

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-145863

(P2021-145863A)

(43) 公開日 令和3年9月27日(2021.9.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

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 30 頁)

(21) 出願番号

特願2020-48275 (P2020-48275)

(22) 出願日

令和2年3月18日 (2020.3.18)

(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1  
3号

3号

110002158

特許業務法人上野特許事務所

佐々木 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ

内

内

野原 修平

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ

内

最終頁に続く

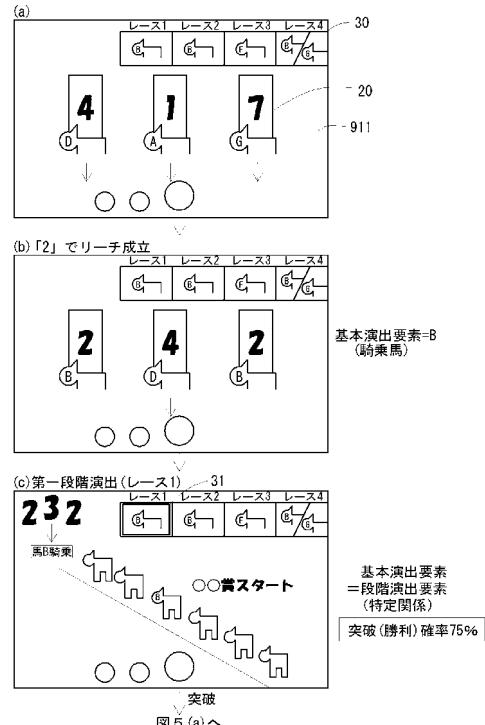
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】面白みのある複数段階演出を実行することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】複数の段階に区分けされた演出であって、最終段階に至る前の各途中段階を突破することで継続する複数段階演出を実行する演出実行手段を備え、前記複数段階演出は、複数種の第一要素のうちのいずれかが基準演出要素として設定され、各段階について、複数種の第二要素のうちのいずれかが段階演出要素として設定されるものであり、前記基準演出要素と、各段階に設定された前記段階演出要素との関係により、各段階を突破する蓋然性が示唆されることを特徴とする遊技機1とする。

【選択図】図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の段階に区分けされた演出であって、最終段階に至る前の各途中段階を突破することで継続する複数段階演出を実行する演出実行手段を備え、

前記複数段階演出は、

複数種の第一要素のうちのいずれかが基準演出要素として設定され、

各段階について、複数種の第二要素のうちのいずれかが段階演出要素として設定されるものであり、

前記基準演出要素と、各段階に設定された前記段階演出要素との関係により、各段階を突破する蓋然性が示唆されることを特徴とする遊技機。

10

**【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】**

複数段階に亘って実行される演出が公知である（例えば、下記特許文献1参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2018-175428号公報

20

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、面白みのある複数段階演出を実行することが可能な遊技機を提供することである。

**【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、複数の段階に区分けされた演出であって、最終段階に至る前の各途中段階を突破することで継続する複数段階演出を実行する演出実行手段を備え、前記複数段階演出は、複数種の第一要素のうちのいずれかが基準演出要素として設定され、各段階について、複数種の第二要素のうちのいずれかが段階演出要素として設定されるものであり、前記基準演出要素と、各段階に設定された前記段階演出要素との関係により、各段階を突破する蓋然性が示唆されることを特徴とする。

30

**【発明の効果】****【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、面白みのある複数段階演出を実行することが可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0007】**

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

40

【図2】(a)は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り、(b)は識別図柄の種類を示した図である。

【図3】複数段階演出の流れを説明するための図である。

【図4】複数段階演出の一例（成功結果となるケースの一例）を示した図である。

【図5】複数段階演出の一例（成功結果となるケースの一例）を示した図（図4の続き）である。

【図6】(a)は第二要素（段階演出要素）の種類を説明するための図であり、(b)はチャンス表を示した図である。

50

【図7】リーチが成立するかどうかわからない段階で、リーチ図柄に関係なく、とにかくリーチが成立することを遊技者が願う状況を説明するための図である。

【図8】複数段階演出が実行されている状態にて、現在の段階を突破すれば成功結果となることに期待がもてる状況を説明するための図である。

【図9】第一具体例を説明するための図である。

【図10】第二具体例を説明するための図である。

【図11】第三具体例を説明するための図である。

【図12】第四具体例を説明するための図である。

【図13】第五具体例を説明するための図である。

【図14】第六具体例を説明するための図である。

【図15】第七具体例を説明するための図である。

【図16】第九具体例を説明するための図である。

【図17】第九具体例の変形例を説明するための図である。

【図18】第十具体例を説明するための図である。

【図19】第十具体例の変形例を説明するための図である。

【図20】図柄示唆演出の一例を説明するための図である。

【図21】図柄示唆演出の一例（図20とは異なる例）を説明するための図である。

【図22】演出画像の態様により図柄示唆演出の結末が示唆される例を説明するための図である。

【図23】第十一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。

【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、アウトロ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10として表示される。つまり、保留図柄10は、対応する当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報の存在を示す。

10

#### 【0014】

本実施形態では、保留図柄10として、当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄20（識別図柄群20g）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当否判定情報（以下、変動中保留情報と称することもある）に対応する変動中保留図柄11（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否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情報（以下、変動前保留情報と称することもある）に対応する変動前保留図柄12が表示される（図2（a）参照）。本実施形態では、変動中保留図柄11と変動前保留図柄12の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄11と変動前保留図柄12の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄11が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄12に対応する当否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。

20

#### 【0015】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 904a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報（特図1保留）の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 904b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報（特図2保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図1および特図2の一方に相当する保留図柄10に関していえば、一つの変動中保留図柄11と、最大四つの変動前保留図柄12が表示されることがある（図2（a）参照）。

30

#### 【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20（図2（a）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20を含む識別図柄群20g（左識別図柄群20gL、中識別図柄群20gC、右識別図柄群20gR）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群20gから一の識別図柄20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20gから選択されて停止した識別図柄20の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄20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。

40

#### 【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

50

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。

#### 【0018】

##### 2) 複数段階演出

以下、本実施形態にかかる遊技機 1 が実行可能な複数段階演出について説明する。複数段階演出は、報知演出の一部として発生することがある演出である。複数段階演出は、複数の段階に区分けされた演出である。本実施形態における複数段階演出は、四段階に区分けされた演出である（図 3 参照）。なお、当該段階の数はあくまで一例である。以下の説明においては、各段階を第一段階（演出）、第二段階（演出）、第三段階（演出）、第四段階（演出）と称することもある。複数段階演出は、最終段階に至る前の段階である途中段階を突破することで継続し、最終段階を突破することが遊技者に有利な結果（遊技者にとっての「ゴール」）として設定された演出である。本実施形態では、第一段階～第三段階が「途中段階」に相当し、第四段階が「最終段階」に相当する。また、本実施形態では、最終段階を突破した場合、対象当否判定結果（複数段階演出が実行された報知演出に対応する当否判定結果）が大当たりであることが確定する。つまり、複数段階演出は、対象当否判定結果が大当たりである場合には最終段階を突破する結果（成功結果）に至り、はずれである場合にはそれとは異なる結果（失敗結果）に至る（図 3 参照）。複数段階演出が成功結果となることは、遊技者にとって有利な事象ではあるものの、大当たりが確定するまでには至らない設定としてもよい。

10

20

30

40

#### 【0019】

各段階の演出は、遊技者側の競走馬として設定される「騎乗馬」が、他の競走馬（以下、「ライバル馬」と称することもある）とレース（競馬）を行う演出である（図 4、5 等参照）。本実施形態における複数段階演出は、最大四つの「レース」が実行されるものである。各段階の演出は、基本的には、騎乗馬が一着となる（レースに勝利する）勝利結果か、騎乗馬が一着とならない（レースに敗北する）敗北結果に至るものである。勝利結果が、各段階の演出を突破するという結果に相当する。つまり、途中段階にて勝利結果（遊技者に有利な結果）に至った場合には、次段階の演出に移行する。すなわち、複数段階演出が継続する。最終段階で勝利結果に至ることが、複数段階演出の成功結果（当否判定結果＝大当たり）に相当する。各段階にて敗北結果（遊技者に不利な結果）に至ることが、複数段階演出の失敗結果（当否判定結果＝はずれ）に相当する。どの段階で敗北結果に至った場合であっても、それをもって複数段階演出は終了する。

#### 【0020】

複数段階演出は、基準演出要素および段階演出要素が設定されるものである。複数段階演出において、複数種の第一要素のうちのいずれかが基準演出要素として設定される。本実施形態では、複数種の候補馬のそれぞれが第一要素として設定されている。当該複数種の候補馬（第一要素）うちのいずれかが複数段階演出における騎乗馬（基準演出要素）として設定される。本実施形態では、候補馬（第一要素）として馬 A～G の七種類が設定されている。複数段階演出が発生するときには、当該馬 A～G のうちのいずれか一つが騎乗馬（基準演出要素）として設定される。

#### 【0021】

本実施形態における各候補馬は、識別図柄 20 が含む要素である。識別図柄 20 は、主要部 21 および付随部 22 を含む（図 2（b）参照）。主要部 21 は、識別図柄 20 の種類を区別するための文字等を含む部分であって、本実施形態では「数字」を含む部分である。当該「数字」が同じであれば同じ種類の識別図柄 20 ということになる。一方、付随部 22 は、常態において主要部 21 に付随する部分である。変動中は表示されないが、変動が停止または擬似停止（完全に停止していないが遊技者には停止したように見える状態をいう。例えば、僅かに揺れたような状態とする）した時点において主要部 21 に付随するように表示されるものであってもよい。すなわち、付随部 22 は、少なくとも識別図柄

50

20の変動が停止または擬似停止した時点において主要部21に付随するように表示されるものであればよい。

#### 【0022】

付随部22は、各種識別図柄20に対応付けられたキャラクタ等を表す部分である。本実施形態における付随部22は、「馬」を表す画像の部分である。複数種の識別図柄20のそれぞれに付随する部分が、馬A～Gのいずれかに相当する。なお、複数段階演出にて示されることがある馬A～Gのそれぞれと、識別図柄20の付随部22として示される馬A～Gのそれぞれが対応関係にあるということが把握できればよい。本実施形態では「馬」という見分けにくい対象を演出要素として表示するものであるため、馬A～Gそれぞれには「名称」(馬名)が表示されたり、演出として当該「名称」(馬名)が音として出力されたり(例えば、レース中に当該「名称」(馬名)が称呼される)する。なお、各図において、A～Gの文字が付されたものは、それぞれ馬A～Gを表すものとする。本実施形態では、主要部21が「1」である図柄には付随部22として「馬A」が、主要部21が「2」である図柄には付随部22として「馬B」が・・・、主要部21が「7」である図柄には付随部22として「馬G」が付随するというよう、主要部21(数字)と付随部22(各種馬)が1:1の対応関係にある(図2(b)参照)。

10

#### 【0023】

本実施形態における複数段階演出は、リーチが成立した場合に発生しうる演出である。本実施形態では、リーチが成立した場合に必ず複数段階演出に移行する。ただし、リーチが成立した場合の一部において複数段階演出に移行する設定としてもよい。本実施形態では、左識別図柄群20gLが停止または擬似停止することによって示された識別図柄20(以下、左識別図柄20Lと称することもある)と、右識別図柄群20gRが停止または擬似停止することによって示された識別図柄20(以下、右識別図柄20Rと称することもある)とが同じ種類の図柄となることがリーチとして設定されている。つまり、残りの識別図柄群20gである中識別図柄群20gCから選択された識別図柄20がリーチを構成する識別図柄20(以下、リーチ図柄と称することもある)と同じ種類の図柄となった場合に大当たりとなる状態がリーチとして設定されている。

