

(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2017-176574

(P2017-176574A)

(43) 公開日 平成29年10月5日(2017.10.5)

(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 有 請求項の数 4 O L (全 12 頁)

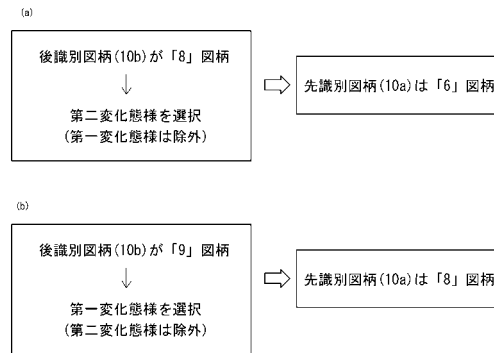
<p>(21) 出願番号 特願2016-69961 (P2016-69961) (22) 出願日 平成28年3月31日 (2016. 3. 31)</p>	<p>(71) 出願人 599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 (74) 代理人 110002158 特許業務法人上野特許事務所 (72) 発明者 小林 葵 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 (72) 発明者 大秋 善幸 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA42 CA48 CA55 CA73 CA77</p>
--	--

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定図柄の停止または擬似停止に対する過度な期待を遊技者に抱かせてしまうおそれを低減する。

【解決手段】 識別図柄10の組み合わせにより当否判定結果を報知する報知手段と、識別図柄10群の変動を停止または疑似停止させた後、再び変動を開始させる単位演出の発生回数によって当否判定が当たりとなる蓋然性を示唆する連続演出30、31を実行する連続演出実行手段と、変動するある識別図柄10群から一の識別図柄10である先識別図柄10aが選択されて停止するように見せた後、当該先識別図柄10aとは別の識別図柄10である後識別図柄10bを停止または疑似停止させる図柄変化演出30を実行する図柄演出実行手段と、を備え、複数種の識別図柄10には、単位演出の発生を確定させるまたは示唆する特定図柄13が含まれ、図柄変化演出30において、特定図柄13は先識別図柄10aとして設定されないように構成されている遊技機1とする。



【選択図】 図6

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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し、各識別図柄群から選択されて停止した識別図柄の組み合わせにより当否判定結果を報知する報知手段と、前記識別図柄群の変動を停止または疑似停止させた後、再び変動を開始させる単位演出の発生回数によって当否判定が当たりとなる蓋然性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

変動するある前記識別図柄群から一の前記識別図柄である先識別図柄が選択されて停止するように見せた後、当該先識別図柄とは別の識別図柄である後識別図柄を停止または疑似停止させる図柄変化演出を実行する図柄演出実行手段と、

10

を備え、
前記複数種の識別図柄には、前記単位演出の発生を確定させるまたは示唆する特定図柄が含まれ、

前記図柄変化演出において、前記特定図柄は前記先識別図柄として設定されないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されており、

前記図柄変化演出の態様として、前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が異なる複数の変化態様が設定されており、当該複数の変化態様のいずれかが前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、当該変化態様が前記図柄変化演出の変化態様を決定する際の選択肢から除かれることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

【請求項 3】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されるとともに、

前記特定図柄は、前記複数種の識別図柄のうちの一つであり、

前記図柄変化演出の態様として、

前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が異なる第一変化態様と第二変化態様が設定されており、当該第一変化態様と第二変化態様のうち的一方が前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、前記図柄変化演出の変化態様として他方が設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

30

【請求項 4】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されるとともに、

前記特定図柄は、前記複数種の識別図柄のうちの一つであるか、または前記複数種の識別図柄のうち複数であって前記所定の順番に基づいて連続するものではなく、

前記図柄変化演出の態様として、

前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が X (X は 0 を除く自然数) である第一変化態様と、変化量が $X + 1$ である第二変化態様が設定されており、当該第一変化態様と第二変化態様のうち的一方が前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、前記図柄変化演出の変化態様として他方が設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【0002】

