

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7285543号
(P7285543)

(45)発行日 令和5年6月2日(2023.6.2)

(24)登録日 令和5年5月25日(2023.5.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全23頁)

(21)出願番号 特願2019-31147(P2019-31147)
 (22)出願日 平成31年2月25日(2019.2.25)
 (65)公開番号 特開2020-130836(P2020-130836)
 A)
 (43)公開日 令和2年8月31日(2020.8.31)
 審査請求日 令和4年1月28日(2022.1.28)

(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
 (74)代理人 110002158
 弁理士法人上野特許事務所
 土屋 良孝
 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 川添 智久
 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 中山 覚

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】

主表示装置と、

前記主表示装置の手前側に設けられ、画像が表示されていない部分が光透過性を有する副表示装置と、

演出時における発光部の光量を、遊技者の任意で増減させることができ可能な光量調整機能と、を備え、

前記光量調整機能により光量の調整がなされる際、前記副表示装置に補助画像を表示して、光量の増減に伴って前記補助画像の明るさを変化させることができあり、

当否判定結果を報知する識別図柄の変動中においても前記光量調整機能による光量の調整が可能であり、前記識別図柄の変動中にて前記光量調整機能による光量の調整がなされる場合には前記副表示装置に前記補助画像は表示されず、前記識別図柄が変動していない待機状態にて前記光量調整機能による光量の調整がなされる場合には前記副表示装置に前記補助画像が表示され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】

光量調整機能を備え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】

【0003】

【文献】特開 2019-10230 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、光量調整が行いやすい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】

【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、主表示装置と、前記主表示装置の手前側に設けられ、画像が表示されていない部分が光透過性を有する副表示装置と、演出時における発光部の光量を、遊技者の任意で増減させることができ可能な光量調整機能と、を備え、前記光量調整機能により光量の調整がなされる際、光量の増減に伴って、前記副表示装置に表示される画像であって形が一定である補助画像の明るさが変化す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は光量調整が行いやすい。

10

【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】突出部の概要を説明するための図であって、右側は左右方向に直交する平面で突出部を切断した断面を示した図であり、左側は突出部を正面から見た図である。

【図 4】突出部に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 5】突出部に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 6】主表示装置と副表示装置の位置関係を大まかに示した図である。

【図 7】光量調整時に表示される補助画像および光量画像を示した図である。

20

【図 8】光量調整機能に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 9】各演出モードを示した図である。

【図 10】モード変更の制御を説明するための図である。

【図 11】モード変更に関する第一具体例を説明するための図である。

【図 12】モード変更に関する第二具体例を説明するための図である。

【図 13】モード変更に関する第三具体例を説明するための図（その一）である。

【図 14】モード変更に関する第三具体例を説明するための図（その二）である。

【図 15】保留図柄の態様を説明するための図である。

【図 16】保留図柄の態様と保留発光部の発光態様の関係を説明するための図である。

【図 17】保留変化演出（煽り演出）の概要を説明するための図である。

30

【図 18】保留変化演出の概要を説明するための図（図 17 の続き）である。

【図 19】保留変化演出（煽り演出）に関する第三具体例を説明するための図である。

【図 20】保留変化演出（煽り演出）に関する第四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】

1) 遊技機の基本構成

以下、本発明にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）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

50

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、表示装置 91、始動領域 904、大入賞口 906、アウト口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 を通じて視認可能な部分である。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 10K 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 10K に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0011】

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、始動領域 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。

【0012】

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。

【0013】

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領域 904 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 904 として、第一始動領域 904a（いわゆる「特図 1」の始動領域）と第二始動領域 904b（いわゆる「特図 2」の始動領域）が設けられている。始動領域 904 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、未だ当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報が存在する場合には、新たに取得された当否判定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 70 として表示される。

【0014】

本実施形態では、保留図柄 70 として、当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄 80（識別図柄群 80g）の変動開始から、当否判定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、当否判定結果の報知は完了していない情報（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 71（いわゆる「当該変動保留」の存在を示す図柄）と、当否判定結果を報知する報知演出が開始されていない情報（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 72 が表示される（図 2 参照）。本実施形態では、変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 の基本的な形態は同じであり、両者を区別するために変動中保留図柄 71 の方が変動前保留図柄 72 よりも大きく表示される。変動中保留図柄 71 と変動前保留図柄 72 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 71 が表示されない構成としてもよい。

【0015】

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 904a 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 904b に入賞することによって得られる第二変動前保留情報（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 70 についていえば、一つの変動中保留図柄 71 と、最大四つの変動前保留図柄 72 が表示されることがある（図 2 参照）。

【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

10

20

30

40

50

識別図柄 8 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 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されたものとしてもよい。

【 0 0 1 7 】

なお、図 2 以外の一部の図面においては、保留図柄 7 0 や識別図柄 8 0 の図示を省略する。

10

【 0 0 1 8 】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている。特別遊技状態は、通常遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。通常遊技状態は、大当たりに当選する確率が低い低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しにくい低ベース状態 (低確率・時短無) である。特別遊技状態としては、第一特別遊技状態と第二特別遊技状態が設定されている。第一特別遊技状態は、大当たりに当選する確率が高い高確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態 (高確率・時短有) である。第二特別遊技状態は、大当たりに当選する確率が低い低確率遊技状態であり、かつ、始動領域 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態 (低確率・時短有) である。通常遊技状態においては、遊技者は、第一始動領域 9 0 4 a を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「左打ち」を行う。特別遊技状態は、第二始動領域 9 0 4 b を狙って遊技球を発射させる。本実施形態では、いわゆる「右打ち」を行う。特別遊技状態は、普通始動領域 9 0 5 に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域 9 0 4 b の開放抽選に当選しやすい状態であるため、比較的容易に第二始動領域 9 0 4 b に遊技球が入賞する。なお、遊技状態の移行に関する設定はどのようなものであってもよいから説明を省略する。また、上記のような遊技状態が設定されていることはあくまで一例である。

20

【 0 0 1 9 】

2) 突出部

30

本実施形態にかかる遊技機 1 が備える突出部 2 1 について説明する。遊技盤 9 0 には、遊技球が接触しうる各種部材 (遊技部材 1 0) が固定されている。当該部材の一種として、遊技釘 1 0 K を例示することができる。遊技釘 1 0 K それ自体の構成は公知のものと同じである。遊技釘 1 0 K は、遊技盤 9 0 の前面から前方に向かって突出している (図 3 参照)。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 9 0 の前側には、遊技領域 9 0 2 を視認可能とする材料 (本実施形態では無色透明な材料) で形成された透明板 2 0 が設けられている (図 3 参照)。透明板 2 0 は、遊技領域 9 0 2 を被覆する被覆部材であるということができる。また、透明板 2 0 は、遊技盤 9 0 の前面と対向するように位置するものであるといえる。なお、透明板 2 0 は、公知の前面枠と一体化されており、前面枠を回動させることで、遊技領域 9 0 2 が開放されることになる。前面枠のロックを解除するための鍵は、遊技機店が管理することになるため、遊技者が勝手に遊技領域 9 0 2 内に手を差し入れること等はできない。特に明示した場合を除き、各部の位置関係等は、透明板 2 0 (前面枠) が原位置に位置し、遊技領域 9 0 2 が被覆された (閉鎖された) 状態にあるときにおけるものをいうこととする。

40

【 0 0 2 1 】

突出部 2 1 は、透明板 2 0 を構成する一部である。具体的には、透明板 2 0 の後面 (遊技領域 9 0 2 側の面) から後方に向かって突出した突起である (図 3 参照)。本実施形態では、透明板 2 0 の本体部分と一体成形される (すなわち同じ材料で形成される) ことで突出部 2 1 が形成されているが、本体部分と突出部 2 1 が別に形成され、突出部 2 1 が本

50

体部分に固定されてなるものとしてもよい。突出部 21 も透明な材料で形成された部分であるため、突出部 21 によって遊技領域 902 が見えにくくなるといったことはない。

