

(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2015-147099

(P2015-147099A)

(43) 公開日 平成27年8月20日 (2015. 8. 20)

(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 1 5 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2015-105175 (P2015-105175)	(71) 出願人	000132747 株式会社ソフィア
(22) 出願日	平成27年5月25日 (2015. 5. 25)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(62) 分割の表示	特願2011-136866 (P2011-136866) の分割	(74) 代理人	100093045 弁理士 荒船 良男
原出願日	平成20年12月11日 (2008. 12. 11)	(74) 代理人	110001254 特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	山藤 英津子 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
		(72) 発明者	田中 義智 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内

最終頁に続く

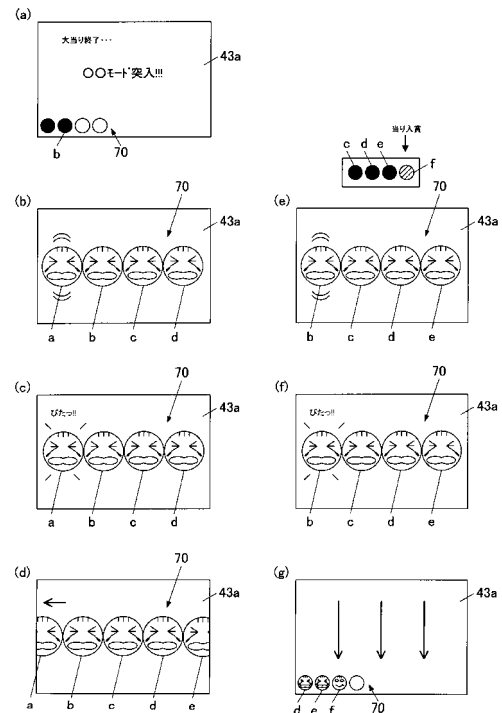
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】 始動記憶表示制御手段が、始動記憶表示として、変動表示ゲームの実行を待機している始動記憶についての情報を表示する待機始動記憶表示を表示可能とし、実行中情報表示制御手段が、始動記憶表示と対応する形態で実行中の変動表示ゲームに関する情報を表示する実行中情報表示を表示可能とする。また、特定遊技状態発生手段による特定遊技状態の発生から、予め定められた所定回数の変動表示ゲームが実行されることを含む終了条件の成立までの所定期間において、実行中情報表示及び待機始動記憶表示を所定期間でない場合よりも拡大して表示することを可能とする。また、当該所定期間において、判定手段による判定結果に基づいて、実行中情報表示または待機始動記憶表示の表示態様を制御可能とする。

【選択図】 図 2 0



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、

前記始動入賞領域は、

第 1 始動入賞領域と、閉状態と開状態とに変換可能な開閉部材を備えた第 2 始動入賞領域と、を備え、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に始動記憶として記憶される前記乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する判定手段と、

前記特別遊技状態の終了後、前記第 2 始動入賞領域への遊技球の入賞が容易となる遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記始動記憶に対応した始動記憶表示を表示する始動記憶表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに関する情報を表示する実行中情報表示制御手段と、を備え、

前記始動記憶表示制御手段は、前記始動記憶表示として、変動表示ゲームの実行を待機している始動記憶についての情報を表示する待機始動記憶表示を表示可能であり、

前記実行中情報表示制御手段は、前記始動記憶表示と対応する形態で実行中の変動表示ゲームに関する情報を表示する実行中情報表示を表示可能であり、

前記特定遊技状態発生手段による前記特定遊技状態の発生から、予め定められた所定回数の前記変動表示ゲームが実行されることを含む終了条件の成立までの所定期間において、前記実行中情報表示及び前記待機始動記憶表示を前記所定期間でない場合よりも拡大して表示することが可能であり、

当該所定期間において、前記判定手段による判定結果に基づいて、前記実行中情報表示または前記待機始動記憶表示の表示態様を制御可能であ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、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来遊技機において、変動表示装置で実行される変動表示ゲームの始動条件となる始動口への遊技球の入賞は、所定数を上限に始動記憶として記憶されるようになっており、当該始動記憶は、遊技者が明確に把握できるように、表示部に表示されるようになっており、また、この表示部での始動記憶の表示には種々の態様が用いられており、例えば特許文献 1 のように、キャラクタによって表示させたり、あるいは始動記憶表示と当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの演出内容とを関連させて表示させたりするようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002 - 95835 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、上記特許文献 1 のような遊技機では、遊技の興趣を向上させることができなかつた。

10

20

30

40

50

【0005】

本発明の目的は、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、

前記始動入賞領域は、

第1始動入賞領域と、閉状態と開状態とに変換可能な開閉部材を備えた第2始動入賞領域と、を備え、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に始動記憶として記憶される前記乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する判定手段と、

前記特別遊技状態の終了後、前記第2始動入賞領域への遊技球の入賞が容易となる遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記始動記憶に対応した始動記憶表示を表示する始動記憶表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに関する情報を表示する実行中情報表示制御手段と、を備え、

前記始動記憶表示制御手段は、前記始動記憶表示として、変動表示ゲームの実行を待機している始動記憶についての情報を表示する待機始動記憶表示を表示可能であり、

前記実行中情報表示制御手段は、前記始動記憶表示と対応する形態で実行中の変動表示ゲームに関する情報を表示する実行中情報表示を表示可能であり、

前記特定遊技状態発生手段による前記特定遊技状態の発生から、予め定められた所定期数の前記変動表示ゲームが実行されることを含む終了条件の成立までの所定期間において、前記実行中情報表示及び前記待機始動記憶表示を前記所定期間でない場合よりも拡大して表示することが可能であり、

当該所定期間において、前記判定手段による判定結果に基づいて、前記実行中情報表示または前記待機始動記憶表示の表示態様を制御可能であることを特徴とする。

【0007】

ここで、「判定手段」は、始動記憶手段に記憶されている情報を変動表示ゲームの実行前に判定する（いわゆる先読み）ことで判定結果に関する情報を表示可能とする。この判定のタイミングはいつでも良く、例えば、始動記憶の発生時や所定条件の成立時に行う。

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の遊技盤の正面図である。

【図2】遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図4】タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【図5】特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図6】始動口監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】特図変動開始処理1を説明するためのフローチャートである。

【図10】保留情報表示設定処理を説明するためのフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】変動表示ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 1 2】判定結果に関する情報を報知するための報知表示を示す図である。
- 【図 1 3】報知表示の選択確率を示す図である。
- 【図 1 4】表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 1 5】表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 1 6】報知表示の別例を示す図である。
- 【図 1 7】始動記憶表示の変形例を示す図である。
- 【図 1 8】第 1 変形例の遊技機における変動表示ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 1 9】第 1 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。 10
- 【図 2 0】第 2 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 2 1】第 2 変形例の遊技機の変形例における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 2 2】第 3 変形例の遊技機における保留情報表示設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 3】第 3 変形例の遊技機における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 4】第 3 変形例の遊技機における変動表示パターン詳細設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 5】第 3 変形例の遊技機における変動停止処理を説明するためのフローチャートである。 20
- 【図 2 6】第 3 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 2 7】第 4 変形例の遊技機における報知期間設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 8】第 4 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 2 9】第 4 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 3 0】第 4 変形例の遊技機の変形例における表示部での表示を説明するための図である。
- 【図 3 1】第 4 変形例の遊技機の変形例における表示部での表示を説明するための図である。 30
- 【発明を実施するための形態】
- 【0011】
- 以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図 1 には、ガイドレール 2 で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域 1 a が前面側に形成された遊技盤 1 を示した。なお、遊技機の外枠であって島設備に固定される機枠や、遊技領域 1 a の前面を覆うクリア部材保持枠、遊技盤 1 を取り付ける前面枠、遊技領域 1 a の下側に設けられ遊技球を収容する上皿、下皿を有するとともに、遊技者が発射操作を行うための操作ハンドルを備えた操作パネルなどは図示を省略している。
- 【0012】 40
- 遊技盤 1 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体 1 b (木製もしくは合成樹脂製)を備え、該遊技盤本体 1 b の前面にガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a を有している。また、遊技盤本体 1 b の前面であってガイドレール 2 の外側には、前面構成部材 3, 3, ... が取り付けられている。そして、このガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a 内に発射装置から遊技球(打球;遊技媒体)を発射して遊技を行うようになっている。
- 【0013】
- 遊技領域 1 a の略中央にはセンターケース 2 0 が取り付けられている。このセンターケース 2 0 に形成された窓部 2 2 の後方には、変動表示ゲームをなす特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報を変動表示する飾り特図変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置としての表示装置 4 3 が配されるようになっている。この表示装置 4 3 は、例えば、液 50

晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部43aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置43は液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

【0014】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、普通変動表示ゲームをなす普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器15、普通変動表示装置として普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5が設けられている。また、遊技領域1a内には、第1の始動入賞領域をなす第1始動入賞口13と、第2の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置7(第2始動入賞口)と、補助遊技としての特図変動表示ゲームの未処理回数を点灯表示する特図記憶表示器18、特図変動表示ゲームを表示する変動表示装置としての特図表示器9が設けられている。なお、普図記憶表示器15、普図表示器5、特図記憶表示器、特図表示器9は、遊技状態を表す遊技状態表示LED8(図2に図示)として一体に設けられている。なお、特別遊技状態となった場合のラウンド数(2R, 15R)を表示するラウンド数表示器(LED)を備えても良い。

10

【0015】

さらに遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴11が設けられている。この他、遊技領域1aには、一般入賞口12, 12, ...、打球方向変換部材としての風車14、多数の障害釘(図示略)などが配設されている。

20

【0016】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a(図2に図示)が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート4を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が1加算されて普図始動記憶が1つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普図記憶表示器15にて表示されるようになっている。

30

【0017】

普図変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた普図表示器5で実行されるようになっている。普図表示器5は、普通識別情報(普図、普通図柄)としての当たりを示すLEDと、普通識別情報としてはずれを示すLEDとから構成され、二つのLEDを交互に点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、何れか一方のLEDを点灯することで結果を表示するようになっている。なお、表示装置43の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は普通識別情報として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様(特定結果)となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aが所定時間(例えば、0.3秒間)開放される開状態となる。これにより、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

40

【0018】

普通変動入賞装置7は左右一对の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいた閉じた閉状態(遊技者にとって不利な状態、第1状態)を保持している。ただし、上方に第

50

1 始動入賞口 1 3 が設けられているので、閉じた状態では遊技球が入賞できないようになっている。そして、普通変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド（普電開閉 S O L 7 b、図 2 に図示）によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置 7 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態、第 2 状態）に変化させられるようになっている。

【 0 0 1 9 】

この普通変動入賞装置 7 と第 1 始動入賞口 1 3 は、特図変動表示ゲームの始動入賞口も兼ねている。すなわち、普通変動入賞装置 7 と第 1 始動入賞口 1 3 の内部（入賞領域）に備えられた始動口 S W 7 d（図 2 に図示）によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。

10

【 0 0 2 0 】

この特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば 4）の範囲内で始動記憶（特図始動記憶）として記憶される。従って、特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が 0 の状態で、普通変動入賞装置 7 もしくは第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が 1 加算されるととともに、直ちに始動記憶に基づいて、特図変動表示ゲームが開始され、この際に始動記憶数が 1 減算される。

【 0 0 2 1 】

一方、特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、普通変動入賞装置 7 もしくは第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が 1 加算されて始動記憶が 1 つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が 1 以上となった状態で、特図変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了もしくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が 1 減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて特図変動表示ゲームが開始される。なお、特図変動表示ゲームの始動記憶は、LED を備える特図記憶表示器 1 8 にて表示されるようになっている。また、特図記憶表示器 1 8 の表示に対応して表示部 4 3 a に始動記憶表示 7 0（例えば、図 1 4 参照）がなされる。

20

【 0 0 2 2 】

補助遊技としての特図（特別図柄、識別情報）変動表示ゲームは、遊技領域 1 a 内に設けられた特図表示器 9 で実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置 4 3 にて複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、特図表示器 9 の表示態様が特別結果態様（たとえば「3」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。また、これに対応して表示装置 4 3 の表示態様も特別結果態様（例えば、「3, 3, 3」等のゾロ目数字の何れか）となる。なお、遊技機 1 0 0 に特図表示器 9 を備えずに表示装置 4 3 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

30

【 0 0 2 3 】

また、変動入賞装置としての特別変動入賞装置 1 0 は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 1 0 a によって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、開閉扉 1 0 a は、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口 S O L 1 0 b、図 2 に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としてのカウント S W 1 0 c（図 2 に図示）が配設されている。

40

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技

50

球を検出するための入賞口 S W 1 2 a (図 2 に 図 示) が 配 設 さ れ て い る 。 そ し て 、 遊 技 を 開 始 す る こ と に よ り 遊 技 領 域 1 a 内 に 打 ち 込 ま れ た 遊 技 球 が 、 一 般 入 賞 口 1 2 , 1 2 , ... 、 普 通 変 動 入 賞 装 置 7 、 第 1 始 動 入 賞 口 1 3 、 特 別 変 動 入 賞 装 置 1 0 等 の 入 賞 口 の 何 れ か に 入 賞 す る と 、 そ れ ぞ れ の 入 賞 口 に 対 応 し た 所 定 数 の 賞 球 が 排 出 装 置 5 1 (図 2 に 図 示) に よ っ て 排 出 さ れ る (払 い 出 さ れ る) よ う に な っ て い る 。

【 0 0 2 5 】

また、図 2 に示すように、遊技機 1 0 0 は、その制御系として遊技の進行を制御する遊技制御手段をなす遊技制御装置 3 0、この遊技制御装置 3 0 の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置 4 0、排出装置 5 1 による賞球または貸球の払い出しの制御と、発射装置 5 2 による遊技球の発射の制御を行うサブ制御装置としての排出発射制御装置 5 0、電力を供給する電源供給装置 6 0 を備えている。

10

【 0 0 2 6 】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a、R O M 3 1 b、R A M 3 1 c 等 を 有 す る 遊 技 用 マ イ ク ロ コ ン ピ ュ ー タ 3 1 を 備 え る と と も に 、 入 出 力 イ ン タ フ ェ ー ス (入 出 力 I / F) 3 3 、 各 種 処 理 の 同 期 や タ イ マ 等 の た め の パ ル ス 信 号 を 出 力 す る ク ロ ッ ク (C L K) 3 2 (発 振 器) 等 に よ り 構 成 さ れ て い る 。

【 0 0 2 7 】

C P U 3 1 a は、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数や大当りの図柄を決定するための大当り図柄用乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターンを決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当たり判定用乱数などの各種乱数値なども生成している。R A M 3 1 c は、第 1 始 動 入 賞 口 1 3 、 普 通 変 動 入 賞 装 置 7 に 設 け ら れ た 始 動 口 S W 7 d の オ ン 信 号 な ど を 記 憶 す る 記 憶 領 域 や 、 前 記 各 種 乱 数 値 の 記 憶 領 域 、 並 び に 、 C P U 3 1 a の 作 業 領 域 等 を 備 え て い る 。 R O M 3 1 b に は 、 遊 技 上 の 制 御 プ ロ グ ラ ム や 制 御 デ ー タ が 書 き 込 ま れ て い る 他 、 上 述 の 各 種 乱 数 値 に 対 応 し て 、 特 図 変 動 表 示 ゲ ー ム の 大 当 り 発 生 を 判 定 す る た め の 、 特 図 変 動 表 示 ゲ ー ム の 大 当 り 判 定 値 、 変 動 パ タ ー ン の 判 定 値 な ど が 記 憶 さ れ て い る 。 ま た 、 普 図 変 動 表 示 ゲ ー ム の 当 たり判定値、普図変動表示ゲームの変動パターン(変動表示時間として第 1 の変動表示時間、第 2 の変動表示時間)も記憶されている。

