

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6984867号
(P6984867)

(45) 発行日 令和3年12月22日(2021.12.22)

(24) 登録日 令和3年11月29日(2021.11.29)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2017-136965 (P2017-136965)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年7月13日(2017.7.13)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2019-17539 (P2019-17539A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	平成31年2月7日(2019.2.7)	(74) 代理人	110002158
審査請求日	令和2年7月10日(2020.7.10)		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	山本 和弘
			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) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件成立時に、遊技者に有利な事象が発生するか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を示す識別図柄が表示される表示手段と、前記抽選手段による抽選結果が、遊技者に有利な特定事象が発生するという結果であるとき、当該特定事象がその後発生することを、前記識別図柄の組み合わせを同じ種類の前記識別図柄により構成される特定態様として前記表示手段に表示して報知する図柄制御手段と、を備え、

前記特定事象は、遊技球が進入可能な特定領域を開放するものであり、

前記特定領域に遊技球が進入することで、遊技者が直接的な利益を得ることができる当たり遊技が発生するように構成されており、

前記図柄制御手段は、前記特定事象が終了した後に前記表示手段に表示する前記識別図柄の組み合わせを、一の前記識別図柄が他の前記識別図柄の少なくとも一部と異なる種類のものとなる非特定態様とする場合があることを特徴とする遊技機。

【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】

10

20

【 0 0 0 2 】

一般的な遊技機においては、変動する複数の図柄群のそれぞれから選択されて表示される図柄の組み合わせにより当否判定結果が報知される。ある当否判定結果を示す図柄の組み合わせは、次の当否判定結果の報知が開始される直前においても表示される。つまり、次の当否判定結果の報知が開始される際の初期状態（図柄変動開始前の状態）として表示される図柄の組み合わせは、その前の当否判定結果を示した図柄の組み合わせとされるのが通常である（例えば、下記特許文献 1（特に図 3 8 等）参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

10

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 2 2 3 2 5 0 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

本発明は、当否判定結果を示す図柄が表示される遊技機において、当該図柄の新規表示手法を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 5 】

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、所定条件成立時に、遊技者に有利な事象が発生するか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を示す識別図柄が表示される表示手段と、前記抽選手段による抽選結果が、遊技者に有利な特定事象が発生するという結果であるとき、当該特定事象がその後発生することを、前記識別図柄の組み合わせを特定態様として前記表示手段に表示して報知する図柄制御手段と、を備え、前記図柄制御手段は、前記特定事象が終了した後に前記表示手段に表示する前記識別図柄の組み合わせを、前記特定態様とは異なる非特定態様とすることを特徴とする。

20

【 発明の効果 】

【 0 0 0 6 】

本発明にかかる遊技機によれば、当否判定結果を示す図柄の表示手法を新規なものとすることが可能である。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 7 】

【 図 1 】 本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【 図 2 】 本実施形態にかかる遊技機の遊技性を説明するための図である。

【 図 3 】 (a) は表示装置の表示領域に表示される識別図柄を示した図であり、(b) は特定態様（特別態様）および非特定態様の識別図柄の組み合わせ例を示した図である。

【 図 4 】 特定領域に遊技球が進入しなかった場合に、特定事象終了後に非特定態様が表示されることを説明するための図である。

【 図 5 】 特定領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当たり遊技終了後に非特定態様が表示されることを説明するための図である。

40

【 図 6 】 大当たりに当選したとき（いわゆる直当たりが発生したとき）には、大当たり遊技終了後に特別態様が表示されることを説明するための図である。

【 図 7 】 第四具体例を説明するための図である。

【 図 8 】 第五具体例を説明するための図である。

【 図 9 】 第六具体例を説明するための図である。

【 図 1 0 】 第七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 】

【 0 0 0 8 】

以下、本発明にかかる遊技機 1 の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。

50

【 0 0 0 9 】

遊技機 1 は遊技盤 9 0 を備える。遊技盤 9 0 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 9 0 8 (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 9 0 2 に案内する通路を構成するガイドレール 9 0 3 が略円弧形状となるように設けられている。

【 0 0 1 0 】

遊技領域 9 0 2 には、始動入賞口 9 0 4、大入賞口 9 0 6、アウト口 9 0 7 などが設けられている。各種演出を実行する表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 は、遊技盤 9 0 に形成された開口 9 0 1 を通じて視認可能となる領域である。なお、表示領域 9 1 1 の形状等は適宜変更可能である (開口 9 0 1 の形状や大きさ、表示装置 9 1 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 9 1 1 の形状等を変更することができる) 。

10

【 0 0 1 1 】

また、遊技領域 9 0 2 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变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 9 0 2 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变化する。

【 0 0 1 2 】

このような遊技機 1 では、発射装置 9 0 8 を操作することにより遊技領域 9 0 2 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 9 0 2 を流下する遊技球が、始動入賞口 9 0 4 や大入賞口 9 0 6 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。

【 0 0 1 3 】

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。

20

【 0 0 1 4 】

当否抽選は、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 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、当該始動入賞口 9 0 4 として、第一始動入賞口 9 0 4 a (いわゆる特図 1 の入賞口) および第二始動入賞口 9 0 4 b (いわゆる特図 2 の入賞口) が設けられている (図 1 参照) 。本実施形態における遊技領域 9 0 2 は、大きく分けて左側の遊技領域 (以下、第一遊技領域 9 0 2 a と称することもある) と、右側の遊技領域 (以下、第二遊技領域 9 0 2 b と称することもある) に区分けされる (図 1 参照) 。第一始動入賞口 9 0 4 a は、第一遊技領域 9 0 2 a に進入した遊技球が入賞可能な位置に設けられている (図 1 参照) 。なお、第二遊技領域 9 0 2 b に進入した遊技球が第一始動入賞口 9 0 4 a に入賞することはほぼない。つまり、第一始動入賞口 9 0 4 a は、いわゆる左打ち遊技により狙う入賞口である。第二始動入賞口 9 0 4 b は、常態において閉鎖されている (いわゆる電動チューリップ (電チュー) により閉鎖されている) 入賞口であって、第二遊技領域 9 0 2 b に設けられた普通始動口 9 0 5 (いわゆるスルー) を遊技球が通過することを契機として実行される開放抽選に当選した場合に開放される入賞口である。つまり、第二始動入賞口 9 0 4 b は、いわゆる右打ち遊技により狙う入賞口である。第二始動入賞口 9 0 4 b は、第二遊技領域 9 0 2 b に設けられ、常態において開放している入賞口としてもよい。

