

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7562120号  
(P7562120)

(45)発行日 令和6年10月7日(2024.10.7)

(24)登録日 令和6年9月27日(2024.9.27)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全13頁)

(21)出願番号	特願2020-71354(P2020-71354)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和2年4月10日(2020.4.10)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2021-166650(P2021-166650 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和3年10月21日(2021.10.21)	(74)代理人	110002158
審査請求日	令和5年3月31日(2023.3.31)		弁理士法人上野特許事務所
		(72)発明者	窪田 倫也
			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	續木 清貴
			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	市原 卓人
			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】

特別当たりに当選した場合に実行される特別当たり遊技の終了後、複数種の遊技状態のうちの特別遊技状態に移行する遊技機であって、

前記特別当たりに当選した場合には、リーチ演出の一種である特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示され、当該特別リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示されないように設定されており、

前記特別リーチ演出にて出力される特別演出要素と、前記特別遊技状態にて出力される対応演出要素とは、共通する共通要素を含むことを特徴とする遊技機。

ただし、前記共通要素は、前記特別遊技状態ではない遊技状態で前記特別リーチ演出が実行されていない状況で出力されることはないものである。

【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】

複数の遊技状態が設定され、大当たり遊技の実行を契機として遊技状態が変化する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】

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 1 7 - 0 5 5 8 1 1 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 】

本発明が解決しようとする課題は、遊技状態の移行を分かりやすく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】

【 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、特別当たりに当選した場合に実行される特別当たり遊技の終了後、複数種の遊技状態のうちの特別遊技状態に移行する遊技機であって、前記特別当たりに当選した場合には、リーチ演出の一種であって前記特別遊技状態と関連する要素を有する特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示され、当該特別リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示されないように設定されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 6 】

本発明にかかる遊技機によれば、遊技状態の移行を分かりやすくすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】遊技機の全体（正面）を模式的に示した図である。

【図 2】遊技盤と表示装置のユニットの正面図（遊技領域を説明するための図）である。

【図 3】遊技状態を説明するための図である。

【図 4】各遊技状態における大当たり振分を説明するための図である。

【図 5】特別リーチ演出を説明するための図である。

【図 6】第二具体例を説明するための図である。

【図 7】第三具体例を説明するための図である。

【図 8】第四具体例を説明するための図である。

【図 9】第五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 】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明の一実施形態にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）について図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1、図 2 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。なお、以下の説明において、特に明示することなく「画像」というときは、動画および静止画の両方を含むものとする。また、以下で説明する各領域等には、遊技球が検出可能なセンサ（図示せず）が設けられており、当該センサにより各領域に遊技球が進入（入賞）したかどうかを検出される。例えば「領域に遊技球が進入（入賞）」とは、厳密には当該領域に設けられたセンサが遊技球を検出したことをいうものとする。

【 0 0 0 9 】

遊技機 1 の筐体には遊技球を発射するための発射装置 9 0 8 が設けられている。発射装置 9 0 8 を操作することで、上皿 9 0 9 a に貯留された遊技球が発射される。いわゆる賞球は上皿 9 0 9 a に払い出され、上皿 9 0 9 a から溢れた遊技球は下皿 9 0 9 b に送られる。

【 0 0 1 0 】

発射された遊技球が到達する遊技領域 9 0 2 は、その手前に位置する透明板を通じて視認される。遊技機 1 は手前側に遊技領域 9 0 2 が形成される遊技盤 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

10

20

30

40

50

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 1 】

遊技領域 9 0 2 には、始動領域 9 0 4 ( 第一始動領域 9 0 4 a、第二始動領域 9 0 4 b )、大入賞領域 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 )。

【 0 0 1 2 】

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 3 】

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、大入賞領域 9 0 6 等の入賞領域に進入すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【 0 0 1 4 】

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抽選手段が始動領域 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、始動領域 9 0 4 として、第一始動領域 9 0 4 a ( いわゆる「特図 1」の始動領域 ) と第二始動領域 9 0 4 b ( いわゆる「特図 2」の始動領域 ) が設けられている。始動領域 9 0 4 への遊技球の進入を契機として乱数源から数値 ( 当否抽選情報 ) 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。以下、第一始動領域 9 0 4 a への遊技球の進入を契機とした当否抽選を特図 1 抽選と、第二始動領域 9 0 4 b への遊技球の進入を契機とした当否抽選を特図 2 抽選と称することもある。

