

(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2016-123799

(P2016-123799A)

(43) 公開日 平成28年7月11日(2016.7.11)

(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 有 請求項の数 3 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2015-2111 (P2015-2111)
 (22) 出願日 平成27年1月8日 (2015.1.8)

(71) 出願人 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
 (74) 代理人 100095669
 弁理士 上野 登
 (74) 代理人 100167782
 弁理士 吉田 元治
 (72) 発明者 佐々木 浩司
 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
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50 EA04

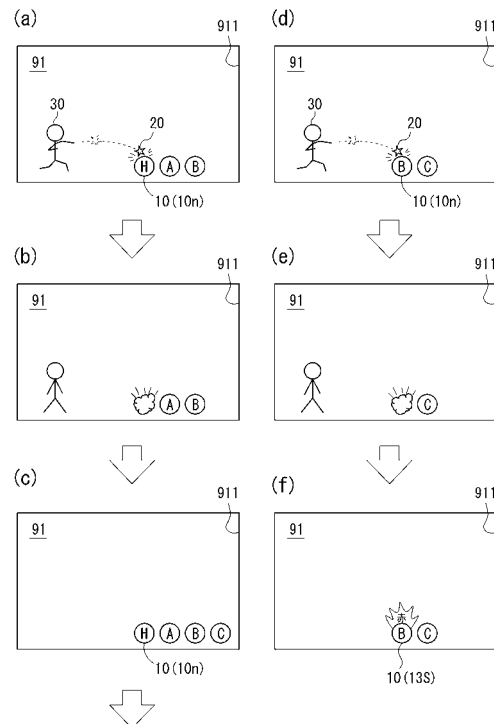
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することが可能な保留演出が搭載された遊技機を提供すること。

【解決手段】表示装置91において保留図柄10の態様に変化するのではないかという示唆表示を行った後、保留図柄10の態様を変化させる第一演出、または保留図柄10の態様がそのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段を備え、保留演出制御手段は、ある当否判定情報に対応する保留図柄10に対して保留演出を実行した後、当該保留演出の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄10に対して再び保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が第二演出であったときには、後の当該保留演出が第一演出となるように設定されている遊技機1とする。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

当否判定に関する当否判定情報を所定数記憶可能な記憶手段と、
前記記憶手段に記憶されている前記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、
前記表示装置において前記保留図柄の態様が変わるのではないかと示唆表示を行った後、前記保留図柄の態様を変化させる第一演出、または前記保留図柄の態様そのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段と、
を備え、

前記保留演出制御手段は、ある前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して前記保留演出を実行した後、当該保留演出の開始時点で取得されたいずれかの前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して再び前記保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が前記第二演出であったときには、後の当該保留演出が前記第一演出となるように設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記保留図柄には、複数個所の保留表示位置のそれぞれに対応づけられたものではない複数種の基本的態様が設定されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記保留表示位置の数よりも、前記保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多きことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

複数の前記保留図柄が表示される際、ある保留図柄の基本的態様とそれとは別の保留図柄の基本的態様が同じにならないように設定されていることを特徴とする請求項 2 または請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記保留図柄の複数種の基本的態様には所定の順番が設定されており、
前記当否判定情報が取得された順に、それぞれの当否判定情報に対応する前記保留図柄の基本的態様が前記所定の順番で設定されていくことを特徴とする請求項 2 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当否判定情報の存在を示す保留図柄を表示する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

このような保留図柄を利用した演出として、当否判定結果が当たりとなる可能性が高まったことを保留図柄の態様の変化で示唆する演出（保留演出）が知られている（例えば、下記特許文献 1 等参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 79522 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

保留演出には、演出の導入部分として、保留図柄の態様が変わるかもしれないという表示（いわゆる「煽り」）が実行されるものがある。しかし、場合によっては、このような「煽り」が発生するばかりで実際に保留図柄の態様が変わらない事態が頻発し、遊技者の興味が低下してしまうという問題があった。

10

20

30

40

50

【0005】

本発明は、遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することが可能な保留演出が搭載された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】

【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、当否判定に関する当否判定情報を所定数記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記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、前記表示装置において前記保留図柄の態様が変わるのではないかと示唆表示を行った後、前記保留図柄の態様を変化させる第一演出、または前記保留図柄の態様がそのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段と、を備え、前記保留演出制御手段は、ある前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して前記保留演出を実行した後、当該保留演出の開始時点で取得されていたいずれかの前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して再び前記保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が前記第二演出であったときには、後の当該保留演出が前記第一演出となるように設定されていることを特徴とする。

10

【0007】

上記本発明にかかる遊技機は、先の保留演出が第二演出、すなわち保留図柄の態様が変わらなかった失敗演出となったときには、先の保留演出の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄に対して再び保留演出が実行された場合、当該演出が第一演出、すなわち保留図柄の態様が変わる成功演出となるように設定されている。つまり、第二演出が連続して発生することがないから、保留演出に対する遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することが可能である。

20

【0008】

前記保留図柄には、複数個所の保留表示位置のそれぞれに対応づけられたものではない複数種の基本的態様が設定されているとよい。

【0009】

保留図柄の基本的態様が同じであると、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりにくい。上記構成のように、保留図柄の基本的態様が異なるようにすれば、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりやすくすることが可能である。

30

【0010】

前記保留表示位置の数よりも、前記保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多いとよい。

【0011】

このように保留表示位置の数よりも保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多ければ、異なる種類の保留図柄を取り違えてしまうおそれが低くなるため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということより分かりやすくすることが可能である。

【0012】

複数の前記保留図柄が表示される際、ある保留図柄の基本的態様とそれとは別の保留図柄の基本的態様と同じにならないように設定されているとよい。

40

【0013】

このようにすれば、ある時点で複数の保留図柄が表示されているとき、これらの保留図柄の基本的態様は各々異なるということであるため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということより分かりやすくすることが可能である。

