(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2020-36846
(P2020-36846A)
(43)公開日　令和2年3月12日(2020.3.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 21 頁）

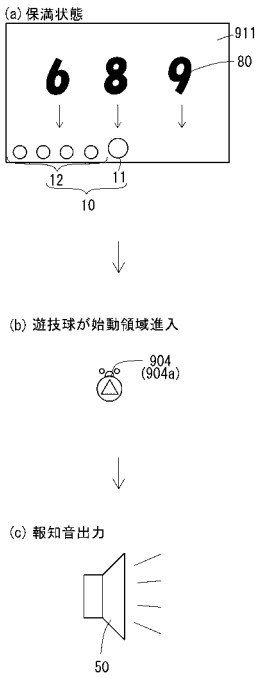
(21)出願番号　特願2018-166606 (P2018-166606)
(22)出願日　平成30年9月6日 (2018.9.6)

(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１３号
(74)代理人　110002158
特許業務法人上野特許事務所
(72)発明者　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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】保留が上限に達している状態で遊技が継続されてしまうことを抑制する遊技機の提供。
【解決手段】当否判定に用いられる当否判定情報を、所定数を限度として記憶する記憶手段と、前記記憶手段に前記所定数の当否判定情報が記憶された状態にて、遊技者による遊技が継続していることによって成立しうる特定条件が成立したことを契機として特定報知を行うことが可能な報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機１とする。特定報知は、スピーカ５０から所定の報知音が出力されるというものであることが好ましい。
【選択図】図１３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
当否判定に用いられる当否判定情報を、所定数を限度として記憶する記憶手段と、
前記記憶手段に前記所定数の当否判定情報が記憶された状態にて、遊技者による遊技が継続していることによって成立しうる特定条件が成立したことを契機としてスピーカから所定の報知音を出力する特定報知を行うことが可能な報知手段と、
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、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
一般的な遊技機において、いわゆる「保留」の上限数が予め決められている（例えば、下記特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１５－１３１２００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、保留が上限に達している状態で遊技が継続されてしまうことを抑制する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、当否判定に用いられる当否判定情報を、所定数を限度として記憶する記憶手段と、前記記憶手段に前記所定数の当否判定情報が記憶された状態にて、遊技者による遊技が継続していることによって成立しうる特定条件が成立したことを契機としてスピーカから所定の報知音を出力する特定報知を行うことが可能な報知手段と、を備え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によれば、保留が上限に達している状態で遊技が継続され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】
【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（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】保留図柄の種類および態様、ならびに保留図柄の特定態様と発光部の発光態様の対応関係を示した図である。
【図４】発光維持制御の概要を説明するための図である。
【図５】発光維持制御の第一具体例を説明するための図である。
【図６】発光維持制御の第二具体例を説明するための図である。
【図７】発光維持制御の第三具体例を説明するための図である。
【図８】発光維持制御の第四具体例を説明するための図である。
【図９】保留変化演出の概要を説明するための図である。
【図１０】保留変化演出の第一具体例を説明するための図である。
【図１１】保留変化演出の第三具体例を説明するための図である。
【図１２】保留変化演出の第四具体例を説明するための図である。

【図１３】特定報知（第一特定条件成立時に報知音が出力される構成）の概要を説明するための図である。
【図１４】特定報知（第二特定条件成立時に報知音が出力される構成）の概要を説明するための図である。
【図１５】特定報知の実行の有無を決定するカスタマイズ画面の一例を示した図である。
【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９１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。
【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１０として表示される。
【００１４】
本実施形態では、保留図柄１０として、当否判定結果を報知する報知演出は開始されている（当否判定結果を示す識別図柄８０（識別図柄群８０ｇ）の変動は開始されている）ものの、当否判定結果の報知は完了していない（当否判定結果を示す態様で識別図柄８０（識別図柄群８０ｇ）の変動が停止していない）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１１（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（当否判定結果を示す識別図柄８０（識別図柄群８０ｇ）の変動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）ものに対応する変動前保留図柄１２が表示される（図２参照）。本実施形態では、変動中保留図柄１１と変動前保留図柄１２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１１の方が変動前保留図柄１２よりも大きく表示される。変動中保留図柄１１と変動前保留図柄１２の基本的な形態が全く異なるものとしてもよい。

【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１０に関していえば、一つの変動中保留図柄１１と、最大四つの変動前保留図柄１２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９０の表示領域９１に表示される識別図柄８０（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８０を含む識別図柄群８０ｇ（左識別図柄群８０ｇＬ、中識別図柄群８０ｇＣ、右識別図柄群８０ｇＲ）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群８０ｇから一の識別図柄８０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８０ｇから選択されて停止した識別図柄８０の組み合わせは所定の組み合わせ（例えば、同じ識別図柄８０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８０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された図柄を識別図柄８０として設定することができる。

【００１７】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特定遊技状態が設定されている。特定遊技状態は、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９０４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。特定遊技状態としては、第一特定遊技状態と第二特定遊技状態が設定されている。第一特定遊技状態は、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９０４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。第二特定遊技状態は、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９０４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９０４ａ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。特定遊技状態は、第二始動領域９０４ｂ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。特定遊技状態は、普通始動領域９０５に遊技球が進入することを契機とした第二始動領域９０４ｂ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９０４ｂ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。

【００１８】

２）保留演出（発光維持制御）

本実施形態にかかる遊技機１は、上述した保留図柄１０を用いた保留演出を実行することが可能である。保留演出は、保留図柄１０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（いわゆる大当たり信頼度）を示唆する演出である。本実施形態では、保留図柄１０の態様として、一または複数種の通常態様１０ｎ（デフォルトの態様）と、一または複数種の特定態様１０ｓが設定されている（図３参照）。通常態様１０ｎの保留図柄１０に対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性に比して、特定態様１０ｓの保留図柄１０が大当たりとなる蓋然性は高い。つまり、特定態様１０ｓの保留図柄１０が表示されることは、遊技者にとって喜ばしい事象であるといえる。また、本実施形態では、特

定態様１０ｓとして、少なくとも、第一特定態様１０１ｓ、第二特定態様１０２ｓ、第三特定態様１０３ｓの三種類が設定されている（図３参照）。対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性は、第一特定態様１０１ｓ、第二特定態様１０２ｓ、第三特定態様１０３ｓ（最も高い）の順で高くなる。これとは別に対応する当否判定結果が大当たりとなることが確定する態様が設定されていてもよい。第一特定態様１０１ｓは保留図柄１０が青色の要素を含むものであり、第二特定態様１０２ｓは保留図柄１０が緑色の要素を含むものであり、第三特定要素は赤色の要素を含むものである（なお、図面においては、当該「色」を文字で表す）。つまり、遊技者は保留図柄１０の「色」により大当たり信頼度の高低を把握することが可能である。特定態様１０ｓの保留図柄１０は、ある態様の保留図柄１０が別の態様の保留図柄１０に変化する保留変化演出を経て表示されることもあれば、対応する保留情報が取得されたとき（第一始動領域９０４ａに遊技球が進入したとき）に表示されること（最初から特定態様１０ｓとされること）もある。

【００１９】

また、本実施形態にかかる遊技機１は、発光部２０を備える（図１等参照）。当該発光部２０は、複数種の発光態様で発光することが可能なものである。当該複数種の発光態様は、少なくとも、保留図柄１０の特定態様１０ｓに対応するものを含む。具体的には、第一特定態様１０１ｓに対応する第一発光態様２１、第二特定態様１０２ｓに対応する第二発光態様２２、第三特定態様１０３ｓに対応する第三発光態様２３を含む（各特定態様１０ｓに対応する発光態様を「相関態様」と称することもある）（図３参照）。各発光態様（相関態様）は、保留図柄１０の各特定態様１０ｓを想起させるような態様とされる。上述した通り、本実施形態における各特定態様１０ｓは「色」の要素を含むものであるから、第一発光態様２１は青色に、第二発光態様２２は緑色に、第三発光態様２３は赤色に発光部２０が発光する態様である（なお、図面においては、当該「色」を文字で表す）。発光部２０が設けられる位置は特定の位置に限定されるものではないが、好適な位置として第一始動領域９０４ａを構成する部材に設けることが挙げられる。保留図柄１０は第一始動領域９０４ａに遊技球が進入することを契機として表示されるものであるため、当該第一始動領域９０４ａを構成する部材に設けられた発光部２０を発光させることで、当該発光部２０の発光態様が、特定態様１０ｓにリンクしたものであると遊技者に想起させることができる。

