

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6928478号  
(P6928478)

(45) 発行日 令和3年9月1日(2021.9.1)

(24) 登録日 令和3年8月11日(2021.8.11)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2017-94718 (P2017-94718)  
 (22) 出願日 平成29年5月11日 (2017.5.11)  
 (65) 公開番号 特開2018-187265 (P2018-187265A)  
 (43) 公開日 平成30年11月29日 (2018.11.29)  
 審査請求日 令和2年4月20日 (2020.4.20)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内  
 審査官 櫻井 茂樹

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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
 画像を表示可能な画像表示手段と、  
 遊技者による特定動作に応じて前記画像表示手段に表示されるメタ画像が示す値を変化させることで特典が付与されるか否かを示唆する示唆手段を備え、  
 前記示唆手段は、

特典が付与される場合、前記特定動作に応じて特定条件が成立したことに応じて前記メタ画像が示す値を限界値に到達させ、当該特定条件が成立してから所定期間経過した後、当該メタ画像が示す値を限界値に到達させたままで前記画像表示手段に特典が付与される旨の画像を表示して特典が付与されることを示唆し、

特典が付与されない場合、前記特定条件が成立しても前記メタ画像が示す値を限界値に到達させず、当該特定条件が成立してから所定期間経過した後に当該メタ画像を消去し、前記画像表示手段に特典が付与されない旨の画像を表示して特典が付与されないことを示唆し、

前記遊技機は、前記示唆手段が前記メタ画像が示す値を限界値に到達させてから所定期間経過した後に該限界値に到達させた旨を報知する限界値到達報知手段をさらに備える、遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

10

20

**【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

**【0003】**

10

このような遊技機として、特許文献1に、演出用スイッチを操作させることでメータを増加させる演出を実行するスロットマシンが開示されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】****【特許文献1】特開2016-144504号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

20

しかし、特許文献1に記載の遊技機においては、演出用スイッチへの操作という特定動作に応じてメータという特定表示の態様を変化させ、ATという特典が付与されないときは、特定表示の態様をMAXに到達させた態様である特定態様に変化させず、特定態様に変化しなかった特定表示を表示させたままであった。その結果、遊技者が特定表示の態様が特定態様に変化しなかったことを十分認識しているにも関わらず、特定表示が表示されたままとなることにより、遊技の興趣の低下を招いていた。

**【0006】**

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定態様に変化しなかった場合における遊技の興趣の低下を防止することができる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】**

30

**【0007】**

(A) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

画像を表示可能な画像表示手段と、

遊技者による特定動作に応じて前記画像表示手段に表示されるメータ画像が示す値を変化させることで特典が付与されるか否かを示唆する示唆手段を備え、

前記示唆手段は、

特典が付与される場合、前記特定動作に応じて特定条件が成立したことに応じて前記メータ画像が示す値を限界値に到達させ、当該特定条件が成立してから所定期間経過した後、当該メータ画像が示す値を限界値に到達させたままで前記画像表示手段に特典が付与される旨の画像を表示して特典が付与されることを示唆し、

40

特典が付与されない場合、前記特定条件が成立しても前記メータ画像が示す値を限界値に到達せず、当該特定条件が成立してから所定期間経過した後に当該メータ画像を消去し、前記画像表示手段に特典が付与されない旨の画像を表示して特典が付与されないとを示唆し、

前記遊技機は、前記示唆手段が前記メータ画像が示す値を限界値に到達させてから所定期間経過した後に該限界値に到達させた旨を報知する限界値到達報知手段をさらに備える。

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン1)であって、

遊技者による特定動作(たとえば、演出用スイッチ56への操作)に応じて特定表示(たとえば、メータ画像)の態様を変化させることで特典が付与されるか否かを示唆する示

50

唆手段（たとえば、反映演出を実行するサブ制御部91）を備え、

前記示唆手段は、

特典（たとえば、A Tゲーム）が付与される場合、

前記特定表示の態様を特定態様（たとえば、メータが限界値に到達した態様）に変化させ、

前記特定表示の態様を前記特定態様に変化させたままで特典が付与されることを示唆し（たとえば、メータが限界値に到達した態様のメータ画像を表示したままにすることでA Tゲームが付与されたことを示唆する）、

特典が付与されない場合、

前記特定表示の態様を前記特定態様に変化させず（たとえば、メータ画像の態様をメータが限界値に到達した態様には変化させない）、

前記特定表示を行うことなく特典が付与されないことを示唆する（たとえば、メータ画像の態様をメータが限界値に到達した態様には変化させることなく、メータ画像を消去することで、A Tゲームが付与されていないことを示唆する）。

#### 【0008】

(2) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン1）であって、

演出に用いられる演出用操作手段（たとえば、演出用スイッチ56）と、

遊技者による前記演出用操作手段に対する複数回操作に応じて計数表示（たとえば、メータ画像）の計数（たとえば、メータ）を更新することで特典が付与されるか否かを示唆する示唆手段（たとえば、反映演出を実行するサブ制御部91）とを備え、

