

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-116568

(P2016-116568A)

(43) 公開日 平成28年6月30日(2016.6.30)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 13 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-256597 (P2014-256597) (22) 出願日 平成26年12月18日 (2014.12.18)</p>	<p>(71) 出願人 599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 (74) 代理人 110002158 特許業務法人上野特許事務所 (74) 代理人 100095669 弁理士 上野 登 (74) 代理人 100167782 弁理士 吉田 元治 (72) 発明者 井上 雄貴 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</p> <p style="text-align: right;">最終頁に続く</p>
--	---

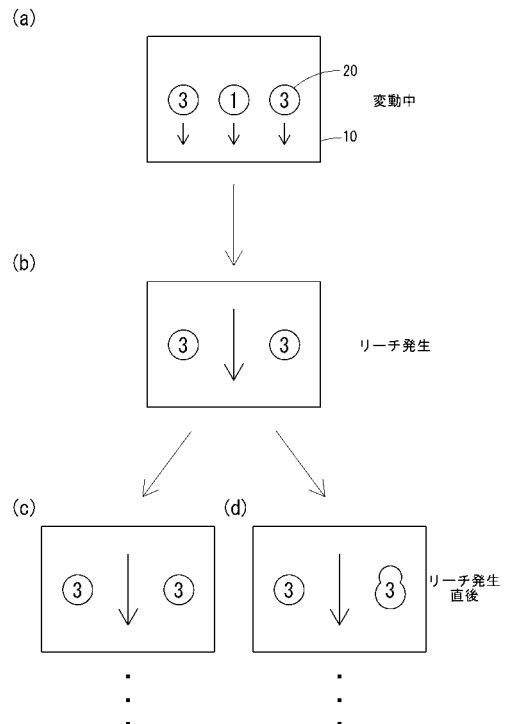
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】表示装置に当否判定結果を報知する図柄が表示される場合において、図柄を生かして遊技の趣向性を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】表示装置10に表示される、当否判定手段による当否判定結果を報知するための複数種の識別図柄20を制御する図柄制御手段を備え、複数種の識別図柄20のそれぞれは複数の態様を含み、図柄制御手段が、表示装置10に二以上の同じ種類の識別図柄20を表示する際、二以上の同じ種類の識別図柄20を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、二以上の同じ種類の識別図柄20のうち少なくとも一つを他の識別図柄20と異なる態様とする第二演出態様を実行するかを決定するようにした。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示装置と、

所定条件の成立を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、
前記表示装置に表示される、前記当否判定手段による当否判定結果を報知するための複数種の識別図柄を制御する図柄制御手段と、
を備え、

前記複数種の識別図柄のそれぞれは複数の態様を含み、

前記図柄制御手段は、前記表示装置に二以上の同じ種類の前記識別図柄を表示する際、当該二以上の同じ種類の識別図柄を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、当該二以上の同じ種類の識別図柄のうち少なくとも一つを他の識別図柄と異なる態様とする第二演出態様を実行するかを決定することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記第一演出態様および前記第二演出態様の一方が設定された状態から、ある時点で前記第一演出態様および前記第二演出態様の他方に設定された状態に変化する演出が実行可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記ある時点は、同じ前記識別図柄の変動が開始、停止または仮停止した時点であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示装置に当否判定結果を報知する図柄が表示される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

下記特許文献 1 等に記載されるように、多くの遊技機では、表示装置に表示される図柄の組み合わせによって当否判定結果が報知される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

30

【特許文献 1】特開 2002 - 253789 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

一般的な遊技機では、同じ種類の図柄は同じ態様を維持したまま変動するため、図柄の形状の特性を十分に生かしているとは言い難い。

【0005】

本発明は、表示装置に当否判定結果を報知する図柄が表示される遊技機において、当該図柄を生かして遊技の趣向性を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

40

【0006】

上記課題を解決するためになされた請求項 1 の発明にかかる遊技機は、表示装置と、所定条件の成立を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、前記表示装置に表示される、前記当否判定手段による当否判定結果を報知するための複数種の識別図柄を制御する図柄制御手段と、を備え、前記複数種の識別図柄のそれぞれは複数の態様を含み、前記図柄制御手段は、前記表示装置に二以上の同じ種類の前記識別図柄を表示する際、当該二以上の同じ種類の識別図柄を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、当該二以上の同じ種類の識別図柄のうち少なくとも一つを他の識別図柄と異なる態様とする第二演出態様を実行するかを決定することを特徴とする。

【0007】

50

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、前記第一演出態様および前記第二演出態様の一方が設定された状態から、ある時点で前記第一演出態様および前記第二演出態様の他方に設定された状態に変化する演出が実行可能であることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 2 に記載の遊技機において、前記ある時点は、同じ前記識別図柄の変動が開始、停止または仮停止した時点であることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