【 0 0 1 5 】

本実施形態では、当該数値が取得された順に当否抽選結果の報知が開始される ( いわゆる変動が開始される ) こととなるが、未だ当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報が存在する場合には、新たに取得された当否抽選情報は保留情報として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。記憶手段に保留情報が記憶されていることは、保留図柄 7 0 として表示される。つまり、保留図柄 7 0 は、対応する当否抽選結果の報知が完了していない当否抽選情報の存在を示す。

【 0 0 1 6 】

本実施形態では、保留図柄 7 0 として、当否抽選結果を報知する報知演出 ( 識別図柄 8 0 ( 識別図柄群 8 0 g ) の変動開始から、当否抽選結果を示す組み合わせで完全に停止するまでの演出、いわゆる一変動中分の演出をいう ) は開始されているものの、当否抽選結果の報知は完了していない当否抽選情報 ( 以下、変動中保留情報と称することもある ) に対応する変動中保留図柄 7 1 ( いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄 ) と、当否抽選結果を報知する報知演出が開始されていない当否抽選情報 ( 以下、変動前保留情報と称することもある ) に対応する変動前保留図柄 7 2 が表示される ( 図 2 参照 )。本実施形態では、変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 の基本的な形態は同じである。変動中保留図柄 7 1 と変動前保留図柄 7 2 の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。また、変動中保留図柄 7 1 が表示されない構成としてもよい。なお、変動前保留図柄 7 2 に対応する当否抽選結果の報知が完了する順番 ( いわゆる保留「消化順」 ) は、右に位置するものほど早い。

【 0 0 1 7 】

変動前保留情報の最大の記憶数は上限が決められている。本実施形態では、第一始動領域 9 0 4 a に入賞することによって得られる第一変動前保留情報 ( 特図 1 保留 ) の最大の記憶数は四つであり、第二始動領域 9 0 4 b に入賞することによって得られる第二変動前

10

20

30

40

50

保留情報（特図 2 保留）の最大の記憶数は四つである。したがって、特図 1 および特図 2 の一方に相当する保留図柄 7 0 に関していえば、一つの変動中保留図柄 7 1 と、最大四つの変動前保留図柄 7 2 が表示されることがある（図 2 参照）。

#### 【 0 0 1 8 】

本実施形態では、記憶手段に第一変動前保留情報（特図 1 保留）と第二変動前保留情報（特図 2 保留）の両方が記憶されているときには、第二変動前保留情報に対応する当否抽選結果（特図 2 抽選の結果）の報知が優先的に実行される（「特図 2 保留優先消化」である）。

#### 【 0 0 1 9 】

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される識別図柄 8 0（図 2 参照）の組み合わせによって当否抽選結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の識別図柄 8 0 を含む識別図柄群 8 0 g（左識別図柄群 8 0 g L、中識別図柄群 8 0 g C、右識別図柄群 8 0 g R）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 8 0 g から一の識別図柄 8 0 が選択されて停止する。大当たりに当選している場合には各識別図柄群 8 0 g から選択されて停止した識別図柄 8 0 の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄 8 0 の三つ揃い）となる。はずれである場合にはそれ以外（大当たりとなる組み合わせ以外）の組み合わせとなる。識別図柄 8 0 は、数字とキャラクタ等が組み合わせられたものとしてもよい。

#### 【 0 0 2 0 】

##### 2）遊技状態

本実施形態では、大当たり当選を目指して遊技する遊技状態として、第一遊技状態、第二遊技状態、第三遊技状態の三つが設定されている（図 3 参照）。第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が、第二遊技状態よりも第三遊技状態の方が、遊技者にとって有利な状態である。第三遊技状態が遊技者にとって「最高（最良）」の状態（最高状態）であるということができる。したがって、遊技者は、第三遊技状態に移行することを目指して遊技することになる。なお、第三遊技状態が本発明における特別遊技状態に相当し、第一遊技状態および第二遊技状態が本発明における非特別遊技状態に相当する。

#### 【 0 0 2 1 】

各遊技状態の有利さの度合の差を設定する手法はどのようなものであってもよい。基本的には、大当たりの当選確率（大当たり確率）の高低や、有利な遊技状態のループ確率（いわゆる確変継続確率等）、ベースの高低、大当たり当選時のラウンド数の期待値（一回の大当たりあたりの出玉の期待値）等によって設定される。例えば、第一遊技状態は大当たり確率が低い状態（低確率状態）であり、第二遊技状態および第三遊技状態は大当たり確率が高い状態（高確率状態）である設定とすることで、第一遊技状態よりも第二遊技状態や第三遊技状態が有利である構成とする。また、第二遊技状態よりも第三遊技状態の方がベースが高い設定（第三遊技状態がいわゆる「小当たり RUSH」状態である設定）とすることで、第二遊技状態よりも第三遊技状態の方が有利である構成とする。なお、「ベース」は、発射遊技球数あたりに得られる賞球の期待値である。例えば、遊技球が 1 0 0 球発射されたときに得られる賞球の期待値を「ベース値」とするのであれば、ベース値 < 1 0 0 である場合は遊技球を発射するほど遊技者の持ち球が減る状態、ベース値 = 1 0 0 である場合は持ち球が現状維持である状態、ベース値 > 1 0 0 である場合は遊技球を発射するほど遊技者の持ち球が増える状態ということになる。

