

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**(11)特許番号  
特許第7692602号  
(P7692602)

(45)発行日 令和7年6月16日(2025.6.16)

(24)登録日 令和7年6月6日(2025.6.6)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 4 (全33頁)

(21)出願番号 特願2021-125120(P2021-125120)  
 (22)出願日 令和3年7月30日(2021.7.30)  
 (65)公開番号 特開2023-20010(P2023-20010A)  
 (43)公開日 令和5年2月9日(2023.2.9)  
 審査請求日 令和6年6月5日(2024.6.5)

(73)特許権者 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  
 弁理士法人上野特許事務所  
 繁木 清貴  
 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 小濱 健太

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】**

N回の基本演出が発生する特定演出を実行することが可能な遊技機であって、前記基本演出は、遊技者に有利な特定結果または当該特定結果に至らない場合の結果である非特定結果に至る演出であり、

前記非特定結果として、第一非特定結果および当該第一非特定結果とは態様が異なる第二非特定結果が設けられており、

前記特定演出において、ある前記基本演出（以下、先の基本演出とする）が前記第一非特定結果となった場合よりも、前記第二非特定結果となった場合の方が、当該先の基本演出以降に発生する前記基本演出の少なくとも一つである対象基本演出が前記特定結果となる蓋然性が高まるように設定されていることを特徴とする遊技機。

**【請求項2】**

前記先の基本演出が前記非特定結果となるとき、それが前記第一非特定結果となる蓋然性は、前記第二非特定結果となる蓋然性よりも高いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

**【請求項3】**

前記特定演出を構成する最後の前記基本演出は、前記第二非特定結果とならないことを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

**【請求項4】**

前記先の基本演出の次の前記基本演出が前記対象基本演出とされることを特徴とする請

求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【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】

下記特許文献 1 には、信頼度を数値で示す演出を実行することが可能な遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015 - 164589 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、演出数値を用いた面白みのある演出を実行することが可能な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】

【0005】

20

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、実際の時間経過とともに変化していく演出数値が表示装置に表示される数値変化演出を実行する遊技機であって、前記数値変化演出にて前記演出数値の変化が停止したときの値である最終値は、遊技者に特典が付与される蓋然性を示唆するものであり、前記数値変化演出は、前記演出数値の変化が開始されてから変化が停止するまでに要する実際の時間が同じであれば、前記最終値が同じとなるように設定されてい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は、演出数値を用いた面白みのある演出を実行することが可能である。

30

【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】表示領域に表示された装飾図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】遊技状態（遊技状態の移行）を説明するための図である。

【図 4】複合演出を説明するための図（複合演出の一例を示した図）である。

【図 5】（a）は保留図柄の種類を、（b）はチャンス目の種類を、（c）は示唆画像の種類を説明するための図である。

【図 6】複合演出のパターン（発生する候補事象の組み合わせ）および各パターンの信頼度を説明するための図である。

40

【図 7】具体例 1 - 1 を説明するための図である。

【図 8】具体例 1 - 2 を説明するための図である。

【図 9】具体例 1 - 3 を説明するための図である。

【図 10】数値増加演出を説明するための図である。

【図 11】事後演出を説明するための図である。

【図 12】数値増加演出から事後演出に至るまでの実際の時間を説明するための図である。

【図 13】具体例 2 - 1 を説明するための図である。

【図 14】具体例 2 - 5 を説明するための図である。

【図 15】具体例 2 - 6（数値増加演出）を説明するための図である。

【図 16】具体例 2 - 6（図 15 に示した数値増加演出後の事後演出）を説明するための

50

図である。

【図17】具体例2-7を説明するための図である。

【図18】特定演出の流れを説明するための図である。

【図19】特定演出の一例を示した図である。

【図20】成功結果（通常成功パターン）および失敗結果を説明するための図である。

【図21】成功結果（特殊成功パターン）を説明するための図である。

【図22】成功後演出を説明するための図である。

【図23】具体例3-1を説明するための図である。

【図24】具体例3-2を説明するための図である。

【図25】具体例3-5を説明するための図である。

【図26】具体例3-6を説明するための図である。

【図27】具体例3-6を変形等した例を説明するための図（その一）である。

【図28】具体例3-6を変形等した例を説明するための図（その二）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。なお、以下の説明において画像というときは、静止画だけでなく、動画を含むものとする。

【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、大入賞領域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や大入賞領域906等の入賞領域に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0012】

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。

【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抽選手段が始動領域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（当否抽選情報）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。大当たりとなつた場合には、大入賞領域906が開放される大当たり遊技が実行される（遊技者に「特典」が付与される）。大当たり遊技自体は周知であるため説明を省略する。

【0014】

本実施形態では、当該数値が取得された順に当否抽選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、未だ当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選

10

20

30

40

50

情報が存在する場合には、新たに取得された当否抽選情報は保留情報（厳密には後述する変動前保留情報）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。

【 0 0 1 5 】

本実施形態では、保留図柄 1 0 として、当否抽選結果を報知する変動中演出（装飾図柄 8 0（装飾図柄群 8 0 g）の変動開始から、当否抽選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。以下単に「変動」と称することもある）は開始されているものの、当否抽選結果の報知は完了していない当否抽選情報（以下、変動中保留情報と称することもある）に対応する変動中保留図柄 1 1（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否抽選結果を報知する変動中演出が開始されていない当否抽選情報（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 1 2 が表示される（図 2 参照）。本実施形態では、変動中保留図柄 1 1 の方が変動前保留図柄 1 2 よりも大きく表示されるが、両者の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄 1 1 と変動前保留図柄 1 2 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄 1 1 が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄 1 2 に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番（いわゆる保留「消化順」）は、右に位置するものほど早い。

10

【 0 0 1 6 】

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 1 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 1 1 と、最大四つの変動前保留図柄 1 2 が表示されることがある（図 2 参照）。変動前保留図柄 1 2 は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する通常遊技状態）であれば第一変動前保留情報（特図 1 保留）が変動前保留図柄 1 2 として表示され、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射すべき状態（後述する特別遊技状態）であれば第二変動前保留情報（特図 2 保留）が変動前保留図柄 1 2 として表示されるように設定されている。遊技状態によらず、記憶手段に記憶されている第一変動前保留情報および第二変動前保留情報のいずれにも対応する変動前保留図柄 1 2 が表示される（最大八つの変動前保留図柄 1 2 が表示される）構成としてもよい。

20

【 0 0 1 7 】

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 に表示される装飾図柄 8 0（図 2 参照）の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の装飾図柄 8 0 を含む装飾図柄群 8 0 g（左装飾図柄群 8 0 g L、中装飾図柄群 8 0 g C、右装飾図柄群 8 0 g R）が変動を開始し、最終的に各装飾図柄群 8 0 g から一の装飾図柄 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装飾図柄群 8 0 g から選択されて停止した装飾図柄 8 0 の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ装飾図柄 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。装飾図柄 8 0 は、数字とキャラクタ等が組み合わされたものとしてもよい。

30

【 0 0 1 8 】

なお、表示領域 9 1 1 の外縁近傍に、目立たないように各種情報を示す画像（いわゆる「小図柄」等）が表示されるようにしてもよい（各図においては当該画像の図示を省略する）。遊技者は、この種の画像を意識せずに遊技を楽しむことが可能となっている。つまり、基本的には、装飾図柄 8 0 を見て当否抽選結果を把握することが可能である。

40

【 0 0 1 9 】

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（図 3 参照）。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（例えば大当たり確率約 1 / 3 2 0 とされる）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（

50

低確率・時短無)である。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(例えば大当たり確率約1/80とされる)であり、かつ、始動領域904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。通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域904a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904b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905に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域904b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904bに遊技球が入賞する。

#### 【0020】

本実施形態では、全ての大当たり遊技終了後に特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、所定回数(例えば100回)連続して当否抽選結果がはずれとなることをもって終了する。特別遊技状態が終了した場合には通常遊技状態に移行する。特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に大当たりに当選した場合には再び特別遊技状態に移行する(所定回数のカウントがリセットされる)ことになる。つまり、本実施形態にかかる遊技機1は、特別遊技状態に移行してから所定回数連続してはずれとなる前に大当たりに当選することが連チャンの条件となるいわゆるST機である。なお、以下の説明において特に明示した場合を除き、当該遊技性(スペック)とすることはあくまで一例である。例えば、いわゆる確変ループ機であってもよい。また、V確変機であってもよい。また、いわゆる小当たりが搭載され、当該小当たり当選時に所定の領域に遊技球が進入することで大当たりが獲得できる遊技機(一種・二種混合機)であってもよい。また、上記通常遊技状態や特別遊技状態とは異なる遊技状態、例えば、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904に遊技球が入賞しやすい高ベース状態(低確率・時短有)とされる遊技状態が設定された構成としてもよい。

10

#### 【0021】

2)以下、本実施形態にかかる遊技機1が実行可能な各種演出等について説明する。なお、以下で説明する演出等の一部のみ実行可能な構成としてもよい。また、所定のモード(遊技者自らが選択可能なモードであってもよいし、自動で(遊技者が選択せずに)設定されるモードであってもよい)が設定されている場合に限り、以下で説明する演出等が発生しうる構成としてもよい。また、以下で説明する各種演出は、変動中演出を構成するものとして発生しうるものであるが、大当たり遊技中等、変動中演出が実行されていない最中に発生しうるものとしてもよい。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行する蓋然性を示唆するものとして(特別遊技状態への移行を「特典」として)発生しうるものとしてもよい。

20

#### 【0022】

##### 2-1)複合演出

本実施形態にかかる遊技機1は、変動中演出を構成する演出として複合演出(図4参照)を実行することが可能である。本実施形態では、複合演出の開始から終了までは、一の変動中演出にて完結する。複合演出は、複数の単位演出を含むものである。本実施形態における複合演出は、三つの単位演出を含む。単位演出は、複数種の候補事象のうちのいずれかが発生するものである。

30

#### 【0023】

候補事象は、発生することが遊技者にとって有利な状況であることを示唆する事象である。具体的には、変動中演出に対応する当否抽選結果(対象当否抽選結果)が大当たりとなる蓋然性(以下、(大当たり)信頼度と称することもある)が高まったことを遊技者に示唆する事象である。候補事象の種類の数は、複合演出が含む単位演出の数以上である。本実施形態では、一の単位演出にて、三つの候補事象(第一候補事象~第三候補事象)のうちのいずれかが発生する。図4に示した例は、一回目の単位演出で第一候補事象が、二回目の単位演出で第二候補事象が、三回目の単位演出で第三候補事象が発生する例である。

40

#### 【0024】

第一候補事象は、保留図柄10の態様が大当たり信頼度が高まる方向に変化する保留変

50

化（保留変化演出）である。本実施形態では、対象当否抽選結果に対応する保留図柄 10 、すなわち変動中保留図柄 11 の態様が変化する（図 4（b）（c）参照）。保留図柄 10 の態様（図 5（a）参照）として、通常態様 10n と、複数の特殊態様 10s とが設定されている。通常態様 10n は、保留図柄 10 の基本的態様（常態）である。すなわち、保留図柄 10 は、通常態様 10n にある蓋然性が最も高い。特殊態様 10s は、通常態様 10n よりも対応する当否抽選結果の大当たり信頼度が高い態様である。つまり、いわゆる「チャンスアップ保留」である。本実施形態では、特殊態様 10s として、第一特殊態様 101s ~ 第四特殊態様 104s の四つが設定されている。具体的には、青色を呈する第一特殊態様 101s 、緑色を呈する第二特殊態様 102s 、赤色を呈する第三特殊態様 103s 、虹色（レインボー）を呈する第四特殊態様 104s の四種類が設定されている（なお、図面においては「色」を文字で表す）。大当たり信頼度はこの順で高くなる（第四特殊態様 104s が最も高い）。また、第四特殊態様 104s は、その保留図柄 10 に対応する当否抽選結果が大当たりとなることが確定する態様である。

#### 【0025】

第二候補事象は、表示領域 911 に表示される三つの装飾図柄 80 により、いわゆる「チャンス目」が構築されるもの（チャンス目演出）である（図 4（d）（e）参照）。チャンス目は、三つの装飾図柄 80 により構成される組み合わせが、所定の法則を満たす組み合わせ（ただし、大当たりを報知する組み合わせ（同じ装飾図柄 80 の三つ揃い）を除く）となるものである。第一チャンス目は、三つの装飾図柄 80 が全て偶数となるものである。第二チャンス目は、三つの装飾図柄 80 の全てが「1」、「5」のいずれかとなるものである。第三チャンス目は、三つの装飾図柄 80 の全てが、「3」、「7」のいずれかとなるものである。大当たり信頼度は、第一チャンス目、第二チャンス目、第三チャンス目の順で高くなる（第三チャンス目が最も高い）（図 5（b）参照）。なお、本実施形態では、当該チャンス目が構築されるのは、変動中演出の途中であるため、三つの装飾図柄 80（装飾図柄群 80g）の変動は完全に停止しておらず、疑似停止した状態（遊技者には停止しているように見える状態、例えばわずかに揺れているような状態）にある。

#### 【0026】

第三候補事象は、表示領域 911 に示唆画像 20 が表示されるもの（示唆画像演出）である（図 4（f）（g）参照）。本実施形態では、第一示唆画像 21 ~ 第三示唆画像 23 の三つのうちのいずれかが表示される。第一示唆画像 21 は「好機」の文字を含む画像であり、第二示唆画像 22 は「激熱」の文字を含む画像であり、第三示唆画像 23 は「確定」の文字を含む画像である。大当たり信頼度は、第一示唆画像 21 、第二示唆画像 22 、第三示唆画像 23 の順で高くなる（図 5（c）参照）。第三示唆画像 23 が表示された場合、対象当否抽選結果が大当たりとなることが確定する。

