

(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2017-124323

(P2017-124323A)

(43) 公開日 平成29年7月20日(2017.7.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2017-87766 (P2017-87766)  
 (22) 出願日 平成29年4月27日 (2017.4.27)  
 (62) 分割の表示 特願2015-13653 (P2015-13653)  
 の分割  
 原出願日 平成27年1月27日 (2015.1.27)

(71) 出願人 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 110002158  
 特許業務法人上野特許事務所  
 (72) 発明者 佐々木 浩司  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内  
 F ターム(参考) 2C333 AA11 CA06 CA76 DA02

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】履歴表示の分かりやすさを向上させること。  
 【解決手段】複数種の特別遊技のうち、いずれの特別遊技に当選したのかを報知する報知演出を実行する演出実行手段と、既に当選した特別遊技の履歴を、履歴図柄1 1～13(211、212、221、222、231、232)を用いて示す履歴表示手段と、を備え、前記報知演出として、複数種の演出が設定されており、前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄1 1～13(211、212、221、222、231、232)は、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、異なる種類の報知演出を経た場合であっても、少なくとも一部が同一の態様となるように設定される。

【選択図】図7

## 第二制御例の履歴図柄

金

... 第一履歴図柄A (211)

金

... 第一履歴図柄B (212)

銀

... 第二履歴図柄A (221)

銀

... 第二履歴図柄B (222)

黒

... 第三履歴図柄A (231)

黒

... 第三履歴図柄B (232)

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種の特別遊技のうち、いずれの特別遊技に当選したのかを報知する報知演出を実行する演出実行手段と、

既に当選した特別遊技の履歴を、履歴図柄を用いて示す履歴表示手段と、  
を備え、

前記報知演出として、複数種の演出が設定されており、

前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、異なる種類の報知演出を経た場合であっても、少なくとも一部が同一の態様となるように設定されることを特徴とする遊技機。 10

**【請求項 2】**

前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、異なる種類の報知演出を経た場合であっても、全体が同一の態様となるように設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、  
当選した特別遊技の種類と報知演出の種類の両方が同じであれば全体が同一の態様となり、

当選した特別遊技の種類は同じであるが異なる種類の報知演出を経た場合であれば、一部が同一の態様となる

ように設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。 20

**【請求項 4】**

前記報知演出は、特別遊技に当選したことが確定した後、その種類を報知する演出であることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、特別遊技の履歴を表示することが可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

下記特許文献 1 等に記載されるように、過去の大当たり履歴を表示することが可能な遊技機が種々知られている。特許文献 1 は、大当たりとなったことを報知した図柄に対応する履歴図柄が表示される（7 の三つ揃いで大当たりが報知されたのであれば、7 が履歴図柄として表示される）ものである。 30

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献 1】特開平 10 - 15222 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

大当たりとなったことを報知する図柄に対応する履歴図柄を表示する構成では、大当たりの種類（いわゆる確変大当たりか否かや、大当たりのラウンド数がどのようなものであったか等）が分かりにくい。 40

**【0005】**

本発明は、遊技機の履歴表示の分かりやすさを向上させることを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、複数種の特別遊技のうち、いずれの特別遊技に当選したのかを報知する報知演出を実行する演出実行手段と、既に 50

当選した特別遊技の履歴を、履歴図柄を用いて示す履歴表示手段と、を備え、前記報知演出として、複数種の演出が設定されており、前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、異なる種類の報知演出を経た場合であっても、少なくとも一部が同一の態様となるように設定されることを特徴とする。

【0007】

上記本発明にかかる遊技機は、当選した特別遊技の種類が同じであれば、その特別遊技の報知演出が異なるものであっても、履歴図柄の少なくとも一部が同一の態様となる。つまり、遊技者は、履歴図柄の少なくとも一部の態様を見ることによって、既に実行された特別遊技の種類を判別することが可能となる。

【0008】

前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、異なる種類の報知演出を経た場合であっても、全体が同一の態様となるように設定されるようになるとよい。

【0009】

このような構成とすることで、特別遊技の種類が同じであれば、それに対応する履歴図柄の態様が全く同じとなるから、既に実行された特別遊技の種類の判別をより容易にすることが可能である。

【0010】

前記履歴表示手段が表示する前記履歴図柄は、当選した特別遊技の種類と報知演出の種類の両方が同じであれば全体が同一の態様となり、当選した特別遊技の種類は同じであるが異なる種類の報知演出を経た場合であれば、一部が同一の態様となるように設定されるようにしてよい。

