

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7256514号
(P7256514)

(45)発行日 令和5年4月12日(2023.4.12)

(24)登録日 令和5年4月4日(2023.4.4)

(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 4 (全16頁)

(21)出願番号	特願2018-166613(P2018-166613)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年9月6日(2018.9.6)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2020-36853(P2020-36853A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(43)公開日	令和2年3月12日(2020.3.12)		13号
審査請求日	令和3年9月3日(2021.9.3)	(74)代理人	110002158
			弁理士法人上野特許事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(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】

表示装置と、
音出力手段と、
特定演出、および、当該特定演出が発生することを予告する予告演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出は、前記表示装置に特定画像が表示され、前記音出力手段から所定の効果音である特定音出力されることを含む演出であり、
前記予告演出は、前記表示装置に前記特定画像とは異なる画像であって前記特定音を表す要素を含まない予告画像が表示され、前記音出力手段から前記特定音出力されることを含む演出である
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記特定演出として、前記音出力手段から第一特定音出力される第一特定演出、および前記音出力手段から第二特定音出力される第二特定演出が設定されており、
前記予告演出として、前記音出力手段から前記第一特定音出力される第一予告演出、および前記音出力手段から前記第二特定音出力される第二予告演出が設定されており、
前記第一予告演出および前記第二予告演出は、演出の開始から途中までの態様が同じ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】

演出の開始から途中までの態様が前記予告演出と同じであり、前記特定音が出力されない似非予告演出が発生することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記予告演出が発生するよりも前に、前記音出力手段から出力される音を聞くべき状況であることを遊技者に示唆する事前演出が発生することを特徴とする請求項 1 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】**

多くの遊技機において、音出力手段（スピーカ）から出力される音による演出が実行される（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【文献】特回 2018 - 11842 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、音出力手段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、音出力手段と、特定演出、および、当該特定演出が発生することを予告する予告演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、前記音出力手段から所定の効果音である特定音出力されることを含む演出であり、前記予告演出は、前記音出力手段から前記特定音出力されることを含む演出であることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、音出力手段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】表示装置（表示領域）に表示された識別図柄および保留画像を示した図である。

【図 3】説明演出を説明するための図である。

【図 4】説明演出に関する第一具体例を説明するための図である。

【図 5】説明演出に関する第三具体例を説明するための図（その一）である。

【図 6】説明演出に関する第三具体例を説明するための図（その二）である。

【図 7】説明演出に関する第五具体例を説明するための図である。

【図 8】予告演出（特定演出）を説明するための図である。

【図 9】予告演出に関する第一具体例を説明するための図である。

【図 10】予告演出に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 11】予告演出に関する第三具体例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】**【0008】**

10

20

30

40

50

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1 の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。
まず、図 1 を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。

【0009】

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

【0010】

遊技領域 902 には、表示装置 10、始動入賞口 904、大入賞口 906、アウト口などが設けられている。表示装置 10 の表示領域 11 は、遊技盤 90 に形成された開口を通じて視認される領域である。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。

10

【0011】

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

【0012】

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

20

【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判定手段が始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として実行する (このような始動入賞口は複数設けられていてもよい)。具体的には、始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値 (当否判定情報) 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判定結果の報知が開始される (いわゆる変動が開始される) こととなるが、未だ当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報が存在する場合には、新たに取得された当否判定情報は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。記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留画像 (保留図柄) 80 として表示される (図 2 参照)。

30

【0014】

本実施形態では、保留画像 80 として、当否判定結果を報知する報知演出は開始されている (当否判定結果を示す識別図柄 70 (識別図柄群 70g) の変動は開始されている) もの、当否判定結果の報知は完了していない (当否判定結果を示す態様で識別図柄 70 (識別図柄群 70g) の変動が停止していない) ものに対応する変動中保留画像 81 (いわゆる「当該変動保留」を示す画像) と、当否判定結果を報知する報知演出が開始されていない (当否判定結果を示す識別図柄 70 (識別図柄群 70g) の変動が開始されていない) ものに対応する変動前保留画像 82 が表示される (図 2 参照)。変動前保留画像 82 に対応する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、ある一つの始動入賞口 904 に入賞することによって得られる保留情報 (当否判定情報) の最大の記憶数は四つである。

40

【0015】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 10 の表示領域 11 に表示される識別図柄 70 (図 2 参照) の組み合わせによって当否判定結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の識別図柄 70 を含む識別図柄群 70g (左識別図柄群 70gL、中識別図柄群 70gC、右識別図柄群 70gR) が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 70g から一の識別図柄 70 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識別図柄

50

群 7 0 g から選択されて停止した識別図柄 7 0 の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄 7 0 の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。なお、各図においては、識別図柄 7 0 を構成する「数字（文字）」のみを図示するが、当該数字とキャラクタ等が組み合わせられた図柄を識別図柄 7 0 として設定することができる。

