

(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2020-48661

(P2020-48661A)

(43) 公開日 令和2年4月2日 (2020. 4. 2)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

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 1 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2018-178428 (P2018-178428)
 (22) 出願日 平成30年9月25日 (2018. 9. 25)

(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13号
 (74) 代理人 100112472
 弁理士 松浦 弘
 (74) 代理人 100202223
 弁理士 軸見 可奈子
 (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

最終頁に続く

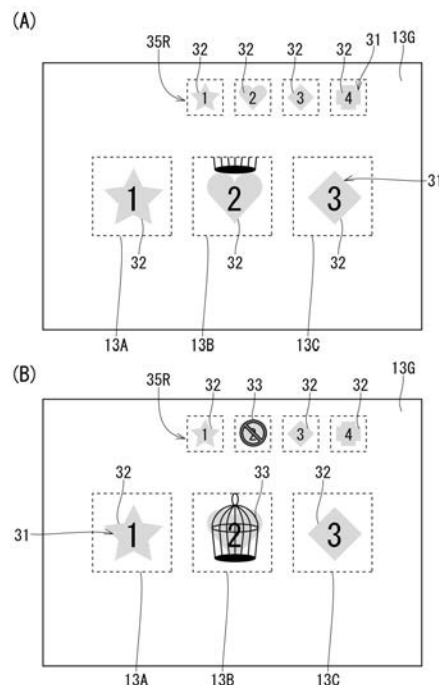
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】斬新な演出を提供可能な遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機 1 0 は、表示部 1 3 G で複数種類の図柄 3 1 を変動表示させた後、複数種類の図柄 3 1 を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機である。そして、複数種類の図柄 3 1 には、少なくとも 1 以上の停止表示する可能性のある第 1 図柄 3 2 が含まれる。

【選択図】図 4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示部で複数種類の図柄を変動表示させた後、前記複数種類の図柄を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機であって、

前記複数種類の図柄には、少なくとも 1 以上の停止表示する可能性のある第 1 図柄が含まれる遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技者が利益や特典を獲得する過程や獲得したか否かの結果の報知を演出して楽しませるものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 132975 号公報（段落 [0111]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

しかしながら、従来の演出に慣れてしまった遊技者のために斬新な演出を提供する遊技機の開発が求められている。

【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 の発明は、表示部で複数種類の図柄を変動表示させた後、前記複数種類の図柄を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機であって、前記複数種類の図柄には、少なくとも 1 以上の停止表示する可能性のある第 1 図柄が含まれる遊技機である。

【発明の効果】

30

【0006】

上記発明によれば、斬新な演出を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技盤の正面図

【図 3】図柄総数変化演出のイメージ図

【図 4】図柄総数変化演出のイメージ図

【図 5】ルーレット演出のイメージ図

【図 6】（A）パネルテーブル（B）演出回数対応表

40

【図 7】ルーレット演出のイメージ図

【図 8】ルーレット演出のフロー図

【図 9】ルーレット演出のフロー図

【図 10】ルーレット演出のフロー図

【図 11】移行予告演出のタイムチャート

【図 12】移行予告演出のイメージ図

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明する。図 1 に示されるように、本実施形態の遊技機 10 は、前面枠 10Z を前面に備え、その前面枠 10Z に形成されたガラス

50

窓 10 Wを通して、図 2 に示す遊技盤 11 の前面に形成された遊技領域 R1 が視認可能になっている。

【0009】

前面枠 10 Zのうちガラス窓 10 Wより下方には、上皿 26 と下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には、発射ハンドル 28 が備えられている。そして、発射ハンドル 28 が回転操作されると、上皿 26 に収容された遊技球が遊技領域 R1 に向けて弾き出される。

【0010】

図 2 に示されるように、遊技領域 R1 は、遊技盤 11 の前面から突出したガイドレール 12 に四方を囲まれることで形成されている。遊技領域 R1 の中央には、遊技盤表示窓 11 H が貫通形成されており、その遊技盤表示窓 11 H に遊技盤 11 の裏面側から表示装置 13 が対向している。表示装置 13 は、例えば、液晶モジュールで構成され、その前面が遊技に関する演出を行う表示画面 13 G となっている。表示画面 13 G には、後述する特別図柄当否判定の判定結果、その判定結果を示唆する演出等が表示される。

【0011】

遊技盤 11 の前面中央には、表示画面 13 G を囲むように表示装飾枠 23 が取り付けられている。表示装飾枠 23 は、遊技盤 11 の前面側から遊技盤表示窓 11 H に嵌め込まれて、遊技盤表示窓 11 H の内側に張り出すと共に、遊技盤 11 の前面から突出している。そして、遊技領域 R1 を流下する遊技球が、表示装飾枠 23 の前側を通過して表示装飾枠 23 の内側に進入しないように構成されている。

【0012】

表示装飾枠 23 の下側には、第 1 と第 2 の始動入賞口 14 A, 14 B が上下に並べて設けられ、それら始動入賞口 14 A, 14 B の左側には、ガイドレール 12 に沿って一般入賞口 20 が複数設けられている。表示装飾枠 23 の右側には、始動ゲート 18 が備えられている。また、表示装飾枠 23 の右下側、即ち、第 1 と第 2 の始動入賞口 14 A, 14 B の右側には、大入賞口 15 が設けられ、この大入賞口 15 のさらに右側にサイド入賞口 21 が備えられている。排出口 16 は、遊技領域 R1 の下端部には前方に開口した排出口 16 が備えられている。そして、上述した各入賞口 14 A, 14 B, 15, 20, 21 の何れにも入賞しなかった遊技球は、排出口 16 に全て取り込まれ、図示しない球回収装置に回収される。

【0013】

次に所要の各部位についてさらに詳説する。一般入賞口 20 及びサイド入賞口 21 は、所謂、ポケット構造をなし、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさに開口している。一般入賞口 20 又はサイド入賞口 21 へ遊技球が入球（入賞）すると、その遊技球は遊技盤 11 の裏側に取り込まれ、例えば、1 個の入球につき 15 個の賞球が上皿 26 に払い出される。

【0014】

始動ゲート 18 は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなしている。始動ゲート 18 を遊技球が通過すると、普通図柄当否判定が行われる。

【0015】

第 1 の始動入賞口 14 A は、一般入賞口 20 やサイド入賞口 21 と同様に、ポケット構造になっていて、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさで上方に開口している。第 2 の始動入賞口 14 B は、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさで前方に開口し、通常は、開閉扉 14 T にて前方が閉塞されることで、遊技球の入球（入賞）が規制されている。開閉扉 14 T は、上述した普通図柄当否判定の結果が当たりとなったときに、下端部を中心に回転して所定時間だけ前側に倒される。

【0016】

始動入賞口 14 A, 14 B に遊技球が入球（入賞）すると、所定個数の賞球が上皿 26 に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。その判定結果は、表示装置 13 の表示画面 13 G にて表示される。そして、特別図柄当否判定の結果が大当たりであると、大

