

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7031844号
(P7031844)

(45)発行日 令和4年3月8日(2022.3.8)

(24)登録日 令和4年2月28日(2022.2.28)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全18頁)

(21)出願番号	特願2017-194153(P2017-194153)	(73)特許権者	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
(22)出願日	平成29年10月4日(2017.10.4)	(74)代理人	110002158 特許業務法人上野特許事務所 山田 輝彦
(65)公開番号	特開2019-63394(P2019-63394A)	(72)発明者	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 浅賀 崇雅
(43)公開日	平成31年4月25日(2019.4.25)	(72)発明者	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 山本 和弘
審査請求日	令和2年10月2日(2020.10.2)		

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】**

表示装置に表示される複数の識別図柄から構成される結果態様により当否判定結果を報知する遊技機において、

前記結果態様を構成する複数の前記識別図柄のうちの少なくとも一つが、複数種の候補図柄のうちのいずれとなるかによって当否判定結果が示される演出であって、当該複数種の候補図柄のうちのいずれかが一または複数の当たり図柄として設定された上で、当該一または複数の当たり図柄のいずれかが示された場合に当たりとなるリーチ演出と、

前記リーチ演出よりも前に発生しうる演出であって、複数種の前記候補図柄のそれぞれが、前記当たり図柄として設定されるか否かを示す先演出と、

を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記先演出は、前記表示装置の表示領域に設けられる特定領域に前記候補図柄が表示されるか否かを示す演出であって、当該特定領域に表示された前記候補図柄が前記リーチ演出において前記当たり図柄として設定され、当該特定領域に表示されなかつた前記候補図柄は前記リーチ演出において前記当たり図柄として設定されない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】

多くの遊技機において、同じ図柄が二つ表示されたことを「リーチ」として設定し、残りの図柄が同じ図柄となるか否かにより、大当たりか否かが報知される報知演出が実行される（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】****【文献】特開2016-209362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、リーチ演出が発生する遊技機の趣向性向上を図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、表示装置に表示される複数の識別図柄から構成される結果態様により当否判定結果を報知する遊技機において、前記結果態様を構成する複数の前記識別図柄のうちの少なくとも一つが、複数種の候補図柄のうちのいずれとなるかによって当否判定結果が示される演出であって、当該複数種の候補図柄のうちのいずれかが一または複数の当たり図柄として設定された上で、当該一または複数の当たり図柄のいずれかが示された場合に当たりとなるリーチ演出と、前記リーチ演出よりも前に発生しうる演出であって、前記リーチ演出に移行するか否か、および、複数種の前記候補図柄のそれぞれが、前記当たり図柄として設定されるか否かを示す先演出と、を実行することが可能な演出実行手段を備えることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

本発明は、リーチ演出が発生する遊技機の趣向性向上に資するものである。

【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】**表示装置に表示される識別図柄（通常の変動状態）を示した図である。**【図3】**先演出の概要を説明するための図である。**【図4】**各特定領域にて変動表示される特定図柄群を示した図である。

【図5】先演出における特定図柄群の変動停止パターン（第一パターン）を説明するための図である。

【図6】先演出における特定図柄群の変動停止パターン（第二パターン）を説明するための図である。

【図7】先演出における特定図柄群の変動停止パターン（第三パターン）を説明するための図である。

【図8】先演出の第一成功結末の一例を示した図である。

【図9】先演出の第二成功結末（（a）は第一ブランク図柄揃い、（b）は第二ブランク図柄揃い、（c）は第三ブランク図柄揃い）を示した図である。

【図10】リーチ演出の概要を説明するための図である。**【図11】**第二具体例を説明するための図である。**【図12】**第三具体例を説明するための図である。**【図13】**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】****【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】

10

20

30

40

50

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。

【 0010 】

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。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、一部の図においては、表示領域 911 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）。

【 0011 】

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。

【 0012 】

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。

【 0013 】

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。

【 0014 】

当否の抽選（当否判定）は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が、図 1 に示す始動入賞口 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 904 は複数設けられていてもよい）。なお、本実施形態では入賞「口」（入賞した遊技球が内部に取り込まれるもの）であるが、入賞「領域」（入賞した遊技球がそのまま遊技領域 902 を流下するもの。入賞領域をゲートのような態様としたものが例示できる）であつてもよい。

【 0015 】

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。つまり、始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として、直接的に大当たりの当選の有無を判定するものである。

【 0016 】

大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口 906 が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得することができるものであって、公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略する。

【 0017 】

また、本実施形態では、上記当否判定を行う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（以下、保留（情報）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の保留情報の数は四つである。なお、当否判定を行うために取得された数値は、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。表示領域 911 には、当該保留情報の存在を示す表示がなされるようにしてもよい。また、始動入賞口 904 に入賞したことを契機として即座に当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶手段に記憶させておく構成としてもよい（かかる場合には、当否判定結果それ自体が保留情報ということになる）。記憶されている保留情報は、保留図柄と

10

20

30

40

50

して表示領域 911 に表示される。なお、各図においては、保留図柄の図示を省略する。

【 0018 】

当否判定結果が大当たりであるかはズレであるかは、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される識別図柄 10 の組み合わせ（結果態様）によって報知される。基本的には、ある当否判定結果を報知する演出の開始と同時に、複数種（本実施形態では「1」～「9」の数字を含む九種）の識別図柄 10 を含む複数（本実施形態では三つ）の識別図柄群 10g が変動表示され（図 2 参照）、大当たりに当選している場合には識別図柄 10 は最終的に所定の組み合わせで停止する。当該所定の組み合わせとしては、同じ識別図柄 10 の三つ揃いが例示できる。はズレである場合には識別図柄 10 は大当たりとなる組み合わせ以外の組み合わせで停止する。

10

【 0019 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、基本的には、上記のような態様で当否判定結果が報知されるものである。ただし、当否判定結果を報知する報知演出の基本的態様が変化することもある。つまり、報知演出の基本的態様が異なる一または複数種のモードが設定されており、当該一または複数種のモードの一つとして特定モードが設定されている。以下、当該特定モード中における報知演出の具体的態様について説明する。

【 0020 】

特定モード中の報知演出を構成する演出として、先演出およびリーチ演出が設定されている。先演出（図 3 参照）は、リーチ演出に移行するか否かを示す演出である。つまり、先演出において所定条件が成立した場合にはリーチ演出に移行する。当該リーチ演出に移行した場合に対象の当否判定結果が大当たりとなる可能性がある。先演出において所定条件が成立しなかった場合にはリーチ演出に移行せず、はズレであることが報知される。

