

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5145607号
(P5145607)

(45) 発行日 平成25年2月20日(2013.2.20)

(24) 登録日 平成24年12月7日(2012.12.7)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 7 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2009-138975 (P2009-138975)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成21年6月10日(2009.6.10)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2010-284246 (P2010-284246A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43) 公開日	平成22年12月24日(2010.12.24)	(74) 代理人	100090033
審査請求日	平成22年9月28日(2010.9.28)		弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(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
		審査官	大浜 康夫

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機において、

前記変動表示ゲームを実行させる権利を所定数の範囲内で始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、前記予告演出を開始してから、前記予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて前記特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記予告演出手段は、前記変動表示ゲームの態様がリーチとなる場合に前記予告演出を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記始動記憶に対応して記憶されている前記特別結果態様の導出を決定するための大当たり乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する大当たり

事前判定手段と、

前記始動記憶に対応して記憶されている前記変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動パターン乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する変動パターン事前判定手段と、

を備え、

前記予告演出手段は、前記大当たり事前判定手段と前記変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて前記予告演出を行うことを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記予告演出手段は、前記予告演出を開始してから前記予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて前記特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段を備え、

10

前記継続演出手段は、前記予告継続決定手段の決定結果を報知することを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

前記予告継続決定手段は、前記予告演出の対象となる変動表示ゲームについて前記大当たり事前判定手段により前記特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、前記特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で前記予告演出の継続を決定することを特徴とする請求項4に記載の遊技機。

【請求項6】

前記特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームよりも後に前記変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として前記予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段を備えたことを特徴とする請求項5に記載の遊技機。

20

【請求項7】

前記継続演出手段は、前記擬似予告演出を伴い前記特別結果態様が導出される場合に、前記継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うことを特徴とする請求項6に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、始動入賞口へ遊技球が入賞した場合に、変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として記憶する始動記憶手段とを備え、該始動記憶に基づき変動表示ゲームを実行するようにした遊技機が知られている。このような遊技機においては、始動入賞口への遊技球の入賞時に始動記憶に対応して乱数値も抽出記憶し、該乱数値が大当たり値であった場合には、該変動表示ゲームの結果態様を複数種の特別結果のうちの何れか1つで導出するとともに、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ている。

40

【0003】

近年、始動記憶手段に始動記憶が記憶されて変動表示ゲームを待機している状態において、該始動記憶に対応して記憶されている乱数値を先読み判定し、該乱数値が前記大当たり値であった場合に、その時点から、すなわち当該始動記憶よりも前に記憶されていた始動記憶の消化により実行された変動表示ゲーム中において特別遊技状態が発生する旨を予告演出する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。このような従来の遊技機における予告演出は、予告対象の始動記憶の表示を通常とは異なる表示に変化させたり、或いは、予告対象の始動記憶よりも前に実行される変動表示ゲームにおいて強制的にハズレリーチを発生させたりするものであった。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平08-243224号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の遊技機の場合、予告演出を行う場合に、予告対象の始動記憶よりも前に存在する始動記憶により実行された変動表示ゲームにおいてリーチ状態が発生してしまうと、未だ予告対象の始動記憶により実行された変動表示ゲームの実行前であるのにもかかわらず予告対象の変動表示ゲームが行われたものと錯覚してしまい、効率よく予告演出が行えないという課題が生じてしまう。また、このような課題を解消するために、既に記憶されている始動記憶にリーチを発生させるものがない場合に限り予告演出を行うようにすることも考えられるが、このような条件を付けてしまうと、予告演出の発生に関して制約が生じてしまい、適度な期待感を有する予告演出が発生できないといった課題が生じてしまうし、予告対象の前の始動記憶が全く期待感のないものとなり、この期間が予告演出の対象の変動表示ゲームを単に待つだけのものとなってしまふ。

10

【0006】

本発明の目的は、複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機において、予告演出を発生させる際の制約をなくすとともに、予告対象の前の始動記憶に対する期待感を失わせないようにすることである。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機において、

前記変動表示ゲームを実行させる権利を所定数の範囲内で始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を行う予告演出手段を備え、

30

前記予告演出手段は、前記予告演出を開始してから、前記予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて前記特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段を備えたことを特徴とする。

【0008】

ここで、「当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告」とは、予告対象の変動表示ゲームを含んで複数の変動表示ゲームでもよいし、予告対象の変動表示ゲームを除いて複数の変動表示ゲームでもよい。予告対象の変動表示ゲームを含む場合は、対象となる変動表示ゲームの一部（例えば、ゲームの前半）において予告を行うこととなる。また、複数の変動表示ゲームに亘った予告は、全ての変動表示ゲームで予告するものでもよいし、複数の変動表示ゲームのうち一部で予告するものでもよい。また、予告は、変動表示ゲーム中、変動表示ゲームの停止中、両方などどの期間で行ってもよい。

40

また、「特定の態様」とは、リーチとなる態様、特定のリーチ（SPリーチ）となる態様、停止結果態様が小当たりとなる態様、などである。なお、特定の態様には停止結果態様が特別結果態様となる場合も含まれるが、予告演出の途中で特別結果態様が導出された場合には、予告演出を継続しなくてもよい。また、予告演出手段は、特定の態様以外の態様

50

となる場合でも予告演出と同様の演出（いわゆるガセ予告演出）を行ってもよい。

また、変動表示ゲームは、変動表示ゲームを表示するための特図表示器で行われるものでもよいし、特図表示器と演出の表示を行う表示装置の両方で行われるものでもよい。

また、予告演出は、液晶表示画像（キャラクタや文字情報、始動記憶画像の変化等）、音声、発光態様、振動、等で行う。

また、継続演出は、予告演出が継続するか否かを報知するものであればなんでも良い。例えば、単純に継続するか否かを報知するものとして、キャラクタ等を出さずに、予告対象の始動記憶に対応する始動記憶表示についての演出表示を継続するか否かにより報知するものでも良い。また、画像の一部または全部を隠蔽するシャッターを用いたシャッター演出、キャラクタが戦う対戦演出などの画像遊技（表示装置における演出）を実行した後

10

に結果（継続するか否か）を報知するものでもよい。

また、予告演出の継続の有無は、予告演出発生時に決定するものでもよいし、予告演出を実行した後

【0009】

請求項1に記載の発明によれば、予告演出手段は、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段を備えたので、予告演出を発生させる際の制約がなくなり、効果的な発生率で予告演出を発生させることが可能となる。また、予告演出の途中において継続演出を行うことで、予告対象の変動表示ゲームが開始するまでの間においても単に予告対象の変動表示ゲームを待つだけではなく、この間においても期待感及び興趣を高めることが可能となる。例えば、予告対象の始動記憶よりも前に存在する始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいてリーチ状態が発生しても、遊技者はリーチの後に継続演出手段による演出があることが分かっていることから、予告対象の変動表示ゲームと錯覚することがない。また、むしろ、そのリーチで特別結果態様が導出されることに対する期待感や、特別結果態様が導出されなくても予告演出が継続されることに対する期待感など、従来にない新たな期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、前記予告演出手段は、前記変動表示ゲームの態様がリーチとなる場合に前記予告演出を行うことを特徴とする。

30

【0011】

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を有し、該表示装置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ない段階で、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。

40

なお、全てのリーチを対象として予告演出を行っても良いし、特定のリーチ（スペシャルリーチ）を対象としても良い。

また、リーチには、停止結果態様が特別結果態様とならない（はずれとなる）外れリーチと、停止結果態様が特別結果態様となる当りリーチが含まれる。

【0012】

請求項2に記載の発明によれば、予告演出手段は、変動表示ゲームの態様がリーチとな

50

る場合に予告演出を行うので、予告演出に対する期待感を高めることができる。すなわち、予告演出の対象となる変動表示ゲームではリーチが発生することから、せっかく複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を実行したにもかかわらず、まったく特別結果態様の導出が期待できない態様となることを防止でき、予告演出に対する期待感を高めることができる。また、予告演出の途中でリーチが発生した場合には、当該リーチで特別結果態様が導出されることに対する期待の他に予告演出が継続するか否かにも期待することとなり期待感を高めることができる。

【0013】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であって、前記始動記憶に対応して記憶されている前記特別結果態様の導出を決定するための大当たり乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する大当たり事前判定手段と、

10

前記始動記憶に対応して記憶されている前記変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動パターン乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する変動パターン事前判定手段と、

を備え、

前記予告演出手段は、前記大当たり事前判定手段と前記変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて前記予告演出を行うことを特徴とする。

【0014】

ここで、変動パターン乱数は、リーチの変動パターン（種類）を決定するものでも良いし、リーチを発生させるか否かを決定するものでもよい。

20

【0015】

請求項3に記載の発明によれば、予告演出手段は、大当たり事前判定手段と変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて予告演出を行うので、特別遊技状態の発生および特定の変動パターンでの変動表示ゲームの発生に対する期待感を高めることができる。すなわち、予告演出の対象となる変動表示ゲームではリーチが発生したり、特別結果態様が導出されたりするようにできるので、せっかく複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を実行したにもかかわらず、まったく特別結果態様の導出が期待できない態様となることを防止でき、予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0016】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機であって、前記予告演出手段は、前記予告演出を開始してから前記予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて前記特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段を備え、

30

前記継続演出手段は、前記予告継続決定手段の決定結果を報知することを特徴とする。

【0017】

なお、実際に特定の態様となった場合の他、特定の態様となることが予め決定されている期間に予告演出の継続の有無を決定しても良い。

【0018】

請求項4に記載の発明によれば、予告演出手段は、予告演出を開始してから予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段を備え、継続演出手段は、予告継続決定手段の決定結果を報知するので、予告演出を行ってから継続の有無が決定されることとなり、予告演出の発生の制約を確実に無くすことができる。すなわち、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる変動表示ゲームを実行する始動記憶があることで予告演出を実行しないようにする必要がなく、予告演出の発生の制約を確実に無くすことができる。また、予告演出の決定時に、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる変動表示ゲームを実行する始動記憶があるか否かを判定する必要がなくなり、予告演出の決定時の処理を簡略化することができる。

40

【0019】

請求項5に記載の発明は、請求項4に記載の遊技機であって、前記予告継続決定手段は

50

、前記予告演出の対象となる変動表示ゲームについて前記大当たり事前判定手段により前記特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、前記特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で前記予告演出の継続を決定することを特徴とする。

【0020】

請求項5に記載の発明によれば、予告継続決定手段は、予告演出の対象となる変動表示ゲームについて大当たり事前判定手段により特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で予告演出の継続を決定するので、予告演出が継続した場合には、予告演出の対象の始動記憶に対する期待感を極めて高めることが可能となる。

10

【0021】

請求項6に記載の発明は、請求項5に記載の遊技機であって、前記特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームよりも後に前記変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として前記予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段を備えたことを特徴とする。

【0022】

ここで、擬似的に対象とする始動記憶に基づく変動表示ゲームは、当該変動表示ゲームが特定の態様となるか否かに関係なく、特別結果態様を導出することとなる変動表示ゲームよりも後に実行される変動表示ゲームであればよい。

20

【0023】

請求項6に記載の発明によれば、特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも後に変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段を備えたので、予告演出の途中の変動表示ゲームに対する期待感を高めることができ、従来のような予告演出が発生した段階で、期待感が予告演出の対象の始動記憶だけになってしまうことを防止できる。すなわち、意図的に予告演出の途中で特別結果態様が導出される場合を設定することができ、予告演出手段による予告演出の途中でリーチが発生した場合の期待感を持たせることができる。

【0024】

30

請求項7に記載の発明は、請求項6に記載の遊技機であって、前記継続演出手段は、前記擬似予告演出を伴い前記特別結果態様が導出される場合に、前記継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うことを特徴とする。

【0025】

請求項7に記載の発明によれば、継続演出手段は、擬似予告演出を伴い特別結果態様が導出される場合に、継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うので、継続演出に対する期待感を高めることができ、従来のような予告演出が発生した段階で、期待感が予告演出の対象の始動記憶だけになってしまうことを防止できる。すなわち、意図的に予告演出の途中で特別結果態様が導出される場合を設定することができ、予告演出手段による予告演出の途中でリーチが発生し、継続演出手段により継続演出が実行された場合の期待感を持たせることができる。

40

【発明の効果】

【0026】

本発明によれば、予告演出手段は、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段を備えたので、予告演出を発生させる際の制約がなくなり、効果的な発生率で予告演出を発生させることが可能となる。また、予告演出の途中において継続演出を行うことで、予告対象の変動表示ゲームが開始するまでの間においても単に予告対象の変動表示ゲームを待つだけではなくなり、この間においても期待感及び興味を高めることが可能となる。例えば、予告対

50

象の始動記憶よりも前に存在する始動記憶においてリーチ状態が発生しても、遊技者はリーチの後に継続演出手段による演出があることが分かっていることから、予告対象の変動表示ゲームと錯覚することがない。また、むしろ、そのリーチで特別結果態様が導出されることに対する期待感や、特別結果態様が導出されなくても予告演出が継続されることに対する期待感など、従来にない新たな期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【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】タイマ割込み処理を説明するためのフローチャートである。

【図5】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図6】特図変動表示ゲームにおける各大当りの振り分け率を示す図である。

【図7】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8】始動口2 SW監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】始動口1 SW監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】連続予告演出コマンドを説明するための図である。

【図11】変動パターン乱数の判定値を説明するための図である。

【図12】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13】連続予告継続処理を説明するためのフローチャートである。

【図14】連続予告停止処理を説明するためのフローチャートである。

【図15】連続予告（予告演出）と継続演出を説明するためのタイムチャートである。

【図16】連続予告（予告演出）と継続演出の表示部での表示を説明するための図である。

。

【図17】連続予告（擬似予告演出）と継続演出を説明するためのタイムチャートである。

。

【図18】連続予告（擬似予告演出）と継続演出の表示部での表示を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0028】

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1a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1a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1a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。

【0029】

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1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体1bの前面にガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1b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1a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。

【0030】

遊技領域1aの略中央にはセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22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43が配されるようになっている。この表示装置43は、例えば、液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

10

20

30

40

50

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。

【0031】

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電動入賞装置7と、が設けられている。そして、遊技球が第1始動入賞口13に入賞した場合は、特図変動表示ゲームとして特図1変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）が実行され、遊技球が普通電動入賞装置7に入賞した場合は、特図変動表示ゲームとして特図2変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が実行されるようになっている。

10

【0032】

また、遊技領域1a内には、変動表示装置として特図1変動表示ゲームを表示する特図1表示器8と、変動表示装置として特図2変動表示ゲームを表示する特図2表示器9と、が設けられている。また、特図1変動表示ゲームの未処理回数（特図1始動記憶）を表示する特図1記憶表示器18と、特図2変動表示ゲームの未処理回数（特図2始動記憶）を表示する特図2記憶表示器19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1表示器8、特図2表示器9、特図1記憶表示器18、特図2記憶表示器19は、遊技状態を表す遊技状態表示LED（図示略）と併せて、セグメントLED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。

20

【0033】

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転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、特図1変動表示ゲーム、特図2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。

30

【0034】

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たって普通電動入賞装置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。普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特別の結果態様（特定結果）が導出されることとなる。また、普図変動表示ゲームの当り確率は、比較的高い確率（例えば255/256）となっている。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。

40

【0035】

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）としての当りを示すLEDと、普通識別情報としてのはずれを示す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

50

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、普通電動入賞装置7の開閉部材7a、7aが所定時間（例えば、0.5秒間）開放される開状態となる。これにより、普通電動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、特図2変動表示ゲームの始動が容易となる。

【0036】

普通電動入賞装置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て閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。ただし、上方に第1始動入賞口13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、普図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SOL7b、図2に図示）によって、逆「ハ」の字状に開いて普通電動入賞装置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）に変化させられるようになっている。

【0037】

第1始動入賞口13の内部には特図1始動口SW13a（図2に図示）が備えられ、この特図1始動口SW13a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1変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）を開始する始動権利が発生するようになっている。また、普通電動入賞装置7の内部には特図2始動口SW7d（図2に図示）が備えられ、この特図2始動口SW7d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2変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）を開始する始動権利が発生するようになっている。この特図1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）の範囲内で特図1始動記憶（第1特図始動記憶）として記憶される。そして、この特図1始動記憶は、特図1記憶表示器18に表示される。また、特図1記憶表示器18の表示に対応して表示部43aに飾り特図始動記憶表示51（例えば、図16参照）がなされる。また、特図2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）の範囲内で特図2始動記憶（第2特図始動記憶）として記憶される。そして、この特図2始動記憶は、特図2記憶表示器19にて表示される。また、特図2記憶表示器19の表示に対応して表示部43aに飾り特図始動記憶表示51（例えば、図16参照）がなされる。なお、以下の説明において、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【0038】

