

(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2020-10971

(P2020-10971A)

(43) 公開日 令和2年1月23日 (2020.1.23)

(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 18 頁)

(21) 出願番号	特願2018-136942 (P2018-136942)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年7月20日 (2018. 7. 20)	(74) 代理人	110002158
			特許業務法人上野特許事務所
		(72) 発明者	土屋 良孝
			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	川添 智久
			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

最終頁に続く

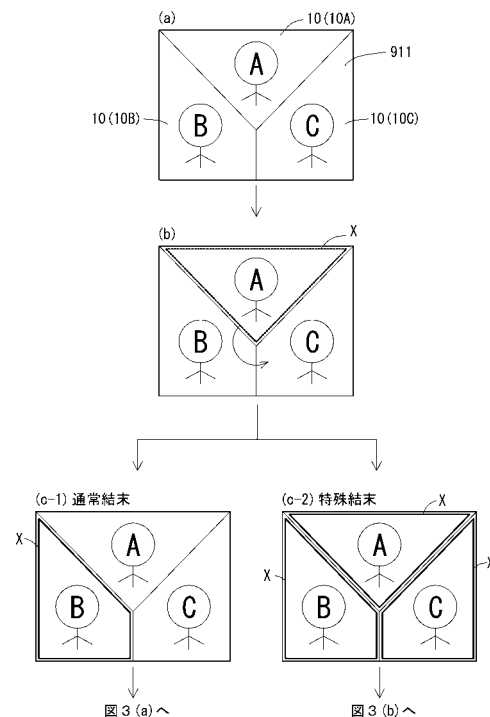
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】面白みのある選択演出を実行することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】複数の選択肢（選択画像10）が示され、いずれかの選択肢が自動的に選ばれる選択演出を実行することが可能な遊技機であって、前記選択演出の結末として、前記複数の選択肢のうちの一つが選ばれる通常結末と、前記通常結末よりも遊技者に有利な結末であって、前記複数の選択肢のうち二以上が選ばれる特殊結末と、が設定されていることを特徴とする遊技機1とする。前記特殊結末としては、示された複数の選択肢の全てが選ばれる態様とすることが考えられる。

【選択図】図2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の選択肢が示され、いずれかの選択肢が自動的に選ばれる選択演出を実行することが可能な遊技機であって、

前記選択演出の結末として、

前記複数の選択肢のうちの一つが選ばれる通常結末と、

前記通常結末よりも遊技者に有利な結末であって、前記複数の選択肢のうちの二以上が選ばれる特殊結末と、

が設定されていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

複数の選択肢が示され、当該複数の選択肢のうちのいずれかが選択される選択演出（ルーレット演出等とも称される）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】**

20

**【0003】****【特許文献 1】特開 2018 - 38627 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明は、面白みのある選択演出を実行す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】****【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、複数の選択肢が示され、いずれかの選択肢が自動的に選ばれる選択演出を実行することが可能な遊技機であって、前記選択演出の結末として、前記複数の選択肢のうちの一つが選ばれる通常結末と、前記通常結末よりも遊技者に有利な結末であって、前記複数の選択肢のうちの二以上が選ばれる特殊結末と、が設定されていることを特徴とする。

30

**【発明の効果】****【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、面白みのある選択演出を実行することが可能である。

**【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。

40

【図 2】選択演出の一例を示した図である。

【図 3】事後演出を説明するための図である。

【図 4】選択演出の第一具体例を説明するための図である。

【図 5】選択演出の第二具体例を説明するための図である。

【図 6】選択演出の第三具体例を説明するための図である。

【図 7】選択演出の第四具体例を説明するための図である。

【図 8】装飾演出の一例を示した図である。

【図 9】装飾演出の第一具体例を説明するための図である。

【図 10】装飾演出の第二具体例を説明するための図である。

【図 11】装飾演出の第三具体例を説明するための図である。

50

【図 1 2】装飾演出の第四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】

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。

10

【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 907 などが設けられている。かかる表示装置 91 の表示領域 911 は、遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能となる領域である。なお、一部の図においては、表示領域 911 を大まかに記載するが、その形状等は適宜変更可能である (開口 901 の形状や大きさ、表示装置 91 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 911 の形状等を変更することができる)。

【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変化する。

20

【0012】

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、所定の数の遊技球 (以下、入賞口に遊技球が入賞することを契機として払い出される遊技球を賞球と称する) が払出装置により払い出される。

【0013】

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。

30

【0014】

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。公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略するが、大当たりとなる場合には、識別図柄 80 (当否判定結果を報知するための図柄; 図 1 等参照) が所定の組み合わせ (例えば同じ図柄の三つ揃い) となることによって報知され、それ以外の組み合わせが表示された場合にははずれとなる。なお、図 1 以外の図面においては、識別図柄 80 の図示を省略する。

40

【0015】

○選択演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、当否判定結果を報知する報知演出 (識別図柄 80 が変動を開始してから当否判定結果を示す態様で停止するまでの演出) の一部として、選択演出を実行することが可能である。以下、当該選択演出について詳細に説明する。

【0016】

選択演出 (図 2 参照) は、遊技者に対し、複数の選択肢が示される演出である。選択演出においては、各選択肢の概要を示すための複数の選択画像 10 が表示領域 911 に表示される。各選択画像 10 は、互いに区別されて表示される。本実施形態における選択肢は「キャラクタ」であり、各選択画像 10 は当該キャラクタを表した画像を含むものとさ

50

れる。一の選択演出において示される選択肢（選択画像10）の数は適宜増減可能である。選択演出の度に变化しうるものであってもよい。本実施形態では、選択画像10として、キャラクタAを含む選択画像10A、キャラクタBを含む選択画像10B、キャラクタCを含む選択画像10Cが表示される（図2（a）（b）参照）。

#### 【0017】

選択演出は、複数の選択肢のうちのいずれかが選ばれる。ただし、遊技者が好みの選択肢を選ぶことができるというのではなく、自動的に（強制的）に選ばれるというものである。換言すれば、選択演出の結末は、予め内部的に決められているということである。本実施形態における選択演出の結末は、大まかに通常結末と特殊結末に区分けされる。

#### 【0018】

通常結末は、複数の選択肢のうちから、一つが選ばれるというものである（図2（c-1）参照）。つまり、一般的な選択演出と同じような結末であるといえる。初めて選択演出に接した遊技者や、特殊結末に接したことのない遊技者は、当該通常結末が発生することを想定するのが通常である。一方、特殊結末は、複数の選択肢のうちの二以上が選ばれるというものである（図2（c-2）参照）。遊技者にとってみれば、一の選択肢のみが選ばれることを想定しているところに、二以上の選択肢が選ばれるという事象が発生することになるから、特殊結末の発生は驚きのある結末であるといえる。本実施形態では、三つすべての選択肢が選択されるという特殊結末が設定されている。

