

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7102002号  
(P7102002)

(45)発行日 令和4年7月19日(2022.7.19)

(24)登録日 令和4年7月8日(2022.7.8)

(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

請求項の数 4 (全16頁)

(21)出願番号	特願2019-214495(P2019-214495)	(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1年11月27日(2019.11.27)	(74)代理人	110002158 特許業務法人上野特許事務所
(65)公開番号	特開2021-83676(P2021-83676A)	(72)発明者	伊東 秀城 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3年6月3日(2021.6.3)	(72)発明者	橋本 貴晶 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2年12月7日(2020.12.7)	審査官	堀 圭史
前置審査			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】

遊技者が操作可能な操作手段と、  
表示装置に表示される識別図柄の変動開始から当該識別図柄が当否判定結果を示す態様で停止するまでの変動中演出の一部として、遊技者による前記操作手段の操作が演出として反映される操作演出を実行することが可能な演出実行手段と、  
を備え、  
対象の当否判定結果が当たりとなる当たり変動中演出においては、対象の当否判定結果がはずれとなるはずれ変動中演出では発生することのない確定事象が発生することがあり、前記当たり変動中演出における所定時点で発生する前記操作演出は、当該所定時点よりも前に前記確定事象が発生している前記当たり変動中演出である場合と、当該所定時点よりも前に前記確定事象が発生していない前記当たり変動中演出である場合とでは、前記操作手段の操作を契機として発生しうる特定事象が発生する蓋然性が異なり、  
前記特定事象は、前記はずれ変動中演出において発生する前記操作演出での前記操作手段の操作を契機として発生しないものであることを特徴とする遊技機。

## 【請求項2】

前記操作演出は、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す画像が前記表示装置に表示されるものではないことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

## 【請求項3】

変動中演出の一部として発生しうる演出として、第一演出群に含まれる複数種の第一演出

と、第二演出群に含まれる複数種の第二演出が設定されるとともに、当該第一演出群に含まれるある第一演出は、第二演出群に含まれるいずれかの第二演出に対応づけられており、前記確定事象は、一の変動中演出にて、対応関係にある前記第一演出と前記第二演出の両方が発生すること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。

【請求項 4】

前記所定時点よりも前に前記確定事象が発生している場合に発生した前記操作演出にて前記操作手段の操作がなされたときには前記特定事象が発生することを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

押しボタン等の操作手段の操作が演出として反映される操作演出を実行可能な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 2017 - 18795 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、操作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、遊技者が操作可能な操作手段と、表示装置に表示される識別図柄の変動開始から当該識別図柄が当否判定結果を示す態様で停止するまでの変動中演出の一部として、遊技者による前記操作手段の操作が演出として反映される操作演出を実行することが可能な演出実行手段と、

30

を備え、対象の当否判定結果が当たりとなる当たり変動中演出においては、対象の当否判定結果がはずれとなるはずれ変動中演出では発生することのない確定事象が発生することがあり、前記当たり変動中演出における所定時点で発生する前記操作演出は、当該所定時点よりも前に前記確定事象が発生している場合と、発生していない場合とでは、前記操作手段の操作を契機として発生しうる特定事象が発生する蓋然性が異な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、操作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。

40

【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識別図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】確定事象を説明するための図である。

【図 4】確定事象の発生から対象操作演出を経て特定事象が発生するまでの流れを示した図である。

【図 5】第一具体例を説明するための図である。

【図 6】第四具体例を説明するための図である。

【図 7】第九具体例を説明するための図である。

50

【図 8】第十一具体例を説明するための図である。

【図 9】第十二具体例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1 (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、単に画像というときは、動画および静止画の両方を含むものとする。

【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 91、始動領域 904、大入賞口 906、アウト口などが設けられている。表示装置 91 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 10K 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 10K 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。

【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、保留図柄 70 として表示される。

【0014】

本実施形態では、保留図柄 70 として、当否判定結果を報知する変動中演出 (識別図柄 80 (識別図柄群 80g) の変動開始から、当否判定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) は開始されているものの、当否判定結果の報知は完了していない情報 (以下、変動中保留情報と称することもある) に対応する変動中保留図柄 71 (いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄) と、当否判定結果を報知する変動中演出が開始されていない情報 (以下、変動前保留情報と称することもある) に対応する変動前保留図柄 72 が表示される (図 2 参照)。本実施形態では、変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 の基本的な形態は同じであり、両者を区別するために変動中保留図柄 71 の方が変動前保留図柄 72 よりも大きく表示される。変動中保留図柄 7

10

20

30

40

50

１と変動前保留図柄７２の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄７１が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄７２に対応する当否判定結果の報知が完了する順番（いわゆる保留「消化順」）は、右に位置するものほど早い。

#### 【００１５】

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

10

#### 【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に表示される識別図柄８０（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８０を含む識別図柄群８０ｇ（左識別図柄群８０ｇＬ、中識別図柄群８０ｇＣ、右識別図柄群８０ｇＲ）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群８０ｇから一の識別図柄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識別図柄群８０ｇから選択されて停止した識別図柄８０の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄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。識別図柄８０は、数字とキャラクタ等が組み合わされたものとしてもよい。