前記示唆手段は、

特典（たとえば、A Tゲーム）が付与される場合、

前記計数表示の計数を限界値（たとえば、最大値）に到達させ、

前記計数表示の計数を前記限界値に到達させたままで当該計数表示とは異なる特典が付与される旨の表示（たとえば、図3に示す「+20G」という文字画像）を行うことで特典が付与されることを示唆し、

特典が付与されない場合、

前記計数表示の計数を限界値に到達させず、

前記計数表示を行うことなく当該計数表示とは異なる特典が付与されない旨の表示（たとえば、図5に示す「残念」という文字画像）を行うことで特典が付与されないことを示唆する。

#### 【0009】

(3) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記特定動作に応じて、前記特定表示の態様を変化させるとともに、前記特定表示とは異なる他の表示の態様を変化させる（たとえば、図3に示すように、演出用スイッチ56への操作に応じて、「GO！」という文字画像が表示される）。

#### 【0010】

(4) 上記(1)または(3)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、

特典が付与される場合、前記特定動作に応じた特定条件（たとえば、演出用スイッチ56が20回操作される）が成立したときに前記特定表示を前記特定態様に変化させ、

特典が付与されない場合、前記特定条件が成立したときに前記特定表示の態様を前記特定態様に変化せることなく当該特定表示を消去する。

#### 【0011】

(5) 上記(1)、(3)または(4)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、特典が付与される場合、前記特定態様の前記特定表示に重ねて当該特定表示とは異なる特典が付与される旨の表示を行う（たとえば、サブ制御部91は、メータが最大値に到達した態様のメータ画像に重ねて「MAX」という画像を表示する）。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0012】

10

20

30

40

50

【図1】(a)は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、(b)は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【図2】事前演出および促進演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図3】特典が付与される時の反映演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図4】特典が付与されることを報知する際の演出を説明するための図である。

【図5】特典が付与されない時の反映演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図6】特典が付与されないことを報知する際の演出を説明するための図である。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0013】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。 10

##### 【0014】

###### 〔スロットマシンの構成〕

図1(a)は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図であり、図1(b)は、スロットマシン1の主な内部構成の一例を示す図である。図1(a)に示すように、スロットマシン1は、前面扉1bに液晶表示器51が設けられ、透視窓3を介して筐体1a内部に並設されているリール2L, 2C, 2Rが視認可能となる。各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

##### 【0015】

図1(a)に示すように、前面扉1bには、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値(メダル)として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L, 8C, 8R、および演出用スイッチ56などが設けられている。 20

##### 【0016】

図1(b)に示すように、スロットマシン1の内部には、遊技の進行を制御する遊技制御基板40、および遊技の進行に応じた所定の演出を制御する演出制御基板90などが設けられている。 30

##### 【0017】

遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41は、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L, 8C, 8R等の遊技の進行に係る操作手段が操作されたことに応じて入力される検出信号に基づき、各種操作手段への操作を検出する。また、メイン制御部41は、遊技の進行に基づいて、メイン制御部41に直接または間接的に接続されたリール2L, 2C, 2R等の動作および各種表示手段の表示を制御する。

##### 【0018】

演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91は、演出用スイッチ56等の演出に用いられる操作手段が操作されたことに応じて入力される検出信号に基づき、各種操作手段への操作を検出する。また、サブ制御部91は、液晶表示器51およびスピーカ53, 54等の報知手段を制御することで、各種報知手段を用いて所定の情報を報知する。 40

##### 【0019】

###### 〔スロットマシンにおけるゲームの概要〕

次に、スロットマシン1におけるゲームの概要を説明する。ここで、本実施形態ではリール2L, 2C, 2Rを回転させるためにスタートスイッチ7を操作することをレバーオンともいう。また、回転を開始した3つのリール2L, 2C, 2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールといい、また、その停止を第1停止という。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールといい、また、その停止を第2停止といい、3番目に停止するリールを第3停止リールといい、また、その停止を第3停止あるいは最終停止とい 50

う。

#### 【0020】

スロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4に投入するかMAXBETスイッチ6の操作などにより規定数の賭数(たとえば3)を設定する。ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されると、リール2L, 2C, 2Rを回転させて図柄が変動表示される。その後、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されると対応するリールの回転が停止されることで、透視窓3の上中下段に3つの図柄を表示結果として導出表示される。全てのストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されて、透視窓3に表示結果が導出された場合に、表示結果の組合せに応じた処理が行なわれる。具体的には、表示結果の組合せに応じて発生可能な入賞に応じた処理を実行する。  
10  
入賞に応じた処理には、たとえば、特典を付与する処理が含まれる。ここで、遊技機であるスロットマシン1においては、1ゲームを実行するために規定数の賭数を設定する必要があるため、1ゲーム行う度に遊技用価値が消費される。

#### 【0021】

特典には、遊技用価値の付与、遊技用価値を消費することなく遊技を実行するための権利、遊技者にとって有利な有利状態に制御するための権利が含まれる。有利状態は、遊技用価値が通常状態に比べて増加しやすい状態、遊技用価値が通常状態に比べて消費されにくい状態、または、遊技用価値が通常状態に比べて増加しやすく消費されにくい状態を含む。また、有利状態には、通常状態に比べて前述した有利状態に制御されやすい状態も含まれる。  
20

