

(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2018-50789

(P2018-50789A)

(43) 公開日 平成30年4月5日 (2018. 4. 5)

(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2016-188460 (P2016-188460)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年9月27日 (2016. 9. 27)		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	橋本 貴晶
			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
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA47 CA76 CA77 EA04 EA10

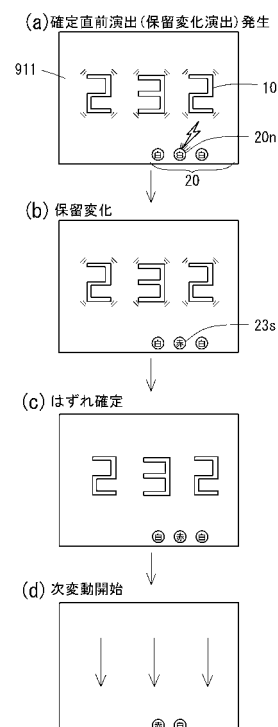
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】 擬似停止期間を用いて遊技の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 変動した状態で表示される識別図柄 10 を停止させ、その停止した識別図柄 10 によって当否判定結果を報知する遊技機であって、対象の当否判定結果を報知するための前記識別図柄 10 が最終的に完全に停止するよりも前に当該識別図柄 10 が擬似的に停止した状態となる擬似停止期間が設定されることがあり、前記擬似停止期間中に、前記対象の当否判定結果に関連しない特定演出が発生する可能性がある遊技機 1 とする。

【選択図】 図 5



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

変動した状態で表示される識別図柄を停止させ、その停止した識別図柄によって当否判定結果を報知する遊技機であって、

対象の当否判定結果を報知するための前記識別図柄が最終的に完全に停止するよりも前に当該識別図柄が擬似的に停止した状態となる擬似停止期間が設定されることがあり、前記擬似停止期間中に、前記対象の当否判定結果に関連しない特定演出と、一旦はずれであるかのように示された対象の当否判定結果が当たりであることが示される逆転演出が発生する可能性があることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

下記特許文献 1 には、当否判定結果を報知するための図柄が一旦はずれを示す組み合わせで擬似停止（仮停止）された後、当否判定結果が当たりであったことを示す復活演出が発生することがある遊技機が記載されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

20

**【0003】****【特許文献 1】特開 2012 - 125618 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このような復活演出が発生するのは、当否判定結果が当たりであるときに限られるため、はずれを示す組み合わせで図柄が擬似停止している期間（擬似停止期間）が十分に活用されているとは言い難く、遊技者の注目度合いも低い。

**【0005】**

本発明が解決しようとする課題は、擬似停止期間を用いて遊技の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

30

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

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、変動した状態で表示される識別図柄を停止させ、その停止した識別図柄によって当否判定結果を報知する遊技機であって、対象の当否判定結果を報知するための前記識別図柄が最終的に完全に停止するよりも前に当該識別図柄が擬似的に停止した状態となる擬似停止期間が設定されることがあり、前記擬似停止期間中に、前記対象の当否判定結果に関連しない特定演出と、一旦はずれであるかのように示された対象の当否判定結果が当たりであることが示される逆転演出が発生する可能性があることを特徴とする。

40

**【発明の効果】****【0007】**

本発明にかかる遊技機によれば、擬似停止期間を用いて遊技の趣向性を高めることが可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】（a）は表示装置（表示領域）に表示された保留表示および識別図柄（群）を模式的に示した図であり、（b）は保留表示の種類を示した図である。

【図 3】リーチ演出からの一連の流れを示した図である。

50

【図４】逆転演出の一例を示した図である。

【図５】確定直前演出として実行される保留変化演出の一例を示した図である。

【図６】確定直前演出として実行されるチャンスゾーン移行演出の一例を示した図である。

。【図７】擬似停止期間中において、確定直前演出が発生した後、逆転演出が発生する一連の演出の一例を示した図である。

【図８】「大当たりの組み合わせ」で識別図柄が擬似的に停止している期間が擬似停止期間として設定される構成を説明するための図である。

【図９】擬似停止期間中の演出態様が異なるものとなり得る構成を説明するための図である。

10

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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。