20

【 0 0 2 8 】

また、入出力インタフェース 3 3 に は 、 ロ ー パ ス フ ェ ー ス 及 び バ ッ フ ェ ー ゲ ー ト を 介 し て 、 始 動 口 S W 7 d 、 ゲ ー ト S W 4 a 、 入 賞 口 S W 1 2 a , 1 2 a , ... 、 カ ウ ン ト S W 1 0 c 、 ガ ラ ス 枠 開 放 S W 1 4 6 、 内 枠 開 放 S W 1 2 1 、 排 出 発 射 制 御 装 置 5 0 な ど が 接 続 さ れ て い る 。 そ し て 、 入 出 力 イ ン タ フ ェ ー ス 3 3 は 、 こ れ ら か ら 入 力 さ れ た 各 種 信 号 を 中 継 し 、 C P U 3 1 a に 対 し 出 力 す る 。 な お 、 ガ ラ ス 枠 開 放 S W 1 4 6 は 、 ク リ ア 部 材 保 持 枠 が 開 放 さ れ て い る こ と を 検 出 す る も の で あ り 、 内 枠 開 放 S W 1 2 1 は 、 前 面 枠 が 開 放 さ れ て い る こ と を 検 出 す る も の で あ る 。

30

【 0 0 2 9 】

また、入出力インタフェース 3 3 に は 、 C P U 3 1 a か ら 出 力 さ れ る 各 種 の 制 御 信 号 が 入 力 さ れ る 。 こ れ ら 制 御 信 号 は 、 該 入 出 力 イ ン タ フ ェ ー ス 3 3 に よ り 中 継 さ れ て 、 図 示 し な い 出 力 ポ ー ト 及 び ド ラ イ バ を 介 し て 、 特 図 表 示 器 9 、 特 図 記 憶 表 示 器 1 8 、 普 図 表 示 器 5 、 普 図 記 憶 表 示 器 1 5 を 含 む 遊 技 状 態 表 示 L E D 8 、 大 入 賞 口 S O L 1 0 b 、 普 電 開 閉 S O L 7 b 、 遊 技 機 外 部 の 管 理 装 置 2 0 0 な ど と 接 続 す る 外 部 出 力 端 子 1 6 、 演 出 制 御 装 置 4 0 、 排 出 発 射 制 御 装 置 5 0 に 出 力 さ れ る 。

40

【 0 0 3 0 】

サブ制御装置としての演出制御装置 4 0 は、制御装置としての C P U 4 0 a、R O M 4 0 b、R A M 4 0 c、入出力インタフェースや、表示装置 4 3 (液 晶 表 示 装 置) に お け る 表 示 を 制 御 す る 画 像 用 メ モ リ と し て の R A M や 、 画 像 や 映 像 デ ー タ が 記 憶 さ れ た C G R O M 4 0 d な ど を 含 む ビ デ オ 回 路 、 グ ラ フ ィ ッ ク プ ロ セ ッ サ と し て の V D P 4 0 e (v i d e o d i s p l a y p r o c e s s o r) を 備 え て い る 。 ま た 、 遊 技 盤 1 や 該 遊 技 盤 1 の 前 方 を 覆 う ク リ ア 部 材 保 持 枠 に 設 け ら れ た 装 飾 用 の 各 種 L E D 4 5 な ど を 駆 動 す る ド ラ イ バ 4 0 f 、 音 の 出 力

50

を制御する音源 L S I 4 0 g を備えている。

【 0 0 3 1 】

この演出制御装置 4 0 は図示しない入出力インタフェースを有し、この入出力インタフェースにはローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、遊技制御装置 3 0 が接続されている。そして、遊技制御装置 3 0 から入力される各種信号（演出制御データ（各種コマンドなど））は、該入出力インタフェースにより中継されて、C P U 4 0 a に対し出力される。演出制御装置 4 0 は、この遊技制御装置 3 0 から受信した演出制御データ（各種コマンドなど）に基づいて（遊技制御装置 3 0 の制御の下に）遊技機 1 0 0 の制御を行う。また、入出力インタフェースには、上皿に設けられた操作手段をなす操作ボタン 1 5 8 からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置 4 0 はこれらの検出信号に

10

【 0 0 3 2 】

さらに、入出力インタフェースには、C P U 4 0 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェースにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバ 4 0 f を介して各種 L E D 4 5 、可動演出装置の可動モータ 4 4 、など

などに出力される。なお、C P U 4 0 a から出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、C P U 4 0 a から V D P 4 0 e に出力され、V D P 4 0 e から該制御信号に基づく画像データが液晶表示装置（表示装置 4 3 ）に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、C P U 4 0 a から音源 L S I 4 0 g に出力され、音源 L S I 4 0 g から該制御信号に基づく音声データがスピーカ 1 4 5 に出力される。

20

【 0 0 3 3 】

サブ制御装置としての排出発射制御装置 5 0 は、演算処理用 C P U 、 R O M 、 R A M 等を備え、遊技制御装置 3 0 からの賞球制御指令（賞球数データの受信）や、球貸機（図示略）からの球貸制御指令に基づいて、排出装置 5 1 に所定数の遊技球（賞球、貸球）を排出させる制御を行う。また、発射装置 5 2 による遊技球の発射制御を行うようになっており、排出発射制御装置 5 0 には、遊技者が操作ハンドルに触れることで、操作ハンドルに設けられたタッチセンサ 5 4 からの信号が入力されるようになっている。また、遊技者が操作ハンドルに設けられた発射停止スイッチ 5 3 を操作することで、該発射停止スイッチ 5 3 からの入力信号がタッチセンサ 5 4 からの入力信号と併せて入力されるようになっている。

30

【 0 0 3 4 】

また、遊技制御装置 3 0 には、電源供給装置 6 0 から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置 6 0 から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置 6 0 には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源 6 1 が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【 0 0 3 5 】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 3 0 では、遊技に関する処理として、主に図 3 に示すメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 m s e c ごと）に行われる図 4 に示すタイマ割り込み処理とを行う。

40

【 0 0 3 6 】

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図 3 に示すように、メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理（ステップ S 1 ）を行い、そして、停電復旧処理（ステップ S 2 ）を行う。

【 0 0 3 7 】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割り込みタイマを起動する処理（ステップ S 3 ）を行って、C T C （カウンタ タイマ サークット）を起動する。次に、割り込みを禁止する処理（ステップ S 4 ）を行う。その後、大当り判定用乱数や大当り図柄乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を

50

崩すための初期値乱数更新処理（ステップS5）を行い、割込みを許可する処理（ステップS6）を行う。

【0038】

そして、RAM31cの停電検査領域をチェックし、停電が発生したか否かの判定（ステップS7）を行う。なお、停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

【0039】

停電が発生したか否かの判定（ステップS7）において、停電が発生していない場合（ステップS7；No）は、上述の割込みを禁止する処理（ステップS4）に戻り、以降、電源の遮断がなければ割込みを禁止する処理（ステップS4）から停電が発生したか否かの判定（ステップS7）を繰り返し行う。

10

【0040】

一方、停電が発生したか否かの判定（ステップS7）において、停電が発生した場合（ステップS7；Yes）は、停電時処理（ステップS8）を行う。なお、停電発生直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

【0041】

なお、この停電時処理（ステップS8）では、まず、割り込みを禁止する処理を行う。そして、全出力ポートをOFFにする処理を行い、停電検査領域をクリアする処理を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理を行った後、RAM31cの電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM31cへのアクセスを禁止する処理を行って遊技機の電源遮断を待つ。このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRAM31cに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

20

【0042】

次に、タイマ割込み処理について説明する。図4に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理（ステップS10）を行う。次に、各種センサ（始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、内枠開放SW121など）からの入力処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口SOL10b、普電開閉SOL7b）等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力の処理を行う入出力処理（ステップS11）を行う。

30

【0043】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置40等に出力するコマンド送信処理（ステップS12）を行う。そして、特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための大当たり判定用乱数、特図変動表示ゲームの大当たり図柄を判定するための大当たり図柄乱数、普図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための当り乱数を更新する乱数更新処理1（ステップS13）を行う。次に、乱数の初期値を更新し、乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS14）を行う。

40

【0044】

次に、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する変動パターン乱数を更新するための乱数更新処理2（ステップS15）を行う。次に、始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10cから信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理（ステップS16）を行う。そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップS17）を行い、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップS18）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普

50

図ゲーム処理（ステップS19）を行う。

【0045】

次に、遊技機100に設けられ、遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDに関する処理を行うセグメントLED編集処理（ステップS20）を行う。そして、外部の管理装置に出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う外部情報編集処理（ステップS21）を行う。次に、割込み終了宣言をする処理（ステップS22）を行い、待避したレジスタのデータを復帰する処理（ステップS23）を行った後、割込みを許可する処理（ステップS24）を行い、タイマ割込み処理を終了する。

【0046】

そして、遊技制御装置30では、以上のような処理のうち主に普図ゲーム処理（ステップS19）において、普図始動ゲート4に備えられたゲートSW4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出してROM31bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器5で普通識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、普図表示器5に特別の結果態様（特定結果）を表示するとともに、普電開閉SOL7bを動作させ、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aを所定時間（例えば、0.3秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器5にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0047】

普通変動入賞装置7の動作状態には、通常動作状態（第1動作状態）と、時短動作状態（第2動作状態）の二つの動作状態があり、遊技制御装置30では何れかの動作状態を設定するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、普通変動入賞装置7の動作状態を設定する動作状態設定手段をなす。通常動作状態は、普図変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間（例えば30秒）とされる。また、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第1開放時間（例えば0.3秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第1開放回数（例えば1回）とされる。また、時短動作状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間である第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間となるように制御され（例えば、0.5秒）、これにより、単位時間当たりの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第2開放時間（例えば1秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第2開放回数（例えば3回）とされる。なお、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御してもよい。すなわち、時短動作状態は通常動作状態よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加されるとともに一の開放における開放時間が延長され、結果的に単位時間あたりの開放時間が延長される状態である。これにより普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。すなわち、遊技制御装置30が、第2始動入賞口（普通変動入賞装置7）の動作状態を、他の動作状態よりも当該第2始動入賞口への遊技球の入賞が容易な動作状態である第2始動入賞容易化状態とする第2始動入賞容易化手段をなす。

【0048】

また、遊技制御装置30では、後に詳細に説明するが特図ゲーム処理（ステップS18）において、第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7に備えられた始動口SW7dからの遊技球の検出信号の入力に基づき、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してRAM31cに所定の上限数（例えば4）まで始動記憶として記憶する処理を行う。

【0049】

また、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、始動記憶に記憶されている大

10

20

30

40

50

当り判定用乱数値をROM31bに記憶されている特図変動表示ゲーム用の大当り判定値（特定値）と比較し、特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。また、この処理の後に始動記憶数を1減算する。また、変動パターン乱数に基づき変動パターンを決定する処理も行う。また、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合には、大当り図柄乱数に基づき特別結果態様を選択する処理を行う。

【0050】

ここで、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率の状態である確率状態には、通常確率状態（第1確率状態）と、確変状態（第2確率状態）の二つの確率状態があり、遊技制御装置30では何れか一つの確率状態を設定するようになっている。確変状態は、特図変動表示ゲームでの大当り結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値（第1判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。また、確変状態では特定値として第1判定値および第1判定値とは別の第2判定値が設定され、この特定値（第1判定値、第2判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる確率を、通常確率状態と確変状態との何れかの確率状態で制御可能な確率変動制御手段をなす。

10

【0051】

なお、特図変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に、所定条件の成立を伴う場合（特定の特別結果態様（確変図柄）である場合）は特別遊技状態の終了後に確率状態を確変状態とするようにされている。なお、確変状態である場合に特図変動表示ゲームで特別結果が導出された場合には、所定条件の成立を伴う特別結果態様であるか否かや確率状態に拘らず一旦通常確率状態となる。そして、所定条件の成立を伴う特別結果態様であった場合は特別遊技状態の終了後に再び確変状態となる。また、所定条件の成立を伴わない特別結果態様（通常図柄）であった場合は、特別遊技状態の終了後もそのまま通常確率状態とされる。

20

【0052】

また、上述したように普通変動入賞装置7の動作状態としては通常動作状態と時短動作状態とがあり、特図変動表示ゲームでの確率状態としては通常確率状態と確変状態とがあることから、これらの組合せにより通常遊技状態、確率変動状態、時短遊技状態の三つの遊技状態が構成され、所定の条件に基づき遊技制御装置30が何れか一つの遊技状態を設定するようになっている。通常遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。また、確率変動状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態である遊技状態である。また、時短遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。なお、普通変動入賞装置7が時短動作状態である場合には、特図変動表示ゲームとして一の特図変動表示ゲームの実行時間を短縮させた時間短縮特図変動表示ゲーム（時短変動表示ゲーム）を実行可能に構成されている。

30

【0053】

また、遊技制御装置30では、所定のタイミング（始動入賞時など任意のタイミング）で、始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値や大当り図柄乱数、変動パターン乱数などの判定を行う。そして、特図変動表示ゲームの当りはずれや大当りの図柄（特別結果態様の種類）、リーチの発生の有無を判定する先読み処理を行う。これらの判定の結果は、結果情報として遊技制御装置30から演出制御装置40へ送信される。

40

【0054】

ここで、リーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置43を有し、該表示装置43が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されてい

50

い段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置43の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置43の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

【0055】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置43に表示される飾り変動表示ゲームが、表示装置43における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（信頼度が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ、スペシャルリーチ1（SP1リーチ）、スペシャルリーチ2（SP2リーチ）が設定されている。なお、信頼度は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャルリーチ1（SP1リーチ）<スペシャルリーチ2（SP2リーチ）の順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されない場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

【0056】

そして、遊技制御装置30では、上述したような始動記憶の判定結果に基づき、特図表示器9に、特別識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

【0057】

また、遊技制御装置30では、特図変動表示ゲームの結果が大当たりの場合は、特図表示器に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特図表示器に表示する特別結果態様は大当たり判定用乱数値と同時に抽出して記憶される大当たり図柄用乱数に基づき決定されるようになっている。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図表示器9にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0058】

また、遊技制御装置30では、特別遊技状態を発生させる処理として、例えば、大入賞口SOL10bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば9個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば25秒または0.3秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば15回、2回の何れか）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。これにより、遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機として機能する。

【0059】

また、遊技制御装置30では、各種入賞口に設けられたセンサ（始動口SW7d、入賞口SW12a、カウントSW10c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、排出発

10

20

30

40

50

射制御装置 50 を制御して排出装置 51 から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

【0060】

また、演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置 43 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

【0061】

ここで、特別結果態様には、特別遊技状態の実行態様や特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される付加遊技価値が異なる複数種類が設定されており、遊技制御装置 30 では大当り図柄乱数に基づき特別結果態様を選択する。すなわち、大当り図柄乱数に基づき付加遊技価値の量が決定されるといえる。なお、本実施形態の遊技機における特別遊技状態の実行態様とは、実行可能なラウンド数や大入賞口の開放時間である。また、付加遊技価値とは、特別遊技状態の終了後に次の特別結果態様の導出まで遊技状態を確率変動状態とすることや、特別遊技状態の終了後に所定回数の特図変動表示ゲームを実行するまで遊技状態を時短遊技状態とすることである。

