

(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2020-36847

(P2020-36847A)

(43) 公開日 令和2年3月12日(2020.3.12)

(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 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2018-166607 (P2018-166607)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年9月6日(2018.9.6)		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

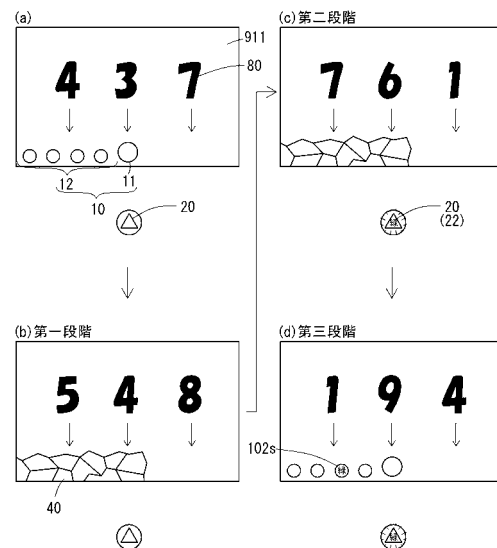
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】面白みのある保留変化演出を実行することが可能な遊技機の提供。

【解決手段】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10として表示する表示手段91と、前記保留図柄10の態様を事前態様から事後態様に变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10を含む一または複数の保留図柄の全てを見えない状態とする第一段階と、前記第一段階と同時に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10が現れる第三段階と、を含むことを特徴とする遊技機1とする。

【選択図】図9



【特許請求の範囲】**【請求項 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变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を含む一または複数の保留図柄の全てを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。

【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】**

いわゆる「保留」の態様を变化させることで、当否判定結果が当たりとなる期待が高まったことを示す保留変化演出が公知である（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2018-89496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、面白みのある保留変化演出を実行することが可能な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、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变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を含む一または複数の保留図柄の全てを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。

【発明の効果】**【0006】**

本発明にかかる遊技機によれば、面白みのある保留変化演出を実行することが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

10

20

30

40

50

【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。

10

【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】

20

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变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变化する。

30

【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】

40

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

50

、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。

10

【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）。

20

【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せられた図柄を識別図柄 80 として設定することができる。

30

【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

40

50

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 のうちのいずれかが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 10 s 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 10 s 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のが考えられる。

【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。端的に言えば、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 10 s 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。

【 0 0 3 0 】

また、特定演出が実行されていないときには、発光部 2 0 の発光態様を変動前保留図柄 1 2 の特定態様 1 0 s 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 1 0 は表示領域 9 1 1 に表示されるのであり、特定態様 1 0 s となっている保留図柄 1 0 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 1 2 の特定態様 1 0 s に応じた発光態様で発光部 2 0 を発光させ、変動前保留図柄 1 2 が特定態様 1 0 s となったことを強調することが考えられる。ただし、あくまで変動中保留図柄 1 1 が特定態様 1 0 s となった場合に限り、それに応じた発光態様で発光部 2 0 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。

10

【 0 0 3 1 】

○第二具体例

特定演出が実行され、保留図柄 1 0 が表示されない状態において、発光部 2 0 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 1 1 は第一特定態様 1 0 1 s であったため、特定演出の開始時点においては発光部 2 0 の発光態様は第一発光態様 2 1 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 2 0 の発光態様が第一発光態様 2 1 から第二発光態様 2 2 や第三発光態様 2 3 に変化する（図 6（c）参照）ことがある設定とする。

【 0 0 3 2 】

特定演出中は、変動中保留図柄 1 1 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 2 0 の発光態様の变化は、変動中保留図柄 1 1 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 2 1 から第二発光態様 2 2 に変化した場合（図 6（b）（c）参照）には、変動中保留図柄 1 1 の態様が第一特定態様 1 0 1 s から第二特定態様 1 0 2 s 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 1 0 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 2 0 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。

20

【 0 0 3 3 】

○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 1 0 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 2 0 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。

30

【 0 0 3 4 】

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 2 0 の発光態様が維持されるということは、保留図柄 1 0 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。

40

【 0 0 3 5 】

○第四具体例

特定演出発生前の保留図柄 1 0 の態様が、複数種の特定態様 1 0 s 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 1 0 3 s であると

50

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の態様の变化は、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よって依存する。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の態様に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の態様の变化は、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

10

20

30

40

50

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 20 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 の事後態様を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

10

20

30

40

50

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となるため、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 が演出発生の際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 の事後態様を示唆されるものとするのが考えられる。「青」「緑」「赤」といった文言を含む音声出力されることで保留図柄 10 の事後態様を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 の事後態様を示唆されるものとするのが考えられる。「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せら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のが考えられる。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）。