【 0022 】

突出部 21 は、遊技釘 10K の先端側の一部に隣接するように位置する。本実施形態における突出部 21 は、円環状の突起であり、当該「円環」の内側に遊技釘 10K の頭部（先端側の一部）が入り込んだ状態にある。つまり、前後方向に直交する方向から見て、遊技釘 10K の先端側の一部と、突出部 21 が重なるような状態にある（図 3 の右側参照）。本実施形態では、遊技釘 10K の頭部以外の部分は、突出部 21 の内側に入り込んでいない。また、遊技釘 10K の頭部は円形であり、遊技釘 10K の頭部の中心と、突出部 21 の「円環」の中心は略一致するように設定されている（遊技釘 10K が遊技盤 90 の平面方向に対して垂直である（遊技釘 10K の中心軸が前後方向に沿う）場合）（図 3 の左側参照）。前後方向から見て、遊技釘 10K（頭部）の外縁と、突出部 21 の「円環」の内縁との距離は、1mm 以下とすることが好ましい。当該距離を小さくしすぎると、前面枠とともに透明板 20 を回動させたときに遊技釘 10K と突出部 21 が接触してしまうため、このような接触が生じないような距離は確保される。

【 0023 】

このような突出部 21 が設けられていることにより、遊技釘 10K の位置ずれが抑制される。具体的には、遊技釘 10K が必要以上に倒れてしまう（傾いてしまう）ことが防止される。すなわち、遊技釘 10K が所定量倒れると、遊技釘 10K と突出部 21 が接触するから、それ以上遊技釘 10K が倒れてしまうことが防止される。遊技釘 10K は遊技球が接触することにより倒れが生じてしまうことになるから、本実施形態のように当該倒れを防止する意義があるといえる。

【 0024 】

全ての遊技釘 10K に対応させて突出部 21 を設ける必要はない。目論見通りの遊技性（出玉性能）を担保するために重要な遊技釘 10K（出玉性能に大きな影響を与える遊技釘 10K）の倒れを防止するために当該遊技釘 10K に対して突出部 21 を設ければよい。かかる突出部 21 の作用により、出玉性能が著しく変化してしまうことが防止されることになる。

【 0025 】

以下、上記突出部 21 に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

【 0026 】

○ 第一具体例

上記実施形態では、突出部 21 により遊技釘 10K の倒れが防止されることを説明したが、対象となる遊技部材 10 は遊技釘 10K に限られるものではない。遊技盤 90 から前方に向かって突出するように設けられる部材であればよい。例えば、入賞領域（入賞口）を構成する入賞部材（例えば、始動領域 904 を構成する部材）の倒れを防止するため、当該入賞部材の先端側の一部に隣接するように突出部 21 が設けられた構成としてもよい。

【 0027 】

○ 第二具体例

上記実施形態では、突出部 21 は遊技釘 10K の頭部の周囲を囲むように形成された円環状であることを説明したが、対象の遊技部材 10 の形状に合わせた環状であればよい。つまり、上記実施形態では、対象の遊技部材 10 が遊技釘 10K であり、遊技釘 10K の頭部が平面視円形であるから、突出部 21 を円環状としたものであり、仮に対象の遊技部材 10 が平面視方形のものであれば、突出部 21 を方形の環状とする（図 4 参照）。つまり、遊技部材 10 における突出部 21 に囲まれる部分の外縁と、突出部 21 の内縁との距離が、環に沿って等間隔になるような形状とする。このようにすることで、遊技部材 10 がどの方向に倒れた場合であっても遊技部材 10 が必要以上に倒れてしまうことが防止されることになる。

【0028】

○第三具体例

突出部21は、遊技部材10の周囲を囲む環状のものではなくてもよい。例えば、図5に示すように、左右方向に並ぶ二つの遊技釘10K間に遊技球が通過可能な通路R(空間)が形成されているとする。当該通路Rの大きさが大きくなり過ぎることを防止するためには、通路Rの左側の遊技釘10Kaの左側に突出部21が存在するようにして、当該遊技釘10K1が大きく左側に倒れてしまうことを防止することが考えられる(同様の考え方に基づき、右側の遊技釘10Kbの右側に突出部21が存在するようにしてもよい)。図5に示されるように通路を通過した遊技球が入賞領域に入賞するような構成であれば、通路Rの大きさは出玉性能に及ぼす影響が大きいから、突出部21を設けておく意義が大きいといえる。このように、目的に応じ、突出部21が形成される位置を限定してもよい。ただし、上記実施形態のように突出部21を環状とすれば、どの方向への倒れも抑制されるという利点がある。

【0029】

3) 光量調整機能

本実施形態にかかる遊技機1は、表示装置91とは別の表示装置である副表示装置30を備える(図6参照)。表示装置91は副表示装置30に対し、メインの表示装置(主表示装置91)とみることもできる。副表示装置30は、表示装置91の前方に設けられ、画像が表示されていない部分が光透過性を有するものである(透過型の表示装置である)。本実施形態における副表示装置30は、透明な板の側面から光を入射して、当該板に所定の画像を表示させる導光板(イルミネーションパネル等と称される)を有するものである。画像が表示されていない箇所は透明であるため、当該箇所を通じて表示装置91に表示される画像がそのまま視認されることになる。また、本実施形態における副表示装置30は、画像が表示されている箇所を通じても表示装置91に表示される画像を視認することができる(画像が表示されている箇所も透過性を有する(画像が半透明である))。なお、各図においては副表示装置30およびそれに表示される画像を点線で示す。

【0030】

本実施形態にかかる遊技機1は、光量調整機能を備える。光量調整機能自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、遊技機1に設けられた発光部の光量を、遊技者が任意に調整することが可能なものである。なお、当該発光部には、遊技機1に設けられたライト(光源)だけでなく、表示装置91も含まれるものとする。つまり、表示装置91に表示される画像の明るさも、光量調整機能により調整可能であるとする。本実施形態では、全ての発光部の光量をひとまとめりとして5段階で調整することが可能である。以下の説明においては、1段階目の光量(最も低い)を「光量1」、2段階目の光量を「光量2」・・・5段階目の光量(最も高い)を「光量5」と称することもある。なお、調整可能な光量の段階数は適宜変更可能である。また、光量調整の対象となる発光部等は、適宜増減可能である。

【0031】

本実施形態では、待機状態にて光量調整を行うことができる。全ての当否判定結果の報知が完了してから所定時間(例えば10秒後)に待機状態に移行する。待機状態においては、表示装置91に光量調整機能を利用する際の手順が示される。本実施形態では、操作手段である十字キー(図示せず)の操作により光量を調整することが可能である。具体的には、十字キーの左を操作することで光量が1段階低くなり、右を操作することで光量が1段階高まる。

【0032】

このように光量調整機能による光量調整がなされる際、副表示装置30には、補助画像31が表示される。補助画像31の形はどのようなものであってもよい。補助画像31は、その画像の明るさが5段階で変化しうるものである。「光量1」に対応づけられた「補助画像1」、「光量2」に対応づけられた「補助画像2」・・・「光量5」に対応づけられた「補助画像5」というように、五種類の補助画像31を表示することが可能である。

各補助画像 3 1 は、形は同じであるが、その明るさ（明度）が異なる。「補助画像 1」（最も低い）、「補助画像 2」・・・「補助画像 5」（最も高い）の順で明度が高くなる（図 7 参照）。各基準画像は、画像の形は同じであるが、明度が異なるものである。

【0033】

本実施形態における補助画像 3 1 は、報知演出を構成する演出に利用されるものである。つまり、補助画像 3 1 は、遊技者が遊技している遊技状態（識別図柄 8 0 の変動中）にて演出として表示されることがある。このようにすることで、光量調整のために専用の画像を用意する必要がない。ただし、光量調整専用の画像として補助画像 3 1 を用意することを否定するものではない。

【0034】

また、光量調整がなされる際には、表示装置 9 1 には光量の値を示す画像（以下、光量画像 9 2 と称する）が表示される。当該光量画像 9 2 は、副表示装置 3 0 に補助画像 3 1 が表示されている状態にあっても、副表示装置 3 0 を通じて視認できるようにされる。本実施形態では、表示領域 9 1 1 における補助画像 3 1 と重ならない位置に光量画像 9 2 が表示される。光量画像 9 2 により「光量の値」を示す手法は、当該値を視覚的に表すものであればどのようなものであってもよい。光量 1、光量 2 ・・・といったように数字を用いて表してもよいし、メータにより表してもよい（数字とメータの両方を含むものであってもよい）（図 7 参照）。

【0035】

本実施形態では、光量が変化した際には変化後の光量に対応する補助画像 3 1 が副表示装置 3 0 に表示される。例えば、「光量 3」から「光量 4」に変化させる操作がなされた際には、副表示装置 3 0 に「補助画像 4」が表示される。さらにそこから「光量 5」に変化させる操作がなされた際には、副表示装置 3 0 に「補助画像 5」が表示される（図 7 参照）。このように、対応する光量に応じた明るさの補助画像 3 1 が表示されるため、調整がなされる際の目安とすることができる、光量調整がしやすい。