【００２０】

変動前保留図柄１２および変動中保留図柄１１のいずれかが特定態様１０ｓとなった場合には、それに対応する相関態様で発光部２０が発光する（図４（ａ）参照）。本実施形態では、変動前保留図柄１２および変動中保留図柄１１を含めて複数の保留図柄１０が表示されているときに、二以上の保留図柄１０が特定態様１０ｓとなることはないように設定されている。つまり、特定態様１０ｓの保留図柄１０が存在するとしても、それは一つだけであるため、それに合わせた態様で発光部２０が発光する。ただし、二以上の保留図柄１０が特定態様１０ｓとなることがある設定としてもよい。この場合、特定態様１０ｓとなった二以上の保留図柄１０のうちのいずれか一つに合わせた相関態様で発光部２０が発光するものとすればよい。例えば、特定態様１０ｓとなった保留図柄１０のうち、対応する当否判定結果が最も早く報知されるもの（最も早く消化されるもの）を対象保留図柄とし、当該対象保留図柄の特定態様１０ｓに対応する相関態様で発光部２０を発光させるものとすることが考えられる。

【００２１】

このような構成であることを前提とし、本実施形態では、発光部２０の発光に関し、発光維持制御が実行されることがある。以下、当該発光維持制御について説明する。発光維持制御は、特定演出が実行されているときにおける発光部２０の制御である。特定演出は、当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄８０が変動を開始してから変動を停止するまでの演出）の一部として発生しうるものであって、当該特定演出実行時には保留図柄１０が表示されない状態となるものである。なお、本実施形態における特定演出は、通常遊技状態にて発生するものである。したがって、発光維持制御は通常遊技状態にて実行され

るものである。ただし、特定遊技状態にて同様の制御が実行されるようにすることを否定するものではない。また、「保留図柄１０が表示されない」とは、遊技者がはっきりと視認できるような態様で表示されないということであり、遊技者が気付かないように小さく保留の状況を示す画像を表示するような態様や、表示領域９１１外に設けられたランプ等により保留の状況を示すような態様は保留図柄１０を表示することに含まれないものとする。

【００２２】

上記の通り、保留図柄１０は、表示装置９１（メインの表示装置）の表示領域９１１に表示される（図４（ａ）参照）。当該表示領域９１１は、種々の演出を構成する画像（動画、静止画の両方を含む）が表示される部分でもある。当該画像が表示されているときに保留図柄１０が表示されるということは、当該画像の一部が保留図柄１０に覆われる（保留図柄１０によって見えなくなる）ということであるため、保留図柄１０に影響を受けることなく遊技者に見せたい画像が表示される特定演出実行時には、保留図柄１０が表示されないようにする。

【００２３】

本実施形態における特定演出は、いわゆるスーパーリーチ演出の少なくとも一部を構成するものである。スーパーリーチ演出は、公知のリーチ状態が成立したときに発生しうるものであり、その結末により当否判定結果を報知する演出である。端的にいえば、スーパーリーチ演出の結末として遊技者に有利な結末と不利な結末が設定されており、当否判定結果が大当たりとなる場合には有利な結末となることで大当たりが報知され、はずれとなる場合には不利な結末となることではずれが報知される。スーパーリーチ演出は、発生しない場合に比して、発生したときの方が当否判定結果が大当たりとなることに期待がもてる演出であるともいえる。スーパーリーチ演出の一例としては、味方側キャラクタと敵側キャラクタが戦い、味方側キャラクタが勝利することが有利な結末として、味方側キャラクタが敗北することが不利な結末として設定されたものを挙げることができる。この種のスーパーリーチ演出が実行されているときには、当該スーパーリーチ演出を構成する映像をじっくりと遊技者に見せるため、保留図柄１０が表示されないようにされる。なお、本実施形態における特定演出は、ある当否判定結果の報知演出が開始される（識別図柄８０が変動を開始する）と同時に開始されることはないものである。つまり、報知演出が開始されてから所定時間経過後に開始されるものである。また、本実施形態における「特定演出」は、あくまで保留図柄１０が表示されない状態となったことにより開始されるものとする。つまり、スーパーリーチ演出を構成する映像等の開始と同時に保留図柄１０が表示されない状態となるものでない場合には、当該映像等の出力の開始時点と特定演出の開始時点は一致しないものとする。

【００２４】

変動中保留図柄１１が特定態様１０ｓになったものとする。当該変動中保留図柄１１に対応する当否判定結果の報知演出において特定演出が実行されていないときには、発光部２０の発光態様は当該特定態様１０ｓに対応した相関態様とされる（図４（ａ）参照）。なお、途中で変動中保留図柄１１の態様が変化する保留変化演出（ある特定態様１０ｓから、別の特定態様１０ｓに変化する演出）が発生した場合には、変化後の特定態様１０ｓに応じた相関態様に切り替わることになる。いずれにしても、特定演出が実行されていない段階（報知演出が開始されてから特定演出が実行されるまでの期間中）においては、特定態様１０ｓの変動中保留図柄１１が表示されつつ、それに対応した発光態様で発光部２０が発光した状態にある。

【００２５】

その後、特定演出が開始されると、保留図柄１０が表示されない状態（特定態様１０ｓであった変動中保留図柄１１が表示されない状態）とされる（図４（ｂ）参照）。したがって、仮に特定演出が開始される前まで変動中保留図柄１１を全く遊技者が見ていなかったとすると、当該変動中保留図柄１１がどのような態様であったのか分からない。しかし、本実施形態では、特定演出が開始されて保留図柄１０が表示されない状態となった後も

、特定演出が開始されてから所定期間が経過するまでは発光部２０の相関態様は維持される（図４（ｂ）参照）。本実施形態では、特定演出を含む報知演出にて報知される当否判定結果の報知が完了するまで発光部２０の相関態様は維持される。ある程度の期間中、発光部２０の相関態様を維持すれば、遊技者は当該発光部２０の態様を見るであろうと考えるのであれば、特定演出の途中で発光維持制御が終了するようにしてもよい。

【００２６】

このような構成であるため、遊技者は、発光部２０の発光態様を見ることで、特定演出が実行されている最中であっても変動中保留図柄１１がいずれの特定態様１０ｓにあったのかを把握することが可能である。また、本実施形態では、変動中保留図柄１１が通常態様１０ｎであるときには、発光部２０は発光されない、または、第一発光態様２１～第三発光態様２３のいずれとも異なる発光態様とされる。したがって、特定演出が開始されて保留図柄１０が表示されない状態となった後も、発光部２０の状態を見ることで、変動中保留図柄１１が通常態様１０ｎであったのか否かを把握することが可能である。

【００２７】

以下、上記実施形態における保留演出（発光維持制御）を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、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。

【００２８】

○第一具体例

発光維持制御は、変動前保留図柄１２が特定態様１０ｓであるときには実行されないようにする。具体的には、変動中保留図柄１１が通常態様１０ｎであり、変動前保留図柄１２のいずれかが特定態様１０ｓである状態で、特定演出が発生したとする。かかる特定演出が実行されている最中においては、発光部２０の発光態様を変動前保留図柄１２の特定態様１０ｓに対応した態様としない（図５参照）。あくまで、変動前保留図柄１２は通常態様１０ｎであるから、発光部２０は通常態様１０ｎに応じた態様（発光されない、または第一発光態様２１～第三発光態様２３のいずれとも異なる発光態様）とされる。