10

【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。

20

30

【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いうことで、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。

40

【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

50

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。

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

・ 第一特定条件

保満状態（図 1 3（a）参照）にて、第一始動領域 9 0 4 a 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 1 3（b）参照）を契機として特定報知（図 1 3（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 9 0 4 a 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。

10

【 0 0 6 1 】

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 9 0 4 a 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。

20

【 0 0 6 2 】

・ 第二特定条件

保満状態（図 1 4（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 1 4（b）参照）が検出されたことを契機として特定報知（図 1 4（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 9 0 8 の操作の有無を挙げることができる（図 1 4（b）参照）。つまり、保満状態となってから、発射装置 9 0 8 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 9 0 8 が操作されているか否かは、発射装置 9 0 8（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。

30

【 0 0 6 3 】

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 9 0 3 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。

【 0 0 6 4 】

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す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 1 5 参照）。

40

【 0 0 6 5 】

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 3 】

・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变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、保留図柄の態様が变化する演出を面白みのあるものとするのが可能である。

【 0 0 7 4 】

・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。

【 0 0 7 5 】

・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。

【 0 0 7 6 】

・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。

【 0 0 7 7 】

・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

10

20

30

40

50

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。

10

【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

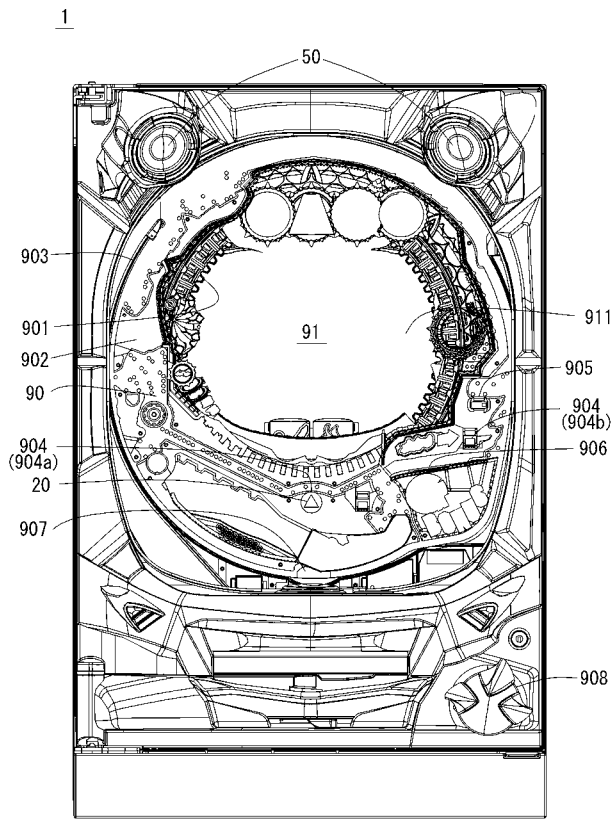
91 表示装置

911 表示領域

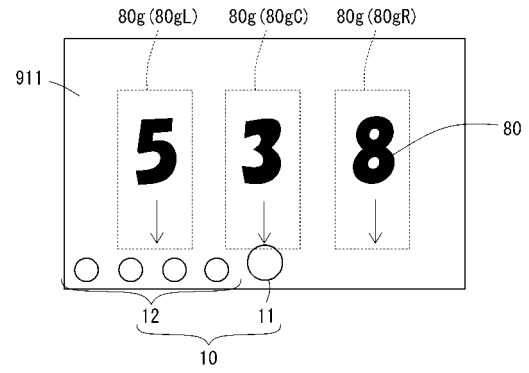
20

30

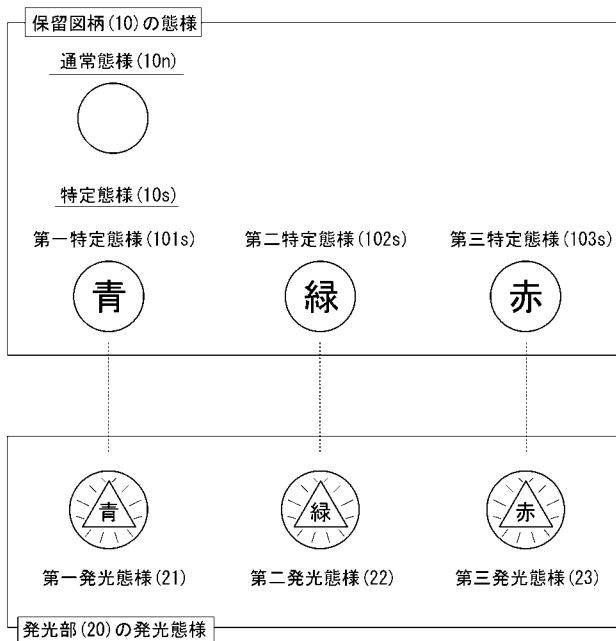
【図 1】



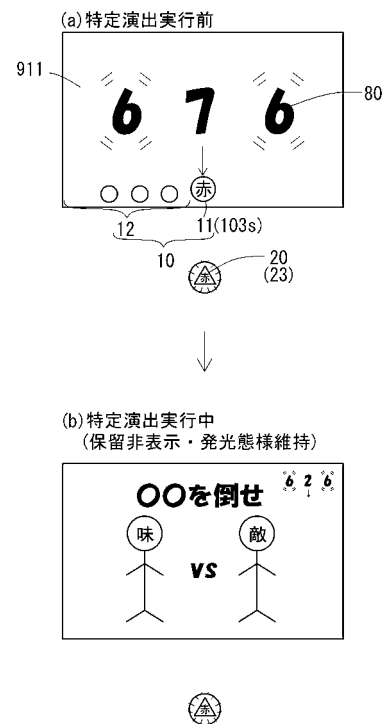
【図 2】



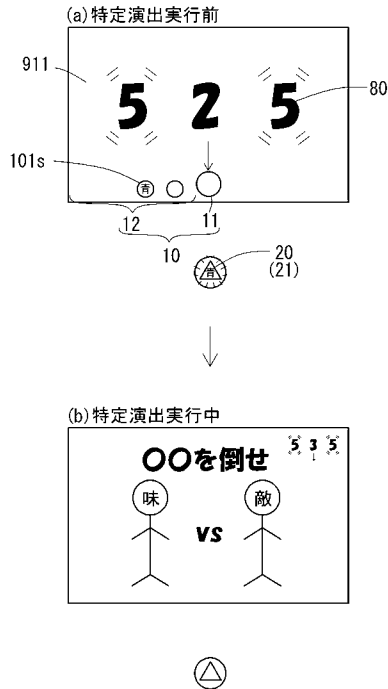
【図 3】



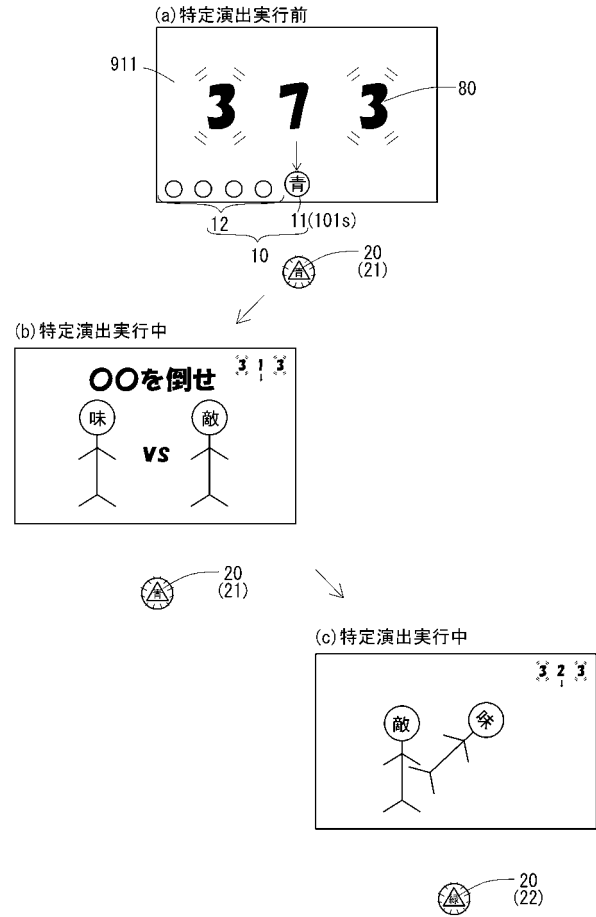
【図 4】