【 0 0 1 6 】

2) 説明演出

当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄 7 0（識別図柄群 7 0 g）が変動を開始してから当否判定結果を示す組み合わせで停止するまでの演出）中には種々の演出が実行される。本実施形態にかかる遊技機 1 は、当該報知演出中に実行される演出（報知演出を構成する演出）の一種として説明演出を実行することが可能である。以下、当該説明演出について詳細に説明する。なお、以下の説明において「画像」というときは、動画および静止の両方を含むものとする。

【 0 0 1 7 】

説明演出は、基本的には、遊技者に対し、現在遊技している遊技機 1 の遊技性を説明する演出である。説明の対象となる事象としては種々考えられる。例えば、報知演出中に実行される各種演出の説明、特に、いわゆるチャンスアップとなる演出がどのようなものであるかを説明すること（「 が表示されたらチャンス」といった表示を行う）が考えられる（図 3（a - 1）（a - 2）参照）。また、遊技機 1 のモチーフとなっている漫画やドラマのキャラクタやストーリーを説明することが考えられる。また、遊技球を狙う場所等、遊技の方法を説明すること（「 に移行したら x x を狙え」）が考えられる。

【 0 0 1 8 】

説明演出が実行されるタイミングは特定のタイミングに限定されるものではないが、ある報知演出において、いわゆるリーチ状態が構築される（リーチ演出が発生する）のであれば、当該リーチ状態が構築される前の段階で発生するようにすることが好ましい。リーチ演出が発生した場合、遊技者は当該リーチ演出のその後の展開に注目するであろうから、当該リーチ演出中には説明演出が発生しないようにされることがよい。

【 0 0 1 9 】

説明演出を構成する画像は、遊技性の説明のために表示される主画像 2 0 と、その周囲を囲む枠画像 2 1（本実施形態では略方形状である）を含む（図 3 参照）。本実施形態では、主画像 2 0 および枠画像 2 1 を含む画像が表示領域 1 1 の角近くに表示される。説明演出を構成する画像が占める範囲は、表示領域 1 1 全体の半分未満である。説明演出が実行されている最中においても、説明演出が実行されている領域以外の領域においては他の演出（基本演出）が実行されている。基本演出は、識別図柄 7 0（識別図柄群 7 0 g）の変動等を含む演出である。つまり、大きく表示される基本演出があくまで「主」の演出であり、小さく表示される説明演出が「副（従）」の演出である。枠画像 2 1 は、基本演出が実行されている領域と説明演出（主画像 2 0）のための領域を区分けするためのものであるともいえる。ただし、説明演出を構成する画像（画像レイヤ）は、基本演出を構成する画像（画像レイヤ）よりも手前に位置するものとされる。このようにすることで、どのような基本演出が実行されているときであっても、それよりも手前に位置するように説明演出を構成する画像が表示されるため、説明演出の内容が把握できないといった状況が生じることはない。

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、説明演出として通常演出および特別演出（いずれも一種のみが設定されていてもよいし、複数種が設定されてもよい）が設定されている。通常演出（図 3（a - 1）（b - 1）参照）は、遊技説明のみを行うものであり、後述する特別演出のような信頼度示唆は行われない。一方、特別演出は、遊技説明に加えて、対象の当否判定結果（説明演出が実行される報知演出に対応する当否判定結果）が大当たりとなる蓋然性（（大当たり）信頼度）を示唆する内容を含むものである。本実施形態における特別演出は、遊技説明が行われた後、大当たり信頼度を示唆する演出が実行される。すなわち、特別演出

10

20

30

40

50

は、前半部分の説明部（図3（a-2）参照）と、後半部分の示唆部（図3（b-2）参照）を含む。

【0021】

示唆部による信頼度示唆の態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、信頼度示唆が発生することは、いわゆるチャンスアップとして設定されている。つまり、説明演出として通常演出が発生する場合よりも、特別演出が発生する場合の方が、対象の当否判定結果についての大当たり信頼度が高まる設定としている。信頼度示唆（信頼度が高まったことの示唆）の態様としては、「チャンス」「激熱」といった文字が表示されることにより、対象の当否判定結果の大当たり信頼度が高まったことを直接的に示唆するような態様を例示することができる。また、その後発生する演出（リーチ演出等、発生すること

10

【0022】

このように、本実施形態にかかる遊技機1では、説明演出（特別演出）中に対象の当否判定結果についての大当たり信頼度の示唆がなされることがある。遊技者の視点でみれば、特別演出の前半部分における遊技説明に注目していたところ、それが信頼度示唆に変化するという面白みのある演出形態とすることが可能である。また、遊技説明を遊技者（特に遊技経験の浅い遊技者）は注目するであろうから、その後発生する信頼度示唆を見逃してしまうおそれは低い。

20

【0023】

以下、上記実施形態における説明演出を改良、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。

【0024】

第一具体例

ある通常演出と、それに対応する特別演出が設定されているものとする。当該対応関係にある通常演出と特別演出は、演出の開始から途中までの内容が全く同じものとされる。具体的には、演出の開始から途中まで実行される遊技説明の部分が同じである。つまり、「説明の対象」が同じである。上述したように、特別演出は前半部分が説明部であるため、当該説明部と同じ内容のものが対応する通常演出においても実行される。図3に示した通常演出と特別演出は、このような「説明の対象」が同じである関係にあるといえる。このようにすることで、遊技者は、説明演出が発生した時点においては、それが通常演出であるのか特別演出であるのか分からなくなり、最後まで説明演出に注目させることが可能となる。