特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた特図1表示器8（変動表示装置、第1変動表示装置）、特図2表示器9（変動表示装置、第2変動表示装置）で実行されるようになっており、複数の特別識別情報（特図、特別図柄）を変動表示したのち、所定の結果態様（停止結果態様）を停止表示することで行われる。また、表示装置43にて各特図変動表示ゲームに対応し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。すなわち、特図1表示器8、表示装置43が特図1変動表示ゲーム（第1変動表示ゲーム）を表示する第1変動表示装置をなし、特図2表示器9、表示装置43が特図2変動表示ゲーム（第2変動表示ゲーム）を表示する第2変動表示装置をなす。また、特図1表示器8、特図2表示器9、表示装置43が、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示する変動表示装置をなす。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、特図1表示器8もしくは特図2表示器9の表示態様が特別結果態様となった場合には、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43の表示態様も特別結果態様となる。

【0039】

なお、特図1表示器8、特図2表示器9は、別々の表示器でも良いし同一の表示器で

も良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置43も、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機に特図1表示器8、特図2表示器9を備えずに、表示装置43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。なお、後述するように、特図2始動記憶は特図1始動記憶よりも優先的に消化されるようになっており、特図2始動記憶がある場合は、特図1始動記憶があっても特図2変動表示ゲームが実行される。ただし、特図1変動表示ゲームの実行中に特図2始動記憶が発生した場合は、そのゲーム終了を待って特図2変動表示ゲームが実行される。

10

【0040】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10a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10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口SOL10b、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カウントSW10c（図2に図示）が配設されている。

【0041】

20

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための入賞口SW12a（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1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12、12、…、普通電動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10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払出制御装置125（図2に図示）によって払い出されるようになっている。払出制御装置125は、遊技制御装置30の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

【0042】

また、図2に示すように、遊技機100は、特図1表示器8、特図2表示器9において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段としての遊技制御装置30と、この遊技制御装置30からの演出制御指令に基づき、表示装置43における飾り特図変動表示ゲームの演出の制御などを行う演出制御手段としての演出制御装置40と、を備えている。

30

【0043】

遊技制御装置30は、CPU31aやROM31b、RAM31cなどを備える遊技用ワンチップマイコン31を備えるとともに、入力インタフェース（入力I/F）32、出力インタフェース（出力O/F）33、外部通信端子34等により構成されている。

【0044】

遊技用ワンチップマイコン31は、内部のCPU31aが制御部、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たり、はずれを決定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、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、普通図変動表示ゲームの当り判定用乱数などの各種乱数値なども生成している。

40

【0045】

遊技用ワンチップマイコン31の内部のRAM31cには、第1始動入賞口13に設けられた特図1始動口SW13a、普通電動入賞装置7に設けられた特図2始動口SW7d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、CPU31aの作業領域等を備えている。即ち、RAM31cには、CPU31aにより検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

【0046】

50

遊技用ワンチップマイコン31の内部のROM31b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、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための大当たり判定値、大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄判定値、変動パターンを決定するための変動パターン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。

【0047】

また、CPU31aは、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲームを含む）を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームでリーチを発生させるか否かや、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンなどを決定する。

10

【0048】

また、入力インタフェース32には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図1始動口SW13a、特図2始動口SW7d、入賞口SW12a、…、ゲートSW4a、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122、などが接続されている。そして、入力インタフェース32は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン31に対し出力する。なお、ガラス枠開放SW146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、遊技機枠開放SW121は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れSW122は、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

20

【0049】

また、出力インタフェース33には、遊技用ワンチップマイコン31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、該出力インタフェース33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1表示器8、特図1記憶表示器18、特図2表示器9、特図2記憶表示器19、普図表示器5、普図記憶表示器15、普電SOL7b、大入賞口SOL10b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板16、払出制御装置125、演出制御装置40に出力される。

【0050】

演出制御装置40は、演算処理用CPU40a、ROM40b、RAM40c等を備えるとともに、通信インタフェース（通信I/F）40d、入出力インタフェース（入出力I/F）40eを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像ROM40f、グラフィックプロセッサとしてのVDP（Video Display Processor）40g、音声データが記憶された音ROM40h、音の出力を制御する音LSI40iを備えている。

30

【0051】

この演出制御装置40は、通信インタフェース40dを介して遊技制御装置30から受信した各種信号（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30の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース40eには、遊技機の前面に設けられた操作ボタン41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40は、この検出信号に基づき（遊技制御装置30の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

40

【0052】

さらに、入出力インタフェース40eには、CPU40a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40e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遊技盤1に設けられる可動演出装置の役物駆動モータ42、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LEDを備える各種LED基板44などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU40a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、CPU40aからVDP40gに出力され、VDP40gから該制御信号に基づく画像データが表示装置43に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU40aから音LSI40iに出力され、音LSI40iから該制御信号に基づく音声データ

50

がスピーカ４５に出力される。

【００５３】

また、遊技制御装置３０には、電源供給装置（図示略）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。

【００５４】

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３０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、２ｍｓｅｃごと）に行われる図４に示すタイマ割込み処理とを行う。

10

【００５５】

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Ｓ１）を行い、そして、停電復旧処理（ステップＳ２）を行う。

【００５６】

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、割込みタイマを起動する処理（ステップＳ３）を行って、ＣＴＣ（カウンタ タイマ サーキット）を起動する。次に、割込みを禁止する処理（ステップＳ４）を行い、大当り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崩すための初期値乱数更新処理（ステップＳ５）を行う。その後、割込みを許可する処理（ステップＳ６）を行う。なお、初期値乱数更新処理（ステップＳ５）では、特図１変動表示ゲーム用の乱数および特図２変動表示ゲーム用の乱数のそれぞれについて同様の処理がなされる。

20

【００５７】

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。

30

【００５８】

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。

【００５９】

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。

40

【００６０】

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。

【００６１】

50

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（特図1始動口SW13a、特図2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、遊技機枠開放SW121、球切れSW122など）からの入力を処理する入力処理（ステップS11）を行う。そして、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出力処理（ステップS12）を行う。

【0062】

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S13）を行う。そして、乱数更新処理（ステップS14）を行う。この乱数更新処理（ステップS14）では、特図変動表示ゲームの当りはずれを判定するための大当り乱数や、特図変動表示ゲームの大当り図柄を判定するための大当り図柄乱数の更新を行う。なお、特図に関する乱数は、特図1変動表示ゲーム用の乱数および特図2変動表示ゲーム用の乱数のそれぞれについて同様の処理がなされる。また、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定するための当り乱数や、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の更新も行う。

【0063】

次に、特図1始動口SW13a、特図2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）の監視や、エラーの監視を行う入賞口スイッチ／エラー監視処理（ステップS15）を行う。そして、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S16）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップS17）を行う。

【0064】

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S18）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S19）を行う。次に、割込み終了宣言をする処理（ステップS20）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S21）を行った後、割込みを許可する処理（ステップS22）を行い、タイマ割込み処理を終了する。

【0065】

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S17）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、普図の当り判定用乱数値を抽出して普図始動記憶として記憶する。その後、当該普図始動記憶に基づく普図変動表示ゲームの開始時に記憶されている当り判定用乱数値を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SOL7bを動作させ、普通電動入賞装置7の開閉部材7a、7aを所定時間（例えば、0.5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。

【0066】

普通電動入賞装置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、普通電動入賞装置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り結果となって普通電動入賞装置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

10

20

30

40

50

間（例えば0.5秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当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、普通電動入賞装置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、1秒）、これにより、単位時間当りの普通電動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される（普図時短状態）。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通電動入賞装置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1.5秒）とされ（開放期間延長状態）、普図変動表示ゲームの1回の当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（開放パターン変更状態）。また、本実施形態の遊技機では、普図変動表示ゲームが当りとなる確率は常に255/256となっている。なお、通常動作状態ではこの確率よりも低くし、時短動作状態でのみこの確率となるように制御（普図確率変動状態）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電動入賞装置7の開放回数が増加され、普通電動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、特図2変動表示ゲームの始動が容易となる状態である。

【0067】

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S16）において、第1始動入賞口13に備えられた特図1始動口SW13aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、特図1変動表示ゲームの大当り乱数を抽出してRAM31cに所定の上限数（例えば4）まで特図1始動記憶として記憶する処理を行う。同様に、普通電動入賞装置7に備えられた特図2始動口SW7dからの遊技球の検出信号の入力に基づき、特図2変動表示ゲームの大当り乱数を抽出してRAM31cに所定の上限数（例えば4）まで特図2始動記憶として記憶する処理を行う。

【0068】

また、特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームの開始時に、特図1始動記憶に記憶されている大当り乱数をROM31bに記憶されている特図1変動表示ゲーム用の大当り判定値（特定値）と比較し、特図1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、この処理の後に特図1始動記憶数を1減算する。同様に、特図2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームの開始時に、特図2始動記憶に記憶されている大当り乱数をROM31bに記憶されている特図2変動表示ゲーム用の大当り判定値（特定値）と比較し、特図2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、この処理の後に特図2始動記憶数を1減算する。また、特図1始動記憶及び特図2始動記憶の何れの処理においても、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、大当り乱数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。

【0069】

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、高確率状態（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。高確率状態は、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）と大当り乱数とを比較し、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、高確率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）と大当り乱数とを比較し、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、通常確率状態と高確率状態との何れかの確率状態で制御可能な特図確率変動手段をなす。

【0070】

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高

10

20

30

40

50

確率状態とするようにされている。また、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。なお、高確率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、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームの両方が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高確率状態となる。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。

【0071】

また、上述したように普通電動入賞装置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高確率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（確変）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、普通電動入賞装置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、普通電動入賞装置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高確率状態である遊技状態である。また、時短遊技状態は、普通電動入賞装置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。すなわち、時短遊技状態や確率変動状態が、普通電動入賞装置7の変換制御を変更することで変動表示ゲームの実行権利の獲得を容易にした特定遊技状態をなす。また、遊技制御装置30が、特定遊技状態（時短遊技状態）の発生中においては第2の変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）の実行権利の発生を容易にする実行権利発生容易化手段をなす。なお、普通電動入賞装置7の動作状態が通常動作状態であり確率状態が高確率状態である、いわゆる潜伏確変状態を設けても良い。

【0072】

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、特図1始動記憶に記憶されている大当たり乱数や大当たり図柄乱数、変動パターン乱数などの判定を行う。そして、特図1変動表示ゲームの当りはずれや大当たりの図柄（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。同様に、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、特図2始動記憶に記憶されている大当たり乱数や大当たり図柄乱数、変動パターン乱数などの判定を行う。そして、特図2変動表示ゲームの当りはずれや大当たりの図柄（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。なお、特図2始動記憶については遊技状態に関わらず常に先読み処理を行う。また、特図1始動記憶については普通電動入賞装置7の動作状態が時短動作状態である遊技状態（確率変動状態、時短遊技状態）や特別遊技状態では先読み処理を行わない。もしくは、先読み処理は行ってもその結果に基づく予告報知は行わない。また、遊技制御装置30から先読みに関する情報を演出制御装置40に出力しない。

【0073】

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ない段階で、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し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

10

20

30

40

50

）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。

【００７４】

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仮停止した時点で、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。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。

【００７５】

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１表示器８もしくは特図２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。また、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、表示装置４３に、特別識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する飾り特図変動表示ゲームを（演出制御装置４０を介して）表示させる処理を行う。すなわち、遊技制御装置３０が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能な変動表示制御手段をなす。より具体的には、特図１始動記憶に基づいて特図１変動表示ゲームの実行制御を行う第１実行制御手段として、また、特図２始動記憶に基づいて特図２変動表示ゲームの実行制御を行う第２実行制御手段として機能する。

【００７６】

また、遊技制御装置３０では、特図１始動記憶及び特図２始動記憶が記憶されている場合に、特図２変動表示ゲームの実行制御を特図１変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置３０が、特図１始動記憶よりも特図２始動記憶を優先消化して実行する変動表示ゲーム制御手段をなす。

【００７７】

図５には、遊技制御装置３０による特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの実行制御を説明するための状態遷移図を示した。なお、上述の遊技状態（通常遊技状態、確率変動状態、時短遊技状態）にかかわらず同様の実行制御がなされる。

【００７８】

特図１始動記憶及び特図２始動記憶がない場合は通常状態Ａ１（客待ち状態）となり、特図１始動記憶（特図１始動記憶）及び特図２始動記憶（特図２始動記憶）の発生を待機する状態となる。また、特図１始動記憶や特図２始動記憶がある状態でも、結果がはずれとなる特図変動表示ゲームの終了後や大当たり状態Ａ４（特別遊技状態）の終了後には一旦通常状態Ａ１となる。この通常状態Ａ１において、特図２始動記憶がなく特図１始動記憶があると、第１特図変動状態（特図１変動状態）Ａ２に移行し、特図１変動表示ゲームを実行する。また、通常状態Ａ１において、特図２始動記憶があると、第２特図変動状態（特図２変動状態）Ａ３に移行し、特図２変動表示ゲームを実行する。なお、特図２始動記

憶を特図1始動記憶よりも優先的に消化するようになっているので、特図2始動記憶がある場合は、特図1始動記憶があっても第2特図変動状態A3に移行し、特図2変動表示ゲームを実行する。

【0079】

第1特図変動状態A2は特図1変動表示ゲームを実行している状態であり、当該特図1変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態A4に移行し、特別遊技状態となる。また、第1特図変動状態A2で、特図1変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合は、通常状態A1に戻る。

【0080】

第2特図変動状態A3は特図2変動表示ゲームを実行している状態であり、当該特図2変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態A4に移行し、特別遊技状態となる。また、第2特図変動状態A3で、特図2変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合は、通常状態A1に戻る。

【0081】

大当たり状態A4は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している状態である。そして、この大当たり状態A4で特別遊技状態が終了した場合は、通常状態A1に戻る。

【0082】

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乱数と同時に抽出して記憶される大当たり図柄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1表示器8、特図2表示器9にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0083】

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2.5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。

【0084】

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（特図1始動口SW13a、特図2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、払出制御装置125を制御して排出装置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。

【0085】

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。

【0086】

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では大当たり図柄乱数に基づき特別結果態様を選択する。すなわち、大当た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

10

20

30

40

50

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。

【0087】

特別結果態様の種類には、15R通常（図柄）、15R確変（図柄）、2R確変（図柄）の三種類が設定されている。15R通常（図柄）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（時短回数100回）ものである。15R確変（図柄）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ものである。2R確変（図柄）は、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ものである。

10

【0088】

すなわち、遊技制御装置30が、特別遊技状態の終了後、所定回数変動表示ゲームが実行される期間を限度として、普通電動入賞装置7の変換制御を変更することで変動表示ゲームの実行権利の獲得を容易にした特定遊技状態（時短遊技状態や確率変動状態）を発生させる特定遊技状態発生手段をなす。

【0089】

また、15R通常、15R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（25秒）であり、2R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、2R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（閉鎖時間）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。すなわち、15R通常及び15R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、2R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。

20

【0090】

また、図6に示すように、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合における特別結果態様の選択確率は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームとで異なっている。特図1変動表示ゲームでは、15R通常が選択される確率が35%、15R確変が選択される確率が45%、2R確変が選択される確率が20%である。これに対して、特図2変動表示ゲームでは、15R通常が選択される確率が35%、15R確変が選択される確率が60%、2R確変が選択される確率が5%である。すなわち、特図1変動表示ゲームよりも特図2変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態で付与される遊技価値の量が多くなる（遊技者にとって有利になる）ようにされている。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、普通電動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき乱数（大当たり図柄乱数）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

【0091】

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S16）の詳細について説明する。図7に示すように、特図ゲーム処理では、まず、第2始動入賞口をなす普通電動入賞装置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2スイッチ監視処理（ステップS30）を行い、第1始動入賞口13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1スイッチ監視処理（ステップS31）を行う。その後、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S32）を行う。

50

【0092】

そして、特図変動表示ゲームの実行に関する各処理で設定されるゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS33）を行う。このゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS33）において、ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合（ステップS33；No）は、特図変動表示ゲームの制御に関する特図変動制御処理（ステップS45）を行って特図ゲーム処理を終了する。また、ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS33）において、ゲーム処理タイマがタイムアップしている場合（ステップS33；Yes）は、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S34）を行う。

10

【0093】

ゲーム分岐処理（ステップS34）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S35）を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が1である場合は、特図変動表示ゲームの前半変動時間に係る情報の設定を行う特図前半変動開始処理（ステップS36）を行う。なお、前半変動時間とは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態が発生するまでの期間である。また、ゲーム分岐処理（ステップS34）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の後半変動時間に係る情報の設定を行う特図後半変動開始処理（ステップS37）を行う。なお、後半変動時間とは、リーチ状態の発生から特図変動表示ゲームの終了までの期間である。

20

【0094】

また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が3である場合は特図変動停止処理（ステップS38）を行う。この特図変動停止処理（ステップS38）では、特図変動表示ゲームにおける結果態様の停止表示時間の設定などを行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が4である場合は特図変動終了処理（ステップS39）を行う。この特図変動終了処理（ステップS39）では、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／インターバル中処理（ステップS40）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S35）へ移行するため情報の設定などを行う。

30

【0095】

また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が5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／インターバル中処理（ステップS40）を行う。また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が6である場合は大入賞口開放中処理（ステップS41）を行う。この大入賞口開放中処理（ステップS41）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／インターバル中処理（ステップS40）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S42）を行うために必要な情報の設定を行う。