#### 【0027】

なお、これら保留変化演出、チャンス目演出、示唆画像演出は、複合演出を構成する単位演出（候補事象）としてだけでなく、それ以外（複合演出が実行されていないとき）においても発生しうるものである。すなわち、保留図柄 10 が特殊態様 10s となることは単位演出が発生せずとも発生することがあるし、チャンス目が構築されることは単位演出が発生せずとも発生があるし、示唆画像 20 が表示されることは単位演出が発生せずとも発生がある。

#### 【0028】

複合演出は、三回の単位演出が順に発生する。単位演出のそれぞれにて、上記第一候補事象 ~ 第三候補事象のうちのいずれかが発生する（図 4 参照）。対象当否抽選結果を踏まえて、各単位演出にていずれの候補事象が発生するのかが決定される。複合演出での候補事象の発生パターンは、図 6 に示す通りである。

#### 【0029】

発生パターンは、大きく三つに分けられる。全ての単位演出（三回）にて、互いに異なる種類の候補事象が発生するパターン A 、三回の単位演出のうち、二回は同じ種類の候補事象が発生し、もう一回は当該二回とは異なる種類の候補事象が発生するパターン B 、

10

20

30

40

50

全ての単位演出にて、同じ種類の候補事象が発生するパターンCの三つである。候補事象の種類の数は、複合演出が含む単位演出の数以上である（本実施形態では「候補事象の種類の数 = 単位演出の数」である）から、全ての単位演出にて異なる候補事象が発生するパターンAが発生しうる。パターンBは、第一候補事象が二回発生するパターンB-1、第二候補事象が二回発生するパターンB-2、第三候補事象が二回発生するパターンB-3に区分けされる。パターンB-1は、二回の第一候補事象、一回の第二候補事象が発生するパターンB-1-2、二回の第一候補事象、一回の第三候補事象が発生するパターンB-1-3に区分けされる。パターンB-2は、二回の第二候補事象、一回の第一候補事象が発生するパターンB-2-1、二回の第二候補事象、一回の第三候補事象が発生するパターンB-2-3に区分けされる。パターンB-3は、二回の第三候補事象、一回の第一候補事象が発生するパターンB-3-1、二回の第三候補事象、一回の第二候補事象が発生するパターンB-3-2に区分けされる。パターンCは、第一候補事象が三回発生するパターンC-1、第二候補事象が三回発生するパターンC-2、第三候補事象が三回発生するパターンC-3に区分けされる。なお、対象当否抽選結果を踏まえて発生するパターンが決定された後、候補事象が発生する順はランダムに決定される。つまり、本実施形態では、候補事象が発生する順は、信頼度に影響を与えるものではない。

#### 【0030】

図6から分かる通り、各パターンのトータルの大当たり信頼度は、パターンA、パターンB（パターンBに含まれる全てのパターン）、パターンC（パターンCに含まれる全てのパターン）の順で高くなる。すなわち、三回の単位演出で全て異なる候補事象が発生した場合（パターンA）よりも、三回の単位演出のうち二回の単位演出にて同じ種類の候補事象が発生した場合（パターンB）の方が信頼度が高く、三回の単位演出のうち二回の単位演出にて同じ種類の候補事象が発生した場合（パターンB）よりも、三回の単位演出の全てで同じ種類の候補事象が発生した場合（パターンC）の方が信頼度が高い。まとめると、三回の単位演出にて、同じ種類の候補事象の発生回数が多いほど信頼度が高くなるということである。

#### 【0031】

本実施形態では、一の複合演出にて、二回以上同じ種類の候補事象が発生する場合、必ず信頼度の「ステップアップ」が生じる。

#### 【0032】

一の複合演出にて第一候補事象が二回以上発生する場合、先の第一候補事象が発生した結果として示される保留図柄10（変動中保留図柄11）の態様よりも、後の第二候補事象が発生した結果として保留図柄10の態様の方が大当たり信頼度が高い態様とされる。つまり、第一候補事象が二回以上発生する場合、二段階以上の「保留変化」が発生するものとされている。なお、ある一の複合演出にて、最終的に第四特殊態様104s（大当たり確定）の保留図柄10が表示されることが決定された場合には、最後に発生する第一候補事象（最後の保留変化）にて保留図柄10が第四特殊態様104sに到達するものとされる。

#### 【0033】

一の複合演出にて第二候補事象が二回以上発生する場合、先の第二候補事象が発生した結果として示されるチャンス目よりも、後の第二候補事象が発生した結果として示されるチャンス目の方が大当たり信頼度が高い態様とされる。なお、本実施形態では、ある複合演出にて最初に発生する第二候補事象は、第一チャンス目が表示されるものとされている。したがって、一の複合演出にて第二候補事象が二回発生する場合（パターンB-2の場合）、最終的に（二回目の第二候補事象にて）第二チャンス目が表示されるものとなる。一の複合演出にて第二候補事象が三回発生する場合（パターンC-2の場合）、最終的に（三回目の第二候補事象にて）第三チャンス目が表示されるものとなる。

#### 【0034】

一の複合演出にて第三候補事象が二回以上発生する場合、先の第三候補事象が発生した結果として示される示唆画像20よりも、後の第三候補事象が発生した結果として示され

る示唆画像 2 0 の方が大当たり信頼度が高い態様とされる。なお、本実施形態では、ある複合演出にて最初に発生する第三候補事象は、第一示唆画像 2 1 が表示されるものとされている。したがって、一の複合演出にて第三候補事象が二回発生する場合（パターン B - 3 の場合）、最終的に（二回目の第三候補事象にて）第二示唆画像 2 2 が表示されるものとなる。一の複合演出にて第三候補事象が三回発生する場合（パターン C - 3 の場合）、最終的に（三回目の第三候補事象にて）第三示唆画像 2 3 が表示されるものとなる。上述した通り第三示唆画像 2 3 は大当たり確定の画像であるから、パターン C - 3 は大当たり確定（信頼度 100%）のパターン（対象当否抽選結果が大当たりである場合にしか発生しないパターン）であるといえる（図 6 参照）。

#### 【0035】

10

このように、本実施形態における複合演出は、各単位演出にて同じ種類の事象が発生することを遊技者が願うという面白みのある演出形態となる。

#### 【0036】

以下、上記複合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、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【0037】

##### ○具体例 1 - 1

単位演出の具体的な態様を次のようなものとする。単位演出（一回目～三回目のいずれも）は、前半部分とそれに続く後半部分を含む（図 7 参照）。前半部分においては、複数種の候補事象（上記実施形態に即して言えば第一候補事象～第三候補事象）の一種が前半画像 3 1 により示される。例えば、前半部分を、第一候補事象を示すものとするのであれば「保留変化」の文字を含む画像（第一前半画像 3 1 1）（図 7 (a - 1) 参照）が、第二候補事象を示すものとするのであれば「チャンス目」の文字を含む画像（第二前半画像 3 1 2）（図 7 (a - 2) 参照）が、第三候補事象を示すものとするのであれば「信頼度」の文字を含む画像（第三前半画像 3 1 3）（図 7 (a - 3) 参照）が表示領域 9 1 1 に表示されるものとする。このような前半部分の態様とすることにより、遊技者は、上記画像（文字）により示される事象がこれから発生するのではないかと感じることになる。

20

#### 【0038】

後半部分においては、前半部分にて示された種類の候補事象が実際に発生することが示される。前半部分にて示された候補事象の種類がいずれであっても、後半部分においては「発生」の文字を含む画像（後半画像 3 2）が表示領域 9 1 1 に表示される（図 7 (b) 参照）。当該後半部分の終了後、実際に候補事象（前半部分にて示された事象（保留変化演出、チャンス目演出、示唆画像演出のいずれか））が発生する。ここで、後半部分においては、前半部分にて示された候補事象が発生しないことを示す態様になることはない。つまり、前半部分にて示された候補事象が、後半部分にて実際に発生することが明確に示されるという単位演出の形態とする。

30

#### 【0039】

前半部分に接した遊技者は、前半画像 3 1 により示された事象がこれから発生することに期待する。ただし、前半部分においては、当該事象が必ず発生することを明確に示すような表示はなされないから、当該事象が発生することに遊技者は確証を持てない。本例では、前半部分にて示された事象の発生を否定するような後半部分は生じないため、遊技者の期待を裏切らない演出形態とすることができる。

40

#### 【0040】

##### ○具体例 1 - 2（具体例 1 - 1 をさらに具体化した例）

前半部分は「問」であり、後半部分はそれに対する「答」であるかのような演出態様とする。「問」を発する第一キャラクタと「答」を発する第二キャラクタが登場するような演出形態としてもよい。第一前半画像 3 1 1 は「保留変化ですか？」（図 8 (a - 1) 参照）、第二前半画像 3 1 2 は「チャンス目ですか？」（図 8 (a - 2) 参照）、第三前半画像 3 1 3 は「期待度表示ですか？」（図 8 (a - 3) 参照）といった態様とすることで

50

「問」であることを表す。

【0041】

後半部分は、前半部分にて示された候補事象が発生することを示すものであるため、後半画像32は肯定的な「答」であることを示す態様とされる。例えば、「はい」や「YES」といった態様とする(図8(b)参照)ことで、前半部分にて示された事象が実際に発生することを示すものとする。

【0042】

「問」に対する「答」は、肯定的なもののみならず、否定的なものも発生すると考えるのが通常である。したがって、前半部分に接した遊技者は、当該前半部分にて示された事象が発生することに確証を持てない。本例は、それに対する「答」が必ず肯定的なものとなるようにすることで、前半部分にて示された候補事象が必ず発生するという演出形態となるようにする。

10

【0043】

○具体例1-3(具体例1-1、具体例1-2をさらに具体化した例)

前半部分にて候補事象が示され、それが後半部分において発生が示されることになる(前半部分にて示された候補事象が発生しないことを示す態様になることはない)ことが、前半部分の時点で遊技者に示唆されるものとする。例えば、具体例1-2のような前半部分が「問」であり、後半部分が「答」であるような演出形態とする場合において、前半部分の段階から「全て「はい」で答えろ」といった画像(事前画像35)が表示領域911に表示される(図9(a)参照)ものとする。つまり、後半部分の「答」が必ず肯定的なものとなることが、前半部分の段階から示唆されるものとする。なお、当該事前画像35は、前半部分にていずれの候補事象が示されるかどうかわからない段階(前半画像31が表示される(図9(b)参照)前の段階)から表示される(図9(a)参照)。

20

【0044】

このようにすることで、前半部分にて示された事象が将来的に発生することになることを後半部分に至るよりも前に遊技者が把握可能であるから、前半部分にてどのような事象(複数種の候補事象のいずれか)が示されるのかに遊技者が注目する演出形態となる。具体例1-2のような「問」と「答」からなる構成とする場合においても、「答」の方ではなく、「問」の方に遊技者が注目する(普通であれば「答」の方が重要であるが、それよりも前の「問」の方が重要である)という斬新な演出形態となる

30

【0045】

なお、具体例1-1~1-3にて説明した内容は、複合演出(複数の単位演出を副演出)とは異なる態様の演出にも適用可能である。前半部分にて何らかの事象が示され、後半部分にて当該事象の発生が示され、その後当該事象が実際に発生するという一連の演出が一回発生するという構成(単位演出に相当する演出が一回のみ発生するような態様)としてもよい。

【0046】

○具体例1-4

上記実施形態における複合演出は三回の単位演出を含むものであることを説明したが、その回数は二回以上であれば適宜変更可能である。なお、全ての単位演出にて互いに異なる種類の候補事象が発生するパターンが発生しうるようになるのであれば、候補事象の種類の数が、複合演出が含む単位演出の数以上とする。

40

【0047】

また、複合演出が含む単位演出の数が、複合演出発生の度に変化しうる(例えば、X回~Y回(2 X < Y)のいずれかとされる)ものとしてもよい。なお、全ての単位演出にて互いに異なる種類の候補事象が発生するパターンが発生しうるようになるのであれば、候補事象の種類の数を上記Y以上とする。

【0048】

○具体例1-5

上記実施形態における複合演出は、同じ種類の候補事象が発生する回数が多くなるほど

50

大当たり信頼度が高くなる演出形態であることを説明したが、全ての単位演出にて同じ候補事象が発生するか否かがポイントとなる演出形態としてもよい。例えば、全ての単位演出にて同じ候補事象が発生すれば対象当否抽選結果が大当たり確定となり、それ以外は対象当否抽選結果がはずれとなる（三回の単位演出のうち二回で同じ候補事象が発生してもはずれとなる）ような演出形態とする。

#### 【0049】

##### ○具体例 1 - 6

上記実施形態における複合演出は、一の変動中演出にて実行される（複合演出の開始から終了までが一変動に収まる）ことを説明したが、複数の変動中演出に跨って実行されるものとしてもよい。例えば、連続する三回の変動中演出にて、一回目の変動中演出で一回目の単位演出が、二回目の変動中演出で二回目の単位演出が、三回目の面倒中演出で三回目の単位演出が実行されるものとする。つまり、複合演出が含む単位演出の数分の変動に跨って複合演出が実行されるものとする。なお、複合演出による信頼度示唆の対象（対象変動）は、三回目の変動中演出（最後の単位演出が発生する変動）に対応する当否抽選結果であるとする。なお、上述した保留変化演出を候補事象の一つとして設定する場合、信頼度示唆の対象となる保留図柄 10 の態様が変化するようとする。

