

(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2017-845
(P2017-845A)

(43) 公開日 平成29年1月5日(2017.1.5)

(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 1 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2016-198830 (P2016-198830)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年10月7日 (2016.10.7)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2014-134548 (P2014-134548) の分割	(74) 代理人	110002158
原出願日	平成26年6月30日 (2014.6.30)		特許業務法人上野特許事務所
		(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1 3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 CA48 CA73 CA77

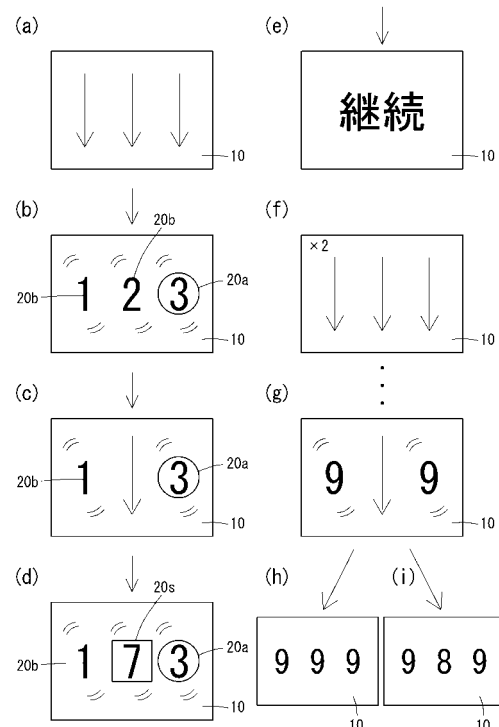
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 識別図柄を用いた遊技の進行を示唆する演出の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 複数の識別図柄 20 群を複数の識別図柄 20 群の各々から選択された識別図柄 20 の組み合わせで停止または仮停止したときの組み合わせ態様が所定の組み合わせ態様ではないとき、当該組み合わせ態様の中に進行示唆図柄 20 a が含まれているときの方が、進行示唆図柄 20 a が含まれていないときよりも、所定の組み合わせでない態様から所定の組み合わせ態様に变化されやすく設定されている遊技機 1 とする。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示装置において複数種の識別図柄を含む複数の識別図柄群を変動表示後、前記複数の識別図柄群の各々から選択された識別図柄を停止させ、当該停止した識別図柄の組み合わせにより、遊技者に有利な特典を付与するか否かの当否判定結果を報知する報知手段を備え、

変動する前記複数の識別図柄群の各々から選択されて停止または仮停止する識別図柄の組み合わせ態様として、当否判定結果が当たりであることを示す組み合わせ態様以外に、連続演出が発生することを示す連続演出報知態様と、前記連続演出報知態様に变化しやすい状態であることを示す変化示唆態様と、が設定されていることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当否判定結果を報知する識別図柄が設定された遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば下記特許文献 1 には、複数の図柄のうちの一部を、再び図柄が変動することを示唆する滑り図柄として設定している遊技機が記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開平 10 - 155988 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記遊技機は、滑り図柄が停止したときに、再び図柄が変動するだけであり、趣向性に乏しいものがある。

30

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、識別図柄を用いた遊技の進行を示唆する演出の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【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、表示装置において複数種の識別図柄を含む複数の識別図柄群を変動表示後、前記複数の識別図柄群の各々から選択された識別図柄を停止させ、当該停止した識別図柄の組み合わせにより、遊技者に有利な特典を付与するか否かの当否判定結果を報知する報知手段を備え、変動する前記複数の識別図柄群の各々から選択されて停止または仮停止する識別図柄の組み合わせ態様として、当否判定結果が当たりであることを示す組み合わせ態様以外に、連続演出が発生することを示す連続演出報知態様と、前記連続演出報知態様に变化しやすい状態であることを示す変化示唆態様と、が設定されていることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0007】

請求項 1 に記載の発明にかかる遊技機では、変化示唆態様により、連続報知態様に变化しやすい状態であることが示される。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

50

【図2】識別図柄の一覧図である。

【図3】擬似連続演出とともに実行される図柄変更示唆演出の具体例を説明するための図である。

【図4】連続目の態様(所定の組み合わせ態様)を変動開始態様として設定する点を説明するための図である。

【図5】図柄変更示唆演出が発生したにも拘わらず、連続目に変化しなかった場合(失敗演出)を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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。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。

10

【0010】

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変更示唆演出が実行される。

20

【0011】

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化する。

【0012】

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(本発明における有利な特典に相当する)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変更示唆演出以外の構成は、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。

30

【0013】

以下、表示装置10を用いて実行される図柄変更示唆演出について説明する。なお、以下で説明する図柄変更示唆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(公知の演出を決定する手法、演出を制御する手法を用いることができる)。

