することが確定操作として設定されている場合には、選択時間内に押ボタン 71 が操作されたか否かに基づき確定操作の有無が判断される）を行った場合には、選択したキャラクタが選択キャラクタとされ、その後当落分岐操作演出が発生した場合には当該キャラクタが登場することになる（図 22（a）、（b - 1）参照）。一方、選択時間の終了までに確定操作を行わなかった場合（すなわちタイムアップした場合）には、選択キャラクタは設定されず、その状態で発生した当落分岐操作演出が基準態様となるものとする（図 22（a）、（b - 2）参照）。なお、タイムアップした場合の選択演出は、タイムアップ時点で選択状態にある（カーソルによる選択とするのであればカーソルが合わせられている）キャラクタが選択されたものとされる。

10

## 【0101】

選択演出がタイムアップした場合、遊技者が好みのキャラクタを選択できていない可能性があるため、このような状況においては当落分岐操作演出にてキャラクタを登場させないようにする（基準態様とする）。

## 【0102】

## ○具体例 3 - 7

上記実施形態における選択演出は、選択肢が変化しない（キャラクタ A ~ C）ものであるが、選択肢（選択肢の組み合わせ）が変化しうるものとしてもよい。例えば、選択肢として示されうるキャラクタとしてキャラクタ A ~ D の五種類が設けられており、選択演出においてはそのうちの三つが提示されるものとしてもよい。ただし、上記実施形態のようにした場合、提示される選択肢が毎回同じである（遊技者が選びやすい）から、遊技者の好みは反映されやすいという利点がある。つまり、遊技者の好みのキャラクタが選択キャラクタとされる確率が高くなり、当落分岐操作演出が遊技者の好みのものとなりやすいという利点がある。

20

## 【0103】

## ○具体例 3 - 8

上記実施形態では、最後に発生した選択演出にて選択されたキャラクタ（最新の選択）が選択キャラクタとして設定されることを説明したが、リセット後、今まで発生した全ての選択演出を合わせ、選択された回数の最も多いキャラクタが選択キャラクタとされる（当落分岐操作演出にて登場する）構成としてもよい。例えば、リセット後に計四回選択演出が発生し、キャラクタ A : 1 回、キャラクタ B : 1 回、キャラクタ C : 2 回という選択状況である場合にて当落分岐操作演出が発生した場合には、当該当落分岐操作演出はキャラクタ C が登場する態様 C となる。このように、今まで発生した選択演出を通算して選択回数が最も多いキャラクタは、本当に遊技者の好みのキャラクタである確率が高いとして、当該キャラクタが当落分岐操作演出にて登場する設定とする。

30

## 【0104】

なお、最も選択回数が多いキャラクタが二種以上である場合（例えば、キャラクタ A : 1 回、キャラクタ B : 3 回、キャラクタ C : 3 回という状況であれば、キャラクタ B とキャラクタ C が最も選択回数が多いキャラクタとなる）の制御手法は種々考えられる。例えば、最も選択回数が多い二種以上のキャラクタのうち、より最近の選択演出にて選択されたキャラクタが当落分岐操作演出にて登場するようにする。例えば、キャラクタ A : 1 回、キャラクタ B : 3 回、キャラクタ C : 3 回という状態にて、直近の選択演出にてキャラクタ B が、その一つ前の選択演出にてキャラクタ C が選択されたという状況で当落分岐操作演出が発生すれば、当該当落分岐操作演出は態様 B（キャラクタ B が登場する）となる。

40

## 【0105】

## ○具体例 3 - 9

上記実施形態では、当落分岐操作演出においては選択演出での選択に応じた画像が表示されることを説明したが、表示される画像（当落分岐演出用の画像をいい、装飾図柄 80（リーチ図柄）や保留図柄 10（当落分岐演出にて保留図柄 10 が表示される構成とする

50

のであれば)等、遊技状況に応じて変化する画像は除く)は同じである(図23参照)構成としてもよい。例えば、操作有効期間に出力される「音」が選択に応じて異なるものとするのが考えられる。上記実施形態のように、選択演出にてキャラクタが選択されるのであれば、操作有効期間にスピーカ95から出力される「押せ」の音が、選択キャラクタの音(声)となるような構成とする。すなわち、選択キャラクタがAであればキャラクタAの声による「押せ」(図23(b)参照)が、選択キャラクタがBであればキャラクタBの声による「押せ」(図23(c)参照)が、選択キャラクタがCであればキャラクタCの声による「押せ」(図23(d)参照)が出力されるものとする。基準態様は、キャラクタA~Cの声のいずれとも異なる「押せ」の音(基準音)が出力される(図23(a)参照)か、または、「押せ」の音が出力されないものとする。

10

## 【0106】

一般的に遊技者は、表示領域911に表示される画像に最も注目するため、本例のように表示される画像を同じとした場合、選択に応じて演出態様に変化していることに気付く遊技者が少なくなる。つまり、本例のようにすることで、比較的少数の遊技者のみが選択演出と当落分岐演出の関係に気付くような隠れた演出効果が発現される。また、本例のように、キャラクタの「声」により操作要求がなされることで、遊技者が選択したキャラクタにより応援されているような印象を受けることになる。

## 【0107】

## 4-2) 触覚演出および示唆演出

変動中演出を構成する演出として、触覚演出が発生しうる。触覚演出は、遊技者の触覚により発生したことが認識可能な演出である。本実施形態では、所定部位(噴出口908b)から遊技者に向かって圧縮空気が所定時間噴出されることが触覚演出として発生する。つまり、遊技者は当該空気圧を自らの触覚により感じ取ることができる。本実施形態では、遊技球を発射させるための発射装置908のハンドル(発射ハンドル908a)に噴出口908bが設けられている(図1参照)。したがって、発射ハンドル908aを操作している状態で触覚演出が発生すれば、遊技者は噴出口908bから噴出される空気の圧力を、発射ハンドル908aを操作している手に感じ取ることができる。なお、発射ハンドル908aから空気が噴出される構造自体は公知であるから説明を省略する。

20

## 【0108】

本実施形態では、触覚演出は、大当たり確定の演出(プレミア演出)とされている。つまり、ある変動中演出にて触覚演出が発生すれば、当該変動中演出に対応する当否抽選結果が大当たりとなることが確定する。換言すれば、触覚演出は、大当たりとなる変動中演出(大当たり変動)においてしか発生しないということである。なお、大当たり変動では、必ず触覚演出が発生するわけではない。

30

## 【0109】

このような触覚演出が発生しうるものであることを前提とし、本実施形態では変動中演出を構成する演出として示唆演出が発生しうる。示唆演出は、触覚演出が発生するよりも前に発生しうるものである。本実施形態では、ある変動中演出にて示唆演出が発生した場合、当該変動中演出にて触覚演出が発生することが確定する。上記の通り、触覚演出は大当たり変動でしか発生しないのであるから、示唆演出も大当たり変動でしか発生しないということである。なお、触覚演出は、示唆演出が発生しない場合でも発生しうる(ある変動中演出にて触覚演出が発生する場合、当該ある変動中演出にて必ず示唆演出が発生するというわけではない)。

40

## 【0110】

示唆演出は、表示領域911に触覚演出の発生を示唆する示唆画像40が表示される演出である(図24(b)参照)。つまり、示唆演出が発生していることは、遊技者の視覚により認識される。示唆演出と触覚演出とは、発生を認識する感覚が視覚と触覚で異なるものであるといえる。示唆画像40は、触覚演出の発生をほのめかすような態様とされる。本実施形態では、キャラクタが空気の噴出を示唆するセリフを発している示唆画像40が表示される。例えば、キャラクタが「ふ~」というセリフ(空気の噴出を「ふ~」と表

50

現している)を発生している示唆画像40が表示される。

【0111】

なお、当該示唆画像40は、触覚演出の発生をほのめかす(暗示する)ような態様であるが、触覚演出の発生を直接的に示すような態様としてもよい。例えば、「ハンドルから空気が!」といった文字を含む示唆画像40が表示領域911に表示されることが示唆演出として発生するようにしてもよい。

【0112】

このような示唆画像40が表示された後、一定時間経過後に触覚演出が発生する(図24(c)参照)。つまり、示唆演出が開始されてから一定時間経過後に空気の噴出が開始される。なお、本実施形態では、触覚演出が開始された時点では示唆画像40は消去されている(示唆演出は終了している)。すなわち、示唆演出が実行されている期間と、触覚演出が実行されている期間は重複しない。

10

【0113】

触覚演出は、遊技者の触覚により発生を把握するものであるところ、遊技者の身体の状態(体勢、姿勢)によってはその発生を感じ取ることができない可能性がある。本実施形態のように発射ハンドル908aの噴出口908bから空気が噴出される触覚演出であれば、触覚演出が発生したときに発射ハンドル908aから手を離していれば当該演出の発生を遊技者が感じ取ることができない。本実施形態では、触覚演出が発生するよりも前にその発生を示唆する示唆演出が発生するから、それを見た遊技者は触覚演出が発生するのではないかと考え、触覚演出に接することが可能となる。すなわち、本実施形態によれば、触覚演出の発生に遊技者が気づかないという状況が起こりにくくなる。

20

【0114】

特に、本実施形態における示唆演出は、触覚演出の発生を認識する感覚(触覚)とは異なる感覚(視覚)により発生が認識されるものであり、表示領域911に表示される画像は遊技者の注目の度合いが高いものであるといえる(表示領域911には当否抽選結果を示す装飾図柄80が表示されるから遊技者の注目度合いが高い)ため、示唆演出の発生自体を見落としてしまうおそれは低い。

【0115】

以下、上記触覚演出および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適用した構成としてもよい。

30

【0116】

○具体例4-1

上記実施形態における触覚演出は、空気が噴出される演出であることを説明したが、遊技者の触覚で認識可能であり、遊技者の身体的位置によっては認識できない状況となりうるものであればよい。例えば、発射ハンドル908aに前方に向かって変位(突出)することが可能な可動部を設け、当該可動部が遊技者の手に触れるような演出が触覚演出として発生するようにしてもよい。当該触覚演出も、遊技者が発射ハンドル908aに触れていなければその発生に気づかないおそれがある。