10

#### 【0050】

このようにすることで、複合演出が、いわゆる先読み演出としても機能することになる。すなわち、最後の単位演出以外の単位演出は、対象変動よりも前の変動にて発生するのであるから、最後の単位演出以外の単位演出は「先読み」機能を発現する。なお、最後の単位演出は、「先読み」の対象となつた変動を構成する演出となる。

20

#### 【0051】

##### 2 - 2 ) 数値増加演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、変動中演出を構成する演出として数値増加演出を実行することが可能である。本実施形態における数値増加演出は（後述する事後演出を含め）リーチ演出の一種である（リーチが成立したときに発生する可能性がある演出である）。数値増加演出（図 10 参照）は、表示領域 911 に演出数値 N が表示される演出である。演出数値 N は、実際の時間経過とともに増加（上昇）していく数字（自然数）を含むものである。本実施形態では、演出数値 N の増加が「0」から開始され（初期値 = 0 である）（図 10 (a) (b) 参照）、所定の停止条件が成立することを契機として当該演出数値 N の増加が停止する（図 10 (c) 参照）。当該増加が停止したときの値を最終値とする。当該最終値は、対象当否抽選結果（数値増加演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果）の大当たり信頼度（特典が付与される蓋然性）を示唆する。本実施形態では、当該最終値は、大当たりとなる確率そのものを表す。例えば、当該最終値が「70」となった場合は、大当たりとなる確率は 70 % である。最終値は、対象当否抽選結果を踏まえた抽選により予め決定されている。当該抽選は、最終値が上記確率そのものを表す（ただし、演出数値 N の最小単位以下は四捨五入されるものとする（本実施形態では、演出数値 N は「1」刻みで変化するから、最小単位は「1」であり、小数点以下は四捨五入されるものとする）。例えば、正確な確率が「70.3 %」であることは、「70 %」であるとする）ものとなるような態様（振り分け）とされる。例えば、最終値が「70」となるケースは、それが 100 回発生したと仮定した場合、70 回は大当たりとなり、30 回ははずれとなる抽選態様とされる。当該最終値の最大値は「100」である。このようになった場合には対象当否抽選結果の大当たりが確定する。

30

#### 【0052】

本実施形態では、最終値は、30 以上の数値の全てが生じうる。すなわち、最終値として生じうるパターンの数は、「30」～「100」の 71 種類である。ただし、最終値として発生しうるパターンが、「30」、「40」、「50」…「100」といったように、所定値刻みである設定としてもよい。また、最終値の一部が、大当たり確率そのものを示すものではない設定としてもよい。例えば、最終値が「77」となった場合には大当たりが確定するといった設定としてもよい。つまり、最終値は、基本的には大当たり確

40

50

率そのものを示すものの、いわゆる「プレミア」演出として、特別な値が設定された構成としてもよい。

【0053】

数値増加演出は、演出数値Nの増加が開始されてから終了するまで、演出数値Nの増加速度が一定である。本実施形態では、0.1秒につき、演出数値Nが「1」増加する。つまり、演出数値Nの増加速度は、10/秒である。したがって、演出数値Nの増加が開始される増加開始時点から当該増加が停止する増加停止時点までの時間が同じであれば、上記最終値は同じとなる。例えば、最終値が「70」になる場合(図10の例の場合)には、増加開始時点から増加停止時点までの時間は7秒であり、それ以外のパターンは発生しない。上述した通り、最終値の最大値は「100」であるため、増加開始時点から増加停止時点までの最大の時間は10秒である。したがって、数値増加演出は、演出数値Nの増加が停止されずにできるだけ長く継続することを遊技者が願う演出形態となる。

【0054】

このような数値増加演出の後、事後演出(図11参照)が実行される。事後演出は、数値増加演出と同じ変動中演出を構成する演出であり(一の変動中演出が数値増加演出と事後演出を含む)、対象当否抽選結果が大当たりとなるか否かが判明する演出である。事後演出は、その途中の分岐点後、対象当否抽選結果が大当たりである場合には有利結末(図11(b-1)参照)に至り、はずれである場合には不利結末(図11(b-2)参照)に至るものである(有利結末には、一旦不利結末に至ったように見せかけた後、それが覆されるいわゆる逆転パターンの様子を含む)。つまり、上記最終値が示す確率は、事後演出が有利結末に至る確率ということになる。本実施形態における事後演出は、操作有効期間内に操作手段70(押しボタン等;図1参照)の操作(単発操作)が促され(図11(a)参照)、それを契機として有利結末(図11(b-1)参照)または不利結末(図11(b-2)参照)に至る。当該操作有効期間は、事後演出の開始と同時に開始される。操作有効期間内に操作手段70が操作されなかった場合には操作有効期間の終了を契機として有利結末または不利結末に至る。遊技者は、最終値が示した「確率」(有利結末に至る)を見つづ、有利結末に至ることを願って操作手段70を操作することになる。

【0055】

数値増加演出にて演出数値Nの増加が開始される増加開始時点から、事後演出が開始されるまでに要する時間は、最終値にかかわらず一定である(図12参照)。本実施形態では、事後演出開始時点は、操作有効期間の開始時点でもあるため、増加開始時点から操作有効期間の開始時点までの時間が一定であるということである。事後演出が結末に至るのは、遅くとも操作有効期間が終了するまでであるため、増加開始時点から結末が判明するまでの最大の時間も一定であるといえる。

【0056】

上述した通り、数値増加演出における演出数値Nの増加速度は一定であるため、増加開始時点から増加停止時点までの時間は、最終値が大きくなるほど長くなり、その時間の最大は10秒である。上述した通り、本実施形態では、最終値は「30」~「100」のいずれかとなるものであるから、増加開始時点から増加停止時点までの時間は、3~10秒の間で変化する(不定である)(図12参照)。

【0057】

一方、本実施形態では、最終値にかかわらず、増加開始時点から事後演出開始時点までの時間は11秒とされている。増加停止時点から事後演出開始時点までの時間は、最終値に応じて長さが変化する尺吸収期間とされている(図12参照)。例えば、最終値が「100」である場合には、増加開始時点から増加停止時点まで10秒を要するため、尺吸収期間の長さは1秒である。また、例えば、最終値が「50」である場合には、増加開始時点から増加停止時点まで5秒を要するため、尺吸収期間の長さは6秒である。このように、最終値が大きくなるほど、増加開始時点から増加停止時点までの時間が長くなるため、尺吸収期間が短くなるようにして、最終値がどのような値となる場合であっても、増加開始時点から事後演出開始時点までの長さが一定となるようにしている。

10

20

30

40

50

## 【0058】

このように、本実施形態における数値増加演出は、最終値がどのようなものとなる場合であっても演出数値Nの増加速度が一定である、すなわち、演出数値Nの増加が開始されてから停止するまでに要する実際の時間が同じであれば最終値が同じとなるように設定されているため、増加速度により最終値の大小を予測することができない。このような数値が増加していく演出は、最終値が大きくなるほど増加速度が大きくなる（大きくなりやすい）ような設定とすることが一般的であり、このようにすると増加速度により最終値がある程度予測できてしまう（数値の変化様式から結果が予測できてしまう）ところ、本実施形態では最終値にかかわらず増加速度が一定であるため、演出数値Nが増加している段階では最終値が全く予測できないという、面白みのある演出形態となる。

10

## 【0059】

また、本実施形態では、最終値にかかわらず増加開始時点から事後演出開始時点までの長さは一定となるようにされる。換言すれば、最終値がどのような値となる場合であっても、一回の変動中演出に要する時間（いわゆる変動時間）のうちから数値増加演出を実行するために確保すべき時間が変わらない（本実施形態では11秒で変わらない）ということになる。したがって、数値増加演出を含む変動中演出の具体的な決定（いわゆる変動パターン）の決定するための制御（抽選）が容易になるという利点がある。

## 【0060】

以下、上記数値増加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、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

20

## 【0061】

## ○具体例2-1

上記実施形態における数値増加演出は、増加開始時点から増加停止時点までの演出数値Nの増加速度が一定であることを説明したが、演出数値Nが途中で変化するものとしてもよい。例えば、演出数値Nの下一桁の値が大きくなるにつれて増加速度が大きくなるといった構成、すなわち、「0」「9」にかけて次第に増加速度が大きくなり、「10」で再び増加速度が低下し、「10」「19」にかけて次第に増加速度が大きくなる・・・というように、増加速度の経時的な変化が生じるものとしてもよい（図13参照）。換言すれば、増加速度は経時に変化するものの、ある時点（瞬間）における増加速度は、当該時点における演出数値Nによって決まる（演出数値Nが「ある値」である瞬間の増加速度が毎回同じである）ようにすればよい。

30

## 【0062】

このようにする場合であっても、演出数値Nの増加が開始されてから増加が停止するまでの実際の時間が同じであれば最終値が同じとなるから、演出数値Nの増加様式により最終値が予測できない演出形態となる。

## 【0063】

## ○具体例2-2

上記実施形態における数値増加演出にて示される最終値は、対象当否抽選結果が大当たりとなる確率そのものを表すことを説明したが、確率そのものを表すものではない構成としてもよい。ただし、（「77」等、大当たり確定となる値を設定する場合には、そのような値となる場合を除き）最終値が大きい方が、小さいよりも、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性が高いという関係は保たれるものとする。例えば、最終値が「70」となった場合の大当たり確率は70%ではなく、最終値が「60」となった場合の大当たり確率は60%ではないが、最終値が「70」となった場合の大当たり確率の方が、最終値が「60」となった場合の大当たり確率よりも高いという関係になるようとする。

40

## 【0064】

## ○具体例2-3

上記実施形態における数値増加演出は、演出数値Nが「1」ずつ増加していく（最小単位が「1」である）ものであることを説明したが、当該増加単位は適宜変更可能である。

50

「10」ずつ増加していくような態様としてもよいし、「0.1」ずつ増加していくような態様としてもよい。

【0065】

○具体例2-4

演出数値Nが減少していく演出形態としてもよい。すなわち、演出数値Nの初期値（例えば「100」）が設定され、当該初期値から実際の時間経過とともに数値が減少していく演出とする。演出数値Nの減少（初期値からの減少）が開始されてから、当該減少が停止するまでに要する実際の時間が同じであれば、最終値が同じとなるように構成する。例えば、演出数値Nの減少の開始から停止まで、演出数値Nの減少速度が一定であるようにする。

10

【0066】

上記実施形態と同様に、最終値が大きいほど対象当否抽選結果が大当たりとなる確率が高い設定とすれば、演出数値Nの減少が早く停止することを遊技者が願う演出形態となる（「停止」タイミングが遅くなることを願う上記実施形態とは逆になる）。また、上記実施形態とは逆に、最終値が小さいほど、対象当否抽選結果が大当たりとなる確率が高い設定とすれば、演出数値Nの減少ができるだけ長く継続することを遊技者が願う演出形態となる（「停止」タイミングが遅くなることを願う上記実施形態と同じになる）。

【0067】

○具体例2-5

上記実施形態における数値増加演出後に実行される事後演出は、操作手段70の操作を契機として結末が判明する（有利結末または不利結末に至ることで対象当否抽選結果が判明する）ものであることを説明したが、このように遊技者の行動に起因して結末が判明する構成でなくてもよい。すなわち、事後演出が開始されてから一定時間経過後に自動的に結末が判明する（結末判明時点に至る）構成としてもよい。上述した通り、最終値にかかわらず、増加開始時点から事後演出開始時点までの長さは一定であるため、本例のようにした場合には、増加開始時点から事後演出にて結末に移行する時点（対象当否抽選結果に応じた結末に移行する分岐点）までの長さが一定になる。つまり、最終値に関係なく、数値増加開始時点から結末判明時点に至るまでの長さが一定になるという演出形態となる。例えば、上記実施形態と同様に、数値増加開始時点から事後演出開始時点に至るまでの時間が11秒で一定であり、事後演出開始時点から結末判明時点までの時間が5秒で一定であるのであれば、数値増加開始時点から結末判明時点に至るまでの長さは16秒で一定となる（図14参照）。

20

【0068】

○具体例2-6

数値増加演出にて、演出数値Nが増加している最中に、当該演出数値Nとは別の画像である演出画像40が表示領域911に表示されるものとする（図15参照）。当該演出画像40は、演出数値Nが増加している最中は経時的に変位する（図15（b）参照）。当該演出画像40が所定位置に表示されること（所定位置で停止すること）を契機として演出数値Nの増加が停止し、最終値が示される（図15（c）参照）。つまり、演出画像40が所定位置にて停止するまでは演出数値Nが増加し続けるため、遊技者は演出画像40が所定位置に位置しないことを願う演出形態となる。

30

【0069】

かかる演出画像40は、演出のモチーフに合わせたものとすることができます。例えば、数値増加演出を、敵キャラクタが表示され、当該敵キャラクタを攻撃するために照準を合わせている状況を示す演出とする（図15参照）。そのような状況にて「スコープ」を表すものが演出画像40として表示されるものとする。当該「スコープ」が所定位置（例えば、敵キャラクタの顔を囲む位置）に位置する（図15（c）参照）ことが「照準が合った」状態であるように見える演出形態となる。つまり、「照準が合った」状態となるまで、演出数値Nが増加し続けるという演出形態となる。