10

【0062】

特別結果態様の種類には、特別遊技状態でのラウンド数が 15 ラウンドで該特別遊技状態の終了後に 100 回の特図変動表示ゲームを実行するまで遊技状態を時短遊技状態とする 15 R 通常（図柄）、特別遊技状態でのラウンド数が 15 ラウンドで該特別遊技状態の終了後に次の特別結果態様の導出まで遊技状態を確率変動状態とする 15 R 確変（図柄）、特別遊技状態でのラウンド数が 2 ラウンドで該特別遊技状態の終了後に次の特別結果態様の導出まで遊技状態を確率変動状態とする 2 R 確変（図柄）、の三種類が設定されている。すなわち、15 R 確変と 2 R 確変が所定条件の成立を伴う特別結果態様であって、当該特別結果態様に基づく特別遊技状態の終了後に次の特別遊技状態の発生を容易にした確率変動状態（特定遊技状態）を発生するようになっている。

20

【0063】

なお、15 R 通常、15 R 確変に基づく特別遊技状態（第 1 の特別遊技状態）では、各ラウンドにおける大入賞口の開放時間が第 1 開放時間（2.5 秒）であり、2 R 確変に基づく特別遊技状態（第 2 の特別遊技状態）では、大入賞口の開放時間が第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間（0.3 秒）とされる。ここで、2 R 確変に基づく特別遊技状態では、大入賞口を 0.3 秒開放する動作を 1 秒のウェイト時間を挟んで 2 回行うようになっている。このため大入賞口に遊技球が入賞することは非常に困難であるが、僅かに大入賞口に入賞する可能性はあり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な状態である。また、このように遊技球の入賞は困難であるが、他の特別結果態様に基づく特別遊技状態の場合と同様に大入賞口に所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞するかの監視も行われる。つまり、15 R 通常及び 15 R 確変が所定期間実行される第 1 の特別遊技状態を発生させるものであり、2 R 確変が第 1 の特別遊技状態よりも実行期間が短く設定された第 2 の特別遊技状態を実行するものである。すなわち、遊技制御装置 30 が、始動入賞口（第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞に基づき乱数（大当り図柄乱数）を抽出し、該抽出された乱数値に基づき、特別遊技状態とは別に付加遊技価値を付与するか否か、或いは付与する付加遊技価値量を決定する付加遊技価値決定手段をなす。

30

40

【0064】

次に、図 4 に示すタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップ S18）の詳細について説明する。図 5 に示すように、特図ゲーム処理では、まず、始動入賞口をなす第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7 への入賞の監視と、入賞に基づき各種乱数値の記憶を行う始動口監視処理（ステップ S30）を行い、カウント SW10c からの入力を監視するカウントスイッチ監視処理（ステップ S31）を行う。

【0065】

そして、ゲーム処理番号を取得して取得したゲーム処理番号に基づき実行する処理を選択するゲーム分岐処理（ステップ S32）を行う。このゲーム分岐処理（ステップ S32

50

）において、ゲーム処理番号が0である場合は、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行う特図普段処理（ステップS33）を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が1である場合は、特図変動開始処理2（ステップS34）を行う。特図変動開始処理2（ステップS34）では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの実行に伴い、始動記憶を1デクリメントする処理を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が2である場合は、特図変動表示ゲームにおける時間（変動時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理（ステップS36）を行うために必要な情報の設定を行う特図変動中処理（ステップS35）を行う。

10

【0066】

また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が3である場合は特図表示中処理（ステップS36）を行う。特図表示中処理（ステップS36）では、特図変動表示ゲームにおける時間（停止図柄表示時間など）を管理するためのタイマの更新を行う。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合には、ファンファーレ/インターバル処理（ステップS37）を行うために必要な情報の設定を行う。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合は、特図普段処理（ステップS33）へ移行するため情報の設定などを行う。

【0067】

また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が4である場合は特別遊技状態における大入賞口の開放回数の更新などの処理を行うファンファーレ/インターバル処理（ステップS37）を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が5である場合は大入賞口開放中処理（ステップS38）を行う。この大入賞口開放中処理（ステップS38）では、特別遊技状態が最終ラウンドでなければファンファーレ/インターバル処理（ステップS37）を行うために必要な情報の設定を行う。また、特別遊技状態が最終ラウンドであれば、特別遊技状態の終了画面のコマンドの設定や大入賞口残存球処理（ステップS39）を行うために必要な情報の設定を行う。

20

【0068】

また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が6である場合は大入賞口残存球処理（ステップS39）を行う。この大入賞口残存球処理（ステップS39）では、特別遊技状態が最終ラウンドである場合に、大入賞口を閉鎖した後に大入賞口内に残存する全ての遊技球がカウントSW10cで検出されるまで時間の設定を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS32）において、ゲーム処理番号が7である場合は大当たり終了処理（ステップS40）を行う。この大当たり終了処理（ステップS40）では、特別遊技状態を終了する処理を行うとともに、特図普段処理（ステップS33）を行うために必要な情報の設定を行う。

30

【0069】

ゲーム処理番号に基づく上述の処理を行った後、ゲーム処理タイマの更新などの処理を行う特図変動制御処理（ステップS41）を行って特図ゲーム処理を終了する。

40

【0070】

図6に示すように始動口監視処理では、まず、始動入賞があるか否かの判定（ステップS50）を行う。この始動入賞があるか否かの判定（ステップS50）では、始動入賞があった場合に始動口SW7dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。始動入賞があるか否かの判定（ステップS50）において、始動入賞がない場合（ステップS50；N）は、始動口監視処理を終了する。また、始動入賞があるか否かの判定（ステップS50）において、始動入賞がある場合（ステップS50；Y）は、特図始動記憶数を取得する処理（ステップS51）を行い、特図始動記憶数が上限値（例えば4）であるか否かの判定（ステップS52）を行う。

【0071】

50

特図始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS52）において、特図始動記憶数が上限値である場合（ステップS52；Y）すなわち、これ以上始動記憶を記憶できない場合は、始動口監視処理を終了する。また、特図始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS52）において、特図始動記憶数が上限値でない場合（ステップS52；N）は、特図始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップS53）を行い、大当り判定用乱数値を記憶する処理（ステップS54）、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップS55）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS54、55）では、更新した特図始動記憶数に対応して設定される各種乱数値のセーブ領域に、抽出した各種乱数値を記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行するための権利および抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に始動記憶として記憶する始動記憶手段をなす。

10

20

30

40

50

【0072】

各種乱数値を記憶する処理を行った後、判定可能期間であるか否かの判定（ステップS56）を行う。この判定可能期間であるか否かの判定（ステップS56）では、始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である特図保留情報判定処理（ステップS57）を実行可能な期間であるかが判定される。判定可能期間であるか否かの判定（ステップS56）において、判定可能期間でない場合（ステップS56；N）は、表示装置43の表示部43aに表示する飾り特図保留情報コマンドを設定する処理（ステップS58）を行って、表示部43aにおける特図保留数の表示設定を行い、始動口監視処理を終了する。また、判定可能期間であるか否かの判定（ステップS56）において、判定可能期間である場合（ステップS56；Y）は、特図保留情報判定処理（ステップS57）を行い、飾り特図保留情報コマンドを設定する処理（ステップS58）を行って、始動口監視処理を終了する。なお、飾り特図保留情報コマンドは、始動記憶に関する情報を含む保留情報コマンドの一つとして後に演出制御装置40に送信されるようになっている。

【0073】

図6に示す始動口監視処理で行われる特図保留情報判定処理（ステップS57）では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理を行う。図7に示すように、この特図保留情報判定処理では、まず、大当り判定用乱数を記憶する処理（ステップS54）で記憶された大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS60）を行い、当り値があるか否かの判定（ステップS61）を行う。

【0074】

当り値があるか否かの判定（ステップS61）では、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この当り値があるか否かの判定（ステップS61）において、当り値がない場合（ステップS61；N）、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、はずれ情報設定処理（ステップS62）を行う。はずれ情報設定処理（ステップS62）では、大当り判定用乱数値の判定を行った結果、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出されない旨の情報などを記憶する処理を行う。その後、はずれ変動パターン情報を設定する処理（ステップS63）を行い、特図保留情報判定処理を終了する。

【0075】

また、当り値があるか否かの判定（ステップS61）において、当り値がある場合（ステップS61；Y）、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合は、大当り情報設定処理（ステップS64）を行う。大当り情報設定処理（ステップS64）では、大当り判定用乱数値の判定を行った結果、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出される旨の情報などを記憶する処理を行う。

【0076】

その後、大当り変動パターン情報を設定する処理（ステップS65）を行い、特図保留情報判定処理を終了する。なお、はずれ変動パターン情報、大当り変動パターン情報は、始動記憶に関する情報を含む保留情報コマンドの一つとして後に演出制御装置40に送信

されるようになっている。

【0077】

図5に示すゲーム分岐処理(ステップS32)で処理番号が0である場合に行われる特図普段処理(ステップS33)では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。図8に示すように、この特図普段処理では、まず、始動記憶があるか否かの判定(ステップS70)を行う。この始動記憶があるか否かの判定(ステップS70)において、始動記憶がない場合(ステップS70;N)は、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS73)を行う。

【0078】

客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS73)において、客待ちデモフラグの設定が有る場合(ステップS73;Y)は、特図普段処理を終了する。一方、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS73)において、客待ちデモフラグの設定がない場合(ステップS73;N)は、客待ちデモフラグをセットする処理(ステップS74)を行い、客待ちデモコマンドの設定(ステップS75)を行って特図普段処理を終了する。なお、ここでセットされた客待ちデモコマンドは、後に演出制御装置40に送信される。演出制御装置40では、この客待ちデモコマンドの受信に基づき、例えば、表示装置43の表示部43aに客待ちデモ画像を表示する処理を行う。

【0079】

また、始動記憶があるか否かの判定(ステップS70)において、始動記憶がある場合(ステップS70;Y)は、特図変動表示ゲームに関する情報の設定を行う特図変動開始処理1(ステップS71)を行う。その後、変動開始の情報を記憶する処理(ステップS72)を行って特図普段処理を終了する。この変動開始の情報を記憶する処理(ステップS72)においては、特図処理番号が1に変更され、次のゲーム分岐処理(ステップS32)(図5参照)において特図変動開始処理2が選択されるようになる。

【0080】

図8に示す特図普段処理において行われる特図変動開始処理1(ステップS71)では、特図変動表示ゲームに関する情報の設定が行われる。図9に示すように、この特図変動開始処理1では、まず大当りであるか否かの判定(ステップS80)を行う。この大当りであるか否かの判定(ステップS80)では、処理中の始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この大当りであるか否かの判定(ステップS80)において、大当りである場合(ステップS80;Yes)、すなわち、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合は、大当り情報をセットする処理(ステップS81)を行い、停止図柄を設定する処理(ステップS82)を行う。大当り情報をセットする処理(ステップS81)では、例えば、大当りフラグをセットする処理が行われる。また、大当りであるか否かの判定(ステップS80)において、大当りでない場合(ステップS80;No)、すなわち、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、停止図柄を設定する処理(ステップS82)を行う。

【0081】

停止図柄を設定する処理(ステップS82)では、処理中の始動記憶に記憶されている大当り図柄乱数値に基づき、特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する処理を行う。ここで設定された停止図柄は停止図柄データとして後に演出制御装置40に出力される。その後、特図変動表示ゲームに関して設定された情報である特図情報を設定する処理(ステップS97)を行って、特図変動開始処理1を終了する。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段をなすとともに、該判定手段による判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行手段をなす。

【0082】

演出制御装置40では、特図変動表示ゲームに関する処理として、図10に示す保留情報表示設定処理を行う。この保留情報表示設定処理では、まず、保留情報コマンドを受信したか否かの判定(ステップS90)を行う。保留情報コマンドは、始動記憶が発生した

10

20

30

40

50

際に遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に出力されるもので、当該始動記憶に関する情報を含むものである。この保留情報コマンドには、飾り特図保留情報コマンド、はずれ変動パターン情報、大当たり変動パターン情報などが含まれている。この保留情報コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 90）において、保留情報コマンドを受信していない場合（ステップ S 90；N）は、保留情報設定処理を終了する。また、保留情報コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 90）において、保留情報コマンドを受信している場合（ステップ S 90；Y）は保留情報を取得する処理（ステップ S 91）を行う。

【0083】

保留情報を取得する処理（ステップ S 91）では、保留情報コマンドの一つである飾り特図保留数コマンドに基づき、保留数の情報を取得する処理や、保留情報コマンドの一つである、はずれ変動パターン情報、大当たり変動パターン情報に基づき判定情報（始動記憶についての先読み処理の結果を含む情報）を取得する処理を行う。その後、保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 92）を行う。

10

【0084】

保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 92）では、後述するように始動記憶についての情報として判定結果に関する情報を始動記憶表示 70 に表示する状態である場合に設定される保留情報表示フラグがあるかが判定される。この保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 92）において、保留情報表示フラグがない場合（ステップ S 92；N）は、当該保留に関する情報を記憶する処理（ステップ S 94）を行って、保留情報設定処理を終了する。また、保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 92）において、保留情報表示フラグがある場合（ステップ S 92；Y）は、保留情報表示設定処理（ステップ S 93）を行う。

20

【0085】

保留情報表示設定処理（ステップ S 93）では、当該始動記憶についての情報として判定結果に関する情報を始動記憶表示 70 に表示する処理を行う。その後当該保留に関する情報を記憶する処理（ステップ S 94）を行って、保留情報設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置 40 が、始動記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶された始動記憶に対応した始動記憶表示 70 を表示する始動記憶表示制御手段をなす。

【0086】

また、演出制御装置 40 では、特図変動表示ゲームに関する処理として、図 11 に示す変動表示ゲーム処理を行う。この変動表示ゲーム処理では、まず、変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 100）を行う。変動パターンコマンドは、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含むものである。また、この変動パターンコマンドは、特図変動表示ゲームの変動開始を指示するコマンドでもあり、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に送信される。この変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 100）において、変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 100；N）は、変動表示ゲーム処理を終了する。また、変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 100）において、変動パターンコマンドを受信している場合（ステップ S 100；Y）は、停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定（ステップ S 101）を行う。

30

40

【0087】

停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定（ステップ S 101）では、変動パターンコマンドに続いて遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に送信される停止図柄指定コマンドを受信したかが判定される。この停止図柄指定コマンドは、飾り特図変動表示ゲームでの停止図柄を指定するためのコマンドであり、特図変動表示ゲームの結果（本実施形態では、はずれ、15R 通常、2R 確変、15R 確変の何れか）に関する情報が含まれている。この停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定（ステップ S 101）において、停止図柄指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 101；N）は、変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定（ステップ S 112）を行う。

50

【 0 0 8 8 】

この変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定（ステップ S 1 1 2）において所定時間が経過していない場合（ステップ S 1 1 2；N）は、再び変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定（ステップ S 1 1 2）を行う。また、変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定（ステップ S 1 1 2）において所定時間が経過している場合（ステップ S 1 1 2；Y）は、コマンドを破棄する処理（ステップ S 1 1 3）を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