【0036】

また、光量調整がなされる際には、メインの表示装置 9 1 に光量画像 9 2 が表示される。本実施形態における副表示装置 3 0 は透過型の表示装置であるため、その後方に位置するメインの表示装置 9 1 に表示される光量画像 9 2 が副表示装置 3 0 を通じて視認される（補助画像 3 1 が表示されても、光量画像 9 2 が見えなくなるということはない）。したがって、補助画像 3 1 の明るさと、光量画像 9 2 が示す光量の値を見ながら好みの光量に調整することができる（図 7 参照）。

【0037】

なお、図示しないが、本実施形態では、光量調整がなされることによって光量が変化する発光部のうちの少なくとも一部であって、待機状態においても発光しているものについては、光量調整に伴って光量（実際の出力）が変化する。当該発光部の実際の出力と上記補助画像 3 1 を合わせて光量調整を行うことができる。

【0038】

以下、上記光量調整機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

【0039】

○第一具体例

光量調整の際、補助画像 3 1 は、所定時間が経過するまでの間は継続的に表示され続けるものとする。つまり、光量が変化した際に補助画像 3 1 が一旦表示されて直ぐに消えるのではなく、ある程度の時間（例えば 10 秒）の間は補助画像 3 1 が表示され続けるものとする。光量を調整する際、短時間で光量の段階が変化するような操作がなされることが多い（上記実施形態に則していえば、十字キーが連続的に操作されることが多い）。したがって、補助画像 3 1 がすぐに消えないようにすれば、当該補助画像 3 1 が残ったままその明度だけが変化するということになるから、光量が 1 段階変化することによって生じる

10

20

30

40

50

「差」が分かりやすいものとなる。

【0040】

○第二具体例

一旦表示された補助画像31は、所定条件が成立するまで消去されないものとする。例えば、上記実施形態のように待機状態にて光量調整を可能とするのであれば、待機状態が解消するまでは、一旦表示された補助画像31が消去されないものとする。なお、待機状態が解消する条件としては種々考えられる。遊技球が発射されたこと（発射装置908が操作されたこと）を契機としてもよいし、遊技球が始動領域904に入賞したこと（識別図柄80の変動が開始されたこと）を契機としてもよい。このように補助画像31が所定条件成立するまで消去されないようにすることで、光量調整がなされた際には、補助画像31が残ったままその明度だけが変化するということになるから、光量が1段階変化することによって生じる「差」が分かりやすいものとなる。

10

【0041】

○第三具体例

上記実施形態では、待機状態にて光量調整が可能であることを説明したが、待機状態ではない状態、すなわち遊技状態（識別図柄80の変動中）においても光量調整が可能である構成としてもよい。ただし、遊技状態にて光量調整がなされる場合には、補助画像31が表示されないようにされる（光量画像92は表示される）。つまり、待機状態中における光量調整時には補助画像31は表示される（図8（a）参照）ものの、遊技状態中における光量調整時には補助画像31は表示されない（図8（b）参照）ようにする。上記実施形態にて説明したように、補助画像31が報知演出を構成する演出としても使用されるものである場合には、報知演出中に光量調整がなされることで補助画像31が表示されると、当該補助画像31の表示が演出として発生したものと遊技者が勘違いしてしまうおそれがあるからである。

20

【0042】

ただし、補助画像31が光量調整の専用画像として設定される（報知演出を構成する演出として補助画像31が表示されないようにする）のであれば、遊技状態にて光量調整がなされる場合においても、補助画像31が表示されるようにしてもよい。

【0043】

○第四具体例

30

各光量に対応づけられた各補助画像31（「補助画像1」～「補助画像5」）の態様の差が、「明度」だけではないものとする。例えば、画像の色が異なるものとすることが考えられる。具体的には、「補助画像1」、「補助画像2」・・・「補助画像5」の順で明度が高くなるだけでなく、画像を構成する「赤」の要素が大きくなっていく（次第に赤みが増していく）ようにする。このようにすることで、光量の変化がより分かりやすくなる。なお、補助画像31の色を完全に異ならせてしまうと明度の差が分かりにくくなる可能性があることから、色の系統は統一すること（上記例は「赤」で統一した例である）がほしい。

【0044】

4) モード変更

40

本実施形態にかかる遊技機1は、複数種の演出モードのうち、いずれかが設定される。報知演出の態様は、現在設定されている演出モード（以下、現設定モードと称することもある）に応じて決まる。つまり、現設定モードに応じ、報知演出の態様（様式）が変化することになる。本実施形態では、演出モードとして、モードA、モードB、モードCの三種類が設定されている（図9参照）。選択可能な演出モードの数は適宜増減可能である。各演出モードの違いはどのようなものであってもよい。本実施形態では、モードA、B、Cのそれぞれは、キャラクタA、B、Cをモチーフとした演出が発生するものとされている。つまり、演出モードの変化により演出のモチーフとなるキャラクタが変化するものである。ただし、これはあくまで一例である。演出モードに応じ、所定の演出が発生する蓋然性が異なるような構成としてもよい。所定の演出としては、いわゆる「先読み演出」、

50

「一発告知演出」、「保留変化演出」を例示することができる。演出モードの選択に応じ、これらの演出の発生頻度が変化する構成とする。

【0045】

本実施形態では、遊技者が好みの演出モードを選択すること（いずれの演出モードを現設定モードとするかを選択すること）が可能である。演出モードの選択は、報知演出が実行されていない状態（識別図柄80の変動が停止している状態）中だけでなく、報知演出（識別図柄80が変動している状態）中にも行うことができる。遊技者が演出モードを切り替えることを要求するための方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、操作手段である十字キーの上下を操作することにより、演出モードを切り替えることができる。以下、報知演出中に演出モードの変更が要求された場合の制御について説明する。

10

【0046】

現設定モードから、それとは別の演出モードへの変更が要求されたとする。なお、以下の説明において当該別の演出モードを「希望モード」と称する。現設定モードが演出モードAである状態から演出モードBへの変更が要求された場合、希望モードは演出モードBということである。本実施形態では、希望モードへの変更が要求された場合であっても、即座に当該希望モードを現設定モードとする変更を実行しないことがある。具体的には、遊技者の要求が受け付けられた時点で存在する全ての保留情報（変動中保留情報および変動前保留情報）に対応する当否判定結果の報知が完了することを契機として、希望モードを現設定モードとする変更を実行する。端的にいえば、遊技者が要求した時点で存在する保留の全てが消化されたことを契機として、希望モードを現設定モードとする変更を実行する。

20

【0047】

例えば、一つの変動中保留情報（変動中保留図柄71）（H1）と、二つの変動前保留情報（変動前保留図柄72）（H2、H3）とが存在する状態（図10（a）参照）にて、演出モードA（現設定モード）を演出モードB（希望モード）に変更する要求が出されたとする（なお、H1、H2・・・といった符号は、各保留図柄70を区別するために付したものであり、実際に付されるものではない。当該符号が同じものは、同じ保留情報（同じ当否判定結果）に対応するものとする）。要求が出された時点（要求時点）ですぐに演出モードBへの切り替えはなされず、要求時点で存在していた全ての保留情報、すなわち一つの変動中保留情報（H1）と、二つの変動前保留情報（H2、H3）に対応する当否判定結果の報知が完了するまでは、演出モードAが維持される。端的に言えば、要求時点後、三つの当否判定結果の報知（はずれの報知）が完了するまで、すなわちH3の保留図柄70に対応する当否判定結果の報知が完了するまでは、演出モードAが維持される（図10（b）（c）参照）。

30

【0048】

要求時点後、三つ目の当否判定結果の報知が完了した時点で演出モードAが演出モードBに切り替えられる。要求時点後、新たな保留情報（当否判定情報）（H4）が取得されているのであれば、当該新たな保留情報が変動中保留情報となる報知演出（当該新たな保留情報に対応する識別図柄80が変動を開始する時点）から演出モードBに切り替えられる（図10（d）参照）。