【００１０】

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。

。【００１１】

20

遊技領域９０２には、表示装置９１、始動入賞口９０４、大入賞口９０６、アウト口などが設けられている。かかる表示装置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、表示領域９１１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）。

【００１２】

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。

【００１３】

30

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。

【００１４】

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は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（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（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保留数は、一種の始動入賞口９０４につき四つである。記憶手段に記憶されている保留情報は、保留表示２０として表示領域９１１に表示される（図２（ａ）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

40

50

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。

【0015】

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。

【0016】

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10(図2(a)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10含む識別図柄群10g(左識別図柄群10gL、中識別図柄群10gC、右識別図柄群10gR)が変動を開始し、最終的に各識別図柄群10gから一の識別図柄10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10gから選択されて停止した識別図柄10の組み合わせは所定の組み合わせ(例えば、同じ識別図柄10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10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10として設定することができる。

【0017】

本実施形態にかかる遊技機1では、遊技の趣向性を向上させるための種々の演出が実行される。本実施形態では、当該演出の一種として、確定直前演出(本発明における特定演出に相当する)を実行することが可能である。以下、当該確定直前演出について詳細に説明する。

【0018】

確定直前演出は、擬似停止期間中に発生する演出である。擬似停止期間とは、次のような期間である。当否判定結果を報知する種々の演出として、発生することにより、対象の当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高まるリーチ演出が設定されている。本実施形態におけるリーチ演出は、複数種の識別図柄群のうちの一部から選択された識別図柄10が停止または擬似的に停止(詳細は後述)した状態において、変動している残りの識別図柄群から選択される識別図柄によっては大当たりとなる可能性が残されている状態であるリーチ成立後に移行する可能性があるものである。リーチ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、味方側キャラクタと敵側キャラクタが戦う演出が挙げられる(図3(a)参照)。味方側キャラクタが勝利した場合には大当たり、敗北した場合にははずれとなる(詳細を後述する逆転演出が発生する場合を除く)。つまり、少なくとも、遊技者に有利な結末(大当たりとなる結末)と、遊技者に不利な結末(後述する逆転演出が発生する場合を除き、はずれとなる結末)が用意されている演出である。

【0019】

遊技者に有利な結末となる場合には、リーチ演出中またはその後に当否判定結果が大当たりであることを示す組み合わせで識別図柄10が停止する(図3(b)(c)参照)。一方、遊技者に不利な結末となる場合には、リーチ演出中またはその後に当否判定結果がはずれであることを示す組み合わせで識別図柄10が一旦擬似的に停止する(図3(d)(e)参照)。ここで、「擬似的に停止」とは、識別図柄10の変動が完全に停止していないものの遊技者には停止したかのように見える状態をいう。複数の識別図柄10によって当否判定結果が報知される構成の場合には、当該複数の識別図柄10のうちの少なくともいずれかの変動が完全に停止していなければよい。例えば、はずれを示す組み合わせで各識別図柄群10gから選択された識別図柄10の少なくとも一つがわずかに揺れ動いているような状態をいう。識別図柄10が擬似的に停止した状態は、当否判定結果を確定的に示す状態ではないため、後述する逆転演出が発生して当否判定結果が大当たりであったことが示される余地を残した状態であるといえる。

【0020】

当否判定結果がはずれである場合には、擬似的に停止していた識別図柄10がそのまま

10

20

30

40

50

完全に停止することではずれであることが報知される（図 3（f）参照）。当否判定結果が大当たりである場合（当否判定結果が大当たりであるにも拘わらず、遊技者に不利な結末となるリーチ演出を実行することが決定された場合）には、逆転演出が発生し（図 4（a）参照）、大当たりであることが報知される。つまり、当該逆転演出中またはその後に当否判定結果が大当たりであることを示す組み合わせで識別図柄 10 が停止することになる（図 4（b）参照）。逆転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、逆転演出の前に実行されたリーチ演出にて敗北したはずの味方側キャラクタが復活し、敵側キャラクタに勝利するような演出が挙げられる。