#### 【0022】

##### 〔連打演出〕

サブ制御部91は、特典が付与されたか否かを示唆する演出として連打演出を実行可能である。本実施の形態において、特典としてAT状態と呼ばれる遊技用価値が通常状態に比べて増加しやすく消費されにくい状態に制御するための権利であるATゲームを例に説明する。本実施の形態における連打演出は、ATゲームが付与されたか否かを報知する演出であるが、もちろん、他の特典が付与されたか否かを報知または示唆する演出であってもよい。

#### 【0023】

連打演出は、1ゲームに亘って実行される演出であって、演出用スイッチ56を用いることが可能な演出である。ここで、1ゲームとは、レバーオンがされてリール2L, 2C, 2Rが回転してから、次の遊技を開始するための操作または遊技を終了するための操作が行われるまでをいうこととする。次の遊技を開始するための操作とは、たとえば、遊技用価値を消費することなく遊技を実行するための権利が付与されている場合はレバーオンであって、当該権利が付与されていない場合は賭け数を設定する操作である。また、遊技を終了するための操作とは、たとえば、精算スイッチ10への操作をいう。  
30

#### 【0024】

連打演出は、スタートスイッチ7が操作されて演出が開始してから演出用スイッチ56への操作が許容されるまでに実行される事前演出と、演出用スイッチ56への操作が許容された以降に演出用スイッチ56への操作を促す促進演出と、演出用スイッチ56への操作に応じて行われる反映演出とを含む。サブ制御部91は、事前演出および促進演出を、ATゲーム数が付与されたときと付与されなかったときとで同じ演出態様で実行する。一方、サブ制御部91は、反映演出をATゲーム数が付与されたか否かに応じて異なる演出態様で実行する。  
40

#### 【0025】

サブ制御部91は、特典を付与するか否かを決定するための条件が成立した後、特典を付与するか否かが決定されたゲームで連打演出を実行してもよく、当該ゲームから所定期間経過した後のゲームで連打演出を実行してもよい。サブ制御部91は、連打演出の演出態様を、連打演出を実行するタイミングまでに決定すればよい。

#### 【0026】

10

20

30

40

50

[事前演出および促進演出]

図2を用いて事前演出および促進演出について詳細に説明する。図2は、事前演出および促進演出を説明するためのタイミングチャートである。図2に示すタイミングチャートにおいては、上から順に、発生した事象を示すラインと、サブ制御部91が実行する演出を示すラインと、液晶表示器51に表示される演出の態様を示すラインと、演出用スイッチ56への操作の有効無効を示すラインとが示されている。演出用スイッチ56への操作の有効とは、サブ制御部91が演出用スイッチ56への操作が行われたことに基づく演出を実行可能なことをいう。演出用スイッチ56への操作の無効とは、サブ制御部91が演出用スイッチ56への操作が行われたことに基づく演出を実行しないことをいう。なお、演出用スイッチ56への操作の無効は、演出用スイッチ56が埋没しており演出用スイッチ56への操作が物理的にできること、演出用スイッチ56への操作を検出しないこと、演出用スイッチ56への操作を検出してもサブ制御部91が当該検出に基づく処理を実行しないことを含む。

【0027】

タイミングt1において、スタートスイッチ7が操作されると、サブ制御部91は連打演出を開始する。サブ制御部91は、タイミングt1において、連打演出に含まれる事前演出から開始する。具体的には、サブ制御部91は、液晶表示器51に「特典示唆TIME」という文字画像を表示した後、所定期間経過したときに「特典示唆TIME」という文字画像の代わりに「READY」という文字画像を表示する。また、READYという文字画像とともに、メータの外枠を示す外枠画像が表示される。ここで、「特典示唆TIME」という文字画像は、連打演出のタイトルを示す文字画像である。タイトルとは、演出内容を示唆するもの、または、演出の結果として遊技者に所定事項を報知することを示唆するものである。なお、タイトルとして、演出内容を示唆するとともに、演出の結果として遊技者に所定事項を報知することを示唆するものであってもよい。演出の結果として遊技者に所定事項を報知することを示唆する場合に、所定事項を遊技者が特定できる態様で示唆してもよく、あるいは、所定事項を遊技者が特定できない態様で示唆してもよい。また、メータ画像とは数字が計数されていく様子を示す計数表示である。

【0028】

タイミングt2において、第3停止操作として、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作され、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが押下されると、サブ制御部91は「GO!」という文字画像と演出用スイッチ56を示すボタン画像とを液晶表示器51に表示する。このとき、サブ制御部91は、「READY」という文字画像およびメータ画像を残したまま、「GO!」という文字画像およびボタン画像の輪郭をぼやかして液晶表示器51に表示する。

【0029】

タイミングt2～t3において、サブ制御部91は、タイミングt3で「READY」という文字画像が消えるように徐々に文字画像の輪郭を不鮮明にする。また、タイミングt2～t3において、サブ制御部91は、タイミングt3において「GO!」という文字画像およびボタン画像が鮮明に表示されるように、徐々に「GO!」という文字画像およびボタン画像の輪郭を鮮明にする。ここで、輪郭が鮮明にするとは、たとえば、破線で示されている輪郭を実線で示すことを鮮明になるという。また、波線で示されている輪郭を直線で示すことを鮮明になるという。