10

20

30

40

50

当り遊技が実行される。

【0017】

各始動入賞口14A, 14Bに遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿26に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。即ち、本実施形態では、各始動入賞口14A, 14Bに遊技球が入球することで、特別図柄当否判定の判定権利が発生する。特別図柄当否判定の判定結果は、判定権利の使用に伴って、表示画面13Gで報知される。詳細には、判定権利が用いられると、表示画面13Gでは、判定結果の報知に先立って、判定結果に関連した判定演出が行われる。そして、判定結果が大当りの場合には、判定演出の終了後、大当り遊技状態となって大当り遊技が実行される。判定結果が外れの場合には、大当り遊技状態ではない通常の遊技状態が続く。

10

【0018】

大入賞口15は、横長矩形に形成されて、通常の遊技状態では、可動扉15Tにて閉塞されている。大当り遊技状態となって大当り遊技が行われると、可動扉15Tが所定期間に亘って前側に倒されて大入賞口15が開放し、可動扉15Tを案内して、大入賞口15に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口15に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿26に払い出される。大当り遊技では、予め設定された回数だけ大入賞口15が開放されるラウンド遊技が、実行される大当り遊技に応じた回数だけ実行される。1回のラウンド遊技は、予め定められた上限数の遊技球が大入賞口15に入球するか又は予め設定されたラウンド遊技時間が経過すると、終了する。

【0019】

20

< 図柄総数変化演出 >

本実施形態の遊技機10では、表示画面13Gは、特別図柄当否判定に関連した判定演出が表示される。具体的には、図3に示すように、表示画面13Gの中央部には、3つの特別図柄表示領域13A, 13B, 13Cが横並びに設けられている。これら各特別図柄表示領域13A~13Cには、複数種類の変動図柄31が上下方向にスクロール表示される。そして、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に「1」~「4」の数字が記された変動図柄31が停止表示される。そして、停止した変動図柄31の組合せにより、特別図柄当否判定の判定結果を報知するようになっている。具体的には、特別図柄表示領域13A~13Cに表示される変動図柄31が全て同じ図柄(ゾロ目)の場合に、大当りであることを示し、特別図柄表示領域13A~13Cに表示される変動図柄31がゾロ目以外の組合せの場合に、外れであることを示すようになっている。

30

【0020】

ここで、本実施形態の変動図柄31は、停止表示される可能性のある第1変動図柄32と、停止表示される可能性のない第2変動図柄33(図3(B)参照)と、を備えている。

【0021】

第1変動図柄32と第2変動図柄33は、特別図柄表示領域13A, 13B, 13Cで変動表示されるときに、区別可能な態様で表示されている。具体的には、第2変動図柄33は、第1変動図柄32に禁止マークが重ねて表示されてなる。これにより、遊技者が、変動図柄31が第1変動図柄32であるか第2変動図柄33であるかを容易に確認することができる。

40

【0022】

また、本実施形態の遊技機10は、遊技の進行に伴い、変動表示される第1変動図柄32の種類が減少する図柄総数変化演出を備えている。

【0023】

図柄総数変化演出では、第1変動図柄32の総数が段階的に減少する構成となっていて、第1変動図柄32が第2変動図柄33に変化する図柄変化演出が複数回実行可能な構成となっている。

【0024】

具体的には、図4(A)に示されるように、図柄変化演出では、特別図柄表示領域13

50

A, 13B, 13Cで変動表示されている変動図柄31が仮停止すると、図4(A)及び図4(B)に示されるように、対象となる特別図柄表示領域13Bに表示されている第1変動図柄32と同じイラストに檻のイラストが重ねて表示される演出が実行されて、第1変動図柄32が第2変動図柄33に変化する。そして、第1変動図柄32の1つが第2変動図柄33に変化した状態で、再度、特別図柄表示領域13A, 13B, 13Cで変動表示される。そして、図柄変化演出が複数回繰り返されると、第1変動図柄32の種類が減少し、より変動図柄がゾロ目になりやすくなる。なお、特別図柄表示領域13A, 13B, 13Cの何れか1つ又は2つの変動表示される変動図柄31が仮停止する構成であってもよいし、仮停止した複数の変動図柄31を、第1変動図柄32から第2変動図柄33に変化させる構成であってもよい。

10

【0025】

さらに、表示画面13Gの上部には、変動図柄31の一覧を表示する図柄一覧表示領域35Rが設けられている。これにより、遊技者は、変動図柄31の種類及びその総数を把握することができる。

【0026】

また、図柄一覧表示領域35Rには、第1変動図柄32と第2変動図柄33とが異なる態様で表示される構成となっている。即ち、遊技者は第1変動図柄32と第2変動図柄33との比率から、変動図柄31が全て第1変動図柄32である通常の特別図柄判定と比べて、どのくらい有利な状態であるかを把握することが可能となる。なお、本実施形態の遊技機10は、図柄一覧表示領域35Rに第2変動図柄33も表示される構成であったが、第1変動図柄32のみを表示する構成であってもよい。

20

【0027】

このように、本実施形態の遊技機10は、遊技の進行に伴い、第1変動図柄32が段階的に減少する構成となっているので、特別図柄表示領域13A, 13B, 13Cの全てが変動表示している最中であっても、ゾロ目を揃えやすい状態になっていることを遊技者に把握させることが可能となり、趣向性の向上を図ることができる。

【0028】

また、第1変動図柄32が第2変動図柄33に変化する図柄変化演出が仮停止のタイミングで実行されるので、図柄変化演出が本停止なのか遊技者は緊張感をもって遊技をすることができる。

30

【0029】

なお、上記実施形態では、遊技の進行に伴って第1変動図柄32の総数が減少する構成であったが、第1変動図柄32の総数が増加する構成であってもよい。このとき、ジョーカー図柄など、他の第1変動図柄32に変化可能な図柄を増加する構成であってもよい。

【0030】

また、上記実施形態では、変動図柄31が、停止する可能性のある第1変動図柄32と停止する可能性のない第2変動図柄33とを有する構成であったが、第1変動図柄32のみで構成されていてもよい。

【0031】

本実施形態の図柄減少演出は、1つの特別図柄判定にかかる報知前演出として1回又は複数回の図柄総数変化演出が実行される構成であったが、複数の特別図柄判定時に跨って図柄総数変化演出が実行される構成であってもよい。

40

【0032】

<ルーレット演出>

本実施形態の遊技機10では、表示画面13Gにおいて、特別図柄当否判定の結果が報知される前に、その結果を示唆する報知前演出が実行される。そして、遊技機10では、報知前演出の1つとして、ルーレット演出を備えている。

【0033】

図5に示すように、ルーレット演出は、表示画面13Gに表示された複数のパネル50, 50から、ルーレット演出の終了後に移行する演出を示すパネル50を選択する選択演

50

出を備えている。各パネル 5 0 は、特別図柄当否判定の結果及びルーレット演出の実行後に移行する演出の内容を示唆するものである。なお、以下では複数のパネル 5 0 のうち、選択演出で選択されるパネル 5 0 を第 1 パネル 5 1 といい、選択されないその他のパネル 5 0 , 5 0 を第 2 パネル 5 2 , 5 2 という。