下記特許文献 1 に記載されるように、いわゆる疑似連続演出等の連続演出を実行可能な遊技機が公知である。この種の疑似連続演出では、当否判定結果を報知するための図柄 (識別図柄) のうちのいずれかを、連続演出が発生することを示す図柄 (特定図柄) として設定しているものがある。このような特定図柄が設定されている場合、遊技者は、当該特定図柄が停止または疑似停止することを願う。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-17523号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技の趣向性を高めるため、識別図柄の変動態様が種々提案されている。しかし、変動態様によっては、特定図柄が停止または擬似停止したように見えた後、特定図柄以外の図柄が停止または擬似停止してしまうといった状況が生じうる。このような状況が生じてしまうと遊技者が落胆してしまう。

10

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、上記のような特定図柄が設定された遊技機において、特定図柄の停止または擬似停止に対し、遊技者が過度な期待を抱いてしまうおそれを低減することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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、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し、各識別図柄群から選択されて停止した識別図柄の組み合わせにより当否判定結果を報知する報知手段と、前記識別図柄群の変動を停止または疑似停止させた後、再び変動を開始させる単位演出の発生回数によって当否判定が当たりとなる蓋然性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段と、変動するある前記識別図柄群から一の前記識別図柄である先識別図柄が選択されて停止するように見せた後、当該先識別図柄とは別の識別図柄である後識別図柄を停止または疑似停止させる図柄変化演出を実行する図柄演出実行手段と、を備え、前記複数種の識別図柄には、前記単位演出の発生を確定させるまたは示唆する特定図柄が含まれ、前記図柄変化演出において、前記特定図柄は前記先識別図柄として設定されないように構成されていることを特徴とする。

20

【0007】

上記本発明にかかる遊技機によれば、図柄変化演出において特定図柄が先識別図柄として設定されることはないため、特定図柄が停止または疑似停止するのではないかと遊技者が感じてしまう状況の発生を防止することが可能である。

30

【0008】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されており、前記図柄変化演出の態様として、前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が異なる複数の変化態様が設定されており、当該複数の変化態様のいずれかが前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、当該変化態様が前記図柄変化演出の変化態様を決定する際の選択肢から除かれるようにするとよい。

【0009】

このように図柄変化演出の変化態様として複数の変化態様が設定されていれば、特定図柄が先識別図柄として設定されてしまう変化態様を選択肢から除きさえすればよいことになる。

40

【0010】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されるとともに、前記特定図柄は、前記複数種の識別図柄のうちの一つであり、前記図柄変化演出の態様として、前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が異なる第一変化態様と第二変化態様が設定されており、当該第一変化態様と第二変化態様のうちの一方が前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、前記図柄変化演出の変化態様として他方が設定されるようにするとよい。

【0011】

50

特定図柄が一つのみであれば、少なくとも二つの変化態様を用意しておくことで、特定図柄が先識別図柄として設定されてしまうのを防止することが可能である。

【0012】

前記複数種の識別図柄には、所定の順番が設定されるとともに、前記特定図柄は、前記複数種の識別図柄のうちの一つであるか、または前記複数種の識別図柄のうち複数であって前記所定の順番に基づいて連続するものではなく、前記図柄変化演出の態様として、前記所定の順番に基づく前記先識別図柄から前記後識別図柄への変化量が X (X は0を除く自然数)である第一変化態様と、変化量が $X+1$ である第二変化態様が設定されており、当該第一変化態様と第二変化態様のうちの一方が前記先識別図柄として前記特定図柄が設定されてしまうものである場合には、前記図柄変化演出の変化態様として他方が設定されるようにするとよい。

10

【0013】

特定図柄が一つのみであるか、または連続するものでなければ、少なくとも二つの変化態様を用意しておくことで、特定図柄が先識別図柄として設定されてしまうのを防止することが可能である。

【発明の効果】

【0014】

本発明にかかる遊技機によれば、特定図柄の停止または擬似停止に対し、遊技者が過度な期待を抱いてしまうおそれを低減することが可能である。

【図面の簡単な説明】

20

【0015】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】識別図柄の一覧図である。

【図3】擬似連続演出の概要を説明するための図である。

【図4】図柄変化演出の概要(第一変化態様)を説明するための図である。

【図5】図柄変化演出の概要(第二変化態様)を説明するための図である。

【図6】連続演出を踏まえた図柄変化演出の制御の内容を説明する模式図である。

【図7】先読み連続演出の概要を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

30

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。

【0017】

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。

【0018】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。表示装置91の表示領域911は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能となる領域である。なお、図3~図5、図7においては、表示領域911を大まかに記載するが、そ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)。