30

40

【 0 0 1 5 】

これら始動入賞口 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値 (以下、当否判定情報と称することもある) が取得され、当該数値が予め定められた当たりの数値と同じである場合には当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。本実施形態では、当否抽選による当たりの態様として、大当たりと小当たりが設定されている。大当たりに当選した場合には、その後大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は大入賞口 9 0 6 が頻繁に開放するものであって、それ自体は公知の遊技機と同じであるから詳細な説明を省略する。大当たり遊技では、頻繁に開放する大入賞口 9 0 6 に遊技球を入賞させることで、遊技者は多くの遊技球 (いわゆる出玉) を獲得することができる。つまり、大当たり遊技により、遊技者は直接的な利益を得ることができる。

50

【 0 0 1 6 】

一方、小当たりに当選した場合には、その後、遊技球が進入可能な特定領域 2 0 (図 1 に示す「V」の文字が付された領域) が開放される事象 (以下、特定事象と称することもある) が発生する。特定領域 2 0 の手前側には、開閉部材 2 1 が設けられており、当該開閉部材 2 1 が閉状態にあるときには特定領域 2 0 内への遊技球の進入が阻止され、当該開閉部材 2 1 が開状態 (図 1 に示す状態) にあるときには特定領域 2 0 内への遊技球の進入が可能となる。つまり、常態において開閉部材 2 1 は閉状態にあり、上記小当たりに当選した場合には、開閉部材 2 1 が開状態となるということである。特定領域 2 0 に遊技球が進入した場合には、大当たり当選となり、大当たり遊技が実行される。つまり、特定領域 2 0 が開放することは、大当たり当選の可能性がある事象 (大当たりの権利を獲得することができる可能性がある事象) といえ、遊技者にとって有利なものであるといえる。

10

【 0 0 1 7 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる一種二種混合機である。当該一種二種混合機の基本的な遊技性については公知であるため、以下簡単に説明する。また、以下で示す遊技性はあくまで一例であり、適宜変更可能である。図 2 に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態および特別遊技状態が設定されている。通常遊技状態は、第一始動入賞口 9 0 4 a を狙って遊技球を発射させる (いわゆる左打ち遊技を行う) 状態である。第一始動入賞口 9 0 4 a に遊技球が入賞することを契機として実行される当否抽選 (以下、特図 1 抽選と称することもある) で大当たりに当選することを目指して遊技する。特図 1 抽選は、小当たりに当選しないまたは小当たりに当選したとしても特定領域 2 0 が開状態となるのは極めて短い時間 (遊技球を特定領域 2 0 に進入させるのはほぼ不可能な時間) とされる。つまり、通常遊技状態中は、小当たり当選を経由した大当たり当選を望むことはできない遊技状態である。ただし、通常遊技状態中においても、小当たり当選を経由した大当たり当選が見込めるような遊技性とすることを否定するものではない。

20

【 0 0 1 8 】

特別遊技状態は、普通始動口 9 0 5 および第二始動入賞口 9 0 4 b を狙って遊技球を発射させる (いわゆる右打ち遊技を行う) 状態である。特別遊技状態中は普通始動口 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動入賞口 9 0 4 b の開放抽選の当選確率が極めて高く設定されており、第二始動入賞口 9 0 4 b は容易に開放する。開放した第二始動入賞口 9 0 4 b に遊技球が入賞することを契機として実行される当否抽選 (以下、特図 2 抽選と称することもある) は、特図 1 抽選とは異なり、小当たり当選確率が高く、容易に小当たりに当選する。したがって、基本的には、小当たり当選により開状態となった特定領域 2 0 に遊技球を進入させることで大当たり当選を目指す遊技状態といえる。なお、特図 2 抽選においても、特図 1 抽選と同じ確率で大当たりに当選することになるため、小当たりを経ずに大当たりに当選する (いわゆる直当たりする) こともある。

30

【 0 0 1 9 】

大当たりの種類としては、通常大当たりと特別大当たりが設定されている。通常大当たりと特別大当たりの割合 (いわゆる大当たり振り分け) は適宜設定することができる。通常大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後、通常遊技状態に移行する。一方、特別大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後、特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、小当たりを経由して比較的容易に大当たりに当選することができる状態であるため、一旦特別遊技状態に移行した後は、大当たりが特別大当たりとなる限りにおいて、連続的に大当たりに当選すること (いわゆる連チャンすること) になる。

40

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、当否抽選の結果は、表示領域 9 1 1 に表示される識別図柄 1 0 (図 3 (a) 参照) の組み合わせによって報知される。具体的には、複数種の識別図柄 1 0 を含む識別図柄群 1 0 g が複数 (本実施形態では三つ) 変動表示され、各識別図柄群 1 0 g から選択されて停止した識別図柄 1 0 が、当否抽選の結果を示す組み合わせを構築する。大当たりとなる場合には、当該識別図柄 1 0 の組み合わせが特別態様 1 0 3 とされる。小当たりとなる場合には、当該識別図柄 1 0 の組み合わせが特定態様 1 0 1 とされる。はずれ

