

(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2017-35547  
(P2017-35547A)

(43) 公開日 平成29年2月16日(2017.2.16)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード(参考)  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 54 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2016-216149 (P2016-216149)</p> <p>(22) 出願日 平成28年11月4日 (2016.11.4)</p> <p>(62) 分割の表示 特願2015-182399 (P2015-182399) の分割</p> <p>原出願日 平成21年9月7日 (2009.9.7)</p>	<p>(71) 出願人 000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地</p> <p>(74) 代理人 100093045 弁理士 荒船 良男</p> <p>(74) 代理人 110001254 特許業務法人光陽国際特許事務所</p> <p>(72) 発明者 田中 義智 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内</p> <p>(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</p>
--	--

最終頁に続く

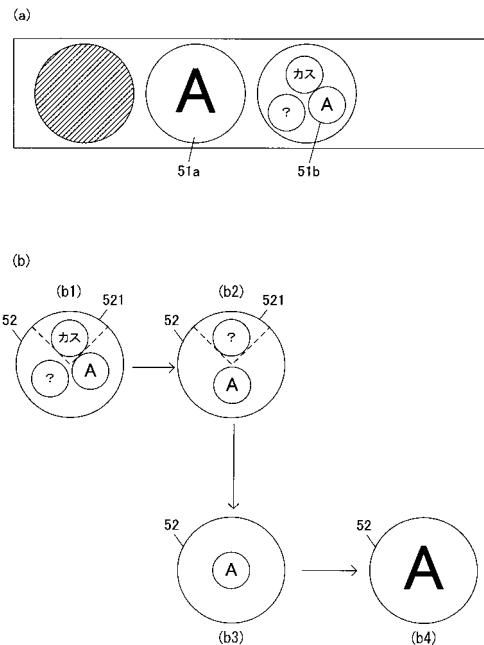
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者による止め打ちを抑制して遊技機の稼働率が低下するのを防止する。

【解決手段】変動表示ゲームの結果に応じて特別遊技状態を発生させる遊技機において、始動入賞口へ遊技球が入賞した際の始動記憶を所定の上限度まで記憶する始動入賞記憶手段(遊技制御装置30)と、始動記憶数を識別可能に表示する始動記憶表示制御手段(演出制御装置40)と、始動記憶が上限数まで記憶された状態で始動入賞口への入賞が発生したか否かを判定する始動記憶数超過判定手段(遊技制御装置30)と、変動表示ゲームの結果判定を行うゲーム結果事前判定手段(遊技制御装置30)と、変動表示ゲームの実行前にゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づき先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段(演出制御装置40)とを設け、先読み予告表示制御手段は、始動記憶表示における先読み予告表示として擬似連予告演出の発生を示唆する情報を表示可能である。

【選択図】 図45



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、前記識別情報を変動表示した後に仮停止する変動サイクルを複数回行う擬似連予告演出の発生を示唆する情報を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、

前記擬似連予告演出を示唆する情報が表示されていた擬似連変動表示ゲームが実行される場合に、当該擬似連変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を、当該擬似連変動表示ゲームにおける前記変動サイクル毎に複数回に亘って変更制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、表示内容が変化可能な変動表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき前記変動表示装置において複数の識別情報による変動表示ゲームを表示させると共に、該変動表示ゲームの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価値の付与として特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、変動表示ゲームを表示する変動表示装置と特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段とを備える遊技機において、変動表示ゲームの結果が特定の結果になりやすい状況になったことを事前に知らせる手段として予告演出があり、更に予告演出を発展させたものとして、複数の変動表示ゲームに亘って予告演出を繰り返し行うことで、未だに実行していない始動記憶に基づいて行われる変動表示ゲームの結果を予告する連続予告演出が知られている（例えば、特許文献1参照）。

また、変動表示ゲームは時間がかかるので、その間に発生した始動入賞を無効にしないようにするため、始動入賞口への遊技球の入賞を、所定の上限数（例えば4個）まで記憶するようにした遊技機がある。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2002-239154号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

10

20

30

40

50

しかしながら、特許文献1のような遊技機は、始動記憶に関する情報を報知する始動記憶表示に関して、遊技者の興味を抱かせるようなものではなかった。

【0005】

本発明の目的は、始動記憶に関する情報を報知する始動記憶表示に関して、遊技者の興味を抱かせることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、前記識別情報を変動表示した後に仮停止する変動サイクルを複数回行う擬似連予告演出の発生を示唆する情報を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、

前記擬似連予告演出を示唆する情報が表示されていた擬似連変動表示ゲームが実行される場合に、当該擬似連変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を、当該擬似連変動表示ゲームにおける前記変動サイクル毎に複数回に亘って変更制御することが可能であることを特徴とする。

【0007】

ここで、「始動入賞口」とは、変動表示ゲームの始動条件と共に賞品球も付与する入賞口その他、変動表示ゲームの始動条件を与える始動口（始動ゲート）を含む。また、「変動表示装置」は、遊技盤の遊技領域外に設けられた変動表示装置（遊技状態表示装置）のほか、該変動表示装置における変動表示ゲームと並行して演出のために実行する変動表示ゲームを表示する表示装置（演出図柄表示装置）でもよい。「始動入賞情報」には、始動入賞が発生したという情報のほか、始動入賞の発生に応じて取得される大当りや停止図柄の判定用の乱数値、変動態様（変動パターン）の選択用の乱数値、もしくは乱数値に基づく判定情報などが含まれる。1つの始動記憶に含まれる情報は複数であってもよい。また、「始動記憶の数」は始動入賞口へ入賞した遊技球の数に対応しており、始動入賞情報の数のことではない。始動記憶表示制御手段によって始動記憶数の表示を行う表示装置は、変動表示ゲームを表示する変動表示装置でもよいし、それ以外の表示装置でもよい。先読み予告表示制御手段によって先読み予告表示を行う表示装置は、変動表示ゲームを表示する変動表示装置でもよいし、それ以外の表示装置（演出用発光部）でもよい。

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、先読み予告表示制御手段は始動記憶表示制御手段による始動記憶表示において擬似連予告演出の発生を報知可能であるので、遊技者は変動表示ゲームの結果に対して過度に期待してしまうことがない。

【0009】

なお、前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶数超過判定手段によって前記始動入賞口への入賞が前記上限数を超えて発生したと判定された場合に、前記始動記憶に対する先読み予告表示を行うようにしても良い。

また、前記先読み予告表示制御手段は、前記始動入賞記憶手段内の始動記憶の中に、先読み予告表示を行う始動記憶が複数あり変動表示ゲームの結果が前記特別結果態様となる信頼度の低いものが信頼度の高いものよりも先にあると判定された場合、信頼度の高い始動記憶以前に記憶された信頼度の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行わないようにする先読み予告表示キャンセル手段を備えるようにしても良い。

【0010】

ここで、「信頼度」とは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる度合を示すものであり、例えば抽選により先読み予告表示をすると決定した始動記憶に対して、先読み結果に基づいて先読み結果が大当たりの場合には先読み結果が外れである場合よりも高い信頼度が付与されるように選択率が設定された選択テーブルなどを用いて設定することができる。変動表示ゲームの変動態様（変動パターン）と関連付けて信頼度を設定するようにしてもよい。

【0011】

結果的に当たりとなる確率の高い変動表示ゲームの始動記憶が後にあると、遊技者の期待は後の方の始動記憶の変動表示ゲームに対するものに集まるため、それより前の当たりとなる確率の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行ったところで遊技者にとっては興ざめとなるだけであるが、先読み予告表示キャンセル手段を備えることで、そのような状況が発生するのを回避することが出来る。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、始動記憶に関する情報を報知する始動記憶表示に関して、遊技者の興味を抱かせることが出来る。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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正面図である。

【図2】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3】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の制御系を示すブロック図である。

【図4】メイン処理の一例について示すフローチャートである。

【図5】タイマ割込み処理の一例について示すフローチャートである。

【図6】特図ゲーム処理の一例について示すフローチャートである。

【図7】図6に示す特図ゲーム処理の続きを示すフローチャートである。

【図8】特図ゲーム分岐処理の一例について示すフローチャートである。

【図9】遊技機の稼動状態を説明するための状態遷移図である。

【図10】大当たり種類の一例について示す説明図である。

【図11】大当たり当選時の内訳の一例について示す説明図である。

【図12】大当たり又は小当たり終了後に移行する遊技状態の一例について示す説明図である。

【図13】ステージ・モード演出の一例について示す画面表示である。

【図14】先読み報知処理の一例について示すフローチャートである。

【図15】予告表示キャンセル処理の一例について示すフローチャートである。

【図16】特図変動表示ゲームの結果に対する信頼度の一例を示す説明図である。

【図17】予告表示キャンセル処理における始動記憶の表示例を示す説明図である。

【図18】始動記憶数記憶処理の一例について示すフローチャートである。

【図19】第1発明の第1変形例における先読み報知処理の一例について示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 0】第 1 発明の第 1 変形例における先読み報知の表示例を示す説明図である。
- 【図 2 1】第 1 発明の第 2 変形例における先読み報知処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 2 2】第 1 発明の第 2 変形例における先読み報知の表示例を示す説明図である。
- 【図 2 3】第 1 発明の第 3 変形例における先読みモード継続処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 2 4】第 1 発明の第 3 変形例における先読み報知の表示例を示す説明図である。
- 【図 2 5】モード移行演出表示の一例について示す説明図である。
- 【図 2 6】モード移行演出表示の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 2 7】第 2 発明の第 1 変形例の大入賞口開放パターンの一例を示すタイミングチャートである。 10
- 【図 2 8】第 2 発明の第 2 変形例における変動パターン設定処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 2 9】変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 3 0】第 2 発明の第 3 変形例における図柄停止中情報外部出力の一例について示すタイミングチャートである。
- 【図 3 1】(a) 第 2 発明の第 4 変形例におけるモード移行演出表示の一例について示すタイミングチャートである。(b) カットイン表示の一例を示す説明図である。
- 【図 3 2】第 3 発明の大当たり中先読み予告表示処理の一例について示すフローチャートである。 20
- 【図 3 3】第 3 発明の大当たり中先読み予告表示の一例を示す説明図である。
- 【図 3 4】第 3 発明の大当たり中先読み予告表示の一例を示す説明図である。
- 【図 3 5】第 3 発明の第 1 実施例の第 1 変形例の大当たり中予告表示処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 3 6】第 3 発明の第 1 実施例の第 1 変形例の大当たり中予告表示の一例を示す説明図である。
- 【図 3 7】第 3 発明の第 1 実施例の第 2 変形例の大当たり中先読み予告表示の一例を示す説明図である。
- 【図 3 8】第 3 発明の第 1 実施例の第 2 変形例の大当たり中先読み予告表示の一例を示す説明図である。 30
- 【図 3 9】第 3 発明の第 1 実施例の第 3 変形例の確率状態報知判定処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 4 0】第 3 発明の第 1 実施例の第 4 変形例の確率状態報知判定処理の一例について示すフローチャートである。
- 【図 4 1】第 3 発明の第 2 実施例を適用した遊技機の演出制御装置 4 0 において実行される演出制御の一例を示す説明図である。
- 【図 4 2】先読み予告表示のその他の一例を示す説明図である。
- 【図 4 3】先読み予告表示のその他の一例を示す説明図である。
- 【図 4 4】先読み予告表示のその他の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5】先読み予告表示のその他の一例を示す説明図である。 40
- 【図 4 6】先読み予告表示のその他の一例を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 4】

#### [第 1 発明]

以下、第 1 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、本発明に係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。

#### 【0 0 1 5】

図 1 は本発明を適用した遊技機 1 0 0 の正面図であり、図 2 は遊技機 1 0 0 に備わる遊技盤 1 を示す正面図である。図 1 に示すように、遊技機 1 0 0 は、矩形枠状に構成された機枠 1 1 0 を備え、機枠 1 1 0 の前面側には、該機枠 1 1 0 に対して前方向へ扉状に回動 50

可能に矩形枠状の前面枠 120 が軸着されている。前面枠 120 は、当該前面枠 120 に備えられる各種部材等の取付用のベースとなる前面枠本体 130 と、当該前面枠本体 130 に対して、その前面側に回動可能に軸支されたクリア部材保持枠 140 と、前面枠本体 130 の前面のクリア部材保持枠 140 の下側に取り付けられた発射操作ユニット 150 と、を有する。前面枠本体 130 は、矩形枠状の機枠 110 の前面側をちょうど覆うような概略矩形板状に構成されるとともに、その中央から上端部にわたる部分に、遊技盤 1 を嵌め込んで収容するための方形状の開口部が形成されている。そして、前面枠本体 130 に収容された遊技盤 1 の前面が前面枠本体 130 の開口部から前側に臨むようになっている。すなわち、遊技盤 1 は、前面枠本体 130 に嵌め込まれることで前面枠 120 に取り付けられている。

10

**【0016】**

前面枠本体 130 の遊技盤 1 が嵌め込まれた開口部、すなわち、前面枠本体 130 の中央より少し下側から上端部にわたる部分には、前面枠本体 130 の前側を覆うクリア部材保持枠 140 が配置されている。遊技盤 1 の前面とクリア部材保持枠 140 に嵌め込まれたクリア部材としてのガラス板との間で、遊技盤 1 の前面に設けられたガイドレール 2 に囲まれた部分が、遊技球が発射されて流下する遊技領域 1a とされている。クリア部材保持枠 140 の一方の側部（遊技機 100 の前面側から見て左側の側部）は、前面枠本体 130 の一方の側部に回動可能に軸支されて、扉状に開閉自在とされ、クリア部材保持枠 140 を開くことにより、遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1a の前側を開放可能となっている。クリア部材保持枠 140 には、前面枠本体 130 の開口部をほぼ閉塞するように、該開口部に嵌め込まれた遊技盤 1 との間に遊技球が流下可能な遊技領域 1a となる間隔を開けて二重のガラス板が固定されている。そして、クリア部材保持枠 140 において、遊技機 100 の前側からガラス板を介して遊技盤 1 の前面側の少なくとも遊技領域 1a の部分が視認可能となっている。

20

**【0017】**

クリア部材保持枠 140 の前面であって、ガラス板が固定されて遊技領域 1a を視認可能とする部分の周囲には、内部に LED 161（図 3 参照）を備える枠側連続予告表示装置（枠装飾装置）72、音声を出力するスピーカ 145、145 などが設けられている。なお、枠側連続予告表示装置 72 は、後述する先読み予告や擬似連続予告に関する演出を様々な発光態様により実現する。

30

**【0018】**

前面枠本体 130 に軸着されたクリア部材保持枠 140 の開放端側となる前面側から見て右側の端部の前面には、施錠装置の一部をなす鍵穴 143 が形成されている。鍵穴 143 は、前面枠本体 130 の施錠装置の一部であるとともに、クリア部材保持枠 140 の施錠装置の一部でもあって、鍵穴 143 に鍵を入れて一方（例えば、左回り）に回すと前面枠本体 130 の施錠が解除され、他方（例えば、右回り）に回すとクリア部材保持枠 140 の施錠が解除されるようになっている。

**【0019】**

前面枠本体 130 の前面側のクリア部材保持枠 140 の下側には、発射操作ユニット 150 が取り付けられている。発射操作ユニット 150 は、左右側部のうちの一側部となる左側部が前面枠本体 130 に軸着されて、左右方向に回動して開閉自在な開閉パネル 151 とその下の下部パネル 152 とからなる。開閉パネル 151 は、排出された遊技球を貯留するとともに、遊技球を発射する発射装置（図示略）に遊技球を送る上皿 153 を有している。上皿 153 の周囲には、液晶表示装置 50 における演出に関連して遊技者が操作可能な演出用ボタン 157 が設けられている。開閉パネル 151 の下側の下部パネル 152 には、上皿 153 に収容しきれない遊技球を収容する下皿 154 及び灰皿 155 と、遊技領域 1a に向けての遊技球の発射操作を行うとともに、該遊技領域 1a に遊技球を発射する際の発射勢を調節するための操作ハンドル 156、音声を出力するスピーカ 145 などが設けられている。

40

**【0020】**

50

図 2 に示すように、遊技盤 1 の遊技領域 1 a には、センターケース 2 0 0、普図始動ゲート 2 1、特図 1 始動口 2 4、特図 2 始動口 2 5、第 1 大入賞口 2 6、一般入賞口 2 7、...、風車と呼ばれる打球方向変換部材（図示略）、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。また、遊技領域 1 a の最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴 2 9 が設けられており、センターケース 2 0 0 の右上方には遊技領域 1 a に発射された遊技球の発射勢を吸収する発射勢吸収部 2 8 がガイドレール 2 の内側面に沿って設けられている。

#### 【0021】

遊技盤 1 の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、遊技状態表示装置 1 6 0 が設けられている。この遊技状態表示装置 1 6 0 には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 2 3、特図 1 変動表示ゲームを表示する特図 1 表示器 2 2 A、特図 2 変動表示ゲームを表示する特図 2 表示器 2 2 B、普図変動表示ゲームの未処理回数（普図始動記憶数）を表示する普図記憶表示器 2 0、特図 1 変動表示ゲームの未処理回数（特図 1 始動記憶数）を表示する特図 1 記憶表示器 1 2、特図 2 変動表示ゲームの未処理回数（特図 2 始動記憶数）を表示する特図 2 記憶表示器 1 3、特図 1 / 特図 2 変動表示ゲームにおける結果が 2 R 当たりか 1 5 R 当たりかを表示する決定ラウンド数表示器 1 4 が設けられている（図 3 参照）。なお、普図記憶表示器 2 0、普図表示器 2 3、特図 1 表示器 2 2 A、特図 2 表示器 2 2 B、特図 1 記憶表示器 1 2、特図 2 記憶表示器 1 3、決定ラウンド数表示器 1 4 は、セグメント LED として一体に設けられている。

#### 【0022】

センターケース 2 0 0 は、遊技領域 1 a の略中央に取り付けられ、特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）の表示領域となる窓部 1 0 a を有している。このセンターケース 2 0 0 に形成された窓部 1 0 a の後方には、液晶表示装置 5 0 が配設されている。液晶表示装置 5 0 は、例えば、液晶ディスプレイからなる表示部を備え、センターケース 2 0 0 の窓部 1 0 a を介して遊技盤 1 の前面側から表示内容を視認可能となっている。なお、液晶表示装置 5 0 の代わりに、EL や CRT 等のディスプレイを表示装置として用いるようにしてもよい。

#### 【0023】

センターケース 2 0 0 の上部には、前方に庇状に突出した鎧部 2 3 0 が設けられている。鎧部 2 3 0 は、その前端が遊技領域 1 a の前側を規制するガラス板の裏面近傍に配置され、これにより遊技球がセンターケース 2 0 0 の内側に流入するのを防止している。鎧部 2 3 0 は、その上端部から左下側に傾斜して形成された傾斜面部 2 3 1 を具備し、その傾斜面部 2 3 1 の中途部に第 2 大入賞口 6 1 を開閉する可動部材（特別電動役物）6 1 b が設けられている。第 2 大入賞口 6 1 の内部（入賞領域）には、当該第 2 大入賞口 6 1 に入った遊技球を検出する第 2 大入賞口センサ 6 1 a（図 3 参照）が配設されている。また、傾斜面部 2 3 1 の下端部に連続して左側面部 2 3 2 が形成され、その左側面部 2 3 2 の略中央やや下側部分にワープ入口を具備するワープ流路構成部材 2 4 0 が設けられている。

また、鎧部 2 3 0 は、特図変動表示ゲームにおいて図柄が停止中であるか否かを報知する報知手段としての図柄停止中報知 LED 8 0 を具備している。

#### 【0024】

センターケース 2 0 0 の右部には、円形窓部から内部の LED の発光を視認可能に構成された 4 つの発光部を有する盤側連続予告表示装置 7 1 が設けられている。この盤側連続予告表示装置 7 1 における様々な発光態様の演出により、液晶表示装置 5 0 で実行される変動表示ゲームの演出を装飾するとともに、先読み予告や擬似連続予告を実現する。例えば、4 つの発光部 7 1, 7 1, ... が、何ゲームにわたって先読み予告を実行するかを示す先読み予告に係る連続変動数に対応して点灯 / 消灯するようになっている。また、擬似連続予告が何回連続して実行されているかを示す擬似連数に対応して点灯 / 消灯するようになっている。

さらに、センターケース 2 0 0 の窓部 1 0 a の上方には、変動表示ゲームや大当りの際の演出効果を高めるために、桃の形状を模した第 1 演出可動部材としての上桃 4 3 0 が設

10

20

30

40

50

けられているとともに、センターケース200の窓部10aの下部には、同じく演出効果を高めるため桃の形状を模した第2演出可動部材としての下桃440が設けられている。

【0025】

センターケース200の左側の遊技領域には、普図始動ゲート21が設けられている。普図始動ゲート21内には、普図始動ゲート21を通過した遊技球を検出するための普図ゲートセンサ21a(図3参照)が設けられている。遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート21を通過して普図ゲートセンサ21aにより検出されると、普図変動表示ゲームが普図表示器23で行われる。そして、普図変動表示ゲームにおいて所定の結果態様が導出されると、普図当たりとなり、後述する可動部材25b(普通電動役物)の開閉動作により、特図2始動口25が開放される。なお、普図変動表示ゲームは、液晶表示装置50の表示領域の一部に表示するようにしても良く、この場合は、識別図柄(識別情報)として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などの飾り普通図柄を用い、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。

10

【0026】

センターケース200の下側には特図1始動口24が設けられ、その内部には特図1始動口センサ24a(図3参照)が備えられている。特図1始動口センサ24aによって遊技球を検出することに基づいて、特図1変動表示ゲームを開始する特図1始動権利が発生するようになっている。特図1始動口24の下部には特図2始動口25が設けられ、その内部には特図2始動口センサ25a(図3参照)が備えられている。特図2始動口センサ25aによって遊技球を検出することに基づいて、特図2変動表示ゲームを開始する特図2始動権利が発生するようになっている。特図2始動口25は、左右一对の可動部材(普通電動役物)25b, 25bを具備している。この一对の可動部材25b, 25bは、常時は遊技球の直径程度の間隔を有して閉じた状態を保持しており、特図1始動口24により上部が閉塞されることで、特図2始動口25に遊技球を受け入れ不可能な状態となっている。一方、普図当たりとなった場合には、駆動装置としての普電SOL25c(図3参照)によって逆「八」の字状に所定時間(例えば、0.5秒間)開放され、遊技球を受け入れ可能な状態となる。これにより、特図2始動口25に遊技球が入賞し易くなるので、特図2変動表示ゲームの始動が容易となる。