【0014】

前記保留図柄の複数種の基本的態様には所定の順番が設定されており、前記当否判定情報が取得された順に、それぞれの当否判定情報に対応する前記保留図柄の基本的態様が前

50

記所定の順番で設定されていくとよい。

【0015】

このようにすれば、所定の順序で保留図柄の基本的態様が変化していくため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということをより分かりやすくすることが可能である。

【発明の効果】

【0016】

本発明にかかる遊技機によれば、保留演出に対する遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することが可能である。

【図面の簡単な説明】

10

【0017】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】表示装置（表示領域）に表示された保留図柄を模式的に示した図であり、基本的態様が順に設定されていく様子を示した図である。

【図3】保留図柄の種類を示した図である。

【図4】（a）および（b）に示す示唆表示を経て（c）に示す成功表示がなされる第一演出と、（a）および（b）に示す示唆表示を経て（d）に示す失敗表示がなされる第二演出を模式的に示した図である。

【図5】演出非突入表示を模式的に示した図である。

【図6】保留演出制御処理の一例を示したフローチャートである。

20

【図7】保留演出制御処理におけるS1で実行される抽選の具体例（抽選テーブル）を示した図である。

【図8】保留演出としてある保留図柄に対し第二演出が実行された後、同じ保留図柄に対して再び保留演出が実行されて、当該演出が第一演出となる例を模式的に示した図である。

【図9】保留演出としてある保留図柄に対し第二演出が実行された後、当該保留図柄とは異なる保留図柄であって、第二演出が開始された時点で表示されていた別の保留図柄に対して再び保留演出が実行されて、当該演出が第一演出となる例を模式的に示した図である。

【図10】保留図柄の基本的態様が同じである場合に、第二演出が実行された後、新たな保留図柄Tが表示された例を参考として示した図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0018】

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。

【0019】

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。

40

【0020】

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、図2、図4、図5、図8、図9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）。

【0021】

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

50

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。

【0022】

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。

【0023】

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(本発明における当否判定情報に相当する)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、一種の始動入賞口につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい(この場合には当否判定結果自体が、当否判定情報の少なくとも一部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。

10

20

【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】

本実施形態にかかる遊技機1では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値(当否判定情報)のそれぞれに対応するマークである保留図柄10が、表示装置91の表示領域911に表示される。具体的には、当否判定を実行するための数値が取得された順に並ぶよう、保留図柄10が表示装置91に表示される。保留図柄10は図示されない制御基板に設けられる保留図柄制御手段によって制御される。本実施形態では、図2に示すように、表示装置91の表示領域911の右下に、表示領域911の下側縁に沿って並ぶよう(当否判定結果の報知の開始が早い順に左から並ぶよう)表示される。

30

【0026】

保留図柄10は、表示される態様として複数種の態様が設定されている。具体的には、通常態様10nと、一または複数種の特殊態様11s~13sが設定されている。本実施形態では、通常態様10nおよび特殊態様11s~13sの保留図柄10の基本的態様として、複数種の態様が設定されている。図3に示すように、本実施形態では、基本的態様A~Hの八種類が設定されている。基本的態様の差異の設定手法としては、キャラクタの種類の違いにより設定することが例示できる。遊技者が、態様が異なるものであることを理解することができるのであれば、その設定手法はどのようなものであってもよい。

40

【0027】

本実施形態における保留図柄10は次のように制御される。保留図柄10の複数種の基本的態様には所定の順番が設定されている。図3に示すように、本実施形態では、基本的態様として設定されたキャラクタA~キャラクタHのそれぞれに、順番1~順番8が設定されている。順番8の次は順番1である。なお、ここでいう順番の数字は形式的なものであり、順番1が設定されたキャラクタAが「最初」という意味ではない。例えば、図3に

50

示したものは、キャラクタH、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタD、キャラクタE、キャラクタF、キャラクタGのそれぞれに、順番1～順番8が設定された構成とみること（キャラクタHが順番1であるとみること）もできる。

【0028】

保留表示制御手段は、記憶手段に当否判定情報が記憶される度に保留図柄10を所定の保留表示位置（41～44のいずれか）に表示していく。この際、新たに表示する保留図柄10の基本的態様の種類（キャラクタの種類）は、一つ前の保留表示位置に表示されている保留図柄10（前回表示された保留図柄10）の基本的態様（キャラクタ）の順番の、次の順番に相当する基本的態様（キャラクタ）とする（図2（a）等参照）。例えば、一つ前の保留表示位置に基本的態様がキャラクタDである保留図柄10が表示されているのであれば、新たに表示する保留図柄10の基本的態様をキャラクタEとする。

10

【0029】

保留数は、当否判定結果の報知が完了することによって減り（図2（a）（b）参照）、始動入賞口904に遊技球が入賞することによって増える（図2（b）（c）参照）。つまり、保留数は遊技の経過とともに変化していく。したがって、表示装置91に表示される保留図柄10の数は一定ではない。そして、保留図柄10の基本的態様は予め設定された順番通りに設定されてくものである。ゆえに、複数種の基本的態様のそれぞれは、各保留表示位置41～44に対応づけられたものではない。つまり、第一保留表示位置41に表示される保留図柄10に対してある種の基本的態様が必ず設定される、といったように、第一保留表示位置41～第四保留表示位置41のそれぞれに表示される基本的態様（本実施形態でいうキャラクタ）が必ず同じになるというのではなく、保留図柄10の基本的態様が継続的に変化するものである。したがって、保留図柄10に対する遊技者の興味（遊技の趣向性）を高めることが可能である。

20

【0030】

このような複数種の基本的態様が設定されていることを前提として、本実施形態では、図3に示すように特殊態様として三種の態様（第一特殊態様11s～第三特殊態様13s）が設定されている。各保留図柄10が表示されたときにおける当該保留図柄10に対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる大当たり信頼度）は、通常態様10nよりも特殊態様11s～13sの方が高い。また、特殊態様11s～13s同士で比較すれば、第一特殊態様11sが最も低く、第三特殊態様13sが最も高い（第二特殊態様12sのいわゆる大当たり信頼度は、第一特殊態様11sより高く、第三特殊態様13sより低い）。したがって、遊技者は、特殊態様11s～13sが表示されること、および特殊態様11s～13sが表示されるのであればより大当たり信頼度の高い特殊態様が表示されることを願いつつ遊技することとなる。