【0014】

当否判定手段による当否判定結果(遊技者に有利な特典を付与するか否か)は、識別図柄20の組み合わせによって報知される(識別図柄20を用いて当否判定結果を報知する手段が、本発明における報知手段に相当する)。なお、識別図柄20の組み合わせとは、識別図柄20の配列を考慮したものをいう(以下同じ)。つまり、ある識別図柄20の組み合わせを構成する図柄の種類が全く同じであっても、その順序が異なる場合には、組み合わせが異なるものとする。

40

【0015】

図2に示すように、本実施形態における識別図柄20は、「1」~「9」の数字が付された図柄である。また、本実施形態では、「1」~「9」の識別図柄20を含む識別図柄20群は三つ設定(いわゆる左リール(左の識別図柄20群)、中リール(中央の識別図

50

柄 20 群)、右リール(右の識別図柄 20 群)に対応する識別図柄 20 群が設定)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、識別図柄 20 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 の組み合わせ(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 の組み合わせ)が所定の組み合わせとなったとき(例えば同じ識別図柄 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。なお、図 2 においては、数字のみを示すが、この数字とともに変動する図柄(キャラクタ図柄等)が設定されていてもよい。

【0016】

一の識別図柄 20 群を構成する複数の識別図柄のうち、「3」「5」図柄は第一識別図柄 20 a(本発明における進行示唆図柄に相当する。第一識別図柄 20 aであることを分
10
かりやすくするため、「3」「5」を丸囲みで図示する)として、それ以外の図柄は第二識別図柄 20 bとして設定されている。また、中リールの「7」図柄は特別図柄 20 s(特別図柄 20 sであることを分かりやすくするため、中リール「7」を四角囲みで図示する)として設定されている。なお、本実施形態では、第一識別図柄 20 a、第二識別図柄 20 b、特別図柄 20 sは、色や数字とともに変動する図柄の態様によって見た目上区別することができるように構成されている。ただし、見た目上区別することができない構成としてもよい。

【0017】

このように区分される識別図柄 20 を用いて図柄変更示唆演出が実行される。本実施形態における図柄変更示唆演出は、いわゆる擬似連続演出の一部として実行される(図柄変更示唆演出を経た擬似連続演出を実行する手段が本発明における設定手段に相当する)。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 および付随図柄 30 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)によって大当たりとなる蓋然性(いわゆる期待度)を示唆するものである。換言すれば、演出の継続性を担保しつつ、仮停止した後、再変動することが一または複数回繰り返され、その繰り返し回数によって大当たりとなる蓋然性を示唆するものである。本演出においては、連続回数(繰り返し回数)が多くなればなるほど、大当たりとなる蓋然性が高まるように設定される。

【0018】

なお、本実施形態における仮停止は、識別図柄 20 が微妙に揺動する態様の停止である。停止したかのように見せて識別図柄 20 が微妙に動いている態様のものであれば仮停止はどのような態様であってもよい。

【0019】

本実施形態における擬似連続演出では、仮停止した識別図柄 20 の組み合わせが、同じ図柄の三つ揃い等、大当たりであることが確定する組み合わせ以外の所定の組み合わせ(以下、連続目と称することもある。かかる連続目が本発明における所定の組み合わせ態様に相当する)となったときに、再び変動する(このように仮停止後再び変動することを、演出が継続する、と称することもある)。一方、大当たりであることが確定する組み合わせ以外の組み合わせおよび上記所定の組み合わせ以外の組み合わせ(以下、非連続目と称
40
することもある。かかる非連続目が本発明における所定の組み合わせでない態様に相当する)となった場合には、そのまま停止する(はずれであることが報知される)ように構成されている。したがって、連続目が仮停止した場合には、遊技者にとって有利な遊技の進行の可能性が生じ、非連続目が停止した場合にはその可能性が無くなることとなる。

【0020】

本実施形態における連続目は、仮停止した三つの識別図柄 20 のうちの中リールに特別図柄 20 sである「7」の識別図柄 20 が位置したものであり、それ以外は非連続目となる。このように、本実施形態では、複数の識別図柄 20 のうちの少なくとも一部が特別図柄 20 sとして設定され、仮停止した三つの識別図柄 20 のうちに特別図柄 20 sが含まれる所定の組み合わせとなったときに、演出が継続するように設定されている。

10

20

30

40

50

【0021】

以下、擬似連続演出に用いられた図柄変更示唆演出の具体例について説明する。ある当否判定結果を報知するに際し、識別図柄20が変動を開始する(図3(a)参照)。所定時間変動した後、各識別図柄20群に含まれる一の識別図柄20が仮停止(以下一次仮停止という。後述する二次仮停止の前の仮停止という意味である。)する(図3(b)参照)。