【0011】

このような構成とすることで、同じ報知演出を経た同じ種類の特別遊技と、異なる報知演出を経た同じ種類の特別遊技を判別することが可能となる。さらに言えば、特別遊技の種類だけでなく、報知演出の種類を判別することが可能となる。

【0012】

前記報知演出としては、特別遊技に当選したことが確定した後、その種類を報知する演出が例示できる。

【発明の効果】

【0013】

本発明にかかる遊技機によれば、履歴表示の分かりやすさを向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】第一報知演出を説明するための図である。

【図3】第二報知演出を説明するための図である。

【図4】第一制御例で用いる履歴図柄を示した図である。

【図5】第一制御例のフローチャートである。

【図6】第一制御例で制御される履歴表示の流れの一例を示した図である。

【図7】第二制御例で用いる履歴図柄を示した図である。

【図8】第二制御例のフローチャートである。

【図9】第二制御例で制御される履歴表示の流れの一例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明にかかる遊技機1の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。

【0016】

遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されてお

10

20

30

40

50

り、発射装置 908（発射ハンドル）の操作によって発射された遊技球を遊技領域 902 に案内する通路を構成するガイドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

#### 【0017】

遊技領域 902 には、表示装置 91、始動入賞口 904、大入賞口 906、アウト口などが設けられている。かかる表示装置 91 の表示領域 911 は、遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能となる領域である。なお、図 2、3、6、9 においては、表示領域 911 を大まかに記載するが、その形状等は適宜変更可能である（開口 901 の形状や大きさ、表示装置 91 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 911 の形状等を変更することができる）。

10

#### 【0018】

また、遊技領域 902 には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域 902 を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

#### 【0019】

このような遊技機 1 では、発射装置 908 を操作することにより遊技領域 902 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 902 を流下する遊技球が、始動入賞口 904 や大入賞口 906 等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

20

#### 【0020】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

#### 【0021】

本実施形態において、大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口は複数種類設けられていてもよい）。具体的には、始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。

#### 【0022】

本実施形態にかかる遊技機 1 では大当たりに当選したことによって実行される大当たり遊技（本発明における特別遊技に相当する）として、複数種の大当たり遊技が設定されている。その種類の数や区別の仕方は適宜変更可能であるが、本実施形態では、大当たり遊技中に獲得できる賞球（いわゆる出玉）の期待値（期待出玉）と、大当たり遊技終了後の遊技状態が遊技者にとって有利なものとなるかどうかとによって各大当たり遊技（特別遊技）を区別する。端的に言えば、大入賞口 906 が開放状態となる回数を示す公知のラウンド数（ラウンド数が多いほど期待出玉が多い）と、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行するか否かで区別する。以下では、本実施形態にかかる遊技機 1 の大当たり遊技として、16 ラウンド確率変動大当たりに当選したことによって実行される遊技（以下、第一特別遊技と称することもある）、4 ラウンド確率変動大当たりに当選したことによって実行される遊技（以下、第二特別遊技と称することもある）、4 ラウンド通常大当たりに当選したことによって実行される遊技（以下、第三特別遊技と称することもある）、の三種類が設定されているものとして説明する。

30

#### 【0023】

また、本実施形態にかかる遊技機 1 は、大当たり遊技（特別遊技）の種類を報知する複数種の報知演出が実行可能である（当該報知演出を実行する手段が本発明における報知演出実行手段に相当する）。当該報知演出は、高確率状態（いわゆる確率変動状態）の遊技中に実行される。具体的には、いずれかの大当たりに当選したことが確定した（報知された）後、当該大当たりが上記第一特別遊技～第三特別遊技のいずれであるかを報知するために報知演出を実行する。

40

#### 【0024】

50

本実施形態では、図2に示すように、複数の数字図柄のうち、7図柄が揃えば第一特別遊技、7以外の奇数図柄が揃えば第二特別遊技、偶数図柄が揃えば第三特別遊技であることが報知される第一報知演出と、図3に示すように、複数の英文字図柄のうち、Vが揃えば第一特別遊技、Fが揃えば第二特別遊技、それ以外の図柄が揃えば第三特別遊技であることが報知される第二報知演出が設定されている。

