

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6142238号  
(P6142238)

(45) 発行日 平成29年6月7日(2017.6.7)

(24) 登録日 平成29年5月19日(2017.5.19)

(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 14 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2015-158664 (P2015-158664)                  (22) 出願日 平成27年8月11日 (2015. 8. 11)                  (65) 公開番号 特開2017-35307 (P2017-35307A)                  (43) 公開日 平成29年2月16日 (2017. 2. 16)                  審査請求日 平成27年11月17日 (2015. 11. 17)</p>	<p>(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1                  3号                  (74) 代理人 110002158                  特許業務法人上野特許事務所                  (72) 発明者 市原 卓人                  愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11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 伊藤 潤                  愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1                  3号 株式会社サンセイアールアンドディ                  内</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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】

遊技者が操作可能な操作手段と、

演出の帰趨が成功となった場合に遊技者に有利な事象が発生する特定演出において、当該特定演出の帰趨が成功となる蓋然性を数値的に示す数値的期待度を表示する期待度表示手段と、

前記数値的期待度の仮の値である仮の期待度が表示されるとともに前記操作手段の操作を促す第一段階、および、

前記第一段階において前記操作手段が操作された結果、前記仮の期待度がそのまま最終的な前記数値的期待度として表示される期待度維持態様、または、前記仮の期待度が変化して最終的な前記数値的期待度が表示される期待度変化態様のいずれかが発生する第二段階からなる期待度変化演出を実行する演出実行手段と、

を備え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、遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

下記特許文献 1 等に記載されるように、遊技者に操作手段の操作を促し、当該操作手段

が操作されたことを契機として、当否が当たりとなる期待度を示唆する等、各種演出を実行する遊技機が公知である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-136470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、操作手段を備えた遊技機において、操作手段を利用した演出の趣向性を向上させることにある。

10

【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、遊技者が操作可能な操作手段と、演出の帰趨が成功となった場合に遊技者に有利な事象が発生する特定演出において、当該特定演出の帰趨が成功となる蓋然性を数値的に示す数値的期待度を表示する期待度表示手段と、前記数値的期待度の仮の値である仮の期待度が表示されるとともに前記操作手段の操作を促す第一段階、および、前記第一段階において前記操作手段が操作された結果、前記仮の期待度がそのまま最終的な前記数値的期待度として表示される期待度維持態様、または、前記仮の期待度が変化して最終的な前記数値的期待度が表示される期待度変化態様のいずれかが発生する第二段階からなる期待度変化演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

20

【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、仮の期待度が表示された後、操作手段を操作することによって当該期待度が変化する（真の数値的期待度が表示される）可能性がある。つまり、演出の最後まで数値的期待度の変化に期待がもてる演出となるし、操作手段を操作した後、どのように数値的期待度が変化するかということに期待がもてる演出とすることが可能である。

【発明の効果】

【0017】

30

本発明にかかる遊技機によれば、操作手段を利用した演出の趣向性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】期待度表示演出から特定演出（バトル演出）に至る演出の大まかな流れを示した図である。

【図3】期待度表示演出中に、期待度変化演出が発生する演出の流れを示した図である。

【図4】（a）は第一操作手段の操作を促す期待度変化演出を示した図であり、（b）は第二操作手段の操作を促す期待度変化演出を示した図である。

40

【図5】（a）は第一操作態様での操作を促す期待度変化演出を示した図であり、（b）は第二操作態様での操作を促す期待度変化演出を示した図である。

【図6】演出画像の種類と、特定演出の帰趨が成功となる蓋然性の高低について、各演出画像同士を比較して示した図である。

【図7】（a）はある演出画像が表示された期待度変化演出を示した図であり、（b）は別の演出画像が表示された期待度変化演出を示した図である。

【図8】仮の期待度が数値的期待度に変化するとともに、演出画像の種類が変化する例を示した図である。

【図9】数値的期待度が同じである場合であっても、仮の期待度からの変化量が異なる場合には、特定演出の帰趨が成功となる蓋然性が異なる例を示した図である。

50

**【発明を実施するための形態】****【0019】**

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。

**【0020】**

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。

**【0021】**

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。表示装置91が遊技盤90の後方に設けられており、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、図2～図9では、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）。

**【0022】**

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。

**【0023】**

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。

**【0024】**

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。

**【0025】**

大当たりの抽選（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が複数設けられていてもよい）。具体的には、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。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。獲得できる遊技球の期待値が異なる複数種の大当たり遊技が設定されていてもよい。

**【0026】**

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置91の表示領域911に表示される識別図柄（図示せず）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。識別図柄は、当否判定結果の報知の開始とともに変動を開始する。大当たりに当選している場合には識別図柄は最終的に所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄の三つ揃い）で停止する。はずれである場合には識別図柄は最終的にそれ以外（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。

**【0027】**

本実施形態にかかる遊技機1は、ある当否判定結果を報知する演出の一部として、期待度表示演出2を実行することがある。図2に示すように、期待度表示演出2（図2（a）参照）は、その後実行される味方キャラクタ401と敵キャラクタ501のバトル演出（特定演出3）（図2（b）～（d）参照）において、味方キャラクタ401が勝利する蓋

