

(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2017-80504
(P2017-80504A)

(43) 公開日 平成29年5月18日(2017.5.18)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 2 O

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2017-2982 (P2017-2982)
 (22) 出願日 平成29年1月12日 (2017.1.12)
 (62) 分割の表示 特願2015-185188 (P2015-185188)
 の分割
 原出願日 平成27年9月18日 (2015.9.18)

(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1
 3号
 (74) 代理人 110002158
 特許業務法人上野特許事務所
 市原 順人
 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
 (72) 発明者 伊藤 潤
 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

最終頁に続く

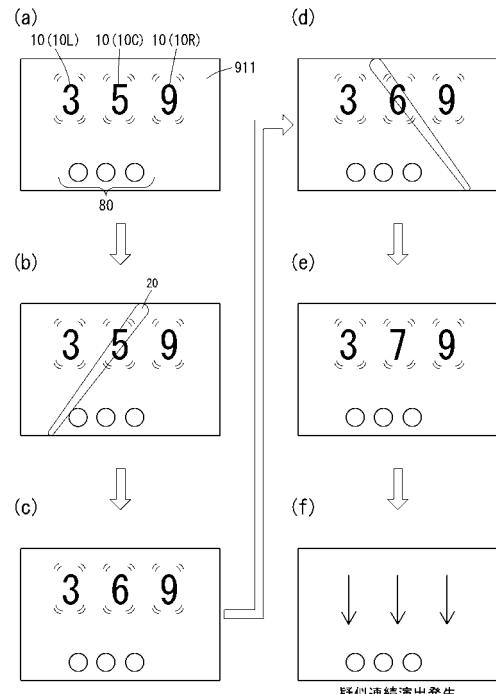
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】当否判定結果を報知する識別図柄が表示される遊技機において、識別図柄の動作態様によって遊技の趣向性を高めること。

【解決手段】複数種の識別図柄が送られていく変動表示がなされた後、いずれかの識別図柄を停止させて表示することで、当否判定結果を報知する表示装置と、前記表示装置に所定のインサート画像20が表示される度に、前記複数種の識別図柄が一つ送られる図柄進行演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機とする。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種の識別図柄が送られていく変動表示がなされた後、いずれかの識別図柄を停止させて表示することで、当否判定結果を報知する表示装置と、前記表示装置に所定のインサート画像が表示される度に、前記複数種の識別図柄が一つ送られる図柄進行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。

【請求項 2】

前記複数種の識別図柄のうちのいずれかである特定図柄が停止または仮停止したときに発生する特定演出が設定されており、

前記インサート画像が一または複数回表示されることで前記特定演出が発生した場合、前記インサート画像の表示回数によって、当該特定演出の後、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記インサート画像が表示される前の状態において、前記特定演出の発生に至るまでに必要な前記インサート画像の表示回数に応じて、前記特定演出が発生する蓋然性が異なることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記インサート画像が一または複数回表示されることで前記特定演出が発生した場合、前記インサート画像の表示回数が多いときほど、当該特定演出の後、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高くなるように設定されており、

前記インサート画像が表示される前の状態において、前記特定演出の発生に至るまでに必要な前記インサート画像の表示回数が少ないときほど、前記特定演出が発生する蓋然性が高くなるように設定されている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】**

多くの遊技機では、図柄の組み合わせにより当否判定結果が報知される。当該図柄の動作態様は、遊技機の面白さを決める一つの要素であるともいえる。下記特許文献 1 には、当該図柄の動作態様の一つとして図柄送り演出が設定された遊技機が記載されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】****【特許文献 1】特開 2014 - 104273 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、当否判定結果を報知する識別図柄が表示される遊技機において、識別図柄の動作態様によって遊技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本発明にかかる遊技機は、複数種の識別図柄が送られていく変動表示がなされた後、いずれかの識別図柄を停止させて表示することで、当否判定結果を報知する表示装置と、前記表示装置に所定のインサート画像が表示される度に、前記複数種の識別図柄が一つ送られる図柄進行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。

【0006】

10

20

30

40

50

このように、インサート画像が表示される回数と、識別図柄が送られる回数がリンクするから、識別図柄の送られた回数が分かりやすい。つまり、インサート画像が表示される回数が多くなるほど、識別図柄が送られる回数が多くなるという趣向性の高い演出を実行することが可能である。