50

となる場合には、特別態様 1 0 3 および特定態様 1 0 1 以外の態様（以下、非特定態様 1 0 2 と称する）とされる（各態様の具体例については図 3（b）参照）。本実施形態では、特別態様 1 0 3 および特定態様 1 0 1 は、同じ種類の識別図柄 1 0 により構成される組み合わせ（本実施形態では、同じ種類の識別図柄 1 0 の三つ揃い）である。つまり、特別態様 1 0 3 と特定態様 1 0 1 は、見た目上差がない構成とされている。ただし、特別態様 1 0 3 と特定態様 1 0 1 に差を設定してもよい。例えば、特別態様 1 0 3 は「7」の図柄の三つ揃いであり、特定態様 1 0 1 はそれ以外の図柄の三つ揃いである構成としてもよい。一方、非特定態様 1 0 2 は、組み合わせを構成する少なくとも一部の識別図柄 1 0 が、当該組み合わせを構成する他の識別図柄 1 0 と異なる種類のものとなる組み合わせである。簡単にいえば、全て同じ種類の識別図柄 1 0 から構成される組み合わせ以外の組み合わせは、非特定態様 1 0 2 である。

10

【0021】

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 1 0 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（識別図柄 1 0 の変動）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（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）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、第一始動入賞口 9 0 4 a に入賞することを契機としたもの（いわゆる特図 1 保留）については四つである。一方、第二始動入賞口 9 0 4 b に入賞することを契機として取得された情報は保留されない設定としている。なお、記憶手段に記憶されている保留情報が存在することは、保留図柄として表示領域 9 1 1 に表示される（図示省略）。

20

【0022】

このように構成される遊技機 1 において、小当たり当選時における識別図柄 1 0 の表示に関する制御について、以下詳細に説明する。

【0023】

上述したように、小当たり当選時には、識別図柄 1 0 の組み合わせが特定態様 1 0 1 とされることで、当該小当たり当選が遊技者に報知される（図 4（a）、図 5（a）参照）。上述したように、本実施形態では、遊技者がいわゆる右打ち遊技を行う特別遊技状態にて小当たり当選することになる。小当たり当選時には、特定領域 2 0 が開放される特定事象が発生する。遊技者は、そのまま右打ち遊技を継続していれば、略 1 0 0 % の確率で特定領域 2 0 に遊技球を進入させることができるよう特定領域 2 0 の位置や、開放時間が設定されている。小当たり当選時には、遊技者が特定領域 2 0 を狙って遊技球を発射させるよう、遊技方法を示すような表示がなされるようにするとよい（図 4（a）、図 5（a）参照）。つまり、遊技者が当該遊技方法に沿って遊技していれば、遊技球が略 1 0 0 % の確率で特定領域 2 0 に進入することになる。特定領域 2 0 に遊技球が進入した場合には、大当たりとなり、その後大当たり遊技が実行される（図 5（b）参照）。

30

【0024】

しかし、特定事象が発生しているとき、遊技者が特定領域 2 0 に向かって遊技球を発射させる操作を行わない場合や、遊技領域を流下する遊技球が想定を超えるようなイレギュラーな動きをした場合等、ごく稀に特定領域 2 0 に遊技球が進入しないこともある。このような場合、遊技者にとってみれば、識別図柄 1 0 の組み合わせが特定態様 1 0 1 とされた（同じ種類の図柄の三つ揃いが表示された）にも拘わらず、大当たり遊技が発生しないという状況となる。仮に、遊技者側のキャラクタと敵キャラクタが戦い、遊技者側のキャラクタが勝利するようなスーパーリーチ演出を経た後、識別図柄 1 0 の組み合わせが特定態様 1 0 1 となるような演出の流れとする場合には、遊技者側のキャラクタが勝利したにも拘わらず、大当たり遊技が発生しないというような状況となる。つまり、このような状況が発生したことに対し、遊技者からクレームがつき、トラブルの原因となってしまう。

40

50

そこで、本実施形態では、特定事象が発生した後の識別図柄 10 の表示を以下のように制御している。

【0025】

小当たりに当選し（図4（a）参照）、特定領域20が開状態となった（特定事象が発生した）にも拘わらず、当該特定領域20に遊技球が進入しなかった場合、特定領域20が閉状態となった後、非特定態様102の組み合わせの識別図柄10が表示される（図4（c）参照）。上述したように、非特定態様102の組み合わせは、基本的には「はずれ」を示すものであるところ、当該非特定態様102の組み合わせを敢えて小当たり当選を契機として発生した特定事象の終了後に表示する。なお、具体的には、特定領域20に遊技球が進入しなかった特定事象が終了した後、大当たりを獲得することができなかったことを示すような結果表示（例えば、「残念・・・」といった文字の表示）（図4（b）参照）の後、非特定態様102の組み合わせが表示される（図4（c）参照）。このようにすることで、特定領域20に遊技球が進入せずに大当たりを獲得することができなかつたとしても、その後表示されるのは「はずれ」を示す識別図柄10の組み合わせとなるのであるから、特定態様101が表示された（図柄が揃った）のに大当たりが発生しなかったことを原因とするトラブル発生の抑制に資することになる。なお、本実施形態では、小当たりに当選したにも拘わらず、特定領域20へ遊技球が進入しなかった場合には、特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するように設定されている（いわゆる「時短」が1回（時短終了条件が特図変動1回）に設定される、または時短終了条件として小当たり回数が1回に設定される）。このような設定である場合は、大当たりを獲得することができずに特別遊技状態が終了することになるから、上記のようなトラブルが発生するおそれが高いといえる。