30

【0031】

上述したように、本実施形態における保留図柄10は、設定された順番通りにその基本的態様に変化していく。そして、保留図柄10を特殊態様11s～13sのいずれかとすることが決定された場合、基本的態様の法則性を維持したまま、通常態様10nとは異なる態様であることが認識できるような図柄を、特殊態様11s～13sの保留図柄10として設定する。通常態様10nと特殊態様11s～13sの形態（見た目）の差異、各特殊態様11s～13s同士の形態（見た目）の差異は、当該差異を遊技者が認識可能であればどのようなものであってもよい。本実施形態では、通常態様10nおよび各特殊態様11s～13sとは、少なくともその色が異なるように設定されている。具体的には、図3に示すように、通常態様10nは無色（白）、第一特殊態様11sは青色、第二特殊態様12sは緑色、第三特殊態様13sは赤色に設定されている。なお、各図においては、当該特殊態様11s～13sが発現する「色」を便宜的に文字で示している。つまり、例えば、基本的態様がキャラクタBに設定されるべき保留図柄10を第二特殊態様12sとする場合には、当該キャラクタBの態様を維持しつつ、その図柄の内部や外側を緑に着色させたような表示を行う。このように、本実施形態では、保留図柄10の基本的態様が順に変化していくようにしつつ、いわゆる大当たり信頼度を高まったことを特殊態様の保

40

50

留図柄 10 (基本的態様は上記順番に基づき設定(維持)される)とすることによって示す。

【0032】

本実施形態にかかる遊技機 1 には、当該保留図柄 10 を利用した保留演出(保留変化演出)が搭載されている。保留演出は、一旦表示装置 91 に表示された保留図柄 10 が、より当否判定結果が大当たりとなる蓋然性の高いものに変化する可能性があるものである。当該保留演出は、示唆表示および結果表示を含む。

【0033】

示唆表示は、保留図柄 10 の態様が変わるのではないかと、ということを遊技者に示唆するものであって、保留演出の導入部分である。本実施形態では、保留図柄 10 に作用する演出図柄 20 を表示する。例えば、保留図柄 10 に向かって移動し、当該演出図柄 20 が保留図柄 10 に衝突するような映像を表示する(図 4(a)(b)参照)。当該演出図柄 20 を移動させる別の図柄 30(キャラクタ等)を表示してもよい。例えば、キャラクタが演出図柄 20 を保留図柄 10 に向かって投げ、当該演出図柄 20 が少なくとも一つの保留図柄 10 に衝突するような映像を表示することで、示唆表示を構成する。なお、「保留図柄 10 に作用する」とは、実際に演出図柄 20 が保留図柄 10 に接触しているような表示がなされることだけでなく、演出図柄 20 が保留図柄 10 に何かしらの影響を与えていることが理解できるものであればよい。また、保留図柄 10 の態様が変わるのではないかと、ということを遊技者に示唆するものであれば、示唆表示の構成はどのようなものであってもよい。

10

20

【0034】

一方、本実施形態では、演出図柄 20 を表示するものの、当該演出図柄 20 が保留図柄 10 に作用せずに終わる演出非突入表示が実行されることがある(図 5 参照)。つまり、演出非突入表示は、遊技者に保留演出(示唆表示)に突入するかと思わせるための演出であるといえる。このような演出非突入表示が実行可能に構成されていること的作用については後述する。

【0035】

保留演出の結果表示は、示唆表示がなされた後実行されるものであって、結果として保留図柄 10 が変化する成功表示(図 4(c)参照)と、保留図柄 10 が変化せずそのままの態様が維持される失敗表示(図 4(d)参照)とに区分けされる。成功表示や失敗表示の具体的な表示態様はどのようなものであってもよい。成功表示や失敗表示のそれぞれが、複数種の表示態様を含んでいてもよい。

30

【0036】

このように、本実施形態における保留演出は、示唆表示と結果表示を含み、結果表示として成功表示と失敗表示が設定されている。つまり、示唆表示から成功表示に至る(図 4の(a)(b)(c)という流れの演出となる)保留演出(以下、第一演出と称することもある)と、示唆表示から失敗表示に至る(図 4の(a)(b)(d)という流れの演出となる)保留演出(以下、第二演出と称することもある)とが設定されている。内部的な抽選等によって保留図柄 10 を変化させることが決定された場合には、(最終的には)第一演出が実行されることとなる。

40

【0037】

図示しない保留演出制御手段(本実施形態では、演出等を制御するサブ制御基板に設けられている)は、図 6 に示すフロー(保留演出制御処理)に沿って保留演出の内容を決定する。なお、本実施形態における保留演出は、通常態様 10n の保留図柄 10 がいずれかの特殊態様 11s ~ 13s に変化する可能性を示すという演出形態となっているため、当該演出の制御処理について説明する。当該保留演出以外の保留図柄 10 を用いた演出が設定されていてもよいが、その演出の制御については説明を省略する。

【0038】

通常態様 10n の保留図柄 10 が表示されたとき、当該保留図柄 10 に対応する当否判定結果の報知が開始されるまでの間に、特殊態様 11s ~ 13s に変化させるかどうかを

50

抽選により決定する（S1）。具体的には、当該保留図柄10に対応する当否判定情報が当たりとなるものであるかどうかに基づき、当該保留図柄10を特殊態様11s～13sさせるか否か、特殊態様11s～13sとする場合には、複数種の特殊態様11s～13sのうちいずれを設定するかを決定する。本実施形態では、当該保留図柄10に対応する当否判定が当たりとなるものである場合には当たり時抽選テーブル（図7（a）参照）に基づき抽選し、はずれとなるものである場合にははずれ時抽選テーブル（図7（b）参照）に基づき抽選する。なお、当該抽選態様はあくまで例示である。例えば、保留図柄10が表示されたときの当該保留図柄10の位置（当否判定結果が開始されるまでの順）が、保留図柄10を特殊態様11s～13sとするか否かの判断に影響を与えるものとしてもよい。

