

(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2019-180855

(P2019-180855A)

(43) 公開日 令和1年10月24日(2019.10.24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2018-75623 (P2018-75623)  
(22) 出願日 平成30年4月10日 (2018.4.10)

(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

(74) 代理人 110002158  
特許業務法人上野特許事務所

(72) 発明者 島崎 徳人  
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

(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】遊技者が得た利益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】表示領域911を有する表示手段91と、当否判定結果が当たりとなったときに当たり遊技が実行する当たり遊技実行手段と、前記当たり遊技中に遊技球が入賞領域に入賞することで遊技者が得られる賞球に応じた利益数値Nを前記表示領域911に表示する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、ある遊技球の入賞に基づき前記利益数値Nを変化させているときに、別の遊技球の入賞が発生したときであっても、当該利益数値Nを変化させる速度を維持することを特徴とする遊技機1とする。

【選択図】図4

大入賞口(10)入賞	確定分の賞球数	利益数値(N)
入賞発生	15	0
	15	1
	15	2
	15	3
入賞発生	30	4
	30	5
	30	6
	30	7
	30	8
	30	9
	30	10
	30	11
入賞発生	45	12
	45	13
	45	14
	45	15
	45	16
	45	17
	45	18
	45	19
	45	20
	45	21
	45	22

⋮

等速度で  
カウントアップ

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

表示領域を有する表示手段と、  
当否判定結果が当たりとなったときに当たり遊技が実行する当たり遊技実行手段と、  
前記当たり遊技中に遊技球が入賞領域に入賞することで遊技者が得られる賞球に応じた利益数値を前記表示領域に表示する表示制御手段と、  
を備え、

前記表示制御手段は、ある遊技球の入賞に基づき前記利益数値を変化させているときに、別の遊技球の入賞が発生したときであっても、当該利益数値を変化させる速度を維持す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】**

当否判定結果が当たりとなったときに実行される当たり遊技中に、遊技者が獲得した遊技球（出玉）を表示する遊技機が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 209551 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、遊技者が得た利益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】**

30

**【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、表示領域を有する表示手段と、当否判定結果が当たりとなったときに当たり遊技が実行する当たり遊技実行手段と、前記当たり遊技中に遊技球が入賞領域に入賞することで遊技者が得られる賞球に応じた利益数値を前記表示領域に表示する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、ある遊技球の入賞に基づき前記利益数値を変化させているときに、別の遊技球の入賞が発生したときであっても、当該利益数値を変化させる速度を維持す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、遊技者が得た利益を分かりやすく示すことが可能である。

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】表示装置の表示領域に表示される識別図柄と保留画像を示した図である。

【図 3】大当たり遊技中に表示される利益数値の概要を説明するための図である。

【図 4】利益数値のカウントアップの態様を説明するための図である。

【図 5】確定分の賞球数に到達したときに利益数値のカウントアップが停止されることを説明するための図である。

【図 6】大入賞口が閉鎖されても（単位遊技が終了しても）利益数値のカウントアップが

50

継続されることを説明するための図である。

【図 7】第一具体例を説明するための図である。

【図 8】第二具体例を説明するための図である。

【図 9】第三具体例を説明するための図である。

【図 10】第四具体例を説明するための図である。

【図 11】第五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】

以下、本発明の一実施形態にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）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。

10

【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、始動入賞口 904、大入賞口 10、アウト口 907 などが設けられている。各種演出を実行する表示装置 91 の表示領域 911 は、遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能となる領域である。なお、表示領域 911 の形状等は適宜変更可能である（開口 901 の形状や大きさ、表示装置 91 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 911 の形状等を変更することができる）。

20

【0011】

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。

【0012】

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 10 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。

【0013】

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。

30

【0014】

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 904 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（以下、当否判定情報と称することもある）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、公知の遊技機と同様に、大当たりとなる場合には、識別図柄 80（図 2 参照）が所定の組み合わせ（例えば同じ図柄の三つ揃い）となることによって報知され、それ以外の組み合わせが表示された場合にははずれとなる。

40

【0015】

本実施形態では、上記当否判定のための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（識別図柄 80 の変動が開始される）こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、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。未だ当否判定結果の報知（識別図柄 80 の変動）が開始されていない数値（当該数値のそれぞれに対応するものが「保留（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定

50

することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、一種の始動入賞口 904 につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。

#### 【0016】

本実施形態にかかる遊技機 1 では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値（当否判定情報）のそれぞれに対応するマークである保留画像 70 が、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される。具体的には、当否判定を実行するための数値が取得された順に並ぶよう、保留画像 70 が表示装置 91 の表示領域 911 に表示される（図 2 参照）。本実施形態では、数値が取得されたタイミングが早いものから（いわゆる保留消化が早いものから）順に左から並ぶよう表示される。当否判定結果の報知は完了していないが、既に当否判定結果を報知する演出（識別図柄 80 の変動）が開始されているもの（いわゆる当該変動）に対応する保留画像 70 も表示される。

10

#### 【0017】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、当否判定結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される。以下、大当たり遊技および当該大当たり遊技中における出玉表示制御等について説明する。

20

#### 【0018】

大当たり遊技は、複数の単位遊技から構成される。各単位遊技は、「ラウンド」等と称されるものである。例えば、「15 ラウンド大当たり」は、単位遊技が 15 回繰り返されるものである。後述するように、各単位遊技は大入賞口 10（本発明における入賞領域に相当する）が開放状態とされるものであるから、当該単位遊技の数（ラウンド数）が多くなるほど、遊技者が獲得することができる遊技球数の期待値が多くなる。

