

(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2017-51716

(P2017-51716A)

(43) 公開日 平成29年3月16日(2017.3.16)

(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 未請求 請求項の数 8 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2016-245023 (P2016-245023)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年12月19日 (2016.12.19)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2014-149349 (P2014-149349) の分割		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
原出願日	平成26年7月23日 (2014.7.23)	(74) 代理人	110002158
			特許業務法人上野特許事務所
		(72) 発明者	山田 輝彦
			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	市原 卓人
			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 CA53 CA77 FA05 FA08 FA19

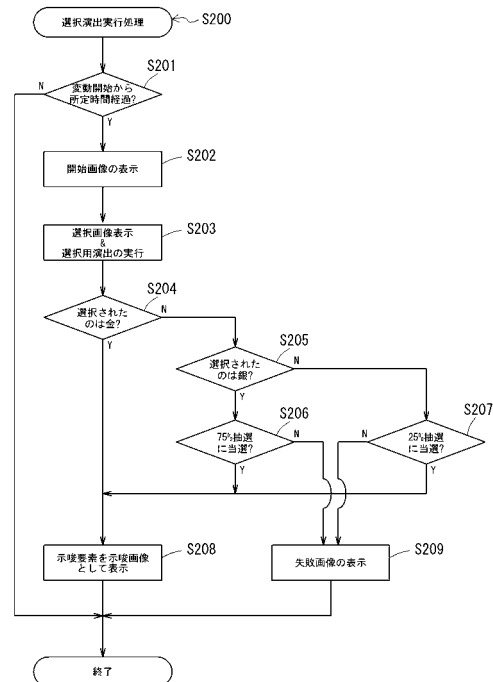
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技に関する情報を示唆する示唆画像が表示されることがある遊技機の趣向性を高めること。

【解決手段】表示手段50と、遊技に関する情報を示唆する示唆要素を設定する示唆要素設定手段と、示唆要素を示唆画像51として表示手段50に表示させるかどうかを決定する表示決定手段と、表示手段50に複数の選択画像52を表示し、当該複数の選択画像52のうちのいずれかを選択させる選択演出を実行する選択演出実行手段と、を備え、表示決定手段は、選択演出において選択された選択画像52に基づき、示唆要素51を示唆画像52として前記表示手段50に表示させるかどうかの抽選を実行する遊技機1とする。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示手段と、

遊技に関する情報を示唆する示唆要素を設定する示唆要素設定手段と、
前記示唆要素を示唆画像として前記表示手段に表示させるかどうかを決定する表示決定手段と、

前記表示手段に複数の選択画像を表示し、当該複数の選択画像のうちのいずれかを選択させる選択演出を実行する選択演出実行手段と、
を備え、

前記表示決定手段は、前記選択演出において選択された選択画像に基づき、前記示唆要素を前記示唆画像として前記表示手段に表示させるかどうかの抽選を実行することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、

前記表示手段に表示される複数の選択画像の組み合わせにより、前記当否判定手段による当否判定結果を示唆することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、

前記当否判定手段による当否判定結果を示唆する一種の前記示唆要素が設定されていること特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、

前記当否判定手段による当否判定結果を示唆する複数種の前記示唆要素が設定され、当該複数種の示唆要素のうちの少なくとも二つは、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる確率が異なるものであ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 5】

前記選択画像として、複数種の画像が設定されており、

前記表示決定手段による抽選によって前記示唆要素が前記示唆画像として表示されることとなる確率が、選択された選択画像の種類によって異なることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

30

【請求項 6】

前記複数種の選択画像のうちのいずれかの選択画像は、選択されたときには必ず前記示唆要素を前記示唆画像として表示させるものであることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

いずれの選択画像が選択されたときでも、前記示唆要素が前記示唆画像として表示されない場合があることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記選択画像とともに、各選択画像を選択した際に前記示唆要素が前記示唆画像として表示される確率、または各選択画像を選択した際に前記示唆要素が前記示唆画像として表示される相対的な蓋然性の高さが表示されることを特徴とする請求項 1 から請求項 7 のいずれか一項に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技に関する情報を示唆する示唆画像が表示されることがある遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