10

【0039】

当該抽選によって保留図柄10の態様を変化させないこと、すなわち通常態様10nが維持されることが決定された場合（S1「No」）には、当該保留図柄10に対し第二演出を実行するかどうかを判断する（S2）。つまり、当該保留図柄10に対し、示唆表示を経て失敗表示をする保留演出を発生させるか否かを判断する。当該判断（抽選）はどのようなものであってもよいが、遊技者にとって喜ばしい演出ではない第二演出が発生する頻度を決定するものとなるため、その割合を程よくすることが求められる。第二演出を実行することが決定された場合（S2「Yes」）には、当該保留図柄10に対し第二演出を設定する（S3）。第二演出として複数種の内容が設定されているのであれば、当該演出内容や演出を実行するタイミング等を決定する。

20

【0040】

S1において保留図柄10を特殊態様11s～13sとすることが決定されたということは、最終的には必ず第一演出が発生するということである。この場合、第二演出を経た第一演出を発生させるか否かを判断する（S4）。第二演出を経ずに第一演出を発生させることが決定された場合（S4「No」）には、当該保留図柄10に対し第一演出を設定する（S5）。第一演出として複数種の内容が設定されているのであれば、当該演出内容や演出を実行するタイミング等を決定する。

【0041】

一方、第二演出を経た第一演出を発生させることが決定された場合（S4「Yes」）には、先に実行する第二演出と、その後実行される第一演出を設定する（S6）。具体的には、先に実行される第二演出の内容や実行するタイミング、その後実行する第一演出の内容や実行するタイミングを決定する。本実施形態では、第二演出を経た第一演出を発生させることが決定された時点、（遊技者にとってみれば、第二演出となる示唆表示が開始された時点）で表示されたいずれかの保留図柄10に対し、保留演出（示唆表示）が再び実行された場合には、当該演出が第一演出となるように設定されている。

30

【0042】

具体的には、図8（a）、図9（a）に示すように、第二演出（示唆表示）が開始された時点で基本的態様H、A、Bの三種の保留図柄10が表示されていた場合、これらの保留図柄10のいずれかに対し再び保留演出（示唆表示）が実行された場合には、その演出は第一演出となるように設定される。したがって、図8に示すように、基本的態様H、A、Bの保留図柄10が表示されているときに、基本的態様Bの保留図柄10に対して第二演出が実行され、その後再び基本的態様Bの保留図柄10に対してなされる保留演出が第一演出となる場合もあるし、図9に示すように、基本的態様H、A、Bの保留図柄が表示されているときに、基本的態様Hの保留図柄に対して第二演出が実行され、その後基本的態様Bの保留図柄に対してなされる保留演出が第一演出となる場合もある。

40

【0043】

このように、S6では、基本的態様が同じである（すなわち、対応する当否判定情報が同じである）保留図柄10に対し、第二演出を実行した後、第一演出を実行する演出の流れ（対象保留同一演出）とするか、第二演出を実行する保留図柄10と、第一演出を実行する保留図柄10を異なるもの（対象保留変化演出）とするかを決定する。対象保留同一

50

演出が発生した場合と、対象保留変化演出が発生した場合とでは、最終的に特殊態様 1 1 s ~ 1 3 s に変化する保留図柄 1 0 に対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（いわゆる大当たり信頼度）が異なるように設定してもよい。

【 0 0 4 4 】

S 3、S 5、S 6 で設定された保留演出の内容（データ）は、表示装置 9 1 を制御する手段に送信される（S 7）。

【 0 0 4 5 】

以上のように、本実施形態における保留演出は、遊技者にとってみれば、ある保留図柄 1 0 に対して図 8（a）～（c）や図 9（a）～（c）に示すような第二演出が発生した後、当該第二演出の開始時点で表示されていたいずれかの保留図柄 1 0 に対し再び保留演出が発生した場合には、当該保留演出は必ず図 8（d）～（f）や図 9（d）～（f）に示すような第一演出になるということである。換言すれば、ある保留図柄 1 0 に対して図 8（a）～（c）や図 9（a）～（c）に示すような第二演出が発生した後、当該第二演出の開始時点で表示されていたいずれかの保留図柄 1 0 に対し図 8（d）（e）や図 9（d）（e）に示すような示唆表示がなされた場合には、その後図 8（f）や図 9（f）に示すような成功表示がなされ、保留図柄 1 0 が特殊態様 1 1 s ~ 1 3 s のいずれかに変化するということである。

【 0 0 4 6 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 は、ある当否判定に対応する保留図柄 1 0 に対し実行された先の保留演出が第二演出、すなわち保留図柄 1 0 の態様が変わらなかった失敗演出となったときには、当該第二演出の開始時点で表示されていたいずれかの保留図柄 1 0 に対してその後に保留演出が実行された（示唆表示がなされた）場合、当該演出が第一演出、すなわち保留図柄 1 0 の態様が変わる成功演出となるように設定されている。つまり、第二演出が実行されていたときに表示されていた保留図柄 1 0 に対し、再び第二演出が発生することがないから、保留演出に対する遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することが可能である。

【 0 0 4 7 】

また、本実施形態では、保留図柄 1 0 として、複数個所の保留表示位置 4 1 ~ 4 4 のそれぞれに対応づけられたものではない複数種の基本的態様が設定されている。つまり、一般的な遊技機では、特殊な態様に変化しない場合、各保留表示位置に表示される図柄の態様が同じであったり、保留表示位置のそれぞれに図柄の態様に対応づけられたりしているところ、本実施形態では、保留図柄 1 0 の基本的態様が各保留表示位置 4 1 ~ 4 4 に対応づけられたものではないため、第二演出が開始された時点で表示されていた保留図柄 1 0 がどの範囲までなのかが分かりやすい。

