

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7187003号

(P7187003)

(45)発行日 令和4年12月12日(2022.12.12)

(24)登録日 令和4年12月2日(2022.12.2)

(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 2 (全13頁)

| | | | |
|----------|-----------------------------|----------|--------------------|
| (21)出願番号 | 特願2018-125929(P2018-125929) | (73)特許権者 | 599104196 |
| (22)出願日 | 平成30年7月2日(2018.7.2) | | 株式会社サンセイアールアンドディ |
| (65)公開番号 | 特開2020-786(P2020-786A) | | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 |
| (43)公開日 | 令和2年1月9日(2020.1.9) | | 13号 |
| 審査請求日 | 令和3年6月11日(2021.6.11) | (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 |
| | | 審査官 | 森川 能匡 |

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】

複数種の識別図柄を含む識別図柄群が複数設定され、各識別図柄群から選択されて表示装置に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、

ある前記識別図柄群に含まれる複数種の識別図柄のうちの一つである演出対象図柄が、当該識別図柄群から選択されて示される選択決定図柄となるか否かを示す図柄煽り演出が実行可能であり、

前記図柄煽り演出にて前記演出対象図柄となりうる候補図柄として、特定種の前記識別図柄である特定候補図柄、および、前記特定種とは別種の前記識別図柄である通常候補図柄が設定されており、

前記図柄煽り演出において、前記候補図柄のそれぞれが前記演出対象図柄とされる蓋然性は、前記通常候補図柄よりも前記特定候補図柄の方が低い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のうちのいずれかである特定識別図柄にてリーチが成立した場合には、当該特定識別図柄以外の識別図柄にてリーチが成立した場合よりも当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高くなるように設定されており、

前記複数種の識別図柄には所定の順が設定されており、前記図柄煽り演出は、前記演出対象図柄が前記選択決定図柄となるか、または、前記所定の順で前記演出対象図柄の一つ後の前記識別図柄が前記選択決定図柄となる結末に至るものであり、

前記特定候補図柄は、前記所定の順で前記特定識別図柄の一つ前の識別図柄であること

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】

当否判定結果を示す複数種の図柄について、ある図柄が選択されて示されるかもしれないという「煽り」を行う演出（図柄煽り演出）が公知である（例えば、下記特許文献 1 の段落 0052 等参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017 - 124324 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、図柄煽り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】

20

【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、複数種の識別図柄を含む識別図柄群が複数設定され、各識別図柄群から選択されて表示装置に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、前記複数の識別図柄群のうち、最初に変動が停止する識別図柄群に含まれる複数種の識別図柄のうちの一つである演出対象図柄が、当該識別図柄群から選択されて示される選択決定図柄となるか否かを示す図柄煽り演出が実行可能であり、前記図柄煽り演出にて前記演出対象図柄となりうる図柄として複数の候補図柄が設定されており、前記図柄煽り演出において前記複数の候補図柄のうちの一部である特定候補図柄が前記演出対象図柄となる蓋然性が、当該特定候補図柄以外の候補図柄である通常候補図柄が前記演出対象図柄となる蓋然性よりも低く設定されてい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、図柄煽り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正面図である。

【図 2】表示装置（表示領域）に表示された識別図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】図柄煽り演出の一例（候補図柄が通常候補図柄である例）を示した図である。

【図 4】図柄煽り演出の一例（候補図柄が特定候補図柄である例）を示した図である。

40

【図 5】候補図柄を説明するための図である。

【図 6】（a）は複数種の識別図柄に設定された「所定の順」を、（b）は特定識別図柄と通常識別図柄を分けて示した図である。

【図 7】（a）は特定識別図柄と通常識別図柄の差（遊技者にとっての利益の差）を説明するための図であり、（b）は特殊演出の一例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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。

【0009】

50

遊技機 1 は遊技盤 9 0 を備える。遊技盤 9 0 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 9 0 8 (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 9 0 2 に案内する通路を構成するガイドレール 9 0 3 が略円弧形状となるように設けられている。

【0010】

遊技領域 9 0 2 には、表示装置 9 1、始動入賞口 9 0 4、大入賞口 9 0 6、アウト口 9 0 7 などが設けられている。かかる表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 は、遊技盤 9 0 に形成された開口 9 0 1 を通じて視認可能となる領域である。なお、表示領域 9 1 1 の形状等は適宜変更可能である (開口 9 0 1 の形状や大きさ、表示装置 9 1 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 9 1 1 の形状等を変更することができる)。

【0011】

また、遊技領域 9 0 2 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 9 0 2 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。