【 0 0 3 4 】

図 6 (A) に示されるように、例えば、パネル 5 0 は 8 種類あり、各パネル 5 0 は、遊技者が特別図柄当否判定後により有利な遊技状態に移行する可能性の度合いを表す信頼度がそれぞれ異なる。そして、パネル 5 0 の信頼度が高いほど、選択演出で表示されるパネル 5 0 の種類である最終表示パネル数が多くなっている。具体的には、信頼度の高い「 ? 」、「激アツ」、「継続」のパネル 5 0 の場合、最終表示パネル数は 6 種類又は 4 種類の何れかから選択される。また、信頼度が中である「 S P 」、「バトル」のパネル 5 0 の場合、最終表示パネル数は 4 種類又は 2 種類の何れかから選択される。信頼度の低い「ストーリー」、「リーチ」、「チャンス」のパネル 5 0 の場合、最終表示パネル数は 2 種類又は演出キャンセル (0 種類) の何れかから選択される。

【 0 0 3 5 】

ここで、本実施形態におけるルーレット演出は、選択演出と、選択演出が実行される前に、表示画面 1 3 G に表示されるパネル 5 0 の種類を段階的に増やしていくパネル増加演出とを備えている。パネル増加演出は、第 1 パネル 5 1 の種類に応じて、そのパネル増加演出が実行される回数が異なっている。

【 0 0 3 6 】

また、図 6 (B) に示すように、パネル増加演出の回数は、最終表示パネル数に応じて、決定される。具体的には、最終表示パネル数が 6 種類の場合、パネル増加演出においてパネルの種類が 2 種類から 4 種類、4 種類から 6 種類と 2 段階で増加する構成となっている。最終表示パネル数が 4 種類の場合、パネル増加演出においてパネルの種類が 2 種類から 4 種類の 1 段階で増加し、最終表示パネル数が 2 種類の場合、パネル増加演出においてパネルの種類が 2 種類でそれ以上の増加がない構成になっている。

【 0 0 3 7 】

以下では、第 1 パネル 5 1 として「激アツ」が選択され、最終表示パネルが 6 種類である場合のルーレット演出の流れを説明する。

【 0 0 3 8 】

まず、図 7 (A) に示すように、第 1 ステップでは、普通図柄当否判定が開始すると、表示画面 1 3 G を左右に分割するような演出が行われる。次いで、図 7 (B) に示すように、第 2 ステップでは、表示画面 1 3 G に 2 つのパネル 5 0 が表示される。なお、本実施形態では、「リーチ」と「チャンス」のパネル 5 0 が表示される。

【 0 0 3 9 】

次いで、図 7 (C) に示すように、第 3 ステップで、2 つのパネル 5 0 の下方を分断する演出が行われ、図 7 (D) に示すように、第 4 ステップで、さらに 2 つのパネル 5 0 が追加表示される。なお、本実施形態では、「ストーリー」と「バトル」のパネル 5 0 が表示される。

【 0 0 4 0 】

次に、図 7 (E) に示すように、第 5 ステップで、表示画面 1 3 G の右側を分割する演出が行われ、図 7 (F) に示すように、第 6 ステップで、さらに 2 つのパネル 5 0 が追加表示される。なお、本実施形態では、「激アツ」と「 S P 」のパネル 5 0 が表示される。以上、第 1 ステップから第 6 ステップから、パネル増加演出が構成される。

【 0 0 4 1 】

次に、図 7 (G) に示すように、第 7 ステップでは、表示画面 1 3 G に表示された全てのパネル 5 0 が、ルーレット形式で順番に選択される。そして、図 7 (H) に示すように、第 8 ステップでは、一定時間経過後に 1 つのパネル 5 0 (第 1 パネル 5 1) が選択された状態で停止し、表示画面 1 3 G にクローズアップして表示される (図 7 (I))。以上、第 7 ステップ及び第 8 ステップから、選択演出が構成される。なお、本実施形態では、

10

20

30

40

50

「激アツ」のパネルが選択され、選択されたパネルに対応したイベントが、引き続き表示画面 1 3 G において実施される。なお、第 8 ステップで選択されなかったパネル 5 0 が第 2 パネル 5 2 である。

【 0 0 4 2 】

なお、最終表示パネル数が 4 種類の場合は、第 4 ステップの後に、選択演出に移行する構成であり、最終表示パネル数が 2 種類の場合は、第 2 ステップの後に、選択演出に移行する構成である。また、最終表示パネル数が 0 種類の場合は、第 1 ステップの後に、選択演出に移行せずに元の画面に戻る構成となっている。

【 0 0 4 3 】

ここで、本実施形態におけるルーレット演出では、第 4 ステップ、第 6 ステップで追加表示されるパネル 5 0 が、すでに表示されているパネル 5 0 よりも信頼度が高いものになるように制御プログラム P G 1 によって制御されている。また、選択演出で選択される第 1 パネル 5 1 は、第 2 パネル 5 2 よりも信頼度が高いものとなっている。以下、この制御プログラム P G 1 について、図 8 ~ 図 1 0 に示されるフローチャートを参照しながら詳説する。

【 0 0 4 4 】

図 8 に示されるように、まず、表示画面 1 3 G において普通図柄当否判定が開始されると、パネルテーブルに設定された全てのパネルから、第 1 パネル 5 1 の抽選が行われる (S 1 1) 。

【 0 0 4 5 】

次に、最終表示パネル数が抽選、設定される (S 1 2) 。最終表示パネル数は、第 1 パネル 5 1 の種類に応じて抽選される。次いで、最終表示パネル数が 0 か否かが判定される (S 1 3) 。最終表示パネル数が 0 である場合 (S 1 3 で Y e s) 、キャンセル演出を実行し (S 1 7) 、本処理を終了する。一方、最終表示パネル数が 0 以外である場合 (S 1 3 で N o) 、第 2 パネル 5 2 が選択される (S 1 4) 。なお、第 2 パネル 5 2 は、第 1 パネル 5 1 よりも信頼度が低いもの又は同等のものから選択される (図 6 (A) 参照) 。

【 0 0 4 6 】

図 9 に示されるように、第 2 パネル決定の処理 (S 1 4) では、まずステップ S 1 2 で決定した最終表示パネル数が 6 つであるか否かを判定する (S 2 1) 。最終表示パネル数が 6 つである場合 (S 2 1 で Y e s) 、パネルテーブルから、第 1 パネル 5 1 と信頼度が同等又は低いパネルから 5 つ設定して (S 2 2) 処理を抜ける。例えば、第 1 パネルが「激アツ」である場合、第 2 パネル 5 2 は「継続」、「S P」、「バトル」、「ストーリー」、「リーチ」、「チャンス」のなかから 5 つ選択される。