#### 【0019】

選択演出が発生したとき、その結末が特殊結末となる蓋然性は、通常結末となる蓋然性よりも低く設定される。特殊結末となる蓋然性は、数％に設定されていることが好ましい。つまり、選択演出が発生したとき、ほとんどは遊技者が想定している通常結末となり、ごく稀に特殊結末となるようにするとよい。このようにすることで、一定程度継続的に遊技を行い、複数回の選択演出を体験した遊技者は、ほとんどのケースにおいて通常結末に接した後、特殊結末に接することになるため、特殊結末の発生は想定外のものとなると思われる。

#### 【0020】

なお、本実施形態における選択演出では、複数の選択画像10が表示された後、カーソルXが各選択肢間を高速で移動するような表示（あたかも「ルーレット」であるかのような表示）がなされ（図2（b）参照。高速で移動するカーソルXは点線で示す）、所定時間経過後にカーソルXの移動が停止して結末に至る（図2（c-1）（c-2）参照）。通常結末となる場合には、複数の選択画像10のうちのいずれか一つを囲むようにカーソルXが表示され（図2（c-1）参照）、当該選択画像10に対応する選択肢が選ばれたことが示される。特殊結末となる場合には、複数（三つ）の選択画像10のそれぞれを囲むようなカーソルXが表示される（図2（c-2）参照）。

#### 【0021】

選択演出後、複数種の事後演出のうちのいずれかが実行される。事後演出は、選択演出の結末の内容に応じたものが実行される。なお、選択演出の結末の内容と事後演出の内容が矛盾することが、大当たり確定の事象として設定された構成としてもよいが、このような特殊なケースは除くものとする。複数種の事後演出は、通常結末となった場合に発生する第一事後演出と、特殊結末となった場合に発生する第二事後演出に区分けされる。上述した通り、各選択画像10は、キャラクタA～Cのいずれかを表した画像を含む。これを踏まえ、第一事後演出として、キャラクタが登場する第一事後演出A、キャラクタBが登場する第一事後演出B、キャラクタCが登場する第一事後演出Cが設定されている。また、第二事後演出として、キャラクタA～Cの全てが登場する第二事後演出が設定されている。

#### 【0022】

通常結末となった場合には、選ばれた一の選択画像10に対応する第一事後演出が実行される。つまり、選ばれた一の選択画像10が含むキャラクタと同じキャラクタが登場する第一事後演出が実行される（図3（a）参照）。一方、特殊結末となった場合には、第

10

20

30

40

50

二事後演出が実行される。つまり、選ばれた二以上の選択画像 10（本実施形態では三つの選択画像 10 全て）のそれぞれが含むキャラクタ全てが登場する第二事後演出が実行される（図 3（b）参照）。このように、各選択肢（選択画像 10）がその後発生する演出を示唆する示唆要素を含み、通常結末が発生した場合には、選ばれた一つの選択肢の示唆要素に対応する演出要素を含む第一事後演出が実行され、特殊結末が発生した場合には、選ばれた二以上の選択肢のそれぞれの示唆要素に対応する二以上の演出要素を含む第二事後演出が実行されるということである。本実施形態では、各選択画像 10 は事後演出で登場するキャラクタを含むものであるため「示唆要素＝演出要素」といえるが、あくまで示唆要素が事後演出を構成する演出要素を示唆するに留まる構成としてもよい。例えば、各選択画像 10 を各キャラクタそのものの画像を含むものとするのではなく、各キャラクタの名称を表す文字を含むものとしたり、各キャラクタを想起させるような文字や画像を含むものとしたりしてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【0023】

本実施形態における各事後演出は、その結末により当否判定結果が大当たりとなるか否かを示すものである。すなわち、各事後演出は、いわゆる「スーパーリーチ演出」であるといえる。発生したときにおける当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる大当たり信頼度）は、第一事後演出（第一事後演出 A～C）のそれぞれよりも第二事後演出の方が高い。したがって、遊技者は、第一事後演出が発生したときよりも、第二事後演出が発生したときの方が、大当たりに期待がもてることになる。上述した通り、選択演出が通常結末となることは第一事後演出の発生につながり、選択演出が特殊結末となることは第二事後演出の発生につながるものであるから、選択演出の結末は、通常結末よりも特殊結末となることが、遊技者にとって有利な事象であるといえる。なお、複数の第一事後演出の大当たり信頼度の高低は適宜設定することができる。

#### 【0024】

本実施形態では、第一事後演出（第一事後演出 A～C）や第二事後演出は、選択演出を経ずに発生することがあるものとされる。つまり、ある一の報知演出（一変動）において、選択演出が発生しないケースであっても、第一事後演出や第二事後演出が発生し、その結末により当否判定結果が示されることがあるものとされる。したがって、一定程度継続的に遊技を行った遊技者は、選択演出を経ずに第一事後演出や第二事後演出に接する機会があるということであって、これらの事後演出がどの程度大当たりに期待がもてるものであるか把握できる可能性がある。例えば、第二事後演出の方が第一事後演出よりも大当たりにつながるといったことを、体感的に得る可能性がある。このような遊技者であれば、選択演出の特殊結末は、大当たりに期待がもてる第二事後演出が発生するのではないかという印象を受けるものとなるため、遊技がより面白みのあるものとなる。

#### 【0025】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、選択演出の結末として、一の選択肢（選択画像 10）が選ばれる通常結末だけでなく、二以上の選択肢（選択画像 10）が選ばれる特殊結末が発生しうる。特殊結末は、遊技者が想定する結末（すなわち、通常結末）に反した意外性のある結末であるといえるため、遊技の趣向性を向上させることが可能である。

#### 【0026】

また、本実施形態のように、選択演出の特殊結末として全ての選択肢（選択画像 10）が選ばれるという態様が発生するようにすれば、特殊結末が特別な事象である印象を高めることが可能である。

#### 【0027】

また、本実施形態のように、選択演出にて選ばれた選択肢（選択画像 10）が含む示唆要素（キャラクタ）に対応する演出要素を含む事後演出が発生するようにすることで、選択演出の結末（結果）とその後が発生する演出の流れを自然なものとしることができる。特に、特殊結末となる場合には、選ばれた二以上の選択肢のそれぞれの示唆要素に対応する二以上の演出要素を含む第二事後演出が発生するというものであるため、従来にない斬

新な演出の流れとなる。

【 0 0 2 8 】

そして、本実施形態のように、第二事後演出の方が第一事後演出のそれぞれよりもいわゆる大当たり信頼度が高い設定とすることで、選択演出の特殊結末を遊技者にとって喜ばしい事象とすることが可能である。

【 0 0 2 9 】

以下、上記実施形態における選択演出を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【 0 0 3 0 】