【００２９】

変動中保留図柄１１が通常態様１０ｎであるにも拘わらず、発光部２０の発光態様を変動前保留図柄１２の特定態様１０ｓに応じた発光態様で発光させてしまうと、遊技者は変動中保留図柄１１の態様が特定態様１０ｓであったと勘違いしてしまうおそれがある。特定演出は、変動中保留図柄１１に対応する当否判定結果の報知演出の一部として実行されるものであるから、発光部２０の発光態様は「変動中保留図柄１１」の態様に応じたものとされることが好ましいといえる。ただし、本例とは異なり、変動前保留図柄１２が特定態様１０ｓにあるとき、当該特定態様１０ｓに応じた発光態様で発光部２０を発光させる構成とすることを否定するものではない。このような構成とすれば、変動中保留図柄１１および変動前保留図柄１２を含めた全ての保留図柄１０のうちのいずれかが特定態様１０ｓにあることを、特定演出の実行中に把握することが可能であるという利点がある。

【００３０】

また、特定演出が実行されていないときには、発光部２０の発光態様を変動前保留図柄１２の特定態様１０ｓに対応した態様としてもよい（図５（ａ）参照）。特定演出が実行されていないときには、各保留図柄１０は表示領域９１１に表示されるのであり、特定態様１０ｓとなっている保留図柄１０の存在を把握できるのであるから、上記のような勘違いは起こりにくい。したがって、変動前保留図柄１２の特定態様１０ｓに応じた発光態様で発光部２０を発光させ、変動前保留図柄１２が特定態様１０ｓとなったことを強調することが考えらえる。ただし、あくまで変動中保留図柄１１が特定態様１０ｓとなった場合に限り、それに応じた発光態様で発光部２０を発光させるような構成とすることを否定するものではない。

【００３１】

○第二具体例

特定演出が実行され、保留図柄１０が表示されない状態において、発光部２０の発光態

様が変化するものとする（図６参照）。例えば、特定演出が開始される直前における変動中保留図柄１１は第一特定態様１０１ｓであったため、特定演出の開始時点においては発光部２０の発光態様は第一発光態様２１であるとする（図６（ａ）（ｂ）参照）。その後、特定演出が実行されている最中に、発光部２０の発光態様が第一発光態様２１から第二発光態様２２や第三発光態様２３に変化する（図６（ｃ）参照）ことがある設定とする。

【００３２】

特定演出中は、変動中保留図柄１１は表示されていないのであるから、その態様を変化させることはできない。しかし、発光部２０の発光態様の変化は、変動中保留図柄１１の態様が変化したと同様に取り扱うものとする。例えば、特定演出の途中で第一発光態様２１から第二発光態様２２に変化した場合（図６（ｂ）（ｃ）参照）には、変動中保留図柄１１の態様が第一特定態様１０１ｓから第二特定態様１０２ｓに変化した場合と同様のチャンスアップ（大当たり信頼度の上昇）として設定されているものとする。このように、保留図柄１０が表示されない特定演出中であっても、当該特定演出中に発光部２０の発光態様を変化させることで、いわゆる「保留変化」によるチャンスアップと同等の演出を実行することが可能である。

【００３３】

○第三具体例

特定演出が実行されていない状態から実行された状態、すなわち保留図柄１０が表示された状態から表示されない状態に移行したとき、発光部２０の発光態様（相関態様）が維持される（図７（ａ）（ｂ）参照）こともあれば、維持されない（図７（ａ）（ｃ）参照）こともある設定とする。つまり、特定演出に移行したときに、発光維持制御が実行されることもあれば実行されないこともある設定とする。

【００３４】

発光維持制御が実行されることの方が、発光維持制御が実行されないことよりも遊技者に有利な事象として設定されているとよい。例えば、前者が発生した場合の方が、後者が発生した場合に比して、大当たり信頼度が高い設定とする。すなわち、発光部２０の発光態様が維持されるということは、保留図柄１０が表示されない特定演出時においても当該発光態様により大当たりに期待がもてる状況にあるということを遊技者に示すものであるともいえるため、発光維持制御の実行がいわゆるチャンスアップとして設定されていることが好ましいといえる。なお、当該設定と逆の設定とすることを否定するわけではない。すなわち、発光維持制御が実行されない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してもよい。

【００３５】

○第四具体例

特定演出発生前の保留図柄１０の態様が、複数種の特定態様１０ｓのうちの一部であるときには特定演出移行時に発光維持制御が実行され、他の一部であるときには特定演出移行時に発光維持制御が実行されない設定とする。例えば、第三特定態様１０３ｓであるときには発光維持制御が実行され（図４参照）、第一特定態様１０１ｓおよび第二特定態様１０２ｓであるときには発光維持制御が実行されない（図８参照）設定とする。つまり、大当たり信頼度が相対的に高い一または複数種の特定態様１０ｓであるときには発光維持制御が実行され、大当たり信頼度が低いそれ以外の一または複数種の特定態様１０ｓであるときには発光維持制御が実行されない設定とする。

【００３６】

発光維持制御は、保留図柄１０が表示されない特定演出中であっても、大当たりに期待がもてる状況であることを遊技者に示す演出であるともいえるため、その期待（大当たり信頼度）が所定の閾値以上であるときに限り発光維持制御が実行されるようにする。

【００３７】

○第五具体例

保留図柄１０の態様がある態様から一または複数種の特定態様１０ｓのうちのいずれかに変化することが発生した場合に限り、発光部２０が相関態様で発光するものとする。つ

まり、保留図柄１０の初期態様（保留情報が取得された直後に表示されたときの態様）が通常態様１０ｎまたは特定態様１０ｓであり、その後当該通常態様１０ｎまたは特定態様１０ｓがそれとは異なる特定態様１０ｓに変化した場合には当該特定態様１０ｓとなったときに発光部２０が相関態様で発光する一方、保留図柄１０の初期態様が特定態様１０ｓであるときには当該特定態様１０ｓが維持される限りにおいて発光部２０が相関態様で発光しない設定とする。つまり、「保留変化」が発生したときに限り、当該保留変化後の態様に応じた相関態様で発光部２０を発光させる設定とする。保留図柄１０の態様の変化は、遊技者にとって有利な事象として設定されている（いわゆるランクダウンは発生しないように設定されている）ものであるから、当該変化が起こったときに限り、発光部２０によりそれが強調されるようにする。

【００３８】

このような条件下においては、特定演出において発光維持制御が実行されるか否かは、特定演出の発生前に「保留変化」が発生しているかどうかに依存する。保留変化が発生していない場合には、そもそも発光部２０が相関態様で発光していないのであるから、発光維持制御は実行されない。保留変化が発生している場合には、上記実施形態のように発光維持制御が実行される。

【００３９】

３）保留変化演出

本実施形態における遊技機１は、保留図柄１０の態様が変化する保留変化演出を実行することが可能である。以下、当該保留変化演出について詳細に説明する。なお、以下で説明する保留変化演出に加え、当該保留変化演出とは態様が異なる公知の保留変化演出が発生しうるものであってもよい。また、本実施形態における保留変化演出は、通常遊技状態にて発生するものであるが、特定遊技状態にて発生するものとしてもよい。

【００４０】

本実施形態における保留変化演出は、保留図柄１０の態様がある態様（以下、事前態様と称することもある）から、それとは別の態様（以下、事後態様と称することもある）に変化するものである。かかる点については、一般的な保留変化演出と同様である。なお、事後態様は、事前態様よりも大当たり信頼度が高い態様とされる。つまり、保留図柄１０の態様の変化は、大当たり信頼度が高まる方向に限られている。

【００４１】

保留変化演出（図９参照）は、第一段階～第三段階の態様を含む。第一段階においては、保留変化演出の開始時点で表示される全ての保留図柄１０（変動中保留図柄１１、変動前保留図柄１２）が覆われるような被覆画像４０が表示領域９１１に表示される（図９（ｂ）参照）。つまり、表示領域９１１における保留図柄１０が表示されている箇所に被覆画像４０が表示されることで、保留図柄１０が遊技者には見えない状態となる。例えば、保留図柄１０を構成する画像レイヤと、被覆画像４０を構成する画像レイヤを別のレイヤとしておき、前者のレイヤよりも後者のレイヤを手前に設定することで、このような状態を構築することが可能となる。被覆画像４０の態様はどのようなものであってもよい。被覆画像４０の大きさ・形状を、保留図柄１０が最大数表示されている状態（本実施形態では、一つの変動中保留図柄１１と、四つの変動前保留図柄１２が表示されている状態）にて全ての保留図柄１０が覆われるようなものとすれば、表示されている保留図柄１０の数がどのようなものであっても、被覆画像４０の大きさ・形状を同じにすることができるという利点がある。

