

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7475623号
(P7475623)

(45)発行日 令和6年4月30日(2024.4.30)

(24)登録日 令和6年4月19日(2024.4.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全26頁)

(21)出願番号	特願2019-57573(P2019-57573)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成31年3月26日(2019.3.26)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2020-156639(P2020-156639 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和2年10月1日(2020.10.1)	(74)代理人	110002158
審査請求日	令和4年1月14日(2022.1.14)		弁理士法人上野特許事務所
審判番号	不服2023-8684(P2023-8684/J1)	(72)発明者	市原 卓人
審判請求日	令和5年5月29日(2023.5.29)		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	藤原 海
			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	伊藤 潤

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、
遊技者に対し、前記操作手段を操作することを促す操作演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記操作演出は、表示装置に表示される演出数値が所定の終了数値に到達することが遊技者に有利な事象として設定されているものであり、
前記操作演出において前記操作手段の操作が所定条件を満たしたときの前記演出数値の変化量である単位変化量は、前記表示装置に表示される演出画像の状況に応じて異なることを特徴とする遊技機。

ただし、前記演出数値と前記演出画像は、前記表示装置に表示される前記演出数値が1減少または増加することに伴い、前記表示装置に表示される前記演出画像が一つ減少または増加するという関係にはないものとする。

【請求項2】

前記表示装置に表示される前記演出画像の数が多くなるほど、前記単位変化量が小さくなることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記表示装置に表示される前記演出画像の数が多くなるほど、前記単位変化量が大きくなることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項4】

前記表示装置に前記演出画像として第一演出画像が表示された場合よりも、当該第一演出画像とは異なる第二演出画像が表示された場合の方が、前記単位変化量が大きくなることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者が押しボタン等の操作手段を操作することで、演出用の数値（演出数値）が変化していく操作演出が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013 - 188571 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、演出数値が変化する操作演出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、遊技者に対し、前記操作手段を継続的に操作することを促す操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記操作演出は、表示装置に表示される演出数値が 0 に到達することが遊技者に有利な事象として設定されているものであり、前記操作演出における、前記操作手段の単位操作あたりの前記演出数値の減少量である単位変化量が、前記表示装置に表示される演出画像の状況に応じて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、演出数値が変化する操作演出の趣向性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の外観斜視図（一部省略）である。

【図 2】遊技盤およびその後方に固定された表示装置を示した図である。

【図 3】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 4】数値減少演出を説明するための図である。

【図 5】数値減少演出を説明するための図（図 4 の続き）である。

【図 6】単位演出開始時における演出画像の数（初期数）と、単位変化量の関係を示した表である。

【図 7】数値減少演出の各シナリオについて、N 回目の単位演出における初期数を示した表である。

【図 8】数値減少演出に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 9】数値減少演出に関する第五具体例を説明するための図である。

【図 10】数値減少演出に関する第六具体例を説明するための図である。

【図 11】隠れ操作演出を説明するための図である。

【図 12】特別事後演出の種類を説明するための図である。

【図 13】隠れ操作演出に関する第一具体例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4】隠れ操作演出に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 1 5】図柄演出を説明するための図である。

【図 1 6】図柄演出を説明するための図（図 1 5 の続き）である。

【図 1 7】図柄演出に関する第四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 および図 2 を参照して遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。

【0009】

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

【0010】

遊技領域 902 には、表示装置 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】

遊技機 1 の前側の枠には、遊技者が操作可能な操作手段 10 が設けられている。本実施形態では、押しボタンである第一操作手段 11 と、「剣」の形を模した第二操作手段 12 が設けられている（図 1 参照）。なお、以下の説明において、特に説明することなく、単に操作手段 10 というときは、第一操作手段 11 のことをいうものとする。

【0013】

なお、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。

【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。

【0015】

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報知演出（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

10

20

30

40

50

変動中保留図柄 7 1 (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 7 2 が表示される(図 3 参照)。本実施形態では、変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 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 7 1 の方が変動前保留図柄 7 2 よりも大きく表示される。変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。

【0016】

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 9 0 4 a 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 9 0 4 b 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 7 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 7 1 と、最大四つの変動前保留図柄 7 2 が表示されることがある(図 3 参照)。

【0017】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される識別図柄 8 0 (図 3 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 8 0 を含む識別図柄群 8 0 g (左識別図柄群 8 0 g L、中識別図柄群 8 0 g C、右識別図柄群 8 0 g R)が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 8 0 g から一の識別図柄 8 0 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 8 0 g から選択されて停止した識別図柄 8 0 の組み合わせは所定の組み合わせ(例えば、同じ識別図柄 8 0 の三つ揃い)となる。はずれである場合にはそれ以外(大当たりとなる組み合わせ以外)の組み合わせとなる。識別図柄 8 0 は、数字とキャラクタ等が組み合わせられたものとしてもよい。

【0018】

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 9 0 4 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 9 0 4 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 9 0 4 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 9 0 4 a 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 9 0 4 b 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 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 b 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 9 0 4 b 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。

【0019】

2) 本実施形態にかかる遊技機 1 は、報知演出の一部として以下で説明する演出を実行することが可能である。なお、以下で説明する各演出の全てを実行することが可能な構成でなくてもよい(一部の演出のみが実行可能な構成としてもよい)。また、以下の説明において画像というときには、特に明示した場合を除き、動画および静止画の両方が含まれるものとする。

【0020】

2 - 1) 数値減少演出

数値減少演出は、遊技者に対して操作手段 1 0 の操作を促し、当該操作手段 1 0 の操作によって演出上の数値(以下、演出数値 2 0 と称することもある)が減少していく演出で

10

20

30

40

50

ある。数値減少演出は、遊技者に対して操作手段 10 の操作を促すものであるため、「操作演出」の一種であるということもできる。

【0021】

本実施形態における数値減少演出（図4、図5参照）では、遊技者に対し、操作手段10を継続的に操作することが促される。継続的な操作としては、操作手段10の操作を連続的に行うこと（連続操作；押しボタンであればいわゆる「連打」）や、操作手段10が操作された状態を維持すること（維持操作；押しボタンであればいわゆる「長押し」）を例示することができる。本実施形態では、押しボタンである第一操作手段11を「連打」することが要求される。数値減少演出においては、遊技者に対し、操作すべき操作手段10を示す画像（本実施形態では第一操作手段11を表した画像）である操作画像27、操作態様を示す画像（本実施形態では「連打」という文字を含む画像）である指示画像28、操作手段10の操作が演出に反映される操作有効期間の残時間（経過時間）を視覚的に示すメータを含むメータ画像29が表示される。

10

【0022】

数値減少演出は、演出数値20を減少させることに遊技者が関与しているかのような印象を与えるものである。数値減少演出中は、演出数値20が表示領域に表示される。本実施形態における数値減少演出は、操作手段10を操作することで敵を倒していくような態様の演出であるため、演出数値20は「敵の数」であるかのように表示される。具体的には、「残り〇〇〇〇体」といったように、残りの敵の数が演出数値20として表示される（図4、図5参照）。本実施形態における数値減少演出では、演出数値20の初期値は「8000」とされる（常時一定である）（図4（a）参照）。ただし、数値減少演出発生の度に、当該初期値が変化しうる構成とすることを否定するものではない。

20

【0023】

かかる演出数値20が所定の終了数値に到達することが遊技者に有利な事象として設定されている。本実施形態における終了数値は「0」である。つまり、「敵をすべて倒す」という結末に至ることが遊技者にとって有利な事象として設定されている。以下、終了数値に至る結末となることを成功結末（図5（d-1）参照）とする。一方、終了数値に至らない結末となることを失敗結末（図5（d-2）参照）とする。本実施形態では、ある報知演出にて数値減少演出が発生した場合、当該数値減少演出が成功結末となれば当該報知演出に対応する当否判定結果（対象当否判定結果）が大当たりとなる可能性はあるものの、失敗結末となれば対象当否判定結果がはずれとなることが確定するように設定されている。つまり、成功結末は、当否判定結果が大当たりとなる可能性がある、という点において、遊技者にとって有利な事象であるといえる。

30

【0024】

対象当否判定結果を踏まえ、数値減少演出が成功結末となるか失敗結末となるかは予め決まっている。上述した通り、成功結末となる場合には演出数値20が終了数値に到達する。一方、失敗結末となる場合には演出数値20が終了数値に至ることはない。本実施形態では、失敗結末となることが予め決まっている場合には、演出数値20は「1」よりも小さくならないように、すなわち「0」に到達することがないように制御される。以下、当該失敗結末となる場合の演出数値20の限界を、限界数値と称することもある。なお、本実施形態では、成功結末となる場合であっても、演出数値20は一旦「1」となるように構成されている。つまり、演出数値20が一旦「1」となった後、後述する所定条件成立を契機として「0」に変化するように構成されている（図5（c）（d-1）参照）。

40

【0025】

数値減少演出においては、表示領域に演出画像21が表示される。本実施形態における演出画像21は「敵」を表したようなもの（敵キャラクタ）とされる。なお、詳細については後述するが、演出画像21の数と演出数値20は1：1の関係にあるものではない。つまり、演出画像21（敵キャラクタ）が一つ消滅することで、演出数値20が「1」減少するといったものではない。演出画像21（敵キャラクタ）は、操作手段10を操作することで敵を倒しているかのような印象を遊技者に与えるために表示するものであり、敵

50

密な「敵の数」を示すものではない。

【 0 0 2 6 】

本実施形態における数値減少演出は、一または複数の単位演出を含むものである。各単位演出の開始時点（図 4（a）、図 5（a）参照）においては、表示領域に複数の演出画像 2 1 が表示される。単位演出開始時における演出画像 2 1 の数を「初期数」とすると、当該初期数は単位演出発生の変に変化しうる。本実施形態では、初期数として「2」、「3」、「4」のいずれかが設定される。つまり、単位演出の開始時点において、敵キャラクタを表す画像が二体表示されるケース、三体表示されるケース、四体表示されるケース、のいずれかが発生する。なお、本実施形態は、初期数が必ず 2 以上（複数）となるものであるが、初期数として「1」が設定されていてもよい。