【0022】

一次仮停止時の中リール(特定位置)に特別図柄20sである「7」の識別図柄20が位置している場合には、連続目が仮停止したとして演出が継続する。一方、一次仮停止時の中リールに「7」の識別図柄20が位置していない場合には、一見すると非連続目が停止したかのように感ずる。ここで、本実施形態では、一旦非連続目が停止したかのような仮停止を発生させた上で、その仮停止形が変化する場合がある。かかる演出が図柄変更示唆演出である。演出の内容を決定する手段によって所定の条件が成立した場合に、当該図柄変更示唆演出が実行される。

10

【0023】

図柄変更示唆演出は、一次仮停止した三つの識別図柄20のうちのいずれかに「3」「5」の第一識別図柄20aが含まれていた場合の方が、第一識別図柄20aが含まれていなかった場合(第二識別図柄20bのみであった場合)よりも、その後連続目となる蓋然性が高まるように設定された演出である。

【0024】

図柄変更示唆演出は次のようなものである。図3(b)に示すように、一次仮停止した識別図柄20の組み合わせが左から「1」「2」「3」であったとする。つまり、特別図柄20sである「7」が中リールに位置しておらず、そのままであれば非連続目となる仮停止態様である。しかし、右リールには、第一識別図柄20aである「3」が仮停止している。

20

【0025】

このような組み合わせで一次仮停止した後、中リールの識別図柄20群が再変動し(図3(c)参照)、中リールの「2」の識別図柄20が「7」に変わって二次仮停止する(図3(d)参照)。つまり、左から「1」「2」「3」であった識別図柄20の組み合わせが、「1」「7」「3」の組み合わせとなる。すなわち、一次仮停止時には非連続目であった組み合わせ態様が、連続目に変化する。なお、一次仮停止後、全てのリールの識別図柄20群が再変動した上で、中リールの識別図柄20が「7」となる(左リール、右リールの識別図柄20は何でもよい)ようにしてもよい。

30

【0026】

このようにして、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が、最終的に特定位置である中リールに位置した仮停止状態となったとき、すなわち一次仮停止の後の二次仮停止の態様として連続目となったとき(成功演出が発生したとき)、演出が継続することとなる。つまり、二次停止後、再び各識別図柄20群が変動を開始する(図3(f)参照)。

【0027】

ここで、識別図柄20が連続目で二次仮停止した後、再び各識別図柄20群を変動させる際には、識別図柄20が一次仮停止したとき組み合わせに戻さず、そのまま連続目の態様を変動開始態様として維持させる。例えば一次仮停止時の識別図柄20の組み合わせが左から「1」「2」「3」であり、二次仮停止時の識別図柄20の組み合わせが左から「1」「7」「3」であった場合、当該「1」「7」「3」の態様を変動開始態様として設定する。

40

【0028】

したがって、変動のスクロール方向が識別図柄20の数字が増加していく方向であれば、変動開始態様である「1」「7」「3」(図4(a)参照)から「2」「8」「4」(図4(b)参照)「3」「9」「5」(図4(c)参照)・・・というように変動していく。識別図柄20の数字が減少増加していく方向であれば、変動開始態様である「1」

50

「7」「3」から「9」「6」「2」「8」「5」「1」・・・というように変動していく。

【0029】

このように、識別図柄20が一次仮停止したとき組み合わせに戻さず、そのまま連続目の態様を変動開始態様として維持させることで、変動の再開をスムーズなものとするのが可能である。また、一次仮停止したときの組み合わせを一時的に記憶させておく必要がないため、演出制御上の負担を小さくすることが可能である。

【0030】

一方、図5に示すように、一次仮停止時における識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれていたものの(図5(a)(b)参照)、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が中リールに位置した仮停止状態とならない場合(失敗演出)(図5(c)(d)参照)が発生することもある。つまり、予め演出を継続させないことが決定されているときであって、図柄変更示唆演出が発生させる場合には、一次仮停止後中リールの識別図柄20群が再変動するものの、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が中リールに位置した仮停止状態とならないように設定されている。

10

【0031】

つまり、本実施形態では、一次仮停止時における識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれている場合、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が含まれる中リールが再変動しやすく設定されており、その分二次仮停止時における識別図柄20の組み合わせが連続目になりやすい構成であるともいえる。なお、一次仮停止時における識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれた非連続目であれば、必ず二次停止時における識別図柄20の組み合わせとして連続目に変化する構成としてもよい。また、一次仮停止時における識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれた非連続目であっても、第一識別図柄20aが含まれない非連続目であっても、中リールが再変動する割合は変わらないが、再変動したときに連続目に変化する(演出が成功する)蓋然性が、一次停止時における識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれた非連続目であるときの方が、第一識別図柄20aが含まれない非連続目であるときよりも高くなるように設定された構成としてもよい。つまり、トータルとして、一次仮停止した三つの識別図柄20のうちいずれかに「3」「5」の第一識別図柄20aが含まれていた場合の方が、第一識別図柄20aが含まれていなかった場合よりも、その後連続目となる蓋然性が高まるように設定されていけばよい。また、三つの識別図柄20に含まれる第一識別図柄20aの数が多ければ多いほど、その後連続目となる蓋然性が高まるように設定されていてもよい。