【0117】

40

また、触覚演出が発生する箇所は、発射ハンドル908a以外の箇所であってもよい。例えば、遊技機1の筐体の所定部位から遊技者の顔等に向かって空気が噴出される触覚演出としてもよい。このような触覚演出とする場合であっても、遊技者の姿勢によっては演出が発生していることを感じ取ることができない状況となってしまうから、事前に示唆演出を発生させる意義があるといえる。

【0118】

○具体例4-2

上記実施形態における示唆演出は、表示領域911に示唆画像40が表示される演出であることを説明したが、スピーカ95から所定の演出音(示唆音)が出力されることが示唆演出として発生する構成とする。例えば、所定のキャラクタが空気の噴出を示唆するセ

50

リフを発生している『示唆音「ふ～」』がスピーカ95から出力されることが示唆演出として発生する(図25(a)参照)。本例も、触覚演出が発生する(図25(b)参照)よりも前に、当該触覚演出(触覚)とは異なる感覚である聴覚により認識可能な示唆演出が発生する(図25(a)参照)ものであるため、触覚演出の発生に遊技者が気づかないという状況が起こりにくくなる。特に、聴覚により認識される演出は、遊技者がどのような状況であっても(表示領域911から目を離していても)発生に気づきうるという利点がある。

【0119】

触覚演出の発生を直接的に示す示唆演出の態様としてもよい。例えば、「ハンドルから空気が!」といった文言を含む示唆音がスピーカ95から出力される構成としてもよい。

10

【0120】

○具体例4-3

上記実施形態では、ある変動中演出にて示唆演出が発生した場合、その後当該ある変動中演出にて必ず触覚演出が発生することを説明したが、示唆演出が発生したとしても触覚演出が発生するとは限られない設定としてもよい。具体的には、ある変動中演出にて示唆演出が発生した場合には、示唆演出が発生しない場合よりも、当該ある変動中演出にて触覚演出が発生する蓋然性が高い設定とする。つまり、示唆演出の発生は、触覚演出が発生する蓋然性が高まったことを示すに留まる設定とする。このようにしても、示唆演出が発生したときには触覚演出が発生することに遊技者が期待することになるから、触覚演出の発生に気づかないといった状況となるおそれが低減される。

20

【0121】

本例のように、示唆演出の発生が必ずしも触覚演出の発生に結びつかない場合、態様が異なる複数種の示唆演出(そのうちの少なくとも一つは、発生しても必ず触覚演出が発生するとは限らないものとされる)が発生しうるようにし、当該示唆演出の種類に応じ触覚演出が発生する蓋然性が異なるものとすることができる。例えば、第一示唆画像41が表示される第一示唆演出と、第二示唆画像42(第一示唆画像41とは態様が異なる)が表示される第二示唆演出が発生しうるものとし、ある変動中演出にて第一示唆演出が発生した場合(図26(a)参照)よりも、第二示唆演出が発生した場合(図26(b)参照)の方が、当該ある変動中演出にて触覚演出が発生する蓋然性が高いものとする。なお、第一示唆画像41および第二示唆画像42は、いずれも触覚演出を示唆していることを遊技者が把握可能なものであれば、その具体的態様はどのようなものであってもよい。また、第二示唆演出(触覚演出の発生確率が高い演出)が発生した場合は、触覚演出の発生が確定する設定としてもよい(触覚演出の発生確率が低い第一示唆演出は、触覚演出の発生を確定させるものではない)。このようにすることで、示唆演出が発生したときには、その態様(種類)に注目しつつ、触覚演出が発生することに期待するという遊技性の実現される。

30

【0122】

○具体例4-4

上記実施形態では、示唆演出が実行されている期間と、触覚演出が実行されている期間は重複しないことを説明したが、両期間が重複する構成としてもよい。すなわち、触覚演出が開始されるよりも前に示唆演出が開始され、触覚演出が開始された後も所定期間は示唆演出が継続する(示唆画像40が表示されている)ものとする。このようにすることで、示唆演出の発生に気付くのが遅れたとしても、触覚演出に接することができるという利点がある。

40

【0123】

ただし、本例のように、示唆演出の実行期間と触覚演出の実行期間が重複する設定すると、示唆演出自体が大当たり確定演出であると捉えられてしまう可能性がある。すなわち、示唆演出を、あくまで触覚演出の発生を予告するものとするのであれば、上記実施形態のように両期間が重複しないようにする(触覚演出の開始前に示唆演出が終了する)ようにするとよい。

50

## 【 0 1 2 4 】

## 4 - 3 ) 特定保留変化演出

変動中演出が実行されている最中に、保留図柄 1 0 の態様が変化する保留変化演出が発生することがある。本実施形態では、当該保留変化演出の一種として、特定保留変化演出を実行することが可能である。以下、当該特定保留変化演出について詳細に説明する。なお、本実施形態における特定保留変化演出は、通常遊技状態中に発生しうる。したがって、特定保留変化演出の対象となる保留図柄 1 0 は、「特図 1 保留」である。また、特定保留変化演出が発生しうる条件が設定されたものとしてもよい。例えば、特定のモード（ステージ）に滞在しているときにおいてのみ特定保留変化演出が発生しうる構成としてもよい。

10

## 【 0 1 2 5 】

表示領域 9 1 1 における保留図柄 1 0 が表示される箇所（位置）を保留表示箇所 1 0 p と称する（図 2 7 参照）。本実施形態では、変動前保留図柄 1 2 が表示される四つの保留表示箇所 1 0 p（変動前保留表示箇所 1 2 p）と、変動中保留図柄 1 1 が表示される一つの保留表示箇所 1 0 p（変動中保留表示箇所 1 1 p）が定められている。なお、変動前保留表示箇所 1 2 p は、変動中保留表示箇所 1 1 p に近いものほど消化順（対応する当否抽選結果の報知が完了する順）が早い。各保留図柄 1 0 は、当該「消化順」に応じた保留表示箇所 1 0 p に表示されるということである。なお、常態において各保留表示箇所 1 0 p に付随する画像（マーク）が表示されるようにしてもよい。このような画像は、変動中保留表示箇所 1 1 p および変動前保留表示箇所 1 2 p の一方のみに設定されるものとしてもよい。例えば、保留図柄 1 0 を支持するような「台座」が当該画像として表示されるようにすることが考えられる（ただし、本実施形態ではこのような画像は表示されない）。

20

## 【 0 1 2 6 】

特定保留変化演出の対象となる保留図柄 1 0 を対象保留図柄 1 0 T とする。当該対象保留図柄 1 0 T が表示される、すなわち対象保留図柄 1 0 T に対応する当否抽選情報（以下、対象当否抽選情報と称することもある）が取得されること（始動領域 9 0 4 への遊技球の進入）を契機として演出画像 5 0 が表示される（図 2 8（a）（b）参照）。つまり、対象保留画像と演出画像 5 0 とは略同時に表示される（遊技者には同時に表示されているように見える）。なお、本実施形態では、対象当否抽選情報の取得時（対象保留の取得時）に変動前保留図柄 1 2 として表示されるものは対象保留図柄 1 0 T となり得るものの、対象当否抽選情報の取得時（対象保留の取得時）に変動中保留図柄 1 1 として表示されるものは対象保留図柄 1 0 T となり得ない。つまり、ある変動中演出が実行されている最中に取得される当否抽選情報は対象当否抽選情報となり得るものの、変動中演出が実行されていないときに取得される当否抽選情報は対象当否抽選情報となり得ない。

30

## 【 0 1 2 7 】

演出画像 5 0 は、保留表示箇所 1 0 p のうちの一つである対象保留表示箇所 1 0 p T に付随して表示される（図 2 8（b）参照）。ここでいう付随とは、演出画像 5 0 と対象保留表示箇所 1 0 p T の距離が、演出画像 5 0 と他の保留表示箇所 1 0 p との距離よりも短い状態をいうものとする。つまり、演出画像 5 0 と最も近い保留表示箇所 1 0 p が対象保留表示箇所 1 0 p T であるとする。本実施形態では、変動中保留表示箇所 1 1 p が対象保留表示箇所 1 0 p T とされる。つまり、演出画像 5 0 は、変動中保留表示箇所 1 1 p に付随して表示される。演出画像 5 0 の具体的態様はどのようなものであってもよいが、後述するように演出画像 5 0 は特定保留変化演出に用いられる画像であるため、それに応じた態様とされる。本実施形態における演出画像 5 0 は、所定のキャラクタの「顔」である。

40

## 【 0 1 2 8 】

本実施形態における保留図柄 1 0 の態様は、通常態様 1 0 n、特殊態様 1 0 s、予告態様 1 0 y に分けられる（図 2 7（b）参照）。通常態様 1 0 n は、保留図柄 1 0 の常態である。保留図柄 1 0 は、当該通常態様 1 0 n となる確率が一番高い。本実施形態では、通常態様 1 0 n は一種のみであるが、複数種の通常態様 1 0 n が設定された構成としてもよい。特殊態様 1 0 s は、通常態様 1 0 n よりも対応する当否抽選結果が大当たりとなる

50

蓋然性（大当たり信頼度）が高いことを示す態様である。本実施形態では、当該特殊態様 10s として、青色を呈する第一特殊態様 101s、緑色を呈する第二特殊態様 102s および赤色を呈する第三特殊態様 103s の三つが設定されている（図面においては当該色を文字で示す）。第一特殊態様 101s、第二特殊態様 102s、第三特殊態様 103s の順で大当たり信頼度が高い（第三態様が最も高い）。表示された場合に大当たり確定となる態様が設定されたものとしてもよい。

#### 【0129】

予告態様 10y は、特定保留変化演出が発生することを示唆する態様であり、通常態様 10n および特殊態様 10s のいずれとも異なる態様である。本実施形態における予告態様 10y は、食べ物（パン）を表した態様とされる（図 27（b）参照）。対象保留図柄 10T が表示された際には、当該対象保留図柄 10T は当該予告態様 10y にある。つまり、演出画像 50 とともに、当該特殊態様 10s にある対象保留図柄 10T が表示される（図 28（b）参照）。