30

【0025】

当該通常演出とそれに対応する特別演出の長さは同じにすることが好ましい。このようにすることで、通常演出および特別演出のいずれが実行される場合であっても、説明演出の実行のために確保する時間は同じであるから、説明演出の制御が容易になる。このように制御される場合、特別演出は、通常演出に比して遊技説明のための時間が短くなるということであるが、このように短くても大きな影響はないものとされる。例えば、「

40

が表示されたらチャンス」といった表示をT時間行う通常演出に対し、それに対応する特別演出については当該表示をT-X時間（ $T > X$ ）行う（T-X時間を説明部とする）とともに、残りのX時間で信頼度示唆を行う（X時間を示唆部とする）（図4参照）。「

が表示されたらチャンス」といった遊技説明の表示は、ある程度の時間をかけて表示されればその内容を遊技者は把握することができるため、T-X時間の長さは対応する説明が十分に把握可能な長さとなる。このようにすれば、当該説明がT時間（T-Xよりも長い時間）表示される通常演出であっても、その内容を把握することができるのは当然である。

50

【 0 0 2 6 】

第二具体例

上記実施形態では、説明演出として通常演出と特別演出が設定されていることを説明したが、特別演出のみが設定された構成としてもよい。つまり、遊技説明が行われた場合、必ず信頼度示唆が発生するような構成とする。このようにすることで、説明演出にある程度接した遊技者は、遊技説明が行われたときには信頼度示唆が発生することに気付くであろうから、説明演出に注目することになる。

【 0 0 2 7 】

第三具体例

上述したように、説明演出を構成する画像は、主画像 2 0 およびその周囲を囲む（主画像 2 0 と他の演出が実行されている領域を区切る）枠画像 2 1 が表示される。当該枠画像 2 1 による信頼度示唆がなされる場合がある構成とする。例えば、枠画像 2 1 として、通常態様（図 5（a）参照）および特殊態様（図 5（b）参照）が設定されているものとする。当該通常態様と特殊態様の違い（態様の差）はどのようなものであってもよい。例えば、「色」を異ならせることが考えられる。

【 0 0 2 8 】

説明演出において表示される枠画像 2 1 が通常態様である場合よりも、特殊態様である場合の方が、対象の当否判定結果についての大当たり信頼度が高い設定とする。大当たり信頼度が異なる複数種の特殊態様が設定された構成としてもよい。このように、単なる「区切り」を示す枠画像 2 1 による信頼度示唆がなされるようにすることで、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

【 0 0 2 9 】

枠画像 2 1 による信頼度示唆と示唆部による信頼度示唆が同じ説明演出にてなされるようにしてもよい。また、枠画像 2 1 による信頼度示唆が発生した場合、必ず示唆部による信頼度示唆がなされるようにしてもよい。つまり、枠画像 2 1 の態様が特殊態様となる説明演出は、必ず特別演出である設定とする（図 6 参照）。このようにすれば、枠画像 2 1 が特殊態様となったときには遊技説明（説明部）の後に信頼度示唆（示唆部）がなされることが確定するから、遊技説明後の展開に注目させる演出形態とすることができる。

【 0 0 3 0 】

第四具体例

上記実施形態では、説明演出（特別演出）による信頼度示唆は、当該説明演出が含まれる報知演出に対応する当否判定結果についてのものであることを説明したが、説明演出（特別演出）による信頼度示唆が、いわゆる先読み演出として機能するような設定としてもよい。先読み演出それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、ある当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を、それよりも前に報知が完了する当否判定結果の報知演出を利用して示唆するものである。

【 0 0 3 1 】

特別演出がある当否判定結果についての報知演出中に発生するものとする。当該特別演出（示唆部）による信頼度示唆（信頼度が高まったことの示唆）が、当該ある当否判定結果ではなく、当該ある当否判定結果よりも後に報知演出が実行される当否判定結果についてのものである設定とする。なお、当該ある当否判定結果は「はずれ」となるものである。つまり、はずれが報知される報知演出中に特別演出を発生させ、その後に期待が持てることを示唆部により示唆するという態様とすることもできる。

【 0 0 3 2 】

第五具体例

特別演出において、説明部の内容と示唆部の内容が関連する蓋然性が高くなるように設定する。例えば、説明部において「演出 A が発生すればチャンス」といった表示がなされるところとする（図 7（a）参照）。この場合、示唆部として演出 A が発生することが予告される（図 7（b）参照）蓋然性が高いものとする。このように、説明部においてある演出（説明対象演出）が説明された場合、当該説明対象演出が示唆部の内容とされる蓋然性が高