#### 【0021】

遊技者に不利な結末（実際の当否判定結果に拘わらず、当否判定結果がはずれであるかのように一旦示される結末）となるリーチ演出中またはその後に設定される、識別図柄 10 が擬似的に停止している期間が擬似停止期間である（図 3（e）（f）参照）。ただし、複数種のリーチ演出を実行することが可能な構成において、一部のリーチ演出については擬似停止期間が設定されるものの、他の一部のリーチ演出については擬似停止期間が設定されない（擬似停止期間が設定されず、即座にはずれであることが確定的に示される）設定としてもよい。

#### 【0022】

確定直前演出は、当該擬似停止期間中に発生する可能性がある演出として設定されている。つまり、確定直前演出は、上記逆転演出と同様に、擬似停止期間中に発生する（開始される）可能性があるということで共通する。一方、逆転演出は、対象の当否判定結果（当該時点において表示されている識別図柄 10 によって報知される当否判定結果。いわゆる「当該変動」に対応する当否判定結果）についての演出であるのに対し、確定直前演出は、対象の当否判定結果に関連しない演出であるという点で相違する。

#### 【0023】

本実施形態における確定直前演出は、保留情報に対応する当否判定結果に関するものである。つまり、対象の当否判定結果よりも後に当否判定結果が報知されるものについて、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する。本実施形態では、対象の当否判定結果の報知が開始されるとき（対象の当否判定結果を報知する識別図柄 10 が変動を開始したとき）に保留情報として記憶されているものにつき、当該保留情報に対応する当否判定結果に関する確定直前演出が発生することがある。

#### 【0024】

確定直前演出として実行されうる演出としては種々考えられる。本実施形態では、保留変化演出が確定直前演出として実行される。保留変化演出は、保留情報の存在を示す保留表示 20 の態様を変化させるものである。保留表示 20 の態様として、当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる大当たり期待度。以下単に期待度ということもある）が異なる複数種の態様が設定されている。本実施形態では、期待度の低いものから順に、通常態様 20n、第一特殊態様 21s、第二特殊態様 22s、第三特殊態様 23s が設定されている（図 2（b）参照）。本実施形態では、各態様の差は、保留表示 20 の色で差別化されている。ただし、各態様の差をどのように設定するかや、態様の種類の数等は適宜変更可能である。

#### 【0025】

保留変化演出は、保留表示 20 の態様に変化するかもしれないことを示す演出である。図 5（a）（b）に示すように、擬似停止期間中に当該保留変化演出が発生することがある。本実施形態では、期待度が高くなる方向にのみ保留変化が発生するように設定されているが、その逆が発生する可能性がある設定としてもよい。つまり、本実施形態における擬似停止期間（対象の当否判定結果を報知する一部の期間）においては、対象の当否判定結果の報知後に当否判定結果を報知する演出（識別図柄 10 の変動）が開始される保留情報に対応する当否判定結果について、その大当たり期待度が高まったことを示す演出が発生する可能性があるということである。当該演出は、いわゆる公知の先読み演出の一種であるということもできる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 6 】

保留変化演出は、発生したときには必ず保留表示 2 0 の態様に変化する結末（成功結末）に至る構成としてもよいし、成功結末に至る可能性もあれば、保留表示 2 0 の態様に変化するとみせかけて変化しない結末（失敗結末）に至る可能性もある構成としてもよい。つまり、確定直前演出の結末が必ず遊技者に有利なものとなる設定としてもよいし、遊技者に有利な結末となる場合もあれば遊技者に不利な結末となる可能性がある設定としてもよい。本実施形態では、擬似停止期間中以外の期間においても確定直前演出と同種の演出が発生するようにし、当該演出の結末は必ず遊技者に有利な結末（成功結末）となるとは限らないように設定されている（失敗結末もあり得る）一方、擬似停止期間中に発生する確定直前演出は、必ず遊技者に有利な結末（成功結末）に至るように設定されている。具体的には、擬似停止期間中以外の期間においても保留変化演出が発生するような設定とした上で、擬似停止期間中以外の期間において発生した保留変化演出は失敗結末に至る可能性がある（必ず成功結末になるとは限らない）ものの、擬似停止期間中において発生した保留変化演出は必ず成功結末に至るように設定されている。このような構成とすることで、擬似停止期間の価値を高めることが可能となる。