・第一具体例

上記実施形態における選択演出の特殊結末は、遊技者に示された複数種の選択肢の全てが選ばれるという態様であることを説明したが、遊技者に示された複数種の選択肢のうちの一部であって、二以上の選択肢が選ばれるという態様が発生しうるようにしてもよい。例えば、上記実施形態のように選択画像 1 0 A ~ 1 0 C の三つが選択肢として示される場合、選択画像 1 0 A と選択画像 1 0 B が選ばれる態様、選択画像 1 0 A と選択画像 1 0 C が選ばれる態様、および選択画像 1 0 B と選択画像 1 0 C が選ばれる態様のうちの少なくともいずれかが発生するようにする。

【 0 0 3 1 】

そして、発生しうる特殊結末の態様に応じた第二事後演出を用意する。例えば、選択画像 1 0 A と選択画像 1 0 B が選ばれる特殊結末が発生したとき（図 4（a）参照）には、その後、キャラクタ A と B が登場する第二事後演出（図 4（b）参照）が実行されるものとする。

【 0 0 3 2 】

また、本例のような構成とする場合、選ばれる選択肢（選択画像 1 0）の数が多いほど、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高いという設定とすることもできる。上記実施形態のように三つの選択肢が示されるのであれば、三つの選択肢が選ばれる特殊結末が発生する場合の方が、二つの選択肢が選ばれる特殊結末が発生する場合よりも大当たり期待がもてる設定とする。上記実施形態のような事後演出が発生する構成とするのであれば、キャラクタ A ~ C の全てが登場する第二事後演出の方が、キャラクタ A ~ C のうちの二つが登場する第二事後演出よりも大当たり信頼度が高いということである。このようにすることで、選択演出にて特殊結末が発生する場合、選ばれる選択肢の数にも注目させるものとすることができる。

【 0 0 3 3 】

・第二具体例

選択演出にて示される選択肢（選択画像 1 0）の種類はその都度変化するものとしてもよい。例えば、ある選択演出においては、選択画像 1 0 A、選択画像 1 0 B、選択画像 1 0 C が示される（図 5（a）参照）一方、別の選択演出においては選択画像 1 0 A、選択画像 1 0 B、選択画像 1 0 D が示される（図 5（b）参照）ことがあるものとする。また、第二事後演出として、キャラクタ A、B、C が登場する演出だけでなく、キャラクタ A、B、D が登場する演出が搭載されているものとする。選択画像 1 0 A、選択画像 1 0 B、選択画像 1 0 C が示される選択演出にて、全ての選択画像 1 0 が選ばれる特殊結末が発生したときには、事後演出としてキャラクタ A、B、C が登場する演出が発生する。選択画像 1 0 A、選択画像 1 0 B、選択画像 1 0 D が示される選択演出にて、全ての選択画像 1 0 が選ばれる特殊結末が発生したときには、事後演出としてキャラクタ A、B、D が登場する演出が発生する。

【 0 0 3 4 】

このようにすることで、選択演出にて示される選択肢（選択画像 1 0）の種類に応じて、その後発生しうる事後演出（第二事後演出）が変化するものとなる。選択画像 1 0 A、選択画像 1 0 B、選択画像 1 0 C が示される選択演出が発生したときには、事後演出とし

10

20

30

40

50

てキャラクタ A、B、D が登場する演出は発生しないのであるから、選択演出にて示される選択肢（選択画像 10）の種類に応じて、その後発生しうる事後演出の種類が限定されているともいえる。これにより、遊技者は、選択演出においてどのような選択肢が示されているかにも注目することになる。なお、この場合、第二事後演出同士の当たり信頼度が異なるものとされていることが好ましい。上記例で言えば、キャラクタ A、B、C が登場する事後演出よりも、キャラクタ A、B、D が登場する事後演出の方が当たり信頼度が高いものとする。このようにすれば、より当たり信頼度が高い第二事後演出が発生する「選択画像 10 A、選択画像 10 B、選択画像 10 D が示される選択演出」が発生することの方が「選択画像 10 A、選択画像 10 B、選択画像 10 C が示される選択演出」が発生することよりも遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。

10

#### 【0035】

##### ・第三具体例

上記実施形態では、選択演出において、複数種の選択肢（選択画像 10）が示された後、所定時間経過後に自動的に選択結果（結末）が示されることを説明したが、選択結果が示されるよりも前に、遊技者に対し、操作手段 20（例えば押しボタン）（図 1 参照）の操作を促す操作演出（図 6（b）参照）が発生するようにしてもよい。すなわち、選択演出の一部として操作演出が発生しうるものとする。なお、操作手段 20 は遊技者が操作可能なものであればどのようなものであってもよい。また、遊技者の身体の一部（例えば手）を検出可能なセンサを設け、当該センサに身体の一部が検出されることを「操作手段の操作」としてもよい。

20

#### 【0036】

選択演出にて複数種の選択画像 10 が表示された状態にて、操作演出が実行される。操作演出では、操作手段 20 を操作すべき時期であることを示す画像（操作手段 20 を表した操作画像 21 や、「押せ」といった操作態様を示した画像）および操作有効時間を示すメータ画像 22 が表示される（図 6（b）参照）。遊技者が操作有効時間内に操作手段 20 を操作することを契機として、選択結果が示される。操作有効時間内に操作手段 20 の操作がなされなかった場合には、操作有効時間の終了を契機として、選択結果が示される（図 6（c）参照）。なお、選択演出において選択される選択肢（選択画像 10）は予め決まっているものであるから、操作手段 20 の操作タイミングや操作の有無は、選択に影響を及ぼすものではない。つまり、操作手段 20 を操作させるのは、自らの操作手段 20 の操作により、選択肢が選ばれているかのような印象を遊技者に与えるためである。

30

#### 【0037】

本例では、選択演出の結末が特殊結末となる場合、必ず操作演出が実行されるものとする。つまり、遊技者の視点で言えば、操作手段 20 の操作を契機として、二以上の選択肢が選ばれるという事象が発生するようにする。特殊結末は、二以上の選択肢が選ばれるというものであって、一の選択肢が選ばれることを想定している遊技者にとっては何が起こったのか分かりにくい状況となるおそれがある。遊技者の行動によらず自動的に選択肢が選ばれてしまうと、そのおそれは顕著になることが考えられるため、操作手段 20 の操作という遊技者の行動に起因して二以上の選択肢が選ばれるという事象が発生するようにする。このようにすることで、選択の結果として二以上の選択肢が選ばれているのであるということ把握する助けとなる。

40

#### 【0038】

なお、選択演出において、操作演出を経て選択結果が示されることもあれば、操作演出を経ずに（所定時間経過を待って）選択結果が示されるようにするとよい。つまり、特殊結末となる場合は操作演出が発生するものの、通常結末となる場合には操作演出が発生しないこともあるようにするとよい。操作演出の有無によって結末が想定される（特殊結末となるかどうか分かる）と面白みに欠けるから、通常結末となる場合の一部では操作演出が発生するものの、他の一部では操作演出が発生しない設定とするとよい。ただし、全ての選択演出において必ず操作演出が発生するようにすることを否定するものではない。