20

#### 【0024】

複数段階演出における騎乗馬(基準演出要素)は、リーチ図柄の付随部22に対応するものである。つまり、馬A～Gのいずれかが、リーチ図柄の付随部22として示されるところ、当該付随部22として示された馬が騎乗馬として設定される。例えば、主要部21が「2」である識別図柄20によりリーチが構成された場合(図4(b)参照)には、その付随部22である「馬B」が騎乗馬(基準演出要素)として設定された複数段階演出が開始される(図4(c)参照)。

30

#### 【0025】

段階演出要素は、複数段階演出の各段階のそれぞれについて設定されるものである。本実施形態における複数段階演出では、第一段階～第四段階のそれぞれについて段階演出要素が設定される。つまり、計四つの段階演出要素が設定される。基本的には、段階演出要素は、各段階の演出の突破する蓋然性を示唆するためのものである。各段階演出要素は、複数種の第二要素のうちのいずれかが設定される。第二要素としては、大まかに分けて通常第二要素(単に第二要素ということもある)(図6(a-1)参照)、マルチ第二要素(図6(a-2)参照)、特別第二要素(図6(a-3)参照)に区分けされる。

40

#### 【0026】

通常第二要素(図6(a-1)参照)は、馬A～Gのいずれか一つが選択されて示されるものである。つまり、騎乗馬(基準演出要素)として設定されうる複数種の候補馬(第一要素)のうちのいずれか一つが、通常第二要素として設定される。基準演出要素として設定されうる第一要素の種類(馬の種類)と、段階演出要素として設定されうる第二要素の種類(馬の種類)とが同じである場合には、特定関係にあるものとする。例えば、基準演出要素(第一要素)として「馬F」が設定され、ある段階の段階演出要素(通常第二要素)として「馬F」が設定された場合には、両者は特定関係にあるものとする。複数段階

50

演出の各段階の演出について、特定関係にある場合には、特定関係にない場合（以下、特定関係にない場合を「非特定関係」と称することもある）に比して、当該段階の演出を突破する蓋然性が高くなるように設定されている。本実施形態では、特定関係である場合の突破確率は約75%であり、非特定関係である場合の突破確率は約25%となるように設定されている。つまり、遊技者にとってみれば、特定関係の方が非特定関係よりも、有利な状況であるといえる。通常第二要素は、遊技者にとって「チャンス」である馬の種類を示すものであるといえる。

#### 【0027】

マルチ第二要素（図6（a-2）参照）は、馬A～Gのうちの二以上が選択されて示されるものである。つまり、第一要素を基準として考えれば、二種以上の第一要素と特定関係にあるものである。例えば、ある段階の演出要素として「馬C」と「馬E」が設定された場合には、基準演出要素（第一要素）が「馬C」である場合だけでなく、「馬E」である場合も特定関係にあるものとする。上述した通り、基準演出要素（第一要素）と段階演出要素（第二要素）が特定関係にある場合には、特定関係にない場合に比して当該段階の演出を突破する蓋然性が高くなるものである（遊技者にとって有利である）から、第二要素としてマルチ第二要素が設定されることとは、通常第二要素が設定されることよりも遊技者にとって喜ばしいことであるといえる。マルチ第二要素は、遊技者にとって「チャンス」である馬の種類を二つ以上示すものであるといえる

10

#### 【0028】

マルチ第二要素として設定される馬の数、すなわち特定関係にある第一要素の数は二つに限られない。三つ以上的第一要素と特定関係にあるマルチ第二要素が設定されることもある。また、本実施形態では、全ての第一要素と特定関係にあるマルチ第二要素（以下、オールマルチ第二要素と称することもある）が設定される可能性がある（図6（a-2）の右側参照）。オールマルチ第二要素は、基準演出要素としていずれの種類の第一要素（騎乗馬）が設定された場合であっても特定関係となるものであるから、マルチ第二要素として遊技者にとって最も有利なものであるといえる。

20

#### 【0029】

特別第二要素（図6（a-3）参照）は、基準演出要素としていずれの種類の第一要素（騎乗馬）が設定された場合であっても、当該特別第二要素が設定された段階の演出を突破することが確定するものである。つまり、特別第二要素は、上述した通常第二要素やマルチ第二要素よりも遊技者にとって設定されることが喜ばしいものであるといえる。見方によつては、特別第二要素が設定された数分、複数段階演出の「段階の数」が減る（突破するかどうか分からない段階の数）ともいえる。例えば、一つの段階について特別第二要素が設定された場合には、複数段階演出の「段階の数」は三つになり、突破すべきハードルの数が減ると見ることもできる。なお、本実施形態では、第四段階の第二要素として特別第二要素が設定されることはない。つまり、第四段階の演出が突破確定となることがないよう設定されている。このようにすることで、「第四段階の演出の突破＝成功結果」となるような関係となるため、複数段階演出が分かりやすくなる。ただし、第四段階の演出が突破確定となりうる設定とすることを否定するわけではない。また、本実施形態では、突破確定となった段階でもレースは実行され、騎乗馬が勝利する演出が発生するものとされる。ただし、突破確定となった段階ではレースが実行されない、または短縮した演出が実行されるものとしてもよい。

30

#### 【0030】

複数段階演出の各段階に設定される第二要素の種類については「チャンス表」によって表示される。チャンス表30（図6（b）参照）は、複数段階演出の各段階の演出を示す画像と、各段階の演出に対応づけられた第二要素の種類を示す画像を含む。本実施形態では、第一段階が「レース1」、第二段階が「レース2」、第三段階が「レース3」、第四段階が「レース4」と示される。段階演出要素として通常第二要素が設定される場合、対応する段階（レース）に、チャンスとなる馬の種類、すなわち基準演出要素として設定された場合に特定関係となる馬の種類を表示する。段階演出要素としてマルチ第二要素が設

40

50

定される場合、対応する段階（レース）に、チャンスとなる馬の種類を二以上表示する。ただし、マルチ第二要素のうちの一つであるオールマルチ第二要素が設定される場合、対応する段階（レース）に、「A L L」という文字を表示する。段階演出要素として特別演出要素が設定される場合、対応する段階（レース）に、「突破」という文字を表示する。このように、遊技者は、チャンス表30を見ることで、各段階（各レース）に設定される第二要素を把握すること（少なくとも、一定程度継続的に遊技を行っていれば把握すること）が可能となる。段階演出要素として通常第二要素やマルチ第二要素が設定される場合には、対応する識別図柄20の主要部21の数字が表示されるようにしてもよい。例えば、ある段階の段階演出要素として「馬B」が設定される場合には、当該段階に対応する箇所に「2」の数字を含む画像が表示されるようになるとよい。このようにすることで、チャンス表30がより分かりやすくなる。

10

#### 【0031】

なお、以下の説明において、チャンス表30の例を「馬A・A L L・突破・馬B D」といった様式で示すものとする。左から第一段階（レース1）、第二段階（レース2）、第三段階（レース3）、第四段階（レース4）に対応する第二要素を示す。「馬」（は馬の種類を示すアルファベット）は通常第二要素を示す。「馬」（の種類が二以上）はマルチ第二要素を示す（ただし、オールマルチ第二要素を除く）。「A L L」はオールマルチ第二要素を示す。「突破」は特別第二要素を示す。

20

#### 【0032】

このようなチャンス表30は、複数段階演出が発生する前の段階から表示されている（図4（a）参照）。つまり、ある報知演出にて、リーチが成立するかどうか分からぬ段階から表示されている。本実施形態では、全ての報知演出にてチャンス表30が表示される（チャンス表30が毎変動表示される）。本実施形態では、識別図柄20の変動開始から所定時間経過時点（リーチが成立する可能性がある時点よりも前）までにはチャンス表30が表示される。好ましくは、識別図柄20の変動開始時点にて既に表示された状態とすることが好ましい。チャンス表30は、当否判定結果を踏まえて適宜変更される。ただし、本実施形態では、ある報知演出にて一旦示されたチャンス表30は変化することはない。本実施形態では、複数の報知演出に亘って（複数の変動間）、チャンス表30の内容が維持されることもある。これとは異なり、チャンス表30の内容が報知演出が終了する度に変化する（毎変動変化する）設定としてもよい。

30

#### 【0033】

このように、チャンス表30の内容は複数段階演出が発生する前の段階から表示されているため、遊技者はどのような騎乗馬が選択されることが有利なのかを前もって知ることが可能となる。例えば、ある報知演出が開始された時点において「馬B・馬B・馬F・馬B G」といったチャンス表30であるとする（図4（a）参照）。この場合、馬Bが騎乗馬（基準演出要素）として選択された場合、すなわち主要部21が「2」である識別図柄20にてリーチが成立した場合（図4（b）参照）には、第一段階（レース1）（図4（c）参照）、第二段階（レース2）（図5（a）参照）、第四段階（レース4）（図5（c）参照）が、特定関係となって突破する蓋然性が高い（四つのうち、三つが突破する蓋然性が高い）ということであるため、当該報知演出にて遊技者は馬Bが騎乗馬として選択されること、すなわち主要部21が「2」である識別図柄20にてリーチが成立することを願う（なお、第三段階（レース3）は非特定関係である（図5（b）参照））。つまり、リーチが成立するかどうかが不明である状態（リーチ成立の有無が示される分岐点に至るよりも前の状態）から示されるチャンス表30の内容に応じ、リーチが成立するのであればリーチ図柄として選択されて欲しい識別図柄20の種類を願いつつ遊技することになる。換言すれば、チャンス表30は、複数段階演出が発生する前の事前段階で判明する要素（リーチ図柄）により、当該複数段階演出の結果を示唆するものであるといえる。

40

#### 【0034】

また、本実施形態では、リーチ図柄の種類によらず突破に期待ができる第二要素も設定されている。具体的には、オールマルチ第二要素はリーチ図柄の種類がいずれであっても

50

特定関係となるものであるし、特別第二要素はリーチ図柄の種類がいずれであっても突破が確定するものである。したがって、例えばある報知演出にて「A L L・A L L・突破・A L L」といったチャンス表30が表示された場合（図7に示すような状況となった場合）には、識別図柄20の種類に拘わらずとにかくリーチが成立して複数段階演出が発生することを遊技者は願うことになる（リーチ図柄（第一要素）の種類は関係がないケースである）。

#### 【0035】

また、複数段階演出が発生した後は、先の展開を予測しつつ楽しむことができる。例えば、「馬B・馬D・A L L・馬A D」というチャンス表30が表示された状態で主要部21が「4」である識別図柄20によりリーチが構成されて（すなわち騎乗馬（基準演出要素）が「馬D」である状態で）複数段階演出が発生したとする。この場合、第一段階の演出は非特定関係であるため突破する蓋然性は低いが、仮に第一段階を突破したとすれば第二段階以降は全て特定関係となることが遊技者は把握できる（図8参照）。したがって、非特定関係にある第一段階を何とか突破すれば、成功結果（大当たり）となる期待感が一気に高まることになる。このように、本実施形態における複数段階演出では、全ての段階について設定された第二要素が見えた状態にあるから、「ここを突破すれば・・・」といった気持ちを遊技者に抱かせる遊技性が実現されることになる。

10

#### 【0036】

本実施形態では、複数段階演出が実行されている最中もチャンス表30が表示され続ける。また、複数段階演出が実行されている最中もリーチ図柄の数字の部分（主要部21）と、騎乗馬の種類（基準演出要素）が併せて表示され続ける。このように複数段階演出が実行されている最中もチャンス表30が表示され続けるようにすることで、現在実行されている段階についての突破しやすさを意識しつつ、演出に接することができる。また、本実施形態では、ある段階の演出が実行されているときには、チャンス表30における当該ある段階に対応する箇所、すなわち当該ある段階に設定された第二要素を強調する強調画像31（他の段階に対応する箇所とは異なることを示すような画像であればどのようなものであってもよい）が表示される。当該強調画像31により、現在実行されている段階に設定された第二要素が分かりやすくなる。