50

例えば下記特許文献1には、選択されたアイテムの種類によって当否判定結果を示唆する遊技機が開示されている。しかし、選択されたアイテムに応じた演出が展開されるだけであり、趣向性に乏しい。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開平10-155986号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

本発明は、遊技に関する情報を示唆する示唆画像が表示されることがある遊技機の趣向性を高めることを目的とする。

【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請求項1の発明にかかる遊技機は、表示手段と、遊技に関する情報を示唆する示唆要素を設定する示唆要素設定手段と、前記示唆要素を示唆画像として前記表示手段に表示させるかどうかを決定する表示決定手段と、前記表示手段に複数の選択画像を表示し、当該複数の選択画像のうちのいずれかを選択させる選択演出を実行する選択演出実行手段と、を備え、前記表示決定手段は、前記選択演出において選択された選択画像に基づき、前記示唆要素を前記示唆画像として前記表示手段に表示させるかどうかの抽選を実行することを特徴とする。

20

【0006】

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、特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、前記表示手段に表示される複数の選択画像の組み合わせにより、前記当否判定手段による当否判定結果を示唆することを特徴とする。

【0007】

請求項3に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載の遊技機において、特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、前記当否判定手段による当否判定結果を示唆する一種の前記示唆要素が設定されていること特徴とする。

【0008】

30

請求項4に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載の遊技機において、特典を付与するか否かの当否判定を実行する当否判定手段を備え、前記当否判定手段による当否判定結果を示唆する複数種の前記示唆要素が設定され、当該複数種の示唆要素のうち少なくとも二つは、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる確率が異なるものであることを特徴とする。

【0009】

請求項5に記載の発明は、請求項1から請求項4のいずれか一項に記載の遊技機において、前記選択画像として、複数種の画像が設定されており、前記表示決定手段による抽選によって前記示唆要素が前記示唆画像として表示されることとなる確率が、選択された選択画像の種類によって異なることを特徴とする。

40

【0010】

請求項6に記載の発明は、請求項5に記載の遊技機において、前記複数種の選択画像のうちいずれかの選択画像は、選択されたときには必ず前記示唆要素を前記示唆画像として表示させるものであることを特徴とする。

【0011】

請求項7に記載の発明は、請求項5に記載の遊技機において、いずれの選択画像が選択されたときでも、前記示唆要素が前記示唆画像として表示されない場合があることを特徴とする。

【0012】

請求項8に記載の発明は、請求項1から請求項7のいずれか一項に記載の遊技機におい

50

て、前記選択画像とともに、各選択画像を選択した際に前記示唆要素が前記示唆画像として表示される確率、または各選択画像を選択した際に前記示唆要素が前記示唆画像として表示される相対的な蓋然性の高さが表示されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

請求項1に記載の発明にかかる遊技機では、示唆要素を示唆画像として表示させるかどうかを選択演出において選択された選択画像に基づき決定される。つまり、選択された画像によっては示唆画像が表示されないこともある趣向性の高い演出とすることが可能である。

【0014】

請求項2に記載の発明のように、選択画像を、示唆要素を示唆画像として表示させるか否か決定するものとしてだけでなく、その組み合わせによって当否判定結果を示唆するものとして利用することも可能である。

【0015】

請求項3に記載の発明のように、一種の示唆要素を示唆画像として表示させるか否かの演出とすることも可能であるし、請求項4に記載の発明のように、複数種の示唆要素（そのうちの少なくとも二つがいわゆる大当たり期待度の異なるものである）のうちのいずれかを示唆画像として表示させるか否かの演出とすることも可能である。

【0016】

請求項5に記載の発明のように、複数種の選択画像毎に示唆要素を示唆画像として表示させる確率が異なっていれば、どの種類の選択画像を選択するかが演出の帰趨に影響を与えるものとなるため、さらに演出の趣向性を向上させることが可能である。

【0017】

請求項6に記載の発明のように、いずれかの選択画像が選択されたときには必ず示唆要素を示唆画像として表示させるものであれば、示唆画像が表示されずに遊技者が苛立ってしまう事態が発生してしまうのを抑制することが可能である。