10

20

30

40

50

いものとされる。

【 0 0 3 3 】

説明演出が発生した段階（遊技説明がなされている状況）では、当該演出が通常演出であるのか特別演出であるのか未定である（遊技者に判別することはできない）ため、説明演出トータルで見れば、遊技説明として説明された演出がその後発生する蓋然性が高いという設定となる。特別演出における説明対象演出が必ず（100%の確率で）示唆部の内容とされるような設定としても、説明演出が発生した段階（遊技説明がなされている状況）では、当該演出が通常演出であるのか特別演出であるのか未定である状態であるため、当該段階では、説明対象演出による信頼度示唆がなされるとは限られない構成となる。

【 0 0 3 4 】

3) 予告演出

当否判定結果を報知する報知演出中に実行される演出（報知演出を構成する演出）の一種として予告演出を実行することが可能である。以下、当該予告演出について詳細に説明する。なお、以下の説明における画像には、動画および静止画の両方が含まれるものとする。

【 0 0 3 5 】

予告演出（図8（a）参照）は、その後所定の演出（以下、特定演出と称する）が発生することを予告する演出である。つまり、予告演出は、特定演出が発生するよりも前に発生する演出である。本実施形態では、ある報知演出中に予告演出が発生した場合、その後、当該報知演出中に特定演出（図8（b）参照）が発生することが確定する。なお、ある報知演出中に予告演出が発生した場合、（予告演出が発生しない場合に比して）当該報知演出中に特定演出が発生する蓋然性が高まることに留まる設定としてもよい。

【 0 0 3 6 】

予告演出は、音出力手段であるスピーカ50から所定の効果音（以下、特定音と称することもある）が出力される事象を含む演出である（図8（a）参照）。特定音が出力されるだけでなく、表示領域11には予告演出用の画像（以下、予告画像41と称することもある）が表示されることになる。当該特定音や予告画像41の態様はどのようなものであってもよい。予告画像41として特別な画像が表示されるものではない設定であってもよい。予告演出が発生する前後において、表示領域11に表示される画像の連続性が保たれるような設定（例えば、識別図柄70（識別図柄群70g）が継続的に変動表示され続ける設定）であってもよい。本実施形態における予告演出では、前触れなく特定音が出力される。遊技者にとってみれば、突然特定音が出力される演出態様とされる。

【 0 0 3 7 】

特定演出は、上記特定音がスピーカ50から出力される演出である（図8（b）参照）。つまり、予告演出と同じ態様の音出力される。なお、「同じ態様の音」とは、遊技者が同一視できる程度の差は許容するものとする。つまり、予告演出にて出力される特定音と、特定演出にて出力される特定音は、遊技者が同一視できる範囲で異なってもよいものとする。

【 0 0 3 8 】

特定演出では、特定音が出力されるだけでなく、表示領域11には特定演出用の画像（以下、特定画像42と称することもある）が表示されることになる。当該特定画像42の態様は、上記予告画像41とは異なる（図8（a）（b）参照）。つまり、予告演出と特定演出は、特定音が出力されるという点においては共通するものの、各演出時に表示される画像の態様が異なるため、かかる点においては全くの別演出であるといえる（遊技者は、全くの別演出であると感じる）。

【 0 0 3 9 】

特定演出の態様は、特定音がスピーカ50から出力されるということ以外はどのようなものであってもよい。当該特定演出は、発生した場合の方が、発生しない場合に比して対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が高くなるように設定されている。つまり、特定演出の発生は、遊技者にとって有利な事象であるといえる。換言す

10

20

30

40

50

れば、特定演出の発生を予告する予告演出の発生が、遊技者にとって有利な事象であるともいえる。特定演出としては、特定画像 4 2 としていわゆるチャンスアップ画像が表示されることや、特定画像 4 2 としていわゆるチャンス目が表示されることを例示することができる。

【 0 0 4 0 】

このように、本実施形態では、予告演出により、その後特定演出が発生することが予告されるものである。当該「予告」の手法は、「音」を用いた斬新なものである。すなわち、特定演出中に出力される効果音である特定音と同じ音が予告演出中に出力されるようにすることで特定演出の発生が予告されるという面白みのある遊技性を実現することが可能である。また、「音」による予告であるため、予告演出中に表示される画像を、特定演出中に表示される画像と異なるものとすることもできる。

10

【 0 0 4 1 】

特に、本実施形態では、特定演出は、予告演出が発生しなくても発生することがあるように設定されている。すなわち、一の当否判定結果を報知する報知演出（一変動中）において、予告演出の発生を経て特定演出が発生することだけでなく、予告演出が発生せずに特定演出が発生することもある設定とされる。本実施形態では、予告演出の発生を経て特定演出が発生する蓋然性（頻度）よりも、予告演出が発生せずに特定演出が発生する蓋然性（頻度）の方が高くなるように設定されている。このような構成であるため、ある程度継続的に遊技を行った遊技者であれば、特定演出は特定音が出力される演出であることを把握する。したがって、予告演出が発生したとき（予告演出として特定音が出力されたとき）には、当該予告演出が特定演出の発生を予告しているのではないかと感じるようになる。