【0012】

このような遊技機 1 では、発射装置 9 0 8 を操作することにより遊技領域 9 0 2 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 9 0 2 を流下する遊技球が、始動入賞口 9 0 4 や大入賞口 9 0 6 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】

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 9 0 4 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は複数設けられていてもよい)。具体的には、始動入賞口 9 0 4 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、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。未だ当否判定の報知が開始されていない数値 (以下単に保留と称することもある) 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保留数は、一種の始動入賞口 9 0 4 につき四つである。記憶手段に上記数値 (当否判定情報) が記憶されていることは、保留図柄 8 0 として表示される (図 2 参照。図 2 以外の図面においては保留図柄 8 0 の図示を省略する)。なお、本実施形態では、当否判定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 (この場合には当否判定結果自体が、当否判定情報に相当することとなる)。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。

【0014】

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。

【0015】

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 1 0 (図 2 参照) の組み合わせによって当否判定結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の識別図柄 1 0 を含む識別図柄群 1 0 g (左識別図柄群 1 0 g L、中識別図柄群 1 0 g C、右識別図柄群 1 0 g R) が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 1 0 g から一の識別図柄 1 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 1 0 g から選択されて停止した識別図柄 1 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 1 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。基本的には、識別図柄群 1 0 g の変動は、左識別図柄群 1 0 g L、右識別図柄群 1 0 g R、中識別図柄群 1 0 g C の順で停止すること

10

20

30

40

50

になる。

【 0 0 1 6 】

識別図柄 1 0 についてより詳しく説明する。本実施形態における各識別図柄 1 0 は、主要要素部 1 1 と当該主要要素部 1 1 に付随する副要素部 1 2 を含む。主要要素部 1 1 は「数字」の部分であり、副要素部 1 2 は「キャラクタ」の部分である（図 2 参照）。基本的には、遊技者は、主要要素部 1 1 である数字の違いにより、識別図柄 1 0 の種類を判別することになる。本実施形態では、「1」～「9」のいずれかの数字を主要要素部 1 1 として含む九種類の識別図柄 1 0 が設定されている。基本的には、各識別図柄群 1 0 g は、当該九種類の識別図柄 1 0 を含む。ただし、各識別図柄群 1 0 g に含まれる識別図柄 1 0 の種類が増減するような特殊な演出が発生することがあってもよい。副要素部 1 2 としてのキャラクタは、識別図柄 1 0 の種類に合わせて九種類設定されている。本実施形態では、「1」の数字を含むものに対し「A」のキャラクタが、「2」の数字を含むものに対し「B」のキャラクタが・・・「9」の数字を含むものに対し「I」のキャラクタがといったように、数字とキャラクタが対応づけられている。ある一種の識別図柄 1 0 は、当該数字とキャラクタが組み合わされて（一体となって）表示されるものである。

10

【 0 0 1 7 】

当否判定結果を報知する演出として、種々の演出が実行される。本実施形態では、当該演出の一種として、図柄煽り演出（図 3 および図 4 参照）を実行することが可能である。すなわち、図柄煽り演出は、対象の当否判定結果を報知する一連の演出（識別図柄 1 0 の変動開始から、当否判定結果を示す組み合わせで停止するまでの演出）の一部として発生しうるものである。

20

【 0 0 1 8 】

本実施形態における図柄煽り演出は、左識別図柄群 1 0 g L から選択されて示される識別図柄 1 0 がどのようなものとなるかを強調して示す演出である。つまり、変動した状態にある左識別図柄群 1 0 g L の変動が停止（当該「停止」には、完全に停止する態様だけでなく、遊技者には停止したように見える擬似停止（例えば、わずかに揺れているような態様）を含むものとする。以下同じ）し、一つの識別図柄 1 0 が選択されて示されることを「煽る」演出である。

【 0 0 1 9 】

図柄煽り演出に関する説明として、以下の用語を用いる。

30

【 0 0 2 0 】

図柄煽り演出にて、「煽り」の対象となる識別図柄 1 0 を、「演出対象図柄 1 0 T」とする。本実施形態では、左識別図柄群 1 0 g L から選ばれるのではないかと強調される識別図柄 1 0 が「演出対象図柄 1 0 T」である。例えば、「4」の数字を含む識別図柄 1 0 が選ばれるのではないかとというような図柄煽り演出が発生する場合、当該「4」の数字を含む識別図柄 1 0 が「演出対象図柄 1 0 T」となる（図 3（a）参照）。演出対象図柄 1 0 T は、図柄煽り演出の発生の度に变化しうるものであるということもできる。