#### 【0039】

50

## ・第四具体例

上記実施形態では、選ばれた選択肢を示す手法として、選択画像10がカーソルXで囲まれる手法を用いることを説明した。ただ、当該手法であると、特殊結末が発生したとき、二以上の選択肢が選択されたということが分かりにくくなってしまうおそれがある。特に、上記実施形態における選択演出の特殊結末のように、示された複数種の選択肢の全てが選ばれるというものである場合には、全ての選択画像10にカーソルXが合っている状態が示されるから、カーソルXが単なる画像の「枠」であると捉えられてしまうおそれもある。これに対応するため、選択演出にて選ばれた選択画像10を示す手法として以下のようにすることが考えられる。

## 【0040】

複数種の選択画像10のそれぞれについて、通常態様10nと強調態様10sが設けられているものとする(図7参照)。強調態様10sは、通常態様10nよりも遊技者に明瞭に見える(目立つ)態様である。このような視覚的な「差」をつける手法としては種々考えられる。例えば、通常態様10nよりも強調態様10sの方が画像の明度が高い、通常態様10nがモノクロ画像であり強調態様10sがカラー画像である、といった手法が考えられる。つまり、通常態様10nと強調態様10sは「色味」のみが異なるものであると捉えることもできる。なお、図7においては、通常態様10nを点線で、強調態様10sを実線で描き、両者の差を顕在化させている。

## 【0041】

選択演出における選択結果が示される前の状態においては、各選択画像10は基本的には通常態様10nとされる(図7(a)参照)。その状態で、いずれか一つの選択画像10が強調態様10sとなる状態が高速で切り替えられていく(図7(b)参照)。これにより、遊技者は、今からいずれかの選択画像10が選択されるのであろうという印象を受けることになる。そして、いずれかの選択画像10が選択された結末が示される。通常結末となる場合には、選ばれた選択画像10が強調態様10sとされる(図7(c-1)参照)。特殊結末となる場合には、選ばれた二以上の選択画像10が強調態様10sとされる(図7(c-2)参照)。

## 【0042】

このように、選択結果が示される前の状態においては、各選択画像10は基本的には通常態様10nとされているのであるから、それとの対比により、いずれかの選択画像10が強調態様10sとされたことが分かりやすい。つまり、遊技者は、選択演出を選択結果が示される前と後にかけて見ているであろうから、その前後での変化に注目すれば、いずれの選択肢(選択画像10)が選ばれたのか把握することが容易になる(少なくとも「カーソル」を用いた手法に比べ容易になるといえる)。二以上の選択肢が選ばれる特殊結末が発生する場合であっても、「二以上の選択肢が選ばれる」という結末の把握が容易になる。特に、上記実施形態にて説明した特殊結末のように全ての選択肢が選ばれるという場合(図7(c-2)参照)においても、選択結果が示される前後での選択画像10の違いは明確であるから、「全ての選択肢が選ばれる」という結末の把握が容易になる。

## 【0043】

## ○装飾演出

本実施形態にかかる遊技機1は、当否判定結果を報知する報知演出の一部として、上記選択演出とは別の演出である装飾演出を実行することが可能である。以下、当該装飾演出について詳細に説明する。

## 【0044】

装飾演出は、遊技者が視認可能な装飾であって、表示領域911の外側に設けられた装飾部30(図1、図8(a)参照)を利用した演出である。装飾部30が設けられる対象はどのようなものであってもよい。遊技盤90の表面に施された装飾であってもよいし、遊技盤90の後方に設けられ、当該遊技盤90(光透過性を有する)を通じて視認される装飾であってもよい。遊技者視点(遊技機1に正対した状態)で、表示領域911の外側に位置するようなものであればよい。装飾部30は、遊技領域902を装飾するものであ

10

20

30

40

50



るといえる。本実施形態における装飾部 30 は、キャラクタ（動作しうるもの）を表したものである。

【0045】

装飾演出においては、表示領域 911 に装飾部 30 を模した形状の演出画像 40 を表示する（図 8（b）（c）参照）。ここで、「模した」とは、遊技者からみて、装飾部 30 が表す対象と演出画像 40 が表す対象物が同一のものであると認められる程度に類似したものであればよい。つまり、演出画像 40 も上記キャラクタを表したものとされる。

【0046】

装飾演出において、演出画像 40 は、装飾部 30 から次第に離れる方向に変位するように表示される（図 8（b）（c）参照）。本実施形態では、装飾部 30 は表示領域 911 の左下に設けられている。そのため、表示領域 911 の左下から演出画像 40 が表れ（図 8（b）参照）、表示領域 911 の中央に向かって変位する（図 8（c）参照）ような表示がなされる。このようにすることで、装飾部 30（演出画像 40）が表す対象物（本実施形態では上記キャラクタ）が、あたかも表示領域 911 内に移動してきたかのような印象を遊技者に与えることができる。

【0047】

なお、演出画像 40 が表示される前に実行されている演出（表示領域 911 に表示される画像等）や、演出画像 40 が表示されているときに実行されるその他の演出（表示領域 911 に表示される画像等）はどのようなものであってもよいから説明を省略する。また、図 8（c）において示す点線のキャラクタは、演出画像 40 の変位（動き）を分かりやすくするための描いたものであって実際に表示されるものではない（以下、図 9（c）、図 10（c）にて示す点線のキャラクタも同様）。

【0048】

本実施形態における装飾演出は、いわゆる「チャンスアップ演出」として設定されている。つまり、装飾演出が発生することにより、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が高まったことを示唆する。ただし、「チャンスアップ演出」以外の演出として装飾演出が発生するようにすることを否定するわけではない。

【0049】

以下、上記実施形態における装飾演出を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

【0050】

・第一具体例

装飾部 30 が複数設けられているものとする。例えば、第一装飾部 31 および第二装飾部 32 が設けられているものとする（図 9 参照）。第二装飾部 32 は、第一装飾部 31 よりも離れた位置に設けられる。つまり、表示領域 911 に近い側から第一装飾部 31、第二装飾部 32 というように両装飾部 30 が並ぶように設けられている（図 9（a）参照）。本例においては、第一装飾部 31 および第二装飾部 32 の一方は、他方と同一または他方を模したような態様を呈する。つまり、遊技者には、第一装飾部 31 と第二装飾部 32 は同一視できるものである。

【0051】

装飾演出においては、演出画像 40 は、表示領域 911 における第一装飾部 31 および第二装飾部 32 が位置する側から表示され、その後装飾部 30 から次第に離れる方向に変位するように表示される（図 9（b）（c）参照）。具体的には、第一装飾部 31 と第二装飾部 32 が並ぶ方向に移動するように演出画像 40 が表示される。なお、演出画像 40 は、上記のように変位するにつれて、態様が変化するようにしてもよい。演出画像 40 が装飾部 30 と同じ対象物（キャラクタ）を表しているということが分かる程度の変化は許容される。