20

【 0 0 4 2 】

以下、上記実施形態における予告演出（特定演出）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 3 】

第一具体例

予告演出として、複数種の演出が発生するものとする。例えば、第一予告演出と第二予告演出が発生するものとする（図 9 参照）。第一予告演出および第二予告演出は、前半部分および後半部分を含む。第一予告演出（図 9（a）（b - 1）参照）および第二予告演出（図 9（a）（b - 2）参照）は、前半部分の態様が同じであり、後半部分の態様が異なる。つまり、第一予告演出および第二予告演出は、演出の開始から途中（所定時点）までの態様が同じであり、それ以降の態様が異なるものである。

30

【 0 0 4 4 】

第一予告演出の後半部分では第一特定音が出力され（図 9（b - 1）参照）、第二予告演出の後半部分では第二特定音（第一特定音とは態様が異なる）が出力される（図 9（b - 2）参照）。つまり、第一予告演出の後半部分と第二予告演出の後半部分は、少なくとも出力される特定音の態様が異なるという点で演出の態様が異なるものである。遊技者にとってみれば、演出が開始されてから所定時点までの間（図 9（a）に示される状態中）は、第一予告演出と第二予告演出のいずれが実行されているか把握することができない。後半部分に移行し、特定音が出力されることで第一予告演出と第二予告演出のいずれが実行されたのか把握できるようにされる。なお、第一予告演出の前半部分および第二予告演出の前半部分として実行される演出形態として、複数種の形態が設定されていてもよい。このように複数種の演出形態が設定されていても、演出開始から所定時点までの間は第一予告演出と第二予告演出のいずれが実行されているのか判別することはできない。

40

【 0 0 4 5 】

第一予告演出の発生（図 9（b - 1）参照）は、その後第一特定演出が発生すること（または発生する蓋然性が高まったこと）を予告するものである。第一特定演出は、第一特定音が出力される演出とされる（図 9（c - 1）参照）。同様に、第二予告演出の発生（

50

図9（b-2）参照）は、その後第二特定演出が発生すること（または発生する蓋然性が高まったこと）を予告するものである。第二特定演出は、第二特定音出力される演出とされる（図9（c-2）参照）。このようにすることで、予告演出の後半部分にてどのような特定音出力されるかに応じて、その後発生する特定演出の種類が異なるものとなる遊技性を実現することが可能となる。なお、ある報知演出中に第一予告演出が発生したときには、当該報知演出にて第二特定演出が発生することがないようにされる。同様に、ある報知演出中に第二予告演出が発生したときには、当該報知演出にて第一特定演出が発生することがないようにされる。

【0046】

第一特定演出が発生すること（図9（c-1）参照）に比して、第二特定演出が発生すること（図9（c-2）参照）の方が、遊技者にとって有利な事象として設定されているとよい。例えば、第一特定演出が発生した場合よりも、第二特定演出が発生した場合の方が、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高い（第一特定演出よりも第二特定演出の方が大当たり信頼度が高い）設定とする。このようにすることで、第一予告演出であるか第二予告演出であるか分からない前半部分では、当該予告演出が第二予告演出となること（第二特定音出力されること）を遊技者が願う演出態様となる。

10

【0047】

予告演出として三種以上のものが設定された構成としてもよい。各予告演出に対応する特定演出（予告演出と同種の特定演出）を設定すればよい。対応関係にある予告演出と特定演出においては、同種の特定音出力されるものとする。また、各予告演出は、開始されてから途中の時点まで（前半部分）はいずれの予告演出が実行されているのか判別できない構成とする。

20

【0048】

第二具体例

途中の所定時点までは予告演出と同じ態様であるものの、特定音出力されない演出（以下、ガセ演出と称する）が発生しうる演出とする（図10参照）。つまり、予告演出とガセ演出は、前半部分は予告演出と同じ態様であり（図10（a）参照）、後半部分では予告演出は特定音出力されるものの（図10（b-1）参照）、ガセ演出は特定音出力されない態様とされる（特定音以外の音は出力されてもよい）（図10（b-2）参照）。このようにすることで、予告演出およびガセ演出のいずれか一方が発生したときであっても少なくとも所定時点までは、いずれの演出が発生したのか遊技者には判別できない構成となる。なお、予告演出およびガセ演出の前半部分の態様は複数種設定されていてもよい。

30

【0049】

予告演出の発生は、その後特定演出が発生すること（図10（c）参照）を予告するものである。一方、ガセ演出が発生したときには、その後特定演出が発生しないようにされる。予告演出が発生した場合に比して、ガセ演出が発生した場合の方が、その後特定演出が発生する蓋然性が低いに留まる設定としてもよい。特定演出の発生は遊技者にとって有利な事象であるから、本例のような構成とすることで予告演出およびガセ演出の前半部分（いずれの演出であるか判別できない状況）においては、当該演出が予告演出であること（後半部分にて特定音出力されること）を遊技者が願う演出形態となる。

40

【0050】

第三具体例

上記実施形態にて説明した予告演出は、前触れなく特定音出力されるものであることを説明したが、特定音出力されるよりも前に、特定音出力されることを示唆するような事前演出が発生するものとする（図11参照）。事前演出の態様はどのようなものであってもよい。例えば、「音を聞け」といったような表示を行う（図11（a）参照）ことで、これから出力される音が何らかの意味をもつものであることを示唆することが考えられる。このように、特定音出力されるよりも前に、当該出力を示唆するような事前演出を行うことで、遊技者が特定音を聴き逃してしまうおそれが低減される。