【0026】

一方、小当たりに当選し（図5（a）参照）、特定領域20が開状態となり、当該特定領域20に遊技球が進入した場合には、それを契機として発生した大当たり遊技（図5（b）参照）の終了後に、非特定態様102の組み合わせの識別図柄10が表示される（図5（c）参照）。つまり、大当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態および特別遊技状態のいずれに移行する場合であっても、新たな当否判定情報（保留が存在する場合には最も早く取得された保留情報）に対応する当否判定結果の報知、すなわち識別図柄10（識別図柄群10g）の変動が開始されるところ、当該変動前に示される識別図柄10の組み合わせが非特定態様102とされる。小当たり当選後に特定領域20に遊技球が進入して大当たり遊技が発生することは通常の遊技の流れであるといえ、遊技者は大当たりを獲得しているのであるから、当該大当たり遊技終了後に非特定態様102が表示されるようにしても問題はない。このようにすることで、特定事象が発生した後は、特定領域20に遊技球が進入したか否かに拘わらず、その後非特定態様102が表示されることになるから、識別図柄10の制御が容易になる。

【0027】

本実施形態では、特定事象の発生後に表示される非特定態様102の組み合わせは、一定（常に同じ）とされている（例えば、毎回、「1」「3」「5」の組み合わせが表示されるようにする）（図3（b）、図4（c）、図5（c）参照）。特定領域20に遊技球が進入しなかった場合（大当たりを獲得できなかった場合）、進入した場合（大当たりを獲得した場合）のいずれであっても、特定事象の発生後、同じ非特定態様102が表示されるように構成されている。このようにすることで、識別図柄10の制御をさらに容易にすることが可能となる。

【0028】

当否抽選で大当たりに当選したときには、特別態様103の識別図柄10の組み合わせが表示される（図6（a）参照）。当該大当たり遊技（図6（b）参照）の終了後には、当該大当たりに当選したことを報知した特別態様103と同じ特別態様103が表示される（図6（c）参照）。つまり、当否抽選の結果が大当たりであったことを示す識別図柄10の組み合わせと、当該大当たり遊技終了後に表示される識別図柄10の組み合わせは

同じとされる。上述したように、本実施形態では、特別態様 103 と特定態様 101 は見た目上差がない。つまり、当否抽選の結果を示す時点においては、ともに同じ種類の識別図柄 10 から構成される組み合わせが表示されるため、見た目上の差はない。しかし、小当たりを経由せずに大当たりを獲得した場合に当該大当たり遊技終了後に表示されるのは同じ種類の識別図柄 10 から構成される組み合わせとなる一方、小当たりを経由して大当たりを獲得した場合に当該大当たり遊技終了後に表示されるのは同じ種類の識別図柄 10 から構成される組み合わせとはならないのであるから、当該大当たり遊技終了後に表示される識別図柄 10 の組み合わせにより、小当たりを経由した大当たり獲得であったのか否かを把握することが可能となる。

【0029】

以下、上記実施形態にかかる遊技機 1 を改良、変形、具体化等した具体例について説明する。なお、以下の各具体例を用いて説明する事項を複数適用した構成としてもよい。

【0030】

第一具体例

上記実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる一種二種混合機であることを説明したが、いわゆる「二種」の遊技性のみを有する遊技機（いわゆる羽根物）に対して、同様の技術思想を適用することが可能である。

【0031】

また、いわゆる V 確変機に対して同様の技術思想を適用することも可能である。V 確変機自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、当否抽選に当選する確率が通常遊技状態に比して高い確率変動遊技状態に移行する権利を獲得する契機が、大当たり遊技中に所定の領域（以下、V 領域と称する）に遊技球を進入させることであるものである。一般的には、大当たりとして、大当たり遊技中に V 領域が開放しないまたは極めて短時間開放するものであって当該 V 領域に遊技球を進入させることが困難または不可能な通常大当たりと、大当たり遊技中に V 領域が比較的長い時間開放するものであって当該 V 領域に遊技球を進入させることが容易な特別大当たりが設定されている。つまり、基本的には、通常大当たり時は大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態となり、特別大当たり時は大当たり遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態となるものである。

【0032】

この種の遊技機 1 において、特別大当たりに当選したことが確定する一または複数種の識別図柄 10 の組み合わせ（例えば「7」「7」「7」の組み合わせ。以下、特別組み合わせと称する）が設定され、それ以外の識別図柄 10 の組み合わせ（以下、通常組み合わせと称する）は通常大当たりである可能性があるものであるとする。特別大当たりに当選したことを示すために上記特別組み合わせが表示されたものの、その結果発生した大当たり遊技中に V 領域に遊技球が進入しなかったとする。つまり、特別大当たりに当選したにも拘わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態となるケースが生じたとする。この場合、当該大当たり遊技終了後、特別組み合わせを表示せずに、通常組み合わせを表示する。このようにすれば、特別組み合わせが表示されることによって特別大当たり当選が報知されたにも拘わらず、確率変動遊技状態に移行しなかったことを原因とするトラブル発生の抑制に資することになる。なお、特別大当たりに当選し、当該大当たり遊技中に V 領域に遊技球が進入した場合にも、通常組み合わせが表示されるようにしてもよい。

【0033】

第二具体例

上記実施形態では、特定領域 20 が開放される事象を遊技者に有利な特定事象として、当該特定事象後に非特定態様 102 が表示されることを説明したが、当該特定事象を「大当たり遊技」（大当たり当選）として上記実施形態と同様の制御を実行してもよい。例えば、大当たりに当選したことが同じ種類の識別図柄 10 の三つ揃いである特定態様 101（特別態様 103）で表示され、その後大当たり遊技が実行された後、非特定態様 102 が表示されるようにする。

【0034】

10

20

30

40

50

このようにする目的としては、以下のようなものが考えられる。例えば、非特定態様 102 の識別図柄 10 の組み合わせを、遊技者の好みのものに設定することができるようにしておき、大当たり遊技が終了した後は、当該非特定態様 102 が表示されるようにすることで、遊技の趣向性向上を図ることが考えられる。また、別の例としては、大当たり遊技中に何らかの原因で電源が OFF となってしまう場合、電源 ON 後（大当たり遊技終了後）、非特定態様 102 が表示されるようにすることが考えられる。このようにすれば、大当たり報知時の特定態様 101（特別態様 103）の情報を、電源が OFF となったときでも記憶が維持されるような記憶手段を設けておく必要がなくなる。

