

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成26年2月27日(2014.2.27)

【公開番号】特開2013-166078(P2013-166078A)

【公開日】平成25年8月29日(2013.8.29)

【年通号数】公開・登録公報2013-046

【出願番号】特願2013-120871(P2013-120871)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月14日(2014.1.14)

【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】

第1実行条件の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第1変動表示部と、第2実行条件の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第2変動表示部とを備え、前記第1変動表示部または前記第2変動表示部に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記第1実行条件または前記第2実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための数値データを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された前記数値データを保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶情報に基づいて実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かを当該変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記第1変動表示部または前記第2変動表示部において変動表示を実行する変動表示実行手段と、

前記第1実行条件の成立に基づく変動表示よりも前記第2実行条件の成立に基づく変動表示を優先して実行させる変動表示優先手段と、

前記特定遊技状態に制御する旨の前記保留記憶情報が記憶されたことに基づいて、当該保留記憶情報に基づく変動表示が開始される以前から、表示結果が前記特定表示結果となることを複数回の変動表示に亘って連続して予告する連続予告演出を行なう連続予告演出実行手段と、

前記第1変動表示部または前記第2変動表示部において実行中の変動表示について、当該変動表示に関する前記事前決定手段の決定結果に基づき、表示結果が前記特定表示結果となることを予告する変動予告演出を行なう変動予告演出実行手段とを備え、

前記変動予告演出実行手段は、前記第1実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報と前記第2実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報とが記憶され、かつ前記第2実行条件の成立に基づく変動表示が優先して実行されるときに、当該第2実行条件の成立に基づく変動表示について、前記第1実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報に対して前記連続予告演出が行なわれているときと、当該連続予告演出が行なわれていないときとで、異なる割合で前記変動予告演出を行なうことの特徴とする、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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、第1実行条件の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第1変動表示部と、第2実行条件の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第2変動表示部とを備え、第1変動表示部または第2変動表示部に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果となつたときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかし、前述の特許文献1のような連続演出（以下、連続予告演出という）を行なうときには、大当りとならない変動表示部の変動表示中に連続予告演出が行なわれるので、その連続予告演出を遊技者が判別しにくいという問題があった。

【手続補正4】

【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】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、2つの変動表示部を用いて変動表示を行なうときの連続予告演出について、遊技者が認識しやすい遊技機を提供することである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 第1実行条件（第1始動入賞）の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第1変動表示部（第1特別図柄表示器8a）と、第2実行条件（第2始動入賞）の成立に基づいて変動表示を実行して表示結果を導出表示する第2変動表示部（第2特別図柄表示器9a）とを備え、前記第1変動表示部または前記第2変動表示部に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り表示結果）となつたときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であつて、

前記第1実行条件または前記第2実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための数値データ（ランダムRの数値データ）を抽出する抽出手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図20のS213、図21のS223）と、

前記抽出手段により抽出された前記数値データを保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、

前記保留記憶情報に基づいて実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かを当該変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図25のS59、図23のS341～S343）と

、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記第1変動表示部または前記第2変動表示部において変動表示を実行する変動表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図25のS53により特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定して実行するときの図19のS300～S304等、図25のS54により特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定して実行するときの図19のS300～S304等）と、

前記第1実行条件の成立に基づく変動表示よりも前記第2実行条件の成立に基づく変動表示を優先して実行させる変動表示優先手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図25のS52、S54）と、

前記特定遊技状態に制御する旨の前記保留記憶情報が記憶されたことに基づいて、当該保留記憶情報に基づく変動表示が開始される以前から、表示結果が前記特定表示結果となることを複数回の変動表示に亘って連続して予告する連続予告演出（連続予告を行なう先読み予告）を行なう連続予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図41のS666、図43のS518、図46のS683、S684、図56のS845、S846、図57のS8435）と、

前記第1変動表示部または前記第2変動表示部において実行中の変動表示について、当該変動表示に関する前記事前決定手段の決定結果に基づき、表示結果が前記特定表示結果となることを予告する変動予告演出（今回予告）を行なう変動予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図50のS733、S734、図56のS845）とを備え、

前記変動予告演出実行手段は、前記第1実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報と前記第2実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報とが記憶され、かつ前記第2実行条件の成立に基づく変動表示が優先して実行されるときに、当該第2実行条件の成立に基づく変動表示について、前記第1実行条件の成立に基づく前記保留記憶情報に対して前記連続予告演出が行なわれているときと、当該連続予告演出が行なわれていないときとで、異なる割合で前記変動予告演出を行なう。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