【0007】

前記複数種の識別図柄のうちのいずれかである特定図柄が停止または仮停止したときに発生する特定演出が設定されており、前記インサート画像が一または複数回表示されることで前記特定演出が発生した場合、前記インサート画像の表示回数によって、当該特定演出の後、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なるとよい。

【0008】

このように、特定演出が発生する際、インサート画像の表示回数、すなわち識別図柄が送られる回数が、特定演出後の遊技の進行（遊技者に有利な事象が発生する蓋然性）を示唆するものとすれば、単に識別図柄が送られていくような演出と比較し、当該示唆が分かりやすいものとなる。つまり、単に識別図柄が送られていくような演出であると、識別図柄の送り回数が分かりにくいし、当該回数に対する注目の度合も低くなるが、識別図柄の送りとリンクするインサート画像が表示されるため、識別図柄の送り回数が分かりやすいし、識別図柄の送り回数（インサート画像の表示回数）が遊技に関する何らかの示唆を行っているということを遊技者に気づかせやすい（当該回数に対する遊技者の興味を高めることができる）。

【0009】

前記インサート画像が表示される前の状態において、前記特定演出の発生に至るまでに必要な前記インサート画像の表示回数に応じて、前記特定演出が発生する蓋然性が異なるとよい。

【0010】

このように、特定演出の発生に至るまで必要なインサート画像の表示回数、すなわち識別図柄の送り回数が、特定演出が発生する蓋然性を示唆するものとすれば、単に識別図柄が送られていくような演出と比較し、当該示唆が分かりやすいものとなる。つまり、単に識別図柄が送られていくような演出であると、識別図柄の送り回数が分かりにくいし、当該回数に対する注目の度合も低くなるが、識別図柄の送りとリンクするインサート画像が表示されるため、識別図柄の送り回数が分かりやすいし、識別図柄の送り回数（インサート画像の表示回数）が遊技に関する何らかの示唆を行っているということを遊技者に気づかせやすい（当該回数に対する遊技者の興味を高めることができる）。

【0011】

前記インサート画像が一または複数回表示されることで前記特定演出が発生した場合、前記インサート画像の表示回数が多いときほど、当該特定演出の後、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高くなるように設定されており、前記インサート画像が表示される前の状態において、前記特定演出の発生に至るまでに必要な前記インサート画像の表示回数が少ないとほど、前記特定演出が発生する蓋然性が高くなるように設定されているといい。

【0012】

このように、特定演出の発生に至るまでに必要なインサート画像の表示回数、すなわち識別図柄の送り回数が少ないとには特定演出が発生しやすいが、特定演出後は遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が低く、特定演出の発生に至るまでに必要なインサート画像の表示回数、すなわち識別図柄の送り回数が多いときには特定演出が発生しにくいか、特定演出後は遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高くなるように設定されていれば、特定演出の発生しやすさに対する示唆と、特定演出後の後に有利な事象が発生する蓋然性の示唆とが逆の関係にある趣向性の高い演出とすることが可能である。そして、これらの示唆は、識別図柄の送り回数によるものであるため、当該回数を分かりやすくすること、当該回数が何らかの示唆を行っているということを遊技者に気づかせやすくすること等を、インサート画像によって実現する意義が大きい。

10

20

30

40

50

【発明の効果】**【0013】**

本発明にかかる遊技機によれば、識別図柄の動作態様によって遊技の趣向性を高めることが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0014】**

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】(a)は表示装置の表示領域に表示される識別図柄や保留図柄を示した図であり、(b)は識別図柄群を構成する識別図柄の一覧を示したものである。

【図3】図柄進行演出の基本的な構成を説明するための図である。

10

【図4】図柄進行演出から擬似連続演出に至る演出の一例を示した図である。

【図5】擬似連続演出に至るまでに必要なインサート画像の表示回数と大当たり信頼度の関係、擬似連続演出に至るまでに必要なインサート画像の表示回数と擬似連続演出が発生する蓋然性の関係を説明するための表である。

【図6】図柄進行演出が適用された先読み演出の一例を示した図である。

【発明を実施するための形態】**【0015】**

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。

【0016】

20

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。

【0017】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウトロ907などが設けられている。各種演出を実行する表示装置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、図2(a)、図3、図4、図6には、表示領域911の全部または一部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)。