#### 【0025】

なお、報知演出の具体的な態様はどのようなものであってもよい。例えば、味方キャラクタと敵キャラクタが戦い、味方キャラクタが勝利した場合には遊技者にとって有利な特別遊技が実行されることとなる演出や、味方キャラクタが何かにチャレンジにして成功した場合には遊技者にとって有利な特別遊技が実行されることとなる演出等、遊技者が演出態様の違いを判別することができるものであれば、どのようなものであってもよい（報知演出の結果だけでは、どの特別遊技に当選したのか即座に判別することができない場合に特に有効である）。また、このような報知演出は、複数設定されればよく、本実施形態のように二つの報知演出が設定されていてもよいし、三つ以上の報知演出が設定されていてもよい。また、複数種の報知演出のうちのいずれで報知するかを、遊技者が任意に選択可能な構成としてもよいし、自動的に設定される構成としてもよい。

10

#### 【0026】

本実施形態にかかる遊技機1は、高確率状態（いわゆる確率変動状態）や時間短縮遊技状態（抽選確率は低確率であるが始動入賞口904に遊技球が入賞しやすくなっている状態）が継続している間（大当たりに連続で当選している間）は、既に当選した大当たり遊技（消化し終わった大当たり遊技）の種類を示す履歴表示がなされる。履歴表示は、履歴図柄を表示装置91（表示領域911）に表示するものである（当該履歴図柄を表示装置91に表示する手段が、本発明における履歴表示手段に相当する）。各履歴図柄は、既に当選した大当たり遊技のそれぞれに対応するものであって、本実施形態では古い大当たり遊技に対応するものから順に並ぶ。なお、履歴図柄の表示を開始するタイミング、履歴図柄の表示を終了するタイミング、履歴図柄を表示している期間（大当たり遊技中のみ表示する等）は適宜設定可能である。

20

#### 【0027】

以下、かかる履歴図柄の制御例（第一制御例、第二制御例）について説明する。第一制御例は、表示される履歴図柄の態様が、当選した大当たり遊技の種類によって決まるものである。図4に示すように、第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第一履歴図柄11（本実施形態では金の文字が四角で囲まれたマーク）であり、第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第二履歴図柄12（本実施形態では銀の文字が四角で囲まれたマーク）であり、第三特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第三履歴図柄13（本実施形態では黒の文字が四角で囲まれたマーク）である。第一制御例では、かかる履歴図柄の態様は、大当たりを報知するために実行された報知演出が第一報知演出であったか第二報知演出であったかによらず、当選した大当たり遊技の種類が同じであれば、同じ態様である。つまり、第一報知演出を経て第一特別遊技に当選した場合、第二報知演出を経て第一特別遊技に当選した場合のいずれであっても、当該大当たり遊技に対応する履歴図柄として第一履歴図柄11が表示される。

30

#### 【0028】

第一制御例の処理フローの一例は図5に示す通りである。大当たり遊技（特別遊技）が発生したことが判断された場合（S1-1「Yes」）には、当該大当たり遊技の種類を判断する。第一特別遊技であった場合（S1-2「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第一履歴図柄11を設定する（S1-3）。第二特別遊技であった場合（S1-4「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第二履歴図柄12を設定する（S1-5）。第三特別遊技であった場合（S1-4「No」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第三履歴図柄13を設定する（S1-6）。このように、本制御例では、当選した大当たり遊技の種類のみに着目して、当該大当たり遊技に対応する履歴図柄の態様を決定する。大当たり遊技の種類を報知するに

40

50

際し実行された報知演出の種類は、履歴図柄の態様の決定に影響を与えない。

【0029】

このような第一制御例を採用すれば、特別遊技の種類が同じであれば、それに対応する履歴図柄の態様が全く同じとなるから、既に実行された特別遊技の種類の判別を容易にすることが可能である。

【0030】

例えば、図6に示すように、第二報知演出でF図柄の三つ揃い（図6（a）参照）で第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄と、第一報知演出で3図柄の三つ揃い（図6（e）参照）で第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は、第二履歴図柄12で同じである（図6（b）（f）参照）。途中、当選した第一特別遊技（図6（c）参照）は第一履歴図柄11（図6（d）（f）参照）で示されるため、それと区別することも可能である。