10

20

30

40

50

然性を示唆するものである。敵キャラクタ501の強さを示唆する演出であるともいえる。上記ある当否判定結果が大当たりであるには、当該バトル演出において味方キャラクタ401が勝利する(図2(c)参照)(一旦敗北したと見せかけて勝利するいわゆる逆転演出時を含む)こととなり、ある当否判定結果がはずれとなる場合には味方キャラクタ401が敗北する(図2(d)参照)こととなる。

#### 【0028】

なお、期待度表示演出2は、その後実行される演出である特定演出3の帰趨が成功(遊技者にとって有利な結末を「成功」とし、不利な結末を「失敗」と規定する)となる蓋然性を示唆するものであって、特定演出3の具体的な内容は上記のようなバトル演出に限らず、どのようなものであってもよい。また、特定演出3の帰趨の成功・失敗によって報知される事象は大当たり付与に関するものに限られない。特定演出3が成功となった場合には、失敗となった場合よりも遊技者に有利な事象が発生するような設定であればよく、当該事象はどのようなものであってもよい。例えば、いわゆる高確率遊技状態の付与の有無、いわゆる時間短縮遊技状態の付与の有無といった、遊技者にとって直接的な利益に繋がる事象であってもよいし、特定演出3が成功となった場合には、失敗となった場合よりも、その後実行される演出がより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)の高いものとなりやすい設定(利益を付与することになるか否かを特定演出3の帰趨が間接的に示唆する設定:特定演出3が、一または複数種の発展演出のいずれかに発展するか否かを示す演出)としてもよい。

#### 【0029】

以下、期待度表示演出2について詳細に説明する。期待度表示演出2は、バトル演出に勝利する蓋然性を示唆する数値的期待度10を表示装置91の表示領域911に表示するものである(表示装置91は、本発明における期待度表示手段に相当する)。なお、本実施形態では、メインの表示装置91に数値的期待度10が表示される構成であるが、数値的期待度10が表示される別の表示装置が設けられた構成であってもよい。

#### 【0030】

数値的期待度10は、バトル演出に勝利する蓋然性を数値的に示すものである。本実施形態では、期待度マークMの数によって当該蓋然性を示す。本実施形態における期待度マークMは、バトル演出の敵キャラクタ501の強さを数値的に示すものである。つまり、期待度マークMの数が多いほど、敵キャラクタ501が強い、すなわちバトル演出に勝利する蓋然性が低くなるということになる。したがって、遊技者にとってみれば、期待度マークMの数が少ない方が好ましい状況であるといえる。

#### 【0031】

なお、数値的期待度10の表示手法は、上記のような手法に限られない。期待度表示演出2の後の特定演出3が成功となる蓋然性を数値的に示すものであればどのようなものであってもよい。例えば、「確率~%」といったように、特定演出3が成功する(または失敗する)蓋然性を示したものでよい(なお、当該確率は、特定演出3が成功する(または失敗する)蓋然性と完全に同一でなくてもよい)。また、ゲージを表示し、当該ゲージの溜まり具合(満たされている部分の長短)により、特定演出3が成功する(または失敗する)蓋然性を示したものでよい。つまり、「数値的に示す」とは、蓋然性の大小を数値そのものまたは数値と同等の概念に置き換えたもので示すということである。複数の「数値的に示す」要素を組み合わせた数値的期待度10の表示態様としてもよい。

#### 【0032】

本実施形態における期待度表示演出2では、上記数値的期待度10を示すにあたり、一旦仮の数値的期待度(以下、仮の期待度20と称する)を表示した上で、当該仮の期待度20が(実際の)数値的期待度10に変化する期待度変化演出4を実行することがある(かかる期待度変化演出4を実行する手段が本発明における演出実行手段に相当する)。仮の期待度20は、数値的期待度10が確定したかのように遊技者に見せかけるものであるから、仮の表示態様は、数値的期待度10と同様のものであることが望ましい。

#### 【0033】

図3に示すように、期待度表示演出2においては、まず、仮の期待度20が表示される(図3(a)参照)。仮の期待度20が表示されると同時に、または表示された後、遊技者に対して操作手段30の操作を促す表示がなされる(図3(b)参照)。本実施形態における操作手段30は、遊技者が操作可能な押しボタンである(図1参照)。操作手段30が操作されたことを検出する検出手段が別途設けられている。操作手段30の操作を促す表示はどのようなものであってもよい。操作手段30を模した画像301とともに「押せ」といった文字が表示される態様が例示できる。操作手段30の操作が有効となる操作有効時間の残り時間を示すタイマ表示を行ってもよい。

#### 【0034】

仮の期待度20が表示された状態で、操作有効時間中に操作手段30が操作されたことが検出されると、当該仮の期待度20が数値的期待度10に変化する(図3(c)参照)。本実施形態では、バトル演出の帰趨を踏まえて数値的期待度10をどのような値とするかが抽選等により決定される。また、仮の期待度20は、数値的期待度10よりも遊技者にとって不利な状況を示すものが抽選等により決定される。つまり、期待度マークMの数は、仮の期待度20の方が、数値的期待度10よりも多くなる。したがって、仮の期待度20から数値的期待度10に変化したとき、それを見た遊技者は、その後のバトル演出(図3(d)参照)に勝利する蓋然性が上がったかのような印象を受ける。なお、仮の期待度20が数値的期待度10に変わることにより、遊技者に対し、不利となった印象を与えるかのような期待度変化演出4(本実施形態に則していえば、仮の期待値から数値的期待度10に変化することで期待度マークMが多くなる演出)が発生する可能性がある構成としてもよい。

