

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-62714

(P2024-62714A)

(43)公開日 令和6年5月10日(2024.5.10)

(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2022-170742(P2022-170742)
(22)出願日 令和4年10月25日(2022.10.25)

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

最終頁に続く

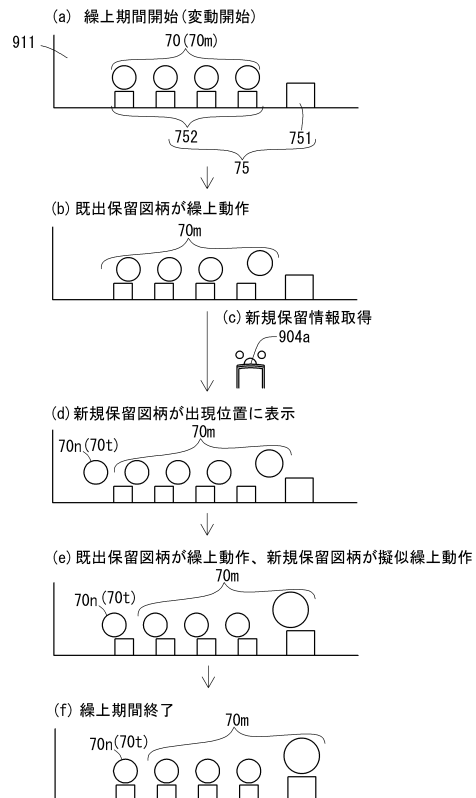
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】新たな保留情報が取得されたことを分かりやすく示すことが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】対応する当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報を保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段と、保留情報の存在を示す保留図柄を表示する表示領域を有する表示手段と、を備え、保留図柄が表示される位置として、消化順に対応した消化順位置が設けられており、新たな変動中演出の開始から所定時間経過するまでは、保留図柄が対応する消化順位置に向かって変位する繰上動作を行う繰上期間とされており、繰上期間にて繰上動作がなされている最中に新たな保留情報である新規保留情報が取得されて記憶手段にN個の保留情報が記憶された状態となった場合、新規保留情報に対応する保留図柄である新規保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する擬似繰上動作を行う。

【選択図】図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が所定領域に進入することを契機として取得される当否抽選情報に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段と、
装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、
対応する当否抽選結果の報知が完了していない前記当否抽選情報を保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段と、
前記記憶手段に記憶されている前記保留情報の存在を示す保留図柄を表示する表示領域を有する表示手段と、
を備え、

10

前記表示領域における前記保留図柄が表示される位置として、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対応した消化順位置が設けられており、

新たな前記変動中演出の開始から所定時間経過するまでは、前記保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する繰上動作を行う繰上期間とされており、

前記繰上期間にて前記繰上動作がなされている最中に新たな前記保留情報である新規保留情報が取得されて前記記憶手段にN個の前記保留情報が記憶された状態となった場合、前記新規保留情報に対応する前記保留図柄である新規保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する擬似繰上動作を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

記憶手段に記憶された保留情報の存在を示すいわゆる保留図柄は、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消化順位置に表示される（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0003】

【特許文献1】特開2019-111099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、新たな保留情報が取得されたことを分かりやすく示す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、遊技球が所定領域に進入することを契機として取得される当否抽選情報に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段と、装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、対応する当否抽選結果の報知が完了していない前記当否抽選情報を保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記保留情報の存在を示す保留図柄を表示する表示領域を有する表示手段と、を備え、前記表示領域における前記保留図柄が表示される位置として、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対応した消化順位置が設けられており、新たな前記変動中演出の開始から所定時間経過するまでは、前記保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する繰上動作を行う繰上期間とされており、前記繰上期間にて前記繰上動作がなされている最中に新たな前記保留情報である新規保留情報が取得されて前記記憶手段に

40

50

N個の前記保留情報が記憶された状態となった場合、前記新規保留情報に対応する前記保留図柄である新規保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する擬似繰上動作を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、新たな保留情報が取得されたことを分かりやすく示すことが可能である。

【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。

10

【図2】(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)は台座画像および消化順位置を説明するための図である(保留図柄が全く表示されていない状態を示した図である)。

【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】繰上期間および当該繰上期間における保留図柄の繰上動作を説明するための図である(繰上期間中に新規保留情報が取得されない場合)。(a)に示した(b-1)~(b-4)の各時点における保留図柄の様子が、(b)の(b-1)~(b-4)のそれぞれに対応する。

【図5】擬似繰上動作を説明するための図である(新規保留図柄の対応消化順位置が第四消化順位置である場合の例である)。

20

【図6】新規保留情報の取得時点(繰上期間内における遅早)と新規保留図柄の出現位置との関係を説明するための図である。

【図7】擬似繰上動作を説明するための図である(新規保留図柄の対応消化順位置が第五消化順位置である場合の例である)。

【図8】参考例(擬似繰上動作が実行されない例)を説明するための図である。

【図9】具体例1-3を説明するための図である。

【図10】通常操作演出、似非操作演出を説明するための図である。

【図11】具体例2-3を説明するための図である。

【図12】具体例2-4を説明するための図である。

【図13】具体例2-5を説明するための図である。

30

【図14】装飾図柄のレベル(リーチ図柄とされた場合における対象当否抽選結果の信頼度)を説明するための図である。

【図15】特殊リーチ成立演出を説明するための図である。

【図16】特殊リーチ成立演出(図15の続き)を説明するための図である。

【図17】具体例3-4を説明するための図である。

【図18】具体例3-5を説明するための図である。

【図19】特定演出を説明するための図である。

【図20】結果対応演出および先露見演出を説明するための図である。

【図21】具体例4-1を説明するための図である。

【図22】具体例4-5を説明するための図(その一)である。

40

【図23】具体例4-5を説明するための図(その二)である。

【図24】具体例4-6を説明するための図である。

【図25】音量変更操作がなされた場合の様子を示した図である。

【図26】普通変更演出(普通言葉)、特殊変更演出(特殊言葉)を説明するための図である。

【図27】具体例5-4を説明するための図である。

【図28】具体例5-6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

50

以下、本発明にかかる遊技機 1 (ぱちんこ遊技機) の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。なお、以下の説明において画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。また、特に明示した場合を除き、以下の説明は、遊技者が指示通りの遊技を行うこと(遊技者が特殊な遊技を行わず、正常な遊技を行うこと)を前提としたものである。また、「 に遊技球が進入(入賞)」等というときは、厳密には当該 に設けられたセンサが進入した遊技球を検出したことをいう。

【0009】

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

10

【0010】

遊技領域 902 には、メインの表示装置である表示装置 91、始動領域 904、大入賞領域 906、アウト口 907 などが設けられている。表示装置 91 の表示領域 911 は、遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能な部分である。また、遊技領域 902 には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域 902 を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【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。

20

【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】

2) 保留

大当たりの抽選は、図示されない制御基板(制御回路)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。以下、第一始動領域 904a に遊技球が進入することで取得される第一当否抽選情報に基づく当否抽選を第一当否抽選(特図 1 抽選)と、第二始動領域 904b に遊技球が進入することで取得される第二当否抽選情報に基づく当否抽選を第二当否抽選(特図 2 抽選)と称することもある。

30

【0014】

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。

40

【0015】

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 と、当

50

否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報（以下、変動前保留情報と称することもある）に対応する変動前保留図柄 7 2 が表示される（図 2 参照）。なお、変動中保留情報（変動中保留図柄 7 1）は、厳密には「保留」（情報）の概念に含まれるものではないが、一般的に「当該変動保留」等と称されるものであるため、本実施形態では「保留」（情報）の概念に含まれるものとして規定する。本実施形態では、変動中保留図柄 7 1の方が変動前保留図柄 7 2よりも大きく表示されるが、両者の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄 7 1と変動前保留図柄 7 2の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。

【0016】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 9 0 4 a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報（特図 1 保留）の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 9 0 4 b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報（特図 2 保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 7 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 7 1 と、最大四つの変動前保留図柄 7 2 が表示されることがある（図 2 参照）。変動前保留図柄 7 2 は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する通常遊技状態）であれば第一変動前保留情報（特図 1 保留）が変動前保留図柄 7 2 として表示され、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する特別遊技状態）であれば第二変動前保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 7 2 として表示されるように設定されている。なお、特に明示した場合を除き、各図においては、通常遊技状態における保留図柄 7 0 の表示状態を示す。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄 7 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 7 2 が表示される）構成としてもよい。記憶手段に第一変動前保留情報と第二変動前保留情報の両方が記憶されている場合には、第二変動前保留情報（第二当否抽選情報）に基づく当否抽選結果が優先して報知される。すなわち、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特図 2 優先消化である。

【0017】

対応する当否抽選結果の報知が完了することを「消化」と称することがある（ある保留図柄 7 0 に対応する当否抽選結果の報知が完了することを、「保留が消化される」等と称する）。表示領域 9 1 1 における保留図柄 7 0 が表示される位置として、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対応した消化順位置が設けられている（図 2 参照）。本実施形態では、消化順位置として、変動中保留図柄 7 1 が表示される位置である一番目消化順位置 A 1 と、変動前保留図柄 7 2 が表示される位置である二番目消化順位置 A 2、三番目消化順位置 A 3、四番目消化順位置 A 4、五番目消化順位置 A 5 の五箇所が設けられている。各消化順位置に表示される保留図柄 7 0 の消化順は、一番目消化順位置 A 1、二番目消化順位置 A 2、三番目消化順位置 A 3、四番目消化順位置 A 4、五番目消化順位置 A 5 の順で早い。具体的には、各消化順位置は、表示領域 9 1 1 の下側縁に沿って並ぶように設けられており、右の消化順位置に表示される保留図柄 7 0 ほど消化順が早くなるものとされている。また、変動前保留図柄 7 2 が表示される二番目消化順位置 A 2 ~ 五番目消化順位置 A 5 は等間隔に配置されている。

【0018】

各消化順位置は、台座画像 7 5 の上に設定された箇所である。つまり、台座画像 7 5 は、保留図柄 7 0 が表示されることになる位置を示す目安となる画像である。消化順位置が五箇所設けられているため、五つの台座画像 7 5 が表示される（図 2 参照）。台座画像 7 5 は、対応する消化順位置に保留図柄 7 0 が表示されているかどうかにかかわらず表示される（常態において表示される）ものである。いわゆる待機画像（デモ画像）等が表示されていなければ、保留図柄 7 0 が全く表示されない状態においても各台座画像 7 5 は表示される（図 2（b）参照）。変動中演出の様式を司るいわゆるステージ等に応じ、台座画像 7 5 の基本的態様が変化するものとしてもよい。本実施形態では、変動前保留図柄 7 2 よりも変動中保留図柄 7 1 は大きく表示される。そのため、変動前保留図柄 7 2 が表示さ

れることになる二番目消化順位置 A 2 ~ 五番目消化順位置 A 5 に対応づけられた四つの台座画像 7 5 (変動前台座画像 7 5 2) よりも一番目消化順位置 A 1 に対応づけられた一つの台座画像 7 5 (変動中台座画像 7 5 1) の方が大きい。また、変動前保留図柄 7 2 が表示される二番目消化順位置 A 2 ~ 五番目消化順位置 A 5 は等間隔に配置されているから、それぞれに対応づけられた四つの変動前台座画像 7 5 2 も等間隔に並ぶ。

【 0 0 1 9 】

図示しないが、保留図柄 7 0 の態様として、対応する当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる（大当たり）信頼度）に応じた複数種の態様が設定された構成としてもよい。保留図柄 7 0 の態様が変化して、信頼度が高まったことが示唆される保留変化演出が発生しうるようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

3) 装飾図柄

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される装飾図柄 8 0 (図 2 参照) の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 8 0 を含む装飾図柄群 8 0 g (左装飾図柄群 8 0 g L、中装飾図柄群 8 0 g C、右装飾図柄群 8 0 g R) が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 8 0 g から一の装飾図柄 8 0 が選択されて停止する（以下、単に停止というときは、完全に停止することをいい、いわゆる擬似停止状態（遊技者には停止したように見えるがわずかに揺れている状態等）は除かれるものとする）。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当たり組み合わせ（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）のはずれ組み合わせとなる。本実施形態では、各種装飾図柄 8 0 は、「 1 」～「 7 」の数字のいずれかを含むものである。同じ数字の装飾図柄 8 0 が「同種」の図柄である（異なる数字の装飾図柄 8 0 が「異種」の図柄である）。

【 0 0 2 1 】

4) 遊技状態、大当たり

本実施形態では、当否抽選結果が大当たりとなることを目指して遊技する遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている（図 3 参照）。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりには当選する確率が低い（本実施形態では約 1 / 3 1 9 である）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（本実施形態では約 1 / 5 0 である）高確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（高確率・時短有）である。通常遊技状態は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行うべき状態である。よって、通常遊技状態は、第一当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。一方、特別遊技状態は、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射させるべき状態である。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行うべき状態である。よって、特別遊技状態は、第二当否抽選を経た大当たりの獲得を目指す遊技状態であるといえる。特別遊技状態は、普通始動領域 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 b の開放抽選に当選しやすい状態であるため、比較的容易に第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が入賞する。

【 0 0 2 2 】

本実施形態では、大当たりとして、通常大当たりおよび特別大当たりが設けられている。通常大当たりは、大当たり遊技終了後に通常遊技状態に移行する大当たりである。特別大当たりは、大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する大当たりである。第一当否抽選に当選することで得られる大当たりは、通常大当たりまたは特別大当たりとなる。第二当否抽選に当選することで得られる大当たりは、特別大当たりとなる。遊技状態移行直後に記憶手段に記憶されていた保留情報に基づく抽選（いわゆる残保留分の抽選）に当選するといった特殊な場合を除き、通常遊技状態は第一当否抽選の当選を目指す遊技状態であ

10

20

30

40

50

るから、通常遊技状態にて獲得される大当たりは通常大当たりまたは特別大当たりとなる。特別遊技状態は第二当否抽選の当選を目指す遊技状態であるから、特別遊技状態にて獲得される大当たりは特別大当たりとなる。

【0023】

なお、特別大当たり遊技中に開放される所定の領域（V領域）に遊技球を進入させること（V入賞）が、特別大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する条件とされた構成（いわゆるV確変機）としてもよい。

【0024】

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（特別大当たり）を獲得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第二当否抽選に当選することが連チャンの条件となるいわゆるST機である。本実施形態では、上記所定回数（ST回数）=72回とされている。

10

【0025】

当否抽選結果が大当たりとなったときには大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、所定の閉鎖条件成立まで大入賞領域906（図1参照；大入賞領域906は常態において閉鎖されたものである）が開放される単位遊技を一または複数回繰り返すものである。閉鎖条件は、大入賞領域906が開放されてから所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞すること（入賞条件）および大入賞領域906が開放されてから所定時間経過すること（時間条件）のいずれか一方の成立をもって成立するものとされる。本実施形態では、大当たり遊技にて継続的に大入賞領域906に向かって遊技球を発射していれば、時間条件が成立する前に入賞条件が成立するものとされている。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（通常大当たり、特別大当たり）が10ラウンド大当たりとされている。

20

【0026】

5)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。

30

【0027】

5-1)繰上動作、擬似繰上動作

ある当否抽選結果についての変動中演出が終了した場合（ある当否抽選結果が報知された場合）には、当該ある当否抽選結果に対応する保留図柄70である変動中保留図柄71が消去される（保留の「消化」が発生する）。ある当否抽選結果がはずれであり、かつ、ある当否抽選結果についての変動中演出が終了するよりも前に一または二以上の保留図柄70（変動前保留図柄72）が表示されていた場合には、次の当否抽選結果についての変動中演出（新たな変動中演出）が開始されることになるが、当該新たな変動中演出の冒頭にて保留図柄70が対応する消化順位位置に向かって変位する動作（以下、繰上動作と称する）を行う。つまり、各保留図柄70が、消化順位位置を一つ繰り上げる動作を行う。本実施形態では、右の消化順位位置ほど消化順が早いため、各保留図柄70は右に向かって変位する繰上動作を行うことになる。