また、停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定（ステップ S 1 0 1）において、停止図柄指定コマンドを受信している場合（ステップ S 1 0 1；Y）は、受信したコマンドは異常がなしかの判定（ステップ S 1 0 2）を行う。この受信したコマンドが異常がなしかの判定（ステップ S 1 0 2）において、受信したコマンドに異常がある場合（ステップ S 1 0 2；N）は、コマンドを破棄する処理（ステップ S 1 1 3）を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。また、受信したコマンドが異常がなしかの判定（ステップ S 1 0 2）において、受信したコマンドに異常がない場合（ステップ S 1 0 2；Y）は、変動表示パターンの詳細を設定する処理（ステップ S 1 0 3）を行う。すなわち、変動パターンコマンドと停止図柄指定コマンドの両方を受信し、かつ、両コマンドに異常がない場合にのみ変動表示ゲーム処理が継続される。

【 0 0 9 0 】

変動表示パターンの詳細を設定する処理（ステップ S 1 0 3）では、受信したコマンドに基づき飾り特図変動表示ゲームの変動パターンを設定する処理を行う。その後、変動表示処理（ステップ S 1 0 4）を行い、飾り特図変動表示ゲームを実行し、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 1 0 5）を行う。

【 0 0 9 1 】

変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 1 0 5）では、特図変動表示ゲームの変動表示を終了する際に遊技制御装置 3 0 から演出制御装置 4 0 に送信される変動停止コマンドを受信したかが判定される。この変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 1 0 5）において、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 1 0 5；N）は、再び変動表示処理（ステップ S 1 0 4）を行う。また、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 1 0 5）において、変動停止コマンドを受信している場合（ステップ S 1 0 5；Y）は、変動停止処理（ステップ S 1 0 6）を行う

【 0 0 9 2 】

変動停止処理（ステップ S 1 0 6）では、飾り特図変動表示ゲームの変動表示を停止し、結果態様を表示する処理を行う。その後、特定停止態様が導出されたか否かの判定（ステップ S 1 0 7）を行う。この特定停止態様が導出されたか否かの判定（ステップ S 1 0 8）では、結果態様が特定停止態様となったかが判定される。この特定停止態様は任意に設定可能であるが、本実施形態の遊技機では「1, 2, 3」である。特定停止態様が導出されたか否かの判定（ステップ S 1 0 7）において、特定停止態様が導出されている場合（ステップ S 1 0 7；Y）は、保留情報表示フラグをセットする処理（ステップ S 1 0 8）を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。保留情報表示フラグをセットする処理（ステップ S 1 0 8）により保留情報表示フラグがセットされることで、上述したように新たに記憶される始動記憶について、当該始動記憶についての情報として判定結果に関する情報が始動記憶表示 7 0 に表示されるようになる。

【 0 0 9 3 】

また、特定停止態様が導出されたか否かの判定（ステップ S 1 0 7）において、特定停止態様が導出されていない場合（ステップ S 1 0 7；N）は、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 0 9）を行う。この結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 0 9）において、結果が大当たりでない場合（ステップ S 1 0 9；N）は、変動表示ゲーム処理を終了する。また、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 0 9）において、結果が大当たりである場合（ステップ S 1 0 9；Y）は、保留情報表示フラグがあるか

10

20

30

40

50

否かの判定（ステップ S 1 1 0）を行う。

【 0 0 9 4 】

この保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 1 0）において、保留情報表示フラグがない場合（ステップ S 1 1 0；N）は、変動表示ゲーム処理を終了する。また、保留情報表示フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 1 0）において、保留情報表示フラグがある場合（ステップ S 1 1 0；Y）は、保留情報表示フラグをクリアする処理（ステップ S 1 1 1）を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。この処理により、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなること、すなわち、特別遊技状態が開始されることに基づき、以後、始動記憶についての情報として判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示しないようになる。なお、すでに表示されている判定結果に関する情報の表示も終了する。特別遊技状態が発生した場合は遊技者の目的が達成された場合であり、それまで必要としていた判定結果に関する情報（例えば特別遊技状態が発生するか否か）は、ここで一旦必要なくなる。よって、ここで判定結果に関する情報を表示する所定期間を終了しても遊技の興趣が低下することはなく、さらには次回の所定期間の開始に対して新たな興趣を持つようになり、遊技者が興味を持って見ることのできる始動記憶表示 7 0 を実現することができる。

10

【 0 0 9 5 】

図 1 2，1 3 には、判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示するための報知表示を示した。図 1 2 に示すように、この報知表示は、はずれとなる可能性の高さを報知する報知表示（否定的な表示）であるはずれくん 1 から 3 と、大当たりとなる可能性の高さを報知する報知表示（肯定的な表示）であるあたりくん 1 から 3 の 6 種類が設定されている。そして、図 1 3 に示すように、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合の報知表示の選択確率は、あたりくん 3 が 7 2 %、あたりくん 2 が 1 3 %、はずれくん 1 が 5 %、あたりくん 1 が 3 %、はずれくん 2 が 3 %、はずれくん 3 が 1 %となっている。また、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれとなる場合の報知表示の選択率は、あたりくん 3 が 2 %、あたりくん 2 が 8 %、はずれくん 1 0 %、あたりくん 1 が 1 0 %、はずれくん 2 が 2 0 %、はずれくん 3 が 3 0 %となっている。すなわち、これら 6 種類の報知表示について、当該報知表示が表示された場合に大当たりとなる可能性の高さ（信頼度の高さ）は、あたりくん 3 が最も高く、あたりくん 2、はずれくん 1、あたりくん 1、はずれくん 2、はずれくん 3 の順に低くなるように設定されている。

20

30

【 0 0 9 6 】

図 1 4，1 5 には、以上のような処理により判定結果に関する情報が始動記憶表示 7 0 に表示される例を示した。図 1 4（a）に示すように始動記憶 a から c の 3 つがある状態で、図 1 4（b）に示すように、飾り特図変動表示ゲームの結果が特定結果態様「1，2，3」で停止した場合に、始動記憶についての情報として判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示する状態が開始される。このとき、表示部 4 3 a にはこのような状態が開始されたことを報知する開始報知表示 7 3 がなされる。そして、図 1 4（c）から（e）に示すように、特図変動表示ゲームの実行中に新たな始動記憶 d から f が発生すると、当該始動記憶の判定結果に関する情報が上述の報知表示により始動記憶表示 7 0 に表示される。この例では、例えば、図 1 4（e）に示すように、始動記憶 d から f については「はずれくん 3」が表示されており、これらの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれとなる可能性が高いことが報知されている。

40

【 0 0 9 7 】

また、図 1 5（a）に示す例は、図 1 4 と同様に始動記憶 a から c の 3 つがある状態で、図 1 5（b）に示すように、飾り特図変動表示ゲームの結果が特定結果態様「1，2，3」で停止し、始動記憶についての情報として判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示する状態が開始された例を示した。この例では、図 1 5（e）に示すように、始動記憶 g、h については「はずれくん 3」が表示されており、これらの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれとなる可能性が高いことが報知されている。また、始動記憶 i については、「あたりくん 3」が表示されており、この始動記憶に基づく特図変動

50

表示ゲームの結果が大当たりとなる可能性が高いことが報知されている。

【0098】

このような報知を行うことで、先読みの機能を採用しつつ、遊技者が興味を持って見ることのできる始動記憶表示70を実現することができる。また、所定条件の成立(特定の結果となること)に基づいて所定期間に亘り判定結果に関する情報を表示するので、実行中の変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否か以外に、変動表示ゲームの結果が予め定められた特定の結果となるか否かや、表示される情報の内容がどのようなものであるかなど、変動表示ゲーム以外の興味も向上でき、遊技全体の興味を向上することができる。

【0099】

以上のことから、始動入賞口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行するための権利を始動記憶として記憶する始動記憶手段(遊技制御装置30)を備え、始動記憶に対応して記憶された乱数値が特定値であった場合に、対応する変動表示ゲームで特別結果を導出するとともに遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、乱数値を判定する判定手段(遊技制御装置30)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応した始動記憶表示70を表示する始動記憶表示制御手段(演出制御装置40)と、を備え、始動記憶表示制御手段は、所定条件の成立に基づいて、所定期間に亘り、始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示するように制御するようにしたこととなる。

10

【0100】

また、所定条件は、変動表示ゲームの結果が予め定められた特定の結果となることを含んでいることとなる。

20

【0101】

また、所定期間は、特別遊技状態の発生により終了するようにしたこととなる。

【0102】

なお、判定結果に関する情報として、大当たりとなる可能性の高さを表示するようにしたが、これに限られるものではなく、例えば、リーチの発生やリーチの種類を予告報知するようにしても良い。また、判定結果に関する情報の表示を開始する所定条件を特定停止態様の導出としたが、これに限られるものではなく、所定のはずれリーチの発生や、「回転以内で を出せ」のような予告表示を行った後にこれを達成した場合(いわゆるミッションの達成)、先読み処理の結果、大当たりとなる始動記憶があった場合等、何でも良い。また、判定結果に関する情報を表示する所定期間は特別遊技状態の発生により終了するようにしたが、これに限られるものではない。例えば、所定回数の特図変動表示ゲームの実行や再度特定停止態様が導出された場合に判定結果に関する情報の表示を終了するようにしても良い。また、先読み処理を常時行うようにしたが、判定結果に関する情報の表示を行う状態でのみ先読み処理を行っても良い。また、判定結果に関する情報の表示を開始した際の始動記憶の状態(例えば、大当たりとなる始動記憶があるか否か)により、以降の新たに記憶される始動記憶に対する判定結果に関する情報の表示態様を変化させるようにしても良い。この表示態様の変化としては、大当たりとなる始動記憶がある場合には、信頼度の高い報知表示(例えばあたりくん3)の出現確率を高めるようにすることなど何でも

30

40

【0103】

また、判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示するための上述した報知表示は一例であって、これらに限られるものではない。例えば、図16に示すように、上述の6種類の報知表示に加えて、大当たりとなる可能性が不確定であることを示す報知表示を設定しても良い。なお、この場合は、図13に示す選択確率をこれらの3種類の報知表示を含めた選択確率に変更する。また、全ての始動記憶表示70を報知表示で表示するのではなく、特定の始動記憶のみを報知表示で表示するように選択(例えば、報知表示で表示するか否かを決定する乱数などにより選択)しても良い。また、結果が大当たりとなるもしくは大当たりとなる可能性が高い始動記憶のみ特定の報知表示を表示するようにしても良い。ま

50

た、判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示する状態が開始された後に記憶された始動記憶について判定結果に関する情報を表示するようにしたが、判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示する状態が開始された際に、既に記憶されている始動記憶についても判定結果に関する情報を表示するようにしても良い。

【 0 1 0 4 】

また、始動記憶を表示するための表示手段 8 0 を設け、表示手段 8 0 に表示した始動記憶表示 7 0 の表示態様により判定結果に関する情報を表示するようにしても良い。図 1 7 にはこのような例として、所定条件が成立して判定結果に関する情報を始動記憶表示 7 0 に表示する状態が開始されている状態で、図 1 7 (a) に示すように始動記憶 a , b がある状態から、図 1 7 (b) に示すように新たな始動記憶 c が発生し、表示手段 8 0 に表示される始動記憶表示 7 0 で判定結果に関する情報を表示する例を示した。図 1 7 に示す表示手段 8 0 は、点灯色を変更可能な L E D を備えるものであり、点灯色の違いにより当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる可能性を示すようになっている。

10

【 0 1 0 5 】

この表示手段 8 0 での表示態様はこれに限られるものではなく、例えば点滅により大当たりとなる可能性を示すようにしても良い。さらには、液晶表示装置やドットマトリクス L E D などの表示装置を備えるようにして図柄により大当たりとなる可能性を示しても良い。また、表示部 4 3 a に表示した始動記憶表示 7 0 においても判定結果に関する情報を表示するようにしても良い。また、表示部 4 3 a に始動記憶表示 7 0 を表示しないようにしても良い。

20

【 0 1 0 6 】

また、特図変動表示ゲームとして第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した場合には第 1 始動記憶を発生し、該第 1 始動記憶に基づき第 1 特図変動表示ゲームを行い、普通変動入賞装置 7 に入賞した場合は第 2 始動記憶を発生し、該第 2 始動記憶に基づき第 2 特図変動表示ゲームを行うように (2 種類の特図変動表示ゲームを行うように) しても良い。

【 0 1 0 7 】

また、このような構成とした場合であって、第 2 特図変動表示ゲームを第 1 特図変動表示ゲームよりも優先的に実行するようにした場合に、始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報が始動記憶表示に表示されている期間に、判定手段による始動記憶の判定結果に基づき、遊技者に対して有利となる発射操作に関する指示である所定の発射操作指示を表示部 4 3 a において行うようにしても良い。

30

【 0 1 0 8 】

例えば、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されることとなる始動記憶が第 1 始動記憶に有る場合、第 2 始動記憶の増加を抑制するような発射操作の指示 (発射を抑制する指示や普通変動入賞装置 7 を狙わないようにする指示) を行うことにより、迅速に遊技者が利益を獲得することができる。また、発射操作に関する指示がなされることにより、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されることとなる始動記憶が有ることが示唆され、遊技の興趣を向上させることができる。また、例えば、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されることとなる始動記憶が有る場合に遊技球の発射を抑制させる指示を行うことで、特別結果態様が導出されるまでの遊技球 (遊技者の持球) の消費を抑えることができ、遊技者が不利となることがない。特に初心者に対しては、単に特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されることとなる始動記憶が有ることを報知するだけの場合よりも、発射操作に関する指示を的確に行うことで遊技の進行が不利になることを防止でき、熟練者と初心者との利益差をなくすことができる。

40

【 0 1 0 9 】

すなわち、遊技領域 1 a が形成された遊技盤 1 と、遊技領域 1 a に発射された遊技球が入賞可能な始動入賞口 (第 1 始動入賞口 1 3 、普通変動入賞装置 7) と、始動入賞口への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限数まで記憶する始動記憶手段 (遊技制御装置 3 0) と、始動記憶に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段

50

(遊技制御装置30)と、変動表示ゲームに関わる画像を表示可能な表示部43aを有する表示装置43と、を備え、変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、始動入賞口は、第1始動入賞口13と第2始動入賞口(普通変動入賞装置7)を有し、始動記憶手段は、第1始動入賞口13への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1始動記憶手段(遊技制御装置30)と、第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2始動記憶手段(遊技制御装置30)と、を備え、ゲーム実行制御手段は、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行するものであり、第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームよりも優先的に実行するように構成され、未だ変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う判定手段(遊技制御装置30)と、始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報が始動記憶表示に表示されている期間に、判定手段による始動記憶の判定結果に基づき、遊技者に対して有利となる発射操作に関する指示である所定の発射操作指示60を表示部41aにおいて行う発射操作指示制御手段(遊技制御装置30、演出制御装置40)と、を備えるようにしても良い。

10

20

30

40

50

【0110】

次に、上述した実施形態の遊技機の第1変形例について図18, 19を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、変動表示ゲームにおいて所定のリーチ状態が発生した場合に判定結果に関する情報を表示するようにしている。