20

30

【0032】

したがって、遊技者は、基本的に大当たりとなる識別図柄20が停止することを願うこととなるが、それ以外の場合には連続目が停止することを願い、連続目が停止しない場合には「3」「5」の第一識別図柄20aが停止することを願いつつ変動を見守ることとなる。なお、かかる図柄変更示唆演出は、専用の演出で(画面が切り替わる等して)実行されるようにしてもよい。

【0033】

また、連続目が仮停止した後、再び各識別図柄20群が変動を開始したとき(変動開始前でもあってもよいし、変動開始後でもあってもよい)には、演出の継続性を保つ表示がなされる。遊技者が、ある当否判定結果を報知する演出が継続していることを理解できる表示であれば、その態様はどのようなものであってもよい。例えば、図3(e)に示すように「継続」といった表示をしたり、図3(f)に示すように「x2」といった表示をしたりする。なお、「x n (nは自然数)」は、連続回数がn回目であることを示す表示である。また、最初の変動時に表示されていたムービーが、次の変動開始時にそのまま継続する、といった演出とすることにより、演出の継続性を担保してもよい。

40

【0034】

このように、擬似連続演出では、演出の継続性を保ちつつ連続目で仮停止(二次仮停止

50

)した複数の識別図柄20群を再び変動させることを一または複数回繰り返す。その繰り返し回数によって、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を遊技者に示唆する。なお、本具体例は、特別図柄20sを含む非連続目で一次仮停止した後、図柄変更示唆演出を経て連続目に変化するものであるが、一連の擬似連続演出において、図柄変更示唆演出を経ずに連続目が停止することがあってもよい。

【0035】

このような演出の継続が一または複数回発生(連続回数は当否判定結果を踏まえて予め決定される)した後、いわゆるリーチ演出を経て(図3(g)参照)、当否判定結果が大当たりである場合には、大当たりであることが報知される(図3(h)参照)。大当たりでない場合には、はずれであることが報知される(図3(i)参照)。

10

【0036】

上記具体例では、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が特定位置である中リールに位置した態様が連続目であることを説明したが、これはあくまで一例であり、連続目の態様はこのようなものに限られない。例えば、特別図柄20sである「7」の識別図柄20が含まれている組み合わせの全てを連続目としてもよい(左リールや右リールの「7」図柄を特別図柄20sとしてもよい)。また、特別図柄20sが複数設定されていてもよい。また、左から識別図柄20が順番に並んだ態様「1」「2」「3」や「5」「6」「7」(いわゆる順目)を連続目として設定してもよい。この場合、一次仮停止後、左リール、中リール、右リール全ての識別図柄20群が変動することで、連続目となるかどうかの演出が実行される。

20

【0037】

ここで、上記具体例のように、演出が継続するかどうかを表示する特別図柄20sが一または複数設定された構成とする場合、識別図柄20の一部である特別図柄20sは、その他の識別図柄20に比して遊技者にとって高価値の図柄として認識されるような位置づけにするとよい。基本的には、識別図柄20は、当否判定結果(特典を付与するかどうか)を報知するものであるところ、特別図柄20sが含まれている組み合わせが表示された際に付与される大当たり(特典)の方が、特別図柄20sを含まない組み合わせが表示された際に付与される大当たり(特典)よりも優位なものとなりやすいように設定されているとよい。例えば、本実施形態のように、同じ識別図柄20の三つ揃いとなったときに大当たりとなる設定である場合、特別図柄20sである「7」が三つ揃いとなったときの方が、それ以外の識別図柄20が三つ揃いとなったときよりも優位なものとなりやすいように設定する。

30

【0038】

このように、演出の継続(有利な遊技の進行)を示す場面だけでなく、大当たり(特典)を付与するか否かを報知する場面においても特別図柄20sがその他の識別図柄20よりも高価値な図柄として設定されていれば、演出の継続を示す場面と、大当たりを付与するか否かを報知する場面において識別図柄20内における特別図柄20sの価値がリンクする趣向性の高い演出とすることが可能である。

【0039】

同様に、識別図柄20の一部である第一識別図柄20aは、第二識別図柄20bに比して遊技者にとって高価値の図柄として認識されるような位置づけにするとよい。具体的には、第一識別図柄20aが含まれている組み合わせが表示された際に付与される大当たり(特典)の方が、第二識別図柄20bが含まれている組み合わせが表示された際に付与される大当たり(特典)よりも優位なものとなりやすいように設定されているとよい。例えば、本実施形態のように、同じ識別図柄20の三つ揃いとなったときに大当たりとなる設定である場合、第一識別図柄20aである「3」や「5」が三つ揃いとなったときの方が、第二識別図柄20bである「1」や「2」等が三つ揃いとなったときよりも優位なものとなりやすいように設定する。