#### 【0019】

単位遊技は、閉鎖条件が成立するまで、大入賞口 10（本発明における所定の入賞領域に相当する）が開放状態とされるものである。本実施形態では、大入賞口 10 の手前には、大入賞口 10 を閉鎖する閉位置（原位置）と、大入賞口 10 を開放する開位置との間を往復動作可能である開閉部材 11 が設けられている。単位遊技時には、閉鎖条件が成立するまで、当該開閉部材 11 が開位置に位置することになる。なお、大入賞口 10 を開放・閉鎖する構造はどのようなものであってもよい。単位遊技は、閉鎖条件が成立するまで大入賞口 10 を開放し、当該大入賞口 10 に容易に遊技球が入賞する状態とするものである。

30

#### 【0020】

閉鎖条件の一つとして、「一回の単位遊技において大入賞口 10 に C 個（C は自然数）の遊技球が入賞したこと」が設定されている。つまり、一回の単位遊技において C 個の遊技球が入賞したことが検出されたことを契機として大入賞口 10 が閉鎖される。当該 C の値は「カウント（数）」等と称されるものである。本実施形態では C = 10 に設定されている。つまり、基本的には（後述するオーバー入賞が発生しないときには）、一回の単位遊技において大入賞口 10 に入賞する遊技球の数は 10 個である（いわゆる「カウント数」が 10 である）。

40

#### 【0021】

別の閉鎖条件として、「単位遊技が開始されてから（大入賞口 10 が開放されてから）所定時間経過したこと」が設定されている。したがって、大入賞口 10 に遊技球が 10 個入賞するよりも前に単位遊技が終了する（大入賞口 10 が閉鎖される）可能性もある。ただし、遊技者が大入賞口 10 に向かって遊技球を継続的に発射させていれば、ほぼ確実に所定時間が経過する前に C 個の遊技球が大入賞口 10 に入賞するように設定されている。

#### 【0022】

なお、本実施形態における閉鎖条件は上記二つであるが、これらの閉鎖条件とは異なる

50

別の閉鎖条件が設定されていてもよい。また、閉鎖条件として、「一回の単位遊技において大入賞口10にC個の遊技球が入賞したこと」および「単位遊技が開始されてから（大入賞口10が開放されてから）所定時間経過したこと」のいずれか一方のみが設定された構成としてもよい。

#### 【0023】

大当たり遊技中には、表示装置91の表示領域911において、遊技者が得られる賞球に応じた値である利益数値N（図3（特に図3（b）（c））参照）が表示される。本実施形態では、賞球数そのものを示す値が利益数値Nとして表示される。賞球数そのものではなく、増加した遊技球数（賞球数 - 発射した遊技球数）が利益数値Nとして表示されるようにしてもよい。また、利益数値Nは、大当たり遊技毎に得られた賞球数を示すものであってもよいし、一または複数回の大当たり遊技に得られた合計の賞球数（いわゆる連チャン発生により得られた合計の賞球数）示すものであってもよい。大当たり毎の賞球数および連チャン発生により得られた合計の賞球数のそれぞれを示す利益数値Nが表示されてもよい。なお、表示装置91（識別図柄80等が表示されるメインの表示装置）に代えて、または当該表示装置91とともに、別の表示装置に利益数値Nが表示されるようにしてもよい。

10

#### 【0024】

本実施形態では、一の遊技球が大入賞口10に入賞したときに払い出される賞球数は「15」であるため、基本的には、一の遊技球が大入賞口10に入賞する度に、利益数値Nが「15」ずつ増加することが確定することになる。なお、上記の通り、本実施形態は、一回の単位遊技（1ラウンド）が「10カウント」で終了するもの（C = 10）であるため、一回の単位遊技あたり利益数値Nが「150」増加することが確定する。ただし、いわゆるオーバー入賞（一回の単位遊技においてN + 1個以上の遊技球が大入賞口10に入賞すること）が発生すると、一回の単位遊技の消化が「150」を超える利益数値Nの増加を確定させることもある。以下では、説明を分かりやすくするためにオーバー入賞が生じないものとして記載するが、当該オーバー入賞が生じる場合であっても同様に利益数値Nの表示の制御がなされるようにするとよい。また、オーバー入賞分の賞球が利益数値Nに含まれない（オーバー入賞によっては利益数値Nの値が増加しない）設定としてもよい。

20

#### 【0025】

上記利益数値Nの表示に関し、本実施形態では以下のように制御する。大入賞口10に遊技球が入賞したとき、それを契機として、利益数値Nの値が15増加することが確定する。ある遊技球の入賞により増加する前の利益数値Nの値を「増加前値」、増加後の利益数値Nの値を「増加後値」とすると、増加後値 - 増加前値 = 15となる。増加前値から増加後値への増加速度、すなわち数値をカウントアップさせる速度は一定である。例えば、ある大当たり遊技が開始されてから初めて遊技球が入賞したとき、それを契機として利益数値Nを「0」（増加前値）から「15」（増加後値）に増加させることが確定するところ、「0」、「1」、「2」、「3」・・・「15」というように変化する値の変化速度が一定となるように構成される。つまり、上記遊技球の入賞により、トータルの賞球数が「15」に到達することが確定しているものの、本実施形態では、即座に利益数値Nの表示を「15」に切り替えるのではなく、一定速度でカウントアップ表示がなされるようにする。

30

40

#### 【0026】

なお、利益数値Nの初期態様は「0」に限られない。何も表示されていない状態であってもよいし、「 」といった未入賞状態であることを示す表示がなされるようにしてもよい。また、賞球数が1であることを「00001」で示す、といったように、所定の桁数の数字が常時表示されるようにしてもよい。