【0052】

本例においては、表示領域 911 外において複数の装飾部 30 が並んでいるため、当該

10

20

30

40

50

装飾部 3 0 ( 演出画像 4 0 ) が表す対象物 ( キャラクタ ) が表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象を高めることが可能である。なお、装飾部 3 0 の数は二つに限られない。三つ以上の装飾部 3 0 が設けられた構成としてもよい。

#### 【 0 0 5 3 】

・第二具体例 ( 第一具体例を発展させた例 )

第一具体例と同様に、複数の装飾部 3 0 が設けられたものとする。例えば、第一装飾部 3 1 と第二装飾部 3 2 が設けられているとすると、第一装飾部 3 1 および第二装飾部 3 2 は、一方に比して他方の方が大きい相似形状であるとする ( 図 1 0 参照 )。つまり、第一装飾部 3 1 と第二装飾部 3 2 の一方は、他方と同一または模したような態様を呈するものであること、すなわち同一視できるようなものであることを前提とした上で、一方よりも他方の方が大きいものとされる。本例においては、表示領域 9 1 1 に近い第一装飾部 3 1 の方が、第二装飾部 3 2 よりも大きいものとされる。三つ以上の装飾部 3 0 を設けるのであれば、表示領域 9 1 1 に近づくにつれて、各装飾部 3 0 が次第に大きくなるような設定とする。

#### 【 0 0 5 4 】

第一具体例と同様に、装飾演出においては、演出画像 4 0 は、表示領域 9 1 1 における第一装飾部 3 1 および第二装飾部 3 2 が位置する側から表示され、その後装飾部 3 0 から次第に離れる方向に変位するように表示される。さらに、演出画像 4 0 は、第一装飾部 3 1 よりも大きいものとされる ( 図 1 0 ( b ) ( c ) 参照 )。このようにすることで、装飾部 3 0 ( 演出画像 4 0 ) が表す対象物 ( キャラクタ ) が、次第に大きくなりつつ、表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象を与えることが可能となる。

#### 【 0 0 5 5 】

上記の通り、演出画像 4 0 は装飾部 3 0 側から離れるように変位することになるところ、装飾部 3 0 から離れるにつれて次第に大きくなるようにするとよい ( 図 1 0 ( b ) ( c ) 参照 )。このようにすれば、装飾部 3 0 ( 演出画像 4 0 ) が表すキャラクタが次第に大きくなっているという印象を高めることが可能である。

#### 【 0 0 5 6 】

・第三具体例

装飾部 3 0 が発光部 ( 図示せず ) により照らされるものとする。具体的には、発光部を発光させることにより、遊技者には装飾部 3 0 自体が発光しているかのように見えるものとする。例えば、装飾部 3 0 の一部が光透過性を有し、当該装飾部 3 0 の後方に発光部を設けることで装飾部 3 0 が発光しているかのように見える態様を構築することができる。以下の説明においては、発光部を発光させた状態を装飾部 3 0 が発光した状態とし、発光部を発光させていない状態を装飾部 3 0 が発光していない状態とする。

#### 【 0 0 5 7 】

装飾演出においては、装飾部 3 0 が発光していない状態から、装飾部 3 0 が発光した状態とする ( 図 1 1 ( a ) ( b ) 参照 )。そして、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 が表示された状態とする ( 図 1 1 ( c ) 参照 )。表示領域 9 1 1 における演出画像 4 0 の表示態様は上述した通りである。このようにすることで、装飾部 3 0 ( 演出画像 4 0 ) が表す対象物 ( キャラクタ ) が、あたかも表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象を高めることが可能となる。

#### 【 0 0 5 8 】

表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 が表示された状態となったときには、装飾部 3 0 が発光していない状態とされることが好ましい ( 図 1 1 ( c ) 参照 )。このようにすれば、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 が表示される前の状態においては発光しており目立つ状態にあった装飾部 3 0 が、演出画像 4 0 が表示されたときには目立たない状態となるのであるから、装飾部 3 0 が表す対象物 ( キャラクタ ) が表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象をより強くすることが可能である。ただし、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 が表示された状態となっても、装飾部 3 0 が発光した状態が維持されるような構成とすることを否定するわけではない。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

・ 第四具体例（第一具体例または第二具体例と、第三具体例の組み合わせ）

第一具体例や第二具体例にて説明したように、複数の装飾部 3 0 を設け、各装飾部 3 0 の発光の有無を制御することが可能な構成としてもよい。例えば、表示領域 9 1 1 に近い第一装飾部 3 1 と、表示領域 9 1 1 から離れた第二装飾部 3 2 を設けた構成である場合、装飾演出においては、まず第二装飾部 3 2 を発光させ（図 1 2（a）参照）、次いで第一装飾部 3 1 を発光させ（図 1 2（b）参照）、その後表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 を表示する（図 1 2（c）参照）。つまり、表示領域 9 1 1 から遠い装飾部 3 0 から順に発光させていき、最も近い発光部を発光させた後、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 を表示する。このようにすることで、装飾部 3 0（演出画像 4 0）が表す対象物（キャラクタ）が、表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象を高めることが可能である。

10

## 【 0 0 6 0 】

複数の装飾部 3 0 のうち、ある装飾部 3 0 を発光させた状態とした後、次の装飾部 3 0 を発光させた状態とする際には、当該ある装飾部 3 0 は発光していない状態とすることが好ましい。上記例に則していえば、第二装飾部 3 2 を発光させた状態とした後、第一装飾部 3 1 を発光させる際には、第二装飾部 3 2 を発光していない状態とすることが好ましい（図 1 2（b）参照）。また、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 を表示する際には、表示領域 9 1 1 に最も近い装飾部 3 0（上記例では第一装飾部 3 1）は発光させていない状態とすることが好ましい（図 1 2（c）参照）。このように、発光する装飾部 3 0 が次第に表示領域 9 1 1 に近づいていくように順に切り替わっていく構成とすることで、装飾部 3 0 が表す対象物（キャラクタ）が表示領域 9 1 1 内に移動してきたかのような印象をより強くすることが可能である。ただし、一旦発光した装飾部 3 0 の発光が、表示領域 9 1 1 に演出画像 4 0 が表示された状態となるまで維持される構成とすることを否定するわけではない。

20

## 【 0 0 6 1 】

・ 第五具体例

上記実施形態では、装飾部 3 0 および演出画像 4 0 は、同じ対象物を表したものであり、類似するものであることを説明したが、上述した通り、同じ対象物を表したものであることが、遊技者が想起される程度に装飾部 3 0 と演出画像 4 0 が似通ったものであればよい。例えば、装飾部 3 0 が対象物であるキャラクタの外縁のみを描いたものであり、演出画像 4 0 がキャラクタを写実的に表したものとしてもよい。このような構成とすれば、装飾演出において、装飾部 3 0 として表されたキャラクタが、演出画像 4 0 として表されることで、よりリアルな態様に変化したという印象を与えることが可能である。なお、このような関係にあっても演出画像 4 0 および装飾部 3 0 は、互いに「模した」関係にあるものとする。