このような構成によれば、連続予告演出が実行されていることを遊技者が認識しやすくなるようにすることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【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11】
【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12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0014
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0015
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正14】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0016
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正15】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0017
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正16】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0018
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正17】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0019
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正18】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0020
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正19】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0021
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左，右の図柄表示エリア9L，9Rで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリア9Cで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときの左，右の図柄表示エリア9L，9Rで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0269

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0269】

大当たり遊技状態中であるときには、保留記憶データを先読みしないようにするために、入賞時演出処理を実行せず、先読み判定結果を特定しない第1始動入賞指定コマンドを送信し(S220)、S218に進む。このように、大当たり遊技状態中であるときと、大当たり遊技状態終了後の時短状態であるときとには、第1始動入賞について、先読み判定が行なわれない。大当たり遊技状態の終了後の所定期間中において時短状態に制御されているときに、第1保留記憶数バッファに対する先読み判定が禁止されるので、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。具体的に、時短状態に制御されているときには、第2始動入賞による保留記憶データが第1始動入賞による保留記憶データよりも優先的に処理されるので、たとえば第1始動入賞に基づく大当たりがストックされたまま第2始動入賞に基づく大当たりが実行されると、大当たりがストックされた状態で大当たり遊技が進行するような演出が行なわれることとなるので、過度に遊技者の射幸心を刺激してしまうおそれがあるからである。さらに、このような先読み判定の禁止が行なわれるときが、時短状態に制御されているときであるので、遊技の興奮の低下を招くことなく、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。また、大当たり遊技状態中において第1保留記憶数バッファに対する先読み判定が禁止されるので、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。さらに、このような先読み判定の禁止が行なわれるときが、大当たり遊技状態に制御されているときであるので、遊技の興奮の低下を招くことなく、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0414

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0414】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当たりにすることに決定されていると判定したときには、小当たり図柄決定用テーブルを用いて、小当たり大当たり図柄の組合せ（たとえば、左、中、右が「1, 2, 3」というようなチャンス目の組合せ）を選択決定する。小当たり図柄決定用テーブルは、複数種類の小当たり図柄の組合せのそれぞれに、S R 1 - 1 のそれぞれの数値データが対応付けられている。小当たり図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、小当たり図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、小当たり図柄の組合せを構成する左、中、右の演出図柄の停止図柄の組合せとして決定する。なお、小当たり図柄決定用テーブルにおける複数種類のチャンス目は、すべてが突確図柄決定用テーブルにおけるチャンス目と同じものであってもよく、一部が突確図柄決定用テーブルにおけるチャンス目と同じものであってもよい。また、小当たり図柄決定用テーブルにおける複数種類のチャンス目は、すべてが突確図柄決定用テーブルにおけるチャンス目と異なるが類似していて見分けがつきにくいものであってもよい。前述したように、小当たりとなるときには、突確大当たりとなるときと同様に、一旦リーチ図柄の組合せが表示された後、図柄の差替えが行なわれる場合がある。そのときのリーチ図柄は、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、通常大当たり図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、リーチ図柄を構成する左、右の演出図柄の組合せとして決定する。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 7 0】

S 7 3 1 で第 1 先読み予告実行中フラグがセットされていないと判定されたときには、前述の第 2 先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S 7 3 2）。S 7 3 2 で第 2 先読み予告実行中フラグがセットされていないと判定されたときには、図 5 1 に示す第 2 予告種別決定用テーブルを用いて、今回予告の予告演出の種別（予告なし、群予告、バトル予告のうちのいずれかの種別）を決定し（S 7 3 3）、S 7 3 4 に進む。S 7 3 3 の処理においては、第 2 予告種別決定用の乱数 S R 7 の値を抽出し、第 2 予告種別決定用テーブルを用いて、乱数 S R 7 の値に応じて今回予告の予告演出の種別を決定する。このように、S 7 3 3 では、今回予告の予告演出の種別を選択するときに、今回予告を実行しない（予告なし）選択が行なわれる場合もある。