【 0 0 4 7 】

一方、最終表示パネル数が 6 つでない場合 (S 2 1 で N o) は、最終表示パネル数が 4 つであるかを判定する (S 2 3) 。最終表示パネル数が 4 つである場合、パネルテーブルから、第 1 パネルよりも信頼度が低いパネルを 3 つ選択して (S 2 4) 処理が終了する。一方、最終表示パネル数が 4 つでない場合 (即ち、最終表示パネル数が 2 つである場合) は、パネルテーブルから、第 1 パネルよりも信頼度が低いパネルを 1 つ選択して (S 2 5) 処理が終了する。

【 0 0 4 8 】

第 2 パネルが決定すると、次に、ルーレット演出で表示されるパネル 5 0 の表示順が決定される (S 1 5) 。図 1 0 に示されるように、表示パネルの表示順決定の処理 (S 1 5) では、まずステップ S 1 2 で決定した最終表示パネル数が 6 つであるか否かを判定する (S 3 1) 。最終表示パネル数が 6 つである場合 (S 3 1 で Y e s) 、パネル増加演出回数を 2 に設定し (S 3 2) 、ステップ 3 3 へ移行する。なお、以下では、表示されるパネル 5 0 の数が 2 から 4 に増加する演出を、第 1 パネル増加演出といい、表示されるパネル 5 0 の数が 4 から 6 に増加する演出を第 2 パネル増加演出という。

【 0 0 4 9 】

ステップ 3 3 では、第 3 パネル増加演出で表示するパネルを決定する (S 3 3) 。第 3

10

20

30

40

50

パネル増加演出で表示されるパネル 5 0 は、第 1 パネル 5 1 と全ての第 2 パネル 5 2 である。

【 0 0 5 0 】

次に、第 2 パネル増加演出で表示するパネル 5 0 を決定する (S 3 4)。具体的には、5 つの第 2 パネルから 4 つ選択される。

【 0 0 5 1 】

そして、第 1 パネル増加演出で表示するパネルを決定して (S 3 5)、処理が終了する。第 1 パネル増加演出で表示するパネルには、第 2 パネル増加演出で表示される 4 つの第 2 パネルのうち、信頼度が最も高いものを除いた 3 つから 2 つ選択される。例えば、図 7 の第 2 パネル増加演出では「チャンス」、「リーチ」、「ストーリー」、「バトル」のパネル 5 0 表示されるので、このうち最も信頼度が高い「バトル」を除く 3 つから、第 1 パネル増加演出で表示するパネル 5 0 が決定される。

10

【 0 0 5 2 】

一方、最終表示パネル数が 6 つでない場合は、最終表示パネル数が 4 つであるかを判定する (S 3 6)。最終表示パネル数が 4 つである場合、パネル増加演出回数を 2 つに設定して (S 3 7)、第 2 パネル増加演出で表示するパネル 5 0 を決定する (S 3 8)。第 2 パネル増加演出で表示されるパネルは、第 1 パネル 5 1 と全ての第 2 パネル 5 2 である。そして、第 1 パネル増加演出で表示するパネル 5 0 を決定して (S 3 9) 処理が終了する。具体的には、3 つの第 2 パネル 5 2 から 2 つ選択される。

20

【 0 0 5 3 】

最終表示パネル数が 4 つでない場合 (即ち、最終表示パネル数が 2 つである場合) は、パネル増加演出回数を 1 つに設定する (S 4 0)。そして、第 1 パネル増加演出で表示されるパネルに第 1 パネル 5 1 と第 2 パネル 5 2 を選択して (S 4 1)、処理を終了する。

【 0 0 5 4 】

以上のような処理が行われることでルーレット演出が実行開始されて (S 1 6)、制御プログラム P G 1 による処理が終了する。

【 0 0 5 5 】

このように、本実施形態の遊技機 1 0 では、ルーレット演出によって選択される第 1 パネル 5 1 が最初に決定されて、その他の選択候補である第 2 パネル 5 2 には、第 1 パネル 5 1 よりも信頼度が低いパネル 5 0 が設定されるようになっている。これにより、ルーレット演出では信頼度の最も高いパネル 5 0 が選択されるので、遊技者の気持ちを高揚させることができる。

30

【 0 0 5 6 】

また、パネル増加演出が進行する度に、より信頼度の高いパネル 5 0 が追加表示されるようになっているので、ルーレット演出に対する遊技者の期待感を向上させることができる。さらに、複数回ルーレット演出を実施する場合も、その都度第 1、第 2 のパネルや最終表示パネル数、及び表示順を決定するので、演出に多様性を持たせることも可能である。

【 0 0 5 7 】

本実施形態では、パネル増加演出の進行に伴って表示されるパネルの数が増加していたが、表示されるパネルの総数を各パネル増加演出で統一して、パネル増加演出の進行の度により期待度の高いパネルに置き換えてもよい。また、パネル増加演出の進行に伴って、表示されるパネルの総数を減らしてもよい。

40

【 0 0 5 8 】

また、本実施形態におけるルーレット演出は、パネル増加演出と選択演出とを有する構成であったが、選択演出のみで構成されていてもよい。

【 0 0 5 9 】

また、本実施形態におけるルーレット演出は、選択演出の前に、パネル 5 0 の種類が段階的に増えるパネル増加演出を有する構成であったが、パネル 5 0 の種類が段階的に減少するパネル減少ステップを有する構成であってもよい。この場合、期待度が低いパネルか

50

ら減少する構成であってもよい。

【0060】

＜移行予告演出＞

上述したように、本実施形態の遊技機10では、表示画面13Gにおいて、特別図柄当否判定の結果が報知される前に、その結果を示唆する報知前演出が実行される。報知前演出には、例えば、リーチ演出や、チャンス演出等が実行される。

【0061】

具体的には、通常の当否判定演出は、図2に示されるように、表示画面13Gの中央部に横並びに設けられている特別図柄表示領域13A～13Cに、複数種類の変動図柄31が上下方向にスクロール表示される。そして、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に「1」～「4」の数字が記された変動図柄31が停止表示される。そして、停止した変動図柄31の組合せにより、特別図柄当否判定の判定結果を報知するようになっている。

10

【0062】

そして、左右の変動図柄31、31の値が同じであるリーチ状態になると、遊技者にとってより有利な状態であることを示唆するリーチ演出などの報知前演出に発展する構成になっている。リーチ演出などの報知前演出では、特別なキャラクターが出てきたり、装飾部材が動作したりと、遊技者の目を引くような演出がされる。

【0063】

しかしがなら、報知前演出の出現頻度を増やすと、報知前演出に対する期待度が大きく下がってしまうため、報知前演出の回数を増やすことができず、演出がマンネリ化しやすいという問題があった。

20

【0064】

ここで、本実施形態の遊技機10は、図11に示されるように、通常の当否判定演出と報知前演出との間に実行される移行予告演出を有している。移行予告演出は、報知前演出に発展する場合(図11(A))と、報知前演出に発展せず通常の当否判定演出に戻る場合(図11(B))とがある。