#### 【0035】

なお、仮の期待度20が表示されない場合がある構成としてもよい。つまり、期待度表示演出2の最初から実際の数値的期待度10が表示されうる構成としてもよい。この場合には、数値的期待度10が表示された状態で、遊技者に対して操作手段30の操作を促す画像を表示した上で、操作されても数値的期待度10が変化しないような演出が発生しうる構成とすることができる。また、遊技者に対して操作手段30の操作を促す表示が全くなされない演出が発生しうる構成とすることもできる。

#### 【0036】

また、本実施形態では、仮の期待度20が表示された状態で、操作有効時間内に操作手段30の操作がなされなかったとき、操作有効時間の経過後、自動的に仮の期待度20が数値的期待度10に変化するよう設定されている。ただし、操作有効時間内に操作手段30の操作がなされなかったときには、そのまま仮の期待度20が表示され続けるようにしてもよい。つまり、仮の期待度20自体が最終的な数値的期待度10であるかのように表示され続ける構成としてもよい。このような構成とすれば、操作手段30が操作された場合と、操作されなかった場合とで、演出の態様が異なるという趣向性の高い演出とすること(操作手段30の操作に意味をもたせること)が可能である。なお、バトル演出の勝敗(特定演出3の帰趨)自体は、内部的に予め定まっているから、操作手段30の操作の有無によって演出の結末が変化することはない。

#### 【0037】

このように、本実施形態にかかる遊技機1によれば、仮の期待度20が表示された後、操作手段30を操作することによって当該期待度が変化する(真の数値的期待度10が表示される)可能性がある。つまり、演出の最後まで数値的期待度10の変化に期待がもてる演出となるし、操作手段30を操作した後、どのように数値的期待度10が変化するかということに期待がもてる演出とすることが可能である。

#### 【0038】

以下、上記実施形態の変形例(改良例)について、異なる点を中心に説明する。なお、以下で説明する変形例は、組み合わせて用いてもよい。

#### 【0039】

・第一変形例

仮の期待度 20 を表示した後、遊技者に対して操作手段 30 の操作を促すことになるが、当該操作が促される操作手段 30 の種類が演出によって異なる構成としてもよい。例えば、図 1 に示すように、異なる位置に複数の操作手段（第一操作手段 30、第二操作手段 30 a）が設けられた遊技機において、第一操作手段 30 の操作を促す場合もあれば、第二操作手段 30 a の操作を促す場合もある構成とする。

#### 【0040】

この場合、遊技者に対して操作を促す操作手段の種類によって、仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 の変化量（仮の期待度 20 と数値的期待度 10 の差をいう。以下同じ）の期待値が異なるように設定されているとよい。つまり、遊技者からみれば、期待度がアップする度合の大きさが、操作手段の種類によって示唆されるように設定されているとよい。例えば、第一操作手段 30 の操作を促す場合（図 4（a）に示す場合）よりも、第二操作手段 30 a の操作を促す場合（図 4（b）に示す場合）の方が、上記変化量の期待値が大きくなるように設定される。この場合、第一操作手段 30 の操作を促す演出の発生頻度よりも、第二操作手段 30 a の操作を促す演出の発生頻度の方が低く設定されているとよい。つまり、発生頻度が低い演出が発生した場合の方が、発生頻度が高い演出が発生した場合よりも、上記変化量の期待値が大きくなるように設定されていれば、発生頻度が低い演出の価値を高めることが可能である。

#### 【0041】

##### ・第二変形例

仮の期待度 20 を表示した後、遊技者に対して操作手段 30 の操作を促すことになるが、遊技者に対して促す操作手段 30 の操作態様が演出によって異なる構成としてもよい。例えば、操作手段 30 を一回操作することを促す演出が発生することもある構成とすることができる。操作手段 30 の操作態様としては種々例示できる。例えば、操作手段 30 を操作し続ける操作態様（いわゆる長押し）や、操作手段 30 を連続的に操作し続ける操作態様（いわゆる連打）、センサ等が設けられた操作手段 30 に対し手をかざすこと等が挙げられる。また、複数の操作を受け付けることが可能な操作手段 30、例えば、押すことも引くことも可能な操作手段 30 であれば、当該複数の操作を利用して本例のような構成とすることができる。

#### 【0042】

この場合、遊技者に対して操作を促す操作手段 30 の操作態様によって、仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 の変化量の期待値が異なるように設定されているとよい。例えば、第一操作態様での操作を促す場合（図 5（a）に示す場合）よりも、第二操作態様での操作を促す場合（図 5（b）に示す場合）の方が、上記変化量の期待値が大きくなるように設定される。この場合、第一操作態様での操作を促す演出の発生頻度よりも、第二操作態様での操作を促す演出の発生頻度の方が低く設定されているとよい。つまり、発生頻度が低い演出が発生した場合の方が、発生頻度が高い演出が発生した場合よりも、上記変化量の期待値が大きくなるように設定されていれば、発生頻度が低い演出の価値を高めることが可能である。

