

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7517671号**  
**(P7517671)**

(45)発行日 令和6年7月17日(2024.7.17)

(24)登録日 令和6年7月8日(2024.7.8)

(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18頁)

(21)出願番号	特願2019-214627(P2019-214627)
(22)出願日	令和1年11月27日(2019.11.27)
(65)公開番号	特開2021-83686(P2021-83686A)
(43)公開日	令和3年6月3日(2021.6.3)
審査請求日	令和4年10月18日(2022.10.18)
審判番号	不服2023-19569(P2023-19569/J)
	1)
審判請求日	令和5年11月20日(2023.11.20)

(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
(72)発明者	橋本 貴晶 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
合議体	
審判長	小林 俊久
審判官	三橋 健二
審判官	蔵野 いづみ

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】**

ポイントが多くなるほど当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高まる特定演出を実行する演出実行手段と、

前記特定演出におけるポイントの獲得しやすさが異なる複数種の特定モードのうちのいずれかを設定する特定モード設定手段と、

を備え、

前記特定演出は、複数種の前記特定モードのいずれが設定されていても獲得できる最大のポイント数は同じであり、

ポイントが獲得しにくい前記特定モードが設定されている場合ほど、当否判定結果が当たりとなる場合における獲得ポイント数の期待値が少ないと特徴とする遊技機。

**【請求項2】**

前記複数種の特定モードのうちのいずれを設定するのかを、遊技者が任意に選択することが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】**

遊技者に対して操作手段の操作が促される操作演出を実行することが可能であり、前記複数種の特定モードのうちのいずれが設定されているかを踏まえ、前記操作手段の操作を契機として獲得ポイント数が示される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】**

前記操作手段として第一操作手段および当該第一操作手段とは異なる第二操作手段を備え、

前記操作演出にて前記第一操作手段の操作が要求された場合よりも、前記第二操作手段の操作が要求された場合の方が、前記操作手段の操作を契機として示される獲得ポイント数が多くなりやすいことを特徴とする請求項 3 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】

ポイントが蓄積されていく演出を実行することが可能な遊技機が公知である（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 106990 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、ポイントを獲得する演出が実行可能な遊技機の趣向性を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、ポイントが多くなるほど当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高まる特定演出を実行する演出実行手段と、前記特定演出におけるポイントの獲得しやすさが異なる複数種の特定モードのうちのいずれかを設定する特定モード設定手段と、を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、ポイントを獲得する演出が実行可能な遊技機の趣向性を向上させるが可能である。

【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画像を示した図である。

【図 3】特定演出を説明するための図である。

【図 4】特定モードの種類を選択する際に表示される選択画面の一例である。

【図 5】各特定モードが設定されている場合における、大当たり当選時のポイント数の振分を示した図（表）である。

【図 6】特定演出に関する第一具体例を説明するための図（表）である。

【図 7】特定演出に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 8】特定演出に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 9】特定演出に関する第四具体例、第五具体例を説明するための図である。

【図 10】第二特定演出（特定演出に関する第七具体例）を説明するための図である。

【図 11】第二特定演出の変形例を説明するための図である。

【図 12】第二特定演出の変形例（図 11 とは異なる例）を説明するための図である。

【図 13】第三特定演出（特定演出に関する第七具体例）を説明するための図である。

【図 14】第三特定演出の変形例を説明するための図である。

【図 15】第三特定演出の変形例（図 14 とは異なる例）を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図16】第三特定演出の変形例（図14、図15とは異なる例）を説明するための図である。

【図17】特定演出に関する第八具体例を説明するための図である。

**【発明を実施するための形態】**

**【0008】**

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機1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】**

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、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口などが設けられている。表示装置91の表示領域911は、遊技盤90に形成された開口を通じて視認される領域である。また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

**【0011】**

このような遊技機1では、発射装置908を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

**【0012】**

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判定手段が始動入賞口904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904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（当否判定情報）が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。本実施形態では、当該数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（いわゆる変動が開始される）こととなるが、未だ当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報が存在する場合には、新たに取得された当否判定情報は保留情報として図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留画像（保留図柄）80として表示される（図2参照）。

**【0014】**

本実施形態では、保留画像80として、当否判定結果を報知する報知演出は開始されている（当否判定結果を示す識別図柄70（識別図柄群70g）の変動は開始されている）ものの、当否判定結果の報知は完了していない（当否判定結果を示す態様で識別図柄70（識別図柄群70g）の変動が停止していない）ものに対応する変動中保留画像81（いわゆる「当該変動保留」を示す画像）と、当否判定結果を報知する報知演出が開始されていない（当否判定結果を示す識別図柄70（識別図柄群70g）の変動が開始されていない）ものに対応する変動前保留画像82が表示される（図2参照）。変動前保留画像82に対応する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、始動入賞口904（いわゆる「特図1」）に入賞することによって得られる保留情報（当否判定情報）の最大の記憶数は四つである。

**【0015】**

10

20

30

40

50

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される識別図柄 70（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 70 を含む識別図柄群 70g（左識別図柄群 70gL、中識別図柄群 70gC、右識別図柄群 70gR）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 70g から一の識別図柄 70 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 70g から選択されて停止した識別図柄 70 の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄 70 の三つ揃い）となる。はず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。なお、各図においては、識別図柄 70 を構成する「数字（文字）」のみを図示するが、当該数字とキャラクタ等が組み合わされた図柄を識別図柄 70 として設定することができる。

10

#### 【0016】

##### 2) 特定演出

当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄 70 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。いわゆる一変動中の演出）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、特定演出を実行することが可能である。本実施形態では、全ての報知演出にて（毎変動）特定演出が発生する可能性があるものである。ただし、所定条件を満たした場合のみ特定演出が発生しうる構成としてもよい。また、演出ステージ（モード等とも称される）として、特定演出が発生しうるモードが設定されたものとしてもよい。