請求項 1 に記載の発明にかかる遊技機では、図柄制御手段は、二以上の同じ種類の識別図柄を同じ態様とする第一演出態様、当該二以上の同じ種類の識別図柄のうち少なくとも一つの識別図柄を他の識別図柄と異なる態様とする第二演出態様のいずれかを実行することができる。つまり、同じ種類の識別図柄であるにも拘わらず、それらが同じ態様であるときだけでなく、異なる態様となるときもあるため、図柄を生かした演出の趣向性を高めることが可能である。

【 0 0 1 0 】

請求項 2 に記載の発明のように、途中まで同じ種類の識別図柄の態様が同じであったにも拘わらず、途中（ある時点）で態様が異なるものとなるように変化する場合、および／または、途中まで同じ種類の識別図柄の少なくとも一部の態様が異なっていたにも拘わらず、途中（ある時点）で態様が同じになるように変化する場合があるようにすれば、演出の趣向性を高めることが可能である。このようにすることで、見た目のイメージが変わり、図柄に対する趣向性を高めることが可能である。請求項 3 に記載の発明のように、当該変化する時点は、識別図柄の変動が停止した時点や仮停止した時点、変動を開始した時点とすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】識別図柄の一覧図（態様 a と態様 b に分けて示した図）である。

【図 3】図柄態様異同演出の一例（同じ態様であった同じ種類の識別図柄がリーチ発生直後に異なる態様となる例）を説明するための図である。

【図 4】図柄態様異同演出の制御例を説明するためのフローチャートである。

【図 5】図柄態様異同演出の一例（異なる態様であった同じ種類の識別図柄がリーチ発生直後に同じ態様となる例）を説明するための図である。

【図 6】擬似連続演出や保留連続演出に図柄態様異同演出が適用された例を説明するための図である。

【図 7】図 2 に示した識別図柄（数字を示したもの）とは異なる識別図柄（キャラクタを示したもの）の一覧図である。

【図 8】大当たりを報知する際に図柄態様異同演出が実行される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】

【 0 0 1 2 】

以下、本発明の一実施形態にかかる遊技機 1 について図面を参照して詳細に説明する。なお、以下の説明における平面方向とは遊技盤 90 の平面方向に沿う（平行な）方向を、前後方向とは遊技盤 90 の平面方向に直交する方向（遊技者側を前、その反対側を後とする）を、左右・上下方向とは、遊技盤 90 を正面から見たときにおける方向をいうものとする。

【 0 0 1 3 】

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。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 に案内する金属製の薄板からなる帯状のガイ

10

20

30

40

50

ドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

【0014】

遊技領域 902 には、第一始動入賞口 904、第二始動入賞口 905、大入賞口 906、アウト口 907 などが設けられている。遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて表示画面が視認可能である表示装置 10 は、例えば液晶表示装置が用いられる。本実施形態では、表示装置 10 を用いて当否判定結果の報知や、種々の演出が実行される。当該演出の一つとして、詳細を後述する「図柄態様異同演出」が実行される。

【0015】

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。

【0016】

このような遊技機 1 では、図示されない発射装置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、始動入賞口 904、905 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。遊技球が始動入賞口 904、905 に入賞したときに、当否判定手段によって大当たりとなるか否かの抽選がなされる。大当たりとなると、上記大入賞口 906 が頻繁に開放し、遊技者は多くの遊技球を獲得することができる。その他、以下で説明する「図柄態様異同演出」以外の構成は、どのようなものであってもよい（公知の遊技機と同様のものが適用できる）ため、説明は省略する。

【0017】

以下、表示装置 10 を用いて実行される図柄態様異同演出について説明する。なお、以下で説明する図柄態様異同演出を実行することが可能なものであれば、その演出を制御するものの構造（演出（表示装置 10）を制御する基板の構造や種類等）や、演出の決定（抽選）方法等はどのようなものであってもよいため、かかる点についての説明は省略する（図柄態様異同演出を実行する手段（制御基板）が本発明における図柄制御手段に相当する。図柄制御手段は、図柄態様異同演出に関わる制御以外の図柄に関する制御も実行する）。

【0018】

当否判定手段による当否判定結果（遊技者に有利な遊技を実行するか否か）は、識別図柄 20 の組み合わせによって報知される。つまり、識別図柄 20 は、遊技者が当否判定結果を（正確に）判断するための部分であると言える。図 2 に示すように、本実施形態における識別図柄 20 は、「1」～「5」の数字が付された図柄である（図では、丸の中に数字が付された図柄を識別図柄 20 として示す）。また、本実施形態では、複数種（「1」～「5」）の識別図柄 20 を含む識別図柄 20 群は三つ設定されており、当否判定結果が報知される際に変動表示される。なお、同種の識別図柄 20 とは、図柄の基本的態様が同じであって、同じ意味等を示していること（数字図柄であれば同じ数字を含んでいること）が遊技者から認識可能なもの（こと）をいう。後述する「態様」の差異は、識別図柄 20 の具体的な態様が異なることをいう。つまり、「同じ種類の識別図柄 20 であるものの、態様が異なる」とは、識別図柄 20 の基本的態様は同じであるものの、具体的態様が異なることをいう。