30

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

40

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。

【0021】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板(本実施形態では主制御基板)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っていてもよい)。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に、大当たりとなる場合には、識別図柄10(図2(a)参照)が所定の組み合わせ(例

50

えば同じ図柄の三つ揃い)となって表示装置91の表示領域911に表示され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。識別図柄10は、ある当否判定結果を報知する演出の開始とともに変動を開始し(変動表示され)、最終的に当否判定結果を踏まえた組み合わせで停止することとなる。本実施形態では、複数種の識別図柄10から構成される識別図柄10群(図2(b)参照)が三つ変動表示され、それぞれの識別図柄10群から選択されて停止した識別図柄10の組み合わせによって当否判定結果が報知される。

【0022】

本実施形態では、上記当否判定のための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(識別図柄10の変動が開始される)こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、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。未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値(当該数値のそれぞれに対応するものが「保留」である)の最大の記憶数(最大保留数)は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、一種の始動入賞口904につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。

10

【0023】

本実施形態では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値(当否判定に関する情報)のそれぞれに対応するマークである保留図柄80が、表示装置91の表示領域911に表示される(図2(a)参照)。具体的には、当否判定を実行するための数値が取得された順に並ぶよう、保留図柄80が表示装置91の表示領域911に表示される。

20

【0024】

本実施形態にかかる遊技機1は、上記識別図柄10を用いた演出である図柄進行演出が実行可能である。以下、図柄進行演出について説明する。なお、どのような内容の図柄進行演出を実行するかは、上記数値を踏まえて、図示されない演出制御基板によって決定、制御されることとなる(当該演出制御基板が、本発明における演出実行手段に相当する)。

30

【0025】

上述したように、当否判定結果を報知する識別図柄10として、複数種の図柄が設定されている。本実施形態では、「1」から「9」までの数字を含む図柄が設定されている(図2(b)参照)。なお、各図では、各識別図柄10は当該数字のみを含むものとして表示するが、当該数字とともにキャラクタやマーク等を含むものであってもよい。ある当否判定結果を報知するに際し、当該識別図柄10群は表示領域911に変動表示され、最終的には当否判定結果を踏まえて選択された所定の組み合わせで停止する。識別図柄10群は、基本的には(特殊な演出が実行される場合を除き)所定の順番でスクロールするよう表示される。本実施形態では、「1」「2」「3」...「9」「1」「2」というように、数字の順に表示される。

40

【0026】

識別図柄10群の変動態様としては種々考えられる。本実施形態における図柄進行演出は、当該変動態様(図柄が切り替わる態様)の一つと捉えることもできる。以下、図柄進行演出の一例を説明する。なお、以下で説明する「仮停止」とは、ある識別図柄10群から選択された一つの識別図柄10が停止したかのように見せかける態様(例えば、図柄が完全に停止せず、わずかに動き続けている態様)をいう。つまり、「仮停止」段階においては、ある識別図柄10群から選択された一つの識別図柄10として確定していないということである。一方、「停止」とは、ある識別図柄10群から選択された一つの識別図柄

50

10として確定した状態をいう。また、本実施形態では、三つの識別図柄10群のそれから選択された識別図柄10の組み合わせによって当否判定結果が報知されることとなるが、遊技者側から見て左側に表示される識別図柄（識別図柄群）を左識別図柄10L（左識別図柄10L群）と、遊技者側から見て右側に表示される識別図柄（識別図柄群）を右識別図柄10R（左識別図柄10L群）と、遊技者側から見て左識別図柄10L（左識別図柄10L群）と右識別図柄10R（右識別図柄10R群）の間に表示される識別図柄（識別図柄群）を中識別図柄10C（中識別図柄10C群）と称する。

【0027】

ある当否判定結果を報知するため、三つの識別図柄10群が変動を開始する。そして、左識別図柄10L群から選択されたある左識別図柄10Lが仮停止し、右識別図柄10R群から選択されたある右識別図柄10Rが仮停止する。その後、中識別図柄10C群から選択されたある中識別図柄10Cが仮停止する。本実施形態では、中識別図柄10Cとして「7」の図柄が仮停止した場合には、いわゆる擬似連続演出（本発明における特定演出に相当する）が発生することになっている。擬似連続演出は、変動表示されていた識別図柄10が停止したように見せかけて（つまり、仮停止させて）、再び変動を開始することを一または複数回繰り返す演出である。当該擬似連続演出の発生回数により、対象の当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する。