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 5 5】

（10） また、図 2 0 の S 2 1 5, S 2 2 0 等に示すように、大当たり遊技状態中であるときには、保留記憶データを先読みしないようにするために、先読み判定を行なう入賞時演出処理を実行せず、先読み判定結果を特定しない第 1 始動入賞指定コマンドを送信する。このように、大当たり遊技状態中であるときには、第 1 始動入賞について、先読み判定が行なわれない。大当たり遊技状態中に、第 1 保留記憶数バッファに対する先読み判定が禁止されるので、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。さらに、このような先読み判定の禁止が行なわれるときが、大当たり遊技状態に制御されているときであるので、遊技の興趣の低下を招くことなく、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 5 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0556】

(11) また、図20のS214, S220等に示すように、大当たり遊技状態終了後の時短状態であるときには、保留記憶データを先読みしないようにするために、先読み判定を行なう入賞時演出処理を実行せず、先読み判定結果を特定しない第1始動入賞指定コマンドを送信する。このように、大当たり遊技状態終了後の時短状態であるときには、第1始動入賞について、先読み判定が行なわれない。大当たり遊技状態の終了後の所定期間中において時短状態に制御されているときに、第1保留記憶数バッファに対する先読み判定が禁止されるので、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。さらに、このような先読み判定の禁止が行なわれるときが、時短状態に制御されているときであるので、遊技の興趣の低下を招くことなく、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0557

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0557】

(12) また、図20のS214, S215, S220等に示すように、大当たり遊技状態中、および、大当たり遊技状態終了後の時短状態であるときには、保留記憶データを先読みしないようにするために、先読み判定を行なう入賞時演出処理を実行せず、先読み判定結果を特定しない第1始動入賞指定コマンドを送信する。このように、大当たり遊技状態中、および、大当たり遊技状態終了後の時短状態であるときには、第1始動入賞について、先読み判定が行なわれない。大当たり遊技状態中、および、大当たり遊技状態の終了後の所定期間中において時短状態に制御されているときに、第1保留記憶数バッファに対する先読み判定が禁止されるので、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。さらに、このような先読み判定の禁止が行なわれるときが、大当たり遊技状態に制御されているとき、および、時短状態に制御されているときであるので、遊技の興趣の低下を招くことなく、遊技者の射幸心を過度に刺激しないようにすることができる。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0571

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0571】

(13) 前述した実施の形態では、識別情報としての図柄を変動表示する表示装置として、特別図柄の表示装置、飾り図柄の表示装置、および、演出図柄の表示装置の3種類の表示装置を設けた例を示した。しかし、これに限らず、識別情報としての図柄を変動表示する表示装置として、前述した演出図柄を表示する演出表示装置9のような画像を表示する1つの表示装置のみを設け、その表示装置により、前述したような特別図柄、飾り図柄、および、演出図柄を1種類の図柄に統一して、当該図柄の変動表示および各種の演出画像の表示を行なうようにしてもよい。

(14) 前記予告演出制限手段は、前記第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいた前記連続予告演出が行なわれるときにおいて、前記第2保留記憶手段に前記保留記憶情報が記憶され、前記変動表示優先手段により前記第1開始条件よりも前記第2開始条件を優先して成立させられることに基づいて、当該第2保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第2識別情報の変動表示が、当該第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいた第1識別情報の変動表示よりも優先して実行されるときに、当該第2識別情報の変動表示について、当該連続予告演出を行なうことを禁止する（図46において、S687で第1先

読み予告実行中フラグがセットされており、かつ、S 6 8 9で開始される変動表示が第2特別図柄であると判断されたときに第1予告設定処理を終了することにより第2特別図柄の変動表示中における連続予告演出の実行を禁止する)。

このような構成によれば、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた連続予告演出が行なわれるときにおいて、当該第2保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第2識別情報の変動表示が、当該第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第1識別情報の変動表示よりも優先して実行されるときに、当該第2識別情報の変動表示について、当該連続予告演出を行なうことが禁止される。これにより、このような状態で第2識別情報の変動表示が実行されるときに、何らの予告演出も行なわれなくなるので、連続予告演出の対象が第2識別情報の変動表示ではないことが演出により明白に示されるため、連続予告演出の対象となる識別情報の変動表示を遊技者が認識しやすくなるようにすることができる。

(15) 前記予告演出制限手段は、前記第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいた前記連続予告演出が行なわれるときにおいて、少なくとも、前記第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づく変動表示の前記第1開始条件成立前のすべての変動表示において、前記変動予告演出を行なうことを禁止する(図50のS 7 3 1において、第1先読み予告実行中フラグがセットされているときに、第2予告設定処理を終了することにより、第1保留記憶データを対象とする連続予告が行なわれるときに、当該対象とする第1保留記憶データに基づく変動表示が実行される前に実行されるすべての変動表示に関して、今回予告を禁止する)。