10

【 0 0 2 7 】

数値減少演出（単位演出）においては、演出数値 2 0 が未だ終了数値または限界数値に到達していない状態で、操作有効期間中における操作手段 1 0 の操作が所定条件を満たした場合（所定条件の成立時）に演出数値 2 0 が変化（減少）する。当該所定条件の設定手法は種々考えられる。例えば、所定回数の操作がなされたことを所定条件の成立とすることが考えられる。このようにすれば、所定回数の操作がなされる度に、演出数値 2 0 が減少する演出態様となる。本実施形態では、操作手段 1 0 の操作がなされる度に行われる抽選（以下、変化抽選と称する）に当選することを所定条件の成立としている。つまり、変化抽選に当選しない限り、演出数値 2 0 は減少せず、現状の値が維持されることになる。

【 0 0 2 8 】

20

なお、遊技者に対して求められる操作手段 1 0 の操作態様を維持操作とするのであれば、維持操作がなされている時間が所定時間となる度に上記変化抽選を実行し、当該変化抽選に当選したときに演出数値 2 0 が減少するようにすればよい。

【 0 0 2 9 】

操作手段 1 0 の操作が所定条件を満たした場合における演出数値 2 0 の変化量（本実施形態では減少量）を「単位変化量」とする。かかる単位変化量の大きさは、単位演出の開始時点における演出画像 2 1 の数、すなわち初期数に依存する。演出画像 2 1 の数により単位変化量が示唆されるものであるともいえる。本実施形態では、初期数「2」の場合の単位変化量は「8 5 0」、初期数「3」の場合の単位変化量は「5 5 0」、初期数「4」の場合の単位変化量は「4 0 0」とされている（図 6 参照）。つまり、初期数の数が多いほど、単位変化量は小さくなるように設定されている。演出のイメージとしては、表示される敵の数が多いほど、一回当たりの減少量は小さくなるように設定されているということである。数値減少演出においては、当該単位変化量刻みで演出数値 2 0 が減少していくことになる。なお、減少する演出数値 2 0 の表示態様は適宜設定可能である。単位変化量分の減少過程を表示しない態様（例えば、単位変化量「4 0 0」である場合に、「8 0 0 0」が「7 6 0 0」に瞬時に切り替わる態様）としてもよいし、単位変化量分の減少過程が表示される態様としてもよい。

30

【 0 0 3 0 】

演出数値 2 0 が単位変化量分減少すると略同時に、一の演出画像 2 1 が消去される。つまり、一の敵を倒すことに伴って、演出数値 2 0 が単位変化量分減少するような態様の演出となる。例えば、初期数「4」の単位演出（図 4（a）参照）においては、所定条件の成立を契機として演出数値 2 0 が「4 0 0」減少するとともに、演出画像 2 1 が一つ消去され、残り三つとなる（図 4（b）参照）。その後、再び所定条件の成立を契機として演出数値 2 0 が「4 0 0」減少するとともに、演出画像 2 1 が一つ消去され、残り二つとなる（図 4（c）参照）。このようにして、この後所定条件が二回成立すると、演出画像 2 1 が存在しない状態となる（図 4（d）参照）。なお、演出画像 2 1 が消去されるタイミングと演出数値 2 0 が単位変化量分減少するタイミングは、両者が同時に発生しているというように遊技者が感じる程度一致していればよい（このように遊技者が感じる範囲のずれは許容するということである）。

40

【 0 0 3 1 】

50

なお、演出数値 20 が単位変化量よりも小さくなった状態においては、所定条件の成立を契機として演出数値 20 が「1」とされる。例えば、単位変化量「850」である場合に、演出数値 20 が「700」となったときには、減少させる分（「850」）の数値が存在しないから、所定条件の成立を契機として演出数値 20 を「1」とする。成功結末となる場合には、演出数値 20 が「1」となった（図 5（c）参照）後の所定条件の成立を契機として、演出数値 20 が「0」（終了数値）とされる（図 5（d - 1）参照）。失敗結末となる場合には、演出数値 20 が「1」（限界数値）である状態が維持される（図 5（d - 2）参照）。このように、操作手段 10 の操作が積極的になされれば、基本的には（変化抽選の当選確率が設定よりも極めて低くなるようなイレギュラーな事象が発生した場合を除き）、演出数値 20 が「1」となるまで進行し、その後、予め決められている結末（成功結末または失敗結末）に応じ、演出が進行することになる。

10

【0032】

なお、成功結末となる場合には、演出数値 20 が「1」である段階で複数の演出画像 21 が表示されていても（図 5（c）参照）、演出数値 20 が「0」となることを契機として全ての演出画像 21 が消去される（図 5（d - 1）参照）。このように、演出画像 21 が一つ消去されることと、演出数値 20 が単位変化量分変化することがリンクするのは、あくまで演出数値 20 が単位変化量よりも大きい状態にあるとき（通常状態にあるとき）である。

【0033】

ある単位演出の開始時点にて表示された演出画像 21 の全てが消滅した場合（図 4（d）参照）には、次の単位演出（図 5（a）参照）に移行する。つまり、敵キャラクタの全てを倒すことが、次の単位演出が発生する条件とされている。換言すれば、初期数「2」のときは演出数値 20 が 1700（「850」×2）減少することが、初期数「3」のときは演出数値 20 が 1650（「550」×3）減少することが、初期数「4」のときは演出数値 20 が 1600（「400」×4）減少することが、次の単位演出が発生する条件とされる。つまり、初期数の数が多いほど単位変化量は小さくなるように設定されているがゆえに、一の単位演出あたりの減少数は大きく変わらない。なお、一の単位演出あたりの減少数は 1600～1700 であり、演出数値 20 の初期値は「8000」であるため、本実施形態における数値減少演出は、操作手段 10 の操作量が著しく少ない（全く操作がなされない）といった状況である場合を除き、二以上の単位演出が発生するというこ

20

30

【0034】

なお、ある単位演出の開始時点にて表示された演出画像 21 の全てが消滅した場合にそれを示すような画像（例えば「撃破」といった文字を含む画像）が表示されるようにしてもよいが、数値減少演出が終了したと勘違いしてしまうおそれがあるため、このような画像は表示されないようにする（図 4（d）参照）ことが好ましい。すなわち、このような画像が表示されるのは、成功結末に至った場合に限る（図 5（d - 1）参照）ことが好ましい。

【0035】

ある一つの数値減少演出において、単位変化量は常時一定ではない。換言すれば、ある一つの数値減少演出を構成する単位演出は、必ず初期数が同じとなるものではない。例えば、初期数が「4」である単位演出（図 4（a）参照）が発生した後、初期数が「3」である単位演出（図 5（a）参照）が発生しうる。各単位演出の初期数の決定手法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、図 7 に示すように、複数のシナリオ（シナリオ 1～18）のいずれかが抽選により選択され、選択されたシナリオに沿って単位演出（最大 5 回）が実行される。図 7 から分かる通り、一の数値減少演出において、ある単位演出の初期数は、それよりも前の単位演出の初期数以下となるように設定されている。つまり、新たな単位演出が発生する場合、初期数の増加は発生しない（「維持」または「減少」となる）ように設定されている。このようにすることで、敵を倒しているにも拘わらず、敵が増加しているかのような印象を遊技者に与えてしまうことが防止される。また、

40

50

演出が進行するにつれて、単位変化量が増加することはあっても、単位変化量が減少することがないという設定となるため、演出が進行するにつれて遊技者の操作意欲が大きくなることに期待できる。

【 0 0 3 6 】

なお、上記のようにシナリオ（パターン）の抽選により各単位演出の初期数が決定される手法はあくまで一例である。例えば、単位演出の発生が決定される度に、当該単位演出の初期数を決定する抽選（個別抽選）が行われるようにしてもよい。このような個別抽選が行われるような構成であることを前提とする場合であっても、ある単位演出の初期数は、それよりも前の単位演出の初期数以下となるように制御されるとよい。例えば、初期数「3」の単位演出が発生した場合には、次の単位演出の初期数は「3」または「2」となるように（初期数「4」となることはないように）個別抽選が実行されるようにする。また、初期数「2」の単位演出が発生した場合には、それ以降の単位演出は初期数「2」で維持されるようにする（個別抽選を行わずに初期数「2」が維持されるようにしてもよい）。

10

【 0 0 3 7 】

また、数値減少演出が成功結末となる蓋然性が、単位演出の初期数により示唆される構成としてもよい。例えば、ある単位演出の初期数が、その一つ前の単位演出の初期数よりも少なくなるかどうかの個別抽選が実行される（個別抽選に当選した場合には初期数の減少が発生し、非当選の場合には初期数が維持される）ものとする。当該個別抽選に当選する確率が、数値減少演出が成功結末となる場合の方が、数値減少演出が失敗結末となる場合よりも高いものとする。このようにすれば、数値減少演出が成功結末となるときのの方が、単位演出の初期数が少なくなりやすい設定となるため、初期数（単位演出開始時の演出画像21の数）に注目すべき演出形態となる。

20

【 0 0 3 8 】

以上説明したように、本実施形態における数値減少演出は、演出画像21の数により、演出数値20の減少の程度（単位変化量）が異なるという面白みのあるものである。

【 0 0 3 9 】

また、単位演出毎に演出画像21の数（初期数）が変化しうるものであるため、一の数値減少演出において単位変化量が変わることがあるという変化に富んだ演出形態とすることができる。

30

【 0 0 4 0 】

また、単位演出の初期数（単位演出開始時点における演出画像21の数）が多くなるほど、単位変化量が小さくなるような設定とすることで、一の単位演出あたりの演出数値20の変化量の差を小さくすることが可能である（本実施形態では1600～1700の範囲に収められており、差が小さい）。