【 0 0 2 1 】

図柄煽り演出にて最終的に選択されて示される識別図柄 1 0 を「選択決定図柄 1 0 C」とする。本実施形態では、左識別図柄群 1 0 g L に含まれる一つの識別図柄 1 0 が「選択決定図柄 1 0 C」となる。「4」の数字を含む識別図柄 1 0 が選ばれるのではないかとというような図柄煽り演出が発生し、そのまま「4」の数字を含む識別図柄 1 0 が選ばれた場合、当該識別図柄 1 0 が「選択決定図柄 1 0 C」となる（図 3（b）参照）。煽り演出は、演出対象図柄 1 0 T がそのまま選択決定図柄 1 0 C として示されるかどうかの演出であるといえる。煽り演出が、演出対象図柄 1 0 T がそのまま選択決定図柄 1 0 C として示される結末（以下、成功結末と称することもある）に至る場合は、「演出対象図柄 1 0 T」＝「選択決定図柄 1 0 C」となるということである（図 3（b）参照）。演出対象図柄 1 0 T とは異なる図柄が選択決定図柄 1 0 C として示される結末（以下、失敗結末と称することもある）に至る場合は、「演出対象図柄 1 0 T」「選択決定図柄 1 0 C」となるということである（図 3（c）参照）。なお、成功結末に至ることが、失敗結末に至ること

40

50

よりも、遊技者にとって有利な事象である必要はない。

【 0 0 2 2 】

図柄煽り演出において、上記演出対象図柄 1 0 T となり得る識別図柄 1 0 を、「候補図柄 1 0 K」とする。本実施形態では、左識別図柄群 1 0 g L に含まれる九種類の識別図柄 1 0 のうち、四種類の識別図柄 1 0 が候補図柄 1 0 K として設定されている。具体的には、主要素部 1 1 として「 2 」「 4 」「 6 」「 8 」の数字を含む識別図柄 1 0、すなわち偶数の数字を含む四種類の識別図柄 1 0 が候補図柄 1 0 K として設定されている（図 5 参照）。つまり、本実施形態における図柄煽り演出は、これらの候補図柄 1 0 K のうちのいずれか一つが、左識別図柄群 1 0 g L から選ばれて示されるのではないかとするような「煽り」が発生するものである。

10

【 0 0 2 3 】

また、当該候補図柄 1 0 K は、特定候補図柄 1 0 K a とそれ以外の候補図柄（以下、特定候補図柄 1 0 K b との対比で通常候補図柄 1 0 K b と称することもある）に区分けされる。本実施形態では、「 2 」の数字を含む識別図柄 1 0 と「 6 」の数字を含む識別図柄 1 0 が特定候補図柄 1 0 K a として、「 4 」の数字を含む識別図柄 1 0 と「 8 」の数字を含む識別図柄 1 0 が通常候補図柄 1 0 K b として設定されている（図 5 参照）。

【 0 0 2 4 】

識別図柄群 1 0 g が含む複数種（本実施形態では九種類）の識別図柄 1 0 には、所定の順が設定されている。当該順は、識別図柄群 1 0 g が変動表示される際の順、すなわち「変動順」である。本実施形態では、「 1 」の数字を含む識別図柄 1 0、「 2 」の数字を含む識別図柄 1 0、・・・「 9 」の数字を含む識別図柄 1 0、「 1 」の数字を含む識別図柄 1 0・・・というように、主要素部 1 1 である数字の順が「所定の順」である（図 6（ a ）参照）。つまり、識別図柄群 1 0 g は、数字の順で切り替わるように変動表示される。

20

【 0 0 2 5 】

識別図柄群 1 0 g が含む複数種の識別図柄 1 0 のうちの一部は、特定識別図柄 1 0 S である。本実施形態における特定識別図柄 1 0 S は、「 3 」の数字を含む識別図柄 1 0 と、「 7 」の数字を含む識別図柄 1 0 である。上述した特定候補図柄 1 0 K a は、上記所定の順で、当該特定識別図柄 1 0 S の一つ前の識別図柄 1 0 である。つまり、「 3 」の数字を含む識別図柄 1 0（特定識別図柄 1 0 S）の一つ前の図柄である「 2 」の識別図柄 1 0、および「 7 」の数字を含む識別図柄 1 0（特定識別図柄 1 0 S）の一つ前の図柄である「 6 」の識別図柄 1 0 が、特定候補図柄 1 0 K a として設定されている（図 6（ b ）参照）。特定識別図柄 1 0 S とそれ以外の識別図柄 1 0（以下、特定識別図柄 1 0 S との対比で通常識別図柄 1 0 N と称することもある。本実施形態における通常識別図柄 1 0 N は、「 1 」「 2 」「 4 」「 5 」「 6 」「 8 」「 9 」の数字を含む識別図柄 1 0 であるということになる）の違いは次のようなものである。