【0065】

以下、移行予告演出の流れについて、図12に基づいて説明する。移行予告演出が実行されると、通常の当否判定演出の表示画面13G(図12(A))にフレーム70Wが表示される(図12(B))。移行予告演出におけるフレーム70Wは、そのフレーム70Wの内外との色や表示態様が明確に異なる構成であってもよいし、グラデーションやモザイクのようにフレーム70の内から外にかけて徐々に変化する構成であってもよい。また、フレーム70Wが明確な枠で形成され、フレーム70Wの内外の表示態様は同じであってもよい。

30

【0066】

そして、移行予告演出が進行すると、図12(C)に示されるように、フレーム70Wの大きさが変化(図12の例では縮小)する。また、フレーム70Wの大きさの変化に伴い、そのフレーム70Wの内側に表示されている変動図柄31も変化(図12の例では縮小)する。また、フレーム70Wは、その内側に表示されている変動図柄31とともに右に角度を変化させている。

40

【0067】

そして、さらに移行予告演出が進行すると、図12(D)及び図12(E)に示されるように、変化の度合いが徐々に大きくなり、通常の当否判定演出の表示画面13Gとの違いが大きくなっていく。

【0068】

そして、図12(F)に示されるように、フレーム70Wが爆発したり発光するなどの転換演出を経て、報知前演出に移行する構成になっている。なお、本実施形態の移行予告演出は、図12(B)から図12(E)まで進行すると、必ず報知前演出に移行する構成になっている。

50

【 0 0 6 9 】

一方、移行予告演出の途中で通常の当否判定演出に戻る場合もある。具体的に図 1 2 (D) から、通常の当否判定演出に戻る場合は、先ほどの進行とは逆に、図 1 2 (D) から図 1 2 (C)、図 1 2 (B) のように、通常の当否判定演出の表示画面 1 3 G に近づくようにフレーム 7 0 W の変化度合いが徐々に小さくなっていく構成になっている。

【 0 0 7 0 】

このように、本実施形態の遊技機 1 0 における移行予告演出は、報知前演出の前に移行予告演出を有する構成になっている。これにより、僅かな期待を遊技者に与えることが可能となり趣向性の向上を図ることができる。

【 0 0 7 1 】

また、本実施形態の移行予告演出は、通常の当否判定演出の表示画面から徐々に変化していく構成であり、報知前演出とは異なり変化当初は遊技者に大きな変化ではなく違和感として感じさせることができる。そして、その違和感が積み重なることによって変化として認識させることができる。また、変化当初はあくまで違和感として感じるので、通常の当否判定演出に戻った場合においてもチャンスを逸したというショックを大きく与えずに済む。

【 0 0 7 2 】

このように、本実施形態の遊技機 1 0 は、移行予告演出を備えているので、バラエティに富むものになり、趣向性の向上を図ることができる。

【 0 0 7 3 】

なお、本実施形態では、フレーム 7 0 W とその内側に表示されている変動図柄 3 1 がともに変化する構成であったが何れか一方のみが変化する構成であってもよいし、相対的に変化する構成であってもよい。また、角度の変化又は大きさの変化の何れか一方のみであってもよいし、フレーム 7 0 W とその内側の表示領域又は外側の表示領域が異なる動きをしてもよい。

【 0 0 7 4 】

また、図 1 2 (D) の移行予告演出から通常の当否判定演出に戻るときの進行速度を、図 1 2 (A) から図 1 2 (D) へと進行するときの進行速度と変えてもよい。例えば、図 1 2 (D) から図 1 2 (A) に戻るときの速度は、図 1 2 (A) から図 1 2 (D) に進行するときの速度の倍速であってもよい。

【 0 0 7 5 】

また、移行予告演出から通常の当否判定演出に戻る場合、例えば、図 1 2 (D) から通常の当否判定演出の表示画面 1 3 G に変化する構成であってもよい。

【 0 0 7 6 】

[他の実施形態]

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【 0 0 7 7 】

(1) 上記実施形態では、本発明を遊技機に適用した例を示したが、スロットマシンやアレンジボールに適用してもよい。

【 0 0 7 8 】

< 付記 1 >

(第 1 の発明群)

[発明 1]

表示部で複数種類の図柄を変動表示させた後、前記複数種類の図柄を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機であって、

前記複数種類の図柄には、少なくとも 1 以上の停止表示する可能性のある第 1 図柄が含まれ、

遊技の進行に応じて、前記変動表示される前記第 1 図柄の総数が変化する遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

発明 1 は、遊技の進行に応じて停止する可能性のある第 1 図柄の総数が変化する。すなわち、遊技の進行に応じて、遊技者は図柄の揃う確率が変化していることを認識することができる。

【 0 0 8 0 】

[発明 2]

前記第 1 図柄の総数は、遊技の進行に応じて、段階的に変化する発明 1 に記載の遊技機。

【 0 0 8 1 】

第 1 図柄の総数は発明 2 のように段階的に変化していてもよいし、徐々に変化していてもよく構成であってもよい。 10

【 0 0 8 2 】

[発明 3]

前記第 1 図柄の総数は、遊技の進行に応じて、減少する発明 2 に記載の遊技機。

【 0 0 8 3 】

発明 3 のように遊技の進行に応じて第 1 図柄の総数が減る構成であってもよいし、第 1 図柄の総数が増える構成であってもよい。

【 0 0 8 4 】

[発明 4]

前記複数種類の図柄には、停止表示する可能性がない第 2 図柄が含まれる発明 1 乃至 3 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。 20

【 0 0 8 5 】

第 2 図柄が表示されることで、停止することがない図柄についても把握することができる。

【 0 0 8 6 】

[発明 5]

前記第 1 図柄の数が減少することを報知する図柄減少演出を備える発明 1 乃至 4 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

【 0 0 8 7 】

図柄減少演出が行われることで、図柄総数の変化をより遊技者に認識させやすくなる。 30

【 0 0 8 8 】

[発明 6]

前記表示部には、前記図柄が表示される図柄表示領域が複数備えられている発明 1 乃至 5 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

【 0 0 8 9 】

図柄の総数が変化することによる複数の図柄表示領域の図柄が揃いやすさの変化を認識することができる。

【 0 0 9 0 】

[第 1 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：遊技機 1 0 図柄：変動図柄 3 1 第 1 図柄：第 1 変動図柄 3 2 第 2 図柄：第 2 変動図柄 3 3 図柄減少演出：図柄変化演出 図柄表示領域：特別図柄表示領域 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C 40

【 0 0 9 1 】

(第 2 の発明群)

[発明 1]

表示部で複数種類の図柄を変動表示させた後、前記複数種類の図柄を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機であって、