【0018】

請求項7に記載の発明のように、いずれの選択画像が選択されたときでも、示唆要素が示唆画像として表示されない場合があるようにすれば、示唆画像の表示が失敗に終わったときであっても、遊技者にとって有利な示唆要素が内部的に設定されている可能性がある

【0019】

請求項8に記載の発明のように、選択画像とともに、各選択画像を選択した際に示唆要素が示唆画像として表示される確率や、各選択画像を選択した際に示唆要素が示唆画像として表示される相対的な蓋然性の高さが表示されていれば、選択画像の選択によって示唆要素が示唆画像として表示されるか否かを抽選していることを容易に理解できる演出とすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】本実施形態における選択演出に関連する各種画像や組み合わせ等の特性を示した表である。

【図3】選択演出決定処理のフローチャートである。

【図4】選択演出実行処理のフローチャートである。

【図5】選択演出の一例を説明するための図であって、演出が開始されてから、複数の選択画像（組み合わせ）が表示されるまでの演出の流れを示した図である。

【図6】選択演出の一例を説明するための図（図5の続き）であって、表示された選択画像の一つである金の宝箱が選択された後の演出の流れを示した図である。

【図7】選択演出の一例を説明するための図（図5の続き）であって、表示された選択画像の一つである銀の宝箱が選択された後の演出の流れを示した図である。

10

20

30

40

50

【図 8】選択演出の一例を説明するための図（図 5 の続き）であって、表示された選択画像の一つである青の宝箱が選択された後の演出の流れを示した図である。

【図 9】選択画像とともに開示抽選に当選する確率が表示される選択演出の例を示した図である。

【図 10】選択画像とともに開示抽選に当選する確率の相対的な高さが表示される選択演出の例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

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。

10

【0022】

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ドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

【0023】

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 50（本発明における表示手段に相当する）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 50 を用いて種々の演出が実行される。当該演出の一つとして、詳細を後述する選択演出が実行される（かかる選択演出を実行する手段が本発明における選択演出実行手段に相当する）。

20

【0024】

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。

【0025】

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（本発明における特典に相当する）となるか否かの抽選がなされる（かかる当否判定を行う手段が本発明における当否判定手段に相当する）。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変換演出に関係する構成以外の構成は、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。

30

【0026】

以下、表示装置 50 を用いて実行される選択演出について説明する。なお、以下で説明する選択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（選択演出実行手段）の構造（演出（表示装置 50）を制御する基板の構造や種類等）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。

40

【0027】

[選択演出の基本的な構成]

選択演出は、遊技に関する情報を示唆する示唆要素を示唆画像 51 として表示するか否かを抽選により決定した上で、当該抽選に当選した場合に表示する演出である。本実施形態における示唆要素は、当否判定結果を示唆するものである。本実施形態では、複数種の示唆要素（「激熱」「チャンス」「リーチ」）が設定されている。図 2（a）に示すよう

50

に、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性は、「激熱」が最も高く、「チャンス」「リーチ」の順で低くなる。つまり、「激熱」がいわゆる大当たり期待度が最も高く、「チャンス」「リーチ」の順で低くなる。ある当否判定結果を報知するに際し、選択演出を実行することが決定された場合には、その当否判定結果に応じて示唆要素を選択（設定）する（かかる示唆要素を設定する手段が本発明における示唆要素設定手段に相当する）。例えば、大当たりである場合には「激熱」「チャンス」「リーチ」の順で選択されやすくなり、はずれである場合には「リーチ」「チャンス」「激熱」の順で選択されやすくなるようにする。

【0028】

このように、本実施形態における複数種の示唆要素は、当否判定手段による当否判定結果が大当たりである確率（期待度）がそれぞれ異なるものである。複数種の示唆要素のうち少なくとも二つは、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなる確率が異なるものであれば、示唆要素が示唆画像51として表示されたときの演出の趣向性を向上させることが可能である。