【0019】

識別図柄 20 の種類の数は適宜変更可能である。最終的に停止した識別図柄 20 組（各識別図柄 20 群から一つずつ選択されて停止した三つの識別図柄 20）が所定の組み合わせとなったとき（例えば同じ種類の識別図柄 20 の三つ揃い）には大当たりとなり、それ以外の場合にははずれとなる。

【0020】

各種の識別図柄 20 は、複数の態様を含む。本実施形態における複数種の識別図柄 20 のそれぞれは、二つの態様（態様 a または態様 b）のうちのいずれかの態様で表示装置 10 に表示される。当該態様の差異は遊技者が判別可能なものであればどのようなものであ

10

20

30

40

50

ってもよい。本実施形態では、各識別図柄 20 の「数字」を囲む部分の形態が態様 a と態様 b とでは異なる。図柄態様異同演出は、各種の識別図柄 20 (「1」～「5」) が二つの態様を含むものであることを利用した演出である。具体的には、表示装置 10 に二以上の同じ種類の識別図柄 20 を表示する際、当該二以上の同じ種類の識別図柄 20 を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、当該二以上の同じ種類の識別図柄 20 のうちの少なくとも一つの識別図柄 20 を他の識別図柄 20 と異なる態様とする第二演出態様を実行するかを決定した上で、それを表示装置 10 に反映させる演出である。後述するように、実行される演出態様 (演出態様の切替わり) は、当否判定結果が大当たりかどうかを示唆するもの (いわゆる信頼度を示すもの) となっている。

【0021】

図柄態様異同演出 (第一演出態様および第二演出態様) の具体例について以下説明する。図 3 に示す第一具体例は、第一演出態様から第二演出態様に切り替わるための分岐点 (所定の時点) として、リーチ状態が成立した時点が設定された構成の例である。本例では、各識別図柄 20 群が変動している際、同じ種類の識別図柄 20 が表示されているときには、基本的には当該同じ種類の識別図柄 20 の態様は同じである (図 3 (a) 参照)。例えば、基本的な識別図柄 20 の態様として態様 a が設定されている場合には、変動中において同じ種類の識別図柄 20 が表示装置 10 に表示されているとき、当該それぞれの識別図柄 20 は態様 a に設定される。つまり、基本設定 (通常状態の設定) として、第一演出態様が設定されている。

【0022】

本例では、リーチ状態が発生した以降の演出態様を抽選により決定する。本例におけるリーチ状態は、左の識別図柄 20 と右の識別図柄 20 が同じ種類の図柄で停止するものである (図 3 (b) 参照)。そして、リーチ状態を構成する同じ種類の識別図柄 20 を同じ態様とするか、異なる態様とするかを抽選により決定する。つまり、図柄態様異同演出を実行する対象となる識別図柄 20 が停止した時点を基準として演出態様を切り替えるかどうかを判断する。当該抽選は、当否判定結果を踏まえたものである。具体的には、当否判定結果が大当たりである場合の方が、はずれである場合よりも第二演出態様が発生しやすく設定されている。つまり、リーチ状態が発生した以降の図柄態様異同演出が、第一演出態様である場合 (第一演出態様が維持される場合) よりも第二演出態様に切り替わる場合の方が、大当たりの期待がもてる (いわゆる信頼度が高い) 構成となっている。さらに言えば、同種の演出 (本例でいうリーチ演出) において、演出態様の切替わりが発生するかどうかによって、大当たりとなる蓋然性を示唆するものとなっている。このような抽選を実行することができるものであれば、抽選の具体的な構成はどのようなものであってもよい。

【0023】

抽選により第一演出態様を実行する (第一演出態様を維持する) ことが決定された場合には、リーチ状態が発生した後も、左の識別図柄 20 の態様と、右の識別図柄 20 の態様を同じにする。つまり、両識別図柄 20 とともに態様 a が維持される (図 3 (c) 参照)。

【0024】

一方、抽選により第二演出態様を実行することが決定された場合には、リーチ状態が発生した直後、左の識別図柄 20 の態様と、右の識別図柄 20 の態様を異ならせる (図 3 (d) 参照)。つまり、いずれか一方の識別図柄 20 の態様を態様 b とする。左の識別図柄 20 を態様 b とするか、右の識別図柄 20 を態様 b とするかは、適宜設定することができる。例えば、常に左または右の識別図柄 20 を態様 b とする設定としてもよいし、その都度抽選により決定する設定としてもよい。抽選によって決定する設定とする場合には、当該抽選が当否判定結果に基づくものとする。例えば、当否判定結果が大当たりである場合である方が、はずれである場合よりも、左の識別図柄 20 が態様 b となりやすい (右の識別図柄 20 が態様 b となる場合よりも左の識別図柄 20 が態様 b となる方が大当たりに期待がもてる) 構成とすればよい。

