

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5740627号  
(P5740627)

(45) 発行日 平成27年6月24日 (2015. 6. 24)

(24) 登録日 平成27年5月15日 (2015. 5. 15)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2013-185826 (P2013-185826)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成25年9月9日 (2013. 9. 9)		株式会社ソフィア
(62) 分割の表示	特願2012-109440 (P2012-109440) の分割		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
原出願日	平成20年9月4日 (2008. 9. 4)	(74) 代理人	100093045
(65) 公開番号	特開2014-61329 (P2014-61329A)		弁理士 荒船 良男
(43) 公開日	平成26年4月10日 (2014. 4. 10)	(74) 代理人	110001254
審査請求日	平成25年10月9日 (2013. 10. 9)		特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	橋本 英樹
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
		(72) 発明者	田中 義智
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限度まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段と、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段と、

前記始動記憶手段に記憶される前記始動記憶の数を始動記憶表示として遊技者に認識可能に報知することが可能であるとともに、当該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果に関する情報を前記始動記憶表示において予告報知することが可能な始動記憶報知手段と、を備え、

前記特別結果には、前記特別遊技状態での遊技態様が異なる複数種類の特別結果があり、前記判定手段は、前記始動記憶に基づき前記特別結果の種類を判定し、

前記始動記憶報知手段は、前記判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記特別結果を導出する前記始動記憶がある場合に、前記予告報知として前記特別結果の導出及び前記特別結果の種類を報知し、

前記始動入賞口は、第1始動入賞口と第2始動入賞口を有し、

前記始動記憶手段は、前記第1始動入賞口への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定

10

20

の上限数まで記憶する第1始動記憶手段と、前記第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2始動記憶手段と、を備え、

所定条件の成立に基づき、前記第2始動入賞口に遊技球が入賞不可能な第1状態と、遊技球が入賞可能な第2状態と、に変換する普通変動入賞装置と、

前記普通変動入賞装置の動作状態を、第1動作状態と、該第1動作状態よりも前記普通変動入賞装置が前記第2状態となりやすい第2動作状態と、の何れかに設定する動作状態設定手段と、を備え、

前記始動記憶報知手段は、

前記判定手段の判定結果に基づき、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶について前記予告報知が行われている場合に、当該予告報知の報知態様を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるまでの期間において変更可能であり、

10

前記動作状態設定手段により前記動作状態が前記第2動作状態に設定されていない場合に、前記第1始動記憶についての前記予告報知を行っていても、前記動作状態設定手段により前記動作状態が前記第2動作状態に設定される場合には、前記第1始動記憶についての前記始動記憶の報知が通常報知に変更されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機では、始動口に入賞したことに対する保留記憶が上限値（例えば、4個）まで可能であり、始動口に入賞したタイミングでカウンタ値を抽出し、その抽出した値を該始動入賞に対する変動表示ゲーム開始前（特に始動入賞時）に判定する。そして、判定結果が大当たりであった場合に、その時点で記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームにおいて連続的に大当たりの予告報知を行うようにしている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2002-360859号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来は、始動口入賞時にその入賞に対する変動表示ゲームの当否を判定し、判定結果に基づき予告表示を行っていたが、興味が低下している。

【0005】

本発明の目的は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、興味の低下を防止することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段と、

50

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段と、

前記始動記憶手段に記憶される前記始動記憶の数を始動記憶表示として遊技者に認識可能に報知することが可能であるとともに、当該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果に関する情報を前記始動記憶表示において予告報知することが可能な始動記憶報知手段と、を備え、

前記特別結果には、前記特別遊技状態での遊技態様が異なる複数種類の特別結果があり、前記判定手段は、前記始動記憶に基づき前記特別結果の種類を判定し、

前記始動記憶報知手段は、前記判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記特別結果を導出する前記始動記憶がある場合に、前記予告報知として前記特別結果の導出及び前記特別結果の種類を報知し、