【0028】

本実施形態では、図柄進行演出は、擬似連続演出が発生する可能性があることを示す一つの演出として実行される。具体的には、中識別図柄10Cとしてある図柄が仮停止（図3（a）参照）した後、表示領域911にインサート画像20を表示する（図3（b）参照）とともに、仮停止した中識別図柄10Cを一つ送る（進行させる）（図3（c）参照）演出である。インサート画像20の表示回数と、中識別図柄10Cの送り回数は一致する。つまり、例えば中識別図柄10Cを三つ送ることが決定された場合には、インサート画像20の表示と中識別図柄10Cを一つ送る表示とを三回繰り返すこととなる。インサート画像20は、識別図柄10を一つ送る契機となるかのような画像であるともいえる。

【0029】

インサート画像20の態様はどのようなものであってもよい。本実施形態におけるインサート画像20は、あたかも表示領域911を分断するように表示される線状の画像（動画）である。なお、インサート画像20は毎回同じでなくてもよい。本実施形態では、一連の図柄進行演出において、複数回のインサート画像20を表示する場合には、角度の異なるインサート画像20が表示される。具体的には、右側から左側に向かって斜めに伸びるように表示されるインサート画像20と、左側から右側に向かって斜めに伸びるように表示されるインサート画像20が交互に表示される。このように、あるインサート画像20と、その後に表示されるインサート画像20の態様が異なるものとすることで、インサート画像20の表示回数を分かりやすくすることが可能である。

【0030】

例えば、図4に示すように、中識別図柄10Cが「5」で停止した場合（図4（a）参照）、擬似連続演出の発生までは後二回の図柄送りが必要になる。つまり、一回目のインサート画像20が表示されて（図4（b）参照）仮停止する中識別図柄10Cが「5」から「6」に変化し（図4（c）参照）、その後二回目のインサート画像20が表示されて（図4（d）参照）仮停止する中識別図柄10Cが「6」から「7」へ変化した場合（図4（e）参照）には、擬似連続演出の発生（図4（f）参照）に至ることとなる。なお、このような演出が発生する場合、途中の中識別図柄10C（本例でいう「6」）は明確に表示されなくてもよい。インサート画像20が連続的に表示され、「5」であった中識別図柄10Cが「7」に変化するような演出態様としてもよい。

【0031】

内部的に擬似連続演出の発生が否定されている場合には、インサート画像20が全く表示されない（図柄進行演出が実行されない）か、一回のインサート画像20が表示されて中識別図柄10Cとして「6」が表示された状態で図柄進行演出が終了する。本実施形態

10

20

30

40

50

では、そのまま各識別図柄 10 が「停止」して、対象の当否判定結果がはずれであることが報知される。

【0032】

図柄を進行させる契機となるような何らかの画像が表示されることで、一旦停止したかのように見える図柄が進行する公知の演出は種々知られているが、図柄を進行させる契機となる画像の態様は図柄の進行の程度と関係なく毎回同じであるものが多い。一方、本実施形態では、インサート画像 20 が表示される回数と、識別図柄 10 が送られる回数がリンクするから、識別図柄 10 の送られた回数が分かりやすい。つまり、インサート画像 20 が表示される回数が多くなればなるほど、識別図柄 10 が送られる回数が多くなるという趣向性の高い演出を実行することが可能である。

10

【0033】

図柄進行演出と遊技者にとって有利な事象が発生する蓋然性の関係性について説明する。なお、本実施形態における遊技者によって有利な事象は、いわゆる大当たりである。つまり、以下では、図柄進行演出と当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、大当たり信頼度と称することもある）の関係性について説明する。ただし、図柄進行演出が示唆するものは、大当たり信頼度に限られるわけではない。

【0034】

図 5 に示すように、本実施形態では、図柄進行演出において、インサート画像 20 が表示された回数が多いほど、大当たり信頼度が高くなるように設定されている。つまり、一旦仮停止した中識別図柄 10 C の送り回数が多いときほど、大当たり信頼度が高くなるように設定されている。本実施形態では、図柄送り演出が発生した結果、擬似連続演出に移行しなかった場合には当否判定結果がはずれとなるため、擬似連続演出に移行する場合にはインサート画像 20 が表示された回数が多いほど遊技者にとって喜ばしい状況であるといえる。