【 0 0 4 1 】

また、演出画像21は、演出数値20が単位変化量分変化する時に消去されるものであるため、演出画像21の消去（敵を倒すこと）と、演出数値20がリンクしているという印象を遊技者に与える演出形態とすることが可能である。

【 0 0 4 2 】

40

なお、上記数値減少演出に関する説明は、操作有効期間中に遊技者が積極的に操作手段10を操作した（操作量が十分である）と仮定した場合におけるものである。操作量が不十分であり、演出がほとんど進行しない状況も発生しうる（積極的な操作がなされた場合であっても変化抽選に当選しなければ演出は進行しないが、変化抽選に当選する確率は高いため、積極的な操作がなされれば演出はそれなりに進行する）。例えば、一回目の単位演出で演出が終了することも起こりうる。本実施形態では、結末を示す段階まで演出が進行しなかった場合であっても、操作有効期間終了後は強制的に結末（成功結末または失敗結末）に移行するように設定されている。結末を示す段階まで演出が進行しなかった場合には、結末の内容が分からないまま演出が終了するような構成としてもよい。

【 0 0 4 3 】

50

以下、上記数値減少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、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。

【0044】

○第一具体例

上記実施形態では、操作手段10の操作が所定条件を満たした場合に演出数値20が減少するものであることを説明したが、「減少」に限られるものではない。所定条件を満たした場合に演出数値20が「増加」する態様であってもよい。例えば、演出数値20の初期値が「0」とされ、そこから増加した演出数値20が終了数値（例えば「1000」）に到達することが遊技者に有利な事象として設定されている構成としてもよい。

10

【0045】

○第二具体例

上記実施形態では、演出画像21の数により単位変化量が示唆されることを説明したが、演出画像21を用いた示唆であれば「数」に限られるものではない。例えば、演出画像21として複数種の態様の画像のうちのいずれかが表示されるものとする。そして、表示される演出画像21の種類（態様）に応じ、単位変化量が異なるものとする（図8参照）。演出画像21が敵キャラクタであるのであれば、複数種の敵キャラクタのいずれかが表示されることになる。敵キャラクタ毎に異なる強さを設定し、強い敵キャラクタが表示された場合ほど単位変化量が小さい（図8に示した例でいえば、敵Aが最も強く、敵Cが最も弱い設定とする）といった演出形態とすることも可能である。

20

【0046】

○第三具体例

上記実施形態では、単位演出における演出画像21の数（初期数）が多くなるほど、単位変化量が小さくなる設定とであることを説明したが、その逆の設定、すなわち演出画像21の数（初期数）が多くなるほど、単位変化量が大きくなる設定としてもよい。このようにすれば、演出画像21の数が多くなるほど、一の単位演出あたりの演出数値20の変化量が多くなるという演出形態とすることが可能である。

【0047】

○第四具体例

上記実施形態における数値減少演出は、単位演出が連続的に発生するものであり、単位演出毎に単位変化量が異なりうる構成であることを説明したが、このような構成でなくともよい。数値減少演出発生時に演出画像21が表示され、その演出画像21により単位変化量が示唆されるものとしてもよい。ただし、演出を通じて単位変化量が一定である構成となるため、上記実施形態のように演出途中で単位変化量が変わっていくという面白さは得られない。

30

【0048】

○第五具体例

上記実施形態では、操作手段10の操作がなされる度に行われる変化抽選に当選することを所定条件の成立とし、それを契機として単位変化量分の演出数値20が変化することを説明した。当該変化抽選の当選確率が、単位変化量に応じて異なるものとする。具体的には、単位変化量が小さい場合ほど、変化抽選に当選する確率が高くなるように設定されているものとする（図9参照）。上記実施形態に則していえば、初期数（演出画像21の数）が多いほど、変化抽選に当選する確率が高いということである。遊技者の視点でいえば、単位演出開始時における敵キャラクタの数が多いほど、一の敵キャラクタを倒すのが容易であるともいえる。

40

【0049】

単位変化量が多いということは、変化抽選の当選一回あたりの演出数値20が終了数値（限界数値）に近づく度合いが多いということになる。仮に、変化抽選に当選する確率が同じであるとする、単位変化量が多いものほど終了数値（限界数値）に至るまでの時間が短くなってしまふ（短時間で結末が分かてしまい面白みに欠けるケースが生じう

50

る)。すなわち、実質的な演出実行時間（演出数値 20 の減少が生じうる状況にある時間）がばらついてしまう。本例のような設定とすることは、このような実質的な演出実行時間のばらつきを低減することに資するといえる。特に、上記実施形態における数値減少演出のように、演出数値 20 の初期値が一定（「8000」）である構成とするのであれば、当該初期値の増減により実質的な演出実行時間を調整することはできないから、本例のような設定として実質的な演出実行時間のばらつきを低減することが望ましいといえる。

【0050】

○第六具体例（第五具体例をさらに具体化した例）

変化抽選に当選する確率が、演出途中で変化するようにしてもよい。具体的には、演出数値 20 に応じて変化抽選の当選確率が変化するものとする。例えば、演出数値 20 が「1000」以上の状態（「8000」～「1000」までの間）では、上記第五具体例にて説明した当選確率、すなわち単位変化量が小さい場合ほど、変化抽選に当選する確率が高く設定とし、「1000」未満の状態に移行してからは、単位変化量が小さい場合ほど、変化抽選に当選する確率が低くなるように設定する（図 10 参照）。このようにすることで、演出途中で演出数値 20 の変化が生じる蓋然性（所定条件が成立する蓋然性）が変化するという面白みのある演出形態とすることが可能である。

10

【0051】

なお、このような変化抽選の当選確率の変化が、結末に至るまでに二回以上発生するような構成としてもよい。例えば、数値減少演出が成功結末となる場合において、演出数値 20 「1」から「0」（終了数値）に変化するかどうかの変化抽選の当選確率が、それまでの当選確率と異なるような構成としてもよい。

20

【0052】

2 - 2) 隠れ操作演出

隠れ操作演出（図 11 参照）は、遊技者に対し操作手段 10 の操作が促されないものの、所定の操作有効期間内（操作が促されないのであるから、操作有効期間も明確に示されるものではない）における操作手段 10 の操作が演出に反映されるというものである。上述した数値減少演出のように、操作画像 27 や指示画像 28、メータ画像 29 といったものは表示されない（図 11（a）参照）。

【0053】

隠れ操作演出は、事前演出および事後演出を含む。事前演出は、演出上のキャラクタ（以下、キャラクタ A とする）が所定のセリフ（言葉）を発しているかのように表示される演出である。本実施形態では、キャラクタ A が「敵はどこだ」というセリフを発しているかのような画像が表示される（図 11（a）参照）。当該事前演出が実行されている最中の少なくとも一部の期間が、隠れ操作演出の操作有効期間（遊技者には明示されないため、以下隠れ操作有効期間と称する）とされている。本実施形態では、キャラクタ A のセリフが表示されている期間と、隠れ操作有効期間は略一致するように設定されている。

30

【0054】

隠れ操作有効期間中に操作手段 10 の操作が検出されなかった場合には隠れ操作演出は通常態様となり、隠れ操作有効期間中に操作手段 10 の操作が検出された場合には隠れ操作演出は特別態様となる。当該通常態様と特別態様は、事前演出の態様は同じであるものの、事後演出の態様が異なるものである。以下の説明においては、通常態様時の事後演出を通常事後演出と、特別態様時の事後演出を特別事後演出とする。通常態様時には特別事後演出は実行されないし、特別態様時には通常事後演出は実行されない。

40

【0055】

通常事後演出は、事前演出と同じ演出要素を含むものとされる。本実施形態では、当該演出要素は「キャラクタ」とされる。つまり、通常事後演出は、事前演出と同じキャラクタ A を用いた演出とされる。また、本実施形態における通常事後演出は、事前演出からの連続性（継続性）が感じられるような態様とされる。事前演出が本実施形態のような「セリフ演出」であるとするのであれば、事前演出のセリフからの連続性（継続性）が感じられるようなセリフをキャラクタ A が発するものとされる。本実施形態では、キャラクタ A

50

が「見当たらないな」というセリフを発しているかのような画像が表示されることが通常事後演出とされている（図 1 1（b - 1）参照）。

【 0 0 5 6 】

通常事後演出は、隠れ操作演出を含む報知演出に対応する当否判定結果（対象当否判定結果）が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）を示唆するものではない。本実施形態では、通常事後演出の態様は一種類のみ（「敵はどこだ」という事前演出に対応する通常事後演出の態様が一種類のみであるということである。複数種の事前演出が発生しうるものとするのであれば、それぞれに対応する異なる態様の通常事後演出が設定されていてもよい）である。つまり、隠れ操作有効期間中に操作手段 1 0 が操作されなければ、必ず、キャラクタ A が「見当たらないな」というセリフを発する通常事後演出が実行されるため、当該通常事後演出が大当たり信頼度を示唆するようなものとはなり得ない。なお、「敵はどこだ」という事前演出に対応する通常事後演出の態様が複数種設定されているものの、いずれの種類の通常事後演出が発生しても、大当たり信頼度には変わりはない構成としてもよい。

10

【 0 0 5 7 】

特別事後演出は、通常事後演出とは異なる態様の演出である。特別事後演出の態様は、複数種設定されている。当該複数種の態様のいずれもが、通常事後演出の態様とは異なる。特別事後演出は、いずれも、キャラクタ A とは異なるキャラクタ（以下、キャラクタ B とする）を用いた演出である（図 1 1（b - 2）、図 1 2 参照）。つまり、特別事後演出は、事前演出や通常事後演出を構成する演出要素とは異なる種類の演出要素を用いたものであるといえる。特別態様は、事前演出として用いられるキャラクタ（キャラクタ A）と事後演出として用いられるキャラクタ（キャラクタ B）が異なるものであるため、当該キャラクタ同士が会話しているかのような印象を遊技者に与えるものであるともいえる。事前演出と事後演出のキャラクタが同じ（ともにキャラクタ A）である通常態様は、このような印象を与えるものではない。