40

【0070】

50

このような数値増加演出とするのであれば、事後演出もそれに応じた態様とすることが好ましい。例えば、数値増加演出にて登場した敵キャラクタを倒す（勝利する）ことができるか否かの事後演出が発生するものとする（図16参照）。すなわち、敵キャラクタを倒す（勝利する）ことが有利結末（図16（b-1）参照）として、倒すことができないことが不利結末（図16（b-2）参照）として設定されたものとする。このようにすることで、数値増加演出と事後演出とを一連の演出として円滑に見せることができる。

#### 【0071】

なお、演出画像40が所定位置に位置することを契機として演出数値Nの増加が停止するの一例であり、それ以外の例も考えられる。すなわち、「位置」のみならず、演出画像40の形状、色等、演出画像40を構成する要素が所定条件を満たすものとなることを契機として演出数値Nの増加が停止するようにしてもよい。

10

#### 【0072】

##### ○具体例2-7（具体例2-6をさらに具体化した例）

演出位置が所定位置に位置していない状態（すなわち演出数値Nの増加が停止していない状態）においては、当該所定位置を示すマークM（図17（a）参照。図面においては点線で図示する）が表示される（演出画像40の「目標」が表示される）ようになるとよい。演出画像40とマークMが一致していない状態においては演出数値Nが増加し続け、演出画像40とマークMが一致する（演出画像40とマークMの相対的な位置関係が予め定められた関係になる）ことで演出数値Nの増加が停止することになる。このようにすることで、遊技者は、演出数値Nが増加している最中から、演出画像40とマークMが一致することで演出数値Nの増加が停止するのではないかということを感じ取ることができる。

20

#### 【0073】

##### 2-3) 特定演出

本実施形態にかかる遊技機1は、変動中演出を構成する演出として特定演出（図18～図21参照）を実行することが可能である。特定演出は、基本演出が複数回発生する（図18参照）。特定演出においては、最初の基本演出が実行されるよりも前（最初の基本演出の結果が判明するよりも前）に、基本演出の発生回数（以下、N（回）とする）が示唆される。本実施形態では、表示領域911に回数画像50が表示されることにより、当該発生回数が予め示唆される（図19（a）参照）。したがって、遊技者は、特定演出が開始されてからN回目の基本演出は、最後の基本演出であることを把握できることになる。なお、ここで示唆される発生回数Nは、特定演出における最大の基本演出の発生回数である（後述する失敗結末となる場合や、通常成功パターンとなる場合に発生する基本演出の回数である）。後述する特殊成功パターンとなる場合には、基本演出の発生回数は回数画像50にて示される発生回数Nより少なくなる。また、本実施形態では、回数画像50にて示される発生回数Nの値は毎回（特定演出発生の度に）変化しうる。ただし、当該Nの値が一定である設定としてもよい。

30

#### 【0074】

基本演出は、その結果が「特定結果」（図19（b-1）（c-1）参照）または「非特定結果」（図19（b-2）（c-2）参照）に至るものである。特定結果に至ることが遊技者に有利な結果と、特定結果に至らず非特定結果に至ることが遊技者に不利な結果とされている。特定演出が実行されている最中においては、実行されうる残りの基本演出の回数を示す残数画像51が表示される（図19（b-1）（b-2）（c-1）（c-2）参照）。図示しないが、最初の特定演出の結果が出る前の状態においては、残数画像51が表す残り回数=Nとされる。すなわち、上記回数画像50にて示された値が、残数画像51が示す値の初期値となる。その後、特定演出の結果が出る度に、当該残数画像51が示す値が減少していく。後述する通り、基本演出は、特定結果を得るための「チャンス」の機会であるといえるところ、当該「チャンス」の機会の残り回数の変化が、残数画像51により示される。

40

#### 【0075】

特定演出を含む変動中演出に対応する当否抽選結果を対象当否判定結果とすると、特定

50

演出は基本演出が特定結果となった回数により対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性を示唆するものである。本実施形態における特定演出は、基本演出が特定結果となる回数が目標回数に至ることが遊技者に有利な成功結果として、目標回数に至らないことが遊技者に不利な失敗結果として設定されたものである（図18参照）。本実施形態では、目標回数  $T = 3$  回に設定されている。つまり、特定演出は、基本演出が3回特定結果に至れば成功結果となり、それ以外の場合は失敗結果となるものである。なお、本実施形態では、目標回数は一定である。ただし、目標回数が毎回変化しうるものとしてもよい。また、本実施形態における特定演出では、最初の基本演出が実行されるよりも前（最初の基本演出の結果が判明するよりも前）に、目標回数を示す目標画像52が表示される（図19（a）参照）。これにより、特定演出の冒頭にて、遊技者は目標回数を把握することが可能となる。

#### 【0076】

また、特定演出が実行されている最中においては、目標達成のために必要な残りの特定結果の回数（または、既に発生した特定結果の回数）が途中経過画像53として表示される。これにより、目標達成のためにあと残り何回特定結果となることが必要なのかを、特定演出の途中でも遊技者が把握可能である（図19（b-1）（b-2）（c-1）（c-2）参照）。

#### 【0077】

このように、基本演出が3回特定結果に至ることが「目標」として設定されているものであるため、一の特定演出にて発生する基本演出の回数は、当然3回（目標回数）以上とされる（このようにしなければ成功結果に至ることはなくなるから）。本実施形態では、一の特定演出にて発生する基本演出の最大回数Nは、「目標回数  $T + 1$  回」以上、すなわち4回以上とされる。したがって、非特定結果に至る基本演出が1回発生したとしても、成功結果に至る可能性はある。遊技者の視点でいえば、特定演出は、「チャンス」の機会がN回付与され、そのうちのT回をものにできる（特定結果となる）か否かが成否の分岐となる演出形態となる。

#### 【0078】

本実施形態における特定演出（基本演出）の具体的な態様は次のようなものである。特定演出では、遊技者側のキャラクタである味方キャラクタおよびそれに対峙する敵キャラクタが表示される。基本演出では、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する。当該攻撃がヒットする結果が特定結果（図19（b-1）（c-1）参照）であり、ヒットしない結果が非特定結果（図19（b-2）（c-2）参照）である。なお、一旦は攻撃がヒットしなかったと見せかけて（非特定結果に至ったかと見せかけて）、それが覆される（攻撃がヒットする）ような特定結果（逆転パターン）が発生しうるようにもよい。当該攻撃がヒットする回数が目標回数（3回）に到達した場合には、敵キャラクタがダウンする。当該敵キャラクタがダウンした状態に至ることが成功結果（図20（b-1）、図21（b-1）参照）であり、ダウンした状態に至らないことが失敗結果（図20（b-2）参照）である。なお、図示しないが、特定結果が発生する度に、敵キャラクタが弱っていくような表示がなされるようになるとよい。つまり、特定結果が発生することで、成功結果に近づいていることが、敵キャラクタの変化により把握できるようになるとよい。

#### 【0079】

本実施形態では、特定演出が成功結果となった場合の方が、失敗結果となった場合よりも、対象当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性（（大当たり）信頼度）が高くなるように設定されている。本実施形態では、特定演出が失敗結果（図20（b-2）参照）に至る場合、対象当否抽選結果ははずれとなることが確定する（信頼度 = 0 %である）。一方、特定演出が成功結果（図20（b-1）、図21（b-1）参照）に至る場合、対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性がある（信頼度 0 %である）。つまり、成功結果は、対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性が残存するという点において、失敗結果よりも遊技者にとって有利な結果であるということである。なお、失敗結果に至った場合であっても、対象当否抽選結果が大当たりとなる可能性がある（信頼度 0 %である）設定とし

10

20

30

40

50

てもよい。ただし、「成功結末に至った場合の信頼度 > 失敗結末に至った場合の信頼度」の関係は成り立つようにする。

#### 【 0 0 8 0 】

成功結末に至る特定演出は、大きく、通常成功パターン（通常成功結末）と、特殊成功パターン（特殊成功結末）に区分けされる（図 18 参照）。通常成功パターンは、特定演出が開始されてから N 回目の基本演出が特定結果となることにより成功結末に至るパターンである。つまり、最後の基本演出が特定結果となることで成功結末に至るパターンである。本実施形態に即して言えば、N 回目の基本演出の前までに、特定結果が 2 回発生しており、N 回目の基本演出が特定結果（図 20 ( a - 1 ) 参照）となった場合には成功結末（図 20 ( b - 1 ) 参照）となり、非特定結果となった場合（図 20 ( a - 2 ) 参照）には失敗結末（図 20 ( b - 1 ) 参照）となるという状況にて、当該 N 回目の基本演出が特定結果となった場合が通常成功パターンである。すなわち、N 回目の基本演出（最後の基本演出）が成功または失敗の「分岐」となる状況を経て、成功結末となったパターンである。例えば、回数画像 50 により基本演出の発生回数が 5 回であることが示された特定演出であるとすれば、1 回目～4 回目の基本演出のうち 2 回が特定結果に、2 回が非特定結果となった上で、5 回目の基本演出が特定結果となる（図 20 ( a - 1 ) 参照）のが通常成功パターンである（図 20 ( b - 1 ) 参照）。

10

#### 【 0 0 8 1 】

特殊成功パターンは、特定演出が開始されてから N 回目の基本演出が実行されるよりも前に成功結末に至るパターンである。つまり、特定演出が開始されてから、N - 1 回未満の特定演出が実行された状態で、3 回の特定結果が発生して成功結末に至ったパターン（基本演出が N 回実行されずに成功結末に至ったパターン）である。遊技者の視点でいえば、回数画像 50 にて示された基本演出の発生回数、すなわち付与された「チャンス」の機会の回数が N 回であることを把握した状態で、付与された当該「チャンス」の機会を余して成功結末に至ったパターンであるといえる。例えば、回数画像 50 により基本演出の発生回数が 5 回であることが示された特定演出であるとすれば、1 回目～3 回目の基本演出のいずれもが特定結果となる特殊成功パターン（「チャンス」の機会を 2 回余したパターン）や、1 回目～3 回目の基本演出のうち 2 回が特定結果となった上で、4 回目の基本演出が特定結果となる特殊成功パターン（「チャンス」の機会を 1 回余したパターン）が発生しうることになる。図 21 には、回数画像 50 により基本演出の発生回数が 5 回であることが示された特定演出にて、4 回目の単位演出が特定結果となる（図 21 ( a - 1 ) 参照）ことで、特殊成功パターン（図 21 ( b - 1 ) 参照）に至った例を示している。

20

30

#### 【 0 0 8 2 】

なお、成功結末となる場合において、それが特殊成功パターンとなる蓋然性は、通常成功パターンとなる蓋然性よりも低い。つまり、特殊成功パターンは、「レア」な成功結末であるといえる。

#### 【 0 0 8 3 】

このように、特殊成功パターンは、付与された「チャンス」の機会を余して成功結末に至ったパターンであるから、「勿体ない」（無駄になった）と遊技者が感じてしまう可能性がある。このような「勿体なさ」を低減するため、本実施形態では、特定演出が成功結末に至った場合であっても、それが通常成功パターンである場合よりも、特殊成功パターンとなった場合の方が、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高い設定をしている。つまり、「チャンス」の機会を余した場合の方が、余さなかった場合よりも信頼度が高いものとすれば、「チャンス」の機会を余したことの「勿体なさ」を遊技者が感じる可能性は低くなるし、できるだけ早く成功結末に至る（成功結末に至るまでに実行される基本演出の回数ができるだけ少なく）ことを遊技者が願うという面白みのある演出形態となる。

40

#### 【 0 0 8 4 】

特殊成功パターンが発生した場合、対象当否抽選結果の信頼度が高まったことを示唆する信頼度上昇演出（図 21 ( c - 1 ) 参照）が発生する。当該信頼度上昇演出は、通常成功パターンとなったときには発生しない演出である。特殊成功パターンは、本来であれば

50

(通常成功パターンや失敗結果となる場合であれば) 実行されていた基本演出を「余して」成功結果に至るものであるから、当該「余った」基本演出に代えて、信頼度上昇演出を発生させる。信頼度上昇演出の具体的な態様は、遊技者が信頼度が高まっていることを認識可能なものであればよい。本実施形態では、ダウンした敵キャラクターにさらに攻撃を仕掛け、「信頼度UP」の文字(信頼度が高まっていることを示す文字)を含む画像が表示されることが信頼度上昇演出として実行される。

#### 【0085】

信頼度上昇演出は、「余った」基本演出に代えて発生するものであるから、当該「余った」基本演出の数(成功結果に至るために実行される必要のなかった基本演出の数)に応じた回数発生する。回数画像50にてN回の基本演出が発生しうることが予め示唆された上で、特定演出が開始されてからM回目( $N > M$ である)の基本演出が特定結果となることで成功結果に至った特殊成功パターンとなったときには、 $N - M$ 回の信頼度上昇演出が発生するということである(図18、図21(c-1)の「」参照)。当該 $N - M$ の値が大きいほど(信頼度上昇演出の発生回数が多いほど)、対象当否抽選結果の大当たり信頼度は高くなるように設定されている。Nの値が同じである特定演出同士を比較すれば(または、Nの値が一定である設定とすれば)、特定演出が開始されてから成功結果に至るまでに実行された基本演出の回数が少ないほど、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高いということである。

10

#### 【0086】

また、本実施形態では、Nの値が大きいほど、成功結果に至る蓋然性が高くなるように設定されるとともに、Nの値が大きいほど、成功結果に至ったときに、それが通常成功パターンとなる蓋然性よりも、特殊成功パターンとなる蓋然性の方が高くなるように設定されている。さらには、Nの値が大きいほど、特殊成功パターンとなったときに、「余る」基本演出の数が多くなりやすく設定されている。つまり、Nの値が大きいほど、特殊成功パターンとなったときに発生する信頼度上昇演出の発生回数が多くなりやすい。