40

【0040】

このように、演出が継続する蓋然性(有利な遊技の進行が実行される蓋然性)が高まっ

50

たことを示唆する場面だけでなく、大当たり（特典）を付与するか否かを報知する場面においても第二識別図柄20bよりも高価値な図柄として設定されていれば、演出が継続する蓋然性が高まったことを示唆する場面と、大当たりを付与するか否かを報知する場面において識別図柄20内における第二識別図柄20bに対する第一識別図柄20aの価値がリンクする趣向性の高い演出とすることが可能である。

【0041】

なお、大当たり（特典）の優位性を決定する要素としては、平均的に獲得できる遊技球の数が多くなる蓋然性が高い、大当たり終了後に移行する遊技状態が良くなる蓋然性が高い（例えば高確率状態に移行する（移行しやすい））等が例示できる。また、特別図柄20sである「7」が三つ揃いとなったときの大当たりの優位性と、第一識別図柄20aである「3」や「5」が三つ揃いとなったときの大当たりの優位性は、同じであってもよい。ただし、特別図柄20sは演出が継続することが確定することを示す図柄であるのに対し、第一識別図柄20aである「3」や「5」はあくまで演出が継続する蓋然性が高くなることを示す図柄であるから、特別図柄20sである「7」の方が高価値である印象を受ける。そのため、本実施形態では、特別図柄20sである「7」が三つ揃いとなったときの大当たりの優位性は、第一識別図柄20aである「3」や「5」が三つ揃いとなったときの大当たりの優位性よりも大きく設定されている。

10

【0042】

上記具体例では、いわゆる擬似連続演出において図柄変更示唆演出が用いられることを説明したが、いわゆる保留連続演出において図柄変更示唆演出が用いられることがあってもよい。保留連続演出は、ある当否判定結果を報知する際に、それより前の当否判定結果を報知する際の演出を利用して、当該ある当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆するものである。保留連続演出において図柄変更示唆演出が用いられることが決定された場合、ある当否判定結果を報知する前の一または複数回の当否判定結果が報知される際に識別図柄20の変動を仮停止（一次仮停止）させた後、図柄変更示唆演出を経て連続目となる識別図柄20の組み合わせが停止（一次仮停止の後の二次停止）するようにする。つまり、大当たりを報知する識別図柄20の組み合わせでない連続目を表示することによって、ある当否判定結果を報知する前の一または複数回の当否判定結果がはずれであることを報知しつつ、次の当否判定結果に期待がもてるようにする。上記擬似連続演出と同様、演出を継続させる場合には、演出が継続していることを遊技者が理解できる表示をする。

20

30

【0043】

このような複数の当否判定結果を跨いで実行される演出の継続性により、上記ある当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まることを遊技者に示唆する。かかる保留連続演出において図柄変更示唆演出を用いてもよい。

【0044】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機1では、遊技者に有利な遊技の進行の可能性を示唆する識別図柄20の所定の組み合わせ（連続目）が設定されており、当該所定の組み合わせ態様とならなかった（非連続目となった）場合でも、図柄変更示唆演出が発生し、識別図柄20の組み合わせ態様が変わって所定の組み合わせ態様に变化する場合がある。そして、当該変化が発生する蓋然性は、所定の組み合わせ態様でない組み合わせを構成する識別図柄20に第一識別図柄20aが含まれる場合の方が、第一識別図柄20aが含まれない場合（第二識別図柄20bのみが含まれる）よりも高く設定されているから、所定の組み合わせ態様でなくても、第一識別図柄20aが含まれていれば所定の組み合わせ態様に变化するのを期待することができる趣向性の高い演出とすることが可能である。換言すれば、第一識別図柄20aと第二識別図柄20bに価値（有利な遊技の進行が期待できるほど高価値とする）の差を設定することにより、所定の組み合わせ態様でない態様のときに当該組み合わせ態様にも価値の差が生じる趣向性の高い遊技機1とすることが可能である。

40

【0045】

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

50

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。

【0046】

上記実施形態における図柄変更示唆演出は、非連続目を構成する識別図柄20の組み合わせに第一識別図柄20aが含まれているときの方が、第一識別図柄20aが含まれていないときよりも、その後の変動によって連続目に変化しやすい演出であることを説明したが、第一識別図柄20aが特定の位置（左リール、中リール、右リールの少なくともいずれか）に位置しているときの方が、第一識別図柄20aが特定の位置に位置していないときよりも、その後の変動によって連続目に変化しやすい設定としてもよい。つまり、第一識別図柄20aが停止または仮停止する位置（リール）が特定されていてもよいし、特定されていなくてもよい。