20

【0027】

特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームは、特図1表示器22A及び特図2表示器22Bで実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームが行われる。液晶表示装置50では、各特図変動表示ゲームに対応させ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。すなわち、特図1表示器22A、特図2表示器22B及び液晶表示装置50は、可変表示装置として、複数の図柄による変動表示ゲーム(特図変動表示ゲーム、飾り特図変動表示ゲーム)を表示する。

30

【0028】

そして、特図1表示器22A若しくは特図2表示器22Bで実行される特図変動表示ゲームにおいて、特別結果態様(例えば、「7」)が導出され、特図当たり(いわゆる大当たり)となると、特別遊技状態(いわゆる大当たり状態)が発生する。また、これに対応して液晶表示装置50で実行される飾り特図変動表示ゲームにおいても特別結果態様(例えば15R大当たりの場合は「777」等のゾロ目数字のいずれか)が導出される。また、特図変動表示ゲームにおいて、小当たり結果態様(例えば、「8」)が導出され、小当たりとなると、小当たり状態が発生する。また、これに対応して飾り特図変動表示ゲームにおいても小当たり結果態様(例えば「7小7」、「小」は小当たり図柄)が導出される。なお、本実施形態では、飾り特図変動表示ゲームにおける特別結果態様の一部(2R当たりに対応する結果態様)と小当たり結果態様とを同じ図柄構成とし、飾り特図変動表示ゲームの結果態様からいずれの当たりに当選したのが認識できないようにしている。また、遊技機100に特図1表示器22A及び特図2表示器22Bを備えずに、液晶表示装置

40

50



50のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしてもよい。

【0029】

特図2始動口25の下側には、第1大入賞口26が設けられている。第1大入賞口26は、上端側が手前側に倒れる方向に回動可能なアタッカー形式の開閉扉（特別電動役物）26bを具備している。開閉扉26bは、例えば、駆動装置としての第1大入賞口SOL26c（図3参照）により駆動される。第1大入賞口26の内部（入賞領域）には、当該第1大入賞口26に入った遊技球を検出する第1大入賞口センサ26c（図3参照）が配設されている。特別遊技状態中は、開閉扉26bの開閉動作により、第1大入賞口26は閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開いた状態（遊技者にとって有利な状態）変換され、遊技球の流入が容易となる。すなわち、遊技領域1aに設けられた特別電動役物を遊技球の入賞が容易な状態とするようにしている。

10

【0030】

一般入賞口27には、当該一般入賞口27に入った遊技球を検出するための一般入賞口センサ27a（図3参照）が配設されている。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27、…、特図2始動口25、特図1始動口24、第1大入賞口26、第2大入賞口61等の入賞口のいずれかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した賞球に関する情報が排出制御装置（図示略）に出力されるようになっている。排出制御装置は、排出装置を制御し、所定数の遊技球を排出する（払い出す）ようになっている。

【0031】

遊技機100では、特図1/特図2変動表示ゲームを始動するための特図1始動権利（第1始動権利）又は特図2始動権利（第2始動権利）は、それぞれ上限数（例えば、4個）の範囲内で特図1始動記憶又は特図2始動記憶として記憶可能となっている。また、普図変動表示ゲームを始動するための普図始動権利（第3始動権利）は、上限数（例えば、4個）の範囲内で普図始動記憶として記憶可能となっている。また、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、特図2変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームに優先して実行されるようになっている。すなわち、特図1始動記憶と特図2始動記憶の両方がある場合に、特図変動表示ゲームの実行が可能になると、特図2変動表示ゲームが先に実行されるようになっている。

20

【0032】

したがって、遊技開始時、すなわち特図1/特図2始動記憶数が0（保留0）で、特図1/特図2変動表示ゲームが実行されていない状態において、特図1始動口24に遊技球が入賞すると、特図1始動権利の発生に伴って特図1始動記憶数が1加算される。そして、この特図1始動記憶に係る特図1始動権利に基づいて、直ちに特図1変動表示ゲームが開始され、この際に特図1始動記憶数が1減算される。また、遊技開始時、すなわち特図1/特図2始動記憶数が0（保留0）で、特図1/特図2変動表示ゲームが実行されていない状態において、特図2始動口25に遊技球が入賞すると、特図2始動権利の発生に伴って特図2始動記憶数が1加算される。そして、この特図2始動記憶に係る特図2始動権利に基づいて、直ちに特図2変動表示ゲームが開始され、この際に特図2始動記憶数が1減算される。

30

【0033】

一方、特図1/特図2変動表示ゲーム中や特別遊技状態中など特図1変動表示ゲームが直ちに開始できない状態において、特図1始動口24に遊技球が入賞した場合は、特図1始動記憶数が上限数まで1ずつ加算されて特図1始動権利が記憶されることになる。そして、特図1始動記憶数が1以上となっている状態（特図1の保留1～4）で、特図1変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームが終了、又は特別遊技状態が終了し、特図2始動記憶がない状態）となると、特図1始動記憶数が1減算されるとともに、記憶されていた特図1始動権利に基づいて特図1変動表示ゲームが開始される。また、特図1/特図2変動表示ゲーム中や特別遊技状態中など特図2変動表示ゲームが直ちに開始できない状態において、特図2始動口25に遊技球が入賞した場合は、特図2始動記憶

40

50

数が上限数まで1ずつ加算されて特図2始動権利が記憶されることになる。そして、特図2始動記憶数が1以上となっている状態(特図2の保留1~4)で、特図2変動表示ゲームが開始可能な状態(前回の特図変動表示ゲームが終了、又は特別遊技状態が終了した状態)となると、特図2始動記憶数が1減算されるとともに、記憶されていた特図2始動権利に基づいて特図2変動表示ゲームが開始される。

#### 【0034】

なお、特図1始動記憶数は、特図1記憶表示器12にて表示されるとともに、液晶表示装置50に飾り特図始動記憶表示として表示される。また、特図2始動記憶数は、特図2記憶表示器13にて表示されるとともに、液晶表示装置50に飾り特図始動記憶表示として表示される。普図変動表示ゲームを開始するための始動権利についても、特図始動権利と同様に上限数(例えば、4個)の範囲内で普図始動記憶として記憶可能となっている。普図始動記憶数は、普図記憶表示器20にて表示されるようになっているが、液晶表示装置50に表示するようにしてもよい。それぞれの始動記憶表示器12、13、20は、例えば上下2つのLEDを備えて構成される。そして、始動記憶数が「1」の場合には上のLEDを点灯し、始動記憶数が「2」の場合には下のLEDも点灯する。始動記憶数が「3」の場合には上のLEDを点滅し、始動記憶数が「4」の場合には下のLEDも点滅する。2つのLEDをこのように点灯/点滅させることにより、始動記憶数を判別可能としている。

#### 【0035】

図3は、遊技機100の制御系の一部を示すブロック図である。図3に示すように、遊技機100は、その制御系として遊技の進行を制御するメイン制御装置としての遊技制御装置30、この遊技制御装置30の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置40とを備えている。

#### 【0036】

遊技制御装置30は、CPU31a、RAM31b、ROM31c等を有する遊技用マイクロコンピュータ31、クロック(発振器:CLK)32、入出力I/F33等を備えている。このうち、CPU31aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関連する各種乱数なども生成している。各種乱数には、特図変動表示ゲームにおける特図当たり(大当たり)の当否を判定するための特図当たり判定用乱数、普図変動表示ゲームにおける普図当たりの当否を判定するための普図当たり判定用乱数、特図大当たり時の図柄決定(確変大当たり/通常大当たり)に用いられる図柄決定用乱数、特図変動表示ゲームにおける変動パターン(各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む)の決定に用いられる変動パターン決定用乱数などが含まれる。

#### 【0037】

RAM31bは、特図1始動口24に設けられた特図1始動口センサ24a、特図2始動口25に設けられた特図2始動口センサ25aのオン信号などを記憶する記憶領域や、普図始動ゲート21に設けられた普図ゲートセンサ21aのオン信号を記憶する記憶領域、各種乱数の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。ROM31c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、特図変動表示ゲームの大当たり又は小当たりの当否を判定するための特図当たり判定値を有する特図判定テーブル、普図変動表示ゲームの普図当たりの当否を判定するための普図当たり判定値を有する普図判定テーブルなどが書き込まれている。

#### 【0038】

入出力I/F33には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26a、第2大入賞口センサ61a等からの各種信号が入力される。そして、これら各種信号は、入出力I/F33により中継されて、CPU31aに対し出力される。また、CPU31aから出力される各種の制御信号は、入出力I/F33を介して、特図1表示器22A、特図2表示器22B、特図1記憶表示

10

20

30

40

50

器 1 2、特図 2 記憶表示器 1 3、決定ラウンド数表示器 1 4、普図表示器 2 3、普図記憶表示器 2 0、特図 2 始動口 2 5 の可動部材 2 5 b、2 5 b の駆動手段としての普電 S O L 2 5 c、第 1 大入賞口 2 6 を開閉する駆動手段としての第 1 大入賞口 S O L 2 6 c、第 2 第 2 大入賞口 6 1 を開閉する駆動手段としての第 2 大入賞口 S O L 6 1 c、外部情報端子 6 1 1、演出制御装置 4 0 などに出力される。

【 0 0 3 9 】

遊技制御装置 3 0 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。

10

【 0 0 4 0 】

演出制御装置 4 0 は、C P U 4 1 a、R A M 4 1 b、R O M 4 1 c、クロック（発振器：C L K）4 2、入出力 I / F 4 3 等を備えている。C P U 4 1 a は、制御部、演算部を備え、遊技制御装置 3 0 から送信された演出制御コマンドを受信して、当該演出制御コマンドの振り分け、スピーカ 1 4 5 からの効果音の出力制御、装飾ランプ・L E D 1 6 1 の発光制御、下桃用モータ 4 4 1 a の駆動制御、第 1 上桃用ソレノイド（S O L）4 3 1 a の駆動制御、第 2 上桃用ソレノイド（S O L）4 3 1 b の駆動制御、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a の駆動制御、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b の駆動制御、液晶表示装置 5 0 における画像の表示制御等を行う。

20

【 0 0 4 1 】

R A M 4 1 b は、各種データの記憶領域や、C P U 4 1 a の作業領域等を備えている。R O M 4 1 c は、C P U 4 1 a により実行される各種制御プログラムや制御データを記憶している。また、音声 R O M として、スピーカ 1 4 5 から出力される効果音等に係る音データを記憶している。さらに、図柄 R O M として、液晶表示装置 5 0 に表示される画像等に係る画像データを記憶している。なお、図 3 では、R A M 4 1 b と R O M 4 1 c を別部材として設けているが、一体的に第 1 メモリ（図示略）として設けるようにしてもよい。さらに、第 1 メモリと C P U 4 1 a を一体化したチップを設けるようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

入出力 I / F 4 3 には、スピーカ 1 4 5、装飾ランプ・L E D 1 6 1、下桃用モータ 4 4 1 a、第 1 上桃用 S O L 4 3 1 a、第 2 上桃用 S O L 4 3 1 b、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b、第 1 上桃位置検出センサ 4 2 3 a、第 2 上桃位置検出センサ 4 2 3 b、下桃位置検出センサ 4 4 1 q、演出用ボタンセンサ 1 5 7 a、S E L E C T ボタンセンサ 1 5 7 b、液晶表示装置 5 0、盤側連続予告表示装置 7 1、枠側連続予告表示装置 7 2、図柄停止中報知 L E D 8 0 が接続されている。C P U 4 1 a から出力された制御信号は、入出力 I / F 4 3 を介して、これらのブロックに出力される。

30

【 0 0 4 3 】

次に、遊技制御装置 3 0 による遊技制御処理について説明する。この遊技制御処理は、遊技を統括的に制御するメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 m S e c ごと）に行われるタイマ割込処理とからなる。図 4 は、メイン処理を説明するためのフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御装置 3 0 の C P U 3 1 a が、起動直後に、R O M 3 1 b に記憶されているメイン処理プログラムを読み出して実行することにより実現される。

40

【 0 0 4 4 】

図 4 に示すように、メイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理として、電源投入時の初期化処理を行い（ステップ S 1）、停電復旧処理を行う（ステップ S 2）。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、割込みタイマを起動する処理を行って、C T C（カウンタ・タイマ・サーキット）を起動する（ステップ S 3）。次に、割込みを禁止する処理を行い（ステップ S 4）、当たり判定用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を行う（ステップ S 5）。その後、割込みを許可する処理を行う（ステップ S 6）。

50

## 【0045】

そして、RAM31b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を行う(ステップS7)。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。ステップS7において、停電が発生していないと判定した場合(ステップS7;N)は、ステップS4に移行し、ステップS4~S7の処理を繰り返す。一方、ステップS7において、停電が発生したと判定した場合(ステップS7;Y)は、停電発生時の処理を行う(ステップS8)。停電発生の直後は、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。

10

## 【0046】

この停電発生時の処理では、まず、割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、RAM31bの電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM31b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RAM31b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。

## 【0047】

20

図5は、タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。このタイマ割込処理は、メイン処理のステップS6において割込み許可がなされたときに実行される。図5に示すように、ステップS11では、タイマ割込要求が発生したとき(割込許可がなされたとき)に、レジスタに格納されているデータをRAM31bに待避する。ステップS12では、各種センサ(特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26a、第2大入賞口センサ61a等)からの検出信号を入力する。また、各種処理でセットされた出力データをソレノイド(第1大入賞口SOL26c、第2大入賞口SOL61c、普電SOL25c)や表示器(特図1表示器22A、特図2表示器22B、普図表示器23等)に出力する。

## 【0048】

30

ステップS13では、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S14では、特図当たり判定用乱数、図柄決定用乱数、普図当たり判定用乱数を更新する(乱数更新処理1)。ステップS15では、乱数の時間的な規則性を崩すために乱数の初期値を更新する(初期値乱数更新処理)。

## 【0049】

ステップS16では、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数、変動パターン決定用テーブルを設定するためテーブル判定用乱数を更新する(乱数更新処理2)。ステップS17では、特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26a、第2大入賞口センサ61a等から検出信号の入力があるか否かを監視する(入賞口SW監視処理)。ステップS18では、各入賞口に対応して設けられたセンサ、球切れセンサ、払出球検出センサ、オーバーフローセンサ、枠開放検出センサ(何れも図示略)等からの検出信号に基づいて、異常状態が発生していないかを監視する(エラー監視処理)。

40

## 【0050】

ステップS19では、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)。この特図ゲーム処理についての詳細は後述する。ステップS20では、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)。この普図ゲーム処理において普図当たり抽選が実行される。ステップS13において演出制御装置40等に送信される演出制御コマンド

50

は、主としてステップS 19の特図ゲーム処理又はステップS 20の普図ゲーム処理により生成される。ステップS 21では、遊技に関する各種情報を表示する表示器（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）。

【0051】

ステップS 22では、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S 23では、タイマ割込処理が終了したことを宣言する処理を行う。ステップS 24では、ステップS 11でRAM 31bに待避しておいたレジスタのデータを復帰する処理を行う。ステップS 25では、タイマ割込処理が完了し、割込要求を受け付け可能な状態となったことを設定する処理を行う。

【0052】

図6及び図7は、特図ゲーム処理（図5のステップS 19）の制御手順の一例を示すフローチャートである。特図ゲーム処理では、まずステップS 101で、図5のステップS 17（入賞口SW監視処理）における監視結果（検出信号の有無）に基づいて、特図1始動口24への入賞（特図1始動入賞）があるか否かを判定する。そして、特図1始動口24への入賞があると判定した場合（ステップS 101；Y）はステップS 102に移行し、特図1始動口24への入賞がないと判定した場合（ステップS 101；N）はステップS 108に移行する。ステップS 102では、現在の特図1始動記憶数（保留数）を取得する。ステップS 103では、特図1始動記憶数が4以上であるか否かを判定する。そして、特図1始動記憶数が4以上であると判定した場合（ステップS 103；Y）、すなわち、特図1始動記憶の上限数を超過している場合（保留4）はステップS 106に移行し、特図1始動記憶数が4以上でない（保留0～3）と判定した場合（ステップS 103；N）はステップS 104に移行する。ステップS 104では、特図1始動記憶数を1加算して更新する。ステップS 104に続いてステップS 105を実行する。ステップS 105では、更新した特図1始動記憶に対応する各種乱数を抽出し、記憶する。ここで、特図1始動記憶に対応する各種乱数とは、特図当たり判定用乱数、停止図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数などである。ステップS 105を実行するとステップS 107へ移行する。

【0053】

ステップS 103で特図1始動記憶数が4以上であると判定して移行したステップS 106では、特図1始動記憶が上限数を超過している旨の始動記憶オーバーフロー情報を設定する。ステップS 106を実行するとステップS 107へ移行する。ステップS 107では、更新された保留数を示す保留数コマンドや、先読み予告の実行を制御するための連続予告コマンド、始動記憶オーバーフロー情報を、特図1始動記憶に係る演出制御コマンドとして設定する。この演出制御コマンドは、図5のステップS 13のコマンド送信処理で演出制御装置40に送信される。演出制御装置40では、この演出制御コマンドに基づき、先読み予告に関する処理や飾り特図始動記憶表示を行う処理などを行う。

【0054】

ここで、連続予告コマンドとは、当該始動記憶に係る特図当たり判定用乱数が大当たり判定値又は小当たり判定値と一致するか否かを判定した結果（特図当たり抽選結果）と、変動パターン決定用乱数に対応する変動パターンを判定した結果を含む先読み演出に関するコマンドである。例えば、保留されている始動記憶に対応してその後実行される変動表示ゲームで、「ハズレ・ノーマルリーチ以下」や「大当たり」などに対応した演出を実行することを演出制御装置40に前もって指示する。

【0055】

上記ステップS 107を実行すると図7のステップS 108へ移行する。ステップS 108では、図5のステップS 17における監視結果に基づいて、特図2始動口25への入賞（特図2始動入賞）があるか否かを判定する。そして、特図2始動口25への入賞があると判定した場合（ステップS 108；Y）はステップS 109に移行し、特図2始動口25への入賞がないと判定した場合（ステップS 108；N）はステップS 115に移行する。ステップS 109では、現在の特図2始動記憶数を取得する。その後、ステップS

10

20

30

40

50

110で、特図2始動記憶数が4以上であるか否かを判定する。そして、特図2始動記憶数が4以上であると判定した場合(ステップS110; Y)、すなわち、特図2始動記憶の上限数を超えている場合はステップS113に移行し、特図2始動記憶数が4以上でないと判定した場合(ステップS110; N)はステップS111に移行する。ステップS111では、特図2始動記憶数を1加算して更新する。

【0056】

続いてステップS112で、更新した特図2始動記憶に対応する各種乱数を抽出し、記憶する。ここで、特図2始動記憶に対応する各種乱数とは、特図当たり判定用乱数、図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数などである。一方、ステップS110で特図2始動記憶数が4以上であると判定して移行したステップS113では、特図2始動記憶が上限数を超えている旨の始動記憶オーバーフロー情報を設定してステップS114へ移行する。ステップS114では、更新された保留数を示す保留数コマンドや、先読み予告の実行を制御するための連続予告コマンド、始動記憶オーバーフロー情報を、特図2始動記憶に係る演出制御コマンドとして設定する。この演出制御コマンドは、図5のステップS13で演出制御装置40に送信される。演出制御装置40では、この演出制御コマンドに基づき、先読み予告に関する処理や飾り特図始動記憶表示を行う処理などを行う。

10

【0057】

ステップS115では、特図ゲーム処理番号を取得してステップS116へ移行する。ステップS116では、ステップS115で取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理を行う。この特図ゲーム分岐処理の詳細については後述する。その後、ステップS117で、後述する特図タイマの更新等を行うための特図変動制御処理を実行する。そして、特図ゲーム処理を終了する。

20

【0058】

図8は、特図ゲーム分岐処理(図7のステップS116)の制御手順の一例を示すフローチャートである。この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶(始動権利)に基づく特図変動表示ゲームの実行を制御するための処理であり、特図1変動表示ゲームおよび特図2変動表示ゲームの両方に共通の処理である。

【0059】

まずステップS121で、特図ゲーム処理番号が“0”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“0”であると判定した場合(ステップS121; Y)はステップS122に移行し、特図ゲーム処理番号が“0”でないと判定した場合(ステップS121; N)はステップS123に移行する。ステップS122では、特図当たり抽選などを行うための特図普段処理を実行する。遊技機100では、特図2始動権利に基づく変動表示ゲームが特図1始動権利に基づく変動表示ゲームに優先して実行されるようになっている。そこで、特図普段処理では、まず特図2始動記憶があるか否かを判定し、特図2始動記憶があると判定した場合に、この特図2始動記憶に係る特図当たり判定用乱数により特図2当たり抽選を行う。そして、特図ゲーム処理番号を“1”に変更して、ステップS123へ移行する。また、特図2始動記憶がない場合は特図1始動記憶があるか否かを判定し、特図1始動記憶があると判定した場合には、この特図1始動記憶に係る特図当たり判定用乱数により特図1当たり抽選を行う。そして、特図ゲーム処理番号を“2”に変更して、ステップS123へ移行する。なお、特図1始動記憶又は特図2始動記憶がない場合は、演出制御装置40に対して液晶表示装置50における客待ちデモ画像の表示制御を指示する客待ちデモコマンドを設定して、特図ゲーム処理番号は“0”のままステップS123へ移行する。

30

40

【0060】

ステップS123では、特図ゲーム処理番号が“1”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“1”であると判定した場合(ステップS123; Y)はステップS124に移行し、特図ゲーム処理番号が“1”でないと判定した場合(ステップS123; N)はステップS125に移行する。ステップS124では、特図2変動表示ゲームに係る情報を設定するための特図2変動開始処理を実行する。この特図2変動開始処理