10

【0031】

一方、第二制御例は、履歴図柄の態様の決定に影響を与える因子として、大当たり遊技（特別遊技）の種類だけでなく、大当たり遊技の種類を報知するに際し実行された報知演出の種類が設定されたものである。図7に示すように、第一報知演出を経て第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第一履歴図柄A211（本実施形態では金の文字が四角で囲まれたマーク）であり、第二報知演出を経て第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第一履歴図柄B212（本実施形態では金の文字が丸で囲まれたマーク）であり、第一報知演出を経て第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第二履歴図柄A221（本実施形態では銀の文字が四角で囲まれたマーク）であり、第二報知演出を経て第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第二履歴図柄B222（本実施形態では銀の文字が丸で囲まれたマーク）であり、第一報知演出を経て第三特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第三履歴図柄A231（本実施形態では黒の文字が四角で囲まれたマーク）であり、第二報知演出を経て第三特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は第三履歴図柄B232（本実施形態では黒の文字が丸で囲まれたマーク）である。

20

【0032】

このように、本制御例では、当選した大当たり遊技（特別遊技）の種類が同じであれば、履歴図柄の一部の態様が共通する（同一である）ものとなる。本実施形態では、第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄（第一履歴図柄A211および第一履歴図柄B212）は「金」の文字を有することで共通しており、第二特別遊技に当選したことを示す履歴図柄（第二履歴図柄A221および第二履歴図柄B222）は「銀」の文字を有することで共通しており、第三特別遊技に当選したことを示す履歴図柄（第三履歴図柄A231および第三履歴図柄B232）は「黒」の文字を有することで共通している。

30

【0033】

また、当選した大当たり遊技（特別遊技）を報知する報知演出の種類が同じであれば、履歴図柄の一部の態様が共通する（同一である）ものとなる。本実施形態では、第一報知演出を経て報知された特別遊技を示す履歴図柄（第一履歴図柄A211、第二履歴図柄A221および第三履歴図柄A231）は「四角」の囲みを含む態様であることで共通しており、第二報知演出を経て報知された特別遊技を示す履歴図柄（第一履歴図柄B212、第二履歴図柄B222および第三履歴図柄B232）は「丸」の囲みを含む態様であることで共通している。

40

【0034】

つまり、ある特別遊技に当選したことを示す履歴図柄と、それとは別の特別遊技に当選したことを示す履歴図柄の全体の態様が完全に同一となるのは、当選した特別遊技の種類が同じであり、かつ、当該特別遊技に当選したことを報知した報知演出の種類が同じである場合である。一方、ある特別遊技に当選したことを示す履歴図柄と、それとは別の特別遊技に当選したことを示す履歴図柄の一部の態様が同一である場合には、当選した特別遊技の種類が同じであり、当該特別遊技に当選したことを報知した報知演出の種類が異なっている場合か、または当選した特別遊技の種類が異なり、当該特別遊技に当選したことを

50

報知した報知演出の種類が同じである場合である。本制御例では、「文字」の種類が同じであることが当選した特別遊技の種類が同じであることを示し、「囲み」の種類が同じであることが報知演出の種類が同じであることを示す。当選した特別遊技の種類が知りたい場合には、「文字」の種類にのみ着目することで、当該特別遊技の種類を判別することが可能である。

【0035】

なお、履歴図柄における共通する態様（同じ態様）は、文字、形、色、これらの複合等、図柄の構成要素であって、遊技者が共通しているということを判別できるものであればどの要素で構成してもよい。

【0036】

第二制御例の処理フローの一例は図8に示す通りである。大当たり遊技（特別遊技）が発生したことが判断された場合（S2-1「Yes」）には、当該大当たり遊技を報知した報知演出の種類を判断する。第一報知演出によって報知された場合（S2-2「Yes」）には、その第一報知演出によって報知された大当たり遊技の種類を判断する。第一特別遊技であった場合（S2-3「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第一履歴図柄A211を設定する（S2-4）。第二特別遊技であった場合（S2-5「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第二履歴図柄A221を設定する（S2-6）。第三特別遊技であった場合（S2-5「No」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第三履歴図柄A231を設定する（S2-7）。一方、S2-2において、第二報知演出によって報知されたと判断された場合（S2-2「No」）には、その第二報知演出によって報知された大当たり遊技の種類を判断する。第一特別遊技であった場合（S2-8「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第一履歴図柄B212を設定する（S2-9）。第二特別遊技であった場合（S2-10「Yes」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第二履歴図柄B222を設定する（S2-11）。第三特別遊技であった場合（S2-10「No」）には、大当たり遊技終了後に表示する履歴図柄として第三履歴図柄B232を設定する（S2-12）。