10

【0047】

また、上記実施形態では、図柄変更示唆演出が発生したとき、連続目に変化する蓋然性（演出が成功する蓋然性）が高まる、いわゆるチャンスアップパターンが設定されていてもよい。例えば、第一識別図柄20aの色によって、連続目に変化する蓋然性を示唆するようにしてもよい。また、複数の第一識別図柄20aが設定されている場合、ある第一識別図柄20aが含まれた非連続目である場合よりも、別の第一識別図柄20aが含まれた非連続目である場合の方が連続目に変化する蓋然性が高まるように設定されていてもよい。つまり、複数の第一識別図柄20aにおいて、その価値の差を設定してもよい（上記実施形態であれば、「3」よりも「5」の方が最終的に連続目となる蓋然性が高い、という設定にしてもよい）。

20

【0048】

また、上記実施形態では、連続目が停止または仮停止したとき、演出が継続することによって大当たりとなる蓋然性が高まることが、「遊技者にとって有利な遊技の進行」であるとしたが、これはあくまで一例である。例えば、連続目が停止または仮停止したとき、大当たりとなる可能性があるリーチ演出や、このようなリーチ演出に発展する可能性がある予告演出に移行することが、「遊技者にとって有利な遊技の進行」として設定された構成としてもよい。

【0049】

また、上記実施形態における図柄変更示唆演出を用いた擬似連続演出は、変動開始 変動 一次仮停止 二次仮停止 再変動・・・という演出の流れであることを説明したが、これに限るものではない。一次仮停止や二次仮停止は、完全に停止するものであってもよい。同様に、図柄変更示唆演出を用いた保留連続演出は、変動開始 変動 一次仮停止 二次停止（当否判定結果がはずれであることの報知）（次の当否判定結果報知のための）変動開始・・・という演出の流れであることを説明したが、これに限るものではない。一次仮停止は、完全に停止するものであってもよい。つまり、一次停止または一次仮停止と、二次停止または二次仮停止の間に変動が発生せず、図柄変更示唆演出によって図柄の組み合わせ態様に変化する構成であればよい。

30

【0050】

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。

手段1にかかる遊技機は、表示装置において複数種の識別図柄を含む複数の識別図柄群を変動表示後、前記複数の識別図柄群の各々から選択された識別図柄を停止させ、当該停止した識別図柄の組み合わせにより、遊技者に有利な特典を付与するか否かの当否判定結果を報知する報知手段と、変動する前記複数の識別図柄群を前記複数の識別図柄群の各々から選択された識別図柄の組み合わせで停止または仮停止させるときに、前記当否判定結果で前記特典を付与する前記識別図柄の組み合わせとは異なる所定の組み合わせ態様となるとき、遊技者に有利な遊技の進行の可能性が生じるように設定する一方、前記所定の組み合わせ態様でないときには前記有利な遊技の進行の可能性が生じないように設定し、所定条件が成立した場合に前記所定の組み合わせでない態様のときに前記所定の組み合わせ態様に変化するように設定する設定手段と、を備え、少なくとも一つの前記識別図柄群に含まれる複数種の識別図柄は、一または複数の進行示唆図柄を含み、前記設定手段が、前

40

50

記複数の識別図柄群を前記複数の識別図柄群の各々から選択された識別図柄の組み合わせで停止または仮停止したときの組み合わせ態様が前記所定の組み合わせ態様ではないとき、当該組み合わせ態様の中に前記進行示唆図柄が含まれているときの方が、前記進行示唆図柄が含まれていないときよりも、前記所定の組み合わせでない態様から前記所定の組み合わせ態様に変化されやすく設定されていることを特徴とする。

【0051】

手段2にかかる遊技機は、手段1に記載の遊技機において、前記設定手段は、一の前記当否判定結果を報知するに際し、前記所定の組み合わせでない態様から前記所定の組み合わせ態様に変化させて仮停止させた後、演出の継続性を保ちつつ前記複数の識別図柄群を再び変動させることを一または複数回繰り返す演出が実行可能であることを特徴とする。

10

【0052】

手段3にかかる遊技機は、手段1に記載の遊技機において、前記設定手段は、ある前記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前記当否判定結果を報知するときに前記所定の組み合わせでない態様から前記所定の組み合わせ態様に変化させて停止させた後、演出の継続性を保ちつつ次の前記当否判定結果を報知するために前記複数の識別図柄群を再び変動させることを一または複数回繰り返す演出が実行可能であることを特徴とする。

【0053】

手段4にかかる遊技機は、手段2または手段3に記載の遊技機において、前記所定の組み合わせ態様でない各識別図柄を前記所定の組み合わせ態様で停止または仮停止させた後、前記複数の識別図柄群を再び変動させる際、前記所定の組み合わせ態様ではない態様に戻さず、前記所定の組み合わせ態様を変動開始態様として維持したまま、各識別図柄群を再び変動させることを特徴とする。