50

では、例えば、特図2当たり抽選の結果が大当たりの場合に、図7のステップS112で記憶した図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄（大当たり種類）を判定する。また、予め設定された変動パターン決定用テーブルを参照し、図7のステップS112で記憶した変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する。大当たり図柄及び変動パターンを判定した後、当該始動記憶に係る変動時間を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（変動開始コマンド、変動パターンコマンド、保留数コマンドなど）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を“3”に変更して、ステップS125へ移行する。

【0061】

ステップS125では、特図ゲーム処理番号が“2”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“2”であると判定した場合（ステップS125；Y）はステップS126に移行し、特図ゲーム処理番号が“2”でないと判定した場合（ステップS125；N）はステップS127に移行する。ステップS126では、特図1変動表示ゲームに係る情報を設定するための特図1変動開始処理を実行する。この特図1変動開始処理では、例えば、特図1当たり抽選の結果が大当たりの場合に、図6のステップS105で記憶した図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄（大当たり種類）を判定する。また、予め設定された変動パターン決定用テーブルを参照し、図6のステップS105で記憶した変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する。大当たり図柄及び変動パターンを判定した後、当該始動記憶に係る変動時間を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（変動開始コマンド、変動パターンコマンド、保留数コマンドなど）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を“3”に変更して、ステップS127へ移行する。

【0062】

ステップS127では、特図ゲーム処理番号が“3”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“3”であると判定した場合（ステップS127；Y）はステップS128に移行し、特図ゲーム処理番号が“3”でないと判定した場合（ステップS127；N）はステップS129に移行する。ステップS128では、特図変動表示ゲームの変動時間を監視するための特図変動中処理を実行する。特図タイマ（変動時間）が0になると、特図変動表示ゲームの結果を停止表示させる時間（停止図柄表示時間）を特図タイマにセットする。そして、特図ゲーム処理番号を“4”に変更して、元の処理に復帰する。特図タイマ（変動時間）が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を“3”としたままステップS129へ移行する。

【0063】

ステップS129では、特図ゲーム処理番号が“4”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“4”であると判定した場合（ステップS129；Y）はステップS130に移行し、特図ゲーム処理番号が“4”でないと判定した場合（ステップS129；N）はステップS131に移行する。ステップS130では、図柄停止後の変動表示ゲームの制御などを行う特図表示中処理を実行する。特図タイマ（停止図柄表示時間）が0になると、特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりであるかを判定する。特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりであると判定した場合には、大当たり又は小当たりが開始されることを演出で報知する時間（大当たり/小当たり開始時間）を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（大当たり/小当たり開始コマンド）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を“5”に変更して、ステップS131へ移行する。一方、特図当たり抽選結果がハズレであると判定した場合には、特図ゲーム処理番号を“0”に変更して、元の処理に復帰する。特図タイマ（停止図柄表示時間）が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を“4”としたままステップS131へ移行する。

【0064】

ステップS131では、特図ゲーム処理番号が“5”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“5”であると判定した場合（ステップS131；Y）はステップS132に移行し、特図ゲーム処理番号が“5”でないと判定した場合（ステップS1

3 1 ; N ) はステップ S 1 3 3 に移行する。ステップ S 1 3 2 では、大当たり又は小当たり発生時の初期化などを行うファンファーレ/インターバル中処理を実行する。特図タイマ(大当たり/小当たり開始時間)が0になると、大当たり又は小当たりの種類に応じて規定ラウンド数(例えば、1 5 R 又は 2 R ) をセットするとともに、大入賞口開放時間(例えば、2 5 秒又は 1 秒)を特図タイマにセットする。また、ラウンド数及び大入賞口の入賞カウンタを初期化し、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド(ラウンド開始コマンドなど)を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を“ 6 ”に変更して、ステップ S 1 3 3 へ移行する。特図タイマ(大当たり/小当たり開始時間)が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を“ 5 ”としたままステップ S 1 3 3 へ移行する。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 1 3 3 では、特図ゲーム処理番号が“ 6 ”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“ 6 ”であると判定した場合(ステップ S 1 3 3 ; Y ) はステップ S 1 3 4 に移行し、特図ゲーム処理番号が“ 6 ”でないと判定した場合(ステップ S 1 3 3 ; N ) はステップ S 1 3 5 に移行する。ステップ S 1 3 4 では、開閉扉 2 6 b 又は可動部材 6 1 b を開閉動作させて、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 を開放するための大入賞口開放中処理を実行する。大入賞口の入賞カウンタが 1 0 以上となるか、特図タイマ(大入賞口開放時間)が0になると、大入賞口閉鎖時間を特図タイマにセットする。そして、特図ゲーム処理番号を“ 7 ”に変更して、ステップ S 1 3 5 へ移行する。大入賞口の入賞カウンタが 1 0 以上又は特図タイマ(大入賞口開放時間)が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を“ 6 ”としたままステップ S 1 3 5 へ移行する。

【 0 0 6 6 】

ステップ S 1 3 5 では、特図ゲーム処理番号が“ 7 ”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“ 7 ”であると判定した場合(ステップ S 1 3 5 ; Y ) はステップ S 1 3 6 に移行し、特図ゲーム処理番号が“ 7 ”でないと判定した場合(ステップ S 1 3 5 ; N ) はステップ S 1 3 7 に移行する。ステップ S 1 3 6 では、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 を閉鎖した後に、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 内に残存するすべての遊技球を流下させるために一定時間待機する大入賞口残存球処理を実行する。特図タイマ(大入賞口閉鎖時間)が0になると、ラウンド数が規定ラウンド数に達しているか判定する。規定ラウンド数に達している場合は、大当たり又は小当たりが終了したことを演出で報知する時間(大当たり終了時間)を特図タイマにセットするとともに、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド(大当たり終了コマンドなど)を設定した後、特図ゲーム処理番号を“ 8 ”に変更してステップ S 1 3 7 へ移行する。一方、規定ラウンド数に達していない場合は、大入賞口開放時間を特図タイマにセットする。そして、ラウンド数を 1 加算して更新するとともに、大入賞口の入賞カウンタを 0 に初期化し、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド(ラウンド開始コマンドなど)を設定した後、特図ゲーム処理番号を“ 6 ”に変更してステップ S 1 3 7 へ移行する。特図タイマ(大入賞口閉鎖時間)が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を“ 7 ”としたままステップ S 1 3 7 へ移行する。

【 0 0 6 7 】

ステップ S 1 3 7 では、特図ゲーム処理番号が“ 8 ”であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が“ 8 ”であると判定した場合(ステップ S 1 3 7 ; Y ) はステップ S 1 3 8 に移行し、特図ゲーム処理番号が“ 8 ”でないと判定した場合(ステップ S 1 3 7 ; N ) はそのまま当該特図ゲーム分岐処理を終了して元の処理に復帰する。ステップ S 1 3 8 では、大当たり又は小当たり終了後の確率状態などを大当たり又は小当たりの種類に応じて変更するための大当たり終了処理を実行する。特図タイマ(大当たり終了時間)が0になると、大当たり抽選結果又は小当たり抽選結果に応じて確率状態を設定するとともに、次の特図変動表示ゲーム以降で参照する変動パターン決定用テーブルを設定する処理を行い、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド(確率状態コマンド、移行先モードコマンドなど)を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を“ 0 ”に変更して、当該特図ゲーム分岐処理を終了し元の処理に復帰する。特図ゲーム分岐処理は、以上のよう

10

20

30

40

50



にして実行される。

【0068】

上述したように、遊技制御装置30は、特図ゲーム処理(図5のステップS19)において、始動入賞に基づいて変動表示ゲームの特図当たり判定用乱数を抽出し、始動記憶に対応付けて記憶する。また、特図当たり判定用乱数値とROM31cに記憶されている大当たり判定値又は小当たり判定値を比較し、大当たり又は小当たりの当否を判定する(特図当たり抽選)。そして、特図始動記憶に係る始動権利に基づいて、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bにおいて特図変動表示ゲームを実行する。特図当たり抽選結果が大当たりの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bに特別結果態様を表示させるとともに特別遊技状態を発生させる。特図当たり抽選結果が小当たりの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bに小当たり結果態様を表示させるとともに小当たり状態を発生させる。一方、特図変動表示ゲームの結果がハズレの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bにハズレの結果態様を表示させる。

10

【0069】

特別遊技状態では、例えば、第1大入賞口SOL26cにより開閉扉26bを開放させ、第1大入賞口26への遊技球の流入を可能とする。または、第2大入賞口SOL61cにより可動部材61bを回動させ、第2大入賞口61への遊技球の流入を可能とする。そして、第1大入賞口26又は第2大入賞口61に所定個数(例えば、10個)の遊技球が入賞するか、第1大入賞口26又は第2大入賞口61の開放から所定時間(例えば、25秒または1秒)が経過するかのいずれかの条件が達成されるまでを1ラウンド(ラウンド遊技)とし、これを所定ラウンド回数(例えば、15Rまたは2R)継続する制御を行う(サイクル遊技)。小当たり状態では、例えば、第2大入賞口SOL61cにより可動部材61bを回動させ、第2大入賞口61への遊技球の流入を可能とする。そして、第2大入賞口61の開放から所定時間(例えば、1秒)が経過するまでを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば、2R)継続する制御を行う。なお、特別遊技状態において、第1大入賞口26又は第2大入賞口61のうち、何れの大入賞口を開放状態とするかは、例えば、特図変動表示ゲームの結果態様(当選した大当たりの種類)に基づいて決定される。

20

【0070】

また、遊技制御装置30は、普図ゲーム処理(図5のステップS20)において、普図始動ゲート21を遊技球が通過することに基づいて普図当たり判定用乱数を抽出し、この普図当たり判定用乱数値とROM31cに記憶されている普図当たり判定値を比較し、普図当たりの当否を判定する(普図当たり抽選)。そして、普図始動記憶に係る始動権利に基づいて、普図表示器23において普図変動表示ゲームを実行する。普図当たり抽選結果が当たりの場合は、普図表示器23に特別の結果態様を表示させるとともに、普電SOL25cにより可動部材25b, 25b(普通電動役物)を所定時間開放し、特図2始動口25への遊技球の流入を可能とする。一方、普図当たり抽選結果がハズレの場合は、普図表示器23にハズレの結果態様を表示させる。

30

【0071】

上述した特図ゲーム処理及び普図ゲーム処理では、特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームに応じて演出装置(例えば、液晶表示装置50等)を制御するための演出制御コマンドが生成され、演出制御装置40に出力される。演出制御装置40は、遊技制御装置30からの演出制御コマンドに基づいて、例えば、液晶表示装置50で特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを表示させたり、始動記憶数に対応する飾り特図始動記憶を表示させたりする処理を行う。また、スピーカ145からの音の出力、装飾ランプ・LED161の発光を制御する処理、下桃用モータ441aの回転駆動を制御する処理、第1上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、第2上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、第1上桃用モータ433aの回転駆動を制御する処理、第2上桃用モータ433bの回転駆動を制御する処理等を行う。

40

【0072】

50

また、演出制御装置 40 は、例えば図 6 のステップ S 107 又は図 7 の S 114 で設定された連続予告コマンドに基づいて、先読み予告や擬似連続予告を実行するか否かを抽選し、この抽選に当選した場合に先読み予告や擬似連続予告を実行する。

【0073】

ここで、先読み予告とは、保留された始動権利（始動記憶）に基づく特図当たり抽選の結果に基づいて、その保留より前に保留されている始動記憶に対応した特図変動表示ゲームにおいて実行される予告演出である。先読み予告では、先読み予告を実行するか否かの抽選（保留先読み抽選）に当選した時点で保留されている始動記憶に対応した特図変動表示ゲーム以前の複数のゲームにおいて、相互に関連性のある演出が連続して実行してもよい。例えば、先読み予告抽選に当選した時点の保留数（始動記憶数）が 4 である場合は、保留 1～4 の 4 回にわたる特図変動表示ゲーム、又は実行中の特図変動表示ゲームを含めた 5 回にわたる特図変動表示ゲームにおいて先読み予告を実行する。また、飾り特図記憶表示を通常とは異なる先読み予告表示とすることで、当該始動権利に基づく特図当たり抽選において当たり に 当選している可能性が高いことを予告する場合もある。

10

【0074】

また、擬似連続予告とは、1 回の特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおいて、一時的に図柄の変動表示を停止した後、再び図柄の変動表示と停止を行い、擬似的に複数回特図変動表示ゲームが行われているように見せる予告演出である。言い換えれば、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行う、いわゆる擬似連変動表示態様により行う予告演出である。また別の表現をすれば、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出するいわゆる擬似連変動表示態様により行う予告演出である。

20

【0075】

ここで、先読み予告や擬似連続予告を発生するか否かの抽選では、特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりである場合の発生確率が、ハズレである場合の発生確率より高く設定されている。したがって、先読み予告や擬似連続予告が実行されると、大当たり又は小当たりに対する遊技者の期待感が高まる。なお、先読み予告や擬似連続予告を発生するか否かの抽選を、演出制御装置 40 ではなく遊技制御装置 30 で実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告や擬似連続予告の実行を指示する情報が連続予告コマンドとして演出制御装置 40 に送信されることとなる。さらに、演出制御装置 40 は、確率状態コマンドに基づいて、現在の確率状態（大当たり当選確率の状態）が高い状態（いわゆる確変状態）か否かを明確に又は不明瞭に報知するステージ・モード演出を制御する。

30

【0076】

図 9 は、遊技機 100 の稼働状態を説明するための状態遷移図である。図 9 において、客待ち状態（待機状態）S T 1 は、特図変動表示ゲームが実行されず所定時間放置されている状態であり、始動入賞に基づいて始動権利が発生するのを待機している状態である。このとき、液晶表示装置 50 には客待ちデモ画像が表示される。この客待ち状態 S T 1 において、特図 1 始動口 24 や特図 2 始動口 25 に遊技球が入賞して始動権利が発生すると、変動状態 S T 2 に移行する。

40

【0077】

変動状態 S T 2 は、特図変動表示ゲームを実行している状態である。変動状態 S T 2 において特図当たり抽選に当選すると、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出され、大当たり状態 S T 3 に移行する。変動状態 S T 2 において特図当たり抽選に外れると、特図変動表示ゲームでハズレに対応する結果態様が導出される。その後、特図始動記憶があれば（特図 1 始動記憶 1～4 又は特図 2 始動記憶 1～4）、次回の特図変動表示ゲームが開始される。一方、特図始動記憶がなければ（特図 1 始動記憶、特図 2 始動記憶ともに 0）、所定時間の経過とともに客待ち状態 S T 1 に移行する。

【0078】

50

大当たり状態 S T 3 は、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 が所定回数（所定ラウンド数）だけ開放され、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生している状態である。大当たり状態 S T 3 が終了したときに、特図始動記憶があれば次回の特図変動表示ゲームが開始され、特図始動記憶がなければ所定時間の経過とともに客待ち状態 S T 1 に移行する。

#### 【 0 0 7 9 】

図 1 0 は遊技機 1 0 0 における条件装置の作動を伴う大当たり種類について示す説明図であり、図 1 1 は大当たり当選時の内訳について示す説明図である。ここで、条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当たりが発生（大当たり図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当たり状態が発生して特別電動役物としての開閉扉（2 6 a）又は可動部材（6 1 a）を連続して作動させるための特定のフラグがセットされることを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当たり抽選に当選したような場合のように上述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

10

#### 【 0 0 8 0 】

図 1 0 において、2 R 通常当たりとは、例えば、大当たり発生時に可動部材 6 1 b の開閉動作により第 2 大入賞口 6 1 が 1 秒 × 2 R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が相対的に低い第 1 当選確率（例えば、1 / 3 1 6）に設定される大当たりである。2 R 確変当たりとは、例えば、大当たり発生時に可動部材 6 1 b の開閉動作により第 2 大入賞口 6 1 が 1 秒 × 2 R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 1 当選確率より高い第 2 当選確率（例えば、第 1 当選確率の約 1 0 倍）に設定される大当たりである。

20

#### 【 0 0 8 1 】

1 5 R 通常当たりとは、例えば、大当たり発生時に開閉扉 2 6 b の開閉動作により第 1 大入賞口 2 6 が 2 5 秒又は 1 0 個入賞 × 1 5 R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 1 当選確率に設定される大当たりである。1 5 R 確変当たりとは、例えば、大当たり発生時に開閉扉 2 6 b の開閉動作により第 1 大入賞口 2 6 が 2 5 秒又は 1 0 個入賞 × 1 5 R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 2 当選確率に設定される大当たりである。

30

#### 【 0 0 8 2 】

電サポ（電サポ状態）とは、特図変動表示ゲームが所定回数消化されるまで、普図変動表示ゲームにおける普図当たりの当選確率を高くするとともに、普図変動表示ゲームの変動表示時間を短縮することにより、普通電動役物としての可動部材 2 5 b、2 5 b の開閉動作を頻発させて特図 2 始動口 2 5 に遊技球が入賞しやすくした電動役物サポート状態であり、時短とも呼ばれる。

#### 【 0 0 8 3 】

ここで、大当たり終了後、特図変動表示ゲームが 1 0 0 回消化されるまで継続される電サポを電サポ 1、次回大当たりまで継続される電サポを電サポ 2 と区別して表すこととする。したがって、例えば N O . 2 の 2 R 通常当たり後の遊技状態は通常状態（電サポ 1）と表され、N O . 7 の 2 R 確変当たり後の遊技状態は確変状態（電サポ 2）と表される。

40

#### 【 0 0 8 4 】

遊技機 1 0 0 では、電サポなしの状態（例えば、通常状態）における普図変動表示ゲームの変動表示時間は比較的長時間（例えば、3 0 秒）に設定されている。そして、普図変動表示ゲームにおいて普図当たりとなったときの特図 2 始動口 2 5 の開放時間は短時間（例えば、0 . 3 秒）に設定され、1 回の普図当たりに対する特図 2 始動口 2 5 の開放回数も少なく設定されている（例えば 1 R）。これに対して、電サポありの状態（例えば、通常状態（電サポ 1））における普図変動表示ゲームの変動表示時間は電サポなしの場合に

50

比較して短時間（例えば、2～5秒）に設定されている。そして、普図変動表示ゲームにおいて普図当たりとなったときの特図2始動口25の開放時間は電サボなしの場合に比較して長時間（例えば、1秒）に設定され、1回の普図当たりに対する特図2始動口25の開放回数も電サボなしの場合に比較して多く設定されている（例えば3R）。

【0085】

このように、電サボありの状態（いわゆる電サボ中）は、電サボなしの状態よりも特図2始動口25の開放回数が増加され、特図2始動口25に遊技球が入賞しやすくなっているので、特図2始動記憶はほとんど途切れることなく、電サボありの状態が終了するまで特図2変動表示ゲームが主として実行されることとなる。

【0086】

なお、本実施形態では、15Rよりも少ないラウンド数で大入賞口の開放時間を短くした（例えば、1秒）、いわゆる短時間開放当たりの一例として2R当たり（2R通常当たり、2R確変当たり）を採用しているが、大入賞口の開放ラウンドが2R以外となる短時間開放当たりを採用してもよい。

【0087】

図10に示す大当たりの内訳すなわち各大当りの振分け割合は、例えば図11（a）、（b）に示す通りである。図11（a）、（b）に示すように、特図2変動表示ゲームにおける大当たり当選時は、特図1変動表示ゲームにおける大当たり当選時に比較して、No.4の2R確変当たり（電サボなし）に振り分けられる割合が低く設定され、その分No.8の15R確変当たり（次回大当たりまで電サボ付き）に振り分けられる割合が高く設定されている。つまり、図8のステップS124、S126で実行される大当たり図柄の判定処理では、特図2始動権利に基づく当たり抽選において当選した方が、特図1始動権利に基づく当たり抽選において当選したときより、15R大当たりとなる割合が大きくなっている。電サボ中は特図2変動表示ゲームが実行されやすくなるので、遊技者に付与される利益が最も大きいNo.8の大当たりが発生しやすくなる。

【0088】

また、本実施形態の遊技機100では、特に限定されるわけではないが、大当たり判定値とは別の小当たり判定値（小当たりの当選確率は、例えば、1/220）と特図当たり判定用乱数を比較することにより当否を判定される小当たりを発生可能にされている。小当たり発生時には、2R当たりと同様に、可動部材61bの開閉動作により第2大入賞口61が1秒×2R開放されるがこのとき条件装置は作動していない。小当たり発生時の挙動は、厳密には2R当たり発生時の挙動と同一でなくてもよく、類似もしくは非類似の挙動であっても構わない。大当たり当選時とは異なり、小当たり当選時には遊技状態の移行は一切行われない。

【0089】

図12は、当たり終了後に移行する遊技状態について示す説明図である。図12における丸囲み数字は、図10の大当たり種類を示す番号に対応している。なお、図12では、通常状態Dにおいて特図当たり抽選に当選した場合について示しているが、遊技状態E～Hにおいて特図当たり抽選に当選した場合もほぼ同様である。大当たりに当選することを契機とする遊技状態の移行は、遊技制御装置30により制御される。具体的には、特図ゲーム処理（図5のステップS19）内で行われる。

【0090】

通常状態DにおいてNo.1の2R通常当たり（電サボなし）に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態Dに移行する。No.2の2R通常当たり（電サボ100回付き）に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態（電サボ1）Fに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると通常状態（電サボ1）Fから通常状態Dに移行する。

【0091】

No.3の15R通常当たり（電サボ100回付き）に当選すると、15R当たり状態

10

20

30

40

50

Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態(電サポ1)Fに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると通常状態(電サポ1)Fからは通常状態Dに移行する。No.4の2R確変当たり(電サポなし)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態Eに移行する。

【0092】

No.5の2R確変当たり(電サポ100回付き)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ1)Gに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると確変状態(電サポ1)Gから確変状態Eに移行する。No.6の15R確変当たり(電サポ100回付き)に当選すると、15R当たり状態Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ1)Gに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると確変状態(電サポ1)Gから確変状態Eに移行する。