40

【0049】

このように、本実施形態では、演出モードの切り替えが遊技者から要求された場合であっても、即座に演出モードを切り替えない。具体的には、要求時点で残存していた保留が全て消化されるまでは現在の演出モードが維持される構成であるから、演出の制御が容易である。例えば、要求時点後、次の報知演出（次の変動）から演出モードが切り替えられる構成とすることが考えられるところ、このような構成であると演出モードの切り替えまでの時間が短く、制御負担が大きい（ある報知演出が終了する直前で演出モード切替の要求が出された場合には、要求時点と略同時に演出モードを切り替えなければならず、当該切り替えに相応の速度が求められる）のに対し、本実施形態では演出モードの切り替えまでの時間的余裕があるため、制御負担の低減に資する。

50

【0050】

以下、上記モード変更に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

【0051】

○第一具体例

上記実施形態のように演出モードの変更を制御することは、次のような先読み演出が搭載された構成において有利である。先読み演出は、対象の当否判定結果が当たりとなる蓋然性を、当該対象の当否判定結果よりも先に報知が完了する先の当否判定結果についての報知演出中に示唆するものである。先読み演出それ自体は公知であるから詳細な説明を省略する。

10

【0052】

このような先読み演出の一種として、現設定モードが特定の演出モードである場合に限り発生するものが設定されている。換言すれば、ある演出モード専用の先読み演出が設定されているということである。例えば、上記実施形態のように演出モードとして演出モード A ~ C の三種類が設定されている場合において、演出モード C が現設定モードとされている場合に限り発生しうる（演出モード A や B では発生することがない）先読み演出（以下、特定先読み演出 C と称することもある）が設定されているとする。特定先読み演出 C 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、演出モード C のモチーフとなっているキャラクタ C が登場する先読み演出とすることが考えられる。

20

【0053】

演出モード C が現設定モードとされているときに、特定先読み演出 C を実行することが決定されたものとする。例えば、四つの保留情報 H 1 ~ H 4 (変動中保留情報 (変動中保留図柄 7 1) (H 1) と、三つの変動前保留情報 (変動前保留図柄 7 2) (H 2 、 H 3 、 H 4)) とが存在する状態にて、 H 4 の保留情報に対応する当否判定結果が、特定先読み演出 C の対象の当否判定結果として設定され、 H 2 および H 3 の保留情報に対応する当否判定結果についての報知演出中に特定先読み演出 C が実行されることになったとする。なお、本例においては、 H 4 の保留情報に対応する対応する当否判定結果についての報知演出中（先読み対象の報知演出中）には、特定先読み演出 C が実行されることを前提とした演出（先読み演出からの連続性を担保しつつ実行される先読み対象（ H 4 ）の報知演出中の演出（例えば、キャラクタ C を用いた演出）；以下、当該変動演出と称する）が発生する。したがって、特定先読み演出 C が実行される場合、先読み対象（ H 4 ）の報知演出が終了するまでは、演出モード C である必要がある。それを踏まえ、当該変動演出を含めたものが特定先読み演出 C であるとする。つまり、 H 2 ~ H 4 の保留情報に対応する当否判定結果についての報知演出中に特定先読み演出 C が実行されるということになる（図 11 (a) 参照）。

30

【0054】

この場合、四つの保留情報 H 1 ~ H 4 が存在する状態にて、演出モード C から演出モード A への変更が要求された場合であっても、 H 4 の変動前保留情報に対応する当否判定結果の報知の完了までは現設定モードが演出モード C である状態が維持される（図 11 (b) (c) 参照）。したがって、特定先読み演出 C (当該変動演出を含む) を最後まで実行することが可能である。つまり、例えば、要求時点において存在していた保留の全てが消化されるよりも前に演出モード A に切り替えられる構成であると仮定すれば、特定先読み演出 C がそのまま継続して実行されないように（途中で打ち切るように）制御しなければならないが、このような制御を行う必要が無くなるという利点がある。

40

【0055】

○第二具体例

遊技者から希望モードへ変更することの要求がなされた時点（要求時点）後、当該希望モードが現設定モードとする変更が完了するまでの期間、すなわち要求時点にて存在していた全ての保留が消化されるまでの期間（以下、変更待機期間と称することもある）にお

50

いて、希望モードを現設定モードとする変更が完了していないことを示す表示（以下、変更未完了表示 40 と称することもある）がなされるものとする。

【 0 0 5 6 】

例えば、演出モード B（現設定モード）から、演出モード C（希望モード）への変更が要求されたとき、変更待機期間において、変更未完了表示 40 として「モード C 待機中」といった表示がなされるようにする（図 12 参照）。つまり、「（演出）モード C」が「待機」した状態であることを表示することで、遊技者に対し、演出モード C への変更の希望は受け付けられたものの、未だ変更は完了していないことを示す。このように、変更未完了表示 40 は、「遊技者の演出モード変更の希望は受け付けられたこと」および「未だ希望モードへの変更は完了していないこと」を遊技者が理解できるようなものであればよい。このようにすることで、希望モードに変更されないことを遊技者が訝しむような状況が生じてしまうのを抑制すること（希望モードへの変更が実現されるよう遊技者が無駄な操作をしてしまうこと）が可能である。なお、変更未完了表示 40 は、変更待機期間を通じて表示され続ける必要はない。例えば、変更待機期間が開始されてから一定期間表示され続けるようにする等、変更待機期間の少なくとも一部の間表示されるようにすればよい。

10

【 0 0 5 7 】

○ 第三具体例

遊技者から希望モードへ変更することの要求がなされた時点（要求時点）後、当該希望モードが現設定モードとする変更が完了するまでの期間である変更待機期間において、変更が完了する予定となるタイミングを示す変更完了予定表示 41 がなされるものとする。

20

【 0 0 5 8 】

変更完了予定表示 41 は、保留図柄 70 を利用したものである。例えば、三つの保留情報 H1 ~ H3（変動中保留情報（変動中保留図柄 71）（H1）と、二つの変動前保留情報（変動前保留図柄 72）（H2、H3））とが存在する状態にて、演出モード A（現設定モード）から演出モード B（希望モード）への変更への希望が受け付けられたとする。この場合、保留情報 H1 ~ H3 の存在を示す保留図柄 70（変動中保留図柄 71 および変動前保留図柄 72）を指示示す（これらの保留図柄 70 に付随する）ようにして、演出モード A（現設定モード）を示す画像を表示する（図 13（b）参照）。つまり、保留情報（保留図柄 70）H1 ~ H3 の消化が完了するまでの間は、演出モード A が維持されることを遊技者に示す。かかる表示が変更完了予定表示 41 である。これを見た遊技者は、保留情報（保留図柄 70）H1 ~ H3 の消化が完了するまでの間は、演出モード A が維持されること、すなわちそれ以降に演出モード B への変更が行われることを把握することになる。要求時点後、保留が一つ消化される度に、変更完了予定表示 41 が指示示す保留図柄 70 の数は少なくなっていくことになる（図 13（b）（c）参照）

30

【 0 0 5 9 】

なお、上記例とは異なり、保留情報（保留図柄 70）H1 ~ H3 の後に取得された保留情報（保留図柄 70）H4、H5・・・を指示示す（これらの保留図柄 70 に付随する）ようにして、演出モード B（希望モード）を示す画像を変更完了予定表示 41 として表示するようにしてもよい（図 14（a）参照）。このようにすれば、保留情報（保留図柄 70）H4 に対応する報知演出から希望モードである演出モード B が開始されることを遊技者が把握することが可能である。

40

【 0 0 6 0 】

上述した例を組み合わせたものとしてもよい。つまり、図 14（b）に示すように、現設定モードが維持される保留情報（保留図柄 70）と、希望モードに変更される保留情報（保留図柄 70）の両方が示されるようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

また、上記のような表示手法はあくまで一例である。演出モードが実際に切り替わるタイミングが理解できればよい。端的にいえば、現設定モードが終了する保留情報（保留図柄 70）、および、希望モードが開始される保留情報（保留図柄 70）の少なくとも一方が理解できればよい。例えば、図 14（c）に示すように、現設定モードが維持される保

50

留図柄 7 0 と希望モードに変更される保留図柄 7 0 の間を示すような画像が変更完了予定表示 4 1 として表示されるようにしてもよい。

【 0 0 6 2 】

5) 保留発光部

保留図柄 7 0 (変動中保留図柄 7 1、変動前保留図柄 7 2) の態様により対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性 (大当たり信頼度) が示唆される。本実施形態では、保留図柄 7 0 の態様として、通常態様および三つの特殊態様 (第一特殊態様～第三特殊態様) が設定されている。通常態様、第一特殊態様、第二特殊態様、第三特殊態様の順で、大当たり信頼度が高くなるように (通常態様が最も低い) 設定される (図 1 5 参照)。大当たり確定の態様 (特殊態様) が設定されていてもよい。各態様のそれぞれには、色が対応づけられている。本実施形態では、通常態様は白、第一特殊態様は青、第二特殊態様は緑、第三特殊態様は赤を基調としたものである (各図においては、当該色を文字で示す)。なお、通常態様や各特殊態様は、複数種の態様が設定されていてもよい。