20

#### 【００１７】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている。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遊技状態であり、かつ、始動領域９０４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遊技状態であり、かつ、始動領域９０４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。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遊技状態であり、かつ、始動領域９０４に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（低確率・時短有）である。通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域９０４ａを狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行う。特別遊技状態は、第二始動領域９０４ｂを狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行う。特別遊技状態は、普通始動領域９０５に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域９０４ｂ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９０４ｂに遊技球が入賞する。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

#### 【００１８】

##### ２）確定事象

対応する当否判定結果が大当たりとなる変動中演出（当たり変動中演出；以下、当たり変動と称することもある）中には発生しうる事象として「確定事象」が設けられている。つまり、確定事象は、対応する当否判定結果がはずれとなる変動中演出（はずれ変動中演出；以下、はずれ変動と称することもある）中には発生することがない事象である。ある変動中演出にて確定事象が発生した段階で、当該変動中演出にて当否判定結果が大当たりとなることが報知されることが確定する。

40

#### 【００１９】

本実施形態における確定事象は、変動中演出中に発生する演出の法則（演出法則）が以下の条件を満たすものである。変動中演出中に発生する演出として、複数種の第一演出および複数種の第二演出が設定されている（図３（ａ）参照）。複数種の第一演出は、第一演

50

出群に含まれる演出である。複数種の第二演出は、第二演出群に含まれる演出である。本実施形態では、複数種の第一演出のいずれも、複数種の第二演出のいずれかと一致するものではない（第一演出 第二演出である）。

【 0 0 2 0 】

第一演出群には、第一演出 A 1、第一演出 A 2、第二演出 A 3 の三種類が、第二演出群には、第二演出 B 1、第二演出 B 2、第二演出 B 3 の三種類が設定されているものとする。つまり、第一演出群に含まれる第一演出の数と第二演出群に含まれる第二演出の数は同じである。第一演出群に含まれる各第一演出は、第二演出群に含まれるいずれかの第二演出に対応づけられている。本実施形態では、第一演出 A 1 と第二演出 B 1、第一演出 A 2 と第二演出 B 2、第一演出 A 3 と第二演出 B 3 がそれぞれ対応関係にある（図 3（a）参照）。

10

【 0 0 2 1 】

各第一演出および各第二演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。本実施形態では、表示領域 9 1 1 に所定の演出画像 2 0 が表示される演出とされている。第一演出 A 1 は演出画像 A 1（キャラクタ A 1）が、第一演出 A 2 は演出画像 A 2（キャラクタ A 2）が、・・・第二演出 B 3 は演出画像 B 3（キャラクタ B 3）がそれぞれ表示されるものとする（図 3（b）参照）。このような所定の演出画像 2 0 が表示されるという演出ではなく、スピーカより所定の演出音が出力される、発光部 5 0 が所定の態様で発光するといった演出であってもよい。また、表示される（停止または擬似停止する）識別図柄 8 0 の種類やパターンが所定条件を満たすものとなることが第一演出や第二演出として設定された構成としてもよい。

20

【 0 0 2 2 】

確定事象は、一の変動中演出にて、対応関係にある第一演出と第二演出の両方が発生することである。例えば、第一演出 A 1（図 3（b - 1）参照）と第二演出 B 1（図 3（b - 2）参照）の両方が発生することは確定事象の一つである（図 3（b）参照）。ある変動中演出にて、第一演出 A 1 および第二演出 B 1 が発生する確定事象が起こるとした場合、後に発生した方の演出の発生時点が、確定事象の発生時点であるといえる。なお、一の変動中演出にて、対応関係にない第一演出と第二演出が発生することはいずれも確定事象ではない。例えば、第一演出 A 1 と第二演出 B 2 が発生することや、第一演出 A 1 と第二演出 B 3 が発生することはいずれも確定事象ではない。また、上述した通り、確定事象はあくまで「法則」であるため、当否判定結果が大当たりとなることが明確に示されるといったものではない（例えば、虹色（レインボー）の画像が表示されることは大当たり確定演出として周知であるが、このような画像が表示される演出ではない）。遊技を一定程度継続することや、雑誌等の情報から当該「法則」を知った遊技者が確定事象の発生に気付く可能性があるものの、それ以外の遊技者は確定事象の発生に気付かないことになる。また、当たり変動において、必ず確定事象が発生するわけではない。つまり、当たり変動において、確定事象が発生することもあれば発生しないこともある設定となっている。また、複数種の第一演出のいずれもが発生しない変動中演出や、複数種の第二演出のいずれもが発生しない変動中演出も発生しうる。

30

【 0 0 2 3 】

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の一種として、操作演出を実行することが可能である。操作演出は、操作有効期間中における遊技者による操作手段 1 0 の操作が演出として反映されるものである。操作手段 1 0 としては、押しボタンを（図 1 参照）例示することができる。なお、遊技機に設けられたセンサに遊技者の身体の一部が検出されることが「操作手段の操作」として取り扱われる構成としてもよい（例えば、センサの検出範囲に入り込むように手をかざす行為が「操作手段の操作」として取り扱われる構成としてもよい）。