10

#### 【0130】

対象保留図柄 10T および演出画像 50 が表示された後、当否抽選結果が表示される度に、対象保留図柄 10T の消化順が繰り上がっていく（図 28（c）～図 29（b）参照）。つまり、対象保留図柄 10T の保留表示箇所 10p が変化していく。そして、対象保留図柄 10T が対象保留表示箇所 10pT に表示された状態となった（図 29（c）参照）とき、すなわち本実施形態では対象保留図柄 10T が変動中保留図柄 11 となったとき（対象保留図柄 10T に対応する変動中演出（以下、対象変動と称することもある）の実行中）に演出画像 50 を用いた特定保留変化演出が実行される。本実施形態では、対象変動の開始と同時に特定保留変化演出が開始される。

20

#### 【0131】

特定保留変化演出では、まず、演出画像 50 のキャラクタが、予告態様 10y の対象保留図柄 10T が表す「パン」を食べる態様の演出が実行される（図 29（c）（d）参照）。その後、演出画像 50 のキャラクタから変化後の保留図柄 10 が飛び出てくる（図 29（e）参照）。つまり、予告態様 10y の保留図柄 10 が変化してなる保留図柄 10 が表示される。本実施形態では、第一特殊態様 101s～第三特殊態様 103s のいずれかの保留図柄 10（変動中保留図柄 11）に変化する。遊技者にとってみれば、より大当たり信頼度の高い保留図柄 10 に変化することに期待する演出態様となる。本実施形態では、変化後の保留図柄 10 が通常態様 10n となることはないため、特定保留変化演出の発生（演出画像 50 の表示）自体が、チャンスアップ演出であるということになる。ただし、通常態様 10n の保留図柄 10 が表示される結果に至る場合があってもよい。このようにした場合には、遊技者は、まずは変化後の保留図柄 10 が特殊態様 10s になることを願いつつ、特殊態様 10s となる場合にはより信頼度の高い特殊態様 10s になることを期待するという遊技性が実現される。

30

#### 【0132】

その後、演出画像 50 が消去された（図 29（f）参照）上で、対象変動が進行し、最終的に当該対象変動に対応する当否抽選結果（特殊態様 10s となった保留図柄 10 に対応する当否抽選結果）が表知される。

40

#### 【0133】

このように、本実施形態における特定保留変化演出は、演出画像 50 を用いて保留図柄 10 の態様が変化することを示す演出であるところ、対象保留図柄 10T の変化が発生する対象保留表示箇所 10pT に付随して演出画像 50 が表示される。これにより、遊技者は、対象保留図柄 10T が対象保留表示箇所 10pT に表示される状態となったときにその態様が変化する可能性があることを感じ取ることができる。

#### 【0134】

また、本実施形態では、特定保留変化演出が発生する場合（演出画像 50 が表示された場合）、対象保留図柄 10T は通常態様 10n とは異なる予告態様 10y とされるから、いずれの保留図柄 10 が特定保留変化演出の対象であるのか分かりやすい。

50

## 【 0 1 3 5 】

以下、上記触覚演出および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適用した構成としてもよい。

## 【 0 1 3 6 】

## ○具体例 5 - 1

上記実施形態における特定保留変化演出は、変動中保留表示箇所 1 1 p が対象保留表示箇所 1 0 p T とされるものであることを説明したが、変動前保留表示箇所 1 2 p の一つが対象保留表示箇所 1 0 p T とされる設定としてもよい（図 3 0 参照）。つまり、変動前保留表示箇所 1 2 p の一つに演出画像 5 0 が付随して表示されうる（図 3 0 ( b ) 参照）構成としてもよい。この場合、演出画像 5 0 が付随した変動前保留表示箇所 1 2 p に対象保留図柄 1 0 T が表示された状態となったときに特定保留変化演出が発生する（図 3 0 ( c ) ~ ( e ) 参照）。

10

## 【 0 1 3 7 】

ただし、対象保留表示箇所 1 0 p T は、対象当否抽選情報が取得されたときに対象保留図柄 1 0 T が表示される変動前保留表示箇所 1 2 p よりも消化順が早い保留表示箇所 1 0 p とされる。つまり、対象保留図柄 1 0 T が表示された後、少なくとも一つの変動中演出が終了した後、対象保留図柄 1 0 T が対象保留表示箇所 1 0 p T に移動する状況とされる。

## 【 0 1 3 8 】

対象保留表示箇所 1 0 p T とされる保留表示箇所 1 0 p が、毎回変化しうる構成としてもよい。つまり、変動中保留表示箇所 1 1 p が変動前保留表示箇所 1 2 p かを問わず、特定保留変化演出が発生する保留表示箇所 1 0 p が毎回変化しうるものとする。このようにすることで、特定保留変化演出が発生するタイミングが毎回変化しうる演出形態とすることができる。

20

## 【 0 1 3 9 】

## ○具体例 5 - 2

表示されうる演出画像 5 0 の態様として複数種の態様が設定された構成とする。これを前提とし、表示される演出画像 5 0 の態様により、特定保留変化演出の結果が示唆されるものとする。例えば、演出画像 5 0 として、第一演出画像 5 1 および当該第一演出画像 5 1 とは異なる第二演出画像 5 2 が表示されうるものし、第一演出画像 5 1 が表示された場合（図 3 1 ( b - 1 ) 参照）よりも、第二演出画像 5 2 が表示された場合（図 3 1 ( b - 2 ) 参照）の方が、特定保留変化演出の結果が遊技者に有利なものとなりやすい、すなわち、対象保留図柄 1 0 T の変化後の態様（特殊態様 1 0 s の種類）が、より信頼度の高いものとなりやすい設定とする。具体的には、例えば、第一演出画像 5 1 が表示された場合よりも、第二演出画像 5 2 が表示された場合の方が、対象保留図柄 1 0 T が最も信頼度の高い第三特殊態様 1 0 3 s に変化する蓋然性が高いものとする。

30

## 【 0 1 4 0 】

なお、特定保留変化演出を、対象保留図柄 1 0 T が特殊態様 1 0 s のいずれかとなる（チャンスアップ保留となる）結果に至ることもあれば、通常態様 1 0 n となる（ノーマル保留となる）結果に至ることもある構成とするのであれば、第一演出画像 5 1 が表示された場合よりも、第二演出画像 5 2 が表示された場合の方が、特殊態様 1 0 s となる蓋然性が高いという設定としてもよい。つまり、特定保留変化演出を経て、対象保留図柄 1 0 T がチャンスアップ保留となる蓋然性を、表示される演出画像 5 0 の態様により示唆するものとする。

40

## 【 0 1 4 1 】

本例のようにすることで、遊技者は、表示される演出画像 5 0 の態様（種類）にも注目することになる。

## 【 0 1 4 2 】

## ○具体例 5 - 3

対象保留図柄 1 0 T の予告態様 1 0 y として、複数種の態様が設定されたものとし、当

50

該予告態様 10 y の種類により特定保留変化演出の結果が示唆されるものとする。例えば、対象保留図柄 10 T は、第一予告態様 10 y 1 (パン) およびそれとは異なる第二予告態様 10 y 2 (ご飯) のいずれかとされるものとし、第一予告態様 10 y 1 となった場合 (図 3 2 (b - 1) 参照) よりも、第二予告態様 10 y 2 となった場合 (図 3 2 (b - 2) 参照) の方が、対象保留図柄 10 T の変化後の態様 (特殊態様 10 s の種類) が、より信頼度の高いものとなりやすい設定とする。具体的には、例えば、第一予告態様 10 y 1 となった場合よりも、第二予告態様 10 y 2 となった場合の方が、対象保留図柄 10 T が最も信頼度の高い第三特殊態様 10 3 s に変化する蓋然性が高いものとする。

#### 【0143】

なお、特定保留変化演出を、対象保留図柄 10 T が特殊態様 10 s のいずれかとなる (チャンスアップ保留となる) 結果に至ることもあれば、通常態様 10 n となる (ノーマル保留となる) 結果に至ることもある構成とするのであれば、第一予告態様 10 y 1 とされた場合よりも、第二予告態様 10 y 2 とされた場合の方が、特殊態様 10 s となる蓋然性が高いという設定としてもよい。つまり、特定保留変化演出を経て、対象保留図柄 10 T がチャンスアップ保留となる蓋然性を、対象保留図柄 10 T の予告態様 10 y の種類により示唆するものとする。

10

#### 【0144】

本例のようにすることで、遊技者は、対象保留図柄 10 T の予告態様 10 y がどのようなものとなるかにも注目することになる。

#### 【0145】

##### ○具体例 5 - 4

上記実施形態にて説明した通り、対象当否抽選情報が取得されることを契機として、演出画像 50 が表示されるとともに、予告態様 10 y とされる対象保留図柄 10 T が表示されることを説明したが、対象保留図柄 10 T 以外の変動前保留図柄 1 2 も対象保留図柄 10 T と同様の予告態様 10 y とされる構成としてもよい。例えば、新たに表示される対象保留図柄 10 T が消化順で三番目の変動前保留表示箇所 1 2 p に表示される場合、消化順で二番目、一番目の変動前保留表示箇所 1 2 p に表示される変動前保留図柄 1 2 も予告態様 10 y となる (図 3 3 (b) 参照)。つまり、対象保留図柄 10 T を含め、それよりも消化順が早い変動前保留図柄 1 2 が全て予告態様 10 y となる。そして、予告態様 10 y となった各変動前保留図柄 1 2 が変動中保留図柄 1 1 となる (変動中保留表示箇所 1 1 p に移動する) 度に、演出画像 50 を用いたアクションが発生する (図 3 3 (c) (d) 参照)。上記実施形態に即していえば、演出画像 50 としてのキャラクタが、予告態様 10 y である「パン」を食べるような演出が発生する。換言すれば、特定保留変化演出の「前触れ」となるような態様の演出 (疑似予告演出) が発生する。これを繰り返しながら、最終的には、対象保留図柄 10 T が変動中保留表示箇所 1 1 p に表示された状態となることを契機として、当該対象保留図柄 10 T について特定保留変化演出が発生する (図 3 3 (e) 参照)。

20

30

#### 【0146】

このようにすることで、実際に対象保留図柄 10 T についての特定保留変化演出が発生するよりも前に、特定保留変化演出と同じような態様の疑似予告演出が一または複数回の発生することになるため、特定保留変化演出がどのような演出であるのかを (演出画像 50 のキャラクタが「パン」を食べる演出であるということ) を前もって把握することができる。