このような構成によれば、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた連続予告演出が行なわれるときにおいて、少なくとも、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づく変動表示の第1開始条件成立前のすべての変動表示において、変動予告演出を行なうことが禁止されるので、連続予告演出が実行されていることを遊技者がより一層認識しやすくなるようになることができる。

(16) 前記遊技媒体が通過可能な第3始動領域(ゲート32)と、前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない閉状態と前記第2始動領域を遊技媒体が通過可能な開状態とに変化可能であり、前記第3始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて当該開状態となることが可能な可変始動装置(可変入賞球装置15)と、

前記特定遊技状態の終了後の所定期間中において、前記通常遊技状態に比べて前記可変始動装置により前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすくなる通過容易化制御(普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる制御)を行なう可変始動装置制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図34のS 9 0 3)と、

前記通過容易化制御が行なわれている状態で、前記第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいた前記連続予告演出を禁止する連続予告演出制限手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図20のS 2 1 4、S 2 2 0)とをさらに備え、

前記予告演出制限手段は、前記通過容易化制御が行なわれていない状態(低ベース状態)で、前記第1保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいた前記連続予告演出が行なわれているときにおける前記第2識別情報の変動表示について、前記変動予告演出を行なうことを禁止する(高ベース状態のときは、低ベース状態と比べて、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第1識別情報の変動表示が生じる頻度が低いので、第1保留記憶データについての先読み判定が行なわれない。したがって、低ベースのときに限り、第1保留記憶データについての先読み判定が行なわれる。このような低ベース状態において、第1特別図柄について、図41のS 6 6 2でスーパーリーチBのような連続予告をする変動パターン種別がコマンドで指定されていると判断すると、図41のS 6 6 5で先読み予告フラグをセットして、図46のS 6 8 6で第1先読み予告実行中フラグをセットすることにより連続予告が行なわれる所以、このような低ベース時に第1特別図柄を対象とする連続予告が行なわれている状態で、第2特別図柄の変動表示を行なうときに、図50のS 7 3 1により、第1先読み予告実行中フラグがセットされていることに応じて第2予告

設定処理が終了することとなり、第1保留記憶データを対象とする連続予告が行なわれるときに、第2特別図柄の変動表示について今回予告が禁止される)。

このような構成によれば、通過容易化制御が行なわれていない状態で、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた連続予告演出が行なわれているときにおける第2識別情報の変動表示について、変動予告演出を行なうことが禁止される。第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第1識別情報の変動表示が実行される頻度は、第2保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第2識別情報の変動表示が優先的に実行されることに基づいて、通過容易化制御が行なわれていない状態の方が、通過容易化制御が行なわれている状態と比べて高いので、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた変動表示が行なわれる頻度が高いときに第2識別情報の変動表示についての変動予告演出を行なうことが禁止されるため、第1識別情報の変動表示を対象として実行される連続予告演出の存在をより一層明確に際立たせることができる。

(17) 遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン130)と、

前記第1保留記憶手段および前記第2保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報の記憶数を認識可能に表示する(図11)保留記憶表示部(合算保留記憶表示部18c)と、

前記連続予告演出実行手段は、前記操作手段に対する操作がされたことを条件に、前記連続予告演出として、前記保留記憶表示部の表示態様を変化させる連続予告演出を行なう(演出制御用マイクロコンピュータ100、図41のS666、図43のS518、図46のS683、S684、図56のS845、S846、図57のS8435)。

さらに、連続予告演出として、保留記憶表示部の表示態様を変化させる保留予告演出が、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作がされたことを条件として行なわれる所以、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

(18) 前記連続予告演出実行手段は、前記特定遊技状態に制御することが特定される保留記憶情報と、前記特定遊技状態に制御しないことが特定され、かつ、特定の変動パターン(スーパーリーチBのような連続予告をする特定の種別の変動パターン)が行なわれる事が特定される保留記憶情報とについて、前記連続予告演出を行なわせ(図46のS687で第1先読み予告が実行中であると判定されたとき、または、S688で第2先読み予告が実行中であると判定されたときに、S692において、予告演出が、前回と同じ予告パターンに決定されることにより、連続予告が行なわれる)、前記特定遊技状態に制御しない事が特定され、かつ、前記特定の変動パターンが行なわれる事が特定される保留記憶情報に基づく前記連続予告演出の実行中において、前記特定の変動パターン以外の所定の変動パターンに基づく変動表示が実行されたとき(図46のS690でスーパーリーチAの変動表示が開始されると判定されたとき)に、前記連続予告演出を停止させる(図46のS695で先読み予告実行中フラグをリセットする)。