#### 【0043】

##### ・第三変形例

数値的期待度 10 とともに演出画像 50 が表示される構成としてもよい。具体的には、図 6 に示すように、複数種の演出画像 50 が設定され、当該演出画像 50 の種類によって、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性を示唆するようにしてもよい。つまり、数値的期待度 10 だけでなく、表示された演出画像 50 の種類によって、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性を示唆するようにしてもよい。図 6 に示した例でいえば、敵キャラクタ a、敵キャラクタ b、敵キャラクタ c が表示されたときであって、数値的期待度 10 が全く同じであるものを比較した場合、上記蓋然性は、敵キャラクタ c が表示された状態が最も高く、敵キャラクタ a が表示された状態が最も低い。つまり、敵キャラクタ c が、遊技者にとって最も好ましい演出画像 50 として設定され、敵キャラクタ a が、遊技者にとって最

10

20

30

40

50

も好ましくない演出画像 50 として設定されたものであるといえる。

【0044】

この場合、演出画像 50 と数値的期待度 10 との間に一定の関係を設定することができる。例えば、ある演出画像 50（例えば、図 6（a）に示す敵キャラクタ b）が表示される場合、数値的期待度 10 を示す期待度マーク M の数が二つまたは三つになり、それ未満またはそれ超となることはないように設定されていてもよい。つまり、同じ演出画像 50 が表示された場合であっても、それとともに表示される数値的期待度 10 によって、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性が高まる設定としてもよい。上記実施形態に則していえば、数値的期待度 10 は敵キャラクタ 501 の強さを概念的に示すものであるから、演出画像 50 として複数種の敵キャラクタ 501 が設定された構成とすることができる。

10

【0045】

また、演出画像 50 と数値的期待度 10 とを関連させて表示することで、ある敵キャラクタが表示された場合、例えば敵キャラクタ a が表示された場合に仮の期待度 20 の期待度が低い数（例えば M の数が三つだった場合）、敵キャラクタ a が表示された時点で見た目上期待度が低く感じられるが、仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 に表示される値が変化することで敵キャラクタ a でも期待感を持たせる（高める）ことが可能となる。つまり、ある敵キャラクタが出て仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 に表示される値が変化することでその敵キャラクタ自体の期待感が変わり、遊技者に期待感を持たせる（高める）ことが可能となる。

【0046】

20

このような構成とすれば、単に数値的期待度 10 だけで特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性が示唆されるものとはならないから、演出の趣向性を向上させることが可能である。

【0047】

仮の期待値が表示されている段階から演出画像 50 を表示し、当該演出画像 50 の種類によって、仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 の変化量の期待値が異なるように設定されていてもよい。例えば、図 7 に示すように、ある演出画像 50 a が表示されている場合よりも、それとは異なる別の演出画像 50 d が表示されている場合の方が、上記変化量の期待値が大きくなるように設定される。この場合、ある演出画像 50 a が表示される演出の発生頻度よりも、別の演出画像 50 d が表示される演出の発生頻度の方が低く設定されているとよい。つまり、発生頻度が低い演出画像 50 が表示された場合の方が、発生頻度が高い演出画像 50 が表示された場合よりも、上記変化量の期待値が大きくなるように設定されていれば、発生頻度が低い演出画像 50 の価値を高めることが可能である。

30

【0048】

そしてこのような構成とすれば、次のような演出の面白みがある。例えば、ある演出画像 50 が表示されているときにおける上記変化量の期待値が相対的に大きく、別の演出画像 50 が表示されているときにおける上記変化量の期待値が相対的に小さいものとする。この場合、ある演出画像 50 とともに所定の値の仮の期待度 20 が表示された演出が発生した場合と、別の演出画像 50 とともに当該所定の値と同じ値の仮の期待度 20 が表示された演出が発生した場合とであれば、ある演出画像 50 とともに仮の期待度 20 が表示された演出が発生した場合の方が、最終的な数値的期待度 10 の値の期待値が高くなるということになる。また、ある演出画像 50 とともに所定の値の仮の期待度 20 が表示された演出が発生した場合、別の演出画像 50 とともに当該所定の値よりも大きい値の仮の期待度 20 が表示された場合よりも、最終的な数値的期待度 10 の値の期待値が同じまたは高くなることもあるということになる。

40

【0049】

このような構成とすれば、仮の期待度 20 とともに表示される演出画像 50 の種類が、仮の期待度 20 からの数値的期待度 10 の変化量と関係する趣向性の高い演出とすることが可能である。