20

#### 【0037】

以下、複数段階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て適用した構成としてもよい。

30

#### 【0038】

##### ○第一具体例

上記実施形態における複数段階演出は、レース（競馬）をモチーフとしたものであることを説明したが、演出のモチーフについては種々考えられる。例えば、いわゆる「バトル（演出）」をモチーフとした複数段階演出（図9参照）としてもよい。

#### 【0039】

複数段階演出の各段階の演出は、味方側（遊技者側）キャラクタと敵側キャラクタが戦うものであるとし、味方側キャラクタが勝利することが各段階の突破に相当するものとする（図9（b）参照）。つまり、複数段階演出が含む段階の数分、敵側キャラクタに連続して勝利することが成功結果に繋がる演出であるとする。味方側キャラクタが基準演出要素であり、敵側キャラクタが段階演出要素となる。そして、味方側キャラクタとして選択されうる候補のキャラクタが「第一要素」として複数種設定され、敵側キャラクタとして選択されうる候補のキャラクタが「第二要素」として複数種設定されたものとする。例えば、第一要素としてキャラA1～キャラA3の三種類が設定され、第二要素として、キャラB1～B9の九種類が設定されたものとする（図9（a）参照）。

40

#### 【0040】

各段階の演出では、味方側キャラクタとして設定されたキャラA1～A3のいずれか一つが、対戦相手としてキャラB1～B9のいずれかと戦う（バトルする）ことになるとこ

50

る、キャラ A 1 ~ A 3 のそれぞれについて対戦相手として相性が設定されているものとする。例えば、キャラ A 1 は、対戦相手がキャラ B 1、キャラ B 4、キャラ B 7 のいずれかである場合の方がその他のキャラである場合よりも勝利しやすく、キャラ A 2 は、対戦相手がキャラ B 2、キャラ B 5、キャラ B 8 のいずれかである場合の方がその他のキャラである場合よりも勝利しやすく、キャラ A 3 は、対戦相手がキャラ B 3、キャラ B 6、キャラ B 9 のいずれかである場合の方がその他のキャラである場合よりも勝利しやすいといった設定とする。つまり、キャラ A 1 は、キャラ B 1、B 4、B 7 と特定関係にあり、キャラ A 2 は、キャラ B 2、B 5、B 8 と特定関係にあり、キャラ A 3 は、キャラ B 3、B 6、B 9 と特定関係にあるということである（図 9 ( a ) 参照）。

## 【0041】

なお、上記実施形態にて説明した、マルチ第二要素や特別第二要素（勝利確定となる第二要素）に相当するような第二要素が設定された構成としてもよい。また、本例のように、いずれの第一要素（味方側キャラクタ）が設定されるのかが、リーチ図柄とは関係がない構成としてもよい。

## 【0042】

このように、各段階の演出が基準演出要素として設定された味方側キャラクタと、段階演出要素として設定された敵側キャラクタとが戦う演出である複数段階演出とすることもできる。なお、本例のようにする場合、一回の複数段階演出にて同じ種類のキャラクタが敵側キャラクタとして設定されることがないようにすることが好ましい。複数段階演出が四段階であるのであれば、当該四段階の全てにて設定される敵側キャラクタ（第二要素）の種類は互いに異なるものとする（図 9 ( b ) 参照）。一旦倒した敵側キャラクタが再度登場しないようにした方が演出がリアルなものとなるからである。

## 【0043】

## ○第二具体例

上記実施形態では、第一要素（基準演出要素）と第二要素（段階演出要素）が特定関係にある場合の方が、非特定関係にある場合よりも当該段階を突破する蓋然性が高い設定であることを説明したが、特定関係として突破する蓋然性が異なる二以上の関係が設定された構成としてもよい。

## 【0044】

上記第一具体例の演出を例に説明する。例えば、キャラ A 1 については、キャラ B 1、キャラ B 4、キャラ B 7 が第一特定関係にあるものとして、キャラ B 2、キャラ B 5、キャラ B 8 が第二特定関係にあるものとして、それ以外が非特定関係にあるものとして設定されたものとする。ある段階の演出について第一特定関係または第二特定関係にある場合は、いずれも非特定関係にある場合よりも突破する蓋然性が高い。加えて、第一特定関係にある場合の方が第二特定関係にある場合よりも突破する蓋然性が高い設定とされる（図 10 参照）。このように特定関係のバリエーションを増やす（特定関係の種類に応じて突破確率が異なる設定とする）ことで演出の趣向性を向上させることができる。

## 【0045】

## ○第三具体例

段階演出要素（第二要素の種類）としては、上記実施形態にて説明したもの以外に以下のようなものが考えられる。

## 【0046】

複数段階演出が含む複数の段階のいずれかの段階演出要素として設定された場合に、当該複数段階演出が成功結果となること（すなわち対象当否判定結果が大当たりとなること）が確定する第二要素として、確定第二要素（図 11 ( a ) 参照）が設けられた構成とする。つまり、段階演出要素は、基本的には基準演出要素との関係で対応する段階の突破蓋然性を示唆するものであるのに対し、特別な段階演出要素として複数段階演出の結果が成功結果となることが確定する確定第二要素が設定された構成とする。

## 【0047】

複数段階演出が含む複数の段階のいずれかに対応付けて秘密第二要素が設定される可能

10

20

30

40

50

性があるとする（図11（b）参照）。秘密第二要素は、当該段階に設定された実際の第二要素の内容を秘密にするためのものである。少なくとも当該段階の演出が開始されるまでは秘密第二要素が設定された状態とされ（図11（b-1）参照）、当該段落の演出が開始されると同時または開始された後に実際に設定された第二要素の種類（通常第二要素、マルチ第二要素、特別第二要素等）が明らかになる（図11（b-2）参照）。つまり、秘密第二要素が実際に設定された第二要素に変化する。このような秘密第二要素が設定された状況となった場合には、当該秘密第二要素がどのようなものに変化するかを予測しつつ楽しむことになる。

#### 【0048】

##### ○第四具体例

複数段階演出の途中段階の数が不定である構成としてもよい。例えば、複数段階演出の途中段階の数が所定数（上記実施形態に即して言えば第一段階～第三段階の三段階）であることを基本態様（通常の演出パターン）としつつ、途中段階の数が所定数未満となる減少態様（特殊な演出パターン）が発生しうるものとする。つまり、減少態様の複数段階演出は、本来であれば実行される途中段階が飛ばされる（無くなる）演出であるということもできる。遊技者にとってみれば、突破すべき段階の数が減るのであるから、当該事象は一種のチャンスアップであることができる。実際に、基本態様である場合よりも減少態様である場合の方が、複数段階演出が成功結果となる蓋然性は高い。なお、減少態様の複数段階演出にて飛ばされるのはあくまで「途中段階」であって「最終段階」ではない。つまり、基本態様および減少態様のいずれであっても、最終段階（上記実施形態に即して言えば第四段階）を突破することが遊技者にとっての「ゴール」であることに変わりはない。ただし、最終段階が無くなることで複数段階演出の総段階数が減少するケースが発生しうるものとしてもよい。

10

20

30

40

#### 【0049】

複数段階演出が減少態様となる場合、減少演出が発生するものとする。具体的には、複数段階演出の開始時点においては途中段階の数が所定数であるかのように示しつつ（基本態様であるように示しつつ）、複数段階演出の途中で減少演出が発生して途中段階の数が所定数よりも少なくなることが示される態様とする。例えば、複数段階演出の開始時点（減少演出が発生する前の段階）においては、三つの途中段階を含む（総段階数が四つである）複数段階演出であることを示すようなチャンス表30が表示されることで、遊技者は途中段階が三つであるかのように感じる（図12（a）参照）。その後、演出の途中で減少演出が発生し、途中段階の一つが飛ばされること（無くなうこと）が示される（図12（b）参照）。減少演出は、飛ばされる対象の段階の演出が開始されるよりも前に発生すればよく、その発生タイミングは遊技者に予測できないようにすることが好ましい。

#### 【0050】

減少演出の具体的態様としては種々考えられる。「レースクリア！」といった「飛ばされる段階」を示す（の値が飛ばされる段階を示す）画像が表示されることが減少演出として発生するようにすることが考えられる（図12（b）参照）。減少演出が発生した後は、当該段階が飛ばされたこと（無くなかったこと）が理解できるようにチャンス表30が変化することが好ましい。例えば、チャンス表30における飛ばされた段階を示す箇所に「×」マークを重ねるように表示し、当該段階が無くなったことを遊技者に示すようにすることが考えられる（図12（c）参照）。

#### 【0051】

なお、複数段階演出を構成する二つ以上の途中段階が飛ばされる（無くなる）ことが発生しうるものとしてもよい。また、上述した例は、複数段階演出の開始時点においては途中段階の数が所定数であるかのように（基本態様であるかのように）示されるものであるが、複数段階演出の開始当初から通常態様であるか特殊態様であるかが判別できるような態様としてもよい。複数段階演出の開始当初から表示されるチャンス表30により、当該複数段階演出が通常態様であるか特殊態様であるかが判別できるようにすることが考えられる。例えば、チャンス表30に示される途中段階の数が三つ（総段階数が四つ）である

50

場合には通常態様であり、チャンス表 3 0 に示される途中段階の数が二つ以下（総段階数が三つ以下）である場合には特殊態様であるという設定としてもよい。

#### 【0052】

##### ○第五具体例

上記実施形態における複数段階演出は、一つの第一要素が基準演出要素として設定されるものであることを説明したが、二以上の第一要素が基準演出要素として設定される構成（二以上の基準演出要素が設定される構成）としてもよい。

#### 【0053】

複数段階演出の度に設定される基準演出要素の数が変化しうる構成としてもよい。この場合、基準演出要素の数が多いほど、各段階の演出について特定関係に至る蓋然性が高まることになるから、複数段階演出が成功結果（大当たり）となる蓋然性が高まることになる。つまり、基準演出要素の数により大当たり信頼度が示唆されることになる。

#### 【0054】

上記実施形態のように、基準演出要素がリーチ図柄（付随部 2 2）に対応するものとするのであれば、いわゆる有効ラインが複数設定された構成としつつ、「リーチ図柄となつた識別図柄 2 0 の種類の数 = 基準演出要素の数」である設定としてもよい。一種類のリーチ図柄につき一つのリーチラインが構成されるとすれば、「リーチラインの数 = 基準演出要素の数」という設定となる。例えば、主要部 2 1 が「2」である識別図柄 2 0 と「3」である識別図柄 2 0 とがリーチ図柄として設定されたリーチ（ダブルリーチ）が構成された場合（図 1 3（a）参照）には、「馬 B」「馬 C」という二種類の基準演出要素が設定された複数段階演出が発生するものとする（図 1 3（b）参照）。つまり、段階演出要素として「馬 B」「馬 C」のいずれかを含む第二要素（通常第二要素またはマルチ第二要素）が設定された場合に、当該段階が特定関係となる設定とする。図 1 3 に示した例でいえば、第一段階（段階演出要素「馬 B」）、第三段階（段階演出要素「馬 C」）、第四段階（段階演出要素「馬 C」、「馬 D」）が特定関係であり、第二段階（段階演出要素「馬 G」）が非特定関係であるということになる。

#### 【0055】

##### ○第六具体例

複数段階演出の途中段階にて好機演出（図 1 4（b）参照）が発生することがある設定とする。当該好機演出が発生した場合には、好機演出が発生しなかった場合に比して、次段階を突破する蓋然性が高まる設定とする。例えば、図 1 4 に示すように、第二段階の演出で好機演出が発生した場合には第三段階の演出を突破する蓋然性が高まる。つまり、次段階が途中段階であっても最終段階であっても好機演出の作用が発現される。また、次段階の演出が特定関係にあるか否かに拘わらず、好機演出の作用が発現される。上記実施形態に即して言えば、特定関係にある場合には突破確率が約 75% に設定されているところ、前段階にて好機演出が発生した場合にはその突破確率が約 90% となるように設定されている。同様に、非特定関係にある場合には突破確率が約 25% に設定されているところ、前段階にて好機演出が発生した場合にはその突破確率が約 40% となるように設定されている。当該確率の設定はあくまで一例であるが、前段階にて好機演出が発生することよりも、特定関係にあることの方が遊技者にとっての価値は高い設定とすることが好みしい。具体的には、『「前段階にて好機演出無 + 特定関係」での突破確率（上記例では約 75%）> 「前段階にて好機演出有 + 非特定関係」での突破確率（上記例では約 40%）』という設定とされている。