【0030】

全てのリール2L, 2C, 2Rが停止したタイミングt3において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56への操作を有効にするとともに、促進演出を開始する。サブ制御部91は、促進演出として、たとえば、液晶表示器51に、「GO!」という文字画像、ボタン画像、およびボタンを押すことを示す下向き矢印を表示する。

【0031】

[特典付与時の反映演出]

図3を用いて特典付与時の反映演出について詳細に説明する。図3は、特典が付与され

10

20

30

40

50

る時の反映演出を説明するためのタイミングチャートである。図3に示すタイミングチャートにおいては、上から順に、発生した事象を示すラインと、サブ制御部91が実行する演出を示すラインと、液晶表示器51に表示される演出の態様を示すラインと、演出用スイッチ56への操作の有効無効を示すラインとが示されている。また、タイミングt3は、図2中のタイミングt3と同じタイミングである。

#### 【0032】

図3に示すように、演出用スイッチ56への操作が有効となったタイミングt3以降のタイミングt4において、演出用スイッチ56が操作されると、サブ制御部91は、メータ画像の態様を変化させるとともに、「GO!」という文字画像を小さく表示させるとともに、もう一つ「GO!」という文字画像を表示する。メータ画像の態様は、たとえば、メータが上がる様子を示す態様になる。演出用スイッチ56への操作に応じてメータを徐々に上げるとともに、「GO!」という文字画像を増やしていく。

10

#### 【0033】

演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたタイミングt5において、サブ制御部91は、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様に変化させ、メータが最大値に到達した態様のメータ画像を表示したまま、特典であるATが付与されることを示す「+20G」という文字画像を液晶表示器51に表示する。また、サブ制御部91は、メータが最大値に到達した態様のメータ画像に重ねて「MAX」という画像を表示する。なお、「+20G」という文字画像によって、遊技者は、特典であるATが付与されることと、付与される特典の量として20ゲームが付与されることとを認識することができる。

20

#### 【0034】

演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたタイミングt5における演出を図4を用いてより詳細に説明する。図4は、特典が付与されることを報知する際の演出を説明するための図である。図4(a)は演出用スイッチ56への19回目の操作が行われたときの液晶表示器51に表示される演出の態様を示す図である。図4(b)は演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたときの液晶表示器51に表示される演出の態様を示す図である。図4(c)は演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたあと、所定期間経過した後の液晶表示器51に表示される演出の態様を示す図である。ここで、操作が行われたとは、遊技者が演出用スイッチ56を押したときとする。なお、操作が行われたとは、遊技者が演出用スイッチ56を押した後、離したときとしてもよい。

30

#### 【0035】

図4(a)に示すように、演出用スイッチ56への19回目の操作が行われたときにおけるメータ画像の態様は、メータが最大値に到達する手前の態様である。その後、サブ制御部91は、演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたことに基づいて、図4(b)に示すように、メータ画像の態様を、最大値に到達した態様に変化させる。このとき、サブ制御部91は、メータ画像以外の画像の態様は変えないものとする。なお、サブ制御部91は、メータ画像以外の画像の態様を変えるようにしてもよい。

#### 【0036】

その後、所定期間が経過した後、図4(c)に示すように、液晶表示器51には、メータが最大値に到達した態様のメータ画像が表示されたままであって、「GO!」という文字画像およびボタン画像の代わりに「+20G」という文字画像が表示される。また、メータ画像に重ねて「MAX」という画像が表示される。

40

#### 【0037】

図4(b)に示す表示態様から図4(c)に示す表示態様に切り換えるまでの所定期間は、遊技者がメータが最大値に到達した態様に変化したことを認識することができる程度の時間であればよい。なお、図4(b)の態様になると、演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたときに図4(c)に示す表示態様に変化させるようにしてもよい。

#### 【0038】

[上乗せ非当選時の反映演出]

50

図 5 を用いて特典が付与されない時の反映演出について詳細に説明する。図 5 は、特典が付与されない時の反映演出を説明するためのタイミングチャートである。図 5 に示すタイミングチャートにおいては、上から順に、発生した事象を示すラインと、サブ制御部 9 1 が実行する演出を示すラインと、液晶表示器 5 1 に表示される演出の態様を示すラインと、演出用スイッチ 5 6 への操作の有効無効を示すラインとが示されている。また、タイミング t 3 は、図 2 中のタイミング t 3 と同じタイミングである。また、タイミング t 4 からタイミング t 5 までにおける反映演出の演出態様は、図 5 に示す特典が付与される時と同じ演出態様で反映演出が実行される。

#### 【 0 0 3 9 】

演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われたタイミング t 5 において、サブ制御部 9 1 は、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様には変化させることなく、メータ画像を消去し、上乗せ当選しなかったことを示す「残念」という文字画像を液晶表示器 5 1 に表示する。10