40

【0096】

また、ゲーム分岐処理（ステップS34）において、ゲーム処理番号が7である場合は大入賞口残存球処理（ステップS42）を行う。この大入賞口残存球処理（ステップS42）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S34）において、ゲーム処理番号が8である場合は大当たり終了処理（ステップS43）を行う。この大当たり終了処理（ステップS43）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S35）を行うために必要な情報の設定を行う。

50

【0097】

ゲーム処理番号に基づく上述の処理を行った後、設定された各種データをセーブするテーブルデータセーブ処理（ステップS44）を行い、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S45）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0098】

図8に示すように、上述の特図ゲーム処理において実行される始動口2SW（スイッチ）監視処理（ステップS30）では、まず、普通電動役物が作動中であるか否かの判定（ステップS50）を行う。この普通電動役物が作動中であるか否かの判定（ステップS50）では、普通電動役物をなす普通電動入賞装置7が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているかが判定される。普通電動役物が作動中であるか否かの判定（ステップS50）において、普通電動役物が作動中である場合（ステップS50；Yes）は、始動口2スイッチ（特図2始動口SW7d）入力がオンであるか否かの判定（ステップS52）を行う。また、普通電動役物が作動中であるか否かの判定（ステップS50）において、普通電動役物が作動中でない場合（ステップS50；No）は、不正入賞数が上限値であるか否かの判定（ステップS51）を行う。

10

【0099】

普通電動入賞装置7は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数するようになっている。そして、不正入賞数が上限値であるか否かの判定（ステップS51）では、このように計数された不正入賞数が所定の上限値以上であるかが判定される。この不正入賞数が上限値であるか否かの判定（ステップS51）において、不正入賞数が上限値である場合（ステップS51；Yes）は、始動口2SW監視処理を終了する。すなわち、この場合は特図2始動記憶を発生させないようにする。また、不正入賞数が上限値であるか否かの判定（ステップS51）において、不正入賞数が上限値でない場合（ステップS51；No）は、始動口2スイッチ（特図2始動口SW7d）入力がオンであるか否かの判定（ステップS52）を行う。

20

【0100】

始動口2スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップS52）では、普通電動入賞装置7に入賞した遊技球を検出する始動口2スイッチ（特図2始動口SW7d）から出力される遊技球の検出信号があるかが判定される。始動口2スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップS52）において、始動口2スイッチ入力がオンでない場合（ステップS52；No）は、始動口2SW監視処理を終了する。また、始動口2スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップS52）において、始動口2スイッチ入力がオンである場合（ステップS52；Yes）は、始動口信号出力回数を更新する処理（ステップS53）を行う。始動口信号出力回数を更新する処理（ステップS53）では、遊技機の外部の管理装置に対して出力する普通電動入賞装置7への入賞の回数に関する情報を更新する処理を行う。その後、特図2保留数（特図2始動記憶）が上限値（例えば4）であるか否かの判定（ステップS54）を行う。

30

【0101】

特図2保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS54）において、特図2保留数が上限値である場合（ステップS54；Yes）、すなわち、これ以上特図2始動記憶を記憶できない場合は、始動口2SW監視処理を終了する。また、特図2保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS54）において、特図2保留数が上限値でない場合（ステップS54；No）は、特図2保留数を1インクリメントする処理（ステップS55）を行い、大当り乱数値を取得する処理（ステップS56）を行う。その後、大当り図柄乱数2（特図2変動表示ゲーム用の大当り図柄乱数）を取得する処理（ステップS57）、変動パターン乱数2（特図2変動表示ゲーム用の変動パターン乱数）を取得する処理（ステップS58）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS56からS58）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

40

50

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 が第 2 始動入賞口（普通電動入賞装置 7、第 2 の始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づき特図 2 変動表示ゲームの実行権利を当該特図変動表示ゲームの結果を決定する結果関連情報（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数）とともに記憶する特図 2 始動記憶手段をなす。

【0102】

次に、特図 2 始動記憶に基づく特図 2 変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該特図 2 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。この先読み処理としてはまず、大当たり乱数は大当たりであるか否かの判定（ステップ S 59）を行う。この大当たり乱数は大当たりであるか否かの判定（ステップ S 59）では、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するかが判定される。なお、ここで用いる大当たり判定値は、現在の特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率状態にかかわらず、常に通常確率状態での値である第 1 判定値を用いる。これにより、先読み処理を行った時には高確率状態であって大当たりと判定したが、実際に特図変動表示ゲームを実行する時には通常確率状態となっていてはずれと判定されてしまうことを防止できる。ただし、確率状態に応じて大当たり判定値を設定しても良い。この大当たり乱数は大当たりであるか否かの判定（ステップ S 59）において、大当たり乱数は大当たりである場合（ステップ S 59；Yes）は、連続予告演出コマンド 4 を取得する処理（ステップ S 60）を行い、大当たり図柄乱数に対応する停止図柄パターンコマンドを取得する処理（ステップ S 63）を行う。連続予告演出コマンドの詳細については後述するが、連続予告演出コマンド 4 は当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が当たりとなる場合に選択されるものである。

【0103】

また、大当たり乱数は大当たりであるか否かの判定（ステップ S 59）において、大当たり乱数は大当たりでない場合（ステップ S 59；No）は、連続予告演出コマンドテーブルを取得する処理（ステップ S 61）を行う。その後、変動パターン乱数に対応する連続予告演出コマンドを取得する処理（ステップ S 62）を行い、大当たり図柄乱数に対応する停止図柄パターンコマンドを取得する処理（ステップ S 63）を行う。なお、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合は、変動パターン乱数により連続予告演出コマンド 1 から 3 の何れかを取得もしくは連続予告コマンドを取得しないようになっている。

【0104】

そして、上述の処理で取得した各種コマンドを設定する処理として、連続予告演出コマンドを設定する処理（ステップ S 64）、停止図柄パターンコマンドを設定する処理（ステップ S 65）を行う。ここで設定されたコマンドは後に演出制御装置 40 に出力される。その後、飾り特図 2 保留数コマンドを設定する処理（ステップ S 66）を行って始動口 2 SW 監視処理を終了する。

【0105】

また、図 9 に示すように、特図ゲーム処理（図 7 参照）において実行される始動口 1 SW（スイッチ）監視処理（ステップ S 31）においては、まず、始動口 1 スイッチ（特図 1 始動口 SW 13a）入力がオンであるか否かの判定（ステップ S 70）を行う。この始動口 1 スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップ S 70）では、第 1 始動入賞口 13 に入賞した遊技球を検出する始動口 1 スイッチ（特図 1 始動口 SW 13a）から出力される遊技球の検出信号があるかが判定される。始動口 1 スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップ S 70）において、始動口 1 スイッチ入力がオンでない場合（ステップ S 70；No）は、始動口 1 SW 監視処理を終了する。また、始動口 1 スイッチ入力がオンであるか否かの判定（ステップ S 70）において、始動口 1 スイッチ入力がオンである場合（ステップ S 70；Yes）は、始動口信号出力回数を更新する処理（ステップ S 71）を行う。始動口信号出力回数を更新する処理（ステップ S 71）では、遊技機の外部の管理装置に対して出力する第 1 始動入賞口 13 への入賞の回数に関する情報を更新する処理を行う。その後、特図 1 保留数（特図 1 始動記憶）が上限値（例えば 4）であるか否かの判定（ステップ S 72）を行う。

【0106】

特図1保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS72）において、特図1保留数が上限値である場合（ステップS72；Yes）、すなわち、これ以上特図1始動記憶を記憶できない場合は、始動口1SW監視処理を終了する。また、特図1保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS72）において、特図1保留数が上限値でない場合（ステップS72；No）は、特図1保留数を1インクリメントする処理（ステップS73）を行い、大当り乱数値を取得する処理（ステップS74）を行う。その後、大当り図柄乱数1（特図1変動表示ゲーム用の大当り図柄乱数）を取得する処理（ステップS75）、変動パターン乱数1（特図1変動表示ゲーム用の変動パターン乱数）を取得する処理（ステップS76）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS74からS76）では、更新した特図始動記憶数値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が第1始動入賞口13（第1の始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づき第1変動表示ゲームの実行権利を当該特図変動表示ゲームの結果を決定する結果関連情報（大当り乱数、大当り図柄乱数、変動パターン乱数）とともに記憶する特図1始動記憶手段をなす。

10

【0107】

次に、特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該特図1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。この先読み処理としてはまず、普通電動入賞装置7が時短動作状態であるか否かの判定（ステップS77）を行う。なお、普通電動入賞装置7の動作状態が時短動作状態である場合は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である。普通電動入賞装置7が時短動作状態であるか否かの判定（ステップS77）において、普通電動入賞装置7が時短動作状態である場合（ステップS77；Yes）は、飾り特図1保留数コマンドを設定する処理（ステップS86）を行い、始動口1SW監視処理を終了する。すなわち、この場合は特図1始動記憶に対する先読み処理を行わない。また、普通電動入賞装置7が時短動作状態であるか否かの判定（ステップS77）において、普通電動入賞装置7が時短動作状態でない場合（ステップS77；No）は、条件装置作動中であるか否かの判定（ステップS78）を行う。

20

【0108】

条件装置作動中であるか否かの判定（ステップS78）では、特別変動入賞装置10が動作中であるかが判定される。すなわち、特別遊技状態中であるかが判定される。この条件装置作動中であるか否かの判定（ステップS78）において、条件装置作動中である場合（ステップS78；Yes）は、飾り特図1保留数コマンドを設定する処理（ステップS86）を行い、始動口1SW監視処理を終了する。すなわち、この場合は特図1始動記憶に対する先読み処理を行わない。また、条件装置作動中であるか否かの判定（ステップS78）において、条件装置作動中でない場合（ステップS78；No）は、大当り乱数は大当りであるか否かの判定（ステップS79）を行う。

30

【0109】

大当り乱数は大当りであるか否かの判定（ステップS79）では、大当り乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。なお、ここで用いる大当り判定値は、現在の特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率状態にかかわらず、常に通常確率状態での値である第1判定値を用いる。これにより、先読み処理を行った時には高確率状態であっても大当りと判定したが、実際に特図変動表示ゲームを実行する時には通常確率状態となっていてはずれと判定されてしまうことを防止できる。ただし、確率状態に応じて大当り判定値を設定しても良い。大当り乱数は大当りであるか否かの判定（ステップS79）において、大当り乱数は大当りである場合（ステップS79；Yes）は、連続予告演出コマンド4を取得する処理（ステップS80）を行い、大当り図柄乱数に対応する停止図柄パターンコマンドを取得する処理（ステップS83）を行う。上述したように連続予告演出コマンド4は当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が当たりとなる場合に選択されるものである。

40

50

【0110】

また、大当り乱数は大当りであるか否かの判定（ステップS79）において、大当り乱数は大当りでない場合（ステップS79；No）は、連続予告演出コマンドテーブルを取得する処理（ステップS81）を行う。その後、変動パターン乱数に対応する連続予告演出コマンドを取得する処理（ステップS82）を行い、大当り図柄乱数に対応する停止図柄パターンコマンドを取得する処理（ステップS83）を行う。すなわち、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合は、上述したように変動パターン乱数により連続予告演出コマンド1から3の何れかを取得もしくは連続予告コマンドを取得しないようになっている。

【0111】

そして、上述の処理で取得した各種コマンドを設定する処理として、連続予告演出コマンドを設定する処理（ステップS84）、停止図柄パターンコマンドを設定する処理（ステップS85）を行う。ここで設定されたコマンドは後に演出制御装置40に出力される。その後、飾り特図1保留数コマンドを設定する処理（ステップS86）を行って始動口1SW監視処理を終了する。

【0112】

以上のことから、遊技制御装置30が、変動表示ゲームを実行させる権利を所定数の範囲内で始動記憶として記憶可能な始動記憶手段をなす。より詳細には、遊技制御装置30が、始動入賞領域（第1始動入賞口13、普通電動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を当該変動表示ゲームの結果を決定する結果関連情報（大当り乱数、大当り図柄乱数、変動パターン乱数）とともに所定の上限数まで記憶する始動記憶手段をなす。また、遊技制御装置30が、始動記憶手段（遊技制御装置30）に記憶された乱数値を特定値と比較判定する始動記憶判定手段をなす。また、遊技制御装置30が始動記憶手段（遊技制御装置30）に始動記憶が記憶された変動表示ゲームの実行待機状態中に、当該始動記憶に対応した結果関連情報を先読みする先読み手段（事前判定手段）をなす。より詳細には、遊技制御装置30が、始動記憶に対応して記憶されている特別遊技状態の発生を決定するための大当り乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する大当り事前判定手段をなす。また、遊技制御装置30が、始動記憶に対応して記憶されている変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動パターン乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する変動パターン事前判定手段をなす。

【0113】

ここで、連続予告演出コマンドの選択について説明する。上述の先読み処理の結果、選択される連続予告演出コマンドには、図10に示すように連続予告演出コマンド1から4の4種類が設定されている。連続予告演出コマンド1は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれであり、ノーマルリーチ以下の変動表示態様が実行される場合に選択される。なお、ノーマルリーチ以下とは、ノーマルリーチ以下の信頼度である変動表示態様のことである。この変動表示態様の信頼度とは、その変動表示態様が実行された場合に特別結果態様が導出される確率の高さのことであり、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。よって、はずれのノーマルリーチ以下の変動表示態様とは、ノーマルリーチもしくはリーチなしではずれとなる変動表示態様のことである。

【0114】

また、連続予告演出コマンド2は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれであり、スペシャルリーチ1となる変動表示態様が実行される場合に選択される。連続予告演出コマンド3は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれであり、スペシャルリーチ2となる変動表示態様が実行される場合に選択される。連続予告演出コマンド4は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が当りである場合に選択される。このうち連続予告演出コマンド1から3の選択は、変動パターン乱数も参照して行われる。

【0115】

ここで、変動パターン乱数を判定するための変動パターン判定値は始動記憶数によりリーチ状態の発生率が異なるように複数の設定が用意されている。これは始動記憶のオーバーフローを防止するために、記憶数が多いほど変動時間が短い変動パターンを選択するようにするためである。図11には、通常遊技状態において特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームで共通に使用される連続予告演出コマンドを選択するためのテーブルの内容を示した。

【0116】

変動パターン乱数は0から65535の65536個の値から一つの値が始動入賞時に抽出されるものである。そして、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時における保留記憶数（始動記憶数）に応じて異なる変動パターン判定値が設定されている。このうち保留記憶数によって異なる判定結果となる値と、保留記憶数に関わらず同じ判定結果となる値がある。具体的に図11に示すテーブルにおいては、変動パターン乱数値が0からaの範囲である場合は、保留記憶数に拘らずリーチなしの変動表示態様となる。また、変動パターン乱数値がaからbの範囲である場合は、保留記憶数によってリーチなしもしくはノーマルリーチの変動表示態様となり、詳細には、保留記憶数が0から2の場合はノーマルリーチ、保留記憶数が3の場合はリーチなしもしくはノーマルリーチ、保留記憶数が4の場合はリーチなしとなる。

10

【0117】

また、変動パターン乱数値がbからcの範囲である場合は、保留記憶数に拘らずノーマルリーチの変動表示態様となる。また、変動パターン乱数値がcからdの範囲である場合は、保留記憶数によってノーマルリーチもしくはスペシャルリーチ1（SPリーチ1）の変動表示態様となり、詳細には、保留記憶数が0から2の場合はSPリーチ1、保留記憶数が3の場合はノーマルリーチもしくはSPリーチ1、保留記憶数が4の場合はノーマルリーチとなる。

20

【0118】

また、変動パターン乱数値がdからeの範囲である場合は、保留記憶数に拘らずスペシャルリーチ1の変動表示態様となる。また、変動パターン乱数値がeからfの範囲である場合は、保留記憶数によってスペシャルリーチ1もしくはスペシャルリーチ2（SPリーチ2）の変動表示態様となり、詳細には、保留記憶数が0から2の場合はSPリーチ2、保留記憶数が3の場合はSPリーチ1もしくはSPリーチ2、保留記憶数が4の場合はSPリーチ1となる。また、変動パターン乱数値がfから65535の範囲である場合は、保留記憶数に拘らずスペシャルリーチ2の変動表示態様となる。なお、aからfの値は $0 < a < b < c < d < e < f < 65535$ となる値である。

30

【0119】

そして、上述の連続予告演出コマンドテーブルを取得する処理（ステップS61）で取得する連続予告演出コマンドテーブルには、このように保留記憶数によって異なる判定結果となる値の範囲と、保留記憶数に拘らず同じ判定結果となる値の範囲とが記憶されている。よって、変動パターン乱数に対応する連続予告演出コマンドを取得する処理（ステップS62）では、この連続予告演出コマンドテーブルに変動パターン乱数を参照し、変動パターン乱数が保留記憶数に拘らず所定の判定結果となる値の場合に所定の連続予告演出コマンドを取得し、保留記憶数によって所定の判定結果とならない値の場合には連続予告演出コマンドを取得しないようにする処理を行う。