40

【0028】

保留図柄70が繰上動作を行う期間を繰上期間とする。繰上期間は、新たな変動中演出の開始から所定時間（一定時間）経過するまでの時間である（図4(a)参照）。一の変動中演出の開始から終了するまでの時間（変動時間）の長短にかかわらず、繰上期間の長さは一定である。繰上期間中は、保留図柄70が対応する消化順位位置に向かって変位する

50

(図4(b)参照)。繰上期間の開始(変動開始)により、直前まで表示されていた変動中保留図柄71が消去される(図4(b-1)(b-2)参照)。繰上期間が経過するほど各保留図柄70が対応する消化順位置に近づいていき(図4(b-3)参照)、繰上期間の終了とともに対応する消化順位置に到達する(図4(b-4)参照)。保留図柄70が消化順を一つ繰り上げるのに要する時間でよいため繰上期間は1秒以下の短い長さとなる。つまり、変動中演出が実行されている期間(変動時間)は、そのほとんどが繰上期間以外の期間(以下、通常期間と称することもある)である(図4(a)参照)。新たな変動中演出が開始されてから繰上期間が経過した時点で通常期間となり、当該通常期間では各保留図柄70は対応する消化順位置に表示された状態となる。通常期間にて新たな保留情報(当否抽選情報)が取得された場合には、対応する消化順位置(保留図柄70が表示されていない消化順位置のうち最も消化順が早いもの)に新たな保留図柄70が表示されることになる。

10

【0029】

繰上期間にて新たな保留情報(当否抽選情報)が取得された場合には、当該新たな保留情報に対応する保留図柄70について以下で詳細を説明するような擬似繰上動作が行われる。以下の説明においては、繰上期間にて取得された新たな保留情報を「新規保留情報」と、当該新規保留情報に対応する保留図柄70を「新規保留図柄70n」と称することもある。また、繰上期間にて繰上動作を行っている保留図柄70(新規保留図柄70n以外の保留図柄70)を、「既出保留図柄70m」と称することもある。繰上期間にて新規保留情報が取得された場合には、既出保留図柄70mが繰上動作を行いつつ、新規保留図柄70nが擬似繰上動作を行うことになる。なお、図4(b)に示した例は、全ての保留図柄70が既出保留図柄70mである例ということになる。

20

【0030】

二つの例(場面)を挙げ、擬似繰上動作について説明する。一つの変動中保留図柄71と三つの変動前保留図柄72が表示された状態で変動が終了した(変動中保留図柄71に対応する当否抽選結果の報知が完了したとする)とする。この場合、次の変動における繰上期間にて、三つの既出保留図柄70mが右方向に向かって変位する繰上動作を行うことになる(図5(a)(b)参照)。当該繰上期間にて新規保留情報が取得されたとする(図5(c)参照)。新規保留情報が取得された時点で対応する当否抽選結果の報知が完了していない保留情報(当否抽選情報)は四つということになるため、新規保留情報の消化順は四番目ということになる。すなわち、新規保留図柄70nは第四消化順位置に表示されるべき保留図柄70ということである。

30

【0031】

ただし、新規保留図柄70nは、表示された時点では第四消化順位置とは異なる位置にある。すなわち、新規保留図柄70nは、第四消化順位置とは異なる位置に出現する(図5(d)参照)。以下の説明において、新規保留図柄70nが出現する位置を出現位置と称することもある。本実施形態では、新規保留図柄70nが表示されるべき消化順位置(最終的に変位(擬似繰上動作)が停止した際に表示される消化順位置。以下、対応消化順位置と称することもある。)よりも左側が出現位置とされる。つまり、繰上動作や後述する擬似繰上動作の変位方向をD1方向(本実施形態ではD1方向=右方向である)と、その反対方向をD2方向(本実施形態ではD2方向=左方向である)とすれば、対応消化順位置よりもD2方向側が出現位置とされるということである。ただし、出現位置は、「対応消化順位置+1」の消化順位置よりも対応消化順位置側(D1方向側)の位置とされる。この例のように対応消化順位置が第四消化順位置であれば、第四消化順位置と第五消化順位置の間(『対応消化順位置』と『「対応消化順位置+1」の消化順位置』との間)で新規保留図柄70nが出現することになる(図5(d)参照)。当該出現位置に表示された新規保留図柄70nは、第四消化順位置に向かって経時的に変位する(右に変位する)(図5(e)参照)。当該出現位置から対応消化順位置に向かう変位が擬似繰上動作である。擬似繰上動作は、繰上期間の終了と略同時(遊技者が同時であると認識される範囲のずれは許容されるという意味である)に終了するものとされる。すなわち、繰上期間の

40

50

終了と略同時に新規保留図柄 70 n が対応消化順位置に到達する（図 5（f）参照）。

【0032】

出現位置は、繰上期間にて取得された新規保留情報の取得時点（始動領域 904 への入賞タイミング）に応じて異なる（図 6 参照）。繰上期間の開始時点（すなわち変動開始時点）に近いほど、出現位置は対応消化順位置から遠くなる。繰上期間の終了時点に近いほど、出現位置は対応消化順位置に近くなる。換言すれば、取得時点が早いほど対応消化順位置から遠い位置で新規保留図柄 70 n が出現する（取得時点が遅いほど対応消化順位置に近い位置で新規保留図柄 70 n が出現する）ということである（図 6（b）参照）。擬似繰上動作をする新規保留図柄 70 n の変位速度はおおよそ一定とされる。残りの繰上期間の長短に応じて出現位置が異なる（対応消化順位置までの遠近が異なる）ようにすること

10

【0033】

擬似繰上動作は、既出保留図柄 70 m の繰上動作とともに行われる。既出保留図柄 70 m のうち、少なくとも変動前保留図柄 72 については、新規保留図柄 70 n と略等間隔に変位するものとされる。図 5 に示した例でいえば、第四消化順位置に向かう新規保留図柄 70 n、第三消化順位置に向かう既出保留図柄 70 m、第二消化順位置に向かう既出保留図柄 70 m の三つの変動前保留図柄 72 が、互いの間隔を保ったまま変位する（右にスライドする）ことになる（図 5（d）～（f）参照）。

【0034】

このように、繰上期間にて取得された新規保留情報が消化順で N 番目である場合には、N - 1 個の既出保留図柄 70 m が繰上動作を行うことに合わせて、新規保留図柄 70 n が擬似繰上動作を行う。新規保留図柄 70 n は、変動開始前には表示されていなかったものであるから厳密には消化順位置の「繰上」が生じるものではないところ、本実施形態では敢えて新規保留図柄 70 n を対応消化順位置とは異なる位置に出現させた上で、対応消化順位置に向けた変位（「繰上」のように見える擬似繰上動作）が発生するようにしている。

20

【0035】

図 7 には保留満タン状態（一つの変動中保留情報と四つの変動前保留情報が取得された状態）にて変動が終了し、その後の変動開始直後の繰上期間にて新規保留情報が取得された場面、すなわち変動終了（一つの保留消化）により保留満タン状態ではなくなったものの、変動開始直後の繰上期間における新規保留情報の取得により再び保留満タン状態となった場面を示す。基本的には図 5 に示した例と同様の擬似繰上動作が行われることになる。すなわち、新規保留情報は消化順で五番目の保留情報（当否抽選情報）であるから、4 個の既出保留図柄 70 m が繰上動作を行うこととともに、新規保留図柄 70 n が擬似繰上動作を行うことになる（図 7（d）～（f）参照）。新規保留図柄 70 n の対応消化順位置は五番目消化順位置 A5 である。

30

【0036】

ここで、本例における新規保留図柄 70 n の出現位置は、対応消化順位置である五番目消化順位置 A5 よりもさらに左である（図 7（d）参照）。つまり、消化順位置を示す台座画像 75 すら表示されていない箇所

で新規保留図柄 70 n を出現させた上で、五番目消化順位置 A5 に向かって新規保留図柄 70 n が変位する。このように、本実施形態では、本来であれば保留図柄 70 が全く表示されないであろう位置で敢えて新規保留図柄 70 n を出現させるようにしている。対応消化順位置が五番目消化順位置 A5 以外である場合には、新規保留図柄 70 n は『対応消化順位置』と『「対応消化順位置 + 1」の消化順位置』の間で出現する（例えば図 5（d）のような二つの消化順位置の間で出現する）ため、当該出現位置は繰上動作を行う保留図柄 70 が表示されうる位置であるといえる。しかし、対応消化順位置が五番目消化順位置 A5 である場合には、新規保留図柄 70 n は繰上動作を行う保留図柄 70 が表示されることがない位置で出現する（図 7（d）参照）ことになる。

40

50

【 0 0 3 7 】

このように、本実施形態では、新たな変動が開始された直後の繰上期間にて新たな保留情報（新規保留情報）が取得された場合、当該新規保留情報に対応する新規保留図柄 7 0 n が対応消化順位置に向かって変位する擬似繰上動作がなされる。このような擬似繰上動作がなされることにより、新たな保留情報が取得されたこと（保留が一つ増えたこと）を分かりやすく示すことができる。

【 0 0 3 8 】

なお、図 8 に示すような参考例（従来例）は、新たな保留情報が取得されたことが分かりにくい（本実施形態のような効果は奏されない）。繰上期間にて新規保留情報が取得された時点においては、既出保留図柄 7 0 m が繰上動作を行っている最中にある（図 8（b）～（d）参照）。既出保留図柄 7 0 m の繰上動作が終了することで、各既出保留図柄 7 0 m が対応する消化順位置に位置した状態となる（図 8（e）参照）。このような既出保留図柄 7 0 m の繰上動作が行われている最中、または、繰上動作が行われた後は、新規保留図柄 7 0 n が表示されるべき対応消化順位置が空く（保留図柄 7 0 が表示されていない状態となる）（図 8（e）参照）ため、当該対応消化順位置に新規保留図柄 7 0 n が表示される（図 8（f）参照）。このように、既出保留図柄 7 0 m（消化順が新規保留図柄 7 0 n よりも一つ早い既出保留図柄 7 0 m）の繰上動作により対応消化順位置が空くとともに当該対応消化順位置に新規保留図柄 7 0 n が表示されるようにするものであり、本実施形態のような対応消化順位置とは異なる出現位置から対応消化順位置に向かって変位する動作（擬似繰上動作）が行われるものではない。このような構成とすると、一つ保留が消化されたことと保留が一つ増加したことが紛れてしまい、保留の増加に遊技者が気付かないおそれがある。

【 0 0 3 9 】

以下、上記繰上動作、擬似繰上動作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 4 0 】

○具体例 1 - 1

上記実施形態では、保留図柄 7 0 として変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 が表示されるものであることを説明したが、保留図柄 7 0 として変動中保留図柄 7 1 は表示されず、変動前保留図柄 7 2 が表示されるものにおいて、上述したような擬似繰上動作が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 4 1 】

○具体例 1 - 2

新規保留図柄 7 0 n の対応消化順位置が第一消化順位置である場合には擬似繰上動作は行われぬ（新規保留図柄 7 0 n の対応消化順位置が第一消化順位置であるということは、変動中演出が実行されていない最中に新規保留情報が取得されたケースであるということである）。つまり、新規保留図柄 7 0 n が第一消化順位置以外の位置に出現して第一消化順位置に向かうような変位は発生せず、新規保留図柄 7 0 n は第一消化順位置で出現するようにする。このような場合には、そもそも繰上動作を行っている保留図柄 7 0 が存在しないのであるから、新規保留図柄 7 0 n についても擬似繰上動作が行われぬようにする。

【 0 0 4 2 】

○具体例 1 - 3

保留図柄 7 0 の態様として、一または複数種の通常態様 7 0 t と、当該通常態様 7 0 t にあるときよりも対応する当否抽選結果についての大当たり信頼度が高い一または複数種の特殊態様 7 0 s が設定されているものとする。通常態様 7 0 t は保留図柄 7 0 の常態である。通常態様 7 0 t と特殊態様 7 0 s の違いは、色の違い等によるものとするのが考えられる。例えば、通常態様を「白」、第一特殊態様を「青」、第二特殊態様を「緑」、第三特殊態様を「赤」、第四特殊態様を「虹」といった色とすることが考えられる（図 9

においては、通常態様 70 t を単純な丸で、特殊態様 70 s を丸の内側に「特」の文字を付して表す。

【0043】

繰上期間にて取得された新規保留情報に対応する新規保留図柄 70 n が通常態様 70 t で表示される（通常態様 70 t で出現する）場合には上述したような擬似繰上動作が行われ（図 5、図 7 参照）、特殊態様 70 s で表示される（特殊態様 70 s で出現する）場合には擬似繰上動作が行われないようにする（図 9 参照）。つまり、特殊態様 70 s の新規保留図柄 70 n が対応消化順位置以外の位置から対応消化順位置に向かって変位するのではなく、対応消化順位置にそのまま出現するようにする（図 9（e）（f）参照）。特殊態様 70 s の保留図柄 70 は遊技者が注目する対象であるから、このような特殊態様 70 s の保留図柄 70 については最初から正しい消化順位置に表示されるようにする。

10

【0044】

5 - 2) 似非操作演出

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 10 を備える。二種以上の操作手段 10 が設けられたものとしてもよい。本実施形態では、当該操作手段 10 の一種として押ボタン（図 1 参照）が設けられている。以下、単に操作手段 10 と称するときには当該押ボタンを指すものとする。変動中演出を構成する演出として、当該操作手段 10 を表した示唆画像 15 が表示される通常操作演出（図 10（b）（c）（d - 1）または（d - 2）のように進行する演出）および似非操作演出（図 10（b）（d - 1）または（d - 2）のように進行する演出）を実行することが可能である。詳細を後述するように、通常操作演出および似非操作演出は、演出の途中までの態様が同じものである。つまり、両演出は、演出の開始から途中の分岐点（図 10（b）の示唆期間が終了する時点）まではどちらの演出が実行されているか遊技者には分からず、当該分岐点以降にどちらの演出が実行されたのか分かるという関係にある。

20

【0045】

本実施形態では、通常操作演出および似非操作演出は、結末の態様により当否抽選結果を報知する演出である特定リーチ演出を構成するものとして実行される。なお、このような特定リーチ演出が二種以上設けられていてもよい。上述した分岐点は、特定リーチ演出が結末に至る前の途中時点である。よって、一回の特定リーチ演出において通常操作演出および似非操作演出の両方が実行されることはない。一変動において二回以上の特定リーチ演出が実行されることはないため、一変動にて通常操作演出および似非操作演出の両方が実行されることはない。特定リーチ演出は、遊技者に有利な状況となったことを示す有利結末（図 10（d - 1）参照）または当該有利結末に至らない場合の結末である不利結末（図 10（d - 2）参照）に至るものである（ただし、有利結末には、一旦不利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となるケースを含む）。特定リーチ演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果（対象当否抽選結果）が大当たりである場合には有利結末に至り、はずれである場合には不利結末に至る。本実施形態における特定リーチ演出は遊技者側のキャラクタである味方キャラクタ（図面においては「味」の文字を付す）と、敵キャラクタ（図面においては「敵」の文字を付す）が戦うものであり、味方キャラクタが有利な状況となること（例えば勝利すること）が有利結末と、味方キャラクタが不利な状況となること（例えば敗北すること）が不利結末とされている。

30

40

【0046】

示唆画像 15 は、操作手段 10（押ボタン）を示したものであることが遊技者に認識できる態様とされる（図 10（b）参照）。ただし、詳細を後述するように、通常操作演出における操作有効期間にて表示される操作画像 17 とは態様が異なるものである。本実施形態では、操作手段 10 を表した半透明な画像（背景画像が透き通って見える画像）が示唆画像 15 とされている。なお、図面においては当該示唆画像 15 を点線で示す。

【0047】

当該示唆画像 15 が表示領域 911 に表示される期間を示唆期間（図 10（b）参照）とする。通常操作演出および似非操作演出のいずれにおいても当該示唆期間が設けられる