10

## 【 0 0 2 7 】

なお、本実施形態では、確定直前演出が発生した後、対象の当否判定結果がはずれであったことが報知される。つまり、当否判定結果がはずれであることを示す組み合わせで識別図柄 1 0 が完全に停止する（図 5（c）参照）。その後、次の（保留情報に対応する）当否判定結果を報知する演出が開始される（図 5（d）参照）。擬似停止期間中に保留変化演出が発生して保留表示 2 0 の態様に変化した保留情報については、いずれ当否判定結果を報知する演出が開始されることになる。

20

## 【 0 0 2 8 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、対象の当否判定結果を報知する一連の演出の一部として設定されることがある擬似停止期間中に、対象の当否判定結果に関する逆転演出のみならず、対象の当否判定結果に関係しない確定直前演出が発生し得るものである。つまり、「逆転演出」以外の演出が発生することに期待がもてる遊技性となる（「逆転演出」のみの発生を待つ遊技性ではない）から、従来に比して遊技の趣向性を高めることが可能となる。

## 【 0 0 2 9 】

特に、本実施形態では、確定直前演出として、対象の当否判定結果が報知された後に当否判定結果を報知する演出が開始される保留情報に対応する当否判定結果を示唆するもの（本実施形態では保留変化演出）が実行される。擬似停止期間は、リーチ演出が遊技者に不利な結末となった場合に設定される期間であるから、擬似停止期間中における確定直前演出の発生する可能性の設定は、リーチ演出がこのような結末となったことに落胆している遊技者に対して新たな期待を抱かせるものとなるという新たな遊技性を実現するものであるといえる。

30

## 【 0 0 3 0 】

保留情報に対応する当否判定結果を示唆する確定直前演出として設定されうる演出は、上記保留変化演出に限られるものではない。例えば、発生することによって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チャンスゾーン（例えばゾーンといった表示や背景の態様を変化させるといった遊技者が把握可能な変化を実行する）が設定されているものにおいて、擬似停止期間中に、当該チャンスゾーンに移行する変化（チャンスゾーン移行演出）を発生させる（図 6（a）（b）参照）。当該チャンスゾーンは、対象の当否判定結果の報知が完了した後も継続するようにする（図 6（c）（d）参照）。これにより、遊技者は、保留情報に対応する当否判定結果が大当たりとなることに期待がもてることを把握することが可能となる。また、確定直前演出として設定される演出は一種のみであってもよいし、複数種設定されていてもよい。

40

## 【 0 0 3 1 】

また、本実施形態では、確定直前演出と逆転演出は、一回の擬似停止期間中においては

50

どちらか一方のみが発生するように設定されているが、両方が発生することがあってもよい。例えば、擬似停止期間中（図7（a）参照）に、先に確定直前演出が発生した擬似停止期間中（図7（b）（c）参照）後、逆転演出が発生する（図7（d）（e）参照）ことがあってもよい。この場合、先に発生する確定直前演出は、ある保留情報に対応する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現実のものとして示す演出であってもよいし、ある保留情報に対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まったようにみせかけるだけの演出（確定直前演出であったとみせかけて逆転演出を発生させる一連の演出とする）であってもよい。後者の設定は、確定直前演出の発生というものを、逆転演出が発生しやすくなったことを示唆する要素として機能させるものであるともいえる。

【0032】

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。

【0033】

上記実施形態では、リーチ演出後に擬似停止期間中に確定直前演出が発生する可能性があることを説明したが、このようなリーチ演出を経ずに設定される擬似停止期間中においても確定直前演出が発生する可能性がある設定としてもよい。