#### 【0027】

上記の通り、ある遊技球の大入賞口10への入賞を契機として利益数値Nを変化させているときに、別の遊技球（次の遊技球）が大入賞口10に入賞したときであっても、利益

50

数値 N の変化態様は維持される。すなわち、利益数値 N のカウントアップ速度は維持される。例えば、大当たり遊技が開始されてから初めて遊技球が入賞し、それを契機として利益数値 N を「 2 」、「 3 」、「 4 」・・・と変化させているとき（仮に「 4 」の利益数値 N が表示されているとき）に、二球目の遊技球が大入賞口 10 に入賞したとする。この場合、トータルの賞球数は「 30 ( 15 + 15 ) 」に到達すること、すなわち増加後値が「 30 」となることが確定するものの、そのまま「 4 」、「 5 」、「 6 」・・・「 15 」、「 16 」・・・というように一定速度で利益数値 N のカウントアップが継続される（図 4 参照）。つまり、本実施形態では、利益数値 N を変化させている最中に、遊技球の入賞が発生し、確定分の賞球数（増加後値）が変化するとしても、入賞前に行われていた利益数値 N の変化態様（本実施形態ではカウントアップ速度）が入賞後も維持される。確定分の賞球数（増加後値）が増えた場合、それに追いつかせるために利益数値 N を一気に変化させることが考えられるところ、このような態様としてしまうと、利益数値 N の表示が分かりにくい（数値を把握できない）、賞球の増加を遊技者が感じにくくなってしまったおそれがあるため、新たな入賞が検出されたとしても利益数値 N のカウントアップ速度が維持されるようにする。

10

20

30

40

50

#### 【 0 0 2 8 】

このように、本実施形態では、大当たり遊技にて遊技者が得られることが確定しているトータルの賞球数（上記の例（当たり遊技が開始されてから二つの遊技球が大入賞口 10 に入賞した状態）では「 30 」）に応じた値に利益数値 N が到達していない限りにおいては、利益数値 N の変化態様を維持する。すなわち、等速度でカウントアップさせる。図 4 に示すように、確定分の賞球数を示す値に利益数値 N が到達しない場合には、利益数値 N は常時等速度でカウントアップすることになる。

#### 【 0 0 2 9 】

なお、利益数値 N が、確定分の賞球数に到達したときには、その時点でカウントアップが停止される。新たに大入賞口 10 に遊技球が入賞し、確定分の賞球数が増加したときには、カウントアップが再開される（図 5 参照）。

#### 【 0 0 3 0 】

また、ある遊技球の大入賞口 10 への入賞を契機として利益数値 N を変化させているときに、閉鎖条件が成立して大入賞口 10 が閉鎖されたときであっても、利益数値 N の変化態様は維持される。例えば、一回目の単位遊技（ 1 ラウンド目の遊技）において、利益数値 N を「 1 2 5 」、「 1 2 6 」、「 1 2 7 」、・・・というように変化させている（仮に「 1 2 7 」の利益数値 N が表示されているとき）ときに、大当たり遊技が開始されてから 10 球目の遊技球が入賞することによる閉鎖条件が成立し、大入賞口 10 が閉鎖されたとする（図 6（ a ）（ b ）参照）。このような大入賞口 10 の閉鎖という事象が発生しても、そのままの速度で「 1 2 8 」、「 1 2 9 」、「 1 3 0 」・・・というように利益数値 N をカウントアップさせていく（図 6（ b ）参照）。つまり、本実施形態では、利益数値 N を変化させている最中に、閉鎖条件が成立し、大入賞口 10 が閉鎖されるとしても、閉鎖前に行われていた利益数値 N の変化態様（本実施形態ではカウントアップ速度）が閉鎖後も維持される（利益数値 N が確定分の賞球数に到達していない場合には、いわゆる「ラウンド間」も等速度でカウントアップされる）。また、次の単位遊技が開始されること、すなわち閉鎖された大入賞口 10 が再度開放されても、利益数値 N の変化態様は維持される（図 6（ c ）参照）。

#### 【 0 0 3 1 】

大当たり遊技を構成する単位遊技の終了（ 1 ラウンド分の遊技の終了）は、一つの区切りであるから、それを契機として利益数値 N を一気に変化させて確定分の賞球数に追いつかせる制御をしてしまうと、利益数値 N の表示が分かりにくい（数値を把握できない）、賞球の増加を遊技者が感じにくくなってしまったおそれがあるため、大入賞口 10 が閉鎖したとしても（単位遊技が終了したとしても）利益数値 N のカウントアップ速度が維持されるようにする。このようにすれば、大入賞口 10 が閉鎖された状態にある単位遊技間（ラウンド間）も利益数値 N がカウントアップされている状態となることが多くなるため、遊

技者が感じるいわゆる「出玉感」（賞球が多く払い出されているような感覚）を高めることが可能である。また、単位遊技間（ラウンド間）は遊技球が大入賞口 10 に入賞せず、その間に確定分の賞球数が増加することはないため、当該単位遊技間にも利益数値 N がカウントアップされるようにすることで、利益数値 N が、確定分の賞球数と大きく乖離してしまう状況が発生するのを抑制することが可能である（単位遊技間で利益数値 N が確定分の賞球数に近づくから）。