20

#### 【0017】

特定演出は、端的に言えば「ポイントを集める演出」である。本実施形態では、集めたポイントが多くなるほど、対象当否判定結果（特定演出が発生した報知演出に対応する当否判定結果のことをいう）が大当たりとなる蓋然性（いわゆる（大当たり）信頼度）が高くなるように設定されている。特定のポイント数となった場合の方が、それよりも大きなポイント数となった場合よりも大当たり信頼度が高い設定としてもよい。例えば、最終的なポイント数が「8」となった場合の方が、ポイント数が「9」である場合よりも大当たり信頼度が高い設定とする。演出におけるポイントの「名称」はどのようなものであってもよい。「〇〇ポイント」といった名称としてもよいし、「ポイント」という文言を含まない名称としてもよい。獲得したポイントは数字として表示されるものとしてもよいし、画像（単位画像）で表示されるようにしてもよい（その両方であってもよい）。一度に複数ポイントが獲得される場合がある演出としてもよい。また、ポイントの最小単位は「1」である必要はない。「100」単位で増加していくような演出としてもよい。

30

#### 【0018】

本実施形態における特定演出（図 3 参照）は、ポイントの最大数が 10 ポイントである演出である。なお、本実施形態では、獲得ポイントが最大値（10 ポイント）に到達した場合には、対象当否判定結果が大当たりとなることが確定する（信頼度 = 100% である）ように設定されている。新たなポイントが獲得された場合には「P」のマークを有する単位画像が表示される（ポイント発生を示す演出が発生する）。また、ある対象当否判定結果を示唆する要素として今までに獲得したポイント数は表示領域 911 に表示される（本実施形態では「P のマーク × 数字（ポイント数）」として表示される）（図 3（b）（c）参照）。

40

#### 【0019】

本実施形態における特定演出は、報知演出の経過（時間経過）とともにポイントが加算されていく（図 3 参照）。新たなポイントが獲得されるタイミングを遊技者が予測することはできない（新たなポイントが獲得される可能性があるタイミングを見出すことは基本的にはできない（ポイントの獲得を予告するような場合を除く））。つまり、本実施形態における特定演出は、報知演出の経過（時間経過）とともにポイントがランダムに増加していく演出であるといえる。このような特定演出が実行されることと併せて報知演出を構成する別の演出（いわゆるリーチ演出等）が進行することもある。これ以上新たなポイントの

50

獲得が発生しない基準となる時点が定められていてもよい。例えば、結末の態様により当否判定結果を示すリーチ演出（スーパーリーチ演出）において、当該リーチ演出の所定時点（押しボタン等の操作手段 60 の操作が促される時点等を例示することができる）を経過した後は新たなポイントが獲得されることはない設定とする。本実施形態では、対象当否判定結果の報知の完了を契機としてポイントがリセットされる（0 ポイントとなる）。

#### 【0020】

本実施形態では、一回の特定演出におけるポイントの獲得しやすさを、遊技者が任意に設定（変更）することができる。具体的には、特定演出に関する複数種のモード（以下、特定モードと称する）が用意されており、当該複数種の特定モードのうちのいずれが設定されるかに応じ、特定演出におけるポイントの獲得しやすさが異なる。本実施形態では、第一特定モード、第二特定モード、第三特定モードの三種類が用意されている。特定演出におけるポイントの獲得しやすさは当該順で高くなる（第三特定モードが最も高い）。その詳細については後述する。

10

#### 【0021】

また、いずれの特定モードを設定するかを、遊技者が任意に選択することができる。本実施形態では、待機状態中にて操作手段 60（押しボタンや十字キー等）を操作し、モード選択画面を表示領域 911 に表示させた上で、好みの特定モードを選択することができるものとされている（図 4 参照）。各特定モードの名称は、特定モードがポイントの獲得しやすさを決めるものであることが分かるようになることが好ましい。本実施形態では、第一特定モードは「少ない」、第二特定モードは「普通」、第三特定モードは「多い」という名称で表示される。遊技者は操作手段 60 を操作していずれかの特定モードを選択する。なお、遊技状態中（報知演出が実行されている最中）に特定モードの設定（特定モードの変更）を実行することができるようにもよい。この場合には、特定モードの変更操作がなされたときに実行されている報知演出が終了した後、特定モードの変更が実行に移されるようにするとよい。また、デフォルトの特定モード（電源 ON 時に設定される特定モード）はいずれであってもよい。本実施形態では、第二特定モードがデフォルトとされる。

20

#### 【0022】

特定モードに応じたポイントの獲得しやすさとは、特定モードの種類により、一回の特定演出にて獲得されるポイントの平均値が異なる（第一特定モードが最も少なく、第三特定モードが最も多くなる）ように設定されていることに基づくものである。図 5 は、対象当否判定結果が大当たりとなるときにおける特定演出にて獲得するポイント数を示したものである。当該図 5 から分かる通り、第一特定モードが設定されている場合の方が、第二特定モードが設定されている場合よりも、より少ないポイント数で大当たりとなる可能性がある（大当たりとなる場合のポイント数の平均値が少ない）。同様に、第二特定モードが設定されている場合の方が、第三特定モードが設定されている場合よりも、より少ないポイント数で大当たりとなる可能性がある。

30

#### 【0023】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 は、ポイントにより大当たり信頼度が示唆される特定演出における「ポイントの獲得しやすさ」を変更することができるという面白みのあるものである。

40

#### 【0024】

以下、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。

#### 【0025】

##### 第一具体例

上記実施形態では、複数種の特定モードのうちのいずれを設定するのか遊技者が任意に選択可能であることを説明したが、複数種の特定モードのうちのいずれかが自動的に設定されるものとしてもよい。つまり、特定モードの設定に遊技者が関与できない構成とする

50

。この場合、遊技者が遊技中に特定モードの種類が変化しうる構成としてもよいし、遊技者が遊技中には特定モードの種類が変化しない構成としてもよい。また、現在設定されている特定モードの種類が示される（現在設定されている特定モードの種類を遊技者が判別可能とする）ものとしてもよいし、全く示されないものとしてもよい。