20

【 0021 】

先演出は、複数種の予告画像のそれぞれが表示されるか否か（詳細を後述する各特定領域 80 に表示されるか否か）を示す演出である。本実施形態では、予告画像として候補図柄 20 が設定されている。つまり、本実施形態における先演出は、複数種の候補図柄 20 のそれぞれが当たり図柄（当たり図柄がどのようなものであるかについては後述）として設定されるか否かを示す演出である。複数種の候補図柄 20 のそれぞれは、上述した複数種の識別図柄 10 の一つ一つに対応するものである（識別図柄 10 = 候補図柄 20 であるともいえる）。つまり、候補図柄 20 として九種の図柄が設定されており、各候補図柄 20 は、「1」～「9」数字のいずれかを含む（以下の説明においては、「1」の数字を含む候補図柄 20 を第一候補図柄 21、「2」の数字を含む候補図柄 20 を第二候補図柄 22 ・・・「9」の数字を含む候補図柄 20 を第九候補図柄 29 というように称することもある）。先演出において、表示領域 911 には、図柄が変動表示される複数の特定領域 80 が設けられる。本実施形態では、複数種の候補図柄 20 のそれぞれに対応づけられた特定領域 80 が設けられる。つまり、九つの特定領域 80（第一特定領域 81～第九特定領域 89）が設けられる（図 3 参照）。

30

【 0022 】

各特定領域 80 には、対応する候補図柄 20 と、ブランク図柄 30（本発明における別図柄に相当する）が変動表示される。ブランク図柄 30 は、予告画像として表示される候補図柄 20 とは異なる別画像であるといえる。本実施形態では、ブランク図柄 30 として、第一ブランク図柄 31～第三ブランク図柄 33 が設定されている。先演出において、これらのブランク図柄 30 は全ての特定領域 80 において変動表示される。つまり、本実施形態では、第一特定領域 81 において第一候補図柄 21 と第一ブランク図柄 31～第三ブランク図柄 33 の四種が、第二特定領域 82 において第二候補図柄 22 と第一ブランク図柄 31～第三ブランク図柄 33 の四種が・・・第九特定領域 89 において第九候補図柄 29 と第一ブランク図柄 31～第三ブランク図柄 33 の四種が変動表示される。つまり、各特定領域 80 では、対応する候補図柄 20 と三種のブランク図柄 30（以下、特定図柄群と称することもある。具体的に、第一特定領域 81 に変動表示されるものを第一特定図柄群、第二特定領域 82 に変動表示されるものを第二特定図柄群・・・と称することもある）

40

50

が変動表示される（図3、図4参照）。本実施形態では、最終的に、各特定図柄群から選択された一の図柄が擬似停止される。ここで、擬似停止とは、遊技者には停止しているようみえるが、完全には停止していない状態をいう。例えば、図柄がわずかに揺れているような状態とすることが考えられる。ただし、各特定領域80において図柄を完全に停止させるようにすることを否定するわけではない。なお、以下の説明においては、単に「停止」と称することもあるが、当該停止は擬似停止を含むものである。

【0023】

特定領域80における各特定図柄群の変動の擬似停止が発生するタイミングのパターンとしては種々考えられる。本実施形態では大きく分けて、一つずつ変動が擬似停止していく第一パターン（基本パターン）（図5参照）、一または複数の変動の擬似停止が一度に発生する第二パターン（図6参照）、全ての変動の擬似停止が一度に発生する第三パターン（図7参照）が設定されている。第一パターンよりも第二パターン、第二パターンよりも第三パターンの方が、結末に至るまでの時間を短くすることができる。つまり、変動時間に合わせて各パターンが選定される。また、いずれのパターンが発生するかにより、対象の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）が示唆される構成としてもよい。

10

【0024】

第一パターンは、第一特定図柄群、第二特定図柄群、第三特定図柄群・・・の順で変動が停止する（図5参照）、といったように、決まった順で変動が停止するようにしてもよいし、変動が停止する順がその都度変化しうる設定としてもよい。後者のような設定とする場合には、変動が停止する順が信頼度を示唆するような設定としてもよい。

20

【0025】

第二パターンの一例としては、二つの特定図柄群ずつ変動が停止していく、最後に一つの特定図柄群の変動が停止するという構成（図6参照）や、四つの特定図柄群ずつ変動が停止していく、最後に一つの特定図柄群の変動が停止するという構成が考えられる。後述するように、最後に表示される候補図柄20がどのようなものとなるかによって先演出の結末が変化しうることになるから、途中段階では複数の特定図柄群の変動が一度に停止するが、最後に停止するのは一つの特定図柄群となるような構成とすることで、先演出が終了するまで遊技者の興味を惹く演出態様とができる。ただし、三つの特定図柄群ずつ変動が停止していくといったように、最後まで複数の特定図柄群が一度に停止する態様が発生しうるものとしてもよい。また、四つの特定図柄群が一度に停止した後、五つの特定図柄群が一度に停止するといったように、一度に変動が停止する特定図柄群の数が変化しうる構成としてもよい。一度に変動が停止する特定図柄群の数により信頼度が示唆される構成としてもよい。

30

【0026】

第三パターンは、一度に全ての特定図柄群の変動が停止するものである（図7参照）から、変動時間が短いときに有効である。記憶手段に記憶される保留情報の数が最大数であるときに最も短い変動時間を設定してはズレを報知することが知られているところ、このようなときに第三パターンを適用することができる利点がある。

40

【0027】

先演出の結末として成功結末および失敗結末が設定されている。成功結末となった場合には、リーチ演出へ移行する。つまり、その時点において対象の当否判定結果が大当たりとなる可能性はある。失敗結末となった場合には、その時点において対象の当否判定結果がはずれとなることが確定する。ただし、一旦失敗結末と見せかけて成功結末に至るような流れの演出態様が発生しうるようにもよい。成功結末としては、大きく分けて、候補図柄20の表示により示される第一成功結末と、ブランク図柄30の表示により示される第二成功結末とが設定されている。

【0028】

各特定領域80に特定図柄群が変動表示された上で、いずれかの特定領域80に候補図柄20が表示（擬似停止）された場合（図8参照）には、第一成功結末となる。つまり、複

50

数の特定領域 8 0 のうち、一以上の特定領域 8 0 において候補図柄 2 0 が表示された場合には、リーチ演出への移行が確定する。第一成功結末となる場合には、詳細を後述するように、表示された候補図柄 2 0 の数が多いほど、リーチ演出を経て大当たりが報知される蓋然性が高くなるように設定されている。したがって、遊技者は、各特定領域 8 0 にて候補図柄 2 0 が表示されることを願いつつ特定図柄群の変動の推移に注目することとなる。

【 0 0 2 9 】

全ての特定領域 8 0 において、同じ種類のブランク図柄 3 0 が表示された場合（図 9 参照）には、第二成功結末となる。つまり、九つの特定領域 8 0 の全てにおいて、第一ブランク図柄 3 1 ~ 第三ブランク図柄 3 3 のいずれかが揃った場合には、リーチ演出の移行が確定する。詳細を後述するように、第一ブランク図柄 3 1 が揃った場合（図 9 (a) 参照）よりも第二ブランク図柄 3 2 が揃った場合（図 9 (b) 参照）の方が、第二ブランク図柄 3 2 が揃った場合（図 9 (c) 参照）よりも第三ブランク図柄 3 3 が揃った場合（図 9 (d) 参照）の方が、リーチ演出を経て大当たりが報知される蓋然性が高くなるように設定されている。