40

【0019】

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变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变化する。

【0020】

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

50

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。

【0021】

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。

【0022】

当否の抽選（当否判定）は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が、図 1 に示す始動入賞口 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）。なお、本実施形態では入賞「口」（入賞した遊技球が内部に取り込まれるもの）であるが、入賞「領域」（入賞した遊技球がそのまま遊技領域 902 を流下するもの。入賞領域をゲートのような態様としたものが例示できる）であってもよい。

10

【0023】

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。つまり、始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として、直接的に大当たりの当選の有無を判定するものである。

【0024】

また、本実施形態では、上記当否判定を行う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が開始されていない数値（以下、保留（情報）と称することもあ）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大の保留情報の数は四つである。なお、当否判定を行うために取得された数値は、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。表示領域 911 には、当該保留情報の存在を示す表示（保留表示 50；図 3 等参照）がなされるようにしてもよい。また、始動入賞口 904 に入賞したことを契機として即座に当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶手段に記憶させておく構成としてもよい（かかる場合には、当否判定結果それ自体が保留情報ということになる）。

20

30

【0025】

当否判定結果が大当たりであるかはずれであるかは、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される複数種（本実施形態では七種）識別図柄 10 の組み合わせによって報知される。図 2 に示すように、本実施形態では、「1」～「9」の数字（後述する主図柄 11 である）を含む三つの識別図柄 10 群（左の識別図柄 10 群・中の識別図柄 10 群・右の識別図柄 10 群）が変動表示される。各識別図柄 10 群は、ある当否判定結果を報知する演出の開始と同時に変動を開始し、大当たりに当選している場合には識別図柄 10 は最終的に所定の組み合わせで停止する。当該所定の組み合わせとしては、同じ識別図柄 10 の三つ揃いが例示できる。はずれである場合には識別図柄 10 は大当たりとなる組み合わせ以外の組み合わせで停止する。

40

【0026】

本実施形態における各識別図柄 10 は、主図柄 11 および付随図柄 12 を含む（図 2 参照）。主図柄 11 は、例えば数字やアルファベットといった文字を含む部分である。上述したように、本実施形態における主図柄 11 は「1」～「9」の数字のいずれかを含む。一方、本実施形態における付随図柄 12 はキャラクタを表した絵柄を含む部分である。具体的には、キャラクタ A～I のいずれかを表した絵柄を含む。付随図柄 12 は、演出効果をも高めるための部分であるため、演出に合わせて大きさや形態等が変化する場合がある。例えば、付随図柄 12 を構成するキャラクタが動作等する場合がある。

【0027】

50

一方、主図柄 1 1 は基本的にはその態様に変化しないものであり（変化することを否定するものではないが、どのように変化したとしても、当該図柄が表す内容（文字の内容）は表示されている際には常に判断可能な態様とすることが望ましい）、当該主図柄 1 1 により、遊技者は各識別図柄 1 0 を容易に区別することが可能になる。基本的には、遊技者は、当該主図柄 1 1 をみて、当否判定結果がどのようなものとなったか等を把握する。

【0028】

大当たりで当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口 9 0 6 が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得することができるものであって、公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略する。

【0029】

連続演出（図 3 参照）

本実施形態にかかる遊技機 1 は、擬似連続演出 3 0 を実行することが可能である（当該擬似連続演出 3 0 や、後述する先読み連続演出 3 1 を実行する手段が本発明における連続演出実行手段に相当する）。擬似連続演出 3 0 は、変動する識別図柄 1 0（群）を擬似停止させた（図 3（c）参照）後、再び変動を開始する（図 3（d）参照）単位演出を一または複数回繰り返す演出である。なお、擬似停止の態様とは、識別図柄 1 0 が完全に停止していないが、遊技者には停止しているように見える態様をいう。例えば、識別図柄 1 0 がわずかに揺れているような状態とすることで、擬似停止の態様が構築される。対象の当否判定結果を報知する際に、識別図柄 1 0 を完全に「停止」させることになるところ、停止したかのようにみせる演出として「擬似停止」が用いられる。