#### 【0026】

また、本例のようにする場合、いわゆる「設定」に応じた種類の特定モードが設定される構成とすることが考えられる。上記「設定」は、当否抽選確率等を異ならせることで、遊技者に有利な度合に差をつけるために設けられたものである。例えば、「設定1」「設定2」「設定3」の三段階が設けられているとする（「設定1」が遊技者に最も不利な設定であり、「設定3」が遊技者に最も有利な設定であるとする）。そして、「設定1」には第一特定モードが、「設定2」には第二特定モードが、「設定3」には第三特定モードが対応づけられたものとし（図6参照）、現在の「設定」に対応する特定モードが設定されるものとする（現在の特定モードの種類は遊技者に示されないものとする）。このようにすれば、ポイントの獲得しやすさから現在の「設定」を推測する遊技性を実現することができる。上記例は、ポイントが獲得しやすい場合ほど、「高設定」に期待ができる遊技性となる。なお、その逆の構成、すなわちポイントが獲得しにくい場合ほど、「高設定」に期待ができる遊技性となるようにしてもよい。

#### 【0027】

##### 第二具体例

ポイントがこれ以上増加しない状況であることを示す表示がなされるようとする。特定演出は、時間経過とともにポイントが増加するものであるが、どの段階にて示されたポイントが最終的なポイント数なのか分かりづらい。これを踏まえ、対象当否判定結果を報知する報知演出にて、所定時点に到達したときには、ポイントがこれ以上増加しない状況であることを示す表示、すなわち現時点でのポイント数が今回の特定演出における最終的なポイント数（最終ポイント数）であることを示す表示（確定表示）がなされるようとする。

#### 【0028】

確定表示の態様としては種々考えられる。例えば、ポイント数が決定したことを明示する事項を含む表示（例えば、「TOTAL...」といった表示を行う（図7参照））をすることが考えられる。また、ポイント数が決定したと遊技者が想定するに至るような表示をすることが考えられる（例えば、ポイント数が確定する前の状態よりも、ポイント数が確定した後の状態の方が、ポイント数を示す表示を大きくする）。

#### 【0029】

##### 第三具体例

上記実施形態における特定演出は、対象当否判定結果を報知する報知演出中（一変動中）に発生するものであることを説明したが、一連の特定演出が複数の報知演出に跨って発生するようにしてもよい。特定演出によって信頼度示唆される当否判定結果の報知演出を対象報知演出と、当該対象報知演出よりも先に実行される報知演出を先の報知演出とすれば、一または複数の先の報知演出および対象報知演出中に一連の特定演出（一回の特定演出）が実行されるようにする。すなわち、特定演出の開始（最初のポイントの獲得）時点が、先の報知演出中に設定されるものとする（図8参照）。このように、いわゆる先読み演出の一種として特定演出が発生するようにすることも可能である。

#### 【0030】

##### 第四具体例

ポイント数が所定数（ただし、0を除く）以上でないと対象当否判定結果が大当たりとなることはない設定とする。換言すれば、対象当否判定結果が大当たりとなる可能性がある最低のポイント数（以下、最低ポイント数と称する）が設定されているものとする。このようにすれば、まずは最低ポイント数に到達することを願う遊技性が実現される。別の見方をすれば、最低のポイント数に到達することが大当たりのチャンスであるという分かりやすい遊技性が実現される。

#### 【0031】

10

20

30

40

50

本例のようにする場合、特定モードの種類に応じて最低ポイント数を異ならせる構成としてもよい。上記実施形態に則していえば、第一特定モードが設定された場合の最低ポイント数が最も少なく、第三特定モードが設定された場合の最低ポイント数が最も多くなるような構成とする（図9（a）参照）。すなわち、ポイントを獲得しやすい特定モードが設定されている場合ほど、最低ポイント数が多い構成とする。このようにすることで、設定された特定モードの種類と、大当たりに必要な最低ポイント数がリンクした面白みのある演出とすることができます。なお、複数種の特定モードのうち、二種以上の特定モードに対応する最低ポイントが同じである設定としてもよい。例えば、第一特定モードおよび第二特定モードに対応する最低ポイントが同じであり、第三特定モードに対応する最低ポイントが第一および第二特定モードに対応する最低ポイントとは異なる設定としてもよい。

10

#### 【0032】

##### 第五具体例

ポイント数が所定数（以下、確定ポイント数と称する）以上となった場合に対象当否判定結果が大当たりであることが確定する設定であるとする。例えば、確定ポイント数が「9」であれば、ポイント数が「9」に到達した場合（上記実施形態のように最大ポイント数が「10」であるのであれば、ポイント数が「9」または「10」である場合）には大当たりが確定する設定とする。

#### 【0033】

これを前提とし、特定モードの種類に応じて当該確定ポイント数が異なるものとする。上記実施形態に則していえば、第一特定モードが設定された場合の確定ポイント数が最も少なく、第三特定モードが設定された場合の確定ポイント数が最も多くなるような構成とする。すなわち、ポイントを獲得しやすい特定モードが設定されている場合ほど、確定ポイント数が多い構成とする。例えば、第一特定モードが設定された場合の確定ポイント数は「8」であり、第二特定モードが設定された場合の確定ポイント数は「9」であり、第三特定モードが設定された場合の確定ポイント数は「10」であるような構成とする（図9（b）参照）。このようにすることで、設定された特定モードの種類と、大当たりが確定する確定ポイント数がリンクした面白みのある演出とすることができます。なお、複数種の特定モードのうち、二種以上の特定モードに対応する確定ポイントが同じである設定としてもよい。例えば、第一特定モードおよび第二特定モードに対応する確定ポイントが同じであり、第三特定モードに対応する確定ポイントが第一および第二特定モードに対応する確定ポイントとは異なる（第一および第二特定モードに対応する確定ポイントよりも多い）設定としてもよい。

20

#### 【0034】

##### 第六具体例

ある特定演出における最終的なポイント数が所定数（以下、特殊数と称する）となった場合に対象当否判定結果が大当たりであることが確定する設定であるとする。例えば、特殊数が「7」に設定されれば、最終的なポイント数が「7」であれば大当たりが確定する設定とする（ただし、ポイント数が「8」である場合には大当たりは確定しない）。すなわち、基本的にはポイント数が多いほど遊技者に有利となる（大当たり信頼度が高くなる）ものであるが、一部のポイント数（特殊数）については、当該ポイント数で留まった方が遊技者に有利な設定とされる。上記の通り、特殊数が「7」であるのであれば、ポイント数が「7」に留まることを遊技者が願うことになる。

