

【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25年12月5日 (2013.12.5)

【公開番号】特開2013-116368(P2013-116368A)
 【公開日】平成25年6月13日 (2013.6.13)
 【年通号数】公開・登録公報2013-030
 【出願番号】特願2013-53251(P2013-53251)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年10月17日 (2013.10.17)

【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 始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 1 可変表示装置と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 2 可変表示装置とを備え、前記第 1 可変表示装置または前記第 2 可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記第 1 可変表示装置における識別情報の可変表示および前記第 2 可変表示装置における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行なう演出用可変表示装置と、

前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示および前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示の各々について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示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と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とに基づいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定

用乱数の値に基づいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とに基づいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定の対象となった演出用識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンには、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に基づいた短縮条件が成立している場合には、前記短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記特定演出実行手段は、前記始動判定手段による判定に基づいて前記特定遊技状態に移行することが確定したときに、特別の演出態様で前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【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始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第1可変表示装置と、第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第2可変表示装置とを備え、前記第1可変表示装置または前記第2可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機に関する。

【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のような遊技機においては、興趣が低下してしまうおそれがあった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

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、興趣を向上させることができる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】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

(1) 第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 1 可変表示装置と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 2 可変表示装置とを備え、前記第 1 可変表示装置または前記第 2 可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記第 1 可変表示装置における識別情報の可変表示および前記第 2 可変表示装置における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行なう演出用可変表示装置と、

前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示および前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示の各々について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示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と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とに基づいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値に基づいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とに基づいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定の対象となった演出用識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンには、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に基づいた短縮条件が成立している場合には、前記短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記特定演出実行手段は、前記始動判定手段による判定に基づいて前記特定遊技状態に移行することが確定したときに、特別の演出態様で前記特定演出を実行する。

【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、興趣を向上させることができる。

【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】 0 0 1 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 6 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 1 可変表示装置と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、識別情報の可変表示を行ない表示結果を導出表示する第 2 可変表示装置とを備え、前記第 1 可変表示装置または前記第 2 可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 5 7 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 5 7 4 】

(1 4) 遊技媒体 (遊技球) による始動領域 (第 1 始動入賞口 1 3、第 2 始動入賞口 1 4、ゲート 3 2) の通過により変動表示の実行条件 (始動入賞) が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件 (大当り遊技中でなくかつ先に変動表示を開始した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき) の成立に基づいて、各々が識別可能な識別情報 (図柄) の変動表示を実行し、表示結果を導出表示する変動表示部 (演出表示装置 9) を備え、該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 (大当り遊技状態) に制御する遊技機 (パチンコ遊技機 1) に制御する遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

前記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情報として、数値データを更新する第 1 の数値データ更新手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、ランダム R) から第 1 の数値データ (ランダム R の数値データ) を抽出するとともに、変動表示の変動パターンを特定するための情報として、数値データを更新する第 2 の数値データ更新手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、ランダム 3) から第 2 の数値データ (ランダム 3 の数値データ) を抽出する数値データ抽出手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 0 の S 2 1 3、図 2 1 の S 2 2 3) と、

前記実行条件が成立したが前記開始条件が成立していない変動表示について、前記数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 の数値データおよび前記第 2 の数値データを含む数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、RAM 5 5、図 2 0 の S 2 1 3、図 2 1 の S 2 2 3) と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報における前記第 1 の数値データに基づいて、前記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を、前記識別情報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 5 6 0、図 2 5 の S 5 9、図 2 3 の S 3 4 1 ~ S 3 4 3) と、

該事前決定手段による決定に応じて、前記保留記憶手段の前記保留記憶情報における前記第2の数値データに基づき、前記変動表示部において実行される変動表示の変動パターン（図12～図16の変動パターン）を選択する変動パターン選択手段と（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図26のS96，S98）、

前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに基づいて、当該開始条件が成立した識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図42のS800～S803）と、

前記保留記憶情報の記憶数に応じて複数設けられ、所定の判定値（ランダム3）が複数の変動パターンに割振られたデータテーブルよりなる複数の判定テーブル（図12の通常状態はずれ時第1，2判定テーブル、図13の時短状態はずれ時第1，2判定テーブル）とを備え、

前記変動パターン選択手段は、前記複数の判定テーブルのうち、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の記憶数に対応する判定テーブルと、前記第2の数値データとに基づいて変動パターンを選択し（S95～S98）、

前記複数の判定テーブルは、前記所定の判定値として、前記複数の変動パターンのうち特別の変動パターン（スーパーリーチB）については前記保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られており（たとえば、図12および図13の判定テーブルで、スーパーリーチBには、始動記憶数に関わらずランダム3の105～109という同じ判定データが割振られている）、前記特別の変動パターン以外の変動パターンについては前記保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られ（たとえば、図12および図13の判定テーブルで、通常、ノーマルリーチ、スーパーリーチAには、始動記憶数により異なるランダム3の判定データが割振られている）、