20

【0054】

手段5にかかる遊技機は、手段1から手段4のいずれかに記載の遊技機において、少なくとも一つの前記識別図柄群に含まれる複数種の識別図柄には、特別図柄が設定されており、前記所定の組み合わせ態様を構成する前記識別図柄には、前記特別図柄が含まれることを特徴とする特徴とする。

【0055】

手段1の遊技機では、停止または仮停止したときの識別図柄の組み合わせ態様が所定の組み合わせ態様ではないとき、当該組み合わせ態様の中に進行示唆図柄が含まれているときの方が、進行示唆図柄が含まれていないときよりも、所定の組み合わせ態様に変化する蓋然性が高く設定されている。したがって、所定の組み合わせ態様で停止または仮停止しなくても、進行示唆図柄が含まれていれば所定の組み合わせ態様に変化するのを期待することができる（停止または仮停止する組み合わせに進行示唆図柄が含まれることを期待する）趣向性の高い演出とすることが可能である。換言すれば、進行示唆図柄の有無で価値（有利な遊技の進行が期待できるほど高価値とする）の差を設定することにより、所定の組み合わせ態様でない態様のとき（いわゆるはずれ目が停止または仮停止したとき）に当該組み合わせ態様にも価値の差が生じる趣向性の高い遊技機とすることが可能である。

30

【0056】

上記構成は、手段2にかかる遊技機のように、識別図柄が仮停止した後、演出の継続性を保ちつつ再び変動するか否かの分岐として用いること（いわゆる擬似連続演出として用いること）も可能であるし、手段3にかかる遊技機の発明のように、識別図柄が停止した後、演出の継続性を保ちつつ再び変動するか否かの分岐として用いること（いわゆる保留連続演出として用いること）も可能である。

40

【0057】

手段4にかかる遊技機では、識別図柄が所定の組み合わせ態様で仮停止または停止した後、再変動させるとき、所定の組み合わせ態様ではない態様に戻さず、所定の組み合わせ態様を変動開始態様として維持したまま、再変動させるため、仮停止または停止した後の変動再開をスムーズに行うことが可能である。

50

【 0 0 5 8 】

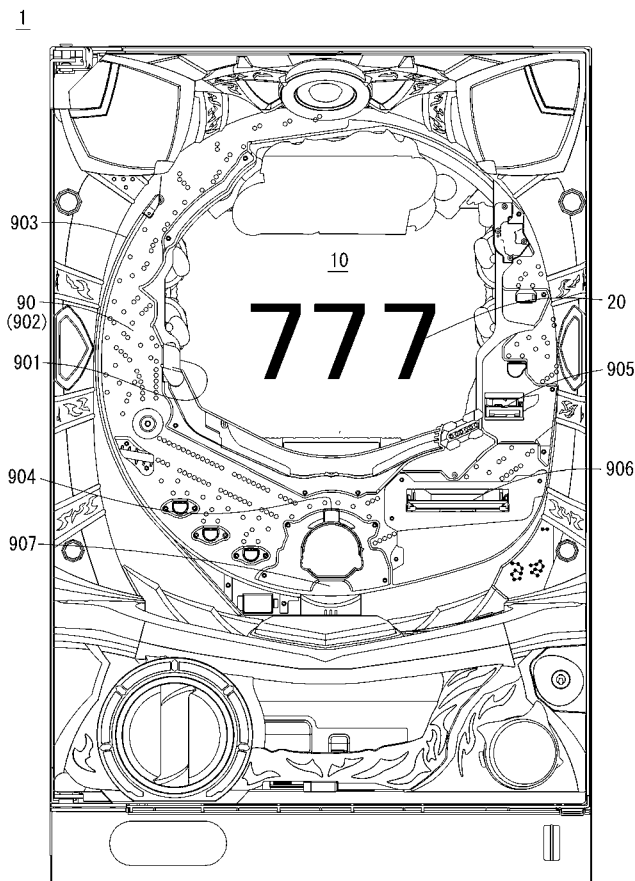
手段5にかかる遊技機のように、複数の識別図柄のうちの一部である特別図柄を、所定の組み合わせ態様を構築する際に必要な図柄として設定することで、停止または仮停止する識別図柄の種類に対する遊技者の興味をさらに高めることが可能である。