10

20

【0037】

このような第二制御例を採用すれば、履歴表示によって示される当選した各特別遊技の内容は、履歴図柄の一部（本例では文字部分）が共通するかどうかによって同種のものか判別することが可能であるし、当該共通部分によって特別遊技の種類を判別することも可能である。また、本制御例では、特別遊技の種類を報知した報知演出の種類も、履歴図柄の別の一部（本例では文字を囲む囲み部分）が共通するかどうかによって同種のものか判別することが可能であるし、当該共通部分によって種類を判別することも可能である。

30

【0038】

例えば、図9に示すように、第二報知演出でV図柄の三つ揃い（図9（a）参照）で第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄と、第一報知演出で7図柄の三つ揃い（図9（e）参照）で第一特別遊技に当選したことを示す履歴図柄は、「金」の文字を含む点で共通するものの、当該文字を囲む囲みの態様が四角と丸で異なる（図9（b）（f）参照）。遊技者は、文字の部分にとって当選した特別遊技の異同を判断することが可能である。途中当選した第三特別遊技（図9（c）参照）は、文字の部分の態様が異なる（図9（d）（f）参照）ため、当該文字の部分によって当選した特別遊技が異なるものであったことを理解することが可能である。

40

【0039】

以上説明した、第一制御例、第二制御例のいずれの場合においても、当選した特別遊技の種類が同じものであれば、当該特別遊技の種類を報知する報知演出の種類がどのようなものであっても、履歴図柄の少なくとも一部（本実施形態では文字部分）の態様は同じになることとなる。したがって、遊技者は当該部分を見ることによって、当選した特別遊技の種類を判別することが可能である。本実施形態では、報知演出の種類の数は二つ（第一報知演出および第二報知演出）であるが、報知演出の数が増加しても、容易に特別遊技の

50

種類を判別することが可能である。

#### 【0040】

また、第二制御例では、当選した特別遊技の種類が同じであるものの、特別遊技の種類を報知する報知演出が異なるものであったことを判別することが可能である。特別遊技の種類が異なっていても、報知演出の種類が同じであったことを判別することも可能である。

#### 【0041】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

#### 【0042】

上記実施形態では、履歴図柄の表示を終了するタイミング（任意に設定可能である）まで履歴図柄を表示し続けることを説明したが、特別遊技の種類を示す最も新しい履歴図柄から所定数の履歴図柄のみを示し、古くなった履歴図柄を削除していく構成としてもよい。例えば、新しいものから最大三つの履歴図柄を表示し、新しい特別遊技が実行される度に、古くなったものを削除していく構成としてもよい。このようにすれば、表示する履歴図柄の数が少なくなるため、記憶容量の削減等に資することとなる。

#### 【0043】

上記実施形態では、大当たり遊技中に獲得できる賞球（いわゆる出玉）の期待値（期待出玉）と、大当たり遊技終了後の遊技状態が遊技者にとって有利なものとなるかどうかによって各大当たり遊技（特別遊技）を区別することを説明したが、当該区別の手法はこれに限られない。大当たり遊技（特別遊技）の終了後、いわゆる時間短縮遊技（始動入賞口904に遊技球が入賞しやすい遊技状態）となるか否か等、別の概念を区別する一要素としてもよい。基本的には、ある大当たり遊技（特別遊技）が遊技者に与える利益の大きさに基づいて判断すればよい。

#### 【0044】

上記実施形態は、各種演出を実行するメインの表示装置91（表示領域911）に履歴図柄が表示されるものであるが、履歴図柄を表示する表示装置がメインの表示装置とは異なるものであってもよい。すなわち、履歴図柄が表示される表示装置はどのようなものであってもよい。履歴図柄が表示される専用の表示装置が設けられたものであってもよい。

#### 【0045】

上記実施形態では、いわゆる大当たり遊技を履歴表示がなされる特別遊技として設定しているが、当該特別遊技に相当するものは大当たり遊技に限られない。例えば、開放状態にあるときに所定の入賞口に遊技球が入賞しやすい状態となる開閉部材（いわゆる電チュー）が設けられた遊技機において、当該開閉部材が開放する遊技（複数種の開放態様が設定される）を特別遊技として、それを履歴図柄によって表示する構成にも同様の技術思想が適用可能である。