20

【 0 0 5 8 】

本実施形態では、特別事後演出として、第一特別事後演出、第二特別事後演出、第三特別事後演出の三種類（三つの態様）が設定されている（図 1 2 参照）。当該特別事後演出の種類の数は適宜増減可能である。隠れ操作有効期間中に操作手段 1 0 が操作されたときには、当該三種類の特別事後演出のうちのいずれかが発生する。本実施形態では、第一特別事後演出はキャラクタ B が「ピンチだ」というセリフを発しているかのような画像が表示されるものであり、第二特別事後演出はキャラクタ B が「チャンスだ」というセリフを発しているかのような画像が表示されるものであり、第三特別事後演出はキャラクタ B が「激熱だ」というセリフを発しているかのような画像が表示されるものとされる。これら三種類の特別事後演出のうちのいずれが発生するかは、対象当否判定結果が大当たりとなるか否かを踏まえて決定される。本実施形態では、第一特別事後演出、第二特別事後演出、第三特別事後演出（最も高い）の順で、対象当否判定結果の大当たり信頼度が高くなるように各演出が出現するよう制御される。

30

【 0 0 5 9 】

以上説明したように、本実施形態における隠れ操作演出は、隠れ操作有効期間中に操作手段 1 0 が操作された場合に限り事後演出が発生するというものではなく、隠れ操作有効期間中に操作手段 1 0 が操作されなくても事後演出（通常事後演出）は実行されるものであることを前提とし、隠れ操作有効期間中に操作手段 1 0 が操作された場合には、通常事後演出とは異なる態様の事後演出（特別事後演出）が発生するという面白みのある演出形態である。

40

【 0 0 6 0 】

そして、通常事後演出は対象当否判定結果の大当たり信頼度を示唆するものではないものの、特別事後演出（第一特別事後演出～第三特別事後演出のいずれが発生するか）は大当たり信頼度を示唆するものであるから、隠れ操作演出の存在を知っている遊技者や、隠れ操作有効期間中に偶然操作手段 1 0 を操作した遊技者は、特別事後演出による大当たり

50

信頼度の示唆作用を享受することができる。隠れ操作演出の存在を知っている遊技者にとってみれば、隠れ操作有効期間中に操作手段 10 を操作することは、事後演出の態様を変化させるということだけでなく、信頼度示唆がなされるという点において意義があるものといえる。

【0061】

また、通常事後演出は、事前演出を構成する演出要素と同じ種類の演出要素（キャラクタ A）を含むのである一方、特別事後演出は、事前演出を構成する演出要素と異なる種類の演出要素（キャラクタ B）を含むのであることから、隠れ操作有効期間中における操作手段 10 の操作の有無に応じた違い（通常事後演出と特別事後演出の違い）が明確になる。

【0062】

以下、上記隠れ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、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。

【0063】

○第一具体例

上記実施形態における特別事後演出は、セリフの内容により対象当否判定結果の大当たり信頼度が示唆されるものであることを説明したが、これに限られるものではない。つまり、複数種の特別事後演出の態様の差を設定する手法は上記実施形態にて説明したものに限られない。

【0064】

例えば、複数種の特別事後演出のそれぞれは、セリフを囲む枠の形態（色や形等）が異なるものとする。第一特別事後演出～第三特別事後演出は、第一特別事後演出は枠の色が青、第二特別事後演出は枠の色が緑、第三特別事後演出は枠の色が赤というように、枠の色により大当たり信頼度が示唆されるものとする（図 13 参照）。この場合、セリフの内容はどのようなものであってもよい。

【0065】

○第二具体例

複数種の特別事後演出における信頼度示唆要素以外の演出要素が、通常事後演出と同じ態様であるとする。例えば、第一具体例にて説明したように「枠の色」が信頼度示唆要素として設定されるものとする。この場合には、「枠の色」以外の演出要素は、通常事後演出と各種の特別事後演出とで同じであるとする。上記実施形態のようにキャラクタ A が「見当たらないな」というセリフを発する通常事後演出とする（図 14（a）参照）のであれば、第一特別事後演出～第三特別事後演出もキャラクタ A が「見当たらないな」というセリフを発するものとする（図 14（b-1）～（b-3）参照）。そして、通常事後演出は枠の色が白である（図 14（a）参照）のに対し、第一特別事後演出～第三特別事後演出のそれぞれは枠の色が青、緑、赤である（図 14（b-1）～（b-3）参照）とする。

【0066】

このようにすれば、通常事後演出（通常態様）と特別事後演出（特別態様）の違いは、特別事後演出時における信頼度示唆要素に関わるもの（枠の色）だけとなる（なお、隠れ操作演出に関する画像の違いをいうものであって、識別図柄 80 等の隠れ操作演出を構成する画像以外の画像の違いは生じうる）。遊技者にとってみれば、通常事後演出（通常態様）と特別事後演出（特別態様）の「違い」が強調されることになるため、当該「違い」によって大当たり信頼度が示唆されているのではないかということを感じ取ることが容易になる。

【0067】

○第三具体例

上記実施形態では、隠れ操作有効期間中に操作手段 10 が操作されなかったときに実行される通常事後演出は、対象当否判定結果の大当たり信頼度を示唆するものではない一方、隠れ操作有効期間中に操作手段 10 が操作されたときに実行される特別事後演出は、対

10

20

30

40

50

象当否判定結果の大当たり信頼度を示唆するものであることを説明したが、これはあくまで一例である。

【 0 0 6 8 】

例えば、上記実施形態とは逆の設定とすることが考えられる。すなわち、通常事後演出は大当たり信頼度を示唆するものである一方、特別事後演出は大当たり信頼度を示唆するものではない設定とする。なお、この場合、通常事後演出は、大当たり信頼度を示唆する複数種の態様が設定されていることを要する。このような構成とすれば、（隠れ操作演出の存在を知っている遊技者は）大当たり信頼度の示唆を享受したいときは操作手段 1 0 を操作せず、大当たり信頼度の示唆を享受したくないとき（大当たり信頼度を知らずに楽しみたいとき）には操作手段 1 0 を操作するという遊技性を実現することが可能である。

10

【 0 0 6 9 】

なお、通常事後演出および特別事後演出のいずれもが大当たり信頼度を示唆しない構成とすることや、通常事後演出および特別事後演出のいずれもが大当たり信頼度を示唆する構成とすることも可能である。ただし、上記実施形態や本例の構成のように、隠れ操作有効期間中における操作の有無に応じ、大当たり信頼度が示唆されるかどうかが決まるような設定とした方が、隠れ操作有効期間中における操作に意味をもたせることができるといえる。

【 0 0 7 0 】

○第四具体例

上記隠れ操作演出（隠れ操作有効期間）は、その発生が遊技者に明確に示されるものではないことを説明したが、表示領域に表示される画像によって、その発生が明確に示されるもの（その発生を遊技者の誰しもが把握できるように示されるもの）でなければよい。例えば、隠れ操作有効期間中には、操作手段 1 0 に設けられた発光部が発光する等して、隠れ操作有効期間中であることが暗に示唆されるようにしてもよい。また、このような隠れ操作有効期間中であることの示唆をするかどうか、公知のカスタマイズ機能を利用して遊技者が選択可能な構成としてもよい。

20

【 0 0 7 1 】

2 - 3) 図柄演出

図柄演出は、操作手段 1 0 を表した図柄（操作図柄 3 1 ）を利用した演出である。本実施形態では、第一操作手段 1 1 に対応する第一操作図柄 3 1 1、第二操作手段 1 2 に対応する第二操作図柄 3 1 2 が存在する（図 1 5（a）参照）。これらの操作図柄 3 1 は、対応する操作手段 1 0 を模したものであってもよいし、多少変形して（デフォルメして）表したものであってもよい。つまり、各操作図柄 3 1 は、対応する操作手段 1 0 を表したものであるということを遊技者が理解できるようなものであればよい。本実施形態における第一操作手段 1 1 は押しボタンであるため、第一操作図柄 3 1 1 は当該押しボタンを表したかのような態様とされ、第二操作手段 1 2 は「剣」の形を模したデバイスであるため、第二操作図柄 3 1 2 は当該「剣」を表したかのような態様とされる。

30

【 0 0 7 2 】

第一操作図柄 3 1 1 と第二操作図柄 3 1 2 に、一または複数のブランク図柄 3 9 を加えたものを一つの図柄群（以下、第一操作図柄 3 1 1、第二操作図柄 3 1 2、ブランク図柄 3 9 をまとめて（これらの図柄の上位概念を）演出図柄 3 0 と、これらの図柄群を演出図柄 3 0 群と称することもある）とする（図 1 5（a）参照）。本実施形態における図柄演出では、三つの演出図柄 3 0 群が変動表示され、それぞれの演出図柄 3 0 群から一の演出図柄 3 0 が選択されて停止する。つまり、最終的に三つの演出図柄 3 0 による組み合わせ（演出図柄 3 0 組み合わせ）が構築される。なお、当該図柄演出は、対象当否判定結果を報知する報知演出の一部として実行されるものであるから、図柄演出が実行されている最中においても、当否判定結果を報知する識別図柄 8 0 は表示領域の隅の方に小さく表示される。つまり、図柄演出中は、識別図柄 8 0 群は演出図柄 3 0 群とは別に表示され、演出図柄 3 0 群を構成する図柄には識別図柄 8 0 は含まれない。図柄演出の実行中では、識別図柄 8 0 よりも演出図柄 3 0 の方が大きく表示される。したがって、遊技者によっては、