【００４２】

第一段階にて保留図柄１０が見えない状態となると同時に、または保留図柄１０が見えない状態となった後、発光部２０が第一発光態様２１～第三発光態様２３のうちのいずれかで発光する第二段階に推移する（図９（ｃ）参照）。つまり、被覆画像４０に覆われる前の状態においては、第一発光態様２１～第三発光態様２３のいずれでもなかった発光部２０が、いずれかの発光態様で発光した状態となる。なお、本実施形態においては、保留変化演出にて用いられる当該発光部２０は、上述した発光維持制御の対象となる発光部２

０と同じものであるが、異なるものであってもよい。

【００４３】

第二段階にて発光部２０が第一発光態様２１～第三発光態様２３のうちのいずれかで発光した後、上記被覆画像４０が消去される第三段階に推移する（図９（ｄ）参照）。被覆画像４０が消去されるということは、当該被覆画像４０に覆われていた保留図柄１０が現れる（露出する）ということである。そして、現れた保留図柄１０のうちのいずれかが、第二段階にて発光した発光部２０の発光態様に応じた態様に変化する。例えば、第二段階にて発光部２０が第二発光態様２２に発光したのであれば、第三段階にて保留図柄１０のうちのいずれかが第二特定態様１０２ｓとなる。つまり、当該変化した保留図柄１０に着目すれば、事前態様が通常態様１０ｎであったものが事後態様として第二特定態様１０２ｓに変化する事象が発生したということになる。なお、通常態様１０ｎからある特定態様１０ｓへの変化だけでなく、ある特定態様１０ｓからそれとは別の特定態様１０ｓへの変化が発生することがあってもよい。いずれにしても、本実施形態における保留変化演出では、保留図柄１０の事後態様が、第二段階における発光部２０の発光態様により示唆されるということである。

【００４４】

本実施形態では、第三段階に移行した後も、所定期間中は発光部２０の発光態様は維持される。つまり、保留図柄１０が被覆図柄に覆われている状態においては、発光部２０の発光は保留図柄１０の事後態様を示唆するという機能を発現するものである一方、保留変化が発生した状態で保留図柄１０が現れた後は、発光部２０の発光は当該変化後の保留図柄１０が特定態様１０ｓにあることを強調する機能を発現するものであるといえる。保留変化演出後に特定演出が発生する場合には、上述した発光維持制御の対象とすることも可能である。

【００４５】

このように、本実施形態における保留変化演出は、保留図柄１０が見えない状態にて出力される発光部２０の発光により保留図柄１０の事後態様が示唆されるという面白みのあるものである。

【００４６】

以下、上記実施形態における保留変化演出を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、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。

【００４７】

○第一具体例

上記実施形態における保留変化演出は、第一段階にて、表示されている保留図柄１０の全てが被覆画像４０に覆われたかのような表示がなされるものであることを説明したが、複数の保留図柄１０が表示されている場合、一部の保留図柄１０が被覆画像４０に覆われたかのような表示がなされるものとしてもよい。「保留変化」は、被覆画像４０に覆われることで見えなくなった保留図柄１０について発生し、被覆画像４０に覆われないものについては発生しないものとする。例えば、変動中保留図柄１１のみが被覆画像４０に覆われた状態（変動前保留図柄１２は露出した状態）とされるのであれば、変動中保留図柄１１について保留変化が発生することになる（図１０参照）。

【００４８】

このようにすることで、保留変化の対象となる保留図柄１０が一部に絞られることになるため、遊技者は当該絞られた保留図柄１０に注目することになる。保留変化演出が発生する度に、被覆画像４０に覆われる保留図柄１０が変化しうる構成とすれば、保留変化の対象となる保留図柄１０が演出発生の度に変化しうるということになるため、さらに面白みが増す。

【００４９】

○第二具体例

上記実施形態や、上記第一具体例は、第一段階にて、各保留図柄１０の全体が見えなく

なる構成であることを説明したが、各保留図柄１０の一部分のみが見えなくなる設定としてもよい。事後態様が分からない状態とされるものであればよい。

【００５０】

○第三具体例

上記実施形態では、第一段階にて、被覆画像４０が表示されることにより保留図柄１０が見えなくなる構成であることを説明したが、それ以外の手法により保留図柄１０が見えない状態に移行する構成としてもよい。例えば、第一段階にて、保留図柄１０が表示領域９１１外に移動したかのような表示がなされるものとする（図１１（ａ）（ｂ）参照）。その後、第二段階（図１１（ｃ）参照）を経て、第三段階にて保留図柄１０が表示領域９１１外から元の位置に戻ってくるような表示がなされるものとする。戻ってくる保留図柄１０のうちのいずれか（保留変化の対象となる保留図柄１０）は、発光部２０の発光により示唆された事後態様に変化しているものとする（図１１（ｄ）参照）。

【００５１】

○第四具体例

上記実施形態では、第二段階における発光部２０の発光態様により、保留図柄１０の事後態様を示唆するものであることを説明したが、当該示唆は発光部２０によってなされるものに限られない。遊技機１が備える装置から出力される演出要素であって、当該演出要素の出力が遊技者の感覚で把握可能なものであればよい。

【００５２】

一例としては、スピーカ５０から出力される音により、保留図柄１０の事後態様が示唆されるものとすることが考えられる。「青」「緑」「赤」といった文言を含む音声が出力されることで保留図柄１０の事後態様が示唆されるものとする。他の例としては、表示装置９１の表示領域９１１や、他の表示装置に表示される画像により、保留図柄１０の事後態様が示唆されるものとすることが考えられる。「青」「緑」「赤」といった文言を含む画像や、これらの色を想起させるような画像を表示することで保留図柄１０の事後態様を示唆する。複数種の演出要素が組み合わされて出力されるものとしてもよい。

【００５３】

また、別の例（図１２参照）としては、被覆画像４０の態様により、保留図柄１０の事後態様を示唆するものとすることが考えられる。例えば、被覆画像４０の色（大まかな色調）が「青」「緑」「赤」のいずれかとされるように設定されており（図１２（ｂ）参照）、保留図柄１０の事後態様が当該色に対応する特定態様１０ｓとなる（図１２（ｃ）参照）ようにされる。このようにすることで、被覆画像４０が、保留図柄１０を見えなくするという機能だけでなく、事後態様を示唆するという機能を果たすことになる。遊技者の視点で見れば、保留図柄１０を覆う被覆画像４０自体が、当該保留図柄１０の事後態様を示唆するものとなるため、演出が分かりやすいという利点がある。

【００５４】

○第五具体例

第二段階で示唆された態様となるような保留図柄１０の変化が必ず発生しなければならないわけではない。例えば、第二段階にて発光部２０が第一発光態様２１となったとする。この場合には、第三段階にて対象の保留図柄１０が第一特定態様１０１ｓに必ず変化するというのではなく、第一特定態様１０１ｓに変化する蓋然性が、このような示唆がなされない場合に比して高いということに留まる設定とする。見方を変えれば、第二段階における示唆は、変化するかどうか分からない対象の保留図柄１０が変化するとした場合の事後態様を示唆するものであるといえる。したがって、第二段階にて発光部２０が第一発光態様２１となったとするのであれば、対象の保留図柄１０は第一特定態様１０１ｓに変化するという結末か、変化しないという結末に至ることになる（その他の特定態様１０ｓ、すなわち第二特定態様１０２ｓや第三特定態様１０３ｓへの変化は発生しないようにする）。

【００５５】

４）特定報知

本実施形態にかかる遊技機１は、保留に関連する報知として以下で詳細を説明する特定報知を行うことが可能である。上述した通り、本実施形態では、第一始動領域９０４ａに遊技球が進入することで取得される変動前保留情報（いわゆる特図１保留）として最大四つの情報を記憶手段に記憶することが可能である。変動中保留情報を含めると、最大五つの当否判定情報を記憶することが可能であるということである。