30

## 【 0 0 6 2 】

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。

## 【 0 0 6 3 】

例えば、上記実施形態にて説明した演出は、表示装置を備えたものであれば、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。

40

## 【 0 0 6 4 】

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。

## 【 0 0 6 5 】

・ 手段 1 - 1

複数の選択肢が示され、いずれかの選択肢が自動的に選ばれる選択演出を実行することが可能な遊技機であって、前記選択演出の結末として、前記複数の選択肢のうちの一つが選ばれる通常結末と、前記複数の選択肢のうちの二以上が選ばれる特殊結末と、が設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機では、選択演出の結末として、一の選択肢が選ばれる通常結末だけでなく、

50

二以上の選択肢が選ばれる特殊結末が発生しうる。特殊結末は、遊技者が想定する結末（すなわち、通常結末）に反した意外性のある結末であるといえるため、選択演出が面白みのあるものとなる。

【0066】

・手段1 - 2

前記特殊結末は、示された複数の選択肢の全てが選ばれる態様であることを特徴とする手段1 - 1に記載の遊技機。

選択演出の特殊結末として全ての選択肢（選択画像）が選ばれるという態様が発生するようにすれば、特殊結末が特別な事象である印象を高めることが可能である。

【0067】

・手段1 - 3

前記複数の選択肢のそれぞれは、その後発生する演出を示唆する示唆要素を含み、

前記通常結末が発生した場合、選ばれた一つの選択肢の示唆要素に対応する演出要素を含む第一事後演出が実行される一方、前記特殊結末が発生した場合、選ばれた二以上の選択肢のそれぞれの示唆要素に対応する二以上の演出要素を含む第二事後演出が実行され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。

このようにすることで、選択演出の結末の態様と、その後発生する事後演出の内容がリンクするため、選択演出から事後演出にかけての演出の流れを自然なものとするのが可能である。

【0068】

・手段1 - 4

前記第一事後演出および前記第二事後演出は、その結末により当否判定結果が当たりとなるか否かを示すものであって、前記第一事後演出が発生したときよりも、前記第二事後演出が発生したときの方が、当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高いことを特徴とする手段1 - 3に記載の遊技機。

このように、二以上の選択肢が選ばれるという特殊結末が発生することは、遊技者にとって有利な事象（当たりに期待がもてる）である設定とすることが好ましい。

【0069】

・手段1 - 5

前記第一事後演出および前記第二事後演出は、前記選択演出を経ずに発生する場合があることを特徴とする手段1 - 3または手段1 - 4に記載の遊技機。

このようにすることで、選択演出の発生を体験したことのない遊技者であっても、各事後演出がどの程度当たりに期待がもてるのか体感的に把握している可能性があることになるから、選択演出の結末の態様からその後の展開を想定しやすくなる。

【0070】

・手段1 - 6

遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記選択演出においては、当該選択演出が結末に至るよりも前に、遊技者に対して前記操作手段の操作が促される操作演出が実行されることがあり、前記選択演出において前記操作演出が実行される場合には、前記操作手段の操作を契機として、または操作有効時間の経過を契機として当該選択演出が結末に至るように設定されており、前記選択演出の結末が前記特殊結末となる場合には、当該選択演出において前記操作演出が実行されるように設定されていることを特徴とする手段1 - 1から手段1 - 5のいずれかに記載の遊技機。

特殊結末は、二以上の選択肢が選ばれるというものであって、一の選択肢が選ばれることを想定している遊技者にとっては何が起こったのか分かりにくい状況となるおそれがある。遊技者の行動によらず自動的に選択肢が選ばれてしまうと、そのおそれは顕著になることが考えられるため、操作手段の操作という遊技者の行動に起因して二以上の選択肢が選ばれるという事象が発生するようにする。このようにすることで、選択の結果として二以上の選択肢が選ばれているのであるということを把握する助けとなる。

【0071】

10

20

30

40

50

・手段 1 - 7

前記選択演出は、前記複数の選択肢のそれぞれに対応する選択画像が表示されるものであり、当該選択画像のそれぞれについて通常態様と、当該通常態様よりも明瞭な強調態様が設定されており、前記選択演出では、選ばれた選択肢に対応する前記選択画像が前記通常態様から前記強調態様とされることを特徴とする手段 1 - 1 から手段 1 - 6 のいずれかに記載の遊技機。

このように、選択画像が通常態様から強調態様とされることにより選ばれた選択肢が示されるようにすることで、選択結果が示される前と後の対比により、いずれの選択肢が選ばれたのかが分かりやすい。特に、二以上の選択肢が選ばれるという遊技者は想定していない特殊結末が発生したときであっても、二以上の選択肢が選ばれたということが分かりやすいという利点がある。

10

【0072】

・手段 2 - 1

表示領域を有する表示装置と、表示領域の外側に設けられた装飾部と、前記表示領域に、前記装飾部を模した形状の演出画像が、当該装飾部から次第に離れる方向に変位するように表示する画像変位演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、装飾部が表す対象物が、あたかも表示領域内に移動してきたかのような印象を遊技者に与える面白みのある演出を実行することが可能である。

20

【0073】

・手段 2 - 2

前記装飾部として、第一装飾部と、当該第一装飾部よりも前記表示領域から離れた位置に設けられる第二装飾部が設けられていることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このように複数の装飾部を設けることで、装飾部が表す対象物が表示領域内に移動してきたかのような印象をより高めることが可能である。

【0074】

・手段 2 - 3

前記第一装飾部および前記第二装飾部は、一方に比して他方の方が大きい相似形状であることを特徴とする手段 2 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、装飾部が表す対象物の大きさが表示領域に向かって変化したかのような印象を与えることが可能である。

30

【0075】

・手段 2 - 4

前記第二装飾部よりも前記第一装飾部の方が大きく形成されており、前記画像変位演出において表示される前記演出画像は、前記第一装飾部よりも大きいことを特徴とする手段 2 - 2 または手段 2 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、装飾部が表す対象物が表示領域に近づくに従い次第に大きくなるかのような印象を与えることが可能である。