40

#### 【0147】

なお、対象保留図柄 10 T およびそれよりも消化順が早い変動前保留図柄 1 2 が予告態様 10 y となるとともに、対象保留図柄 10 T が表示された時点における変動中保留図柄 1 1 も予告態様 10 y となる構成としてもよい。

#### 【0148】

5) 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。

50

## 【 0 1 4 9 】

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 5 0 】

上記実施形態にて説明した当否抽選結果が「大当たり」となる蓋然性（大当たり信頼度）を示唆する演出については、いわゆる「小当たり」となる蓋然性を示唆するものとして用いることもできる。

## 【 0 1 5 1 】

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 5 2 】

## ・手段 1 - 1

通常遊技状態よりも有利な遊技状態として、X回連続して当否抽選結果がはずれとなるまで継続する短継続遊技状態と、Y回連続して当否抽選結果がはずれとなるまで継続する長継続遊技状態と、が設定された遊技機であって、前記短継続遊技状態では、当該短継続遊技状態の開始から当否抽選結果がはずれとなる度に減少する残回数画像が表示され、前記長継続遊技状態では、当該長継続遊技状態の開始からD回連続して当否抽選結果がはずれとなる切替時点到達後、当否抽選結果がはずれとなる度に減少する残回数画像が表示されることを特徴とする遊技機。

ただし、 $Y > X$ であり、 $D = Y - X$ であるとする。

上記遊技機によれば、長継続遊技状態にて切替時点到達まで残回数を表示しなくてもよ

## 【 0 1 5 3 】

## ・手段 1 - 2

前記長継続遊技状態では、前記切替時点到達までは、残回数の減少が停止しているように見せる停止画像が表示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、残回数が表示されないことにより遊技者が違和感を覚えてしまうおそれを低減することができる。

## 【 0 1 5 4 】

## ・手段 1 - 3

当否抽選確率が低確率である低確率状態と、当該低確率状態よりも高い高確率状態が設定されており、前記短継続遊技状態および前記長継続遊技状態は、いずれも前記低確率状態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、低確率状態であるという点で共通し、継続回数が異なる二つの遊技状態のうち的一方を短継続遊技状態と、他方を長継続遊技状態とすれば、長継続遊技状態における切替時点到達後の制御を、短継続遊技状態における制御と同じにすることができる。

## 【 0 1 5 5 】

## ・手段 1 - 4

前記短継続遊技状態の開始時には、当該短継続遊技状態がX回連続してはずれとなるまで継続することを示す継続回数表示を含む開始画像が表示され、前記長継続遊技状態にて前記切替到達時点に到達した際に、前記開始画像と同じ継続回数表示を含む疑似開始画像が表示され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。

ただし、 $D = Y - X$ であるとする。

このように、長継続遊技状態にて切替時点が到達した後は、開始画像（疑似開始画像）を含めて、短継続遊技状態と同様に制御することができる。

## 【 0 1 5 6 】

## ・手段 2 - 1

装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、前記変動中演出の演出モードを、前記変動中演出が実行されており所定の禁止条件が成立していない通常変動中に複数の選択可能モードのうちのいずれかを選択可能とするモード選択手段と、を備え、前記通常変動中に選

10

20

30

40

50

択可能な前記選択可能モードとして、基本モードに加え、遊技者がカスタマイズしたカスタマイズモードが含まれうることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、選択可能モードに遊技者がカスタマイズしたカスタマイズモードが含まれうるため、遊技の幅が広がり、遊技の趣向性が向上する。

【0157】

・手段2 - 2

前記変動中演出が実行されていない待機状態にて遊技に関する詳細設定を行うことが可能であり、当該詳細設定により設定した内容が前記カスタマイズモードとして前記通常変動中に選択可能となることを特徴とする手段2 - 1に記載の遊技機。

このようにすることで、待機状態中に行った詳細設定が、カスタマイズモードとして選択可能となる。

【0158】

・手段2 - 3

前記待機状態にて詳細設定の内容を変更した場合には、前記通常変動中に選択可能となる前記カスタマイズモードの内容が自動的に変化することを特徴とする手段2 - 2に記載の遊技機。

このようにすることで、最新の詳細設定の内容が、カスタマイズモードとして選択可能となる。

【0159】

・手段2 - 4

前記カスタマイズモードから前記基本モードへの変更が実行されても、前記通常変動中に選択可能な前記選択可能モードとして前記カスタマイズモードが残存する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。

このようにすることで、カスタマイズモードをやめた後、再び同じ内容のカスタマイズモードを設定することが容易にでき、遊技者の利便性に資する。

【0160】

・手段2 - 5

所定のリセット条件成立後、前記待機状態にて前記詳細設定が行われていない場合には、前記通常変動中に選択可能な前記選択可能モードとして前記カスタマイズモードが含まれないことを特徴とする手段2 - 1から手段2 - 4のいずれかに記載の遊技機。

カスタマイズ機能を利用していない（詳細設定を行っていない）ということは、遊技者にそのような欲求がないということであるから、選択可能モードとしてカスタマイズモードが含まれないようにするとよい。

【0161】

・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、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を構成する演出として、前記操作手段の操作を遊技者に促し、当該操作手段の操作を契機として当否抽選結果が判明する当落分岐操作演出を実行する操作演出実行手段と、遊技者に対し、複数種の演出要素のうちから好みの演出要素の選択を促す選択演出実行手段と、を備え、前記選択演出により選択された前記演出要素の種類に応じて、前記当落分岐操作演出の態様が異なるものとなることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、選択演出により選択した好みの演出要素が反映された当落分岐操作演出が発生するため、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【0162】

・手段3 - 2

前記選択演出は、複数種のキャラクタのうちから好みのキャラクタを選択するものであり、前記選択演出により選択されたキャラクタが前記当落分岐操作演出にて表示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、遊技者の好みのキャラクタが表示される当落分岐操作演出とな

10

20

30

40

50

る。

【 0 1 6 3 】

・手段 3 - 3

前記選択演出により選択されたキャラクタが前記当落分岐操作演出にて遊技者に前記操作手段の操作を促す操作要求動作をすることを特徴とする手段 3 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、遊技者の好みのキャラクタにより操作が促される当落分岐操作演出となる。

【 0 1 6 4 】

・手段 3 - 4

ある種のキャラクタが前記当落分岐操作演出にて行うことがある前記操作要求動作として複数の態様が設定されており、当該操作要求動作の態様により前記当落分岐操作演出を経て判明する当否抽選結果が当たりとなる蓋然性が異なることを特徴とする手段 3 - 3 に記載の遊技機。

10

このようにすることで、キャラクタの操作要求動作の具体的態様にも注目すべき演

【 0 1 6 5 】

・手段 4 - 1

表示領域を有する表示手段と、前記表示領域に表示される装飾図柄の変動開始から、当該装飾図柄が当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する変動中演出実行手段と、を備え、前記変動中演出を構成する演出として、遊技者の触覚により認識可能な触覚演出、および、前記触覚演出が発生するよりも前に発生することで当該触覚演出の発生を示唆する示唆演出が発生しうることを特徴とする遊技機。

20

上記遊技機によれば、触覚演出の発生に遊技者が気づかないという状況が発生しにくくなる。

【 0 1 6 6 】

・手段 4 - 2

前記示唆演出は、前記表示領域に示唆画像が表示される演出であることを特徴とする手段 4 - 1 に記載の遊技機。

・手段 4 - 3

前記触覚演出は、所定部位から空気が噴出される演出であり、前記示唆演出は、キャラクタが空気の噴出を示唆するセリフを発している前記示唆画像が前記表示領域に表示される演出であることを特徴とする手段 4 - 2 に記載の遊技機。

30

遊技者は表示領域に表示される画像（表示領域にて実行される演出）に注目しているであろうから、表示領域に示唆画像が表示されるようにするとよい。

【 0 1 6 7 】

・手段 4 - 4

前記示唆演出は、スピーカから示唆音が出力される演出であることを特徴とする手段 4 - 1 に記載の遊技機。

・手段 4 - 5

前記触覚演出は、所定部位から空気が噴出される演出であり、前記示唆演出は、キャラクタが空気の噴出を示唆するセリフを発している前記示唆音が前記スピーカから出力される演出であることを特徴とする手段 4 - 4 に記載の遊技機。

40

このように、遊技者の聴覚に訴える示唆演出とすることで、触覚演出の発生に遊技者が気づかない状況となるおそれをさらに低減することが可能である。

【 0 1 6 8 】

・手段 4 - 6

ある変動中演出にて前記示唆演出が発生した場合には、当該ある変動中演出にて必ず前記触覚演出が発生することを特徴とする手段 4 - 1 から手段 4 - 5 のいずれかに記載の遊技機。

このように、示唆演出の発生がもれなく触覚演出の発生につながる設定としてもよい。

【 0 1 6 9 】

50

・手段 4 - 7

ある変動中演出にて前記示唆演出が発生しても、当該ある変動中演出にて前記触覚演出が発生するとは限られず、前記ある変動中演出にて前記示唆演出が発生した場合の方が、前記示唆演出が発生しない場合に比して、当該ある変動中演出にて前記触覚演出が発生する蓋然性が高いことを特徴とする手段 4 - 1 から手段 4 - 5 のいずれかに記載の遊技機。

このように、示唆演出の発生が、触覚演出が発生する蓋然性が高まったことの示唆に留まる設定としてもよい。

【 0 1 7 0 】

・手段 4 - 8

前記示唆演出として第一示唆演出が発生した場合よりも、当該第一示唆演出とは異なる第二示唆演出が発生した場合の方が、前記触覚演出が発生する蓋然性が高いことを特徴とする手段 4 - 7 に記載の遊技機。

このようにすることで、示唆演出の態様にも遊技者が注目するであろう遊技性が実現される。

【 0 1 7 1 】

・手段 5 - 1

当否抽選に用いられる当否抽選情報であって、対応する当否抽選結果の報知が完了していないものの存在を保留図柄として表示する表示手段と、前記保留図柄の態様を変化させる特定保留変化演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記保留図柄は、対応する当否抽選結果の報知が完了する順である消化順に応じた保留表示箇所に表示されるものであり、前記特定保留変化演出の対象となる前記保留図柄である対象保留図柄が表示される対象保留取得時に、前記保留表示箇所の一つである対象保留表示箇所に付随して演出画像が表示され、前記対象保留図柄が前記対象保留表示箇所に表示された状態となったとき、前記演出画像を用いて前記特定保留変化演出が実行されることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、対象保留取得時に対象保留表示箇所に付随して演出画像が表示されるから、遊技者は、対象保留図柄が当該対象保留表示箇所に表示された状態となったときに当該対象保留図柄についてその態様が変わるのではないかということを感じ取ることができる。つまり、特定保留変化演出が発生するタイミングが前もって示唆される分かりやすい遊技性が実現される。