【0111】

本変形例の遊技機では、図11に示した変動表示ゲーム処理に替えて図18に示す変動表示ゲーム処理を行う。この変動表示ゲーム処理では、まず、変動パターンコマンドを受信したか否かの判定(ステップS100)を行い、変動パターンコマンドを受信していない場合(ステップS100; N)は、変動表示ゲーム処理を終了する。また、変動パターンコマンドを受信している場合(ステップS100; Y)は、停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定(ステップS101)を行う。

【0112】

停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定(ステップS101)において、停止図柄指定コマンドを受信していない場合(ステップS101; N)は、変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定(ステップS112)を行い、所定時間が経過していない場合(ステップS112; N)は、再び変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定(ステップS112)を行う。また、変動パターンコマンドの受信から所定時間が経過したか否かの判定(ステップS112)において所定時間が経過している場合(ステップS112; Y)は、コマンドを破棄する処理(ステップS113)を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。

【0113】

また、停止図柄指定コマンドを受信しているか否かの判定(ステップS101)において、停止図柄指定コマンドを受信している場合(ステップS101; Y)は、受信したコマンドは異常がなしかの判定(ステップS102)を行い、受信したコマンドに異常がある場合(ステップS102; N)は、コマンドを破棄する処理(ステップS113)を行い、変動表示ゲーム処理を終了する。また、受信したコマンドに異常がない場合(ステップS102; Y)は、変動表示パターンの詳細を設定する処理(ステップS103)を行い、変動表示処理(ステップS104)を行って、飾り特図変動表示ゲームを実行する。

【0114】

その後、特定リーチ態様が導出されたか否かの判定(ステップS120)を行う。ここで特定リーチ態様とは例えばノーマルリーチである。この特定リーチ態様が導出されたか

否かの判定（ステップS 1 2 0）において、特定リーチ態様が導出されていない場合（ステップS 1 2 0；N）は、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 0 5）を行う。また、特定リーチ態様が導出されたか否かの判定（ステップS 1 2 0）において、特定リーチ態様が導出された場合（ステップS 1 2 0；Y）は、保留情報表示フラグをセットする処理（ステップS 1 0 8）を行い、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 0 5）を行う。保留情報表示フラグをセットする処理（ステップS 1 0 8）により保留情報表示フラグがセットされることで、新たに記憶される始動記憶について判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示されるようになる。

【0115】

そして、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 0 5）において、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップS 1 0 5；N）は、再び変動表示処理（ステップS 1 0 4）を行う。また、変動停止コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 0 5）において、変動停止コマンドを受信している場合（ステップS 1 0 5；Y）は、変動停止処理（ステップS 1 0 6）を行う。その後、保留情報表示フラグをクリアする処理（ステップS 1 1 1）を行って、変動表示ゲーム処理を終了する。

10

【0116】

以上のような処理により、特定のリーチの発生から特図変動表示ゲームの終了までの期間において保留情報表示フラグが設定され、この期間に新たに発生した始動記憶について判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示される。

【0117】

図19には以上のような処理により判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示される例を示した。図19（a）に示すように始動記憶a、bの2つがある状態で、図19（b）に示すように飾り特図変動表示ゲームで特定のリーチが発生した場合に、判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示する状態が開始される。このとき、表示部43aにはこのような状態が開始されたことを報知するとともに、遊技球の発射を促す開始報知表示73がなされる。そして、図14（c）に示すように、特定のリーチの実行中に新たな始動記憶c、dが発生すると、当該始動記憶の判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示される。この判定結果に関する情報の表示は、特図変動表示ゲームの終了によって保留情報表示フラグがクリアされることにより終了することとなる。

20

【0118】

このような処理を行うことで、実行中の変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否か以外に、所定のリーチ状態が発生するか否かにも興味や期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上することができる。また、リーチ状態中に遊技者が止め打ちすることを防止できる。

30

【0119】

以上のことから、所定条件は、変動表示ゲームにおいて所定のリーチ状態が発生したことを含んでいることとなる。

【0120】

なお、図19（c）に示すように始動記憶が上限値に達した状態で、新たに始動入賞口をなす第1始動入賞口13や普通変動入賞装置7への入賞が発生した場合に、図19（d）に示すように判定結果に関する情報を表示する状態が開始される前に記憶された始動記憶（始動記憶a、b）についての判定結果に関する情報を表示するようにしても良い。このようにすることで、さらにリーチ状態中に遊技者が止め打ちすることを防止できる。

40

【0121】

すなわち、始動記憶表示制御手段（演出制御装置40）は、始動記憶手段（遊技制御装置30）で始動記憶が所定上限値（例えば4）まで記憶された状態で、始動入賞口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）に遊技球が入賞することに基づき、判定結果に関する情報の表示を開始する所定条件が成立する以前に記憶された始動記憶について、判定手段（遊技制御装置30）による判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示するように制御するようにしても良い。

50

【0122】

なお、特定のリーチとしては大当たりとなる可能性が低いリーチとしたほうが好ましい。これは、大当たりの可能性の低いリーチは大当たりとなる可能性が低いにもかかわらず長い時間特図変動表示ゲームが継続することとなるので、遊技者の興味が低下する可能性があるためである。このような場合に上記のような判定結果に関する情報の表示を行うことで、大当たりの可能性の低いリーチが発生した場合における興味の低下や止め打ちを防止することができる。もちろん、特定のリーチは大当たりとなる可能性が低いリーチに限られるものではなく、例えば、全てのリーチとしても良い。

【0123】

次に、上述した実施形態の遊技機の第2変形例について図20を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態（遊技状態が確率変動状態もしくは時短遊技状態である場合）に判定結果に関する情報を表示するようにしている。

10

【0124】

図20(a)に示すように特別遊技状態が終了し、普通変動入賞装置7が時短動作状態となると判定結果に関する情報を表示する状態となる。この状態では、図20(b)に示すように始動記憶表示70が表示部43aの中央に拡大して表示され、飾り特図変動表示ゲームの表示が識別情報の変動表示に替えて始動記憶表示70によって表示される。

20

【0125】

図20(b)(c)には、始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームの実行態様を示した。図20(b)に示すように、始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームの変動表示中は、表示部43aの左端に表示された始動記憶aに対応する始動記憶表示70が揺れるように表示される。そして、変動表示を停止する際には、揺れるように表示されていた始動記憶表示70を図20(c)に示すように停止する。その後、次の始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームを開始する際には、図20(d)に示すように始動記憶表示70を側方にスライドさせるように表示して、始動記憶bに対応する始動記憶表示70を表示部43aの左端に移動する。そして、図20(e)に示すように始動記憶bに対応する始動記憶表示を揺れるように変動表示するとともに、図20(f)に示すように揺れるように表示されていた始動記憶表示70を停止することで変動表示を停止する。

30

【0126】

ここで、始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームの実行中に発生した始動記憶fについて、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合、図20(g)に示すように、始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームから識別情報による飾り特図変動表示ゲームに変更する。また、始動記憶cに対応する始動記憶表示70が大当たりの可能性を示唆する報知表示が表示されるようになる。すなわち、始動記憶の上限値は4であるが、図20(e)に示す状態では、特図変動表示ゲームを実行中の始動記憶と、先に記憶された3つの始動記憶のみが表示部43aに表示された状態となっていて、始動記憶fに対応する始動記憶表示70は表示部43aに表示されていない。そして、始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームが終了すると、始動記憶fに対応する始動記憶表示70が表示される状態となるので、このタイミングで飾り特図変動表示ゲームの表示態様を変更するようにしている。

40

【0127】

このような処理を行うために演出制御装置40では、普通変動入賞装置7が時短動作状態である期間に保留情報表示フラグをセットするようにする。また、始動記憶表示70に表示する報知表示のうち、所定の報知表示（例えば、あたりくん2,3や図16に示すような不確定報知表示）が選択された場合に、飾り特図変動表示ゲームの表示態様を変更する処理を行うようにする。

【0128】

50

以上のことから、複数の普通識別情報を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に遊技球の入賞が不能な閉状態から遊技球の入賞が可能な開状態に変換される普通変動入賞装置7を始動入賞口に備え、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動入賞装置7が開状態に変換される時間が第1の開放時間から該第1の開放時間よりも長い第2の開放時間に変更される特定遊技状態（確率変動状態、時短遊技状態）を発生させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）を備え、始動記憶表示制御手段（演出制御装置40）は、特定遊技状態において始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示するように制御するようにしたこととなる。

【0129】

図21には、第2変形例に対する表示の変形例を示した。遊技状態が確率変動状態以外では、遊技者は単純に特別遊技状態の発生に期待することから、全ての種類の特別遊技状態を対象として予告報知を行えば遊技者の期待感を高めることができるようになる。一方、遊技状態が確率変動状態である場合には、遊技者は特別遊技状態の発生よりも、次の特別遊技状態がその後の遊技状態を確率変動状態とするものであるか否かに興味が集中することとなる。よって、確率変動状態では予告報知を、その後の遊技状態を確率変動状態とする可能性について行うことで、遊技者の確率変動状態の継続に対する期待感を高めることができる。

【0130】

本変形例の始動記憶表示70では、リーチを発生する始動記憶については、リーチとなる識別情報の種類を予告するリーチ態様予告表示74を行う。このとき、リーチとなる識別情報の種類が、当該識別情報での大当たりであった場合に、その後の遊技状態を確率変動状態としないものである場合（15R通常リーチ）は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなるものであっても、図21(a)に示すように始動記憶表示70に表示する判定結果に関する情報として、期待度の低い報知表示（例えば、はずれくん3）を選択するようにする。また、リーチとなる識別情報の種類が、当該識別情報での大当たりであった場合にその後の遊技状態を確率変動状態とするものである場合（15R確変、2R確変のリーチ）は、図21(b)に示すように始動記憶表示70に表示する判定結果に関する情報として、期待度の高い報知表示（例えば、あたりくん3）を選択するようにする。このようにすることで、確変遊技状態の発生により変化する遊技者の興味の対象に応じて効率よく遊技者の期待感を高めることができる。

【0131】

なお、通常遊技状態や時短遊技状態においても上述のようなリーチ態様予告表示74を行っても良い。また、リーチを発生する始動記憶について、リーチとなる識別情報の種類を予告するリーチ態様予告表示74を行うとしたが、リーチを発生する可能性を報知するようにしても良い。この場合は、例えば信頼度の低い報知表示（はずれくん3やはずれくん2）とともに表示するようにする。

【0132】

次に、上述した実施形態の遊技機の第3変形例について図22から26を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特別結果を導出する特図変動表示ゲームを実行する始動記憶の存在を予告する予告報知として連続予告を実行可能となっている。ここで、連続予告とは、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出である。なお、必ずしも特別結果の導出を予告するものでなくても良く、特別結果の導出の可能性をあることを予告するものとしても良い。すなわち、複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的な演出を実行する連続演出実行手段（演出制御装置40）を備えている。また、ゲーム実行手段（遊技制御装置30）は、飾り特図変動表示ゲームの実行態様として、特図変動表示ゲームの実行中に、複数の識別図柄を所定時間変動表示した後、停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、変動表示ゲームの実行中に、単

10

20

30

40

50

位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様の何れかを選択するようになっている。

【0133】

演出制御装置40では、図10に示す保留情報表示設定処理に替えて図22に示す保留情報設定処理を行う。この保留情報設定処理では、連続予告設定処理(ステップS130)を行う点異なる。図23に示すように、連続予告設定処理では、まず、連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS140)を行う。連続予告フラグは連続予告の実行中である場合に設定されるフラグである。この連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS140)において、連続予告フラグがある場合(ステップS140;Y)は、すでに連続予告の実行中であるので連続予告設定処理を終了する。また、連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS140)において、連続予告フラグがない場合(ステップS140;N)は、当該保留よりも前の保留情報を取得する処理(ステップS141)を行い、連続予告を実行するか否かの判定(ステップS142)を行う。

10

【0134】

連続予告を実行するか否かの判定(ステップS142)では、所定の確率で連続予告の実行を決定するようになっており、例えば、乱数値を抽出し、当該乱数値が特定値であった場合に連続予告の実行を決定するようになっている。この連続予告を実行するか否かの判定(ステップS142)において、連続予告を実行しない場合(ステップS142;N)は、連続予告設定処理を終了する。また、連続予告を実行するか否かの判定(ステップS142)において、連続予告を実行する場合(ステップS142;Y)は、保留内に大当たりがあるか否かの判定(ステップS143)を行う。

20

【0135】

保留内に大当たりがあるか否かの判定(ステップS143)では、現在記憶されている始動記憶に特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる始動記憶があるかが判定される。この保留内に大当たりがあるか否かの判定(ステップS143)において、保留内に大当たりがない場合(ステップS143;N)は、連続予告回数カウンタに当該保留までの始動記憶数+1をセットする処理(ステップS145)を行う。また、保留内に大当たりがあるか否かの判定(ステップS143)において、保留内に大当たりがある場合(ステップS143;Y)は、擬似連実行予定フラグをセットする処理(ステップS144)を行い、連続予告回数カウンタに当該保留までの始動記憶数+1をセットする処理(ステップS145)を行う。

30

【0136】

当該保留までの始動記憶数+1をセットする処理(ステップS145)では、保留情報設定処理の対象となっている始動記憶、すなわち保留情報コマンドを受信した始動記憶までの始動記憶数に1を加えた値をカウンタにセットする処理を行う。その後、連続予告フラグをセットする処理(ステップS146)を行い、連続予告設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置40が、所定条件の成立を伴う始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに亘る複数の特図変動表示ゲームで連続的な演出を実行する連続演出実行手段をなす。

【0137】

また、演出制御装置40では、図11に示す変動表示ゲーム処理における変動表示パターン詳細設定処理(ステップS103)として、図24に示す処理を行う。この変動表示パターン詳細設定処理では、まず、変動パターン番号を取得する処理(ステップS150)を行う。変動パターン番号は、特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するためのものであって、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置30において始動記憶に記憶されている変動パターン乱数に基づき選択され、演出制御装置40に送信される。変動パターン番号を取得する処理(ステップS150)では、遊技制御装置30から送信されたこの変動パターン番号を取得する処理を行う。

40

【0138】

その後、連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS151)を行う。連続予告フラグは、連続予告の実行中である場合にセットされるフラグである。この連続予告フラグ

50

があるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）において、連続予告フラグがない場合（ステップ S 1 5 1；N）は、通常用選択テーブルから対応する変動パターンを選択する処理（ステップ S 1 5 6）を行い、変動パターン設定処理（ステップ S 1 5 5）を行う。また、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）において、連続予告フラグがある場合（ステップ S 1 5 1；Y）は、擬似連実行予定フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 2）を行う。

【0139】

擬似連実行予定フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 2）において、擬似連実行予定フラグがない場合（ステップ S 1 5 2；N）は、連続予告用選択テーブルから対応する変動パターンを選択する処理（ステップ S 1 5 3）を行い、変動パターン設定処理（ステップ S 1 5 5）を行う。また、擬似連実行予定フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 2）において、擬似連実行予定フラグがある場合（ステップ S 1 5 2；Y）は、連続予告用擬似連選択テーブルから対応する変動パターンを選択する処理（ステップ S 1 5 4）を行い、変動パターン設定処理（ステップ S 1 5 5）を行う。なお、連続予告用擬似連選択テーブルから対応する変動パターンを選択する処理（ステップ S 1 5 4）において選択される擬似連変動態様での単位変動表示の回数は、現在の連続予告回数カウンタの値と同じ数とされる。