【 0 0 6 3 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、保留発光部 5 0 (図 1 参照) を備える。保留発光部 5 0 は、カラー LED を含む部分であり、保留図柄 7 0 の態様に応じた発光態様となるものである。本実施形態では、複数の保留図柄 7 0 のうちのいずれかが特殊態様となった場合には、保留発光部 5 0 はそれに応じた態様で発光する (図 1 6 参照)。すなわち、複数の保留図柄 7 0 のうちのいずれかが第一特殊態様となった場合には青で、第二特殊態様となった場合には緑で、第三特殊態様となった場合には赤で発光する。また、全ての保留図柄 7 0 が通常態様である場合には、保留発光部 5 0 は白で発光する。ただし、全ての保留図柄 7 0 が通常態様である場合には、保留発光部 5 0 は発光しない設定としてもよい。本実施形態にかかる遊技機 1 が備える保留発光部 5 0 は一つのみであるから、複数の保留図柄 7 0 のうち、いずれか一つに対応づけられたものというわけではない。

【 0 0 6 4 】

なお、本実施形態では、複数の保留図柄 7 0 (変動中保留図柄 7 1、変動前保留図柄 7 2) のうちの二以上が特殊態様となる状況は発生しないように設定されているため、特殊態様の保留図柄 7 0 が発生するとしても一つのみであり、保留発光部 5 0 は当該一の保留図柄 7 0 の特殊態様に応じた発光態様となる。ただし、複数の保留図柄 7 0 が特殊態様となる状況が発生しうる構成としてもよい。この場合は、保留発光部 5 0 は、複数の特殊態様のうちのいずれか一つ (対応保留) に応じた発光態様とされる。対応保留を決める手法は種々考えられる。例えば、いわゆる消化順が最も早い特殊態様の保留図柄 7 0 を対応保留としてもよい。また、大当たり信頼度が最も高い特殊態様の保留図柄 7 0 を対応保留としてもよい。

【 0 0 6 5 】

また、本実施形態では、変動中保留図柄 7 1 および変動前保留図柄 7 2 のいずれかが特殊態様となったときに保留発光部 5 0 が当該特殊態様に応じた発光態様となるものであるが、変動中保留図柄 7 1 のみを対象としてもよい。つまり、変動前保留図柄 7 2 の態様は関係なく、一つの変動中保留図柄 7 1 の態様に応じて、保留発光部 5 0 の発光態様が制御されるものとする。

【 0 0 6 6 】

保留発光部 5 0 が設けられる位置は特に限定されるわけではないが、保留発光部 5 0 が保留図柄 7 0 の態様に対応したものであることが遊技者に想定できるような位置であることが好ましい。本実施形態では、第一始動領域 9 0 4 a (特図 1 の始動領域) を構成する部材に設けられる (図 1 参照)。保留情報 (保留図柄 7 0) は、第一始動領域 9 0 4 a に遊技球が入賞することで取得されるものであるから、当該第一始動領域 9 0 4 a を構成する部材に保留発光部 5 0 を設ける。

【 0 0 6 7 】

本実施形態では、保留図柄 7 0 の態様が変化するという結果に至る保留変化演出を実行することが可能である。保留図柄 7 0 の態様の変化は、大当たり信頼度が高まる方向に限

10

20

30

40

50

定される。通常態様からいはずれかの特殊態様への変化だけでなく、ある特殊態様から別の特殊態様への変化も発生しうる。また、通常態様から第二特殊態様に変化する、第一特殊態様から第三特殊態様に変化する、といったように、二段階以上の変化も発生しうる。

【 0 0 6 8 】

保留変化演出は、保留変化煽り演出（以下、単に煽り演出と称することもある）を含む。保留変化演出は、保留図柄 70 の態様が変化するかもしれないということを遊技者に示すための演出である。保留変化演出では、煽り演出を経て、保留図柄 70 の態様が変化するに至る成功結末、および保留図柄 70 の態様が変化しない失敗結末のいずれかに至ることになる。保留図柄 70 の態様の変化は大当たり信頼度が高まる方向に限定されているということは、成功結末は遊技者に有利な結末、失敗結末は遊技者に不利な結末ということになる。

10

【 0 0 6 9 】

保留変化演出の対象となる保留図柄 70 を対象保留図柄 70 T（図 17 (a) 参照）とする。煽り演出においては、表示領域 911 に表示される対象保留図柄 70 T が、演出の対象となっていることを遊技者に示すような表示がなされる。複数の保留図柄 70 が表示された状態にあるのであれば、他の保留図柄 70 と対象保留図柄 70 T が異なるものであることが明確に区別できるような表示がなされる。本実施形態では、煽り演出として、対象保留図柄 70 T 自体またはその周囲の明度が経時的に高まっていくような表示がなされる（図 17 (b) (c) 参照）。つまり、対象保留図柄 70 T が、他の保留図柄 70 よりも明るくなつたかのような表示がなされる。

20

【 0 0 7 0 】

煽り演出として、表示領域 911 にて上記のような表示がなされることに加え、保留発光部 50 の発光態様が煽り態様とされる。本実施形態では、保留発光部 50 は、光量が経時的に高まっていくかのような発光態様とされる。つまり、煽り演出発生前においては、一定の光量で発光していた保留発光部 50（図 17 (a) 参照）が、煽り演出の開始と同時に光量が次第に高まっていくかのような発光態様とされる（図 17 (b) (c) 参照）。このように、表示領域 911 に表示される対象保留図柄 70 T が次第に明るくなつていくことに併せて、保留発光部 50 の光量（明るさ）が次第に増加していくよう制御される。表示領域 911 に表示される対象保留図柄 70 T の変化と、保留発光部 50 の変化がリンクするような態様の演出であるともいえる。

30

【 0 0 7 1 】

煽り演出時における保留発光部 50 の色は、対象保留図柄 70 T の色に対応づけたものとされる。換言すれば、煽り演出が発生する前における保留発光部 50 の色は煽り演出においても維持されるということである。例えば、対象保留図柄 70 T が通常態様であれば、煽り演出における保留発光部 50 の発光色は白とされる。つまり、煽り演出は、白色の光の明るさ（光量）が次第に増加していくような態様とされる（図 17 (b) (c) 参照）。同様に、例えば対象保留図柄 70 T が第二特殊態様であれば、煽り演出における保留発光部 50 の発光色は緑とされる。つまり、最終的に保留変化演出が成功結末となるか否かに拘わらず、演出発生前の対象保留図柄 70 T の態様に対応した保留発光部 50 の発光色は煽り演出においても維持される。保留変化演出が成功結末となると仮定すれば、煽り演出においては、変化前の保留図柄 70 の態様に対応した保留発光部 50 の発光色とされるということである。

40

【 0 0 7 2 】

保留変化演出が成功結末となる場合、表示領域 911 に表示される対象保留図柄 70 T はそれに応じた態様（変化後の態様）とされる。また、対象保留図柄 70 T が変化後の態様になることと略同時に、保留発光部 50 の発光態様は対象保留図柄 70 T の変化後の態様に対応したものとされる。例えば、対象保留図柄 70 T の変化後の態様が第三特殊態様である場合には、成功結末に至ると略同時に保留発光部 50 の発光態様（発光色）は赤とされる（図 18 (a) 参照）。保留変化演出が失敗結末となる場合、対象保留図柄 70 T の態様は維持され、保留発光部 50 の発光態様も元の状態に戻る（図 18 (b) 参照）

50

【0073】

このように、本実施形態における保留変化演出では、煽り演出として、保留発光部50の発光態様が煽り態様とされるものであるため、保留変化が発生するかもしれないということが分かりやすい。特に、本実施形態における煽り態様は、保留発光部50の光量が次第に増加していくような態様であるため、対象保留図柄70Tが変化しそうな状況にあることがイメージとしてつかみやすい。

【0074】

以下、上記保留変化演出（煽り演出）に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

10

【0075】

○第一具体例

煽り演出時における保留発光部50の発光態様である煽り態様は、上記実施形態にて説明したものに限られない。上記実施形態における煽り態様は、発光色を維持しつつ光量が次第に（経時的に）増加していくような態様であることを説明したが、それとは逆の設定、すなわち発光色を維持しつつ光量が次第に（経時的に）減少していくような態様としてもよい。また、発光色を維持しつつ点滅するような態様としてもよい。