【0050】

50

・ 第四変形例（第三変形例を発展させた例）

第三変形例として説明したように、仮の期待度 20 とともに、複数種の演出画像 50 のうちのいずれかが表示される演出とすることができる。この場合、図 8 に示すように、操作手段 30 の操作によって、仮の期待度 20 が数値的期待度 10 に変化するだけでなく、演出画像 50 の種類が変化することがあってもよい。つまり、先に「仮の」演出画像 50 が表示され、その後「実際の」演出画像 50 に変化することがあってもよい。数値的期待度 10 だけでなく、演出画像 50 の種類が特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性を示唆するものであれば、両方が一度に変化することによって当該蓋然性が大きく向上したかのように見える。

【 0 0 5 1 】

このような構成とすれば、数値的期待度 10 とともに特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性を示唆する演出画像 50 が変化する可能性があるということになる。つまり、当該蓋然性が、操作手段 30 の操作後に大きく変化する可能性があるという、趣向性の高い演出とすることが可能である。

【 0 0 5 2 】

・ 第五変形例

上述したように、数値的期待度 10 は、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性を示唆するものである。したがって、原則的には、同じ数値的期待度 10 であれば（上記第三変形例や第四変形例で説明した演出画像 50 を考慮しなければ）、それが示唆する蓋然性は同じである。ただし、本変形例のように、仮の期待度 20 からの変化量によって、同じ数値的期待度 10 であっても、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性が異なるように設定されていてもよい。

【 0 0 5 3 】

上記実施形態に則して具体例を用いて本例を説明する。ある一連の期待度表示演出 2 において、仮の期待度 20 として期待度マーク M が四つ表示された状態から、数値的期待度 10 として期待度マーク M が二つ表示された状態に変化したとする（図 9（a）に示す状態から図 9（b）に示す状態に変化したとする）。一方、それとは別の期待度表示演出 2 において、仮の期待度 20 として期待度マーク M が三つ表示された状態から、数値的期待度 10 として期待度マーク M が二つ表示された状態に変化したとする（図 9（c）に示す状態から図 9（d）に示す状態に変化したとする）。この場合、いずれの演出においても、最終的に表示される数値的期待度 10 は期待度マーク M 二つに相当するものである。ただし、先に説明した演出は、仮の期待度 20 と数値的期待度 10 の差（変化量）が期待度マーク M 二つ分であるのに対し、後に説明した演出は、仮の期待度 20 と数値的期待度 10 の差（変化量）が期待度マーク M 一つ分である。この差が、間接的に、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性に影響するものと設定されているとよい。例えば、数値的期待度 10 が同じとなった場合であっても、仮の期待度 20 からの変化量が大きければ大きいほど、特定演出 3 の帰趨が成功となる蓋然性が高くなるように設定されているとよい。

【 0 0 5 4 】

ただし、このように設定する場合であっても、数値的期待度 10 が示す上記蓋然性を、仮の期待度 20 からの変化量よりも重視するような構成とするとよい。例えば、数値的期待度 10 として期待度マーク M 二つ分となる表示がなされた場合、仮の期待度 20 からの変化量がどのようなものであっても、数値的期待度 10 として期待度マーク M 一つ分が表示された場合よりも上記蓋然性が低くなるように設定され、数値的期待度 10 として期待度マーク M 三つ分が表示された場合よりも上記蓋然性が高くなるように設定されているとよい。例えば、仮の期待度 20 からの変化量が最大二つであるとするのであれば、期待度マーク  $X - 1$ （変化量問わない） $<$  期待度マーク  $X$ （変化量 0） $<$  期待度マーク  $X$ （変化量一つ） $<$  期待度マーク  $X$ （変化量二つ） $<$  期待度マーク  $X + 1$ （変化量問わない）というような関係とする（不等号は上記蓋然性の高さの大小関係を示す。また、 $X$  は自然数である）。つまり、仮の期待度 20 からの変化量は、最終的に表示される数値的期待度 10 が同じである範囲において、上記蓋然性の高低を示すものであって、異なる数値的期待度

10

20

30

40

50



10が表示された場合よりも上記蓋然性が高くなったり、低くなったりすることがないような設定であるとよい。

【0055】

このような構成とすれば、特定演出3の帰趨が成功となる蓋然性の示唆に、仮の期待度20が間接的に関与するという趣向性の高い演出とすることが可能である。

【0056】

なお、仮の期待度20からの変化量を全く考慮せず、同じ数値的期待度10であれば、特定演出3の帰趨が成功となる蓋然性が同等となる設定（最終的な数値的期待度10のみが当該蓋然性に関与する設定）としてもよい。

【0057】

以上、本発明の一実施形態（およびその変形例）について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態（およびその変形例）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。

【0058】

上記実施形態にかかる遊技機1は、いわゆるぱちんこ遊技機であるが、スロットマシン等、他の種類の遊技機に適用することも可能である。

【0059】

また、操作手段30は、上記実施形態（およびその変形例）で示したような押しボタンのように、遊技者の力で移動する物理的な構造体を有しているものに限られない。例えば、所定の範囲内に遊技者の手等が入り込んだことを検出するセンサを設けた遊技機に対し、当該センサが遊技者の手等を検出したことを「操作手段の操作」と置き換えて、上記実施形態（およびその変形例）において説明した技術思想を適用することも可能である。つまり、遊技者の特定の動きを検出する手段を「操作手段」として、上記実施形態（およびその変形例）において説明した技術思想を適用することが可能である。上記センサを用いた構成とする場合、物理的な構造体を有する操作手段と、遊技者の動きを検出する手段とを、異なる操作手段として扱い、上記第一変形例を適用した演出とすることが可能である。