40

50

常態において表示される識別図柄 8 0 が演出図柄 3 0 に置き換わったかのような印象を受けることになる。

【 0 0 7 3 】

三つの演出図柄 3 0 群の変動が停止し、演出図柄 3 0 組み合わせが構築されたとき、当該組み合わせが第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃い（図 1 5（c - 1）参照）、または、第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃い（図 1 5（c - 2）参照）となったときには操作演出に移行する。つまり、同種の操作図柄 3 1 で揃った場合には操作演出に移行する。これ以外の組み合わせとなったとき（図 1 5（b）参照）には操作演出には移行しない。なお、本実施形態では、有効となる演出図柄 3 0 組み合わせは一つのみ（いわゆる有効ラインが一つのみ）であるが、複数の演出図柄 3 0 組み合わせが構築され、いずれかの組み合わせが同種の操作図柄 3 1 で揃うかどうかに応じ、操作演出に移行するかどうかが決まる構成としてもよい。本実施形態では、操作演出に移行した場合には対象当否判定結果が大当たりとなる可能性が残り、操作演出に移行しなかった場合には対象当否判定結果がはずれとなることが確定する。つまり、第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃いや第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃いは、遊技者にとって有利な事象であるといえることができる。

10

【 0 0 7 4 】

第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃いとなったとき（図 1 5（c - 1）参照）には、遊技者に対し、第一操作手段 1 1（本実施形態では押しボタン）の操作が促される操作演出（以下、第一操作演出と称する）に移行する（図 1 6（b - 1）参照）。第一操作手段 1 1 の操作が促される演出であれば、第一操作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、操作有効期間中に第一操作手段 1 1 が操作されることを契機として、対象当否判定結果が大当たりかどうかを示される（操作有効期間中に第一操作手段 1 1 が操作されなければ操作有効期間の終了を契機として、対象当否判定結果が大当たりかどうかを示される）（図 1 6（c - 1）（c - 2）参照）。つまり、第一操作演出は、その結末により当否判定結果を報知する演出とされている。ただし、これはあくまで一例である。第一操作演出が成功結末となれば、別の演出（リーチ演出等）に移行した上で、対象当否判定結果が大当たりとなる可能性が残存するような構成（失敗結末となれば対象当否判定結果がはずれとなる）としてもよい。

20

【 0 0 7 5 】

第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃いとなったとき（図 1 5（c - 2）参照）には、遊技者に対し、第二操作手段 1 2（本実施形態では「剣」の形を模した操作手段 1 0）の操作が促される操作演出（以下、第二操作演出と称する）に移行する（図 1 6（b - 2）参照）。第二操作手段 1 2 の操作が促される演出であれば、第二操作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、操作有効期間中に第二操作手段 1 2 が操作されることを契機として、対象当否判定結果が示される（操作有効期間中に第二操作手段 1 2 が操作されなければ操作有効期間の終了を契機として、対象当否判定結果が示される）（図 1 6（c - 1）（c - 2）参照）。つまり、第二操作演出は、第一操作演出と同様に、その結末により当否判定結果を報知する演出とされている。ただし、これはあくまで一例である。第二操作演出が成功結末となれば、別の演出（リーチ演出等）に移行した上で、対象当否判定結果が大当たりとなる可能性が残存するような構成（失敗結末となれば対象当否判定結果がはずれとなる）としてもよい。

30

40

【 0 0 7 6 】

第一操作演出が発生した場合よりも、第二操作演出が発生した場合の方が、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高くなるように設定されている。つまり、第一操作演出よりも第二操作演出の方が大当たり信頼度は高い。そのため、図柄演出が発生した場合、遊技者は第一操作図柄 3 1 1 および第二操作図柄 3 1 2 のいずれかが揃うことを願いつつも、どうせ揃うのであれば第二操作図柄 3 1 2 であることを願う遊技性となる。

【 0 0 7 7 】

図柄演出における演出図柄 3 0 群の変動態様は適宜設定することが可能である。複数種の変動態様が設けられ、いずれの変動態様が発生するかに応じて、操作図柄 3 1 の三つ揃

50

いとなる蓋然性が異なるものとしてもよい。例えば、三つの演出図柄 3 0 群のそれぞれの変動が停止する順が異なりうるものとし、当該順により操作図柄 3 1 が揃う蓋然性が異なるものとするのが考えられる。このようにすることで、遊技者は演出図柄 3 0 群の変動態様にも注目することになる。

【 0 0 7 8 】

また、三つの演出図柄 3 0 群のうちの二つから選択された演出図柄 3 0 が同じ種類の操作図柄 3 1 となる状態を「リーチ」とし、「リーチ」が成立した場合には、残り一つの演出図柄 3 0 群から選択される演出図柄 3 0 がリーチを構成する操作図柄 3 1 と同じものとなるかを「煽る」ような演出（リーチ演出）が発生してもよい。当該リーチ演出として複数種の態様が設定されたものとし、これにより操作図柄 3 1 が揃う蓋然性が示唆されるようにしてもよい。このようにすることで、リーチが成立したときにどのようなリーチ演出が発生するかに遊技者が注目することになる。

10

【 0 0 7 9 】

図柄演出において、第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃いや第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃いが発生したときには、揃った操作図柄 3 1 がひとまとまりとなるかのような表示がなされる。第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃いが発生したときには、第一操作図柄 3 1 1 がひとまとまりとなり（図 1 6（a - 1）参照）、第一操作手段 1 1 を表した画像（第一操作画像 2 7 1）が一つ表示された状態となる。同様に、第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃いが発生したときには、第二操作図柄 3 1 2 がひとまとまりとなり（図 1 6（a - 2）参照）、第二操作手段 1 2 を表した画像（第二操作画像 2 7 2）が一つ表示された状態となる。

20

【 0 0 8 0 】

操作図柄 3 1 の三つ揃いが発生するということは、操作演出に移行するというところ、操作図柄 3 1 がひとまとまりとなって生じた操作画像 2 7 は、操作演出にて用いられる。つまり、操作演出においては、操作手段 1 0 の操作を促すため（遊技者に対して操作手段 1 0 を操作すべき状況であることを示すため）に、対応する操作手段 1 0 を表した画像が表示されるところ、当該画像として上記操作画像 2 7 が用いられるような演出の流れとなる。具体的には、図柄演出において第一操作図柄 3 1 1 の三つ揃いが発生したときには、第一操作図柄 3 1 1 がひとまとまり（図 1 6（a - 1）参照）となって第一操作画像 2 7 1 となり、操作演出においては当該第一操作画像 2 7 1 を用いて第一操作手段 1 1 の操作が促される（図 1 6（b - 1）参照）。同様に、図柄演出において第二操作図柄 3 1 2 の三つ揃いが発生したときには、第二操作図柄 3 1 2 がひとまとまり（図 1 6（a - 2）参照）となって第二操作画像 2 7 2 となり、操作演出においては当該第二操作画像 2 7 2 を用いて第二操作手段 1 2 の操作が促される（図 1 6（b - 2）参照）。

30

【 0 0 8 1 】

なお、このような流れの演出を通じて、第一操作画像 2 7 1 や第二操作画像 2 7 2 が多少変化することは許容されるものとする。端的に言えば、第一操作手段 1 1 を表した画像であると遊技者が理解できる範囲で第一操作画像 2 7 1 を変化させることや、第二操作手段 1 2 を表した画像であると遊技者が理解できる範囲で第二操作画像 2 7 2 を変化させることは許容されるものとする。例えば、操作図柄 3 1 が対応する操作手段 1 0 をデフォルメしたものである場合には、当該操作図柄 3 1 がひとまとまりとなったものも操作手段 1 0 をデフォルメしたものとなる。操作演出時に表示される操作画像 2 7 をよりリアルなものとするため、操作図柄 3 1 がひとまとまりとなってなる画像（デフォルメされた画像）を、実際の操作手段 1 0 に近づけるように変化させることが考えられる。また、操作図柄 3 1 がひとまとまりとなってなる画像を、操作演出において大きくさせることも考えられる。

40

【 0 0 8 2 】

このように、本実施形態における図柄演出は、操作図柄 3 1 が揃うことで操作手段 1 0 の操作が促される操作演出が実行されるという斬新なものであるため、遊技の趣向性を高めることが可能である。

【 0 0 8 3 】

50

本実施形態のように複数種の操作手段 1 0 (第一操作手段 1 1、第二操作手段 1 2) が設けられ、それぞれに対応する操作図柄 3 1 (第一操作図柄 3 1 1、第二操作図柄 3 1 2) を含む演出図柄 3 0 群が変動表示され、揃った操作図柄 3 1 に対応する操作手段 1 0 の操作が促される操作演出が実行されるようにすれば、いずれの操作図柄 3 1 が揃うかにも遊技者が注目する演出形態とすることが可能である。

【 0 0 8 4 】

また、図柄演出において揃った操作図柄 3 1 がひとまとまりとなったものが操作演出で用いられる操作画像 2 7 となるように構成されているから、図柄演出から操作演出までの流れが円滑で分かりやすいものとなる。

【 0 0 8 5 】

また、演出図柄 3 0 群には、当否判定結果を報知する識別図柄 8 0 が含まれない。識別図柄 8 0 が含まれると、図柄演出がどのような演出なのか分かりにくくなるから、識別図柄 8 0 が含まれないものとする (操作図柄 3 1 が強調されるようにする) が好ましい。

【 0 0 8 6 】

以下、上記図柄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、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。

【 0 0 8 7 】

○第一具体例

上記実施形態における図柄演出は、複数種の操作手段 1 0 のそれぞれに対応する複数種の操作図柄 3 1 が設定されたものであることを説明したが、一種の操作手段 1 0 に対応する一種の操作図柄 3 1 のみが設定された構成 (演出図柄 3 0 群に、一種の操作図柄 3 1 のみが含まれる構成) としてもよい。

【 0 0 8 8 】

○第二具体例

対象物が同じであっても、操作演出にて要求される操作態様が異なるものは、異なる種類の操作手段であるとする。例えば、後方に「押す」こと (第一操作態様) も可能であるし、手前に「引く」こと (第二操作態様) も可能である操作手段を備えた構成において、第一操作態様で操作することを想定した当該操作手段と、第二操作態様で操作することを想定した当該操作手段は、「異なる種類の操作手段」であるとする。つまり、操作態様が異なるものは、操作手段の種類として異なるものとする。この場合、それぞれの操作態様に応じた操作図柄 3 1 が設定される。上述した例でいえば、第一操作態様で操作する操作手段 A に対応した操作図柄 A と、第二態様で操作する操作手段 B (対象物としては操作手段 A と B は同じである) に対応した操作図柄 B が演出図柄 3 0 として設定されることになる。操作図柄 A と操作図柄 B の態様の違いを設定する手法はどのようなものであってもよい。図柄としての形状は同じであるが、色が異なるといった構成としてもよい。また、各操作図柄 3 1 が「操作態様」を示すような文字や図形を含むものとしてもよい。例えば、操作図柄 A は「押す」という文字を含み、操作図柄 B は「引く」という文字を含むものとする。