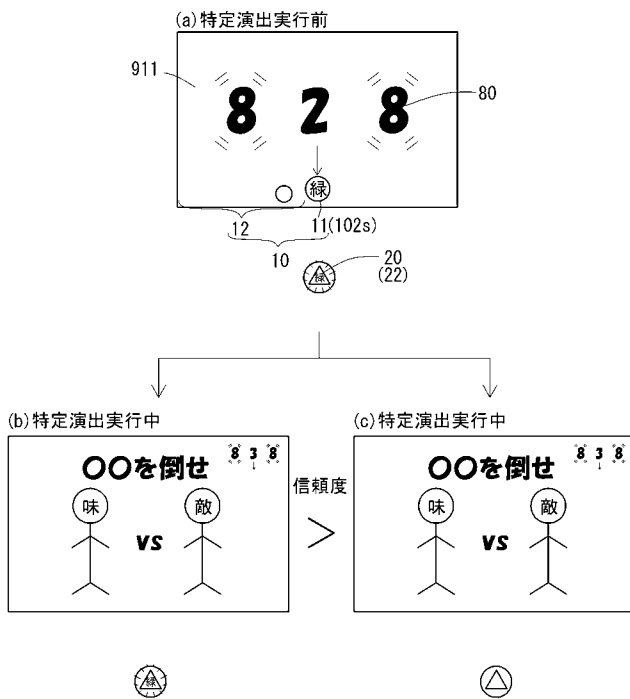
【図 5】



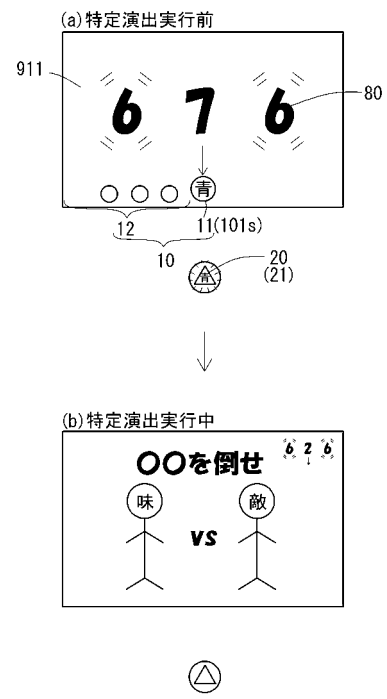
【図 6】



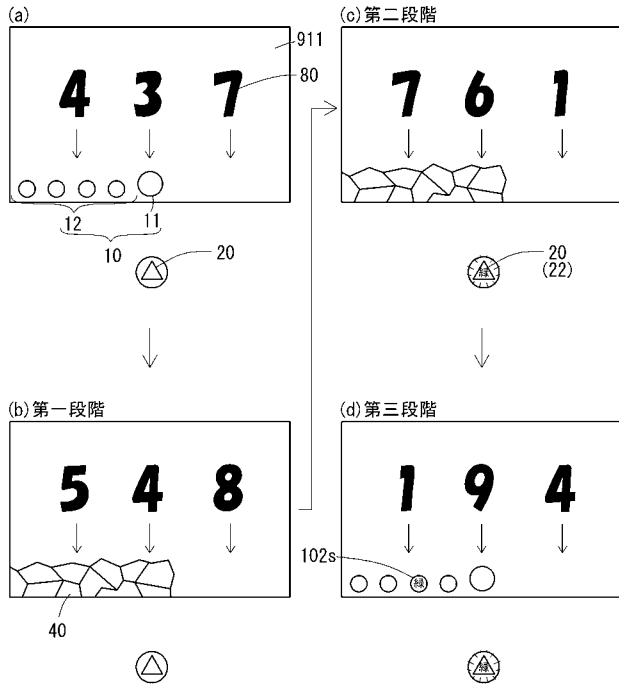
【図 7】



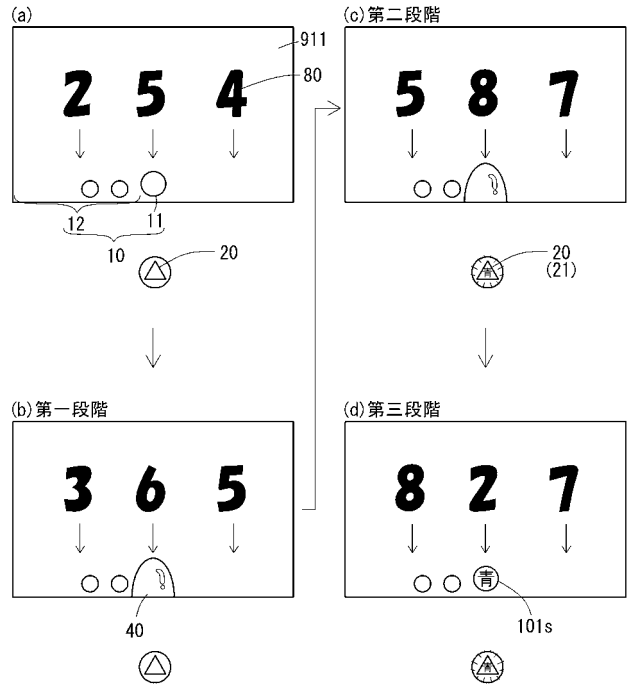
【図 8】



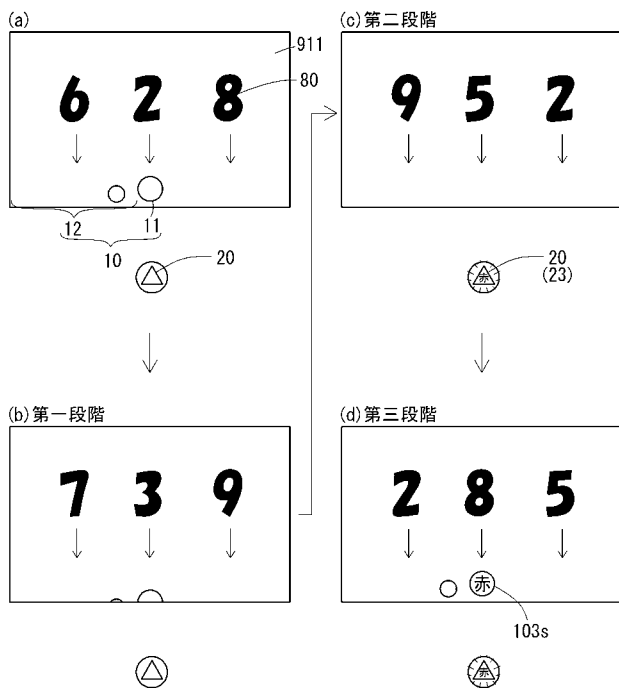
【図 9】



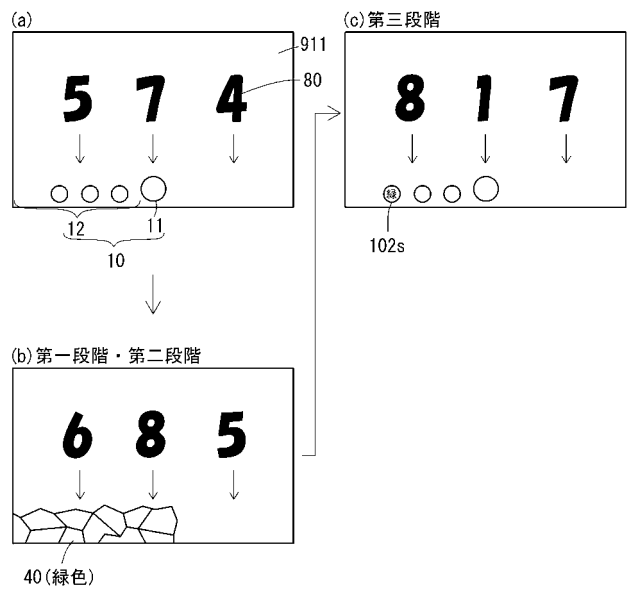
【図 10】



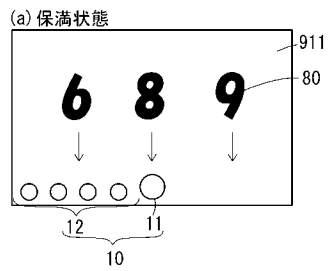
【図 11】



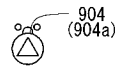
【図 12】



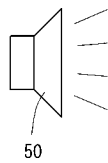
【図 13】



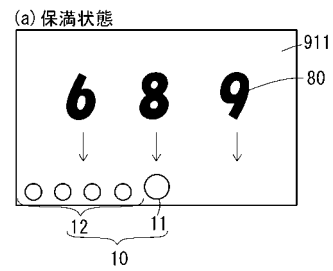
(b) 遊技球が始動領域進入



(c) 報知音出力



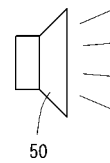
【図 14】



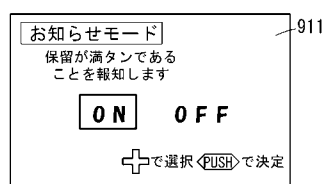
(b) 遊技が所定時間継続



(c) 報知音出力



【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) 2C088 AA42 BC15
2C333 AA11 CA26 CA49 CA60 CA76 CA77 EA04 EA10 GA05