【0030】

擬似連続演出 3 0 は、基本的には、当該単位演出の発生回数によって当否判定結果が示唆されるものである。本実施形態では、単位演出の発生回数が多くなればなるほど、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、信頼度と称することもある）が高まるように設定されている。そして、本実施形態では、単位演出が発生することを示す識別図柄 1 0 として特定図柄 1 3 が設定されている。単位演出が発生する際、三つの識別図柄 1 0 群のそれぞれから選択された識別図柄 1 0 が所定の組み合わせで擬似停止することになるが、当該所定の組み合わせとして、特定図柄 1 3 を含む組み合わせが設定されている（図 3（c）参照）。特定図柄 1 3 として「7」の主図柄 1 1（キャラクタ G の付随図柄 1 2）を含む識別図柄 1 0 が設定されている。つまり、複数種の識別図柄 1 0 のうちの 하나가特定図柄 1 3 として設定されている。

【0031】

本実施形態では、単位演出が発生する組み合わせとして、二番目に擬似停止する識別図柄 1 0 群から選択された識別図柄 1 0 が特定図柄 1 3 である組み合わせ態様が設定されている（図 3（b）（c）参照）。単位演出が発生する組み合わせとして、一番目や三番目に擬似停止する識別図柄 1 0 が特定図柄 1 3 である組み合わせ態様が設定されていてもよい。本実施形態では、基本的には、左の識別図柄 1 0 群 右の識別図柄 1 0 群 中の識別図柄 1 0 群の順で停止していくことになるため、右の識別図柄 1 0 群から選択されて擬似停止した識別図柄 1 0 が特定図柄 1 3 である場合に単位演出が発生することになる。なお、本実施形態では、二番目に特定図柄 1 3 が擬似停止した場合には、（いわゆるリーチ状態となる（本実施形態では「7」の識別図柄 1 0 が一番目と二番目に擬似停止する）場合）を除き、単位演出が発生することが「確定」するように設定されているが、二番目に特定図柄 1 3 が擬似停止した場合、単位演出が発生することは確定せず、単位演出が発生する蓋然性が高まるように設定されていてもよい。つまり、特定図柄 1 3 は、単位演出が発生することを「示唆」するものであってもよい。

【0032】

図柄変化演出（図 4、図 5 参照）

本実施形態にかかる遊技機 1 は、図柄変化演出 4 0 を実行することが可能である（当該図柄変化演出 4 0 を実行する手段が本発明における図柄演出実行手段に相当する）。図柄変化演出 4 0 は、変動する識別図柄 1 0 群から一の識別図柄 1 0（以下、当該識別図柄 1

10

20

30

40

50

0を先識別図柄10aと称することもある)が停止するように見せ(図4(b)、図5(b)参照)、その後、当該先識別図柄10aとは別の識別図柄10(以下、当該識別図柄10を後識別図柄10bと称することもある)を停止させる、または擬似停止させる(図4(c)、図5(d)参照)演出である。つまり、遊技者は、最初は先識別図柄10aで停止するのではないかという印象を受けた後、後識別図柄10bに変化した、切り替わったという印象を受けることになる。

【0033】

先識別図柄10aから後識別図柄10bへの変化する態様はどのようなものであってもよい。変化の態様として、複数種の態様が設定されていてもよい。本実施形態では、先識別図柄10aを停止するように見せた後、当該先識別図柄10aを含む識別図柄群(以下、対象識別図柄群Sと称することもある)をコマ送りさせるようにして、後識別図柄10bを停止または擬似停止させる。一定速度で変動していた対象識別図柄群Sが、先識別図柄10aの位置で変動速度が一旦小さくなった後、再び変動速度が大きくなるような演出であると捉えることもできる。

10

【0034】

一つの識別図柄10群を構成する各識別図柄10には所定の順番が設定されている。本実施形態では、主図柄11を構成する数字が各識別図柄10の順番として設定されている。特殊な変動態様を発生させる場合を除き、基本的には、当該順番に沿って識別図柄10群が変動する。つまり、主図柄が「1」の識別図柄10 主図柄が「2」の識別図柄10・・・主図柄が「9」の識別図柄10 主図柄が「1」の識別図柄10・・・というように表示領域911に最も目立つように表示される識別図柄10が切り替わるように変動する。