10

【0093】

No.7の2R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ2)Hに移行する。次回大当たりが発生するまでこの状態Hが継続される。No.8の15R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)に当選すると、15R当たり状態Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ2)Hに移行する。次回大当たりが発生するまでこの状態Hが継続される。

20

【0094】

また、通常状態Dにおいて小当たりに当選すると、小当たり状態Aが発生し、2R当たり状態Bと同様に第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、小当たり終了後に通常状態Dに戻る。なお、通常状態Dとは異なる遊技状態E~Hのいずれかにおいて小当たり抽選に当選した場合は、小当たり終了後には元の遊技状態に戻る事となる。つまり、例えば確変状態Eにおいて小当たり抽選に当選した場合は、小当たり終了後も確変状態Eは継続される。

【0095】

上述のように、大当たり又は小当たり終了後は、通常状態D、確変状態E、通常状態(電サポ1)F、確変状態(電サポ1)G、確変状態(電サポ2)Hのいずれかに滞在することとなる。そして、通常状態(D、F)と確変状態(E、G、H)の何れに滞在しているかを遊技者に認識させるために、遊技機100はステージ・モード演出を実行可能に構成されている。例えば、通常状態に対応するステージと確変状態に対応するステージが設けられ、液晶表示装置50における背景表示により滞在している遊技状態を遊技者が認識可能となっている。なお、電サポのあり/なしは特図2始動口25の拳動により明白なので、通常状態か確変状態かを報知されれば、遊技者は上述した遊技状態D~Hを区別できることとなる。

30

【0096】

また、このステージ・モード演出において、通常状態(D、F)又は確変状態(E、G、H)の何れに滞在しているかを明確に報知しない、すなわち、1つのステージを複数の遊技状態に対応させることで、何れの遊技状態にも滞在している可能性があるように不明瞭に報知することも可能となっている。例えば、図12において点線で示す移行先の状態、すなわち小当たり終了後の通常状態D、2R通常当たり(電サポなし)終了後の通常状態D、2R確変当たり(電サポなし)終了後の確変状態Eは、当たり発生時の第2大入賞口61の拳動及び当たり終了後の特図2始動口25の拳動から何れの状態となっているか判別できない。そこで、これらの当たり終了後には、同じステージ・モード演出(不明瞭ステージ1、図13(b))を実行することにより、何れの遊技状態に滞在しているかを明確に報知しない(不明瞭に報知する)ようにしている。これにより、2R確変当たりで

40

50

あったことが完全に否定されないので、遊技者に確変状態 E に移行しているかもしれないと期待させることができる。

【0097】

また例えば、図12において太線で示す移行先の状態、すなわち2R通常当たり(電サポ100回付き)終了後の通常状態(電サポ1)F、2R確変当たり(電サポ100回付き)終了後の確変状態(電サポ1)Gは、当たり発生時の第2大入賞口61の挙動及び当たり終了後の特図2始動口25の挙動から何れの状態となっているか判別できない。そこで、これらの当たり終了後には、同じステージ・モード演出(不明瞭ステージ2、図13(c))を実行することにより、何れの遊技状態に滞在しているかを明確に報知しないようにしている。これにより、2R確変当たりであったことが完全に否定されないので、遊技者に確変状態(電サポ1)Gに移行しているかもしれないと期待させることができる。なお、特図変動表示ゲームが100回消化された後は、上述した不明瞭ステージ1に移行し、なおも確変状態であることを完全に否定しないようにしてもよい。

10

【0098】

一方、図12において細線で示す移行先の状態、すなわち2R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)終了後の確変状態(電サポ2)H、15R確変当たり(電サポ100回付き)終了後の確変状態(電サポ1)G及びこの電サポ終了後の確変状態E、並びに15R通常当たり(次回大当たりまで電サポ付き)終了後の確変状態(電サポ2)Hでは、それらの状態を明確に報知するステージ・モード演出(確変確定ステージ、図13(d))が実行されるようになっている。また、15R通常当たり(電サポ100回付き)終了後の通常状態(電サポ1)F及びこの電サポ終了後の通常状態Dでは、それらの状態を明確に報知するステージ・モード演出(通常確定ステージ、図13(a))が実行されるようになっている。

20

【0099】

図14には、演出制御装置40で行われる第1発明の先読み報知処理を示した。この先読み報知処理は、遊技制御装置30からの連続予告コマンドを受信したことを条件に開始される。なお、以下の説明における始動記憶とは第1始動記憶を指し示すものであるが、第2始動記憶においても第1始動記憶の場合と同様の先読み報知処理が行われるものとする。

図14の先読み報知処理が開始されると、まずステップS140で始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定する。ここで、始動記憶のオーバーフローが発生したか否かは、遊技制御装置30から始動記憶オーバーフロー情報を受信したか否かによって判定することができる。そして、始動記憶のオーバーフローが発生していると判定した場合(ステップS140;Y)は、ステップS141に移行し、始動記憶分の先読み結果を報知する設定をして先読み報知処理を終了する。一方、始動記憶のオーバーフローが発生していないと判定した場合(ステップS140;N)は、ステップS141をスキップして先読み報知処理を終了する。上記のように、本実施形態では、遊技制御装置30からの連続予告コマンドを受信すると必ず先読み報知処理を実行するのではなく、始動記憶のオーバーフローが発生したことを条件にして開始するようにしている。

30

【0100】

上記のように、演出制御装置40は、始動記憶数超過判定手段(遊技制御装置30)によって始動入賞口への入賞が上限数を超過して発生したと判定された場合に、始動記憶に対する先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段として機能する。

40

これにより、始動記憶のオーバーフローが発生することにより、始動記憶の先読み結果の報知という遊技者にとって有利な状態を発生させること出来るため、始動記憶が上限値に達している状態でも、遊技者に打球発射装置の止め打ちをさせないようにすることができ、遊技機の稼働率が低下するのを防止することが出来る。

【0101】

図15には、演出制御装置40で行われる先読み予告の予告表示キャンセル処理の制御手順の一例を示した。

50

予告表示キャンセル処理が開始されると、まずステップS150で、始動入賞があるかを判定する。始動入賞があるか否かは、遊技制御装置30から始動入賞情報(図6のS107、図7のS114)を受信したか否かによって判定することができる。そして、始動入賞があると判定した場合(ステップS150;Y)は、ステップS151に移行する。また、始動入賞がないと判定した場合(ステップS150;N)は、ステップS151~S156をスキップして当該予告表示キャンセル処理を終了する。

#### 【0102】

ステップS151では先読み予告を行うか否かを判定する。先読み予告を行うか否かは、遊技制御装置30から連続予告コマンド(図6のS107、図7のS114)を受信したか否かによって判定することができる。そして、先読み予告を行うと判定した場合(ステップS151;Y)は、ステップS152に移行する。また、先読み予告を行わないと判定した場合(ステップS151;N)は、予告表示キャンセル処理を終了する。

10

#### 【0103】

ステップS152では、例えば図14のステップS141で設定された内容を参照して始動記憶内に既に先読み予告がなされた始動記憶があるか否かを判定する。そして、始動記憶内に既に先読み予告がなされている始動記憶があると判定した場合(ステップS152;Y)は、ステップS153に移行する。また、始動記憶内に既に先読み予告がなされていない始動記憶がないと判定した場合(ステップS152;N)は、ステップS156に移行する。

#### 【0104】

ステップS153では今回行われる先読み予告の信頼度が前回行われた先読み予告の信頼度よりも高いか否かを判定する。

20

ここで、「信頼度」とは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなることに対する度合を数値で示すものであり、期待度と言い換えることも可能である。

例えば、信頼度は、液晶表示装置50の表示画面上に、図17(a)のように4個の始動記憶に対応して4個の円形マークからなる始動記憶表示部50aを表示させ、各マークの色に応じて信頼度の度合を表すようになっている。具体的には、図16に示すように、始動記憶表示部50aの色が、「青」「黄」「赤」「銀」「金」の順に信頼度が高くなるように設定されている。なお、信頼度の決定は、遊技制御装置30から送信される先読み結果に基づいて定められ、例えば、先読み結果が大当たりの場合、先読み結果が外れである

30

場合よりも信頼度の高い色が出現しやすい設定となっている。そして、図15のステップS153で、今回行われる先読み予告の信頼度が前回行われた先読み予告の信頼度よりも高いと判定した場合(ステップS153;Y)は、ステップS154に移行する。また、今回行われる先読み予告の信頼度が前回行われた先読み予告の信頼度よりも高くないと判定した場合(ステップS153;N)は、ステップS155に移行する。

#### 【0105】

ステップS154では前回行われた先読み予告を取り消し、今回行われる先読み予告のみを表示する。

具体的には、例えば、図17(a)に示すように、消化順序が2番目の始動記憶に対応するマークA2において先読み予告が行われ、図17(b)に示すように、続いて消化順序が3番目の始動記憶に対応するマークA3において先読み予告を行うと決定した際に、消化順序が3番目の始動記憶における先読み予告の信頼度が消化順序が2番目の始動記憶における先読み予告の信頼度よりも高い場合、図17(c)に示すように、消化順序が2番目の始動記憶に対応するマークA2の先読み予告表示を取り消し、消化順序が3番目の始動記憶に対応するマークA3の先読み予告表示のみを実行する。

40

#### 【0106】

従って、演出制御装置40は、始動入賞記憶手段内の始動記憶の中に、先読み予告表示を行う始動記憶が複数あり変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる信頼度の低いものが信頼度の高いものよりも先にあると判定された場合、信頼度の高い始動記憶以前に記憶

50

された信頼度の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行わないようにする先読み予告表示キャンセル手段として機能する。

これにより、結果的に当たりとなる確率の高い変動表示ゲームの始動記憶が後にあると、遊技者の期待は後の方の始動記憶の変動表示ゲームに対するもの集まるため、それより前の当たりとなる確率の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行ったところで遊技者にとっては興ざめとなるだけであるので、そのような状況が発生するのを回避することが出来る。

【0107】

なお、図17において、ハッチングのついたマークは先読み予告表示を行わない始動記憶又は先読み予告表示がキャンセルされた始動記憶を意味する。

10

【0108】

ステップS153で今回行われる先読み予告の信頼度が前回行われた先読み予告の信頼度よりも高くないと判定して移行したステップS155では、前回行われた先読み予告表示は消さずに今回行われる先読み予告表示とともに表示して、予告表示キャンセル処理を終了する。

ステップS152で既に先読み予告がなされている始動記憶がないと判定して移行したステップS156では、今回行われる先読み予告を表示して、予告表示キャンセル処理を終了する。

【0109】

次に、第1発明の第1変形例について説明する。なお、基本的には、上述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。

20

第1変形例の遊技機の特徴は、特図変動表示ゲームの変動中において始動記憶のオーバーフローが発生した場合に、当該特図変動表示ゲームの変動開始時に既に記憶されていた始動記憶に対してだけ先読み予告を行うものである。

【0110】

図18は、第1変形例の遊技機における始動記憶数記憶処理を示すフローチャートである。図18に示すように、ステップS160では、演出制御装置40は、特図変動表示ゲームが変動開始したか否かを判定する。そして、特図変動表示ゲームが変動開始したと判定した場合(ステップS160; Y)は、ステップS161に移行し、変動開始時の始動記憶数をRAM41bに記憶し、始動記憶数記憶処理を終了する。

30

一方、特図変動表示ゲームが変動開始していないと判定した場合(ステップS160; N)は、始動記憶数記憶処理を終了する。

【0111】

図19は、第1変形例の遊技機における先読み報知処理を示すフローチャートである。図19に示すように、ステップS170では、始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定する。そして、始動記憶のオーバーフローが発生していると判定した場合(ステップS170; Y)は、ステップS171に移行し、RAM41bに記憶されている始動記憶に対する先読み結果を報知して先読み報知処理を終了する。

つまり、演出制御装置40は、始動入賞記憶手段に始動記憶として記憶可能な上限数まで始動記憶が記憶されている状態で始動入賞口への遊技球の入賞が検出された場合に、変動表示ゲームの開始の時点で記憶されていた始動記憶に対してのみ先読み予告報知を行うこととなる。

40

これにより、始動記憶のオーバーフローが発生した場合に、変動表示ゲームの開始の時点で記憶されていた始動記憶に対してのみ先読み予告報知を行う、つまり変動表示ゲームの開始後に発生した始動記憶に対しては先読み予告報知が実行されないため、先読み予告表示を見たい遊技者は始動記憶数の多い状態を常時維持しようと止め打ちをしなくなるので、遊技機の稼働率が低下するのを防止することが出来る。

一方、始動記憶のオーバーフローが発生していないと判定した場合(ステップS170; N)は、先読み報知処理を終了する。

50



## 【 0 1 1 2 】

以下、第 1 変形例の遊技機における先読み予告表示の一例について、図 2 0 ( a ) ~ ( d ) を用いて説明する。

## 【 0 1 1 3 】

図 2 0 ( a ) は、特図変動表示ゲームの変動開始時を示す図である。図 2 0 ( a ) に示すように、この特図変動表示ゲームの変動開始時の始動記憶数は「 1 」であり、演出制御装置 4 0 は、変動開始時の始動記憶数「 1 」を R A M 4 1 b に記憶する ( ステップ S 1 6 1 ) 。

## 【 0 1 1 4 】

そして、図 2 0 ( b ) に示すように、この特図変動表示ゲームの変動中にオーバーフローが発生した場合に、例えば、液晶表示装置 5 0 において星印のオーバーフロー発生表示 5 0 b の表示を行い、オーバーフローが発生したことを報知する。

従って、演出制御装置 4 0 は、始動入賞記憶手段に始動記憶として記憶可能な上限数まで始動記憶が記憶されている状態で始動入賞口への遊技球の入賞が検出された場合に、上限数の範囲を超えて始動入賞口への入賞が発生している始動記憶オーバーフロー状態を報知する表示を行うこととなる。

なお、オーバーフローが発生したことを報知する表示は、上記のように液晶表示装置 5 0 におけるオーバーフロー発生表示 5 0 b に限らず、所定の役物に具備された L E D を点灯表示させたり、当該所定の役物を駆動させることにより、オーバーフローが発生したことを報知するようにしても良い。

また、図 2 0 ( b ) に示すように、液晶表示装置 5 0 に表示された始動記憶表示部 5 0 a のうち、特図変動表示ゲームの変動開始時に既に記憶されていた始動記憶に対応するマーク A 1 と、この特図変動表示ゲームの変動開始後に記憶された始動記憶に対応するマーク A 2 ~ A 4 とを区分けするような表示を行っても良い。これにより、遊技者に先読み予告表示が行われる始動記憶を認識させることができるようになる。

## 【 0 1 1 5 】

そして、図 2 0 ( c ) に示すように、先読み予告表示を行う際、星印のオーバーフロー発生表示 5 0 b が液晶表示装置 5 0 の左端から右端に流れるような表示を行うとともに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマーク A 1 にのみ振り落ちるような表示を行う。

従って、演出制御装置 4 0 は、オーバーフロー状態を報知する表示において、先読み結果を報知する始動記憶を指定する表示を行うこととなる。

これにより、始動記憶のオーバーフローが発生したとしても全ての始動記憶に対する先読み予告を行うわけではない場合に、遊技者は先読み結果を報知する始動記憶を知ることができるため、全ての始動記憶に対する先読み予告を見たいと願う遊技者は更にオーバーフロー状態を発生させようと発射遊技を継続することになるので、遊技機の稼働率を更に上げることができる。

## 【 0 1 1 6 】

さらに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマーク A 1 にのみ振り落ちる上記表示を行った後、図 2 0 ( d ) に示すように、当該始動記憶に対応するマーク A 1 において例えば大当たりが発生することを表す「当」の文字等を表示して先読み予告表示を行う。

## 【 0 1 1 7 】

次に、第 1 発明の第 2 変形例について説明する。

第 2 変形例の遊技機の特徴は、特図変動表示ゲームの図柄停止中において始動記憶のオーバーフローが発生した場合、全ての始動記憶に対して先読み予告を行うものである。

## 【 0 1 1 8 】

図 2 1 は、第 2 変形例の遊技機における先読み報知処理を示すフローチャートである。図 2 1 に示すように、ステップ S 1 8 0 では、演出制御装置 4 0 は、特図変動表示ゲームが図柄停止中であるか否かを判定する。そして、図柄停止中であると判定した場合 ( ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 8 0 ; Y ) は、ステップ S 1 8 1 に移行する。

一方、図柄停止中でないと判定した場合 (ステップ S 1 8 0 ; N ) は、先読み報知処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 8 1 では始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定する。そして、始動記憶のオーバーフローが発生していると判定した場合 (ステップ S 1 8 1 ; Y ) は、ステップ S 1 8 2 に移行し、全ての始動記憶に対して先読み予告の結果を報知して先読み報知処理を終了する。

一方、始動記憶のオーバーフローが発生していないと判定した場合 (ステップ S 1 8 1 ; N ) は、先読み報知処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

以下、第 2 変形例の遊技機における特図変動表示ゲームが図柄停止中の場合の先読み予告表示の一例について、図 2 2 ( a ) ~ ( c ) を用いて説明する。

【 0 1 2 1 】

図 2 2 ( a ) は、特図変動表示ゲームが図柄停止の状態であることを示した図である。そして、この図柄停止中にオーバーフローが発生した場合、例えば、液晶表示装置 5 0 において星印のオーバーフロー発生表示 5 0 b を出現させ、オーバーフローが発生したことを報知する。

【 0 1 2 2 】

そして、図 2 2 ( b ) に示すように、先読み予告表示を行う際、星印のオーバーフロー発生表示 5 0 b が液晶表示装置 5 0 の左端から右端に流れるような表示を行うとともに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマーク A 1 ~ A 4 に振り落ちるような表示を行う。これにより、先読み予告表示が行われる始動記憶を明示することができる。

【 0 1 2 3 】

さらに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマーク A 1 ~ A 4 に振り落ちる上記表示を行った後、図 2 2 ( c ) に示すように、消化順序が 1 番目の始動記憶に対応するマーク A 1 において特図変動表示ゲーム中にリーチが発生することを表す「リーチ」等の文字を表示し、消化順序が 3 番目の始動記憶に対応するマーク A 3 において特図変動表示ゲーム中にスペシャルリーチが発生することを表す「SP」等の文字を表示して先読み予告表示を行う。

【 0 1 2 4 】

このように、特図変動表示ゲームが図柄停止の状態でも始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定し、オーバーフローが発生したと判定した場合には、全ての始動記憶について先読み予告を行うことができるので、遊技者に対し図柄停止中にもオーバーフローを発生させるべく発射を継続することを促すことができ、図柄停止中に始動記憶が消化されないことによる止め打ちを好適に防止することができるようになる。

【 0 1 2 5 】

次に、第 1 発明の第 3 変形例について説明する。

第 3 変形例の遊技機の特徴は、特図変動表示ゲームの大当たり中において第 2 始動記憶のオーバーフローが発生した場合、先読み報知処理を継続して行う先読みモード継続処理を行うものである。

【 0 1 2 6 】

図 2 3 は、第 3 変形例の遊技機における先読みモード継続処理を示すフローチャートである。図 2 3 に示すように、ステップ S 1 9 0 では、演出制御装置 4 0 は、特図変動表示ゲームが大当たり中であるか否かを判定する。そして、大当たり中であると判定した場合 (ステップ S 1 9 0 ; Y ) は、ステップ S 1 9 1 に移行する。

一方、大当たり中でないと判定した場合 (ステップ S 1 9 0 ; N ) は、先読みモード継続処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 9 1 では第 2 始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定する。そ

10

20

30

40

50

して、第2始動記憶のオーバーフローが発生していると判定した場合（ステップS191；Y）は、ステップS192に移行し、先読み報知処理を継続して行う先読みモード継続処理を実行し、先読みモード継続処理を終了する。

一方、第2始動記憶のオーバーフローが発生していないと判定した場合（ステップS191；N）は、先読みモード継続処理を終了する。

【0128】

以下、第3変形例の遊技機における先読みモード継続処理による演出の具体例について、図24(a)～(c)を用いて説明する。

【0129】

図24(a)は、特図変動表示ゲームが大当たり中であることを示している図である。そして、この大当たり中に第2始動記憶のオーバーフローが発生した場合、例えば、液晶表示装置50において星印のオーバーフロー発生表示50bの出現を行い、オーバーフローが発生したことを報知する。

なお、第2始動記憶のオーバーフローが発生した場合には、第1始動記憶のオーバーフローが発生した場合と区別するために、星印のオーバーフロー発生表示50b以外の表示を行うようにしても良い。

【0130】

そして、図24(b)に示すように、先読み予告表示を行う際、星印のオーバーフロー発生表示50bが液晶表示装置50の左端から右端に流れるような表示を行うとともに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマークに振り落ちるような表示を行う。

【0131】

さらに、星屑が先読み予告表示を行う始動記憶に対応するマークに振り落ちる上記表示を行った後、図24(c)に示すように、所定ゲーム数が消化されるまでの間、先読み報知処理が継続して行われる旨の表示（例えば、「先読みモード継続」）を行う。

【0132】

このように、特図変動表示ゲームの大当たり中に第2始動記憶のオーバーフローが発生したか否かを判定し、第2始動記憶のオーバーフローが発生したと判定した場合には、その後所定ゲーム数が消化されるまでの間、先読み報知処理が継続して行われるようになるので、遊技者はこの所定ゲーム数が消化されるまでの間、先読み予告の結果を知ることができるようになり、オーバーフローを発生させたことによる利益を享受することができるようになる。

【0133】

なお、上記実施形態にあつては、始動記憶が4個（上限値）の状態において停電等により電源が遮断された場合、停電復旧処理により電源が供給された際に演出制御装置40によって、このとき記憶されていた始動記憶全てに対して先読み予告を行うようにしても良い。

これにより、停電等による不測の事態が発生した場合でも停電復旧処理により電源が供給された際に先読み予告表示を行い、当該先読み予告表示を遊技者に対するサービスとして提供することができる。

【0134】

[第2発明]

次に、演出制御装置40において実行される第2発明のモード移行演出表示処理の一実施例について図25及び図26を用いて説明する。なお、本実施例が適用される遊技機は、基本的には、上述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重複した説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0135】