10

【0140】

変動パターン設定処理（ステップ S 1 3 5）では、取得した変動パターン番号と選択した選択テーブルから変動パターンを選択する処理を行い、その後、変動表示パターン詳細設定処理を終了する。

20

【0141】

また、演出制御装置 4 0 では、図 1 1 に示す変動表示ゲーム処理における変動停止処理（ステップ S 1 0 6）として、図 2 5 に示す処理を行う。この変動停止処理では、まず、飾り特図変動表示ゲームを停止するための変動停止設定処理（ステップ S 1 6 0）を行い、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 6 1）を行う。

【0142】

この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 6 1）において、連続予告フラグがない場合（ステップ S 1 6 1；N）は、変動停止処理を終了する。また、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 6 1）において、連続予告フラグがある場合（ステップ S 1 6 1；Y）は、大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 6 2）を行う。

30

【0143】

大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 6 2）では、変動を停止した特図変動表示ゲームの結果が大当たりであるかが判定される。この大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 6 2）において、大当たりである場合（ステップ S 1 6 2；Y）は、擬似連実行予定フラグをクリアする処理（ステップ S 1 6 3）を行い、連続予告フラグをクリアする処理（ステップ S 1 6 4）を行って、変動停止処理を終了する。すなわち、大当たりが発生した場合は連続予告が終了するようにしている。なお、擬似連実行予定フラグをクリアする処理（ステップ S 1 6 3）において初めから擬似連実行予定フラグがセットされていない場合は、そのまま擬似連実行予定フラグがない状態を維持するようになっている。

40

【0144】

また、大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 6 2）において、大当たりでない場合（ステップ S 1 6 2；N）は、連続予告回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理（ステップ S 1 6 5）を行い、連続予告回数カウンタの値が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 6 6）を行う。

【0145】

この連続予告回数カウンタの値が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 6 6）において、連続予告回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 6 6；N）は、変動停止処理を終了する。また、連続予告回数カウンタの値が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 6 6）において、連続予告回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 6 6；Y）は、

50

連続予告フラグをクリアする処理（ステップS164）を行い、変動停止処理を終了する。これにより、結果がはずれとなる始動記憶を対象として実行された連続予告が終了することとなる。

【0146】

以上のような処理により連続予告が擬似連変動態様で実行される例を図26に示した。図26(a)に示すように、始動記憶aからcの3つがある状態で判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示する状態が開始されて新たな始動記憶dが発生すると、当該始動記憶の判定結果に関する情報が表示される。このとき、始動記憶dについての連続予告設定処理（図23参照）で連続予告の実行が決定される際に、始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなるものである場合には、始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームで連続予告が終了するように擬似連実行予定フラグがセットされるとともに連続予告フラグがセットされる。また、連続予告の実行回数は4回に設定される。なお、連続予告実行カウンタの値は5がセットされる。

10

【0147】

そして、図26(b)に示すように連続予告の開始が決定された特図変動表示ゲームが終了すると、連続予告カウンタの値が1デクリメントされて4となる。その後、図26(c)に示すように始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームが開始される。この始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームでは連続予告の1回目が行われ、表示部43aに1回目の連続予告の実行中であることを示すように連続予告表示75が1つ表示される。

【0148】

20

図26(d)に示すように始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームが終了すると、連続予告カウンタの値が1デクリメントされて3となる。その後、図26(e)に示すように始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームが開始される。この始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームでは連続予告の2回目が行われ、表示部43aに2回目の連続予告の実行中であることを示すように連続予告表示75が2つ表示される。同様に、図26(f)に示すように始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームが終了すると、連続予告カウンタの値が1デクリメントされて2となる。その後、図26(g)に示すように始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームが開始される。

【0149】

30

この始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームは結果が大当たりとなるものであり、この特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームは擬似連変動態様で実行される。このとき、連続予告カウンタの値は2であるので、単位変動表示の回数は2回とされる。始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームでは、図26(g)に示す単位変動表示の1回目で連続予告の3回目が行われ、表示部43aに3回目の連続予告の実行中であることを示すように連続予告表示75が3つ表示される。そして、図26(h)に示すように単位変動表示の1回目終了した後、図26(i)に示すように単位変動表示の2回目開始される。図26(i)に示す単位変動表示の2回目で連続予告の4回目が行われ、表示部43aに4回目の連続予告の実行中であることを示すように連続予告表示75が4つ表示される。その後、図26(j)に示すように始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームが終了し、特別結果が導出される。このとき、連続予告フラグ、擬似連実行予定フラグ、連続予告カウンタの値はクリアされる。また、始動記憶dについての判定結果に関する情報の表示は終了する。

40

【0150】

このように実行態様を擬似連変動態様とすることで、連続予告の開始が決定された際の始動記憶数の分だけ連続予告を実行でき、始動記憶数と連続予告の実行回数とに矛盾が生じることを防止できる。

【0151】

次に、上述した実施形態の遊技機の第4変形例について図27から29を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分につい

50

て説明する。本変形例の遊技機は、操作手段をなす操作ボタン158の操作により判定結果に関する情報の表示態様を変更されるようにしている。

【0152】

本変形例の遊技機では、図11に示す変動表示ゲーム処理において、判定結果に関する情報の表示にかかわる処理(ステップS107からS111)を行わず、演出制御装置40において、操作ボタン158の操作により判定結果に関する情報の表示態様を変更するための図27に示す報知期間設定処理を行う。なお、この報知期間設定処理は、飾り特図変動表示ゲームで結果態様を表示する時間である停止表示時間中に行われるようになっている。この報知期間設定処理では、まず、停止表示時間が終了したか否かの判定(ステップS170)を行う。この停止表示時間が終了したか否かの判定(ステップS170)において、停止表示時間が終了した場合(ステップS170; Y)は、結果態様の表示を終了するための表示終了時処理(ステップS176)を行って報知期間設定処理を終了する。また、停止表示時間が終了したか否かの判定(ステップS170)において、停止表示時間が終了していない場合(ステップS170; N)は、操作入力があるか否かの判定(ステップS171)を行う。

10

【0153】

操作入力があるか否かの判定(ステップS171)において、操作入力がない場合(ステップS171; N)は、停止表示時間が終了したか否かの判定(ステップS170)を行う。また、操作入力があるか否かの判定(ステップS171)において、操作入力がある場合(ステップS171; Y)は、演出有効期間であるか否かの判定(ステップS172)を行う。

20

【0154】

演出有効期間であるか否かの判定(ステップS172)では、操作ボタン158を用いた演出が実行されている演出有効期間であるかが判定される。この演出有効期間であるか否かの判定(ステップS172)において、演出有効期間である場合(ステップS172; Y)は、演出用表示処理(ステップS177)を行って報知期間設定処理を終了する。すなわちこの場合は、操作ボタン158の操作を演出に対するものと判定し、演出用表示処理(ステップS177)で演出に対して操作ボタン158の操作を反映させる処理を行う。また、演出有効期間であるか否かの判定(ステップS172)において、演出有効期間でない場合(ステップS172; N)は、保留情報表示フラグがあるか否かの判定(ステップS173)を行う。

30

【0155】

保留情報表示フラグがあるか否かの判定(ステップS173)において、保留情報表示フラグがない場合(ステップS173; N)は、保留情報表示フラグをセットする処理(ステップS174)を行い、報知期間設定処理を終了する。また、保留情報表示フラグがあるか否かの判定(ステップS173)において、保留情報表示フラグがある場合(ステップS173; Y)は、保留情報表示フラグをクリアする処理(ステップS175)を行い、報知期間設定処理を終了する。

【0156】

図28, 29には、このような処理により判定結果に関する情報の表示態様を変更される例を示した。図28(a)に示すように判定結果に関する情報の表示を行っていない状態で、図28(b)に示すように特図変動表示ゲームの変動表示時間が終了して結果態様を表示する停止表示時間に、遊技者が操作ボタン158を押下すると判定結果に関する情報の表示を表示する状態となる。これにより、図28(c)から(e)に示すように新たに記憶される始動記憶dからfについて判定結果に関する情報の表示が始動記憶表示70に表示されるようになる。

40

【0157】

また、図29(a)に示すように判定結果に関する情報の表示を行っている状態で、図29(b)に示すように特図変動表示ゲームの変動表示時間が終了して結果態様を表示する停止表示時間に遊技者が操作ボタン158を押下すると、判定結果に関する情報の表示

50

をしない状態となる。これにより、図29(c)から(e)に示すように新たに記憶される始動記憶jからlについて判定結果に関する情報の表示が始動記憶表示70に表示されないようになる。このようにすることで、遊技者の意思によって判定結果に関する情報の表示の有無を決定でき、遊技者の好みに合わせた報知を行うことができる。

【0158】

以上のことから、遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン158)を設け、所定条件は、遊技者による操作手段の操作があることを含むこととなる。

【0159】

なお、停止表示時間中における操作手段をなす操作ボタン158の操作により判定結果に関する情報の表示態様を変更されるようにしたがこれに限られるものではなく、変動表示中にも操作ボタン158の操作により判定結果に関する情報の表示態様を変更されるようにしても良い。また、図11に示す変動表示ゲーム処理において、判定結果に関する情報の表示にかかわる処理(ステップS107からS111)を行うようにして、特定停止態様が導出された場合に判定結果に関する情報の表示が開始されるようにするとともに、大当りの発生時に終了するようにしても良い。

10

【0160】

図30,31には、操作手段をなす操作ボタン158の操作により判定結果に関する情報の表示態様を変更される別の例を示した。図30には、操作ボタン158の操作態様により判定結果に関する情報の表示態様を変更される例を示した。図30(a)に示すように、判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示されている状態において、所定のタイミングで操作ボタン158の操作を指示する指示表示76が表示される。

20

【0161】

この指示表示76に従って遊技者が操作ボタン158を押下すると、図30(b)に示すように所定の始動記憶表示(ここでは始動記憶b)の報知表示が変化するようにになっている。さらに、指示表示76に従って遊技者が操作ボタン158を押下する毎に、図30(c)(d)に示すように所定の始動記憶表示70の報知表示が段階的に変化する。このように、操作ボタン158の操作態様により判定結果に関する情報の表示態様を変更されるようにすることで、遊技者自身の操作により判定結果に関する情報の表示態様が変化するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

30

【0162】

図31にも、操作ボタン158の操作態様により判定結果に関する情報の表示態様を変更される例を示した。図31(a)に示すように、判定結果に関する情報が始動記憶表示70に表示されている状態において、所定のタイミングで操作ボタン158の操作を指示する指示表示76が表示される。

【0163】

この指示表示76に従って遊技者が操作ボタン158を押下すると、図31(b)に示すように所定の始動記憶表示(ここでは始動記憶b)の報知表示が変化する。そして、さらに指示表示76に従って遊技者が操作ボタン158を押下すれば、図3(c)に示すように所定の始動記憶表示70の報知表示が段階的に変化する。しかし、指示表示76に従わずに遊技者が操作ボタン158を押下しなかった場合は、図31(d)に示すように判定結果に関する情報の表示が終了するようになっている。

40

【0164】

なお、報知表示の変化は、大当たりとなる可能性が高い報知表示へと移行するように変化させることが好ましい。また、操作ボタン158の操作態様は上述のものに限られず、例えば連打することで徐々に報知表示が変化するようにしても良い。さらに、操作手段は、操作ボタン158に限られるものではなく、タッチパネル、トラックボール、十字キーなど遊技者による操作を検出できるものであればなんでも良い。また、保留情報表示フラグをクリアする処理は大当りの発生時に行うようにしても良い。また、客待ち状態中に判定結果に関する情報を表示するか否かを選択する選択画像を表示し、遊技者が選択できるようにしても良い。

50

【0165】

以上のことから、始動記憶表示制御手段（演出制御装置40）は、遊技者による操作手段（操作ボタン158）の操作態様に基づいて、判定結果に関する情報の表示態様を異ならせるようにしたこととなる。

【0166】

以上のような遊技機100は、始動入賞口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行するための権利を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置30）を備え、始動記憶に対応して記憶された乱数値が特定値であった場合に、対応する変動表示ゲームで特別結果を導出するとともに遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機であって、乱数値を判定する判定手段（遊技制御装置30）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応した始動記憶表示70を表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置40）と、を備え、始動記憶表示制御手段は、所定条件の成立に基づいて、所定期間に亘り、始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報を始動記憶表示70に表示するように制御するようにしている。

10

【0167】

ここで、「始動記憶表示」は、変動表示ゲームに対応するゲームを表示する表示装置に表示してもよいし、始動記憶表示のための表示手段で表示しても良い。また、両方を併用するようにしても良い。

また、「所定条件」は、ボタン連打、所定のはずれリーチの発生、「回転以内で
を出せ」のような予告表示を行った後にこれを達成した場合（いわゆるミッションの達成）等、何でも良い。

20

また、「判定結果に関する情報」とは、例えば、大当たりとなるか否かや大当たりとなる可能性の高さである。

また、「判定手段」は、始動記憶手段に記憶されている情報を変動表示ゲームの実行前に判定する（いわゆる先読み）ことで判定結果に関する情報を表示可能とする。この判定のタイミングはいつでも良く、例えば、始動記憶の発生時や所定条件の成立時に行う。

【0168】

したがって、乱数値を判定する判定手段と、始動記憶手段に記憶された始動記憶についての情報を始動記憶表示70として表示する始動記憶表示制御手段と、を備え、始動記憶表示制御手段は、所定条件の成立に基づいて、所定期間に亘り、始動記憶についての情報として判定手段による判定結果に関する情報を表示するように制御するので、先読みの機能を採用しつつ、遊技者が興味を持って見ることのできる始動記憶表示70を実現することができる。また、所定条件の成立に基づいて所定期間に亘り判定結果に関する情報を表示するので、実行中の変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否か以外に、所定条件が成立するか否かや、所定条件が成立した場合には表示される情報の内容がどのようなものであるかなど、変動表示ゲーム以外の興味も向上でき、遊技全体の興味を向上することができる。

30

【0169】

また、所定条件は、変動表示ゲームの結果が予め定められた特定の結果となることを含んでいる。

40

【0170】

したがって、所定条件は、変動表示ゲームの結果が予め定められた特定の結果となることを含むので、実行中の変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否か以外に、変動表示ゲームの結果が予め定められた特定の結果となるか否かにも興味や期待感を持つようになり、遊技の興味を向上することができる。

【0171】

また、所定期間は、特別遊技状態の発生により終了するようにしている。

【0172】

したがって、所定期間は、特別遊技状態の発生により終了するようにしたので、先読み

50

の機能を採用しつつ、遊技者が興味を持って見ることのできる始動記憶表示 7 0 を実現することができる。すなわち、特別遊技状態が発生した場合は遊技者の目的が達成された場合であり、それまで必要としていた判定結果に関する情報（例えば特別遊技状態が発生するか否か）は、ここで一旦必要なくなる。よって、ここで所定期間を終了しても遊技の興趣が低下することなく、さらには次回の所定期間の開始に対して新たな興味を持つようになり、遊技者が興味を持って見ることのできる始動記憶表示 7 0 を実現することができる。

【 0 1 7 3 】

また、遊技者が操作可能な操作手段（操作ボタン 1 5 8 ）を設け、所定条件は、遊技者による操作手段の操作があることを含んでいる。

10

【 0 1 7 4 】

したがって、遊技者による操作手段の操作があることを含むので、遊技者の意思によって判定結果に関する情報の表示の有無を決定でき、遊技者の好みに合わせた報知を行うことができる。