40

【0120】

すなわち、変動パターン乱数値が0からcの範囲であり、保留記憶数に拘らずノーマルリーチもしくはリーチなしの変動表示態様となる場合に、連続予告演出コマンド1を取得する。また、変動パターン乱数値がdからeの範囲であり、保留記憶数に拘らずスペシャルリーチ1の変動表示態様となる場合に、連続予告演出コマンド2を取得する。また、変動パターン乱数値がfから65535の範囲であり、保留記憶数に拘らずスペシャルリーチ2の変動表示態様となる場合に、連続予告演出コマンド3を取得する。そして、変動パ

50

ターン乱数値がcからd、eからfである場合は、連続予告演出コマンドは取得しない。なお、このように保留記憶数によって所定の判定結果とならない値の場合（状態が不定の場合）に選択する連続予告演出コマンドとして連続予告演出コマンド5を設け、これを演出制御装置40に送信するようにしても良い。このような処理によって、乱数を抽出する始動入賞時では当該始動記憶の変動表示ゲーム開始時の始動記憶数が分からないため、連続予告を行ってもSPリーチ等が発生しないこととなってしまう可能性があるという課題を解決できる。

【0121】

このように始動記憶数に応じてリーチ状態の発生率が異なるようにすることで、遊技が冗長になったり、単調になったりすることを防止でき、遊技の興趣の低下を防止するようにしている。また、変動パターン乱数により決定される事項にはリーチ状態の有無の他、変動時間なども含まれ、この変動時間も保留記憶数に応じて異なるようにされている。

10

【0122】

なお、遊技状態や始動記憶数によりリーチ状態の発生率が異なるようにしたが、これ以外の条件によりリーチ状態の発生率が異なるようにしても良い。また、ここで示した変動パターン乱数の設定値や変動パターン判定値の設定値は一例であって、これに限られるものではない。

【0123】

また、本実施形態の遊技機は、始動記憶手段に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出（連続予告）を行うことが可能となっている。特定の態様とは本実施形態では、特定のリーチ（SPリーチ）となる態様と、停止結果態様が特別結果態様（大当り）となる態様である。なお、特定の態様はこれに限られるものではない。また、必ずしも特定の態様の導出を予告するものでなくとも良く、特定の態様の導出の可能性があることを予告するものとしても良い。すなわち、特定の態様以外の態様となる場合でも予告演出と同様の演出（いわゆるガセ予告演出）を行っても良い。また、予告の実行期間としては、一の特図変動表示ゲームにおいて行う予告や、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に予告演出を行う連続的な予告などを実行可能である。

20

【0124】

このような連続予告の設定や禁止の制御を行うために、演出制御装置40では図12に示す連続予告設定処理が行われる。この連続予告設定処理では、まず、連続予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS90）を行う。連続予告演出コマンドは、上述の始動口1SW監視処理もしくは始動口2SW監視処理で設定された場合に、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あって、連続予告演出コマンド1から4の何れかである。この連続予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS90）において、連続予告演出コマンドを受信していない場合（ステップS90；No）は、連続予告設定処理を終了する。また、連続予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS90）において、連続予告演出コマンドを受信している場合（ステップS90；Yes）は、連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）を行う。

30

40

【0125】

連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）では既に連続予告の実行中であるかが判定される。なお、この判定は連続予告の実行中である場合にセットされる連続予告発生フラグの有無により行う。この連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）において、連続予告中である場合（ステップS91；Yes）は、連続予告設定処理を終了する。また、連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）において、連続予告中ではない場合（ステップS91；No）は、当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）を行う。

【0126】

当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）では、当該始動記憶よ

50

りも先に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果となるかが判定される。なお、この判定は、例えば、始動記憶の先読み結果において、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にのみ演出制御装置40に送信される連続予告演出コマンド4の有無により行うことができる。この当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）において、当該始動記憶の前に当りがある場合（ステップS92；Yes）は、連続予告設定処理を終了する。また、当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）において、当該始動記憶の前に当りがない場合（ステップS92；No）は、当該記憶は当りである否かの判定（ステップS93）を行う。

【0127】

当該記憶は当りである否かの判定（ステップS93）では、受信した連続予告演出コマンドが連続予告演出コマンド4であるかが判定される。この当該記憶は当りである否かの判定（ステップS93）において、当該記憶は当りでない場合（ステップS93；No）は、当該記憶はSPリーチであるか否かの判定（ステップS94）を行う。

【0128】

当該記憶はSPリーチである否かの判定（ステップS94）では、受信した連続予告演出コマンドが連続予告演出コマンド2もしくは3であるかが判定される。この当該記憶はSPリーチである否かの判定（ステップS94）において、当該記憶はSPリーチでない場合（ステップS94；No）は、連続予告設定処理を終了する。また、当該記憶はSPリーチである否かの判定（ステップS94）において、当該記憶はSPリーチである場合（ステップS94；Yes）は、ハズレ用の連続予告を所定の確率で発生させるための連続予告決定乱数を取得する処理（ステップS95）を行う。そして、ハズレ用連続振分けテーブルから連続予告発生かを決定する処理（ステップS96）を行い、取得した連続予告決定乱数をハズレ用連続振分けテーブルに参照して連続予告を発生するか否かを決定する。その後、大当たりフラグにハズレ値をセットする処理（ステップS97）を行い、連続予告を発生するか否かの判定（ステップS107）を行う。

【0129】

このように始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がハズレである場合も連続予告を実行可能としたことで、連続予告の発生機会を高めることができ、連続予告が行われても必ずしも特別遊技状態が発生するものではなくなるため、興趣を高めることができる。また、SPリーチの場合も所定の確率でハズレ時の連続予告を発生させることで、連続予告に対する信頼度が低下してしまうことを防止できる。なお、この場合の予告は、変動表示ゲームの途中結果態様がいわゆるリーチ状態となるリーチ途中結果態様となることを予告するものである。また、変動表示ゲームの途中結果態様がいわゆるリーチ途中結果態様となり停止結果態様がはずれとなるリーチ外れ結果態様となることを予告するものともいえる。ただし、結果が大当たりとなるリーチ状態が発生する場合と同じような態様の予告が実行されるので、明確にはずれを予告するものではなく、例えば、信頼度の低い予告演出がなされて間接的にはずれの可能性が高いことが予告される。

【0130】

一方、当該記憶は当りである否かの判定（ステップS93）において、当該記憶は当りである場合（ステップS93；Yes）は、停止図柄パターンより連続作動回数を取得する処理（ステップS98）を行う。停止図柄パターンより連続作動回数を取得する処理（ステップS98）では、遊技制御装置30から送信される停止図柄パターンコマンドから、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの特別結果態様の種類を取得し、連続作動回数（ラウンド数、15Rもしくは2R）を取得する。そして、取得した連続作動回数は所定数以上であるか否かの判定（ステップS99）を行う。

【0131】

取得した連続作動回数は所定数以上であるか否かの判定（ステップS99）では、停止図柄パターンより連続作動回数を取得する処理（ステップS98）で取得した連続作動回数が3以上であるかが判定される。なお、本実施形態の遊技機ではラウンド数は15Rか

10

20

30

40

50

2 Rの何れかであるので、ラウンド数が15 Rであるか否かを判定しているとも言える。この取得した連続作動回数は所定数以上であるか否かの判定（ステップS99）において、取得した連続作動回数は所定数以上でない場合（ステップS99；No）、すなわち2 Rであった場合は、連続予告設定処理を終了する。これにより、予告報知が行われて遊技者の期待感を高めたにもかかわらず、結果として遊技者にそれ程有利でない2 R確変の当たりが発生してしまいかえって不満感を高めてしまうことを防止できる。つまり第2の特別遊技状態に対する予告報知を禁止するようにしている。

【0132】

また、取得した連続作動回数は所定数以上であるか否かの判定（ステップS99）において、取得した連続作動回数は所定数以上である場合（ステップS99；Yes）、すな

10

【0133】

当該記憶は特図2であるか否かの判定（ステップS100）において、当該記憶は特図2でない場合（ステップS100；No）、すなわち第1始動記憶である場合は、連続予告決定乱数を取得する処理（ステップS104）を行う。また、当該記憶は特図2であるか否かの判定（ステップS100）において、当該記憶は特図2である場合（ステップS100；Yes）は、確率変動中であるか否かの判定（ステップS101）を行う。

【0134】

確率変動中であるか否かの判定（ステップS101）では、現在の確率状態が高確率状態であるかが判定される。この確率変動中であるか否かの判定（ステップS101）において、確率変動中でない場合（ステップS101；No）は、連続予告決定乱数を取得する処理（ステップS104）を行う。また、確率変動中であるか否かの判定（ステップS101）において、確率変動中である場合（ステップS101；Yes）は、停止図柄パターンより確率変動情報を取得する処理（ステップS102）を行う。

20

【0135】

停止図柄パターンより確率変動情報を取得する処理（ステップS102）では、遊技制御装置30から送信される停止図柄パターンコマンドから確率変動情報を取得する。そして、取得した確率変動情報に基づき確率変動であるか否かの判定（ステップS103）を行う。この確率変動であるか否かの判定（ステップS103）では、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの特別結果態様の種類が、特別遊技状態の終了後に高確率状態とするもの（確変当たり）であるかが判定される。なお、確率変動であるか否かの判定（ステップS103）より前に、取得した連続作動回数は所定数以上であるか否かの判定（ステップS104）が行われており、この確率変動であるか否かの判定（ステップS103）では、特別結果態様が15 R確変であるか否かを判定しているとも言える。この確率変動であるか否かの判定（ステップS103）において、確率変動でない場合（ステップS103；No）は、連続予告設定処理を終了する。また、確率変動であるか否かの判定（ステップS103）において、確率変動である場合（ステップS103；Yes）は、当り用の連続予告を所定の確率で発生させるための連続予告決定乱数を取得する処理（ステップS104）を行う。

30

40

【0136】

連続予告決定乱数を取得する処理（ステップS104）を行った後、アタリ用連続振分けテーブルから連続予告発生かを決定する処理（ステップS105）を行い、取得した連続予告決定乱数をアタリ用連続振分けテーブルに参照して連続予告を発生するか否かを決定する。その後、当たりフラグにアタリ値をセットする処理（ステップS106）を行い、連続予告を発生するか否かの判定（ステップS107）を行う。アタリ用連続振分けテーブルは、ハズレ用連続振分けテーブルよりも連続予告の実行を決定する確率が高くなるようにされている。なお、この場合の予告は、特図変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となることを予告するものであり、この場合はリーチ状態が発生するため、変動表示ゲームの途中結果態様がいわゆるリーチ状態となるリーチ途中結果態様となることを

50

予告するものでもある。ただし、結果がはずれとなるリーチ状態が発生する場合と同じような態様の予告が実行されるので、明確に大当りを予告するものではなく、例えば、信頼度の高い予告演出がなされて間接的に大当りの可能性が高いことが予告される。もちろん明確に大当りを予告するもの（いわゆる確定報知）を行うようにしても良い。

【0137】

連続予告が発生するか否かの判定（ステップS107）では、ハズレ用連続振分けテーブルから連続予告発生かを決定する処理（ステップS96）もしくはアタリ用連続振分けテーブルから連続予告発生かを決定する処理（ステップS105）の結果、連続予告が発生することとなったかが判定される。この連続予告が発生するか否かの判定（ステップS107）において、連続予告が発生しない場合（ステップS107；No）は、連続予告設定処理を終了する。また、連続予告が発生するか否かの判定（ステップS107）において、連続予告が発生する場合（ステップS107；Yes）は、当該記憶は特図1（第1始動記憶）であるか否かの判定（ステップS108）を行う。

10

【0138】

当該記憶は特図1であるか否かの判定（ステップS108）において、当該記憶は特図1である場合（ステップS108；Yes）は、始動記憶数を連続予告実行回数にセットする処理（ステップS109）を行い、連続予告発生フラグをセットする処理（ステップS111）を行って、連続予告設定処理を終了する。つまり、特図1始動記憶よりも特図2始動記憶が優先的に処理されるため、連続予告の実行決定の契機となる始動記憶が第1始動記憶である場合は、現在の特図1始動記憶数と特図2始動記憶数とを合わせた数を予告実行回数とする。また、当該記憶は特図1であるか否かの判定（ステップS108）において、当該記憶は特図1でない場合（ステップS108；No）、すなわち、特図2始動記憶である場合は、特図2始動記憶数を連続予告実行回数にセットする処理（ステップS110）を行い、連続予告発生フラグをセットする処理（ステップS111）を行って、連続予告設定処理を終了する。つまり、特図2始動記憶は特図1始動記憶よりも優先的に処理されるため、連続予告の実行決定の契機となる始動記憶が特図2始動記憶である場合は、現在の特図2始動記憶数を予告実行回数とする。なお、始動記憶数を連続予告実行回数にセットする処理（ステップS109）および特図2始動記憶数を連続予告実行回数にセットする処理（ステップS110）でセットされる連続予告実行回数は、連続予告の実行毎に（特図変動表示ゲームの実行毎に）1ずつ減算されるようになっている。そして、連続予告実行回数が0になると連続予告が終了する。

20

30

【0139】

以上のような処理によって、特定の態様となる特図変動表示ゲームを実行する始動記憶がある場合に連続予告（予告演出）の実行が所定の確率で決定されることとなる。そして、この決定に基づき、特図変動表示ゲームで連続予告が実行される。特定の態様となる特図変動表示ゲームは、リーチ状態（SPリーチ）となる特図変動表示ゲームや、特別結果態様が導出される特図変動表示ゲームである。このように特定の態様となる特図変動表示ゲームを予告対象とすることで、せっかく複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を実行したにもかかわらず、まったく特別結果態様の導出が期待できない態様となることを防止でき、予告演出に対する期待感を高めることができる。なお、特図変動表示ゲームが特別結果態様となる場合には、必ずSPリーチを発生させるようにしても良い。

40

【0140】

また、連続予告は、変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って実行されるものならばどのようなものでもよく、ランプやLEDの発光態様を通常のものとは異なるものに変更させたり、音声により報知したり、或いは、表示装置43に文字情報を表示したり、キャラクタや背景画像により報知したりする。さらに、対象となる始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに亘って、特定の図柄停止態様（例えば「1, 2, 3」）の表示を連続して行うものなどの停止図柄による演出も可能である。また、複数の特図変動表示ゲームに跨って連続的に予告報知（連続予告報知）を行う場合、単に上記発光態様や音声、画像表示を連続的に行う場合の他、キャラクタ等を登場させて

50

変動表示ゲーム毎にストーリーが発展するようにすると興味がより高まる。また、変動時間中に行うようにしたが、特図変動表示ゲーム全般で行うもの、停止時間中に行うもの、それらの組合せで行うものなど何でも良い。なお、「連続的に予告」とは、同一あるいは相互に関連性のある予告演出を複数の特図変動表示ゲームで連続させるもの、特図変動表示ゲームの進行によりストーリーが発展するものなどである。

【0141】

また、必ずしも連続予告としなくても良く、少なくとも先読み手段による先読み結果に基づき特定の態様となることを該当する特図変動表示ゲームの実行以前に予告報知すれば良く、例えば、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム及びそれ以前に実行される特図変動表示ゲームのうち任意の特図変動表示ゲームで予告報知を行うものでも良い。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）に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を行う予告演出手段をなす。また、遊技制御装置30及び演出制御装置40が、特図1或いは特図2始動記憶に対応して記憶された結果に関わる結果関連情報を事前判定し、該判定結果に基づいて当該始動記憶よりも以前に記憶されていた始動記憶を含んだ複数の始動記憶に対応する複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う予告演出手段をなすとも言える。

10

【0142】

以上のことから、予告演出手段（演出制御装置40）は、変動表示ゲームの態様がリーチとなる場合に予告演出を行うようにしたこととなる。

20

【0143】

また、始動記憶に対応して記憶されている特別結果態様の導出を決定するための大当り乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する大当り事前判定手段（遊技制御装置30）と、始動記憶に対応して記憶されている変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動パターン乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する変動パターン事前判定手段（遊技制御装置30）と、を備え、予告演出手段（演出制御装置40）は、大当り事前判定手段と変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて予告演出を行うようにしたこととなる。

【0144】

30

また、特図1始動記憶については通常遊技状態において連続予告（予告演出）の実行の対象となり、15R通常の大当り、15R確変の大当りもしくははずれの場合に所定の確率で連続予告が実行される。なお、普通電動入賞装置7の動作状態が時短動作状態である時短遊技状態及び確率変動状態では特図1始動記憶についての先読み処理が行われない（図9参照）ので、連続予告演出コマンドは出力されない。上述の連続予告設定処理（図12参照）では、連続予告演出コマンドを受信していない場合は、連続予告の実行の決定に関する処理を行わないようにしている（禁止している）ので、時短遊技状態及び確率変動状態では特図1始動記憶は連続予告の実行の対象とはならない。なお、時短遊技状態中及び確率変動状態中にも特図1始動記憶の先読み処理は行って、その結果に基づく予告報知を禁止するようにしても良い。

40

【0145】

また、特図2始動記憶については遊技状態に拘らず連続予告（予告演出）の実行の対象となるが、通常遊技状態、時短遊技状態では15R確変の大当り、15R通常の大当りもしくははずれの場合に所定の確率で連続予告が実行される。そして、確率変動状態では15R確変の大当りもしくははずれの場合に所定の確率で連続予告が実行される。このように確率変動状態では15R通常の大当りについての連続予告を行わないことで、15R確変の大当りについての連続予告の予告比率が相対的に増加することとなる。これにより、確率変動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予告報知の対象を変化させることができ、効率よく遊技者の期待感を高めることが可能となる。なお、確率変動状態において15R通常の大当りについての連続予告を行わないようにすると、はずれにつ