【００５６】

通常遊技状態は、第一始動領域９０４ａに遊技球が進入することにより実行される当否判定結果が大当たりとなることを目指して遊技する遊技状態であるところ、変動前保留情報の数が四つ（当否判定情報の数が五つ）であるとき（以下、「保満状態」ということもある）に遊技球が第一始動領域９０４ａに進入したとしても、新たな当否判定情報（保留情報）は取得されない。つまり、当該第一始動領域９０４ａへの進入を契機とした当否判定は実行されないということである。通常遊技状態においては、発射した遊技球の数（発射総数）に比して、第一始動領域９０４ａに進入する遊技球の数が非常に少ないため、第一始動領域９０４ａへの遊技球の進入によりいわゆる「賞球」が払い出される（通常、当該賞球の数は３個～５個程度に設定される）としても、保満状態で遊技球を発射し続けることは、遊技者にとって損である。すなわち、保満状態では遊技球の発射を停止させるような遊技をした方が、保満状態でも遊技球の発射を継続させるような遊技をした場合に比して、最終的に得られる遊技球数の期待値は大きくなるように設定されている。保満状態で発射を継続することが損であることを知っている遊技者であっても、保満状態にあることに気づかず、遊技を継続してしまう可能性もある。

【００５７】

これを踏まえ、本実施形態では、「保満状態」にあることを特定報知により遊技者に知らせるようにしている。保満状態にあることに気づいていない遊技者は、保留図柄１０が表示される表示領域９１１を見ていない（よそ見をしている）ことが考えられるため、特定報知の態様は、「音」によるものであることが好ましい。つまり、スピーカ５０から所定の音（以下、報知音と称することもある）を出力する態様することが考えられる（図１３（ｃ）、図１４（ｃ）参照）。当該報知音の大きさ（音量）は、遊技者が調整することができないものであるとよい。演出用の演出音の大きさを遊技者が任意に調整することができる音量調整機能を備えたものが公知であるところ、当該音量調整機能によっては上記報知音の音量を変化させることができないものとする。これにより、上記効果音の音量が小さくなってしまうことで、報知音の出力に気づかない状況が発生するおそれが低減される。なお、「音」以外の要素により、特定報知が行われる設定としてもよい。例えば、遊技機が備えるランプを点灯させることを特定報知の態様としてもよい。また、報知音の出力と他の要素の出力を組み合わせたものを特定報知の態様としてもよい。

【００５８】

なお、特定報知は通常遊技状態において実行されるものであり、始動領域９０４（本実施形態では第二始動領域９０４ｂ）に対し比較的容易に遊技球が進入する状態である特定遊技状態（高ベース（時短）状態）中には特定報知は実行されない。次々に当否判定情報が取得される特定遊技状態においては、このような報知を行う必要がないといえる。

【００５９】

特定報知を行う契機となる条件（特定条件）は、種々の観点から設定とすることができる。例えば、以下のような条件が考えられる。

【００６０】

・第一特定条件

保満状態（図１３（ａ）参照）にて、第一始動領域９０４ａに遊技球が進入したことが検出されたこと（いわゆる「オーバー入賞」が発生したこと）（図１３（ｂ）参照）を契機として特定報知（図１３（ｃ）参照）を行う。上記の通り、保満状態にあるときに遊技球が第一始動領域９０４ａに進入したとしても、それを契機とした当否判定は実行されない。したがって、このような事象が発生したことを契機として特定報知が行われるようにすることが考えられる。

【００６１】
保満状態となってから二以上の所定数の遊技球が進入したことが検出されたことを契機として特定報知を行うようにしてもよい。つまり、保満状態となってから一つの遊技球の進入が検出されることを契機として特定条件成立とみなすのではなく、二以上の所定数の遊技球の進入が検出されることを契機として特定条件成立とみなしてもよい。保満状態となったときに遊技球の発射を停止しようとする意志が遊技者にあったとしても、保満状態となってから一つの遊技球が第一始動領域９０４ａに進入することは比較的多く発生する。このような状況で特定報知を行うことは好ましくないと考えるのであれば、二以上の所定数の遊技球の進入が検出されることを契機として特定条件成立とみなす設定とするとよい。

【００６２】
・第二特定条件
保満状態（図１４（ａ）参照）となってから、継続的な遊技（遊技球の発射）が所定時間行われたこと（図１４（ｂ）参照）が検出されたことを契機として特定報知（図１４（ｃ）参照）を行う。継続的な遊技が行われているかどうかの判断手法は種々考えられる。一例としては、発射装置９０８の操作の有無を挙げることができる（図１４（ｂ）参照）。つまり、保満状態となってから、発射装置９０８の操作が継続して所定時間以上行われていたと判断されたことを契機として特定報知を行う。発射装置９０８が操作されているか否かは、発射装置９０８（発射ハンドル）に設けられたタッチセンサ（図示せず）により検出することができる。

【００６３】
別例としては、遊技球が所定の領域（遊技球を検出することが可能なセンサが設けられた領域）を通過することが断続的に発生しているか否かにより、継続的な遊技が行われているか否かを判断することが考えられる。例えば、ガイドレール９０３内の所定の領域の遊技球の通過が断続的に発生していることが所定時間継続したことを契機として特定報知を行う。

【００６４】
特定報知は、保満状態となっているにも拘わらず遊技球が継続的に発射されていることを報知するものであるところ、このような報知を不要であると考える遊技者が存在することが考えられる。また、特定報知がなされることが煩わしいと感じる遊技者が存在することが考えられる。したがって、特定報知が行われるモード（実行モード）と特定報知が行われないモード（非実行モード）を用意しておき、遊技者が好みのモードを選択することができるようにしてもよい。当該モード選択は、いわゆるカスタマイズ機能の一種として搭載されていればよい。すなわち、種々の設定を遊技者が任意に設定することが可能なカスタマイズ機能が搭載された遊技機が公知であるところ、当該カスタマイズ機能によって選択可能な設定として、特定報知の実行の有無を搭載する（図１５参照）。

【００６５】
なお、初期状態（電源オン時）には、実行モードが設定された構成とすることが好ましい。初期状態において実行モードが設定され、実際に特定報知が発生しうる状況としなければ、特定報知という機能が搭載されていることを遊技者が知らないままとなってしまうおそれがあるからである。

【００６６】
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。

【００６７】
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。

【００６８】
・手段１－１
所定条件の成立を契機として取得される当否判定情報に基づき当否判定を行う当否判定手段と、未だ当否判定結果の報知が完了していない当否判定結果に対応する当否判定情報

の存在を示す保留図柄を表示する表示装置と、前記表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態とされる特定演出を実行する演出実行手段と、複数の態様で発光することが可能な発光部と、前記保留図柄が特定態様となるとともに前記発光部が当該特定態様に対応する相関態様で発光している状態から、前記特定演出が発生して前記保留図柄が表示されていない状態に移行した場合であっても、前記発光部が前記相関態様で発光した状態が維持される発光維持制御を実行することが可能な発光制御手段と、を備えることを特徴とする。

上記遊技機によれば、特定演出が発生して保留図柄が表示されていない状態となったときであっても、発光部が相関態様で発光した状態が維持されるから、特定演出に移行する前の保留図柄の態様を見逃した遊技者であっても、現在の状況を容易に把握することが可能となる。

【００６９】

・手段１－２

前記発光維持制御は、前記保留図柄のうち、当否判定結果を報知する演出は開始されているものの、未だ当否判定結果の報知が完了していないものに対応する変動中保留図柄が前記特定態様となったときに実行されることを特徴とする手段１－１に記載の遊技機。

特定演出は、変動中保留図柄に対応する当否判定結果を報知する演出の一部として実行されるものであるから、発光維持制御の対象となる発光部の発光は、変動中保留図柄の態様に対応したものであることが好ましい。