。

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。

手段1にかかる遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段と、演出の帰趨が成功となった場合に遊技者に有利な事象が発生する特定演出において、当該特定演出の帰趨が成功となる蓋然性を数値的に示す数値的期待度を表示する期待度表示手段と、前記数値的期待度の仮の値である仮の期待度が表示された状態で前記操作手段が操作されることにより、当該仮の期待度が変化して前記数値的期待度が表示される期待度変化演出を実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

手段1にかかる遊技機によれば、仮の期待度が表示された後、操作手段を操作することによって当該期待度が変化する（真の数値的期待度が表示される）可能性がある。つまり、演出の最後まで数値的期待度の変化に期待がもてる演出となるし、操作手段を操作した後、どのように数値的期待度が変化するかということに期待がもてる演出とすることが可能である。

手段2にかかる遊技機は、手段1に記載の遊技機において、前記操作手段として、複数種の操作手段が設定され、前記期待度変化演出において遊技者に対して操作を促す前記操作手段の種類によって、前記仮の期待度からの前記数値的期待度の変化量の期待値が異なることを特徴とする。

手段2にかかる遊技機のような構成とすれば、操作を促される操作手段の種類が、仮の期待度からの数値的期待度の変化量と関係する趣向性の高い演出とすることが可能である。

。

手段3にかかる遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機において、前記数値的期待度とともに表示される複数種の演出画像が設定されており、前記数値的期待度と前記演出画像の種類により、前記特定演出の帰趨が成功となる蓋然性が示唆されることを特徴とする。

10

20

30

40

50

手段 3 にかかる遊技機のような構成とすれば、単に数値的期待度だけで特定演出の帰趨が成功となる蓋然性が示唆されるものとはならないから、演出の趣向性を向上させることが可能である。

手段 4 にかかる遊技機は、手段 3 に記載の遊技機において、前記仮の期待度とともに表示される前記演出画像の種類によって、前記仮の期待度からの前記数値的期待度の変化量の期待値が異なることを特徴とする。

手段 4 にかかる遊技機のような構成とすれば、仮の期待度とともに表示される演出画像の種類が、仮の期待度からの数値的期待度の変化量と関係する趣向性の高い演出とすることが可能である。

手段 5 にかかる遊技機は、手段 3 または手段 4 に記載の遊技機において、前記操作手段が操作されたとき、前記仮の期待度が前記数値的期待度に変化するだけでなく、前記演出画像の種類が変化する場合があることを特徴とする。

10

手段 5 にかかる遊技機のような構成とすれば、数値的期待度とともに特定演出の帰趨が成功となる蓋然性を示唆する演出画像が変化する可能性があるということになる。つまり、当該蓋然性が、操作手段の操作後に大きく変化する可能性があるという、趣向性の高い演出とすることが可能である。

手段 6 にかかる遊技機は、手段 1 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記数値的期待度が同じである場合であっても、前記仮の期待度からの変化量が異なる場合には、前記特定演出の帰趨が成功となる蓋然性が異なることを特徴とする。

手段 6 にかかる遊技機のような構成とすれば、特定演出の帰趨が成功となる蓋然性の示唆に、仮の期待度が間接的に関与するという趣向性の高い演出とすることが可能である。