#### 【0056】

好機演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。遊技者に対し、次段階の突破確率が高まったことが直接的に示されるまたは間接的に示される（暗示される）ものであればよい。次段階の突破確率が高まったことが直接的に示される例としては、前段階にて「次レース勝利確率 U P」といった次段階の突破確率が高いことをそのまま示す画像が表示されるようにすることが考えられる（図 1 4（b）参照）。次段階の突破確率が高まったことが間接的に示される例としては、「今回のレースを勝てば・・・」といった現在の

10

20

30

40

50

段階を突破すれば有利な状況となることを示す画像が表示されるようにすることが考えられる。

#### 【0057】

好機演出の発生は、当該好機演出が発生した段階の突破確率に影響を与えないようにすることが好ましい。つまり、ある段階にて好機演出が発生した場合、あくまで当該ある段階の次の段階の突破確率が高まるだけであって、当該ある段階の突破確率が高まるわけではない設定とするといい。上記実施形態に即して言えば、好機演出の発生の有無に拘わらず、当該ある段階が特定関係であれば突破確率が約75%であり、非特定関係であれば突破確率が25%となるように設定される。このようにすることで、好機演出が発生した場合、遊技者は「現在の段階を突破すれば・・・(有利な状況になる)」という感情を抱きつつ演出に接する遊技性を実現することができる。

10

#### 【0058】

本例にて説明した好機演出に関する事項は、以下に示すように変更、具体化等してもよい。なお、以下で説明する事項を組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【0059】

(イ) 好機演出が発生した場合に突破確率が高まるのは、次段階に限定されていなくてもよい。ある途中段階にて好機演出が発生した場合、当該ある途中段階以降の少なくとも一部の段階の突破確率が高まるものであればよい。例えば、好機演出が発生した段階以降の全ての段階の突破確率が高まるものであってもよい。このようにすることで、好機演出が発生することは、遊技者にとってより価値の高いものとなる。

20

#### 【0060】

また、好機演出として複数種の演出が設定されており、発生した好機演出の種類に応じ、突破確率が高まる対象となる段階(好機演出の対象となる段階)が異なる設定とすることも考えられる。例えば、第一好機演出が発生すれば次段階のみ突破確率が高まる一方、第二好機演出が発生すれば次段階以降の全ての段階の突破確率が高まる、といった構成とする。つまり、好機演出の種類に応じ、当該好機演出の対象となる段階の数が異なるようになる。このようにすることで、好機演出の種類にも注目すべき遊技性が実現される。なお、このようにする場合、好機演出の対象となる段階はその都度変化するのであるから、当該対象となる段階が示されるようにするとよい。例えば、第一好機演出は「次レース勝利確率UP」といった表示がなされる演出とする一方、第二好機演出は「次レースからの全レース勝利確率UP」といった表示がなされる演出とする。その他、別例として、次段階および次々段階の突破確率が高まる好機演出を設定するのであれば、「次レースおよび次タレース勝利確率UP」といった表示がなされる演出とする。

30

#### 【0061】

(ロ) 対象となる段階の突破確率が高まる度合が好機演出の種類に応じて異なる設定としてもよい。例えば、ある段階にて第一好機演出が発生した場合には、次段階の突破確率が通常よりも10%高まる(次段階が特定関係であれば85%になり、非特定関係であれば35%になる)ものとし、第二好機演出が発生した場合には、次段階の突破確率が通常よりも20%高まる(次段階が特定関係であれば95%になり、非特定関係であれば45%になる)ものとする、といったように、好機演出の種類に応じ、その作用(確率UPの度合)が変化するものとする。なお、このようにする場合、好機演出の作用はその都度変化するのであるから、当該作用の内容が示されるようにするとよい。例えば、第一好機演出は「次レース勝利確率10%UP」といった表示がなされる演出とする一方、第二好機演出は「次レース勝利確率20%UP」といった表示がなされる演出とすること(確率上昇の程度が数値で示される演出とすること)が考えられる。これとは別に、第一好機演出は「次レース勝利確率UP(低)」といった表示がなされる演出とする一方、第二好機演出は「次レース勝利確率UP(高)」といった表示がなされる演出とすること(確率上昇の程度が相対的に示されること)も考えられる。

40

#### 【0062】

(ハ) 好機演出が発生した場合、その対象となる段階の突破が確定するものとする。例え

50

ば、ある段階にて好機演出が発生した場合、次段階の突破が確定するものとする。このようにすることで、好機演出が発生することは、遊技者にとってより価値の高いものとなる。上記(口)にて説明した複数種の好機演出の一つとして、対象となる段階の突破が確定するものが発生しうる設定としてもよい。

#### 【0063】

(二) 好機演出の作用は最終段階には反映されないようにする。好機演出が次段階の突破確率が高まつたことを示唆する演出とするのであれば、当該好機演出は最終段階の一つ前の途中段階では発生することがないようにする。複数段階演出は、最終段階を突破する結果に至れば大当たりであり、それ以外の結果であればはずれとなる演出であるから、最終段階の結果が遊技者にとって最も重要なものである。したがって、最終段階については、途中段階とは異なる特別な段階であるとし、好機演出のようなイレギュラーな事象(発生するかどうかわからない事象)の影響を受けない設定とする。

10

#### 【0064】

##### ○第七具体例

複数段階演出が、いわゆる「設定示唆」に利用されるものとする。例えば、候補設定として「設定1」~「設定6」の六種類が用意されており(六段階設定であり)、当該六種類の設定のうちのいずれか一つが現状設定として設定されるものとする。設定の数字が大きい候補設定が現状設定として設定された場合ほど、遊技者に有利であるとする。当該有利な度合の差を設定する手法はどのようなものであってもよい。遊技者に有利な設定であるほど、継続的に遊技を行った場合に得られる遊技者の利益の期待値(出玉率)が高くなるものであればよい。一例として、通常遊技状態における大当たり確率に差を設ける手法が考えられる。つまり、「設定1」の大当たり確率が最も低く、「設定6」の大当たり確率が最も高い構成とするものである。

20

#### 【0065】

このような構成であることを前提とし、失敗結果となる複数段階演出が現状設定として設定された候補設定がいずれであるかを示唆する「設定示唆」に利用される。つまり、最終段階を突破するという成功結果に至らない場合の複数段階演出により設定示唆がなされる。具体的には、複数段階演出にて突破した段階の数により、複数の候補設定のいずれが現状設定とされているかが示唆される。上記実施形態における複数段階演出のように総段階数が4であるのであれば、失敗結果に至るときの突破した段階の数(以下、「突破数」と称することもある)は0~3のいずれかであるところ、当該突破数により現状設定が示唆される。一例として、突破した段階の数が多いほど、遊技者に有利な候補設定が現状設定とされている蓋然性が高まるような構成とすることが考えられる。つまり、失敗結果となる複数段階演出における突破数の期待値(平均値)が、高設定である場合ほど高くなる構成とする(図15参照)。

30

#### 【0066】

複数段階演出は、各段階を突破することにより成功結果(大当たり)に近づくものではあるが、最終的に成功結果に至らないのであれば、突破数の多少は遊技者の利益に関係がない(「大当たり」に至らないのであれば、突破数に拘わらず「はずれ」であるということに変わりはない)。見方によっては、突破数が多くなった場合ほど、失敗結果が判明したときの遊技者の落胆が大きくなるため好ましくないともいえる。本例は、本来であれば価値がない「突破数」という概念を、設定という遊技者の関心事の示唆に用いた点で優れるものである。つまり、本例のようにすれば、失敗結果(はずれ)に至る場合であっても突破数が多いほど高設定である蓋然性高くなるのであるから、はずれ(失敗結果)となるにしても突破数が多くなることを願う遊技性が実現されることになる。

40

#### 【0067】

突破数が多いほど、遊技者に有利な候補設定が現状設定とされている蓋然性が高まるような構成とするのはあくまで一例である。突破数の多少が現状設定を示唆するものであればよい。突破数が少ないほど、遊技者に有利な候補設定が現状設定とされている蓋然性が高まるような構成としてもよい。

50

## 【0068】

「設定示唆」は、複数の候補設定のうちのいずれかが現状設定とされていることが確定するものであってもよい。例えば、突破数が3である複数段階演出が二連続で発生した場合には「設定4～6」のいずれかであることが確定するといった構成とすることが考えられる。

## 【0069】

## ○第八具体例

上記実施形態では、チャンス表30が表示された上で複数段階演出が実行されるものであること（チャンス表30が常時表示されていること）を説明したが、所定条件を満たした場合にチャンス表30が表示され、それ以外のときにはチャンス表30が表示されない構成としてもよい。つまり、チャンス表30が表示されずに複数段階演出が実行されることがある設定としてもよい。チャンス表30が表示されないと、段階演出要素として設定された第二要素の内容が判別できないから、遊技者は各段階の突破しやすさがわからない状態で複数段階演出に接することになる。

10

## 【0070】

チャンス表30が表示される条件としては種々考えられる。遊技者自らの意思により、当該条件を成立させることができるとすることが考えられる。すなわち、いわゆるカスタマイズ可能な要素の一つとしてチャンス表30の表示の有無を設定する。

## 【0071】

チャンス表30の表示の有無が、いわゆるチャンスアップの有無として設定された構成とすることが考えられる。例えば、チャンス表30が表示される複数段階演出の方が、チャンス表30が表示されない複数段階演出よりも、成功結果（大当たり）となる蓋然性が高い設定とする。このようにすることで、チャンス表30が表示されて各段階の突破しやすさが明らかになった場合の方が、明らかにならなかった場合に比して成功結果となることに期待がもてるという斬新な遊技性が実現される。なお、その逆の設定としてもよい。つまり、チャンス表30が表示されない複数段階演出の方が、チャンス表30が表示される複数段階演出よりも、成功結果（大当たり）となる蓋然性が高い設定としてもよい。

20

## 【0072】

## ○第九具体例

複数段階演出の途中で、基準演出要素（第一要素である騎乗馬）が変化する演出（以下、変化演出と称する）が発生しうる構成とする。複数段階演出は、基準演出要素（第一要素）と段階演出要素（第二要素）の関係により各段階を突破する蓋然性が示唆されるものであるところ、複数段階演出が開始された後、基準演出要素が変化することがある設定とする。上記実施形態のように、リーチ図柄（リーチを構成する識別図柄20）の種類によって基準演出要素が決まる設定とするのであれば、変化演出の発生はリーチ図柄の変化であるともいえる。

30

## 【0073】

変化演出は、演出発生前の状態においては非特定関係にある段階の演出にて発生しうるものである。変化演出の発生により、非特定関係が特定関係に変化することになる。つまり、変化演出の発生は、遊技者にとって有利な事象であるといえる。例えば、基準演出要素（第一要素）として「馬A」が設定され、ある段階の段階演出要素（第二要素）として「馬B」が設定された場合には、当該段階は非特定関係にある（図16（a）参照）。当該ある段階にて変化演出が発生した場合（図16（b）参照）、基準演出要素が「馬B」に変化する。つまり、特定関係に変化する（図16（c）参照）。上述した通り、変化演出の発生はリーチ図柄の変化である。上記馬Aから馬Bに変化することに伴い、リーチを構成する識別図柄20（主要部21）も「1」から「2」に変化する（図16（b）から（c）の変化を参照）。ただし、このような変化が生じない設定、すなわち基準演出要素は変化するもののリーチ図柄は変化しない設定としてもよい。