【0034】

上記実施形態では、遊技者に不利な結末である「はずれの組み合わせ」で識別図柄10が擬似的に停止している期間が擬似停止期間であることを説明したが、「（大）当たりの組み合わせ」で識別図柄10が擬似的に停止している期間も擬似停止期間としてもよい。例えば、対象の当否判定結果が大当たりとなる場合に、大当たりを示す識別図柄10の組み合わせが擬似的に停止し（図8（a）参照）、所定期間経過後、完全に停止とする（図8（c）参照）。かかる擬似的に停止してから完全に停止するまでの期間を擬似停止期間とし、その間に確定直前演出が発生する（図8（b）参照）可能性がある構成としてもよい。このような構成とすれば、対象の当否判定結果が大当たりとなるだけでなく、確定直前演出が発生した場合には保留情報に対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性も高まる可能性があるというように、遊技者にとって喜ばしい事象が二重に発生し得る遊技性を実現することが可能となる。確定直前演出の対象となった当否判定結果の報知は、対象の当否判定結果に対応する大当たり遊技が終了した後に開始されることになる（図8（d）参照）。

【0035】

上記実施形態にて説明した擬似停止期間の長さは一定でなくてもよい。長さが異なる複数種の擬似停止期間のうちのいずれかが設定される構成としてもよい。この場合、擬似停止期間の長さによって確定直前演出が発生する蓋然性が異なる設定としてもよい。例えば、擬似停止期間が所定時間以上である場合には、確定直前演出の発生が確定する設定としてもよい。また、擬似停止期間が所定時間以上である場合に確定直前演出が発生した場合には、その結末が遊技者に有利なものとなることが確定する設定としてもよい。このように構成すれば、擬似停止期間が長くなることを遊技者が願う遊技性を実現することが可能である。

【0036】

変動する識別図柄10が一旦擬似的に停止し、再び変動する単位演出を一または複数回繰り返すことで当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する（一般的には単位演出の発生回数が多くなればなるほど大当たりとなる蓋然性が高まるように設定される）擬似連続演出が知られているところ、当該擬似連続演出において識別図柄10が擬似的に停止している期間を擬似停止期間として設定してもよい。つまり、擬似連続演出を構成する単位演出間に発生する擬似停止期間に、保留変化演出等、保留情報に対応する当否判定結果を示唆する演出が発生する可能性がある構成としてもよい。

【0037】

擬似停止期間中に出力される演出要素（画像や音等）が複数種設定されていてもよい。つまり、擬似停止期間中の演出態様が異なるものとなり得る設定としてもよい。例えば、

10

20

30

40

50

擬似的に停止している識別図柄 10 の背景に表示される背景画像として、複数種の背景画像が設定された構成（例えば、白一色の背景画像（図 9（a）参照）と黒一色の背景画像（図 9（b）参照）が設定された構成）とする。その背景画像に応じて、確定直前演出が発生する蓋然性が異なるものとする。また、確定直前演出が発生した場合に、その結末が遊技者に有利なものとなる蓋然性が異なるものとしてもよい。このように構成すれば、擬似停止期間中にどのような演出要素が出力されるかということにまで遊技者の注目を集める遊技性を実現することが可能となる。

#### 【0038】

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

変動した状態で表示される識別図柄を停止させ、その停止した識別図柄によって当否判定結果を報知する遊技機であって、対象の当否判定結果を報知するための前記識別図柄が最終的に完全に停止するよりも前に当該識別図柄が擬似的に停止した状態となる擬似停止期間が設定されることがあり、前記擬似停止期間中に、前記対象の当否判定結果に関連しない特定演出が発生する可能性があることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、擬似停止期間中に対象の当否判定結果に関連しない特定演出が発生する場合があるため、擬似停止期間中の趣向性を向上させることが可能である。

#### 【0039】

##### ・手段 2

未だ当否判定結果を報知するための演出が開始されていない当否判定情報を、保留情報として所定数を限度に記憶する記憶手段を備え、前記特定演出は、前記保留情報に対応する当否判定結果に関するものであることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