50

。示唆画像 15 は操作手段 10（押ボタン）を表したものであるから、当該示唆画像 15 を見た遊技者は操作手段 10 の操作が要求されるのではないかということを感じ取る。

【0048】

通常操作演出は、上記示唆期間の後、操作手段 10 の操作が有効になる操作有効期間が設定される（図 10（c）参照）。操作有効期間においては、操作有効期間の経過（残り）を示す時間画像 16 が表示される。本実施形態における時間画像 16 は時間経過とともに変化するメータの画像である。これとは異なり、時間経過とともにカウントダウンされる数値が時間画像 16 として表示されるようにしてもよい。また、遊技者に対し操作手段 10 を操作すべき状況であることを示すために、操作手段 10 を表した操作画像 17 および操作手段 10 の操作態様を示す指示画像 18 が表示される。遊技者に対し要求される操作手段 10 の操作態様はどのようなものであってもよい。一回のみの操作を要求する「単発操作」、連続的な操作を要求する「連続操作」（本実施形態のように操作手段 10 が押ボタンであるのであればいわゆる「連打」）、操作された状態を維持する「維持操作」（本実施形態のように操作手段 10 が押ボタンであるのであればいわゆる「長押し」）等が考えられる。本実施形態における通常操作演出は遊技者に対し単発操作が要求されるものであるため、押ボタンを一回のみ操作することを示す「押せ」の文字を含む画像が指示画像 18 として表示される。

10

【0049】

操作画像 17（図 10（c）参照）は、操作手段 10 を表した画像ではあるが、上述した示唆画像 15（図 10（b）参照）とは異なる態様のものである。具体的には、操作画像 17 は、示唆画像 15 よりも明瞭さの度合いが高い（より鮮明な）ものとされる。上述した通り、本実施形態における示唆画像 15 は半透明な画像であるところ、操作画像 17 は不透明な画像（背景画像が透き通って見えない画像）とされる。つまり、通常操作演出が実行される場合には、示唆期間から操作有効期間に移行することを契機として、操作手段 10 を表した画像が半透明から不透明な態様に変化するということである。このような変化が生じるため、操作画像 17 が表示された状態となったとき、遊技者は操作手段 10 を操作すべき状況であると感じることになる。なお、操作画像 17 の方が示唆画像 15 よりも明瞭な（鮮明な）ものとする手法は種々考えられる。例えば、操作画像 17 をカラー画像とし、示唆画像 15 をモノクロ（白黒）画像とするといった手法や、操作画像 17 の方が示唆画像 15 よりも大きくするといった手法が考えられる。これらの手法を組み合わせ

20

30

【0050】

通常操作演出は、操作有効期間中における操作手段 10 の操作が所定条件を満たすものとなることを契機として結末に至る。本実施形態における通常操作演出は、単発操作が要求されるものであるから、一回の操作手段 10 の操作が検出されることが所定条件の成立とされている。また、通常操作演出の結末とは、特定リーチ演出の結末に相当するものである。つまり、操作有効期間にて操作手段 10 の操作がなされることを契機として特定リーチ演出が結末に移行する。対象当否抽選結果が大当たりであれば有利結末（図 10（d-1）参照）に、対象当否抽選結果がはずれであれば不利結末（図 10（d-2）参照）に至る。なお、操作有効期間中の操作が所定条件を満たさなかった場合（本実施形態では一度も操作手段 10 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。このように、通常操作演出は、操作手段 10 の操作を契機として特定リーチ演出の結末（対象当否抽選結果）が判明する演出である。

40

【0051】

似非操作演出は、前記示唆期間（図 10（b）参照）の後、操作有効期間が設けられないものである。すなわち、似非操作演出が発生する特定リーチ演出は、示唆期間が実行された後、遊技者に対して操作手段 10 の操作が促されることなく、結末に至る（対象当否抽選結果が大当たりである場合には有利結末（図 10（d-1）参照）に、はずれである場合には不利結末（図 10（d-2）参照）に至る）。当然ではあるが、結末に至った状態では示唆画像 15 は消去されている。似非操作演出が発生する場合であっても、結末に

50

至る前の示唆期間にて示唆画像 15 が表示されるのを見た遊技者は、その後操作手段 10 の操作要求がなされる（操作有効期間が訪れる）のを予測する。また、既に通常操作演出を含む特定リーチ演出を経験している遊技者であれば、過去の特定リーチ演出と同様に操作要求がなされることを想定する蓋然性が高い。しかし、似非操作演出は、このような遊技者の予測（想定）を裏切り、いきなり結末に移行するという斬新かつ面白みのある演出である。すなわち、似非操作演出は、操作演出（通常操作演出）が発生すると見せかけて、操作演出が発生せずに結末に至るという演出である。

【0052】

特定リーチ演出が発生した場合において、結末前に実行される演出が通常操作演出となる確率は、似非操作演出が実行される確率よりも高い。通常操作演出となる確率が 90% 以上（似非操作演出となる確率が 10% 未満）とされることが好ましい。このようにすることで、特定リーチ演出は、操作手段 10 の操作を契機として結末に移行することを基本態様（デフォルト）としつつ、稀に操作手段 10 の操作を契機として結末に移行しない場合もあるという構成となる。

10

【0053】

以下、上記通常操作演出、似非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適用した構成としてもよい。

【0054】

○具体例 2 - 1

似非操作演出が発生する場合の方が、通常操作演出が発生する場合よりも、有利結末に至る蓋然性が高い設定とする。このようにすることで、示唆期間にて操作要求がなされることが示唆されたものの、実際の操作要求がなされないことがいわゆるチャンスアップとされた斬新な遊技性が実現される。

20

【0055】

似非操作演出が発生した場合には有利結末に至ることが確定する設定としてもよい。似非操作演出は、操作要求の示唆がなされたもののそれが覆されるという特殊な演出であるから、このような特殊な演出が発生した場合には有利結末となることが確定するものとする。

【0056】

○具体例 2 - 2

上記実施形態における通常操作演出や似非操作演出の結末は、特定リーチ演出の結末であって対象当否抽選結果が判明するものであることを説明したが、当否抽選結果が判明する（確定する）ものとしなくてもよい。例えば、通常操作演出や似非操作演出の結末が有利結末に至った場合の方が、不利結末に至った場合よりも、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高いに留まり、有利結末に至ったからといって大当たりが確定するわけではない設定としてもよい。

30

【0057】

○具体例 2 - 3

上述した通り、示唆期間において表示される示唆画像 15 はその後操作要求がなされることの示唆であるところ、似非操作演出にて、結末に至るよりも前に、示唆画像 15 による示唆が取り消されたことを示す取消演出（図 11（a）～（c）参照）が発生するものとする。なお、通常操作演出は、示唆画像 15 による示唆通りに操作要求がなされる（操作有効期間が設定される）ものであるから、当該通常操作演出にて取消演出は発生しない。

40

【0058】

取消演出は、示唆画像 15 の消滅を強調するような演出とされる。このように示唆画像 15 の消滅を遊技者に対し強調することで、示唆画像 15 による示唆（操作要求）が取り消されたことが分かりやすい。例えば、示唆画像 15 に向かって爆弾が投げつけられ（図 11（a）参照）、当該爆弾が爆発する（図 11（b）参照）ことで示唆画像 15 が消滅

50

したこと（図 1 1（c）参照）が強調される取消演出が実行されるようにする。

【0059】

当該取消演出の後、似非操作演出の結末（特定リーチ演出の結末）に至る（図 1 1（d）参照）。上記具体例 2 - 1 として説明した通り、似非操作演出となる場合には有利結末となることが確定する設定としてもよい。このようにすれば、取消演出の発生は、有利結末となる（対象当否判定結果が大当たりである）ことの予告としても機能することになる。

【0060】

○具体例 2 - 4

示唆画像 1 5 による示唆が取り消される可能性があることを予告する演出（以下、事前演出と称する）が発生しうるものとする。事前演出は、示唆画像 1 5 による示唆を取り消す結果（取消結果）に至る（図 1 2（b - 1）参照）こともあれば、示唆画像 1 5 による示唆が残存する結果（残存結果）に至る（図 1 2（b - 2）参照）こともあるものである。事前演出が取消結果に至った場合は示唆画像 1 5 による操作要求の示唆が取り消されるということであるから似非操作演出となり（図 1 2（c - 1）参照）、事前演出が残存結果に至った場合は示唆画像 1 5 による操作要求の示唆が残存するということであるから通常操作演出となる（図 1 2（c - 2）参照）。例えば、示唆画像 1 5 の近傍に爆弾が表示されることが事前演出として発生し（図 1 2（a）参照）、当該爆弾が爆発して示唆画像 1 5 が消えることが取消結果（図 1 2（b - 1）参照）こととして、当該爆弾が爆発せずに示唆画像 1 5 が残ることが残存結果（図 1 2（b - 2）参照）こととして設定された構成とする。

10

20

【0061】

このようにすることで、事前演出の結果に応じ、似非操作演出となるか否かが決まるという演出形態となる。似非操作演出の方が通常操作演出よりも有利結末に至る（対象当否抽選結果が大当たりとなる）蓋然性が高い構成とするのであれば、事前演出は残存結果よりも取消結果の方が遊技者にとって有利な結果であるということがいえる。

【0062】

○具体例 2 - 5

互いに態様が異なる複数種の示唆画像 1 5 が設けられている構成とする。示唆期間においては、複数種の示唆画像 1 5 のうちのいずれか一種が表示されるものとする。各種示唆画像 1 5 は、操作手段 1 0 を表していると認識できるものであればよく、態様の差を設定する方法はどのようなものであってもよい。そして、複数種の示唆画像 1 5 のうちのいずれが表示されるかに応じ、似非操作演出である蓋然性が異なるものとする。つまり、示唆画像 1 5 が表示されている示唆期間では、通常操作演出および似非操作演出のいずれが発生しているか分からないところ、当該示唆期間にて表示される示唆画像 1 5 の種類により似非操作演出である蓋然性が異なるものとする。具体例 2 - 1 にて説明したように、通常操作演出である場合よりも似非操作演出である場合の方が有利結末に至る蓋然性が高い設定とするのであれば、示唆画像 1 5 の種類は間接的に有利結末に至る蓋然性を示唆することにもなる。

30

【0063】

例えば、全体として白色を呈する第一示唆画像 1 5 1（図 1 3（a）参照）と、赤色を呈する第二示唆画像 1 5 2（図 1 3（b）参照）（「赤」であることはハッチングを付して示す）のいずれかが示唆期間に表示されるものとする。その上で、第一示唆画像 1 5 1 が表示された場合よりも、第二示唆画像 1 5 2 が表示された場合の方が、似非操作演出である蓋然性が高いものとする。通常操作演出である場合よりも似非操作演出である場合の方が有利結末に至る蓋然性が高い設定とするのであれば、第一示唆画像 1 5 1 が表示された場合よりも第二示唆画像 1 5 2 が表示された場合の方が有利結末に至る蓋然性が高いという構成となる。

40

【0064】

5 - 3）特殊リーチ成立演出

50

上述した通り、本実施形態にかかる遊技機 1 は、複数種の装飾図柄 8 0 のうちから選択された三つの装飾図柄 8 0 からなる図柄組み合わせにより当否抽選結果が報知される。以下の説明においては、複数種の装飾図柄 8 0 のうちから選択されて表示される図柄（図柄組み合わせを構成しうる図柄）を選択図柄と称することもある。三つの選択図柄が同種の装飾図柄 8 0 となる組み合わせが当否抽選結果が大当たりであることを示す当たり組み合わせとされ、これ以外の組み合わせがはずれ組み合わせとされている。また、三つの選択図柄のうちの一つが同種の装飾図柄 8 0 となり、もう一つの選択図柄が決まっていない状態がリーチ状態（リーチ成立）とされている（このような当たり組み合わせが設定されることや、二つの選択図柄が同種の装飾図柄 8 0 がリーチ状態とされていること自体は周知である）。以下の説明において、同種となった二つの選択図柄をリーチ図柄と称することもある。なお、以下の説明において、変動表示されていない各種図柄は、完全に停止した状態で表示されるものとしてもよいし、完全には停止していないが遊技者には停止したように見える擬似停止した状態（わずかに揺れた状態等）で表示されるものとしてもよい。

【 0 0 6 5 】

本実施形態における複数種の装飾図柄 8 0 は「 1 」～「 7 」の数字のいずれかを含む七種である。常態においては、かかる七種の装飾図柄 8 0 が変動表示される。最終的に表示される当たり組み合わせやはずれ組み合わせは当該七種の装飾図柄 8 0 のいずれかが選択図柄とされることで構成される。

【 0 0 6 6 】

本実施形態では、ある変動にてリーチが成立した場合、リーチ図柄とされる装飾図柄 8 0 の種類に応じ、当該変動に対応する当否抽選結果（対象当否抽選結果）が大当たりとなる蓋然性が異なる。当否抽選結果が大当たりとなること（大当たり遊技が実行されること）は、遊技者にとって有利な有利事象であるから、リーチ図柄とされる装飾図柄 8 0 の種類に応じ、当該有利事象が発生する確率である期待度が異なるということである。『リーチ図柄が「 7 」の装飾図柄である場合』（図 1 4（ a - 3 ）参照）> 『リーチ図柄が「 3 」の装飾図柄である場合』（図 1 4（ a - 2 ）参照）> 『それ以外の装飾図柄である場合』（図 1 4（ a - 1 ）参照）の順で期待度が高くなる。以下の説明においては、リーチ図柄となった場合の期待度の高低をレベルで表現することもある。「 7 」の装飾図柄 8 0 を第三レベル（の装飾図柄 8 0 ）、「 3 」の装飾図柄 8 0 を第二レベル（の装飾図柄 8 0 ）、それ以外の装飾図柄 8 0 を第一レベル（の装飾図柄 8 0 ）とする。高レベルの図柄がリーチ図柄とされた場合ほど、対象当否抽選結果の信頼度が高いということである。

【 0 0 6 7 】

特殊リーチ成立演出は、上記複数種の装飾図柄 8 0 のいずれとも異なる特殊図柄 8 5 S を用いた演出である。当該特殊図柄 8 5 S は常態において表示されることがないものである。特殊リーチ成立演出が実行されていないときに特殊図柄 8 5 S が表示されることはないため、特殊図柄 8 5 S が表示されること自体が特殊リーチ成立演出の発生を示すものであるということがいえる。本実施形態では、特殊リーチ成立演出は、変動の途中から発生し、変動の途中で終了するものであるため、特殊図柄 8 5 S は変動開始時に表示されていることはないし、変動停止時に表示されていることはない。上記複数種の装飾図柄 8 0 のいずれとも異なる図柄であることを認識できるのであれば特殊図柄 8 5 S の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態における特殊図柄 8 5 S は「 S 」の文字を含むものである（図 1 4（ b ）参照）。

【 0 0 6 8 】

特殊リーチ成立演出においては、まず、所定のキャラクタ（以下、演出キャラクタと称する）が表示領域 9 1 1 に表示される導入段階（演出のプロローグとなる部分）が実行される。特殊図柄 8 5 S は、当該演出キャラクタに関連付けた態様とされている。上述した通り、本実施形態における特殊図柄 8 5 S は「 S 」の文字を含むものであるところ、当該演出キャラクタの頭文字（イニシャル）が「 S 」ということである（図面においては「 S 」を付して当該キャラクタを示す）。本実施形態とは異なり、当該演出キャラクタを直接的に表す部分を含む図柄が特殊図柄 8 5 S とされたものとしてもよい。例えば、所定の文