【００７０】

・手段１－３

前記発光維持制御は、前記保留図柄のうち、未だ当否判定結果を報知する演出が開始されていないものに対応する変動前保留図柄が前記特定態様となっても実行されない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。

変動前保留図柄に対して発光維持制御が実行されてしまうと、遊技者は変動中保留図柄の態様が発光部の発光態様に応じたものになっていると勘違いしてしまうおそれがあるから、変動前保留図柄が特定態様となっても発光維持制御が実行されないようにすることが好ましい。

【００７１】

・手段１－４

前記特定演出は、その結末により当否判定結果が示される演出の少なくとも一部を構成するものであることを特徴とする手段１－１から手段１－３のいずれかに記載の遊技機。

このような特定演出は遊技者が注目する演出であるといえるから、当該演出を構成する映像等が見えにくくなるのを抑制するため、当該特定演出中は保留図柄が表示されないようにすることが好ましい。

【００７２】

・手段１－５

前記保留図柄が前記特定態様にあるときには、前記保留図柄が通常態様にあるときよりも、対応する当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高くなるように設定されていることを特徴とする手段１－１から手段１－４のいずれかに記載の遊技機。

保留図柄が特定態様にあることは通常態様にあるときに比して遊技者にとって喜ばしい状況であるといえるから、発光維持制御により、特定演出の発生時にもその状況が把握できるようにすることが好ましい。

【００７３】

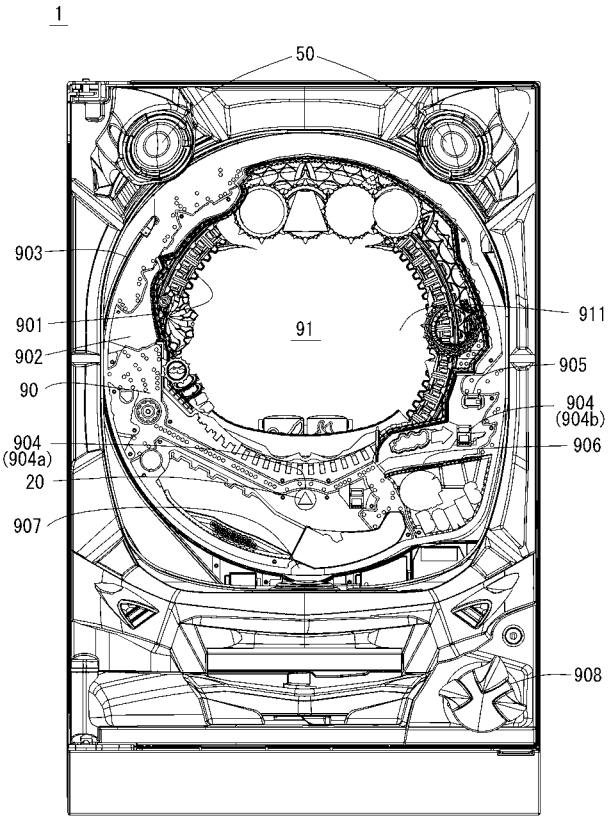
・手段２－１

所定条件成立時に取得される当否判定情報を用いて当否判定を行う当否判定手段と、未だ対応する当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報を保留情報として記憶する記憶手段と、前記保留情報の存在を保留図柄として表示する表示手段と、前記保留図柄の態様を事前態様から事後態様に変化させる保留変化演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記保留変化演出は、前記事前態様の保留図柄の少なくとも一部が見えない状態とす

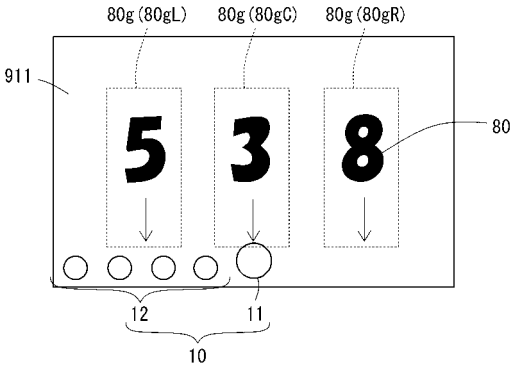
る第一段階と、前記第一段階と同時または前記第一段階の後、所定の演出要素が出力される第二段階と、前記第三段階の後、前記第二段階にて出力された前記演出要素に応じた前記事後態様の保留図柄が現れる第三段階と、を含むことを特徴とする遊技機。
上記遊技機によれば、保留図柄の態様が変化する演出を面白みのあるものとすることが可能である。
【００７４】
・手段２－２
前記第一段階は、前記事前態様の保留図柄の少なくとも一部を覆うような被覆画像が表示されるものであり、前記第三段階は、前記被覆画像が消去されることで、前記事後態様の保留図柄が現れるものであることを特徴とする手段２－１に記載の遊技機。
このように、被覆画像が表示されることで保留図柄の少なくとも一部が見えない状態となるようにすることで、演出が分かりやすいものとなる。
【００７５】
・手段２－３
複数の発光態様で発光することが可能な発光部を備え、前記複数の発光態様のそれぞれに対応づけられた前記保留図柄の態様が設定されており、前記保留変化演出は、前記事後態様の保留図柄の態様が、前記第二段階における前記発光部の発光態様に応じた態様となるものであることを特徴とする手段２－１または手段２－２に記載の遊技機。
このように、発光部の発光態様により事後態様が示唆されるようにすることで、演出が分かりやすいものとなる。
【００７６】
・手段３－１
当否判定に用いられる当否判定情報を、所定数を限度として記憶する記憶手段と、前記記憶手段に前記所定数の当否判定情報が記憶された状態にて、遊技者による遊技が継続していることによって成立しうる特定条件が成立したことを契機として特定報知を行うことが可能な報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
上記遊技機によれば、いわゆる保留が満タンの状態で遊技者が遊技を継続してしまうことが防止される。
【００７７】
・手段３－２
遊技球が進入することが前記当否判定情報の取得の契機となる始動領域を備え、前記特定条件として、前記始動領域への遊技球の進入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。
・手段３－３
遊技球を発射させるときに操作される発射装置を備え、前記特定条件として、前記記憶手段に前記所定数の当否判定情報が記憶された状態となってから、前記発射装置が所定期間継続して操作されていること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。
保留が満タンの状態で継続的な遊技が行われているかどうかの判断は、例えば、上記のような条件が成立するかどうかで判断するとよい。
【００７８】
・手段３－４
前記報知手段による前記特定報知がなされる状態と、前記特定報知がなされない状態とを、遊技者が任意に切り替えることが可能であ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。
特定報知が実行されることを煩わしいと感じる遊技者もいるであろうから、特定報知がなされる状態とするか否かを切り替える機能を備えているとよい。
【符号の説明】
【００７９】
１　遊技機

１０　保留図柄
１１　変動中保留図柄
１２　変動前保留図柄
１０ｎ　通常態様
１０ｓ　特定態様
１０１ｓ　第一特定態様
１０２ｓ　第二特定態様
１０３ｓ　第三特定態様
２０　発光部
２１　第一発光態様
２２　第二発光態様
２３　第三発光態様
４０　被覆画像
５０　スピーカ
８０　識別図柄
９０４　始動領域
９０４ａ　第一始動領域
９０４ｂ　第二始動領域
９０８　発射装置
９１　表示装置
９１１　表示領域