【 0 0 8 9 】

また、少なくとも一部が共通するものであっても、操作手段としての形状や形態が異なるものは、「異なる種類の操作手段」であるとする。例えば、いわゆる押しボタンとして、遊技者に操作させる際の突出量を変化させることができるものである場合、通常状態にある押しボタンと、通常状態よりも突出量が大きい突出状態にある押しボタンとは、「異なる種類の操作手段」であるとする。この場合、それぞれの形状や形態に応じた操作図柄 3 1 が設定される。上述した例でいえば、通常状態にある押しボタンに対応した操作図柄 X と、突出状態にある押しボタンに対応した操作図柄 Y が演出図柄 3 0 として設定されることになる。操作図柄 X と操作図柄 Y の態様の違いを設定する手法はどのようなものであってもよい。操作図柄 X よりも操作図柄 Y の方が、「突出した状態」にあることが分かるような態様の差が設定されているものとすることが考えられる。また、図柄としての形状

10

20

30

40

50

は同じであるが、色が異なるといった構成としてもよい。

【 0 0 9 0 】

○第三具体例

上記実施形態における図柄演出では、操作図柄 3 1 と一緒にブランク図柄 3 9 が演出図柄 3 0 として変動表示されることを説明したが、演出図柄 3 0 群にブランク図柄 3 9 が含まれない構成としてもよい。この場合、演出図柄 3 0 群が操作図柄 3 1 のみによって構成されるものとするのであれば、複数種の操作図柄 3 1 が設定される必要がある。換言すれば、複数種の操作手段 1 0 が設けられ、各操作手段 1 0 に対応する操作図柄 3 1 が設定された構成である必要がある。図柄演出は、各演出図柄 3 0 群から一の演出図柄 3 0 が選択された結果、同じ操作図柄 3 1 が揃うかどうかを示す演出であるから、各演出図柄 3 0 群が操作図柄 3 1 のみから構成されるものとするのであれば、操作図柄 3 1 が複数種存在する必要がある。

10

【 0 0 9 1 】

○第四具体例

図柄演出発生の度に、演出図柄 3 0 群に含まれる演出図柄 3 0 の構成が異なりうるものとする。例えば、上記実施形態のように、演出図柄 3 0 として、第一操作図柄 3 1 1、第二操作図柄 3 1 2 が設定されている場合において、第一操作図柄 3 1 1 および第二操作図柄 3 1 2 の両方が演出図柄 3 0 群に含まれる図柄演出（図 1 7（a）参照）が発生することもあるれば、第一操作図柄 3 1 1 および第二操作図柄 3 1 2 の一方が演出図柄 3 0 群に含まれない図柄演出（図 1 7（b）（c）参照）が発生することもある構成とする。

20

【 0 0 9 2 】

本例のような構成とする場合、演出図柄 3 0 群に含まれるある種の操作図柄 3 1 が含まれるかどうかにより、その後の展開が示唆されるものとすることができる。例えば、演出図柄 3 0 群に第一操作図柄 3 1 1 は含まれるものの、第二操作図柄 3 1 2 が含まれない場合（図 1 7（b）参照）には、図柄演出後、第一操作演出が発生する可能性はあるものの、第二操作演出が発生する可能性はないということである。一方、演出図柄 3 0 群に第二操作図柄 3 1 2 は含まれるものの、第一操作図柄 3 1 1 が含まれない場合（図 1 7（c）参照）には、図柄演出後、第二操作演出が発生する可能性はあるものの、第一操作演出が発生する可能性はないということである。上記実施形態と同様に、第一操作演出よりも第二操作演出の方が大当たり信頼度が高いものとして設定されているのであれば、「演出図柄 3 0 群に第一操作図柄 3 1 1 は含まれるものの、第二操作図柄 3 1 2 が含まれない」（図 1 7（b）参照）ことよりも、「演出図柄 3 0 群に第二操作図柄 3 1 2 は含まれるものの、第一操作図柄 3 1 1 が含まれない」（図 1 7（c）参照）ことの方が遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。

30

【 0 0 9 3 】

また、演出図柄 3 0 群に第一操作図柄 3 1 1 と第二操作図柄 3 1 2 の両方が含まれる場合（図 1 7（a）参照）には、当然、図柄演出後、第一操作演出が発生することもあるれば、第二操作演出が発生することもあるということになる。信頼度の低い第一操作演出の発生する可能性が排除されているという点において、「演出図柄 3 0 群に第二操作図柄 3 1 2 は含まれるものの、第一操作図柄 3 1 1 が含まれない」（図 1 7（c）参照）ことは、「演出図柄 3 0 群に第一操作図柄 3 1 1 と第二操作図柄 3 1 2 の両方が含まれる」（図 1 7（a）参照）ことよりも遊技者にとって喜ばしい事象であるともいえる。ただし、別の見方をすれば、大当たりの可能性がある第一操作演出の発生する可能性が排除されているという点において、「演出図柄 3 0 群に第二操作図柄 3 1 2 は含まれるものの、第一操作図柄 3 1 1 が含まれない」（図 1 7（c）参照）ことよりも、「演出図柄 3 0 群に第一操作図柄 3 1 1 と第二操作図柄 3 1 2 の両方が含まれる」（図 1 7（a）参照）ことの方が、遊技者にとって喜ばしい事象であるともいえる。

40

【 0 0 9 4 】

このように、演出図柄 3 0 群にある種の操作図柄 3 1 が含まれないケースが発生しうるようにすることで、その後の展開を示唆する遊技性を実現することが可能である。

50

【 0 0 9 5 】

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 9 6 】

上記実施形態にて説明した操作手段 10 の操作には、実際に遊技機に設けられた有体物（デバイス）が動かされること以外の態様を含むものとする。例えば、遊技者の身体の一部（手等）を検出することが可能なセンサを設け、当該センサに遊技者の身体の一部が検出されることは「操作手段の操作」に含まれるものとする。

【 0 0 9 7 】

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。

10

【 0 0 9 8 】

・手段 1 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し、前記操作手段を継続的に操作することを促す操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記操作演出は、表示装置に表示される演出数値が所定の終了数値に到達することが遊技者に有利な事象として設定されているものであり、前記操作演出において前記操作手段の操作が所定条件を満たしたときの前記演出数値の変化量である単位変化量が、前記表示装置に表示される演出画像の状況に応じて異なることを特徴とする遊技機。

上記遊技機における操作演出は、演出画像の状況により、演出数値の変化の程度（単位変化量）が異なるという面白みのあるものとなる。

20

【 0 0 9 9 】

・手段 1 - 2

前記操作演出は、一または複数の単位演出を含み、当該単位演出が開始される時点における前記演出画像の状況に応じ、当該単位演出での前記単位変化量が異なることを特徴とする手段 1 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、単位演出が発生する度に、単位変化量が変化するという変化に富んだ演出形態とすることが可能である。

【 0 1 0 0 】

・手段 1 - 3

前記単位演出が開始される時点における前記演出画像の数に応じ、前記単位変化量が異なることを特徴とする手段 1 - 2 に記載の遊技機。

30

このようにすることで、演出画像の数に遊技者が注目する演出形態とすることが可能である。

【 0 1 0 1 】

・手段 1 - 4

前記単位演出が開始される時点における前記演出画像の数が多い場合ほど、前記単位変化量が小さいことを特徴とする手段 1 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、一の単位演出あたりの演出数値の変化量の差を小さくすることが可能である（演出画像の数の差が、一の単位演出あたりの演出数値の変化量の差として表れにくい）。

40

【 0 1 0 2 】

・手段 1 - 5

一の前記操作演出において、ある前記単位演出が開始される時点における前記演出画像の数は、それよりも前の前記単位演出が開始される時点における前記演出画像の数以下となるように設定されていることを特徴とする手段 1 - 3 または手段 1 - 4 に記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像の数を少なくすることに遊技者自らが関与したかのような印象を与えることが可能である。

【 0 1 0 3 】

・手段 1 - 6

前記演出画像は、前記演出数値が前記単位変化量分変化する時に消去されることを特徴

50

とする手段 1 - 3 から手段 1 - 5 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像の減少と、演出数値の変化がリンクするような演出形態とすることが可能である。

【0104】

・手段 1 - 7

前記操作手段の操作がなされることを契機として実行される変化抽選に当選することで前記演出数値が前記単位変化量分変化するように設定されており、前記単位変化量が小さい場合ほど、前記変化抽選に当選する確率が高い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。

このようにすることで、実質的な演出実行時間のばらつきを低減すること（短時間で結果が分かってしまうような状況が発生するおそれを低減すること）が可能である。

【0105】

・手段 2 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し前記操作手段の操作が促されないものの、当該操作手段の操作の有無に応じて態様に変化する隠れ操作演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記隠れ操作演出は、事前演出および事後演出を含むものであり、前記隠れ操作演出の態様として、前記操作手段が操作されなかった場合に実行される態様であって、事前演出が実行された後、通常事後演出が実行される通常態様と、前記操作手段が操作された場合に実行される態様であって、前記通常態様時と同じ態様の前記事前演出が実行された後、前記通常事後演出が実行されずに、当該通常事後演出とは異なる態様の特別事後演出が実行される特別態様と、が設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、操作手段が操作された場合には、通常事後演出（操作手段が操作されなかった場合に発生する事後演出）は発生せずに、当該通常事後演出とは異なる態様の特別事後演出が発生するという面白みのある隠れ操作演出を実行することが可能である。