50

【 0 0 5 1 】

上記第一具体例にて説明したように複数種の予告演出（複数種の特定音）が設定された構成とする場合には、本例のように事前演出を発生させるようにすることが特に有効である。事前演出を発生させることで、遊技者は特定音の出力に対して準備することができるから、特定音の態様（特定音の種類）が分からないといった状況が発生するおそれを低減することが可能である。

【 0 0 5 2 】

また、上記第二具体例にて説明したように、予告演出およびガセ演出が設定された構成とする場合には、ガセ演出においても事前演出を発生させるようにするとよい。このようにすることで、事前演出後に、特定音が出力されたかどうか（予告演出とガセ演出のいずれが実行されたのか）が分からないといった状況が発生するおそれを低減することが可能である。

10

【 0 0 5 3 】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の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 0 5 4 】

上記実施形態にかかる遊技機 1 はいわゆるぱちんこ遊技機であるが、ぱちんこ遊技機特有の構成を利用した事項を除き、回胴式遊技機等他の遊技機に対しても同様の技術思想が適用可能である。

【 0 0 5 5 】

20

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 0 5 6 】

・手段 1 - 1

所定条件の成立を契機として当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定結果を報知する報知演出中に、遊技者に対し、現在遊技している遊技機の遊技性を説明する説明演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記説明演出の態様により、当否判定結果が当たりとなる蓋然性が示唆される場合があることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、遊技説明により信頼度示唆がなされるという面白みのある演出を実行することが可能である。

【 0 0 5 7 】

30

・手段 1 - 2

前記説明演出として、遊技性の説明に留まり、当否判定結果が当たりとなる蓋然性は示唆されない通常演出と、遊技性の説明に加えて、当否判定結果が当たりとなる蓋然性が示唆される特別演出と、が設定されてい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、説明演出にて必ず信頼度示唆がなされるわけではない設定とすることで、単調な演出態様となることが抑制される（説明演出が単なる信頼度示唆演出と捉えられてしまうことが防止される）。

【 0 0 5 8 】

・手段 1 - 3

説明の対象が同じである前記通常演出と前記特別演出とは、演出の開始から途中までの態様が同じであることを特徴とする手段 1 - 2 に記載の遊技機。

40

このようにすることで、説明演出が発生した時点においては、それが通常演出であるのか特別演出であるのか分からなくなり、最後まで説明演出に注目させることが可能となる。

【 0 0 5 9 】

・手段 1 - 4

前記説明演出は、他の演出が実行されている領域と区分けする枠画像が表示されるものであり、当該枠画像の態様により当否判定結果が当たりとなる蓋然性が示唆されることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

このように、単なる「枠」を示す画像により信頼度示唆がなされるようにすることで、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

50

【 0 0 6 0 】

・ 手段 2 - 1

音出力手段と、発生することが遊技者に有利な事象として設定された特定演出、および、当該特定演出が発生することを予告する予告演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、前記音出力手段から所定の効果音である特定音出力されることを含む演出であり、前記予告演出は、前記音出力手段から前記特定音出力されることを含む演出であることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特定演出中に出力される効果音である特定音と同じ音が予告演出中に出力されるようにすることで特定演出の発生が予告されるという面白みのある遊技性を実現することが可能である。

10

【 0 0 6 1 】

・ 手段 2 - 2

前記特定演出は、前記予告演出が発生しなくても発生しうるものであることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このような構成とすることで、ある程度継続的に遊技を行った遊技者であれば、特定演出は特定音出力される演出であることを把握する可能性がある。したがって、予告演出が発生したとき（予告演出として特定音出力されたとき）には、当該予告演出が特定演出の発生を予告しているのではないかと感じる。

【 0 0 6 2 】

・ 手段 2 - 3

前記特定演出として、前記音出力手段から第一特定音出力される第一特定演出、および前記音出力手段から第二特定音出力される第二特定演出が設定されており、前記予告演出として、前記音出力手段から前記第一特定音出力される第一予告演出、および前記音出力手段から前記第二特定音出力される第二予告演出が設定されており、当該第一予告演出および当該第二予告演出は、演出の開始から途中までの態様が同じ演出であることを特徴とする手段 2 - 1 または手段 2 - 2 に記載の遊技機。

20

このようにすることで、予告演出にてどのような特定音出力されるかに応じて、その後発生する特定演出の種類が異なるものとなる遊技性を実現することが可能となる。

【 0 0 6 3 】

・ 手段 2 - 4

前記第一特定演出が発生することに比して、前記第二特定演出が発生することの方が、遊技者にとって有利な事象として設定されていることを特徴とする手段 2 - 3 に記載の遊技機。