20

#### 【0087】

特定演出が成功結果となった場合、当該特定演出の後、対象当否抽選結果が判明する成功後演出(図22参照)が実行される。当該成功後演出の結果として、遊技者に有利な状況となったことを示す画像が表示される当たり用結果(図22(b-1)参照)と、遊技者に不利な状況となったことを示す画像が表示されるはずれ用結果(図22(b-2)参照)が設定されている。すなわち、対象当否抽選結果が大当たりであるときには当たり用結果(当たり用結果には、一旦はずれ用結果に至ったと見せかけてそれが覆されるいわゆる逆転パターンを含む)に至り、はずれであるときにははずれ用結果に至る。

30

#### 【0088】

本実施形態では、特定演出が通常成功パターンとなった後に実行される成功後演出と、特殊成功パターンとなった後に実行される成功後演出の態様(結果が判明する前の演出態様)を異らせている。例えば、特殊成功パターン後の成功後演出(図22(a-2)参照)の方が、通常成功パターン後の成功後演出(図22(a-1)参照)よりも、より「弱った状態」の敵キャラクターが表示されるような演出態様とすることが考えられる。このようにすることで、特定演出が通常成功パターンおよび特殊成功パターンのいずれとなったのかが強調されるし、特殊成功パターンが(通常成功パターン)に比してチャンスアップであることも強調される。また、図示しないが、特殊成功パターン後に実行される成功後演出について、実行された信頼度上昇演出の回数( $N - M$ の値)に応じて異なる態様の成功後演出が実行されるようにしてもよい。例えば、実行された信頼度上昇演出の回数が多いほど、より「弱った状態」の敵キャラクターが表示されるような態様としてもよい。

40

#### 【0089】

ただし、通常成功パターンおよび特殊成功パターンのいずれとなった場合であっても、実行される成功後演出の態様が同じである(遊技者に区別がつかない)構成とすることを否定するわけではない。

#### 【0090】

50

まとめると、成功後演出が当たり用結末に至る蓋然性（すなわち対象当否抽選結果の信頼度）は、通常成功パターンとなった場合よりも、特殊成功パターンとなった場合の方が高い。また、特殊成功パターンとなった場合であっても、「余した」基本演出の数が多いほど（すなわち発生した信頼度上昇演出の回数が多いほど）高い。仮に、Nの値が同じ特定演出同士を比較すれば、成功結末に至るまで（特定結果が3回発生するまで）に実行された基本演出の数が少ないほど高い。

#### 【0091】

以下、上記特定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、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

10

#### 【0092】

##### ○具体例3-1

「リーチ」の成立した数（リーチラインの数）により、上記Nの値が示唆されるものとする。「リーチ」自体は周知であるため説明を省略する。特定演出は、リーチ成立時に発生する可能性があるリーチ演出の一種であるとする。具体的には、三つの装飾図柄群80gのうちの二つから選択された二つの装飾図柄80（例えば、左装飾図柄80Lおよび右装飾図柄80R）が同じ装飾図柄80となるシングルリーチ（リーチラインが一つのリーチ）が成立した場合（図23（a）参照）に特定演出が開始されることがある。その後、特定演出にて最初の基本演出が開始されるよりも前（最初の基本演出の結果が判明するよりも前）に、リーチライン増加演出（図23（b）（c）参照）が発生する。すなわち、左装飾図柄80Lおよび右装飾図柄80Rとされる図柄の種類が増加していく、それに伴ってリーチの成立数、すなわちリーチラインの数が増加していく。

20

#### 【0093】

最終的に、当該リーチ成立数が特定演出における上記Nの値となる（図23（d）参照）。すなわち、当該リーチ成立数が、当該特定演出にて発生しうる最大の基本演出の回数（失敗結末または通常成功パターンとなる場合に発生する基本演出の回数）となる。上述した通り、当該Nの値は「チャンス」の機会の回数を示すものであるところ、リーチの成立数が多くなるほど当該機会が多くなる。一般的に、リーチの成立数（リーチラインの数）は、多くなるほど大当たりに期待ができるものとして知られているところ、本例のようにして、当該リーチの成立数と特定演出における「チャンス」の機会（最大の基本演出の発生回数）がリンクする分かりやすい演出形態とすることができる。

30

#### 【0094】

なお、本例のようにするのであれば、「最大のリーチ成立数 = Nの値の最大値 = 装飾図柄の種類の数」ということになる。例えば、装飾図柄80として「1」～「7」の七種が設定されているのであれば、Nの値の最大値は七種となる。遊技者にとってみれば、特定結果となる可能性がある「チャンス」の機会の最大数が、装飾図柄80の種類の数と一致することになり、分かりやすい演出形態となる。全ての種類の装飾図柄80でリーチが成立した場合には、対象当否抽選結果が大当たり確定となる設定としてもよい。

#### 【0095】

##### ○具体例3-2（具体例3-1をさらに具体化した例）

40

上記の通り、複数のリーチが成立した上で、特定演出が実行されるものとする。各基本演出は、リーチを構成する複数種の装飾図柄80のいずれかに対応づけられたものとされる。例えば、「2」～「5」の装飾図柄80によるリーチが成立した場合（リーチ成立数 = 4である場合）（図24（a）参照）には、一回目の基本演出は「2」のリーチに対応するものとして発生し（図24（b）参照）、二回目の基本演出は「3」のリーチに対応するものとして発生し（図24（c）参照）、・・・というように、リーチを構成する各種装飾図柄80に対応するものとして基本演出が実行される。なお、当該対応関係を示すために、ある基本演出が実行されている最中は、当該ある基本演出に対応する種類の装飾図柄80（リーチを構成する図柄）が、それ以外の種類の装飾図柄80よりも大きく（一番目立つように）表示される。

50

## 【0096】

このような構成とした上で、基本演出の結果が、装飾図柄80の種類により示唆されるものとする。例えば、「奇数」の装飾図柄80のリーチに対応する基本演出の方が、「偶数」の装飾図柄80のリーチに対応する基本演出よりも特定結果（遊技者に有利な結果）になりやすいといった設定とすることが考えられる。また、「7」の装飾図柄80のリーチに対応する基本演出は特定結果になることが確定するといったように、特定結果確定の装飾図柄80が設定された構成としてもよい（図24（d）参照）。

## 【0097】

このようにすることで、リーチの成立数のみならず、各リーチを構成する装飾図柄80の種類にも遊技者が注目することになる演出形態となる。

10

## 【0098】

## ○具体例3-3

特定演出の途中（少なくとも一回の基本演出の結果が示された後、特定演出が結末に至るよりも前をいう）にて、Nの値が増加する演出（以下、増加演出と称する）が発生するものとする。すなわち、特定演出の冒頭にて示されたNの値（回数画像50にて示される値）が、途中で増加する場合があるものとする。上述した通り、Nの値は「チャンス」の機会の回数を示すものであるから、当該増加演出の発生は遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。

## 【0099】

増加演出は、増加したNの値を具体的に示すものとすることが好ましい。例えば、特定演出が実行されている最中は、発生する可能性がある基本演出の残り回数を示した残数画像51が表示されるところ、当該残数画像51の値が増加することを示す演出が増加演出として発生するものとする。具体的には、Nの値が1増加するのであれば「+1」、2増加するのであれば「+2」といったように、残数画像51に加算される値が明示される演出とする。このようにすることで、遊技者は、「チャンス」の機会が増加したことを把握することができる。

20

## 【0100】

## ○具体例3-4

上記実施形態では、特殊成功パターンとなった場合、N-M回の信頼度上昇演出が発生するものであること、すなわち「余った」基本演出の回数分の信頼度上昇演出が発生することを説明したが、「N-M」の値によらず、一回の信頼度上昇演出が発生するものとしてもよい。

30

## 【0101】

この場合、「N-M」の値の大小が信頼度に影響を与えない設定としてもよい。すなわち、「N-M」の値に関係なく、特殊成功パターンとなった場合には、同じ態様の信頼度上昇演出が発生するものとする。これとは異なり、「N-M」の値の大小が信頼度に影響を与える設定としてもよい。例えば、「N-M=1」である場合には第一信頼度上昇演出が、「N-M=2」である場合には第二信頼度上昇演出が、「N-M=3」である場合には第三信頼度上昇演出が・・・発生する（各信頼度上昇演出の態様は互いに異なる）といったように、「N-M」の値に応じた態様の信頼度上昇演出が発生するようにして、信頼度上昇の度合が異なることが遊技者に示唆されるようにしてもよい。

40

## 【0102】

## ○具体例3-5（特殊特定結果）

基本演出の特定結果の一態様として、通常特定結果（上記実施形態にて説明した特定結果と同じである）および特殊特定結果（図25参照）が設定された構成とする。特殊特定結果は、通常特定結果がC回（Cは2以上である）発生したことと同じものであるとする。例えば、C=2とするのであれば、特殊特定結果は、通常特定結果2回分と同じ取り扱いであるとする。上記実施形態のように、目標回数=3回である場合において、通常特定結果しか発生しないとすれば、当該通常特定結果が3回発生することが成功結末に至る条件となる。特殊特定結果が発生するとすれば、通常特定結果1回と、特殊特定結果1回が

50

発生することで成功結末に至ることになる。

【0103】

特殊特定結果に至った場合には、当該特殊特定結果が、通常特定結果 C 回分であることが遊技者に把握可能となるような表示がなされるようになるとよい。例えば、通常特定結果は、敵に攻撃がヒットしたことを示す「HIT」の表示がなされる（図19（b-1）（b-2）参照）ものとし、特殊特定結果は、当該「HIT」が二回発生したことを示す「HIT×2」の表示がなされるものとする（図25（b）参照）。C=T（目標回数）である特殊特定結果が設定されたものとしてもよい。すなわち、一回の基本演出にて一気に目標に到達するケースが発生しうるものとしてもよい。

【0104】

本例のように特殊特定結果が発生するようにすることで、一回の基本演出で一気に目標に近づく、または目標に到達する状況が生じる可能性があるから、意外性があり、かつ、最後まで目が離せない演出形態となる。また、特殊特定結果の発生を経て成功結末に至る場合には、「余った」基本演出の回数が多くなりやすく、信頼度が高くなりやすい（信頼度上昇演出が発生しやすい）という演出形態となる。

10

【0105】

○具体例3-6（特殊非特定結果）

基本演出は、遊技者に有利な特定結果または当該特定結果に至らない場合の結果である非特定結果に至るものである。当該非特定結果として、通常非特定結果（図26（a）参照）および特殊非特定結果（図26（b）参照）が設定された構成とする。ある基本演出が非特定結果となる場合、それが通常非特定結果となる蓋然性は、特殊非特定結果となる蓋然性よりも高い。すなわち、通常非特定結果は「通常」の（基本となる）非特定結果であり、特殊非特定結果は「レア」な非特定結果である。

20

【0106】

ある基本演出（以下、先の基本演出と称することもある）が非特定結果となる場合、それが通常非特定結果である場合よりも、特殊非特定結果である場合の方が、それ以降に発生する一または二以上の基本演出のうちの少なくとも一つである対象基本演出が特定結果となる蓋然性が高まるように設定されている。つまり、特殊非特定結果は、それ以降に発生する基本演出が特定結果となる蓋然性が高まったことを示唆するものである。基本演出が特定結果となることは遊技者にとって有利なものであるから、先の基本演出が非特定結果に至るときであっても、それが通常非特定結果である場合よりも、特殊非特定結果である場合の方が、遊技者にとって有利であるということである。

30

【0107】

特定結果、通常非特定結果および特殊非特定結果の演出態様は、その態様の違いを遊技者が把握できるものであればどのようなものであってもよい。上記実施形態のように、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃することが基本演出として発生するのであれば、攻撃がクリーンヒットすることを特定結果と、攻撃が全くヒットしないことを通常非特定結果（図26（a）参照）と、攻撃がわずかにヒットする（特定結果よりも敵キャラクタに与えるダメージが小さいことを表す態様）ことを特殊非特定結果（図26（b）参照）とすることが考えられる。

40

【0108】

なお、特殊非特定結果は、それ以降に発生する対象基本演出が特定結果となることを示唆するものであるから、ある特定演出を構成する最後の基本演出が特殊非特定結果となることはないようにされるとよい。すなわち、最後の基本演出が非特定結果となるのであれば、通常非特定結果となるように設定されているとよい。

【0109】

本例のようにすることで、ある基本演出（先の基本演出）が有利な結果とならない場合（非特定結果となる場合）であっても、それ以降に発生する対象基本演出が有利になるという結果（特殊非特定結果）が発生するという面白みのある演出形態となる。

【0110】

50

特に、特定演出は、特定結果が T 回（上記実施形態では 3 回）発生することを目標とするものであることを前提とし、失敗結果に至る場合には一の特定演出にて基本演出は N 回（T 回超）発生するものである。つまり、N 回の「チャンス」で、T 回の特定結果が得られることを目標とするものであるから、少なくとも 1 回の基本演出は「余って」しまうような印象を遊技者は受ける。換言すれば、特定演出の結果が判明する前の段階から、基本演出のうちの一回は、残念な結果（非特定結果）となるであろうと遊技者が感じ、実際に非特定結果が発生した場合に興ざめしてしまうおそれがある（確かに、成功結果となるときであっても、それが通常成功パターンである場合（発生することが「レア」な特殊成功パターンではない場合）には、少なくとも一回は非特定結果が発生するのは事実である）。本例のようにすることで、どうせ発生するであろうと遊技者が考えている残念な結果（非特定結果）に意味を持たせることができる（非特定結果となる場合であってもそれが特殊非特定結果となることを遊技者が願う演出形態となる）から、非特定結果が発生することによる趣向性の低下が抑制されることになる。