【 0 1 7 2 】

・手段 5 - 2

前記保留図柄は、対応する当否抽選結果を示す装飾図柄の変動が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ものを示す変動中保留図柄と、対応する当否抽選結果を示す前記装飾図柄の変動が開始されていないものを示す変動前保留図柄とに区別され、前記対象保留図柄は、前記対象保留取得時に前記変動前保留図柄として表示されるものであり、前記特定保留表示箇所は、前記変動中保留図柄が表示される個所であることを特徴とする手段 5 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、対象保留図柄が変動中保留図柄となったときに何らかの変化が生じるのではないかということを感じ取ることができる。

【 0 1 7 3 】

・手段 5 - 3

前記演出画像として第一演出画像が表示された場合よりも、当該第一演出画像として第二演出画像が表示された場合の方が、前記特定保留変化演出の結果が遊技者に有利なものとなりやすい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、演出画像を、対象保留表示箇所を示すものとしてだけでなく、特定保留変化演出の結果を示唆するものとして機能させることができる。

【 0 1 7 4 】

・手段 5 - 4

前記対象保留図柄は、通常態様とは異なる予告態様とされ、前記特定保留変化演出を経て当該予告態様とは異なる特殊態様に変化することを特徴とする手段 5 - 1 から手段 5 -

10

20

30

40

50

3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、どの保留図柄が対象保留図柄であるのかが分かりやすくなる。

【符号の説明】

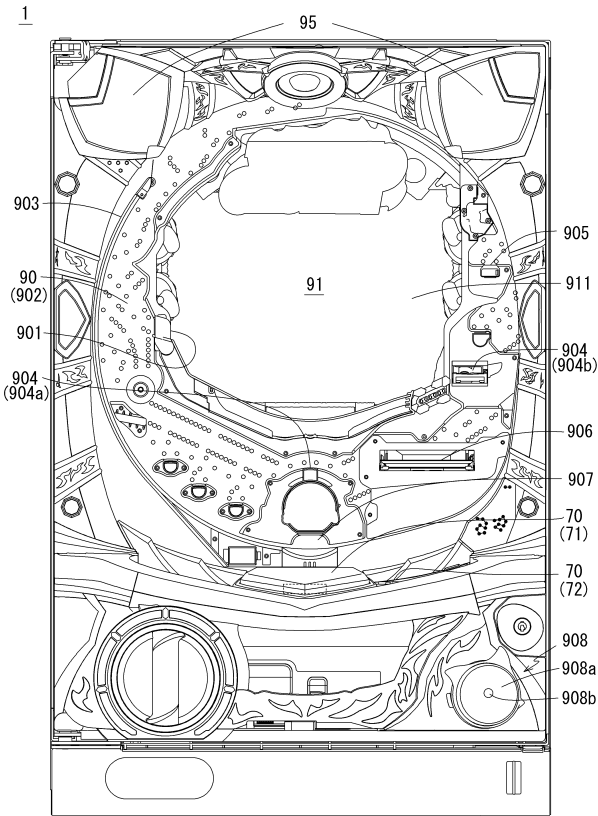
【 0 1 7 5 】

1	遊技機	
1 0	保留図柄	
1 1	変動中保留図柄 (変動中保留情報)	
1 2	変動前保留図柄 (変動前保留情報)	
1 0 T	対象保留図柄	
1 0 p	保留表示箇所	10
1 1 p	変動中保留表示箇所	
1 2 p	変動前保留表示箇所	
1 0 p T	対象保留表示箇所	
1 0 n	通常態様	
1 0 s	特殊態様	
1 0 1 s	第一特殊態様	
1 0 2 s	第二特殊態様	
1 0 3 s	第三特殊態様	
1 0 y	予告態様	
1 0 y 1	第一予告態様	20
1 0 y 2	第二予告態様	
2 0	残回数画像	
2 1	時短中画像	
2 2	停止画像	
2 3	開始画像	
2 3 1	継続回数表示	
2 3 g	疑似開始画像	
3 0	アイコン	
3 5	操作画像	
3 6	メータ画像	30
3 7	指示画像	
4 0	示唆画像	
4 1	第一示唆画像	
4 2	第二示唆画像	
5 0	演出画像	
5 1	第一演出画像	
5 2	第二演出画像	
7 0	操作手段	
7 1	押ボタン	
7 2	十字キー	40
8 0	装飾図柄	
9 0 4	始動領域	
9 0 4 a	第一始動領域	
9 0 4 b	第二始動領域	
9 0 6	大入賞領域	
9 0 8	発射装置	
9 0 8 a	発射ハンドル	
9 0 8 b	噴出口	
9 1	表示装置	
9 1 1	表示領域	50

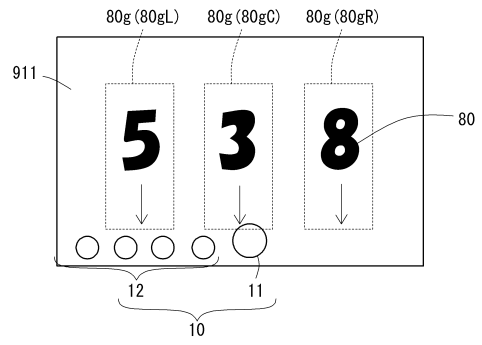
9 5 スピーカ

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

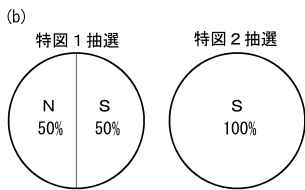
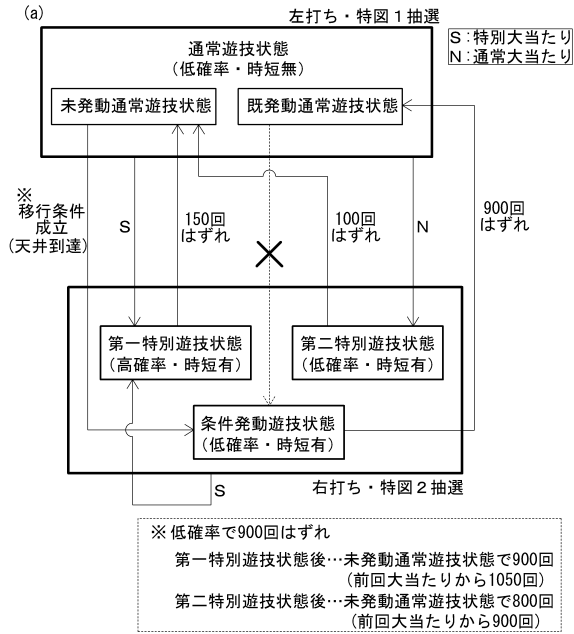
20