20

【0035】

図柄変化演出40では、先識別図柄10aから後識別図柄10bへの変化態様として、複数種の態様が設定されている。本実施形態では、第一変化態様(図4参照)と第二変化態様(図5参照)が設定されている。図4に示すように第一変化態様は、先識別図柄10aから後識別図柄10bへの変化量が一コマであるもの(図4(b)、(c)参照)であり、図5に示すように第二変化態様は、先識別図柄10aから後識別図柄10bへの変化量が二コマであるものである(図5(b)~(d)参照)。

【0036】

例えば先識別図柄10aが主図柄「1」の識別図柄10であるとする、第一変化態様の場合は後識別図柄10bが主図柄「2」の識別図柄10となり、第二変化態様の場合は後識別図柄10bが主図柄「3」の識別図柄10となる。本実施形態における第二変化態様は、「1」から「2」、「2」から「3」といったように、先識別図柄10aと後識別図柄10bとの間の識別図柄10でも停止するように見せる表示を行う。換言すれば、第一変化態様が発生するのではないかという印象を与える表示を途中に行う。

30

【0037】

連続演出を踏まえた図柄変化演出の制御

図柄変化演出40は、擬似連続演出30を踏まえて以下のように制御される。なお、擬似連続演出30が発生しないときにも以下のように制御される。上述したように、擬似連続演出30は、特定図柄13が擬似停止することによって単位演出が発生することが示される。これを踏まえ、図柄変化演出40では、対象識別図柄群Sに含まれる特定図柄13が、先識別図柄10aとして設定されないようにする。つまり、「7」の主図柄11を有する識別図柄10が、先識別図柄10aとして設定されないようにする。

40

【0038】

単位演出の発生は、それにより当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まったことが示されるものであるため、遊技者にとっては喜ばしいものであるといえる。つまり、遊技者は、「7」の主図柄11を有する識別図柄10である特定図柄13が停止(擬似停止)することを願う。しかし、図柄変化演出40によって、先識別図柄10aとして特定図柄13が設定され、当該特定図柄13が「停止するように見える」状況が発生してしまうと

50

、後識別図柄 10 b に変化したときの落胆が大きい。このような状況が発生しないようにするため、本実施形態では、特定図柄 13 が先識別図柄 10 a として設定されないように制御する。

【0039】

なお、本実施形態では、右の識別図柄 10 群から選択されて特定図柄 13 が擬似停止することにより単位演出が発生することが示されるため、右の識別図柄 10 群が図柄変化演出 40 における対象識別図柄群 S となる場合に限り、このように制御してもよい。ただし、それ以外の識別図柄 10 群、すなわち擬似連続演出 30 (単位演出) の発生を示す組み合わせに関係のない識別図柄 10 群を対象識別図柄群 S として、上記のように制御することを否定するものではない。特定図柄 13 は、単位演出が発生することを示すものであることには変わりはないから、(特定図柄 13 が何らかの意味を持つものであると遊技者が捉えている可能性を考慮し) 左の識別図柄 10 群や中の識別図柄 10 群を対象識別図柄群 S として上記のように制御してもよい。

10

【0040】

識別図柄 10 の組み合わせは、当否判定結果等を踏まえて決定されるものであるため、図柄変化演出 40 発生時における後識別図柄 10 b はその組み合わせを構成するものとなる。少なくとも、先識別図柄 10 a は、あくまで演出上「停止するように見える」ようにする図柄であるため、先識別図柄 10 a として設定される図柄の種類はどのようなものであってもよい。そして、本実施形態では、図柄変化演出 40 の態様として第一変化態様と第二変化態様が設定されている。したがって、第一変化態様と第二変化態様のうちの一方が、後識別図柄 10 b として設定すべき識別図柄 10 から逆算して、特定図柄 13 を先識別図柄 10 a にしなければならないものである場合には、当該変化態様が実行されることはない。

20

【0041】

例えば、後識別図柄 10 b として主図柄「8」の識別図柄 10 を設定すべき状況である場合、第一変化態様が設定されてしまうと、特定図柄 13 である主図柄「7」の識別図柄 10 が先識別図柄 10 a となってしまう。よって、かかる場合には、第一変化態様は選択肢から除外され、第二変化態様が選択されるように制御する(図 6(a)参照)。そうすると、先識別図柄 10 a として、主図柄「6」の識別図柄 10 が設定されることになる。