10

20

30

40

50

字と、当該演出キャラクタを表す部分とが一体化されたものが特殊図柄 8 5 S とされた構成とする。

【 0 0 6 9 】

演出キャラクタが登場した後、表示領域 9 1 1 に二つの特殊図柄 8 5 S が表示される事前段階が実行される。本実施形態では、表示領域 9 1 1 の幅方向両側に表示される。上述した通り、あくまでリーチ状態は、複数種の装飾図柄 8 0 のうちから選択された二つの選択図柄が同種のものとなることであり、特殊図柄 8 5 S が二つ表示される事前段階は厳密にはリーチ状態ではない。しかし、遊技者視点でいえば、同じ図柄が二つ表示されることで、リーチが成立したという印象または将来的にリーチが成立するのではないかという印象を受けることになる。

10

【 0 0 7 0 】

事前段階の後、中継段階が実行される。中継段階に移行することを契機として特殊図柄 8 5 S は装飾図柄 8 0 に変化する。また、中継段階が開始されたことを示す画像であって、中継段階の内容（目標）を表す開始画像 2 0 が表示される。後述する通り、中継段階はリーチ図柄として採用される候補図柄としての装飾図柄 8 0 の種類が変化する（レベルアップする）可能性があるものであるため、「リーチ図柄のレベルを上げる」の開始画像 2 0 が表示される。

【 0 0 7 1 】

中継段階にて示される装飾図柄 8 0 は、リーチ図柄となる候補（候補図柄）を示すものである。中継段階の最後に表示されている候補図柄がリーチ図柄として採用される。本実施形態では、事前段階から中継段階への移行を契機として特殊図柄 8 5 S は第一レベルの装飾図柄 8 0 に変化する。つまり、第一レベルの装飾図柄 8 0 が候補図柄として表示されることが中継段階の開始とされる。

20

【 0 0 7 2 】

中継段階においては、期待度が高まる方向に候補図柄が変化する。本実施形態では装飾図柄 8 0 のレベルは三つに区別されているため、最大で二回の期待度のレベルアップが生じ得る。一度もレベルアップが発生しない場合には、第一レベルの装飾図柄 8 0 が表示されたまま中継段階が終了する。一回のレベルアップ（第一レベル 第二レベル）が発生した場合には、第二レベルの装飾図柄 8 0 が表示された状態で中継段階が終了する。二回のレベルアップ（第一レベル 第二レベル 第三レベル）が発生した場合には、第三レベルの装飾図柄 8 0 が表示された状態で中継段階が終了する。なお、中継段階にて発生する具体的な演出（候補図柄の変化（レベルアップ）のきっかけ（契機）を表現する図柄変化契機の演出）はどのようなものであってもよい。本実施形態では、候補図柄が切断されるような画像が表示された上で、候補図柄の種類が変化する（レベルアップが発生する）演出態様とされる。具体的には、中継段階において、候補図柄が切断される演出（切断演出）が連続的に発生し、当該切断を契機として候補図柄のレベルアップが発生する演出態様とされる。なお、本実施形態の第一レベルのように、同じレベルの装飾図柄 8 0 が二種以上あるのであれば、中継段階にてある種の装飾図柄 8 0 から同じレベルの別種の装飾図柄 8 0 に変換することが発生するようにしてもよい。つまり、上述した切断演出のような演出（図柄変化契機の演出）が発生した際における装飾図柄 8 0 の種類の変換として、装飾図柄 8 0 のレベルアップを伴う変化だけでなく、装飾図柄 8 0 のレベルアップを伴わない変化が発生する構成としてもよい。

30

40

【 0 0 7 3 】

中継段階が終了するまでの時間が表示される構成としてもよい。例えば、中継段階終了までのカウントダウンがなされる時間画像 1 6 が表示されたり（図 1 5（d）、図 1 6（a）参照）、中継段階の開始から終了まで継続的に変化し続けるメータの画像が表示される（図示せず）ようにしたりしてもよい。また、遊技者に操作手段 1 0 の操作（連続操作や維持操作）が促され、当該操作が所定条件を満たすものとなることを条件として図柄変化契機の演出が発生する構成としてもよい（図 1 5（d）参照）。ただし、対象当否抽選結果を踏まえ、リーチ図柄とされる装飾図柄 8 0 の種類（レベル）は内部的に決まってお

50

り、中継段階の終了する時点では内部的に決まっていた種類の装飾図柄 80 が候補図柄として表示された状態となるように制御される。

【0074】

このような中継段階が実行され、中継段階の最終時点（終了時点）（図16（a）参照）にて候補図柄として表示されていた種類の装飾図柄 80 がリーチ図柄とされたリーチの成立が示される結果段階（図16（b）参照）に移行する。つまり、第一レベルの装飾図柄 80 がリーチ図柄とされた第一結果（図16（a-1）（b-1）参照）、第二レベルの装飾図柄 80 がリーチ図柄とされた第二結果（図16（a-2）（b-2）参照）、第三レベルの装飾図柄 80 がリーチ図柄とされた第三結果（図16（a-3）（b-3）参照）のいずれかとなる結果段階に至って特殊リーチ成立演出は終了する。対象当否抽選結果の大当たり信頼度は、第一結果、第二結果、第三結果（最も高い）の順で高くなる。

10

【0075】

結果段階では、選択されたリーチ図柄（中継段階の最終時点で候補図柄として表示されていた装飾図柄 80）によりリーチが成立したことを示す画像が表示される。本実施形態では、リーチ図柄の一方から他方に向かって延びる（二つのリーチ図柄を結ぶように延びる）細長い画像であるリーチライン画像 25 が表示される（図16（b）参照）。これ以外にも「リーチ」（REACH）といった文字を含む画像が表示されることでリーチ成立が示されるようにしてもよい。

【0076】

特殊リーチ成立演出の実行後は、図示しない所定のスーパーリーチ演出が実行されて、当該スーパーリーチ演出の結末により対象当否抽選結果が示されることになる。

20

【0077】

このように、本実施形態における特殊リーチ成立演出は、特殊図柄 85S によりリーチ成立を予告した上で（特殊図柄 85S は当否抽選結果を示す図柄ではないのであるから、特殊図柄 85S が二つ表示された事前段階は厳密にはリーチが成立していない状態（あくまでリーチ前の「予告」）である）、どの種類の装飾図柄 80 によるリーチが成立するかを遊技者に注目させるといふ分かりやすい流れの演出である。見方を変えれば、とりあえずは装飾図柄 80 のいずれでもない特殊図柄 85S（将来的にリーチ図柄となる代替図柄）を表示することで、どの装飾図柄 80 でリーチが成立するかわからない状況であることを事前に示す演出形態であるといえる。

30

【0078】

また、中継段階にて期待度（レベル）が高まる方向に候補となる装飾図柄 80 の種類が変化するようにすれば、候補図柄の変化の回数が増えることを遊技者が願う演出形態となる。特に、本実施形態では、まずは事前段階にていずれの装飾図柄 80 とも異なる特殊図柄 85S が表示されてリーチ図柄が決まっていなかったことが前もって遊技者に示唆されるため、事前段階から中継段階（リーチ図柄を決定する演出）への移行が自然なものとなる。

【0079】

以下、上記特殊リーチ成立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。

40

【0080】

○具体例 3 - 1

上記実施形態における特殊リーチ成立演出は、特殊図柄 85S が表示された事前段階の後、中継段階を経て結果段階に至ることを説明したが、中継段階を経ずに結果段階に至る構成としてもよい。上記実施形態に即して言えば、特殊図柄 85S が二つ表示された事前段階（図15（b）参照）から、当該特殊図柄 85S が第一レベルの装飾図柄 80、第二レベルの装飾図柄 80、第三レベルの装飾図柄 80 のいずれかに変化してリーチの成立が示される結果段階（図16（b）参照）に移行するような構成としてもよい。

50

【 0 0 8 1 】

○具体例 3 - 2

上記実施形態における装飾図柄 8 0 のレベル（第一レベル～第三レベル）は、リーチ図柄として採用された場合における対象当否抽選結果が大当たりとなる確率の高低を示唆するものであることを説明したが、それ以外の遊技者に有利な事象の発生期待度を示唆するものとしてもよい。例えば、あるレベルの装飾図柄 8 0 による当たり組み合わせが表示された場合よりも、それよりも高いレベルの装飾図柄 8 0 による当たり組み合わせが表示された場合の方が、その後の大当たり遊技のラウンド数（出玉）が多くなる設定とすることが考えられる。また、例えば、あるレベルの装飾図柄 8 0 による当たり組み合わせが表示された場合よりも、それよりも高いレベルの装飾図柄 8 0 による当たり組み合わせが表示された場合の方が、大当たり遊技終了後の遊技状態（大当たり獲得を目指して遊技する遊技状態）が遊技者に有利な遊技状態である確率が高いといった設定とする（例えば、通常遊技状態および当該通常遊技状態よりも大当たり確率が高い特別遊技状態が設けられているのであれば、高レベルの装飾図柄 8 0 による当たり組み合わせが表示された場合ほど特別遊技状態である確率が高い設定とする）ことが考えられる。

10

【 0 0 8 2 】

このように、装飾図柄 8 0 のレベル（種類）に応じ、遊技者に有利な事象が発生する確率（期待度）が異なるようにすることで、特殊リーチ成立演出の中継段階においてはよりレベルの高い装飾図柄 8 0 が表示された状態になることに遊技者は期待することになる。

【 0 0 8 3 】

○具体例 3 - 3

上記実施形態では、事前段階では特殊図柄 8 5 S が二つ表示されることを説明したが、特殊図柄 8 5 S が一つのみ表示される構成としてもよい。一つの特図柄 8 5 S しか表示されなくても、当該特殊図柄 8 5 S が将来的にリーチ図柄（装飾図柄 8 0）となることを示唆するような画像が合わせて表示されればよい。例えば、一つしか特殊図柄 8 5 S が表示されなくても、当該特殊図柄 8 5 S とともに上記実施形態にて説明した「リーチ図柄のレベルを上げる」といったような画像が表示されれば、当該特殊図柄 8 5 S がこれからリーチ図柄に変化する可能性を感じとることができる。

20

【 0 0 8 4 】

○具体例 3 - 4

特殊図柄 8 5 S として、互いに態様が異なる複数種の図柄が設けられたものとする。一回の特殊リーチ成立演出においては、複数種の特殊図柄 8 5 S のうちのいずれかが表示される構成とする。種類が異なる特殊図柄 8 5 S の態様の差の設定手法は種々考えられるが、色彩の違いとすることが好ましい。すなわち、特殊図柄 8 5 S の外形は同じにしつつ、色彩を異ならせるようにするとよい。上記実施形態のように特殊図柄 8 5 S が所定の文字を表した部分を含むものとするのであれば、いずれの種類の特図柄 8 5 S も当該文字を表しつつ、その色彩が互いに異なるものとされる。

30

【 0 0 8 5 】

このような複数種の特殊図柄 8 5 S が設けられていることを前提とし、事前段階にて表示された特殊図柄 8 5 S の種類が、特殊リーチ成立演出の結末を示唆するものとする。例えば、特殊図柄 8 5 S として、白色を呈する第一特殊図柄 8 5 1 S（図 17（a - 1）参照）および赤色を呈する第二特殊図柄 8 5 2 S（図 17（a - 2）参照）が設けられたものとする。そして、第一特殊図柄 8 5 1 S が表示された場合よりも、第二特殊図柄 8 5 2 S が表示された場合の方が、最終的に期待度（レベル）が高い装飾図柄 8 0 によるリーチが成立する蓋然性が高い（すなわち、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高い）ものとする。例えば、図 17（b）に示すような振分とする。このようにすることで、事前段階にて表示される特殊図柄 8 5 S は、リーチの成立を予告するだけでなく、リーチ図柄とされる装飾図柄 8 0 のレベルを示唆するという演出形態となる。

40

【 0 0 8 6 】

○具体例 3 - 5

50

事前段階前の導入段階として、変動する複数種の装飾図柄 80 に対し、特殊図柄 85 S が加えられる演出（特殊付加演出）が発生するものとする。変動中演出中は、基本的にはそれぞれが複数種の装飾図柄 80 を含む三つの装飾図柄群 80 g が変動表示される（図 18（a）参照）ところ、そのうちの二つに特殊図柄 85 S が加えられる特殊付加演出が発生する。リーチ図柄が表示領域 911 の左右に表示される構成とするのであれば、左装飾図柄群 80 g L および右装飾図柄群 80 g R のそれぞれに特殊図柄 85 S が加えられ（図 18（b）参照）、特殊図柄 85 S は表示領域 911 の左側および右側で変動表示される（図 18（c）参照）。その後、「左装飾図柄群 + 特殊図柄」の変動が停止または疑似停止し、「右装飾図柄群 + 特殊図柄」の変動が停止または疑似停止して、表示領域 911 の左側および右側に特殊図柄 85 S が表示された事前段階に移行するようにする（図 18（d）参照）。その後には上記実施形態にて説明したように特殊リーチ成立演出が進行する。

10

【0087】

本例のように一時的に特殊図柄 85 S が装飾図柄 80 とともに変動表示されるようにすることで、変動表示される複数種の図柄のうちから特殊図柄 85 S が選択されたという印象を遊技者が受けることになる。

【0088】

また、本例のようにする場合には、図 18（c）のように装飾図柄群 80 g に特殊図柄 85 S が加えられて変動表示された後、図 18（d）のように特殊図柄 85 S が二つ表示されて事前段階に移行すること（成功結末となること）もあれば、図 18（d）の状態には移行しない、すなわち特殊図柄 85 S が二つ表示された状態に移行しないこと（失敗結末となること）もある構成としてもよい。成功結末となった場合には特殊リーチ成立演出が発生していずれかの装飾図柄 80 でリーチが成立する状態に至る（対象当否抽選結果が大当たりである可能性がある）。失敗結末となった場合には特殊リーチ成立演出は発生せず、リーチ不成立となる（対象当否抽選結果ははずれである）。

20

【0089】

5 - 4) 先露見演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出を構成する演出として特定演出が（図 19 参照）発生することがある。特定演出は、遊技者に有利な状況となったことを示す有利画像 31 が表示領域 911 に表示される結果（有利結果）（図 19（c - 1）参照）に至るか、または、有利画像 31 が表示されず遊技者に不利な状況となったことを示す不利画像 32 が表示領域 911 に表示される不利結果（図 19（c - 2）参照）に至るものである。特定演出が所定の分岐点（後述）まで進行した後、有利画像 31 および不利画像 32 の一方が表示されることになる。なお、不利結果に至った場合（不利画像 32 が表示された場合）であっても、それが覆される逆転パターンとなるケースもある。本実施形態における特定演出は、スーパーリーチ演出の一種である。特定演出の結果は、特定演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果（対象当否抽選結果）に応じたものとなる。特定演出が有利結果となる場合には、対象当否抽選結果が大当たりであることが確定する。特定演出が不利結果となる場合には、逆転パターンが発生する場合を除き対象当否抽選結果がはずれであることが確定する（逆転パターンが発生した場合には対象当否抽選結果が大当たりであることが確定する）。特定演出の具体的な態様はどのようなものであってもよい。

30

40

【0090】

本実施形態では、遊技者側のキャラクタである味方キャラクタ（図面においては「味」の文字を付して示す）と敵キャラクタ（図面においては「敵」の文字を付して示す）が戦うバトル演出である（図 19（a）参照）。上記有利画像 31 としては味方キャラクタが有利な状況となったことを表す画像や敵キャラクタが不利な状況となったことを表す画像（図 19（c - 1）参照）が、上記不利画像 32 としては味方キャラクタが不利な状況となったことを表す画像や敵キャラクタが有利な状況となったことを表す画像（図 19（c - 2）参照）が例示できる。つまり、有利画像 31 および不利画像 32 の一方が表示されることで、有利結果および不利結果のどちらに至ったかを把握することができる（ただし、不利結果の場合は、逆転パターンとなる場合もある）。