30

このようにすることで、発生した予告演出が第二予告演出となること（第二特定音出力されること）を遊技者が願う演出態様となる。

【 符号の説明 】

【 0 0 6 4 】

1 遊技機

1 0 表示装置

1 1 表示領域

2 0 主画像

2 1 枠画像

4 1 予告画像

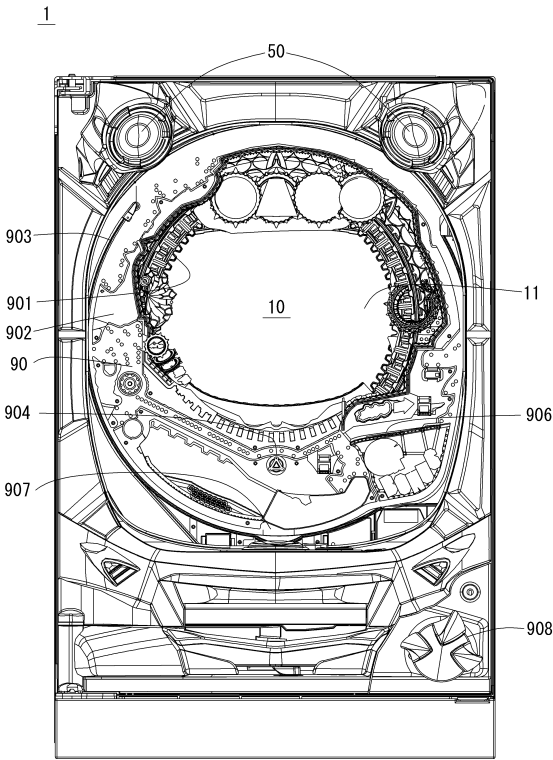
4 2 特定画像

5 0 スピーカ

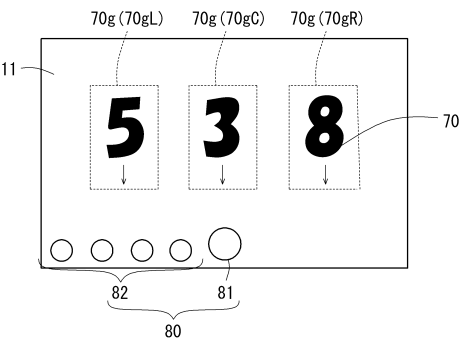
40

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

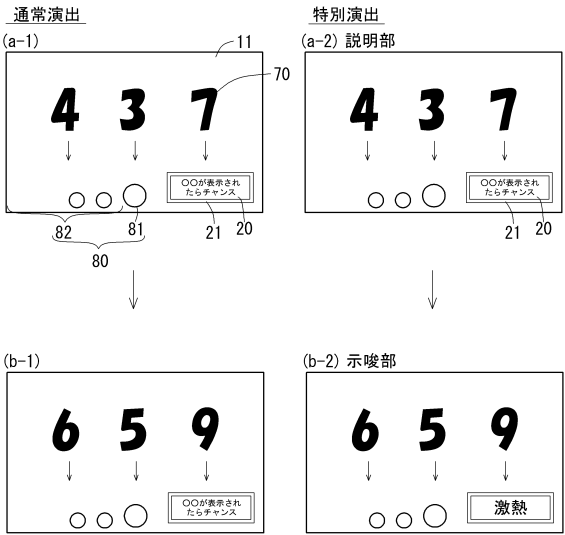
20

30

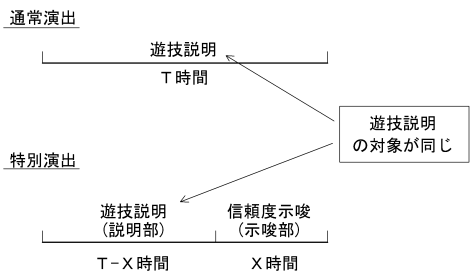
40

50

【図 3】



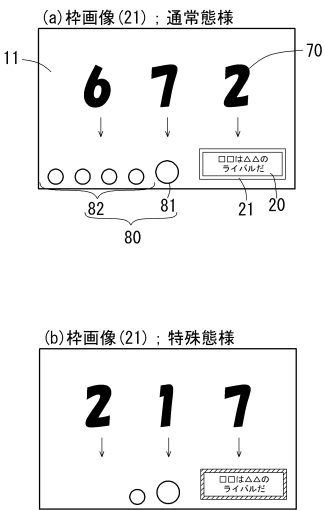
【図 4】



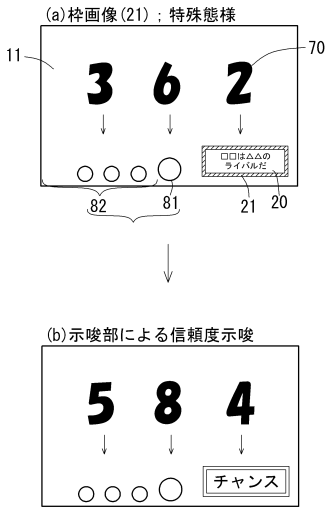
10

20

【図 5】



【図 6】

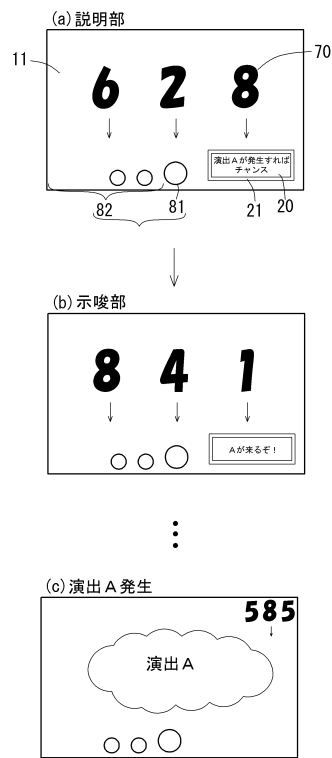


30

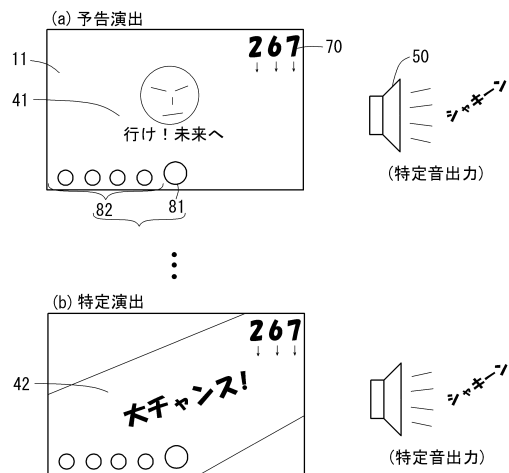