10

【 0 0 3 0 】

上述したように、先演出は、いずれかの特定領域 8 0 において候補図柄 2 0 が表示された場合には第一成功結末となるものであるから、基本的に遊技者は各特定領域 8 0 にて候補図柄 2 0 が表示されることを願う演出態様である。しかし、このような第二成功結末が設定されていることで、候補図柄 2 0 が表示されなかった場合には、遊技者は同じ種類のブランク図柄 3 0 が揃うことを願うことになる。つまり、上述した第一パターンや第二パターンの変動停止態様が発生する場合、各特定領域 8 0 にて表示される図柄が順に示されていくことになるところ、候補図柄 2 0 が全く表示されないような態様で演出が進行していく場合であっても、ブランク図柄 3 0 が揃うことによる成功結末の発生に期待することができる。例えば、本実施形態では、候補図柄 2 0 の数が多いほど信頼度が高くなるように設定されているから、途中まで候補図柄 2 0 が全く表示されない場合には、その後候補図柄 2 0 が表示されたとしてもそれほど信頼度が高くなることはないため、場合によっては候補図柄 2 0 が表示されずにブランク図柄 3 0 が表示されることを遊技者が願うケースも生じ得る。このように、本実施形態における先演出は、成功結末となるパターンが種々用意されているから、最後まで成功結末となることに期待をもたせることができる。

20

【 0 0 3 1 】

第一成功結末および第二成功結末のいずれにもならなかった場合が失敗結末である。つまり、複数の特定領域 8 0 のいずれにも候補図柄 2 0 が表示されず、かつ複数の特定領域 8 0 の全てに同じ種類のブランク図柄 3 0 が表示されなかった場合、すなわち複数の特定領域 8 0 の全てにブランク図柄 3 0 が表示され、かつ一つのブランク図柄 3 0 が他のブランク図柄 3 0 の少なくとも一つと異なる種類のものとなった場合（図 7 (b) 参照）、失敗結末となる。失敗結末となった場合、対象の当否判定結果がはずれであるということになる。つまり、失敗結末は、リーチ演出に移行せずにはずれが報知されるいわゆる「どはずれ」の報知態様であることができる。

30

【 0 0 3 2 】

先演出が成功結末となった場合、リーチ演出が発生する。本実施形態にかかる遊技機 1 は、三つの識別図柄 1 0 の組み合わせから構成される結果態様により当否判定結果が報知されるところ、当該三つの識別図柄 1 0 のうちの二つが同じ種類の識別図柄 1 0 となった状況を「リーチ（状態）」とする。したがって、リーチ状態が構築された場合、残り一つの識別図柄 1 0 が当該リーチ状態を構築する識別図柄 1 0 と同じとなった場合に大当たりとなる。

40

【 0 0 3 3 】

本実施形態におけるリーチ演出（先演出の後に発生する演出のことをいう。このリーチ演出とは異なる種類のリーチ演出が発生してもよい）は、リーチライン（以下、単にラインともいう）が複数形成されるものである。リーチラインは、リーチ状態を構築する識別図柄 1 0 の種類の数のことである。例えば、「1」の識別図柄 1 0 によって構成されるリーチ

50

チ状態と「2」の識別図柄10によって構成されるリーチ状態の二つが構築された場合には、リーチラインは二つである。この場合、残りの識別図柄10が「1」または「2」となった場合には、大当たりということになる。つまり、当たり図柄が「1」または「2」のリーチ演出ということになる。さらにいえば、リーチラインの数と当たり図柄の数は一致するということである。本実施形態では、九種の識別図柄10が存在するのであるから、最大9ラインのリーチ演出が発生する。ただし、一部のライン数のリーチ演出が発生しない構成としてもよい。ライン数、すなわち当たり図柄が多いほど、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、9ラインのリーチ演出が発生した場合には、九種の識別図柄10のいずれもが当たり図柄となるから、大当たり確定である。

【0034】

このようなリーチ演出が発生したときにおけるリーチラインの数、すなわち当たり図柄の数は、先演出において示されている。先演出が第一成功結末となった場合、特定領域80に表示された候補図柄20がそのまま当たり図柄として設定される。例えば、先演出において「4」「5」「9」の候補図柄20が表示された場合(図8に示すような結末となつた場合)には、当該候補図柄20がそのまま当たり図柄として設定される。つまり、「4」の識別図柄10によるリーチ状態、「5」の識別図柄10によるリーチ状態、「9」の識別図柄10によるリーチ状態が構築された3ラインのリーチ演出が発生する(図10(a)参照)。したがって、先演出が第一成功結末となる場合、表示される候補図柄20の数が多ければ多いほど、リーチ演出における当たり図柄が多くなる。つまり、リーチ演出の信頼度が高くなる。そのため、先演出において、遊技者は多くの候補図柄20が特定領域80に表示されることを願うことになる。

10

【0035】

一方、先演出において、第二成功結末が発生した場合、揃ったブランク図柄30の種類に応じてライン数が変化する。本実施形態では、第一ブランク図柄31が揃った場合(図9(a)参照)には2ラインリーチ、第二ブランク図柄32が揃った場合(図9(b)参照)には4ラインリーチ、第三ブランク図柄33が揃った場合(図9(c)参照)には6ラインリーチが発生する。つまり、遊技者にとっての価値の高さは、第一ブランク図柄31、第二ブランク図柄32、第三ブランク図柄33(最も高い)の順で高くなるように設定されている。そのため、先演出において、ブランク図柄30が揃う第二成功結末が発生する場合には、遊技者はそのブランク図柄30の種類にも注目することになる。

20

30

【0036】

なお、ブランク図柄30が揃った場合に各リーチラインを構成する識別図柄10の種類はどのようなものであってもよい。その都度変化しうる構成としてもよいし、ブランク図柄30の種類に応じて固定化された構成としてもよい。例えば、第一ブランク図柄31が揃った場合は「1」、「2」の識別図柄10によるリーチ状態が構築されたリーチ演出が発生し、第二ブランク図柄32が揃った場合は「1」～「4」の識別図柄10によるリーチ状態が構築されたりーチ演出が発生し、第三ブランク図柄33が揃った場合は「1」～「6」の識別図柄10によるリーチ状態が構築されたりーチ演出が発生するようすれば、ブランク図柄30が揃ったことによりリーチ演出に移行したことが分かりやすくなる。