【0042】

また、後識別図柄 10 b として「9」の識別図柄 10 を設定すべき状況である場合、第二変化態様が設定されてしまうと、特定図柄 13 である主図柄「7」の識別図柄 10 が先識別図柄 10 a となってしまう。よって、かかる場合には、第二変化態様は選択肢から除外され、第一変化態様が選択されるように制御する(図 6(b)参照)。そうすると、先識別図柄 10 a として、主図柄「8」の識別図柄 10 が設定されることになる。

30

【0043】

本実施形態では、複数種の識別図柄 10 のうちの一つのみが特定図柄 13 として設定されているため、少なくとも二種類の変化態様を用意すればよい。特定図柄 13 が一つのみであれば、二種類の変化態様のうちの一方は特定図柄 13 を先識別図柄 10 a として設定する必要がない変化態様となるからである。

40

【0044】

このように、どのような後識別図柄 10 b が設定される場合であっても、先識別図柄 10 a として特定図柄 13 が設定されない変化態様が必ず一つは存在するようにすることで、図柄変化演出 40 の具体的態様を決定する際、先識別図柄 10 a として特定図柄 13 が設定される変化態様を選択肢から除きさえすればよいことになるから、制御が容易である。

【0045】

例えば、

- ・複数種の識別図柄 10 のうちの一つのみが特定図柄 13 である
- ・複数種の識別図柄 10 のうちの複数が特定図柄 13 として設定されているが、これらは

50

、互いに上記所定の順番に基づいて連続したもの（例えば主図柄「6」と「7」の識別図柄10が特定図柄13として設定された構成）でない

という前提条件である場合には、複数種の変化態様として、少なくとも、先識別図柄10aから後識別図柄10bの変化量が X （0を除く自然数）である第一変化態様と、変化量が $X+1$ である第二変化態様を用意しておけばよいことになる。このようにすれば、後識別図柄10bとしてどのような識別図柄10が設定される場合であっても、第一変化態様と第二変化態様の一方は先識別図柄10aとして特定図柄13を設定する必要がないものとなる。

【0046】

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。

10

【0047】

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、表示装置を備える回動式遊技機等にも適用することが可能である。回動式遊技機として、当否を知らせるに当たり、表示装置にぱちんこ遊技機で発生するかのよう演出（ぱちんこ演出）を実行することが可能であるものが知られているが、この種の回動式遊技機のぱちんこ演出において、上記実施形態にて説明した技術思想を適用することが可能である。

【0048】

また、上記実施形態では、いわゆる擬似連続演出30（単位演出）が発生することを示す識別図柄10として特定図柄13が設定されていることを説明したが、同様の構成をいわゆる先読み連続演出31（先読み演出）（図7参照）に適用することも可能である。先読み連続演出31それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、先読み連続演出31は、ある当否判定結果（以下、対象当否判定結果と称することもある）を報知するに際し、当該ある当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まったことを、それよりも前に報知が完了する一または複数の当否判定結果（以下、先の当否判定結果と称することもある）を報知するための演出を利用して示唆するものである。

20

【0049】

このような先読み連続演出31には、先の当否判定結果を報知する識別図柄10の組み合わせを、所定の組み合わせ（以下、先読み示唆組み合わせと称することもある）とすることで、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まったことを示唆するものがある。この種の先読み連続演出31において、特定図柄13を含む組み合わせが先読み示唆組み合わせとして設定されているとする（図7（c）参照）。このような場合には、上記と同様の手法で、先識別図柄10aとして特定図柄13が設定されないように制御すればよい。

30

【0050】

また、上記実施形態にかかる遊技機1は、上記擬似連続演出30や先読み演出といった連続演出（単位演出）が発生することを示す組み合わせを構成する識別図柄10が特定図柄13として設定され、当該特定図柄13が図柄変化演出40における先識別図柄10aとして設定されないように構成されていることを説明したが、特定図柄13は遊技者に有利な遊技の進行を示す図柄（有利な進行を示す組み合わせを構成する図柄）であればよい。つまり、先識別図柄10aとして設定されることで、後識別図柄10bに変化したときに、遊技者が落胆してしまうような識別図柄10が特定図柄13として設定された構成において、上記実施形態のような図柄変化演出40の制御を実行すればよい。例えば、複数種の識別図柄10のうちいずれかが、停止または擬似停止したときに、他の識別図柄10が停止または擬似停止した場合に比して、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まるようなものとして設定されている場合（例えば「7」の図柄が停止または擬似停止した場合には、それ以外の図柄が停止または擬似停止し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まる構成）、当該図柄を特定図柄13として設定し、上記と同様に図柄変化演出40を制御すればよい。