前記始動入賞口は、第1始動入賞口と第2始動入賞口を有し、

前記始動記憶手段は、前記第1始動入賞口への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1始動記憶手段と、前記第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2始動記憶手段と、を備え、

所定条件の成立に基づき、前記第2始動入賞口に遊技球が入賞不可能な第1状態と、遊技球が入賞可能な第2状態と、に変換する普通変動入賞装置と、

前記普通変動入賞装置の動作状態を、第1動作状態と、該第1動作状態よりも前記普通変動入賞装置が前記第2状態となりやすい第2動作状態と、の何れかに設定する動作状態設定手段と、を備え、

前記始動記憶報知手段は、

前記判定手段の判定結果に基づき、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶について前記予告報知が行われている場合に、当該予告報知の報知態様を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるまでの期間において変更可能であり、

前記動作状態設定手段により前記動作状態が前記第2動作状態に設定されていない場合に、前記第1始動記憶についての前記予告報知を行っていても、前記動作状態設定手段により前記動作状態が前記第2動作状態に設定される場合には、前記第1始動記憶についての前記始動記憶の報知が通常報知に変更されることを特徴とする。

【0007】

ここで、「始動記憶報知手段」は、変動表示ゲームの演出表示などを行う表示装置において始動記憶に対応した表示を行うものでも良いし、変動表示ゲームの演出表示などを行う表示装置とは別の表示装置を設け、該表示装置により表示を行うものでも良い。また、各始動記憶について個別に予告報知を行うようにしても良いし、複数の始動記憶に対して予告報知を行うようにしても良い。

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段を備え、始動記憶報知手段は、少なくとも、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出を報知することができる。

また、始動記憶報知手段は、動作状態が第2動作状態に設定されていない場合に、第1始動記憶についての予告報知を行っていても、第2動作状態に設定される場合には、第1始動記憶についての始動記憶の報知が通常報知に変更されるので、遊技の興趣を向上することができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段を備え、始動記憶報知手段は、少なくとも、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出を報知することができる。

また、始動記憶報知手段は、動作状態が第2動作状態に設定されていない場合に、第1

10

20

30

40

50

始動記憶についての予告報知を行っていても、第2動作状態に設定される場合には、第1始動記憶についての始動記憶の報知が通常報知に変更されるので、遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の部分拡大図である。

【図3】遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図4】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図5】報知状態を説明するための状態遷移図である。

【図6】表示部での表示の一例を示す図である。

【図7】表示部での表示の一例を示す図である。

【図8】始動記憶表示を説明するための図である。

【図9】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【図11】特図1ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】特図2ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図13】特図ゲーム分岐処理を説明するためのフローチャートである。

【図14】始動記憶表示処理を説明するためのフローチャートである。

【図15】第1変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図16】第1変形例の遊技機における始動記憶表示を説明するための図である。

【図17】第1変形例の遊技機における始動記憶表示の選択率を説明するための図である。

。

【図18】第1変形例の遊技機における始動記憶表示の変更タイミングを説明するためのタイムチャートである。

【図19】第2変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図20】第3変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図21】第3変形例の遊技機における始動記憶予告消去処理を説明するためのフローチャートである。

【図22】第3変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図23】第3変形例の遊技機における始動記憶予告消去処理を説明するためのフローチャートである。

【図24】第4変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図25】第4変形例の遊技機における始動記憶予告表示処理を説明するためのフローチャートである。

【図26】第5変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【図27】第6変形例の遊技機における表示部での表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図1には、本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機の正面図を示した。また、図2には、ガイドレール2で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域1aが前面側に形成された遊技盤1の部分拡大図を示した。

【0012】

この実施の形態のパチンコ遊技機100は、内部の遊技領域（後述）内に遊技球（遊技媒体）を発射して遊技を行うもので、その前面枠111の前側上半部におけるガラス板の奥側には、図1及び図2に示すように、遊技領域1aを構成する遊技盤1が設置されている。なお、図1と図2では、構成の詳細な部分について異なる点があるが、機能的には同様のものであり、同様の部位には同じ符号を付して説明する。