前記共通の判定値に該当する前記第2の数値データが前記保留記憶情報として記憶されたことに基づいて、当該第2の数値データが記憶された保留記憶情報に基づく変動表示の開始条件成立前から、保留記憶情報に基づく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、

前記連続予告演出実行手段により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、前記共通の判定値に該当する前記第2の数値データが記憶された保留記憶情報に基づく変動表示の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予告演出制限手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図50のS731，S732（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予告対象の保留記憶に基づく変動表示の実行前に実行されるすべての変動表示について、今回予告の実行を禁止する））とを備えた。

このような構成によれば、所定の判定値が複数の変動パターンに割振られたデータテーブルよりなる複数の判定テーブルは、保留記憶情報の記憶数に応じて複数設けられ、所定の判定値として、特別の変動パターンについて保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られており、特別の変動パターン以外の変動パターンについては保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られている。そして、共通の判定値に該当する第2の数値データが保留記憶情報として記憶されたことに基づいて連続予告演出が行なわれ、当該連続予告演出が行なわれるときにおいて、少なくとも、共通の判定値に該当する第2の数値データが記憶された保留記憶情報に基づく変動表示の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。このように、連続予告演出が行なわれるときにおいては、共通の判定値に該当する第2の数値データが記憶された保留

記憶情報に基づく変動表示の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することができる。さらに、連続予告演出を行なう対象となる特別の変動パターンについては、保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られているので、保留記憶情報の記憶数に関わらず連続予告演出後における当該変動表示開始時において、必ず特別の変動パターンを選択することができる。これにより、連続予告後における当該変動表示開始時において遊技者の興味が低下しないようにし、連続予告演出に関する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特別の変動パターン以外の変動パターンについては保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られているので、保留記憶数の多少に応じて異なる割合で変動パターンを選択することが可能となるので、識別情報の変動表示の実行効率を向上させることが可能となり、結果として遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。

(1 5) 各々が識別可能な複数種類の第 1 識別情報 (第 1 特別図柄) を変動表示させた後に表示結果を導出表示する第 1 表示部 (第 1 特別図柄表示器 8 a) と、

各々が識別可能な複数種類の第 2 識別情報 (第 2 特別図柄) を変動表示させた後に表示結果を導出表示する第 2 表示部 (第 2 特別図柄表示器 8 b) とをさらに備え、

前記変動表示部は、前記第 1 表示部における前記第 1 識別情報の変動表示、および、前記第 2 表示部における前記第 2 識別情報の変動表示のそれぞれに対応して前記識別情報の (演出図柄) 変動表示を行なうものであり、

前記第 1 表示部または第 2 表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果 (大当たり表示結果) となったときに、前記特定遊技状態に制御され、

前記保留記憶手段は、

前記遊技媒体による第 1 始動領域 (第 1 始動入賞口 1 3) の通過により変動表示の第 1 実行条件が成立したが前記変動表示の第 1 開始条件が成立していない変動表示について、前記数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第 1 保留記憶手段 (第 1 保留記憶数バッファ) と、

前記遊技媒体による第 2 始動領域 (第 2 始動入賞口 1 4) の通過により変動表示の第 2 実行条件が成立したが前記変動表示の第 2 開始条件が成立していない変動表示について、前記数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第 2 保留記憶手段 (第 2 保留記憶数バッファ) とを含み、

前記事前決定手段は、前記第 1 開始条件が成立したことに基づいて、前記第 1 保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいて前記第 1 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 開始条件が成立したことに基づいて、前記第 2 保留記憶手段の前記保留記憶情報に基づいて前記第 2 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識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定し (図 2 5 の S 5 9、図 2 3 の S 3 4 1、S 3 4 3、S 3 4 7)、

前記変動表示実行手段は、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第 1 表示部において前記第 1 識別情報の変動表示が実行されていないときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記第 1 表示部の変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 5 の S 5 3 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 1 9 の S 3 0 0 ~ S 3 0 4 等) と、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第 2 表示部において前記第 2 識別情報の変動表示が実行されていないときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記第 2 表示部の変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 5 の S 5 4 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 1 9 の S 3 0 0 ~ S 3 0 4 等) と、

前記第 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、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）とを含む。

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第 1 表示部の変動表示と、第 2 保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた第 2 表示部の変動表示とを行なう遊技機において、連続予告演出に関する遊技者の興趣を向上させることができ、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。

（16） 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、S689 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。

（17） 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 S731 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することができる。

（18） 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 S903）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 S214，S220）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Ｓ６６２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Ｓ６６５で先読み予告フラグをセットして、図４６のＳ６８６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ので、このような低ベース時において第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Ｓ７３１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。

（１９） 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ので、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。

（２０） 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）および前記所定回数よりも少ない回数（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、前記第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表示部で実行される変動表示と、前記第2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、突確大当りが選択されないので、大当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表示部で実行される変動表示と、第2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、遊技の興趣を向上させることができる。

（21） 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）が行なわれること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ことが特定され、かつ、前記特定の変動パターンが行なわれること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こと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ことが特定され、かつ、特定の変動パターンが行なわれること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させられるので、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。

（22） 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。

(2 3) 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。