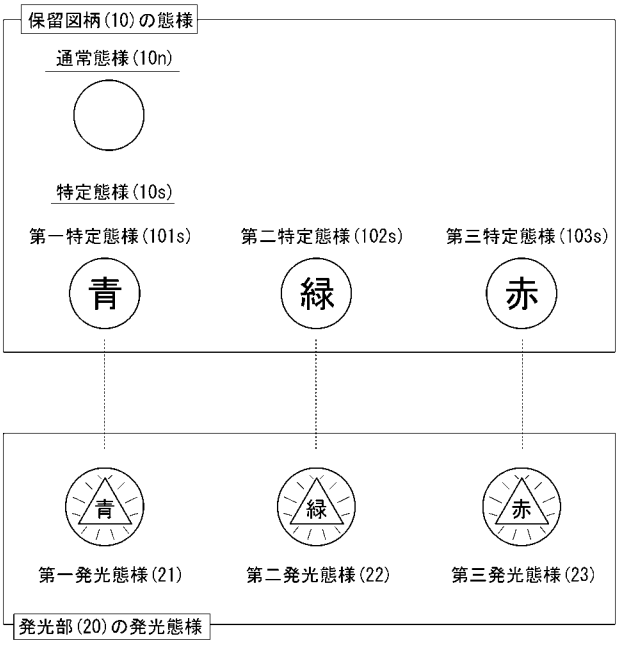
【図１】



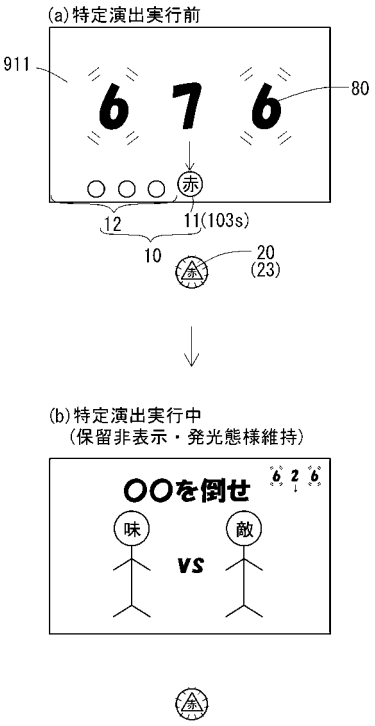
【図２】



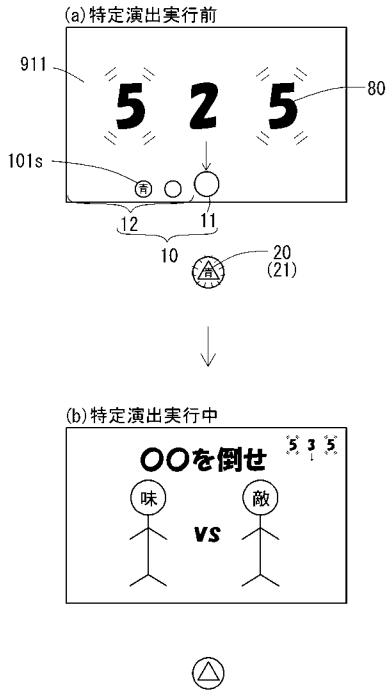
【図３】


保留図柄(10)の態様
通常態様(10n)
特定態様(10s)
第一特定態様(101s)
第二特定態様(102s)
第三特定態様(103s)
青
緑
赤
第一発光態様(21)
第二発光態様(22)
第三発光態様(23)
発光部(20)の発光態様

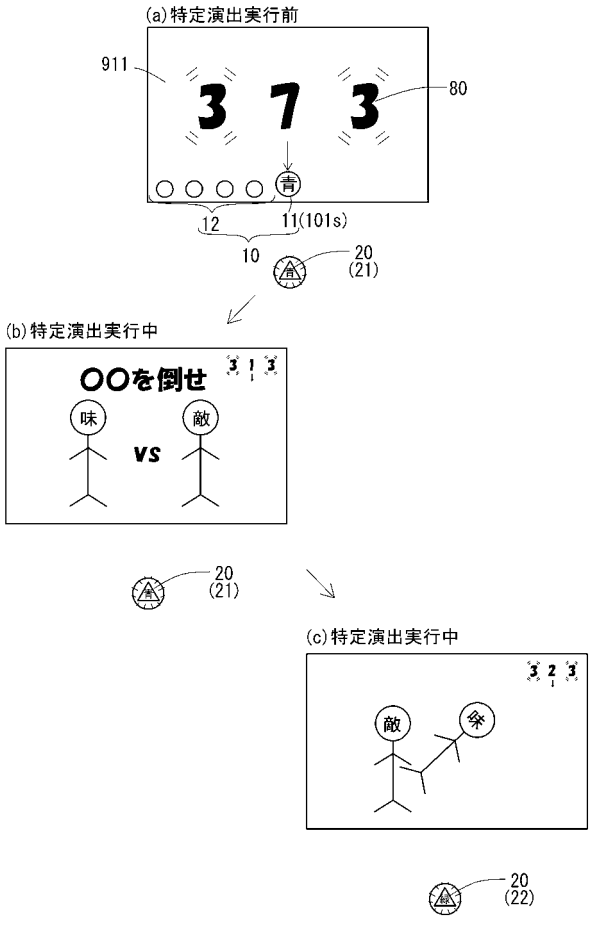
【図４】


(a)特定演出実行前
911
6 7 6
80
赤
12
11(103s)
10
20
(23)
(b)特定演出実行中
(保留非表示・発光態様維持)
〇〇を倒せ
味
敵
vs

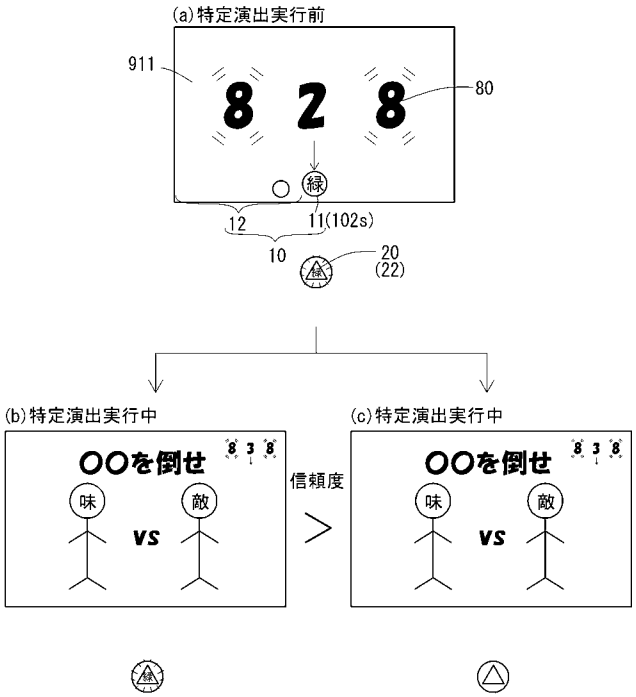
【図５】


(a)特定演出実行前
911
5 2 5
80
101s
12
11
10
20
(21)
(b)特定演出実行中
〇〇を倒せ
味
敵
vs

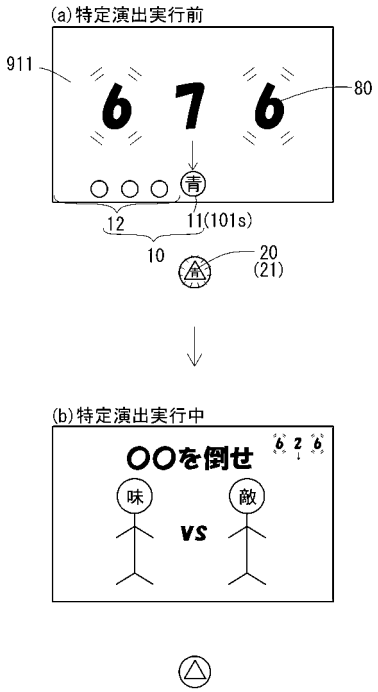
【図６】


(a)特定演出実行前
911
3 7 3
80
12
11(101s)
10
20
(21)
(b)特定演出実行中
〇〇を倒せ
味
敵
vs
20
(21)
(c)特定演出実行中
敵
20
(22)