#### 【 0 0 4 0 】

演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われたタイミング t 5 における演出を図 6 を用いてより詳細に説明する。図 6 は、特典が付与されないことを報知する際の演出を説明するための図である。図 6 ( a ) は演出用スイッチ 5 6 への 19 回目の操作が行われたときの液晶表示器 5 1 に表示される演出の態様を示す図である。図 6 ( b ) は演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われたときの液晶表示器 5 1 に表示される演出の態様を示す図である。図 6 ( c ) は演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われたあと、所定期間経過した後の液晶表示器 5 1 に表示される演出の態様を示す図である。20

#### 【 0 0 4 1 】

図 6 ( a ) に示すように、演出用スイッチ 5 6 への 19 回目の操作が行われたときにおけるメータ画像の態様は、メータが最大値に到達する手前の態様である。その後、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われても、図 6 ( b ) に示すように液晶表示器 5 1 の表示態様を変化させない。その後、演出用スイッチ 5 6 への 20 回目の操作が行われて所定期間が経過したことに基づいて、サブ制御部 9 1 は、図 6 ( c ) に示すように、メータ画像、「GO！」という文字画像、およびボタン画像を消去するとともに、「残念」という文字画像を液晶表示器 5 1 に表示する。

#### 【 0 0 4 2 】

図 6 ( b ) に示す表示態様から図 6 ( c ) に示す表示態様に切り換えるまでの所定期間は、遊技者がメータが最大値に到達しなかったことを認識することができる程度の時間であればよい。なお、図 6 ( b ) に示す表示態様から、メータ画像の態様をメータが空であることを示す態様に切り換えた後、図 6 ( c ) に示す表示態様に切り換えてもよい。このように、メータ画像の態様を一度、空の態様にすることで、メータが最大値に変化しなかったことを分かり易く報知することができる。30

#### 【 0 0 4 3 】

##### [ 主な効果 ]

( 1 ) 図 3 に示すように、サブ制御部 9 1 は、特典が付与される場合、タイミング t 5 において、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様に変化させ、メータが最大値に到達した態様のメータ画像を表示したままにする。一方、図 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、特典が付与されない場合、タイミング t 5 において、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様には変化させることなく、メータ画像を消去する。40

#### 【 0 0 4 4 】

遊技者は、メータが最大値に到達したことで特典が付与されていることを推認することができる。また、メータが最大値に到達しないまま、メータ画像が消去されることで、特典が付与されていないことを推認できる。つまり、サブ制御部 9 1 は、メータ画像を消去することで、特典が付与されていないことを示唆することができる。また、サブ制御部 9 1 は、最大値に到達したメータを表示させたままにすることで特典が付与されていることを示唆することができる。50

**【0045】**

このように、本実施の形態における遊技機は、特典が付与されない場合に、最大値に到達しなかった態様のメータを表示させたままにしないことで、最大値に到達した態様に変化しなかった場合における遊技の興趣の低下を防止することができる。

**【0046】**

(2) 図3に示すように、サブ制御部91は、特典が付与される場合、タイミングt5において、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様に変化させ、メータが最大値に到達した態様のメータ画像を表示したまま、「+20G」という文字画像を表示する。一方、図5に示すように、サブ制御部91は、特典が付与されない場合、タイミングt5において、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様には変化させることなく、メータ画像を消去し、「残念」という文字画像を表示する。10

**【0047】**

このように、メータ画像とは異なる画像(表示)によって、特典が付与されているか否かが示唆される。その結果、メータが表示されたままであるか、あるいは、メータが表示されていないかということで特典が付与されているか否を示唆するような場合に比べて、遊技者は、特典が付与されたか否かを認識しやすい。なお、本実施の形態においては、文字画像を表示することによって特典が付与されたか否かを示唆するものとしたが、キャラクタ画像などの他の画像を表示することによって示唆してもよい。

**【0048】**

(3) 図3および図5に示すように、演出用スイッチ56が操作されると、サブ制御部91は、メータ画像の態様を変化させるとともに、「GO!」という文字画像が小さく表示され、もう一つ「GO!」という文字画像を表示する。20

**【0049】**

このように、演出用スイッチ56が操作されることで、メータ画像の態様が更新されるとともに、他の表示も更新されるため、演出の幅が広がり、遊技の興趣が向上する。

**【0050】**

(4) 図3に示すように、特典が付与される場合、演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたタイミングt5において、サブ制御部91は、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様に変化させる。一方、図5に示すように、特典が付与されない場合、演出用スイッチ56への20回目の操作が行われたタイミングt5において、サブ制御部91は、メータ画像の態様をメータが最大値に到達した態様には変化させることなく、メータ画像を消去する。つまり、演出用スイッチ56を20回操作するという特定の条件が成立したタイミングで、メータ画像の態様がメータが最大値に到達した態様に変化するか否かを遊技者が認識することができる。30

**【0051】**

このように、特定の条件が成立したタイミングで、メータ画像の態様がメータが最大値に到達した態様に変化するか否かを遊技者は認識するため、特定の条件が成立するタイミングに注目させることができる。