40

【 0 0 2 4 】

当該操作演出は、大まかに、遊技者に対し操作手段 1 0 の操作が促される態様の演出（以下、表操作演出と称することもある）と、遊技者に対し操作手段 1 0 の操作が促されない

50

態様の演出（以下、裏操作演出と称することもある）とに分けられる。表操作演出は、表示領域 9 1 1 に操作手段 1 0 の操作を促す画像が表示される演出である一方、裏操作演出は、表示領域 9 1 1 に操作手段 1 0 の操作を促す画像が表示されない（操作手段 1 0 を表した画像（例；操作ボタンを表した画像）や、操作有効期間を示す画像（例；時間経過とともに減少するメータの画像）が表示されない）演出である。つまり、裏操作演出は、雑誌等から情報を得た人が知っている「隠れた演出」であるといえることができる。なお、裏操作演出が発生する直前や発生している最中に、裏操作演出が発生すること（操作有効期間が開始されていることや、操作有効期間中であること）の示唆等は行われるようにしてもよい。例えば、操作手段 1 0 である押しボタンが点灯する（常態においては非点灯である部分が点灯する）ことで、当該示唆がなされるようにすることが考えられる。

10

#### 【 0 0 2 5 】

本実施形態では、上述した確定事象に関連する操作演出として、リーチ成立時に発生する裏操作演出が設定されている（以下の説明において、当該裏操作演出を対象操作演出と称することもある）。「リーチ」自体は周知であるため詳細な説明を省略する。本実施形態のように、三つの識別図柄群 8 0 g が設定されるのであれば、当該三つの識別図柄群 8 0 g のうちの二つから選択されて表示された識別図柄 8 0 の種類が同一となること（残りの一つの識別図柄群 8 0 g は変動している）が「リーチ」となる。当該リーチが成立した時点から所定時間が経過するまでが、対象操作演出の「操作有効期間」（遊技者には明示されない期間）ということになる。

#### 【 0 0 2 6 】

20

当たり変動において、確定事象が発生したとする（図 4（a）参照）。この後、対象操作演出が発生する。つまり、確定事象が発生するということはリーチが成立する（リーチを経て大当たりとなる）ということであるため、それを契機として対象操作演出が発生する（図 4（b）参照）。換言すれば、確定事象が発生したときに必ず起こる事象（リーチ）が、対象操作演出が発生する条件となっているということであり、当たり変動においては後述する特定事象が発生させる権利が必ず得られる設定となっているということである。なお、確定事象は、対象操作演出よりも前に（すなわち、リーチ成立よりも前に）発生するように設定されている。第一演出およびそれに対応する第二演出の両方が、対象操作演出よりも前に発生するということである。

#### 【 0 0 2 7 】

30

確定事象が発生した後の対象操作演出の操作有効期間中に操作手段 1 0 の操作がなされたとき（図 4（b - c）参照）には、それを契機として特定事象が発生する（図 4（c）参照）。本実施形態では、操作有効期間中に一回操作手段 1 0 が操作されれば（単発操作がなされれば）それを契機として特定事象が発生する。ただし、特定事象が発生する条件とされる操作は単発操作に限られない。例えば、所定回数（二以上の回数）が操作されることを契機として特定事象が発生するようにしてもよいし、所定時間操作し続けられることを契機として特定事象が発生するようにしてもよい。ただし、対象操作演出は「裏操作演出」であって、遊技者に要求する操作態様を表示することができないため、「単発操作」を契機として特定事象が発生するようにすることが好ましい。なお、本実施形態では、特定事象は、確定事象が発生した後、対象操作演出にて操作手段 1 0 の操作がなされた場合に限り発生する。つまり、確定事象が発生しない変動中演出においては、特定事象が発生することはない。このようにすることで、確定事象が発生していないにも拘わらず特定事象が発生し、確定事象が発生したと遊技者が勘違いしてしまうことが防止される。

40

#### 【 0 0 2 8 】

一方、本実施形態では、対象操作演出前に確定事象が発生していない状態においては、対象操作演出の操作有効期間中に操作手段 1 0 の操作がなされても、それを契機として特定事象が発生しない。上述した通り、当たり変動であっても確定事象が発生するとは限られないから、対象操作演出にて操作手段 1 0 の操作がなされ、それを契機として特定事象が発生しなくても、当否判定結果が大当たりとなる場合はある。つまり、はずれ変動である場合には確定事象が発生しないから、対象操作演出にて操作手段 1 0 の操作がなされても

50

特定事象が発生することはない。一方、当たり変動である場合には、確定事象が発生するかどうかに応じ、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされたときに特定事象が発生するかどうかが決まる。

【0029】

特定事象として発生する事象（演出）はどのようなものであってもよい。本実施形態では、遊技者が視認可能な位置に設けられた発光部 50 が所定態様で発光することが特定事象として設定されている（図 4（c）参照）。表示領域 911 に所定の画像が表示される、スピーカから所定の効果音が出力されるといった事象やこれらの組み合わせが特定事象として設定された構成としてもよい。

【0030】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、確定事象が発生した場合、その後の対象操作演出（裏操作演出）の操作有効期間中に操作手段 10 の操作がなされれば、それを契機として特定事象が発生するという面白みのある遊技性である。