【0025】

10

20

30

40

50

このように、本例では、所定の時点であるリーチ発生時点を基準として、それ以降、リーチ状態を構成する識別図柄 20 の態様を同じとするか（態様が同じ状態を維持するか）、異なるものとするかを決定し、実行する。かかる識別図柄 20 の態様により、遊技者に当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する。本例では、リーチ発生を経て、第一演出態様がそのまま維持された場合よりも、第一演出態様から第二演出態様に切り替わった場合の方が、大当たりの期待がもてる。なお、第二演出態様が発生した場合よりも、第一演出態様が発生した場合（第二演出態様が維持された場合）の方が、大当たりの期待がもてる設定としてもよい。

【0026】

本例にかかる演出の制御例は、図 4 に示す通りである。まず、リーチ状態が成立するかどうか判断される（S1）。リーチ状態が成立する場合（S1「Yes」）には、当該リーチ演出において、図柄態様異同演出を実行するかどうか判断される（S2）。図柄態様異同演出を実行することが決定された場合（S2「Yes」）には、抽選を行う。具体的には、リーチ状態を経て大当たりであることが報知される場合（S3「Yes」）には、第一抽選テーブルに基づき抽選を行い（S4）、はずれであることが報知される場合（S3「No」）には、第二抽選テーブルに基づき抽選を行う（S5）。当該抽選に当選した場合（S6「Yes」）には第一演出態様を第二演出態様に切り替える（S7）。当該抽選にはずれた場合（S6「No」）には第一演出態様が維持される（S8）。

10

【0027】

つまり、抽選に当選した場合には、左の識別図柄 20 または右の識別図柄 20 の態様を態様 b にセットする。その後、別の抽選により決定されたリーチ演出を経て、当否判定結果が報知される。抽選にはずれた場合には、左の識別図柄 20 および右の識別図柄 20 の態様を両方とも態様 a に維持する。その後、別の抽選により決定されたリーチ演出を経て、当否判定結果が報知される。上述したように、第一抽選テーブルに基づく抽選の方が、第二抽選テーブルに基づく抽選よりも、抽選に当選する確率が高い。つまり、第一演出態様が第二演出態様に切り替わる確率が高い。このようにして、図柄態様異同演出が実行される。

20

【0028】

なお、本例とは逆の構成としてもよい。具体的には、図 5 に示すように、各識別図柄 20 群が変動している際、同じ種類の識別図柄 20 が表示されているときには、基本的には当該同じ種類の識別図柄 20 の態様が異なるように設定されている場合（基本設定として第二演出態様が設定されている場合）（図 5（a）参照）には、リーチ状態の発生（図 5（b）参照）を基準として、それ以降、第二演出態様が維持される（図 5（c）参照）か、第一演出態様に切り替えるか（図 5（d）参照）を判断する構成としてもよい。

30

【0029】

第一演出態様および第二演出態様の一方から、第一演出態様および第二演出態様の他方に切り替わる可能性がある時点は、以下に示す第二具体例のようにリーチ状態が発生した時点以外の時点を設定することができる。

【0030】

例えば、いわゆる連続演出に図柄態様異同演出が用いることができる。なお、ここでいう連続演出には、いわゆる擬似連続演出、保留連続演出の両方を含む。いわゆる擬似連続演出は、ある一つの当否判定結果を報知するに際し、変動する識別図柄 20 を一または複数回仮停止（擬似停止）させて、その回数（連続回数；以下、仮停止が発生しないときには連続回数 1 回、仮停止が 1 回発生するときには連続回数 2 回・・・というように設定されているものとする）等によって大当たりとなる蓋然性（いわゆる大当たり信頼度）を示すものである。いわゆる保留連続演出は、ある一つの当否判定結果を報知するに際し、それより前の一または複数の当否判定結果を報知する演出からの継続性を担保しつつ実行する演出であって、その継続回数等によって大当たりとなる蓋然性を示すものである。

40

【0031】

上記擬似連続演出や保留連続演出では、識別図柄 20 が所定の組み合わせで一または複

50

数回仮停止（擬似連続演出の場合）または停止（保留連続演出の場合）する。図6に示すように、擬似連続演出や保留連続演出において、図柄態様異同演出を実行することが決定された場合、当該仮停止または停止時に、第一演出態様および第二演出態様の一方から、第一演出態様および第二演出態様の他方に切り替わる可能性がある。つまり、基本設定として第一演出態様が設定されている場合には、擬似連続演出や保留連続演出における仮停止または停止時に、そのまま第一演出態様が維持されるか第二演出態様に切り替わるかが判断される。これとは逆に、基本設定として第二演出態様が設定されている場合には、擬似連続演出や保留連続演出における仮停止または停止時に、そのまま第二演出態様が維持されるか第一演出態様に切り替わるかが判断される。