前記複数の図柄には、停止表示する可能性のある第 1 図柄と、停止表示する可能性のない第 2 図柄と、が備えられ、

前記第 1 図柄と、前記第 2 図柄とが異なる態様で表示されている遊技機。 50

【 0 0 9 2 】

停止する可能性のある第 1 図柄と、停止する可能性のない第 2 図柄とが異なる態様で表示されているので、遊技者はどの図柄が止まる可能性があるのか認識することができる。

【 0 0 9 3 】

[発明 2]

遊技の進行に応じて前記第 1 図柄は、前記第 2 図柄に変化可能である発明 1 に記載の遊技機。

【 0 0 9 4 】

第 1 図柄が第 2 図柄に変化する可能性があることで遊技者は変化の有無を予想して高揚感を得られる。

【 0 0 9 5 】

[発明 3]

前記第 1 図柄の数が前記第 2 図柄に変化することを報知する変化演出を備える発明 1 又は 2 に記載の遊技機。

【 0 0 9 6 】

変化演出が行われることで、図柄総数の変化をより遊技者に認識させやすくなる。

【 0 0 9 7 】

[発明 4]

前記表示部には、前記図柄が表示される図柄表示領域が複数備えられている発明 1 乃至 3 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

【 0 0 9 8 】

図柄の総数が変化することによる複数の図柄表示領域の図柄が揃いやすさの変化を認識することができる。

【 0 0 9 9 】

[第 2 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：遊技機 1 0 図柄：変動図柄 3 1 第 1 図柄：第 1 変動図柄 3 2 第 2 図柄：第 2 変動図柄 3 3 変化演出：図柄変化演出 図柄表示領域：特別図柄表示領域 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C

【 0 1 0 0 】

(第 3 の発明群)

[発明 1]

表示部で複数種類の図柄を変動表示させた後、前記複数種類の図柄を停止表示させて、当否判定結果を報知する図柄変動演出を備えた遊技機であって、

前記表示部には、前記図柄変動演出の実行中に、前記複数の図柄の全てを一覧表示する一覧表示領域が設けられている。

【 0 1 0 1 】

発明 1 によれば、図柄演出で変動している全ての図柄を認識することができる。

【 0 1 0 2 】

[発明 2]

前記複数の図柄には、停止表示する可能性のある第 1 図柄と、停止表示する可能性のない第 2 図柄と、が備えられ、

一覧表示領域には、前記第 1 図柄と、前記第 2 図柄とが異なる態様で表示されている発明 1 に記載の遊技機。

【 0 1 0 3 】

停止表示する可能性のある第 1 図柄と、停止表示する可能性のない第 2 図柄とを識別することができる。

【 0 1 0 4 】

[発明 3]

遊技の進行に応じて前記第 1 図柄は、前記第 2 図柄に変化可能である発明 2 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 5 】

また、発明 3 のように第 1 図柄が第 2 図柄に変化する可能性があることで遊技者は変化の有無を予想して高揚感を得られる。

【 0 1 0 6 】

[発明 4]

前記第 1 図柄の数が前記第 2 図柄に変化することを報知する変化演出を備える発明 3 に記載の遊技機。

【 0 1 0 7 】

変化演出が行われることで、図柄が変化したことを遊技者に認識させやすくなる。

【 0 1 0 8 】

10

[第 3 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：遊技機 1 0 図柄：変動図柄 3 1 第 1 図柄：第 1 変動図柄 3 2 第 2 図柄：第 2 変動図柄 3 3 変化演出：図柄変化演出 図柄表示領域：特別図柄表示領域 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C 一覧表示領域：図柄一覧表示領域 3 5 R

【 0 1 0 9 】

(第 4 の発明群)

[発明 1]

表示部に遊技の進行に応じてランダムに発生し得る当否判定演出が表示される遊技機であって、

前記当否判定演出は、通常判定演出と、前記通常判定演出よりも有利な状態であることを示唆する特殊判定演出と、前記通常判定演出から前記特殊判定演出に移行する可能性があることを示唆する移行予告演出と、を備える遊技機。

20

【 0 1 1 0 】

特殊判定演出に移行する可能性があることを示唆する移行予告演出を有しているので、遊技者に有利な状態になるかもしれないという期待感を持たせることができる。

【 0 1 1 1 】

[発明 2]

前記移行予告演出は、通常判定演出画面を段階的に変化させる演出である発明 1 に記載の遊技機。

【 0 1 1 2 】

30

移行予告演出が段階的に変化することで、特殊判定演出に移行する可能性が高いことを遊技者に実感させることができる。

【 0 1 1 3 】

[発明 3]

前記移行予告演出の後に、前記特殊判定演出に移行しない場合は、前記移行予告演出の途中で前記通常判定演出に戻る発明 1 又は 2 に記載の遊技機。

【 0 1 1 4 】

移行予告演出が途中で終了することがあるため、遊技者に移行予告演出の進行に注目させることができる。

【 0 1 1 5 】

40

[発明 4]

前記移行予告演出は、前記通常判定演出から前記特殊判定演出に移行するまでの間連続して実行される発明 1 乃至 3 の何れか 1 の発明に記載の遊技機。

【 0 1 1 6 】

[第 4 の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：遊技機 1 0 移行予告演出：移行予告演出 特殊判定演出：報知前演出 通常判定演出：通常の当否判定演出

【 0 1 1 7 】

(第 5 の発明群)

[発明 1]

50

表示部に表示された複数のパネルから、１つのパネルが選択されるルーレット演出を備える遊技機であって、

前記複数のパネルは、前記ルーレット演出の実行後に通常の遊技状態よりも有利な特典遊技状態へ移行する可能性の度合いである信頼度が異なる各前記パネルから構成され、

遊技の進行に伴って、表示される前記複数のパネルのうち、前記信頼度が高い前記パネルの占める割合が高くなる遊技機。

【０１１８】

発明１によれば、遊技の進行に応じて、信頼度の高いパネルの割合が増えていくので、より有利な状況になっていくことを遊技者が実感することができる。

【０１１９】

[発明２]

前記パネルの総数は、遊技の進行に伴って増加する発明１に記載の遊技機。

【０１２０】

発明２によれば、遊技の進行に伴ってパネルの総数が増加するので、信頼度の低いパネルも残しつつ、信頼度の高いパネルの割合が増えることとなるので、緊張感を持たせつつ期待感を向上させることができる。

【０１２１】

[発明３]

増加する前の前記パネルよりも、信頼度の高い前記パネルが少なくとも１つ以上増加する発明２に記載の遊技機。

【０１２２】

より信頼度の高いパネルの割合が増えることとなるので、期待感を向上させることができる。

【０１２３】

[発明４]

前記パネルの総数は、遊技の進行に伴って減少する発明１に記載の遊技機。

【０１２４】

[発明５]

減少する前の前記複数のパネルのうち、信頼度の低い前記パネルが少なくとも１つ以上減少する発明４に記載の遊技機。

【０１２５】

発明４及び発明５によれば、信頼度の低いパネルが減っていく構成となるので、期待感を向上させることができる。

【０１２６】

[発明６]