30

【 0 0 2 6 】

図柄煽り演出を経ずに、左識別図柄群 1 0 g L から選択されて示される識別図柄 1 0 が特定識別図柄 1 0 S であることは、通常識別図柄 1 0 N であることよりも、遊技者に有利な事象として設定されている。本実施形態では、いわゆるリーチ態様（左の識別図柄 1 0 と右の識別図柄 1 0 が同じ種類の識別図柄 1 0 となる態様）が成立した場合、当該リーチ態様が特定識別図柄 1 0 S によって構成されるとき（「 3 」または「 7 」のリーチが成立したとき）の方が、通常識別図柄 1 0 N によって構成されるとき（「 3 」と「 7 」以外のリーチが成立したとき）よりも、当否判定結果が当たりとなる蓋然性（いわゆる（当たり）信頼度）が高くなるように設定されている（図 7（ a ）参照）。したがって、左の識別図柄 1 0 として特定識別図柄 1 0 S が示されるということは、信頼度が高いリーチ態様が構成される可能性があるということになるため、左の識別図柄 1 0 として通常識別図柄 1 0 N が示されることよりも、遊技者にとって有利な事象であるといえる。

40

【 0 0 2 7 】

これを踏まえ、本実施形態では、（図柄煽り演出を経ずに）左識別図柄群 1 0 g L から選択されて示される識別図柄 1 0 が特定識別図柄 1 0 S である場合には、それを強調する

50

ため（遊技者に「チャンス」であることを示すため）の特殊演出を発生させる。換言すれば、当該特殊演出は、（図柄煽り演出を経ずに）左識別図柄群 10 g L から選択されて示される識別図柄 10 が通常識別図柄 10 N である場合には発生しない演出であるということである。当該特殊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、選択された特定識別図柄 10 S を通常時よりも目立つ態様（例えば、図柄の周囲が発光したかのような画像を表示する）とする特殊演出を発生させる（図 7（b）参照）。このような特殊演出が発生しない設定としてもよい。また、所定の条件を満たした場合に限り特殊演出が発生する設定としてもよい。例えば、いわゆる確率変動状態中においては特殊演出が発生するような設定としてもよい。

【0028】

図柄煽り演出は、以下のような態様の演出である。左識別図柄群 10 g L に含まれる複数種の識別図柄 10 のうちの 하나가演出対象図柄 10 T とされる。具体的には、候補図柄 10 K（「2」「4」「6」「8」）のうちのいずれかが演出対象図柄 10 T とされる。上述したように、候補図柄 10 K は、特定候補図柄 10 K a（「2」「6」）と通常候補図柄 10 K b（「4」「8」）に区分けされる。本実施形態では、演出対象図柄 10 T が表示領域の左側で停止しそうになる「煽り」が実行される（図 3（a）、図 4（a）参照）。

【0029】

本実施形態では、図柄煽り演出において、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる蓋然性は、通常候補図柄 10 K b が演出対象図柄 10 T となる蓋然性よりも低く設定されている。つまり、図柄煽り演出では、後者の態様（図 3（a）に示す態様）が発生するケースよりも前者の態様（図 4（a）に示す態様）が発生するケースの方が少なくなるように設定されている。その理由は次のようなものである。

【0030】

図柄煽り演出は、演出対象図柄 10 T が選択決定図柄 10 C となることが成功結末（図 3（b）、図 4（b）参照）として、演出対象図柄 10 T が選択決定図柄 10 C とならないことが失敗結末（図 3（c）、図 4（c）参照）として設定されている。つまり、「煽り」の対象となった図柄がそのまま選択されるという結末に至るか、「煽り」の対象となった図柄が選択されないという結末に至るかの演出である。ここで、失敗結末となる場合には、上述した所定の順で、演出対象図柄 10 T となった識別図柄 10 の一つ後の識別図柄 10 が選択決定図柄 10 C となるようにされる。例えば、「4」の数字を含む識別図柄 10 が演出対象図柄 10 T とされる図柄煽り演出の失敗結末は、「5」の数字を含む識別図柄 10 が選択決定図柄 10 C となるようにされる（図 3（a）（c）参照）。図柄煽り演出の失敗結末は、停止しそうになった識別図柄 10（演出対象図柄 10 T）、すなわち「煽り」の対象である図柄が結果的に停止しなかったことを示すものであるため、上記所定の順で「+1」進行した図柄を選択決定図柄 10 C として示さなければ演出の見た目が悪い（遊技者が違和感を覚えるおそれがある）。上記所定の順で「+1」進行した図柄を選択決定図柄 10 C として示すようにすれば、演出対象図柄 10 T が「一コマ」滑ることによって、当該演出対象図柄 10 T の次の順の図柄が選択決定図柄 10 C として示されたかのような態様とすることもでき、演出の流れが自然なものとなる。