#### 【0032】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機 1 によれば、利益数値 N を変化させている最中に、新たな遊技球の入賞による確定分の賞球数の増加や、単位遊技の終了といった事象が発生したとしても、当該事象の発生前後で、利益数値 N の変化態様（カウントアップ速度）が異ならないようにする。したがって、利益数値 N が一気に変化するがゆえに、賞球（出玉）の表示が分かりにくい、いわゆる「出玉感」を感じにくいといった状況の発生が抑制される。つまり、本実施形態にかかる遊技機 1 によれば、大当たり遊技によって得られる遊技者の利益を分かりやすく示すことが可能である。

10

#### 【0033】

なお、新たな遊技球の入賞による確定分の賞球数の増加、および、単位遊技の終了のいずれか一方の事象が発生したときについては、利益数値 N の変化態様（カウントアップ速度）が維持される一方、他方の事象が発生したときについては、利益数値 N の変化態様（カウントアップ速度）が変化するようにしてもよい。

20

#### 【0034】

以下、上記実施形態にかかる遊技機 1 を改良、変形、具体化等した具体例について説明する。なお、可能な限り、以下の各具体例を用いて説明する事項を複数適用した構成としてもよい。

#### 【0035】

##### 第一具体例

上記実施形態では、大当たり遊技中に遊技球が大入賞口 10 に入賞することによって得られる賞球が利益数値 N として表示されることを説明したが、大入賞口 10 以外の一または複数の入賞口（以下、その他入賞口 19 と称することもある）に入賞することによって得られる賞球も利益数値 N として表示されるようにしてもよい。つまり、遊技球が入賞したときに、利益数値 N の対象となる賞球が払い出される入賞領域は、大入賞口 10 以外にも設けられていてもよい。その他入賞口 19 は、大入賞口 10 とは異なり、常時開放されているものを例示することができる（図 1 参照）。遊技球がその他入賞口 19 に入賞したときに払い出される賞球数は適宜設定することができるが、一般的には、遊技球が大入賞口 10 に入賞したときに払い出される賞球数よりも少ないものとされる（図 7 に示す例は、その他入賞口 19 に入賞したときの賞球数 = 3 の設定である）。また、利益数値 N の対象となるその他入賞口 19 は、大入賞口 10 に向かって遊技球を発射させるとき（図 1 に示したような遊技領域 902 である場合には、いわゆる「右打ち」を行っているとき）に遊技球が入賞しうる位置に設けられている。

30

#### 【0036】

このようなその他入賞口 19 に遊技球が入賞することによって払い出される賞球数についても、上記実施形態と同様に制御する。例えば、大当たり遊技にて遊技者が得られることが確定しているトータルの賞球数（確定分の賞球数）に応じた値に利益数値 N が到達していない限りにおいては、その他入賞口 19 に遊技球が入賞したとしても、利益数値 N の変化態様は維持される（その他入賞口 19 に遊技球が入賞した分、確定分の賞球数が増加するだけである）（図 7 参照）。

40

#### 【0037】

##### 第二具体例

上記実施形態における賞球に応じた利益数値 N の変化は、「カウントアップ」であることを説明したが、「カウントダウン」によって表示されるものとしてもよい（図 8 参照）。当該「カウントダウン」に表示される態様の例としては、以下のようなものが挙げられ

50

る。例えば、大当たり遊技が15回の単位遊技(15ラウンド)であり、カウント数C = 10であり、一つの遊技球の大入賞口10への入賞あたりの賞球数が「15」であるとする。この場合、指示通り大入賞口10に向かって遊技球を発射させていれば大当たり遊技を通じて遊技者が得られる賞球数は「 $15 \times 10 \times 15 = 2250$ 」となる。当該「2250」を初期値として、1つつ当該値を減少させていく、すなわちカウントダウンさせていくものとする。「初期値(2250) - 利益数値N」の値が確定分の賞球数に到達していない限りにおいて当該「カウントダウン」の速度が一定となるように制御する。

#### 【0038】

ただし、本例のような「カウントダウン」の制御は、いわゆるオーバー入賞によって得られる賞球や、上記第一具体例にて説明したようなその他入賞口19への入賞によって得られる賞球を利益数値Nに反映させることが困難であるという問題がある。また、カウントダウン表示では、遊技者があまり「出玉感」を感じない(カウントアップ表示の方が、出玉が増加している感じが伝わりやすい)という問題がある。このような側面に照らせば、上記実施形態のように、利益数値Nが「カウントアップ」により表示されることが好ましいといえる。

#### 【0039】

##### 第三具体例

大当たり遊技を構成する最後の単位遊技が終了した後(最後のラウンドが終了した後)も、確定分の賞球数に対応する値に利益数値Nが到達していない場合には、利益数値Nの変化態様がそのまま継続されるようにする(図9(特に図9(b))参照)。つまり、最後の単位遊技が終了した直後に、利益数値Nのカウントアップをやめ、最終的な利益数値Nを表示するといった態様とするのではなく、最後の単位遊技が終了した後も、利益数値Nがそのままの速度でカウントアップされるものとする。最後の単位遊技が終了した後も、カウントアップの速度は維持されるようにするとよい。このようにすれば、最後の単位遊技が終了した後も出玉が増加しているように感じられることになる。

#### 【0040】

最後の単位遊技が終了した後も利益数値Nのカウントアップが継続される場合、どの段階までカウントアップを継続するか(カウントアップの終了タイミング)については種々の設定が考えられる(図9(c)参照)。

#### 【0041】

第一の設定としては、確定分の賞球数に到達するまで利益数値Nのカウントアップが継続されるようにすることが考えられる。このようにすれば、最後の単位遊技が終了した後も比較的長い期間、利益数値Nのカウントアップが発生することになるため、遊技者は「出玉感」を当該期間中感じることができるという利点がある。ただし、大当たり遊技状態が終了し、別の状態(当否判定結果が大当たりとなることを目指して遊技する状態)に移行した後も、利益数値Nのカウントアップを実行しなければならない可能性がある。