50

いての連続予告の実行比率も相対的に増加するため、連続予告の信頼度が低下してしまうため、この場合には、はずれについての連続予告の実行確率を低くすることで連続予告の信頼度が低下しないようにすることが好ましい。

【0146】

すなわち、確率変動状態中以外では、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、全ての特別遊技状態（2R確変を含んでも良い）の発生を対象に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、確率変動状態中においては、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所定条件を満たすか否かに興味が集中することとなるので、確率変動状態の発生中においては予告報知の対象を、特定条件を満たす特別遊技状態（15R確変であるが2R確変を含んでも良い）の発生に変化させることで、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。

10

【0147】

なお、本実施形態の遊技機では、確率変動状態中以外において15R確変の大当たり及び15R通常の大当たりを対象とした連続予告は実行するが、2R確変の大当たり（第2の特別遊技状態）を対象とした連続予告は実行しないようにしている。これは、予告報知が行われて遊技者の期待感を高めたにもかかわらず、結果として遊技者にそれ程有利でない2R確変の大当たりが発生してしまいかえって不満感を高めてしまうことを防止するためである。ただし、確率変動状態中以外において全ての特別遊技状態の発生を対象に連続予告を行うようにしても良い。

【0148】

20

また、少なくとも確率変動状態の発生中においては、特図1変動表示ゲームに基づき発生する特別遊技状態に対する予告報知を禁止しているので、予告報知の比率を変動表示装置の種類（特図変動表示ゲームの種類）により明確に変化させることができ、予告比率の変化を確実に実現することが可能となるようにしている。

【0149】

なお、本発明は、確率変動状態を発生せずに時短遊技状態のみを発生させる遊技機にも適用でき、この場合、時短遊技状態中は時短遊技状態の発生を伴う特別遊技状態とそれ以外の特別遊技状態との予告比率が変化するように制御する。

【0150】

以上のことから、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示する変動表示装置（特図1表示器8、特図2表示器9）と、変動表示ゲームの実行権利としての始動記憶を当該変動表示ゲームの結果を決定する結果関連情報とともに記憶する始動記憶手段（遊技制御装置30）と、を備え、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とって有利な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態の発生に関わる所定条件の成立に基づき特別遊技状態の終了後、次の特別遊技状態の発生を容易にした特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）を発生するようにした遊技機において、始動記憶手段に始動記憶が記憶された変動表示ゲームの実行待機状態中に、当該始動記憶に対応した結果関連情報を先読みする先読み手段（遊技制御装置30）と、先読み手段による先読み結果に基づき特別遊技状態の発生を該当する変動表示ゲームの実行以前に予告報知する予告演出手段（演出制御装置40）と、を備え、予告演出手段は、特定遊技状態の発生に基づき、所定条件の成立を伴う特別遊技状態とそれ以外の特別遊技状態との予告比率が変化するように予告報知を変更するようにしたこととなる。

30

40

【0151】

また、予告演出手段（演出制御装置40）は、特別遊技状態が発生しない場合においても、予告報知の場合と同様の報知を実行するようにしたこととなる。

【0152】

また、変動表示装置は、第1の変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）を表示する第1変動表示装置（特図1表示器8）と、第2の変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）を表示する第2変動表示装置（特図2表示器9）と、から構成され、第1変動表示装置における第1の変動表示ゲームよりも第2変動表示装置における第2の変動表示ゲームを優

50

先して実行する優先制御手段（遊技制御装置 30）と、特定遊技状態の発生中においては第 2 の変動表示ゲームの実行権利の発生を容易にする実行権利発生容易化手段（遊技制御装置 30）と、を備え、予告演出手段（演出制御装置 40）は、特定遊技状態の発生中においては、第 1 の変動表示ゲームに基づき発生する特別遊技状態に対する予告報知を禁止するようにしたこととなる。

【0153】

また、特別遊技状態の発生中を除く特定遊技状態の発生中以外の場合には、全ての特別遊技状態の発生を対象に予告報知を行う一方、特定遊技状態の発生中の場合には、所定条件の成立を伴う特別遊技状態の発生を対象に予告報知を行うようにしたこととなる。

【0154】

また、特別遊技状態には、所定期間実行される第 1 の特別遊技状態と、該第 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 の特別遊技状態とが含まれ、予告演出手段（演出制御装置 40）は、第 2 の特別遊技状態に対する予告報知を禁止するようにしたこととなる。

【0155】

演出制御装置 40 では、連続予告（予告演出）の途中で特定の態様が発生した場合の処理である連続予告継続処理を行う。図 12 に示した連続予告設定処理では、対象となる始動記憶よりも先に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで SP リーチが発生するか否かについては判定を行っていないため、連続予告の途中で SP リーチが発生する場合がある。しかし、予告対象の始動記憶よりも前に存在する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいてリーチ状態が発生してしまうと、未だ予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの実行前であるのにもかかわらず予告対象の特図変動表示ゲームが行われたものと錯覚してしまうなどの課題が生じる。そこで、連続予告の実行中に SP リーチが発生する場合には、その後に予告演出を継続するか否かを決定するようになっている。また、後述するように予告演出を継続するか否かを報知するための継続演出を行うようにしている（図 15、16 参照）。

【0156】

連続予告継続処理では、まず、連続予告中であるか否かの判定（ステップ S120）を行う。なお、この判定は連続予告（予告演出）の実行中である場合にセットされる連続予告発生フラグの有無により行う。この連続予告中であるか否かの判定（ステップ S120）において、連続予告中でない場合（ステップ S120；N）は、連続予告継続処理を終了する。また、連続予告中であるか否かの判定（ステップ S120）において、連続予告中である場合（ステップ S120；Y）は、外れ SP リーチコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S121）を行う。

【0157】

外れ SP リーチコマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に、当該特図変動表示ゲームが SP リーチ（SP リーチ 1 もしくは SP リーチ 2）を発生するものであり、かつ、結果がはずれとなる場合に遊技制御装置 30 から送信されるものである。この外れ SP リーチコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S121）において、外れ SP リーチコマンドを受信していない場合（ステップ S121；N）は、連続予告継続処理を終了する。また、外れ SP リーチコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S121）において、外れ SP リーチコマンドを受信している場合（ステップ S121；Y）は、連続予告継続乱数を取得する処理（ステップ S122）を行い、連続予告の対象は大当りであるか否かの判定（ステップ S123）を行う。なお、外れ SP リーチコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S121）は、特図 2 変動表示ゲームに対しても判定される。よって、例えば特図 1 始動記憶を対象とした予告演出が行われている間に、特図 2 変動表示ゲームが割り込んで実行されて SP リーチが発生した場合も継続演出が行われる。

【0158】

連続予告の対象は大当りであるか否かの判定（ステップ S123）では、連続予告設定処理（図 12 参照）で設定される大当りフラグの値が当たり値であるかを判定する。この

連続予告の対象は大当りであるか否かの判定（ステップS 1 2 3）において、連続予告の対象は大当りである場合（ステップS 1 2 3；Y）は、アタリ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続か決定する処理（ステップS 1 2 4）を行い、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS 1 2 6）を行う。また、連続予告の対象は大当りであるか否かの判定（ステップS 1 2 3）において、連続予告の対象は大当りでない場合（ステップS 1 2 3；N）は、ハズレ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続か決定する処理（ステップS 1 2 5）を行い、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS 1 2 6）を行う。

【0159】

アタリ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続かを決定する処理（ステップS 1 2 4）及びハズレ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続かを決定する処理（ステップS 1 2 5）では、連続予告継続乱数を対応するテーブルに参照して連続予告を継続するか否かを決定する。アタリ用連続予告継続決定テーブルは、ハズレ用連続予告継続決定テーブルよりも連続予告の継続を決定する確率（継続率）が高くなるようにされており、例えば、アタリ用連続予告継続決定テーブルでは60%、ハズレ用連続予告継続決定テーブルでは20%の確率で連続予告の継続が決定される。

【0160】

すなわち、予告演出の対象となる特図変動表示ゲームについて大当り事前判定手段（遊技制御装置30）により特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で予告演出の継続を決定するようにしている。これにより、予告演出が継続した場合には、予告演出の対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される可能性が高くなるため、予告演出の対象の始動記憶に対する期待感を極めて高めることが可能となる。

【0161】

連続予告を継続するか否かの判定（ステップS 1 2 6）では、アタリ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続かを決定する処理（ステップS 1 2 4）もしくはハズレ用連続予告継続決定テーブルから連続予告継続かを決定する処理（ステップS 1 2 5）の結果、連続予告を継続することとなったかが判定される。この連続予告を継続するか否かの判定（ステップS 1 2 6）において、連続予告を継続する場合（ステップS 1 2 6；Y）は、連続予告継続処理を終了する。なお、この場合、予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出（図15、16参照）において連続予告（予告演出）が継続する旨の報知が行われる。また、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS 1 2 6）において、連続予告を継続しない場合（ステップS 1 2 6；N）は、連続予告発生フラグをクリアする処理（ステップS 1 2 7）を行う。

【0162】

連続予告発生フラグをクリアする処理（ステップS 1 2 7）を行った後、大当りフラグにハズレ値をセットする処理（ステップS 1 2 8）を行って、連続予告継続処理を終了する。なお、特図変動表示ゲームの開始時における連続予告の実行に関する処理については、この連続予告継続処理よりも前に行われている。よって、連続予告発生フラグをクリアする処理（ステップS 1 2 7）により、外れSPリーチを発生する特図変動表示ゲームで連続予告が終了することとなる。また、この場合、予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出（図15、16参照）において、予告演出が継続しない旨の報知が行われる。

【0163】

なお、外れSPリーチコマンドを受信したことを連続予告継続処理の一つの条件としたが、リーチコマンドを受信したことを条件としても良い。すなわち、リーチの種類によらず、リーチが発生する場合は連続予告を継続するか否かを判定するようにしても良い。また、大当りとなるか否かのみで継続率を決定するようにしたが、これに限られるものではなく、発生するリーチの信頼度が高い場合に継続率を高くするようにしても良い。この信頼度とは、上述したように、その変動表示態様が実行された場合に特別結果態様が導出さ

10

20

30

40

50

れる確率の高さのことであり、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。すなわち、SP1リーチが発生する場合よりもSP2リーチが発生する場合の方が継続率を高くするようにしても良い。

【0164】

このように予告演出を開始してから継続の有無が決定されるようにしたことで、予告演出の発生を制約を確実になくすことができる。つまり、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる特図変動表示ゲームを実行する始動記憶があることで予告演出を実行しないようにする必要がなく、予告演出の発生を制約を確実になくすことができる。また、予告演出の決定時に、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる特図変動表示ゲームを実行する始動記憶があるか否かを判定する必要がなくなり、予告演出の決定時の処理を簡略化することができる。すなわち、演出制御装置40が、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段をなす。

10

【0165】

以上のことから、予告継続決定手段(演出制御装置40)は、予告演出の対象となる変動表示ゲームについて大当たり事前判定手段(遊技制御装置30)により特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で予告演出の継続を決定するようにしたこととなる。

20

【0166】

また、演出制御装置40では、連続予告の停止に関する処理である連続予告停止処理を行う。図14に示すように、この連続予告停止処理では、まず、連続予告中であるか否かの判定(ステップS130)を行う。この連続予告中であるか否かの判定(ステップS130)において、連続予告中でない場合(ステップS130; No)は、連続予告停止処理を終了する。また、連続予告中であるか否かの判定(ステップS130)において、連続予告中である場合(ステップS130; Yes)は、連続予告実行回数が0であるか否かの判定(ステップS131)を行う。

【0167】

連続予告実行回数が0であるか否かの判定(ステップS131)において、連続予告実行回数が0である場合(ステップS131; Yes)は、連続予告発生フラグをクリアする処理(ステップS133)を行い、大当たりフラグにハズレ値をセットする処理(ステップS134)を行って、連続予告停止処理を終了する。すなわちこの場合は、連続予告を予定していた回数実行した場合である。また、連続予告実行回数が0であるか否かの判定(ステップS131)において、連続予告実行回数が0でない場合(ステップS131; No)は、ファンファーレコマンドを受信したか否かの判定(ステップS132)を行う。

30

【0168】

ファンファーレコマンドは、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となった場合に実行されるファンファーレ/インターバル中処理(ステップS40、図7参照)で設定されて演出制御装置40に送信されるものである。このファンファーレコマンドを受信したか否かの判定(ステップS132)において、ファンファーレコマンドを受信していない場合(ステップS132; No)は、連続予告停止処理を終了する。また、ファンファーレコマンドを受信したか否かの判定(ステップS132)において、ファンファーレコマンドを受信している場合(ステップS132; Yes)は、連続予告発生フラグをクリアする処理(ステップS133)を行い、大当たりフラグにハズレ値をセットする処理(ステップS134)を行って、連続予告停止処理を終了する。すなわちこの場合は、通常遊技状態において所定の特図1始動記憶を実行の契機とした連続予告の実行中に、特図1始動記憶よりも優先的に消化される特図2始動記憶が発生し、当該特図2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合である。

40

50

【0169】

このような処理により、連続予告を予定していた回数実行した場合、および、通常遊技状態において所定の特図1始動記憶を実行の契機とした連続予告の実行中に特図1始動記憶よりも優先的に消化される特図2始動記憶が発生し、当該特図2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合に連続予告が停止されるようになる。

【0170】

図15、16には、連続予告の途中でSPリーチが発生した場合の例を示した。なお、図15に示した(a)から(h)の表示は、図16の(a)から(h)に対応している。また、図16(a)から(h)は表示部43aにおける表示を示したものであって、これらの表示は遊技制御装置30からの情報に基づき演出制御装置40が制御するものである。

10

【0171】

図15、16に示す例では、既に三つの特図1始動記憶AからCがあり、特図変動表示ゲームの実行中に新たな特図1始動記憶Dが発生している(図15のt1)。そして、先読み処理により当該特図1始動記憶Dに基づく特図変動表示ゲームが特定の態様となるものであると判定されるとともに、当該特図1始動記憶Dを対象とした予告演出(連続予告)の実行が決定される。この予告演出の実行の決定に伴い、図16(a)に示すように飾り特図始動記憶表示51では、予告演出の対象となる特図1始動記憶Dが特図1始動記憶AからCとは異なる態様で表示され、遊技者が予告演出の対象となっている特図始動記憶を認識できるようにされる。すなわち、予告演出の対象となっている特図始動記憶を通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示する。

20

【0172】

その後、特図1始動記憶Aに基づく特図1変動表示ゲームAが開始されると、予告演出(連続予告)の一回目が開始される(図15のt2)。この予告演出は、図16(b)に示すように、識別情報の変動中に連続予告画像52を表示することで行われる。なお、特図1変動表示ゲームAは、始動記憶が四つある状態から開始された特図変動表示ゲームであるので、迅速に始動記憶を消化するために短い変動時間が選択される(いわゆる即止め)ようになっている。また、特図1始動記憶Aに基づく特図1変動表示ゲームAが開始された際には、特図1始動記憶Aに対応する飾り始動記憶表示51が消去されるとともに、未だ消化されていない特図1始動記憶BからDに対応する飾り特図始動記憶表示51が左方へ順次移動して表示される。次いで、特図1始動記憶Bに基づく特図1変動表示ゲームBが開始されると、予告演出の二回目が開始される(図15のt3)。この予告演出も、図16(c)に示すように、識別情報の変動中に連続予告画像52を表示することで行われる。また、特図1始動記憶Bに基づく特図1変動表示ゲームBが開始された際には、特図1始動記憶Bに対応する飾り始動記憶表示51が消去されるとともに、未だ消化されていない特図1始動記憶C、Dに対応する飾り特図始動記憶表示51が左方へ順次移動して表示される。

30

【0173】

この特図1変動表示ゲームBでリーチ状態が発生した場合(図15のt4)、図16(d)に示すように飾り特図始動記憶表示51が一旦消去される。これは、後に飾り特図始動記憶表示51により連続予告が継続するか否かを報知するためである。なお、リーチ状態の発生時に飾り特図始動記憶表示51を一旦消去するようにしているが、リーチ状態の発生後であってSPリーチへの発展時に飾り特図始動記憶表示51を消去するようにしても良い。

40

【0174】

リーチ状態(SPリーチ)での演出が進行して、停止結果態様を表示する段階の直前になると、図16(e)に示すように識別情報が仮停止される。仮停止とは、識別情報を揺れるように表示した状態で、未だ完全には停止していない状態である。すなわちこの状態は未だ変動中である。そして、連続予告が継続するか否かを報知する継続演出が開始される。この継続演出では、まず、図16(f)に示すように、表示部43aの左右の側端か

50

ら中央へ向かって閉まるように動作するシャッター（シャッター状の画像）が出現し、背景画像や識別情報が覆い隠される。すなわち、シャッターが表示内容を隠蔽する隠蔽手段をなす。