【 0 0 4 8 】

例えば、図 9 に示した例でいえば、第二演出が開始された時点で表示されていたのは基本的態様 H、A、B の保留図柄 1 0 である（図 9（a）参照）。つまり、これらの保留図柄 1 0（以下、演出対象図柄と称することもある）に対し再び保留演出が実行された場合には、当該演出が第一演出となる。よって、当該法則を察知等した遊技者は、演出対象図柄を把握し、当該演出対象図柄となる保留図柄 1 0 に対し再び保留演出が発生することを願うこととなる。仮に、保留表示位置に表示される図柄の態様が同じであったり、保留表示位置のそれぞれに図柄の態様に対応づけられたりしていると、当否判定結果の報知による保留図柄の減少（順番の繰り上がり）や、始動入賞口への新たな遊技球の入賞による保留図柄の増加により、演出対象図柄がどの範囲までなのかが分かりにくい。図 1 0 に示すように、保留図柄 1 0 ' の態様（基本的態様）が全て同じであると、第二演出が開始された時点では表示されていなかった保留図柄 1 0 ' が、その後新たに表示された場合（T で示す保留図柄 1 0 ' が表示された場合）、演出対象図柄は S で示す保留図柄 1 0 ' までであるにも拘わらず、当該新たに表示された T で示す保留図柄 1 0 ' も演出対象図柄なのではないかと勘違いするおそれがある。演出対象図柄を完全に把握するためには、保留図柄 1 0 ' の増減に注目し続けるしかない。

10

20

30

40

50

【0049】

一方、本実施形態では、各保留図柄10の基本的態様は異なり、ある当否判定情報に対応する保留図柄10の保留表示位置が変わった場合であっても、各保留図柄10に対応づけられた基本的態様は変化しない。よって、図9に示すように、途中で新たな保留図柄10（基本的態様C）が表示されるような場合であっても、演出開始時点で遊技者が基本的態様Bの保留図柄10までが演出対象図柄であると把握しておけば、上記のような勘違いが発生することはない。

【0050】

そして、本実施形態では、保留表示位置41～44の数よりも保留図柄10の基本的態様の種類の数の方が多いため、異なる種類の保留図柄10を取り違えてしまうおそれが低い。したがって、演出対象図柄の範囲をより分かりやすくすることが可能である。

10

【0051】

また、本実施形態では、保留表示位置41～44の数よりも基本的態様の種類の数が多く、基本的態様は所定の順番で設定されていくため、ある時点で複数の保留図柄10が表示されているとき、これらの保留図柄10の基本的態様は各々異なることになる。ゆえに、演出対象図柄の範囲をより分かりやすくすることが可能である。

【0052】

また、本実施形態では、基本的態様は所定の順番で設定されていくため、演出対象図柄の範囲をより分かりやすくすることが可能である。

【0053】

20

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。

【0054】

上記実施形態における保留演出は、通常態様10nの保留図柄10がいずれかの特殊態様11s～13sになるかどうかを遊技者に示すものであることを説明したが、いずれかの特殊態様の保留図柄10が、当該時点での態様とは異なる特殊態様になるかどうかを遊技者に示すものであってもよい。つまり、保留演出は、ある特殊態様から別の特殊態様に変化する可能性がある演出としてもよい。このような保留演出についても同様の技術思想が適用可能である。

【0055】

30

上記実施形態では、演出図柄20が保留図柄10に作用せずに終わる演出非突入表示（図4参照）が実行される場合があることを説明したが、このような演出非突入表示が実行されることがない構成としてもよい。つまり、演出図柄20が表示されれば、当該演出図柄20が保留図柄10に作用する示唆表示が必ず実行される構成としてもよい。

【0056】

また、演出非突入表示として図4に示したような表示を示唆表示とする設定としてもよい。つまり、演出図柄20が保留図柄10に作用するような表示がなされるか否かを示唆表示の要件とせず、演出図柄20が表示されたことを示唆表示の要件とし、演出図柄20が表示されたにも拘わらず、保留図柄10の変化が発生しなかったケースが二連続で発生しないように設定された構成としてもよい。この場合には、演出図柄20が二回発生すると、必ず少なくとも一回の保留図柄10の態様変化が発生することとなる。

40

【0057】

上記実施形態では、各保留図柄10は表示領域911の下側縁に沿って（右下に）表示されることを説明したが、当該表示箇所は例示にすぎない。

【0058】

また、上記実施形態では、各保留図柄10は各種演出等が実行されるメインの表示装置91に表示されるものであることを説明したが、メインの表示装置91以外の表示装置に表示されるものについても同様の技術思想が適用可能である。保留図柄10が表示される表示装置が、保留図柄10を表示するためだけに設けられた表示装置であってもよい。