【0035】

なお、本例のような制御は、いわゆる「二種」の遊技性（小当たり当選を経て、特定領域に遊技球を進入させることで大当たりを獲得することができる遊技性）を有していない遊技機（いわゆる「一種」の遊技性のみを有している遊技機）に適用することも可能である。

【0036】

第三具体例

上記実施形態では、特別遊技状態中に小当たり当選し、特定事象が発生した場合、（遊技者が特定領域 20 に向かって遊技球を発射させる操作を行わない場合や、遊技領域を流下する遊技球が想定を超えるようなイレギュラーな動きをした場合等を除き）遊技球が略 100% の確率で特定領域 20 に進入する構成である（特別遊技状態中における小当たり当選は、実質的には大当たり獲得と同じである構成である）ことを説明したが、このような構成でなくてもよい。つまり、小当たり当選して特定領域 20 が開放したとき、所定のタイミングで当該特定領域 20 の入口に到達した遊技球が存在すれば当該特定領域 20 に遊技球が進入し、このような遊技球が存在しなければ当該特定領域 20 に遊技球が進入しないといった構成、すなわち小当たり当選したとしても、それが大当たり獲得に繋がるとは限らない構成に対しても同様の技術思想を適用することが可能である。

【0037】

ただし、上記実施形態のように、小当たり当選時に略 100% の確率で特定領域 20 に遊技球が進入するような構成は、小当たり当選した（特定態様 101 の識別図柄 10 の組み合わせが表示された）にも拘わらず大当たりとならなかったことに対するクレームが発生しやすいといえるから、特定事象の終了後に非特定態様 102 の識別図柄 10 の組み合わせを表示する意義が大きいといえる。

【0038】

第四具体例

特定事象の発生後に表示される非特定態様 102 の組み合わせを、当否抽選が「はずれ」となったことを示す非特定態様 102 と異なるものとする。例えば、特定事象の発生後に表示される非特定態様 102 の組み合わせを「1」「3」「5」とする（一定とする）（図 7（a）参照）のであれば、当否抽選が「はずれ」となったことは「1」「3」「5」の組み合わせにより報知されることがない（「1」「3」「5」の組み合わせ以外の非特定態様 102 によりはずれが報知される）ようにする（図 7（b）参照）。このようにすることで、「1」「3」「5」の組み合わせが示す内容、すなわち小当たり当選によって特定事象が発生した後であるということを明確にすることができる。

【0039】

非特定態様 102 の識別図柄 10 の組み合わせは、基本的には、当否抽選が「はずれ」となったことを示すものである。一方、特定事象が発生したことを示すために、当該特定事象が終了した後も示されるものでもある。したがって、「はずれ」となったことを示す非特定態様 102 と、特定事象が発生したことを示す非特定態様 102 とが区別できるようにする。具体的には、特定事象が発生したことを示す専用の非特定態様 102（図 7（a）に示す態様）を設定し、当該非特定態様 102 によっては、当否抽選が「はずれ」となったことが報知されないようにすることで、両者の相違を明確にする。

【0040】

第五具体例

特定領域 20 に遊技球が進入しなかった場合（大当たりを獲得できなかった場合）と、進入した場合（大当たりを獲得した場合）とで、特定事象の発生後に表示される非特定態様 102 が異なるものとしてもよい。例えば、特定領域 20 に遊技球が進入しなかった場合には、その後「1」「3」「5」の組み合わせが表示され（図 4（c）参照）、特定領域 20 に遊技球が進入した場合には、大当たり遊技終了後「3」「5」「7」の組み合わせが表示されるようにする（図 8（c）参照）。このようにすれば、特定領域 20 に対する遊技球の進入の有無を、特定事象の終了後に把握することが可能であるという利点がある。

【0041】

第六具体例

特定領域 20 に遊技球が進入しなかった場合（大当たりを獲得できなかった場合）には特定事象の発生後に非特定態様 102 が表示されるものの、特定領域 20 に遊技球が進入した場合（大当たりを獲得した場合）には、特定事象の発生後に非特定態様 102 を表示せず、小当たり当選を報知した特定態様 101 が表示されるようにする。例えば、小当たり当選が「2」「2」「2」の識別図柄 10 の組み合わせで報知された場合、特定領域 20 に遊技球が進入しなかった場合には、その後「1」「3」「5」の組み合わせ（非特定態様 102）が表示される（図 4（c）参照）一方、特定領域 20 に遊技球が進入した場合には、大当たり遊技終了後、「2」「2」「2」の識別図柄 10 の組み合わせ（小当たり当選を報知した特定態様 101）が表示されるようにする（図 9（c）参照）。特定領域 20 に遊技球が進入したときには大当たり遊技が実行されるのであるから、その後特定態様 101 が表示されるようにしても問題はない。このようにすれば、上記第五具体例と同様に、特定領域 20 に対する遊技球の進入の有無を、特定事象の終了後に把握することが可能であるという利点がある。

【0042】

また、上記例をさらに発展させ、小当たり当選が「2」「2」「2」の識別図柄 10 の組み合わせで報知されたものの、特定領域 20 に遊技球が進入しなかった場合には、その後「2」「1」「2」や、「2」「3」「2」といった、いわゆるリーチはずれを示すような非特定態様 102 が表示されるようにすることが考えられる。つまり、組み合わせを構成する識別図柄 10 の種類が全て異なる種類となるような組み合わせ（図 4（c）に示したような「1」「3」「5」の組み合わせ等）ではなく、組み合わせを構成する一部の識別図柄 10 と他の識別図柄 10 が同じとなるような非特定態様 102 を示すことで、小当たりに当選したものの、特定領域 20 に遊技球が進入しなかったということを分かりやすく示すようにすることが考えられる。