10

20

30

40

50

## 【0013】

遊技盤1は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体1b(木製もしくは合成樹脂製)を備え、該遊技盤本体1bの前面にガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1bの前面であってガイドレール2の外側には、前面構成部材が取り付けられている。そして、このガイドレール2で囲まれた遊技領域1a内に発射装置から遊技球(打球;遊技媒体)を発射して遊技を行うようになっている。

## 【0014】

遊技領域1aの略中央には、飾り特図変動表示ゲームの表示領域となる窓部22を形成するセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な演出図柄表示部としての表示装置43が配されるようになっている。この表示装置43は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部43aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置43は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

10

## 【0015】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4が設けられており、遊技球が普図始動ゲート4を通過した場合は、普図変動表示ゲームが実行されるようになっている。また、遊技領域1a内には、第1入賞部をなす第1始動入賞口13と、第2入賞部をなす普通変動入賞装置7と、が設けられている。そして、遊技球が第1始動入賞口13に入賞した場合は、補助遊技として第1特図変動表示ゲーム(特図1)が実行され、遊技球が普通変動入賞装置7に入賞した場合は、補助遊技として第2特図変動表示ゲーム(特図2)が実行されるようになっている。

20

## 【0016】

また、遊技盤本体1bの前面右下であってガイドレール2の外側には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5と、第1特図変動表示ゲームを表示する第1可変表示部としての第1特図表示器8と、第2特図変動表示ゲームを表示する第2可変表示部としての第2特図表示器9と、が設けられるとともに、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器15と、第1特図変動表示ゲームの未処理回数(第1始動記憶)を表示する第1特図記憶表示器18と、第2特図変動表示ゲームの未処理回数(第2始動記憶)を表示する第2特図記憶表示器19と、が設けられている。さらに、遊技盤本体1bの前面右下であってガイドレール2の外側には、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームにおける結果が2R大当たりか10R大当たりか15R大当たりかを決定する決定ラウンド数表示器25が設けられている。なお、普図記憶表示器15、普図表示器5、第1特図表示器8、第2特図表示器9、第1特図記憶表示器18、第2特図記憶表示器19、決定ラウンド数表示器25は、遊技状態を表す遊技状態表示LED(図示略)と併せて、セグメントLEDとして一体に設けられている。

30

## 【0017】

さらに遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴11が設けられている。この他、遊技領域1aには、一般入賞口12, 12, ..., 打球方向変換部材としての風車14、回転部材17、多数の障害釘(図示略)などが配設されている。

40

## 【0018】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a(図3に図示)が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図

50

変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が 1 加算されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LED を備える普図記憶表示器 15 にて表示されるようになっており、例えば、図 2 に示すように、上下 2 つの LED のうち、始動記憶数が「1」の場合には、上の LED が点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下の LED も点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上の LED が点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下の LED も点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

#### 【0019】

10

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側に設けられた普図表示器 5 で実行されるようになっており、なお、表示装置 43 の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようになっており、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。これにより、普段は入賞しない普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞するようになり、第 2 特図変動表示ゲームの始動が可能となる。

#### 【0020】

20

普通変動入賞装置 7 は左右一対の開閉部材 7 a , 7 a を具備し、第 1 始動入賞口 13 の下部に配設され、この開閉部材 7 a , 7 a は、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持し、遊技球が入賞しないようになっているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド（普電 SOL 7 b、図 3 に図示）によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置 7 に遊技球が流入可能状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