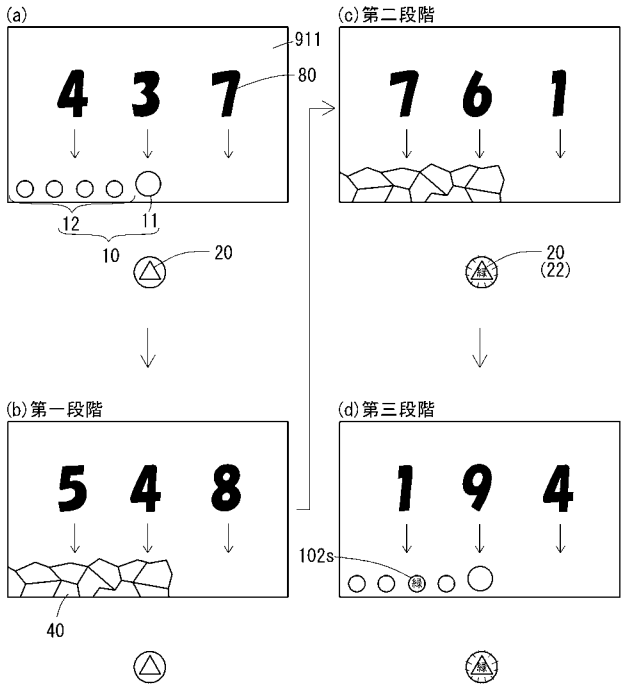
【図７】


(a)特定演出実行前
911
8 2 8
80
緑
12
11(102s)
10
20
(22)
(b)特定演出実行中
〇〇を倒せ
味
敵
vs
信頼度
>
(c)特定演出実行中
〇〇を倒せ
味
敵
vs

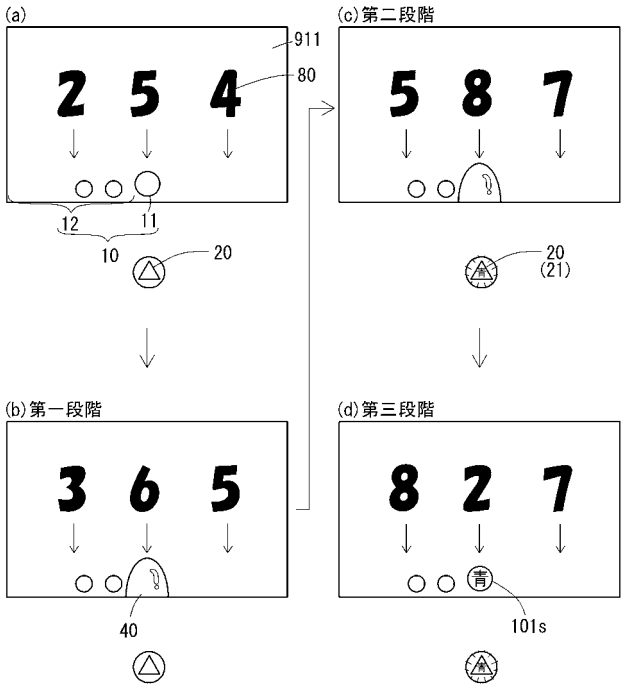
【図８】


(a)特定演出実行前
911
6 7 6
80
青
12
11(101s)
10
20
(21)
(b)特定演出実行中
〇〇を倒せ
味
敵
vs

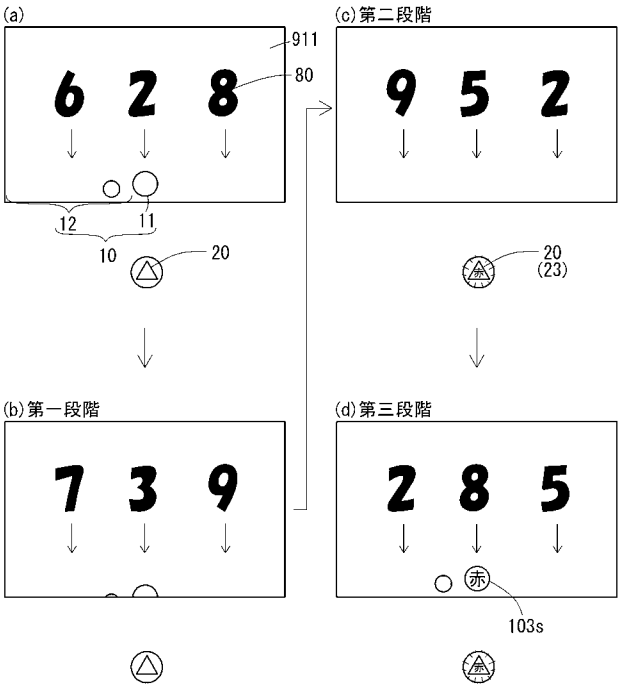
【図９】


(a)
911
4 3 7
80
12
11
10
20
(b)第一段階
5 4 8
40
(c)第二段階
7 6 1
20
(22)
(d)第三段階
1 9 4
102s

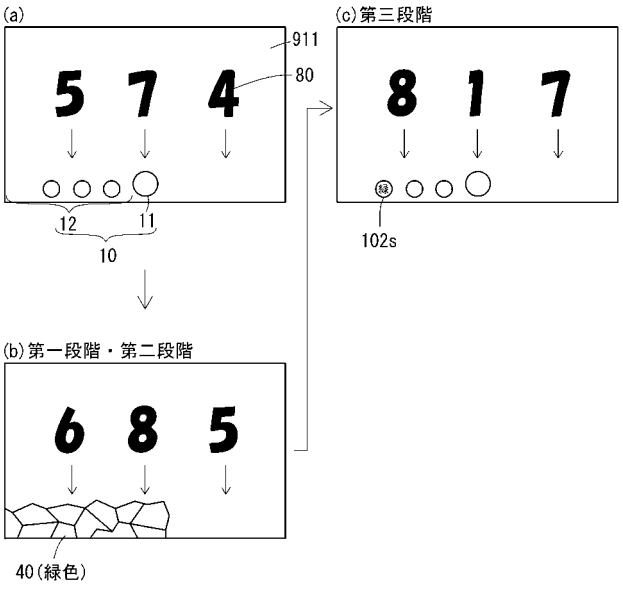
【図１０】


(a)
911
2 5 4
80
12
11
10
20
(b)第一段階
3 6 5
40
(c)第二段階
5 8 7
20
(21)
(d)第三段階
8 2 7
101s

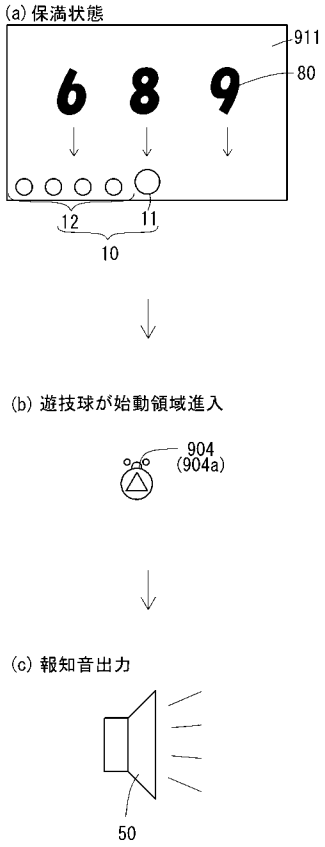
【図１１】



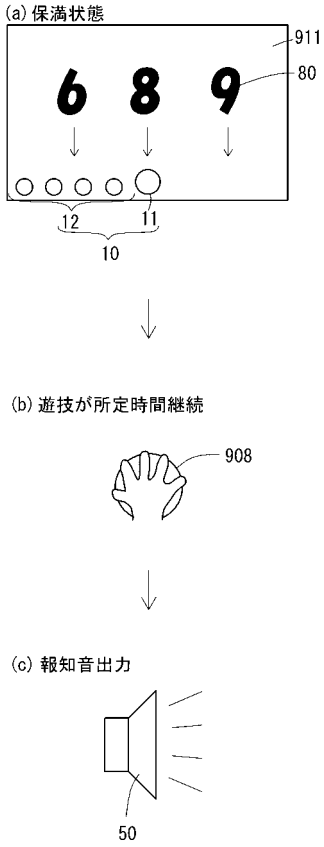
【図１２】



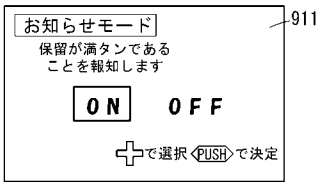
【図１３】



【図１４】



【図１５】



フロントページの続き

(72)発明者　中山　覚
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

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA02　CA12　EA03　GA04