ここで、モード移行演出表示とは、例えばテーマあるいはストーリーを変えることで実行中の変動表示ゲームに対する期待感の異なる演出を行う複数のモード演出のうち、現時点で設定されている一のモード演出から他のモード演出に移行することを報知する演出、又は、当該一のモード演出を継続することを報知する演出を液晶表示装置において実行す

10

20

30

40

50

ることを意味する。

本実施例では、上記モード移行演出表示を、特図変動表示ゲームにおいて図柄が変動中、又は、変動停止中の時間に合わせて行うようにしている（後述）。

【0136】

図25(a)～(d)には、液晶表示装置50の表示画面上における通常モードから該通常モードよりも遊技者にとって有利な状態が発生することを報知する頂上モードに移行するモード移行演出表示の一例を示した。ここでは、演出のテーマとして登山を選択している。

【0137】

具体的には、図25(a)に示すように、まず現時点で設定されているモード演出が通常モード（例えば、山の麓）であることを表示するとともに、山の頂上に頂上モードが設定されていることを表示する。

10

【0138】

次いで、図25(b)に示すように、キャラクタが頂上に向かって山を登る演出表示を行い、頂上モードへ移行することが決定されている場合には、図25(c)に示すように、キャラクタが山の頂上に到達する演出表示を行う。そして、図25(d)に示すように、頂上モードに移行したことを表す「頂上モード突入」の文字等を表示してモード移行演出表示を終了する。

【0139】

また、図25(a)及び(e)～(g)には、通常モードを継続する場合のモード移行演出表示の一例を示した。

20

【0140】

具体的には、通常モードから頂上モードに移行する演出表示と同様に、まず現時点で設定されているモード演出が通常モード（例えば、山の麓）であることを表示するとともに、山の頂上に頂上モードが設定されていることを表示する（図25(a)参照）。

【0141】

次いで、図25(e)に示すように、キャラクタが頂上に向かって山を登る途中に足を滑らす演出表示を行い、図25(f)に示すように、キャラクタが山から落下する演出表示を行う。そして、図25(g)に示すように、頂上モードに移行せずに通常モードが継続されたことを表す「通常モード継続」の文字等を表示してモード移行演出表示を終了する。

30

【0142】

なお、図25(a)～(g)において、液晶表示装置50の表示画面上に表示された円形状の枠Hは、モード移行演出表示が行われている際に特図変動表示ゲームにおける図柄（識別情報）が変動中であるか否かを表すものである。具体的には、例えば、枠Hで囲まれた領域の色が順次変化（例えば、「赤」「黄」「青」）する場合は特図変動表示ゲームにおける図柄が変動中であることを、また色が変化しない場合は図柄が変動していないことを表している。

【0143】

次に、モード移行演出表示が行われる際の動作について図26のタイミングチャートを用いて説明する。

40

【0144】

図26(1a)は、特図変動表示ゲームにおいて図柄が変動中である変動時間（25秒）に合わせてモード移行演出表示を行う場合のタイミングチャートである。

また、図26(1b)は、特図変動表示ゲームにおいて図柄が変動停止中である図柄停止時間（25秒）に合わせてモード移行演出表示を行う場合のタイミングチャートである。確率変動状態においていわゆる時短制御を行う遊技機にあっては、変動時間が短くなるので、変動中にモード移行演出表示を無理に行うようにすると変動時間が長くなって遊技者に違和感を与えるおそれがあるが、図柄停止期間にモード移行演出表示を行うことで、遊技者に違和感を与えることがないという利点がある。

50

## 【 0 1 4 5 】

モード移行演出表示を、特図変動表示ゲームの変動中、又は、変動停止中の何れのタイミングで行うかは、遊技制御装置 3 0 において選択された当該特図変動表示ゲームの変動パターン（変動時間、図柄停止時間）がモード移行演出表示可能な変動パターンであるか否かによって決定される。

そして、遊技制御装置 3 0 によってモード移行演出表示可能な変動パターンが選択されると、当該変動パターンに係る変動パターンコマンドが演出制御装置 4 0 に送信され、演出制御装置 4 0 は、当該変動パターンコマンドを受信したことに基づいて所定の割合でモード移行演出表示の実行を決定する。

## 【 0 1 4 6 】

従って、この実施例における遊技機 1 0 0 は、変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する変動パターン決定手段（遊技制御装置 3 0 ）と、複数回の変動表示ゲームに亘って行われる演出の演出モードを、演出態様の異なる複数の演出モードの中から決定する演出モード決定手段（遊技制御装置 3 0 ）と、演出モード決定手段により決定された演出モードにより演出を行う演出実行手段（演出制御装置 4 0 ）と、演出実行手段により実行される演出が一の演出モードから他の演出モードに変わる際に演出モードの移行演出表示を行うモード移行演出表示実行手段（演出制御装置 4 0 ）と、変動パターン決定手段により決定された変動パターンに係る変動時間又は変動停止時間の何れかの時間において、モード移行演出表示が可能か否かを判定する判定手段（遊技制御装置 3 0 ）と、を備え、モード移行演出表示実行手段は、判定手段によりモード移行演出表示が可能であると判定された変動時間又は変動停止時間の何れかの時間において、当該モード移行演出表示を実行することとなる。

これにより、変動表示ゲームにおいて図柄が変動中である変動時間又は図柄が停止中である停止時間の何れかの時間にモード移行演出表示を行うことができるので、従来に無い斬新なモード移行演出表示を行うことが可能となる。

また、いわゆる時短遊技状態のように変動時間が短くなる場合でも、停止時間にモード移行演出表示を行うことが可能となるので、従来のように変動中にモード移行演出表示を無理に行うことなく適切なモード移行演出表示を行うことができるようになる。

## 【 0 1 4 7 】

なお、遊技制御装置 3 0 による変動パターンコマンドの送信は、特図変動表示ゲームの変動開始時に変動時間と図柄停止時間とを含む変動パターンコマンドを送信する場合に限らず、変動開始時に変動時間のみを含む変動パターンコマンドを送信し、図柄停止のタイミング時に図柄停止時間のみを含む変動パターンコマンドを送信するようにしても良い。また、図柄変動中に図柄停止時間のみを含む変動パターンコマンドを送信するようにしても良い。

## 【 0 1 4 8 】

また、例えば変動時間の異なる複数の変動ゲームが存在するような場合には、図 2 6（2 a）、（2 b）に示すように、遊技制御装置 3 0 によって選択された特図変動表示ゲームの変動時間と図柄停止時間とを加算した時間（例えば、2 5 秒）の長さをモード移行演出表示時間（2 5 秒）の長さと同じに設定して、当該特図変動表示ゲームの変動時間と図柄停止時間とを合わせた時間内においてモード移行演出表示を行うようにしても良い。この場合は、特図 1 始動口 2 4 又は特図 2 始動口 2 5 への入賞時に抽出した変動パターン決定用乱数の値に基づいて変動開始時までに変動時間及び図柄停止時間を決定している。

## 【 0 1 4 9 】

次に、第 2 発明の第 1 変形例について図 2 7（a）に示すタイミングチャートを用いて説明する。

第 2 発明の第 1 変形例の遊技機は、特図変動表示ゲームの抽選結果が 2 R 大当たり又は小当たりである場合、遊技制御装置 3 0 によって、第 2 大入賞口 6 1 の開放に係る開放パターン（開放開始タイミング）を変更可能にしたことを特徴とする。

## 【 0 1 5 0 】

図27(a)に示すように、例えば、第2大入賞口61の開放パターンとしてパターンAが選択された場合には、2R大当たりで当選した特図変動表示ゲームにおいて図柄が停止した直後のタイミングで第2大入賞口61が開放されることとなる。また、第2大入賞口61の開放パターンとしてパターンBが選択された場合には、2R大当たりで当選した特図変動表示ゲームにおける図柄停止時間の終盤のタイミングで第2大入賞口61が開放されることとなる。また、第2大入賞口61の開放パターンに応じてファンファーレ演出が実行される期間も変更される。

#### 【0151】

ここで、遊技制御装置30により上記のような開放タイミングの設定を行う開放パターン設定処理について説明する。この開放パターン設定処理では、例えば、特図変動表示ゲームの抽選結果が2R大当たり及び小当たりの何れかである場合に、遊技制御装置30は、開放パターン決定用乱数を抽出する。そして、遊技制御装置30は、開放パターン決定用乱数をROM31cに格納されている開放パターンテーブルと比較することにより、一の入賞口開放パターンを選択して開放パターン設定処理を終了する。

10

#### 【0152】

従って、この実施例における遊技機100は、停止時間における第2大入賞口61の開放タイミングを決定するための開放タイミング決定用乱数を抽出する抽出手段(遊技制御装置30)と、抽出手段により抽出された開放タイミング決定用乱数と所定の判定値とを比較することにより、開放タイミングを決定する開放タイミング決定手段(遊技制御装置30)と、を備えることとなる。

20

これにより、第2大入賞口61の開放タイミングをランダムに決定することができるので、特別遊技状態を発生させる際、遊技者が第2大入賞口61の開放タイミングに合わせて遊技球を狙い打ちすることができなくなることによって初心者と熟練者とで獲得賞球数に大きな差が生じるのを回避することができる。

#### 【0153】

なお、上記実施例では、大入賞口開放パターンとして、第2大入賞口61の開放パターンを例にとって説明したが、これに限らず、第1大入賞口26の開放パターンについても同様の処理が行われる。

また、開放パターンは、大入賞口開放パターンA、Bの2つのパターンに限らず、これら2つの開放パターン以外の開放パターンを設定可能であっても良い。

30

#### 【0154】

次に、第2発明の第2変形例について図27(b)に示すタイミングチャート、図28に示すフローチャート、及び、図29に示す変動パターンテーブルを用いて説明する。

第2発明の第2変形例の遊技機は、外見上見分けのつき難い小当たり、2R通常大当たり(電サポ無し)及び2R確変大当たり(電サポ無し)の何れかに当選した場合、これらの当たりに当選した際の特図変動表示ゲームの遊技状態又は次回からの特図変動表示ゲームの遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、特図変動表示ゲームの変動パターンの発生頻度を異ならせる設定を行うようにしたものである。

#### 【0155】

図27(b)には、例えば、特図変動表示ゲームの変動パターンAおよび変動パターンBとモード移行演出表示との関係を示すタイミングチャートを示した。

40

具体的には、遊技制御装置30によって特図変動表示ゲームの変動パターンAが設定されている場合、特図変動表示ゲームの変動停止と同時にモード移行演出表示が開始され、図柄停止期間の終盤のタイミングで第2大入賞口61が開放される。

一方、遊技制御装置30によって特図変動表示ゲームの変動パターンBが設定されている場合、特図変動表示ゲームの変動開始と同時にモード移行演出表示が開始され、図柄停止期間の序盤のタイミングで第2大入賞口61が開放される。

確変状態である場合に変動パターンBが選択される割合を多くすることによって、モード移行演出期間における第2大入賞口61が開放タイミングが同じであっても、遊技者は、第2大入賞口61が開放されるのが変動期間の終盤であるか、変動停止直後であるかを

50

見極めることで現在の遊技状態が確変状態である（いわゆる潜伏中）か否かを予測し易くなるという利点がある。

【0156】

次に、遊技制御装置30により上記のような変動パターンを設定を行う変動パターン設定処理の手順について図28のフローチャートを用いて説明する。

変動パターン設定処理は、特図2変動開始処理（図8のステップS124）又は特図1変動開始処理（図8のステップS126）において実行される。

【0157】

ステップS200では特図変動表示ゲームの抽選結果が小当たり又は2R通常大当たり（電サポ無し）の何れかであるか否かを判定する。そして、小当たり又は2R通常大当たり（電サポ無し）の何れかである場合（ステップS200；Y）は、ステップS201に移行して、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判定する。

10

【0158】

そして、現在の遊技状態が確変状態である場合（ステップS201；Y）は、ステップS202に移行する。一方、現在の遊技状態が確変状態でない場合（ステップS201；N）は、ステップS203に移行する。

【0159】

ステップS202ではROM31cに格納されているテーブルTa1に基づいて変動パターンを決定して、変動パターン設定処理を終了する。

具体的には、図29（a）に示すように、テーブルTa1は変動パターンAが選択される割合が5%、変動パターンBが選択される割合が50%、図示は省略するがそれ以外の変動パターンについても選択される割合がそれぞれ設定されている。

20

そして、テーブルTa1は、変動パターンBの選択される割合が他の変動パターンに比べて一番高くなるように設定がなされている。

【0160】

ステップS203ではROM31cに格納されているテーブルTa2に基づいて変動パターンを決定して、変動パターン設定処理を終了する。

具体的には、図29（b）に示すように、テーブルTa2は変動パターンAが選択される割合が50%、変動パターンBが選択される割合が5%、図示は省略するがそれ以外の変動パターンについても選択される割合がそれぞれ設定されている。

30

そして、テーブルTa2は、変動パターンAの選択される割合が他の変動パターンに比べて一番高くなるように設定がなされている。

【0161】

また、ステップS200において、小当たり及び2R通常大当たり（電サポ無し）の何れでもない場合（ステップS200；N）は、ステップS204に移行して、2R確変大当たり（電サポ無し）であるか否かを判定する。そして、2R確変大当たり（電サポ無し）である場合（ステップS204；Y）は、ステップS202に移行して、ROM31cに格納されているテーブルTa1に基づいて変動パターンを決定して、変動パターン設定処理を終了する。一方、2R確変大当たり（電サポ無し）でない場合（ステップS204；N）は、ステップS201～ステップS203をスキップして、変動パターン設定処理を終了する。

40

【0162】

従って、この実施例における遊技機100は、特別結果態様のうち予め定められた特定表示結果が導出表示された場合に、特別遊技状態終了後に、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）を備え、開放タイミング決定手段（遊技制御装置30）は、特定遊技状態であるか否かに応じて変動表示ゲームの停止タイミングに対する第2大入賞口61の開放タイミングの選択率を異ならせることとなる。

これにより、確変状態である場合に変動表示ゲームのタイミングに対して所定の開放タイミングが選択される確率を多くすることによって、モード移行演出タイミングに対する第2大入賞口61の開放タイミングが同じであっても、遊技者は、第2大入賞口61が開

50

放されるのが変動期間の終盤であるか、変動停止直後であるかなどを見極めることで現在の遊技状態が確変状態である（いわゆる潜伏中）か否かを予測し易くなり遊技の興趣を向上させることができる。

【0163】

次に、第2発明の第3変形例について図30に示すタイミングチャートを用いて説明する。

【0164】

図30に示すように、第2発明の第3変形例の遊技機は、特図変動表示ゲームにおける図柄の変動が停止し、特図タイマに停止図柄表示時間（図柄停止時間）がセットされてから、この特図タイマの値が0になるまでの間、遊技制御装置30は、図柄が停止中であることを示す図柄停止中情報を外部の管理装置（図示省略）等へ出力するようにしたものである。

10

また、特図変動表示ゲームの抽選結果が2R確変大当たりの場合には、2R確変大当たりに当選したことを示す突確情報を外部の管理装置（図示省略）等へ出力する。

【0165】

従って、この実施例における遊技機100は、変動表示ゲームの停止期間中であることを示す信号を外部に出力可能であることとなる。

これにより、停止期間中における遊技機の稼動状況を知ることができるようになるため、ホール側では遊技者が止め打ちをしているか否か等のより正確なデータ分析を行うことができ、その後の遊技店の経営に役立てることができる。

20

【0166】

次に、第2発明の第4変形例について図31(a)に示すタイミングチャート及び図31(b)に示す表示例を用いて説明する。

【0167】

図31(a)に示すように、第2発明の第4変形例の遊技機は、特図変動表示ゲームにおける変動中にモード移行演出表示Aを行い、当該特図変動表示ゲームにおける図柄停止時間（停止図柄表示時間）中にモード移行演出表示Aとは異なる別のモード移行演出表示Bを行うことを可能としたものである。

また、上述のように、モード移行演出表示Aからモード移行演出表示Bに切り替わる際には、図31(b)に示すように、モード移行演出表示Aだけでは終了しないことを表す「まだまだっ！」の文字等によるカットイン表示を行うようにするとよい。

30

また、上述のように一回の変動表示ゲームにおいてモード移行演出表示を2度実行することにより、遊技状態が確変状態となることを示唆するようにしてもよい。

【0168】

従って、この実施例における遊技機100は、一回の変動表示ゲームにおいてモード移行演出表示を2度実行することで、通常モード移行演出表示とは異なることを遊技者に実感させることができるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0169】

[第3発明]

次に、演出制御装置40において実行される第3発明の大当たり中先読み予告表示処理の一実施例について図32のフローチャートを用いて説明する。なお、本実施例が適用される遊技機は、基本的には、上述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重複した説明を省略し、主に異なる部分について説明する。後に説明する他の実施例においても同様である。

40

この大当たり中先読み予告表示処理は、大当たり中にセンターケース200に設けられている第2大入賞口61への遊技球の入賞に応じて、先読み予告表示（演出）を行うものである。

【0170】

図32の処理が開始されると、先ずステップS300で特図1始動記憶或いは特図2始動記憶があるか否か、つまり始動記憶の数が1以上であるか否かを判定する。そして、始

50



動記憶の数が1以上である場合(ステップS300; Y)は、ステップS301に移行する。

一方、始動記憶の数が1以上でない場合(ステップS300; N)は、大当たり中先読み予告表示処理を終了する。

【0171】

ステップS301では遊技球が第2大入賞口61に入賞したか否かを判定する。第2大入賞口61に入賞があるか否かは、遊技制御装置30から大入賞情報(図8のS134)を受信したか否かによって判定することができる。そして、遊技球が第2大入賞口61に入賞したと判定した場合(ステップS301; Y)は、ステップS302に移行する。

一方、遊技球が第2大入賞口61に入賞していないと判定した場合(ステップS301; N)は、大当たり中先読み予告表示処理を終了する。

【0172】

ステップS302では先読み予告用乱数を抽出し、ステップS303では先読み予告用乱数を判定値と比較することにより当否を判定する。そして、判定結果が当たりの場合(ステップS303; Y)は、ステップS304に移行する。

一方、判定結果が当たりでない場合(ステップS303; N)は、ステップS304をスキップして大当たり中先読み予告表示処理を終了する。

【0173】

ステップS304では先読み報知カウンタの値を1インクリメントする。そして、このカウンタの値に応じて先読み予告表示を行う。

具体的には、第2大入賞口61に遊技球が入賞して先読み報知カウンタの値が増加する毎に段階的に先読み予告表示を行う。先読み予告表示は、例えば、図33(a)に示すように、特図変動表示ゲームの結果が第2大入賞口61を開放する大当たりとなった場合、図33(b)に示すように、第2大入賞口61を開放して遊技球が入賞可能な状態にし、液晶表示装置50の表示画面上に、第2大入賞口61へ入賞した擬似的な遊技球50dと大当たり後の消化順序が1番目の特図変動表示ゲームに係る始動記憶の拡大表示(球体)50cとを出現させ、擬似遊技球50dが流下して始動記憶の拡大表示(球体)50cに衝突する様子を表示する。そして、図34(a)に示すように、大入賞口への入賞により先読み報知カウンタの値が1インクリメントされる毎に拡大表示(球体)50cの亀裂が徐々に増える様子を表示する(ステップS304)。そして、先読み報知カウンタの値が所定の値(例えば、「30」)に達すると、図34(b)に示すように、拡大表示(球体)50cが砕け散るような表示を行う。一方、これと並行して盤側連続予告表示装置71には、例えば、当該大当たり後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する信頼度が高いことを表す「熱」の文字等を表示したり色を変化させたりして先読み予告表示を行う。

【0174】

従って、演出制御装置40は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の検出に基づいて、始動記憶に対する先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段として機能する。

かかる機能を備えることにより、遊技者は特別遊技状態中に変動入賞装置に遊技球を積極的に入賞させることによって、始動記憶の先読み結果の報知という遊技者にとって有利な状態を発生させることが出来るため、単調になりがちな特別遊技状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0175】

なお、先読み報知カウンタの値が所定の値に達して大当たり後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示を行った後、当該先読み報知カウンタの値をクリアして、大当たり後の消化順序が2番目の特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示処理を行うようにしても良い。同様に、この消化順序が2番目の特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示処理において先読み報知カウンタの値が所定の値に達した場合は、盤側連続予告表示装置(縦に並ぶ四つの発光部のうちの上から2番目の発光部)

71にて先読み予告表示を行い、さらに、同様に消化順序が3番目、4番目の特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示処理を順次行うようにし、同様に盤側連続予告表示装置71(縦に並ぶ四つの発光部のうちの上から3、4番目の発光部)にて先読み予告表示を行っても良い。また、特図2始動記憶を優先して消化する場合は、特図2始動口25への遊技球の入賞順に対応して先読み予告表示を行う。また、特図2始動記憶を優先しないで、特図1始動口24又は特図2始動口25への遊技球の入賞順に始動記憶を消化する場合は、その入賞した順番に対応して先読み予告表示を行う。

【0176】

上記のような先読み予告表示を行うことによって、遊技者による止め打ちを防止することができるようになる。

【0177】

次に、第3発明の第1実施例の第1変形例について説明する。

【0178】

図32の大当たり中先読み予告表示処理においては、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示を行っているのに対し、図35の大当たり中予告表示処理は、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態(例えば、確変状態か否か)に対する予告表示を行うようにしたものである。なお、この実施例を適用するに当たっては、上述のとおり、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態に対する予告表示を行うものであるため、第2大入賞口61に遊技球が入賞した際に特図変動表示ゲームの始動記憶が無い状態でも構わない。

【0179】

図35に示すように、第3発明の第1実施例の第1変形例の大当たり中予告表示処理では、先ずステップS310で遊技球が第2大入賞口61に入賞したか否かを判定する。第2大入賞口61に入賞があるか否かは、遊技制御装置30から大入賞情報(図8のS134)を受信したか否かによって判定することができる。そして、遊技球が第2大入賞口61に入賞したと判定した場合(ステップS310;Y)は、ステップS311に移行する。