【0031】

このような設定であることを前提とすると、特定候補図柄 10 K a（「2」または「6」）が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出が失敗結末となる場合、選択決定図柄 10 C として「3」または「7」の数字を含む識別図柄 10、すなわち特定識別図柄 10 S が示されることになる（図 4（a）（c）参照）。なお、通常候補図柄 10 K b（「4」または「8」）が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出が失敗結末となる場合、選択決定図柄 10 C としては「5」または「9」の数字を含む通常識別図柄 10 N が示されることになる（図 3（a）（c）参照）。

【0032】

上述した通り、図柄煽り演出を経ずに左識別図柄群 10 g L から選択されて示される識

10

20

30

40

50

別図柄 10 が特定識別図柄 10 S である場合には、特殊演出（図 7（b）参照）を発生させる。つまり、左の識別図柄 10 が「3」や「7」となることが「チャンス」であることを示す演出が発生する。しかし、図柄煽り演出が失敗結末となることで左の識別図柄 10 が「3」や「7」となることは、煽りの対象である「2」や「6」の図柄（特定候補図柄 10 K a）が停止しなかった結果として生じるものであって、「チャンス」ではない。事実、本実施形態では、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出が失敗結末となった後は、特殊演出を発生させず、そのまま当否判定結果がはずれであることを示す識別図柄 10 の組み合わせが表示され、リーチ態様（「3」や「7」のリーチ）が成立することがないように設定されている。

【0033】

このように、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出が失敗結末となって、「3」や「7」の数字を含む識別図柄 10 が選択決定図柄 10 C として示されることは、遊技者が「チャンス」であると誤認してしまうおそれがあるから、このようなケースが発生する頻度を抑えることが好ましいといえる。そのため、本実施形態では、図柄煽り演出において、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる蓋然性を、通常候補図柄 10 K b が演出対象図柄 10 T となる蓋然性よりも低く設定している。

【0034】

図柄煽り演出が成功結末となった場合、選択決定図柄 10 C として示された識別図柄 10 に応じた演出（以下、事後演出と称する）が発生する。本実施形態では、選択決定図柄 10 C として示された識別図柄 10 が含む副要素部 12 に応じた事後演出が発生する。上述した通り、副要素部 12 は「キャラクタ」の部分である。演出対象図柄 10 T となりうる候補図柄 10 K（識別図柄 10）は「キャラクタ B」「キャラクタ D」「キャラクタ F」「キャラクタ H」のいずれかを含むものであるから、選択決定図柄 10 C として示された識別図柄 10 が含むキャラクタに応じた事後演出が発生する。事後演出の一例としては、味方側キャラクタが、上記いずれかのキャラクタを敵キャラクタとして戦ういわゆる「バトル演出」を例示することができる。つまり、事後演出は、図柄煽り演出にて演出対象図柄 10 T とされる候補図柄 10 K の種類に応じて変化することになるから、遊技者は、図柄煽り演出にて演出対象図柄 10 T とされる図柄の種類に注目することになる。なお、図柄煽り演出が成功結末となった後、所定の条件を満たした場合に限り事後演出が発生するようにしてもよい。例えば、選択決定図柄 10 C として示された識別図柄 10（左の識別図柄 10）と、その後停止する右の識別図柄 10 が同じ種類の識別図柄 10 となったとき（すなわちリーチ態様が構成されたとき）に、事後演出が発生するようにしてもよい。

【0035】

以上説明したように、本実施形態における図柄煽り演出では、演出対象図柄 10 T となりうる複数の候補図柄 10 K（特定候補図柄 10 K a と通常候補図柄 10 K b を含む）が設定されているところ、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる蓋然性が、通常候補図柄 10 K b が演出対象図柄 10 T となる蓋然性よりも低く設定されている。つまり、「煽り」の対象となる図柄の種類に偏りがあることによる面白さがあるといえる。