#### 【0042】

第二の設定としては、大当たり遊技が終了する時点までカウントアップが継続するようにすることが考えられる。大当たり遊技状態が終了した後は、別の状態(当否判定結果が大当たりとなることを目指して遊技する状態)に移行するのであるから、大当たり遊技が終了する時点(別の状態に切り替わる時点)まで利益数値Nのカウントアップを継続し、その間は遊技者が「出玉感」を感じることができるようにする。

#### 【0043】

第三の設定としては、大当たり遊技が終了するよりも前の所定時点までカウントアップが継続するようにすることが考えられる。ここで、所定時点の一例としては、大当たり遊技が終了することを示す終了画面の表示が開始される時点を挙げることができる。大当たり遊技の終了画面としては、今回の大当たりで獲得した賞球数およびいわゆる連チャンにより得られたトータルの賞球数の少なくともいずれか一方が表示されるものを例示することができる。つまり、当該終了画面が表示されるまでは利益数値Nのカウントアップが継続される設定とする。また、終了画面の別例としては、遊技機1の製造メーカーのプロモ-

10

20

30

40

50



ション画面（メーカーのロゴ等を含む画面）、プリペイドカードの抜き忘れに注意するよう遊技者に促す画面を挙げることができる。

#### 【 0 0 4 4 】

##### 第四具体例

利益数値 N のカウントアップ（上記第二具体例の場合はカウントダウン）に合わせた効果音（所定のメロディ）が循環して出力されるものとする。具体的には、利益数値 N が「 1 」増加する度に、効果音が循環してスピーカ 5 0（音出力手段；図 1 参照）から出力されるよう制御する（図 1 0 参照）。上記実施形態にて説明したように、利益数値 N のカウントアップの速度は一定であるから、利益数値 N の増加に合わせて効果音を出力することが可能となる。具体的には、利益数値 N を「 1 」増加させるために要する時間は一定であるからこそ、当該時間に合わせた長さを有する効果音を設定し、それが循環して出力されるようにすることができる（効果音の出力の制御が容易である）。当該時間と同じ長さの効果音が一種のみ設定され、それが循環して出力されるようにしてもよいし、当該時間と同じ長さの効果音が複数種設定され、それらが組み合わせられて出力されるようにしてもよい。

10

#### 【 0 0 4 5 】

なお、効果音の態様はどのようなものであってもよい。例えば、利益数値 N が「 1 」増加するために要する時間よりも、効果音の長さ（効果音の出力に要する時間）が短くてもよい。一回の効果音が出力されることと、利益数値 N が「 1 」増加することとが対応づけられて発生するものであればよい。

20

#### 【 0 0 4 6 】

また、利益数値 N が 2 以上の所定数増加する度に、効果音が出力されるようにしてもよい。例えば、利益数値 N が「 5 」増加する度に、効果音が出力されるようにする。当該効果音の長さは、利益数値 N が「 5 」増加するのに要する時間に合わせたものとされる。利益数値 N のカウントアップ速度は一定であるから、「 2 以上の所定数」のカウントアップが発生する時間も一定となる。それに合わせて効果音を設定する。利益数値 N を「 1 」増加させるのに要する時間が極めて短いと、それに合わせた効果音を作成するのが困難である、効果音による演出効果に乏しい、といった問題が生じるのであれば、「 2 以上の所定数」のカウントアップの時間に合わせた効果音とすればよい。

30

#### 【 0 0 4 7 】

##### 第五具体例

遊技球が大入賞口 1 0 に入賞することを契機として、スピーカ 5 0 から入賞音が出力されるようにする（図 1 1 参照）。上述した通り、利益数値 N のカウントアップ速度は一定であり、遊技球が実際に大入賞口 1 0 に入賞するタイミングと関係するものではない。つまり、遊技者は、利益数値 N の変化を見て、遊技球の大入賞口 1 0 への入賞状況（入賞しやすさ等）がどのようなものであるかを感じ取ることができない（利益数値 N が即座に確定分の賞球数に到達するように変化する態様であれば、利益数値 N の変化態様により入賞状況を感じ取ることができる）。したがって、遊技球の大入賞口 1 0 への入賞を契機として入賞音が出力されるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者は、入賞音の発生頻度により、遊技球の大入賞口 1 0 への入賞状況を感じ取ることが可能となる。

40

#### 【 0 0 4 8 】

なお、上記第一具体例にて説明したその他入賞口 1 9 への入賞についても利益数値 N の対象とするのであれば、その他入賞口 1 9 に遊技球が入賞することを契機として入賞音が出力されるようにしてもよい。ただし、当該入賞音は、遊技球が大入賞口 1 0 に入賞することを契機として出力される入賞音と異なる態様とすることが好ましい。大入賞口 1 0 への入賞が発生したのか、その他入賞口 1 9 への入賞が発生したのかを区別できるようにするためである。また、複数のその他入賞口 1 9 が設けられるのであれば、その他入賞口 1 9 毎に異なる態様の入賞音が設定されたものとしてもよい。

#### 【 0 0 4 9 】

50

また、上記第四具体例にて説明した効果音と本例にて説明した入賞音の両方が出力される（重複して同時期に出力される場合がある）もの（図11参照）としても、両者を区別することが可能である。上記効果音は、カウントアップが発生している（遊技者が大入賞口10に向けて遊技球を発射している）限りにおいて循環して出力される（継続的に出力される）ものである一方、入賞音は遊技球の入賞に応じて出力される（断続的（単発的）に出力される）ものであるからであり、両音の基本的な出力態様が相違するからである。効果音と入賞音の区別を容易にするため、当該効果音と入賞音の態様（メロディ）は異なるものであるとよい。効果音と入賞音は、同じスピーカから出力されるものとしてもよいし、別のスピーカから出力されるものとしてもよい。