10

【0029】

設定された示唆要素を示唆画像51として表示するかどうかは、複数の選択画像52のうちいずれの選択画像52が選択されるかによって決まる（かかる示唆要素を示唆画像51として表示装置50に表示させるかどうかを決定する手段が本発明における表示決定手段に相当する）。本実施形態における選択画像52は、宝箱を表した画像であって、当該選択画像52として複数種の画像が設定されている。具体的には、「青色」の宝箱、「銀色」の宝箱、「金色」の宝箱が選択画像52として設定されている。

20

【0030】

各種類の選択画像52が選択されたときにおける、示唆要素を示唆画像51として表示させることとなる確率（開示抽選に当選する確率）は異なる。本実施形態では、図2（b）に示すように、「青色」の宝箱が選択されたときの開示抽選に当選する確率を25%、「銀色」の宝箱が選択されたときの開示抽選に当選する確率を75%、「金色」の宝箱が選択されたときの開示抽選に当選する確率を100%としている。

【0031】

本実施形態における選択演出において、選択画像52（宝箱）は三つ表示される。表示される選択画像52の組み合わせは予め決まってもよいし、その都度ランダムに抽選されるようにしてもよい。本実施形態では、選択画像52の組み合わせが予め決まっている。具体的には、「青・青・青」（第一組み合わせ）、「銀・青・青」（第二組み合わせ）、「金・銀・青」（第三組み合わせ）、「金・金・金」（第四組み合わせ）の四つの組み合わせが予め設定されている。

30

【0032】

上述したように、個々の選択画像52は、示唆要素を選択画像52として表示するか否かの抽選確率を決定するためのものであって、個々の選択画像52自体が当否判定結果を示唆するものではない。しかし、本実施形態では、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を選択画像52の組み合わせで示唆する。具体的には、「金色」「銀色」「青色」の順で価値が高く設定され、それが多く含まれているほど大当たりとなる蓋然性が高くなるように（いわゆる大当たり期待度が高くなるように）設定されている。図2（c）に示すように、本実施形態では、上記第四組み合わせが最も期待度が高く、第三、第二、第一の順で期待度が低くなる。開示抽選に当選する確率が100%である「金色」の宝箱が三つ表示される第四組み合わせは、出現するだけで大当たりが確定する組み合わせとしてもよい。

40

【0033】

[選択演出の制御手法]

選択演出の制御フローの一例（図3に示す選択演出決定処理および図4選択演出実行処理）について、具体的な演出例（図5～図8に示す演出例）とともに説明する。なお、本実施形態では、当該制御は図示されないサブ制御基板が行う。図3の選択演出決定処理（S100）は、選択演出を実行するか否か、実行する場合にはその内容を決定するための

50

処理である。遊技球が始動入賞口 904、905 に入賞したことが検出されたとき、当該入賞を契機とした当否判定結果を報知するに際し、選択演出が実行されるかどうかは決定される (S101)。なお、本実施形態では、いわゆるリーチ演出の一種として選択演出が実行されるため、リーチ状態となることが決定されているときに選択演出が実行されるように設定されている。また、始動入賞口 904、905 の一方への入賞を契機とする当否判定結果が報知される際に選択演出が実行される可能性があり、他方への入賞を契機とする当否判定結果が報知される際には選択演出が実行される可能性がないように設定されている。

【0034】

選択演出を実行することを決定した場合、示唆要素を選択する抽選（示唆要素選択抽選）を実行する (S102)。当該示唆画像選択抽選は、当否判定結果を踏まえて抽選される。当否判定結果が大当たりである場合には、大当たり用選択抽選テーブルに基づき、はずれである場合にははずれ用選択抽選テーブルに基づき抽選される。上述したように、両抽選テーブルは、「激熱」が最も大当たり期待度が高く、「チャンス」「リーチ」の順で大当たり期待度が低くなるような抽選態様であればよい。