30

#### 【0035】

##### 第七具体例

特定演出におけるポイントの獲得の態様（ポイントの示し方）としては種々考えられる。上記実施形態にて説明した特定演出（以下、後述する第二特定演出、第三特定演出と区別するため第一特定演出と称することもある）は、報知演出の経過（時間経過）とともにポイントがランダムに増加していく演出である。当該第一特定演出とは異なるポイント獲得の態様（特定演出の種類）として以下のようなもの（第二特定演出、第三特定演出）が考えられる。

40

50

### 【 0 0 3 6 】

#### ( A ) 第二特定演出

第二特定演出は、所定条件の成立を契機として一度にポイントが示されるものである。つまり、所定条件の成立前の段階ではポイントが獲得される演出が発生することはなく（ポイント数が「0」であることを示す演出は発生してもよい）（図10（a）参照）、所定条件の成立（図10（b）参照）後にポイント数（最終ポイント数）が示される（図10（c）参照）ものである。なお、ここでいう「一度にポイントが示される」には、いきなり最終ポイント数が表示されるという態様だけでなく、極めて短時間の間にポイントが増加していく最終ポイント数に到達するような態様を含むものとする。すなわち、遊技者視点で、所定条件の成立を契機として、一括で最終的なポイント数が示されるような態様であればよい。

10

### 【 0 0 3 7 】

所定条件は、報知演出時に成立しうる条件であればよい。全ての報知演出にて成立するとは限らない（毎変動成立するとは限らない）条件であってもよい。厳密には、対象当否判定結果がはずれである場合は成立する場合もあれば成立しない場合もある条件であり、対象当否判定結果が大当たりとなる場合は成立する条件であればよい。一例としては、いわゆる「リーチ」（上記実施形態のように三つの識別図柄群70gが設定されるのであれば、三つの識別図柄群70gのうちの二つから選択された識別図柄70が同じ種類の識別図柄70となる状態（残りの識別図柄群70gは変動中である）のことをいう）が成立することを所定条件の成立とすることが考えられる（図10（b）参照）。公知の遊技機と同様に、報知演出における「リーチ」の成立は、大当たりに繋がる第一歩であるといえる。このようなリーチの成立時に大当たり信頼度を示すポイント数が表示されることで、ある程度大当たりとなる可能性がある場合に限りポイント数による信頼度示唆がなされることになり、分かりやすい遊技性を実現することができる。

20

### 【 0 0 3 8 】

このような第二特定演出は、以下のように変更等してもよい。

( A - 1 ) 押しボタン等の操作手段60の操作を契機としてポイント数が示されるようになる。例えば、リーチ成立（図11（a）参照）後に操作手段60の操作が促される操作演出（図11（b）参照）が発生し、当該操作手段60の操作がなされることを契機としてポイント数が示される（図11（c）参照）ものとする（操作手段60の操作が所定の操作条件を満たすものとならなかった場合には、操作有効期間が経過したことを契機として操作手段60が操作されたものとみなす）。この場合には、リーチ成立および操作手段60の操作が「所定条件の成立」ということになる。第二特定演出は、一度にポイント数が示されるものである（ポイントを示す契機が唯一である）から、遊技者の行動に起因してポイント数が示されるようにするとよい。

30

### 【 0 0 3 9 】

なお、上記操作演出は、操作手段60の一回の操作が促される単操作演出であってもよいし、連続的な操作（押しボタンである場合は「連打」）が促される連続操作演出であってもよいし、操作された状態を維持すること（押しボタンである場合は「長押し」）が促される維持操作演出であってもよい。いずれの操作演出が発生する場合であっても、操作有効期間中における操作手段60の操作が所定の操作条件を満たすことを契機としてポイント数が示されることになる。また、所定範囲内に入り込んだ物体を検出することが可能なセンサを設け、当該センサに遊技者の身体の一部（手など）が検出されることが「操作手段の操作」とされるものとしてもよい。

40

### 【 0 0 4 0 】

( A - 2 ) 所定条件の成立を契機として示されたポイント数が、その後変化する場合がある構成としてもよい。当該変化は、ポイント数が増加する方向に限られていることが好ましい。このようにすることで、最初に示されたポイント数が少ない場合であっても、その後ポイント数が変化することに期待がもてるうことになる。このように、所定条件が成立する前の状態においてはポイント数が示されず、所定条件が成立した後に段階的に示される

50

(複数回に分けて示される)ものとしてもよい。

#### 【0041】

(A - 3) 所定条件が成立することが確定したときに、第二特定演出にて示されるポイント数の多少を示唆する演出(示唆演出)が発生するものとする。上述したようにリーチの成立が所定条件の成立とされるのであれば、リーチの成立によって発生する演出を示唆演出とすることが考えられる。例えば、リーチの成立時に表示されるリーチライン(リーチを構成する識別図柄70同士を結ぶように表示される画像)の態様により、その後表示されるポイント数の多少が示唆されるものとする。一例としては、リーチラインの色により、ポイント数の多少(ポイント数の期待値)が示唆されるものとすることが考えられる。

また、(A - 1)にて説明したように、操作演出を経てポイント数が示されるものとするのであれば、操作演出自体が示唆演出となるような構成とすることが考えられる。例えば、遊技者に対して第一操作手段61(押しボタン)の操作が促される第一操作演出(図12(a - 1)参照)が発生する場合と、それとは異なる第二操作手段62(図1参照)の操作が促される第二操作演出(図12(a - 2)参照)が発生する場合とでは、その後表示されるポイント数(図12(b)参照)の期待値が異なるものとする。図示しないが、操作演出時に表示される画像(例えば、操作手段60を模した画像)により、その後表示されるポイント数の多少が示唆されるものとしてもよい。また、複数種の操作演出(単操作演出、連続操作演出、維持操作演出等)のいずれかが発生するものであり、発生する操作演出の種類(要求される操作態様の違い)により、その後表示されるポイント数の多少が示唆されるものとしてもよい。