【0031】

別の見方をすれば、（確定事象および対象操作演出の存在を知った遊技者が）ある変動中演出にて確定事象が発生したかどうかを、遊技者の意思（対象操作演出において操作手段 10 を操作するかどうかの選択）により確認することが可能な手段を備えた遊技機 1 であるともいえる。

【0032】

以下、上記確定事象および対象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。

【0033】

○第一具体例

上記実施形態では、確定事象が発生した場合、その後の対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされた場合には、それを契機として特定事象が発生することを説明したが、必ず特定事象が発生する設定でなくてもよい。例えば、確定事象が発生した後の対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされたときには 80 % の確率で特定事象が発生する（20 % の確率で特定事象が発生しない）といった設定とする（図 5 参照）。

【0034】

確定事象が発生した場合であっても、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされたときに特定事象が発生しないこともある設定とすることで、特定事象が発生しなかったときにも当否判定結果が大当たりとなることへの期待がもてる（大当たりとなる期待感が大きく低下しない）遊技性を実現することができる。

【0035】

また、確定事象が発生した場合の方が、確定事象が発生しなかった場合よりも、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされることを契機として特定事象が発生する蓋然性が高いという設定としてもよい。つまり、確定事象が発生しなかった場合であっても、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされることを契機として特定事象が発生する可能性がある設定とする。例えば、確定事象が発生した後の対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされたときには 80 % の確率で特定事象が発生する一方、確定事象が発生していないときにおける対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされたときには 10 % の確率で特定事象が発生するといった設定とする。

【0036】

○第二具体例

上記実施形態では、特定事象は、確定事象が発生した後、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされた場合に限り発生するものであることを説明したが、確定事象が発生しない場合であっても（すなわち、確定事象が発生しない当たり変動において）発生しうる設定としてもよい。ただし、上記実施形態のように、確定事象が発生した後、対象操作演出にて操作手段 10 の操作がなされた場合に限り特定事象が発生するようにすれば、特定事

10

20

30

40

50

象が発生した場合には確定事象が発生していたということが確定することになる。つまり、上記実施形態のように制御すれば、確定事象の発生の有無の確認に対象操作演出を利用することができるという作用が奏されることになる。

【 0 0 3 7 】

○第三具体例

上記実施形態における対象操作演出は、裏操作演出であることを説明したが、表操作演出であってもよい。ただし、表操作演出とした場合、指示に従って遊技者が操作手段 10 を操作することが通常であるから、確定事象が発生した場合にはほとんどのケースにおいて特定事象が発生することになって（特定事象が発生する場面が頻発することになって）、特定事象の価値が低下してしまうおそれがある。これを懸念するのであれば、特定事象が発生する契機となる対象操作演出は、その存在を知る遊技者のみが操作することになる裏操作演出とすることが好ましい。

10

【 0 0 3 8 】

○第四具体例

上記実施形態における対象操作演出は、リーチ成立時に発生するものであること（当たり変動においては対象操作演出が必ず発生すること）を説明したが、発生条件はリーチに限られるものではない。上記実施形態とは異なり、当たり変動にて必ず発生するものではない事象が、対象操作演出の発生条件となってもよい。例えば、変動中演出にて表示されることがある画像であって、表示されることで大当たり信頼度が高まるチャンスアップ画像が表示されるときに対象操作演出が発生するようにしてもよい（当該チャンスアップ画像は、当たり変動にて必ず表示されるものではない）。このようにすれば、当たり変動中演出であっても、対象操作演出が発生せず、特定事象を発生させることが不可能なケースが生じうる遊技性が実現される。

20

【 0 0 3 9 】

対象操作演出が発生するタイミングも一定ではなくてもよい。ただし、当然ではあるが、確定事象が発生しうるタイミングの後に、対象操作演出が発生するタイミングも設定される。換言すれば、確定事象が発生しうるタイミングに応じ、当該確定事象に対応する対象操作演出が発生するタイミングを異ならせてもよいということである。

【 0 0 4 0 】

例えば、変動中演出において、第一演出 A 1 と第二演出 B 1 の両方が実行される確定事象 C 1 が発生しうる時点（タイミング）T 1 よりも、第一演出 A 2 と第二演出 B 2 の両方が実行される確定事象 C 2 が発生する時点 T 2 の方が遅いとする。そして、確定事象 C 1 に対応する対象操作演出 E 1 が発生する時点 U 1、確定事象 C 2 に対応する対象操作演出 E 2 が発生する時点 U 2 が異なるものとする。例えば、U 1 がリーチ成立時点とされ、U 2 がリーチ成立後、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）が開始された時点とすることが考えられる。時点 U 1 は、時点 T 2 よりも早いから、確定事象 C 2 に対応する対象操作演出を時点 U 1 にて発生させることはできないことになる（図 6 参照）。このように、確定事象が発生しうるタイミングに応じ、当該確定事象の発生の有無に応じた結果となる対応する対象操作演出が発生するタイミングを異ならせてもよい。