30

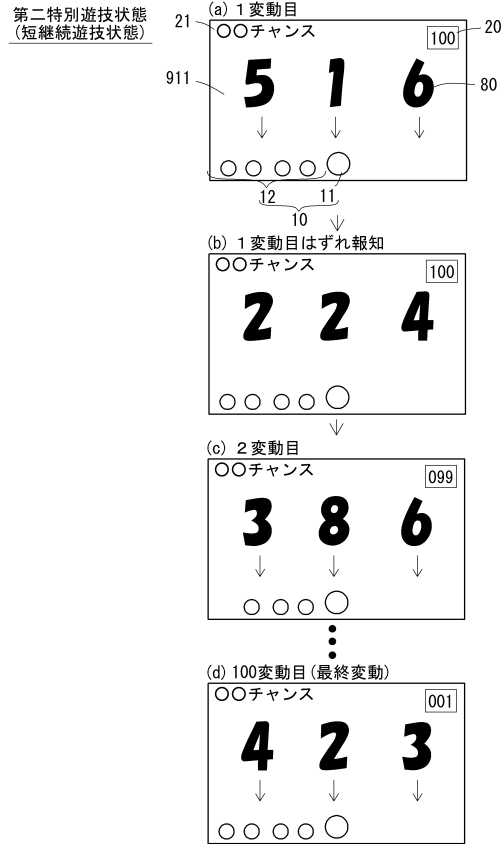
40

50

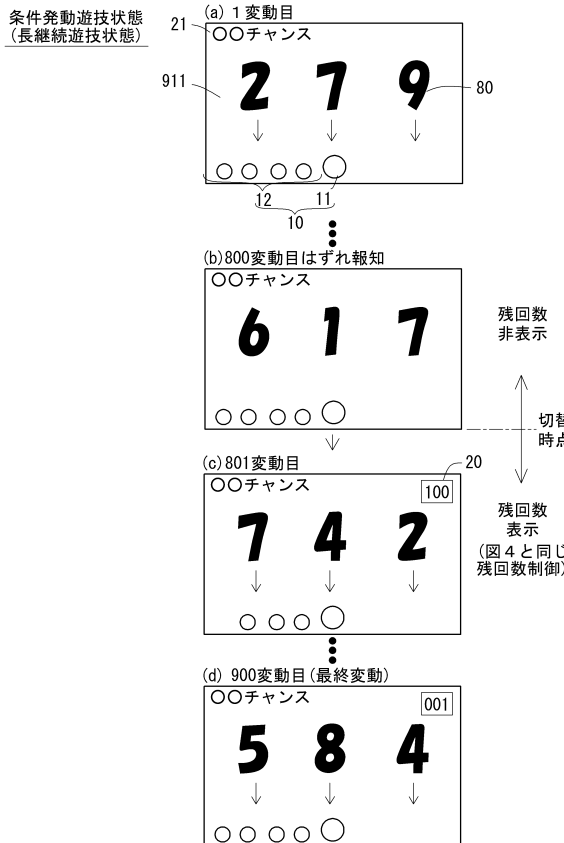
【図3】



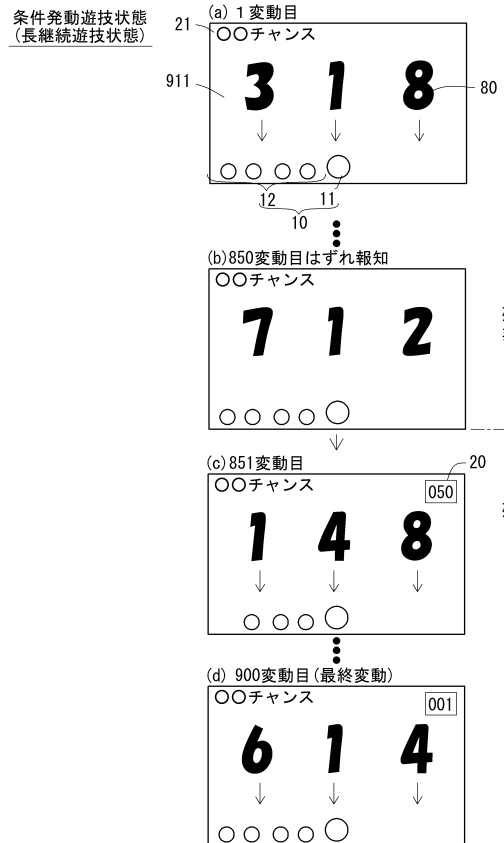
【図4】



【図5】



【図6】



10

20

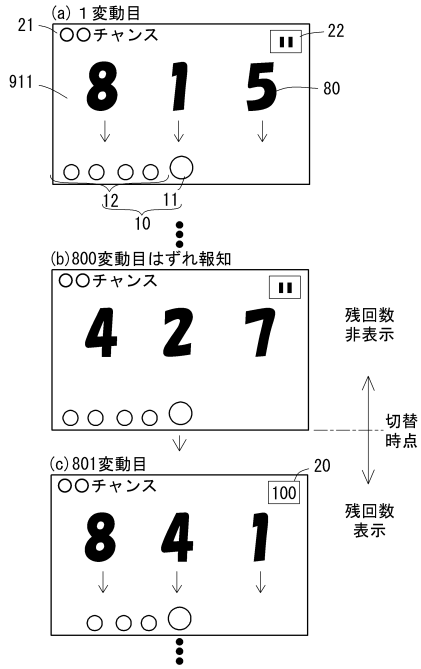
30

40

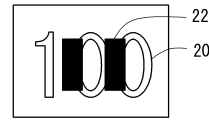
50

【図7】

条件発動遊技状態  
(長継続遊技状態)



【図8】

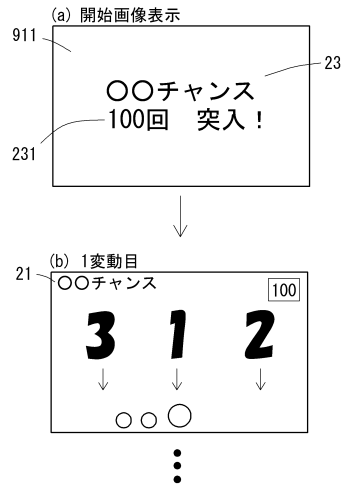


10

20

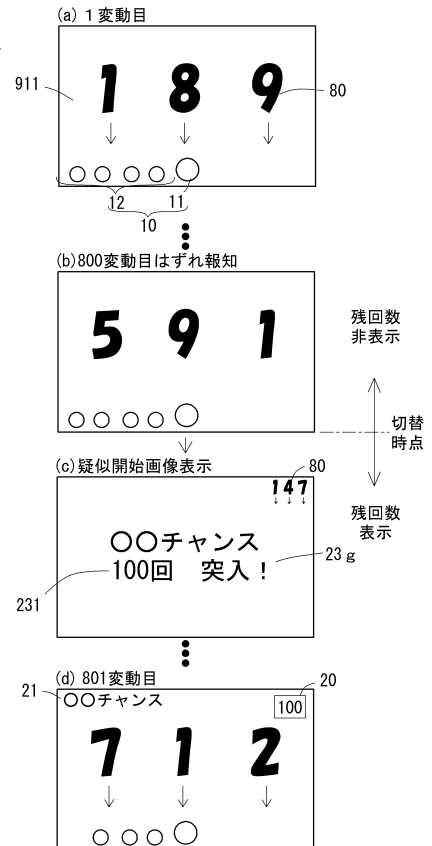
【図9】

第二特別遊技状態  
(短継続遊技状態)



【図10】

条件発動遊技状態  
(長継続遊技状態)

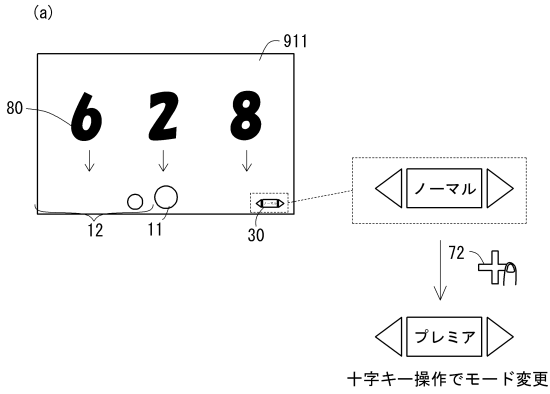


30

40

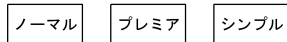
50

【図 1 1】



(b) 変動中に選択可能な選択可能モードのリスト

(b-1) リセット状態における選択可能モード

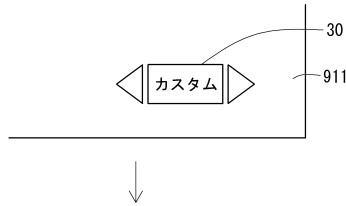


(b-2) カスタマイズ利用状態における選択可能モード

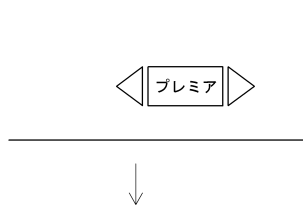


【図 1 3】

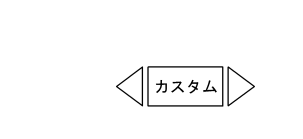
(a) カスタマイズモード



(b) カスタマイズモード以外のモード(基本モード)に変更

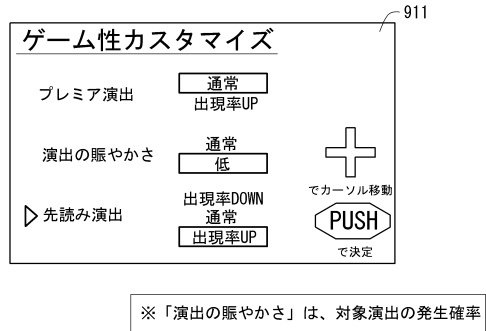


(c) 通常変動中にカスタマイズモードに戻すことも可能



【図 1 2】

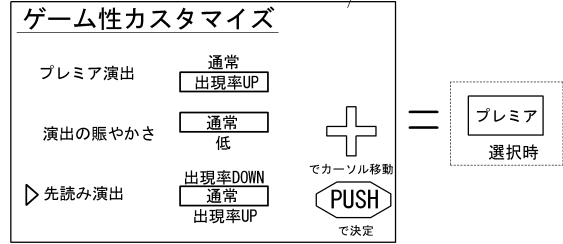
カスタマイズ(詳細設定)画面



10

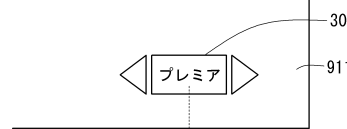
【図 1 4】

(a)