一方、遊技球が第2大入賞口61に入賞していないと判定した場合(ステップS310;N)は、大当たり中予告表示処理を終了する。

【0180】

ステップS311では遊技状態予告用乱数を抽出し、ステップS312では遊技状態予告用乱数を判定値と比較することにより当否を判定する。そして、判定結果が当たりの場合(ステップS312;Y)は、ステップS313に移行する。

一方、判定結果が当たりでない場合(ステップS312;N)は、ステップS313をスキップして大当たり中予告表示処理を終了する。

【0181】

ステップS313では確率状態報知カウンタを1インクリメントし、このカウンタの値に応じて大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態についての予告表示を行う。

具体的には、第2大入賞口61へ遊技球が入賞する毎に確率状態報知カウンタのカウントアップを行い、所定数に達したならば遊技状態についての予告表示を行う。例えば、特図変動表示ゲームの結果が第2大入賞口61を開放する大当たりとなった場合、図36(a)に示すように、第2大入賞口61を開放して遊技球が入賞可能な状態にし、液晶表示装置50の表示画面上には擬似的に第2大入賞口61に入賞した遊技球が箱に貯留される様子を表示するとともに、「大当たり中に箱に球が10個入れれば確変確定だよ!」と第2大入賞口61への遊技球の入賞を促す表示を行う。なお、遊技状態予告用乱数の判定結果が当たりの場合(ステップS312;Y)は、液晶表示装置50の表示画面上の箱に遊技球が入り、遊技状態予告用乱数の判定結果がはずれの場合(ステップS302;N)は、液晶表示装置50の表示画面上の箱に遊技球が入らない様子を表示する。

【0182】

10

20

30

40

50

そして、図36(b)に示すように、確率状態報知カウンタの値が所定の値(例えば、「10」)に達すると、液晶表示装置50の表示画面上の箱に遊技球が10個入った状態の表示を行うとともに、大当たり後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態が確変状態であることを表す「確変確定」の文字等を表示して予告表示を行う。

【0183】

従って、演出制御装置40は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の検出に基づいて、遊技状態が特定遊技状態に制御されることを報知する遊技状態報知手段として機能する。

このように、第1変形例では、例えば特別遊技状態中に第2大入賞口61に入賞する遊技球の数が多くなるように打球発射装置をコントロールすることにより、遊技状態が特定遊技状態に制御されることをも報知することが出来るようになるため、単調になりがちな特別遊技状態における遊技の興趣を更に向上させることができる。

【0184】

なお、上記実施例は、15R確変当たり又は2R確変当たりに当選している場合の実施例であり、15R通常当たり又は2R通常当たりに当選している場合には、図36(a)に示すような「大当たり中に箱に球が10個入れれば確変確定だよ!」という断定的な表示ではなく、例えば、「大当たり中に箱に球が10個入れれば確変確定かも?!」というような曖昧な表示を行う。そして、確率状態報知カウンタの値が所定の値(例えば、「10」)に達すると、液晶表示装置50の表示画面上の箱に遊技球が10個入った状態の表示を行うとともに、大当たり後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態が確変状態の可能性を示唆する「確変?!」の文字等を表示して予告表示を行う。

【0185】

次に、第3発明の第1実施例の第2変形例について説明する。

第3発明の第1実施例の第2変形例の遊技機は、大当たり中先読み予告表示処理において、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する先読み予告表示を行うとともに、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態に対する予告表示をも行うことを特徴としている。また、この変形例の遊技機も第2大入賞口61への遊技球の入賞に応じて先読み予告表示を行う。

【0186】

具体的には、例えば、図37(a)に示すように、盤側連続予告表示装置71にて大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する信頼度が低いことを表す「弱」の文字等を表示して先読み予告表示を行った後、図37(b)に示すように、液晶表示装置50において、大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの遊技状態が確変状態であることを表す「確変確定」の文字等を表示して予告表示を行った場合には、図38に示すように、盤側連続予告表示装置71において大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの結果に対する信頼度が高いことを表す「強」の文字等の表示に切り替える。

【0187】

従って、演出制御装置40は、先読み予告表示制御手段(演出制御装置40)によって、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の検出に基づいて、始動記憶に対する先読み予告表示を行った後、遊技状態報知手段によって、遊技状態が特定遊技状態に制御されることを報知した場合、先読み予告表示制御手段は、先読み予告表示の内容を特定遊技状態に対応する内容に変更することとなる。

このように、第2変形例では、先読み予告表示が一度行われても、その後に行われる遊技状態の報知の内容に応じて、先読み予告表示の内容が変更することがあるという意外性のある演出を行うことにより、単調になりがちな特別遊技状態における遊技の興趣を更に向上させることができる。

【0188】

次に、第3発明の第1実施例の第3変形例について説明する。

第3発明の第1実施例の第3変形例の遊技機は、大当たり中に第2大入賞口61に入賞した遊技球の数をカウントし、大当たり終了時における総入賞個数が所定数未満の場合に

、当該大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの確率状態を報知することを特徴としている。

【0189】

以下、演出制御装置40において実行される第3発明の第1実施例の第3変形例における確率状態報知判定処理について、図39を用いて説明する。

【0190】

ステップS320では第2大入賞口61が開放される大当たり状態が終了したか否かを判定する。大当たり状態が終了したか否かは、遊技制御装置30から大当たり終了情報(図8のS138)を受信したか否かによって判定することができる。そして、大当たり状態が終了したと判定した場合(ステップS320;Y)は、ステップS321に移行する。

10

一方、大当たり状態が終了していないと判定した場合(ステップS320;N)は、ステップS321及びステップS322をスキップして確率状態報知判定処理を終了する。

【0191】

ステップS321では第2大入賞口61への遊技球の総入賞個数が120個未満であるか否かを判定する。そして、総入賞個数が120個未満の場合(ステップS321;Y)は、ステップS322に移行し、遊技制御装置30から受信した大当たり終了情報に基づき確率状態を報知する処理を行い、確率状態報知判定処理を終了する。

一方、総入賞個数が120個以上の場合(ステップS321;N)は、ステップS322をスキップして、確率状態報知判定処理を終了する。

20

【0192】

従って、演出制御装置40は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の総数が所定数に満たない場合に、特定遊技状態が発生するか否かを報知する確率状態報知手段として機能する。

このように、第3変形例では、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の総数が所定数に満たない場合に、特定遊技状態が発生するか否かを報知するようにしたので、変動入賞装置に遊技球を入賞させることで出球を獲得するか、敢えて変動入賞装置への遊技球の入賞を抑えることで特定遊技状態の発生の有無を知るかを遊技者に選択させることができるようになる。これにより、単調になりがちな特別遊技状態の遊技に攻略性を持たせて興趣を更に向上させることができる。

30

【0193】

次に、第3発明の第1実施例の第4変形例について説明する。

【0194】

図39の確率状態報知判定処理においては、第2大入賞口61への遊技球の総入賞個数が所定数未満の場合に確率状態を報知するのに対し、図40の確率状態報知判定処理は、第2大入賞口61への遊技球の総入賞個数が所定数以上の場合(ステップS330;Y)に確率状態を報知するようにしたものである。

【0195】

従って、演出制御装置40は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の総数が所定数以上の場合に、特定遊技状態が発生するか否かを報知する確率状態報知手段として機能する。

40

このように、第4変形例では、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の総数が所定数以上である場合に、特定遊技状態が発生するか否かを報知するようにしたので、遊技者は、変動入賞装置に遊技球を入賞させることで出球を獲得するとともに、特定遊技状態の発生の有無を知ることができるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0196】

なお、第3発明の第1実施例の第3変形例及び第4変形例では、第2大入賞口61への遊技球の総入賞個数に基づいて、確率状態報知処理(ステップS322)を行うようにしたが、これに限らず、センターケース200の下方にある第1大入賞口26への遊技球の

50

総入賞個数に基づいて、確率状態報知処理を行うようにしても良い。

【0197】

次に、第3発明の第2実施例について説明する。

第3発明の第2実施例の遊技機は、大当たり中に第2大入賞口61、並びに、特図1始動口24及び特図2始動口25への遊技球の入賞タイミングに応じて得点を加算していき、獲得した得点が所定の値に達した場合、当該大当たり終了後に開始される特図変動表示ゲームの確率状態を報知するようにしたものである。

【0198】

以下、第3発明の第2実施例を適用した遊技機の演出制御装置40において実行される演出制御の例を、図41を用いて説明する。

【0199】

この実施例では、演出制御装置40は、第2大入賞口61を開放する大当たりに当選した場合に、当該大当たり状態の間、図41に示すように、液晶表示装置50の表示画面上において、第2大入賞口61への入賞タイミングを図るための丸印50e及び特図1始動口24及び特図2始動口25への入賞タイミングを図るための三角印50fが表示画面上の右側から左側へ一定速度で移動するような表示を行う。そして、表示画面上の左側の斜線により図示された入賞タイミング領域T上に、丸印50e又は三角印50fが重畳するように表示されたときに、遊技球が第2大入賞口61や始動口24、25に入賞すると得点が加算されるように制御する。

そして、大当たり状態の間に加算された得点が所定の値（例えば、300点）以上になると、当該大当たり終了後の特図変動表示ゲームの確率状態を報知するように制御する。

なお、液晶表示装置50の右側の枠外に破線で記されている箇所は、液晶表示装置50の表示画面上に表示される前段階の表示（これから出現する画像）を仮想的に表したものである。この実施例では、第2大入賞口61と始動口24、25へ入賞するタイミングで得点が加算されるように制御しているが、第2大入賞口61へ入賞するタイミングのみで得点が加算されるように制御するように構成してもよい。

【0200】

従って、この実施例では、演出制御装置40は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の入賞タイミングに基づいて、特定遊技状態が発生するか否かを報知する確率状態報知手段として機能する。

このように本実施例の遊技機は、特別遊技状態中に変動入賞装置に入賞した遊技球の入賞タイミングに基づいて、大当たり終了後に特定遊技状態が発生するか否かを報知する機能を備えるようにしたので、単調になりがちな特別遊技状態の遊技に攻略性を持たせて興趣を更に向上させることができる。

【0201】

以上、本発明者によってなされた発明を実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

例えば、先読み予告表示は、特図変動表示ゲームで当たりとなる信頼度を報知する場合に限らず、当該特図変動表示ゲームの変動パターン（例えば、リーチの発生、リーチの種類、擬似連予告演出の実行（擬似連数を含む）など）を報知するようにしても良い。

【0202】

図42、43は、始動記憶表示51に対応する特図変動表示ゲームの擬似連予告演出の一例を示す説明図である。

図42(a)では、消化順序が4番目の始動記憶表示51の中にマークが3つ表示され、この始動記憶表示51に係る特図変動表示ゲームにおいて擬似3連の擬似連予告演出が実行されることが報知された場合を示している。図42(a)に示すように、特図変動表示ゲームの変動が終了すると、図42(b)に示すように、液晶表示装置50の表示画面上において停止図柄を表示する。そして、図42(c)に示すように、消化順序が4番目の始動記憶表示51が左にシフト、すなわち、消化順序が3番目の始動記憶表示51と

10

20

30

40

50

なる。

【0203】

そして、上記の動作が繰り返され、図43(a)に示すように、前の特図変動表示ゲームが終了すると消化順序が1番目の始動記憶表示51が左にシフトし、当該特図変動表示ゲームに係る当該変動始動記憶表示52として拡大表示される(図43(b))。

【0204】

そして、図43(c)に示すように、当該変動始動記憶表示52から が1つ飛び出し、画面内で流れ星の演出表示がなされ、擬似1連目の特図変動表示ゲームが開始されるとともに、当該変動始動記憶表示52の マークは1減算されて2つとなる。つまり、当該変動始動記憶表示52に表示されている マークの数は、残り何回擬似連が継続されるかを示している。

10

【0205】

なお、擬似連予告演出は、図43(c)に示すように、当該変動始動記憶表示52から が1つ飛び出しては画面内で流れ星の演出表示を行う場合に限らない。例えば、図43(d)に示すように、擬似連数3を示す マークが3つとも画面左上の領域(擬似連数表示領域)53に移動する演出表示を行う。そして、図43(e)に示すように、擬似連数表示領域53から が1つ飛び出し、画面内で流れ星の演出表示を行うようにしても良い。

【0206】

また、図44(a)~(c)に示すように、擬似連予告演出の実行を報知する始動記憶表示51が左にシフトする毎に、始動記憶表示51の の数が実際に実行される擬似連数に近づくような演出表示を行っても良い。

20

【0207】

また、図44(d), (e)に示すように、擬似連予告演出の実行を報知する当該変動始動記憶表示52において、擬似連予告演出の1変動サイクルごとの内容を示唆する情報を表示しても良い。

これにより、遊技者は変動開始前に擬似連予告演出の内容を知得し、示唆された内容に相応の期待感を持って変動表示ゲームの進行を見守ることとなるので、擬似連予告演出を伴う特図変動表示ゲームに対して過度に期待してしまい、はずれたときの失望感が増大するのを防止できる。

なお、当該変動始動記憶表示52だけでなく、始動記憶表示51においても先読みにより擬似連予告演出の内容を表示することができる。

30

【0208】

また、図45(a)に示すように、擬似連予告演出を行わない先読み予告表示51aと擬似連予告表示の中の1つの予告表示51bとが同じ変動パターンであることを示唆する予告演出を行っても良い。

【0209】

また、図45(b)に示すように、当該変動始動記憶表示52の中に破線で囲まれた扇形の領域521が設けられ、その中に「カス」マークが配置され、領域521の外に「A」マークと「?」マークが配置され、領域521に配置されたマークにより、擬似連予告演出において実行される次の変動サイクルの内容を示すようにしても良い。つまり、図45(b1)に示す状態であれば、「カス」マークに対応する擬似1連目の変動サイクルが実行され、例えば比較的短い変動時間でリーチも発生することなくハズレの結果態様が導出される。同様に、図45(b2)に示す状態であれば、「?」マークに対応する擬似2連目の変動サイクルが実行され、例えば実際の変動サイクルが実行されるまで、如何なる内容が導出されるかわからないようになっている。そして、図45(b3)に示すように、「A」マークが残った場合、例えば、このとき始動記憶表示51に擬似連予告演出を行わない先読み予告表示があり、この先読み予告表示が「A」マークの場合には、図45(b4)に示すように、擬似連予告演出を行わない先読み予告表示と同じように「A」マークを拡大表示する。

40

【0210】

50

また、上記実施例では、始動記憶のオーバーフローが発生した場合には、先読み予告表示を行うようにしたが、これに限らず、図46(a)~(d)に示すように、オーバーフローが発生した際、遊技者によって演出用ボタン157が操作されることで先読み予告表示を行うようにし、演出用ボタン157の操作がなされない場合には先読み予告演出を行わないようにしても良い。

これにより、先読み結果の報知を望まない遊技者が先読み結果を知ってしまうことを防止できる。

#### 【0211】

また、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。

10

#### 【0212】

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。

#### 【0213】

特許請求の範囲に記載した以外の発明の代表的なものとして、次のものがあげられる。

(1) 表示内容が変化可能な変動表示装置と、

始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき前記変動表示装置において複数の識別情報による変動表示ゲームを表示させると共に、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、

20

を備える遊技機において、

前記始動入賞口へ遊技球が入賞することに基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者に識別可能に表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

30

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示においてリーチの発生を報知可能であることを特徴とする遊技機。

#### 【0214】

ここで、「始動入賞口」とは、変動表示ゲームの始動条件と共に賞品球も付与する入賞口のほか、変動表示ゲームの始動条件を与える始動口(始動ゲート)を含む。また、「変動表示装置」は、遊技盤の遊技領域外に設けられた変動表示装置(遊技状態表示装置)のほか、該変動表示装置における変動表示ゲームと並行して演出のために実行する変動表示ゲームを表示する表示装置(演出図柄表示装置)でもよい。「始動入賞情報」には、始動入賞が発生したという情報のほか、始動入賞の発生に応じて取得される大当たりや停止図柄の判定用の乱数値、変動態様(変動パターン)の選択用の乱数値、もしくは乱数値に基づく判定情報などが含まれる。1つの始動記憶に含まれる情報は複数であってもよい。また、「始動記憶の数」は始動入賞口へ入賞した遊技球の数に対応しており、始動入賞情報の数のことではない。始動記憶表示制御手段によって始動記憶数の表示を行う表示装置は、変動表示ゲームを表示する変動表示装置でもよいし、それ以外の表示装置でもよい。先読み予告表示制御手段によって先読み予告表示を行う表示装置は、変動表示ゲームを表示する変動表示装置でもよいし、それ以外の表示装置(演出用発光部)でもよい。

40

50

## 【 0 2 1 5 】

上記(1)の発明によれば、先読み予告表示制御手段は始動記憶表示制御手段による始動記憶表示においてリーチの発生を報知可能であるので、遊技者は変動表示ゲームの結果に対して過度に期待してしまわない。

## 【 0 2 1 6 】

(2)(1)に記載の遊技機であって、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示において擬似連予告演出を示唆する情報を表示することを特徴とする。

## 【 0 2 1 7 】

なお、「始動記憶オーバーフロー状態を報知する表示」は、変動表示装置を含む表示装置への表示のほか、センターケース等に設けられた可動部材を出現させることによる表示であっても良い。

## 【 0 2 1 8 】

上記(2)の発明によれば、先読み予告表示制御手段は始動記憶表示において擬似連予告演出を示唆する情報を表示するため、遊技者は変動表示ゲームの結果に対して過度に期待してしまわない。

## 【 0 2 1 9 】

なお、前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶数超過判定手段によって前記始動入賞口への入賞が前記上限数を超えて発生したと判定された場合に、前記始動記憶に対する先読み予告表示を行うようにしても良い。

また、前記先読み予告表示制御手段は、前記始動入賞記憶手段内の始動記憶の中に、先読み予告表示を行う始動記憶が複数あり変動表示ゲームの結果が前記特別結果態様となる信頼度の低いものが信頼度の高いものよりも先にあると判定された場合、信頼度の高い始動記憶以前に記憶された信頼度の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行わないようにする先読み予告表示キャンセル手段を備えるようにしても良い。

## 【 0 2 2 0 】

ここで、「信頼度」とは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる度合を示すものであり、例えば抽選により先読み予告表示をすると決定した始動記憶に対して、先読み結果に基づいて先読み結果が大当たりの場合には先読み結果が外れである場合よりも高い信頼度が付与されるように選択率が設定された選択テーブルなどを用いて設定することができる。変動表示ゲームの変動態様(変動パターン)と関連付けて信頼度を設定するようにしてもよい。

## 【 0 2 2 1 】

結果的に当たりとなる確率の高い変動表示ゲームの始動記憶が後にあると、遊技者の期待は後の方の始動記憶の変動表示ゲームに対するもの集まるため、それより前の当たりとなる確率の低い始動記憶に対する先読み予告表示を行ったところで遊技者にとっては興ざめとなるだけであるが、先読み予告表示キャンセル手段を備えることで、そのような状況が発生するのを回避することが出来る。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 2 2 】

- 1 0 0 遊技機
- 2 4 特図1始動口(始動入賞口)
- 2 5 特図2始動口(始動入賞口)
- 2 6 第1大入賞口
- 3 0 遊技制御装置(制御手段、始動入賞記憶手段、始動記憶数超過判定手段、ゲーム結果事前判定手段)
- 4 0 演出制御装置(始動記憶表示制御手段、先読み予告表示制御手段)
- 5 0 液晶表示装置(変動表示装置)