【0043】

第七具体例

特定態様 101、非特定態様 102、特別態様 103 の具体的な構成は適宜変更することが可能である。例えば、通常時（当否抽選結果の報知時）には識別図柄 10 として変動表示されない特殊図柄 10s（なお、当該特殊図柄 10s も識別図柄 10 の一種であるものとする）を設け、特定事象が発生した後に表示される非特定態様 102 を構成する図柄として特殊図柄 10s が表示されるようにする（図 10（特に図 10（c）参照）。つまり、特殊図柄 10s は、当否抽選の結果を報知する図柄として用いられないのであるから、特定態様 101（特別態様 103）を構成する図柄として採用されることはないということになる。したがって、特定事象の発生後に表示される識別図柄 10 の組み合わせが特殊図柄 10s を含んだ態様となるようにすれば、当該態様は必然的に特定態様 101 とは異なるものとなる。つまり、特定事象の発生後に表示する非特定態様 102 は、特殊図柄 10s を含んだものとしさえすればよく（特殊図柄 10s 以外の図柄はどの識別図柄 10 であってもよく）、図柄の制御が容易になる。特定事象の発生後に表示する非特定態様 102 は、その全てが特殊図柄 10s から構成される組み合わせとしてもよい。

【0044】

10

20

30

40

50

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 4 5 】

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 4 6 】

・手段 1

所定条件成立時に、遊技者に有利な事象が発生するか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を示す識別図柄が表示される表示手段と、前記抽選手段による抽選結果が、遊技者に有利な特定事象が発生するという結果であるとき、当該特定事象がその後発生することを、前記識別図柄の組み合わせを特定態様として前記表示手段に表示して報知する図柄制御手段と、を備え、前記図柄制御手段は、前記特定事象が終了した後に前記表示手段に表示する前記識別図柄の組み合わせを、前記特定態様とは異なる非特定態様とする場合があることを特徴とする。

10

上記手段 1 にかかる遊技機によれば、特定事象が終了した後に表示される識別図柄の組み合わせが特定態様ではなく非特定態様とされるから、特定態様が表示されたにも拘わらず利益を得ることができなかつたといったクレームが生じる等のトラブル発生の抑制に資する。

【 0 0 4 7 】

・手段 2

前記特定態様は、同じ種類の前記識別図柄により構成される組み合わせであり、前記非特定態様は、組み合わせを構成する一の前記識別図柄が、当該組み合わせを構成する他の前記識別図柄の少なくとも一部と異なる種類のものとなる組み合わせであることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

20

同じ種類の識別図柄が表示された場合、遊技者は何らかの直接的な利益を得ることができると捉えるのが通常である。したがって、特定事象が発生した後、組み合わせを構成する一部の識別図柄と他の識別図柄が異なる種類のものとなる組み合わせを表示し、遊技者が直接的な利益を得ることができない場合に備えておくとよい。

【 0 0 4 8 】

・手段 3

前記特定事象は、遊技球が進入可能な特定領域を開放するものであり、前記特定領域に遊技球が進入することで、遊技者が直接的な利益を得ることができる当たり遊技が発生することを特徴とする手段 1 または手段 2 に記載の遊技機。

30

このような構成とする場合、特定事象が発生したときに遊技者が遊技を行わなかつた等の事情により、特定領域に遊技球が進入せずに遊技者が直接的な利益を得ることができないという状況が発生しうるから、特定事象終了後に非特定態様となる組み合わせを表示しておくことが好ましい。

【 0 0 4 9 】

・手段 4

前記特定事象において開放された前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記当たり遊技が終了した後に前記非特定態様が表示され、前記特定事象において開放された前記特定領域に遊技球が進入しなかつた場合には、当該特定領域が閉鎖された後に前記非特定態様が表示されることを特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

40

特定領域に遊技球が進入しなかつた場合、トラブル発生を抑制するため、できるだけ早く非特定態様が表示されるようにするとよい。一方、特定領域に遊技球が進入した場合には、大当たり遊技が実行されることになりトラブル発生のおそれはないのであるから、大当たり遊技終了後に非特定態様が表示されるようにすればよい。また、特定領域に遊技球が進入したか否かに拘わらず、非特定領域が表示されるようにすることで、制御が容易になる。

【 0 0 5 0 】

・手段 5

50

前記特定事象において開放された前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記当たり遊技が終了した後に前記特定態様が表示され、
 前記特定事象において開放された前記特定領域に遊技球が進入しなかった場合には、当該特定領域が閉鎖された後に前記非特定態様が表示される
 ことを特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

特定領域に遊技球が進入しなかった場合、トラブル発生を抑制するため、できるだけ早く非特定態様が表示されるようにするとよい。一方、特定領域に遊技球が進入した場合には、大当たり遊技が実行されることになりトラブル発生のおそれはないのであるから、大当たり遊技終了後に特定態様が表示されるようにしてもよい。

【 0 0 5 1 】

10

・手段 6

前記抽選手段による抽選結果が、前記特定事象を経ずに前記当たり遊技が発生するという結果であるとき、前記識別図柄の組み合わせは特別態様とされ、その結果を経て発生した当たり遊技が終了した後に前記表示手段に表示される前記識別図柄の組み合わせは、当該結果を示すために表示された前記特別態様と同じとされることを特徴とする手段 3 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機。

このように、特定事象を経ずに当たり遊技が発生する抽選結果となったときには、当該抽選結果を示す特別態様と、当たり遊技終了後に表示される特別態様は同じになるようにしても問題はない。また、特定事象を経て当たり遊技が発生した場合と、特定事象を経ずに当たり遊技が発生する場合とを、当たり遊技終了後に示される識別図柄の組み合わせで