【0106】

・手段 2 - 2

前記通常事後演出は、当否判定結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものではない一方、前記特別事後演出は、当否判定結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものであることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、隠れ操作演出の存在を知っている遊技者、または隠れ操作演出発生時に偶然に操作手段を操作した遊技者は、特別事後演出による当たり信頼度示唆作用を享受することができるという遊技性が実現される。

【0107】

・手段 2 - 3

前記通常事後演出は、前記事前演出を構成する演出要素と同じ種類の演出要素を含むものである一方、前記特別事後演出は、前記事前演出を構成する演出要素と異なる種類の演出要素を含むものであることを特徴とする手段 2 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、通常態様（通常事後演出）と、特別態様（特別事後演出）の違いが明確になる。それゆえ、隠れ操作演出の存在を知らない遊技者が偶然操作手段を操作した場合、隠れ操作演出の存在に気付く蓋然性が高まるといった利点がある。

【0108】

・手段 3 - 1

遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し前記操作手段の操作を促す操作演出を実行する操作演出実行手段と、表示装置に前記操作手段を表した操作図柄を含む図柄群を複数変動表示した上で、複数の前記図柄群のそれぞれから選択された図柄が当該操作図柄で揃った場合、前記操作演出に移行する図柄演出を実行する図柄演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機が実行する図柄演出は、操作図柄が揃うことで操作手段の操作が促される操作演出が実行されるという斬新なものであるため、遊技の趣向性を高めることが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 9 】

・ 手段 3 - 2

複数種の前記操作手段を備えるとともに、複数種の前記操作手段のそれぞれに対応した複数種の前記操作図柄が設定され、複数の前記図柄群のそれぞれは、複数種の前記操作図柄を含み、複数の前記図柄群のそれぞれから選択された図柄がある種の前記操作図柄で揃った場合、当該ある種の操作図柄に対応する前記操作手段の操作が促される前記操作演出に移行することを特徴とする手段 3 - 1 に記載の遊技機。

上記のように、複数種の操作手段が設けられ、それぞれに対応する操作図柄を含む図柄群が変動表示され、揃った操作図柄に対応する操作手段の操作が促される操作演出が実行されるようにすれば、いずれの操作図柄が揃うかにも遊技者が注目する演出形態とすることが可能である。

10

【 0 1 1 0 】

・ 手段 3 - 3

前記図柄演出において揃った前記操作図柄がひとまとまりとなったものが前記操作手段を表した操作画像となり、前記操作演出においては当該操作画像を用いて遊技者に対し前記操作手段の操作が促されることを特徴とする手段 3 - 1 または手段 3 - 2 に記載の遊技機。

このように、図柄演出において揃った操作図柄がひとまとまりとなったものが操作演出で用いられる操作画像となるように構成されていれば、図柄演出から操作演出までの流れが円滑で分かりやすいものとなる。

20

【 0 1 1 1 】

・ 手段 3 - 4

複数の前記図柄群のそれぞれは、当否判定結果を報知する識別図柄を含まないものであることを特徴とする手段 3 - 1 から手段 3 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

図柄群に識別図柄が含まれると、図柄演出がどのような演出なのか分かりにくくなるから、識別図柄が含まれないものとする（操作図柄が強調されるようにする）ことが好ましい。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 2 】

1 遊技機

30

1 0 操作手段

1 1 第一操作手段

1 2 第二操作手段

2 0 演出数値

2 1 演出画像

2 7 操作画像

2 7 1 第一操作画像

2 7 2 第二操作画像

3 0 演出図柄

3 1 操作図柄

40

3 1 1 第一操作図柄

3 1 2 第二操作図柄

8 0 識別図柄

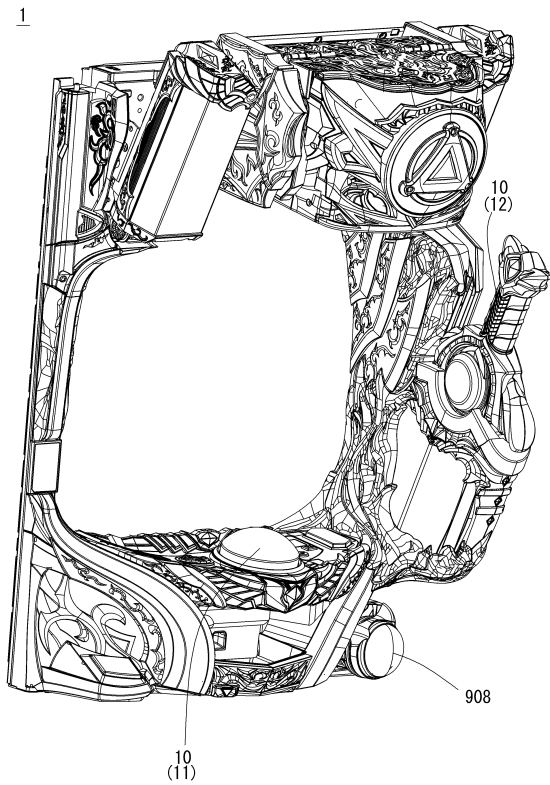
9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

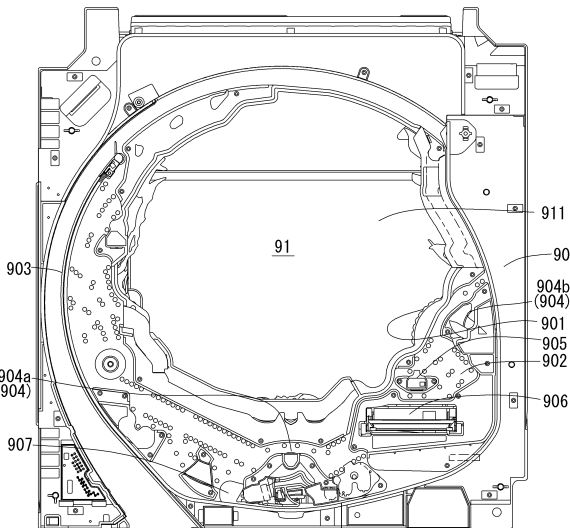
50

【図面】

【図 1】



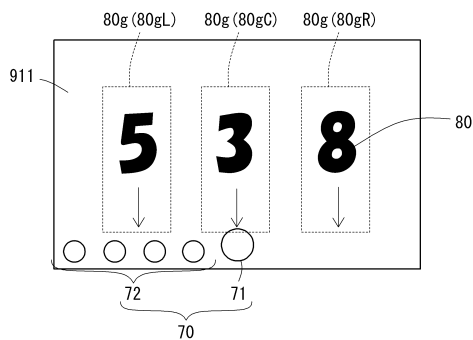
【図 2】



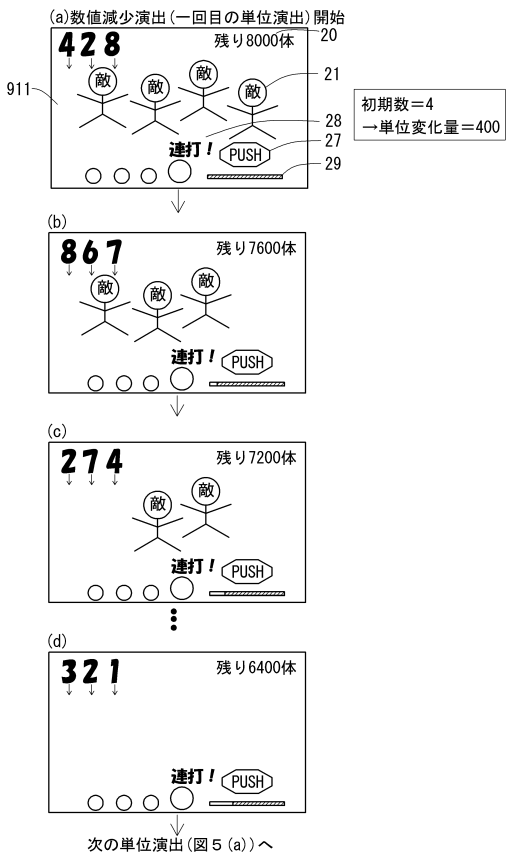
10

20

【図 3】



【図 4】

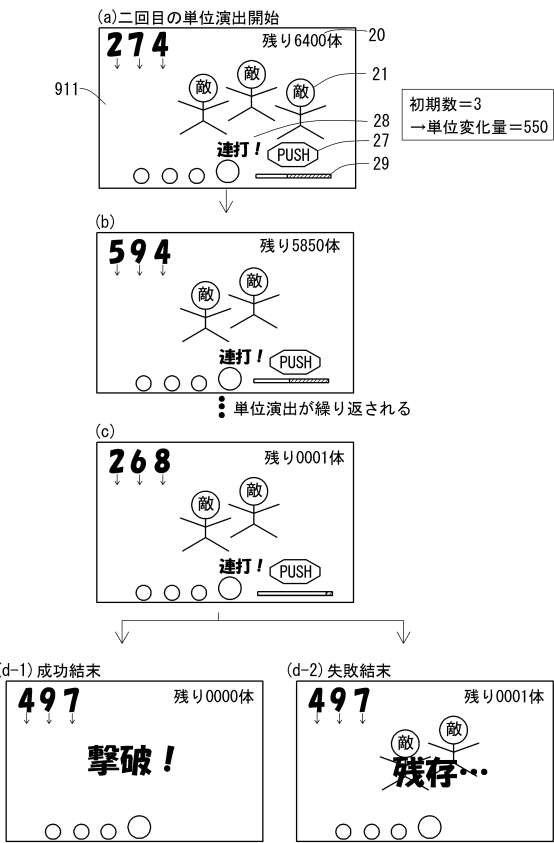


30

40

50

【図 5】



【図 6】

演出画像の初期数	単位変化量
2	850
3	550
4	400

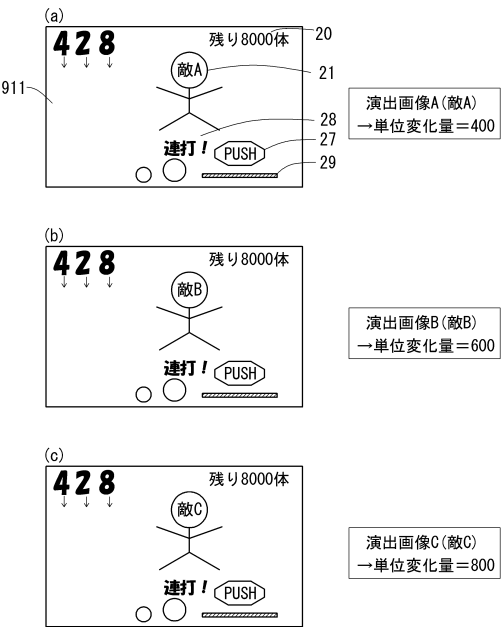
10

20

【図 7】

シナリオ	N 回目の単位演出の初期数				
	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目
1	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	3
3	4	4	4	3	3
4	4	4	3	3	3
5	4	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3
7	4	4	4	4	2
8	4	4	4	3	2
9	4	4	3	3	2
10	4	3	3	3	2
11	3	3	3	3	2
12	4	4	4	2	2
13	4	4	3	2	2
14	4	3	3	2	2
15	3	3	3	2	2
16	4	4	2	2	2
17	4	3	2	2	2
18	3	3	2	2	2