#### 【0111】

このような特殊非特定結果が設定された構成を、以下のように変形、具体化等することも可能である。なお、可能な限りにおいて、以下で説明する例を組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【0112】

（イ）ある基本演出（先の基本演出）が特殊非特定結果となった場合、それ以降に発生する基本演出のいずれか（対象基本演出）が特定結果となる設定とする。つまり、対象基本演出が特定結果となる確率が 100% である設定とする（図 27（a）参照）。このような構成とした場合、特殊非特定結果が発生したときには、それ以降の基本演出のいずれかは必ず特定結果となるという構成となる。

#### 【0113】

（ロ）対象基本演出が、ある基本演出（先の基本演出）の次の基本演出である設定とする（図 27（b）参照）。すなわち、ある基本演出（先の基本演出）が特殊非特定結果となった場合には、通常非特定結果となった場合よりも、次の基本演出（対象基本演出）が特定結果になる蓋然性が高い設定とする。このようにすることで、特殊非特定結果による示唆対象の基本演出がすぐに（次に）発生するという構成になるから、特殊非特定結果による示唆が分かりやすいという利点がある。対象基本演出が終了した後は、通常通り進行する（特殊非特定結果となったことの効果が消える）。この場合において、上記（イ）のような設定とするのであれば、ある基本演出（先の基本演出）が特殊非特定結果となった場合、次の基本演出が特定結果となることが確定するという構成となる。

#### 【0114】

（ハ）ある基本演出（先の基本演出）が特殊非特定結果となった場合には、通常非特定結果となった場合よりも、それ以降に発生する基本演出（次回以降基本演出）の全てが、特定結果となる蓋然性が高まる設定とする。つまり、ある基本演出（先の基本演出）以降に発生する基本演出の全てが対象基本演出である設定とする（図 27（c）参照）。このようにすることで、特殊非特定結果となったことの効果が、特定演出が終了するまで（特定演出の結果が判明するまで）継続するという演出形態となる。

#### 【0115】

（ニ）特殊非特定結果が発生した（図 28（a）参照）場合、少なくとも対象基本演出の結果が判明するまで（対象基本演出が二以上である場合には最後の対象基本演出の結果が判明するまで）は、特定結果となる蓋然性が高まった状態であることを示唆する画像（効果画像 58）が表示される（図 28（b）参照）ようにする。このようにすることで、特殊非特定結果は、特定結果となる蓋然性が高まるいわゆるチャンスアップであることを遊技者が把握できるし、特定結果となることに期待がもてる状況にあるのか否か（当該状況が終了したのか否か）を遊技者が容易に判別できる。

図示しないが、攻撃対象である敵キャラクタを通常の態様と異なる特殊な態様（例えば、攻撃がヒットしやすそうな状況に敵キャラクタがあることを示す態様）とすることで、

特定結果となる蓋然性が高まった状態であることを示す構成としてもよい（当該「特殊な態様」の敵キャラクタが上記「効果画像」に相当することになる）。このようにすることで、特定結果となる蓋然性が高い状態にあることを分かりやすく示すことができる。

【0116】

（ホ）本例のような構成は、上記実施形態とは異なる特定演出に適用することも可能である。複数の基本演出が実行され、当該基本演出が特定結果となつた回数により対象当否抽選結果の大当たり信頼度が示唆されるものに適用することが可能である。例えば、基本演出が特定結果となつた回数が多いほど、対象当否抽選結果の大当たり信頼度が高いという（上記実施形態にて説明した「目標回数」という概念が設定されない）特定演出であつてもよい。

10

【0117】

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。

【0118】

上記実施形態にて説明した事項は、ぱちんこ遊技機特有の構成を利用した点を除いて、回胴式遊技機等その他の遊技機にも適用することが可能である。

【0119】

上記実施形態にて説明した「大当たり」に関する事項は、いわゆる「小当たり」に置き換えて適用することも可能である。

【0120】

20

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。

【0121】

・手段1-1

複数種の候補事象のうちのいずれかが発生する単位演出を複数含む複合演出が実行される遊技機であつて、前記複合演出が含む全ての前記単位演出にて同じ種類の前記候補事象が発生した場合の方が、ある前記単位演出とそれとは別の前記単位演出とで異なる種類の前記候補事象が発生した場合よりも、遊技者に特典が付与される蓋然性である信頼度が高いことを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、全ての単位演出にて同じ種類の候補事象が発生することを遊技者が願うという面白みのある複合演出を実行することが可能である。

30

【0122】

・手段1-2

前記複合演出が含む二以上の前記単位演出にて同じ種類の前記候補事象が発生した場合の方が、全ての単位演出にて互いに異なる種類の前記候補事象が発生した場合よりも、前記信頼度が高い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、複合演出は、同じ種類の候補事象が発生することを遊技者が願うという面白みのある演出形態となる。

【0123】

・手段1-3

遊技者に特典が付与されるか否かを決定する当否抽選に用いられる当否抽選情報であつて、対応する当否抽選結果の報知が完了していないものの存在を保留図柄として表示する表示手段を備え、前記保留図柄の態様として、前記信頼度が異なることを示唆する複数種の態様が設定されており、前記候補事象の一種は、前記保留図柄の態様が前記信頼度が高まる方向に変化するものであることを特徴とする手段1-1または手段1-2に記載の遊技機。

40

保留図柄の態様変化は、信頼度が高まっていることを分かりやすく示すことができるため、候補事象の一つとして当該保留図柄の態様変化が発生するようにするとよい。

【0124】

・手段1-4

前記単位演出は、複数種の前記候補事象のうちの一種を示す前半部分、および、当該前

50

半部分にて示された種類の前記候補事象が発生することを示す後半部分を含むものであり、前記後半部分は、前記前半部分にて示された種類の前記候補事象が発生しないことを示す態様となることを特徴とする手段 1 - 1 から手段 1 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このように、前半部分にて示された候補事象の発生を否定するような後半部分とならないようにすることで、遊技者の期待を裏切らない演出形態となる。

【 0 1 2 5 】

・手段 2 - 1

実際の時間経過とともに増加していく演出数値が表示装置に表示される数値増加演出を実行する遊技機であって、前記数値増加演出にて前記演出数値の増加が停止したときの値である最終値は、遊技者に特典が付与される蓋然性を示唆するものであり、前記数値増加演出は、前記演出数値の増加が開始されてから増加が停止するまでに要する実際の時間が同じであれば、前記最終値が同じとなるように設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、最終値が予測しにくい面白みのある数値増加演出を実行することが可能である。

【 0 1 2 6 】

・手段 2 - 2

前記数値増加演出は、前記演出数値の増加速度が一定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、演出数値の増加態様から最終値が予測できない演出形態となる。

【 0 1 2 7 】

・手段 2 - 3

前記数値増加演出の後、遊技者に特典が付与されるか否かが判明する事後演出が実行されるものであり、前記演出数値の増加が開始されてから前記事後演出が開始されるまでに要する実際の時間は、前記最終値にかかわらず一定であることを特徴とする手段 2 - 1 または手段 2 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、当該数値増加演出を含む演出の制御が容易になる。

【 0 1 2 8 】

・手段 2 - 4

前記数値増加演出は、前記演出数値が増加している最中に、当該演出数値とは別に、前記表示装置に経時的に変化する演出画像が表示されるものであり、前記演出画像が所定条件を満たす態様となることを契機として、前記演出数値の増加が停止することを特徴とする手段 2 - 1 から手段 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像が所定条件を満たす態様とならないこと（所定条件を満たす態様となるまでの時間が長くなること）を遊技者が願う演出形態となる。

【 0 1 2 9 】

・手段 2 - 5

前記数値増加演出は、前記演出画像が所定位置に表示されることを契機として、前記演出数値の増加が停止することを特徴とする手段 2 - 4 に記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像が所定位置に位置しないこと（所定位置に位置するまでの時間が長くなること）を遊技者が願う演出形態となる。

【 0 1 3 0 】

・手段 2 - 6

前記数値増加演出にて、前記演出数値の増加が停止する前の段階から、前記所定位置を示すマークが表示されていることを特徴とする手段 2 - 5 に記載の遊技機。

このようにすることで、演出画像が所定位置に位置したときに演出数値の増加が停止するであろうことを遊技者が感じ取ることができる。

【 0 1 3 1 】

・手段 3 - 1

N 回の基本演出が発生しうることが予め示唆され、当該基本演出が特定結果となった回

10

20

30

40

50

数が目標回数に至ることが成功結果として設定された特定演出を実行可能な遊技機であって、前記特定演出が成功結果に至る場合、前記特定演出が開始されてからN回目の前記基本演出が前記特定結果となることで前記成功結果に至る通常成功パターンとなったときよりも、前記特定演出が開始されてからN回目の前記基本演出が実行されるよりも前に前記成功結果に至る特殊成功パターンとなったときの方が、遊技者に特典が付与される蓋然性である信頼度が高いことを特徴とする遊技機。

このようにすることで、成功結果となるのであれば、実行される基本演出の回数が少ないほど有利であるという面白みのある演出形態となる（特殊成功パターンとなった場合に一部の基本演出が「無駄になった」という印象を与えないようにすることができる）。

【0132】

・手段3-2

前記特殊成功パターンとなったときには、前記通常成功パターンとなったときには発生しない演出である、前記信頼度が高まったことを示唆する信頼度上昇演出が発生することを特徴とする手段3-1に記載の遊技機。

このようにすることで、特殊成功パターンの発生が、遊技者にとって有利なものであることを分かりやすく示すことが可能である。

【0133】

・手段3-3

前記特殊成功パターンとなる場合、前記成功結果に至るまでに実行された前記基本演出の回数が少ないほど、前記信頼度が高い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。

このようにすることで、特定演出の開始から全ての基本演出が特定結果となる（かかるパターンが最も高信頼度ということになる）ことを遊技者が願う演出形態となる。

【0134】

・手段3-4

前記特定演出が開始されてからM回目の前記基本演出が前記特定結果となることで前記成功結果に至った前記特殊成功パターンとなったときには、N-M回の前記信頼度上昇演出が発生することを特徴とする手段3-2を引用する手段3-3に記載の遊技機。

このようにすることで、余った「基本演出」（成功結果に至るには実行する必要が無かった）に代えて信頼度上昇演出が発生するという演出形態となる。

【0135】

・手段3-5

前記特定演出にて最初の前記基本演出が発生するよりも前に、当否抽選結果を示す装飾図柄によりN個のリーチが形成されたことが示されることを特徴とする手段3-1から手段3-4のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、リーチの成立数が最大の基本演出の発生回数であるという分かりやすい演出形態となる。

【0136】

・手段4-1

複数の基本演出が実行され、当該基本演出が特定結果となった回数により、遊技者に特典が付与される蓋然性を示唆する特定演出を実行可能な遊技機であって、前記特定結果ではない前記基本演出の結果である非特定結果として、通常非特定結果、および、当該通常非特定結果となった場合よりもそれ以降に発生する前記基本演出のいずれかである対象基本演出が前記特定結果となる蓋然性が高くなる特殊非特定結果が設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、単位演出が特定結果に至らず、非特定結果に至った場合であっても、その内容（特殊非特定結果であるかどうか）に遊技者が注目する面白みのある特定演出を実行することができる。

【0137】

・手段4-2

10

20

30

40

50

前記特定演出にてある前記基本演出が前記特殊非特定結果となった場合、前記対象基本演出は前記特定結果となることを特徴とする手段4-1に記載の遊技機。

このようにすることで、特殊非特定結果となった場合、それ以降に少なくとも一回の特定結果が生じるという演出形態となる。

【0138】

・手段4-3

前記特殊非特定結果となった前記基本演出の次の前記基本演出が前記対象基本演出とされることを特徴とする手段4-1または手段4-2に記載の遊技機。

このようにすることで、特殊非特定結果による示唆対象の基本演出がすぐに(次に)発生するという構成になるから、特殊非特定結果による示唆が分かりやすいという利点がある。

10

【0139】

・手段4-4

前記特定演出は、前記基本演出が前記特定結果となることの最大の発生回数はT回であり、前記特定演出は、前記特定結果がT回発生しない場合、前記基本演出はT回超発生することを特徴とする手段4-1から手段4-3のいずれかに記載の遊技機。

上記のような構成であると、T回の特定結果を得るためのチャンス(基本演出)の機会がT回超であるという演出形態となる。したがって、遊技者は、少なくとも一回は非特定結果が発生するであろうと予測する(非特定結果が発生しても、T回の特定結果を得る可能性はあるから)。このように遊技者が予測しているとすると非特定結果が発生することは通常であればさほど遊技者が注目するものではないといえるところ、当該非特定結果として次回以降の基本演出に期待ができる特殊非特定結果が発生しうるものとし、非特定結果となる場合であっても遊技者の興味が薄れないようにするとよい。

20

【符号の説明】

【0140】

1 遊技機

1 0 保留図柄

1 1 変動中保留図柄

1 2 変動前保留図柄

1 0 n 通常態様

30

1 0 s 特殊態様 ( 1 0 1 s 第一特殊態様 1 0 2 s 第二特殊態様 1 0 3 s 第三特殊態様 1 0 4 s 第四特殊態様 )