#### 【 0 0 2 2 】

本実施形態では、大当たりとして、第一大当たり、第二大当たり、第三大当たりが設定されている。第一大当たりに当選して第一大当たり遊技が実行された後の遊技状態は第一遊技状態となる。第二大当たりに当選して第二大当たり遊技が実行された後の遊技状態は第二遊技状態となる。第三大当たりに当選して第三大当たり遊技が実行された後の遊技状態は第三遊技状態となる（図 3 参照）。したがって、遊技状態の移行という観点からみれば、第三大当たりが最も遊技者にとって有利な大当たりということになる（第一大当たりが最も遊技者にとって好ましくない大当たりということになる）。なお、第三大当たりが

10

20

30

40

50

本発明における特別当たりに相当する。

【 0 0 2 3 】

第一遊技状態および第二遊技状態のいずれにおいても、第三大当たりに当選する可能性がある（図 3 参照）。つまり、第一遊技状態での第三大当たり当選を経て最高状態である第三遊技状態に移行すること（図 3 において「R1」で示すルートで移行すること）もあれば、第二遊技状態での第三大当たり当選を経て最高状態である第三遊技状態に移行すること（図 3 において「R2」で示すルートで移行すること）もある。遊技者は遊技状態に応じて遊技球を発射することになるところ、遊技状態に応じ、特図 1 抽選および特図 2 抽選のどちらかが実行されやすい設定とされている。実行されやすい方の抽選を主抽選とすれば、本実施形態では第一遊技状態では特図 1 抽選が、第二遊技状態および第三遊技状態では特図 2 抽選が主抽選とされている。

10

【 0 0 2 4 】

第一遊技状態（特図 1 抽選）での大当たり振り分け、第二遊技状態（特図 2 抽選）での大当たり振り分け、第二遊技状態（特図 2 抽選）での大当たり振り分けは、図 4 に示す通りである。ここで、第一遊技状態における大当たりが第三大当たりとなる確率（割合）（図 4（a）参照）よりも、第二遊技状態における大当たりが第三大当たりとなる確率（割合）（図 4（b）参照）の方が高く設定されている。つまり、第一遊技状態にて大当たりに当選したときに第三遊技状態に移行する確率よりも、第二遊技状態にて大当たりに当選したときに第三遊技状態に移行する確率の方が高い。したがって、原則的には、遊技者は、第一遊技状態から第二遊技状態に移行し、第二遊技状態から第三遊技状態に移行することを目指すことになる。つまり、遊技状態がより良いものに一段階ずつステップアップし、最高状態である第三遊技状態に到達することを目指して遊技する。

20

【 0 0 2 5 】

3）特別リーチ演出

報知演出を構成する演出として種々の演出が実行される。本実施形態では、その一つとして、特別リーチ演出が発生しうる。特別リーチ演出は、複数種のリーチ演出のうちの一つである。リーチ演出は、その結末により当否抽選結果を示す演出である。つまり、結末として遊技者に有利な結末（以下、「有利結末」と称することもある）と、不利な結末（以下、「不利結末」と称することもある）が設定され、当否抽選結果が大当たりとなる場合には有利結末となり、はずれである場合には不利結末となる演出である。当否抽選結果に応じ、結末に至る直前で分岐する演出であるということもできる。

30

【 0 0 2 6 】

当該リーチ演出の一種として、特別リーチ演出（図 5 参照）が設定されている。ここで、特別リーチ演出であるかそれ以外のリーチ演出かどうかは、リーチ演出中に特別画像 30 が表示されるか否かで分けられるものとする。本実施形態では、特別リーチ演出に「XYZ（リーチ）」という名称が設定されており、リーチ演出中に当該「XYZ」の文字を含む特別画像 30 が表示される（図 5（b）参照）のが特別リーチ演出であり、特別画像 30 が表示されないのがそれ以外のリーチ演出であるとする。つまり、予め決められた所定の文字を含む特別画像 30 が表示されるか否かが、特別リーチ演出かそれ以外のリーチ演出かの違いである。

40

【 0 0 2 7 】

本実施形態では、第三大当たりに当選した場合、特別リーチ演出の結末（有利結末）（図 5（c-1）参照）により当否抽選結果が大当たりであることが示されるように設定されている。つまり、第三大当たりに当選した場合には、特別リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出の結末により当否抽選結果が大当たりであることが示されることがないように設定されている。上述した通り、第一遊技状態および第二遊技状態のいずれにおいても第三大当たりに当選しうる可能性があるところ、両遊技状態のいずれにおいても第三大当たりに当選する際には、特別リーチ演出の結末により大当たり当選が示されるように設定されている（図 3 参照）。なお、第三大当たりに当選しない場合であっても特別リーチ演出は発生することはあるが、当該特別リーチ演出は当否抽選結果がはずれであることを示す

50

結末（不利結末）（図５（ｃ－２）参照）となる。すなわち、特別リーチ演出の大当たり期待度（発生したときに当否抽選結果が大当たりとなる蓋然性）は１００％ではない。また、本実施形態では、特別リーチ演出の結末により第一大当たりや第二大当たり当選したことが示されることはない（有利結末となることはない）ように設定されている。すなわち、第一大当たりや第二大当たり当選した場合、特別リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出が有利結末となることにより当該当選が示されることになる。

#### 【００２８】

なお、本実施形態では、第三大当たり当選した場合、複数種の識別図柄８０のうちの一部である特別図柄（本実施形態では「７」の識別図柄８０）の三つ揃いにより報知される。したがって、特別リーチ演出にて示されるリーチを構成する識別図柄８０は、「７」の識別図柄８０となり（図５（ｂ）参照）、第三大当たりの当選は「７」の識別図柄８０の三つ揃いとなる（図５（ｃ－１）参照）ように設定されている。

#### 【００２９】

このように設定されているため、第三遊技状態に移行する際には、遊技者は特別リーチ演出に接することになる。すなわち、（第三遊技状態にある空台を見つけるといった特殊なケースを除き）特別リーチ演出に接しなければ第三遊技状態に移行することはないということである。それゆえ、特別リーチ演出が最高状態への入口であるという分かりやすい遊技性を実現することが可能である。本実施形態のように、特別リーチ演出に名称（XYZ）が付されているのであれば、当該名称が最高状態への入口となるという世界観を作り出すことができる。

#### 【００３０】

４）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を以下に示す。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例にて説明する事項を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

#### 【００３１】

##### 第一具体例

各遊技状態について、遊技者にとって有利な度合に差を設定する手法は種々考えられる。上述した通り、基本的には、大当たりの当選確率（大当たり確率）の高低や、有利な遊技状態のループ確率（いわゆる確変継続確率等）、ベースの高低等、大当たり当選時のラウンド数の期待値（一回の大当たりあたりの出玉の期待値）によって設定される。なお、ここでいう大当たりには、大当たりに結びつく可能性がある小当たりを含めた確率をいうものとする。例えば、小当たりがほぼ１００％の確率で大当たりに結びつくような一種二種混合機とするのであれば、小当たり経由の大当たり当選を含めて大当たり確率が算出される（「小当たり＝大当たり」である）ものとする。

#### 【００３２】

また、上記実施形態では、複数の遊技状態のうち、最も有利な遊技状態である第三遊技状態に移行することになる第三大当たりである場合に、特別リーチ演出により大当たり当選が示されることを説明したが、最も有利な遊技状態ではない遊技状態についてこのような設定がなされた構成としてもよい。例えば、上記実施形態でいう第二遊技状態（第一遊技状態よりも有利であるが、第三遊技状態よりも有利ではない遊技状態）についてこのような設定がなされた構成としてもよい。すなわち、第二大当たりに当選した場合には、特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が大当たりであることが示され、特別リーチ演出以外のリーチ演出の結末により当否抽選結果が大当たりであることが示されない設定とする。

#### 【００３３】

四つ以上の遊技状態が設定された構成としてもよい。また、遊技状態が二つであり、一方の遊技状態に移行する大当たりに当選した場合に特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が大当たりであることが示される構成としてもよいが、この場合には大当たり当選時のほとんどのケースにおいて特別リーチ演出を発生させなければならないため遊技の面白みに欠ける。

## 【 0 0 3 4 】

## 第二具体例

第三遊技状態（最高状態）においては、特別リーチ演出が発生しない設定とする。つまり、特別リーチ演出は、最高状態ではない遊技状態にて発生しうるものであって、最高状態では発生しないものとする。換言すれば、第三遊技状態にて第三大当たりに当選する際は特別リーチ演出によるものとされないということである（図6参照）。このようにすることで、特別リーチ演出は、あくまで最高状態への「入口」となる演出である（最高状態に突入した後は発生しない）という印象を高めることができる。

## 【 0 0 3 5 】

第三遊技状態にて特別リーチ演出は発生しうるものの、特別リーチ演出の結末（有利結末）により大当たり当選が示されることがない設定としてもよい。つまり、はずれを示すリーチ演出としてであれば第三遊技状態にて特別リーチ演出が発生しうる設定としてもよい。しかし、このようにすると、第三遊技状態における特別リーチ演出が「はずれ確定」の演出となることで、遊技の趣向性の低下を招いてしまうおそれがある。

## 【 0 0 3 6 】

## 第三具体例

上記第二具体例とは逆の設定であるが、第三遊技状態（最高状態）においても、第三大当たり当選した場合には、特別リーチ演出の結末により大当たり当選が示される設定とする（図7参照）。つまり、どのような遊技状態にあっても、特別リーチ演出が有利結末となることを経て第三大当たり当選が示された上で、第三大当たり遊技の終了後に第三遊技状態に移行するようにする。第三遊技状態に移行した後に言えば、特別リーチ演出が発生することが、最高状態である第三遊技状態が「ループ」するための条件となるということである。

## 【 0 0 3 7 】

上記第二具体例のようにすれば、あくまで、第三遊技状態以外の遊技状態から第三遊技状態に「最初」（遊技者が初めて第三遊技状態を経験するという意味ではない。一旦第三遊技状態以外の遊技状態となってから再び第三遊技状態に移行する場合も「最初」であるとする）に移行するときの「入口」が特別リーチ演出であるというような遊技性の実現される。一方、本例のようにすれば、現在の遊技状態が第三遊技状態であるか否かに拘わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態が第三遊技状態となるためには特別リーチ演出が「必須条件」とであるという遊技性の実現される。つまり、特別リーチ演出と第三遊技状態の結びつきがより強いものとなる。

## 【 0 0 3 8 】

## 第四具体例

特別リーチ演出にて出力される演出要素と第三遊技状態にて出力される演出要素が共通するものとする。上記実施形態では、特別リーチ演出は、「XYZ」の文字を含む特別画像30が表示される（図8（a）参照）ものであることを説明したが、第三遊技状態にて当該「XYZ」の文字を含む画像（以下、「対応画像31」と称する）が表示されるものとする（図8（c）参照。当該図面では「XYZ ZONE」の文字が表示される例を示す）。つまり、特別画像30と共通する要素（文字）を含む対応画像31が出力されるものとする。なお、第三遊技状態以外の遊技状態で、特別リーチ演出が発生していない状況では、「XYZ」の文字（対応画像31）が表示されることはないようにする。このようにすることで、特別リーチ演出と第三遊技状態が対応関係にあることが分かりやすくなる。

## 【 0 0 3 9 】

上記例は、演出要素として、表示領域911に出力される画像（特別画像30・対応画像31）が特別リーチ演出と第三遊技状態（最高状態）とで共通するというものであるが、その他の共通する演出要素を設定することも可能である。例えば、特別リーチ演出にてスピーカより出力される演出音が、第三遊技状態にてスピーカより出力される演出音と共通するものとする。当該演出音は、第三遊技状態以外の遊技状態で、特別リーチ演出が発生していない状況では出力されることがない設定とする。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 0 】

## 第五具体例

上述した通り、特別リーチ演出の結末は、有利結末と不利結末に区分けされる。このうち、有利結末には、通常態様と逆転態様（当該逆転態様となる演出が本発明に逆転演出に相当する）が含まれるものとする（図9参照）。通常態様となる特別リーチ演出は、所定の分岐点後、当否判定結果が大当たりであることがそのまま示される態様（図9（b-1）参照）である。逆転態様となる特別リーチ演出は、所定の分岐点後、一旦は当否判定結果がはずれであるかのように示された後、それが覆されて大当たりであることが示される態様である。換言すれば、一旦は不利結末（不利結末のようにみえる状況（疑似不利結末））に至ったかのように示された後（図9（b-2）参照）、それが覆されて大当たりであることが示される態様（図9（b-3）参照）である。特定演出が、遊技者側のキャラクタと敵側のキャラクタが戦ういわゆるバトル演出であれば、通常態様は遊技者側のキャラクタがそのまま勝利する結末であり、逆転態様は一旦遊技者側のキャラクタが敗北した（敵側のキャラクタが勝利した）かのように示された後、それが覆されて遊技者側のキャラクタが勝利（復活）するような態様となる。

10

## 【 0 0 4 1 】

これを前提として、第三大当たりに当選した場合には、特別リーチ演出は通常態様の有利結末に至ることとなる設定とする。つまり、第三大当たりに当選した場合に、逆転態様の有利結末は発生しない設定とする。換言すれば、第三大当たり以外の大当たりに当選した場合には、通常態様の有利結末は発生しないが、逆転態様の有利結末は発生しうる設定とする（図9参照）。

20

## 【 0 0 4 2 】

このようにすることで、特別リーチ演出の発生時に、第三大当たり以外の大当たり当選にも期待できる仕様となる。つまり、上記実施形態のような構成では、特別リーチ演出が発生した時点で、第三大当たり当選またははずれが確定し、第一大当たりや第二大当たり当選の可能性はなくなるところ、本例のようにすることで特別リーチ演出が発生した時点でもあらゆる大当たりの可能性がある構成となる。しかも、第三大当たりに当選する場合には通常態様となる（上述したバトル演出であれば、遊技者側のキャラクタがスムーズに勝利することになる）ことになり、逆転態様となることはないから、特別リーチ演出が有利結末（逆転態様を除く）に至ることが第三遊技状態（最高状態）に移行する入口となっているという世界観は保たれる。

30

## 【 0 0 4 3 】

5）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 4 】

上記実施形態にかかる遊技機1はぱちんこ遊技機であるが、遊技者にとっての有利さの度合いが異なる複数の遊技状態が設定された構成であれば、回胴式遊技機等、その他の遊技機にも適用可能である。

## 【 0 0 4 5 】

6）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。

40

## 【 0 0 4 6 】

## ・手段1

特別当たりに当選した場合に実行される特別当たり遊技の終了後、複数種の遊技状態のうちの特別遊技状態に移行する遊技機であって、前記特別当たりに当選した場合には、リーチ演出の一種である特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示され、当該特別リーチ演出とは異なる種類のリーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであることが示されないように設定されていることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、特別遊技状態に移行するためには特別リーチ演出を経ることになるため、遊技状態の移行が分かりやすくなる。

## 【 0 0 4 7 】

50



## ・ 手段 2

前記特別遊技状態は、複数種の遊技状態のうち、遊技者に最も有利な遊技状態であることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

このようにすれば、特別リーチ演出が遊技者に最も有利な遊技状態（最高状態）の入口であるという遊技性が実現される。

【 0 0 4 8 】

## ・ 手段 3

複数種の遊技状態のうち、前記特別遊技状態ではない遊技状態として、二種以上の非特別遊技状態が設定されており、前記非特別遊技状態のいずれにおいても、前記特別当たり  
に当選した場合には、前記特別リーチ演出の結末により当否抽選結果が当たりであること  
が示され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。

10

このように、二種以上の非特別遊技状態のうちのいずれが設定されているときであって  
も、特別リーチ演出を経ることが特別遊技状態移行の条件である設定とすることで、特別  
リーチ演出と特別遊技状態の結びつきがより強くなる。

【 0 0 4 9 】

## ・ 手段 4

前記特別遊技状態においては、前記特別リーチ演出が発生しないことを特徴とする手段  
1 から手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、特別リーチ演出は、あくまで特別遊技状態移行のための「入口  
」であることが強調される。

20

【 0 0 5 0 】

## ・ 手段 5

前記特別当たり以外の当たりに当選した場合には、前記特別リーチ演出の結末にて当否  
抽選結果がはずれであるかのように示された上で、それが覆されて当たりであることが示  
される逆転演出が発生しうることを特徴とする手段 1 から手段 4 のいずれかに記載の遊技  
機。

このようにすれば、特別遊技状態に移行するためには特別リーチ演出を経ることが条件  
であるという遊技性（世界観）を確保しつつ、特別リーチ演出が発生したとき、特別当  
りだけでなくそれ以外の当たりにも当選しうる設定とすることができる。

【 符号の説明 】

30

【 0 0 5 1 】

1 遊技機

3 0 特別画像

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

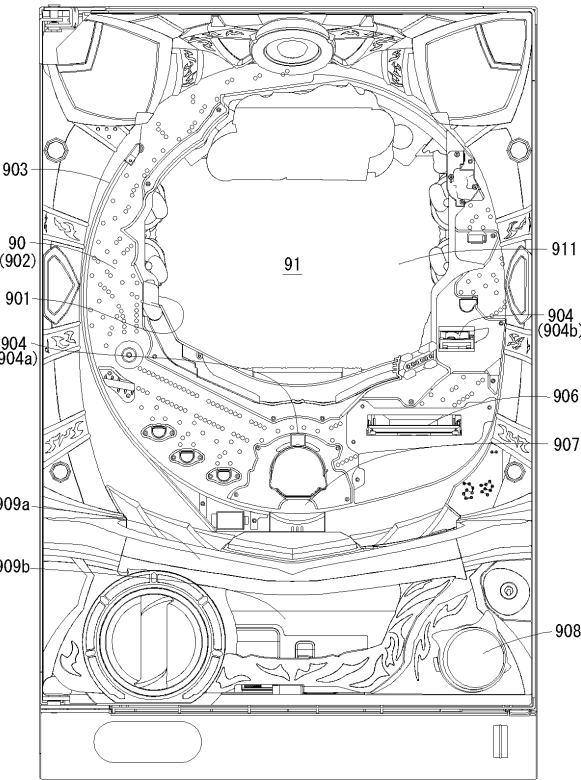
40

50

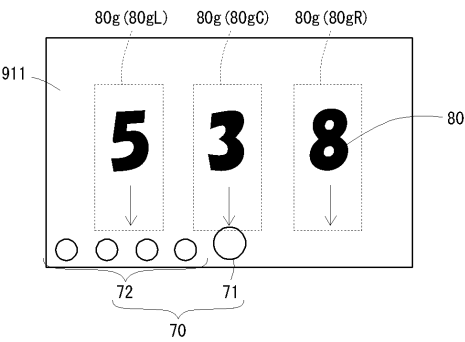
【図面】

【図 1】

1



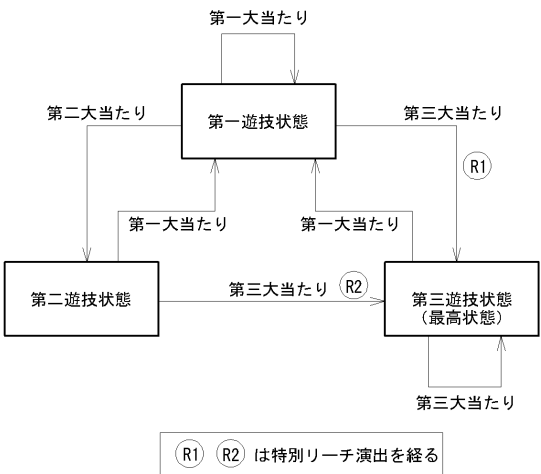
【図 2】



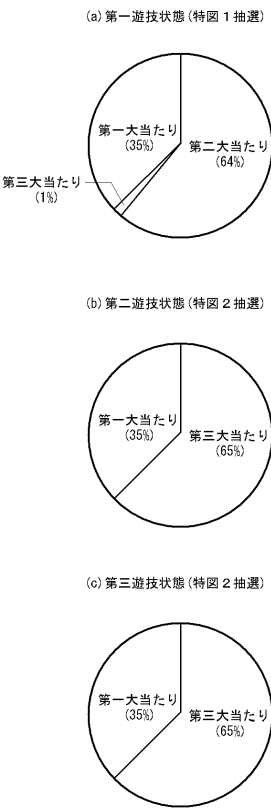
10

20

【図 3】



【図 4】

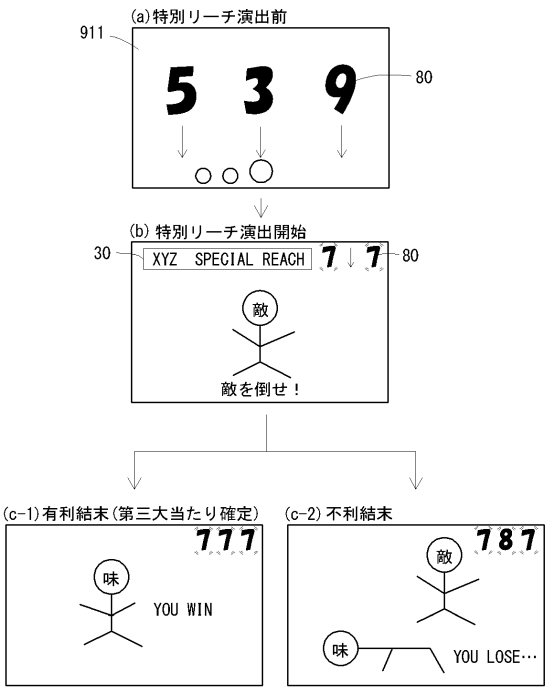


30

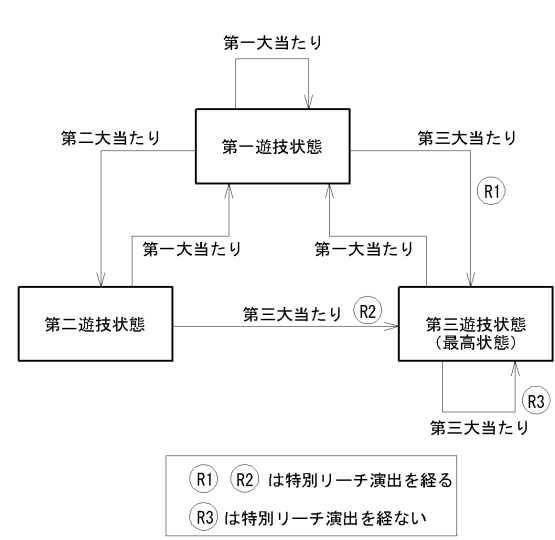
40

50

【図 5】



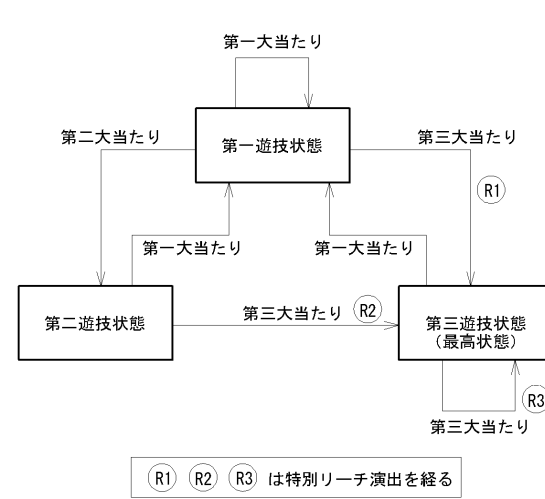
【図 6】



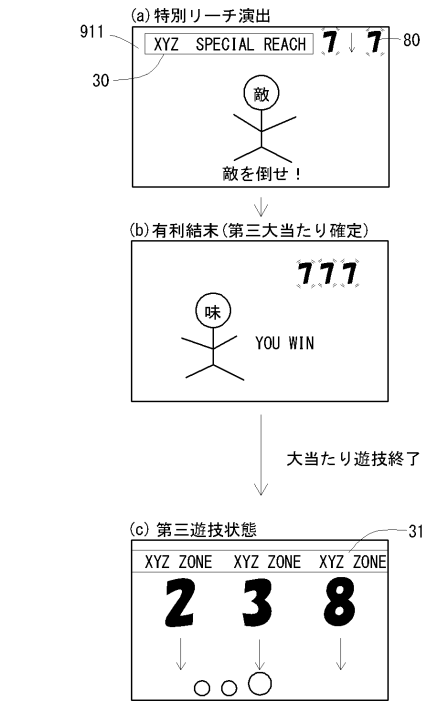
10

20

【図 7】



【図 8】

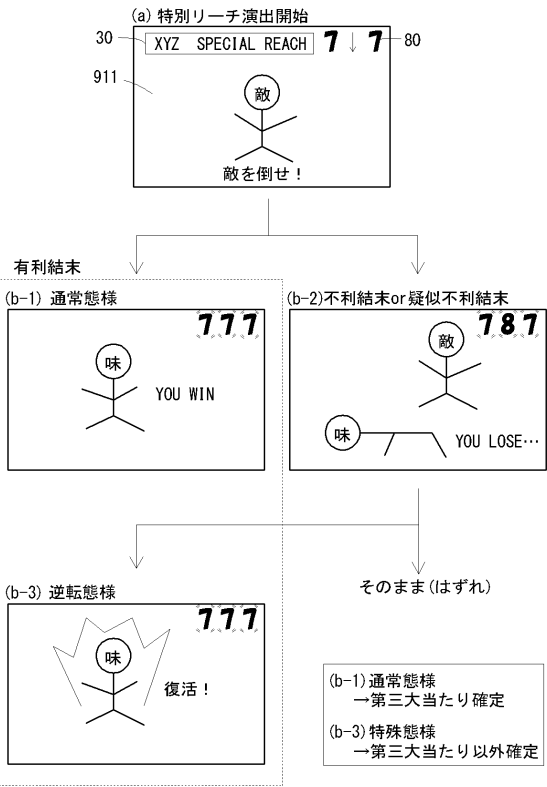


30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内 2 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  
(72)発明者 安藤 康晃  
愛知県名古屋市中区丸の内 2 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  
審査官 大浜 康夫  
(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 0 8 2 2 7 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 3 7 5 1 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 1 0 1 0 2 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 2 1 3 6 9 2 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2