【符号の説明】

【0076】

40

1 遊技機

10 選択画像

10n 通常態様

10s 強調態様

20 操作手段

30 装飾部

31 第一装飾部

32 第二装飾部

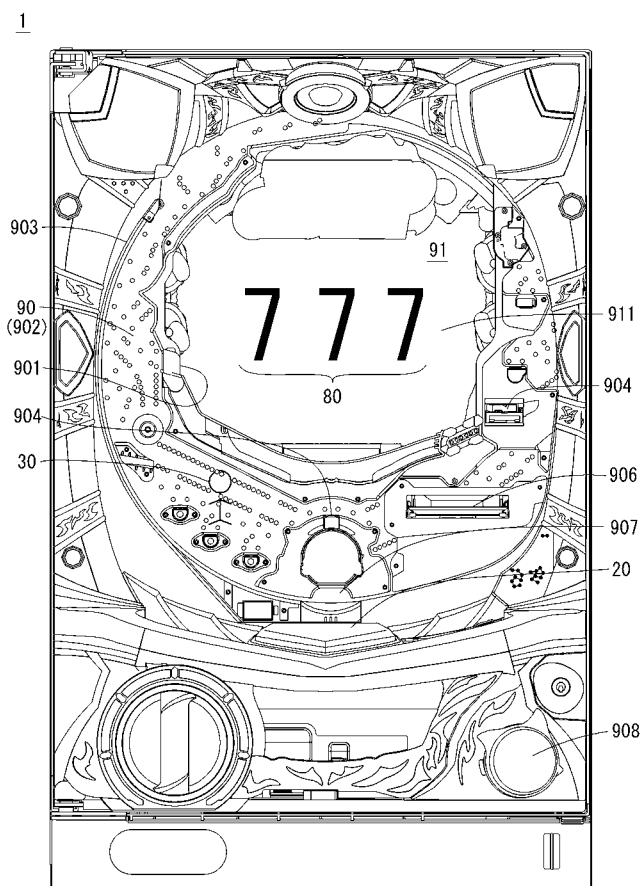
40 演出画像

91 表示装置

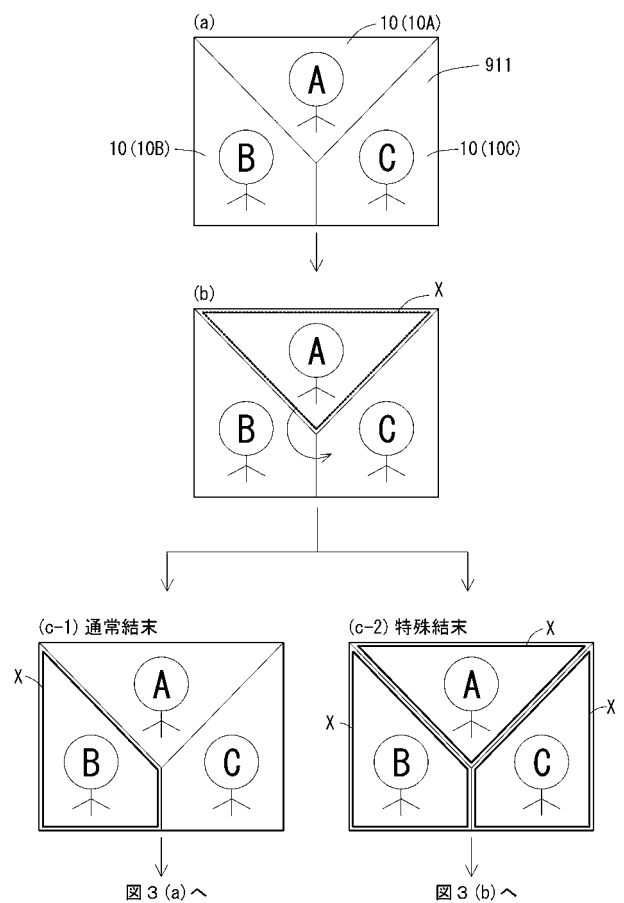
50

## 9 1 1 表示領域

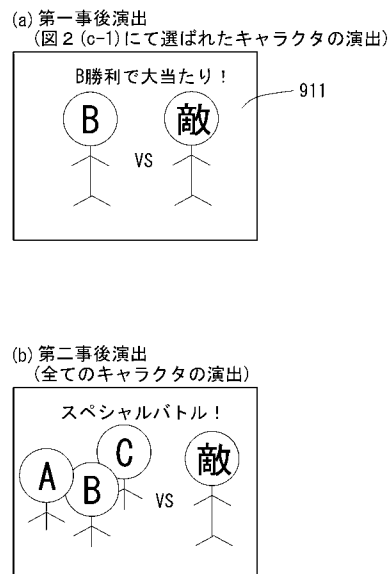
【図 1】



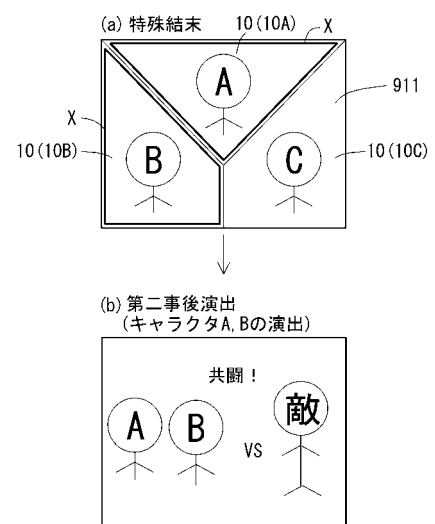
【図 2】



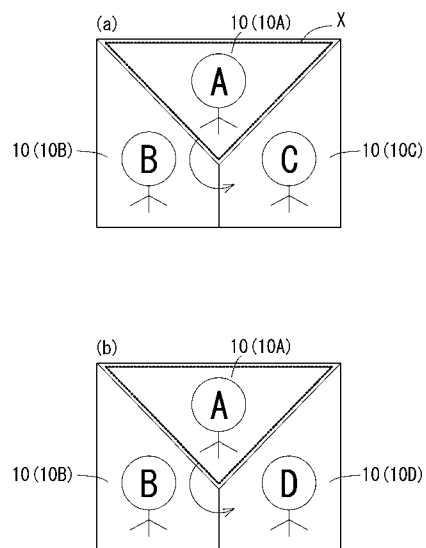
【図 3】



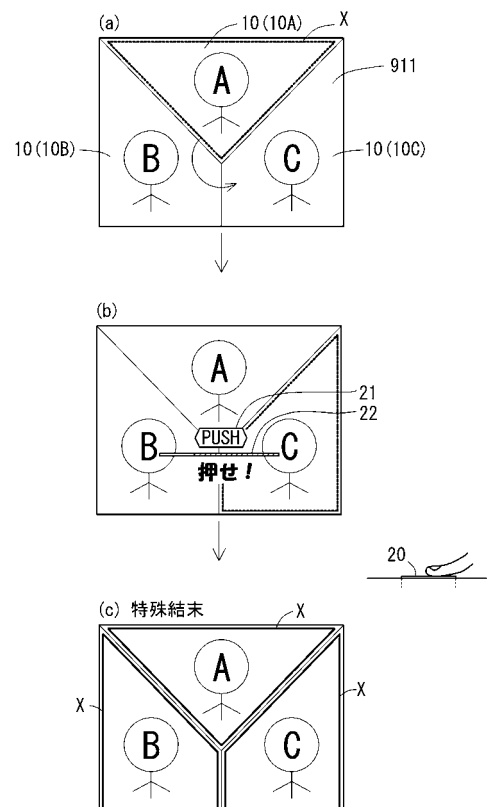
【図 4】



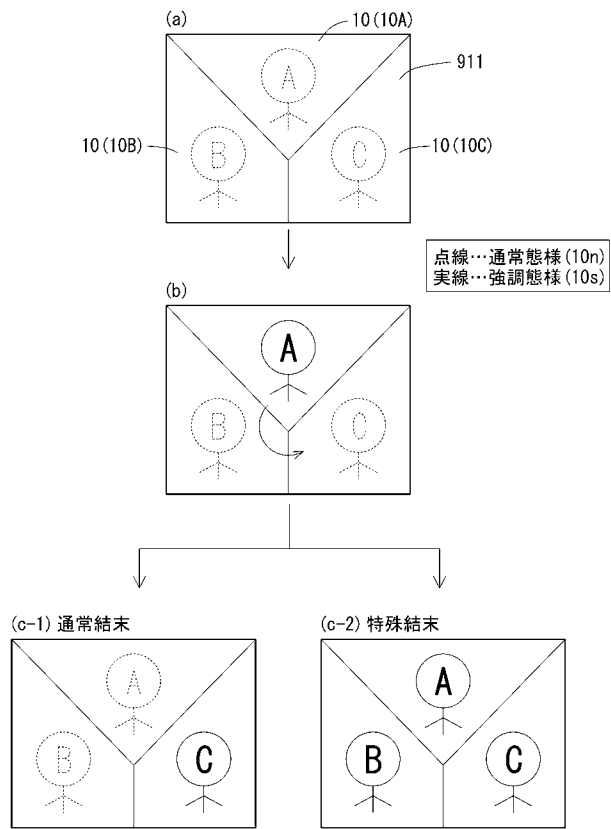
【図 5】



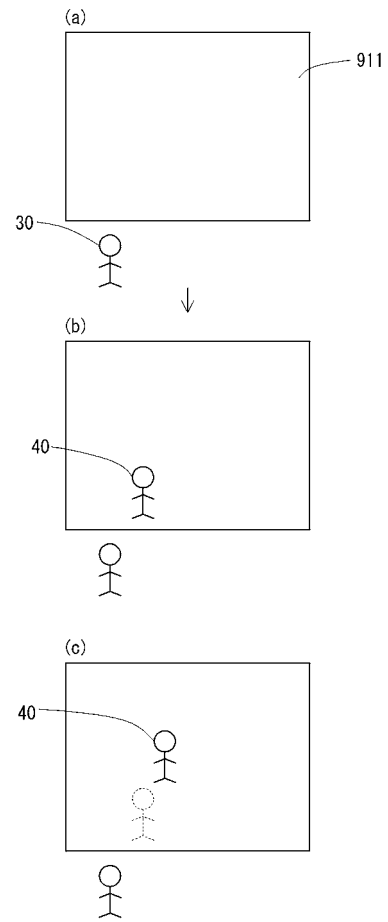
【図 6】