10

20

#### 【0042】

##### (B) 第三特定演出

第三特定演出は、操作演出(上記第二特定演出として発生する操作演出とは異なるものであるため、以下事後操作演出と称する)に関連する演出として発生するものである。事後操作演出は、遊技者が操作可能な操作手段60の操作(図13(b)参照)を契機として結末に至る演出であって、対象当否判定結果が当たりである場合には成功結末(図13(c - 1)参照)に至り、はずれである場合には失敗結末(図13(c - 2)参照)に至るものである(成功結末には、一旦は失敗結末に至ったかのように見せかけて実は成功であったことを示すいわゆる「逆転」パターンを含むものとする)。このように、事後操作演出は、対象当否判定結果が大当たりであるかはずれであるかを示す「分岐」の演出であることができる。

30

#### 【0043】

なお、事後操作演出は、操作が促される操作手段60の種類が変化しうる(例えば、第一操作手段61の操作が促されることもあれば、第二操作手段62の操作が促されることもある構成)ものとしてもよい。また、要求される操作手段60の操作態様が変化しうる(単操作、連続操作、維持操作等のいずれかが要求される)ものとしてもよい。操作手段60の操作が所定の操作条件を満たすものとならなかつた場合には、操作有効期間が経過したことを契機として結末に至るようにすればよい。

#### 【0044】

当該事後操作演出が発生するよりも前に、第三特定演出が実行される。具体的には、時間経過とともにポイントが獲得されていく、その結果として最終的なポイント数が示される演出が第三特定演出として実行される(ポイントが獲得されていく態様はどのようなものであってもよいから説明を省略する)。当該第三特定演出にて最終的に示されたポイント数(図13(a)参照)により、事後操作演出が成功結末に至る蓋然性が示唆される。例えば、第三特定演出にて示されたポイント数が多くなるほど、事後操作演出が成功結末に至る蓋然性が高くなるようにする。事後操作演出が成功結末に至るということは対象当否判定結果が大当たりとなるということであるため、第三特定演出にて示されるポイント数は、事後操作演出を介して間接的に対象当否判定結果の大当たり信頼度を示唆しているといえる。

40

#### 【0045】

50

このように、特定演出（第三特定演出）のポイント数による示唆の対象を、その後実行される演出（当該演出が成功結末となるかどうか）とした構成としてもよい。第三特定演出は、当該演出後に実行される事後演出（事後操作演出）の結果を示唆する事前演出であるということもできる。

#### 【0046】

このような第三特定演出や事後操作演出は、以下のように変更等してもよい。  
 (B - 1) 事後操作演出が成功結末となる場合、ポイント数が最大値（上記実施形態に則していえば「10」ポイント）に到達するものとする。具体的には、第三特定演出において示されるポイント数は「9」ポイント以下とされ、当該ポイント数により事後操作演出が成功結末となる蓋然性が示唆されるものとする（図14(a)(b)参照）。そして、特定演出が成功結末となる場合には、第三特定演出にて示されたポイント数が「10」に到達するものとする（図14(c-1)参照）。なお、失敗結末となる場合には、第三特定演出にて示されたポイント数がそのまま維持される（すなわち「10」ポイントには到達しない）ようにすればよい（図14(c-2)参照）。このようにすることで、第三特定演出と事後操作演出が繋がりのある演出となるから、一連の演出の流れが分かりやすくなる。別の見方をすれば、事後操作演出は、ポイントを獲得する演出である第三操作演出の一部として発生するものであるともいえる。

#### 【0047】

なお、事後操作演出が開始されるよりも前に「10」ポイントに到達した場合（図14(a)に示す段階でポイント数が最大となっている場合）には、事後操作演出が成功結末となることが確定する設定としてもよい。すなわち、第三特定演出において示されるポイント数は基本的には「9」ポイント以下であるものの、いわゆるプレミアとして事後操作演出が開始されるよりも前に「10」ポイントに到達する可能性がある設定とする。

#### 【0048】

(B - 2) 成功結末となる蓋然性が異なる複数種の事後操作演出が設定されているものとする。例えば、遊技者に対して第一操作手段61（押しボタン）の操作が促される第一事後操作演出（図15(b-1)参照）が発生する場合と、それとは異なる第二操作手段62（図1参照）の操作が促される第二事後操作演出（図15(b-2)参照）が発生する場合とでは、成功結末となる蓋然性（すなわち大当たり信頼度）が異なるものとする。これを前提とし、第三特定演出におけるポイント数（図15(a)参照）により、その後発生する特定演出の種類が示唆されるものとする。

#### 【0049】

例えば、第一事後操作演出よりも第二事後操作演出の方が成功結末に至る蓋然性（大当たり信頼度）が高い設定とする（第二事後操作演出の方が遊技者に有利な演出であるとする）のであれば、第三特定演出におけるポイント数が多いほど、その後第二事後操作演出が発生する蓋然性が高い設定とする（図15参照）。第三特定演出におけるポイント数が所定数以上（例えば「9」ポイント以上）であれば、その後第二事後操作演出の発生が確定するといった設定としてもよい。このようにすることで、第三特定演出にて示されるポイント数とその後発生する事後操作演出の種類が関連する遊技性が実現される。

#### 【0050】

(B - 3) 第三特定演出が複数の報知演出に跨って実行されるものとしてもよい。すなわち、第三特定演出としてのポイントの増加が複数変動に跨って発生するものとする。この場合、第三特定演出は、いわゆる先読み演出として機能することになる。

#### 【0051】

対象報知演出が開始されるよりも前の報知演出にて事後操作演出が発生するようにしてもよい。つまり、対象報知演出が開始されるよりも前に事後操作演出が発生して対象当否判定結果が示されるものとする。事後操作演出が成功結末となる場合には対象当否判定結果が大当たりとなるということになるが、事後操作演出が成功結末となつた後は、対象報知演出が終了するまで（すなわち、複数変動に跨って）大当たりを祝福する映像が出力されるようにする。