【0076】

また、保留発光部50の発光色が次第に（経時的に）変化するような煽り態様とともに考えられる。例えば、通常態様（白）から第一特殊態様（青）に変化するかもしれないということを示す煽り演出において、発光色が次第に白から青に変化していく（「青」の要素が次第に強くなっていく）ような煽り態様とする。成功結末となる場合には青の発光色（第一特殊態様に対応した発光態様）となり、失敗結末となる場合には白の発光色（通常態様に対応した発光態様）に戻るようとする。つまり、変化前の保留図柄70の態様に対応した発光色から、変化するかもしれない保留図柄70（成功結末となる場合には変化後の保留図柄70）の態様に対応した発光色に次第に近づいていくような煽り態様としてもよい。なお、当該煽り態様とする場合、経時的に光量が増加する（または減少する）ものとしてもよいし、光量は維持されるものとしてもよい。

20

【0077】

○第二具体例

30

上記実施形態にかかる遊技機1は、保留発光部50を一つのみ備えるものであるが、保留図柄70のそれぞれに対応した保留発光部50が設けられた構成としてもよい。保留変化演出（煽り演出）の対象保留図柄70Tに対応する保留発光部50について、上記実施形態と同様の制御が実行されるものとする。

【0078】

○第三具体例

保留変化演出において必ず保留発光部50が煽り態様となるとは限らない構成とする。つまり、保留変化演出時に保留発光部50が煽り態様となることもあれば、煽り態様とならないこともある構成とする。そして、保留発光部50が煽り態様となった場合の方が、保留発光部50が煽り態様とならなかつた場合に比して、保留変化演出の結末が成功結末となる（大当たり信頼度が高まる方向に保留図柄70の態様が変化するに至る）蓋然性が高いものとする（図19参照）。すなわち、保留発光部50が煽り態様となることがいわゆるチャンスアップとして設定された構成とする。このようにすることで、保留変化演出の発生時に保留発光部50の態様に遊技者が注目する演出形態とすることが可能である。

40

【0079】

○第四具体例

保留発光部50の煽り態様が複数種設定された構成とする。具体的には、対象保留図柄70Tの態様が同じであっても、煽り態様が毎回同じになるとは限られない構成とする。例えば、対象保留図柄70Tが通常態様である場合、白の発光色で次第に光量が増加するように制御される第一煽り態様と、白の発光色で点滅するように制御される第二煽り態様

50

が設定されているものとする。つまり、発光色については対象保留図柄 70 T に応じたものとされ、それ以外の要素により発光態様の差が設定される。そして、一方の煽り態様が発生した場合に比して、他方の煽り態様が発生した場合の方が、保留変化演出の結果が成功結果となる（大当たり信頼度が高まる方向に保留図柄 70 の態様が変化するに至る）蓋然性が高いものとする（図 20 参照。なお、大当たり信頼度の大小関係は図 20 に示したものと逆であってもよい）。このようにすることで、煽り演出時における保留発光部 50 の態様に遊技者が注目する演出形態とすることが可能である。

【 0 0 8 0 】

6) 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。 10

【 0 0 8 1 】

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 8 2 】

・手段 1 - 1

前方に遊技領域が形成される遊技盤と、前記遊技盤の前面から前方に向かって突出するように設けられた遊技部材と、前記遊技部材の前方に位置し、遊技領域を視認可能とする材料で形成された被覆部材と、を備え、前記被覆部材には、その後面から後方に向かって突出した部分であって、前記遊技部材の先端側の一部に隣接するように位置する突出部が形成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、突出部が設けられていることにより、遊技部材の位置ずれが抑制される。 20

【 0 0 8 3 】

・手段 1 - 2

前記突出部は、前記遊技部材の先端側の一部を囲むような環状を呈することを特徴とする手段 1 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、遊技部材のあらゆる方向への位置ずれが抑制される。

【 0 0 8 4 】

・手段 1 - 3

前記遊技部材は、遊技球が接触する遊技釘であることを特徴とする手段 1 - 1 または手段 1 - 2 に記載の遊技機。 30

このようにすることで、遊技部材が位置ずれすることによる出玉性能の変化が抑制される。

【 0 0 8 5 】

・手段 2 - 1

主表示装置と、前記主表示装置の手前側に設けられ、画像が表示されていない部分が光透過性を有する副表示装置と、演出時における発光部の光量を、遊技者の任意で増減させることができが可能な光量調整機能と、を備え、前記光量調整機能により光量の調整がなされる際、光量の増減に伴って、前記副表示装置に表示される補助画像の明るさが変化することを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、対応する光量に応じた明るさの補助画像が表示されるため、調整がなされる際の目安とすることができる、光量調整がしやすい。 40

【 0 0 8 6 】

・手段 2 - 2

前記光量調整機能により光量の調整がなされる際、前記主表示装置に現在設定されている光量の値が表示されることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

副表示装置は透過型のものであるから、主表示装置に光量の値を示すこともできる。

【 0 0 8 7 】

・手段 3 - 1

当否判定に用いられる情報であって、未だ当否判定結果の報知が完了していないものを保留情報として記憶する記憶手段と、複数種の演出モードのうちのいずれかである現在設

定された現設定モードに応じて実行する演出を決定する演出決定手段と、前記現設定モードからそれとは別の前記演出モードである希望モードへの変更が遊技者から要求された場合、当該要求が受け付けられた時点で前記記憶手段に記憶されている全ての前記保留情報に対応する当否判定結果の報知が完了することを契機として、前記希望モードを前記現設定モードとする変更を実行するモード変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、演出モードの切り替えまでの時間的余裕があるため、制御負担の低減に資する。

【 0 0 8 8 】

・手段 3 - 2

対象の当否判定結果が当たりとなる蓋然性を、当該対象の当否判定結果よりも先に報知が完了する先の当否判定結果を報知する演出中に示唆する先読み演出を実行することが可能であり、前記先読み演出の一種として、前記現設定モードが特定の演出モードである場合に限り発生するものが設定されていることを特徴とする手段 3 - 1 に記載の遊技機。

上記のようなある演出モード専用の先読み演出が設定されている場合、演出モードの変更がすぐに実行されてしまうと当該先読み演出を途中で打ち切る等の措置が必要になるところ、遊技者の要求が受け付けられた時点における全ての保留情報に対応する当否判定結果の報知が完了するまで現設定モードが維持されるため、上記のような措置は不要である。

【 0 0 8 9 】

・手段 3 - 3

前記希望モードへの変更の要求が受け付けられた後、前記希望モードを前記現設定モードとする変更が完了するまでの期間中の少なくとも一部において、前記希望モードを前記現設定モードとする変更が完了していないことを示す変更未完了表示がなされることを特徴とする手段 3 - 1 または手段 3 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、希望モードに変更されないことを遊技者が証しむような状況が生じてしまうのを抑制することが可能である。

【 0 0 9 0 】

・手段 3 - 4

前記希望モードへの変更の要求が受け付けられた後、前記希望モードを前記現設定モードとする変更が完了するまでの期間中の少なくとも一部において、前記希望モードを前記現設定モードとする変更が完了する予定のタイミングを、前記保留情報の存在を表す保留図柄を用いて示す変更完了予定表示がなされることを特徴とする手段 3 - 1 から手段 3 - 3 のいずれかに記載の遊技機。

このようにすることで、希望モードに変更されるタイミングが分かりやすくなる。

【 0 0 9 1 】

・手段 4 - 1

当否判定に用いられる当否判定情報の存在を示す保留図柄を表示する表示装置と、前記保留図柄の態様に応じた発光態様とされる保留発光部と、を備え、前記保留図柄の態様が変化するかもしれないことを示す保留変化煽り演出を実行する際、前記保留発光部の発光態様が煽り態様とされることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、保留変化煽り演出として保留発光部の発光態様が煽り態様とされるため、演出（保留変化が発生するかもしれないということ）を分かりやすくすることが可能である。