20

【符号の説明】

【 0 0 6 0 】

1 遊技機

2 期待度表示演出

3 特定演出

4 期待度変化演出

1 0 数値的期待度

2 0 仮の期待度

M 期待度マーク

30

3 0 操作手段（第一操作手段）

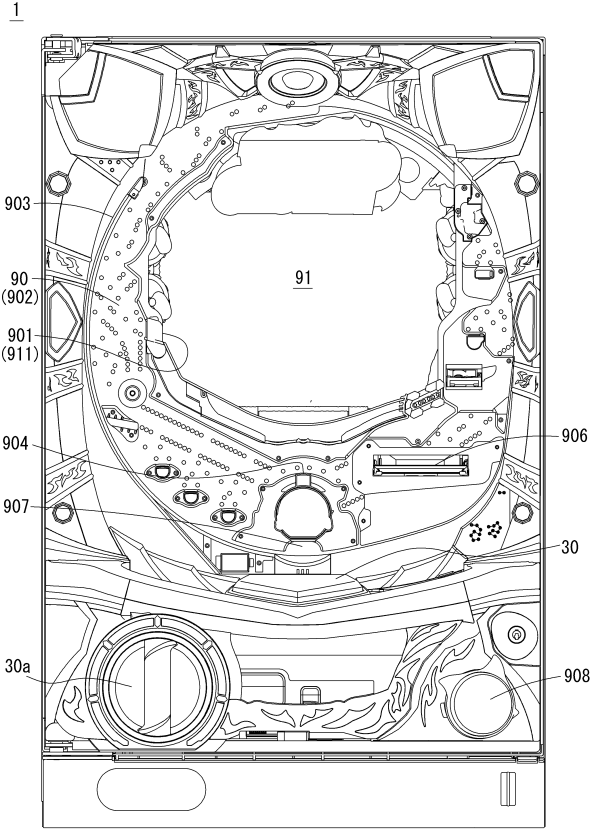
3 0 a 第二操作手段

5 0 演出画像

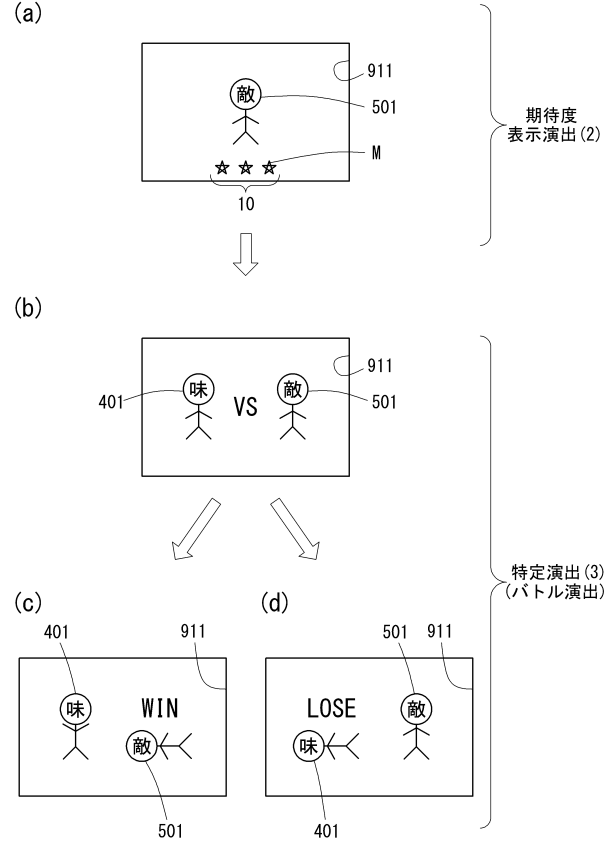
9 1 表示装置（期待度表示手段）

9 1 1 表示領域

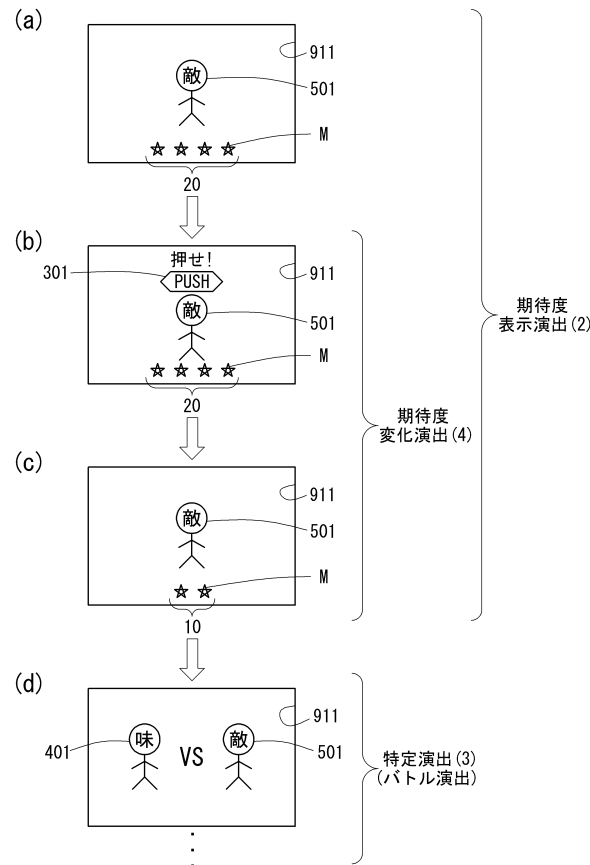
【図1】



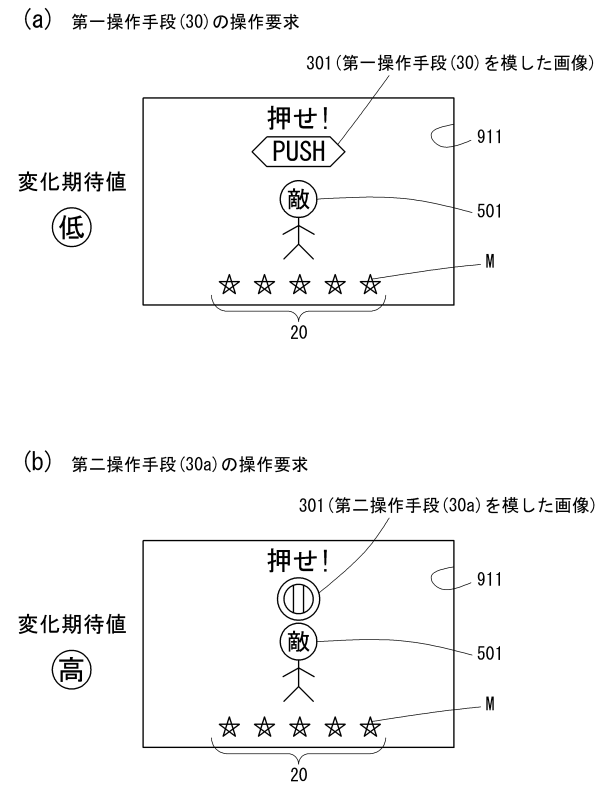
【図2】



【図3】

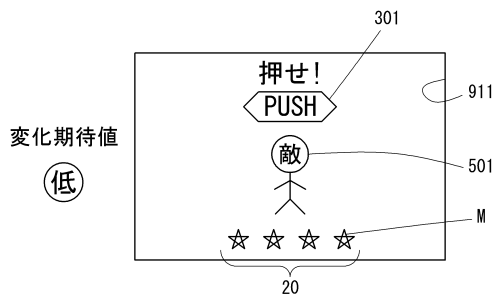


【図4】

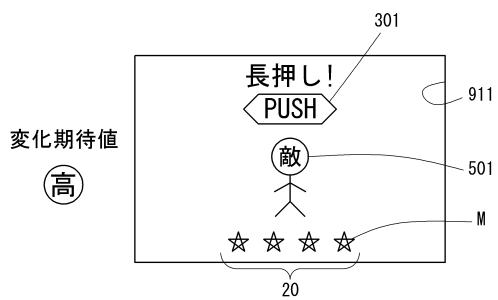


【図5】

(a) 第一操作態様

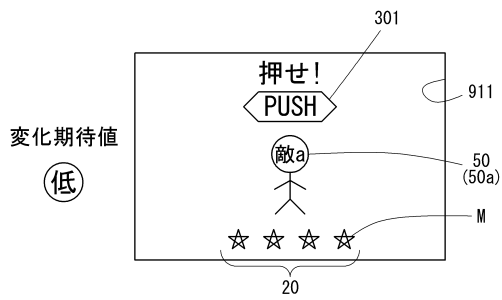


(b) 第二操作態様

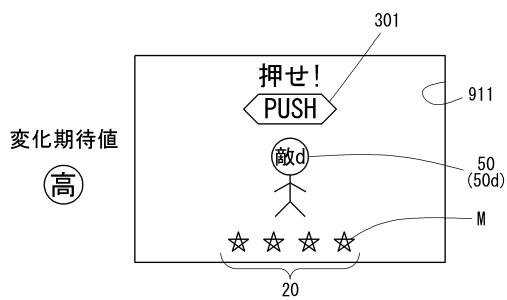


【図7】

(a)



(b)