【0037】

このように、本実施形態では、先演出において揃ったブランク図柄30の種類とリーチ演出のライン数が一定の関係にあるものであるが、揃ったブランク図柄30の種類がライン数を示唆することに留まる設定とし、先演出においてある種類のブランク図柄30が揃った場合であっても、リーチ演出において設定されるライン数はその都度変化しうる構成としてもよい。例えば、リーチラインが多くなる蓋然性は、第一ブランク図柄31、第二ブランク図柄32、第三ブランク図柄33(最も高い)の順で高くなるように設定するものの、各ブランク図柄30が揃ったときに発生しうるリーチラインの数は、複数種設定されているものとする。このようにすれば、先演出においてブランク図柄30が揃った場合、その後のリーチ演出において発生するリーチラインの数を遊技者が注目することになるため、遊技の趣向性を向上させることができるという利点がある。

40

50

【 0 0 3 8 】

リーチ演出では、当たり図柄として設定された図柄、すなわちリーチ状態を構築する識別図柄 10 と同じ種類の図柄が選択されるか否かが示される（図 10（b）参照）。その具体的な態様はどのようなものであってもよい。いわゆるチャンスアップの発生の有無による変化等、演出の具体的な態様がその都度変化しうるものであってもよい。当たり図柄として設定された図柄が選択された場合は大当たりとなり、選択されなかった場合にははずれとなる。

【 0 0 3 9 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 によれば、先演出によってリーチ演出時の当たり図柄が示されるという面白みのある一連の演出を実行することが可能である。

10

【 0 0 4 0 】

また、先演出にて特定領域 80 に表示された候補図柄 20 が、その後のリーチ演出において当たり図柄となる構成とすることで、先演出とリーチ演出の関係を分かりやすくするこことが可能である。

【 0 0 4 1 】

また、先演出にて設定される複数の特定領域 80 のそれぞれには、一の候補図柄 20 のみが表示される可能性がある構成（他の候補図柄 20 が表示されることがない構成）であるため、当たり図柄として設定された図柄の数や種類を容易に把握することが可能となる。

【 0 0 4 2 】

また、先演出は、各特定領域 80 に候補図柄 20 が表示されるか、ブランク図柄 30 が表示されるかの演出であるため、その結果が分かりやすい。

20

【 0 0 4 3 】

また、先演出は、全ての特定領域 80 にて同種のブランク図柄 30 が表示された場合には、成功結果となってリーチ演出に移行する構成であるため、ブランク図柄 30 が表示された場合であっても、その後の進展に期待がもてるものである。また、どの種類のブランク図柄 30 が揃ったかに応じて、その後のリーチ演出の態様（ライン数）が異なるものとなるため、ブランク図柄 30 の種類にも遊技者が注目する演出となる。

【 0 0 4 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、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。

30

【 0 0 4 5 】**第一具体例**

上記実施形態では、全ての特定領域 80 に同種のブランク図柄 30 が表示される第二成功結果となった場合、揃ったブランク図柄 30 の種類に応じ、その後のリーチ演出時におけるリーチライン数（当たり図柄の数）がその都度変化しうることを説明したが、第二成功結果となる場合、どの種類のブランク図柄 30 が揃ったとしても、その後のリーチ演出時におけるリーチライン数が一定となるようにしてよい。

【 0 0 4 6 】

上述したように、先演出は、特定領域 80 に表示された候補図柄 20 が当たり図柄として設定される演出である。つまり、基本的には特定領域 80 に候補図柄 20 が表示されることによりリーチ演出に移行するルートがメインルートであって、ブランク図柄 30 が揃うことによるリーチ演出への移行はサブルートであるといえる。したがって、このようなサブルートが発生したときの演出を分かりやすくして、メインルートの演出を強調することが考えられる。したがって、サブルートである第二成功結果となった場合におけるリーチラインの数は比較的少ないようになることが好ましい。第二成功結果時におけるリーチラインの数が多いと、遊技者はブランク図柄 30 が揃うこと（サブルートが成立すること）を願う演出態様となってしまうからである。したがって、第二成功結果となった場合におけるリーチラインの数は、識別図柄 10（候補図柄 20）の総数の半分未満にするとよい。

40

【 0 0 4 7 】

揃ったブランク図柄 30 の種類でリーチラインの数は変化しないものの、信頼度は異なる

50

構成としてもよい。つまり、第二成功結末となった場合、常にリーチライン数は同じとなるものの、先演出において揃ったブランク図柄 3 0 の種類に応じて、当該リーチ演出にて大当たりが報知される蓋然性が異なるものとする。このような構成とすれば、第二成功結末となったときの演出を分かりやすくしつつ、先演出においてブランク図柄 3 0 の種類に注目させることが可能である。

【 0 0 4 8 】

第二具体例

上記実施形態では、一つの特定領域 8 0 に表示される候補図柄 2 0 は一種のみであること、すなわち各候補図柄 2 0 のそれぞれに対応した特定領域 8 0 が設けられていることを説明したが、一つの特定領域 8 0 に複数種の候補図柄 2 0 が表示される構成としてもよい。例えば、特定領域 8 0 として三つの特定領域 8 0 (形式的に特定領域 A 、 B 、 C と称する) が設定され、特定領域 A において「 1 」～「 3 」の候補図柄 2 0 が、特定領域 B において「 4 」～「 6 」の候補図柄 2 0 が、特定領域 C において「 7 」～「 9 」の候補図柄 2 0 のそれぞれがブランク図柄 3 0 とともに変動表示される構成とする (図 11 (a) 参照) 。つまり、各特定領域 8 0 において、複数の候補図柄 2 0 およびブランク図柄 3 0 を含む図柄群が変動表示され、一つの特定領域 8 0 において最終的に表示される図柄は一つであるとする (図 11 (b) 参照) 。このような構成とすれば、同じ特定領域 8 0 において変動表示される候補図柄 2 0 が一緒に当たり図柄として設定されることはないのであるから、第一成功結末を経て移行したリーチ演出での最大のリーチライン数は三つということになる。

10

【 0 0 4 9 】

第三具体例

先演出において成功結末となった場合、その後の展開、すなわちリーチ演出で大当たりが報知される蓋然性を示唆する演出 (以下、中途演出と称する) が発生するものとする (図 12 参照) 。中途演出の具体的な態様はどのようなものであってもよい。例えば、大当たり信頼度が異なる複数種の示唆画像 7 0 が設定され、当該示唆画像 7 0 のうちのいずれかが表示される (図 12 (c) 参照) ような演出とする。示唆画像 7 0 の例としては、「 ? ? ? 」、「 チャンス 」、「 激熱 」といった文字を含むものが考えられる。このような構成とすることにより、その後の展開を遊技者に分かりやすく示すことが可能となる。

20

【 0 0 5 0 】

その後発生するリーチ演出の態様と、その前に表示される示唆画像 7 0 が一定の関係性にあるものとしてもよい。例えば、リーチ演出において発生するリーチラインの数 (当たり図柄の数) が 1 ～ 3 のときは「 ? ? ? 」、 4 ～ 6 のときは「 チャンス 」、 7 ～ 9 のときは「 激熱 」といったように、リーチラインの数と示唆画像 7 0 との間に所定の対応関係を設定し、リーチ演出の前に対応する示唆画像 7 0 が表示される構成としてもよい。