20

【 0 0 5 2 】

・手段 7

前記特別態様は、前記特定態様と同様に、同じ種類の前記識別図柄により構成される組み合わせであることを特徴とする手段 6 に記載の遊技機。

特別態様と特定態様は、見た目上区別がつかないものであってもよい。つまり、当否抽選の結果の報知時には、特定事象が発生するという抽選結果であったのか、特定事象を経ずに当たり遊技が発生するという抽選結果であったのか、識別図柄の組み合わせのみによって明確に区別することができなくてもよい。このような構成としても、当たり遊技終了後に示される識別図柄の組み合わせで特定事象の発生の有無を区別することが可能である

30

【 0 0 5 3 】

・手段 8

前記特定事象は、遊技者に対して示される遊技方法に沿って遊技者が遊技すれば、開放された前記特定領域に略 1 0 0 % の確率で遊技球が進入するように構成されていることを特徴とする手段 3 から手段 7 のいずれかに記載の遊技機。

このように、特定事象が発生したときに略 1 0 0 % の確率で特定領域に遊技球が進入するような構成は、特定態様の識別図柄の組み合わせが表示されたにも拘わらず直接的な利益を得ることができなかったことに対するクレームが発生しやすいといえるから、特定事象の終了後に非特定態様の識別図柄の組み合わせを表示する意義が大きいといえる。