40

## 【0074】

本例では、途中段階にて変化演出が発生した場合、それ以降の段階における基準演出要

50

素も変化する。例えば、第二段階の演出にて変化演出が発生し、基準演出要素が変化した場合には、第二段階だけでなく、第三段階および第四段階の演出においても当該変化が適用される（変化後の基準演出要素にて、第三段階および第四段階が特定関係か否かが決まる）。このような構成であることを踏まえ、変化演出の発生によって変化演出が発生する前には特定関係であった段階が非特定関係となるよう変化が生じることはない設定とされる。例えば、複数段階演出の開始時点における基準演出要素が「馬C」であり、チャンス表30が「馬A・馬B・馬C・馬C」であるとする。この場合において、第一段階や第二段階にて変化演出が発生することはない設定とされる。つまり、複数段階演出の開始時点においては、第三段階および第四段階は特定関係にあることが示されているのであるから、変化演出の発生により当該特定関係が崩されて非特定関係となるような変化（遊技者にとって不利な変化）が生じないようにされる（一旦示された特定関係が維持されるようにされる）。まとめて言えば、ある段階を含めたそれ以降の段階にて特定関係であることが示されていないことを条件に、当該ある段階にて変化演出が発生しうることになる。

#### 【0075】

本例にて説明した変化演出に関する事項は、以下に示すように変更、具体化等してもよい。なお、以下で説明する事項を組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【0076】

(イ) 変化演出が反映されるのは、一段階のみである設定とする。つまり、ある段階にて変化演出が発生して基準演出要素が変化した場合、当該ある段階のみ当該変化が反映され、それ以降の段階では当該変化が反映されない設定とする。例えば、基準演出要素（第一要素）として「馬A」が設定され、ある段階の段階演出要素（第二要素）として「馬B」が設定されていた状況にて、当該ある段階で基準演出要素が「馬A」から「馬B」に変化する変化演出が発生したとする。この場合であっても、当該ある段階以降の段階（変化演出が発生した段階の次の段階以降）における基準演出要素は「馬A」であるとする（次段階以降は、基準演出要素が元に戻るものとする）。このように、ある段階以降の段階における基準演出要素が元に戻るようすれば、当該ある段階以降の段階が特定関係である状況であっても変化演出を発生させることができる。つまり、一旦示された特定関係が変化演出により崩されないように制御する必要が無い。

#### 【0077】

(ロ) 変化演出として、基準演出要素の数が増加する演出が発生しうるものとする。例えば、基準演出要素（第一要素）として「馬A」が設定され、ある段階の段階演出要素（第二要素）として「馬B」が設定されている状況にて、基準演出要素として「馬A」に加えて「馬B」が追加される変化演出が発生しうるものとする。つまり、特定関係となるために必要な第一要素が基準演出要素として追加されることが変化演出として発生する。このようにすれば、変化演出が発生する前から既に基準演出要素であった第一要素（上記例でいえば「馬A」）もそのまま基準演出要素として残ることになるから、一旦示された特定関係が変化演出の発生により崩されてしまうことがない。

#### 【0078】

(ハ) 上述した変化演出は、当該変化演出が発生する段階の演出を非特定関係から特定関係に変化させるものであることを説明したが、変化演出が発生する段階ではなく、その後実行される段階の演出を非特定関係から特定関係に変化させるものとして発生しうるようにしてもよい。例えば、演出開始時点における基準演出要素が「馬B」であり、チャンス表30が「馬A・馬B・馬C・馬E」である複数段階演出の第三段階（「馬C」が段階演出要素である段階）の演出（図17(a)参照）にて、基準演出要素が「馬B」から「馬E」に変化する変化演出が発生する（図17(b)参照）ものとする。つまり、第三段階にて発生した変化演出により、第四段階が非特定関係から特定関係に変化する（図17(c)参照）。なお、第三段階における基準演出要素は「馬B」のままである。このような変化演出の発生は、現在実行されている段階（レース）ではなく、今後発生する段階（レース）の突破確率が高まったことを示唆するものであるため、当該突破確率が高まった段階まで何とか到達することに遊技者は期待することになる。

## 【0079】

## ○第十具体例

上記実施形態における複数段階演出は、リーチを構成する識別図柄20（リーチ図柄）の付随部22に対応する第一要素が基準演出要素として設定されるものである。具体的には、リーチを構成する同じ種類の識別図柄20（上記実施形態でいう左識別図柄20Lと右識別図柄20R）はいずれも共通する主要部21および付随部22を有し、当該共通する付随部22に対応する第一要素が基準演出要素として設定されるものであることを説明したが、識別図柄20について以下のように変更してもよい。

## 【0080】

三つの識別図柄群20gのうちの二つ（第一識別図柄群および第二識別図柄群）のそれから選択される識別図柄20の種類が同じとなることが「リーチ」の成立として設定されていることは同じである。例えば、本例においても、左識別図柄群20gL（第一識別図柄群）から選択された左識別図柄20L（第一識別図柄）と、右識別図柄群20gR（第二識別図柄群）から選択された右識別図柄20R（第二識別図柄）とが同じ種類の識別図柄20となることがリーチの成立であるとする。10

## 【0081】

左識別図柄20Lは、種類を示す主要部21（数字等の文字を含む部分）および当該主要部21に付随する付随部22を有する（図18（a）参照）。つまり、上記実施形態にて説明した左識別図柄20Lと同じ構成である。本例では、左識別図柄群20gLに含まれる全ての図柄が主要部21および付随部22を有する。一方、右識別図柄20Rは、主要部21は有するものの、付随部22を有していない（図18（a）参照）。本例では、右識別図柄群20gRに含まれる全ての図柄が主要部21を有するものの付随部22を有していない。上記実施形態のように、主要部21が種類を示す「数字」であり、付随部22が「馬」の種類を示すものであるとするのであれば、左識別図柄20Lは「数字」および「馬」の部分を有するものであり、右識別図柄20Rは「数字」を有しているものの「馬」の部分を有していないということになる。複数段階演出の基準演出要素（第一要素）である騎乗馬は、リーチを構成する左識別図柄20Lの付随部22が表す馬となる。20

## 【0082】

遊技者は、識別図柄20の主要部21（数字）の異同によりリーチ成立の有無を判別するのが通常である。これを前提とすれば、付随部22を表示しないようにした方が、その分他の演出用の画像を表示することができる領域が増え、演出の幅を広げることができるために好ましいのではないかという考え方もある。一方、複数段階演出のような識別図柄20の種類（リーチ図柄の種類）を利用した演出の趣向性を向上させたり、演出を分かりやすくしたりするのであれば、識別図柄20の付随部22（図柄の種類に応じたキャラクタ等の設定）が必要になる。本例では、リーチを構成する左識別図柄20Lは付随部22を有するものの、右識別図柄20Rは付随部22を有さない設定として、付随部22が表示されないことによる作用と表示されることの作用の両方が享受できるようにしている。つまり、右識別図柄20Rの付随部22が表示されないことによって生じた表示領域911の一部を、他の演出用の画像の表示（図18では当該画像については図示を省略している）に利用することができるし、左識別図柄20Lの付随部22を利用して、上述した複数段階演出のような識別図柄20の種類（リーチ図柄の種類）に応じた展開となる演出も実行することができる。30

## 【0083】

なお、本例では、中識別図柄20Cも右識別図柄20Rと同じ態様、すなわち主要部21は有しているものの、付随部22を有していない態様とされる。演出用の付随部22を有する図柄として左識別図柄20Lが設定されているし、中識別図柄20Cはリーチを構成する図柄ではないから、当該中識別図柄20Cも付随部22を有さない態様とされる。40

## 【0084】

本例にて説明した識別図柄20に関する事項は、以下に示すように変更、具体化等してもよい。なお、以下で説明する事項を組み合わせて適用した構成としてもよい。50

## 【0085】

(イ) 図19に示すように、表示領域911における右側に演出画像40が表示される。演出画像40は、所定のキャラクタを表すものとされる。遊技者が同じキャラクタを表していると把握できる程度に、当該キャラクタが変化すること(動作等すること)は許容される。演出画像40は表示領域911における右側に表示されるのであるから、当該演出画像40が表示されている箇所は、左識別図柄20Lが表示される箇所よりも右識別図柄20Rが表示される箇所に近い。右識別図柄20Rが付随部22を有していないがゆえに生じた領域を利用して演出画像40が表示されるともいえる。演出画像40は右識別図柄20Rの付随部22ではないのであるから、右識別図柄20Rの種類に応じて別のキャラクタに変化するものではない。右識別図柄群20gRの変動が停止または擬似停止して一の右識別図柄20R(数字)が表示されたときには、当該一の右識別図柄20Rに対し演出画像40が付随したような状態となる。見方を変えれば、演出画像40は、右識別図柄群20gRから選択されて示される右識別図柄20Rの種類(主要部21(数字)の種類)によらない、共通する「付随部」であるということもできる。図19を通してみれば分かる通り、左識別図柄群20gLについて変動に応じて付随部22の種類が変化するものの、右識別図柄群20gRについては共通する「付随部」としての演出画像40は変化しない。

## 【0086】

演出画像40は、少なくとも報知演出におけるリーチ成立の有無が判明する分岐点まで継続的に表示され続ける。左識別図柄群20gLが変動している最中にも表示されるし、右識別図柄群20gRが変動している最中にも表示される。リーチが成立せず当否判定結果がはずれであることが報知される場合(いわゆる「どはずれ」変動である場合)には、報知演出を通じて演出画像40が表示される。「どはずれ」変動が続く場合には、二以上の報知演出に跨って演出画像40が表示され続ける。

## 【0087】

演出画像40を利用した演出として、左識別図柄群20gLが変動している最中に実行される図柄示唆演出(図20参照)が実行可能である。図柄示唆演出は、左識別図柄群20gLから選択される一の左識別図柄20Lとして、ある種の識別図柄20(以下、示唆図柄と称することもある)が選択される蓋然性が高まったことを示唆する演出である。つまり、図柄示唆演出が発生した場合の方が、発生しなかった場合に比して、示唆図柄が左識別図柄20Lとされる確率が高い。本例では、演出画像40が表すキャラクタがいずれかの種類の識別図柄20を呼び込むような態様の演出が図柄示唆演出として実行される。例えば、演出画像40のキャラクタが「～」といった声を発するような画像が表示される(図20(a)参照)。「～」の部分は示唆図柄に応じて変化する部分である。遊技者が、示唆図柄とされた識別図柄20の種類を把握できるような内容であればよい。例えば、付随部22である「馬」の名前を呼ぶような演出とされる。「～」が馬Bの名前であれば、主要部21が「2」である識別図柄20が左識別図柄20Lとして選択される蓋然性が高まったことを示唆する図柄示唆演出となる。本実施形態では、示唆図柄が左識別図柄20Lとして選択されそうな状況(変動が停止または疑似停止しそうな状況)であることを示す煽り演出が発生する(図20(b)参照)。

## 【0088】

図柄示唆演出は、示唆図柄が左識別図柄20Lとして選択される選択結果(図20(c)参照)、および、選択されない非選択結果(図示せず)のいずれかの結果に至る。本例では、選択結果に至る場合にはリーチ成立の可能性(大当たりとなる可能性)があり、非選択結果に至る場合にはリーチ成立の可能性がない(はずれが確定する)設定とされている。つまり、図柄示唆演出の選択結果は遊技者に有利な結果とされている。選択結果となった場合には、リーチの成立が確定する設定としてもよい。

## 【0089】

左識別図柄20Lの付随部22は、リーチ成立時に発生する複数段階演出の基準演出要素(騎乗馬)となるものである。したがって、図柄示唆演出における示唆図柄は、基準演

出要素として設定される蓋然性が高まった騎乗馬を示唆するものであるといえる。端的に言えば、複数段階演出は、基準演出要素に応じた内容の演出であるといえるから、図柄示唆演出は、将来的に発生する対応演出（複数段階演出）の発生を示唆するものであるといえる。