前記パネルの総数は、段階的に変化していく発明１乃至５の何れか１の発明に記載の遊技機。

【０１２７】

発明６によれば、パネル総数の変化を段階的に楽しむことができる。

【０１２８】

[第５の発明群の発明の構成要素と実施形態上の各部位との対応関係]

遊技機：遊技機１０ パネル：パネル５０ 第１パネル：第１パネル５１ 第２パネル：第２パネル５２

【符号の説明】

【０１２９】

１０ 遊技機

１３Ｇ 表示画面

１３Ａ～１３Ｃ 特別図柄表示領域

３１ 変動図柄

３２ 第１変動図柄

10

20

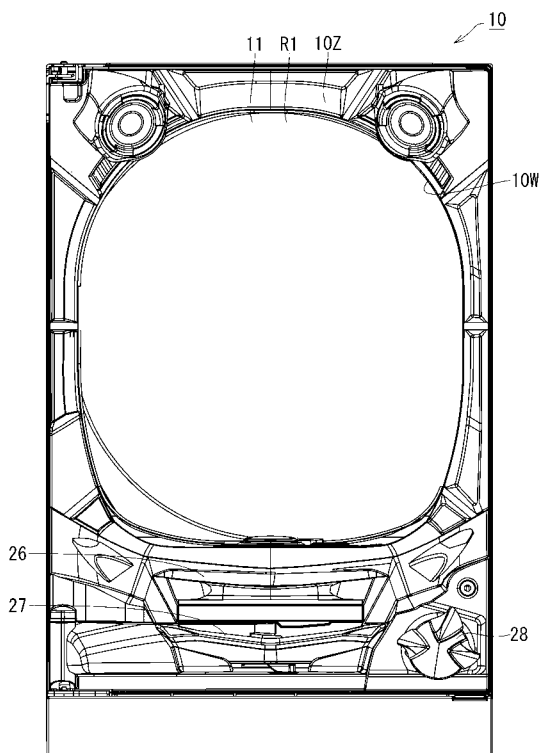
30

40

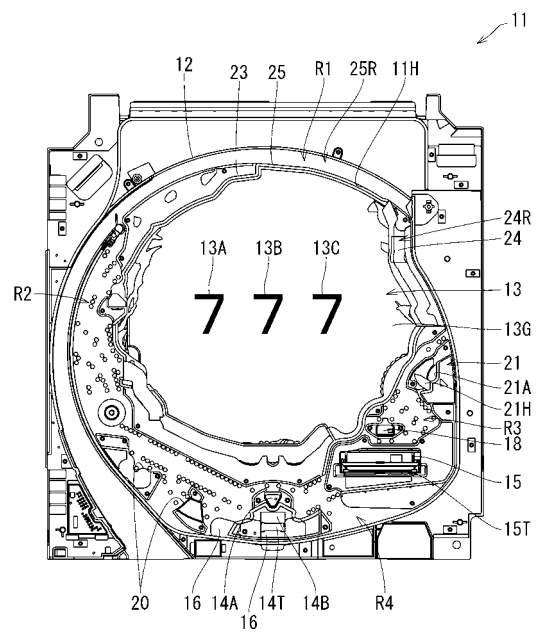
50

- 3 3 第 2 変動図柄
- 3 5 R 図柄一覧表示領
- 5 0 パネル
- 5 1 第 1 パネル
- 5 2 第 2 パネル

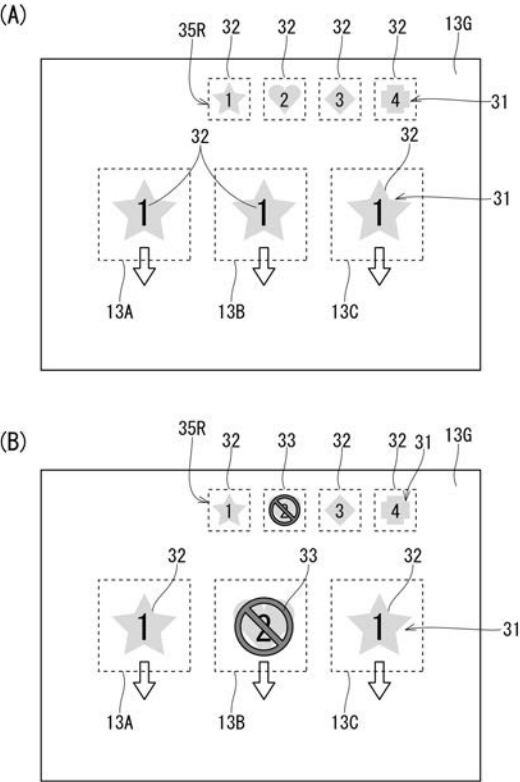
【 図 1 】



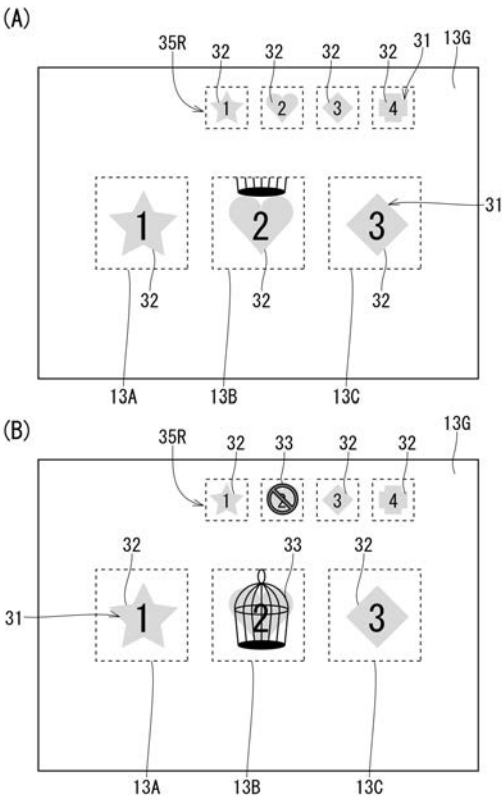
【 図 2 】



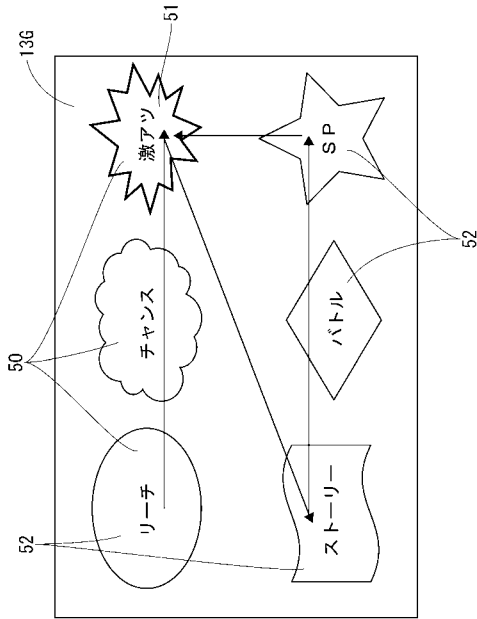
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