【0175】

その後、図16（g）に示すように、シャッターが開いて背景画像や識別情報が現れるとともに、飾り特図始動記憶表示51が現れる。このとき、連続予告（予告演出）が継続される場合には予告演出の対象となる始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示51を特定表示態様のままとする。また、連続予告が継続されない場合には予告演出の対象となる始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示51を通常表示態様とする。この例では連続予告を継続することが決定されているので、予告演出の対象である特図1始動記憶Dに対応する飾り特図始動記憶表示51は特定表示態様のままとされている。

10

【0176】

すなわち、図16（f）（g）に示すようなシャッターの開閉による画像遊技で、飾り特図始動記憶表示51を通常表示態様とは異なる特定表示態様が表示されるか否かにより、一連の予告演出（連続予告）の継続の有無を報知している。したがって、この一連の画像遊技は予告演出を継続させるか否かの結果を報知するための継続演出となる、よって、演出制御装置40が、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段をなす。なお、継続演出手段による継続演出の内容は、予告演出を継続するか否かを決定する予告継続決定手段（図13参照）による決定結果を報知するようにしている。なお、継続演出を行わない場合は、図16（e）から（g）の期間は仮停止が継続され、図16（e）の状態とされる。

20

【0177】

このような継続演出が行われた後、変動表示が停止して特図1変動表示ゲームBが終了し、特図1始動記憶Cに基づく特図1変動表示ゲームCが開始される（図15のt6）。この特図変動表示ゲームCでは、予告演出の三回目が実行される。この予告演出も、図16（h）に示すように、識別情報の変動中に連続予告画像52を表示することで行われる。また、特図1始動記憶Cに基づく特図1変動表示ゲームCが開始された際には、特図1始動記憶Cに対応する飾り始動記憶表示51が消去されるとともに、未だ消化されていない特図1始動記憶Dに対応する飾り特図始動記憶表示51が左方へ順次移動して表示される。その後、予告対象である特図1始動記憶Dに基づく特図1変動表示ゲームDが開始され、予告演出の四回目が開始される（図15のt7）。図示は省略するが、この予告演出も図16（h）などに示したように、識別情報の変動中に連続予告画像52を表示することで行われる。そして、この後に特定の態様としてSPリーチが発生したり、特別結果態様が導出されたりすることとなる。

30

【0178】

このような継続演出を行うことで、予告演出を発生させる際の制約がなくなり、効果的な発生率で予告演出を発生させることが可能となる。また、予告演出の途中において継続演出を行うことで、予告対象の特図変動表示ゲームが開始するまでの間においても単に予告対象の特図変動表示ゲームを待つだけではなく、この間においても期待感及び興味を高めることが可能となる。例えば、予告対象の始動記憶よりも前に存在する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいてリーチ状態が発生しても、遊技者はリーチ状態の後に継続演出手段による演出があることが分かっていることから、予告対象の特図変動表示ゲームと錯覚することがない。また、むしろ、そのリーチ状態で特別結果態様が導出されることに対する期待感や、特別結果態様が導出されなくても予告演出が継続されることに対する期待感など、従来にない新たな期待感を持たせることができ、遊技の興味を向上することができる。

40

【0179】

以上のことから、複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機にお

50

いて、変動表示ゲームを実行させる権利を所定数の範囲内で始動記憶として記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置30）と、始動記憶手段に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を行う予告演出手段（演出制御装置40）を備え、予告演出手段は、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段（演出制御装置40）を備えていることとなる。

【0180】

また、予告演出手段（演出制御装置40）は、予告演出を開始してから予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段（演出制御装置40）を備え、継続演出手段（演出制御装置40）は、予告継続決定手段の決定結果を報知するようにしたこととなる。

【0181】

なお、図15、16に示した継続演出は一例であってこれに限られるものではなく、予告演出が継続するか否かを報知するための演出であればなんでも良い。例えば、図16に示した継続演出では、表示内容を一旦隠蔽する隠蔽手段としてシャッター状の画像を用いたが、表示内容をリセット（一旦隠蔽した後に再表示）する際に、表示内容を一旦隠蔽するようなものならば何でもよく、画像によるシャッターの他、キャラクタなどにより隠蔽するものでも良い。また、表示部43aの全部を隠蔽するものでも良いし、隠蔽が必要な一部のみを隠蔽するものでも良い。さらに、隠蔽手段は画像であっても良いし可動役物であっても良い。また、隠蔽手段によらなくても単に表示内容を一旦消去したり、遊技者が表示内容を認識困難な状態としたりするものとしても良い。また、予告演出の対象となっている特図始動記憶を通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示せずに継続する旨を文字情報等で報知しても良い。

【0182】

また、図16（f）（g）では、飾り特図始動記憶表示51における特定表示態様の有無により予告演出が継続するか否かを報知しているが、この段階では飾り特図始動記憶表示51を表示しないで、次の特図変動表示ゲーム中に予告演出が実行されるか否かにより予告演出が継続するか否かを報知するようにしてもよい。この場合は、次の特図変動表示ゲームで発生した予告演出が以前からの予告演出を継続したものなのか、新たに発生したものなのかを明確にすることが望ましい。例えば、予告演出の継続により画像態様を段階的に変化するなどが考えられる。

【0183】

また、図16（b）（c）（h）に示した予告演出では、連続予告画像52を表示するものとしたが、特定の予告演出画像を現出させるもの、背景画像を変化させるもの、特定のアニメーション表示を挿入するもの、などどのようなものでもよい。また、予告演出は、識別情報の変動表示態様を通常とは変化させるもの、例えば、変動開始時の左中右の識別情報の変動開始順序を通常とは異なせたり、停止時の停止音を変化させたりするものでもよい。さらに、画像表示の他、発光態様や音声を変化させてもよい。また、連続予告画像52は一連の予告演出で同一の画像を用いてもよいし、段階的に変化するような画像を用いてもよい。

【0184】

また、図16（e）から（g）の間は未だ変動表示中（識別情報を揺れ変動表示させている）であるが、一連の予告演出中において特定の態様が発生（例えば、SPリーチ）した場合に停止結果態様を表示する停止時間を延長させる機能を設け、この延長停止期間中（図16（e）から（g）の期間）に予告演出の継続を決定する継続演出を行うようにしてもよい。すなわち、始動記憶手段（遊技制御装置30）に記憶された始動記憶により変動表示ゲームを連続して実行させる場合に、今回の変動表示ゲームの停止結果態様を導出

10

20

30

40

50

してから次回の変動表示ゲームを開始する間に停止時間を設定する停止時間制御手段（遊技制御装置30）を備え、停止時間制御手段は、通常停止時間と、該通常停止時間よりも時間が長い延長停止時間とを設定可能であり、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に延長停止時間を設定し、継続演出手段（演出制御装置40）は、延長停止時間において予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行うようにしても良い。なお、停止時間の設定は特定の態様が発生した際に行っても良いし、特図変動表示ゲームの開始時に行っても良い。

【0185】

また、図16（d）（e）では飾り特図始動記憶表示51を消去しているが、消去せずにそのまま表示しておいてもよい。この場合、シャッター画像等の隠蔽手段による飾り特図始動記憶表示51の隠蔽の後、隠蔽が解除された際における飾り特図始動記憶表示51の変化（例えば特定表示態様の有無）で予告演出の継続の有無を報知する。また、飾り特図始動記憶表示51の特定表示態様自体が予告演出にもなるので、連続予告画像52を表示しなくても良い。

【0186】

また、一連の予告演出中に特定の態様となる特図変動表示ゲームが二回発生した場合、例えば二回SPリーチが発生した場合には、その各々の外れSPリーチコマンドに対応して予告演出の継続抽選を行う。このとき、一回目の継続抽選は通常と同様（上述の実施形態と同様）に行い、二回目の継続抽選は、予告対象の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にのみ継続するようにする。このようにすれば、二回目のリーチ後に予告演出が継続することが、大当たりの発生が確定していることの報知となり、二回目のリーチ後の期待感を極めて高めることができる。なお、二回目のリーチ時に予告対象が大当たりの場合にのみ継続するようにしなくても良く、予告対象がハズレの場合には一回目のリーチ時よりも二回目のリーチ時の方が継続しづらくするようにしても良い。つまり、二回目のリーチ後に予告演出が継続することを大当たりの発生の確定を報知するものとせず、大当たりの可能性が高いことを報知するものとしても良い。

【0187】

また、特図1始動記憶を対象とした予告演出中に、優先的に消化される特図2始動記憶が発生した場合には、一連の予告演出（連続予告）の回数を特図2始動記憶の分だけ加算するようにする。すなわちこの場合の特図2変動表示ゲームでは連続予告回数を減算しないようにする。また、一連の予告演出の態様を段階的に発展するようにした場合には、特図2変動表示ゲームでは、前回の予告演出態様と同じものを実行するようにしたり、特別の予告演出態様としたりして、一連性が失われないようにすることが好ましい。

【0188】

また、予告演出を決定するための予告演出テーブルとして、継続演出を含まない通常の予告演出テーブルと、継続演出を含んだ予告演出を決定するための特定の予告演出テーブルとを設定し、予告演出の発生を決定する際に何れかの予告演出テーブルを選択するようにしても良い。すなわち、始動入賞が発生して予告演出の発生を決定する際に、予告対象となる始動記憶よりも先に消化される始動記憶にSPリーチ（特定の態様）を発生させるものがあった場合に、継続演出を含んだ予告演出を決定するための特定の予告演出テーブルを選択するようにしても良い。

【0189】

特定の予告演出テーブルには、予告演出（連続予告）の途中で予告演出が終了するパターン（継続演出が継続しない結果となるパターン）と予告演出（連続予告）が継続するパターン（継続演出が継続する結果となるパターン）が含まれていて、所定の確率で何れかの予告演出のパターンを選択するようなものとする。また、特定の予告演出テーブルは、特定の態様が導出される始動記憶の位置毎に分かれていて、予告演出の発生の決定時に対応するテーブルを選択するようにする。特定の態様が導出される始動記憶の位置とは、特定の態様となる特図変動表示ゲームを実行する始動記憶が、予告演出の開始から何番目の

10

20

30

40

50

特図変動表示ゲームを実行する始動記憶であるかということである。また、予告対象の始動記憶が大当たりとなる場合には、ならない場合よりも予告演出が継続するパターンを高い確率で選択するようにする。つまり、予告継続決定手段（演出制御装置40）は、予告演出を開始してから予告演出の対象の特図変動表示ゲームが実行されるまでの間の特図変動表示ゲームにおいて特定の態様となる場合に継続の有無を決定するものとなる。

【0190】

すなわち、変動パターン事前判定手段（遊技制御装置30）による判定の結果、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となる変動表示ゲームを実行する始動記憶がある場合に、予告継続決定手段（演出制御装置40）が当該特定の態様となる変動表示ゲームの後に予告演出を継続させるか否かを予告演出の開始時に決定するようにしても良い。

10

【0191】

次に、上述した実施形態の遊技機の変形例について図17、18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、特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームよりも後に特図変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行うようにしている。

【0192】

20

本変形例の遊技機では、図12に示す連続予告設定処理における連続予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS90）を、飾り特図保留数コマンド（飾り特図1保留数コマンドもしくは飾り特図2保留数コマンド）を受信したか否かの判定とする。そして、飾り特図保留数コマンドを受信した場合は連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）を行い、飾り特図保留数コマンドを受信していない場合は連続予告設定処理を終了する。

【0193】

また、連続予告中であるか否かの判定（ステップS91）における連続予告には擬似予告演出も含むものとし、擬似予告演出や予告演出の実行中である場合は連続予告設定処理を終了する。さらに、当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）において、当該始動記憶の前に当りがない場合（ステップS92；No）は、連続予告演出コマンドを受信したか否かの判定を行う。そして、連続予告演出コマンドを受信していない場合は連続予告設定処理を終了し、連続予告演出コマンドを受信している場合は、当該記憶は当たりであるか否かの判定（ステップS93）を行う。

30

【0194】

一方、当該始動記憶の前に当りがあるか否かの判定（ステップS92）において、当該始動記憶の前に当りがある場合（ステップS92；Yes）には、擬似予告演出を行うか否かを決定する処理を行う。この擬似予告演出を行うか否かを決定する処理では、例えば、連続予告決定乱数を取得し、取得した連続予告決定乱数を擬似予告演出用連続振分けテーブルに参照して所定の確率で連続予告（擬似予告演出）の発生を決定する。このように擬似予告演出を行うか否かを決定する処理は始動入賞毎に行われるので、どの始動記憶であっても擬似的な予告対象となることが可能であり、擬似予告演出において大当たりが発生するタイミングが様々に変化できるようになる。これにより、予告演出（擬似予告演出）においては、どのタイミングでも大当たりが発生することを遊技者に印象付けることができ、予告演出中における大当たりの発生に対する期待感を高めることができる。なお、当該記憶が特図1始動記憶である場合であって、普通電動入賞装置7が時短動作状態（時短遊技状態もしくは確率変動状態）である場合には、擬似予告演出を行うか否かを決定する処理を行わず、連続予告処理を終了する。

40

【0195】

擬似予告演出を行うか否かを決定する処理を行った後、連続予告を発生するか否かの判

50

定（ステップS107）を行う。ここで言う連続予告にも擬似予告演出も含むものとし、擬似予告演出や予告演出を発生する場合には連続予告を発生する（ステップS107；Y）と判定するようにする。そして、擬似予告演出の実行中に、結果が大当たりとなる特図変動表示ゲームが開始された際には継続演出と同じ演出を行う処理を実行する。なお、この場合、継続するか否かを報知するものではなく、大当たりの発生を報知するものとなる。

【0196】

図17、18には、擬似予告演出が行われる場合の例を示した。なお、図17に示した（a）から（h）の表示は、図18の（a）から（h）に対応している。また、図17（a）から（h）は表示部43aにおける表示を示したものであって、これらの表示は遊技制御装置30からの情報に基づき演出制御装置40が制御するものである。

10

【0197】

図17、18に示す例では、既に三つの特図1始動記憶AからCがあり、特図変動表示ゲームの実行中に新たな特図1始動記憶Dが発生している（図17のt1）。このうち特図1始動記憶Bは、特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶であるが、当該特図1始動記憶Bを対象とした予告演出は実行されていない。そして、特図1始動記憶Dの発生時に、当該特図1始動記憶Dを擬似的に対象とした擬似予告演出の実行が決定される。この予告演出の実行の決定に伴い、図18（a）に示すように飾り特図始動記憶表示51では、擬似的に予告演出の対象となる特図1始動記憶Dが特定表示態様とされる。なお、特図1始動記憶Bについては通常表示態様のままとされ、遊技者には擬似予告演出であることが分からないようになっている。

20

【0198】

その後、特図1始動記憶Aに基づく特図1変動表示ゲームAが開始されると、予告演出（連続予告）の一回目が開始される（図17のt2）。この予告演出は、図17（b）に示すように、識別情報の変動中に連続予告画像52を表示することで行われる。なお、特図1変動表示ゲームAは、始動記憶が四つある状態から開始された特図変動表示ゲームであるので、迅速に始動記憶を消化するために短い変動時間が選択される（いわゆる即止め）ようになっている。また、特図1始動記憶Aに基づく特図1変動表示ゲームAが開始された際には、特図1始動記憶Aに対応する飾り始動記憶表示51が消去されるとともに、未だ消化されていない特図1始動記憶BからDに対応する飾り特図始動記憶表示51が左方へ順次移動して表示される。次いで、特図1始動記憶Bに基づく特図1変動表示ゲーム

30

【0199】

特図1変動表示ゲームBでは特別結果態様が導出されるので、リーチ状態が発生する（図17のt4）。ここで、図18（d）に示すように、この例では、飾り特図始動記憶表示51は消去されないものとしている。これは、特定表示態様で示している特図1始動記憶Dに遊技者の期待感を持たせるようにするためである。なお、リーチ状態の発生時に飾り特図始動記憶表示51を消去するか否かは上述した予告演出の途中でリーチ状態が発生した場合と同じとし、遊技者が予告演出と擬似予告演出を判別できないようにする。すなわち、ここで示すように擬似予告演出でのリーチ状態の発生時に飾り特図始動記憶表示51を消去しないのであれば、予告演出の途中でリーチ状態が発生した場合も飾り特図始動記憶表示51を消去しないようにする。

40

【0200】

そして、リーチ状態（SPリーチ）での演出が進行して、停止結果態様を表示する段階の直前になると、図18（e）に示すように識別情報が仮停止され、連続予告が継続するか否かを報知する継続演出が開始される。この継続演出では、まず、図18（f）に示す

50

ように、表示部 4 3 a の左右の側端から中央へ向かって閉まるように動作するシャッター（シャッター状の画像）が出現し、背景画像や識別情報、飾り特図始動記憶表示 5 1 が覆い隠される。ここまでは、図 1 5, 1 6 で説明した予告演出と同じであり、遊技者が予告演出であるのか擬似予告演出であるのかが判別できないようにされている。