【0036】

また、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる蓋然性が低いということは、図柄煽り演出が失敗結末となったときに特定識別図柄 10 S が示されてしまう状況（図 4（c）に示すような状況）が生ずる頻度が低いということである。そのため、図柄煽り演出の失敗結末時に特定識別図柄 10 S が頻繁に示されることで、当該特定識別図柄 10 S が「チャンス」図柄であると遊技者が感じにくくなってしまうおそれを低減することが可能である。

【0037】

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、以下の具体例を用いて説明する技術的事項を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【0038】

第一具体例

特定候補図柄 10 K a (「2」や「6」の数字を含む識別図柄 10) が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出は、失敗結末とならないようにする。つまり、演出対象図柄 10 T が選択決定図柄 10 C となる成功結末しか発生しないような設定とする。図 4 (a) に示すような「煽り」が発生した場合には、図 4 (b) のような成功結末しか発生しない (図 4 (c) のような状況に移行しない) ようにすることである。このようにすることで、図柄煽り演出が実行された結果、特定識別図柄 10 S (「3」や「7」の数字を含む識別図柄 10) が示されてしまうことがなくなる。

【0039】

なお、通常候補図柄 10 K b (「4」や「8」の数字を含む識別図柄 10) が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出 (図 3 に示す図柄煽り演出) は、失敗結末となる場合があるものとされる。このようにすることで、図柄煽り演出全体でみれば、失敗結末となる可能性もある演出であるということになるから、常に演出対象図柄 10 T が選択決定図柄 10 C となる演出であるかのような印象を遊技者に与えることは避けられる。

【0040】

第二具体例

上記実施形態では、図柄煽り演出の対象となる識別図柄群 10 g は、左識別図柄群 10 g L であること (最初に変動が停止する識別図柄群 10 g であること) を説明したが、当該演出の対象となる識別図柄群 10 g は適宜変更可能である。図柄煽り演出が発生しないときに、当該対象の識別図柄群 10 g から選択されて示された識別図柄 10 が特定識別図柄 10 S であることは、通常識別図柄 10 N であることに比して遊技者に有利な事象として設定されたものであればよい。

【0041】

第三具体例

図柄煽り演出を経ずに、ある識別図柄群 10 g (図柄煽り演出の対象の識別図柄群 10 g) から選択されて特定識別図柄 10 S が示された場合、大当たりが確定する設定とする。例えば、特定識別図柄 10 S として「7」の数字を含む識別図柄 10 が設定されている場合、左識別図柄群 10 g L から選択された図柄が当該特定図柄である場合、大当たりが確定する設定とする。

【0042】

このような構成であると、特定識別図柄 10 S が示されたとき、遊技者が大当たり確定であると感じてしまうおそれがあることから、図柄煽り演出の失敗結末として、特定識別図柄 10 S が示される頻度が低くなるようにするとよい。好ましくは、上記第一具体例にて説明したように、特定候補図柄 10 K a が演出対象図柄 10 T となる図柄煽り演出は、失敗結末とならないようにするとよい。

【0043】

なお、特定識別図柄 10 S が示されたときに大当たりが確定するのは、特定の遊技状態に限る設定であってもよい。例えば、通常の遊技状態に比して大当たりに当選する確率が高い、いわゆる確率変動状態中に限る設定としてもよい。

【0044】

第四具体例

上記実施形態では、特定識別図柄 10 S として二つの識別図柄 (「3」または「7」の数字を含む識別図柄 10) が設定されていることを説明したが、特定識別図柄 10 S の数は適宜増減可能である。一つ of 特定識別図柄 10 S が設定された構成としてもよい。特定候補図柄 10 K a は、上記所定の順で特定識別図柄 10 S の一つ前の図柄であるから、特定識別図柄 10 S の数と同じとされる。つまり、一つ of 特定識別図柄 10 S が設定されているのであれば、一つ of 特定候補図柄 10 K a が設定されることとなる。

【0045】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の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

20

30

40

50

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

・手段 1

複数種の識別図柄を含む識別図柄群が複数設定され、各識別図柄群から選択されて表示装置に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、ある前記識別図柄群に含まれる複数種の識別図柄のうちの一つである演出対象図柄が、当該識別図柄群から選択されて示される選択決定図柄となるか否かを示す図柄煽り演出が実行可能であり、前記図柄煽り演出にて前記演出対象図柄となりうる図柄として複数の候補図柄が設定されており、前記図柄煽り演出において前記複数の候補図柄のうちの一部である特定候補図柄が前記演出対象図柄となる蓋然性が、当該特定候補図柄以外の候補図柄である通常候補図柄が前記演出対象図柄となる蓋然性よりも低く設定されていることを特徴とする遊技機。