30

【 0 0 4 1 】

○第五具体例

上記実施形態における確定事象、すなわち対応関係にある第一演出と第二演出が一の変動中演出にて発生することは、当たり変動において発生しうるものであってはずれ変動において発生しないものであることを説明したが、当たり変動およびはずれ変動のいずれにおいても発生しうるものとしてもよい。具体的には、対応関係にある第一演出と第二演出が一の変動中演出にて発生した場合の方が、発生しなかった場合よりも当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高いに留まる設定とする（発生した場合に大当たり確定となるのではなく、かつ、発生しなかった場合に大当たりとなる可能性があるものとする）。すなわち、対応関係にある第一演出と第二演出が一の変動中演出にて発生することが、いわゆる「チャンスアップ」として設定された構成としてもよい。

40

50



## 【 0 0 4 2 】

## ○第六具体例

変動中演出において、第一演出と第二演出の発生順が決まっているものとする。例えば、第一演出と第二演出の両方が発生する場合、第一演出の後、第二演出が発生するものとする。第一演出群に含まれる複数種の第一演出のいずれかが発生しうるタイミングの方が、第二演出群に含まれる複数種の第二演出のいずれかが発生しうるタイミングよりも早い設定であるともいえる。

## 【 0 0 4 3 】

このようにすることで確定事象としての演出法則が成立したかどうかの判断が容易であるという利点がある。つまり、第二演出の後、それに対応する第一演出が発生して当該法則が成立するというパターンは発生し得ないから、ある変動中演出にて当該法則が成立しなかったという判断が付きやすい。

10

## 【 0 0 4 4 】

## ○第七具体例

一の変動中演出において、第一演出群に含まれる複数種の第一演出のいずれかと、第二演出群に含まれる複数種の第二演出のいずれかが、必ず発生するものとする。つまり、変動中演出は、第一演出および第二演出を含むことが前提とされ、当該第一演出と第二演出が対応関係にあるかどうか、確定事象が発生したかどうかの差とされる。第一演出や第二演出が発生するとは限られない設定とすると、演出の発生自体を遊技者が見逃してしまうおそれがある。本例のようにすれば、第一演出および第二演出が発生すること自体は決まっているのであるから、演出の発生（演出の種類）を遊技者が見逃してしまうおそれが低減される。

20

## 【 0 0 4 5 】

## ○第八具体例

ある変動中演出にて第一演出群に含まれる複数種の第一演出のいずれかが発生した場合、当該ある変動中演出にて別種の第一演出は発生しない設定とする。同様に、ある変動中演出にて第二演出群に含まれる複数種の第二演出のいずれかが発生した場合、当該ある変動中演出にて別種の第二演出は発生しない設定とする。つまり、一の変動中演出における第一演出および第二演出の発生回数は種類を問わず一回である設定とする。

## 【 0 0 4 6 】

このようにすることで、ある変動中演出においてある種の第一演出が発生して以降は、別種の第一演出が発生するかどうかには遊技者は注目しなくて済む。また、ある変動中演出においてある種の第二演出が発生して以降は、別種の第二演出が発生するかどうかには遊技者は注目しなくて済む。それゆえ、確定事象として設定された演出法則が成立したかどうかの判別が容易になる。

30

## 【 0 0 4 7 】

## ○第九具体例

第一演出群に含まれるある種の第一演出に対応づけられた第二演出の数が二種以上であってもよい。これとは逆に、第二演出群に含まれるある種の第二演出に対応づけられた第一演出の数が二種以上であってもよい。また、ある種の第一演出が、複数種の第二演出に対応づけられた構成としてもよい。同様に、ある種の第二演出が、複数種の第一演出に対応づけられた構成としてもよい。つまり、必ずしも 1 : 1 の関係で第一演出と第二演出が対応づけられたものでなくてもよい。

40

## 【 0 0 4 8 】

このようにすれば、確定事象として設定された法則が成立する期待感が、発生する演出の種類によって異なるという遊技性を実現することができる。例えば、第一演出 A 1 には、第二演出 B 1 a と第二演出 B 1 b の二種類が対応づけられる一方、第一演出 A 2 には、第二演出 B 2 の一種類のみが対応づけられたものとする（図 7（a）参照）。この場合、第一演出 A 1 が実行された場合の方が、第二演出 A 2 が実行された場合よりも、法則成立（確定事象発生）に期待がもてるような状況に見える遊技性の実現される。第一演出 A 1 が

50

実行された場合には確定事象発生条件となる第二演出が二種類（第二演出 B 1 a と第二演出 B 1 b）である（図 7（b - 1）参照）一方、第一演出 A 2 が実行された場合には確定事象発生条件となる第二演出が一種類（第二演出 B 2）である（図 7（b - 2）参照）からである。なお、第一演出 A 1 が実行された場合の方が、第二演出 A 2 が実行された場合よりも、その後実際に法則成立となる蓋然性が高い（すなわち大当たり信頼度が高い）設定とすることが好ましい。

【0049】

○第十具体例

変動中演出のモード（ステージ等とも称される）として、複数種のモードが設定されたものとする。当該モードの種類に応じ、変動中演出の基本的態様が変化する。例えば、遊技機のモチーフとなった漫画に登場する複数種のキャラクタのそれぞれに対応したモードが設定された構成とすることが考えられる。そして、上記実施形態にて説明したように制御されるのは、変動中演出のモードが所定のモード（以下、対象モードと称する）である場合における設定とする。つまり、対象モードが設定されている場合に限り、確定事象が発生した場合における対象操作演出の操作を契機として特定事象が発生する構成とする。