【0201】

その後、図 1 8 (g) に示すように、シャッターが開いて背景画像や識別情報、飾り特図始動記憶表示 5 1 が現れる。このとき、識別情報は特別結果態様に変更されている。すなわち、シャッターが閉まる前は、はずれの停止結果態様であったものが、シャッターが開いた際に大当りの停止結果態様に変更され、遊技者に一度はずれたと思わせた後に大当りであることを報知する（復活大当り）ようになっている。したがって、継続演出での画像遊技は予告演出の継続を報知する他、特図変動表示ゲームの演出表示も兼ねることとなる。このようにすることにより、画像遊技により予告演出が継続するか否かと特図変動表示ゲームが大当りとなるか否かの両方に期待することとなる。また、シャッターが開いた際には、擬似的に予告の対象となっていた特図 1 始動記憶 D についての飾り特図始動記憶表示 5 1 は通常表示態様とするようにしている。そしてこの後、変動表示が停止するとともに特別遊技状態となる。

10

【0202】

すなわち、擬似予告演出では、予告演出において図 1 6 (f) (g) に示したように一連の予告演出（連続予告）の継続の有無を報知している継続演出と同様の表示態様の演出表示で特別結果態様が導出されるようにしている。よって、演出制御装置 4 0 が、特別結果態様を導出させる大当り乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも後に変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段をなす。このような擬似予告演出を行うことで、予告演出の途中の特図変動表示ゲームに対する期待感を高めることができ、従来のような予告演出が発生した段階で、期待感が予告演出の対象の始動記憶だけになってしまうことを防止できる。すなわち、意図的に予告演出の途中で特別結果態様が導出される場合を設定することができ、予告演出手段による予告演出の途中でリーチ状態が発生した場合（この場合はハズレリーチ）の期待感を持たせることができる。

20

【0203】

以上のことから、特別結果態様を導出させる大当り乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも後に変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段（演出制御装置 4 0）を備えていることとなる。

30

【0204】

また、継続演出手段（演出制御装置 4 0）は、擬似予告演出を伴い特別結果態様が導出される場合に、継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うようにしていることとなる。

【0205】

なお、上述したような擬似予告演出で結果が大当りとなる特図変動表示ゲームの変動パターン（変動時間）は、特定のリーチ状態（ノーマルリーチ或いは S P リーチ）の変動時間と同じ時間を設定しておくようにしても良い。そして、擬似予告演出の実行を抽選する際には、結果が大当りとなる始動記憶がその特定のリーチ状態を選択していた場合に擬似予告演出の発生を決定することが望ましい（擬似予告演出の有無にかかわらず変動時間を同じとするため）。また、擬似予告演出の発生が決定した場合に、結果が大当りとなる特図変動表示ゲームの変動パターンを、強制的に擬似予告演出により大当りとなる変動パターン（復活大当りの変動パターン）に設定（変更）してもよい。

40

【0206】

また、以上に示した実施形態（変形例を含む）の遊技機では、連続演出（予告演出や擬似予告演出）を決定する制御を演出制御装置 4 0で行っているが、この制御を遊技制御装置 3 0で行うようにしても良い。また、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの二種類の特図変動表示ゲームを実行するようにしているが、第 1 始動入賞口 1 3 と普通電

50

動入賞装置 7 の何れに入賞しても同じ一種類の特図変動表示ゲームのみを実行するようにしても良い。

【0207】

また、常時 2 R の大当たり（第 2 の特別遊技状態）の予告報知を禁止するようにしたが、常時 2 R の大当たりの予告報知も行うようにしても良いし、特定遊技状態中（確率変動状態中や時短遊技状態中）以外に 2 R の大当たりの予告報知も行うようにしても良い。また、常時 2 R の大当たり（第 2 の特別遊技状態）の予告報知を禁止するようにしたが、特定遊技状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達する前は 2 R の大当たり（第 2 の特別遊技状態）の予告報知を禁止し、特定遊技状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達した場合には、2 R の大当たりも予告報知の対象としてもよい。

10

【0208】

すなわち、特別遊技状態には、所定期間実行される第 1 の特別遊技状態と、該第 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 の特別遊技状態とが含まれ、予告演出手段（演出制御装置 40）は、特定遊技状態中における変動表示ゲームが特定回数に達する以前には第 2 の特別遊技状態に対する予告報知を禁止するとともに、特定回数に達した以降には当該第 2 の特別遊技状態に対する予告報知の禁止を解除するようにしても良い。

【0209】

また、確変図柄での大当たりの発生を確率変動状態の発生条件としているが、全ての当たり終了後に確率変動状態を発生するように構成し、予告報知の制御を特別遊技状態での価値の大きさ（或いは実行期間の長さ）で変化させるようにしても良い。すなわち、15 R 大当たり（価値が大きい、実行期間が長い大当たり）および 2 R 大当たり（価値が小さい、実行期間が短い大当たり）の全てで確率変動状態を発生させるとともに、確率変動状態は、結果がはずれとなる特図変動表示ゲームの実行回数が所定回数となった場合に終了するように設定する（いわゆる回数切り）。そして、確率変動状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達する前には、15 R 大当たりを対象に予告報知を行うとともに、確率変動状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達した場合には、全ての当たりを対象に予告報知を行うように予告対象を変化させるようにしても良い。

20

【0210】

また、予告演出手段（演出制御装置 40）は、全ての特別遊技状態を予告対象とした第 1 予告演出手段と、所定条件の成立を伴う特別遊技状態を予告対象として第 1 予告演出手段とは予告報知態様の異なる第 2 予告演出手段と、を備えても良い。そして、例えば特定遊技状態中（確率変動状態および／または時短遊技状態）以外では第 1 予告演出手段による予告報知を実行し、特定遊技状態中では第 2 予告演出手段による予告報知を実行するようにする。このようにすれば遊技者に対して予告報知の対象を明確にすることができる。特に、確率変動状態や時短遊技状態では特図変動表示ゲームの変動時間が通常確率状態よりも短縮されることから予告報知態様を異ならせた方が違和感なく報知を行える。また、確率変動状態中に非確変図柄（通常図柄）での大当たりの発生を予告してしまうことを防止できる。

30

【0211】

さらに、特定遊技状態中でも第 1 予告演出手段を有効とし、第 2 予告演出手段による予告報知よりも低い発生割合で第 1 予告演出手段による予告報知を発生させるようにしても良い。さらに、この場合、予告対象の始動記憶よりも前に複数の始動記憶が存在する場合に、最初のいくつかの始動記憶の特図変動表示ゲームで第 1 予告演出手段による予告報知を実行し、その後残りの始動記憶で第 2 予告演出手段による予告報知を実行することで予告報知を発展させる発展予告制御手段を備えるようにしてもよい。このようにすればより興味が向上するし、特定遊技状態の発生に対する期待感を高めることができる。なお、予告報知が発展した場合には必ず大当たりとなるように制御しても良い。

40

【0212】

また、特定遊技状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達する前には第 2 予告演出手段を有効とし、特定遊技状態中における特図変動表示ゲームの実行回数

50

が特定回数に達した後は第1予告演出手段を有効としてもよい。このようにすれば、遊技者に対して予告報知の対象を明確にでき遊技者心理に対応した効果的な予告報知が行える。また、特定遊技状態中における特図変動表示ゲームの実行回数が特定回数に達する前でも第1予告演出手段を有効とし、第2予告演出手段による予告報知よりも低い発生割合で第1予告演出手段による予告報知を発生させるようにしても良い。また、上述の実施形態の遊技機において、特定遊技状態の発生中以外でも第2予告演出手段による予告報知を有効（作動可能）とするようにしてもよい。

【0213】

すなわち、予告演出手段（演出制御装置40）は、全ての特別遊技状態を予告対象とした第1予告演出手段（演出制御装置40）と、所定条件の成立を伴う特別遊技状態を予告対象として第1予告演出手段とは予告報知態様の異なる第2予告演出手段（演出制御装置40）と、を備え、予告対象の始動記憶よりも前に複数の始動記憶が存在する場合に、先に消化される所定数の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて第1予告演出手段による予告報知を実行し、その後残りの始動記憶に基づく変動表示ゲームで第2予告演出手段による予告報知を実行する発展予告制御手段（演出制御装置40）を備えるようにしても良い。

10

【0214】

また、予告演出手段は、結果がはずれとなる特図始動記憶を対象とする予告では選択されない予告を実行する特別予告演出手段を備えるようにしても良い。すなわち、特別予告演出手段による予告報知が実行された場合は大当たりが確定することとなる。このようにすれば遊技者の期待感を極めて高めることができる。なお、特別予告演出手段に、全ての特別遊技状態を予告対象とした第1特別予告演出手段と、所定条件の成立を伴う特別遊技状態を予告対象として第1特別予告演出手段とは予告報知態様の異なる第2特別予告演出手段を備えるようにしても良い。

20

【0215】

また、予告演出手段は、特定遊技状態中（例えば、確率変動状態）の特図変動表示ゲームの実行回数が所定数（例えば、200回）以上となった場合には、はずれとなる特図変動表示ゲームで予告報知を作動させないようにするはずれ予告停止手段を備えても良い。すなわち、特定遊技状態となっても次回の特別遊技状態がなかなか発生しないと遊技者はイライラすることとなるが、このような場合にははずれの予告報知が行われるとイライラ感をさらに高めてしまうので、これを防止できる。

30

【0216】

以上のような遊技機は、複数の識別情報による変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるようにした遊技機100であって、変動表示ゲームを実行させる権利を所定数の範囲内で始動記憶として記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置30）と、始動記憶手段に記憶されて未だ変動表示ゲームの実行前の始動記憶を対象として、対象となる変動表示ゲームが特定の態様となる場合に、当該変動表示ゲームが特定の態様となるよりも前から、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を行う予告演出手段（演出制御装置40）を備え、予告演出手段は、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段（演出制御装置40）を備えている。

40

【0217】

したがって、予告演出手段は、予告演出を開始してから、予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となった場合に、当該予告演出が継続するか否かを報知するための継続演出を行う継続演出手段を備えたので、予告演出を発生させる際の制約がなくなり、効果的な発生率で予告演出を発生させることが可能となる。また、予告演出の途中において継続演出を行うことで、予告対象の変動表示ゲームが開始するまでの間においても単に予告対象の変動表示ゲームを待つだけでなく、この間においても期待感及び興味を高めることが可能となる。例えば、予告対象の

50

始動記憶よりも前に存在する始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいてリーチ状態が発生しても、遊技者はリーチの後に継続演出手段による演出があることが分かっていることから、予告対象の変動表示ゲームと錯覚することがない。また、むしろ、そのリーチで特別結果態様が導出されることに対する期待感や、特別結果態様が導出されなくても予告演出が継続されることに対する期待感など、従来にない新たな期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0218】

また、予告演出手段（演出制御装置40）は、変動表示ゲームの態様がリーチとなる場合に予告演出を行うようにしている。

【0219】

したがって、予告演出手段は、変動表示ゲームの態様がリーチとなる場合に予告演出を行うので、予告演出に対する期待感を高めることができる。すなわち、予告演出の対象となる変動表示ゲームではリーチが発生することから、せっかく複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を実行したにもかかわらず、まったく特別結果態様の導出が期待できない態様となることを防止でき、予告演出に対する期待感を高めることができる。また、予告演出の途中でリーチが発生した場合には、当該リーチで特別結果態様が導出されることに対する期待の他に予告演出が継続するか否かにも期待することとなり期待感を高めることができる。

【0220】

また、始動記憶に対応して記憶されている特別結果態様の導出を決定するための大当たり乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する大当たり事前判定手段（遊技制御装置30）と、始動記憶に対応して記憶されている変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動パターン乱数の値を、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの実行前に事前に判定する変動パターン事前判定手段（遊技制御装置30）と、を備え、予告演出手段（演出制御装置40）は、大当たり事前判定手段と変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて予告演出を行うようにしている。

【0221】

したがって、予告演出手段は、大当たり事前判定手段と変動パターン事前判定手段の判定結果に基づいて予告演出を行うので、特別遊技状態の発生および特定の変動パターンでの変動表示ゲームの発生に対する期待感を高めることができる。すなわち、予告演出の対象となる変動表示ゲームではリーチが発生したり、特別結果態様が導出されたりするようので、せっかく複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を実行したにもかかわらず、まったく特別結果態様の導出が期待できない態様となることを防止でき、予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0222】

また、予告演出手段（演出制御装置40）は、予告演出を開始してから予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段（演出制御装置40）を備え、継続演出手段（演出制御装置40）は、予告継続決定手段の決定結果を報知するようにしている。

【0223】

したがって、予告演出手段は、予告演出を開始してから予告演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでの間の変動表示ゲームにおいて特定の態様となる場合に、当該予告演出を継続させるか否かを決定する予告継続決定手段を備え、継続演出手段は、予告継続決定手段の決定結果を報知するので、予告演出を行ってから継続の有無が決定されることとなり、予告演出の発生の制約を確実に無くすことができる。すなわち、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる変動表示ゲームを実行する始動記憶があることで予告演出を実行しないようにする必要がなく、予告演出の発生の制約を確実に無くすことができる。また、予告演出の決定時に、予告対象となる始動記憶以外に特定の態様となる変動表示ゲームを実行する始動記憶があるか否かを判定する必要がなくなり、予告演出の決定時の

10

20

30

40

50

処理を簡略化することができる。

【0224】

また、予告継続決定手段（演出制御装置40）は、予告演出の対象となる変動表示ゲームについて大当たり事前判定手段（遊技制御装置30）により特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で予告演出の継続を決定するようにしている。

【0225】

したがって、予告継続決定手段は、予告演出の対象となる変動表示ゲームについて大当たり事前判定手段により特別結果態様が導出されないと事前に判定された場合よりも、特別結果態様が導出されると事前に判定された場合の方が、高い確率で予告演出の継続を決定するので、予告演出が継続した場合には、予告演出の対象の始動記憶に対する期待感を極めて高めることが可能となる。

10

【0226】

また、特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも後に変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段（演出制御装置40）を備えている。

【0227】

したがって、特別結果態様を導出させる大当たり乱数の値が記憶されている始動記憶があることを条件に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも後に変動表示ゲームを実行する始動記憶を擬似的に対象として予告演出と同様の擬似予告演出を行う擬似予告演出手段を備えたので、予告演出の途中の変動表示ゲームに対する期待感を高めることができ、従来のような予告演出が発生した段階で、期待感が予告演出の対象の始動記憶だけになってしまうことを防止できる。すなわち、意図的に予告演出の途中で特別結果態様が導出される場合を設定することができ、予告演出手段による予告演出の途中でリーチが発生した場合の期待感を持たせることができる。

20

【0228】

また、継続演出手段（演出制御装置40）は、擬似予告演出を伴い特別結果態様が導出される場合に、継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うようにしている。

【0229】

したがって、継続演出手段は、擬似予告演出を伴い特別結果態様が導出される場合に、継続演出と同様の表示態様の演出表示を行うので、継続演出に対する期待感を高めることができ、従来のような予告演出が発生した段階で、期待感が予告演出の対象の始動記憶だけになってしまうことを防止できる。すなわち、意図的に予告演出の途中で特別結果態様が導出される場合を設定することができ、予告演出手段による予告演出の途中でリーチが発生し、継続演出手段により継続演出が実行された場合の期待感を持たせることができる。

30

【0230】

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。

40

【0231】

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】

【0232】

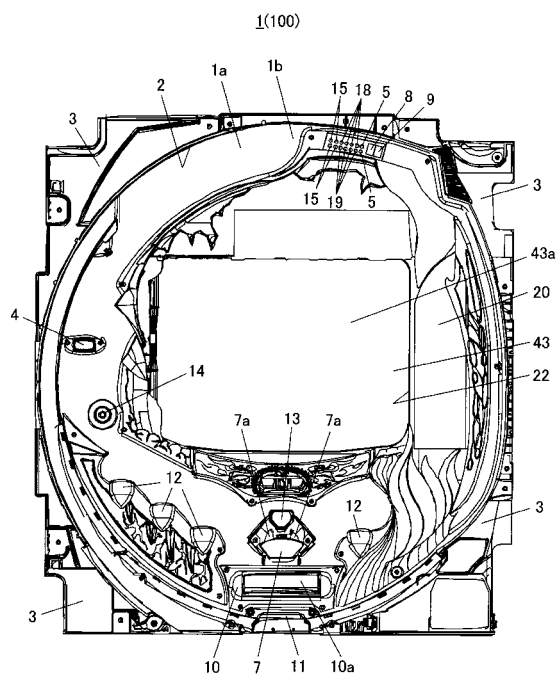
30 遊技制御装置（始動記憶手段、大当たり事前判定手段、変動パターン事前判定手段）