特定演出としては、保留されている当否判定情報に関するもの（対象の当否判定結果よりも後に当否判定結果が報知されるもの）が例示できる。つまり、擬似停止期間を、保留されている当否判定情報に対応する当否判定結果の示唆等に利用することが可能である。

#### 【0040】

##### ・手段 3

前記保留情報の存在を示す保留表示として、対応する当否判定結果が当たりとなる蓋然性が異なる複数種の態様が設定されており、前記特定演出は、前記保留表示の態様を変化させるものであることを特徴とする手段 2 に記載の遊技機。

このように、保留されている当否判定情報に関する演出としては、いわゆる保留変化演出が例示できる。

#### 【0041】

##### ・手段 4

発生することにより、対象の当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高まるリーチ演出が実行可能であり、前記リーチ演出後の前記擬似停止期間において前記特定演出が発生する可能性があるように設定されている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。

リーチ演出が発生した場合、遊技者は対象の当否判定結果が当たりとなることに期待する。このようなリーチ演出発生後の擬似停止期間において、対象の当否判定結果に関するものではない特定演出が発生するようにすることで、対象の当否判定結果が当たりとなることを期待していた遊技者に驚きを与えることが可能となる。

#### 【0042】

##### ・手段 5

前記擬似停止期間において、一旦はずれであるかのように示された対象の当否判定結果が当たりであることが示される逆転演出が発生する可能性があるように設定されてい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、擬似停止期間において、対象の当否判定結果に関する演出である逆転演出が発生することもあるれば、対象の当否判定結果に関連しない特定演出が発生することもある構成とすることで、擬似停止期間中の趣向性をさらに向上させることが可能である。

10

20

30

40

50



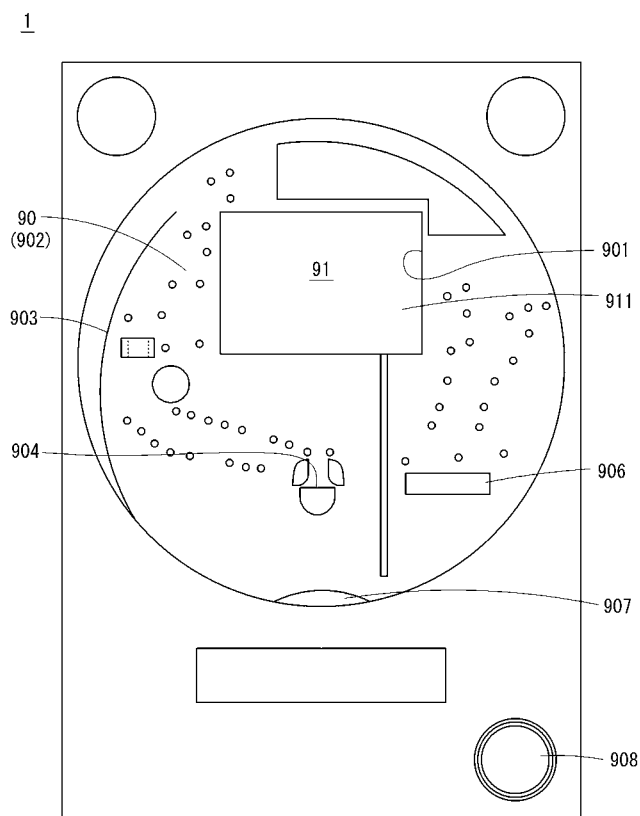
## 【符号の説明】

【 0 0 4 3 】

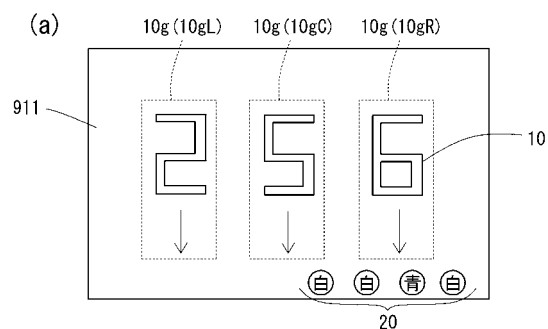
- 1 遊技機
- 1 0 識別図柄
- 2 0 保留表示
- 2 0 n 通常態様
- 2 1 s 第一特殊態様
- 2 2 s 第二特殊態様
- 2 3 s 第三特殊態様
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域