【0050】

また、特定の遊技状態が設定されている場合に限り、上記実施形態にて説明したように制御されるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態ではなく、特別遊技状態（第一特別遊技状態および第二特別遊技状態の一方または両方が設定されている場合に限り、確定事象が発生した場合における対象操作演出の操作を契機として特定事象が発生する構成としてもよい。

【0051】

○第十一具体例

複数種の特定事象が発生しうる構成とする。各特定事象は態様の違いを遊技者が把握できるものであればどのようなものであってもよい。例えば、発光部 50 が白色に発光する第一特定事象と、赤色に発光する第二特定事象が設定されているといった構成とする。複数種の特定事象のそれぞれに対し、一または複数種の確定事象（法則）が対応づけられたものとする。つまり、発生した確定事象の種類に応じて、その後発生しうる特定事象の種類が変化するものとする。例えば、図 8 に示すように、第一演出 A 1 と第二演出 B 1 が発生する確定事象（図 8（a - 1））、または、第一演出 A 2 と第二演出 B 2 が発生する確定事象（図 8（a - 2））が発生したときは、特定事象として第一特定事象が（図 8（c - 1））、第一演出 A 3 と第二演出 B 3 が発生する確定事象（図 8（a - 3））が発生したときは、特定事象として第二特定事象が発生する（図 8（c - 2））といった構成とする。

【0052】

このようにすることで、発生した確定事象を見逃してしまった場合であっても、対象操作演出での操作手段 10 の操作を契機として発生した特定事象の態様により、発生した確定事象を予測するといった楽しみ方ができる。

【0053】

第一演出および第二演出の一方が同じである確定事象が発生した場合は、同じ種類の特定事象が発生するようにしてもよい。例えば、上記第九具体例にて説明したように、第一演出 A 1 には、第二演出 B 1 a と第二演出 B 1 b の二種類が対応づけられ、第一演出 A 2 には、第二演出 B 2 が対応づけられたものとする。この場合、第一演出 A 1 と第二演出 B 1 a の確定事象が発生した後で発生しうる特定事象の種類（態様）と、第一演出 A 1 と第二演出 B 1 b の確定事象が発生した後で発生しうる特定事象の種類（態様）は同じ（第一特定事象）であるとする（確定事象を構成する第一演出 A 1 が同じであるから、同態様の特定事象が発生するものとする）。一方、第一演出 A 2 と第二演出 B 2 の確定事象が発生した後で発生しうる特定事象の種類（態様）は、第一特定事象とは異なる第二特定事象であるとする。このようにすることで、確定事象（確定事象を構成する演出の種類）とその後発生する特定事象がリンクした構成とすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 4 】

## ○第十二具体例

対象操作演出での操作手段 1 0 の操作を契機として特定事象が発生するとともに、既に発生した確定事象に対応した表示（以下、対応表示 6 0 と称する）がなされるようにする（図 9 参照）。当該対応表示 6 0 は、既に発生した確定事象をそのまま直接的に示す（例えば「（第一演出 A 1 を示す名称）および × ×（第二演出 B 1 を示す名称）発生」といった表示を行う）ものとしてもよいし、発生した確定事象を示唆する表示（各確定事象それぞれに設定された個別の表示；例えば、「法則成立」といった表示を行う）（図 9（c）参照）ものとしてもよい。

## 【 0 0 5 5 】

このようにすることで、対象操作演出にて操作手段 1 0 が操作されることを契機として特定事象が発生するとともに、発生した確定事象がいずれであったのかを把握することが可能である。

## 【 0 0 5 6 】

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

## 【 0 0 5 7 】

4）上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列举する。

## 【 0 0 5 8 】

## ・手段 1

遊技者が操作可能な操作手段と、表示装置に表示される識別図柄の変動開始から当該識別図柄が当否判定結果を示す態様で停止するまでの変動中演出の一部として、遊技者による前記操作手段の操作が演出として反映される操作演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、対象の当否判定結果が当たりとなる当たり変動中演出においては、対象の当否判定結果がはずれとなるはずれ変動中演出では発生することのない確定事象が発生することがあり、前記当たり変動中演出における所定時点で発生する前記操作演出は、当該所定時点よりも前に前記確定事象が発生している場合と、発生していない場合とでは、前記操作手段の操作を契機として発生しうる特定事象が発生する蓋然性が異なることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、当たり変動中演出において確定事象が発生したかどうかに応じ、その後発生する操作演出における操作手段の操作を契機として特定事象が発生する蓋然性が異なる（操作演出の「結果」として特定事象が発生する蓋然性が異なる）という斬新な遊技性を実現することができる。

## 【 0 0 5 9 】

## ・手段 2

前記操作演出は、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す画像が前記表示装置に表示されるものではないことを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