【 0 0 9 2 】

・手段 4 - 2

前記煽り態様は、前記保留発光部の光量が経時的に変化する態様であることを特徴とする手段 4 - 1 に記載の遊技機。

煽り態様としては、光量が経時的に変化する態様を例示することができる。

【 0 0 9 3 】

・手段 4 - 3

前記保留発光部は、前記保留図柄の色に対応する発光色で発光するものであり、前記煽

10

20

30

40

50

り態様は、前記保留変化煽り演出が発生する前の発光色を維持しつつ前記保留発光部の光量が経時的に変化する態様であることを特徴とする手段 4 - 2 に記載の遊技機。

このようにすることで、保留変化の対象となる保留図柄が分かりやすい。

【0094】

- 手段 4 - 4

前記煽り態様は、前記保留発光部の光量が経時的に増加する態様であることを特徴とする手段 4 - 2 または手段 4 - 3 に記載の遊技機。

このようにすることで、保留図柄が変化しそうな状況にあることがイメージとしてつかみやすい。

【符号の説明】

10

【0095】

1 遊技機

1 0 遊技部材 (1 0 K 遊技釘)

2 0 透明板 (被覆部材)

2 1 突出部

3 0 副表示装置

3 1 補助画像

4 0 変更未完了表示

4 1 変更完了予定表示

5 0 保留発光部

20

7 0 保留図柄 (7 1 変動中保留図柄 7 2 変動前保留図柄)

7 0 T 対象保留図柄

8 0 識別図柄

9 0 遊技盤

9 0 2 遊技領域

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

9 2 光量画像

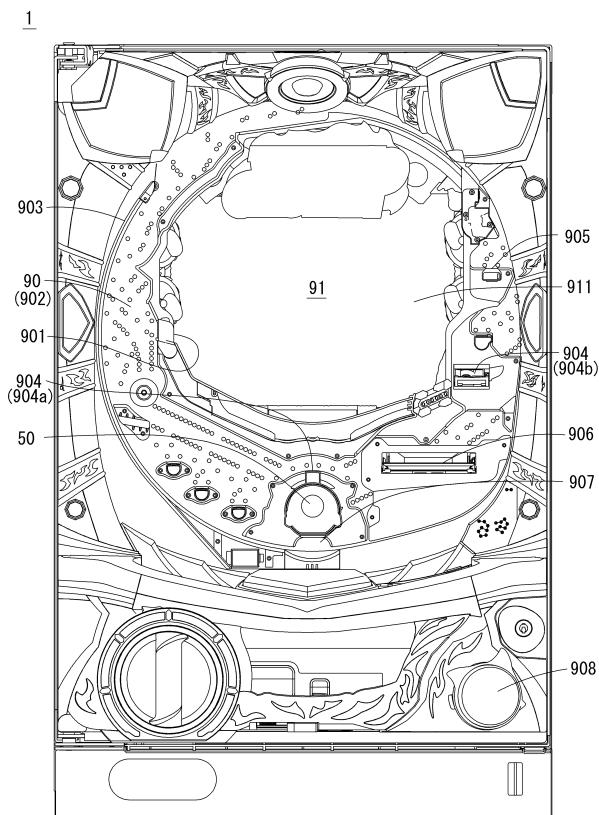
30

40

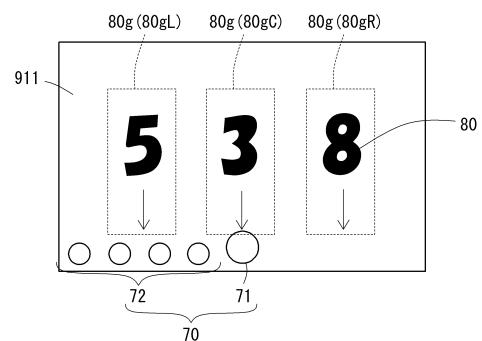
50

【四面】

【 四 1 】



【 四 2 】

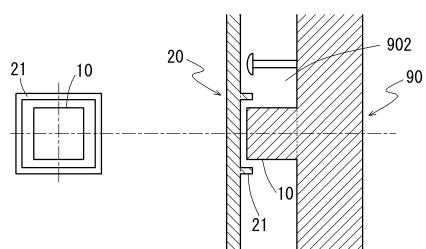
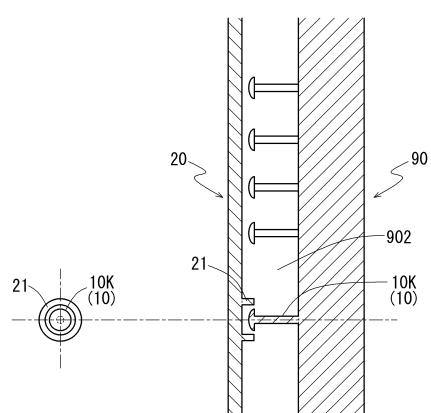