40

【符号の説明】

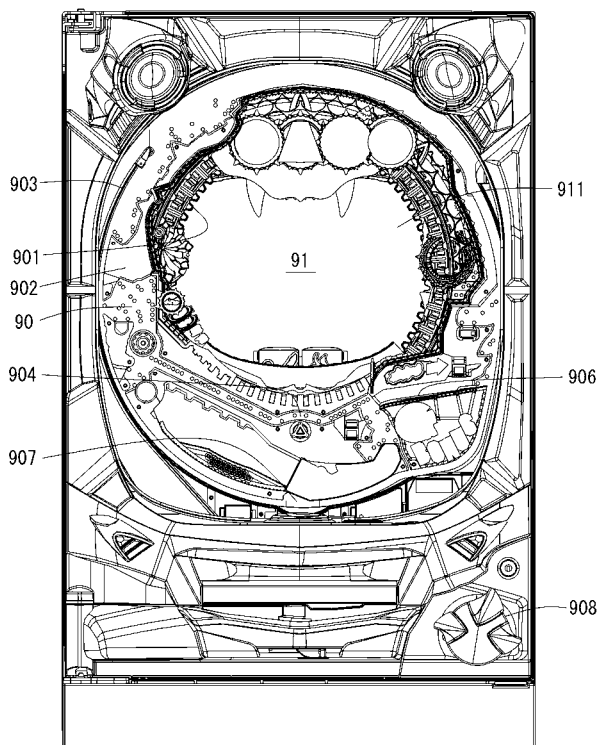
50

【 0 0 5 1 】

- 1 遊技機
- 1 0 識別図柄
- 1 3 特定図柄
- 1 0 a 先識別図柄
- 1 0 b 後識別図柄
- 3 0 擬似連続演出
- 3 1 先読み連続演出
- 4 0 図柄変化演出
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域