20

【0035】

本実施形態では、インサート画像 20 が表示される回数は最大三回に設定されている。つまり、最大の図柄送り回数は三回である。そうすると、図柄進行演出を経由して擬似連続演出に移行する可能性があるのは、最初に中識別図柄 10 C として「4」「5」「6」のいずれかが仮停止した場合ということになる。そして、最初に中識別図柄 10 C として「4」が停止した場合には三回の図柄送り、「5」が停止した場合には二回の図柄送り、「6」が停止した場合には一回の図柄送りにより、擬似連続演出が発生することになる。したがって、最初に「4」が仮停止して擬似連続演出に至った場合が最も大当たり信頼度が高く、最初に「6」が仮停止して擬似連続演出に至った場合が最も大当たり信頼度が低いということになる。

30

【0036】

このように、擬似連続演出が発生する際、インサート画像 20 の表示回数、すなわち識別図柄 10 が送られる回数が、擬似連続演出後の遊技の進行（遊技者に有利な事象が発生する蓋然性）を示唆するものとすれば、単に識別図柄 10 が送られていくような演出と比較し、当該示唆が分かりやすいものとなる。つまり、単に識別図柄 10 が送られていくような演出であると、識別図柄 10 の送り回数が分かりにくいし、当該回数に対する注目の度合も低くなるが、識別図柄 10 の送りとリンクするインサート画像 20 が表示されるため、識別図柄 10 の送り回数が分かりやすいし、識別図柄 10 の送り回数（インサート画像 20 の表示回数）が遊技に関する何らかの示唆を行っているということを遊技者が気づくきっかけになりやすい。

40

【0037】

一方、図 5 に示すように、図柄進行演出と擬似連続演出の間には、インサート画像 20 が表示される前の状態において、擬似連続演出の発生に至るまでに必要なインサート画像 20 の表示回数が少ないほど、擬似連続演出が発生する蓋然性が高くなるように設定されている。上述したように、本実施形態では、インサート画像 20 の最大表示回数は三回であるから、擬似連続演出に至る可能性があるのは、最初に中識別図柄 10 C として「4」

50

「5」「6」のいずれかが仮停止した場合である。最初に中識別図柄10Cとして「4」が停止した場合には三回の図柄送り、「5」が停止した場合には二回の図柄送り、「6」が停止した場合には一回の図柄送りが、擬似連続演出に至るまで必要になる。したがって、最初に「4」が仮停止した場合が最も擬似連続演出に移行する蓋然性が低く、最初に「6」が仮停止した場合が最も擬似連続演出に移行する蓋然性が高いということになる。

【0038】

このように、擬似連続演出に至るまで必要なインサート画像20の表示回数、すなわち識別図柄10の送り回数が、擬似連続演出が発生する蓋然性を示唆するものとすれば、単に識別図柄10が送られていくような演出と比較し、当該示唆が分かりやすいものとなる。つまり、単に識別図柄10が送られていくような演出であると、識別図柄10の送り回数が分かりにくいし、当該回数に対する注目の度合も低くなるが、識別図柄10の送り回数が分かりやすいし、識別図柄10の送り回数（インサート画像20の表示回数）が遊技に関する何らかの示唆を行っているということを遊技者が気づくきっかけになりやすい。

10

【0039】

図柄進行演出と大当たり信頼度の関係と、図柄進行演出と擬似連続演出の関係を踏まえると、以下のようなこともいえる。図柄進行演出が発生した場合、遊技者は擬似連続演出に移行することを願う。その点のみを考えれば、最初に「6」の中識別図柄10Cが仮停止することが最も好ましく、最初に「4」の中識別図柄10Cが仮停止することが最も好ましくない状況であるといえる。しかし、大当たり信頼度を考慮すると、最初に「4」の中識別図柄10Cが仮停止することが最も好ましく、最初に「6」の中識別図柄10Cが仮停止することが最も好ましくない状況であるといえる。