【 0 1 7 5 】

また、始動記憶表示制御手段（演出制御装置 4 0 ）は、遊技者による操作手段（操作ボタン 1 5 8 ）の操作態様に基づいて、判定結果に関する情報の表示態様を異ならせるようにしている。

【 0 1 7 6 】

したがって、遊技者による操作手段の操作態様に基づいて、判定結果に関する情報の表示態様を異ならせるので、遊技者自身の操作により判定結果に関する情報の表示態様が変化するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 0 1 7 7 】

また、所定条件は、変動表示ゲームにおいて所定のリーチ状態が発生したことを含んでいる。

【 0 1 7 8 】

したがって、所定条件は変動表示ゲームにおいて所定のリーチ状態が発生したことを含むので、実行中の変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否か以外に、所定のリーチ状態が発生するか否かにも興味や期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上することができる。また、リーチ状態中に遊技者が止め打ちすることを防止できる。

30

【 0 1 7 9 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

【 0 1 8 0 】

また、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て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。

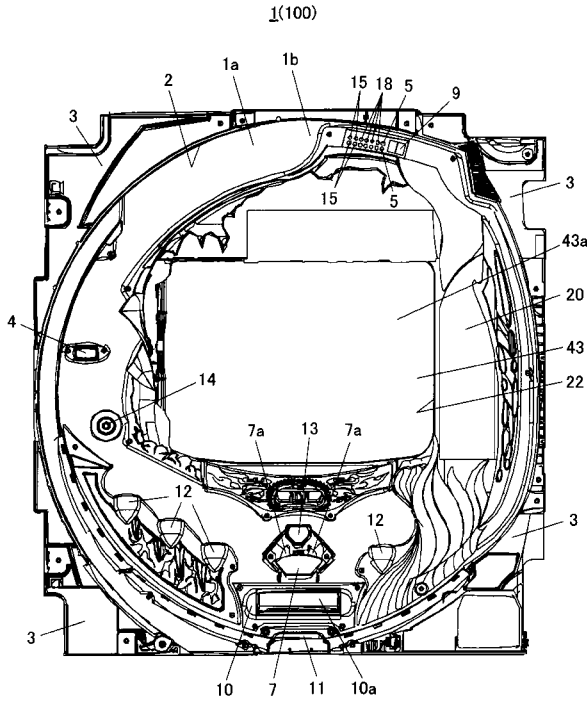
【 符号の説明 】

40

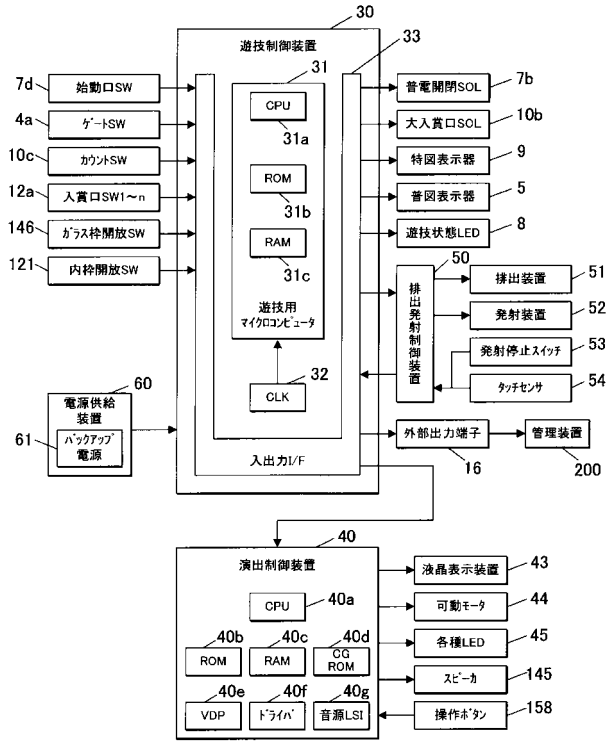
【 0 1 8 1 】

- 7 普通変動入賞装置（始動入賞口）
- 1 3 第 1 始動入賞口（始動入賞口）
- 3 0 遊技制御装置（始動記憶手段、判定手段）
- 4 0 演出制御装置（始動記憶表示制御手段）
- 7 0 始動記憶表示
- 1 0 0 遊技機
- 1 5 8 操作ボタン（操作手段）

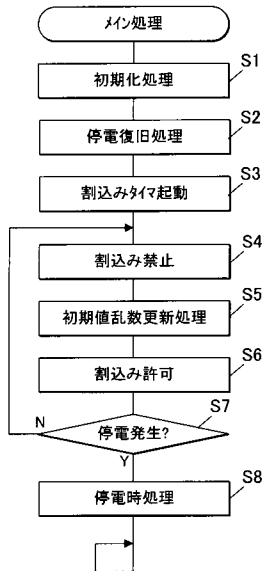
【図1】



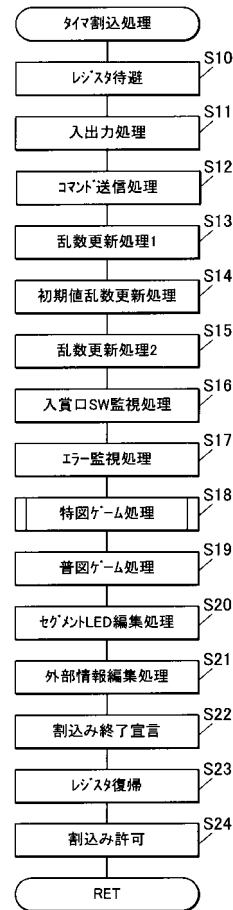
【図2】



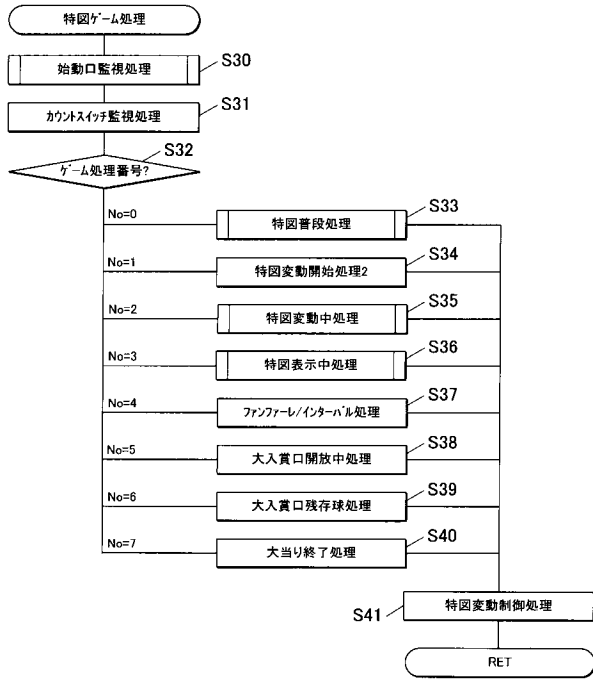
【図3】



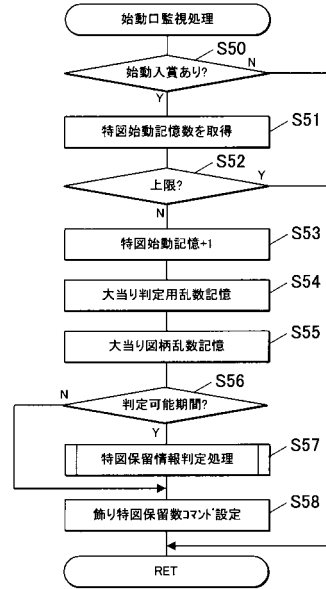
【図4】



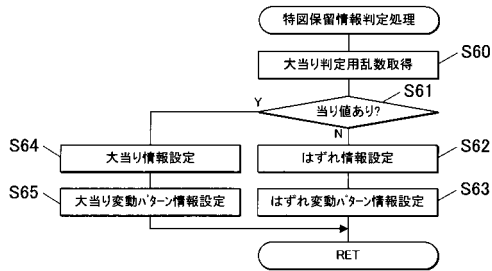
【図5】



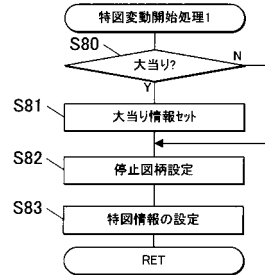
【図6】



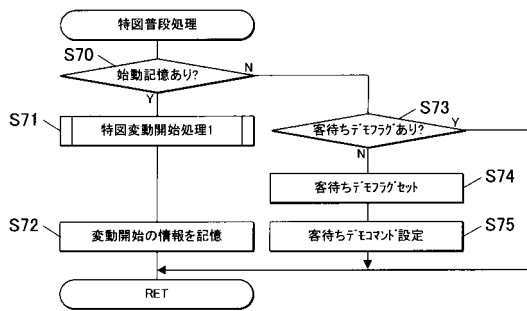
【図7】



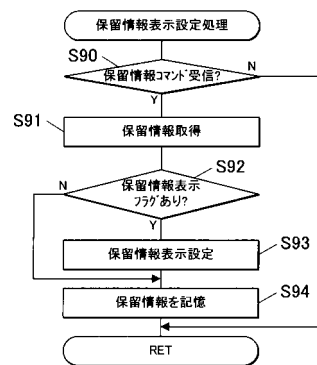
【図9】



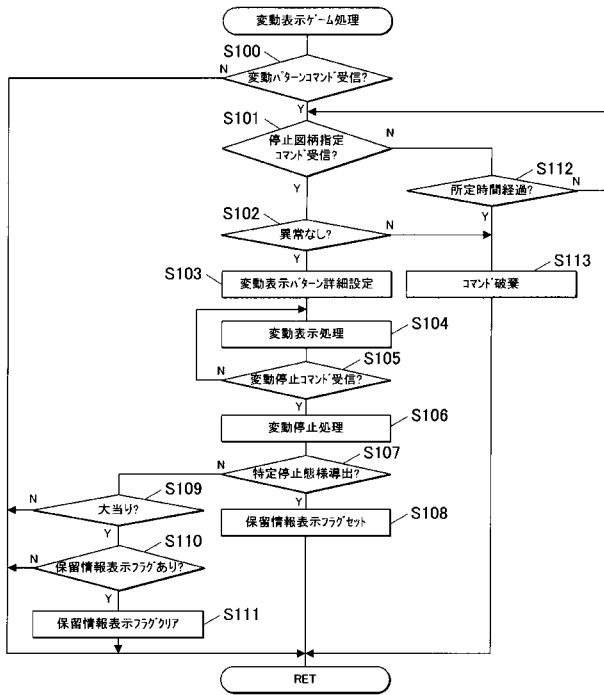
【図8】



【図10】



【図 1 1】



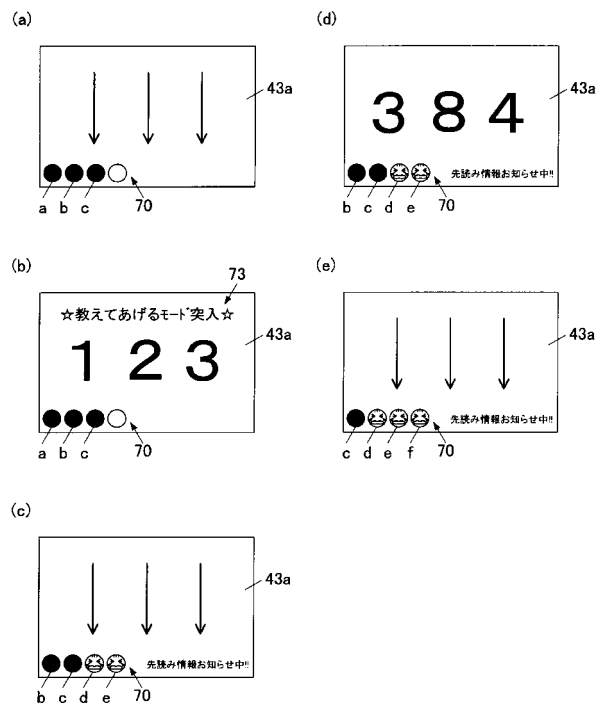
【図 1 2】

	はずれ関連	大当たり関連	確定可能性
保留情報表示態様	はずれくん①	あたりくん①	低い
	はずれくん②	あたりくん②	
	はずれくん③	あたりくん③	高い

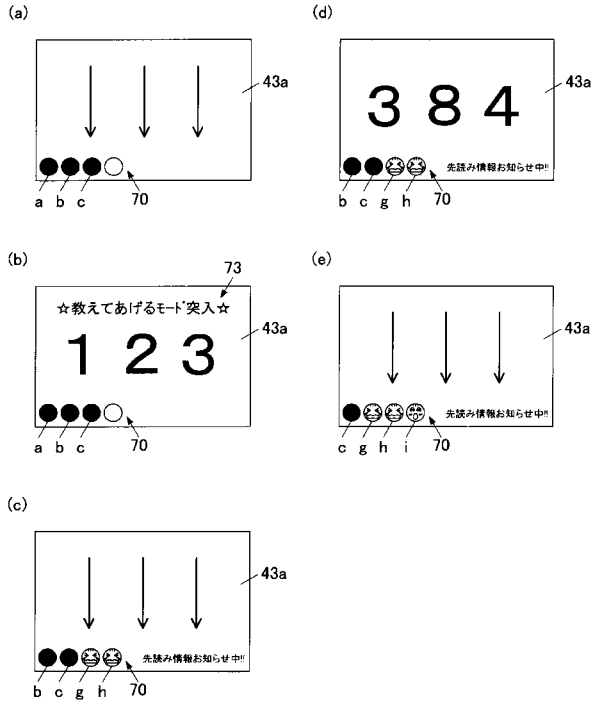
【図 1 3】

	大当たり	はずれ
あたりくん③	75%	2%
あたりくん②	13%	8%
はずれくん①	5%	10%
あたりくん①	3%	10%
はずれくん②	3%	20%
はずれくん③	1%	50%

【図 1 4】



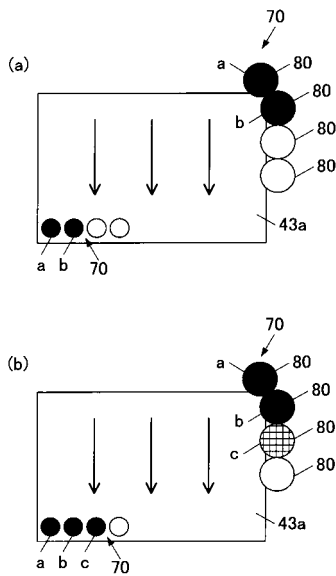
【図15】



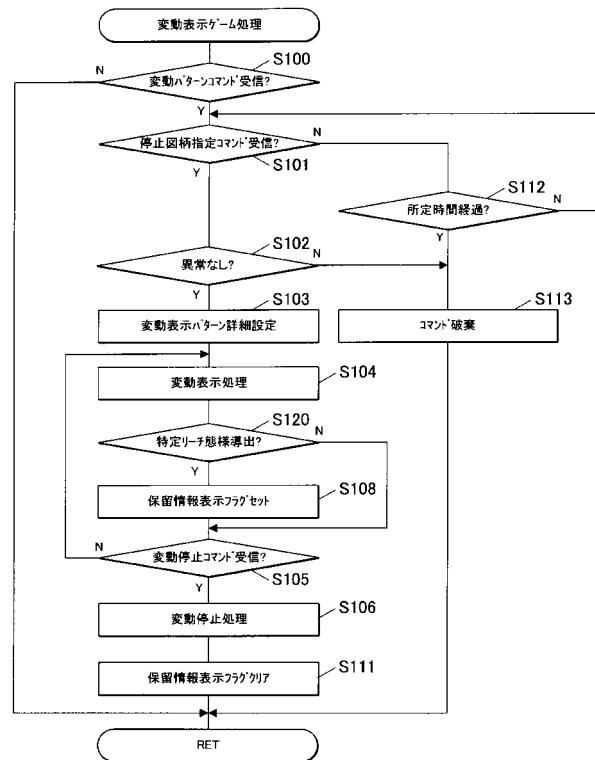
【図16】

その他の不確定なキャラクタ	
 むむむくん	顔は笑っているようだが口元が怪しいため、あまり信用できない
 うううくん	あたりくん①の要素とはずれくん②の要素を含んでおり、かなり期待度は低い。しかし、あたりくん③のほっぺを持っているので一概にダメとも言い切れず、すべてにおいて煮え切らない
 むほ〜くん	はずれくん③の要素とあたりくん③の要素を兼ね備えたかなりキャンパルの要素の高い報知キャラ。涙やほっぺ等がヒートになる