**【0052】**

(5) 図3に示すように、サブ制御部91は、メータが最大値に到達した態様のメータ画像に重ねて「MAX」という画像を表示する。「MAX」という画像により、遊技者は、メータが最大値に到達したことをより容易に認識することができる。また、遊技者は、メータが最大値に到達することで、特典が付与されていることを推認することができる。言い換えると、遊技者は、「MAX」という画像が表示されることにより特典が付与されていることを推認することができる。その結果、「MAX」という画像が表示されることで、特典の付与を示唆していることをより分かり易く示すことができる。40

**【0053】**

(6) 図2に示すように、サブ制御部91が連打演出を開始してから、演出用スイッチ56への操作が有効になるまでの第1期間中において、サブ制御部91は、事前演出を実行する。具体的には、サブ制御部91は、「特典示唆TIME」という文字画像を表示50

した後、「READY」という文字画像を液晶表示器51に表示する。遊技者は「READY」という文字画像から、特定の操作を求める演出が、この後はじまることを認識できる。つまり、事前演出は、特定の操作を受け付ける前であることを示唆する演出ともいえる。また、特定の操作には、演出用スイッチ56への操作が含まれるため、事前演出は、演出用スイッチ56への操作を受け付ける前であることを示唆する演出ともいえる。また、サブ制御部91は、演出用スイッチ56への操作を有効になったタイミングt3以降に促進演出を実行する。具体的には、サブ制御部91は、演出用スイッチ56を示すボタン画像を液晶表示器51に表示する。遊技者は、演出用スイッチ56を示すボタン画像が表示されることで、演出用スイッチ56への操作が有効になったことを認識することができる。つまり、促進演出は、演出用スイッチ56への操作を促す演出ともいえる。

10

#### 【0054】

このように、演出用スイッチ56への操作を受け付ける前であることを示唆する事前演出を経由して促進演出を実行することで、促進演出までの演出を段階的に行うことができる。そのため、特定演出が実行されてから促進演出が実行されるまでの間の遊技の興奮が向上する。

#### 【0055】

(7) 図2に示すように、準備演出においては、「READY」という文字画像が表示されるため、遊技者に分かりやすく、演出用スイッチ56への操作を受け付ける前であることを示唆することができる。

20

#### 【0056】

(8) 図2に示すように、促進演出においては、ボタン画像に加えて「GO!」という文字画像が表示されるため、遊技者に分かりやすく、演出用スイッチ56への操作を促すことができる。

#### 【0057】

(9) 図2に示すように、タイミングt2～t3の事前演出から促進演出に移行する期間において、促進演出への移行に伴って、「GO!」という文字画像およびボタン画像の輪郭が鮮明になるため、文字画像とボタン画像とが明確になり、好適な促進演出を行える。

#### 【0058】

##### [変形例]

30

本発明は、上記の実施の形態に限らず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態のその他の変形例を説明する。

#### 【0059】

##### [特典の示唆]

本実施の形態においては、ATという特典が付与されるときに図3に示す態様で反映演出を実行し、特典が付与されないときに図5に示す態様で反映演出を実行するものとした。しかし、反映演出によって特典の付与が示唆されればよく、特典が付与される場合に80%の確率で図3に示す態様で反映演出を実行し、特典が付与されない場合には、90%の確率で図5に示す態様で反映演出を実行するようにしてもよい。なお、この場合は、好ましくは、「+20G」のように、明確にATゲームが付与されていることを示す画像ではなく、「激熱！」等の特典が付与されている可能性が高いことを示す画像を表示する。

40

#### 【0060】

##### [連打演出]

本実施の形態において、連打演出は、1ゲームに亘って実行される演出としたが、複数ゲームに亘って実行されるゲームであってもよい。たとえば、2ゲームに亘って実行される演出である場合に、1ゲーム目においてレバーオンがされてから2ゲーム目において第3停止操作が行われるまで事前演出が行われ、2ゲーム目において第3停止操作が行われて全てのリール2L, 2C, 2Rが停止したタイミングで促進演出を実行してもよい。また、1ゲーム目においては事前演出とは異なる演出が行われ、2ゲーム目においてレバーオンがされてから2ゲーム目において第3停止操作がおこなわれるまで事前演出が行われ

50

るようにもよい。

#### 【0061】

##### [事前演出および促進演出の演出態様]

サブ制御部91は、事前演出および促進演出を、特典が付与されたときと付与されなかつたときとで同じ演出態様で実行するとした。しかし、特典が付与されているときと、特典が付与されていないときとで、異なる演出態様で実行してもよい。このとき、好ましくは、サブ制御部91は、演出態様によって、特典が付与されているか否かを認識することができないように、実行する演出態様を決定する。具体的には、サブ制御部91は、事前演出および促進演出の態様として、態様Aおよび態様Bを用意し、特典が付与されている場合は60%の確率で態様Aを選択し、特典が付与されていないときは60%の確率で態様Bを選択する。このようにすることで、事前演出および促進演出の態様にも遊技者の注目を集めることができる。また、事前演出および促進演出の態様を確認しただけでは、特典が付与されたか否かを認識することができないため、その後の反映演出の演出内容に対する期待感を維持させることができる。10