50

【 0 0 9 1 】

特定演出において、有利画像 3 1 または不利画像 3 2 が表示されて結果が判明する段階（期間）を結果段階と、結果が判明する直前であることを示唆する段階（期間）を直前段階とする。直前段階と結果段階の境界が、結果が判明する前と後の分岐点ということになる。直前段階においては、結果が判明する直前であることを遊技者に示唆する（煽る）ような画像（以下、直前画像 3 5 と称する）が表示領域 9 1 1 に表示される（図 1 9（b）参照）。よって、表示領域 9 1 1 に表示される画像について、特定演出は、直前画像 3 5 が表示された状態から分岐点到達を契機として有利画像 3 1（図 1 9（c - 1）参照）または不利画像 3 2（図 1 9（c - 2）参照）が表示された状態に移行するというものである。

10

【 0 0 9 2 】

このような特定演出が有利結果に至る場合に、先露見演出が発生することがある。先露見演出は、演出装置を用いた演出である。当該演出装置は、特定演出の画像が表示される表示装置 9 1 とは異なる装置である。特定演出の画像が表示される表示装置 9 1 は、特定演出の実行を示すメインの装置であるといえるところ、演出装置は当該メインの装置とは異なる装置であるということである。当該演出装置は、第一状態から当該第一状態とは異なる状態であることが遊技者の感覚（五感のいずれか）で認識可能な第二状態に変化することが可能なものである。本実施形態では、操作手段 1 0（押ボタン）が当該演出装置として用いられる。操作手段 1 0 は、遊技者が触れる外郭を構成する外形部と、その内側に設けられる一または複数の発光部（遊技者が触れることはできない）から構成される発光部を有する。外形部は光透過性を有する材料で形成されている。本実施形態における外形部は無色透明な樹脂材料で形成されている。発光部から発せられた光は、外形部を通過して遊技者に認識される。つまり、操作手段 1 0 は、遊技者が操作可能な操作の対象となる装置として機能するだけでなく、発光装置としても機能するということである。発光部が非発光状態から発光状態に変化すれば、当該変化を遊技者は認識できる。また、発光部の発光色が変化すれば、その発光色の変化を遊技者は認識できる。なお、このような内部に発光部が設けられた操作手段自体は公知であるため具体的な構造等の説明は省略する。

20

【 0 0 9 3 】

上記第一状態と第二状態は、操作手段 1 0 の発光部の発光態様の違いとされている。なお、非発光状態にあることも発光態様の一種と取り扱われるものとする。本実施形態では、発光部が非発光状態にあることが第一状態とされ、発光部が白色で発光した状態にあることが第二状態とされている（図 2 0（a）参照）。よって、第一状態から第二状態への変化とは、操作手段 1 0 の発光部の発光態様が、非発光状態から発光状態（白）に変化するということになる。なお、第一状態および第二状態のいずれもが発光状態である設定とし、色が異なるといったものとしてもよい。このようにした場合には、第一状態から第二状態への変化は、発光部の色の変化として表れる構成となる。また、第一状態が発光部の点滅、第二状態が発光部の点灯といったように、第一状態から第二状態への変化が発光部の点滅 / 点灯の違いとして表れる構成とすることも考えられる。

30

【 0 0 9 4 】

本実施形態は、特定演出にて、先露見演出とは異なる演出であって上記演出装置（本実施形態では操作手段 1 0）を用いた結果対応演出が発生することがある。特定演出が有利結果に至る場合には、結果対応演出および先露見演出のいずれか一方が発生する。結果対応演出は基本の演出（デフォルトの演出）であり、先露見演出は特別な演出（イレギュラーな演出）である。つまり、特定演出が有利結果に至る場合には、多くが結果対応演出の発生を伴い、稀に先露見演出の発生を伴うような設定とされている。本実施形態では、特定演出が有利結果に至る場合の 9 5 % 以上が結果対応演出の発生を伴うものとされている。

40

【 0 0 9 5 】

結果対応演出および先露見演出は、いずれも、演出装置である操作手段 1 0 が第一状態から第二状態に変化する演出であるという点では共通する。ただし、第一状態から第二状

50

態に変化するタイミング（以下、当該変化が発生する時点を変化時点と称する）が異なる。

【0096】

特定演出が有利結果に至る場合、直前段階にて直前画像35が表示され、分岐点到達を契機として有利画像31が表示される。結果対応演出は、当該分岐点到達と略同時（遊技者が同時であると認識される範囲でのずれは許容されるという意味である）に変化時点Pnが設定されるものである（図20（b）参照）。つまり、表示領域911に有利画像31が表示されると略同時に操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものである。換言すれば、有利画像31が表示されて有利結果に至ったことが判明すると略同時に操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものである。

10

【0097】

先露見演出は、上記分岐点到達よりも前に変化時点Psが設定されるものである。つまり、表示領域911に直前画像35が表示されている直前段階にて操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものである（図20（b）参照）。換言すれば、有利画像31が表示されて有利結果に至ったことが判明するよりも前に操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものである。

【0098】

なお、特定演出が不利結果に至る場合には、結果対応演出および先露見演出は発生しない。直前段階にて操作手段10が第一状態とされることは有利結果に至る場合と同様であるが、そのまま結果段階（不利画像32が表示された段階）に移行しても操作手段10が第一状態にあることは維持される。つまり、操作手段10が第一状態から第二状態に変化すること（結果対応演出、先露見演出）は、遊技者に有利な有利結果に至る場合に限り発生する演出であり、有利結果に至らない場合には当該演出は発生しない。

20

【0099】

以上説明したように、特定演出が有利結果に至る場合には、基本的には有利画像31が表示されると略同時に操作手段10が第一状態から第二状態に変化する（結果対応演出とされる）。つまり、有利結果に至ったことを強調する演出として操作手段10の第二状態への変化が生じる。これに対し、先露見演出は、本来（結果対応演出）よりも早いタイミングで操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものであるから、遊技者に驚きを与える演出であるといえる。見方を変えれば、「フライング気味」に、操作手段10の第一状態から第二状態への変化で有利結果に至ることを遊技者に知らせる（先に有利結果を「露見」させる）という面白みのある演出であるといえる。

30

【0100】

また、本実施形態における第一状態から第二状態への変化は、発光装置（操作手段10）の発光態様の変化である。遊技者は、特定演出の画像が表示される表示装置91（メインの表示装置）に特に注目していることになるであろうから、それとは別の発光装置（操作手段10）の変化に気付かない可能性がある。つまり、本実施形態のように発光装置の発光態様の変化が先露見演出として発生するようにすることで、誰しもが先露見演出の発生に気付くわけではないという演出形態とすること（先露見演出の発生に気付くことが容易ではないため、発生に気付いた遊技者が喜びを感じる演出形態とすること）ができる。

40

【0101】

以下、上記先露見演出や結果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。

【0102】

○具体例4-1

上記実施形態における結果対応演出は、分岐点到達と略同時に変化時点が設定されるものであることを説明したが、分岐点到達以降に変化時点が設定されるものとしてもよい。つまり、表示領域911に有利画像31が表示された後、所定時間（ただし、長くとも数秒程度である）経過後に操作手段10が第一状態から第二状態に変化するものとしてもよ

50

い（図 2 1 参照）。つまり、結果対応演出として有利画像 3 1 が表示されて有利結果に至ったことが判明した後、操作手段 1 0（演出装置）が第一状態から第二状態に変化するようによい。このようにしても、操作手段 1 0（演出装置）が第一状態から第二状態に変化するタイミングが、「有利結果に至ったことが判明した後」である結果対応演出と、「有利結果に至ることが判明する前」である先露見演出との違いが明確なものとなる。

【 0 1 0 3 】

○具体例 4 - 2

上記実施形態では、演出装置が操作手段 1 0であることを説明したが、特定演出の画像が表示される表示装置 9 1とは異なる装置であって、遊技者の感覚で認識可能な第一状態から第二状態への変化が実現できる装置であれば操作手段 1 0以外の装置を演出装置として用いてもよい。

10

【 0 1 0 4 】

○具体例 4 - 3

上記実施形態における先露見演出（結果対応演出）としての演出装置の第一状態から第二状態への変化は発光態様の変化であることを説明したが、遊技者の感覚で認識可能な変化であればそれ以外の変化が先露見演出として発生するようにしてもよい。例えば、振動する演出装置（バイブレーション機能を備えた演出装置）を備えた遊技機が公知であるところ、当該演出装置の振動の態様が異なるものが第一状態や第二状態とされた構成としてもよい。例えば、非振動状態にある演出装置が変化時点到達を契機として振動状態に変化することが先露見演出（結果対応演出）として発生する構成としてもよい。

20

【 0 1 0 5 】

○具体例 4 - 4

上記実施形態では、特定演出が有利結果に至る場合には結果対応演出または先露見演出が発生することを説明したが、特定演出が有利結果に至る場合にはもれなく先露見演出が発生する（結果対応演出は発生することがない）ようにしてもよい。

【 0 1 0 6 】

ただし、上記実施形態のように基準の演出（「デフォルト」の演出）として結果対応演出が存在するからこそ、当該結果対応演出との比較の上で先露見演出の変化時点（第一状態から第二状態への変化タイミング）が早いともいえる。つまり、先露見演出に接したときの印象を高めるという点においては、比較対象となる結果対応演出が発生しうる構成とすることが好ましいといえる。

30

【 0 1 0 7 】

○具体例 4 - 5

上記実施形態のように、先露見演出（結果対応演出）に用いられる演出装置が操作手段 1 0である場合において、特定演出の結果判明前に遊技者に対し操作手段 1 0の操作が要求され（図 2 2（b）参照）、操作有効期間中の操作手段 1 0の操作が所定条件を満たすものとなることを契機として結果が判明する（有利画像 3 1（図 2 2（c - 1）参照）または不利画像 3 2（図 2 2（c - 2）参照）が表示される）ものとする。つまり、操作有効期間中の操作手段 1 0の操作が所定条件を満たすものとなることが分岐点となる構成とする。なお、要求される操作は単発操作（一回の操作）であることが好ましい。つまり、一回の操作手段 1 0の操作により結果が判明する構成とすることが好ましい。ただし、連続操作（操作対象が押ボタンである場合にはいわゆる「連打」）や、操作した状態を維持する維持操作（操作対象が押ボタンである場合にはいわゆる「長押し」）が要求される構成として、操作有効期間中における操作手段 1 0の操作が所定条件を満たしたものを契機として結果が判明するようにすることを否定するわけではない。

40

【 0 1 0 8 】

上記実施形態にて説明したように、結果対応演出は、有利画像 3 1が表示されると略同時に操作手段 1 0の第一状態から第二状態への変化が発生するものである。よって、図示しないが、本例のようにした場合の結果対応演出は、操作有効期間中の操作手段 1 0の操作が所定条件を満たすこと（分岐点）と略同時に当該操作手段 1 0が第一状態から第二状

50

態へ変化するという演出態様となる。なお、上記具体例 4 - 1 のようにするのであれば、結果対応演出は、操作手段 10 の操作が所定条件を満たして以降（分岐点以降）に当該操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化することになる。

【0109】

一方、先露見演出は、操作有効期間中における操作手段 10 の操作が所定条件を満たすよりも前（分岐点よりも前）に、当該操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化するのである。具体的には、操作有効期間の開始から所定時間経過した操作有効期間の途中時点において操作手段 10 の操作が所定条件を満たすものとなっていなかった場合には、当該操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化する先露見演出が発生するものとする。例えば、操作有効期間が最大 3 秒である場合において、操作有効期間の開始（図 23（a）参照）から 1 秒の途中時点において操作手段 10 の操作が所定条件を満たすものとなっていなかった場合には、操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化する（図 23（b）参照）ものとする。なお、先露見演出が発生するのは、あくまで途中時点にて操作手段 10 の操作が所定条件を満たすものとなっていなかった（すなわち結果が判明していなかった）場合であり、途中時点到達よりも前に操作手段 10 の操作が所定条件を満たすものとなった場合にはそれを契機として有利画像 31 が表示されることになる。なお、この場合には、有利画像 31 が表示されると略同時に操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化するから、見た目上は結果対応演出と変わりはないことになる。

10

【0110】

本例のようにすることで、結果に至る契機とされている操作手段 10 の操作がなされる前（操作が所定条件を満たす前）に、当該操作手段 10 が第一状態から第二状態に変化して有利結果に至ることが先に「露見」する可能性があるという面白みのある演出形態とすることができる。上記実施形態とは異なり操作手段 10 の操作が要求されるのであって遊技者は操作手段 10 を見て操作しようとするはずであるから、先露見演出として生じる操作手段 10 の変化（第一状態から第二状態への変化）に遊技者が気付く蓋然性も高くなる。

20

【0111】

ただし、本例のようにした場合、先露見演出として発生する操作手段 10 の第一状態から第二状態への変化が、遊技者に対する操作要求を示すものとして発生していると遊技者が勘違いしてしまうおそれがある。上記実施形態のように、操作手段 10 の操作を経ずに結果に移行するような構成は、このような勘違いを招くおそれがないという点では優れているといえる。

30

【0112】

○具体例 4 - 6

結果対応演出と先露見演出とでは、変化が発生するタイミング（変化時点の遅早）だけでなく、演出装置（操作手段 10）の変化後の態様（第二状態）が異なる構成とする。例えば、結果対応演出については、発光部が、非発光の状態（第一状態）から白色で発光した状態（第二状態）に変化するものとする（図 24（a）参照）。一方、先露見演出については、発光部が、非発光の状態（第一状態）から赤色で発光した状態（第二状態）に変化するものとする（図 24（b）参照）。つまり、結果対応演出と先露見演出とでは、変化時点到達前の態様（第一状態）は同じであるものの、変化時点到達後の態様（第二状態）は異なる構成とする。

40

【0113】

このような構成とすることで、先露見演出が発生する際には、結果対応演出と異なる変化が生じることになるから、先露見演出が発生していること（「デフォルト」の演出である結果対応演出とは異なる特殊な演出が発生していること）が強調されることになり、先露見演出の発生に遊技者が気付きやすくなる。

【0114】

5 - 5）特殊変更演出

本実施形態では、音量および光量を段階的に調整することが可能なものである。音量および光量の一方のみ調整可能な構成としてもよい。音量はスピーカ 60 から出力される音

50

の大きさである。出力される音の一部が調整の対象外であってもよい（例えば、異常が発生した場合にそれを報知する音は調整の対象外とされる）。光量は遊技機 1 に設けられた LED 等の各種発光部から発光される光の明るさである。遊技機 1 に設けられた発光部の一部が調整の対象外であってもよい。このような音量および光量が調整可能な遊技機は公知であるためそれ自体の詳細な説明は省略する。本実施形態では、音量は音量 1（最低）～音量 5（最高）の五段階で、光量も光量 1（最低）～光量 5（最高）の五段階で調整可能である。音量や光量の変更操作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、操作手段 10 の一種である十字キー 12 の操作により音量を調整することができる。十字キー 12 の左右により音量が増減し（左を操作することで音量が一段階低くなり、右を操作することで音量が一段階高くなる）、十字キー 12 の上下により光量が増減するよう

10

【0115】

音量または光量を所定の段階に変更する変更操作がなされた際には、当該段階への変更が完了したことを遊技者に報知する変更演出が実行されることがある。本実施形態では、当該変更演出として、普通変更演出と特殊変更演出を実行することが可能である。なお、以下では、音量の変更操作がなされた際における普通変更演出や特殊変更演出を中心に説明するが、特に明示した場合を除き光量についても同様にすることができる。

【0116】

普通変更演出は、変更後の音量の段階を表す数値を含む普通言葉がスピーカ 60 から出力されるものである。本実施形態では、音量を○段階に変更したときには、「音量は○です」の普通言葉の音声がスピーカ 60 から出力されることが普通変更演出として実行される（図 25（b）参照）。すなわち、変更後の音量の段階が「○」であることを表す数値を含む普通言葉がスピーカ 60 から出力される。本実施形態では、変更後の音量や光量の段階が 2～4 段階である場合には普通言葉が出力される（図 26 参照）。