20

【0040】

つまり、最初に「6」の中識別図柄10Cが仮停止した場合、擬似連続演出に移行しやすいが、その擬似連続演出を経て報知される当否判定結果が大当たりとなる蓋然性は低く、最初に「4」の中識別図柄10Cが仮停止した場合、擬似連続演出に移行しにくいが、その擬似連続演出を経て報知される当否判定結果が大当たりとなる蓋然性は高いといえる。つまり、擬似連続演出に移行する蓋然性の高さと、擬似連続演出後に大当たりとなる蓋然性の高さが逆の関係性にあって、遊技者にとっては擬似連続演出に至るまでに必要なインサート画像20の表示回数が多い方が良いのか、少ない方が良いのか（または中間が良いのか）微妙なところである。このように、複数設定される図柄進行演出のスタート地点（最初に仮停止する中識別図柄10Cの種類）の良し悪しを評価する複数の概念が全く逆の関係性にあるから、演出が単純なものとなってしまうことが抑制される。

30

【0041】

そして、従来であれば明確に把握することが困難であった図柄の送り回数というものが、本実施形態ではインサート画像20の回数によって把握することができるから、上記のような法則性を知っている、またはそのような法則性があるのではないかと感じている遊技者にとっては、遊技をより面白くするものとしてインサート画像20が作用する。また、上記のような法則性を知らない遊技者に対しても、図柄の送り回数（インサート画像20の表示回数）というものが、何かを示唆しているのではないかと気づくきっかけとなるという点において意義がある。

40

【0042】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態（およびその具体例等）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。

【0043】

例えば、上記実施形態にかかる遊技機1は、いわゆるぱちんこ遊技機であるが、上記図柄変化演出をスロットマシン等、他の遊技機の演出として適用することも可能である。

【0044】

上記実施形態では、擬似連続演出に至るかどうかを示す演出として図柄進行演出が設定

50

されていることを説明したが、図柄進行演出の利用態様としてはこのようなものに限られない。例えば、いわゆる先読み演出に至るかどうかを示す演出として図柄進行演出を利用することができます。先読み演出は、ある当否判定結果を報知する演出の少なくとも一部として、それより前に当否判定結果の報知が完了する演出を利用するものである。つまり、本実施形態にかかる遊技機 1 のように、未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値のそれぞれに対応する「保留」（保留図柄 80）が設定されるものにおいて実行することができる先読み演出に適用することが可能である。例えば、ある当否判定結果よりも先に報知が完了する当否判定結果を示す識別図柄 10 の組み合わせが、所定の組み合わせ（例えば、複数の識別図柄 10 のうちの二以上が同じ識別図柄 10 である組み合わせ）となつたときに、ある当否判定結果の大当たり信頼度が高まるような先読み演出が設定されている場合において、停止する識別図柄 10 が所定の組み合わせとなるかもしれないということを示す演出として、上記図柄進行演出を適用することが可能である。図 6 に示すように、変動中の残りの一つの識別図柄 10 が、所定回数送られた場合に先読み発生となる場合において、当該識別図柄 10 を進行させていく演出（図 6 (a) ~ (e) 参照）として、図柄進行演出を利用することができる。識別図柄 10 が所定回数送られた場合には先読み発生となり（図 6 (f) (g) 参照）、所定回数送られなかつた場合には先読み非発生となる（図 6 (h) 参照）。

10

【0045】

上記実施形態では、識別図柄 10 およびインサート画像 20 等、図柄進行演出に関連する各種画像は全てメインの表示装置 91（表示領域 911）に表示されることを説明したが、これらの各種画像が表示される表示装置はどのようなものであってもよい。例えば、識別図柄 10 が表示される表示装置と、インサート画像 20 が表示される表示装置が異なるものであってもよい。