#### 【0062】

##### [特定動作]

本実施の形態において、演出用スイッチ56への操作を特定動作として、特定動作に応じて、メータ画像の態様が更新されるものとした。しかし、特定動作としては、他の動作であってもよい。たとえば、タッチパネルを備えるスロットマシンにおいて、タッチパネルへの操作を特定動作としてもよい。また、遊技者の動作を検知するセンサを備えるスロットマシンにおいては、センサの前で行われるスロットマシンに触れない動作を特定動作としてもよい。また、演出用スイッチ56を所定期間に亘って長押しすることを特定動作としてもよい。20

#### 【0063】

##### [特定画像]

本実施の形態において、促進演出において表示される画像を演出用スイッチ56を示すボタン画像としたが、特定動作に応じた画像であればよい。たとえば、手を振る動作を特定動作とした場合は、手を振っている様子を示した画像を特定画像としてもよい。

#### 【0064】

##### [特定態様に変化させる条件]

第1の実施の形態においては、演出用スイッチ56が20回操作されるという条件が成立することでメータ画像の態様がメータが最大値に到達した特定態様に変化した。しかし、特定態様に変化させる条件は、これに限られない。たとえば、演出用スイッチ56を所定期間に亘って長押ししたことを条件としてもよい。また、演出用スイッチ56を所定期間に亘って長押ししたことで、20回操作されたものとみなして、条件が成立したものとしてもよい。30

#### 【0065】

##### [特定表示について]

第1の実施の形態において、遊技者の操作によって態様が変化する特定表示をメータ画像とした。しかし、特定表示はこれに限られない。たとえば、敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う演出における敵キャラクタまたは味方キャラクタの体力を示す表示であってもよい。また、遊技者の操作によって、数値が増加する方向に態様が変化する例を示したが、数値が減少する方向に態様が変化するものであってもよい。数値が減少する方向に態様が変化する場合は、数値が0となった態様を特定態様とする。40

#### 【0066】

また、特定表示を表示するタイミングを、事前演出を開始してから所定期間経過したタイミングとしたが、連打演出を開始した以降であって、特定動作を受け付ける以前であればよい。

#### 【0067】

##### [移行に伴う期間]

50

本実施の形態において、タイミング  $t_2 \sim t_3$  の事前演出中であって、促進演出に移行するまでを移行に伴う期間としたが、事前演出の終了間際から、促進演出の開始直後までを移行に伴う期間としてもよい。つまり、この期間中に、徐々に「GO！」という文字画像およびボタン画像の輪郭が鮮明に変化していくようにしてもよい。

#### 【0068】

##### [促進演出]

本実施の形態において、促進演出とは、液晶表示器51を用いた演出としたが、たとえば、演出用スイッチ56の内部にLEDを備える遊技機にあっては、LEDを点灯させ、あたかも演出用スイッチ56が点灯しているかのように見せる演出であってもよい。このように、演出用スイッチ56を点灯させることで、演出用スイッチ56への操作を促してもよい。

10

#### 【0069】

##### [演出や報知について]

前述した例では、液晶表示器51を用いて演出や報知を行う例を挙げたが、たとえば、スピーカ53、54、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（上記実施形態のリールLED55）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉1bなどに取り付けられたランプやLED、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で演出を実行してもよい。

#### 【0070】

20

##### [遊技機]

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってもよい。

#### 【0071】

30

また、本実施の形態では、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能なリールを複数備え、リールを変動表示した後、リールの変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数のリールの表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンを説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンを説明した。しかし、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンであれば、3つのリールを備えるものに限らず、1のリールしか備えないものや、3以外の複数のリールを備えるスロットマシンであってもよい。なお、1のリールしか備えないものにおける導出操作手段への最終操作とは、1回目の停止操作のことをいう。

40

#### 【0072】

また、いわゆるパチンコ遊技機であってもよい。パチンコ遊技機の遊技領域の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置が設けられている。液晶表示装置（LCD）には、図2～図6で説明した演出が、特典として大当たり状態に移行する権利が付与されたか否かを示唆する演出として行われる。なお、特典としては、大当たり遊技状態に移行する権利が付与される確率が通常状態よりも高い確率変動状態に移行する権利であってもよい。また、遊技者による特定動作とは、たとえば、画面操作用スイッチ、ステイックコントローラ、トリガボタンといった操作手段を操作することとしてもよい。