20

【0117】

特殊変更演出は、変更後の音量の段階を表す数値によらず（数値を含まず）当該変更後の段階を表す特殊言葉がスピーカ 60 から出力される（図 25（c）参照）ものである。特殊言葉は、音量の最小の段階（最小音量（本実施形態では音量 1））および最大の段階（最大音量（本実施形態では音量 5））の少なくともいずれか一方に対応づけられたものが設けられている。本実施形態では最小音量および最大音量のそれぞれに対応づけられた特殊言葉が設けられている。特殊言葉は、最小音量や最大音量にしたことによる効果を表す文言を含むものである。換言すれば、「最小」であることや、「最大」であることを強調する文言を含むものである。

30

【0118】

本実施形態では、最小音量については「小さすぎない？」の特殊言葉が対応づけられている。最大音量については「うるさくない？」の特殊言葉が対応づけられている。つまり、音量を最小、最大にしたことによって生じる状況を、段階を表す数値によらずに表現したものである。また、最小光量については「真っ暗だよ」の特殊言葉が、最大光量について「まぶしくない？」の特殊言葉が対応づけられている（図 26 参照）。

40

【0119】

音量および光量は変動中演出が実行されている最中に変更することもできるし、変動中演出が実行されていない待機状態中に変更することもできる。なお、変動中演出が実行されていない状態となってから即座に待機状態に移行するようにしてもよい。待機状態は、新たな変動中演出が開始されること（始動領域 904 に遊技球が進入すること）をもって終了する。

【0120】

本実施形態では、変動中演出中に音量や光量の変更を行った場合には、普通変更演出と特殊変更演出のいずれも実行されない。変動中演出中は、変動中演出を構成する各種演出音

50

されないようにされる。ただし、表示領域 9 1 1 には、変更後の音量や光量の段階を示す段階画像 5 0 が表示領域 9 1 1 に表示されるようにしてもよい。段階画像 5 0 による変更後の段階を示す手法は種々考えられる。「音量」(は変更後の段階を表す数字) といった数値により表す手法や、要素画像の数で表す手法、メータで表す手法といった公知の手法を用いることができる。待機状態にて音量や光量の変更を行った場合に表示される段階画像 5 0 (図 2 5 参照) と同じ画像が表示されるようにすればよい。

【 0 1 2 1 】

一方、待機状態中に音量や光量の変更を行った場合には、普通変更演出および特殊変更演出の一方が実行される。待機状態中は変動中演出を構成する演出音出力されていないから、変更後の段階に対応する音声を出力して変更が完了したことが遊技者に報知されるようにする。待機状態中に音量や光量が最小段階および最大段階以外の段階、すなわち本実施形態では段階 2 ~ 5 のいずれかに変更された場合には普通変更演出が実行される。つまり、「音量は です」、「光量は です」の普通言葉が出力される(図 2 5 (b) 参照) 。一方、待機状態中に音量や光量が最小段階や最大段階、すなわち本実施形態では段階 1 および段階 5 にいずれかに変更された場合には特殊変更演出が実行される。つまり、音量 1 とした場合には「小さすぎない?」、音量 5 とした場合には「うるさくない?」の特殊言葉が出力され、光量 1 とした場合には「真っ暗だよ」の特殊言葉が、音量 5 とした場合には「まぶしくない?」の特殊言葉が出力される(図 2 5 (c) 参照) 。このように、音量 1 とした際には音量が小さくなったことを表す文言が、音量 5 とした際には音量が大きくなったことを表す文言が、光量 1 とした際には光量が小さくなったことを表す文言が、光量 5 とした際には光量が大きくなったことを表す文言が出力される。本実施形態では、待機状態中に音量や光量の変更操作がなされた場合においても、変更後の段階を示す段階画像 5 0 が表示領域 9 1 1 に表示される(図 2 5 (b) (c) 参照) 。

【 0 1 2 2 】

なお、音量を変更操作した場合には、変更後の音量で普通言葉または特殊言葉が出力される。つまり、遊技者は、普通言葉や特殊言葉を聴いた上で、変更後の音量が自らに適した音量かどうかを判断することができる。また、光量を変更操作した場合には、現在設定されている音量で普通言葉または特殊言葉が出力される。さらには、変更後の光量で各種発光部(調整の対象となる発光部) が発光する。

【 0 1 2 3 】

特殊言葉(特殊変更演出) は、所定のキャラクタの音声とされることが好ましい(図 2 5 (c) 参照) 。具体的には、変動中演出にて登場するキャラクタ(例えば遊技機がモチーフとした原作のキャラクタ(当該キャラクタを演ずる声優)) の音声とされるとよい。上記の通り特殊言葉は、普通言葉とは異なり変更した音量や光量の大小を作用的な表現で示すものである(遊技者に対し「話しかける」ような表現で示すものである) から、所定のキャラクタの音声で出力されるものとする。これに対し、普通言葉(普通変更演出) は、この種のキャラクタの音声とはされないようにするとよい(例えば、機械的な音声とされるとよい) 。

【 0 1 2 4 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 は、音量や光量を変更した際、変更後の段階を表す数値によらず変更後の段階を表す特殊言葉が出力されるという面白みのある演出(特殊変更演出) を実行することが可能である。

【 0 1 2 5 】

また、本実施形態のように、音量や光量を最小段階や最大段階に変更した際に特殊変更演出(普通変更演出よりも目立つ演出) が実行されるようにすれば、音量や光量が最小、最大となったことを強調すること(遊技者に分かりやすく示すこと) ができる。

【 0 1 2 6 】

また、本実施形態のように、変動中演出中には特殊変更演出が実行されることがないようにすることで、特殊変更演出(特殊言葉の出力) が、変動中演出を構成する演出(信頼度を示唆する演出) として実行されていると遊技者が勘違いしてしまうことがなくなる。

【 0 1 2 7 】

以下、上記特殊変更演出や普通変更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 2 8 】

○具体例 5 - 1

上記実施形態では、音量および光量のいずれを変更した際にも特殊変更演出が実行されることを説明したが、音量および光量の一方を変更した際にのみ特殊変更演出が実行されることがあり、他方を変更した際には特殊変更演出が実行されない（普通変更演出が実行される）ようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

○具体例 5 - 2

上記実施形態では、音量や光量を最小段階にした際および最大段階とした際に特殊変更演出が実行されることを説明したが、最小段階にした際および最大段階とした際の一方の場合にのみ特殊変更演出が実行され、他方の場合には特殊変更演出が実行されない（普通変更演出が実行される）ようにしてもよい。音量や光量を最小としたこと、もしくは、最大としたことを特に強調したいのであれば、本例のような構成とすればよい。

【 0 1 3 0 】

○具体例 5 - 3

最小段階および最大段階以外の段階とした際にも特殊変更演出が実行されるようにしてもよい。特殊変更演出（特殊言葉）の内容は、段階に応じて異ならせ、出力の差が言葉に表れるようにする。例えば、音量 1 とした場合には「小さすぎない？」の特殊言葉が、音量 2 とした場合には「小さくなったよ」の特殊言葉が出力されるようにする（「小さすぎない」の方が「小さくなったよ」よりも、出力が小さいことを遊技者は感じ取ることができる）。

【 0 1 3 1 】

○具体例 5 - 4

上記実施形態では、変動中演出中に音量や光量の変更操作がなされても普通変更演出および特殊変更演出のいずれも実行されないことを説明したが、普通変更演出が実行されるようにしてもよい。つまり、変動中演出中に音量や光量の変更操作がなされた場合には、どの段階に変更した場合でも普通言葉が出力されるようにする。例えば、音量 1 への変更操作がなされた場合、待機状態中であれば「小さすぎない？」の特殊言葉が出力される（図 27（a）参照）ものの、変動中演出中であれば「音量は 1 です」の普通言葉が出力される（図 27（b）参照）ようにする。

【 0 1 3 2 】

普通変更演出は、「音量は です」、「光量は です」といったように、変更後の段階を表す数値を含む文言（普通言葉）がそのまま出力されるものであるため、変動中演出中に出力されても変動中演出を構成する演出音であると勘違いしてしまうおそれは低い。よって、変動中演出中には普通変更演出が実行されるようにする。

【 0 1 3 3 】

○具体例 5 - 5

特殊変更演出は、特殊言葉だけでなく、普通言葉も出力される演出としてもよい。上記実施形態に即して言えば、例えば音量 1 とした場合には、「音量は 1 です。小さすぎない？」の文言が出力されるものとする。つまり、音量や光量の段階を示す文言とともに、当該段階に変更したことによる効果を表す文言が出力されるものとする。

【 0 1 3 4 】

○具体例 5 - 6

特殊変更演出は特殊言葉とともに、普通変更演出では表示されることがない画像（特殊画像 55）が表示領域 9 1 1 に表示されるものとする。このようにすることで、特殊変更演出が実行されていることをより強調することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 5 】

上記実施形態にて説明したように、特殊言葉が所定のキャラクタの音声で出力されるのであれば、特殊画像 5 5 として当該キャラクタの画像が表示されるようにするとよい。すなわち、特殊言葉が出力されるとともに、当該キャラクタの画像が表示領域 9 1 1 に表示されるようにして、当該キャラクタが特殊言葉を発しているかのように見える演出形態とする（図 2 8 参照）。このようにすることで、変動中演出に登場するキャラクタ（遊技機がモチーフとしている原作等に登場するキャラクタ）が、音量や光量の変更を承ったかのように見える演出形態となる。

【 0 1 3 6 】

6) 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。

【 0 1 3 7 】

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 3 8 】

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（小当たり当選時に開放される特典領域（V 領域）に遊技球を進入させることで大当たりが得られるいわゆる「二種遊技機」の遊技性）を備えたもの自体は周知であるため詳細な説明を省略するが、例えば小当たりに当選した場合、（遊技機の故障や遊技者が指示通り遊技を行わない等のイレギュラーな事象が発生した場合を除き）それが大当たりの獲得に繋がるという設定（実質的に小当たり当選と大当たり当選が同一視できる設定）である設定とするのであれば、上記実施形態にて説明した大当たりの当選とは、小当たりに当選することを含む（「大当たり」は「小当たり」に読み替えることができる）ものとする。

【 0 1 3 9 】

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 4 0 】

・手段 1 - 1

遊技球が所定領域に進入することを契機として取得される当否抽選情報に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段と、装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出を実行する演出実行手段と、対応する当否抽選結果の報知が完了していない前記当否抽選情報を保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記保留情報の存在を示す保留図柄を表示する表示領域を有する表示手段と、を備え、前記表示領域における前記保留図柄が表示される位置として、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対応した消化順位置が設けられており、新たな前記変動中演出の開始から所定時間経過するまでは、前記保留図柄が対応する前記消化順位置に向かって変位する繰上動作を行う繰上期間とされており、前記繰上期間にて前記繰上動作がなされている最中に新たな前記保留情報である新規保留情報が取得されて前記記憶手段に N 個の前記保留情報が記憶された状態となった場合、前記新規保留情報に対応する前記保留図柄である新規保留図柄が N 番目の消化順に対応した前記消化順位置である N 番目消化順位置とは異なる位置に表示された上で、当該 N 番目消化順位置に向かって変位する擬似繰上動作を行うことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、新たな保留情報が取得されたことを分かりやすく示すことができる。

【 0 1 4 1 】

・手段 2 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段を示す示唆画像が表示される示唆期間が設けられる通常操作演出および似非操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記通

10

20

30

40

50

常操作演出は、前記示唆期間の後、前記操作手段の操作が有効となる操作有効期間が設けられ、当該操作有効期間中の前記操作手段の操作が所定条件を満たした場合に結末に移行するものであり、前記似非操作演出は、前記示唆期間の後、前記操作有効期間が設けられることなく結末に移行するものであることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、示唆画像により操作手段の操作が示唆されたにもかかわらず、操作要求がなされずに結末に移行するという面白みのある演出（似非操作演出）を実行することができる。

【0142】

・手段2-2

結末の態様により当否抽選結果を報知する特定リーチ演出を実行することが可能であり、前記特定リーチ演出が結末に至る前の所定時点に到達することを契機として、前記通常操作演出および前記似非操作演出の一方が実行され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、似非操作演出が発生する場合には、操作手段の操作を契機として当否抽選結果が判明すると想定している遊技者に驚きを与えることができる。

【0143】

・手段2-3

前記似非操作演出にて、結末に至るよりも前に、前記示唆画像による示唆が取り消されたことを示す取消演出が実行されることを特徴とする手段2-1または手段2-2に記載の遊技機。

このようにすることで、示唆画像による「操作の示唆」が取り消されて実際の操作が要求されない状況となったことを分かりやすく示すことができる。

【0144】

・手段3-1

複数種の装飾図柄のうちから選択された三つの選択図柄からなる組み合わせにより当否抽選結果が報知される遊技機であって、三つの前記選択図柄が同種の前記装飾図柄となる組み合わせが当否抽選結果が当たりであることを示す当たり組み合わせとされるときも、三つの前記選択図柄のうち二つが同種の前記装飾図柄であるリーチ図柄となりもう一つの前記選択図柄が決まっていなかった状態がリーチの成立とされており、複数種の前記装飾図柄のいずれとも異なる特殊図柄が二つ表示される事前段階の後、当該特殊図柄が複数種の前記装飾図柄のいずれかに変化して当該装飾図柄を前記リーチ図柄とするリーチが成立したことが示される結果段階に移行する特殊リーチ成立演出が実行可能であることを特徴とする遊技機。

上記遊技機の特殊リーチ成立演出は、特殊図柄によりリーチの成立を予告した上で、どの種類の装飾図柄によるリーチが成立するのかを遊技者に注目させるという分かりやすい流れの演出である。

【0145】

・手段3-2

複数種の前記装飾図柄のいずれが前記リーチ図柄とされるかに応じ、その後遊技者に有利な有利事象が発生する期待度が異なり、前記特殊図柄は、前記リーチ図柄となりうる候補の前記装飾図柄であることを示唆する候補図柄に変化することを経て前記リーチ図柄に変化するものとされ、前記特殊リーチ成立演出にて、前記事前段階の後、前記結果段階に移行するよりも前に、前記候補図柄とされる前記装飾図柄の種類が、前記期待度が高まる方向に変化する中継段階が実行されることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

事前段階にていずれの装飾図柄とも異なる特殊図柄が表示されることでリーチ図柄が決まっていなかったことが前もって遊技者に示唆されるから、事前段階から中継段階（リーチ図柄を決定する演出）へ移行する演出の流れが分かりやすいものとなる。

【0146】

・手段3-3

複数種の前記装飾図柄のいずれが前記リーチ図柄とされるかに応じ、その後遊技者に有

10

20

30

40

50

利な有利事象が発生する期待度が異なり、前記特殊図柄として第一特殊図柄および当該第一特殊図柄とは異なる第二特殊図柄が設けられており、前記事前段階にて第一特殊図柄が表示された場合よりも、第二特殊図柄が表示された場合の方が、前記期待度が高い前記装飾図柄によるリーチが成立する確率が高いことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、特殊図柄は、リーチの成立を予告する機能だけでなく、期待度の高い装飾図柄によるリーチ成立の蓋然性を示唆する機能も発現することになる。

【 0 1 4 7 】

・手段 4 - 1

表示領域を有する表示装置と、結果が判明する直前であることを示唆する直前段階に続き、遊技者に有利な状況となったことを示す有利画像が前記表示領域に表示される有利結果または当該有利画像が表示されず不利画像が前記表示領域に表示される不利結果に至る結果段階に移行する特定演出を実行する演出実行手段と、前記表示装置とは異なる装置であって、第一状態から当該第一状態とは異なる状態であることが遊技者の感覚で認識できる第二状態に変化することが可能な演出装置と、を備え、前記特定演出が有利結果に至る場合に、前記有利画像が表示される前の前記直前段階において前記演出装置が前記第一状態から前記第二状態に変化する先露見演出が発生しうることが特徴とする遊技機。

10

上記遊技機は、有利画像の表示に先んじて演出装置の変化が発生するという面白みのある演出（先露見演出）を実行することが可能である。

【 0 1 4 8 】

・手段 4 - 2

前記特定演出が有利結果に至る場合に、前記有利画像が表示されると略同時またはそれ以降に前記演出装置が前記第一状態から前記第二状態に変化する結果対応演出が発生しうることが特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