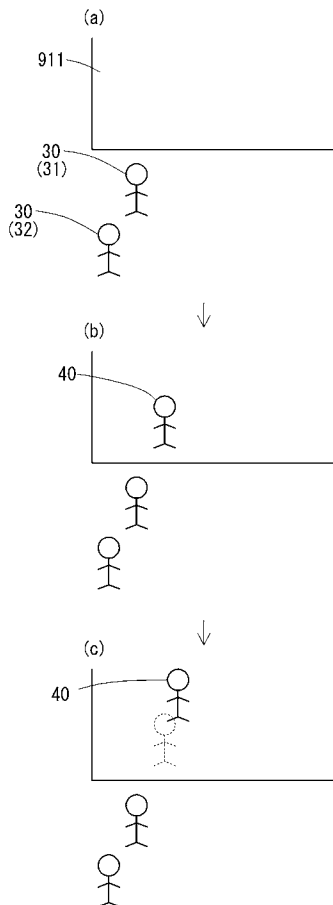
【 図 7 】



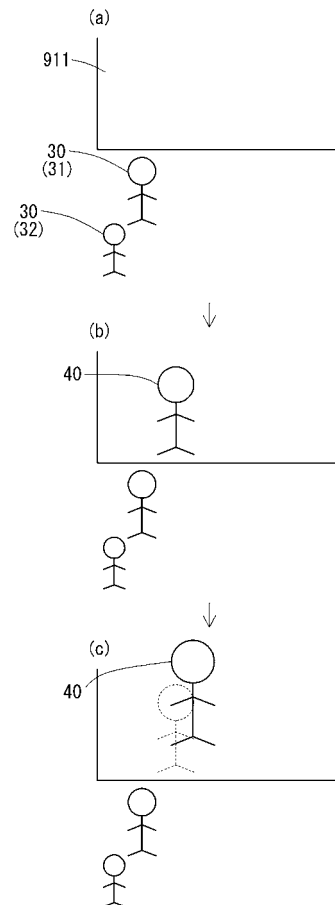
【 図 8 】



【 図 9 】

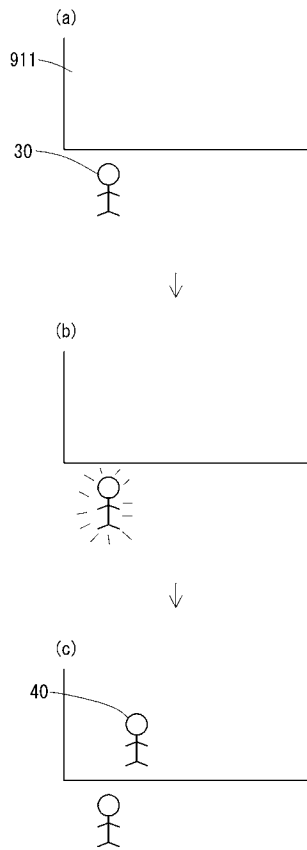


【 図 10 】

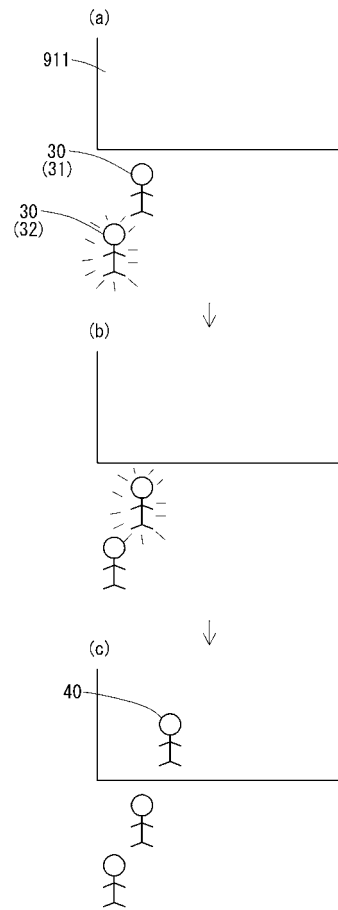




【図 1 1】



【図 1 2】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚  
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 牧 智宣  
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 柏木 浩志  
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 梶野 浩司  
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 CA50 CA76 CA77