10

20

30

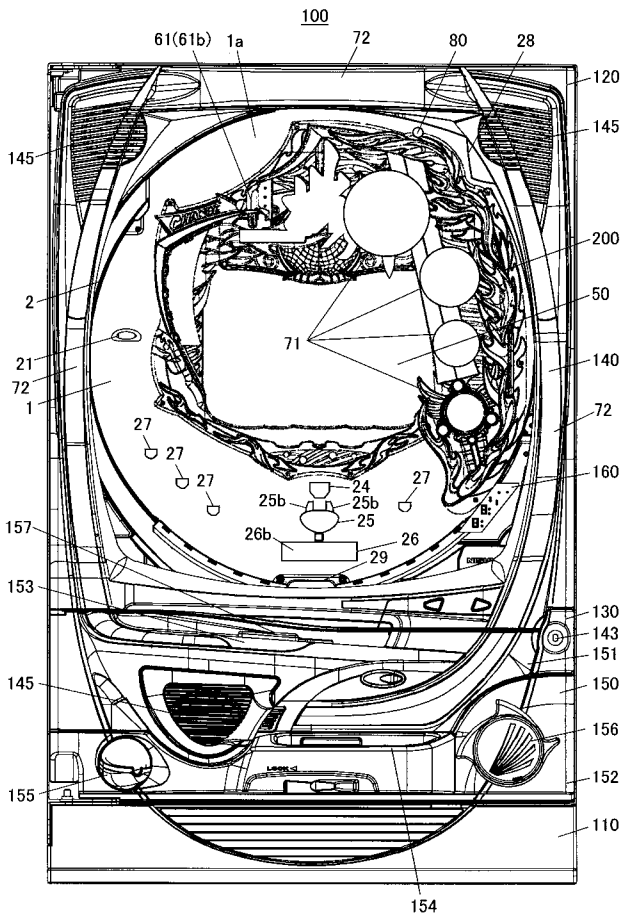
40

50

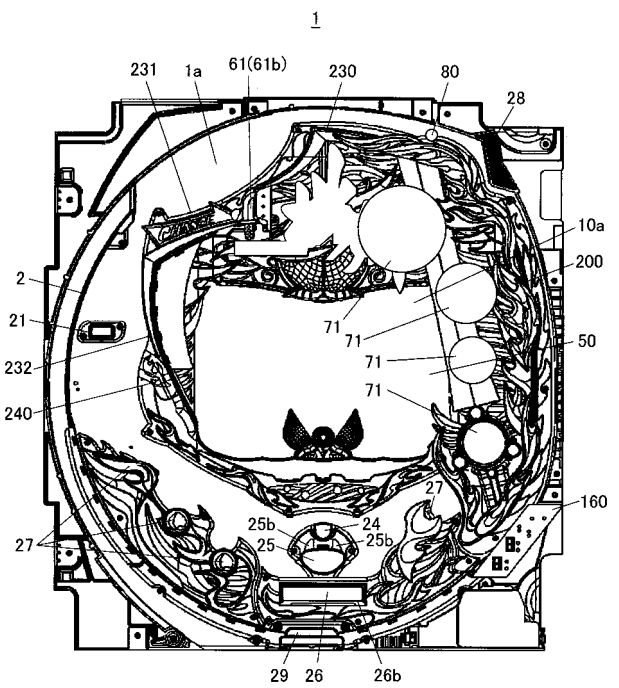


6 1 第 2 大入賞口

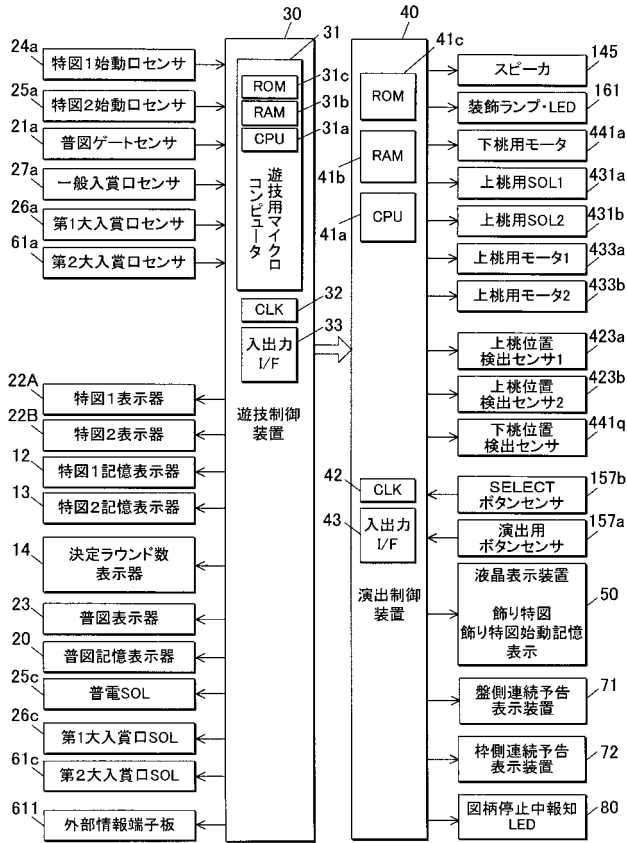
【 図 1 】



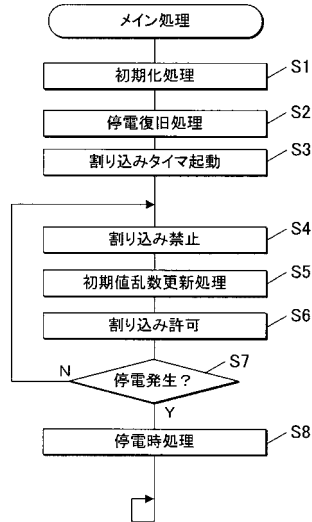
【 図 2 】



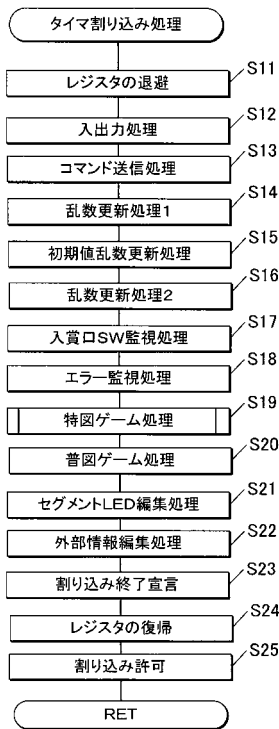
【図3】



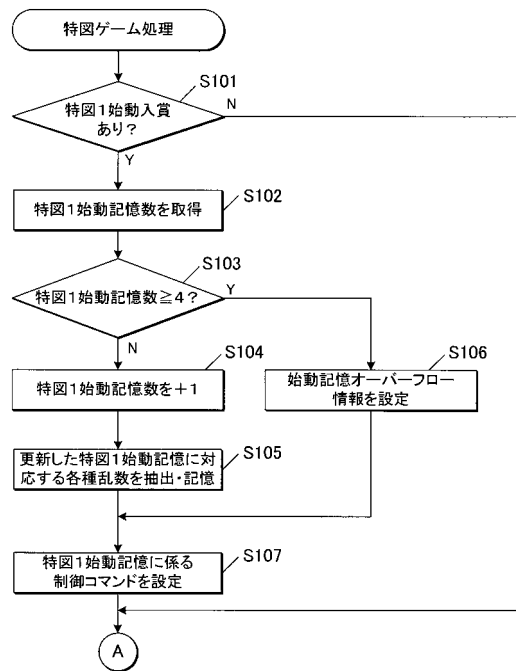
【図4】



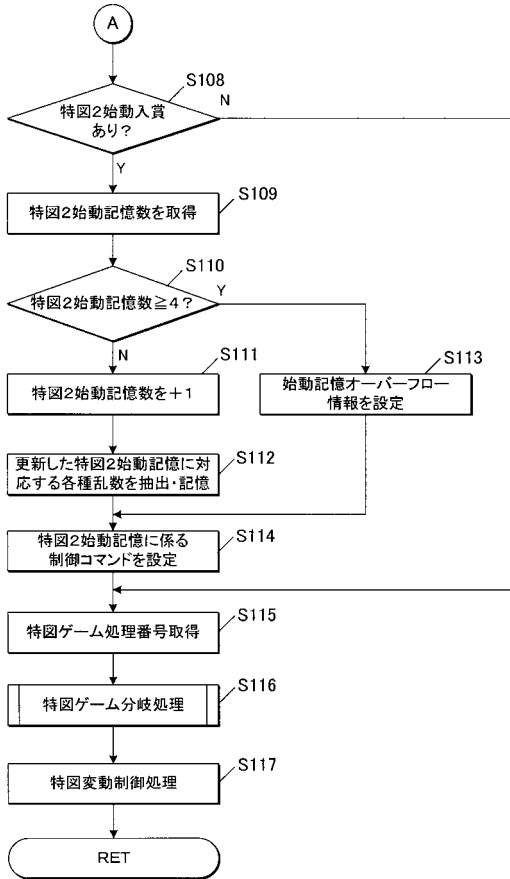
【図5】



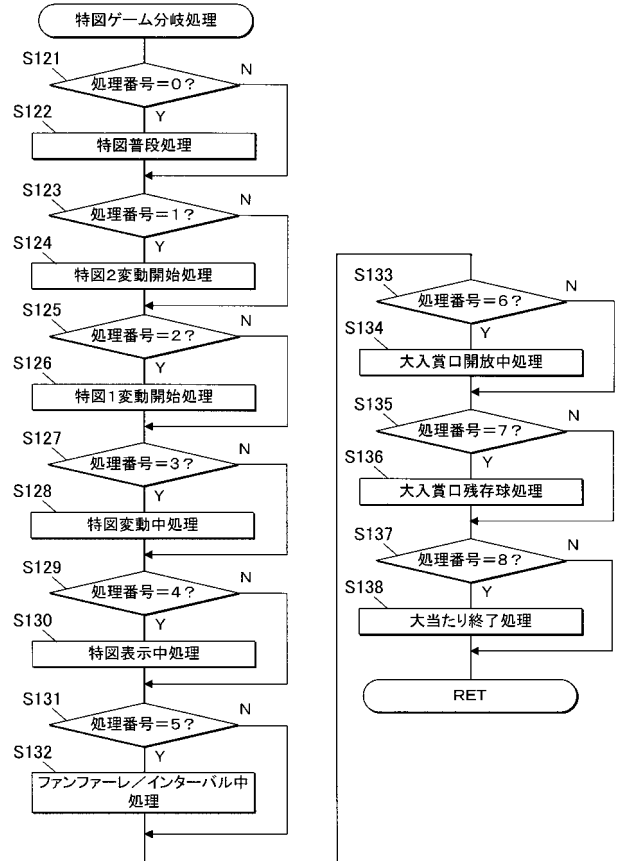
【図6】



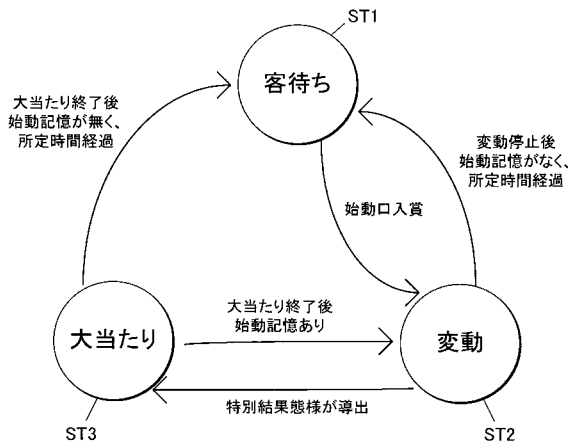
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 1 】

(a) 特図1当選時の内訳

大当たりの種類	1	2	3	4	5	6	7	8
割合 (%)	5	5	25	20	5	10	5	25

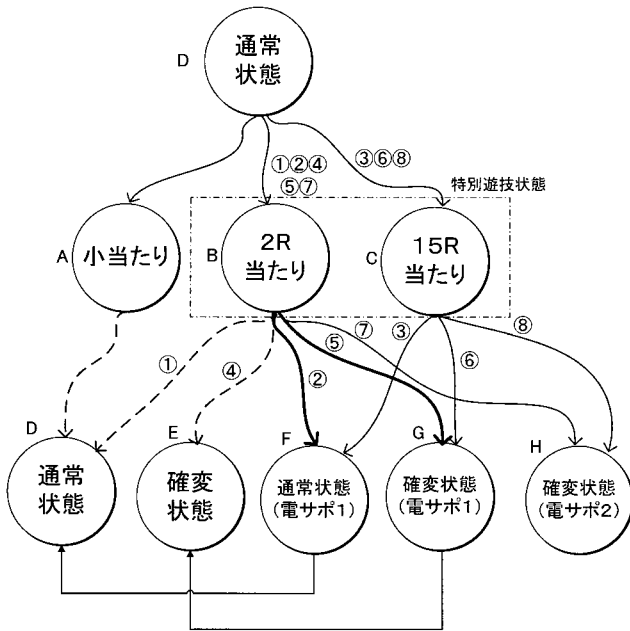
(b) 特図2当選時の内訳

大当たりの種類	1	2	3	4	5	6	7	8
割合 (%)	5	5	25	2	5	10	5	43

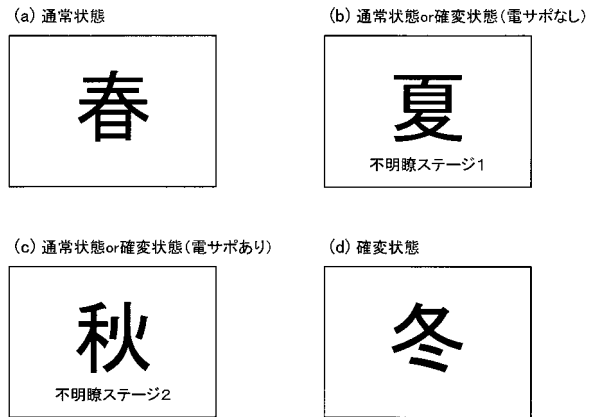
【 図 1 0 】

番号	大当たりの種類
①	2R通常当たり(電サポ無し)
②	2R通常当たり(電サポ100回付き)
③	15R通常当たり(電サポ100回付き)
④	2R確変当たり(電サポ無し)
⑤	2R確変当たり(電サポ100回付き)
⑥	15R確変当たり(電サポ100回付き)
⑦	2R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)
⑧	15R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)