30

【 0 0 5 1 】

第四具体例

上記実施形態では、リーチ演出におけるリーチラインの数、すなわち当たり図柄の数が信頼度を示唆することを説明したが、当たり図柄として設定されうる一または複数の一部の図柄が、他の図柄に比して遊技者にとっての価値が高いものとして設定された構成とする。例えば、「 7 」の候補図柄 2 0 (識別図柄 1 0) は、他の図柄に比して遊技者にとっての価値が高いものとする。このような構成とする場合、リーチ演出において設定される当たり図柄の数が同じであっても、当該当たり図柄に「 7 」の図柄が含まれている場合とそうでない場合とでは、大当たり信頼度が異なるものとなる。したがって、先演出において、価値が高い候補図柄 2 0 が当たり図柄として設定されるか否かにも注目させる演出とすることが可能である。

40

【 0 0 5 2 】

このような構成とする場合、先演出において、価値が高い候補図柄 2 0 に対応する特定領域 8 0 が他の特定領域 8 0 と区別することができるようになるとよい。上記例に則していえば、「 7 」の候補図柄 2 0 がブランク図柄 3 0 とともに変動表示される特定領域 8 0 が

50

、他の特定領域 80 と区別することができるよう、当該特定領域 80 の周囲に表示される画像を他の特定領域 80 の周囲に表示される画像と異なる態様とすることが考えられる。

【 0 0 5 3 】

また、先演出において、上述した第一パターンや第二パターンが発生する場合、価値が高い候補図柄 20 に対応する特定領域 80 が最も遊技者が注目する領域であるから、当該特定領域 80 において変動表示される特定図柄群が、最後に変動が停止するようにするとよい。

【 0 0 5 4 】

第五具体例

先演出が、いわゆる擬似連続演出や先読み連続演出といった連続演出の一種として発生する構成とする。なお、これら連続演出自体は公知であるから説明を省略する。先演出において、複数の特定領域 80 のうちのいずれかに候補画像が表示されたとする（図 13 (a) 参照）。通常は、当該候補図柄 20 が当たり図柄として設定されたリーチ演出に移行するが、このような状態が発生したときであってもリーチ演出に移行しない場合がある。具体的には、候補図柄 20 が表示された特定領域 80 については、当該候補図柄 20 が表示されたまま、他の特定領域 80 において再度特定図柄群が変動を開始する（図 13 (b) 参照）。つまり、一または複数の特定領域 80 に表示された候補図柄 20 がホールドされた状態で、その他の特定領域 80 において特定図柄群が再変動する「連続演出」が発生しうるものとする。再変動した特定図柄群から選択されて停止するものが候補図柄 20 であれば、ホールドされた候補図柄 20 に加えて新たな候補図柄 20 が表示されることになる（図 13 (c) 参照）。すなわち、候補図柄 20 が増加するということになる。かかる連続演出が、一または複数回発生しうる構成とする。

10

20

【 0 0 5 5 】

このような構成とすれば、連続演出の発生により、候補図柄 20 が増加する可能性があることになる。つまり、表示された候補図柄 20（当たり図柄）の数が少ない場合（大当たり信頼度が比較的低い場合）であっても、連続演出の発生により候補図柄 20 が増加する可能性があるから、最後まで期待がもてる演出となる。連続演出が発生した場合には、少なくとも一以上の図柄の増加が発生するよう設定すれば、連続演出の発生により信頼度が高まったことを視覚的に示すことができる。

【 0 0 5 6 】

30

第六具体例

上記実施形態では、複数の特定領域 80 のいずれかに候補図柄 20 が表示された場合（第一成功結末となった場合）だけでなく、各特定領域 80 に表示される図柄が全て同じ種類のブランク図柄 30 となった場合（第二成功結末となった場合）にリーチ演出に移行することを説明したが、複数の特定領域のいずれかに候補図柄 20 が表示されるか否かのみを、リーチ演出に移行する条件として設定してもよい。つまり、ブランク図柄 30 は、はずれを示す図柄としてのみ機能するような構成としてもよい。

【 0 0 5 7 】

第七具体例

上記実施形態における先演出は、予告画像として候補図柄 20 が表示されるものであることを説明したが、予告画像はその後（先演出後）に発生しうるリーチ演出に対応づけられたものであればよい。例えば、先演出後に発生しうるリーチ演出として、リーチ演出 A～D の四種類が設定されているとする。先演出は、当該リーチ演出 A～D のそれぞれに対応づけられた予告画像 A～D が、各特定領域 80 に表示されるか否かという演出態様とする。予告画像 A～D は、リーチ演出 A～D を直接的に示す（例えば、リーチ演出の名称等を表示する）ものであってもよいし、リーチ演出 A～D を間接的に示す（例えば、リーチ演出に登場するキャラクタの名称等を表示する）ものであってもよい。

40

【 0 0 5 8 】

このような構成としても、先演出は、当該先演出後に発生しうる複数種のリーチ演出について、その後発生しうるか否かを示す演出であるという点で、上記実施形態における先演

50

出と共に通するといえる。また、上記実施形態と同様に、予告画像 A ~ D のそれぞれは、上記実施形態でいうプランク図柄 30 に相当するような別画像とともに変動表示されるようにしてよい。

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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 6 1 】

・手段 1 - 1

表示装置に表示される複数の識別図柄から構成される結果態様により当否判定結果を報知する遊技機において、

前記結果態様を構成する複数の前記識別図柄のうちの少なくとも一つが、複数種の候補図柄のうちのいずれとなるかによって当否判定結果が示される演出であって、当該複数種の候補図柄のうちのいずれかが一または複数の当たり図柄として設定された上で、当該一または複数の当たり図柄のいずれかが示された場合に当たりとなるリーチ演出と、

前記リーチ演出よりも前に発生しうる演出であって、複数種の前記候補図柄のそれぞれが、前記当たり図柄として設定されるか否かを示す先演出と、

を実行することが可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、先演出によってリーチ演出時の当たり図柄が示されるというリーチ演出に至るまでの流れが面白みのあるものとなる。

【 0 0 6 2 】

・手段 1 - 2

前記先演出は、前記表示装置の表示領域に設けられる特定領域に前記候補図柄が表示されるか否かを示す演出であって、当該特定領域に表示された前記候補図柄が前記リーチ演出において前記当たり図柄として設定されることを特徴とする手段 1 - 1 に記載の遊技機。このように、特定領域に表示された候補図柄が、その後のリーチ演出において当たり図柄となる構成とすることで、先演出とリーチ演出の関係を分かりやすくすることが可能である。

【 0 0 6 3 】

・手段 1 - 3

前記先演出は、複数種の前記候補図柄のそれぞれに対応づけられた複数の前記特定領域が設けられ、各候補図柄が対応する当該特定領域に表示されるか否かを示す演出であることを特徴とする手段 1 - 2 に記載の遊技機。