【0035】

続いて、表示する選択画像 52（宝箱）の組み合わせを抽選（選択画像組み合わせ抽選）によって決定する (S102)。当該選択画像組み合わせ抽選は、当否判定結果を踏まえて抽選される。当否判定結果が大当たりである場合には、大当たり用組み合わせ抽選テーブルに基づき、はずれである場合にははずれ用組み合わせ抽選テーブルに基づき抽選される。上述したように、両抽選テーブルは、第四組み合わせが最も大当たり期待度が高く、第三、第二、第一の順で大当たり期待度が低くなるような抽選態様であればよい。これをもって選択演出を実行するか否か、および実行する場合にはその内容を決定する選択演出決定処理を終了する。

【0036】

図 4 の選択演出実行処理 (S200) は、選択演出を実行するため処理である。選択演出が実行されることが決定された当否判定結果を報知するための演出が開始されてから (図 5 (a) に示すように当否判定結果を示す識別図柄が変動を開始してから) 所定時間経過したことが検出された (S201) とき、選択演出が実行されることを遊技者に示すための画像（開始画像）が表示される (S202)。本実施形態では、図 5 (b) に示すように、「宝箱を選択しろ！」の文字が表示される。なお、本実施形態における選択演出は、いわゆるリーチ演出の一種であるため、リーチ状態であること（識別図柄の二つが同じ図柄で停止したこと）が選択演出の最後まで示される（本実施形態では表示装置 50 の表示領域における左上に表示される）。

【0037】

当該開始画像を所定時間表示した後、上記 S103 で決定された組み合わせで選択画像 52 を表示する。図 5 (c) には、「金・銀・青」（第三組み合わせ）が表示された状態を示している。そして、遊技者が選択画像 52 を選ぶための時間（選択用演出）が実行される (S203)。遊技者に選択画像 52 を選択させるための演出の具体的な内容はどのようなものであってもよい。本実施形態では、遊技者が操作ボタン 908（図 1 参照）を操作することによって、任意の選択画像 52 を選択することが可能となっている。遊技者が操作ボタン 908 を押したタイミングでランダムに選択画像 52 が選択される態様（遊技者が選択画像 52 を任意に選ぶことが困難な態様）としてもよい。

【0038】

その後、選択された選択画像 52 の種類が判断される (S204、S205)。その種類に応じて、上述した開示抽選を行い、それに当選した場合には S102 において選択された示唆要素を示唆画像 51 として表示する (S208)。つまり、選択画像 52 として図 6 に示すように「金」の宝箱が選択された場合には示唆画像 51 が表示されることが確定（本実施形態では当選確率が 100% のため、100% でない場合には設定された確率で開示抽選を行う）し、図 7 に示すように「銀」の宝箱が選択された場合には 75% の確

10

20

30

40

50

率の開示抽選に当選した場合に示唆画像 5 1 が表示され (S 2 0 6)、図 8 に示すように「青」の宝箱が選択された場合には 2 5 % の確率の開示抽選に当選した場合に示唆画像 5 1 が表示される (S 2 0 7)。示唆画像 5 1 として表示されるのは、上記 S 1 0 2 において選択された示唆要素である。図 6 (c)、図 7 (c)、図 8 (c) には、示唆要素として「チャンス」が選択され、開示抽選に当選した場合に当該「チャンス」が表示される様子を示している。

【 0 0 3 9 】

「銀」や「青」の宝箱が選択され、開示抽選に漏れた場合には失敗画像が表示される (S 2 0 9)。失敗画像はどのようなものであってもよい。その一例として、図 7 (d)、図 8 (d) に示されるような「残念」といった文字を表示することが挙げられる。何も表示しないという態様であってもよい。

10

【 0 0 4 0 】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機 1 の選択演出では、示唆要素を示唆画像 5 1 として表示させるかどうかを選択された選択画像 5 2 に基づき決定される。つまり、選択された画像によっては示唆画像 5 1 が表示されないこともある趣向性の高い演出とすることが可能である。

【 0 0 4 1 】

また、本実施形態のように、選択画像 5 2 は、示唆要素を示唆画像 5 1 として表示させるか否か決定するものとしてだけでなく、その組み合わせによって当否判定結果を示唆するものとして利用することも可能である。