40

【符号の説明】

【 0 0 5 4 】

1 遊技機

1 0 識別図柄

1 0 1 特定態様

1 0 2 非特定態様

1 0 3 特別態様

2 0 特定領域

9 0 4 始動入賞口

9 0 4 a 第一始動入賞口

50

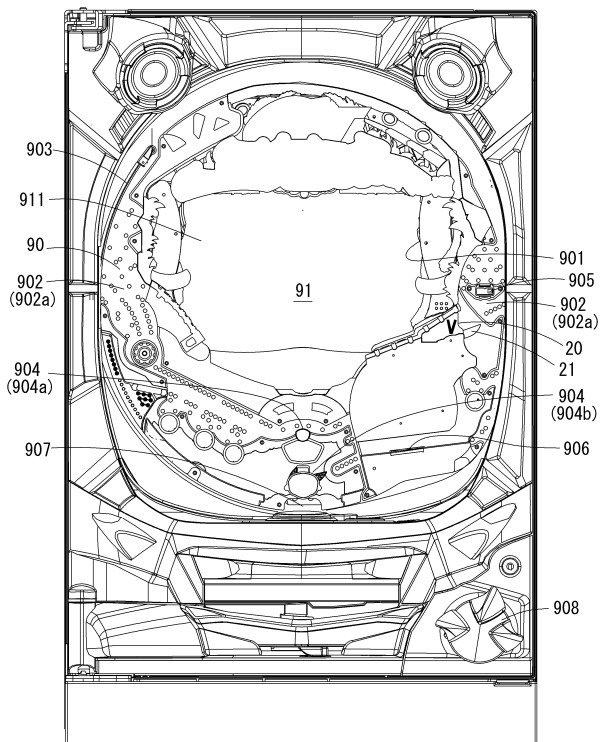
9 0 4 b 第二始動入賞口

9 1 表示装置

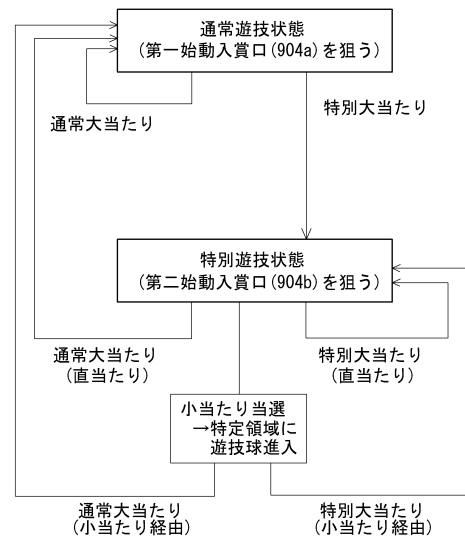
9 1 1 表示領域

【図 1】

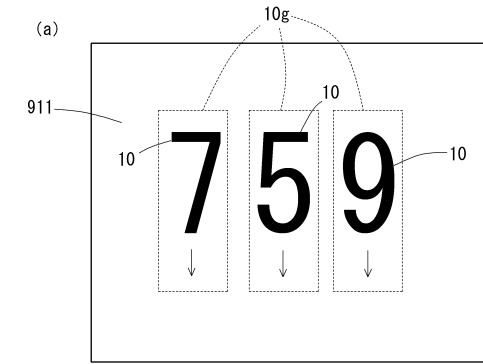
1



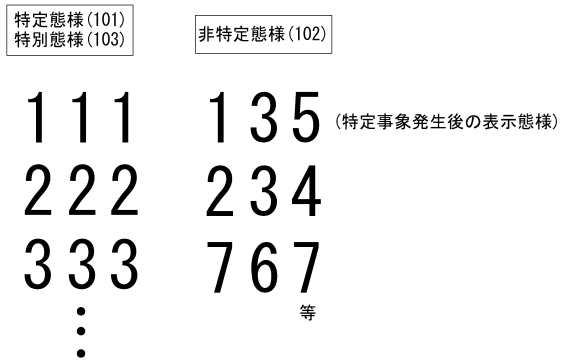
【図 2】



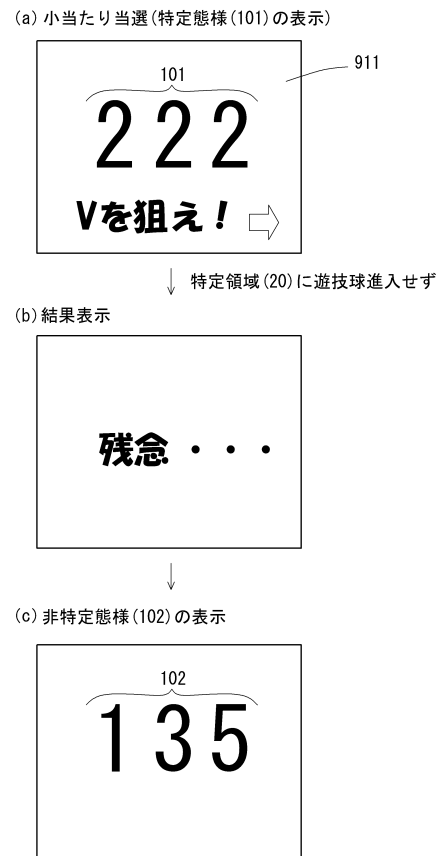
【図 3】



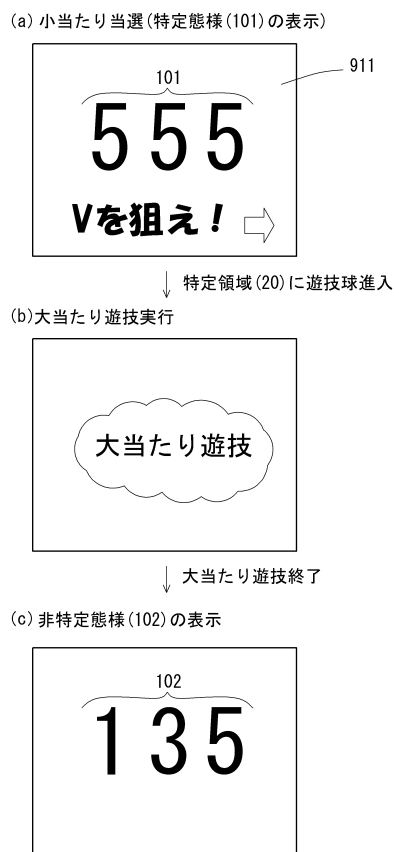
(b)



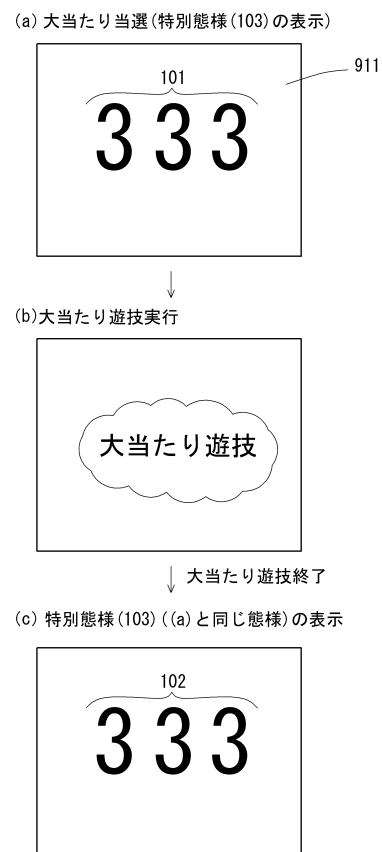
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

(a) 特定事象の後に表示される非特定態様(102)

1 3 5

(b) 「はずれ」報知の際に表示される非特定態様(102)

1 3 5 および 特定態様(101)
(特別態様(103))を除く組み合わせ

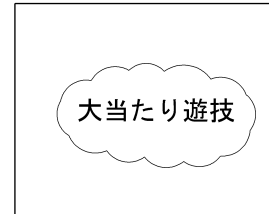
【図 8】

(a) 小当たり当選(特定態様(101))の表示



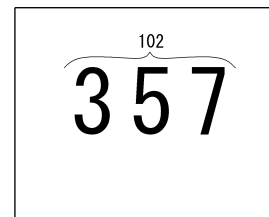
↓ 特定領域(20)に遊技球進入

(b) 大当たり遊技実行



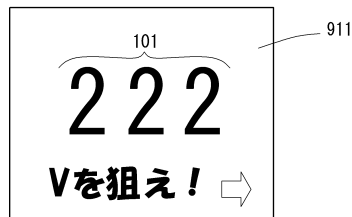
↓ 大当たり遊技終了

(c) 非特定態様(102)の表示(ただし図4(c)とは異なる態様)



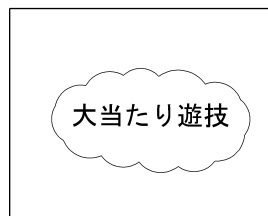
【図 9】

(a) 小当たり当選(特定態様(101))の表示



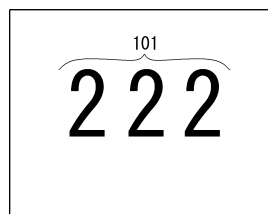
↓ 特定領域(20)に遊技球進入

(b) 大当たり遊技実行



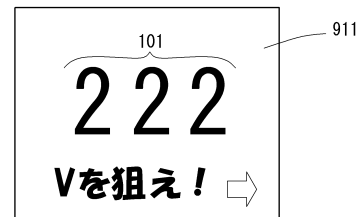
↓ 大当たり遊技終了

(c) 特定態様(101) ((a)と同じ態様)の表示



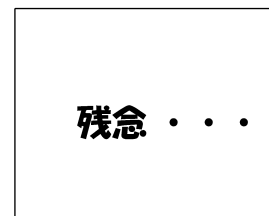
【図 10】

(a) 小当たり当選(特定態様(101))の表示



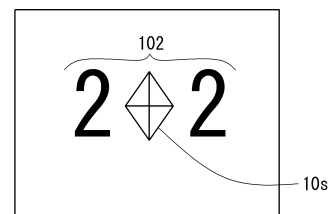
↓ 特定領域(20)に遊技球進入せず

(b) 結果表示



↓

(c) 非特定態様(102)の表示



フロントページの続き

審査官 阿部 知

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 4 0 7 3 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2