10

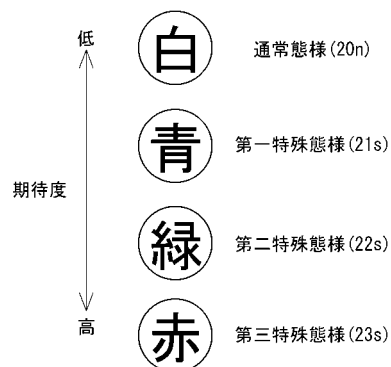
【図 1】



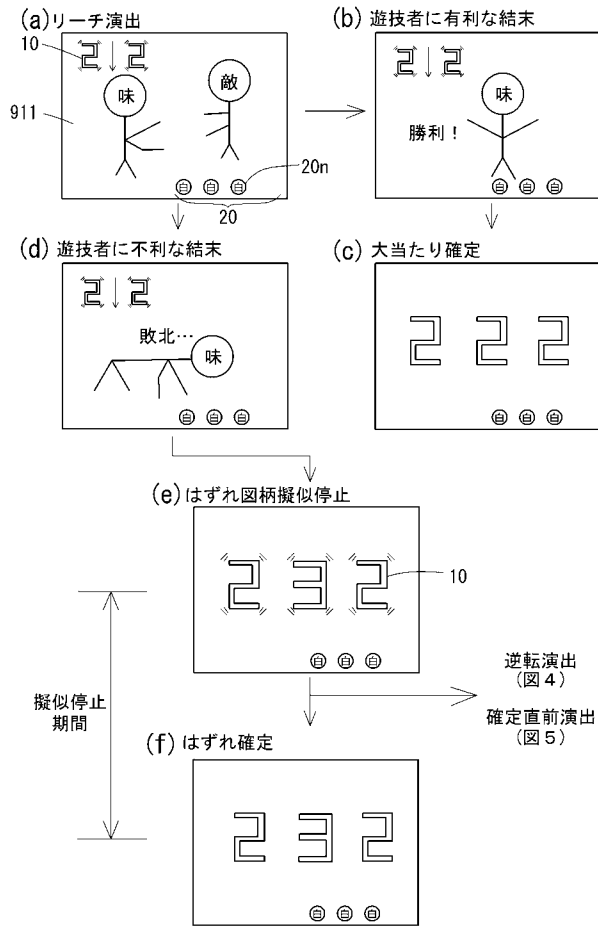
【図 2】



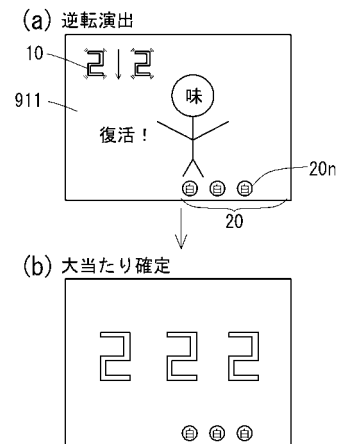
(b) 保留表示 (20) の種類



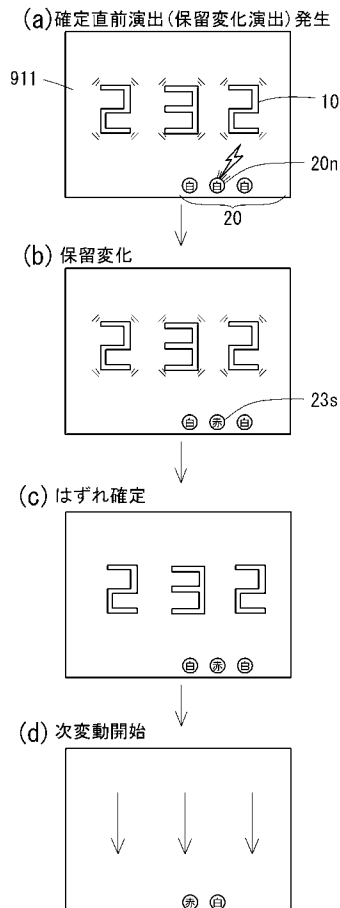