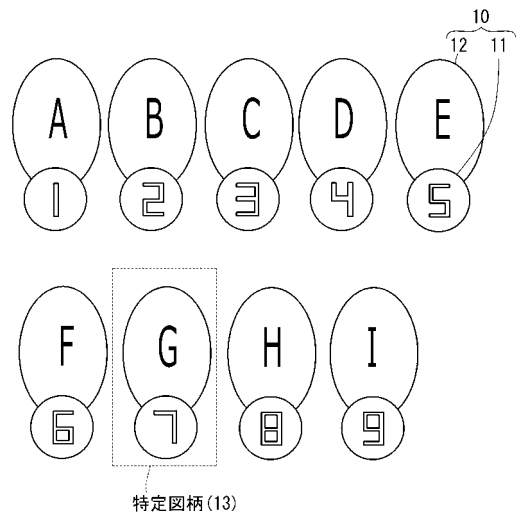
【 図 1 】

1



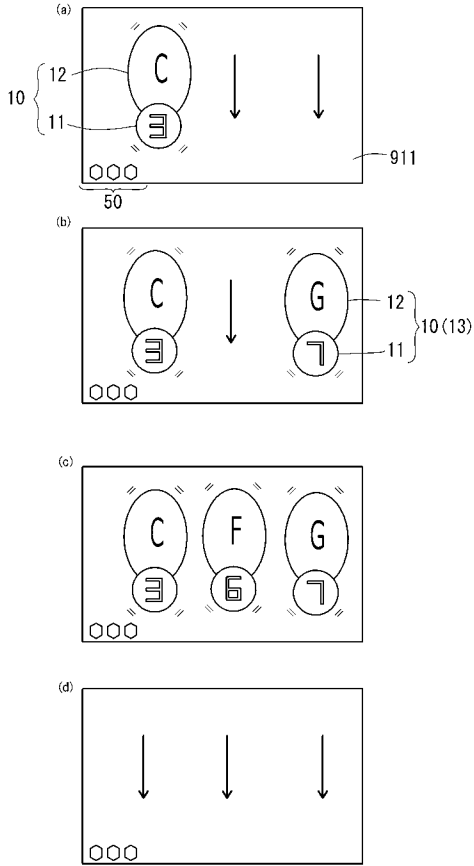
【 図 2 】

識別図柄(10)の種類



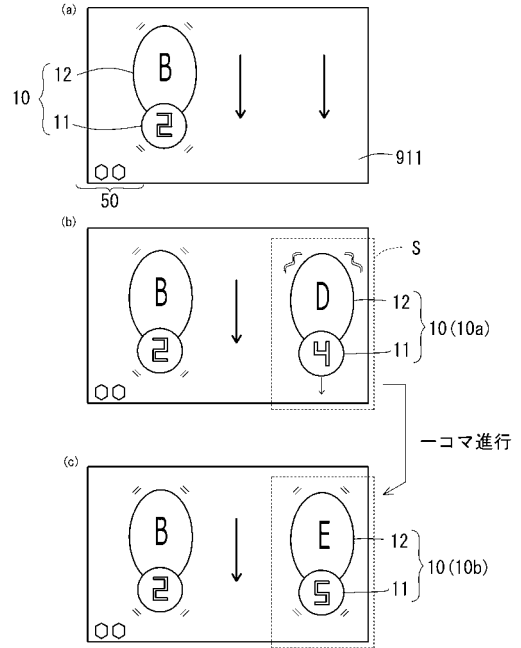
【 図 3 】

擬似連続演出 (30) の概要



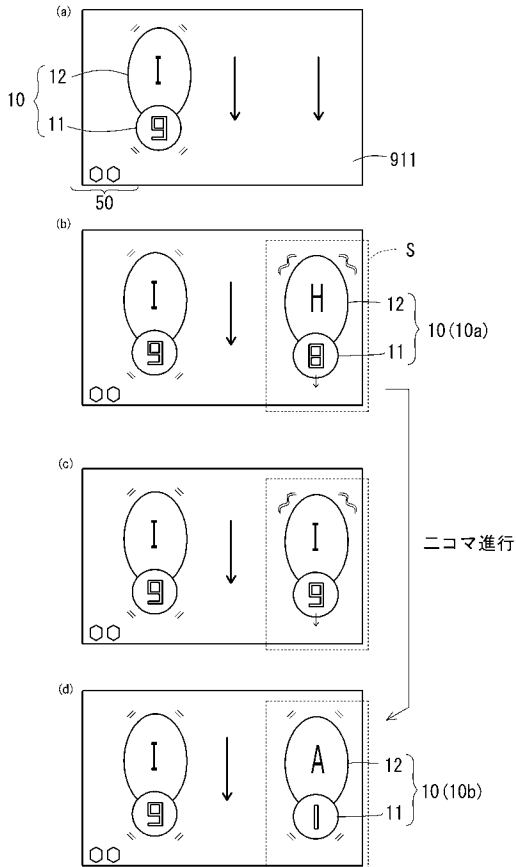
【 図 4 】

図柄変化演出 (40) の概要 (第一変化態様)

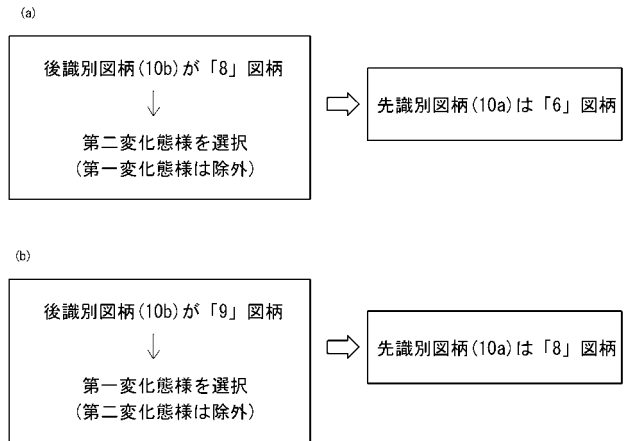


【 図 5 】

図柄変化演出 (40) の概要 (第二変化態様)



【 図 6 】



【 図 7 】

先読み連続演出(31)の概要