10

上記遊技機によれば、演出対象図柄となりうる複数の候補図柄が設定されているところ、特定候補図柄が演出対象図柄となる蓋然性が、特定候補図柄以外の候補図柄が演出対象図柄となる蓋然性よりも低く設定されている。つまり、「煽り」の対象となる図柄の種類に偏りがあることによる面白さがある。

【 0 0 4 8 】

・手段 2

前記複数種の識別図柄には、所定の順が設定されており、ある前記識別図柄群から前記複数種の識別図柄のうちいずれかである特定識別図柄が選択されることは、当該特定識別図柄以外の識別図柄が選択されることに比して遊技者に有利な事象として設定されており、前記図柄煽り演出は、前記演出対象図柄が前記選択決定図柄となることが成功結末として、前記所定の順で当該演出対象図柄となった識別図柄の一つ後の識別図柄が前記選択決定図柄となることが失敗結末として設定されており、前記特定候補図柄は、前記所定の順で前記特定識別図柄の一つ前の識別図柄であることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

20

このようにすることで、図柄煽り演出の失敗結末が発生した結果、特定識別図柄が選択決定図柄として示されてしまう頻度を低くすることができる。そのため、当該特定識別図柄が「チャンス」図柄であると遊技者が感じにくくなってしまうおそれを低減することが可能である。

30

【 0 0 4 9 】

・手段 3

前記図柄煽り演出において前記特定候補図柄が前記演出対象図柄となるとき、当該図柄煽り演出が前記失敗結末とならないように設定されていることを特徴とする手段 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、図柄煽り演出の失敗結末が発生しても、特定識別図柄が選択決定図柄として示されてしまうことがなくなる。

【 0 0 5 0 】

・手段 4

前記図柄煽り演出を経ずにある前記識別図柄群から前記特定識別図柄が選択されて示された場合には、特殊演出が発生することを特徴とする手段 2 または手段 3 に記載の遊技機。

40

このように、特定識別図柄は遊技者にとって「チャンス」図柄であることが特殊演出により示されるようにするとよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 5 1 】

1 遊技機

1 0 識別図柄

1 0 g 識別図柄群

1 1 主要素部

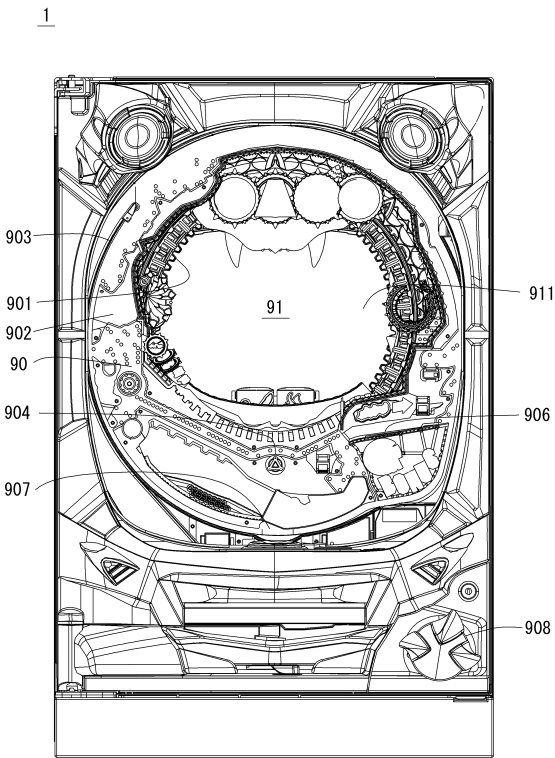
1 2 副要素部

50

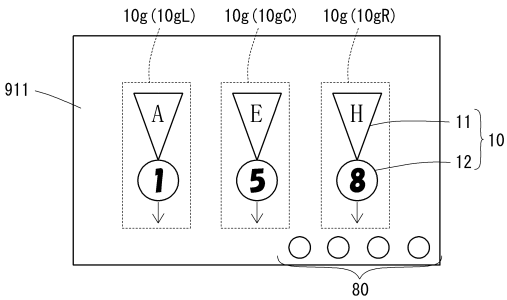
- 1 0 T 演出対象図柄
- 1 0 C 選択決定図柄
- 1 0 K 候補図柄
- 1 0 K a 特定候補図柄
- 1 0 K b 通常候補図柄
- 1 0 S 特定識別図柄
- 1 0 N 通常識別図柄
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