このようにすることで、結果対応演出に接したことがある遊技者は、先露見演出の発生に驚くであろう演出形態とすることができる（既に結果対応演出に接したことがある遊技者は、特定演出が有利結果に至る場合には有利画像が表示されると略同時またはそれ以降に演出装置の変化が生じると想定しているであろうから、先露見演出が発生した場合には当該変化のタイミングが想定よりも早いことに驚く）。

【 0 1 4 9 】

・手段 4 - 3

前記演出装置は発光部を有する発光装置であり、前記第一状態と前記第二状態は前記発光部の発光態様が異なる状態である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。

30

このように、発光部の変化が先露見演出として発生するものとするので、誰しもが先露見演出の発生に気付くわけではないという演出形態とすることができる。

【 0 1 5 0 】

・手段 5 - 1

音量および光量の少なくともいずれか一方を段階的に調整することが可能な遊技機であって、音量または光量を所定の段階に変更する変更操作がなされた際、当該段階への変更が完了したことを遊技者に報知する変更演出として、変更後の段階を表す数値によらず当該変更後の段階を表す特殊言葉が出力される特殊変更演出が実行可能であることを特徴とする遊技機。

40

上記遊技機は、音量や光量の変更を契機として従来にない特殊な演出が実行されるという面白みのあるものである。

【 0 1 5 1 】

・手段 5 - 2

前記特殊変更演出は、音量または光量を最小の段階および最大の段階の少なくともいずれか一方とした際に行われ、前記特殊言葉は音量または光量を当該段階に変更したことによる効果を表す文言を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、音量や光量を最小の段階または最大の段階としたことが特殊変

50

更演出により強調される。

【 0 1 5 2 】

・手段 5 - 3

装飾図柄が変動を開始してから当否抽選結果に応じた態様で停止するまでの変動中演出中に前記変更操作がなされた際に前記特殊変更演出が実行されることはなく、前記変動中演出が実行されていない待機状態中に前記変更操作がなされた際に前記特殊変更演出が実行されうることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、変動中演出を構成する演出として特殊変更演出が実行されたと遊技者が勘違いしてしまうことが防止される。

【 0 1 5 3 】

10

1 遊技機

1 0 操作手段

1 2 十字キー (音量・光量調整用の操作手段)

1 5 示唆画像 (1 5 1 第一示唆画像 1 5 2 第二示唆画像)

1 6 時間画像

1 7 操作画像

1 8 指示画像

2 0 開始画像

3 1 有利画像

3 2 不利画像

20

3 5 直前画像

5 0 段階画像

5 5 特殊画像

6 0 スピーカ

7 0 保留図柄 (7 0 n 新規保留図柄 7 0 m 既出保留図柄)

7 5 台座画像

A 1 ~ A 5 消化順位置 (一番目消化順位置 ~ 五番目消化順位置)

8 0 装飾図柄

8 5 S 特殊図柄 (8 5 1 S 第一特殊図柄 8 5 2 S 第二特殊図柄)

9 1 表示装置

30

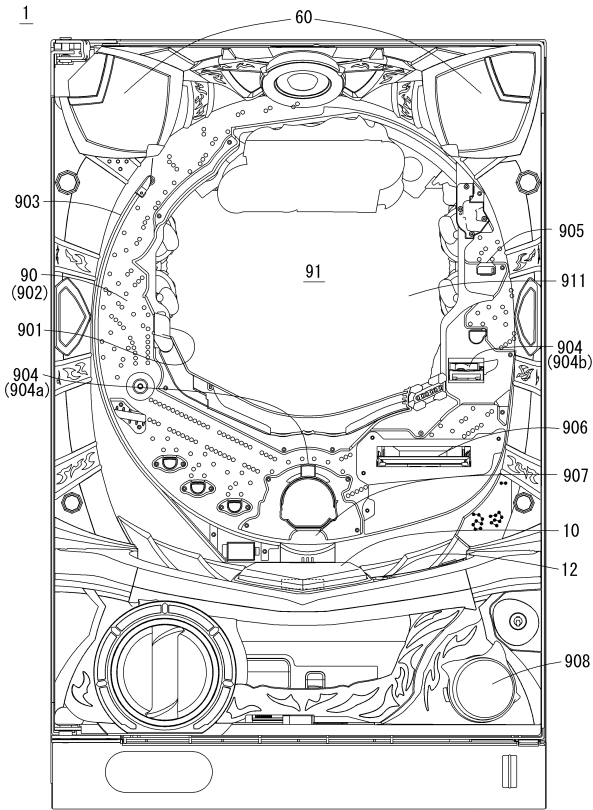
9 1 1 表示領域

40

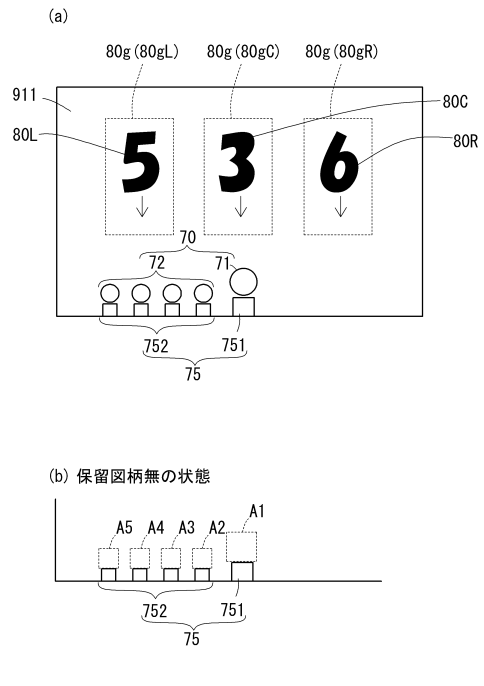
50

【 図面 】

【 図 1 】



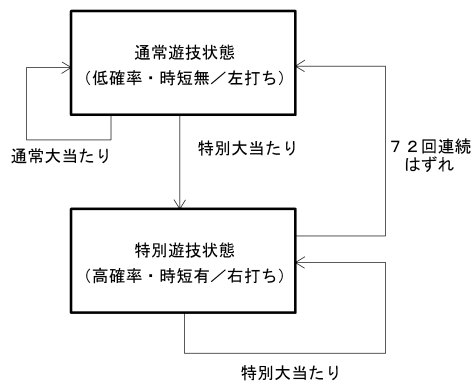
【 図 2 】



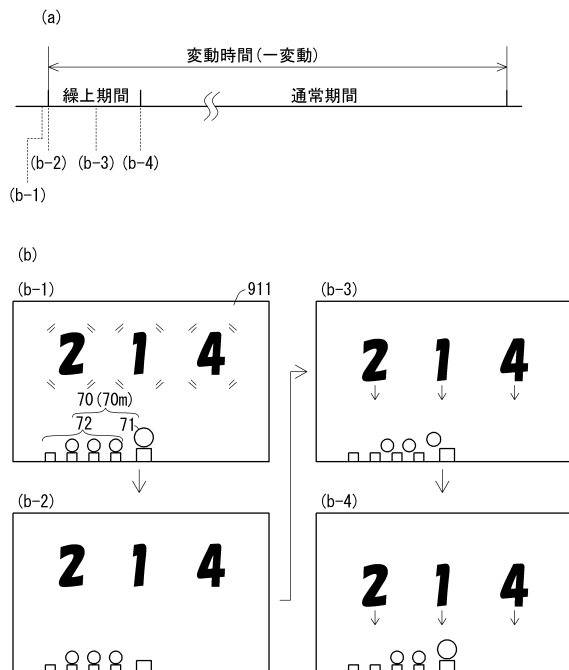
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

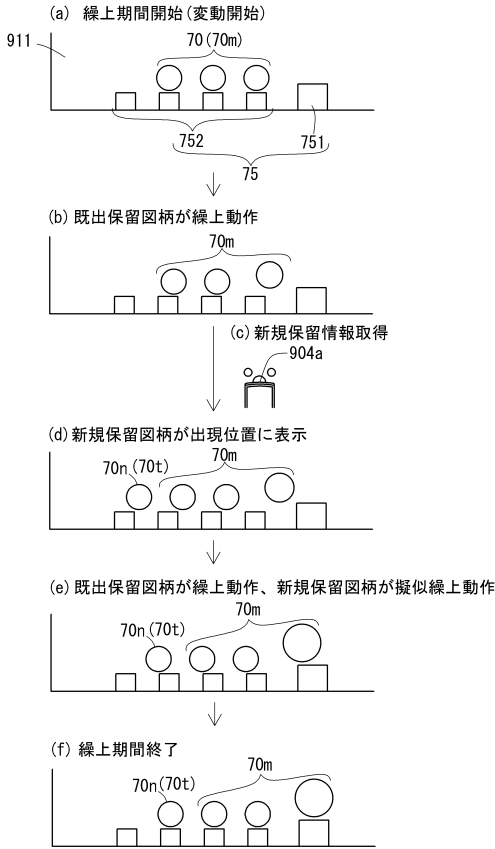


30

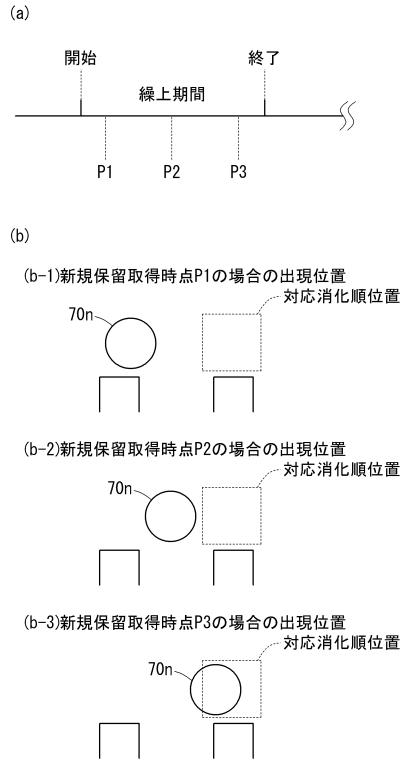
40

50

【 図 5 】



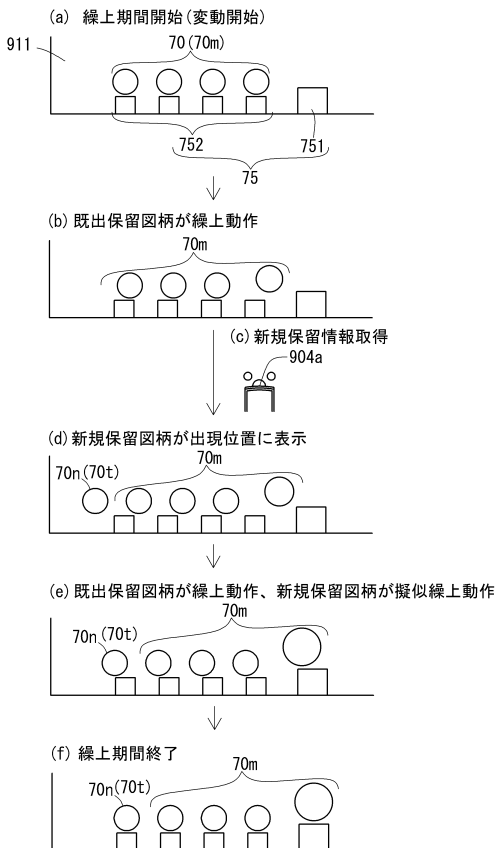
【 図 6 】



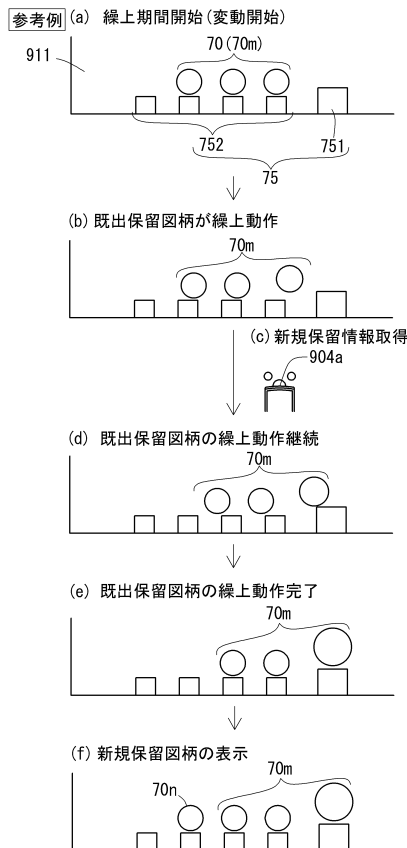
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

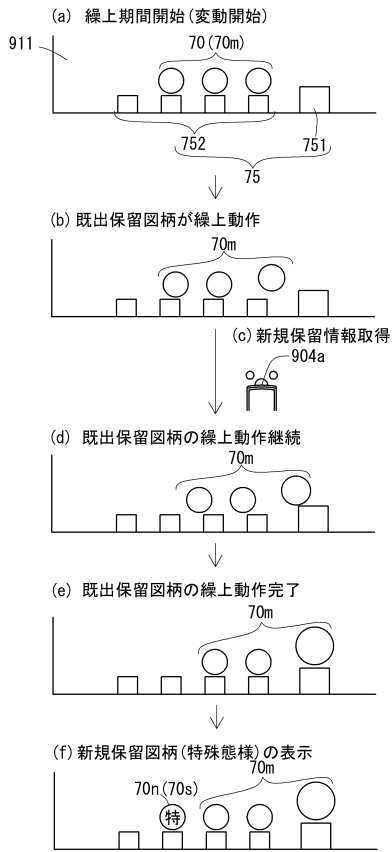


30

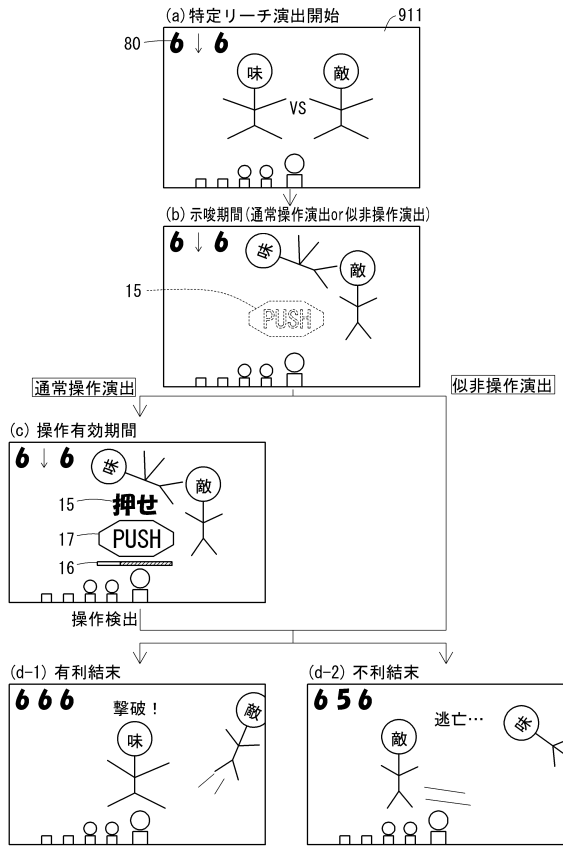
40

50

【 図 9 】



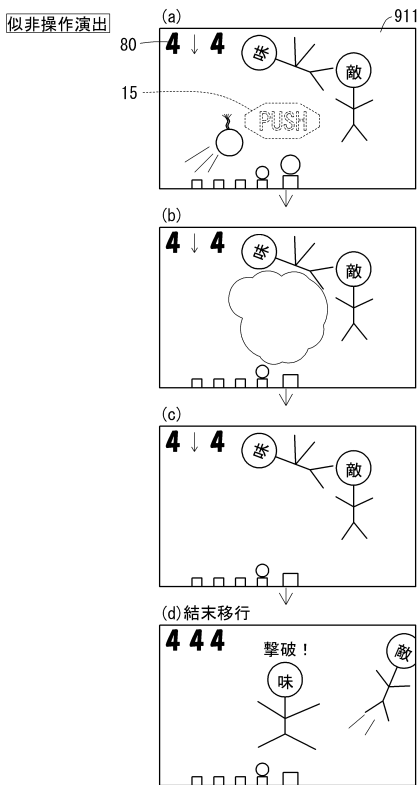
【 図 1 0 】



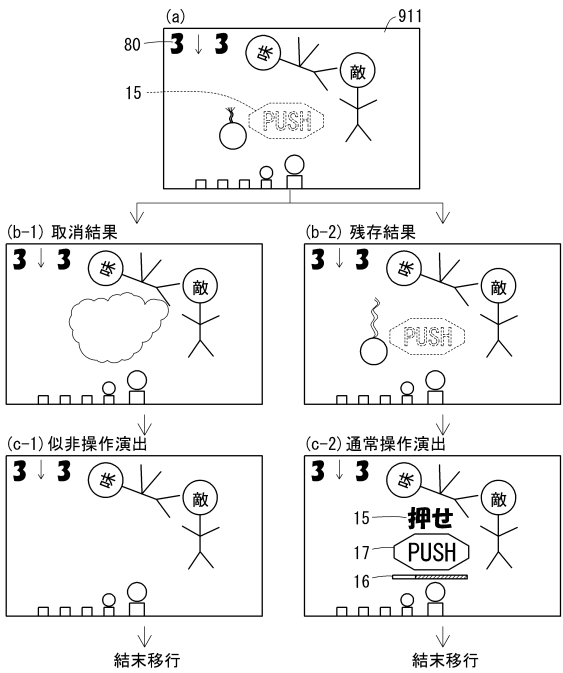
10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