このような構成によれば、連続予告演出が、特定遊技状態に制御することが特定される保留記憶情報と、特定遊技状態に制御しないことが特定され、かつ、特定の変動パターンが行なわれる事が特定される保留記憶情報とについて、当該保留記憶情報に基づく変動表示の開始条件成立前における複数回の変動表示に亘って連続して行なわれる。そして、特定遊技状態に制御しない事が特定され、かつ、特定の変動パターンが行なわれる事が特定される保留記憶情報に基づく連続予告演出の実行中において、特定の変動パターン以外の所定の変動パターンに基づく変動表示が実行されたときに連続予告演出が停止せられる所以、変動表示の演出に関して、必要に応じて連続予告演出を停止させることができる。これにより、連続予告演出に関し、特定遊技状態に対する遊技者の期待感を必要以上に煽るのを防ぐことができる。

(19) 前記遊技媒体が通過可能な第1の状態(開状態)と該第1の状態に比べて遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第2の状態(閉状態)とに変化可能であり、前記特定遊技状態に制御されたときに当該第1の状態に制御される可変入賞装置(特別可変入賞球装置20)をさらに備え、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を所定期間(29秒)前記第1状態に変化させることを所定回数(15R)行なうことにより終了する第1遊技状態(15R大当たり

遊技状態)と、前記可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間(0.5秒)および前記所定期間よりも少ない回数(2R)の少なくともいずれかの態様で前記第1状態に変化させることにより終了する第2遊技状態(2R大当たり遊技状態)とを含む複数種別のうちのいずれかの種別の遊技状態に制御され(図23のS347、図29のS133~S138)、

前記事前決定手段は、前記1保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報に基づいて前記第1変動表示部で実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かおよび前記特定遊技状態の種別を前記第1識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定し、前記第2保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報に基づいて前記第2変動表示部で実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かおよび前記特定遊技状態の種別を前記第2識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定し(図25のS59、図23のS341、S343、S347)、該決定において、前記第1変動表示部で実行される変動表示と、前記第2変動表示部で実行される変動表示とで異なる割合で、前記特定遊技状態の種別を決定する(図7の(C)、(D)のように、第2特別図柄については、突確大当たりが選択されないので、大当たりの種別決定割合が第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる)。

このような構成によれば、特定遊技状態の終了後の所定期間中においては、可変始動装置により第2始動領域を遊技媒体が通過しやすくなる通過容易化制御が行なわれるので、特定遊技状態の終了後の所定期間中には、特定遊技状態の終了後の所定期間中以外のときに比べて、第2保留記憶手段に記憶される保留記憶情報が発生しやすくなる。第2保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合は、第1開始条件よりも第2開始条件が優先して成立させられるので、特定遊技状態の終了後の所定期間に発生しやすい保留記憶情報を効率的に処理することができるから、特定遊技状態の終了後の所定期間ににおける第2識別情報の変動表示の実行効率を向上させることができる。さらに、第1変動表示部で実行される変動表示と、第2変動表示部で実行される変動表示とで異なる割合で、特定遊技状態の種別が決定されるので、通過容易化制御が行なわれているときに特定遊技状態となるか、通過容易化制御が行なわれていないときに特定遊技状態となるかで、特定遊技状態における可変入賞装置での遊技媒体の通過しやすさという価値が異なることに基づいて、遊技の興奮を向上させることができる。

(20) 前記連続予告演出実行手段による前記連続予告演出と、前記変動予告演出実行手段による変動予告演出とは、異なるタイミングで実行される(連続予告としての先読み予告は変動表示の開始時のように、演出図柄の変動表示が開始した後、まだすべての図柄が変動中である状態で実行され、今回予告の演出は、たとえば、演出図柄のうちの少なくとも1つの図柄が停止したとき以後の所定のタイミングで実行される)。

このような構成によれば、連続予告演出実行手段による連続予告演出と、変動予告演出実行手段による変動予告演出とが、異なるタイミングで実行されるので、1回の変動表示において予告に関する演出が重複して予告の内容が分かりにくくなるのを防ぐことができ、遊技者が混乱するのを防ぐことができる。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0572

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0572】

(21) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。