20

【符号の説明】

【0046】

1 遊技機

10 識別図柄

10L 左識別図柄

10R 右識別図柄

10C 中識別図柄

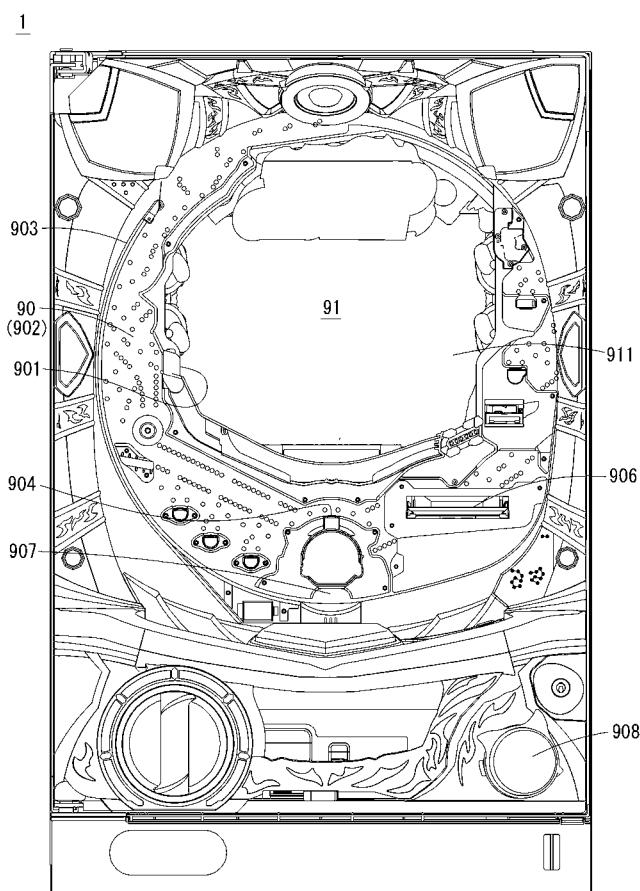
30

20 インサート画像

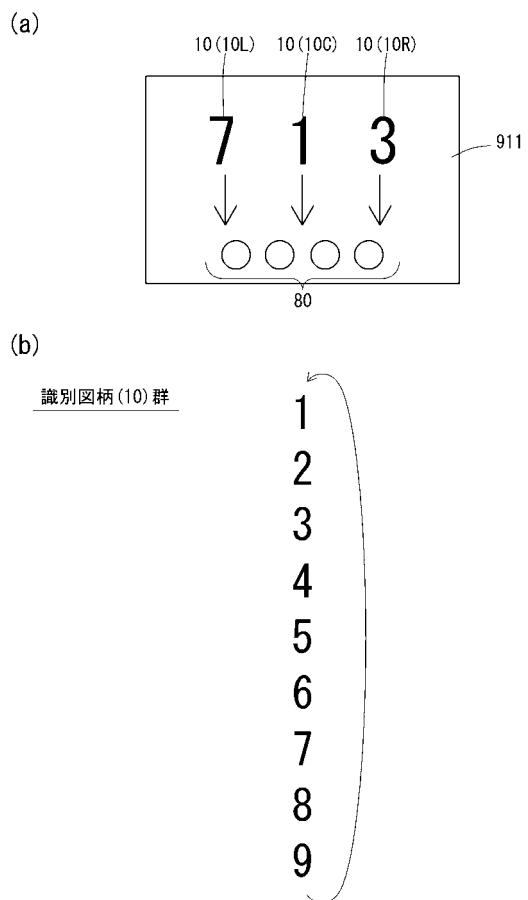
91 表示装置

911 表示領域

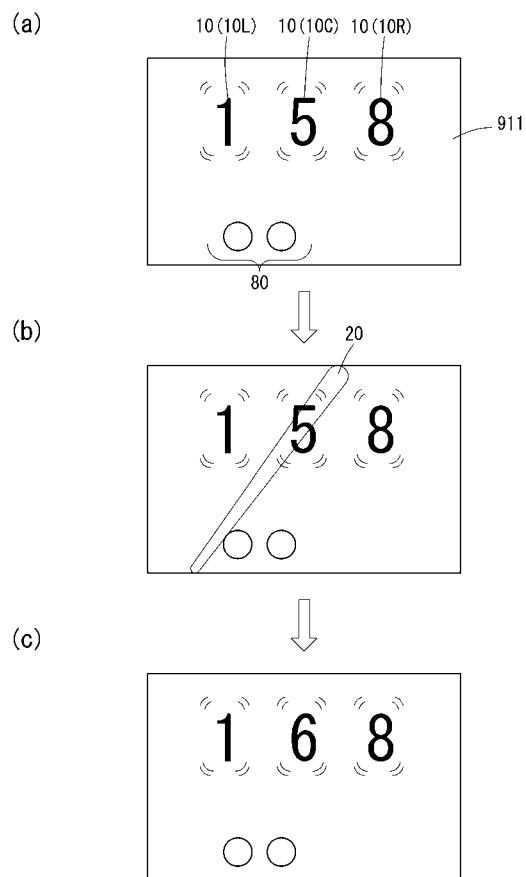
【図1】



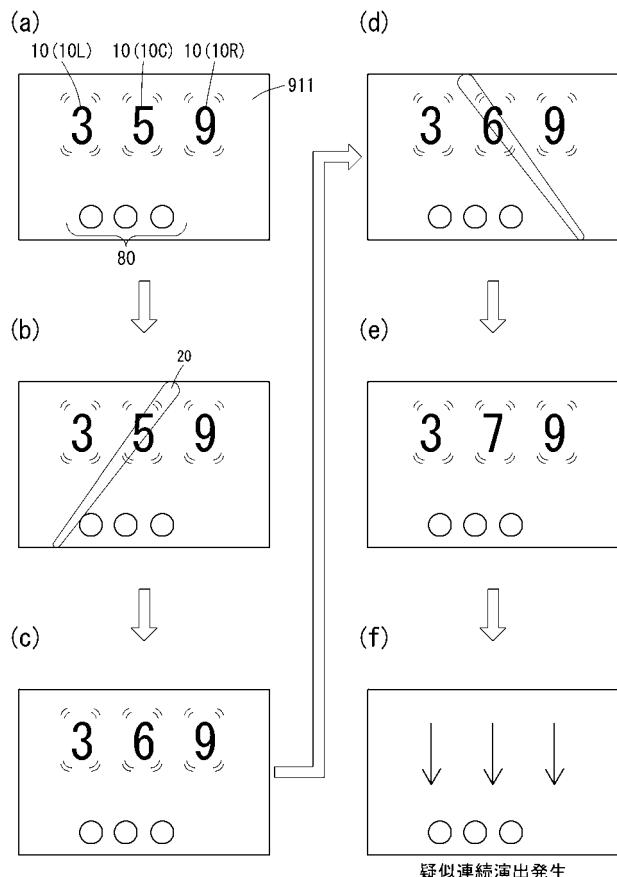