#### 【0021】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短動作状態（第 2 動作状態）を発生可能となっている。この時短動作状態（第 2 動作状態）は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が、通常動作状態（第 1 動作状態）に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され（例えば、10 秒が 1 秒）、これにより、単位時間当たりの普通変動入賞装置 7 の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 7 が開放される場合に、開放時間が通常動作状態の短い開放時間より長くされるように制御される（例えば、0.3 秒が 1.8 秒）。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 7 が 1 回ではなく、複数回（例えば、2 回）開放される。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御される。すなわち、通常動作状態よりも普通変動入賞装置 7 の開放回数が増加され、普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞しやすくなり、第 2 特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

30

40

#### 【0022】

第 1 始動入賞口 13 の内部には第 1 始動口 SW 13 a（図 3 に図示）が備えられ、この第 1 始動口 SW 13 a によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第 1 特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっており、また、普通変動入賞装置 7 の内部には第 2 始動口 SW 7 d（図 3 に図示）が備えられ、この第 2 始動口 SW 7 d によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第 2 特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっており、この第 1 特図変動表示ゲームを開始する

50

始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第1始動記憶（特図1始動記憶、第1特図始動記憶）として記憶される。そして、この第1始動記憶は、第1特図記憶表示器18に表示される。また、表示部43aの一部に、第1特図記憶表示器18の表示に関連して、始動記憶表示60として第1始動記憶表示60aがなされる。また、第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第2始動記憶（特図2始動記憶、第2特図始動記憶）として記憶される。そして、この第2始動記憶は、第2特図記憶表示器19にて表示される。また、表示部43aの一部に、第2特図記憶表示器19の表示に関連して、始動記憶表示60として第2始動記憶表示60bがなされる。

【0023】

なお、第1特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第1特図記憶表示器18にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。また、同様に、第2特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第2特図記憶表示器19にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

【0024】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第1始動記憶が記憶されて、第1始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第1始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲームが開始され、この際に第1始動記憶数が1減算される。また、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第2始動記憶が記憶されて、第2始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第2始動記憶に基づいて、第2特図変動表示ゲームが開始され、この際に第2始動記憶数が1減算される。

【0025】

一方、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、第1始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第1始動記憶数が1加算されて第1始動記憶が1つ記憶されることになる。同様に、この場合に第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、第2始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第2始動記憶数が1加算されて第2始動記憶が1つ記憶されることになる。

【0026】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態となると、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づき第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始される。このとき、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっていく。すなわち、第1始動記憶と第2始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっていく。

【0027】

補助遊技としての第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームは、遊技盤本体1

10

20

30

40

50

bの前面右下であってガイドレール2の外側に設けられた第1特図表示器8、第2特図表示器9で実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置43にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報(例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など)を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっており、そして、この特図変動表示ゲームの結果として、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の表示態様が特別結果態様(たとえば「7」)となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態(いわゆる、大当たり状態)となる。また、これに対応して表示装置43の表示態様も特別結果態様(例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか)となる。なお、第1特図表示器8、第2特図表示器9は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置43も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機に第1特図表示器8、第2特図表示器9を備えずに、表示装置43のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

10

**【0028】**

また、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率の状態である確率状態には、通常確率状態(第1確率状態)と、確変状態(第2確率状態)の二つの確率状態があり、何れか一つの確率状態が設定されるようになっており、確変状態は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。なお、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。また、通常確率状態となる条件が成立した場合は、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が通常確率状態となる。なお、通常確率状態となる条件が成立した場合は、例えば、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの何れかの結果態様が、通常確率状態への変更を決定する結果態様(通常大当たり)となった場合である。なお、確変状態と時短動作状態はそれぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし、一方のみを発生させることも可能である。

20

**【0029】**

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値(賞球)を付与するようになっており、なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド(大入賞口SOL10b、図3に図示)により駆動される。また、大入賞口の内部(入賞領域)には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c(図3に図示)が配設されている。

30

**【0030】**

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための入賞口SW12a(図3に図示)が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12, 12, ...、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置125(図2に図示)によって払い出されるようになっており、払出制御装置125は、遊技制御装置30の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