10

20

【図3】

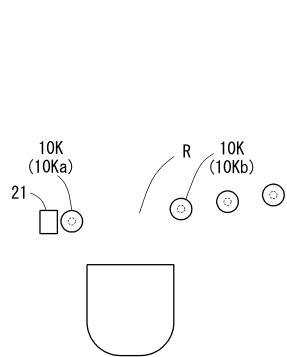
【 四 4 】



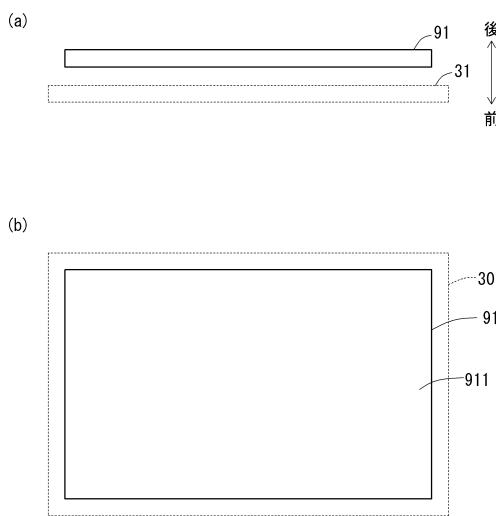
40

50

【図 5】



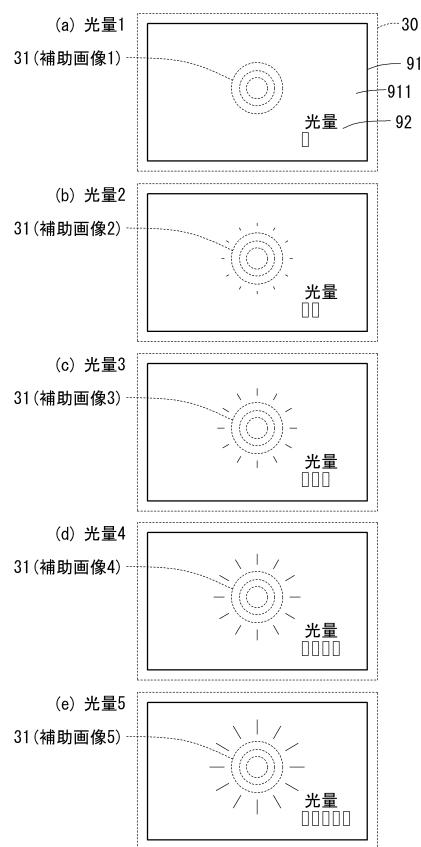
【図 6】



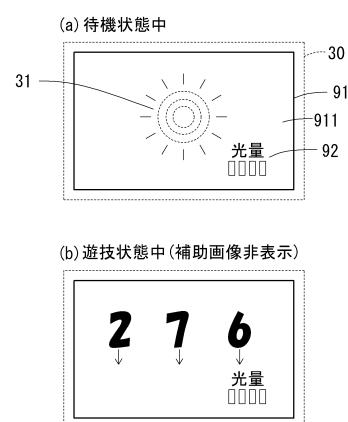
10

20

【図 7】



【図 8】

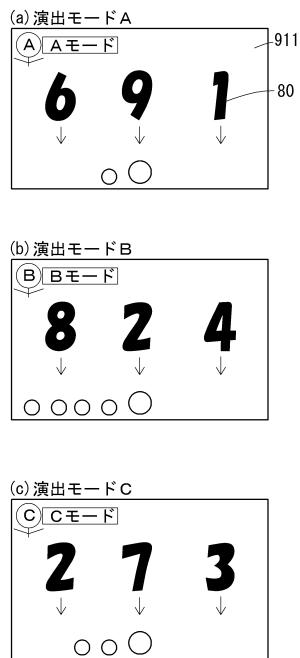


30

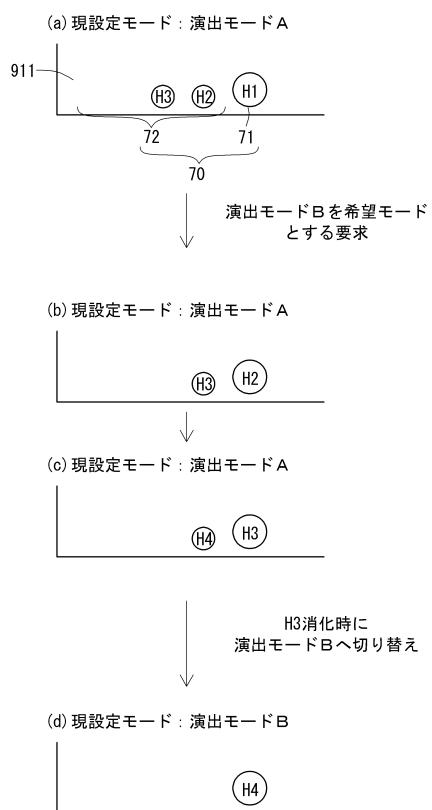
40

50

【図 9】



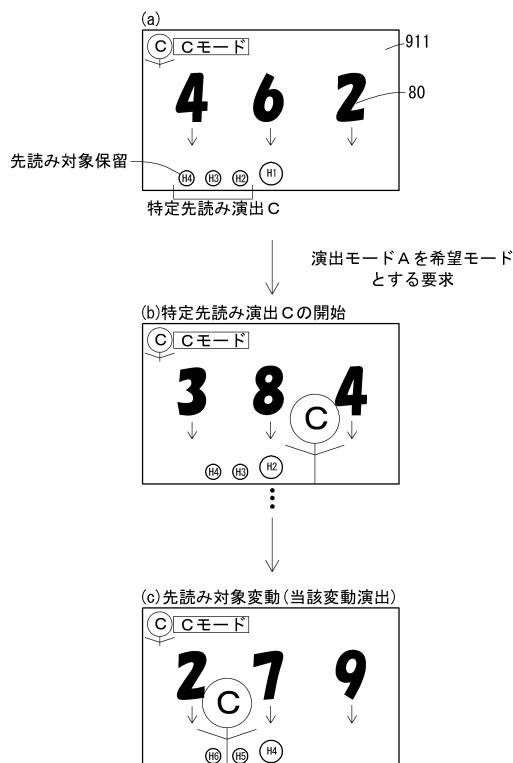
【図 10】



10

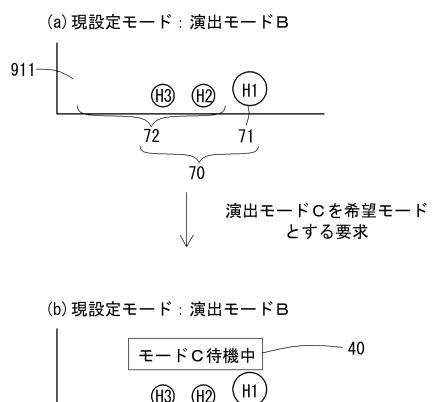
20

【図 11】



H4まで演出モードCが継続する(H5から演出モードAとなる)から特定先読み演出Cを最後まで実行することが可能

【図 12】

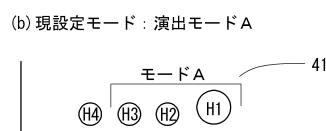
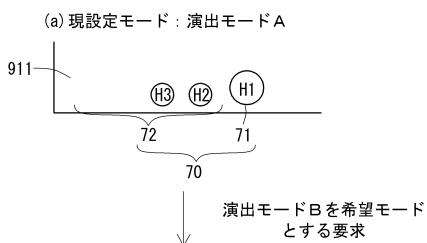


30

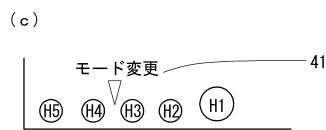
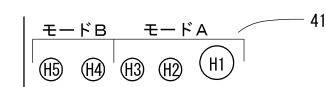
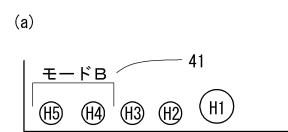
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



10

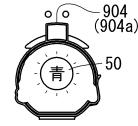
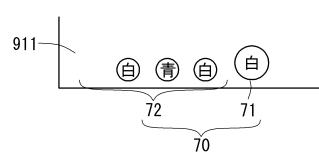
20

【図 1 5】

保留図柄(70)の態様



【図 1 6】



30

40

50

【図 1 7】

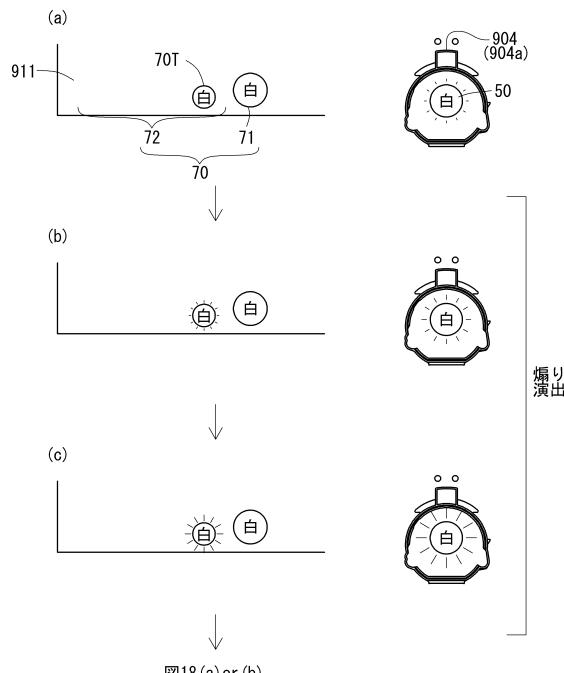
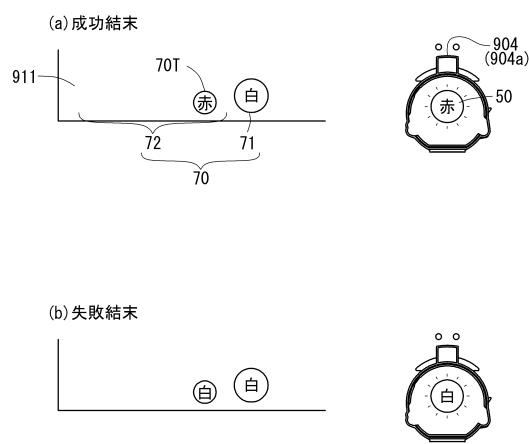


図18(a) or (b)

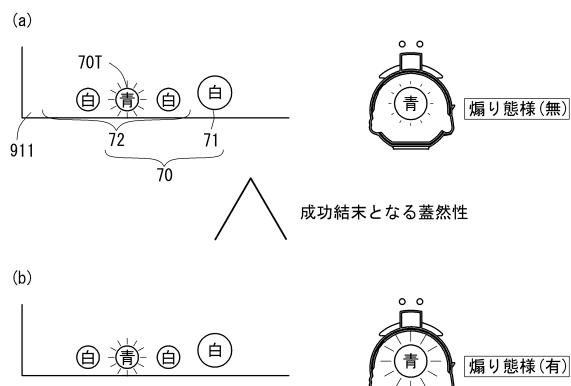
【図 1 8】



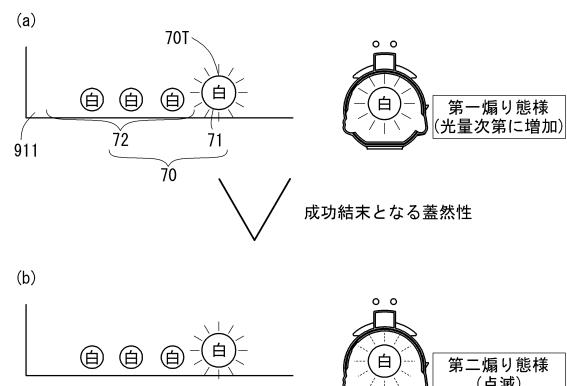
10

20

【図 1 9】



【図 2 0】



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

(72)発明者 牧 智宣

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 柏木 浩志

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 梶野 浩司

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 本村 真也

(56)参考文献 特開 2014-180333 (JP, A)

特開 2018-175997 (JP, A)

特開 2017-064274 (JP, A)

特開 2019-024521 (JP, A)

特開 2002-219217 (JP, A)

特開 2016-116586 (JP, A)

特開 2019-024613 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02