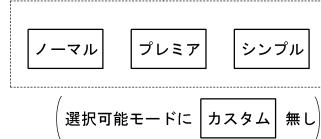


30

(b) 通常変動中

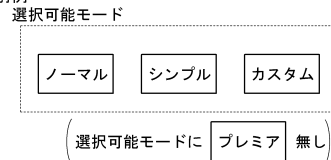


選択可能モード



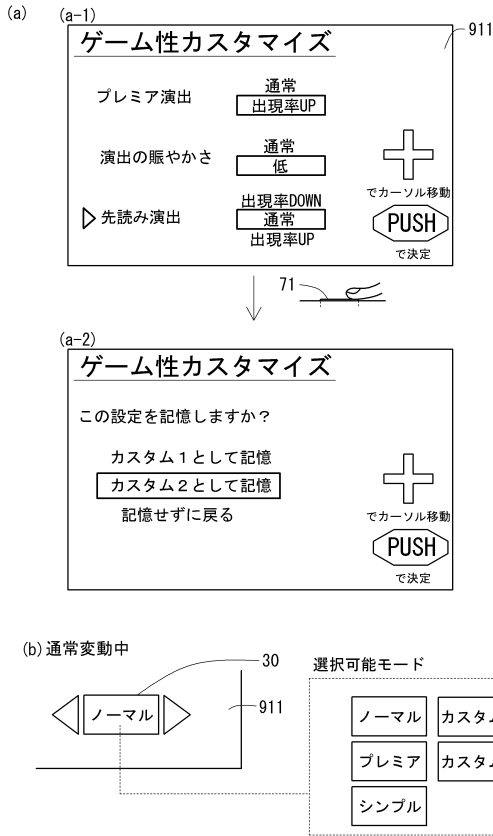
40

(c) 別例

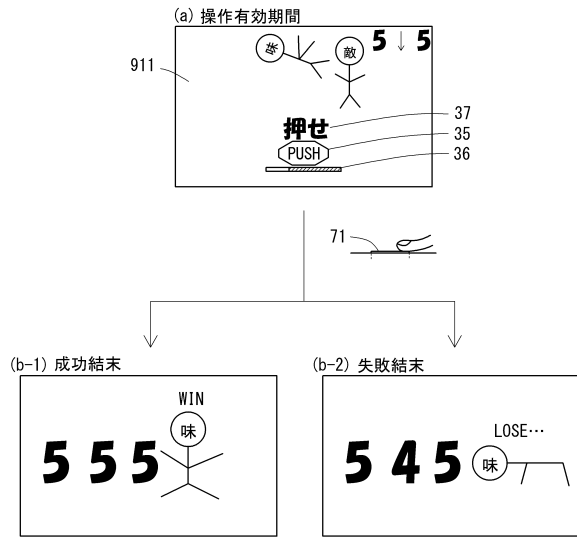


50

【図 15】



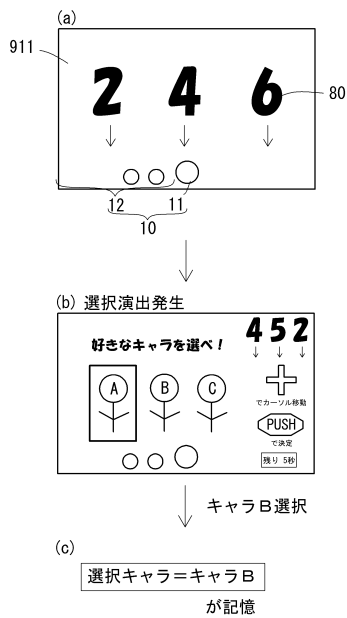
【図 16】



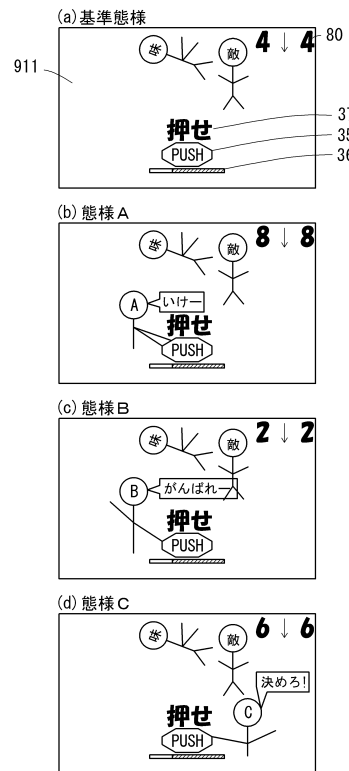
10

20

【図 17】



【図 18】

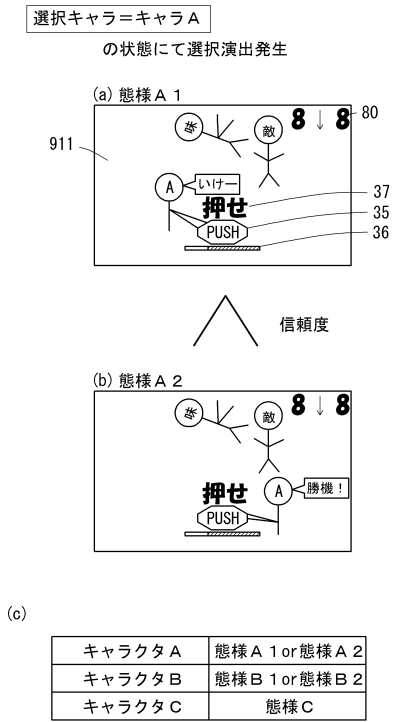


30

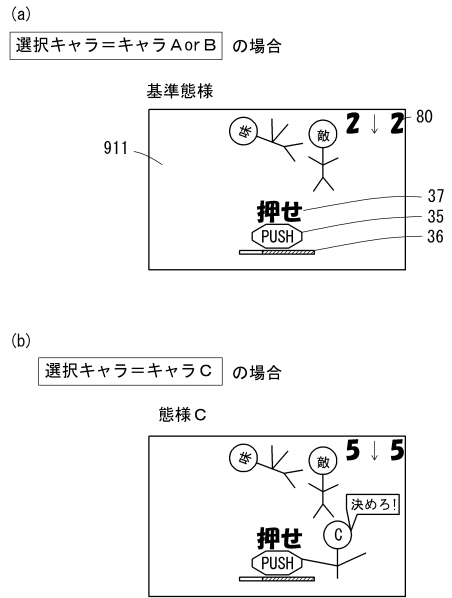
40

50

【図 19】



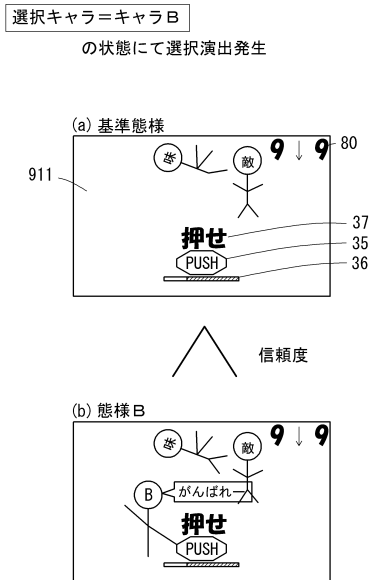
【図 20】



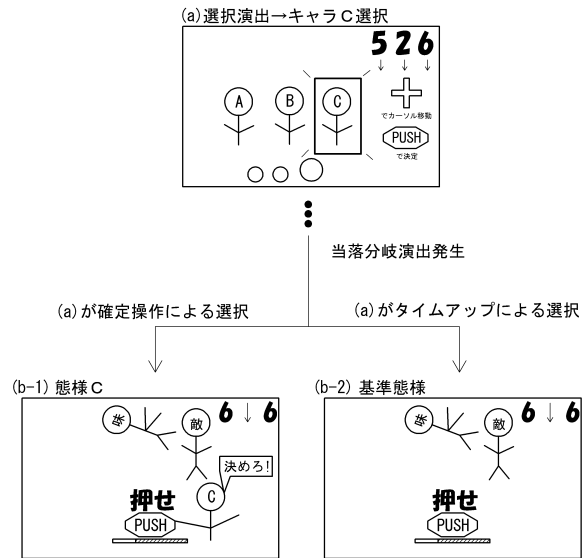
10

20

【図 21】



【図 22】

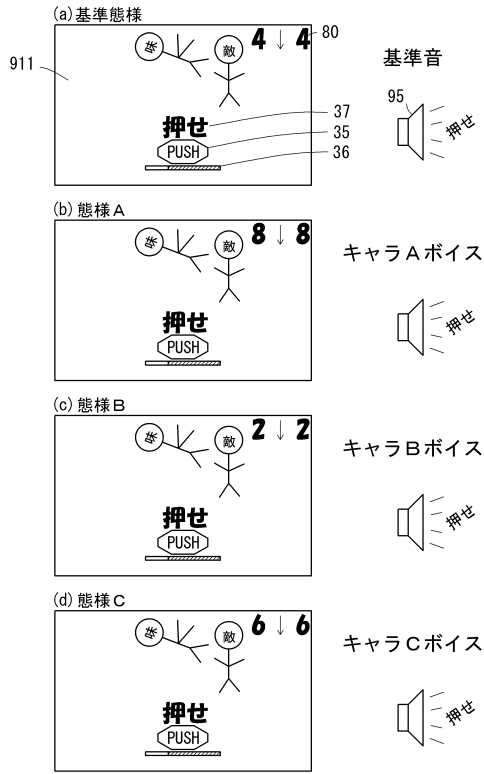


30

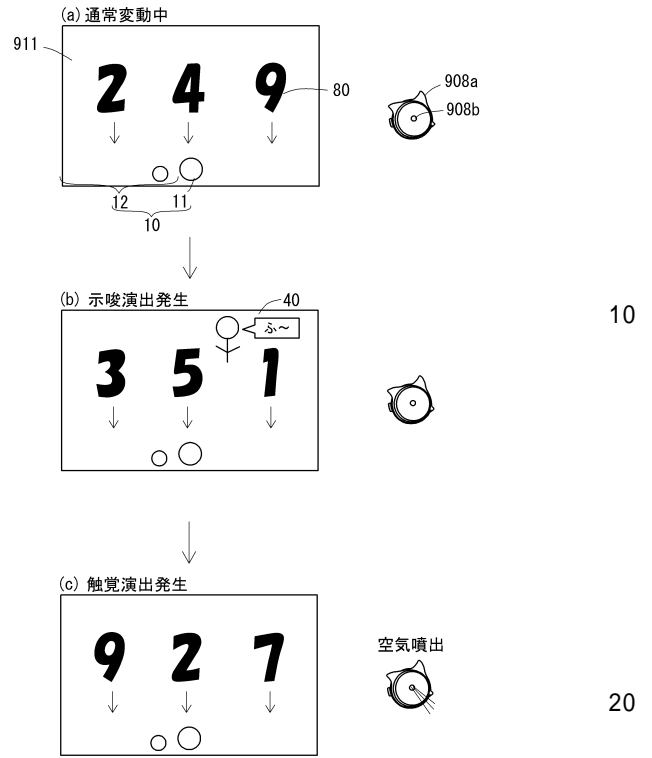
40

50

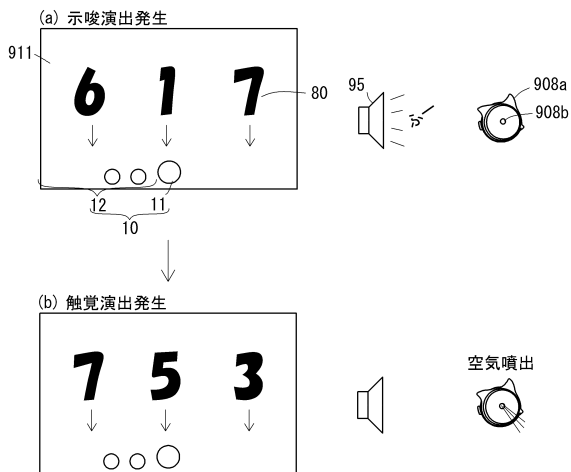
【図 2 3】



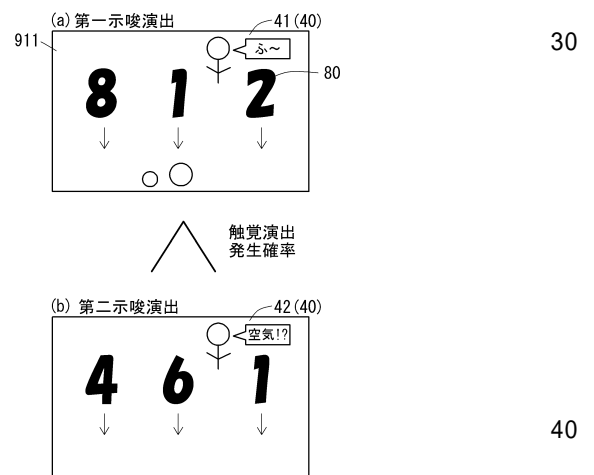
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