**【 0 0 5 2 】**

( B - 4 ) 第三特定演出にて獲得されたポイント数が予め定められた規定値まで到達することを事後操作演出が発生する条件とする。つまり、規定値まで到達しなかった場合には事後操作演出が発生しない。事後操作演出が発生しなければ対象当否判定結果が大当たりとなることはない設定とするのであれば、ポイント数が規定値まで到達することが大当たりとなりうる最低条件となり、規定値まで到達しなかったときにははずれとなることが確定する。なお、規定値が遊技者に対し明示されるようにしてもよいし、明示されないようにもよい。前者の設定とするのであれば、例えば、「○ポイントまで到達で○○(事後操作演出に相当する演出の名称)発生？」といった表示を行うようにする。

このようにする場合、特定モードの種類に応じて規定値が異なる構成としてもよい。具体的には、ポイントが獲得しやすいモードであるほど、設定される規定値が高くなる設定とする。すなわち、第一特定モードであるよりも第二特定モードである場合の方が、第二特定モードであるよりも第三特定モードである場合の方が、設定される規定値が高くなるという設定とする(図16参照)。ポイントが集まりやすいモードである場合ほど、事後操作演出が発生する条件(対象当否判定結果が大当たりとなりうる最低条件)が高く設定されるということである。

**【 0 0 5 3 】**

第八具体例(第七具体例をさらに発展させた例)

複数種の特定演出が実行可能であるとする。例えば、上述した第一特定演出～第三特定演出が実行可能であるとする。これを前提として、第一特定演出～第三特定演出のうちから特定演出として実際に実行される演出(演出のタイプ)を遊技者が選択することが可能な構成とする。つまり、第一特定演出～第三特定演出は、獲得したポイント数により対象当否判定結果の大当たり信頼度を直接的または間接的に示唆するものであって、ポイントの獲得の態様(ポイントの示し方)が互いに異なるものであるといえるところ、当該ポイントの獲得の態様(ポイントの示し方)について遊技者が好みのものを選択することができるようとする。

**【 0 0 5 4 】**

選択する手法はどのようなものであってもよい。第一特定演出～第三特定演出のそれに互いに異なる名称が設定され、待機状態中に表示される選択画面にて操作手段60を操作することで好みの特定演出を設定することが可能なものとすることが考えられる(図17参照)。なお、遊技状態中に好みの特定演出を設定することが可能なものとしてもよい。

**【 0 0 5 5 】**

また、上記実施形態にて説明したように、第一特定モード～第三特定モードのいずれかを遊技者が選択可能な構成とする場合、「ポイントの集まりやすさ」および「ポイントの獲得の態様」(ポイントの示し方)の両方を遊技者が選択可能なものとなる。つまり、両方を選択することで、特定演出(ポイント獲得演出)の具体的な態様を自らの好みのものに近づけることができる。

**【 0 0 5 6 】**

この場合、「第一特定モード～第三特定モード」および「第一特定演出～第三特定演出」の一方の選択が行われた後、他方の選択を促す状況に自動的に移行するようにしてよい(図4および図17の一方の選択画面による選択がなされた後、他方の選択画面による選択可能な状況に自動的に移行するようにする)。つまり、「ポイントの集まりやすさ」および「ポイントの獲得の態様」の一方を遊技者が決定した場合、他方の決定を促す状況(選択画面が表示される状況)に自動的に移行するようにする。このようにすることで、特定演出(ポイント獲得演出)の具体的な態様を決定することが容易になる。

**【 0 0 5 7 】**

なお、第一特定演出～第三特定演出のうちの二つが実行可能であり、当該二つの演出から実際に実行される演出を遊技者が選択可能な構成としてもよい。

**【 0 0 5 8 】**

10

20

30

40

50

3) 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。

【0059】

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。

【0060】

・手段1

当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる蓋然性を、ポイントにより示唆する特定演出を実行する演出実行手段と、前記特定演出におけるポイントの獲得しやすさが異なる複数種の特定モードのうちのいずれかを設定する特定モード設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

上記遊技機は、ポイントにより大当たり信頼度が示唆される特定演出における「ポイントの獲得しやすさ」を変更することができるという面白みのあるものである。

【0061】

・手段2

前記複数種の特定モードのうちのいずれを設定するのかを、遊技者が任意に選択することが可能であることを特徴とする手段1に記載の遊技機。

「ポイントの獲得しやすさ」の程度の好みは遊技者によって異なることが想定されるから、特定モードの種類を遊技者が選択可能とすることが好ましい。

【0062】

・手段3

前記特定演出として、ポイントがランダムに増加する第一特定演出を実行することができる特徴とする手段1または手段2に記載の遊技機。

20

・手段4

前記特定演出として、所定条件の成立を契機として一度にポイントが示される第二特定演出を実行することが可能であることを特徴とする手段1から手段3のいずれかに記載の遊技機。

・手段5

遊技者が操作可能な操作手段の操作を契機として結末に至る演出であって、当否判定結果が当たりである場合には成功結末に至り、はずれである場合には失敗結末に至る操作演出を実行することが可能であり、前記特定演出として、前記操作演出が成功結末に至る蓋然性がポイントにより示唆される第三特定演出を実行することが可能であることを特徴とする手段1から手段4のいずれかに記載の遊技機。

30

ポイントの獲得の態様（ポイントの示し方）が異なる複数種の特定演出が実行可能とすることで、遊技の趣向性をさらに向上させることができる。

【0063】

・手段6

前記第一特定演出、前記第二特定演出および前記第三特定演出のうちの二以上の演出を実行することが可能であり、当該二以上の演出のうちから前記特定演出として実際に実行される演出を遊技者が選択することが可能であることを特徴とする手段3を引用する手段4をさらに引用する手段5に記載の遊技機。