【0032】

上記第一具体例と同じように、擬似連続演出や保留連続演出における仮停止または停止時に、演出態様が切り替わったどうかによって大当たりとなる蓋然性を示唆する（いわゆる信頼度を示唆する）構成にするとよい。また、演出態様が切り替わるかどうか、擬似連続演出や保留連続演出の継続性（演出が継続するか否か）を示唆する構成としてもよい。

10

【0033】

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変更が可能である。

【0034】

上記実施形態では、識別図柄20の基本的態様が数字（「1」～「5」）を示したものであることを説明したが、識別図柄20の基本的態様は適宜設定可能である。例えば、図7に示すように、識別図柄20がキャラクタ等を示したものとしてもよい。この場合、基本的態様（A～E）が同じであるもの（遊技者が同じ種類のキャラクタを示していると認識できる範囲のもの）を同種の識別図柄20とし、具体的態様の差異（例えば、手を挙げているか否か）を態様の差異（態様a、態様bの差異）として設定すればよい。

20

【0035】

第二演出態様が実行される場合、識別図柄20の全体の態様が変化する構成としてもよいし、識別図柄20の少なくとも一部が変化する構成としてもよい。また、識別図柄20の態様が変化する例としては、静止画として変化するもの、動画として変化するもの、図柄の角度が変化するもの（識別図柄20がキャラクタであれば、当該キャラクタを見る角度があたかも変化したかのように表示するもの）、図柄の大きさが変化（拡縮）するもの、全く異なる種類の図柄に変化するもの等、遊技者から見て、基本的態様は変わらないものの、具体的態様は変化したことが理解できるものであればその変化の内容はどのようなものであってもよい。

30

【0036】

上記実施形態では、識別図柄20が仮停止または停止したときに、第一演出態様および第二演出態様の一方から、第一演出態様および第二演出態様の他方に切り替わる可能性があることを説明したが、識別図柄20が変動を開始する際に当該切り替わりが発生する可能性があってもよい。なお、ここでいう変動開始時とは、当否判定結果の報知が開始されたときの変動開始時（停止後に変動を開始したとき）だけでなく、仮停止後に再び変動を開始するときを含む。

40

【0037】

また、上記実施形態における図柄態様異同演出では、ある時点（停止または停止時や変動開始時）において第一演出態様および第二演出態様の一方から、第一演出態様および第二演出態様の他方に切り替わる可能性があることを説明したが、演出態様が切り替わったとき、そのまま当該演出態様が維持される（異なる演出態様が維持される）ように設定してもよいし、所定時間経過後にもとの演出態様に戻るように設定してもよい。また、演出態様が切り替わったとき、切り替わった状態が維持されることもあれば、すぐに元の状態に戻る（切り替わる前の演出態様に戻る）こともある設定としてもよい。

【0038】

50

上記実施形態における図柄態様異同演出は、表示装置 10 に、同じ種類の識別図柄 20 が二つ表示されているときに、両識別図柄 20 の態様を同じにするか、異なるものとするかを抽選等によって決定するものであることを説明したが、三つ以上の同じ種類の識別図柄 20 が表示されているときに、そのうちの少なくとも一つの識別図柄 20 の態様を、他の識別図柄 20 の態様と同じにする場合もあれば異なるものとする場合もある構成としてもよい。

【0039】

例えば、図 8 に示すように、同じ種類の識別図柄 20 が三つ揃った状態を表示装置 10 に表示することで、大当たりであることを報知する場合、各識別図柄 20 の態様が三つ全て同じである場合（第一の大当たり用組み合わせが表示される場合）（図 8（a）参照）と、各識別図柄 20 のうちの少なくとも一つの態様が他の識別図柄 20 の態様と異なる場合（第二の大当たり用組み合わせ）（図 8（b）参照）が発生しうる構成としてもよい。この場合、例えば、一方の大当たり用組み合わせが発生した場合よりも、他方の大当たり組み合わせが発生した場合の方が、大当たりの発生によって遊技者が得る利益が相対的に大きい設定とすることができる。大当たりの発生によって遊技者が得る利益とは、当該大当たり遊技によって獲得することができる遊技球（いわゆる出玉）の大きさを基準としたものであってもよいし、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者にとって有利なものとなるか否か（いわゆる確変大当たりか否か等）を基準としたものであってもよい。

10

【0040】

上記実施形態では、ある一種の識別図柄 20 が二つの態様（態様 a と態様 b）を含むものであることを説明したが、三つ以上の態様が設定されていてもよい。

20

【0041】

また、上記実施形態では、全ての種類の識別図柄 20 が複数の態様を含むものであることを説明したが、一部の種類の識別図柄 20 にのみ複数の態様が設定された構成としてもよい。例えば、「5」の識別図柄 20 にのみ複数の態様が設定され、当該「5」の識別図柄 20 が複数の態様を含むことを利用して図柄態様異同演出が実行されるようにしてもよい。