#### 【0050】

10

##### 第六具体例

上記実施形態では、確定分の賞球数に応じた値に利益数値Nが到達していない限りにおいては、利益数値Nのカウントアップの速度は一定であることを説明したが、カウントアップの速度が変化するものであってもよい。例えば、一の遊技球が大入賞口10に入賞したときに払い出される賞球数が「15」であることに基つき、利益数値Nが「15」増加することを一区切りとする。当該一区切りの区間において、次第にカウントアップの速度が大きくなっていく、または小さくなっていくものとする。換言すれば、当該一区切りの区間においてカウントアップが加速する、または減速するといった設定とする。

#### 【0051】

20

このような設定を前提とし、カウントアップの最中に新たな入賞が検出されたり、閉鎖条件が成立して大入賞口10が閉鎖されたりしたとしても、利益数値Nの変化態様が維持されるものとする。つまり、上記の通り、利益数値Nの変化態様（カウントアップの態様）はある法則に基つき決定されているところ、当該法則に基づく変化態様が、確定分の賞球数に応じた値に利益数値Nが到達していない限りにおいて維持されるものとする。

#### 【0052】

##### 第七具体例

上記実施形態では、利益数値Nを「1」ずつ増加させていくものであることを説明したが、2以上の所定の値ずつ増加させていくものとしてもよい。例えば「3」ずつ増加させていくものとするのが考えられる。当該「3」、「6」、「9」、「12」・・・というような利益数値Nの変化が、利益数値Nが確定分の賞球数に到達していない限りにおいて等速度で生じるものとする。

30

#### 【0053】

なお、上記「所定の値」は、利益数値Nとして表される賞球数に基づいて決定されるようにすべきである。例えば、上記第一具体例にて説明したように、遊技球が入賞したときに利益数値Nの対象となる賞球が払い出される入賞領域として、大入賞口10およびその他入賞口19が設定されているものであって、一の遊技球が大入賞口10に入賞したときの賞球数が「15」であり、一の遊技球がその他入賞口19に入賞したときの賞球数が「3」である場合には、利益数値Nとして表示される可能性がある値は必ず3の倍数となるのであるから、上記所定の値を「3」とする。換言すれば、「15」と「3」の公約数（「1」を除く公約数）である「3」を上記所定の値とするということである。公約数以外の値を上記所定の値として設定すると、利益数値Nを表示することができない状況が生じてしまう。利益数値Nの対象となる入賞領域が一つのみ、例えば大入賞口10（賞球数「15」）のみである場合には、当該入賞領域の賞球数の約数を上記所定の値として設定することができる（「15」の約数であればよい。すなわち「3」や「5」や「15」を上記所定の値として設定することができる）。

40

#### 【0054】

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。

#### 【0055】

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。

50

## 【 0 0 5 6 】

## ・ 手段 1

表示領域を有する表示手段と、  
 当否判定結果が当たりとなったときに当たり遊技が実行する当たり遊技実行手段と、  
 前記当たり遊技中に遊技球が入賞領域に入賞することで遊技者が得られる賞球に応じた利益数値を前記表示領域に表示する表示制御手段と、  
 を備え、

前記表示制御手段は、ある遊技球の入賞に基づき前記利益数値を変化させているときに、別の遊技球の入賞が発生したときであっても、当該利益数値の変化態様を維持すること  
 を特徴とする遊技機。

10

上記遊技機によれば、別の遊技球の入賞により利益数値の変化態様が変わることがないため、賞球（出玉）の増加が分かりやすいものとなる。

## 【 0 0 5 7 】

## ・ 手段 2

前記当たり遊技は、前記入賞領域に含まれる当たり入賞領域が閉鎖条件成立まで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り、

前記表示制御手段は、ある遊技球の入賞に基づき前記利益数値を変化させているときに、前記閉鎖条件が成立して前記当たり入賞領域が閉鎖されたときであっても、当該利益数値の変化態様を維持すること  
 を特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

上記遊技機によれば、単位遊技が終了しても利益数値の変化態様が変わることがないため、賞球（出玉）の増加が分かりやすいものとなる。

20

## 【 0 0 5 8 】

## ・ 手段 3

前記利益数値は、前記当たり遊技中に得られるトータルの賞球数を示すものであり、

前記当たり制御手段は、前記表示領域に表示される前記利益数値が、遊技者が得られることが確定したトータルの賞球数に応じた値に未だ到達していない限りにおいて、当該利益数値を等速度でカウントアップまたはカウントダウンさせ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、等速度で利益数値がカウントアップまたはカウントダウンするようにすることで、賞球（出玉）の増加が分かりやすくなる。

30

## 【 0 0 5 9 】

## ・ 手段 4

前記利益数値の等速度のカウントアップまたはカウントダウンに合わせた効果音が循環して出力されることを特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

等速度でカウントアップまたはカウントダウンが発生するようにすれば、それに合わせて効果音が出力されるようにすることができる。

## 【 0 0 6 0 】

## ・ 手段 5

遊技球が前記入賞領域に入賞することを契機として、入賞音が出力されることを特徴とする手段 1 から手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

このようにすることで、遊技者は、入賞音の発生頻度により、遊技球の入賞領域への入賞状況を感じ取ることが可能となる。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 0 6 1 】