20

【 0 0 4 2 】

また、本実施形態のように、複数種の選択画像 5 2 (本実施形態では金、銀、青の各宝箱) 毎に示唆要素を示唆画像 5 1 として表示させる確率が異なっていれば、どの種類の選択画像 5 2 を選択するかが演出の帰趨に影響を与えるものとなるため、さらに演出の趣向性を向上させることが可能である。

【 0 0 4 3 】

そして、本実施形態のように、複数種の選択画像 5 2 のうちのいずれか (本実施形態では金の宝箱) が選択されたときには必ず示唆要素を示唆画像 5 1 として表示させるものであれば、示唆画像 5 1 が表示されずに遊技者が苛立ってしまう事態が発生してしまうのを抑制することが可能である。

30

【 0 0 4 4 】

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。例えば、以下のような変形例が考えられる。

【 0 0 4 5 】

上記実施形態における選択演出では、示唆要素は、予め設定されている複数種のものから選択され、開示抽選に当選した場合に選択された示唆要素が示唆画像 5 1 として表示されることを説明したが、設定される示唆要素は一種のみであってもよい。例えば、示唆要素として「チャンス」のみが設定され、当該チャンスを示唆画像 5 1 として表示するか否かを、選択された選択画像 5 2 に基づく開示抽選により決定する構成としてもよい。このように、示唆要素が一種のみしか設定されていなくても、示唆画像 5 1 として表示されることもあれば、表示されないこともある演出となるから、演出としての面白みは十分にあら

40

【 0 0 4 6 】

上記実施形態における選択演出では、複数種の選択画像 5 2 のうちのいずれか (上記実施形態では金の宝箱) が、必ず示唆要素を示唆画像 5 1 として表示させるもの (開示抽選の当選確率が 1 0 0 %) であることを説明したが、各選択画像 5 2 に対応する開示抽選に当選する確率が、1 0 0 % 未満になるように設定されていてもよい。例えば、上記実施形態における選択演出において、金の宝箱が選択されたときにおける開示抽選に当選する確率を 1 0 0 % 未満にすればよい。かかる構成とすれば、いずれの選択画像 5 2 が選択され

50

たときでも、示唆要素が示唆画像 5 1 として表示されない場合があることとなる。これにより、示唆画像 5 1 の表示が失敗に終わったときであっても、遊技者にとって有利な示唆要素（大当たり期待度の高い示唆要素）が内部的に設定されている可能性があるのであるから、遊技者の期待が最後まで持続する（最後まで大当たりの期待がもてる）演出とすることが可能である。

【 0 0 4 7 】

上記実施形態における選択演出では、見た目が同じ選択画像 5 2 は、開示抽選に当選する確率が同じであることを説明したが、異なってもよい。例えば、上記実施形態における選択演出において、青の宝箱が選択されたときにおける開示抽選に当選する確率が、10%～30%の間で変化する（抽選確率自体を抽選で決める）構成としてもよい。この場合、選択画像 5 2 の見た目の違いは、開示抽選に当選する確率の大まかな違いの示唆として設定すればよい。

10

【 0 0 4 8 】

上記実施形態における選択演出は、抽選により決定された複数の選択画像 5 2 が表示される構成であることを説明したが、図 9 (a) に示すように、各選択画像 5 2 が選択された際の開示抽選に当選する確率が、各選択画像 5 2 とともに表示される構成としてもよい。この場合、上述したように、見た目が同じであっても開示抽選に当選する確率が異なる場合がある構成とするときには、図 9 (b) に示すような表示態様となり、見た目が同じである選択画像 5 2 それぞれの違いが分かるという利点がある。また、図 1 0 に示すように、開示抽選の当選確率をそのまま表示するのではなく、他の選択画像 5 2 と比較した当選確率の高さ（示唆要素が示唆画像 5 1 として表示される相対的な蓋然性の高さ）を表示する構成としてもよい。このような構成とすれば、選択画像 5 2 の選択によって示唆要素が示唆画像 5 1 として表示されるか否かを抽選していることを容易に理解できる演出とすることが可能である。