【図 3】



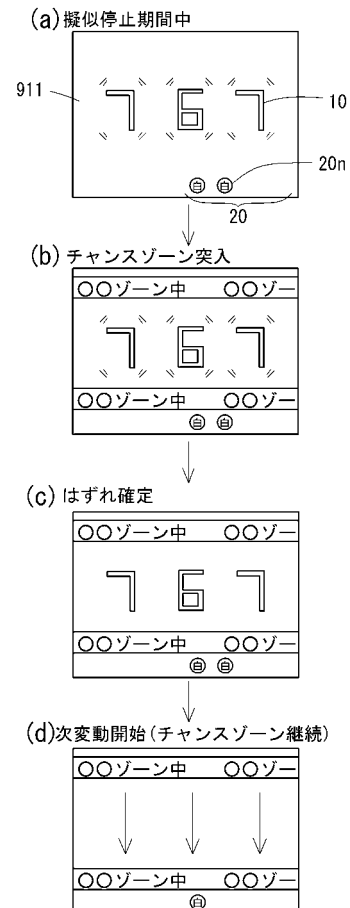
【図 4】



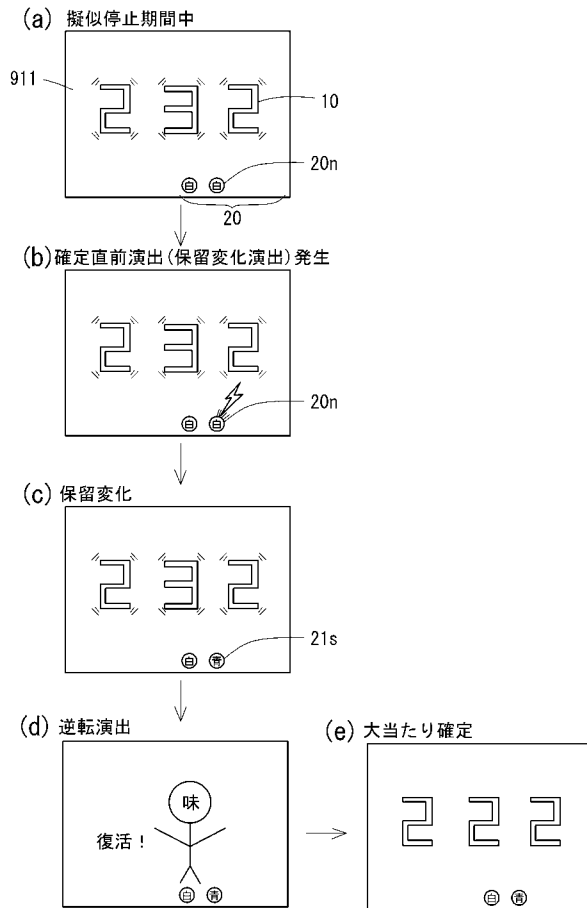
【図 5】



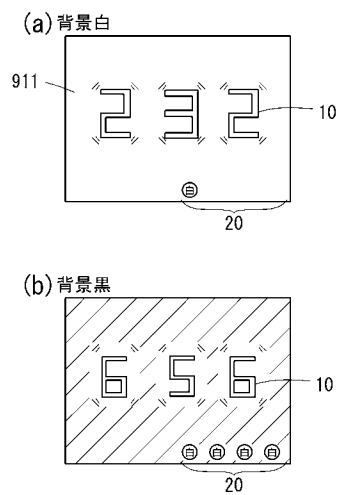
【図 6】



【図 7】



【図 9】



【図 8】