このように、候補図柄のそれぞれに対応する特定領域が設定された構成とすることで、いずれの候補図柄が当たり図柄として設定されたのかを分かりやすくすることが可能である。

【 0 0 6 4 】

・手段 1 - 4

前記特定領域は、一の前記候補図柄のみが表示されうる領域であることを特徴とする手段 1 - 3 に記載の遊技機。

このように、各特定領域には、一の候補図柄のみが表示される可能性がある構成（他の候補図柄が表示されることがない構成）とすることで、当たり図柄として設定された図柄の数や種類を容易に把握することが可能となる。

【 0 0 6 5 】

・手段 1 - 5

前記先演出は、前記特定領域において、前記候補図柄とともに当該候補図柄とは異なる別図柄が変動表示される演出であることを特徴とする手段 1 - 2 から手段 1 - 4 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、先演出は、特定領域に候補図柄が表示されるか、別図柄が表示されるかの演出となり、その結果が分かりやすいものとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 6 】**・手段 1 - 6**

複数種の前記別図柄が設定されており、

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別図柄が表示されたときには、その後前記リーチ演出が発生することを特徴とする手段 1 - 5 に記載の遊技機。このような構成とすることで、別図柄が表示された場合であっても、その後の進展（リーチ演出の発生）に期待がもてる態様となる。

【 0 0 6 7 】**・手段 1 - 7**

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別図柄が表示された結果として前記リーチ演出が発生した場合、表示された当該別図柄の種類に応じて、当該リーチ演出において前記当たり図柄とされる図柄の数が変化することを特徴とする手段 1 - 6 に記載の遊技機。

このような構成とすることで、別図柄の種類がその後の展開に影響を与える重要な要素となるため、当該別図柄の種類にも遊技者が注目する演出となる。

【 0 0 6 8 】**・手段 1 - 8**

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別図柄が表示された結果として前記リーチ演出が発生した場合、当該リーチ演出において前記当たり図柄とされる図柄の数は一定であることを特徴とする手段 1 - 6 に記載の遊技機。

このように、別図柄が揃った結果として発生するリーチ演出において、当たり図柄の数が一定となるようにすれば、演出が分かりやすいものとなる。

【 0 0 6 9 】**・手段 1 - 9**

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに前記別図柄が表示され、当該表示された別図柄の種類が同じでない場合には、その後前記リーチ演出が発生しないことを特徴とする手段 1 - 6 から手段 1 - 8 のいずれかに記載の遊技機。

このように、リーチ演出が発生せずに終了する（いわゆる「どはずれ」となる）ケースが発生しうるようにすることもできる。

【 0 0 7 0 】**・手段 2 - 1**

結末の態様によって遊技者に有利な状況となるか否かを示す複数種のリーチ演出と、前記複数種のリーチ演出の少なくともいずれかが発生するよりも前に発生しうる演出であつて、前記複数種のリーチ演出のそれぞれについて、その後発生するか否かを示す先演出と、

を実行することが可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、先演出によって複数種のリーチ演出のいずれかが発生するかということが予め示されるため、リーチ演出に至るまでの流れが面白みのあるものとなる。

【 0 0 7 1 】**・手段 2 - 2**

前記先演出は、前記表示装置の表示領域に設けられる特定領域において、前記複数種のリーチ演出のそれぞれに対応づけられた予告画像が表示されるか否かを示す演出であつて、当該特定領域に表示された当該予告画像に対応する種類のリーチ演出が当該先演出の後発生するように設定されていることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このように、特定領域に表示された予告画像に対応するリーチ演出がその後発生するようにして、先演出（予告画像）とリーチ演出の関係を分かりやすくすることが可能である。

【 0 0 7 2 】**・手段 2 - 3**

前記先演出は、複数種の前記予告画像のそれぞれに対応づけられた複数の前記特定領域が

10

20

30

40

50

設けられ、各予告画像が対応する当該特定領域に表示されるか否かを示す演出であることの特徴とする手段 2 - 2 に記載の遊技機。

このように、予告画像のそれぞれに対応する特定領域が設定された構成とすることで、いずれの予告画像に対応するリーチ演出が発生するのかを分かりやすく示すことが可能である。

【0073】

・手段 2 - 4

前記先演出は、前記特定領域において、前記予告画像とともに当該予告画像とは異なる別画像が変動表示される演出であることを特徴とする手段 2 - 2 または手段 2 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、先演出は、特定領域に予告画像が表示されるか、別画像が表示されるかの演出となり、その結果が分かりやすいものとなる。

【0074】

・手段 2 - 5

複数種の前記別画像が設定されており、

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別画像が表示されたときには、その後前記複数種のリーチ演出のうちの少なくともいずれかが発生することを特徴とする手段 2 - 4 に記載の遊技機。

このような構成とすることで、別画像が表示された場合であっても、その後の進展（リーチ演出の発生）に期待がもてる態様となる。

【0075】

・手段 2 - 6

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別画像が表示された結果として前記複数種のリーチ演出のうちの少なくともいずれかが発生する場合、表示された当該別画像の種類に応じて、当該先演出の後発生する前記リーチ演出の種類の数が変化することを特徴とする手段 2 - 5 に記載の遊技機。

このような構成とすることで、別画像の種類がその後の展開に影響を与える重要な要素となるため、当該別画像の種類にも遊技者が注目する演出となる。

【0076】

・手段 2 - 7

前記先演出において、複数の前記特定領域の全てに同じ種類の前記別画像が表示された結果として前記複数種のリーチ演出のうちの少なくともいずれかが発生する場合、当該先演出の後発生する前記リーチ演出の種類の数は一定であることを特徴とする手段 2 - 5 に記載の遊技機。