1 遊技機

1 0 大入賞口

1 9 その他入賞口

N 利益数値

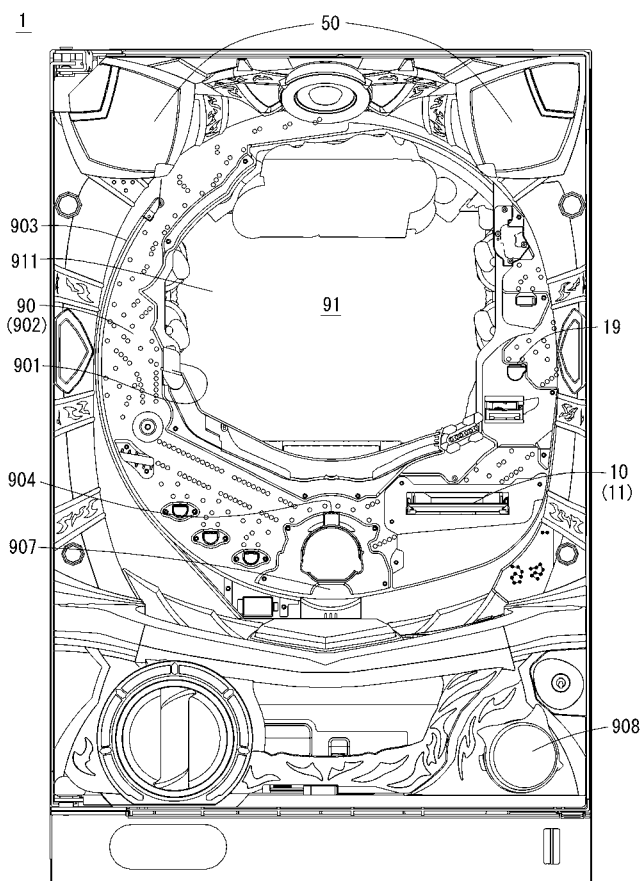
5 0 スピーカ

9 1 表示装置

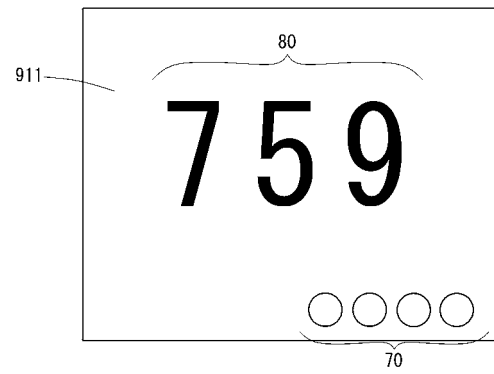
50

9 1 1 表示領域

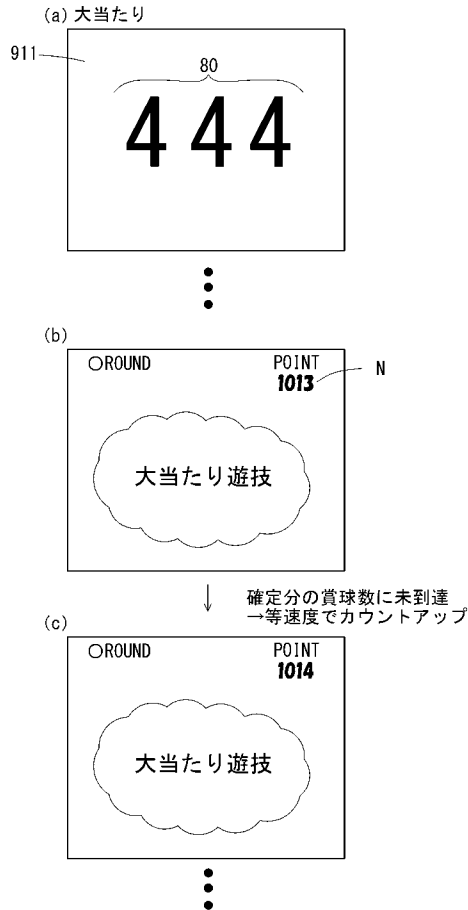
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

大入賞口 (10) 入賞	確定分の賞球数	利益数値 (N)
入賞発生	15	0
	15	1
	15	2
	15	3
入賞発生	30	4
	30	5
	30	6
	30	7
	30	8
	30	9
	30	10
	30	11
入賞発生	45	12
	45	13
	45	14
	45	15
	45	16
	45	17
	45	18
	45	19
	45	20
	45	21
	45	22

等速度で  
カウントアップ

【図 5】

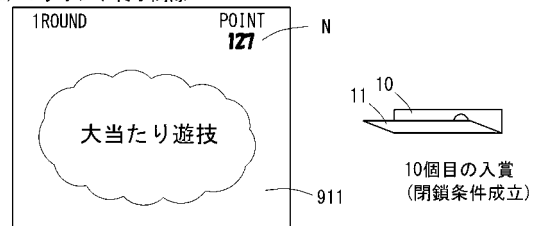
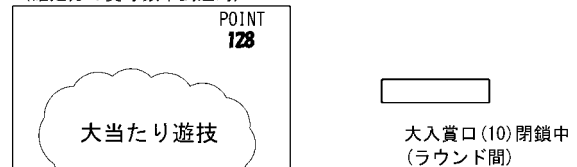
大入賞口 (10) 入賞	確定分の賞球数	利益数値 (N)
入賞発生	15	0
	15	1
	15	2
	15	3
入賞発生	30	4