40

「ポイントの獲得の態様」（ポイントの示し方）の好みは遊技者によって異なることが想定されるから、特定演出の種類を遊技者が選択可能とすることが好ましい。

【符号の説明】

【0064】

1 遊技機

60 操作手段

70 識別図柄

91 表示装置

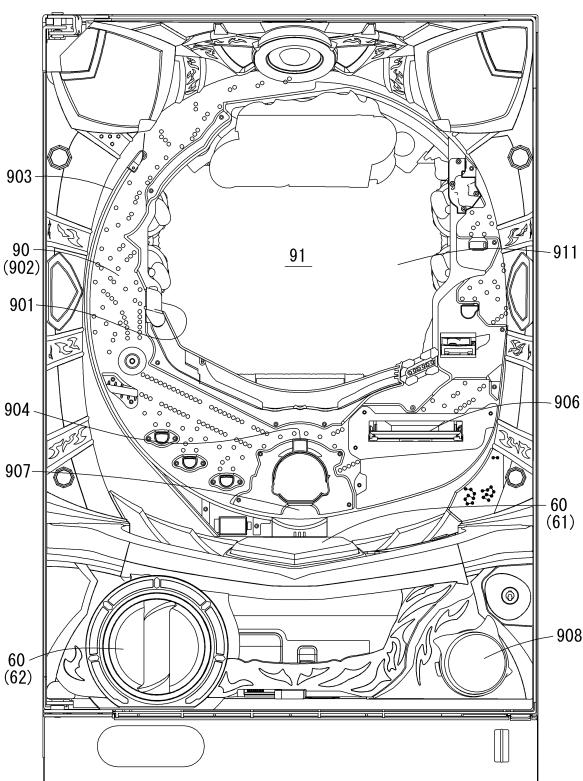
911 表示領域

50

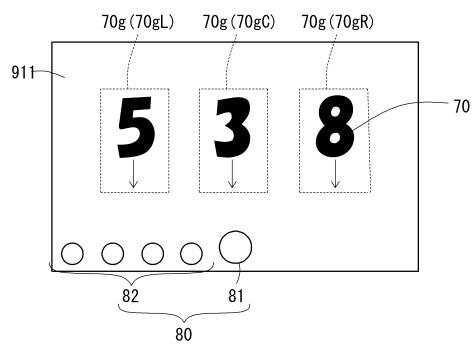
## 【図面】

## 【図 1】

1



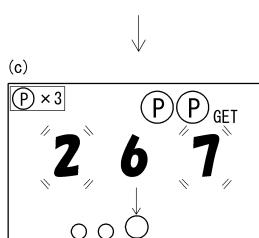
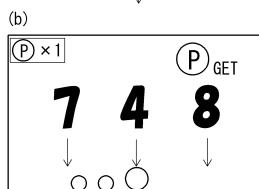
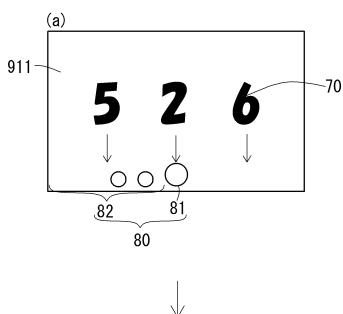
## 【図 2】



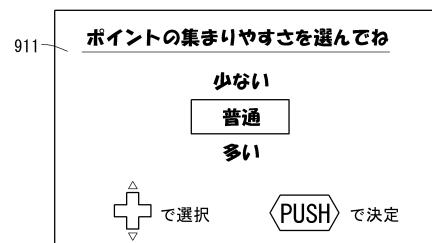
10

20

## 【図 3】



## 【図 4】



30

少ない …第一特定モード  
普通 …第二特定モード  
多い …第三特定モード

40

50

【図 5】

【図 6】

大当たりとなる場合のポイント数振分			
	7 ポイント以下	8 ポイント	9 ポイント
第一特定モード	40%	30%	10 ポイント
第二特定モード	25%	35%	15%
第三特定モード	10%	40%	20%

設定 1 (大当たり確率約1/320)	第一特定モード
設定 2 (大当たり確率約1/300)	第二特定モード
設定 3 (大当たり確率約1/280)	第三特定モード

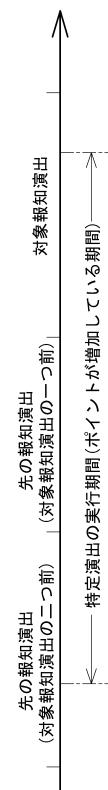
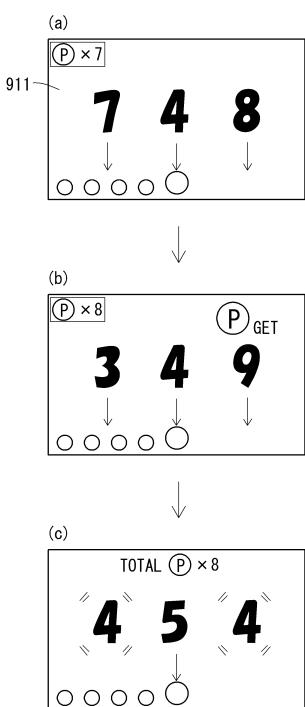
※高設定ほどポイントが獲得しやすい

10

20

【図 7】

【図 8】



【図 9】

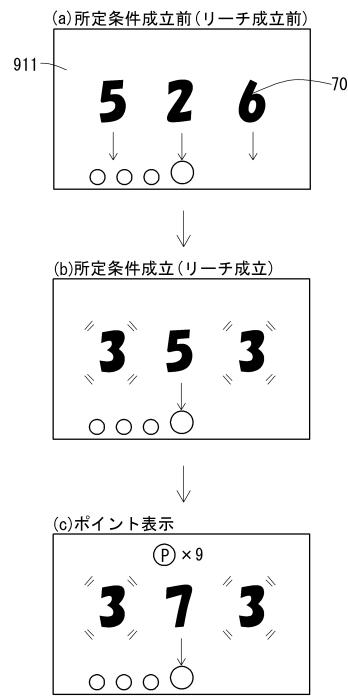
(a)

	最低ポイント数
第一特定モード	5
第二特定モード	6
第三特定モード	7

(b)