20

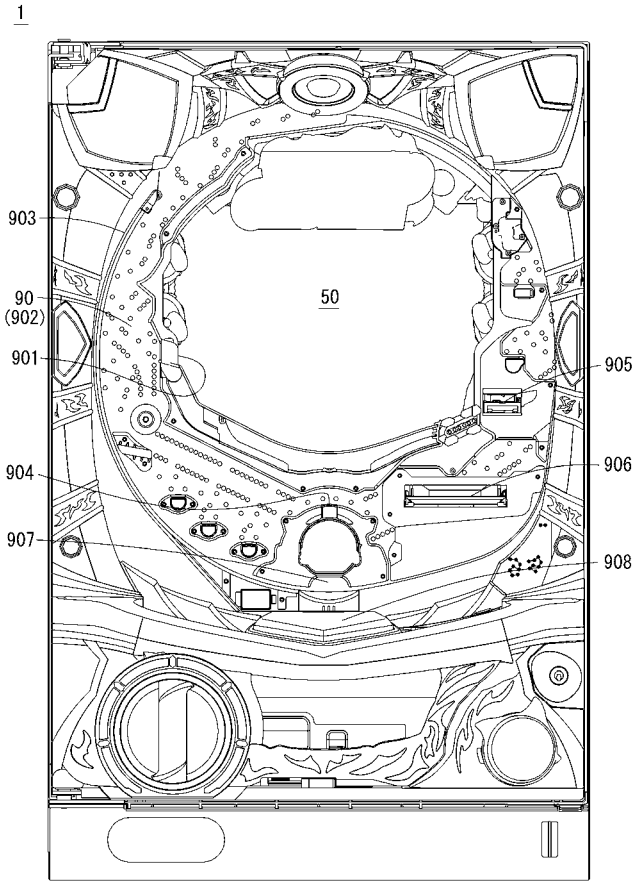
【 符号の説明 】

【 0 0 4 9 】

- 1 遊技機
- 5 0 表示装置
- 5 1 示唆画像
- 5 2 選択画像

30

【図1】



【図2】

(a)

示唆要素 (画像)	当たり期待度
リーチ	低
チャンス	中
激熱	高

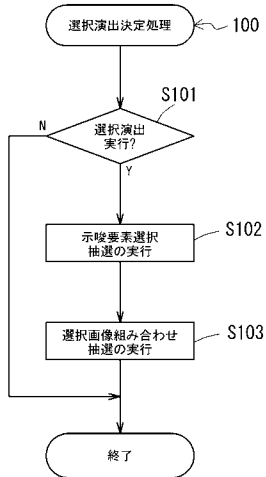
(b)

選択画像	開示抽選当選確率
青	25%
銀	75%
金	100%

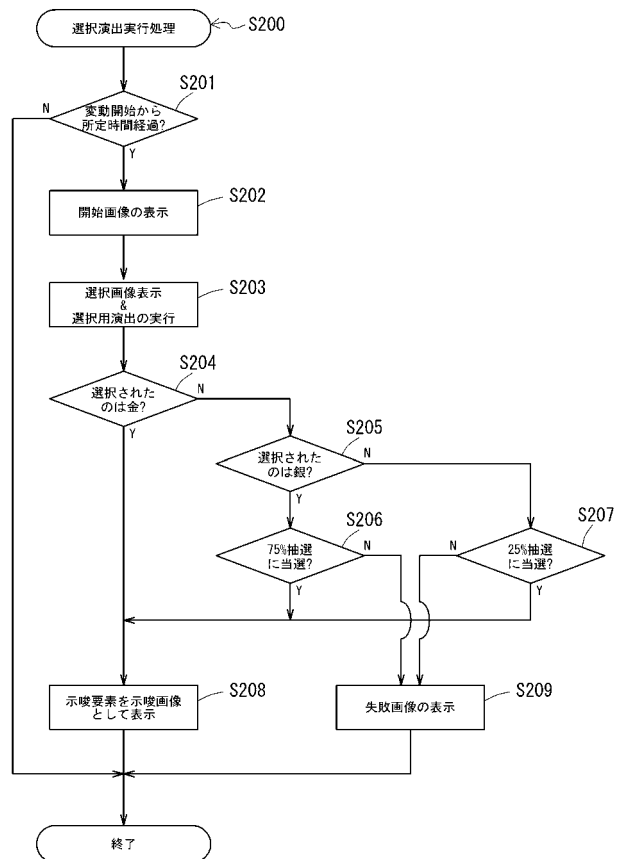
(c)