【 符号の説明 】

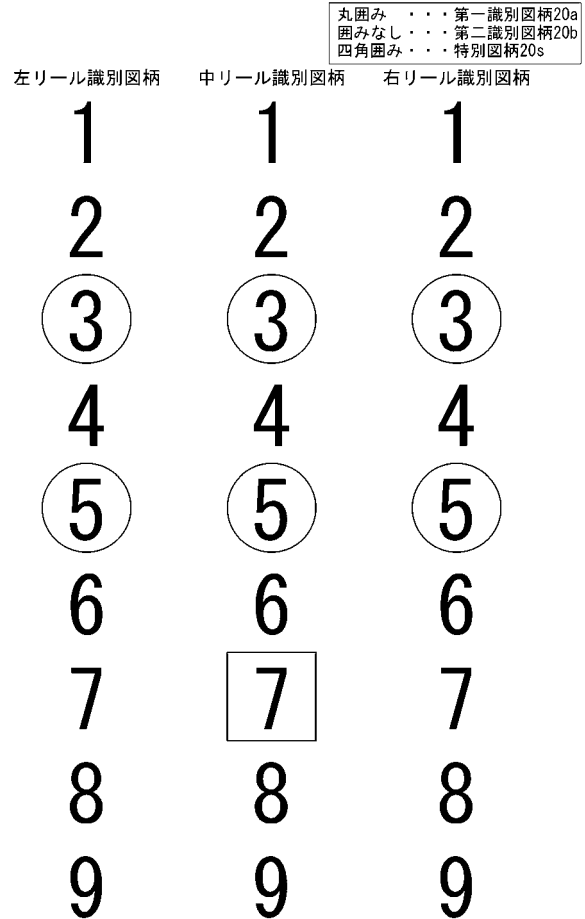
【 0 0 5 9 】

- 1 遊技機
- 10 表示装置
- 20 識別図柄
- 20a 第一識別図柄（進行示唆図柄）
- 20b 第二識別図柄
- 20s 特別図柄

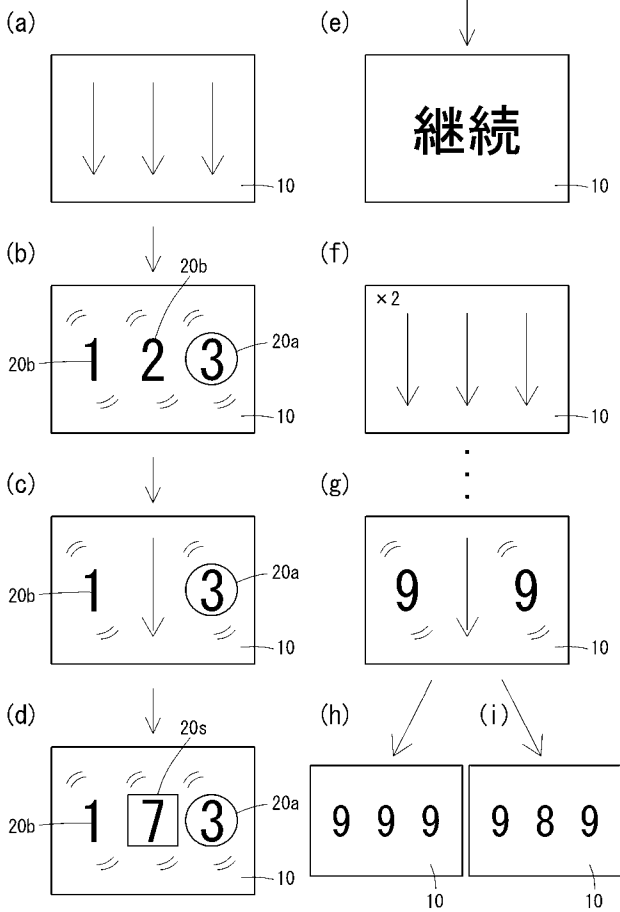
【 図 1 】



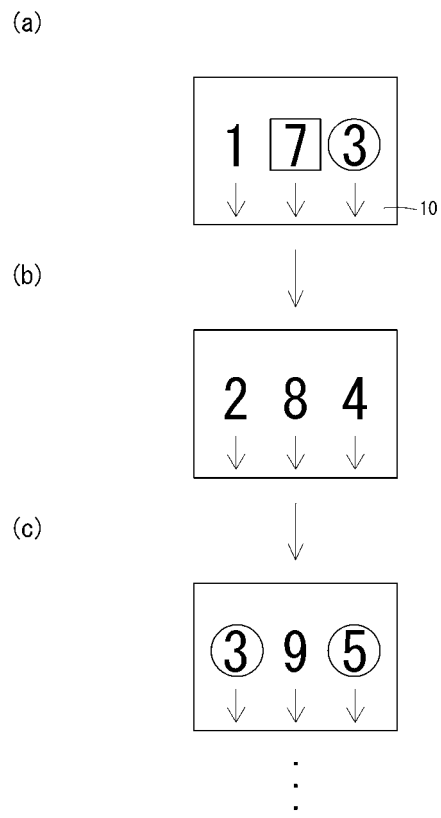
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