#### 【0090】

本例では、図柄示唆演出が選択結果となってリーチが成立して複数段階演出が発生した場合、複数の段階のうちの少なくともいずれかが特定関係となるような設定とされている。つまり、前もってチャンス表30にて示された段階演出要素のいずれかと、図柄示唆演出の示唆図柄に対応する左識別図柄20Lの付随部22である基準演出要素とが特定関係となるような設定とされている（図20に示した例では、第一段階および第四段階が特定関係（「馬B」で共通する特定関係）となる）。したがって、図柄示唆演出が発生した場合、示唆図柄が左識別図柄20Lとして選択されること（選択結果となること）を遊技者が願う遊技性が実現される。図柄示唆演出を経て複数段階演出が発生した場合には、二以上の段階にて特定関係が成立するといったように、一以上ではなく、二以上の特定関係の成立に期待がもてる状況に限り図柄示唆演出が発生するといった設定としてもよい。

10

#### 【0091】

ただし、図柄示唆演出が選択結果となってリーチが成立して複数段階演出が発生した場合、複数の段階の全てが非特定関係となるようなケースが発生しうる設定としてもよい。このようなケースでは、（チャンス表30を見た）遊技者は、図柄示唆演出が選択結果となって複数段階演出が発生しても当該複数段階演出が成功結果となることにそれほど期待できないことを把握することができる。つまり、図柄示唆演出が発生した場合、遊技者は、示唆図柄とチャンス表30を比較した上で、複数段階演出が発生したと仮定した場合の期待度（特定関係となる段階の数）を得て、図柄示唆演出が選択結果となった後の展開を推測しつつ楽しむことになる。

20

#### 【0092】

図柄示唆演出を以下のような態様としてもよい。図柄示唆演出により、右識別図柄群20gRから選択される一の右識別図柄20Rとして、ある種の識別図柄20が選択される蓋然性が高まったことが示唆されるものとする。つまり、左識別図柄20L（左識別図柄群20gL）のみならず、右識別図柄20R（右識別図柄群20gR）も図柄示唆演出の対象となりうる設定とする。具体的には、左識別図柄群20gLから選択された左識別図柄20Lが示された状態（図21（a）参照）で、当該左識別図柄20Lと同じ種類の識別図柄20が右識別図柄20Rとして選択される蓋然性が高まったことが図柄示唆演出により示唆される（図21（b）参照）ものとする。左識別図柄20Lと右識別図柄20Rの種類が同じとなることはリーチの成立に該当するから、当該図柄示唆演出は、リーチが成立する蓋然性が高まったことの示唆であるといえる。演出画像40は、右識別図柄20Rが表示される箇所に近い箇所に表示されるものであるところ、当該図柄示唆演出は、演出画像40によりリーチの成立に必要な右識別図柄20Rが呼び込まれる演出であるといえる。その後、図柄示唆演出により示唆された示唆図柄が右識別図柄20Rとして選択されそうな状況であることを示す煽り演出が発生する（図21（c）参照）。そして、図示しないが、示唆図柄が右識別図柄20Rとして選択された場合（選択結果）となった場合はリーチが成立し、選択されなかった場合（非選択結果）となった場合はリーチ不成立（はずれ）となる。

30

#### 【0093】

なお、このような図柄示唆演出の態様とする場合であっても、リーチ成立（選択結果）となって複数段階演出が発生した場合には、複数の段階のうちの少なくともいずれかが特定関係となるという設定とされるとよい（図21に示した例では、リーチ成立となって複数段階演出が発生した場合、第三段階と第四段階が特定関係となる）。リーチ成立（選択結果）時には、複数の段階のうちの二以上が特定関係となる場合に限り図柄示唆演出が発生するといった設定としてもよい。

40

#### 【0094】

50

(口) 複数種の候補画像のうちのいずれかが演出画像40として表示される構成とする。つまり、演出画像40として表示されうるキャラクタとして複数種のキャラクタが設定されている(候補画像の種類の数=設定されたキャラクタの数である)構成とする(各種キャラクタは、異なる種類であること遊技者が区別できるような態様とされる)。そして、複数種の候補画像のいずれが演出画像40として表示されるかに応じ、図柄示唆演出が選択結果となる蓋然性が示唆されるものとする。例えば、候補画像として、第一画像41～第三画像43(第一キャラクタ～第三キャラクタ)の三種類が設定されており、第一画像41が演出画像40として設定された場合よりも第二画像42が演出画像40として設定された場合の方が、第二画像42が演出画像40として設定された場合よりも第三画像43が演出画像40として設定された場合の方が、図柄示唆演出が選択結果となる蓋然性が高い設定とする(図22参照)。このようにすることで、演出画像40の種類に遊技者が注目する遊技性が実現される。

#### 【0095】

(ハ) 左識別図柄20L(左識別図柄群20gL)と右識別図柄20R(右識別図柄群20gR)の関係を逆に設定してもよい。つまり、右識別図柄20Rは主要部21および付随部22を有するものの、左識別図柄20Lは主要部21を有し付随部22を有さない設定とする。そして、演出画像40は、右識別図柄20Rが表示される箇所よりも、左識別図柄20Lが表示される箇所に近い箇所に表示されるようとする。つまり、演出画像40が、左識別図柄群20gLから選択されて示される左識別図柄20Lの種類によらない、共通する「付随部」のように表示される。

#### 【0096】

##### ○第十一具体例

チャンス表30にて、特定関係にある段階と非特定関係にある段階が区別できるような態様の差を設定する。例えば、チャンス表30における特定関係にある段階を示す箇所の方が、非特定関係にある段階を示す箇所よりも大きく表示されるようとする(図23参照)。このようにすることで、いずれの段階が特定関係にあるのかや、特定関係にある段階の数を一目で把握することが可能となる。

#### 【0097】

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。

#### 【0098】

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。

#### 【0099】

上記実施形態にて説明した当否判定結果が大当たりとなる蓋然性(大当たり信頼度)を示唆する演出は、いわゆる「小当たり」となる蓋然性を示唆するものとして用いることができる。

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

##### ・手段1-1

複数の段階に区分けされた演出であって、最終段階に至る前の各途中段階を突破することで継続し、最終段階を突破することが遊技者に有利な結果として設定された複数段階演出を実行する演出実行手段を備え、前記複数段階演出は、複数種の第一要素のうちのいずれかが基準演出要素として設定され、各段階について、複数種の第二要素のうちのいずれかが段階演出要素として設定されるものであり、前記基準演出要素と、各段階に設定された前記段階演出要素との関係により、各段階を突破する蓋然性が示唆されることを特徴とする遊技機。

上記複数段階演出は、基準演出要素と段階演出要素との関係により各段階を突破する蓋然性が上下するという面白みのある演出である。

## 【0102】

## ・手段1-2

複数種の前記第一要素のそれぞれは、複数種の前記第二要素のいずれかと特定関係にあり、前記基準演出要素とされた前記第一要素と、ある段階の前記段階演出要素とされた前記第二要素が前記特定関係にあるか否かに応じ、当該ある段階を突破する蓋然性が示唆されることを特徴とする手段1-1に記載の遊技機。

上記のようにすることで、各段階を突破することに期待がもてる状況かどうかが、特定関係にあるか否かで判別することができる分かりやすい演出となる。

## 【0103】

## ・手段1-3

複数種の前記第二要素として、二種以上の前記第一要素と前記特定関係にあるマルチ第二要素が設定されていることを特徴とする手段1-2に記載の遊技機。

特定関係が成立することに期待がもてる状況であることを、マルチ第二要素により分かりやすく示すことが可能となる。

## 【0104】

## ・手段1-4

複数種の前記第二要素の一つである特別第二要素がある段階の前記段階演出要素とされた場合、前記基準演出要素とされた前記第一要素の種類によらず、当該ある段階を突破することが確定することを特徴とする手段1-1から手段1-3のいずれかに記載の遊技機。

特別第二要素を用意しておくことで、ある段階の突破が確定するという遊技者にとって安心する状況を作り出すことができる。

## 【0105】

## ・手段1-5

前記複数段階演出は、前記途中段階の数が所定数である基本態様と、前記途中段階の数が所定数未満である減少態様と、のいずれかとされるものであることを特徴とする手段1-1から手段1-4のいずれかに記載の遊技機。

複数段階演出を減少態様とすることで、複数段階演出が有利な結果となることに期待が持てる状況であることを分かりやすく示すことができる。

## 【0106】

## ・手段1-6

前記複数段階演出が前記減少態様となる場合、演出の開始時点においては前記途中段階の数が所定数であるかのように示しつつ、演出の途中で減少演出が発生して前記途中段階の数が所定数よりも少なくなることが示されることを特徴とする手段1-5に記載の遊技機。

このようにすることで、減少演出の発生がチャンスアップであることを分かりやすく示すことができる。

## 【0107】

## ・手段1-7

前記途中段階にて好機演出が発生した場合には、発生しない場合に比して、当該好機演出が発生した途中段階以降の少なくとも一部の段階について突破する蓋然性が高まることを特徴とする手段1-1から手段1-6のいずれかに記載の遊技機。

好機演出が発生した場合には複数段階演出が有利な結果となることに期待が持てる状況になるから、複数段階演出を最後まで目が離せない演出とすることができます。

## 【0108】

## ・手段1-8

前記好機演出が発生することは当該好機演出が発生した途中段階を突破する蓋然性が高まることの示唆ではないことを特徴とする手段1-7に記載の遊技機。

このようにすることで、「現在の段階（好機演出が発生した段階）を突破すれば・・・」という感情を遊技者に抱かせることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0109】

## ・手段1-9

遊技者にとって有利な度合が異なるように複数段階に区分けされた候補設定のうち、いずれかを現状設定として設定する有利度合設定手段を備え、前記複数段階演出にて最終段階を突破する結果に至らない場合には、突破した段階の数により、複数の前記候補設定のいずれが前記現状設定とされているかが示唆されることを特徴とする手段1-1から手段1-8のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、最終段階を突破する結果に至らない場合であっても、突破した段階の数に注目する遊技性が実現される。

## 【0110】

## ・手段2-1

表示装置の表示領域に、それぞれが複数種の識別図柄を含む複数の識別図柄群を変動表示させ、各識別図柄群から選択されて表示される識別図柄の組み合わせにより当否判定結果が報知される遊技機であって、複数の前記識別図柄群のうちの一つである第一識別図柄群から選択される第一識別図柄と、当該第一識別図柄群とは異なる第二識別図柄群から選択される第二識別図柄とが同じ種類の識別図柄となることがリーチの成立として設定されており、前記第一識別図柄は、種類を示す主要部と、当該主要部に付随する部分であって種類毎に異なる付隨部を有し、前記第二識別図柄は、前記主要部を有するものの前記付隨部を有していないことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、第二識別図柄が付隨部を有さないことによって生じた領域に他の演出画像等を表示することができるから、演出の幅が広がる。

## 【0111】

## ・手段2-2

前記表示領域における前記第一識別図柄よりも前記第二識別図柄に近い箇所には、前記第二識別図柄の種類に応じて変化するものではない所定のキャラクタを表す演出画像が表示されることを特徴とする手段2-1に記載の遊技機。

第二識別図柄の種類によらず一定であるキャラクタが表示されるようにすることも可能である。当該キャラクタは、すべての種類の第二識別図柄に共通する「付隨部」であるとみることもできる。

## 【0112】

## ・手段2-3

前記演出画像を用いた演出であって、ある種類の前記識別図柄が、前記第一識別図柄として選択される蓋然性が高まったことを示唆する示唆演出が実行されることを特徴とする手段2-2に記載の遊技機。