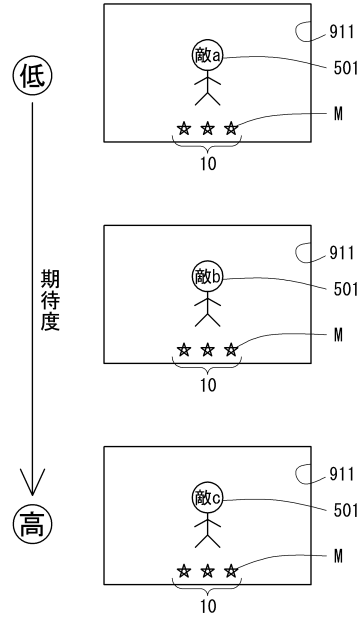


【図6】

(a) 演出画像(50)の種類

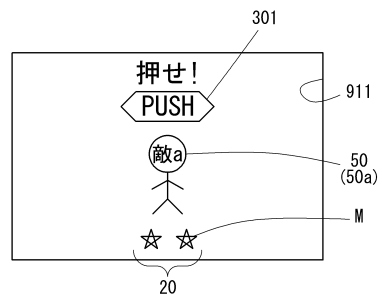


(b)

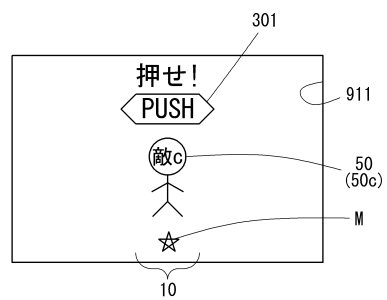


【図8】

(a)

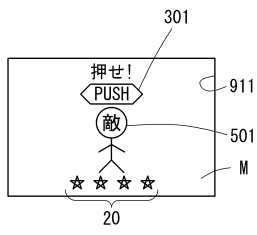


(b)

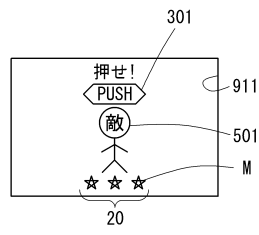


【図9】

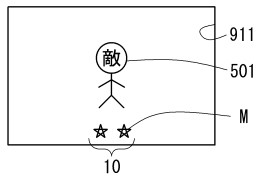
(a)



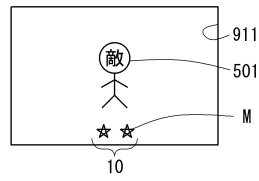
(c)



(b)



(d)



成功期待度

高

成功期待度

低

---

フロントページの続き

(72)発明者 藤原 海

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2009-189655(JP,A)

特開2015-033503(JP,A)

特開2011-087660(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02