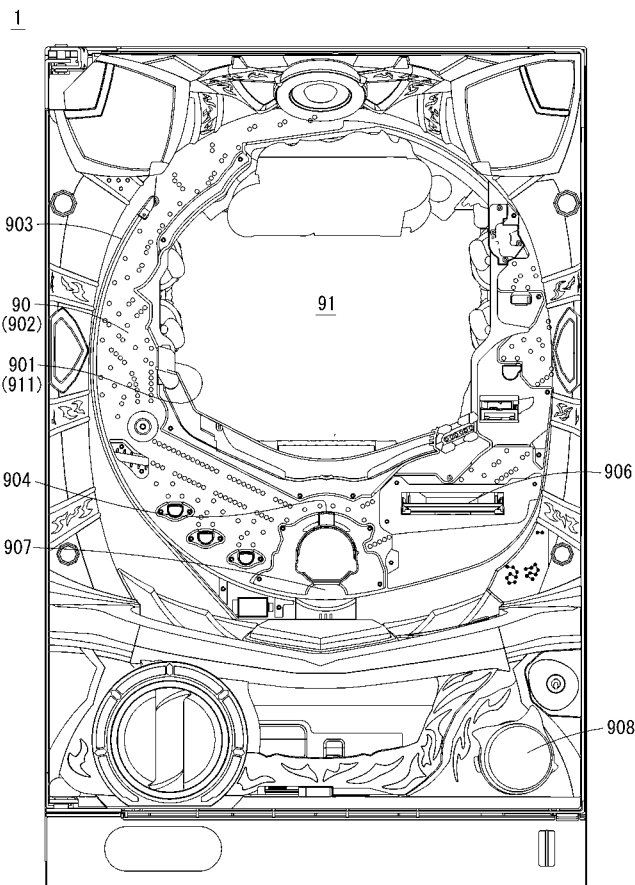
【符号の説明】

50

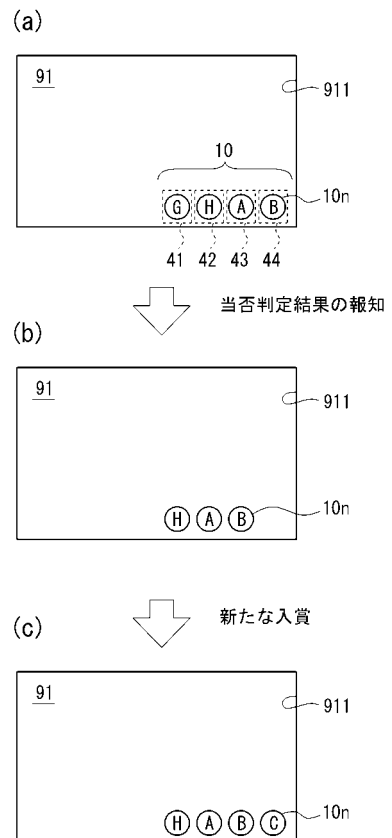
【 0 0 5 9 】

- 1 遊技機
- 1 0 保留図柄
- 1 0 n 通常態様
- 1 1 s 第一特殊態様
- 1 2 s 第二特殊態様
- 1 3 s 第三特殊態様
- 2 0 演出図柄
- 4 1 第一保留表示位置
- 4 2 第二保留表示位置
- 4 3 第三保留表示位置
- 4 4 第四保留表示位置
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域

【 図 1 】



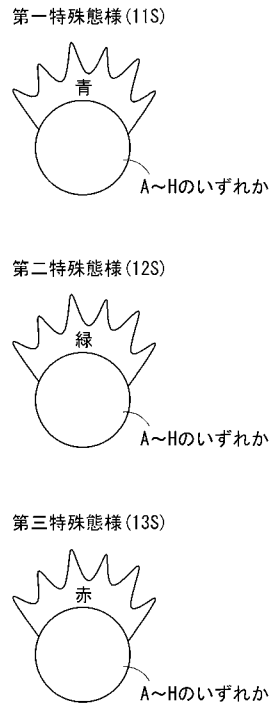
【 図 2 】



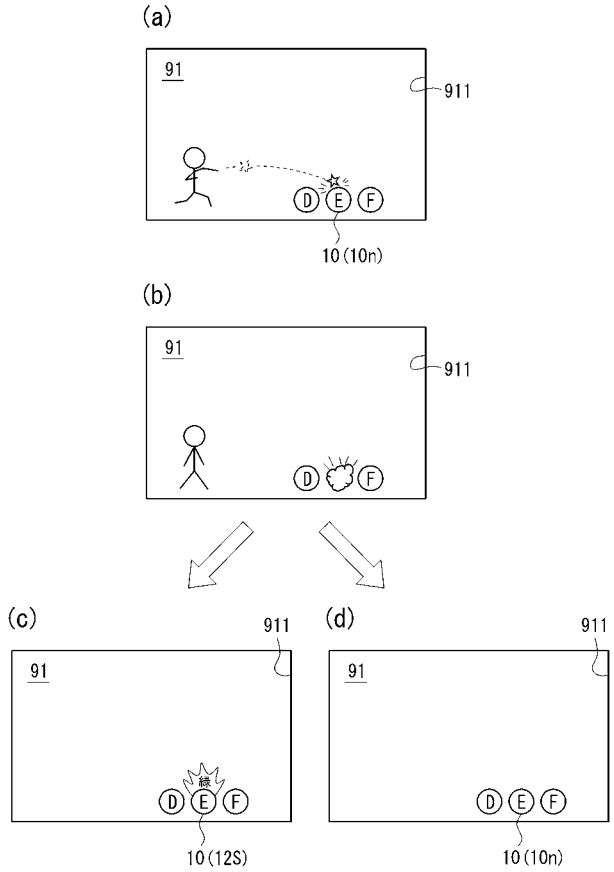
【 図 3 】

保留図柄(10)

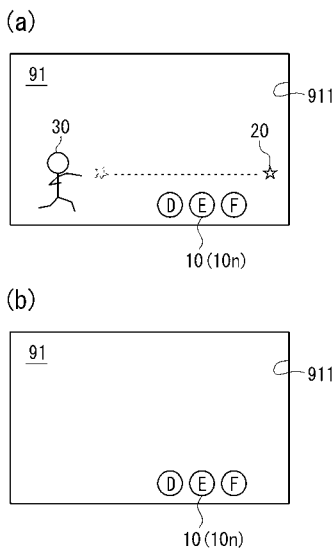
通常状態(10n) (基本的態様)	順番
(A)	1
(B)	2
(C)	3
(D)	4
(E)	5
(F)	6
(G)	7
(H)	8



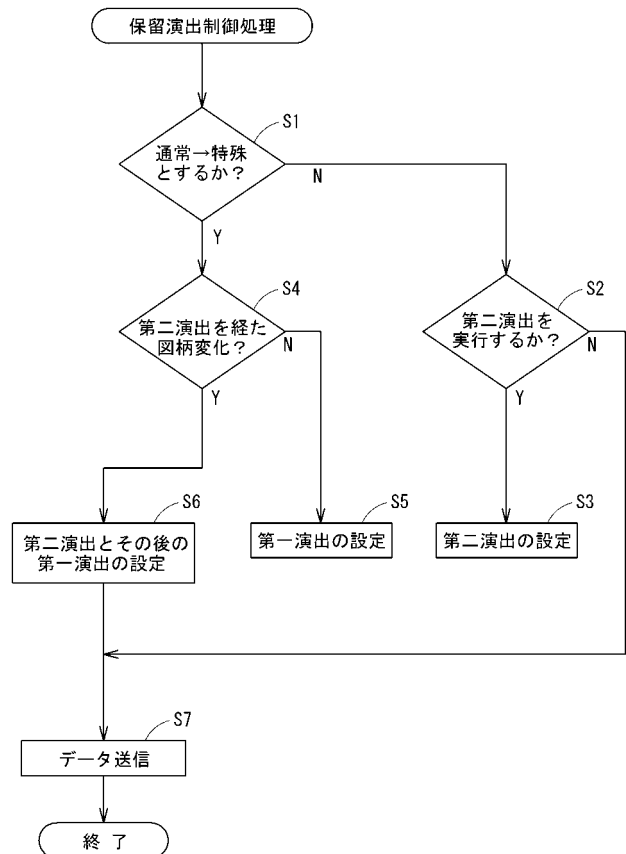
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