	30	27
	30	28
	30	29
	30	30
	30	30
	30	30
	30	30
入賞発生	45	31
	45	32
	45	33

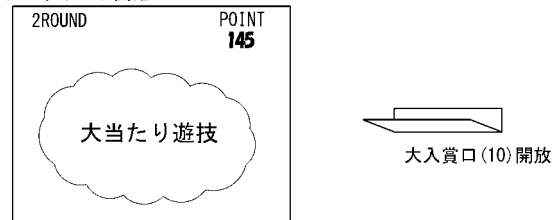
カウントアップ  
停止

【図 6】

(a) 1 ラウンド終了間際

(b) ラウンド間もカウントアップ継続  
(確定分の賞球数未到達時)

(c) 2 ラウンド開始

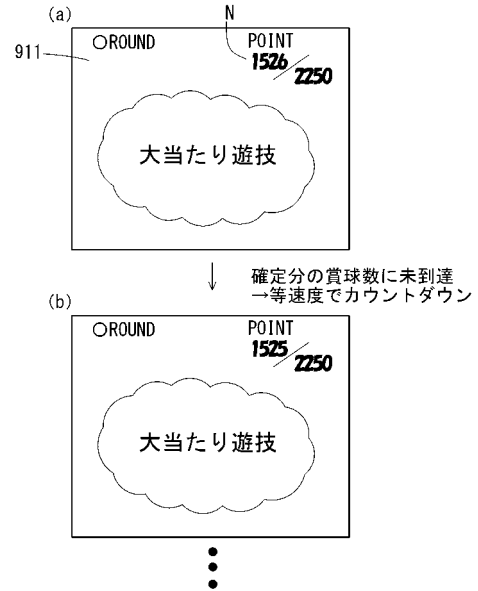


【図 7】

大入賞口(10)入賞	その他入賞口(19)入賞	確定分の賞球数	利益数値(N)
入賞発生		15	<b>0</b>
		15	<b>1</b>
		15	<b>2</b>
		15	<b>3</b>
入賞発生		30	<b>4</b>
		30	<b>5</b>
		30	<b>6</b>
	入賞発生	33	<b>7</b>
		33	<b>8</b>
		33	<b>9</b>
		33	<b>10</b>
		33	<b>11</b>
		33	<b>12</b>
		33	<b>13</b>
		33	<b>14</b>
		33	<b>15</b>
入賞発生		48	<b>16</b>
		48	<b>17</b>
		48	<b>18</b>
		48	<b>19</b>
	入賞発生	51	<b>21</b>
		51	<b>22</b>

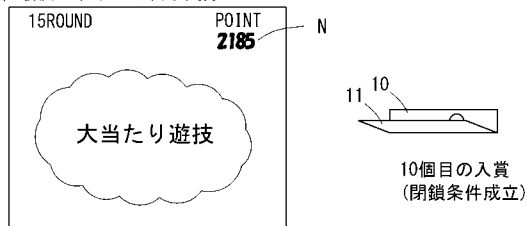
⋮

【図 8】

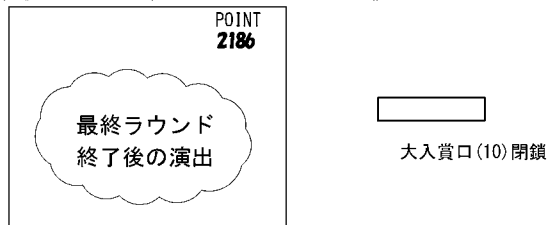


【図 9】

(a) 最後のラウンド終了間際



(b) 最後のラウンド終了後もカウントアップ継続



(c) カウントアップ終了時点

- ・ 第一の設定  
確定分の賞球数に到達するまで
  - ・ 第二の設定  
大当たり遊技終了時まで
  - ・ 第三の設定  
大当たり遊技の終了画面が表示されるまで
- ⋮

【図 10】

大入賞口(10)入賞	確定分の賞球数	利益数値(N)	効果音
入賞発生	15	<b>0</b>	♪ ♪ ~
	15	<b>1</b>	♪ ♪ ~
	15	<b>2</b>	♪ ♪ ~
入賞発生	30	<b>3</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>4</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>5</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>6</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>7</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>8</b>	♪ ♪ ~
	30	<b>9</b>	♪ ♪ ~
入賞発生	45	<b>10</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>11</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>12</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>13</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>14</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>15</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>16</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>17</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>18</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>19</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>20</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>21</b>	♪ ♪ ~
	45	<b>22</b>	♪ ♪ ~

⋮

【図 1 1】

大入賞口(10)入賞	確定分の賞球数	利益数値(N)	効果音	入賞音
入賞発生	15	<b>0</b>	♪ ♪ ~	♪ ~
	15	<b>1</b>	♪ ♪ ~	
	15	<b>2</b>	♪ ♪ ~	
入賞発生	30	<b>3</b>	♪ ♪ ~	♪ ~
	30	<b>4</b>	♪ ♪ ~	
	30	<b>5</b>	♪ ♪ ~	
	30	<b>6</b>	♪ ♪ ~	
	30	<b>7</b>	♪ ♪ ~	
	30	<b>8</b>	♪ ♪ ~	
	30	<b>9</b>	♪ ♪ ~	
入賞発生	45	<b>10</b>	♪ ♪ ~	♪ ~
	45	<b>11</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>12</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>13</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>14</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>15</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>16</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>17</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>18</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>19</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>20</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>21</b>	♪ ♪ ~	
	45	<b>22</b>	♪ ♪ ~	

●  
●  
●

---

フロントページの続き

(72)発明者 平口 俊彦

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 DA02