当否判定結果が当たりである場合に特定事象が発生するのである（特定事象は当たり確定であることを示す事象であるといえる）から、特定事象の発生が頻発する（当たり確定を示す事象が頻発する）のは好ましくないとはいえる。このように考えるのであれば、「隠れ操作演出」（裏操作演出）における操作の結果として特定事象が発生しうるようにすればよい。つまり、「隠れ操作演出」の存在を知っている遊技者のみが特定事象を発生させることができるようにしてその発生頻度を抑えればよい。

## 【 0 0 6 0 】

## ・手段 3

変動中演出の一部として発生しうる演出として、第一演出群に含まれる複数種の第一演出と、第二演出群に含まれる複数種の第二演出が設定されるとともに、当該第一演出群に含まれるある第一演出は、第二演出群に含まれるいずれかの第二演出に対応づけられており、前記確定事象は、一の変動中演出にて、対応関係にある前記第一演出と前記第二演出の両方が発生することであることを特徴とする手段 1 または手段 2 に記載の遊技機。

このように、発生した演出の組み合わせが予め定められたものとなる「法則」の成立を確定事象とすることで、確定事象の発生に気付く遊技者が少なくなる。

【 0 0 6 1 】

・手段 4

前記所定時点よりも前に前記確定事象が発生している場合に発生した前記操作演出にて前記操作手段の操作がなされたときには前記特定事象が発生することを特徴とする手段 1 から手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、操作演出にて操作手段を操作することで、確定事象が発生したかどうかを確認することが可能な遊技性の実現される。

【符号の説明】

【 0 0 6 2 】

1 遊技機

1 0 操作手段

5 0 発光部

8 0 識別図柄

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

10

20

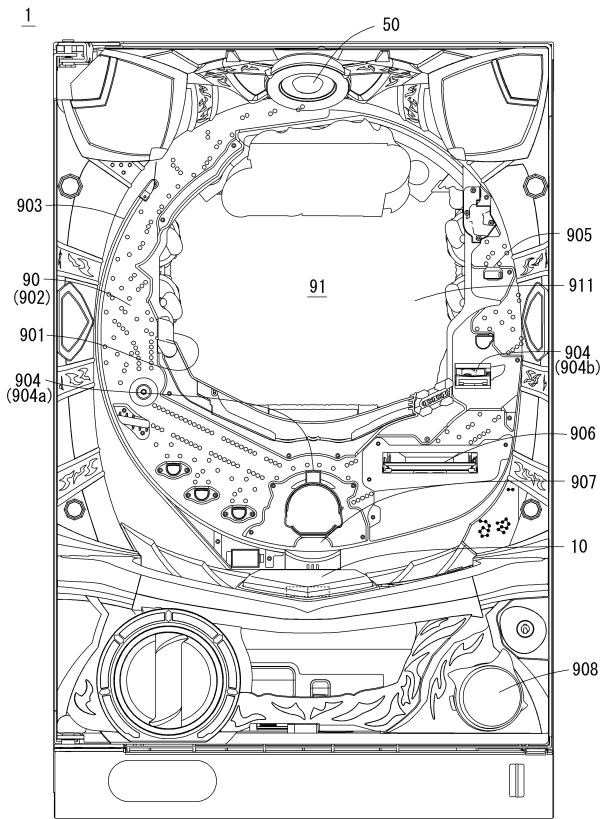
30

40

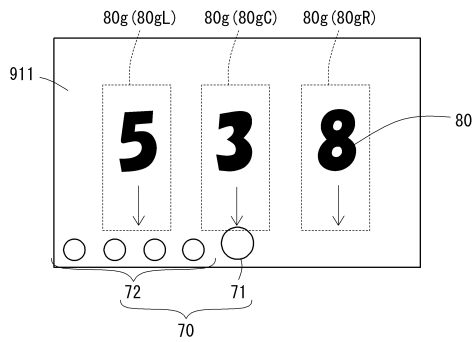
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

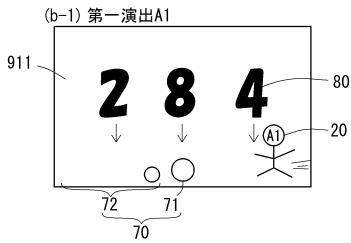
20

【図 3】

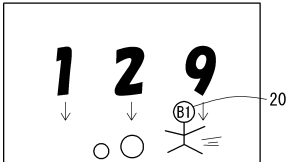
(a)

第一演出群	第二演出群
第一演出A1	第二演出B1
第一演出A2	第二演出B2
第一演出A3	第二演出B3

(b)

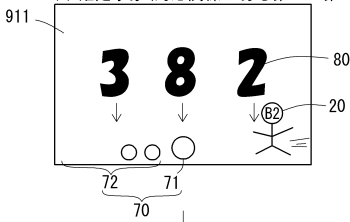


(b-2) 第二演出B1 (確定事象発生)

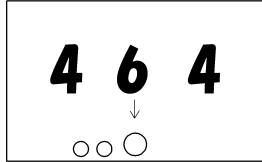


【図 4】

(a) 確定事象 (対応関係にある第一・第二演出) 発生

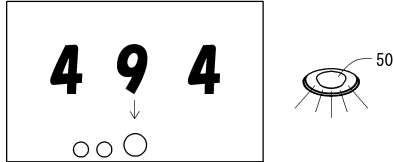


(b) リーチ成立 (操作有効期間開始)