2 0 示唆画像 ( 2 1 第一示唆画像 2 2 第二示唆画像 2 3 第三示唆画像 )

3 1 前半画像 ( 3 1 1 第一前半画像 3 1 2 第二前半画像 3 1 3 第三前半画像 )

3 2 後半画像

3 5 事前画像

N 演出数値

4 0 演出画像

M マーク

5 0 回数画像

40

5 1 残数画像

5 2 目標画像

5 3 途中経過画像

5 8 効果画像

7 0 操作手段

8 0 装飾図柄

9 1 表示装置

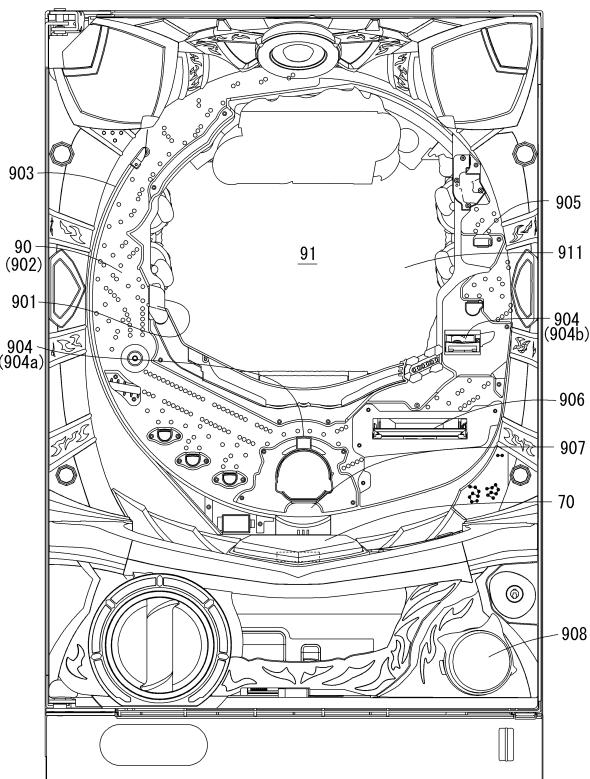
9 1 1 表示領域

50

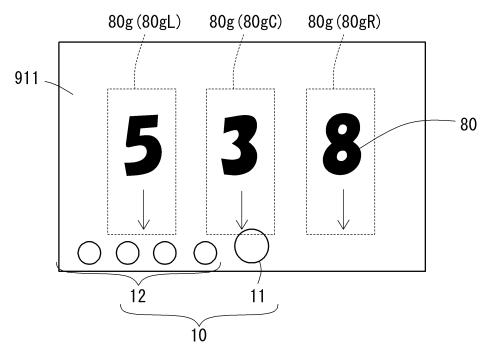
## 【図面】

## 【図 1】

1



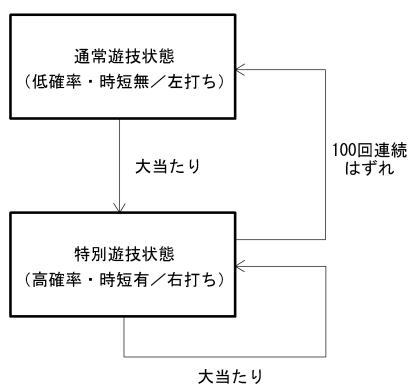
## 【図 2】



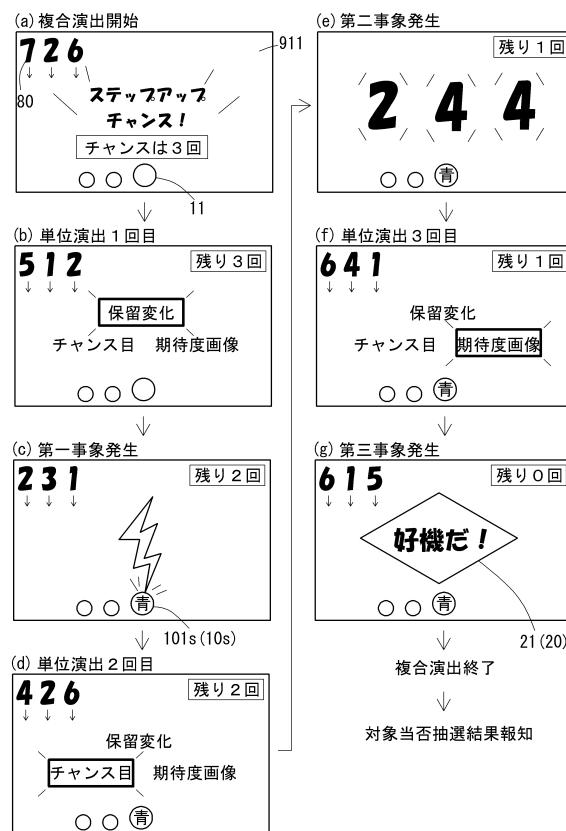
10

20

## 【図 3】



## 【図 4】

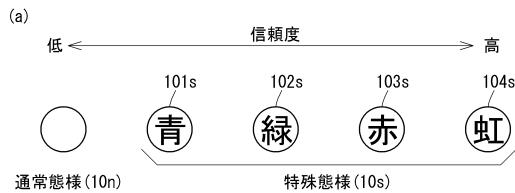


30

40

50

【図 5】

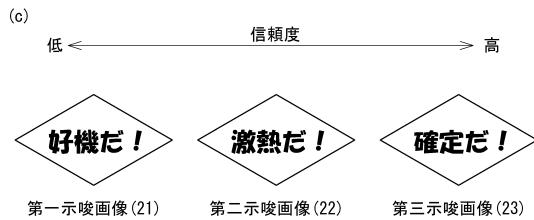


【図 6】

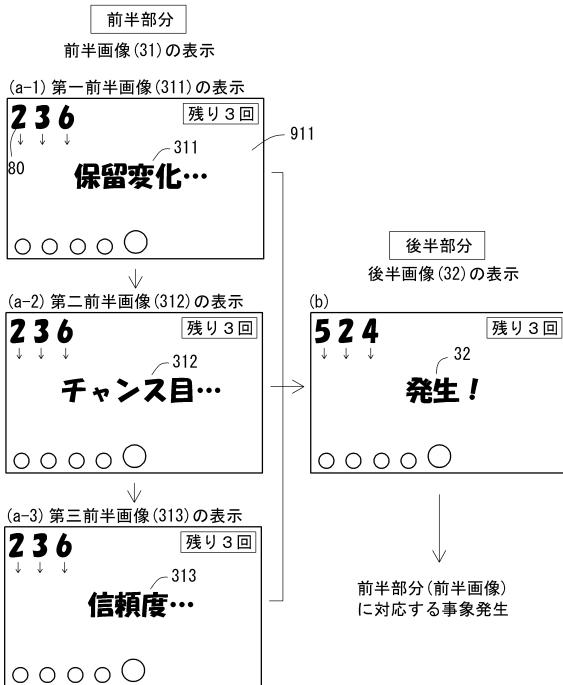
候補事象発生パターン		信頼度 (%)
A		10
B	B-1	15
	B-1-3	20
B	B-2	40
	B-2-3	45
B	B-3	50
	B-3-2	55
C	C-1	65
	C-2	70
	C-3	100

2 4 6 1 5 5 7 3 3

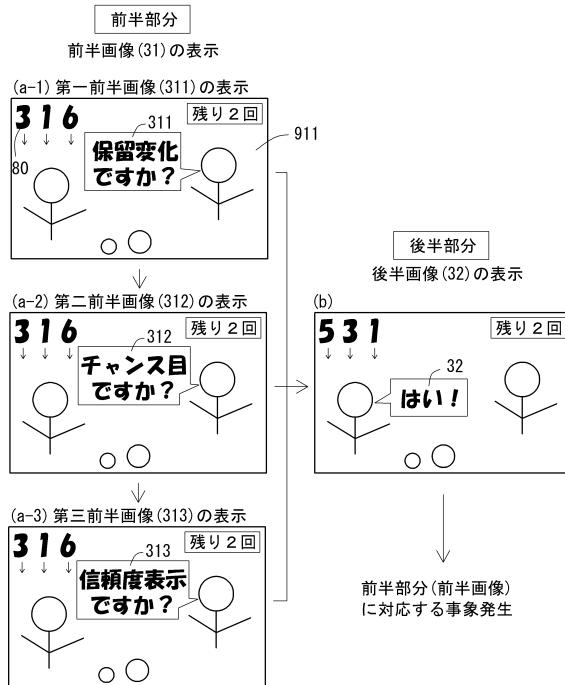
第一チャンス目 第二チャンス目 第三チャンス目



【図 7】



【図 8】



10

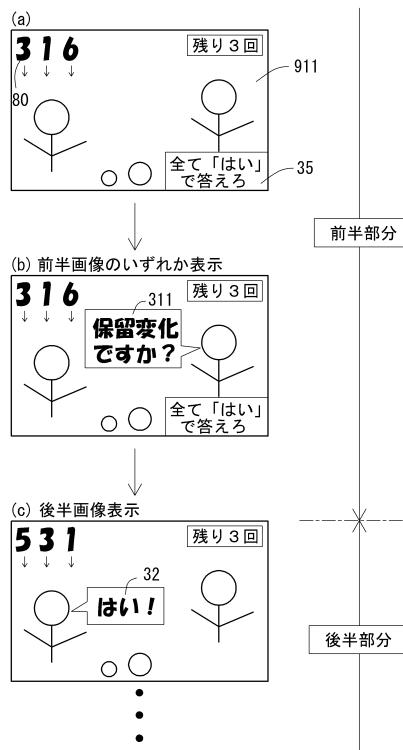
20

30

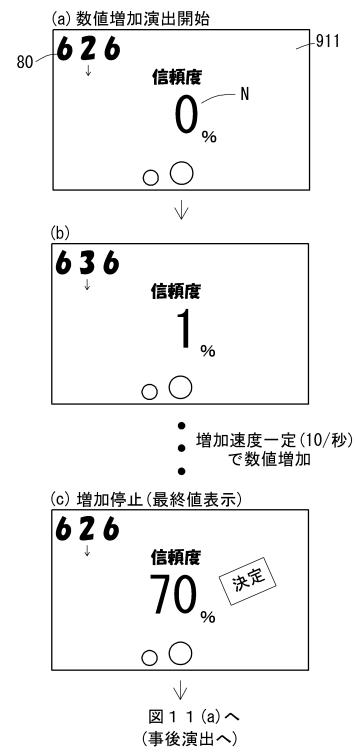
40

50

【図 9】



【図 10】



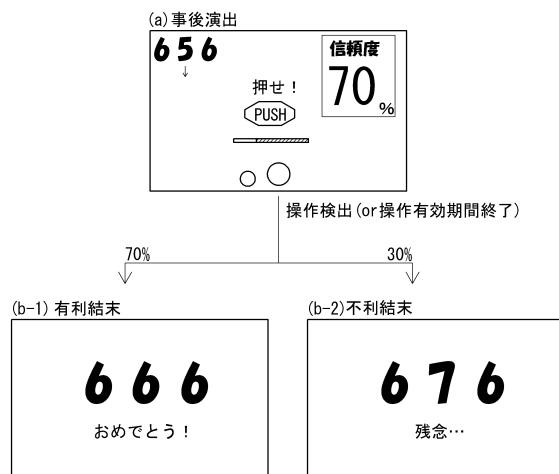
10

20

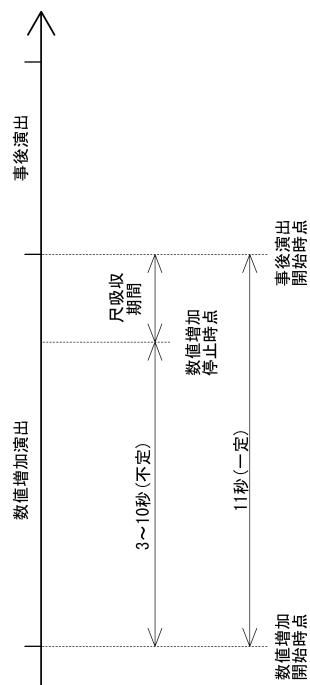
30

図 11 (a) へ  
(事後演出へ)

【図 11】



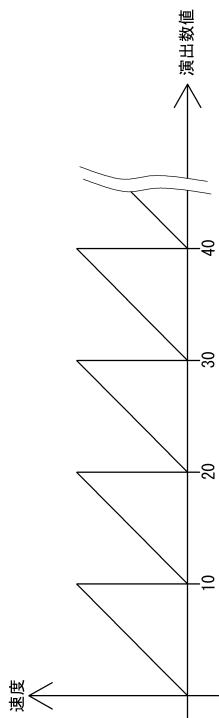
【図 12】



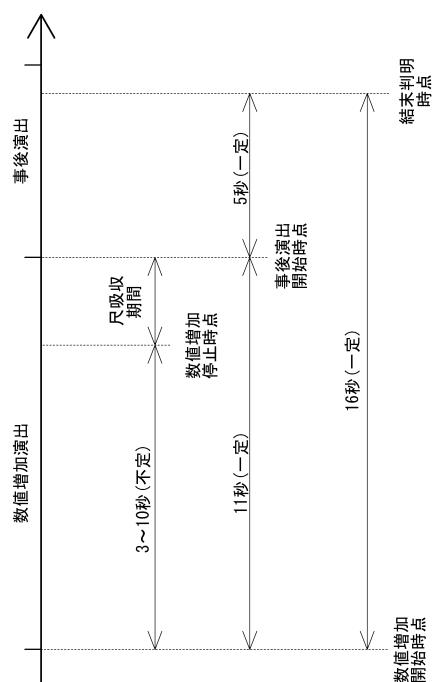
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