40

50

【図 7】



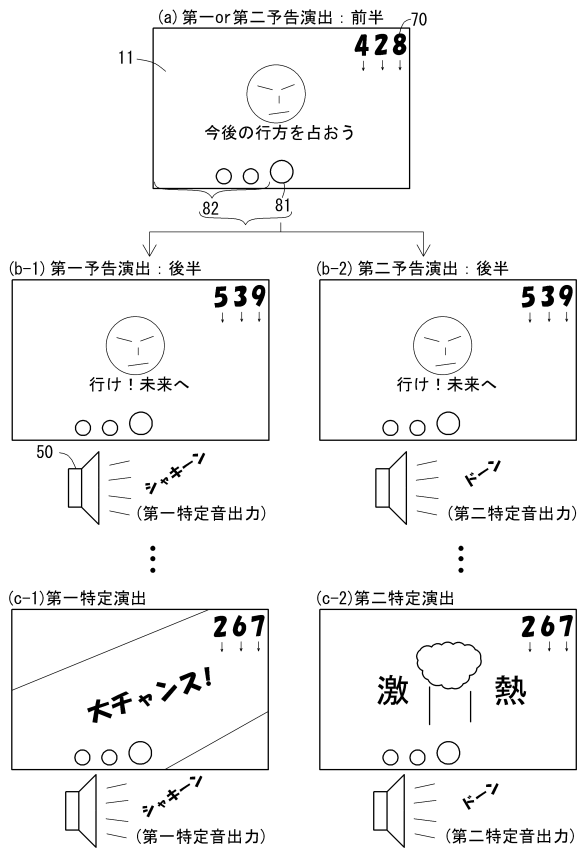
【図 8】



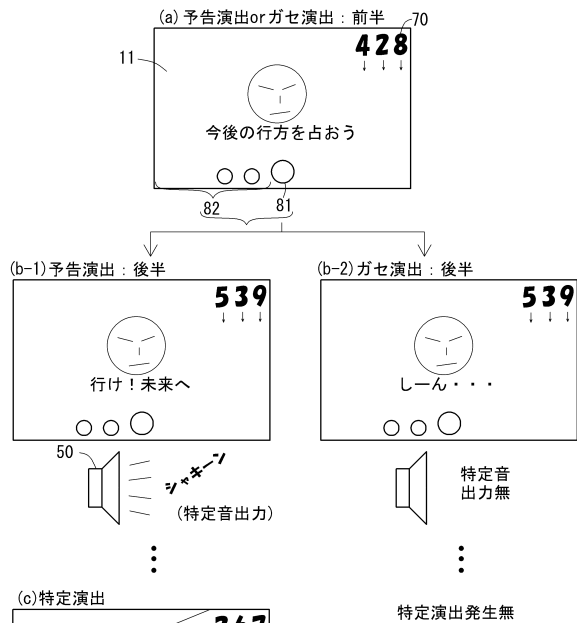
10

20

【図 9】



【図 10】

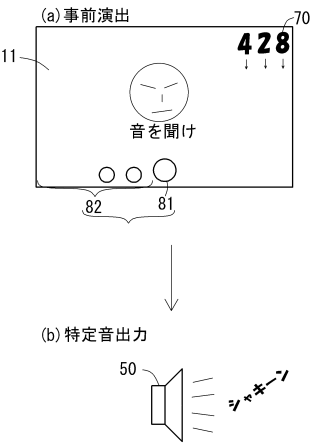


30

40

50

【図 11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
- 愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
- 愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
- 愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- 審査官 眞壁 隆一
- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 3 9 8 5 5 (J P , A)
- 特開 2 0 1 8 - 0 7 5 2 3 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2