このように、別画像が揃った結果、発生するリーチ演出の種類の数が一定となるようすれば、演出が分かりやすいものとなる。

【符号の説明】

【0077】

1 遊技機

1 0 識別図柄

1 0 g 識別図柄群

2 0 候補図柄

2 1 ~ 2 9 第一候補図柄 ~ 第九候補図柄

3 0 ブランク図柄

3 1 ~ 3 3 第一ブランク図柄 ~ 第三ブランク図柄

8 0 特定領域

8 1 ~ 8 9 第一特定領域 ~ 第九特定領域

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

10

20

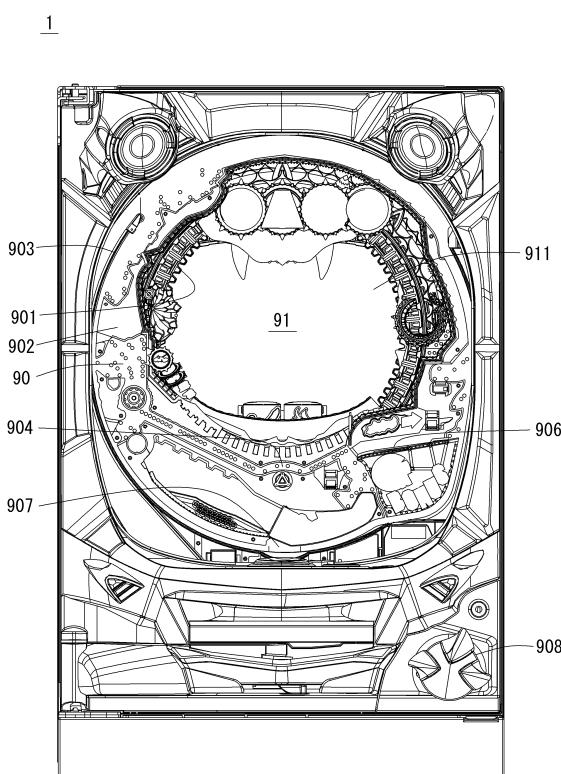
30

40

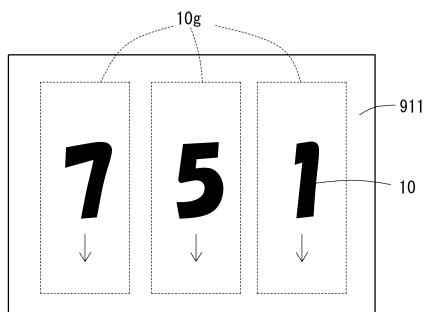
50

【図面】

【図 1】



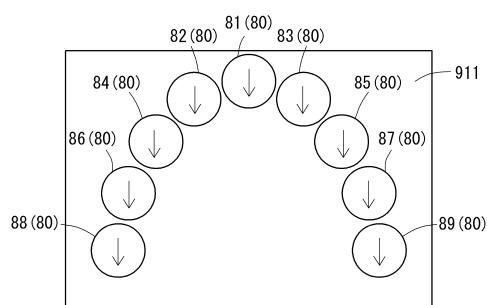
【図 2】



10

20

【図 3】



【図 4】

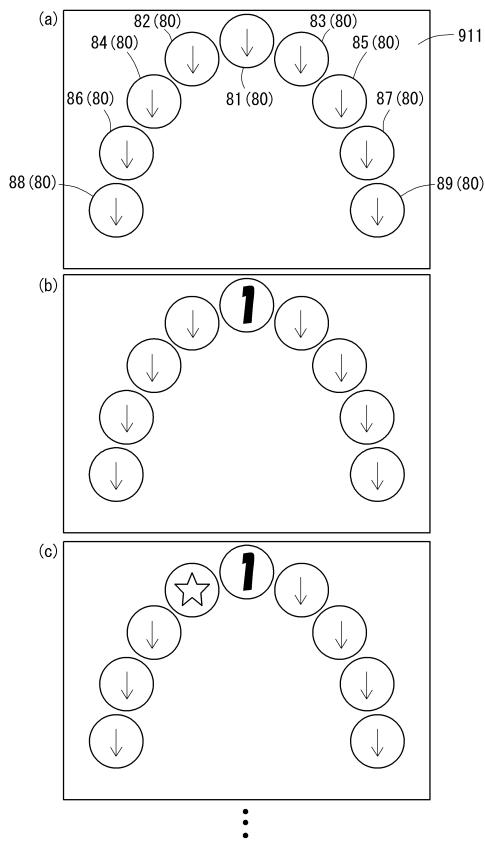
各特定領域(80)に表示される特定図柄群

第一特定領域(81)	21(20)	31(30)	32(30)	33(30)	30
第二特定領域(82)	22(20)	◇	☆	⚡	
第三特定領域(83)	23(20)	◇	☆	⚡	
第四特定領域(84)	24(20)	◇	☆	⚡	
第五特定領域(85)	25(20)	◇	☆	⚡	40
第六特定領域(86)	26(20)	◇	☆	⚡	
第七特定領域(87)	27(20)	◇	☆	⚡	
第八特定領域(88)	28(20)	◇	☆	⚡	
第九特定領域(89)	29(20)	◇	☆	⚡	