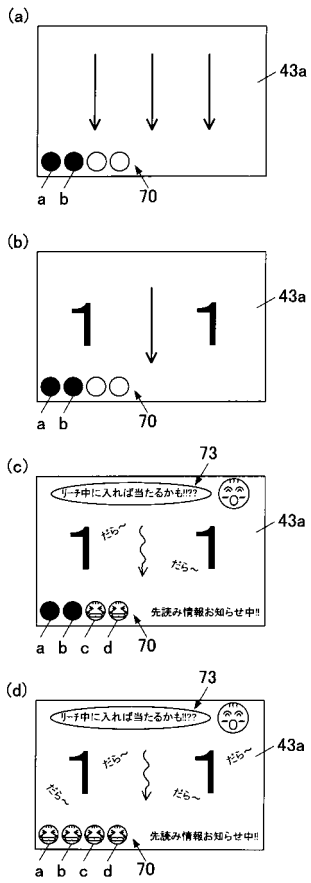
【図17】



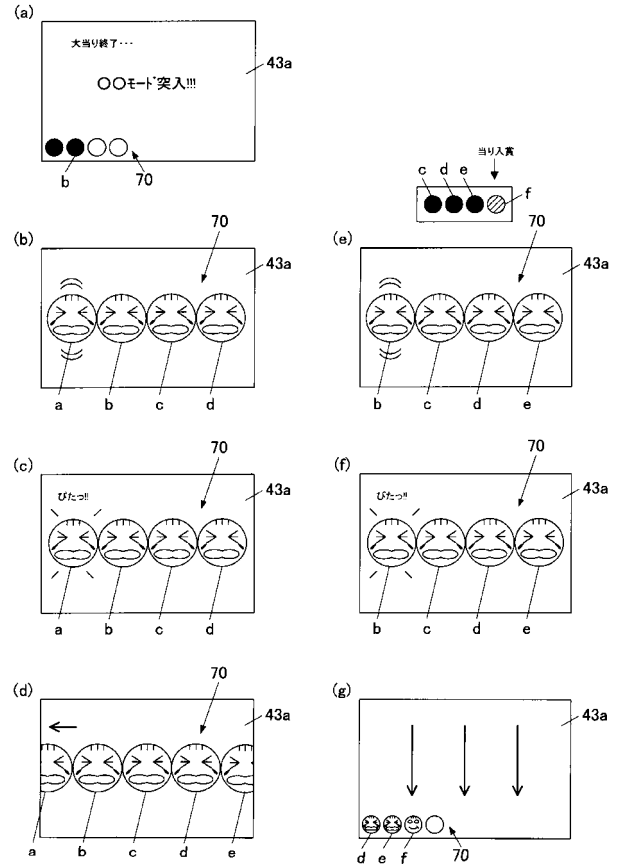
【図18】



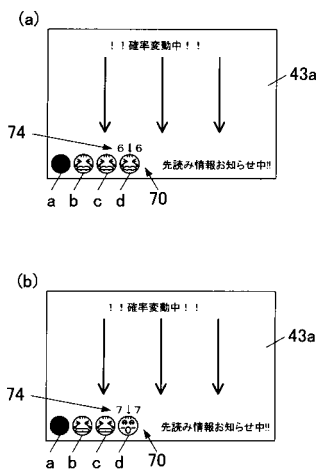
【 図 1 9 】



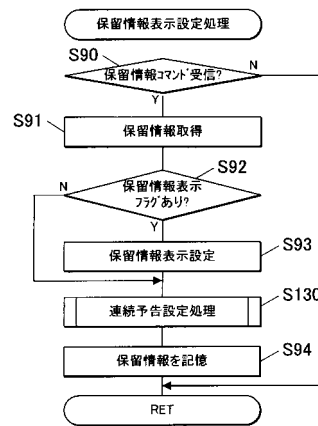
【 図 2 0 】



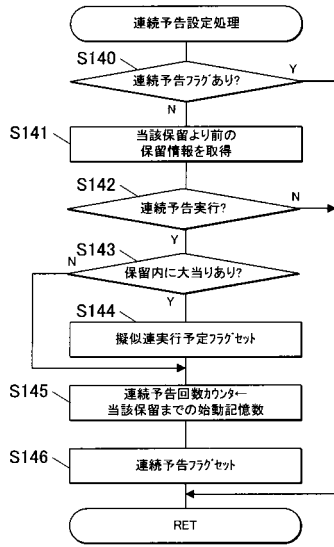
【 図 2 1 】



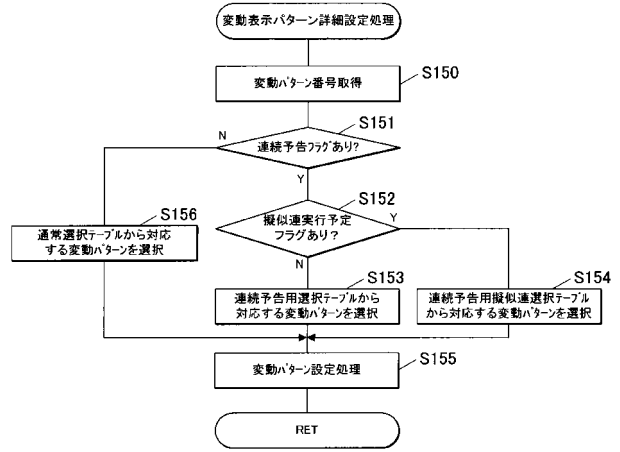
【 図 2 2 】



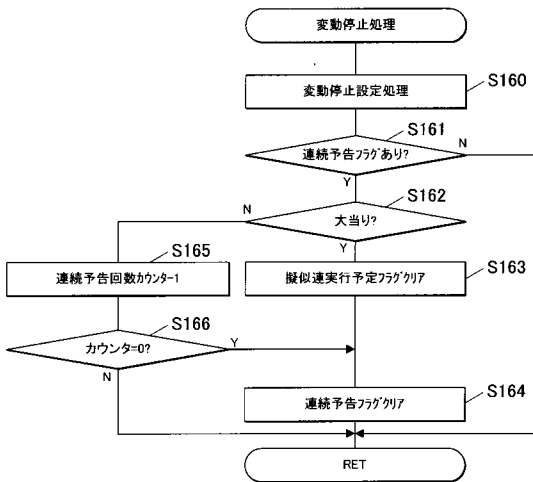
【図 2 3】



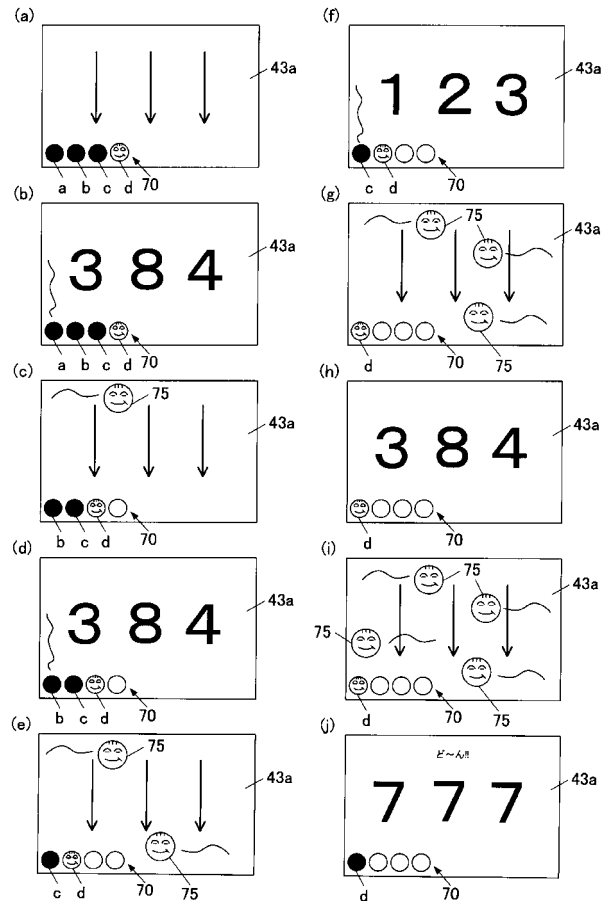
【図 2 4】



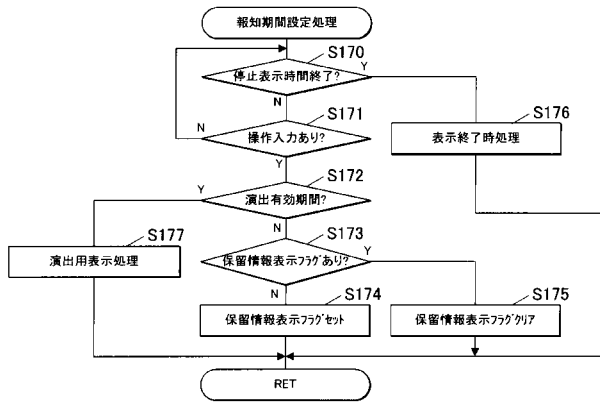
【図 2 5】



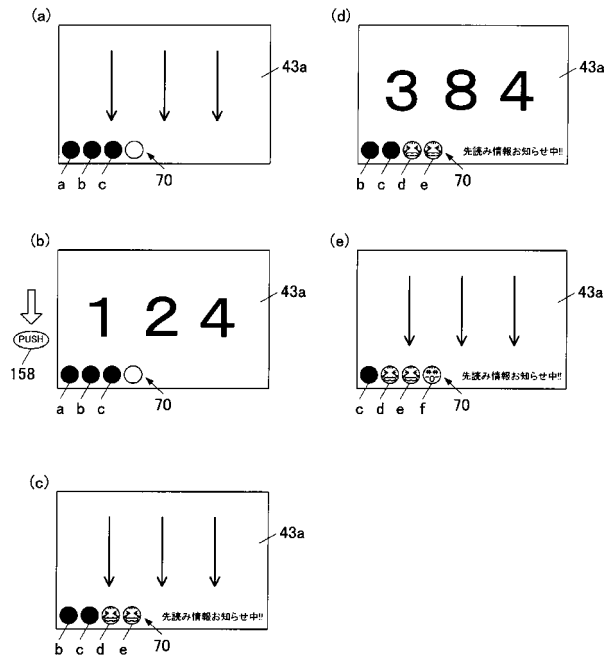
【図 2 6】



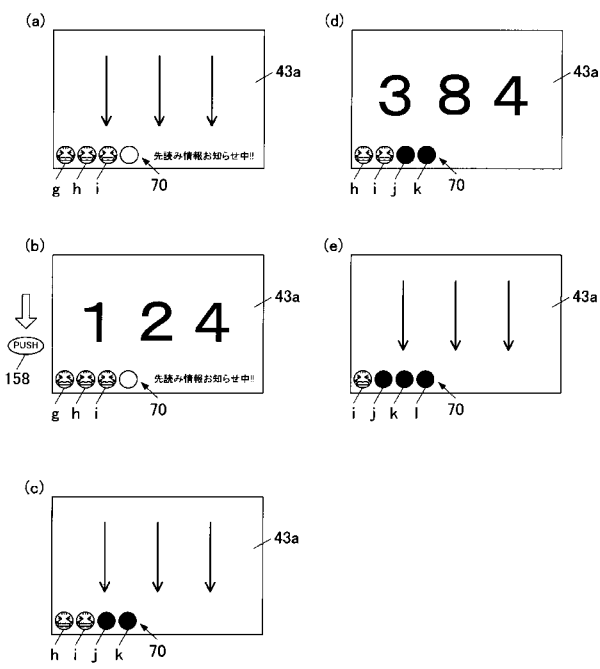
【図 27】



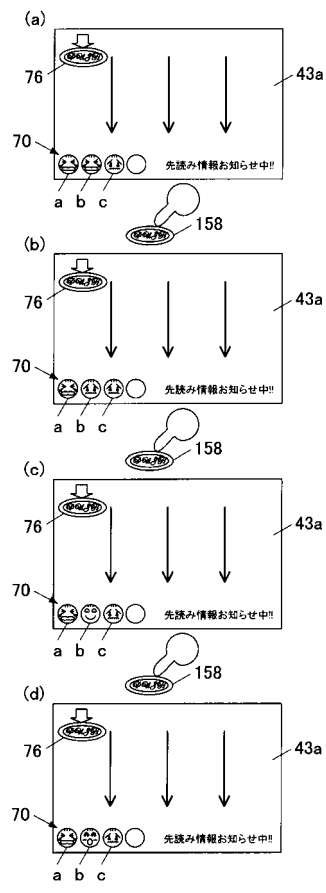
【図 28】



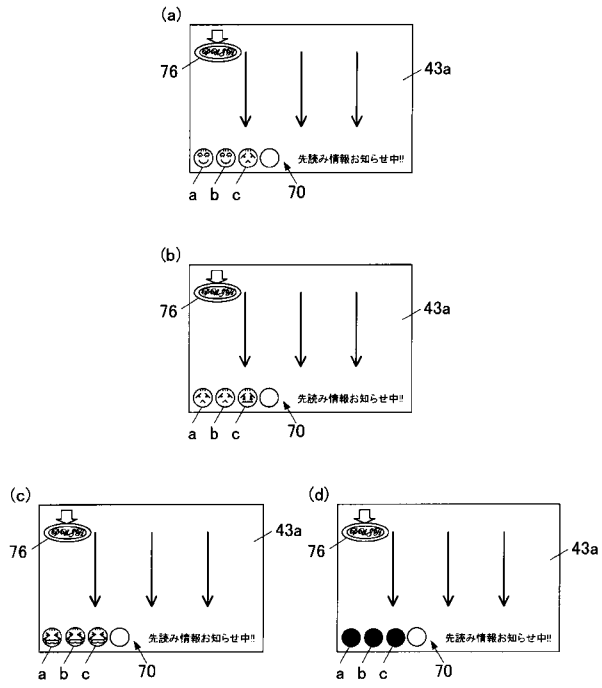
【図 29】



【図 30】



【 図 3 1 】



フロントページの続き

- (72)発明者 橋本 英樹
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- (72)発明者 畑 加都彦
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55
2C333 AA11 EA04 EA10