(a)

大当たり時抽選テーブル

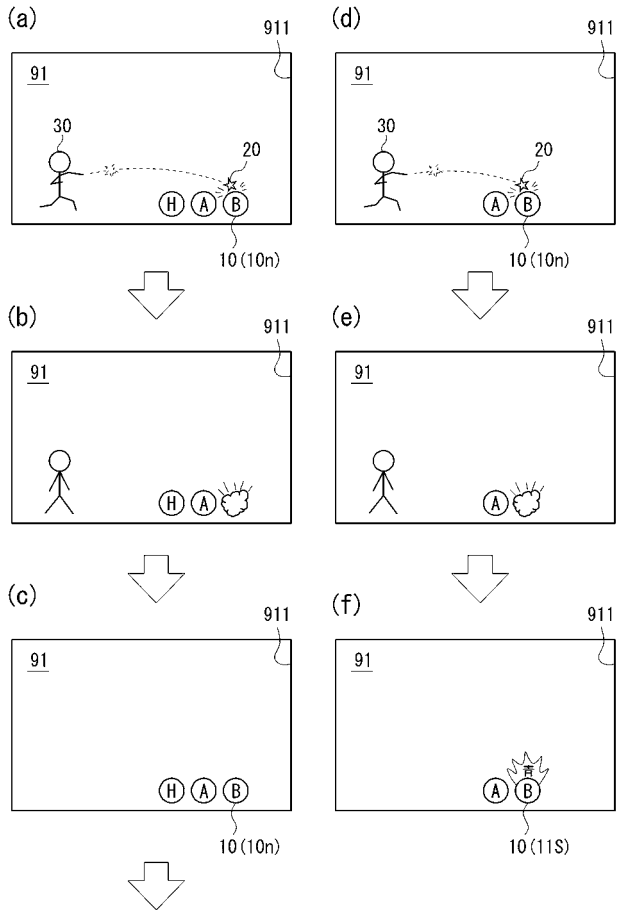
	選択割合
変化なし（通常態様状態）	20%
第一特殊態様	15%
第二特殊態様	25%
第三特殊態様	40%

(b)

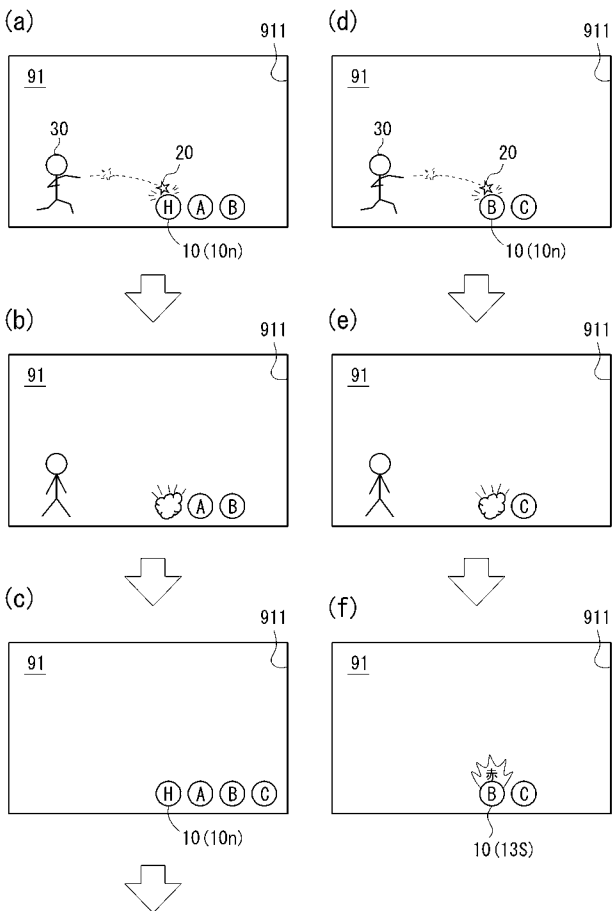
はずれ時抽選テーブル

	選択割合
変化なし（通常態様状態）	85%
第一特殊態様	10%
第二特殊態様	3%
第三特殊態様	2%

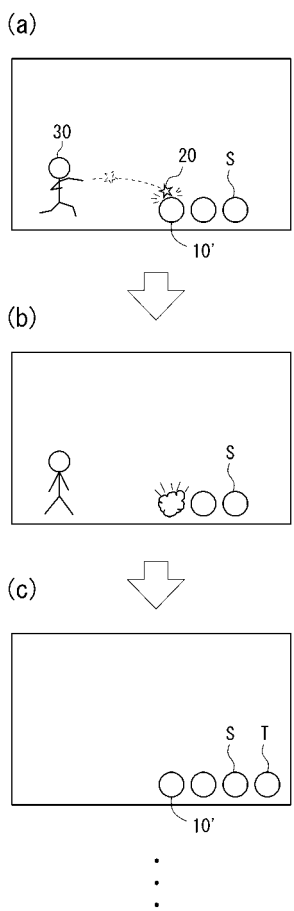
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