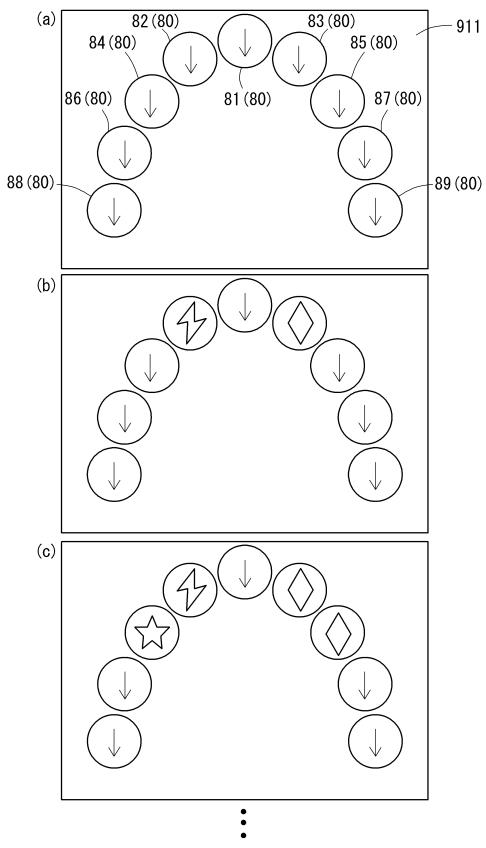
40

50

【図 5】



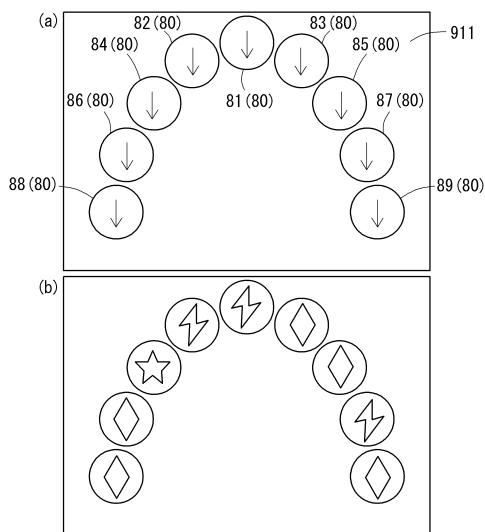
【図 6】



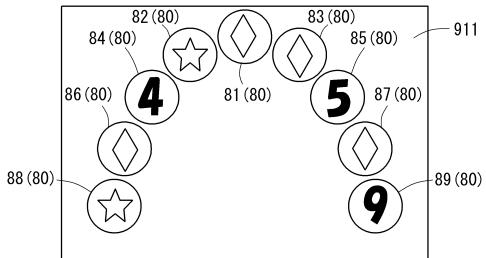
10

20

【図 7】



【図 8】



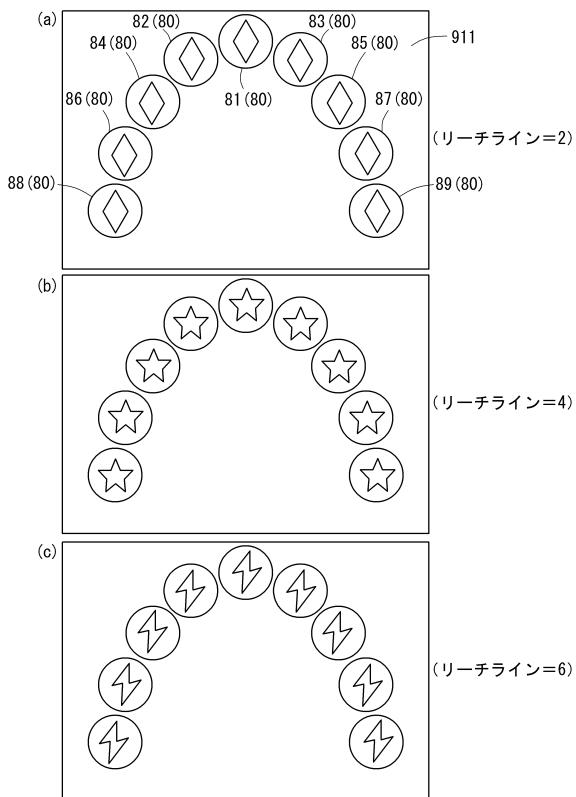
30

40

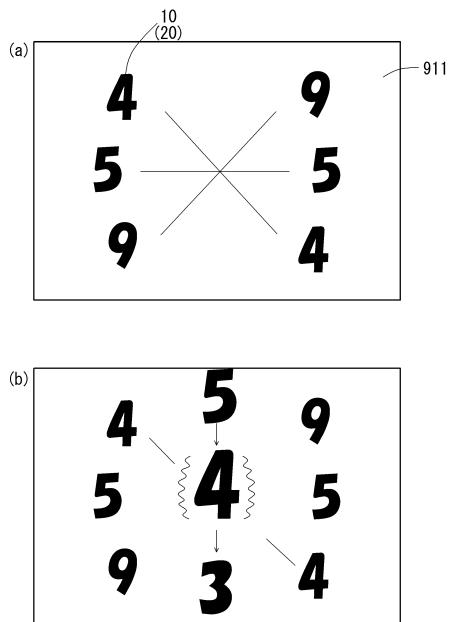
リーチ演出において
4 5 9 が当たり図柄として設定
 (リーチライン=3)

50

【図 9】



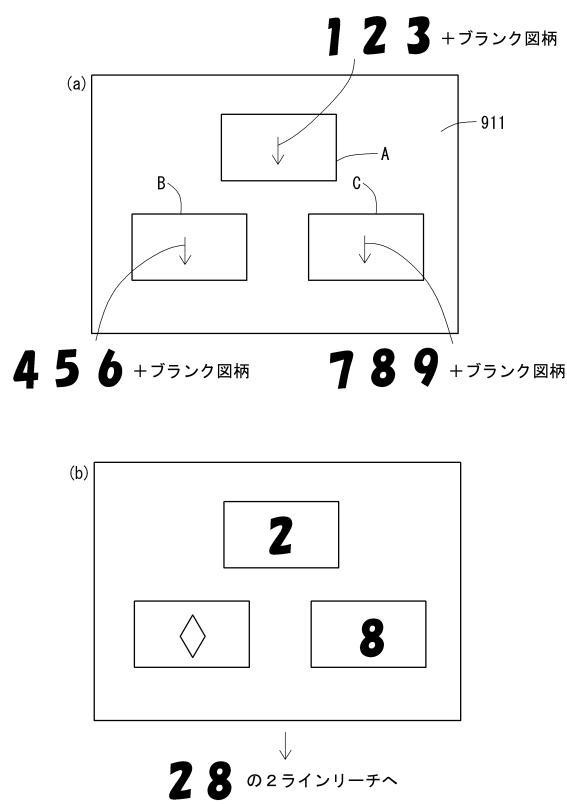
【図 10】



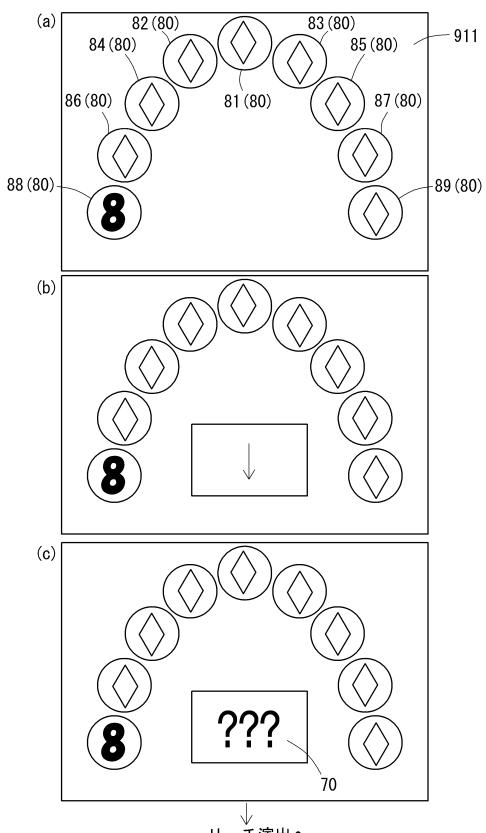
10

20

【図 11】



【図 12】

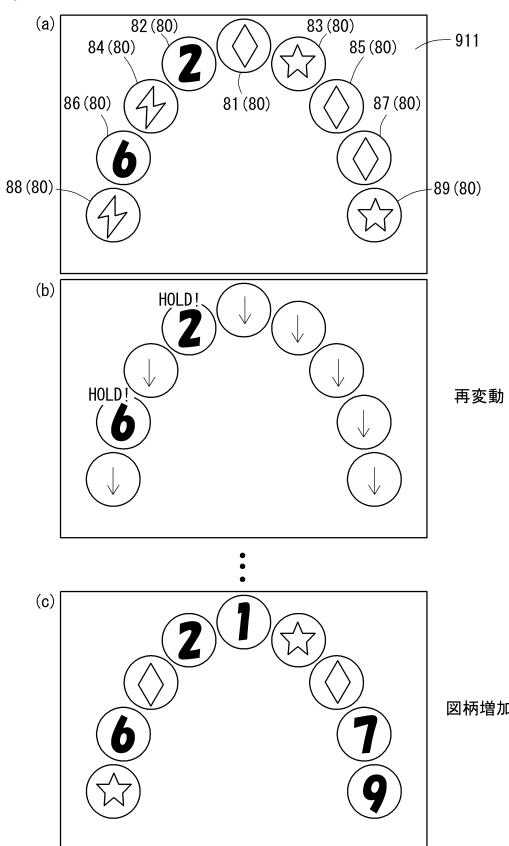


30

40

50

【図13】



図柄増加

20

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11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 阿部 知

(56)参考文献 特開2010-201224 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2