#### 【符号の説明】

#### 【0046】

##### 1 遊技機

1 1 第一履歴図柄

1 2 第二履歴図柄

1 3 第三履歴図柄

2 1 1 第一履歴図柄 A

2 1 2 第一履歴図柄 B

2 2 1 第二履歴図柄 A

2 2 2 第二履歴図柄 B

2 3 1 第三履歴図柄 A

2 3 2 第三履歴図柄 B

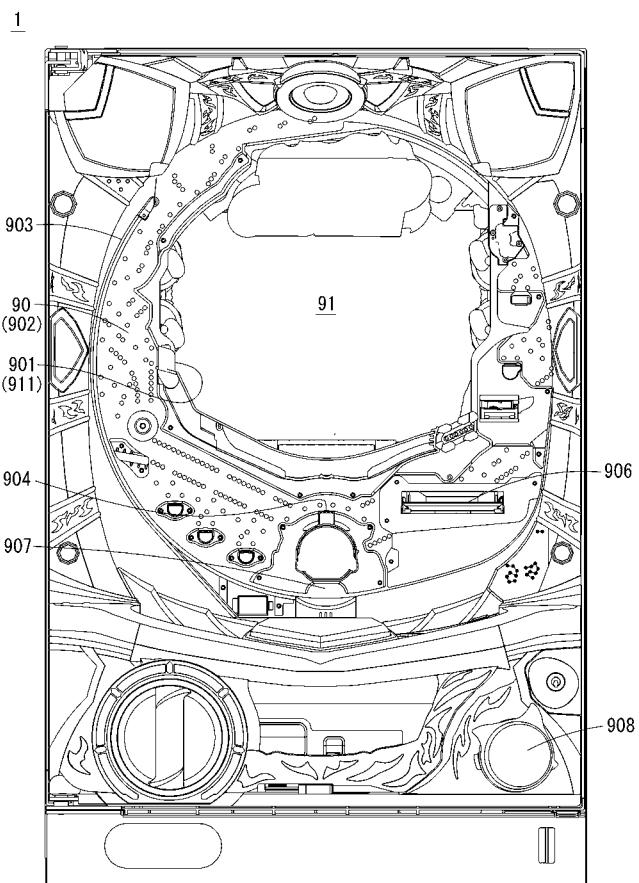
10

20

30

40

【図1】



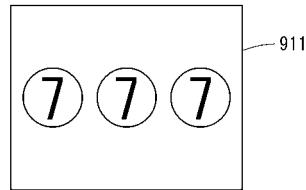
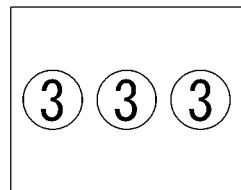
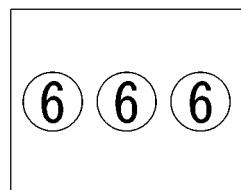
【図2】

第一報知演出

## 図柄の種類

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

第一特別遊技

第二特別遊技  
(⑦以外の奇数)第三特別遊技  
(偶数)

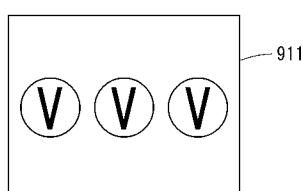
【図3】

第二報知演出

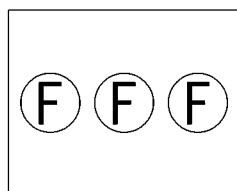
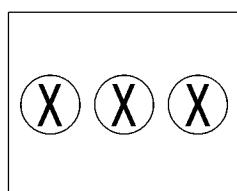
## 図柄の種類

- ⓧ ⓧ ⓧ ⓧ ⓧ

第一特別遊技



第二特別遊技

第三特別遊技  
(V, F以外)

【図4】

第一制御例の履歴図柄

金

... 第一履歴図柄 (11)