演出画像は第二識別図柄の種類によって変化しない所定のキャラクタであるから、当該演出画像を用いて上記のような示唆演出を実行することも可能である（第二識別図柄の種類によってキャラクタが変化する構成であると上記のような示唆演出を実行しにくい）。

## 【0113】

## ・手段2-4

複数種の前記付隨部のそれぞれに対応付けられた対応演出が設定されており、リーチが成立した場合には、当該リーチを構成する前記第一識別図柄の前記付隨部に対応する前記対応演出が実行されることを特徴とする手段2-1から手段2-3のいずれかに記載の遊技機。

第二識別図柄は付隨部を有していないが、第一識別図柄は付隨部を有するものであるため、当該付隨部に対応する対応演出が発生する遊技性とすることも可能である。

## 【符号の説明】

## 【0114】

## 1 遊技機

## 20 識別図柄 ( 20 L 左識別図柄 20 C 中識別図柄 20 R 右識別図柄 )

## 21 主要部

10

20

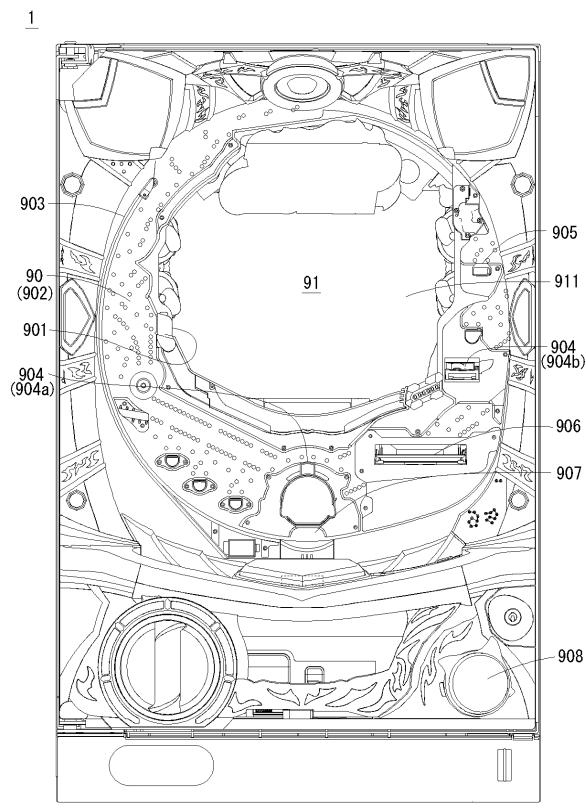
30

40

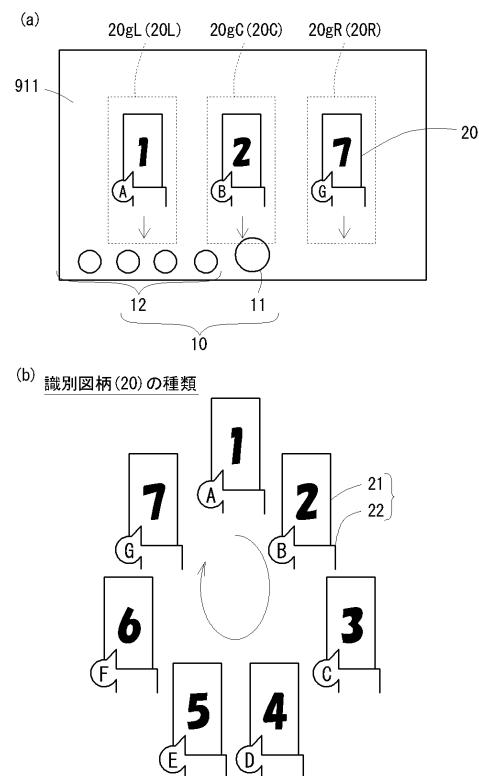
50

2 2 付隨部  
3 0 チャンス表  
4 0 演出画像  
9 1 表示装置  
9 1 1 表示領域

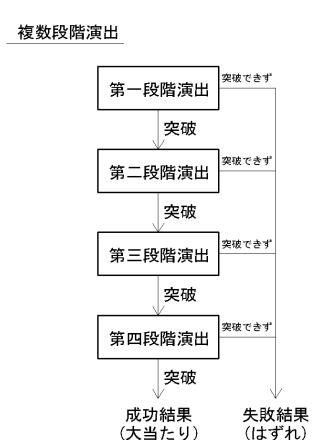
【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】



【図4】

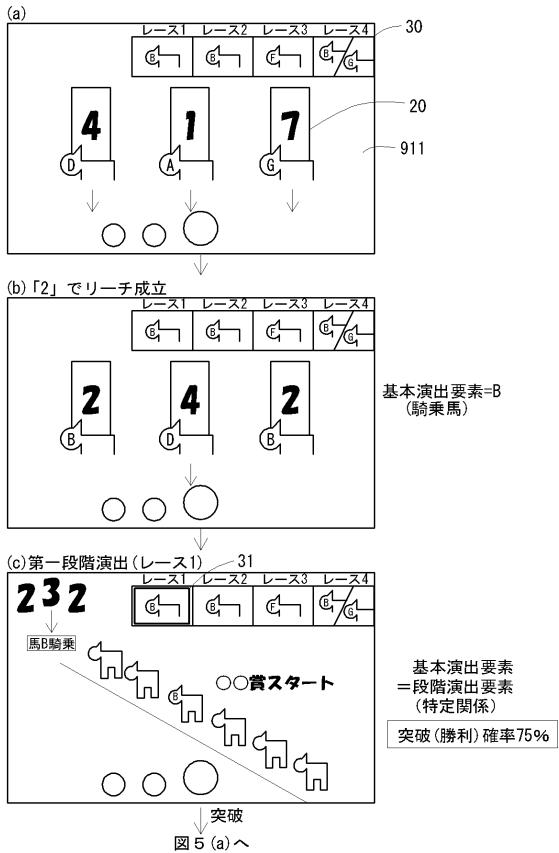
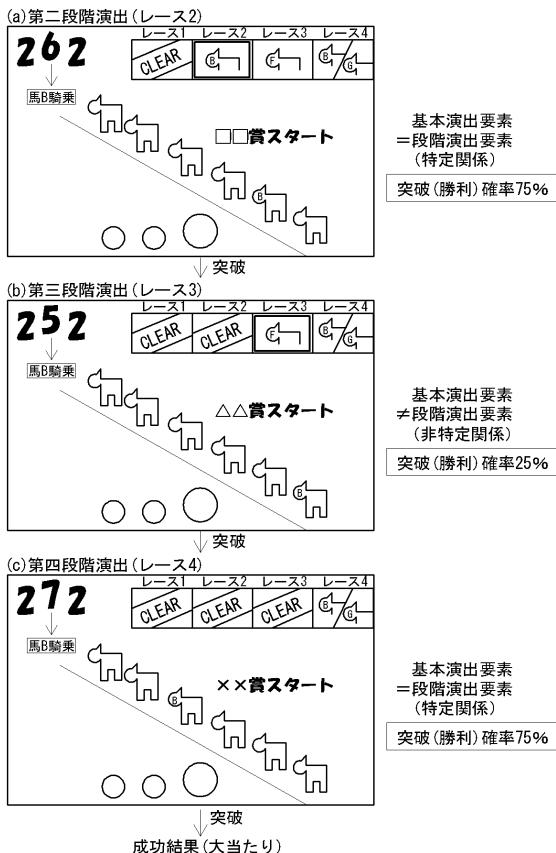


図5(a)へ

【図5】

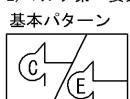


【図6】

(a) 第二要素の種類



(a-2) マルチ第二要素



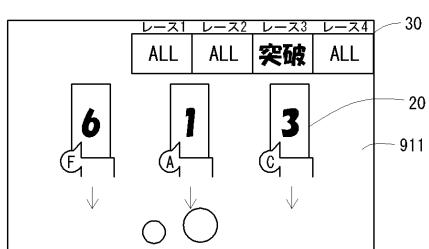
(a-3) 特別第二要素



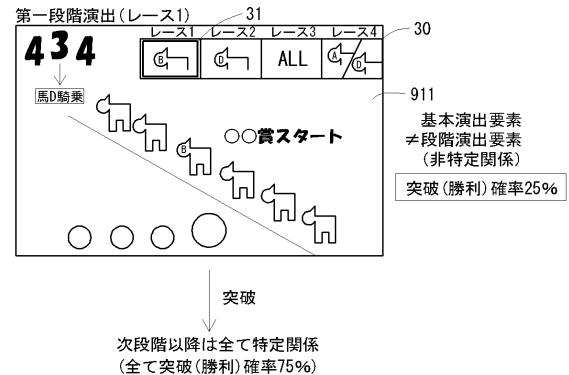
(b) チャンス表(30)

レース1	レース2	レース3	レース4
A1	ALL	突破	B1/D1

【図7】



【図8】



【図9】

(a) 特定関係敵キャラ	
キャラA1	キャラB1, B4, B7
キャラA2	キャラB2, B5, B8
キャラA3	キャラB3, B6, B9

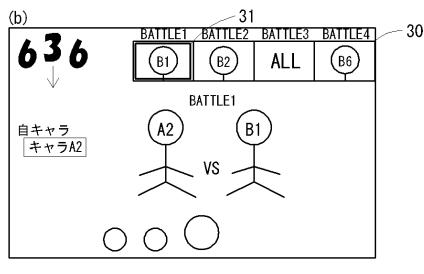
※特定関係敵キャラ…他の敵キャラよりも勝利確率が高いキャラ

【図10】

	第一特定関係	第二特定関係	非特定関係
キャラA1	キャラB1, B4, B7	キャラB2, B5, B8	キャラB3, B6, B9
キャラA2	キャラB2, B5, B8	キャラB3, B6, B9	キャラB1, B4, B7
キャラA3	キャラB3, B6, B9	キャラB1, B4, B7	キャラB2, B5, B8