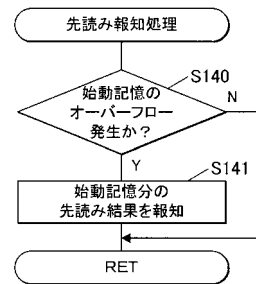
【図12】



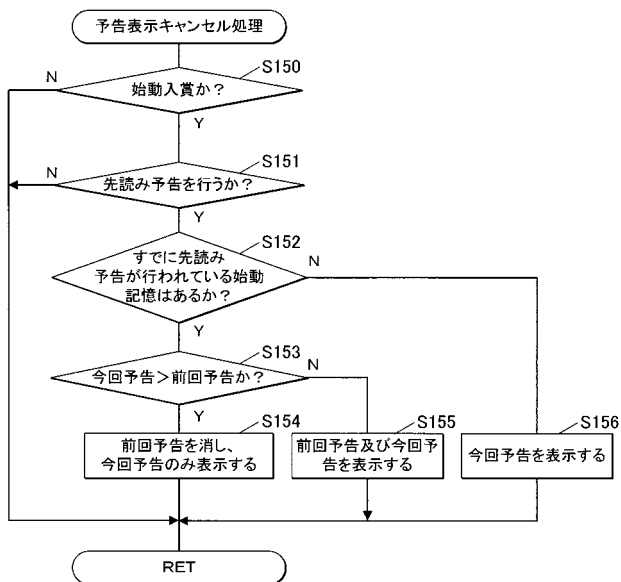
【図13】



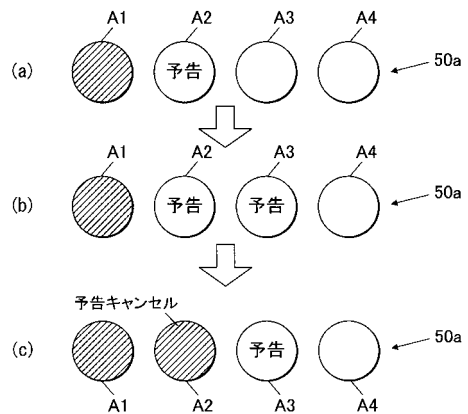
【図14】



【図15】



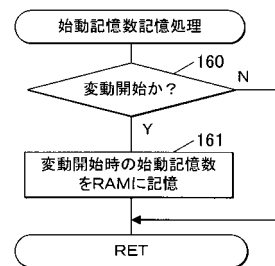
【図17】



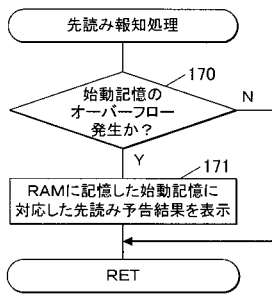
【図16】



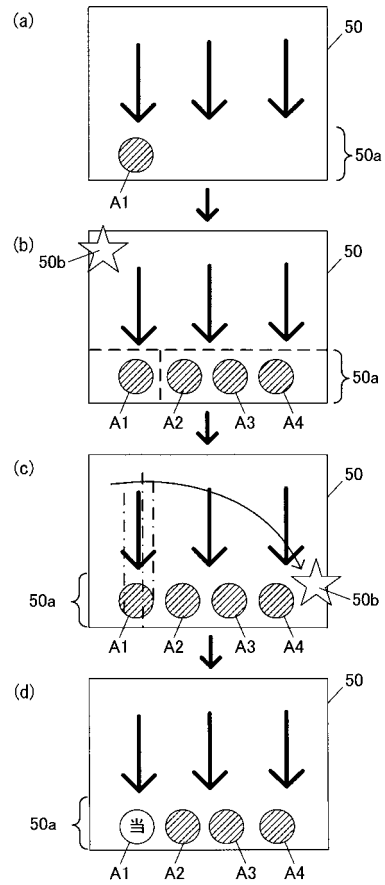
【図18】



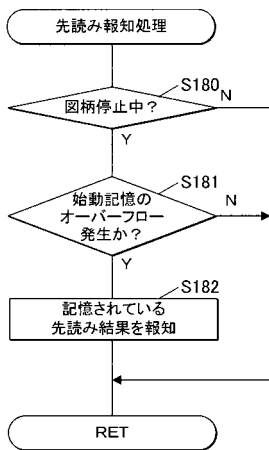
【 図 1 9 】



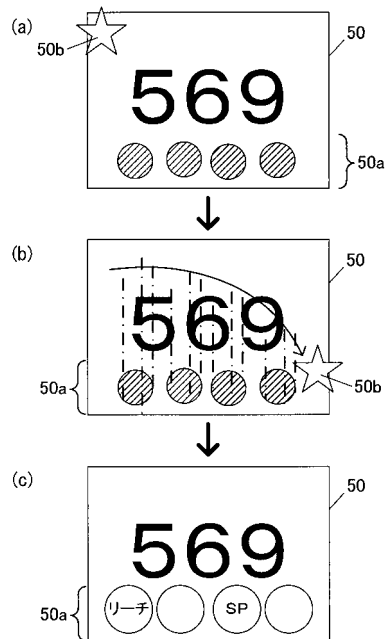
【 図 2 0 】



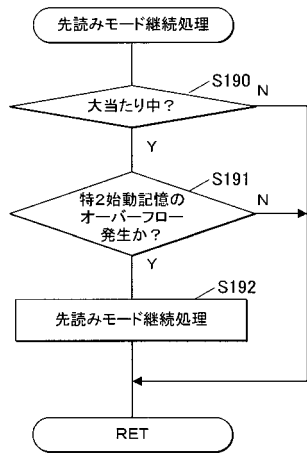
【 図 2 1 】



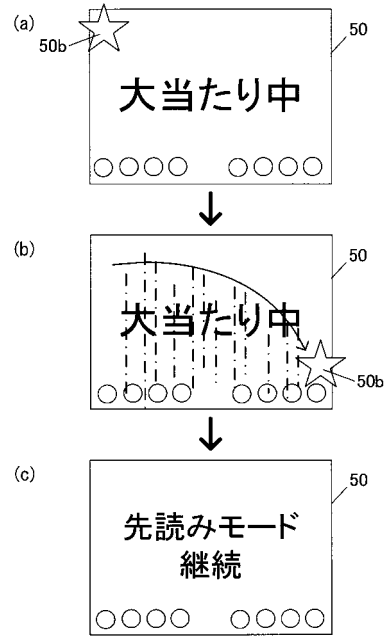
【 図 2 2 】



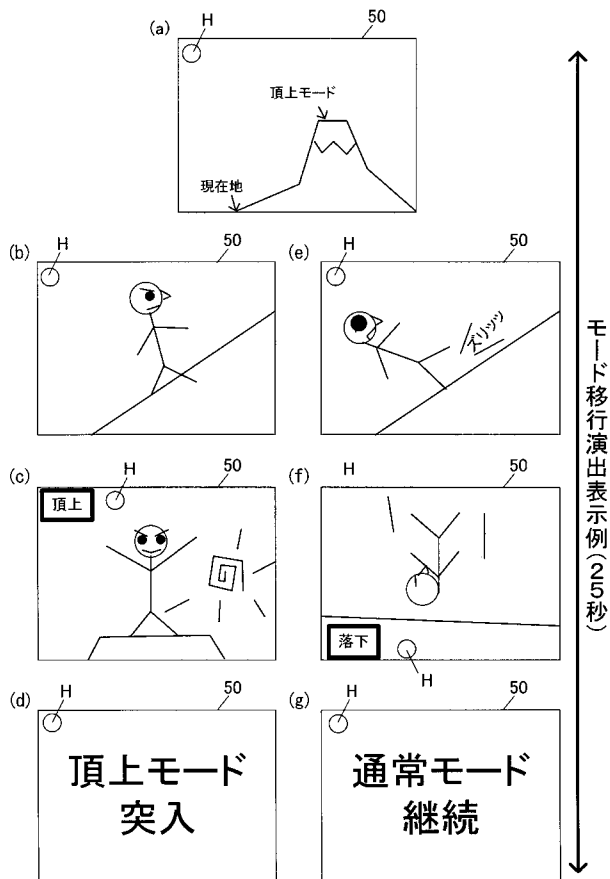
【 図 2 3 】



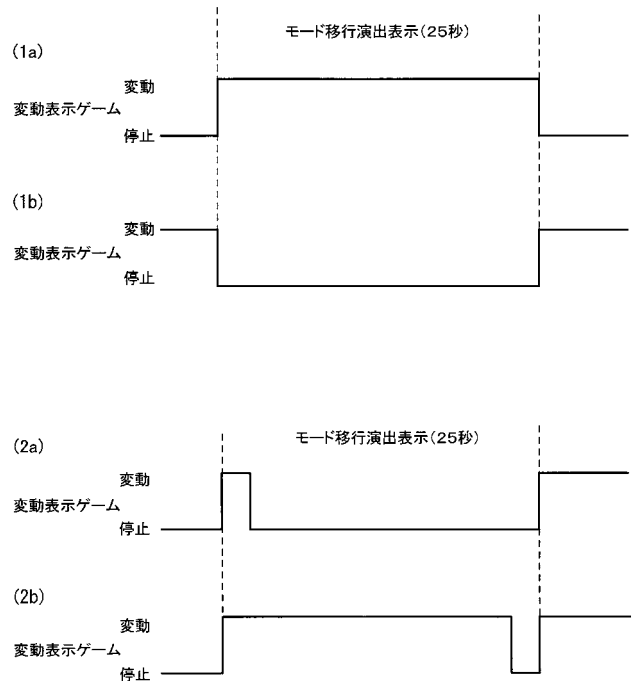
【 図 2 4 】



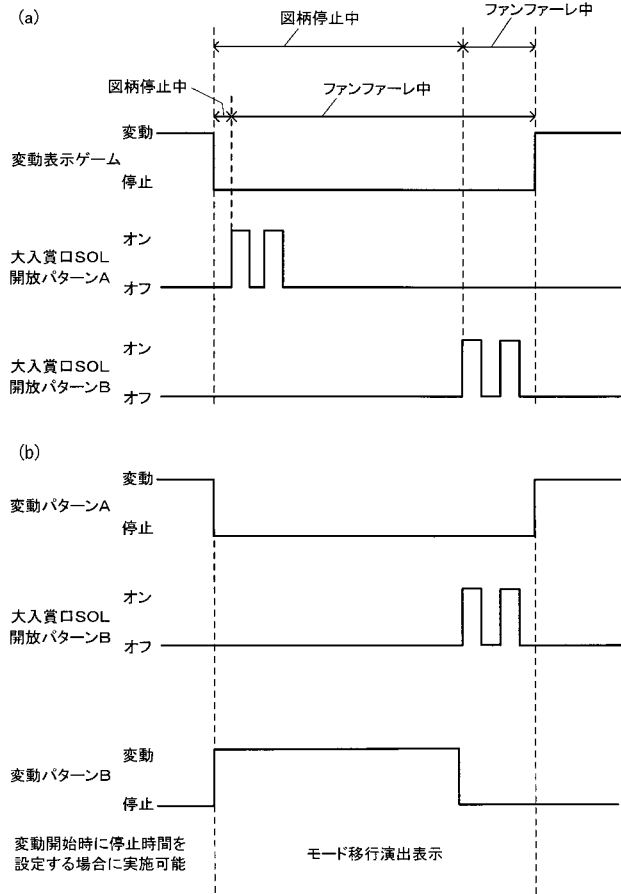
【 図 2 5 】



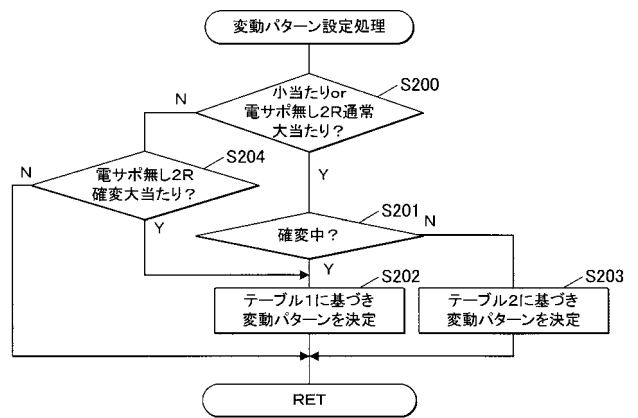
【 図 2 6 】



【図 27】



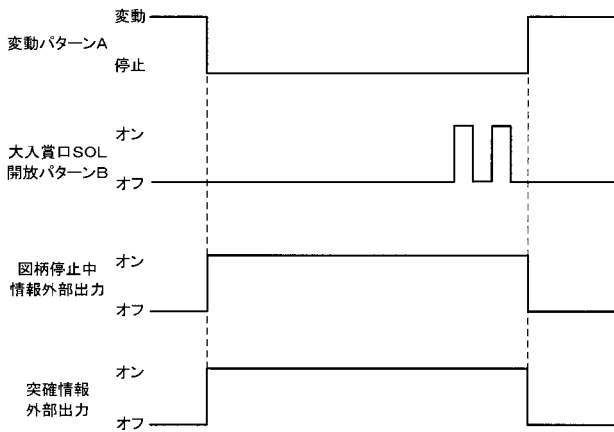
【図 28】



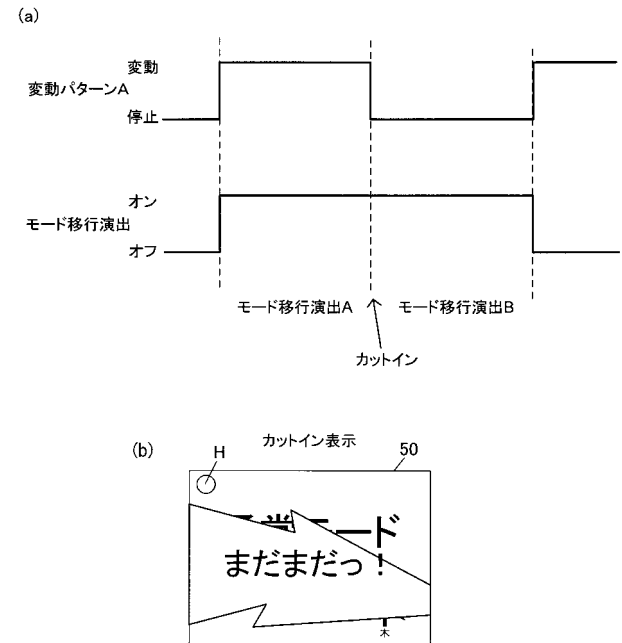
【図 29】

テーブルTa1		テーブルTa2	
変動パターン	割合(%)	変動パターン	割合(%)
A	5	A	50
B	50	B	5
C	6	C	6

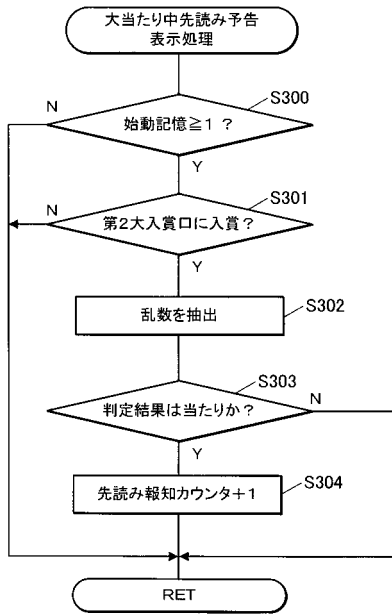
【図 30】



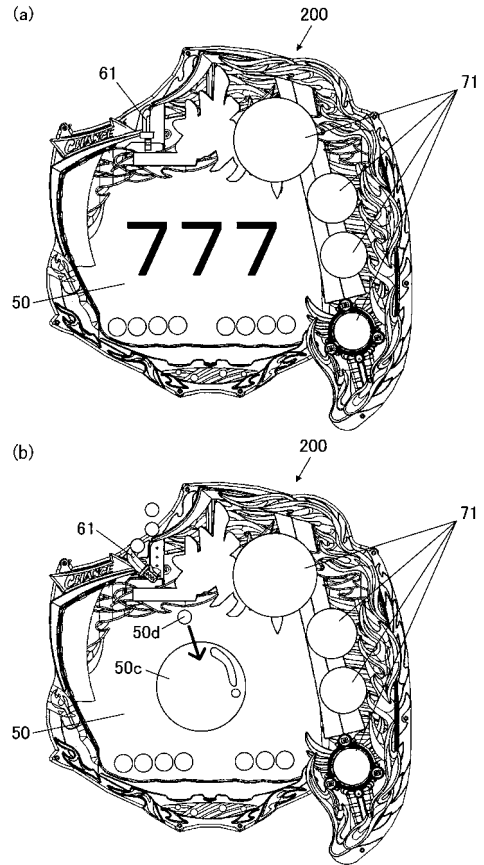
【図 31】



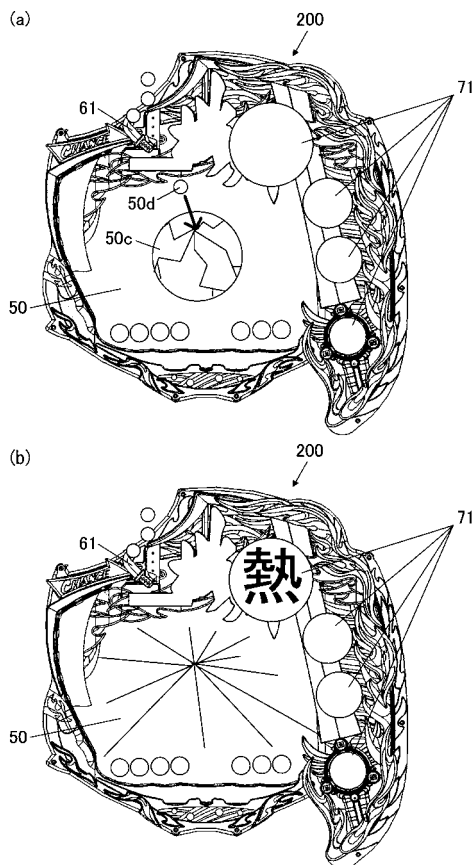
【 図 3 2 】



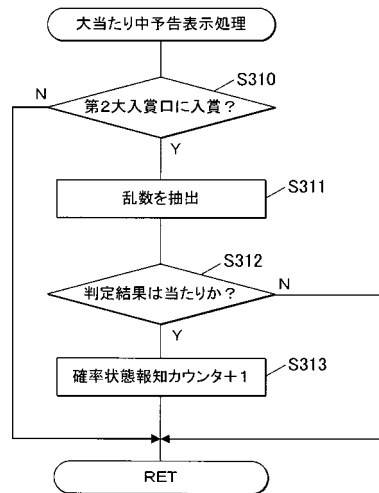
【 図 3 3 】



【 図 3 4 】

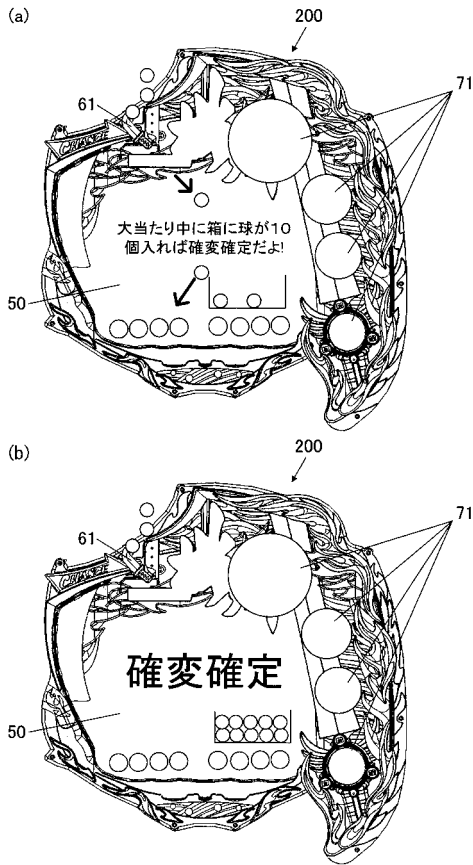


【 図 3 5 】

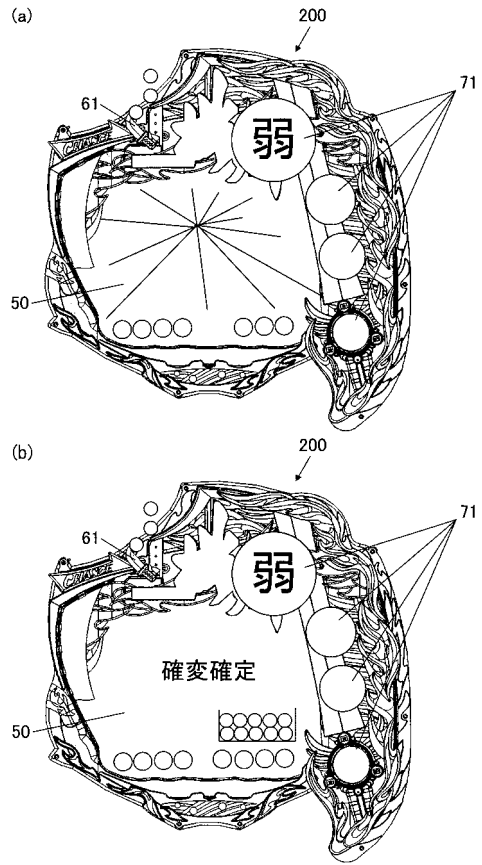




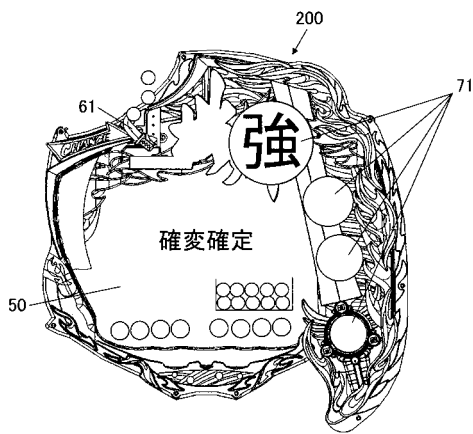
【図36】



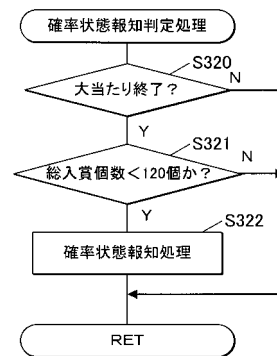
【図37】



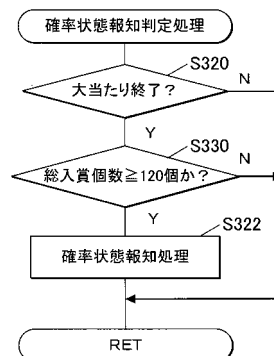
【図38】



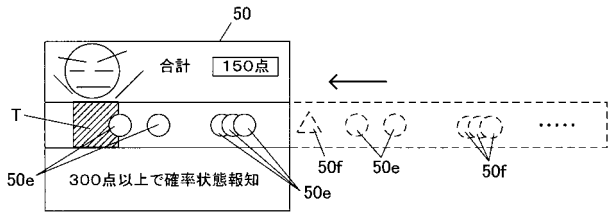
【図39】



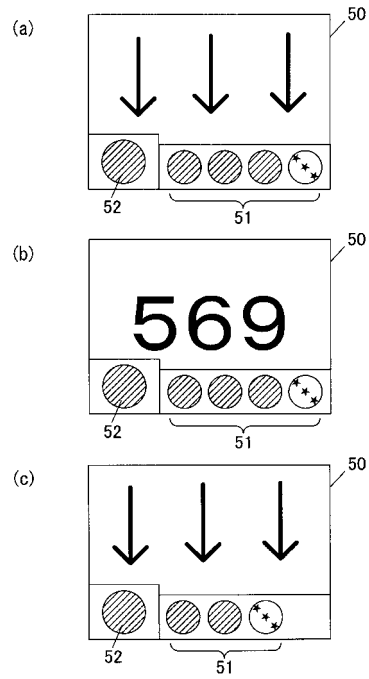
【図40】



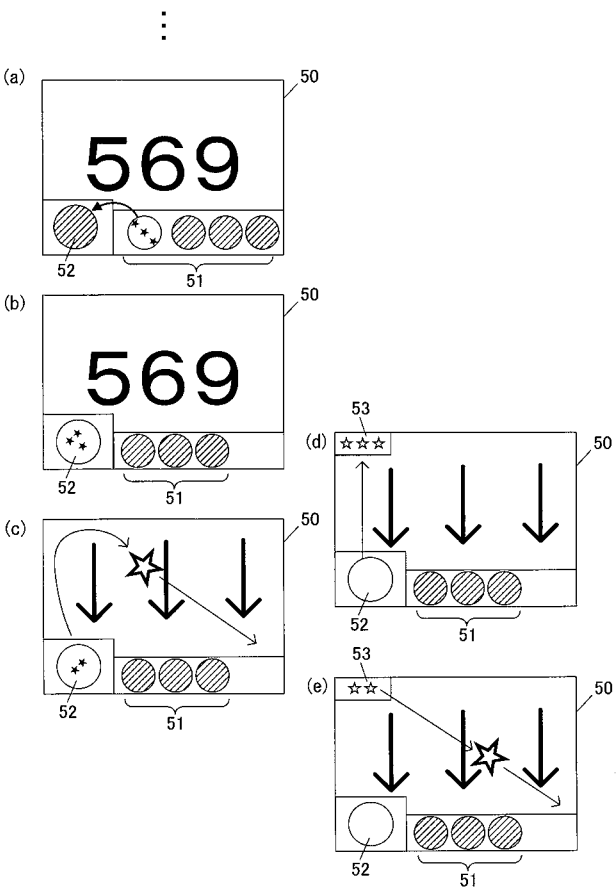
【図41】



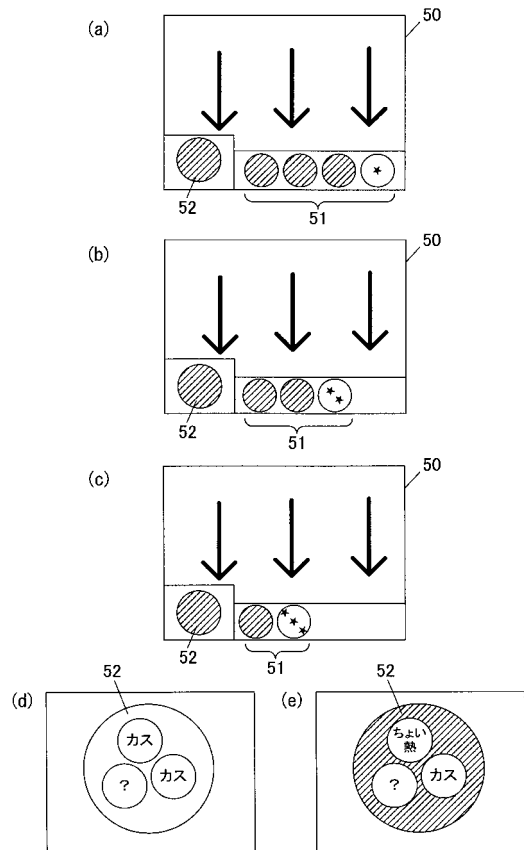
【図42】



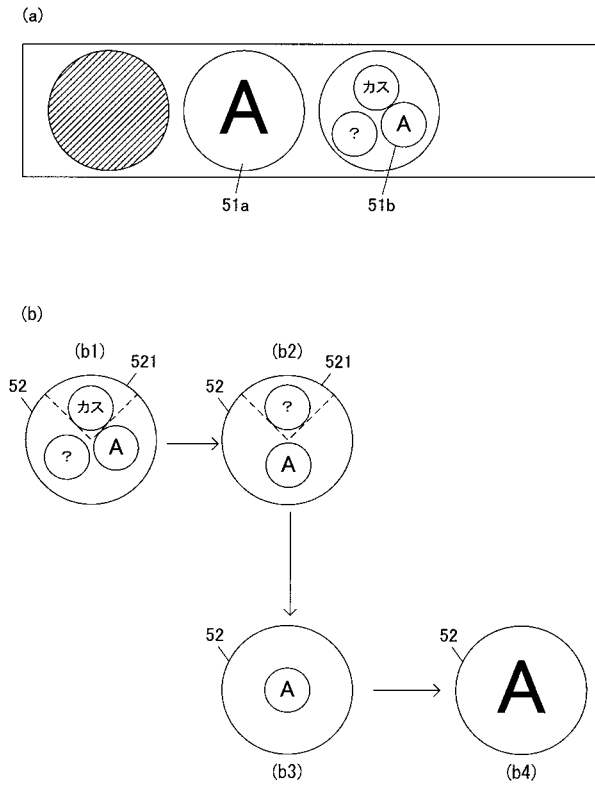
【図43】



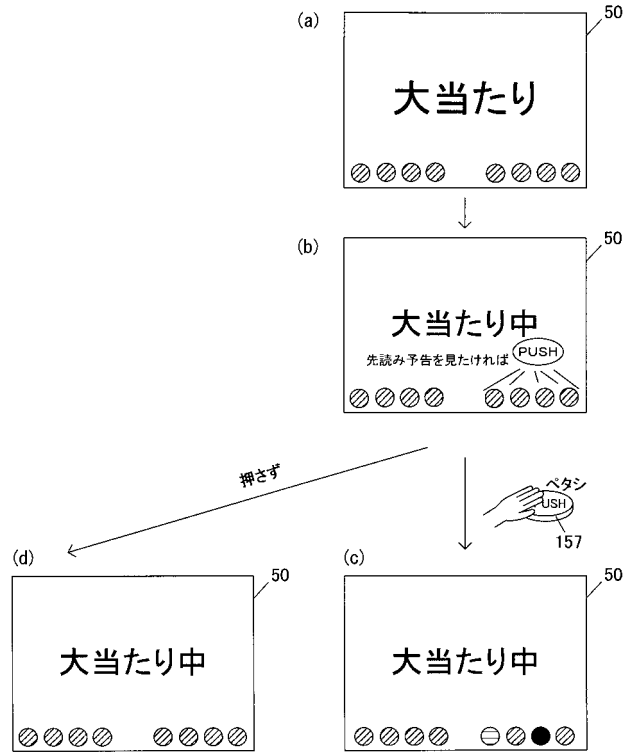
【図44】



【図 4 5】



【図 4 6】



【手続補正書】

【提出日】平成28年12月5日(2016.12.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

以上の課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、

リーチの発生を示唆する情報と、  
前記リーチのうちの特定のリーチの発生を示唆する情報と、を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、  
当該変動始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されている場合に、当該実行されている変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を複数回に亘り変更制御することで、当該実行されている変動表示ゲームに関連する情報を報知することが可能であることを特徴とする。

また、請求項 2 に記載の発明は、  
始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、

リーチの発生を示唆する情報と、

前記特別遊技状態が発生することを示す情報と、を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、

当該変動始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されている場合に、当該実行されている変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を複数回に亘り変更制御することで、当該実行されている変動表示ゲームに関連する情報を報知することが可能であることを特徴とする。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、

リーチの発生を示唆する情報と、

前記リーチのうちの特定のリーチの発生を示唆する情報と、を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、

当該変動始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されている場合に、当該実行されている変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を複数回に亘り変更制御することで、当該実行されている変動表示ゲームに関連する情報を報知することが可能であることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき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と、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果態様となった場合に変動入賞装置を開放状態にする特別遊技状態を発生させる制御を行う制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて取得される始動入賞情報を、始動記憶として所定の上限数の範囲内で記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶されている始動記憶の数を遊技者が識別可能なように始動記憶表示として表示する始動記憶表示制御手段と、

前記始動入賞情報に基づいて変動表示ゲームの結果の判定を行うゲーム結果事前判定手段と、

前記始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行する前に前記ゲーム結果事前判定手段の判定結果に基づいて先読み予告表示を行う先読み予告表示制御手段と、

実行中の変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶を遊技者が識別可能なように当該変動始動記憶表示として表示する当該変動始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記先読み予告表示制御手段は、

前記始動記憶表示制御手段による始動記憶表示における先読み予告表示として、

リーチの発生を示唆する情報と、

前記特別遊技状態が発生することを示す情報と、を表示することが可能であり、

前記当該変動始動記憶表示制御手段は、

当該変動始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されている場合に、当該実行されている変動表示ゲームに対応する当該変動始動記憶表示の表示態様を複数回に亘り変更制御することで、当該実行されている変動表示ゲームに関連する情報を報知することが可能であることを特徴とする遊技機。

---

フロントページの続き

- (72)発明者 山藤 英津子  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- (72)発明者 中村 純一  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA27 CA48 CA72 EA04 EA10