【図2】



【図3】



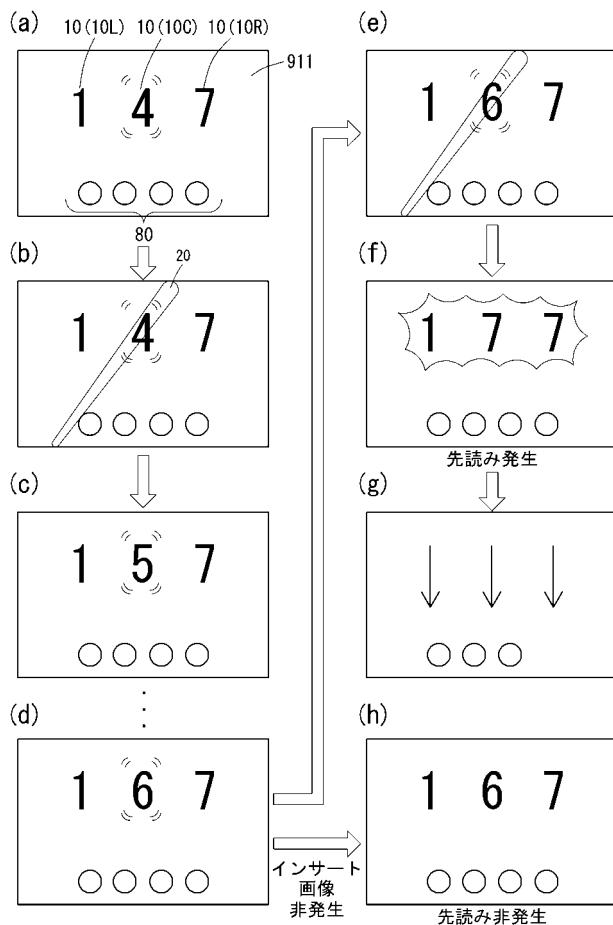
【図4】



【図5】

疑似連続演出に至るまで必要なインサート画像の表示回数	疑似連続演出発生時の大当たり信頼度	疑似連続演出が発生する蓋然性
1	低	高
2	中	中
3	高	低

【図6】



フロントページの続き

(72)発明者 藤原 海

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 CA28 CA30 CA47 CA48 CA72 CA77