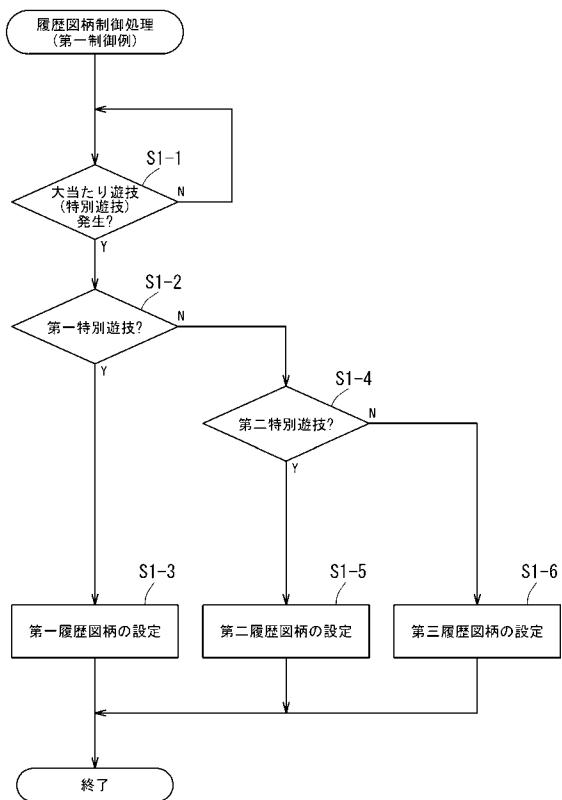
銀

... 第二履歴図柄 (12)

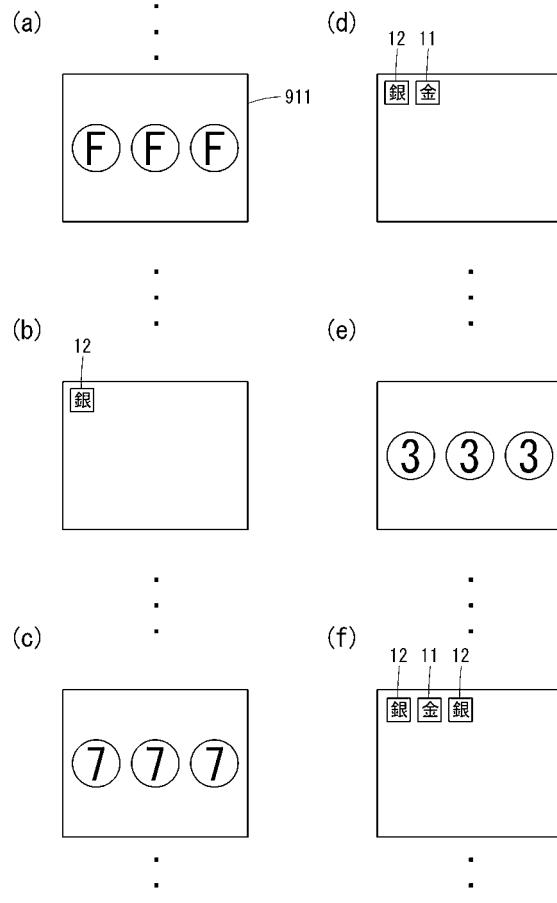
黒

... 第三履歴図柄 (13)

【図5】



【図6】

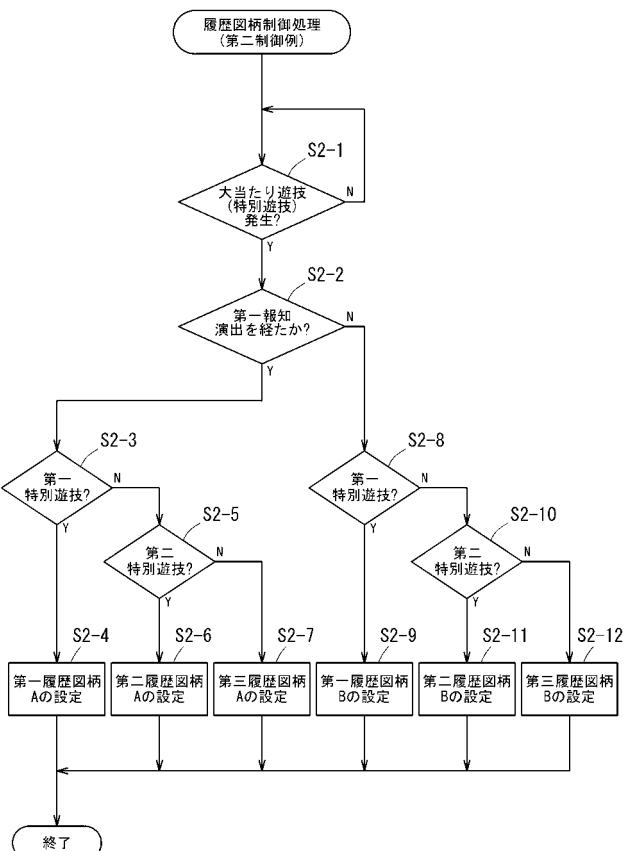


【図7】

第二制御例の履歴図柄



【図8】



【図9】