#### 【0073】

50

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

### 【符号の説明】

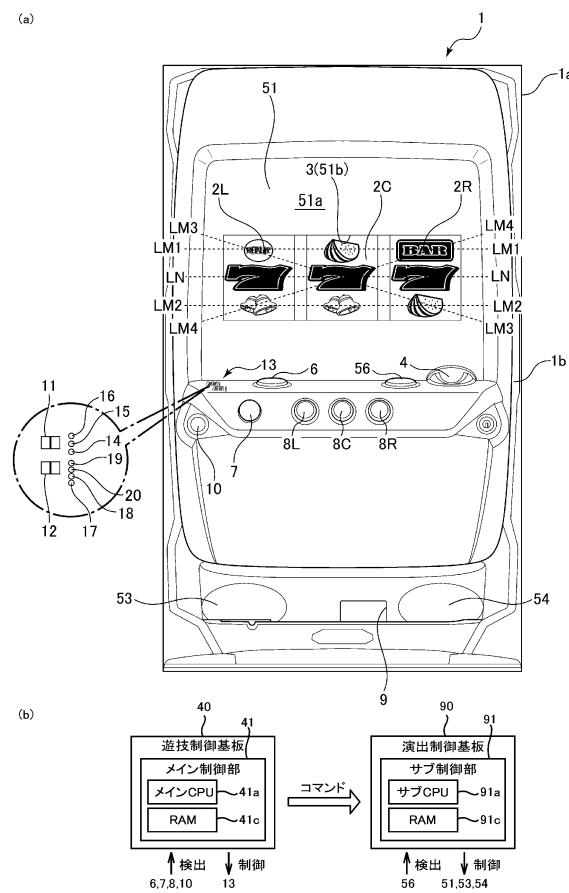
#### 【0074】

1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、4 0 遊技制御基板、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ、9 0 演出制御基板、9 1 サブ制御部。

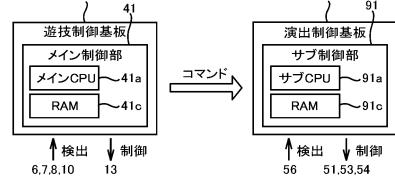
【図 1】

図 1

(a)

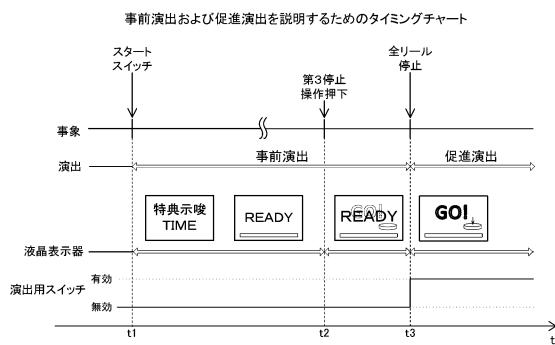


(b)



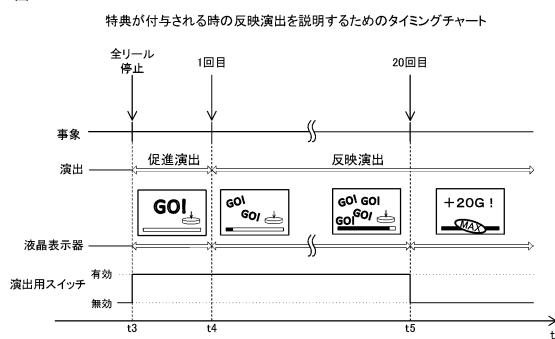
【図 2】

図 2



【図 3】

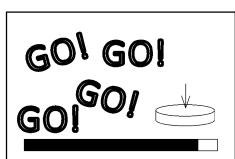
図 3



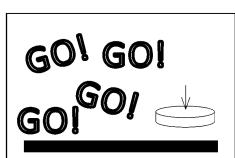
## 【図4】

図4

(a) 演出用スイッチへの操作:19回目(押下時)



(b) 演出用スイッチへの操作:20回目(押下時)



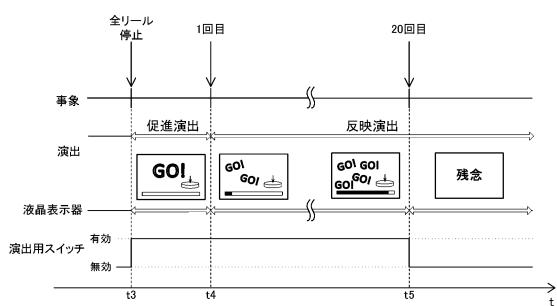
(c) 演出用スイッチへの操作:20回目(押下後所定期間経過時)



## 【図5】

図5

特典が付与されない時の反映演出を説明するためのタイミングチャート



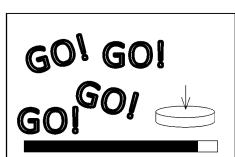
## 【図6】

図6

(a) 演出用スイッチへの操作:19回目(押下時)



(b) 演出用スイッチへの操作:20回目(押下時)



(c) 演出用スイッチへの操作:20回目(押下後所定期間経過時)



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6 6 1 1 7 5 4 (JP, B2)  
特開2 0 1 6 - 1 4 4 5 0 4 (JP, A)  
特許第5 9 5 1 8 6 8 (JP, B1)  
特開2 0 1 4 - 1 9 8 2 1 9 (JP, A)  
特開2 0 1 3 - 1 8 0 1 3 7 (JP, A)  
特開2 0 1 7 - 0 7 0 5 2 2 (JP, A)  
特開2 0 1 3 - 1 0 6 6 2 7 (JP, A)  
特開2 0 0 7 - 0 2 0 7 5 4 (JP, A)  
特開2 0 1 4 - 2 0 0 5 9 5 (JP, A)  
特開2 0 1 2 - 0 3 0 0 5 6 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4, 7 / 0 2