【図 8】



30

40

50

【図 9】

演出画像の初期数	単位変化量	変化抽選当選確率
2	850	1/2.5
3	550	1/2
4	400	1/1.5

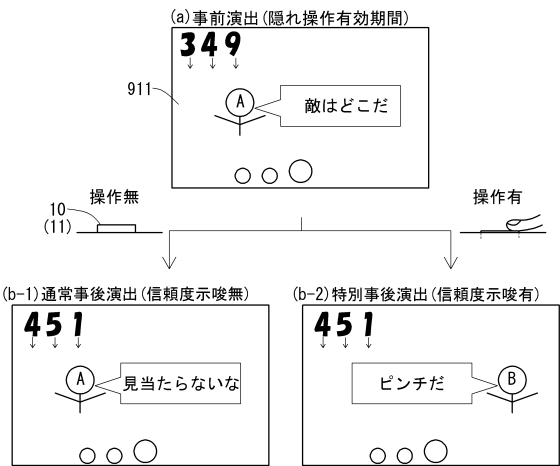
【図 10】

演出画像の初期数	単位変化量	変化抽選当選確率	
		演出数値1000以上	演出数値1000未満
2	850	1/2.5	1/2
3	550	1/2	1/2.5
4	400	1/1.5	1/3.5

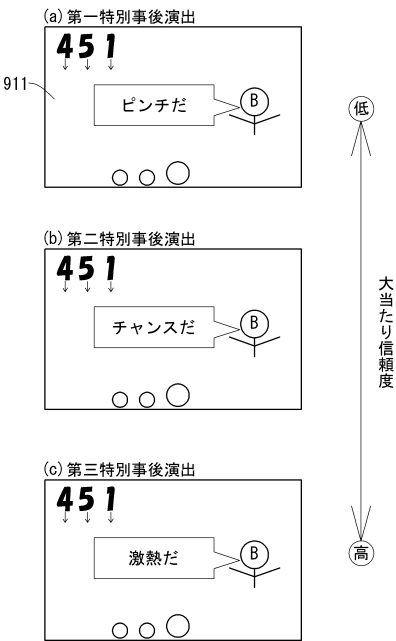
10

20

【図 11】



【図 12】

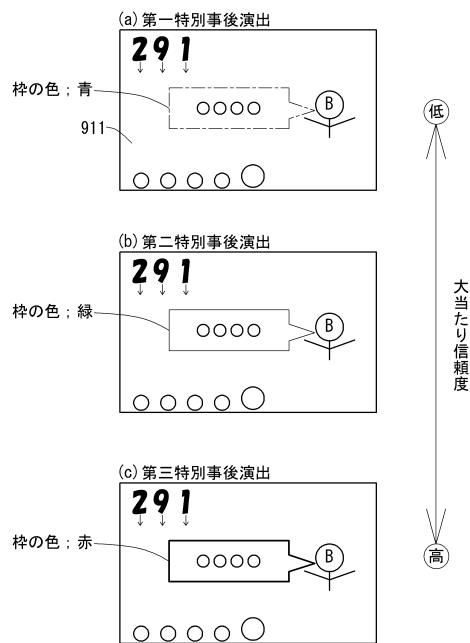


30

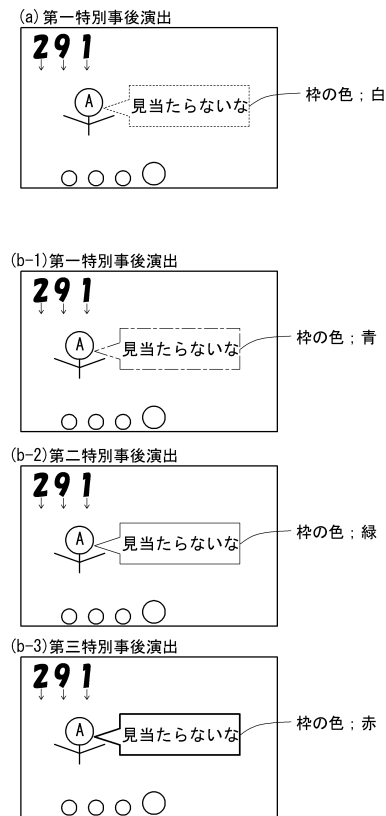
40

50

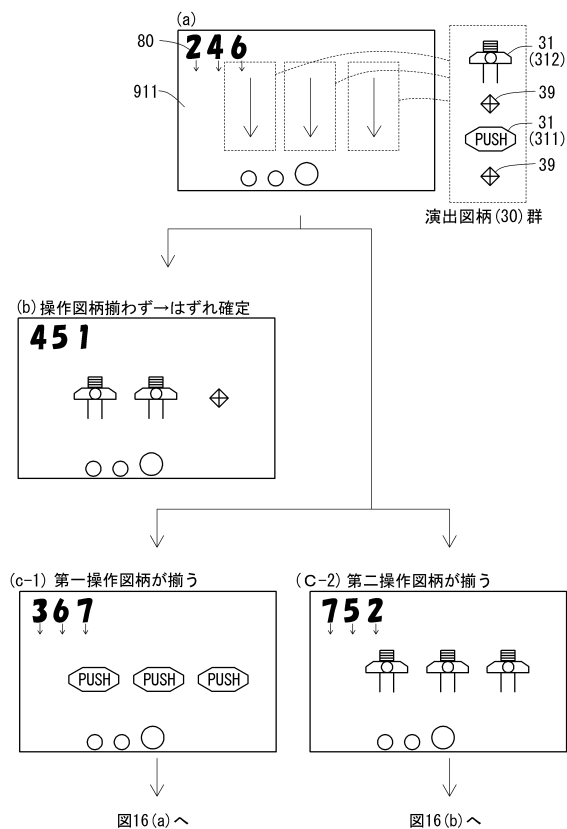
【図 1 3】



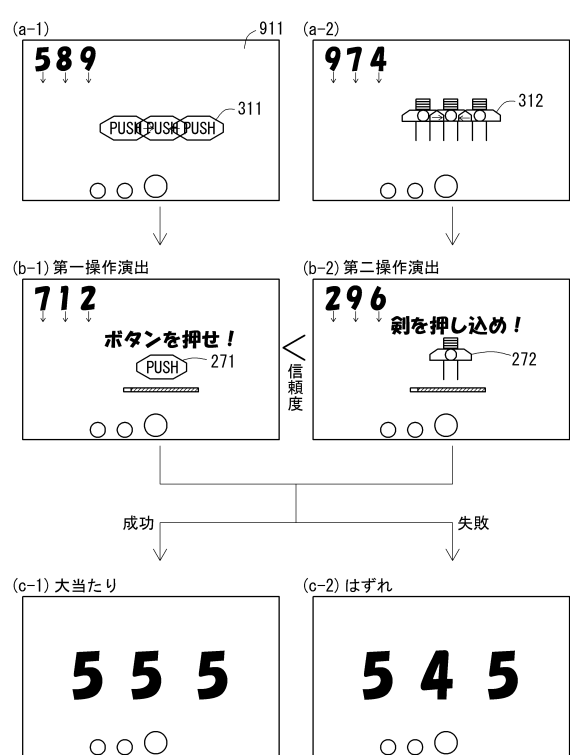
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

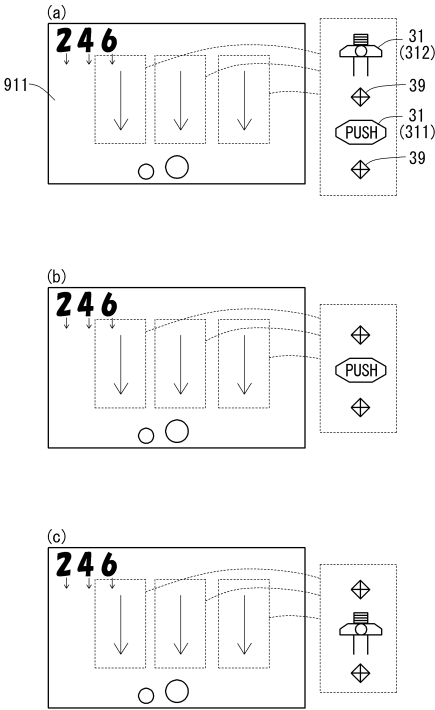
20

30

40

50

【 図 17 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 太田 恒明

審判官 高 橋 祐介

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 1 9 6 2 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 1 0 5 4 1 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 5 0 8 3 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 8 8 5 7 1 (J P , A)
特許第 6 9 4 1 3 7 5 (J P , B 2)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02