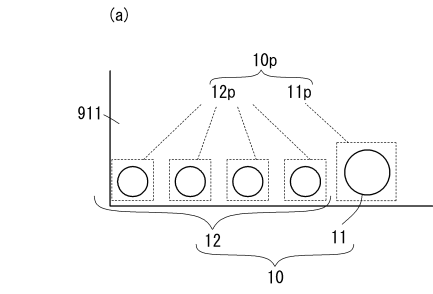
20

30

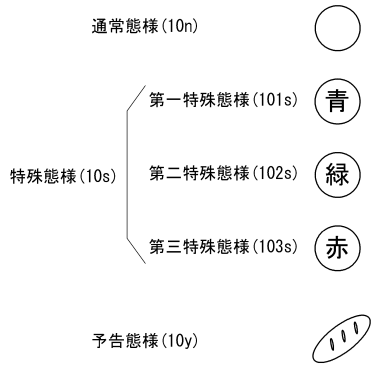
40

50

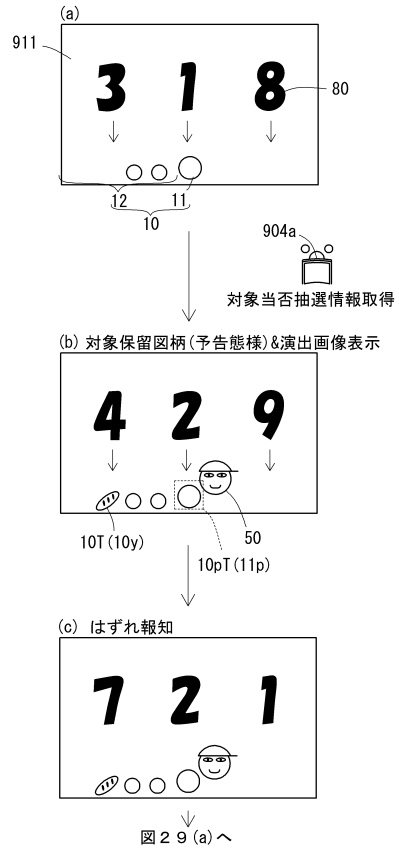
【図 27】



(b) 保留図柄 (10) の態様



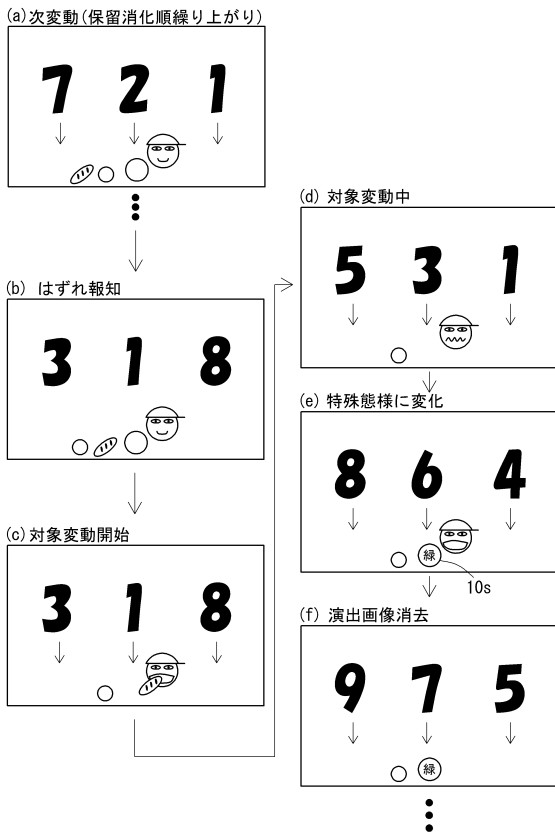
【図 28】



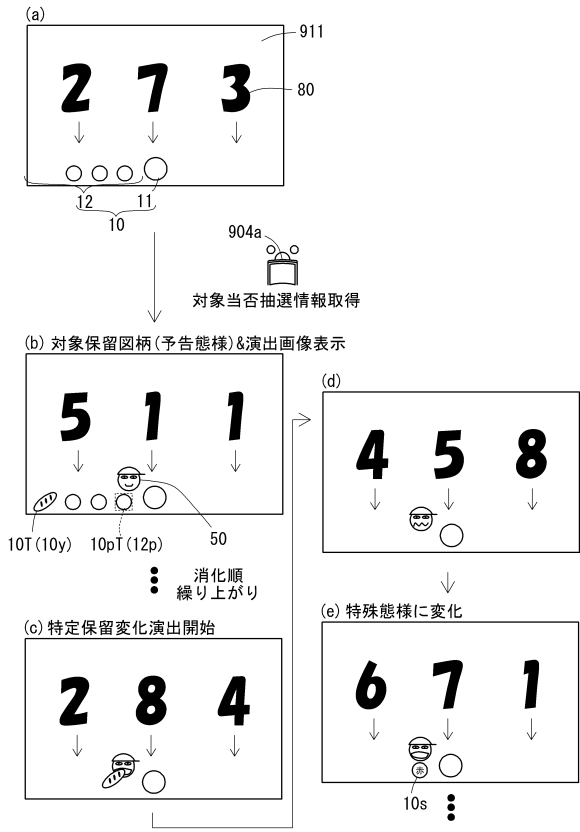
10

20

【図 29】



【図 30】

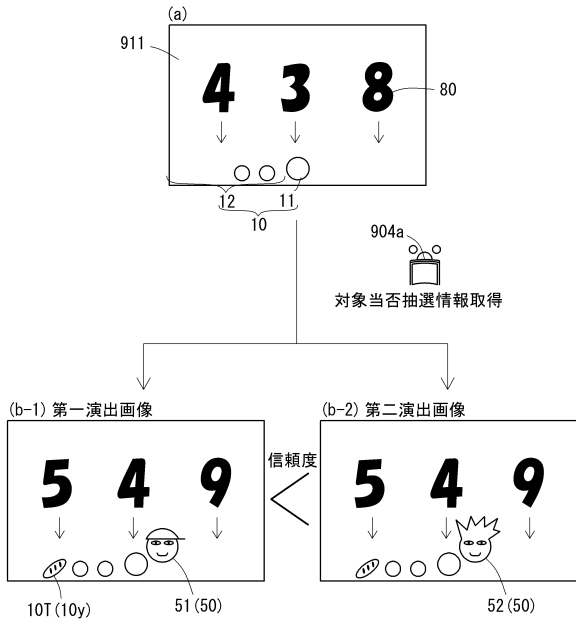


30

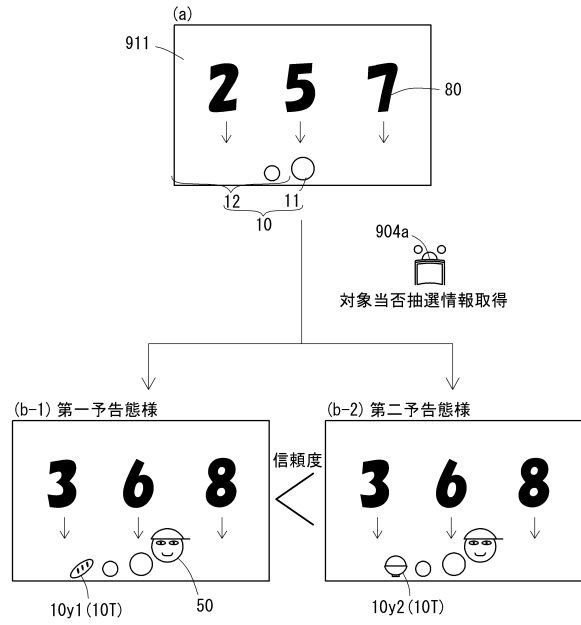
40

50

【図 3 1】



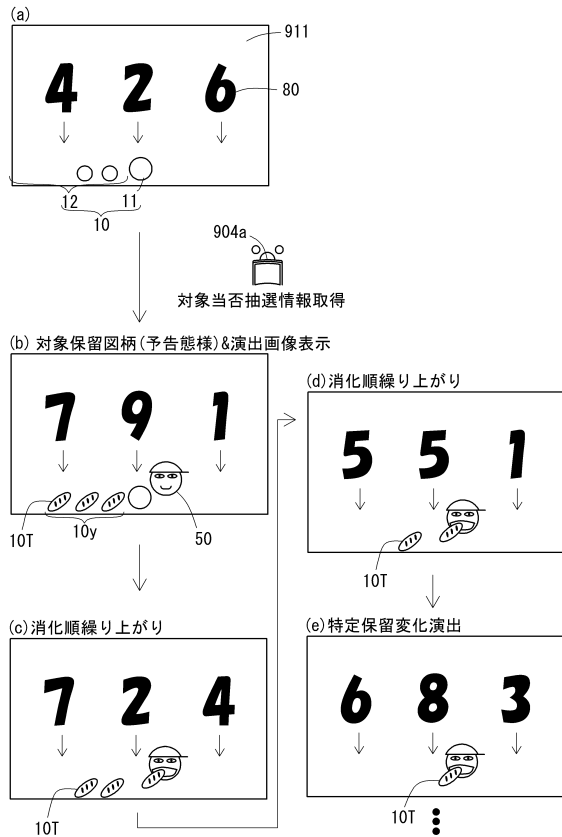
【図 3 2】



10

20

【図 3 3】



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
- (72)発明者 下田 諒
- 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 上野 雅博
- 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 平井 隼人
- (56)参考文献 特開2017-184885(JP,A)  
 特開2020-018431(JP,A)  
 特開2021-029529(JP,A)  
 特開2010-029365(JP,A)  
 CR喰霊-零- コレなんて読むんだ!?再搭載のラッキーエアーがふわ~っと吹いてきました!  
 パチンコ新台実, YouTube[online][video], 2017年11月05日, URL:<https://www.youtube.com/watch?v=p2GwKK3ZYaM>, 特に12:29~13:06頃を参照。  
 024 CR喰霊-零-, パチンコ必勝ガイドMAX, 日本, 株式会社ガイドワークス 吉良 誠二, 2018年01月01日, 第3巻 第1号, 24~25ページ
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
 A63F 7/02  
 A63F 5/04