40 演出制御装置（予告演出手段、継続演出手段、予告継続決定手段、擬似予告演出手

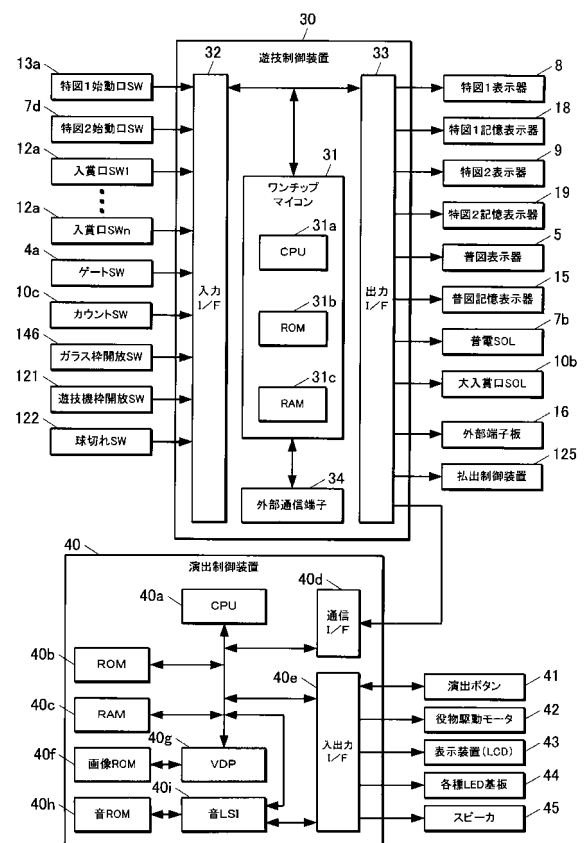
50

段)

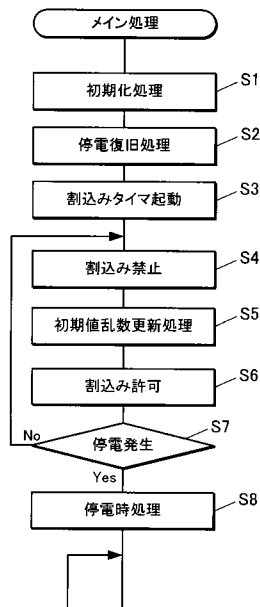
【図 1】



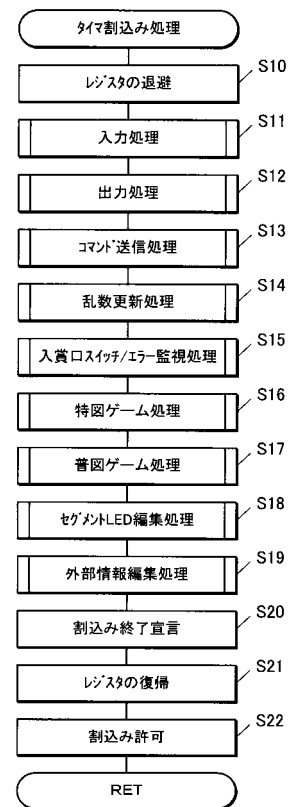
【図 2】



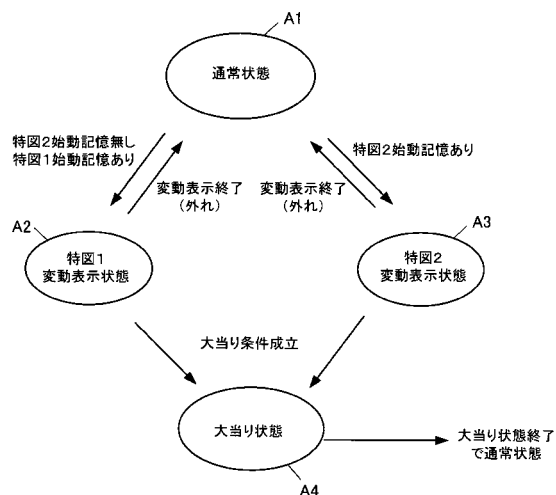
【図 3】



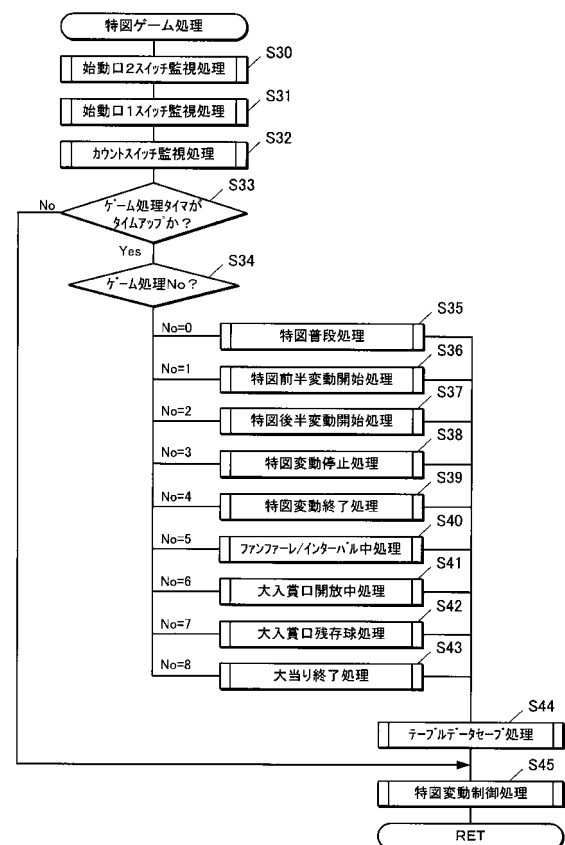
【図 4】



【図 5】



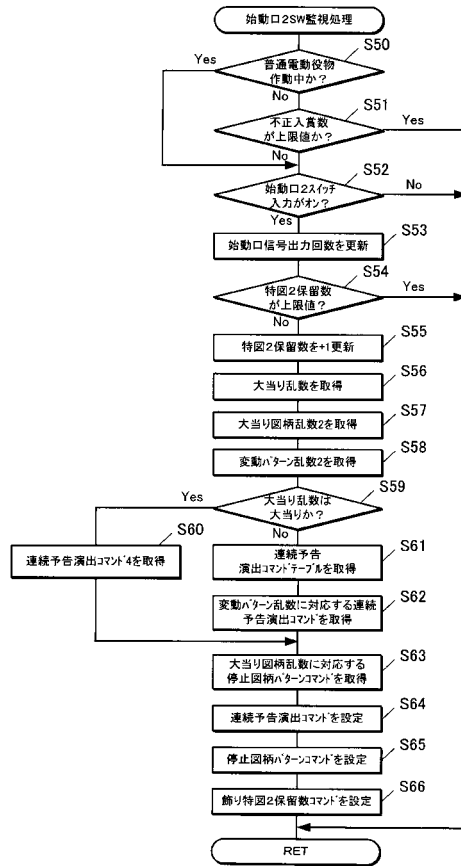
【図 7】



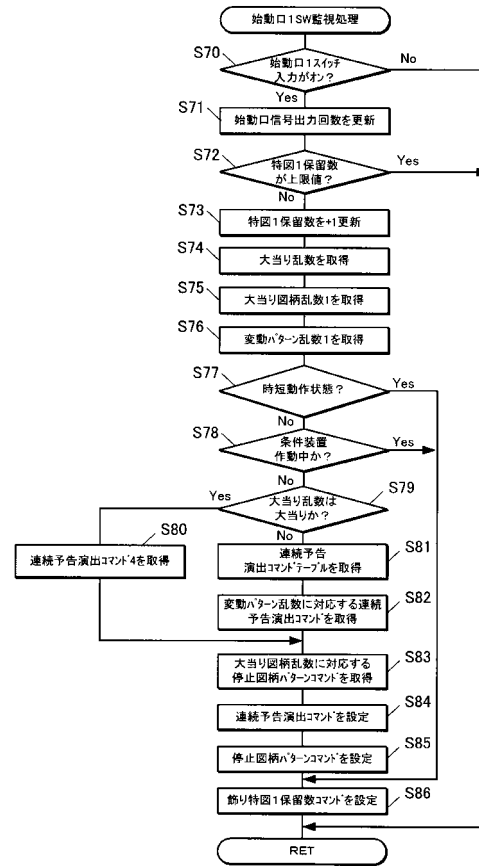
【図 6】

	15R通常	15R確変	2R確変
特図1大当たり	35%	45%	20%
特図2大当たり	35%	60%	5%

【図 8】



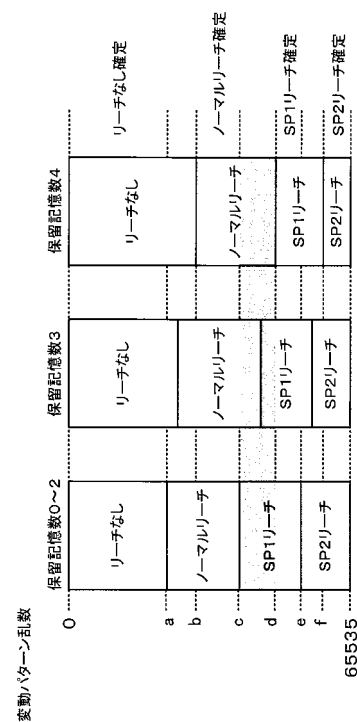
【図 9】



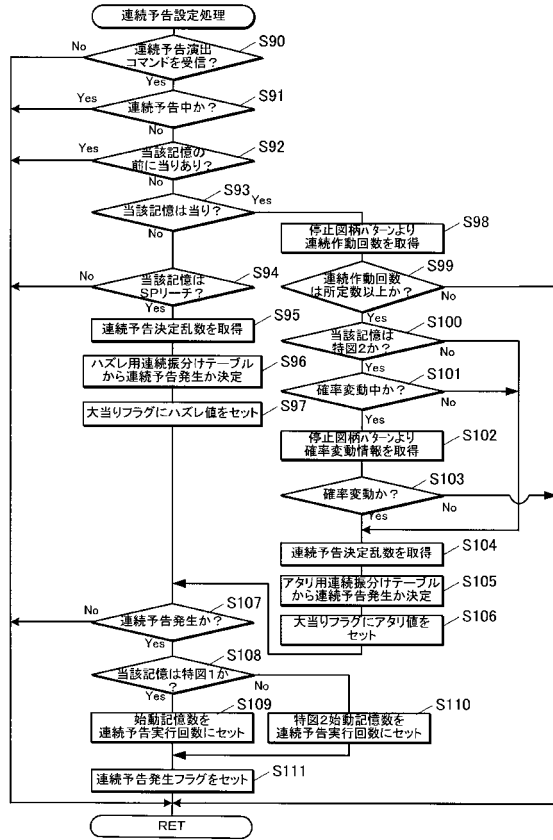
【図 10】

名称	内容
連続予告演出コマンド1	当該保留が「はずれのノーマルリーチ以下」であることを指示
連続予告演出コマンド2	当該保留が「はずれのSP1リーチ」であることを指示
連続予告演出コマンド3	当該保留が「はずれのSP2リーチ」であることを指示
連続予告演出コマンド4	当該保留が「大当り」であることを指示

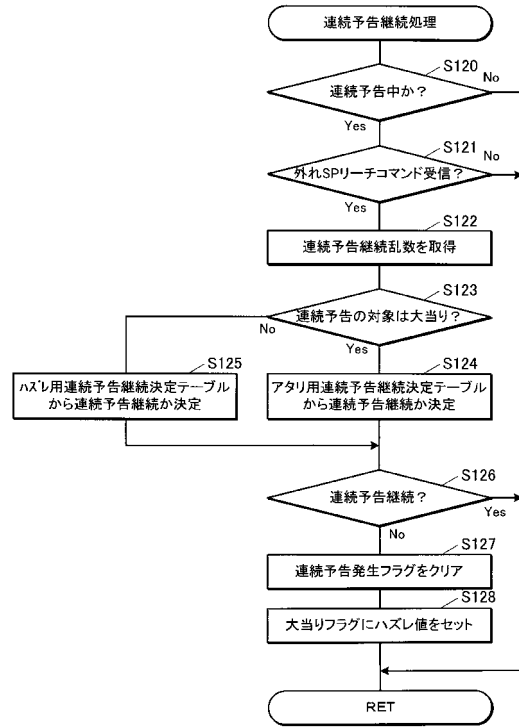
【図 11】



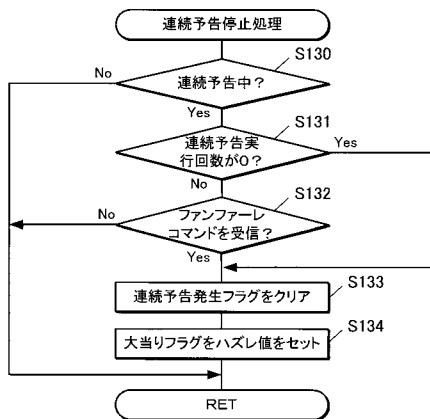
【図 1 2】



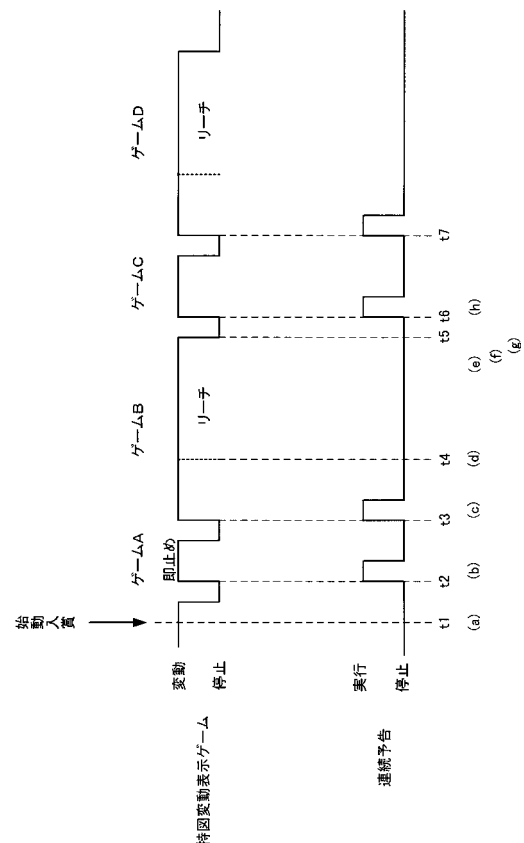
【図 1 3】



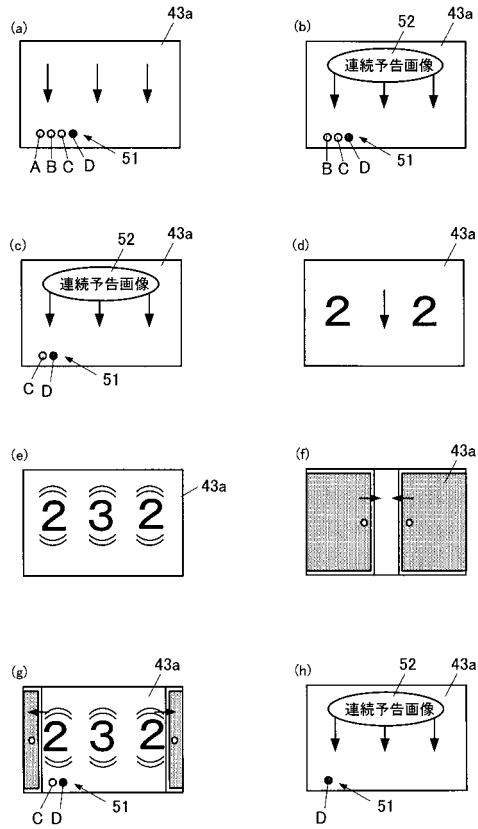
【図 1 4】



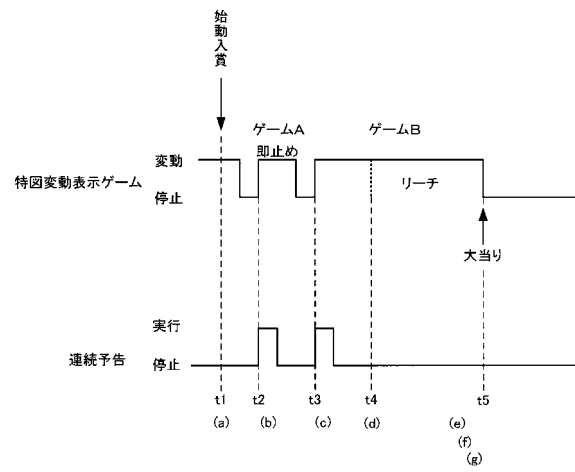
【図 1 5】



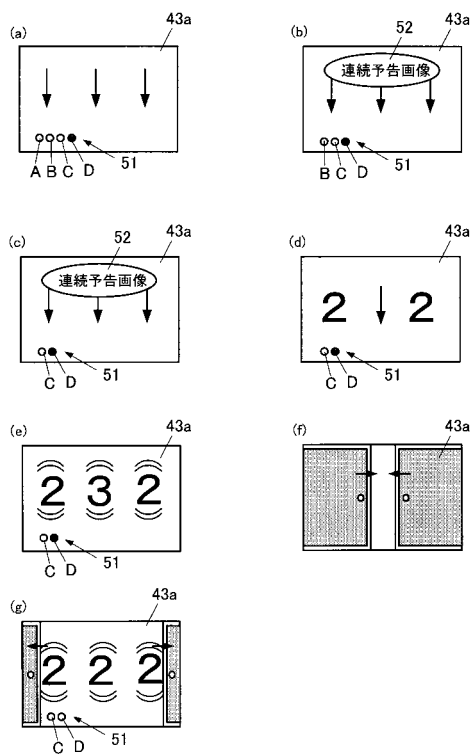
【図 16】



【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-39212 (JP, A)
特開2004-337433 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02