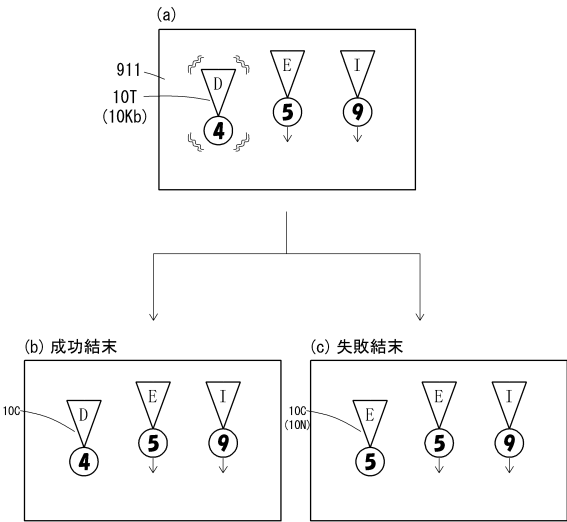
20

30

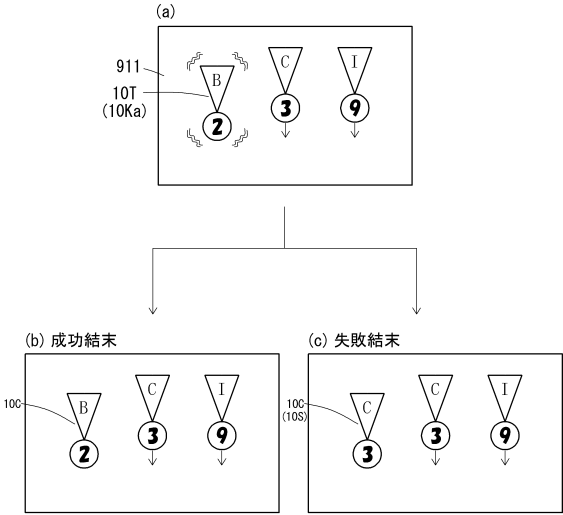
40

50

【 図 3 】



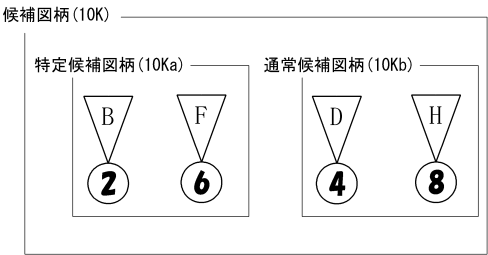
【 図 4 】



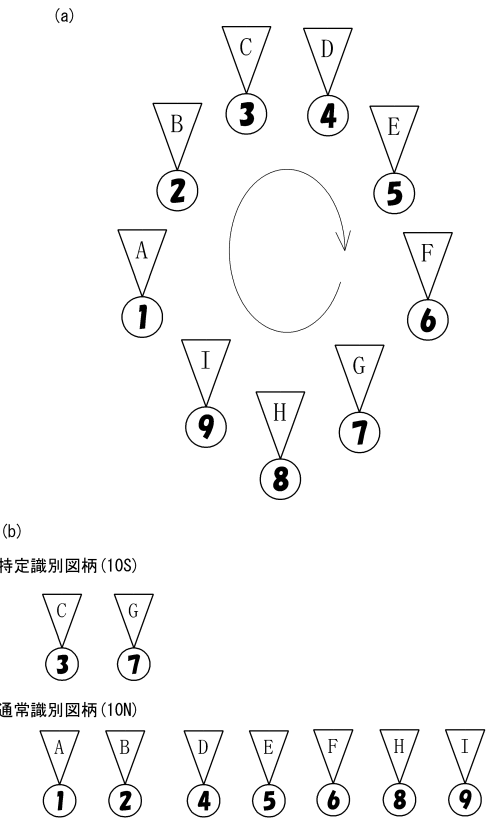
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

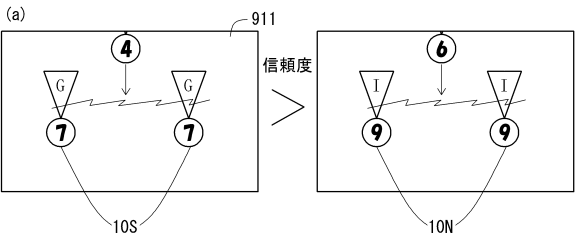


30

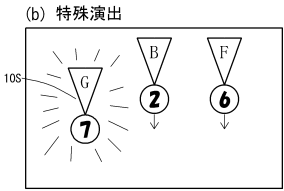
40

50

【 図 7 】



10



20

30

40

50

フロントページの続き

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