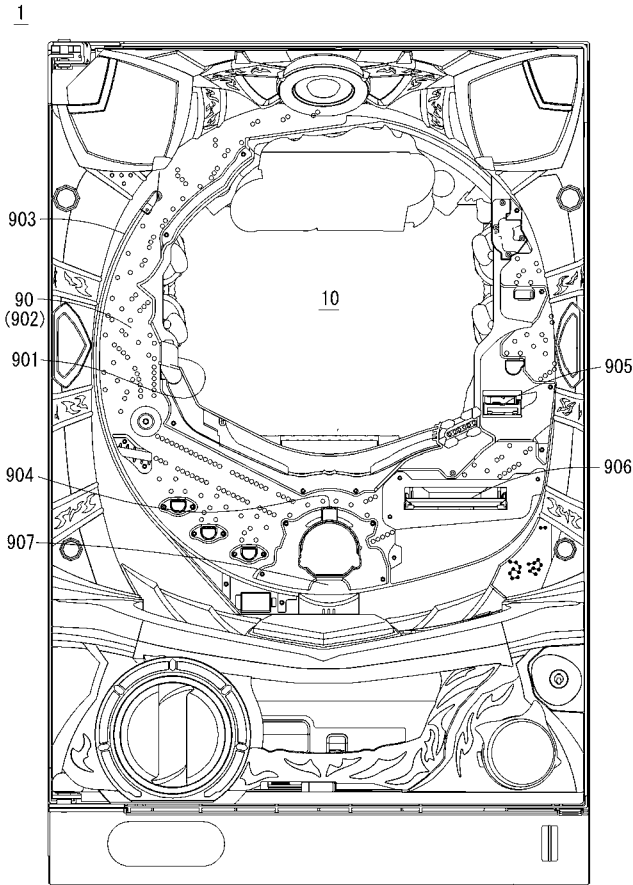
【符号の説明】

【0042】

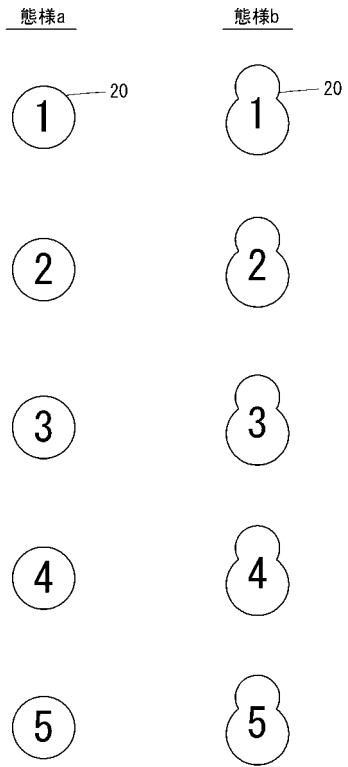
- 1 遊技機
- 10 表示装置
- 20 識別図柄

30

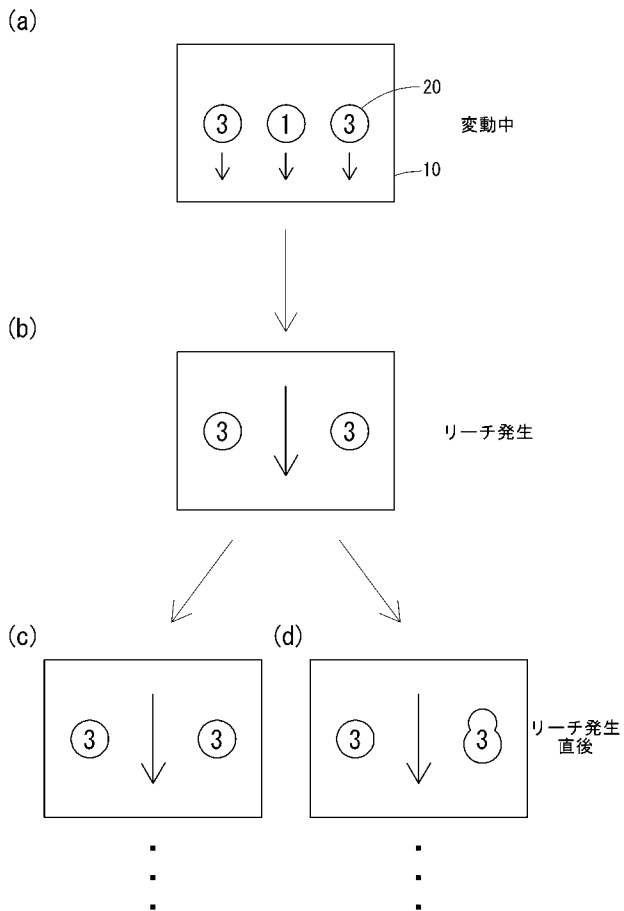
【図1】



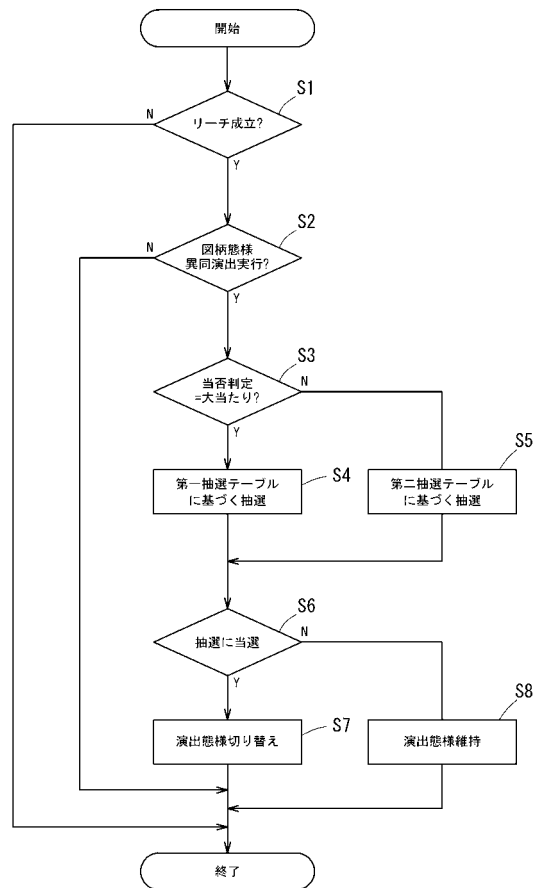
【図2】



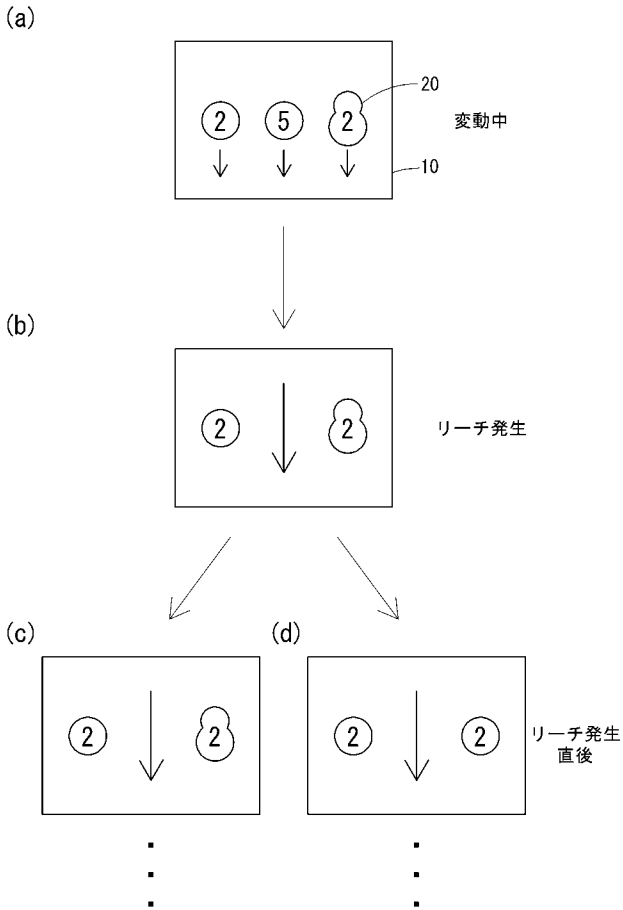
【図3】



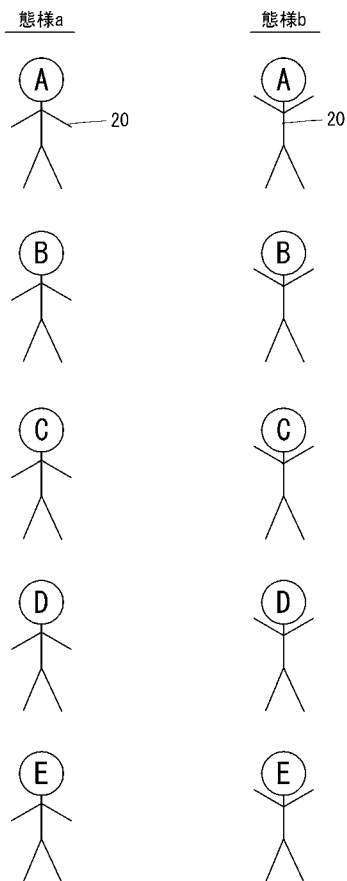
【図4】



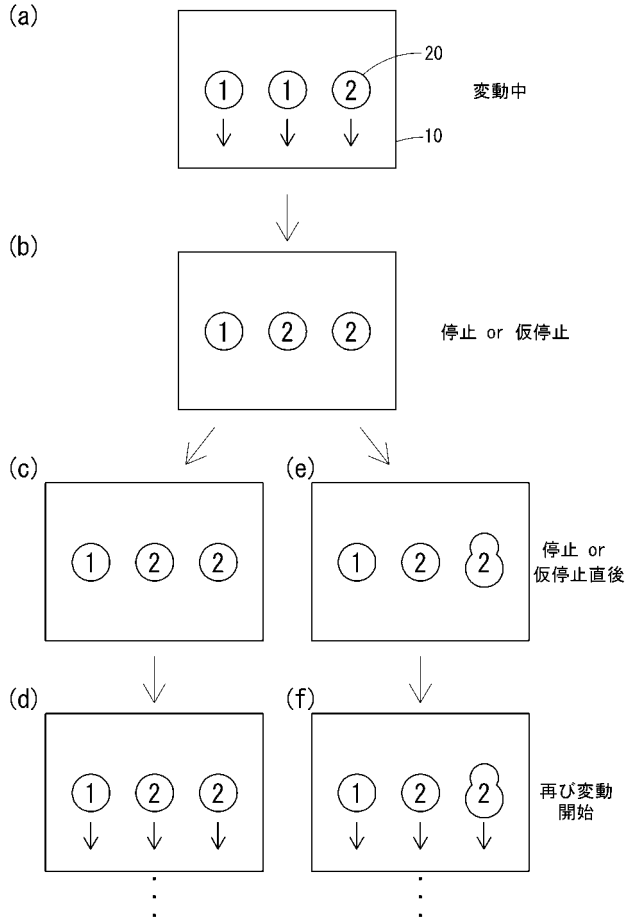
【 図 5 】



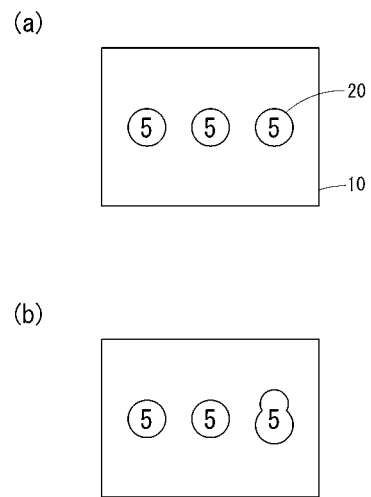
【 図 7 】



【 図 6 】



【 図 8 】



【手続補正書】

【提出日】平成28年4月11日(2016.4.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示装置と、

所定条件の成立を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、