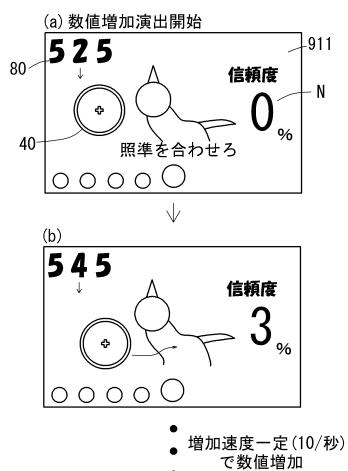
10

20

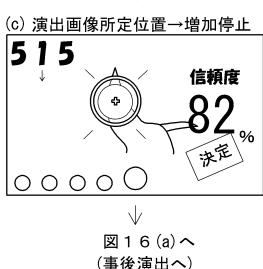
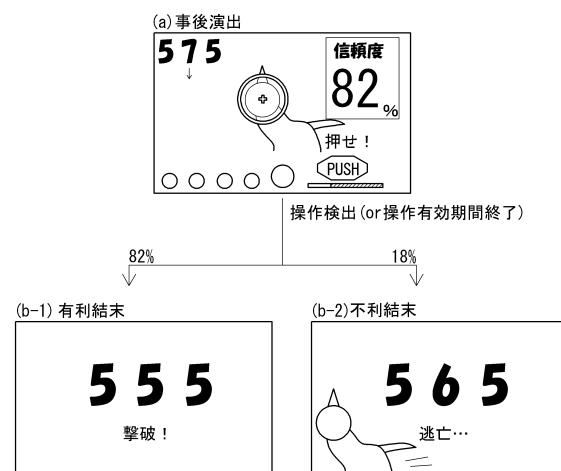
30

40

【図 1 5】



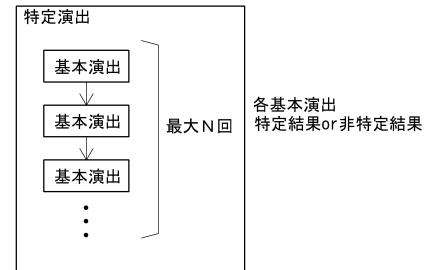
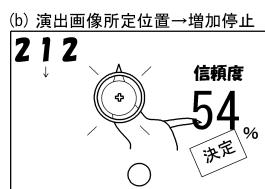
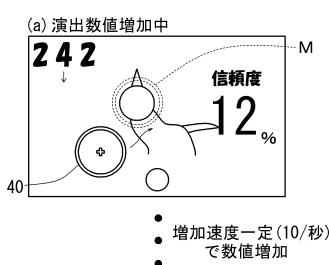
【図 1 6】

図 1 6 (a) ～  
(事後演出～)

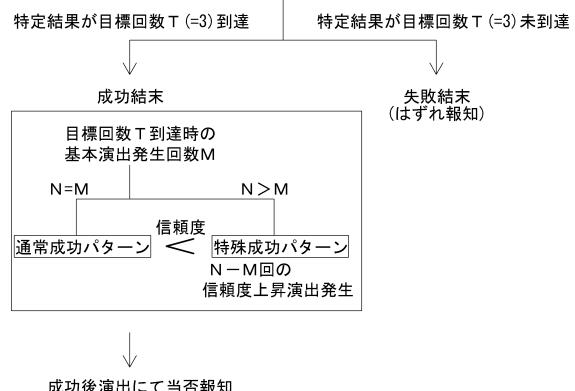
50

【図17】

【 図 1 8 】

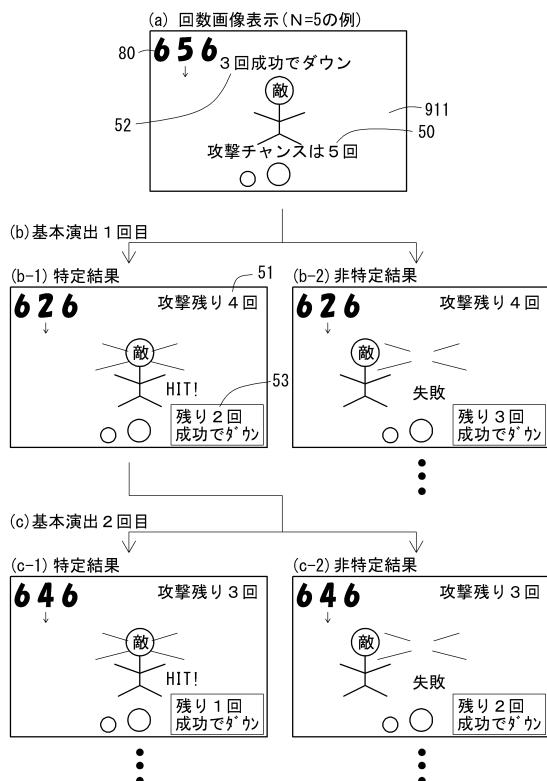


10

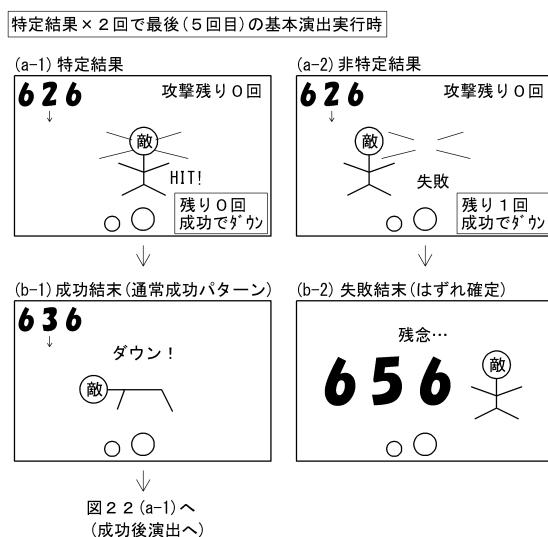


20

【図19】



【 図 2 0 】

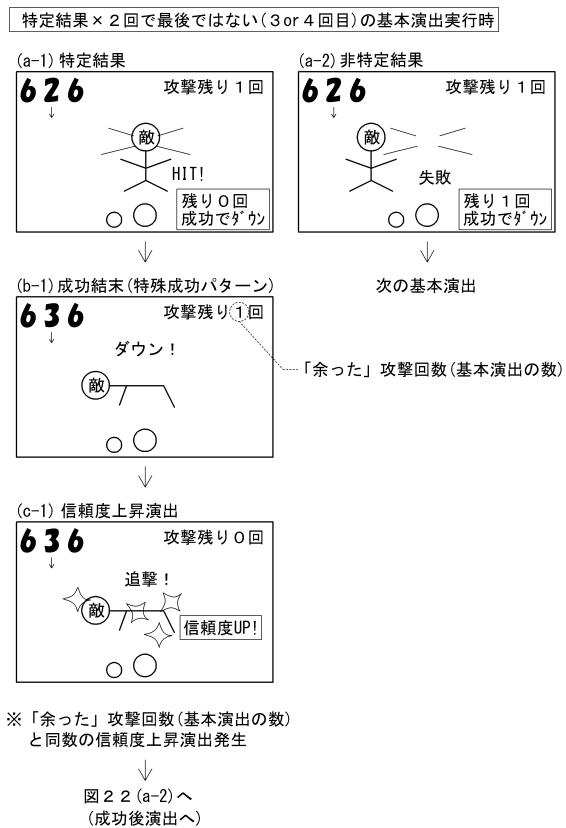


30

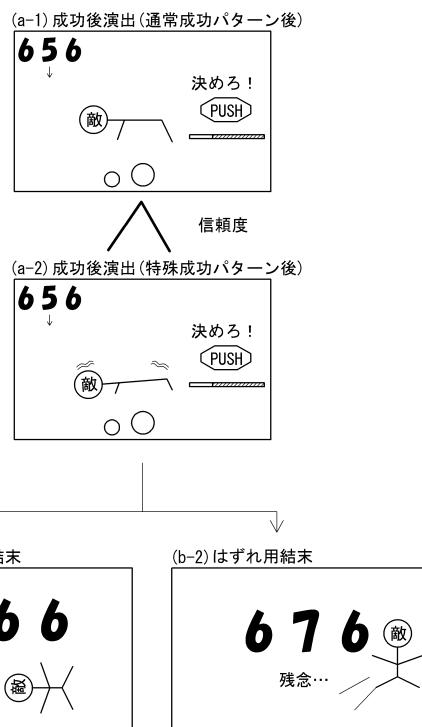
40

50

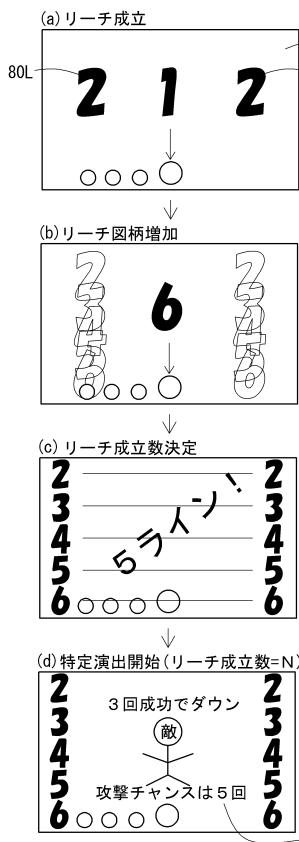
【図 2 1】



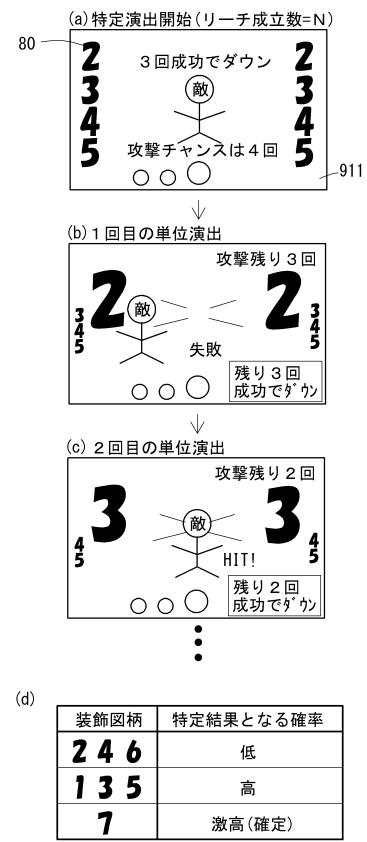
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

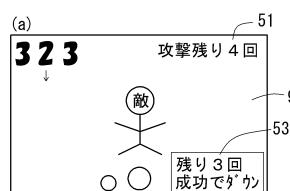
20

30

40

50

### 【図25】



(b) 特殊特定結果

353 攻撃残り3回

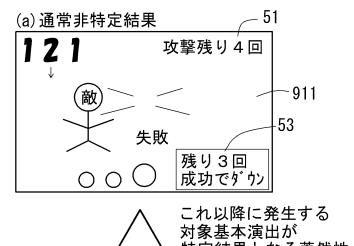
↓

HIT x 2!

残り1回

成功でダブル

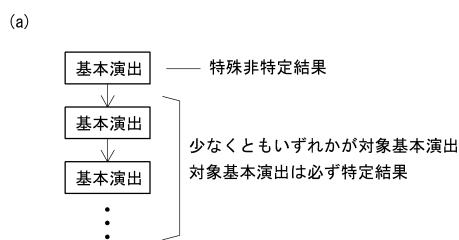
【図26】



### ③ 特殊非特定結果

10

〔図27〕



(b)

基本演出

—— 特殊非特定結果

基本演出

対象基本演出 (特定結果となる蓋然性UP)

基本演出

…

(c)

```

graph TD
    A[基本演出] --> B[基本演出]
    B --> C[基本演出]
    C --> D[...]
    C --> E[特殊非特定結果]
    C --> F[全てが対象基本演出  
(特定結果となる蓋然性UP)]
    style E fill:#ffffcc
    style F fill:#ffffcc
  
```

The diagram illustrates the relationship between basic performance and specific performance results. It shows a vertical sequence of three boxes labeled '基本演出' (Basic Performance) connected by downward arrows. A bracket on the right side of the third box, '基本演出' (Basic Performance), covers the entire sequence. Above this bracket is the text '特殊非特定結果' (Special Non-Specific Result). Below the bracket is the text '全てが対象基本演出 (特定結果となる蓋然性UP)' (All are target basic performances (increasing the probability of specific results)).

( 図 28 )



(b) 効果画像表示

151 攻撃残り4回

58 HIT確率UP中 敵 残り3回 成功でダブル

This screenshot shows a game interface. At the top, it displays '151' and '攻撃残り4回' (Attack remaining 4 times). In the center, there is a character icon with the word '敵' (Enemy) above it. Below the character are two circles, one on each side. To the left of the character, the text 'HIT確率UP中' (Hit rate up) is displayed with an arrow pointing to it. On the far left, the number '58' is shown. On the far right, the text '残り3回' (Remaining 3 times) and '成功でダブル' (Success for double) is displayed. The overall background is dark, and the text is in a white or light-colored font.

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献      特開2018-015483 (JP, A)  
                    特開2018-175942 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
                    A 63 F    7 / 02