(b-c)

(c) 特定事象発生 (発光部 (50) が所定態様で発光)

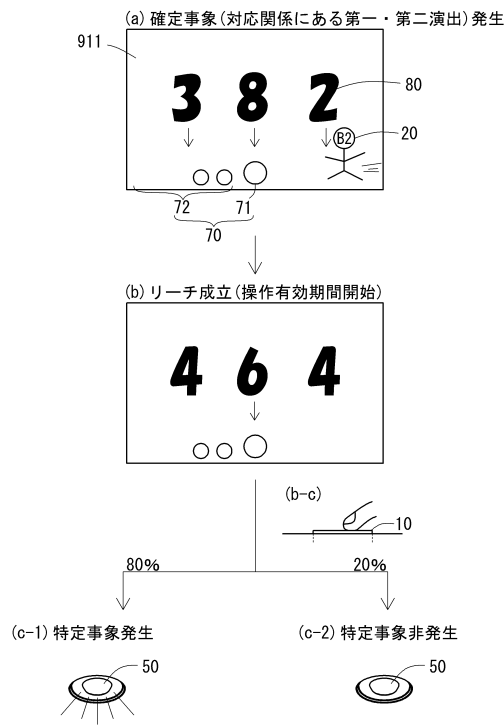


30

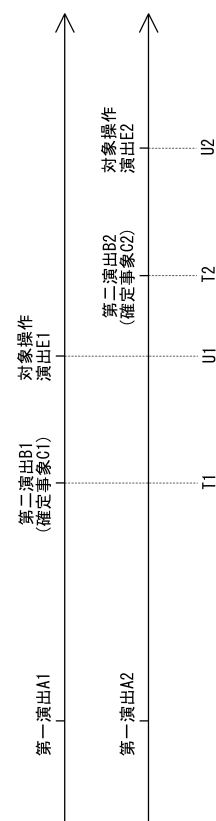
40

50

【図 5】



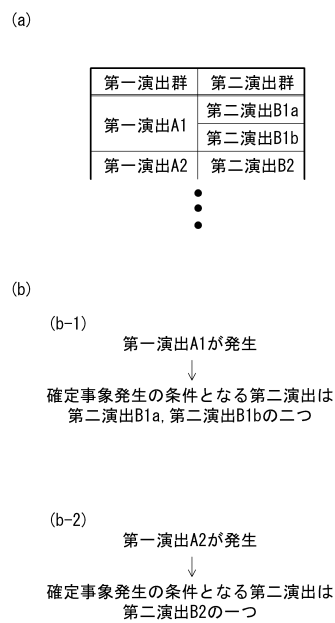
【図 6】



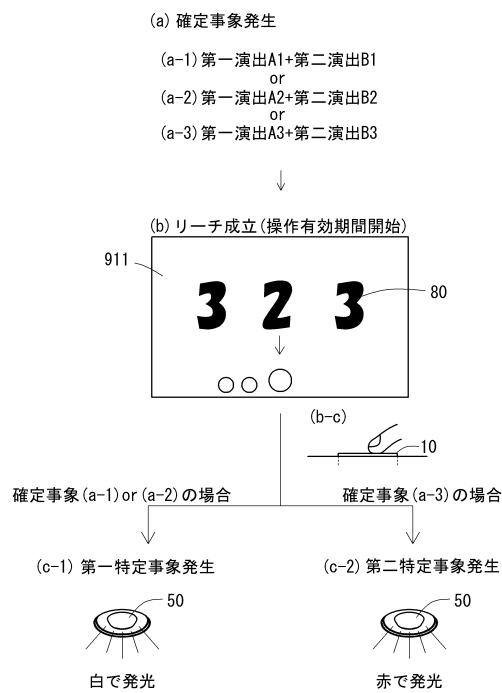
10

20

【図 7】



【図 8】

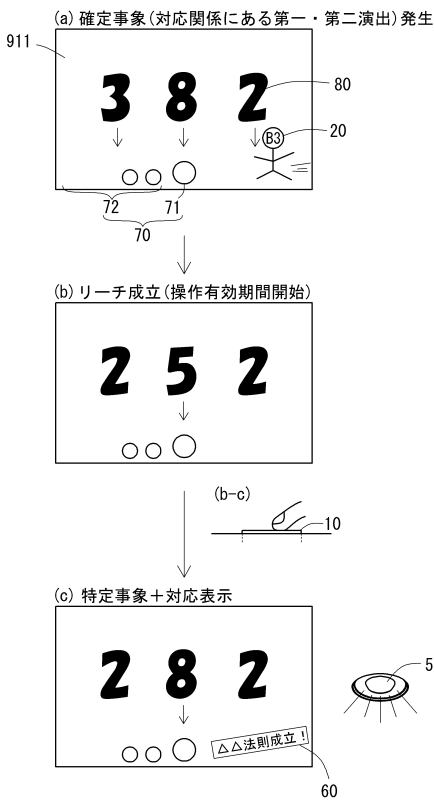


30

40

50

【図 9】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 8 5 1 0 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 1 7 2 6 3 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 2 5 4 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 2 5 5 6 3 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2