【手続補正書】

【提出日】平成28年4月20日(2016.4.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

当否判定に関する当否判定情報を所定数記憶可能な記憶手段と、
前記記憶手段に記憶されている前記当否判定情報の存在を示す図柄であって、複数個所の保留表示位置のそれぞれに対応づけられたものではなく、当否判定結果を示唆するものではない基本的態様を含む保留図柄を表示する表示装置と、
前記表示装置において前記保留図柄の態様が変化するのはないかという示唆表示を行った後、前記保留図柄の態様を前記基本的態様は維持しつつ変化させる第一演出、または前記保留図柄の態様が前記基本的態様を含めてそのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段と、
を備え、

前記保留演出制御手段は、ある前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して前記保留演出を実行した後、当該保留演出の開始時点で取得されていた対象当否判定情報のうちのいずれかの前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して再び前記保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が前記第二演出であったときには、後の当該保留演出が前記第一演出となるように設定されており、

複数の前記保留図柄が表示される際、ある保留図柄の基本的態様とそれとは別の保留図柄の基本的態様が同じにならないように設定され、
前記保留図柄は、前記対象当否判定情報のそれぞれに対応するものを含め、その保留表示位置が変化したとしても、それぞれの基本的態様が維持されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記保留表示位置の数よりも、前記保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記保留図柄の複数種の基本的態様には所定の順番が設定されており、

前記当否判定情報が取得された順に、それぞれの当否判定情報に対応する前記保留図柄の基本的態様が前記所定の順番で設定されていくことを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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、当否判定に関する当否判定情報を所定数記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記当否判定情報の存在を示す図柄であって、複数個所の保留表示位置のそれぞれに対応づけられたものではなく、当否判定結果を示唆するものではない基本的態様を含む保留図柄を表示する表示装置と、前記表示装置において前記保留図柄の態様が変化するのはないかという示唆表示を行った後、前記保留図柄の態様を前記基本的態様は維持しつつ変化させる第一演出、または前記保留図柄の態様が前記基本的態様を含めてそのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段と、を備え、前記保留演出制御手段は、ある前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して前記保留演出を実行し

た後、当該保留演出の開始時点で取得されていた対象当否判定情報のうちのいずれかの前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して再び前記保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が前記第二演出であったときには、後の当該保留演出が前記第一演出となるように設定されており、複数の前記保留図柄が表示される際、ある保留図柄の基本的態様とそれとは別の保留図柄の基本的態様と同じにならないように設定され、前記保留図柄は、前記対象当否判定情報のそれぞれに対応するものを含め、その保留表示位置が変化したとしても、それぞれの基本的態様が維持されることを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

また、保留図柄の基本的態様が同じであると、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりにくい。上記構成のように、保留図柄の基本的態様が異なるようにすれば、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりやすくすることが可能である。

また、ある時点で複数の保留図柄が表示されているとき、これらの保留図柄の基本的態様は各々異なるということであるため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということをより分かりやすくすることが可能である。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0058

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0058】

また、上記実施形態では、各保留図柄 10 は各種演出等が実行されるメインの表示装置 91 に表示されるものであることを説明したが、メインの表示装置 91 以外の表示装置に表示されるものについても同様の技術思想が適用可能である。保留図柄 10 が表示される表示装置が、保留図柄 10 を表示するためだけに設けられた表示装置であってもよい。

以下、上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を列挙する。

手段 1 にかかる遊技機は、当否判定に関する当否判定情報を所定数記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記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、前記表示装置において前記保留図柄の態様が変わるのではないかと示唆表示を行った後、前記保留図柄の態様を変化させる第一演出、または前記保留図柄の態様がそのまま維持される第二演出のいずれか一方が実行される保留演出を制御する保留演出制御手段と、を備え、前記保留演出制御手段は、ある前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して前記保留演出を実行した後、当該保留演出の開始時点で取得されていたいずれかの前記当否判定情報に対応する前記保留図柄に対して再び前記保留演出を実行する場合、先の当該保留演出が前記第二演出であったときには、後の当該保留演出が前記第一演出となるように設定されていることを特徴とする。

手段1にかかる遊技機は、先の保留演出が第二演出、すなわち保留図柄の態様が変わらなかった失敗演出となったときには、先の保留演出の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄に対して再び保留演出が実行された場合、当該演出が第一演出、すなわち保留図柄の態様が変わる成功演出となるように設定されている。つまり、第二演出が連続して発生することがないから、保留演出に対する遊技者の興味が低下してしまうのを抑制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、前記保留図柄には、複数個所の保留表示位置のそれぞれに対応づけられたものではない複数種の基本的態様が設定されていることを特徴とする。

保留図柄の基本的態様が同じであると、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりにくい。上記手段2にかかる遊技機のように、保留図柄の基本的態様が異なるようにすれば、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかが分かりやすくすることが可能である。

手段3にかかる遊技機は、手段2に記載の遊技機において、手段前記保留表示位置の数よりも、前記保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多くなることを特徴とする。

手段3の遊技機のように保留表示位置の数よりも保留図柄の基本的態様の種類の数の方が多ければ、異なる種類の保留図柄を取り違えてしまうおそれ低くなるため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということより分かりやすくすることが可能である。

手段4にかかる遊技機は、手段2または手段3に記載の遊技機において、複数の前記保留図柄が表示される際、ある保留図柄の基本的態様とそれとは別の保留図柄の基本的態様と同じにならないように設定されているとよい。

手段4の遊技機のようにすれば、ある時点で複数の保留図柄が表示されているとき、これらの保留図柄の基本的態様は各々異なるということであるため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということより分かりやすくすることが可能である。

手段5にかかる遊技機は、手段2から手段4のいずれかに記載の遊技機において、前記保留図柄の複数種の基本的態様には所定の順番が設定されており、前記当否判定情報が取得された順に、それぞれの当否判定情報に対応する前記保留図柄の基本的態様が前記所定の順番で設定されていくとよい。

手段5にかかる遊技機のようにすれば、所定の順序で保留図柄の基本的態様が変わっていくため、先の保留演出（第二演出）の開始時点で取得されていた当否判定情報に対応する保留図柄がどこまでなのかということより分かりやすくすることが可能である。