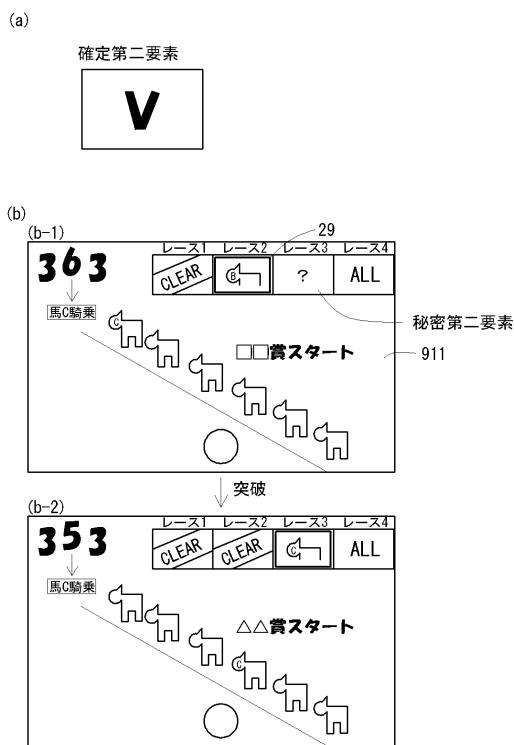
※突破 (勝利) 確率

第一特定関係 > 第二特定関係 > 非特定関係

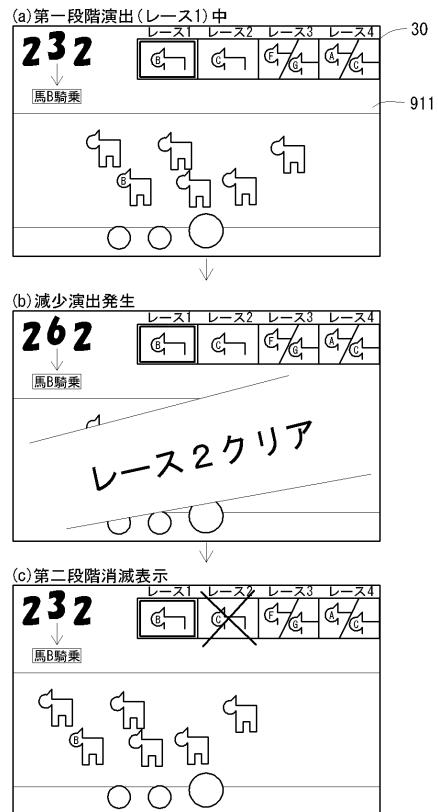


BATTLE2, BATTLE3…特定関係  
BATTLE1, BATTLE4…非特定関係

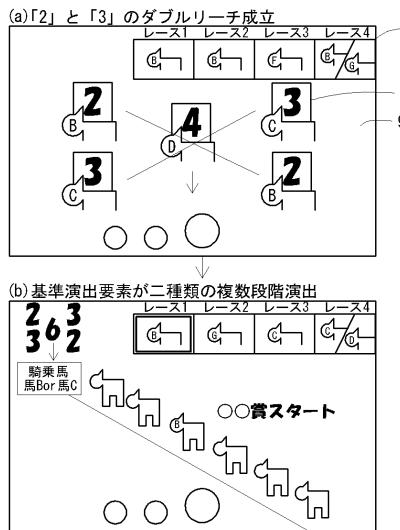
【図11】



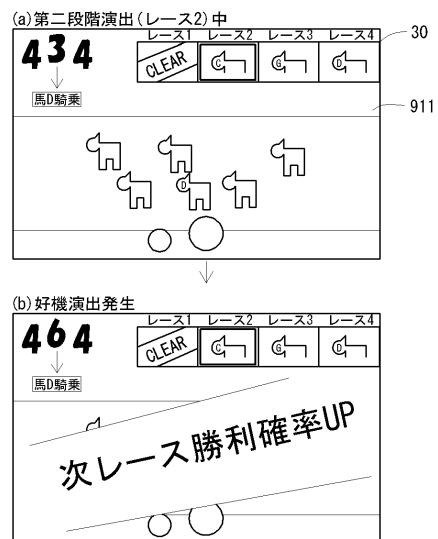
【図12】



【図13】



【図14】

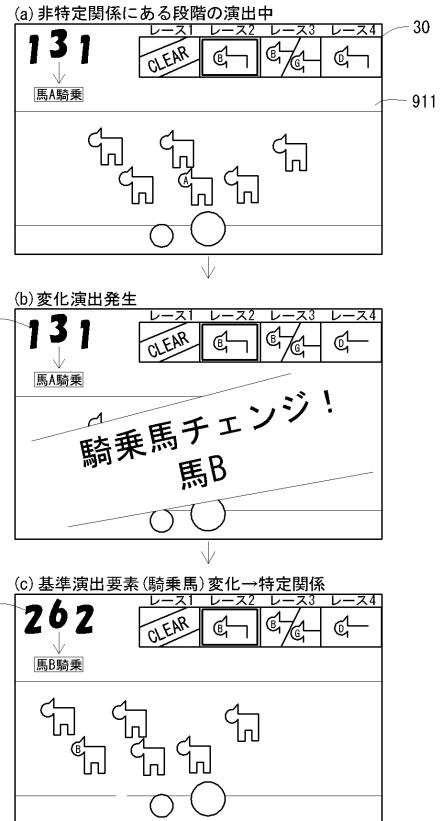


【図15】

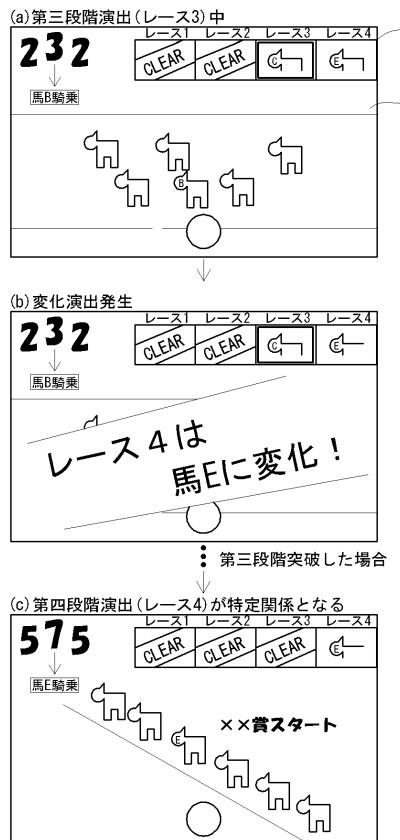
	突破数平均値
設定1	1.1
設定2	1.2
設定3	1.5
設定4	1.6
設定5	1.7
設定6	2.0

※失敗結果時

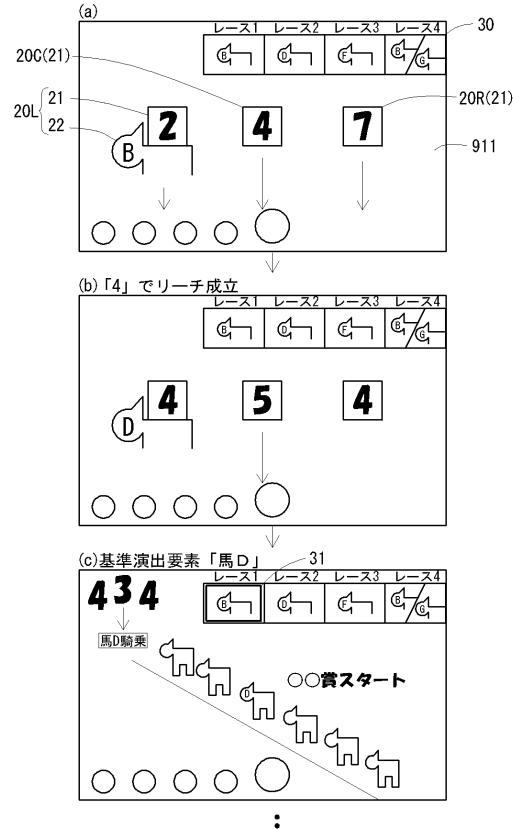
【図16】



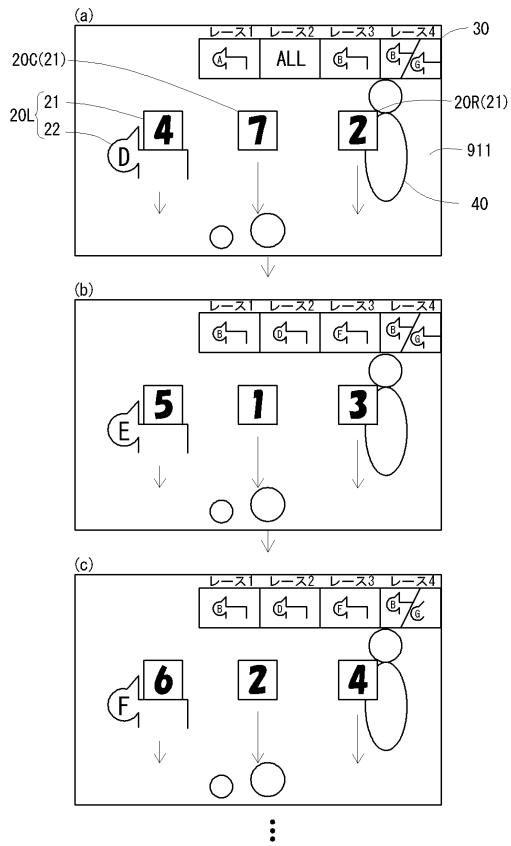
【図17】



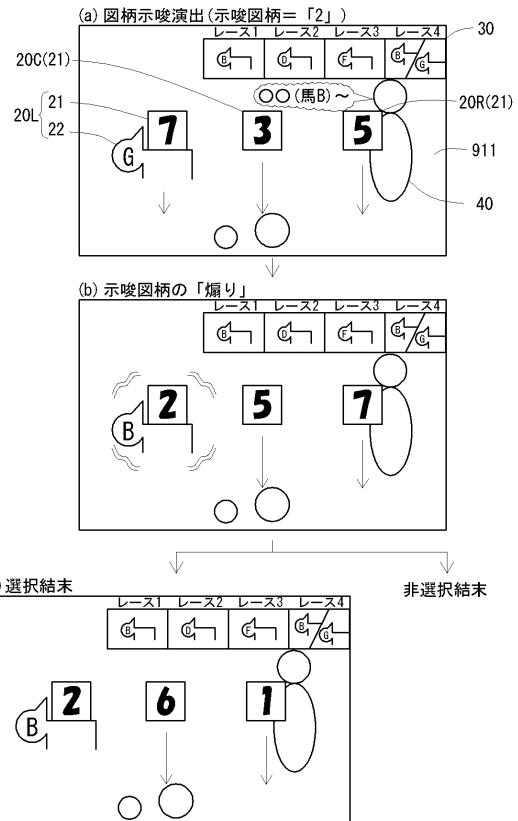
【図18】



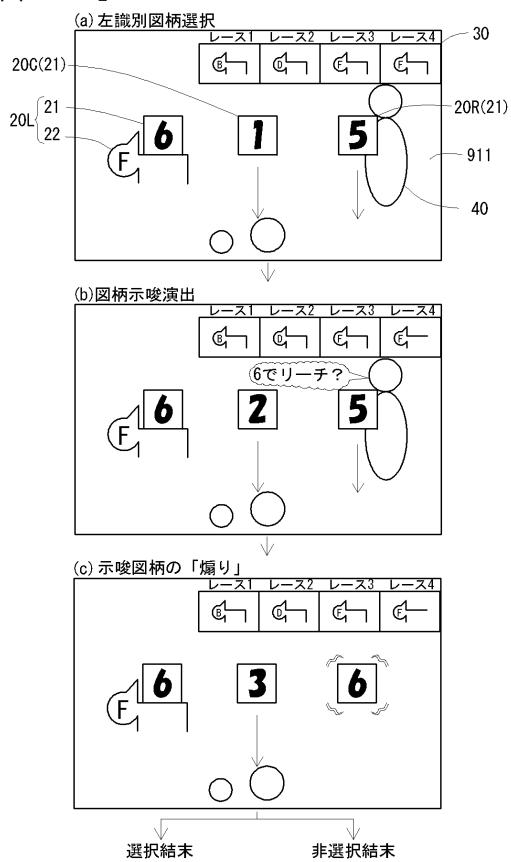
【図19】



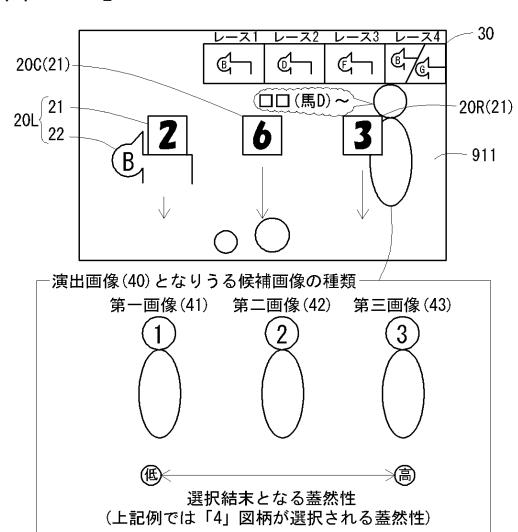
【図20】



【図21】

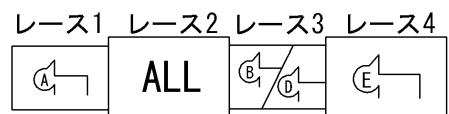


【図22】



## 【図 2 3】

騎乗馬が「馬E」である場合のチャンス表(30)の一例



---

フロントページの続き

(72)発明者 井上 雄貴

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 平口 敏彦

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 湯川 強

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 山本 健弘

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 加藤 哲平

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 森 大城

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

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA73