

(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2019-180519

(P2019-180519A)

(43) 公開日 令和1年10月24日(2019.10.24)

(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 11 頁)

(21) 出願番号	特願2018-71378 (P2018-71378)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年4月3日 (2018.4.3)		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	110002158
			特許業務法人上野特許事務所
		(72) 発明者	島崎 徳人
			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	伊東 秀城
			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】

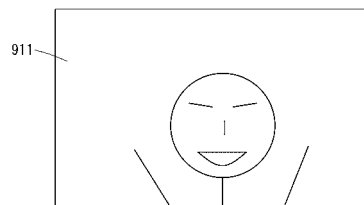
【課題】待機状態中の演出効果を高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技が行われていない待機状態にて待機用演出10が実行される遊技機であって、前記待機用演出として発生しうる複数種の候補演出11、12が設定されており、当該複数種の候補演出11、12のうちのいずれの候補演出が前記待機用演出10として実行されるかが時刻に応じて決まることを特徴とする遊技機1とする。遊技に関する所定の仕様について、複数種の仕様のうちのいずれかが設定されるものであり、前記待機状態に移行したとき、現在設定されている仕様に応じて、前記待機用演出10として設定される前記候補演出11、12の種類が決定されるようにすることが好ましい。

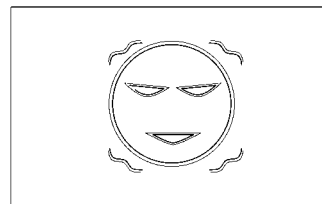
【選択図】 図3

待機用演出(10)

(a) 第一候補演出(11)



(b) 第二候補演出(12)



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が行われていない待機状態にて待機用演出が実行される遊技機であって、
前記待機用演出として発生しうる複数種の候補演出が設定されており、当該複数種の候補演出のうちのいずれの候補演出が前記待機用演出として実行されるかが時刻に応じて決ま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】**【0002】**

所定期間遊技が実行されないときに待機状態に移行する遊技機が知られている。当該待機状態中には、予め決められた待機状態専用の演出（映像等の出力）が実行される（例えば、下記特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 105923 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、待機状態中の演出効果を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【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、遊技が行われていない待機状態にて待機用演出が実行される遊技機であって、前記待機用演出として発生しうる複数種の候補演出が設定されており、当該複数種の候補演出のうちのいずれの候補演出が前記待機用演出として実行されるかが時刻に応じて決まることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、待機状態中の演出効果を高め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。

【図 2】表示装置（表示領域）に表示された識別図柄および保留図柄を示した図である。

【図 3】待機用演出として発生しうる候補演出の概要を示した図である。

【図 4】遊技仕様の設定方法を説明するための図である。

【図 5】第五具体例を説明するための図である。

【図 6】第七具体例を説明するための図である。

【図 7】第八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

10

20

30

40

50

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、表示装置 9 1、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。かかる表示装置 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 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 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変化する。

【 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 】

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 9 0 4 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 9 0 4 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。本実施形態では、当該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（いわゆる変動が開始される）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。未だ当否判定の報知が開始されていない数値（以下単に保留と称することもある）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 9 0 4 につき四つである。記憶手段に上記数値（当否判定情報）が記憶されていることは、保留図柄 8 0 として表示される（図 2 参照）。なお、本実施形態では、当否判定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（この場合には当否判定結果自体が、当否判定情報に相当することとなる）。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。

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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 7 0（図 2 参照）の組み合わせによって当否判定結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の識別図柄 7 0 を含む識別図柄群 7 0 g（左識別図柄群 7 0 g L、中識別図柄群 7 0 g C、右識別図柄群 7 0 g R）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 7 0 g から一の識別図柄 7 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 7 0 g から選択されて停止した識別図柄 7 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 7 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。なお、各図においては、識別図柄 7 0 を構成する「数字（文字）」のみを図示するが、当該数字とキャラクタ等が組み合わせられた図柄を識別図柄 7 0 として設定することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

なお、一部の図においては、識別図柄 7 0、保留図柄 8 0 の図示を省略する。

【 0 0 1 7 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、遊技が行われている遊技状態に対する状態として、遊技が行われていないときに移行する待機状態が設定されている。本実施形態では、遊技状態後、一定期間遊技が行われなかった場合に待機状態に移行する。また、電源 ON 後、遊技が開始されるよりも前の段階（いわゆる朝一状態）にて待機状態が設定される。

【 0 0 1 8 】

待機状態中には、待機用演出 1 0 が実行される。待機用演出 1 0 は、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 から所定の画像（静止画、動画、またはその組み合わせ）が出力される演出である。当該画像に合わせた音（楽曲）がスピーカ 6 0 から出力されるものとしてもよい。本実施形態では、当該待機用演出 1 0 として発生しうる演出として態様が異なる複数種の候補演出が設定されている。本実施形態では、第一候補演出 1 1（図 3（a）参照）および第二候補演出 1 2（図 3（b）参照）の二種類が設定されている。

【 0 0 1 9 】

待機状態に移行したときに、いずれの候補演出を待機用演出 1 0 として実行するかは、現在設定されている「遊技仕様 2 0」（以下、単に仕様 2 0 ということもある）に応じて設定される。遊技仕様 2 0 は、遊技に関する仕様であって、遊技者が任意にカスタマイズすることが可能なものである。本実施形態では、当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄 7 0 の変動開始から当否判定結果を示す態様で停止するまでの演出）を構成する演出として発生しうる一または複数種の特定演出 3 0 の発生確率（発生する蓋然性）の高低を遊技者が任意に設定することが可能である。特定演出 3 0 としては、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が高まったことを示す演出（発生することにより大当たりが確定する確定演出を含む）を例示することができる。つまり、報知演出において、当該演出が発生しやすいものとするかどうかを、遊技者が任意に設定することができる。本実施形態では、特定演出 3 0 の発生確率が通常（相対的に低い）である通常確率仕様 2 1（デフォルトの仕様）と、通常確率仕様 2 1 が設定されているときよりも発生確率が高まる高確率仕様 2 2 が設けられている。遊技者は当該通常確率仕様 2 1 と高確率仕様 2 2 のうちのいずれかを選択すること（カスタマイズすること）ができる。なお、遊技者によるカスタマイズ機能の利用方法等は公知であるから説明を省略する。表示領域 9 1 1 に仕様 2 0 の概要が示された画像が表示され、遊技機 1 に設けられた操作手段（押しボタン等）を操作することで任意の仕様 2 0 を設定することができるよう構成されているのが一般的である（図 4 参照）。

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、通常確率仕様 2 1 が設定されている状態で待機状態に移行したときには、第一候補演出 1 1 が待機用演出 1 0 として実行される。一方、高確率仕様 2 2 が設定されている状態で待機状態に移行したときには、第二候補演出 1 2 が待機用演出 1 0 として実行される（図 3、図 4 参照）。このように、本実施形態では、待機状態にて複数種の候補演出のうちのいずれが待機用演出 1 0 として実行されるかは、現在設定されている遊技仕様 2 0 に応じて決定される。

【 0 0 2 1 】

遊技の開始を示す開始条件が成立したことを契機として待機状態は終了する。待機状態が終了した場合には待機用演出 1 0 の実行が停止される。当該開始条件はどのようなものであってもよい。遊技者が発射装置 9 0 8（発射ハンドル）を操作すること、識別図柄 7 0 の変動が開始されたこと、遊技球が所定の領域に入賞したこと等、遊技の開始に起因して成立する条件であればよい。

【 0 0 2 2 】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、待機状態に移行したときに待機用演出 1 0 として実行されうる複数種の候補演出が設定されている。そのため、空台として待機状態にある遊技機 1 が多数存在するような場合であっても、各台にて実行される

10

20

30

40

50

演出が異なる場合が生じることになり、遊技店の雰囲気を華やかなものとするのが可能である。

【 0 0 2 3 】

また、待機状態にて複数種の候補演出のうちのいずれが待機用演出 1 0 として実行されるかは、現在設定されている遊技仕様 2 0 に応じて決定されるから、（待機用演出 1 0 と仕様 2 0 の関連性を見出した遊技者は）待機用演出 1 0 を見て現在設定されている遊技仕様 2 0 を把握することが可能となる。

【 0 0 2 4 】

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、可能であれば、以下の具体例を用いて説明する技術的事項を複数組み合わせ

10

【 0 0 2 5 】

○第一具体例

上記実施形態では、現在設定されている遊技仕様 2 0 に応じ、待機状態にていずれの候補演出が待機用演出 1 0 として実行されるかが決定されることを説明したが、遊技仕様 2 0 に関係なく、いずれの候補演出が待機用演出 1 0 として実行されるかが決定されるようにしてもよい。つまり、待機状態にて実行されうる複数種の候補演出が設定され、待機状態に移行するたびに、いずれの候補演出を待機用演出 1 0 として実行するのかを抽選により決定する構成としてもよい。当該抽選は、複数種の候補演出のそれぞれが選ばれる確率が略同じ（均等抽選）であってもよいし、複数種の候補演出のうち、ある演出が選ばれる確率が他の演出が選ばれる確率よりも高いといった設定としてもよい。前者の場合には、空台が複数存在する場合、各台にて実行されている演出がバラエティーに富んだものとなるという利点がある。後者の場合には、基本的にはある種の候補演出が待機用演出 1 0 として実行される蓋然性が高いものの、まれに他の演出が待機用演出 1 0 として実行される空台が存在する、といったような状況を作り出すことができる。なお、本例のような構成とする場合には、遊技者が任意に設定することが可能な遊技仕様 2 0 が存在しない（いわゆるカスタマイズ機能を有していない）ものに対しても適用することが可能である。

20

【 0 0 2 6 】

○第二具体例

第一具体例と同様に、待機状態にていずれの候補演出が待機用演出 1 0 として実行されるかが遊技仕様 2 0 に依存しないものとする。具体的には、複数種の候補演出のうち待機状態にて実行される待機用演出 1 0 を遊技者や遊技店（遊技店員）が切り替えることができるようにする。遊技者による切り替えを実現するものとする場合には、遊技者が操作可能な演出用の操作手段（押しボタン等）の操作により実行される演出が切り替えられるようにする。これにより、遊技者の好みの演出が待機用演出 1 0 として実行されることになる。遊技店による切り替えを実現するものとする場合には、遊技機内部に設けられた操作手段（遊技者が操作できないもの）を操作により実行される待機用演出 1 0 が切り替えられるようにする。これにより、空台として存在するものがどのような待機用演出 1 0 を実行するかを、遊技店が任意に決定すること（遊技店の雰囲気を決めること）ができる。

30

【 0 0 2 7 】

○第三具体例

第一具体例、第二具体例と同様に、待機状態にていずれの候補演出が待機用演出 1 0 として実行されるかが遊技仕様 2 0 に依存しないものとする。具体的には、当日の遊技状況に基づき、いずれの候補演出が待機用演出 1 0 として実行される待機用演出 1 0 として実行されるのか決定されるようにする。当日の遊技状況を示す指標としては、種々のものが考えられる。例えば、大当たり回数、トータルの出玉（または差玉）数、実行された当否判定の回数（いわゆる回転数）等に応じて、待機用演出 1 0 の内容が変化しうるものとする。このようにすることで、待機用演出 1 0 により当日の状況を把握することが可能となる。なお、当日の状況を示す指標がリセットされる条件（「日」が切り替わる条件）は適宜設定することができる。例えば、電源 ON 時にリセットされるようにすることが考えら

40

50

れる。

【 0 0 2 8 】

○第四具体例

候補演出として、電源ON時（いわゆる朝一状態）にて待機用演出10として実行されるもの（以下、初期候補演出と称する）が設定されている構成とする。つまり、遊技店の開店後、未だ遊技されていない状態においては、遊技仕様20によらず、初期候補演出が待機用演出10として実行されるものとする。このようにすれば、遊技者は、どの空台がいわゆる朝一状態にあるのかを容易に把握することが可能となる。

【 0 0 2 9 】

○第五具体例

複数種の候補演出のうちの少なくともいずれかの態様を、対応付けられた仕様20と関連するものとする。対応付けられた仕様20と関連付けられる候補演出は、通常の仕様20（デフォルトの仕様）以外のものに対応付けられたものであることが好ましい。上記実施形態に即していえば、高確率仕様22は、特定演出30が発生する確率が通常確率仕様21（デフォルトの仕様）よりも高くなる仕様であるから、第二候補演出12は、特定演出30自体または当該特定演出30を示唆する演出を含む演出とする。例えば、特定演出30が三次元的に視認される画像（立体視画像）を表示する演出であるとするれば、第二候補演出12が当該画像そのものまたは当該画像を想起させるような立体視画像を含むものとする（図5参照）。また、第一候補演出11については、第二候補演出12との違いを明確にするとともに、高確率仕様22との関連性を想起させるような事態を招くことを防止するため、特定演出30自体または当該特定演出30を示唆する演出を含まないものとされる。このようにすることで、第二候補演出12が実行されているときには、高確率仕様22が設定されているということを分かりやすく示すことが可能となる。

【 0 0 3 0 】

なお、三種以上の候補演出が設定された構成とする場合には、少なくとも、デフォルトの仕様20に対応付けられた候補演出以外の二以上の候補演出のそれぞれは、対応付けられた仕様20と関連付けられた演出を含むものとし、デフォルトの仕様20に対応付けられた候補演出は、当該「関連付けられた演出」のいずれも含まないものとされるとよい。ただし、デフォルトの仕様20に対応付けられた候補演出についても、当該デフォルトの仕様20に関連付けられた画像を含むものとしてもよい。

【 0 0 3 1 】

候補演出とそれに対応付けられた仕様20との関連を示す手法としては種々考えられる。所定の演出の発生確率を変化させる仕様20である場合には、対応する候補演出が当該所定の演出自体および当該所定の演出を示唆する演出を含むものとしたり、「〇〇演出（所定の演出）発生確率：高」「〇〇演出（所定の演出）発生確率：通常」といった直接的な表示を含むものとしたりすることが考えられる。報知演出中に表示されるキャラクタ等を複数種のキャラクタから選択することが可能な仕様20である場合には、各候補演出が対応付けられた仕様20のキャラクタを示す画像を含むものとすることが考えられる。

【 0 0 3 2 】

○第六具体例

上記実施形態では、遊技仕様20は遊技者が任意に選択することができるもの（カスタマイズの対象）であることを説明したが、遊技者の選択によらず自動的に変化するものであってもよい。例えば、RTC（リアルタイムクロック）が搭載されたものとし、RTCに計測される時刻により仕様20が変化するものとする。そして、現時点において設定されている仕様20に応じて、待機用演出10が決定されるものとする。遊技仕様20が時刻に応じて変化するということは、実行される待機用演出10が（待機状態に移行する時点の時刻）に応じて決まるということでもある。

【 0 0 3 3 】

○第七具体例

待機用演出10の実行時には、遊技仕様20を変更するための案内となる案内画像40

10

20

30

40

50

が表示されるものとする。案内画像 40 は、遊技者が遊技仕様 20 を変更するための操作の少なくとも一部（少なくとも導入部分の操作）を示すものである。例えば、「ボタン P U S H でカスタマイズ」といった表示をし、押しボタンを操作することにより遊技仕様 20 の変更が可能となることを遊技者に示す（図 6 参照）。上記の通り、待機用演出 10 は、現在設定されている遊技仕様 20 に応じてその内容が変化するものであるから、遊技者によっては待機用演出 10 から現在設定されている遊技仕様 20 を把握することができる。その現在設定されている遊技仕様 20 が遊技者の好みのものではない場合、すぐに遊技仕様 20 を変更することができるよう、上記案内画像 40 が表示されたものとする。とよい。

【0034】

○第八具体例

上記実施形態では、現在設定されている遊技仕様 20 に応じて待機状態中にて実行される待機用演出 10 の内容が変化することであることを説明したが、待機用演出 10 ではなく、遊技者が遊技を開始すると略同時（開始直後を含む）に発生する演出（遊技球が遊技領域に設けられた入賞領域（遊技球の進入を契機として賞球が払い出される領域）や始動領域（遊技球の進入が何らかの抽選の契機となる領域）に進入することにより発生する演出を除く）の内容が変化するものとしてもよい。当該演出（以下、開始演出と称する）の開始条件としては、遊技者が発射装置 908（発射ハンドル）を操作すること（発射ハンドルに設けられたセンサを介して遊技者がハンドルに触れたことが検出されること）や、遊技球がガイドレール内を通過すること等、遊技者が遊技を開始することに不可避的に成立する条件を設定することができる。開始演出の具体的態様はどのようなものであってもよい。表示領域 911 に画像が出力される演出であってもよいし、スピーカ 60 から音声出力される演出であってもよいし、その両方であってもよい。かかる開始演出として実行される演出として複数種の開始演出（候補演出）が設定されたものとし、いずれの演出が実行されるかが、現在設定されている遊技仕様 20 に応じて決まるものとする。例えば、通常確率仕様 21 が設定されているときには第一開始演出が、高確率仕様 22 が設定されているときには第二開始演出（第一開始演出と態様が異なる）が実行されるものとする（図 7 参照）。このようにすることで、遊技を開始する遊技者は、開始演出の内容により、現在設定されている遊技仕様 20 を把握することが可能となる。なお、開始演出が実行されるのは、待機状態にあるときに上記開始条件が成立した場合に限られる（待機状態に移行していない状態では、当該条件が成立しても開始演出が実行されない）ようにするとよい。

【0035】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の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。

【0036】

例えば、上記実施形態にかかる遊技機はいわゆるぱちんこ遊技機であるが、ぱちんこ遊技機特有の構成を除き、遊技が行われていないときに待機状態に移行しうるその他の遊技機（例えば、回胴式遊技機）にも同様の技術思想を適用することが可能である。

【0037】

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。

【0038】

・手段 1

遊技が行われていない待機状態にて待機用演出が実行される遊技機であって、前記待機用演出として発生しうる複数種の候補演出が設定されていることを特徴とする遊技機。

上記手段 1 にかかる遊技機によれば、待機状態中の演出効果を高めることが可能である。

【0039】

・手段 2

10

20

30

40

50

遊技に関する所定の仕様について、複数種の仕様のうちのいずれかが設定されるものであり、

前記待機状態に移行したとき、現在設定されている仕様に応じて、前記待機用演出として設定される前記候補演出の種類が決定されることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、待機用演出の種類により、現在設定されている仕様を把握することが可能である。

【 0 0 4 0 】

・手段 3

当否判定結果を報知する一連の演出の一部として特定演出が実行可能であり、

前記所定の仕様として、前記特定演出の発生確率が通常確率である通常確率仕様および当該通常確率よりも高い高確率である高確率仕様のいずれかが設定されるものであり、

前記高確率仕様が設定されている場合には前記待機用演出として前記特定演出自体または当該特定演出を示唆する演出を含む演出が実行される一方、前記通常確率仕様が設定されている場合には前記待機用演出として前記特定演出自体および当該特定演出を示唆する演出のいずれも含まない演出が実行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。

このようにすることで、待機用演出の種類により、現在通常確率仕様と高確率仕様のいずれが設定されているのかを比較的容易に把握することが可能である。

【 0 0 4 1 】

・手段 4

前記特定演出は、発生することにより当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高まったことを示唆する演出であることを特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

このように、特定演出は、発生することが遊技者にとって喜ばしい事象であるものが好ましい。

【 符号の説明 】

【 0 0 4 2 】

1 遊技機

1 0 待機用演出

1 1 第一候補演出

1 2 第二候補演出

2 0 (遊技)仕様

2 1 通常確率仕様

2 2 高確率仕様

3 0 特定演出

7 0 識別図柄

9 1 表示装置

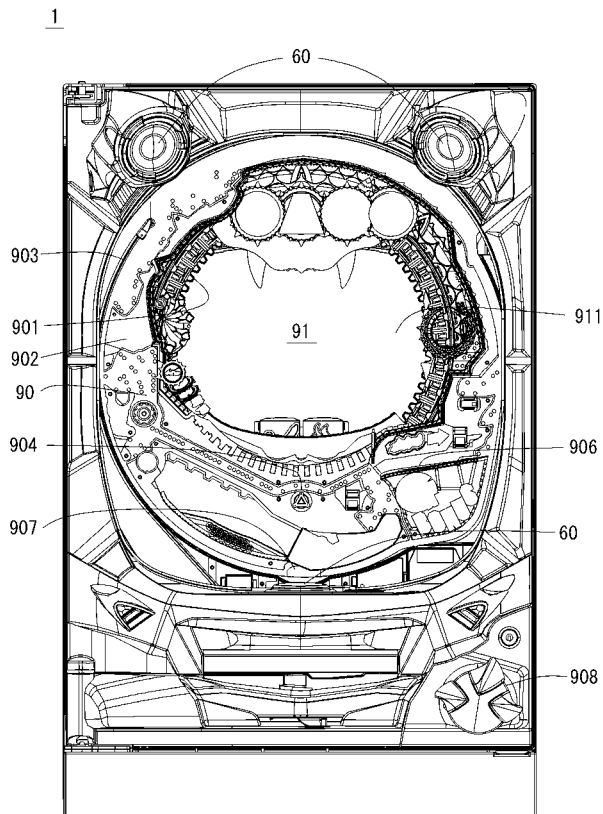
9 1 1 表示領域

10

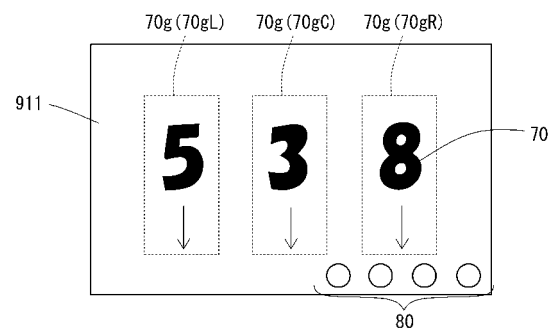
20

30

【図 1】



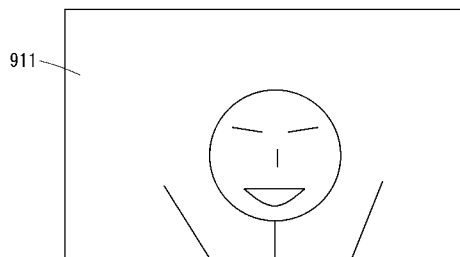
【図 2】



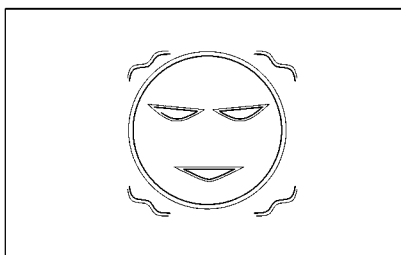
【図 3】

待機用演出 (10)

(a) 第一候補演出 (11)

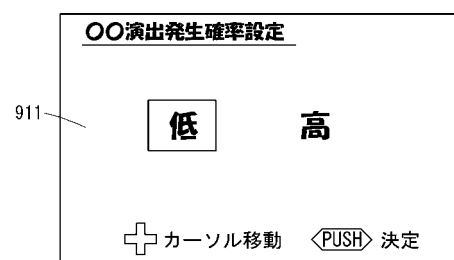


(b) 第二候補演出 (12)

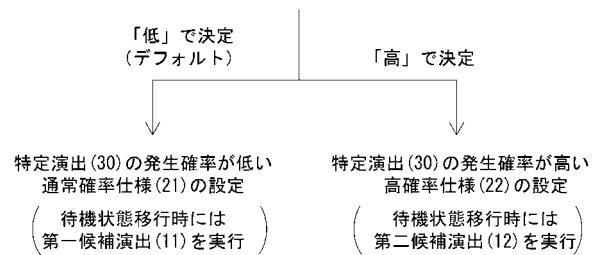


【図 4】

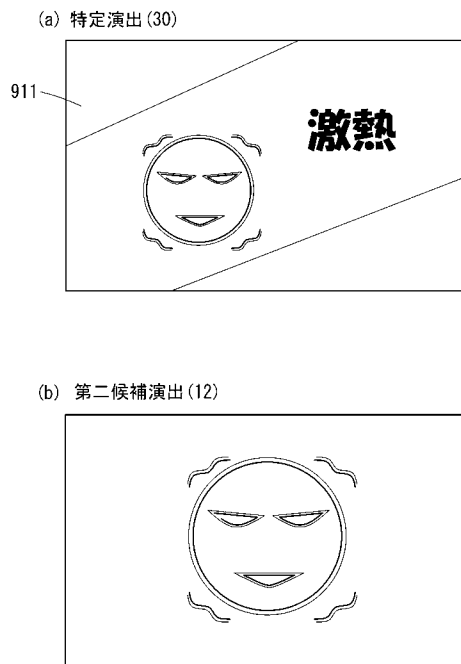
遊技仕様 (20) の設定方法



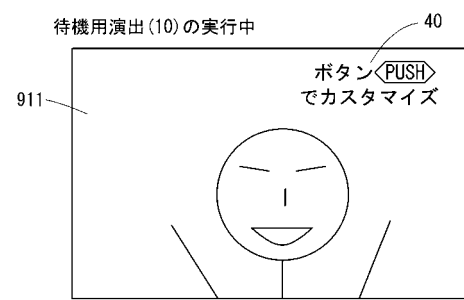
※「〇〇演出」…特定演出 (30) を示す



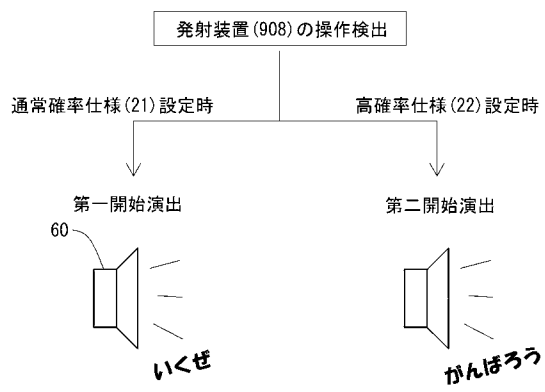
【図 5】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

(72)発明者 加藤 哲平

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1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 CA11 CA23 CA53 FA05 FA08 FA16