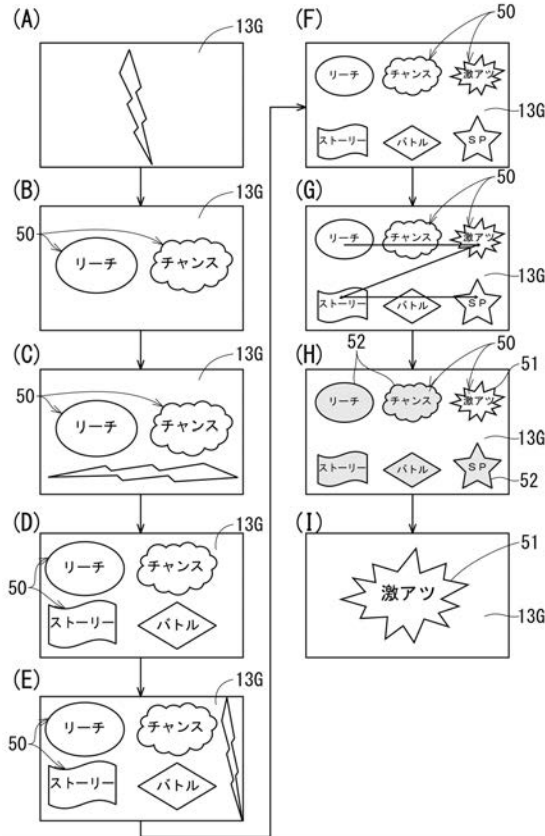
(A)

選択パネル名	信頼度	最終パネル表示数
?	高い	1
激アツ	高い	2
継続	高い	3
SP	中	4
バトル	中	5
ストーリー	中	6
リーチ	低い	7
チャンス	低い	8
		6 or 4
		4 or 2
		2 or 0

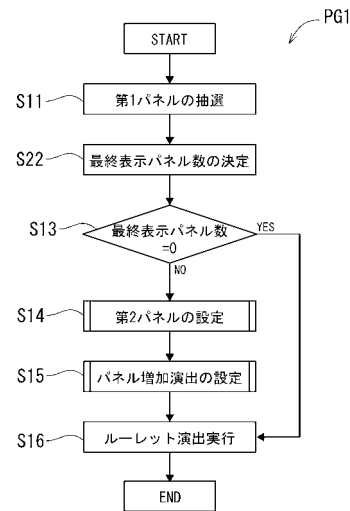
(B)

最終パネル表示数	増加演出回数
6	2 (2→4→6)
4	1 (2→4)
2	0 (2)
0	—

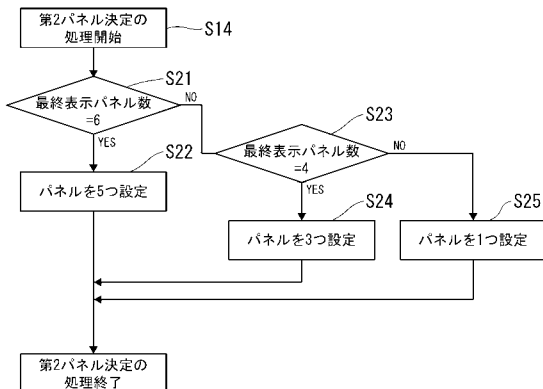
【図 7】



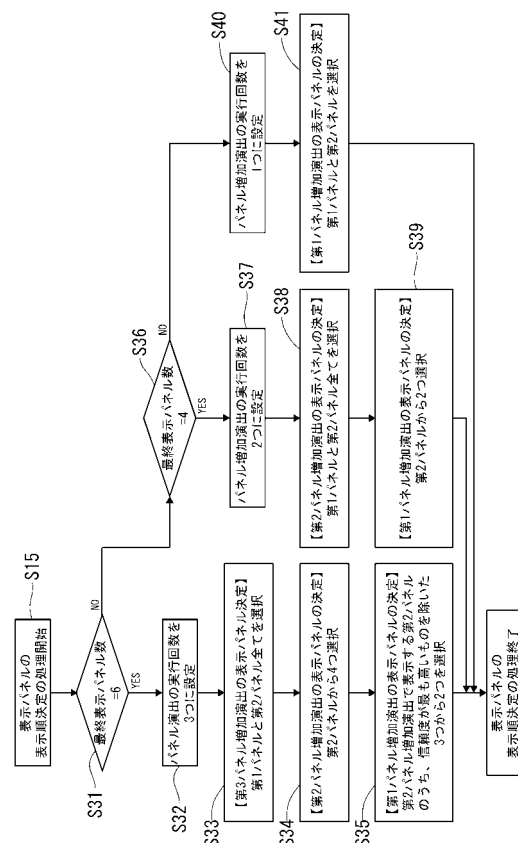
【図 8】



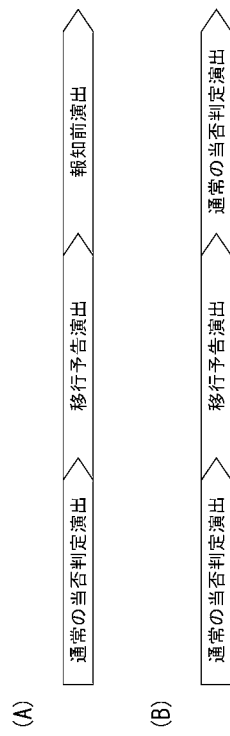
【図 9】



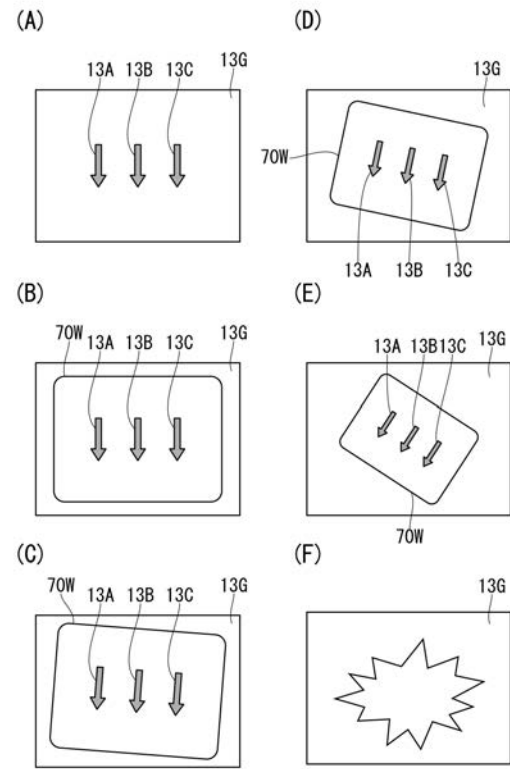
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



フロントページの続き

(72)発明者 浅賀 崇雅

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 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 CA52 CA76