	確定ポイント数
第一特定モード	8
第二特定モード	9
第三特定モード	10

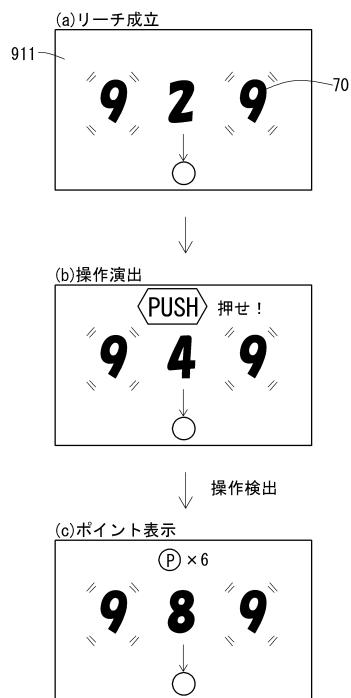
【図 10】



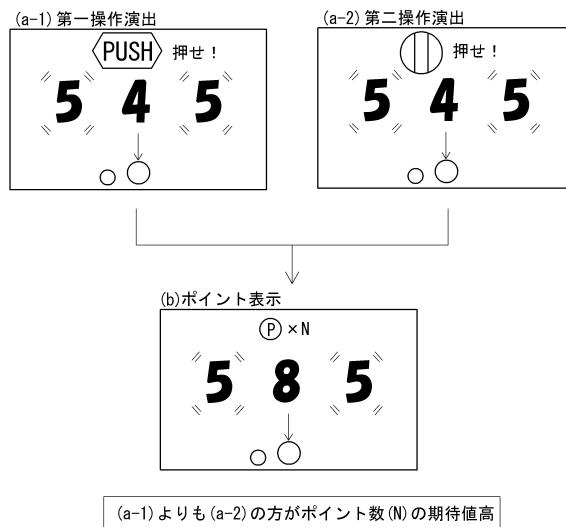
10

20

【図 11】



【図 12】

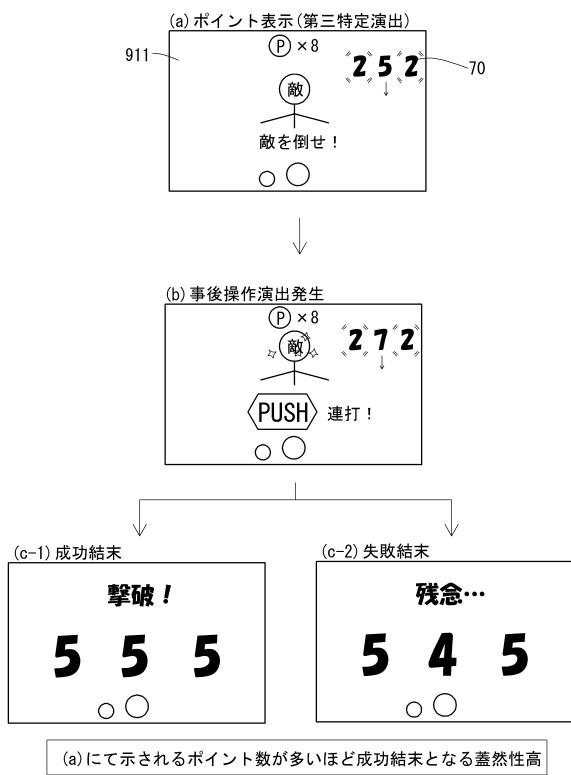


30

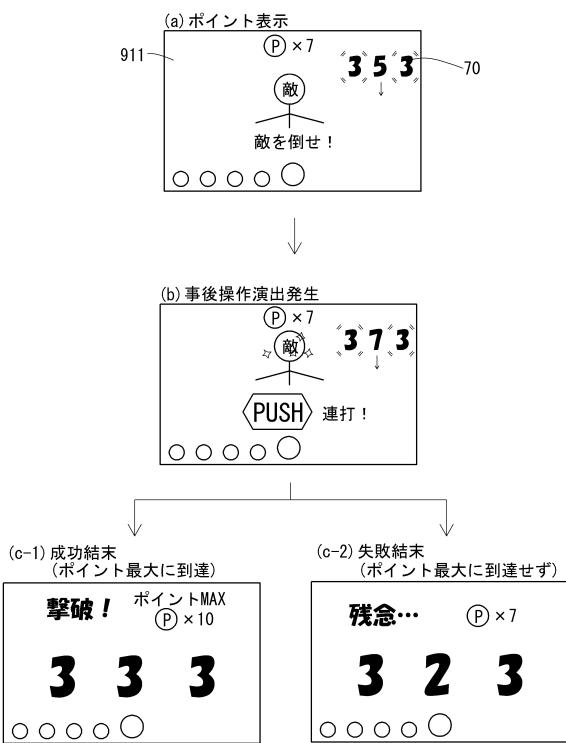
40

50

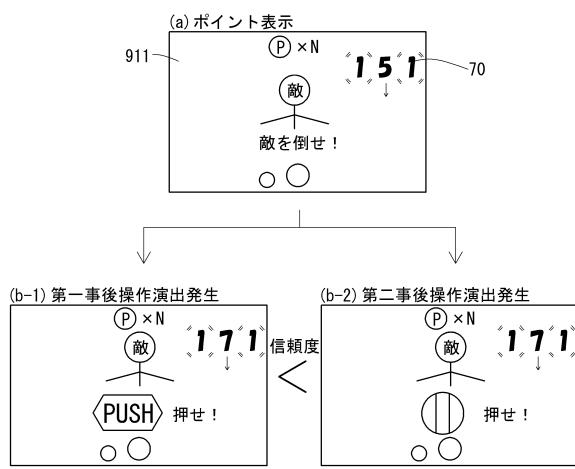
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

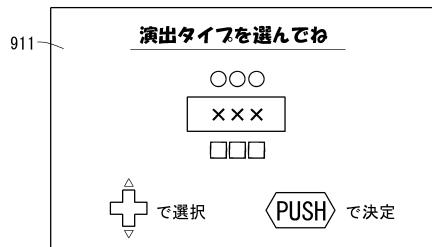
	規定値
第一特定モード	4
第二特定モード	5
第三特定モード	6

30

40

50

【図 1 7】



○○○ …第一特定演出  
××× …第二特定演出  
□□□ …第三特定演出

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-148981(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F7/02