前記表示装置に表示される、前記当否判定手段による当否判定結果を報知するための複数種の識別図柄を制御する図柄制御手段と、

を備え、

前記複数種の識別図柄のそれぞれは複数の態様を含み、

前記当否判定手段による当否判定結果が大当たりとなる場合には複数の同じ種類の前記識別図柄から構成される大当たり組み合わせが前記表示装置に表示されるように設定されており、前記図柄制御手段は、前記表示装置に前記大当たり組み合わせを表示する際、当該大当たり組み合わせを構成する同じ種類の全ての識別図柄を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、当該大当たり組み合わせを構成する同じ種類の識別図柄のうちの少なくとも一つを他の識別図柄と異なる態様とする第二演出態様を実行するように構成されており、前記第一演出態様を経て実行される大当たりと、前記第二演出態様を経て実行される大当たりとは、各大当たりの発生によって遊技者が得る利益が異なるものであることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するためになされた請求項1の発明にかかる遊技機は、表示装置と、所定条件の成立を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、前記表示装置に表示される、前記当否判定手段による当否判定結果を報知するための複数種の識別図柄を制御する図柄制御手段と、を備え、前記複数種の識別図柄のそれぞれは複数の態様を含み、前記当否判定手段による当否判定結果が大当たりとなる場合には複数の同じ種類の前記識別図柄から構成される大当たり組み合わせが前記表示装置に表示されるように設定されており、前記図柄制御手段は、前記表示装置に前記大当たり組み合わせを表示する際、当該大当たり組み合わせを構成する同じ種類の全ての識別図柄を同じ態様とする第一演出態様を実行するか、当該大当たり組み合わせを構成する同じ種類の識別図柄のうちの少なくとも一つを他の識別図柄と異なる態様とする第二演出態様を実行するように構成されており、前記第一演出態様を経て実行される大当たりと、前記第二演出態様を経て実行される大当たりとは、各大当たりの発生によって遊技者が得る利益が異なるものであることを特徴とする

。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0008
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0010
【補正方法】削除
【補正の内容】

フロントページの続き

(72)発明者 伊東 秀城

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 荒井 孝太

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA48 CA77