選択画像組み合わせ	当たり期待度
青・青・青	低
銀・青・青	中
金・銀・青	高
金・金・金	激高

【図3】

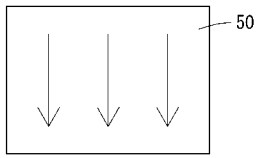


【図4】

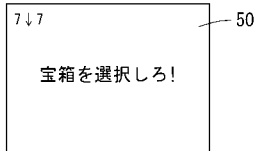


【 図 5 】

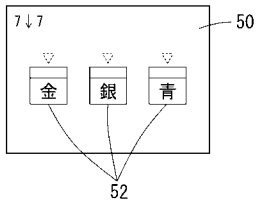
(a)



(b)

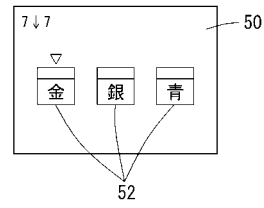


(c)

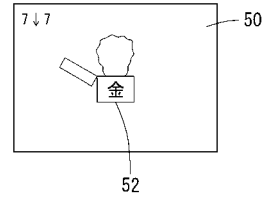


【 図 6 】

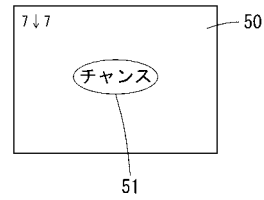
(a)



(b)

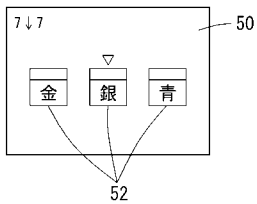


(c)

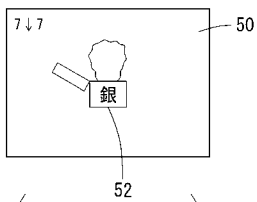


【 図 7 】

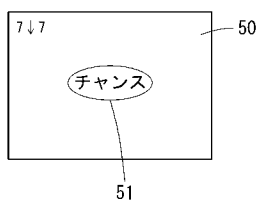
(a)



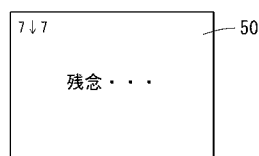
(b)



(c)

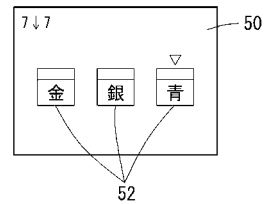


(d)

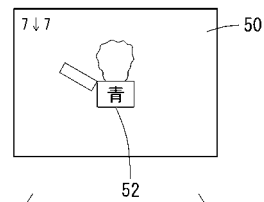


【 図 8 】

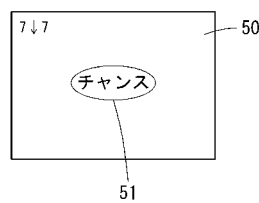
(a)



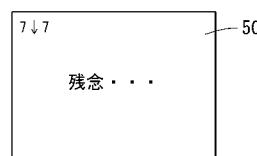
(b)



(c)

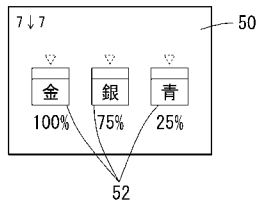


(d)

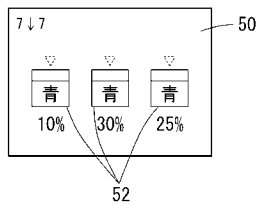


【 図 9 】

(a)

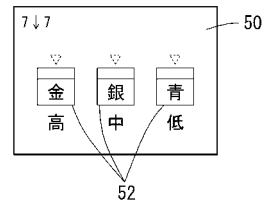


(b)



【 図 10 】

(a)



(b)