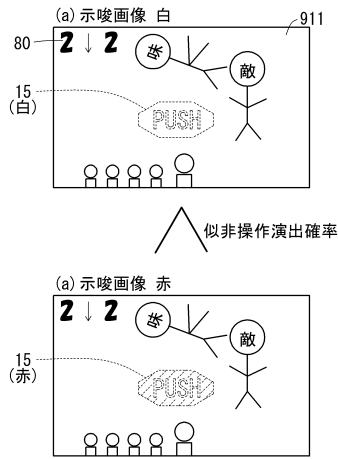


30

40

50

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

(a) 装飾図柄 (80)

(a-1) 第一レベル

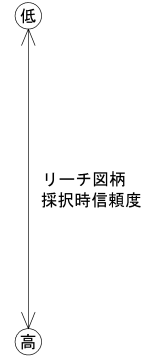
124
56

(a-2) 第二レベル

3

(a-3) 第三レベル

7



10

(b) 特殊図柄 (85)

S

20

【 図 1 5 】

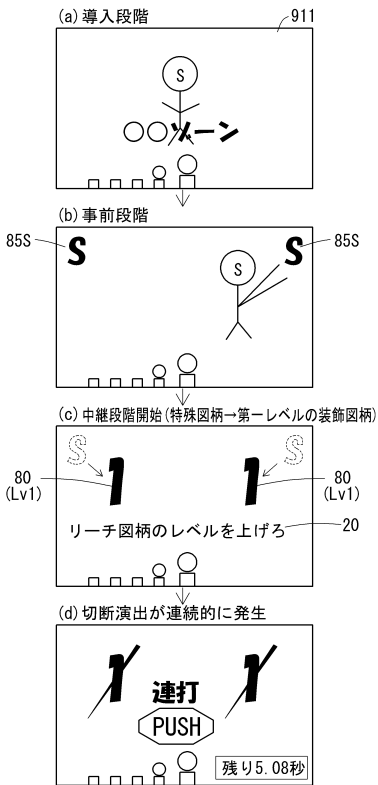
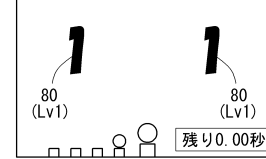


図 1 6 (a) ~ (図 1 6 (a-1) or (a-2) or (a-3))

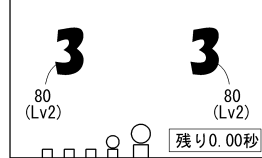
【 図 1 6 】

(a) 中継段階終了

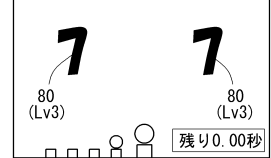
(a-1) 第一レベルで中継段階終了



(a-2) 第二レベルで中継段階終了

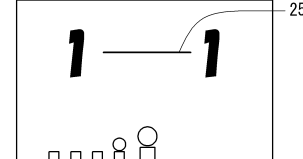


(a-3) 第三レベルで中継段階終了

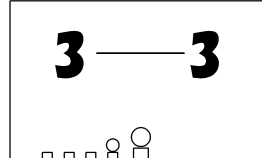


(b) 結果段階

(b-1) 第一結果



(b-2) 第二結果



(b-3) 第三結果

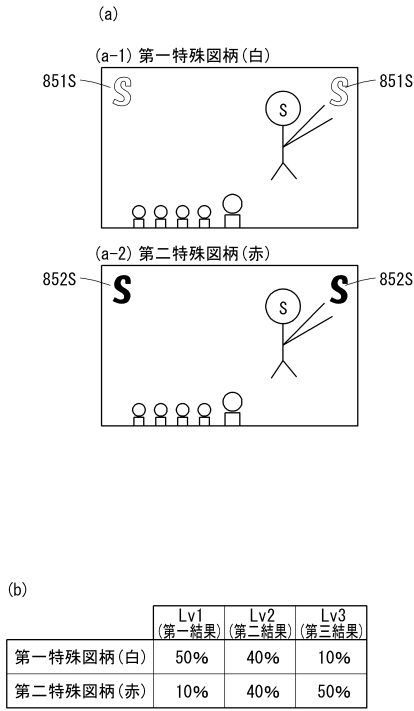


30

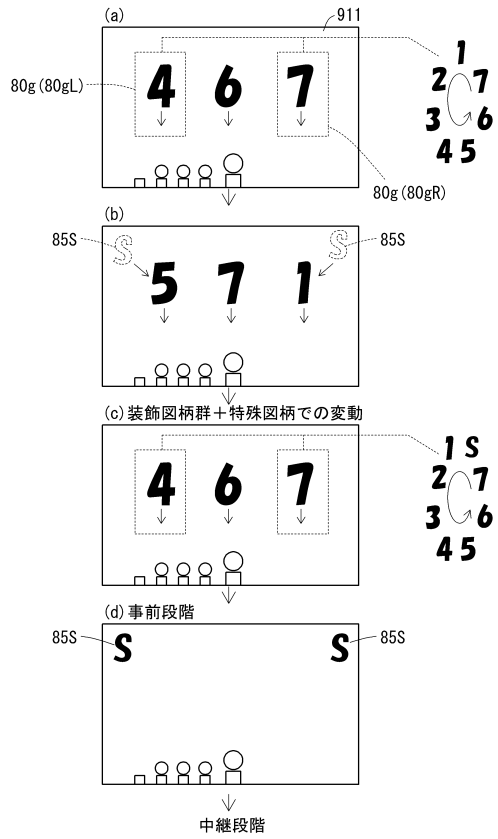
40

50

【 図 1 7 】



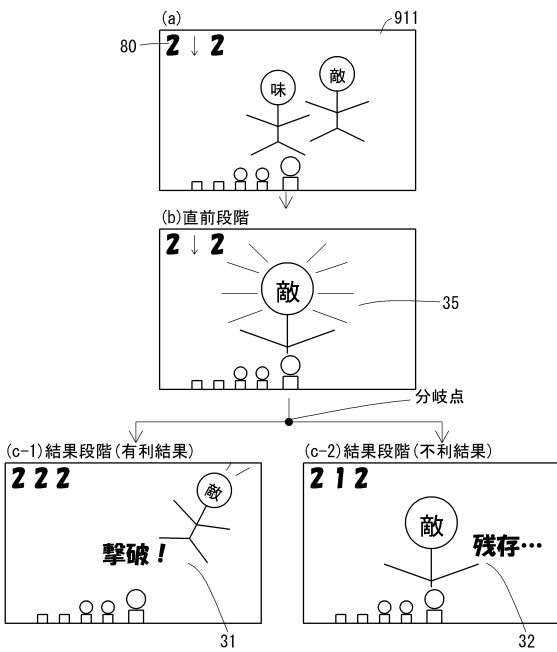
【 図 1 8 】



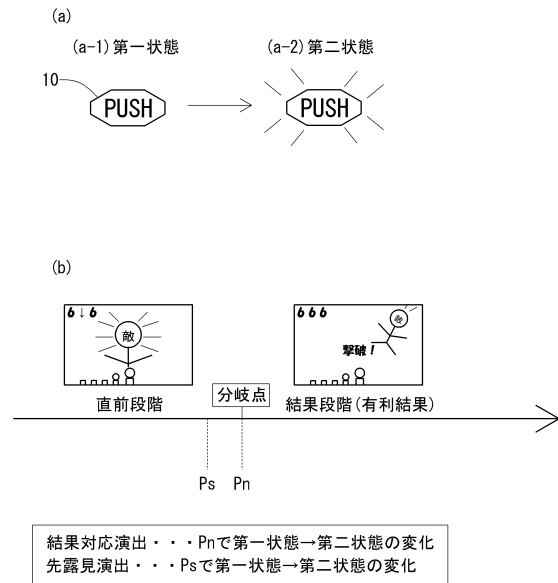
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

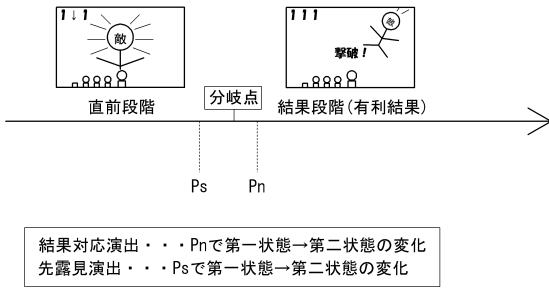


30

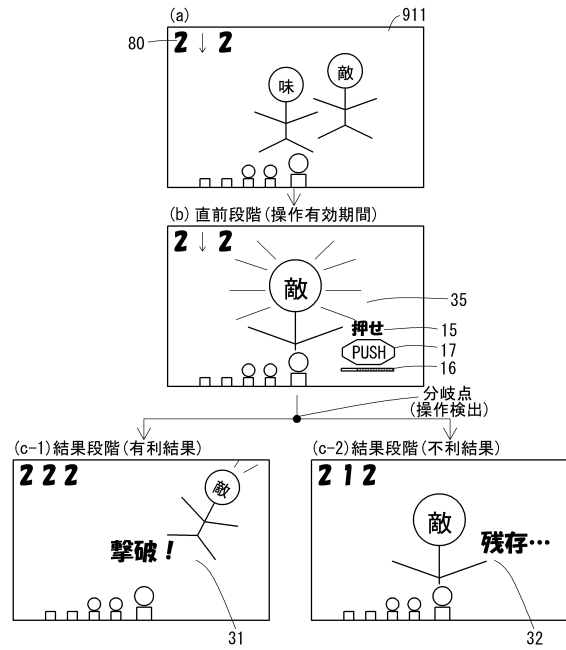
40

50

【図 2 1】



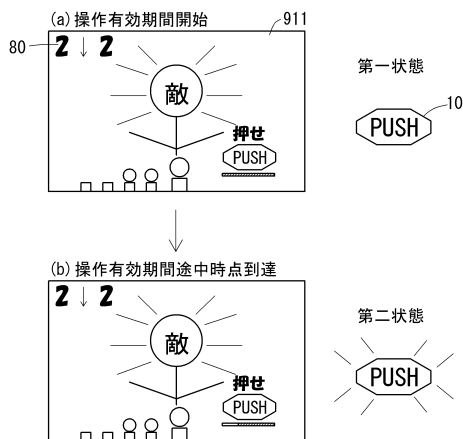
【図 2 2】



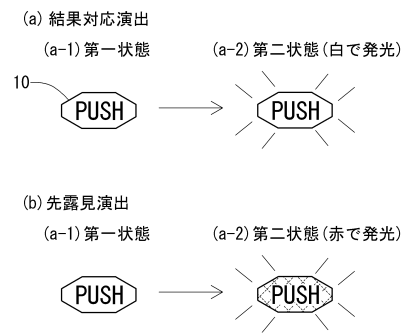
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

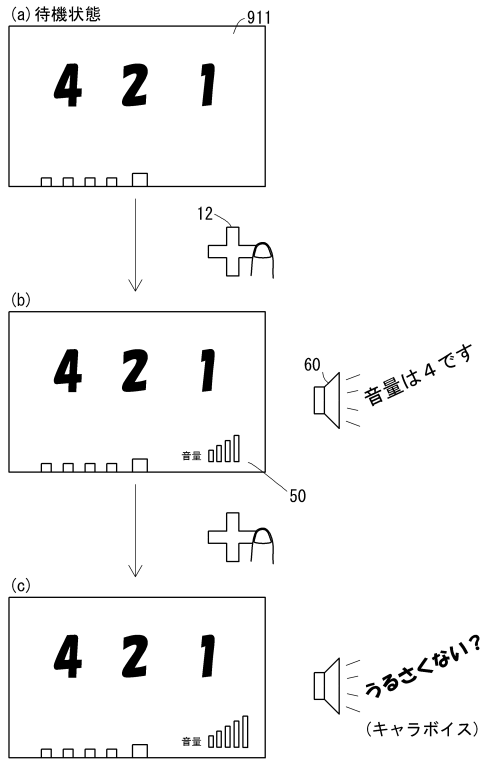


30

40

50

【 図 2 5 】



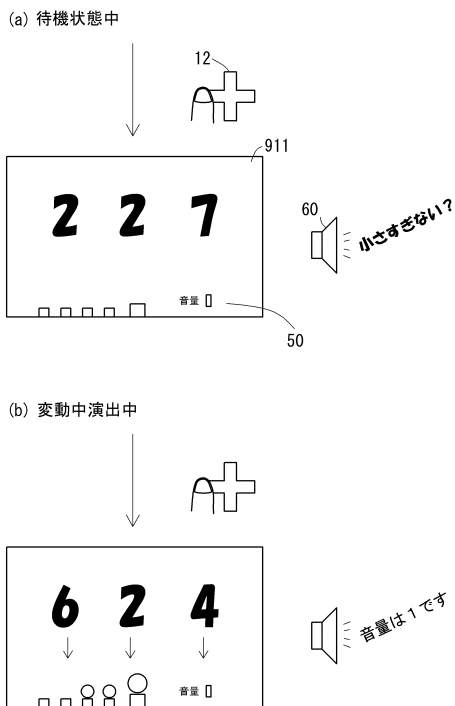
【 図 2 6 】

	音量	音量	
段階 1 (最小段階)	小さすぎない?	真っ暗だよ	特殊言葉
段階 2	音量は2です	光量は2です	普通言葉
段階 3	音量は3です	光量は3です	普通言葉
段階 4	音量は4です	光量は4です	普通言葉
段階 5 (最大段階)	うるさくない?	まぶしくない?	特殊言葉

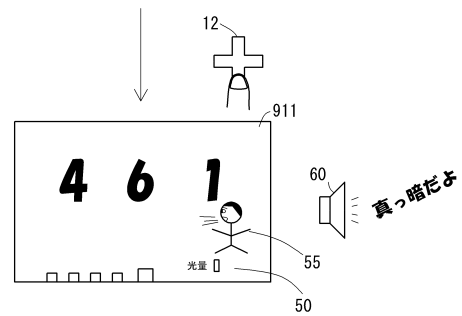
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



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 下田 諒
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 梶野 浩司
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 柏木 浩志
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 CA26 CA49 EA01