40

**【0031】**

また、図3に示すように、パチンコ遊技機100は、表示装置43において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段としての遊技制御装置30と、この遊技制御装置30からの演出制御指令に基づき、表示装置43における特図変動表示ゲームの演出の制御を行う演出制御手段としての演出制御装置40と、を備えている。

**【0032】**

遊技制御装置30は、CPU31aやROM31b、RAM31cなどを備える遊技用

50



ワンチップマイコン 31 を備えるとともに、入力インタフェース（入力 I / F）32、出力インタフェース（出力 I / F）33、外部通信端子 34 等により構成されている。

【0033】

遊技用ワンチップマイコン 31 は、内部の CPU 31 a が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、各特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値などの各種乱数値なども生成している。

【0034】

また、CPU 31 a は、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンを決定する。

10

【0035】

遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の RAM 31 c には、第 1 始動入賞口 13 に設けられた第 1 始動口 SW 13 a、普通変動入賞装置 7 に設けられた第 2 始動口 SW 7 d のオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU 31 a の作業領域等を備えている。即ち、RAM 31 c には、CPU 31 a により検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

【0036】

遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の ROM 31 b には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルなどが記憶されている。

20

【0037】

また、入力インタフェース 32 には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第 1（特図 1）始動口 SW 13 a、第 2（特図 2）始動口 SW 7 d、入賞口 SW 12 a、...、ゲート SW 4 a、カウント SW 10 c、ガラス枠開放 SW 146、遊技機枠開放 SW 121、球切れ SW 122、などが接続されている。そして、入力インタフェース 32 は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン 31 に対し出力する。なお、ガラス枠開放 SW 146 は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、遊技機枠開放 SW 121 は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れ SW 122 は、鳥設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

30

【0038】

また、出力インタフェース 33 には、遊技用ワンチップマイコン 31 から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース 33 により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第 1 特図表示器 8、第 1 特図記憶表示器 18、第 2 特図表示器 9、第 2 特図記憶表示器 19、普図表示器 5、普図記憶表示器 15、普電 SOL 7 b、大入賞口 SOL 10 b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板 16、払出制御装置 125、決定ラウンド数表示器 25、演出制御装置 40 に出力される。

【0039】

40

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

【0040】

この演出制御装置 40 は、通信インタフェース 40 d を介して遊技制御装置 30 から受信した各種信号（演出制御データ（各種コマンドなど））に基づいて（遊技制御装置 30 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース 40 e

50

には、遊技機の前面に設けられ、遊技者が操作可能な操作手段をなす操作ボタン41からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置40は、この検出信号に基づき（遊技制御装置30の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

【0041】

さらに、入出力インタフェース40eには、CPU40aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース40eにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して可動演出装置の駆動モータ42、遊技盤1や該遊技盤1の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用のLEDを備える各種LED基板44などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU40aから出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、CPU40aからVDP40gに出力され、VDP40gから該制御信号に基づく画像データが表示装置43に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU40aから音LSI40iに出力され、音LSI40iから該制御信号に基づく音声データがスピーカ45に出力される。

10

【0042】

また、遊技制御装置30には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

20

【0043】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、普図始動ゲート4に備えられたゲートSW4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出してROM31bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器5に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、普図表示器5に特別の結果態様を表示するとともに、普電SOL7bを動作させ、普通変動入賞装置7の開閉部材7a、7aを所定時間（例えば、0.5秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器5にはずれの結果態様を表示する制御を行う。また、遊技制御装置30では、普通変動入賞装置7の動作状態を、第1動作状態（通常動作状態）と、該第1動作状態よりも普通変動入賞装置7が第2状態（開放状態）となりやすい第2動作状態（時短動作状態）と、の何れかに設定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が普通変動入賞装置7の動作状態を設定する動作状態設定手段をなす。

30

【0044】

また、第1始動入賞口13に備えられた第1始動口SW13aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、第1特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してRAM31cに第1始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が第1始動入賞口13（第1の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶する第1始動記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置7に備えられた第2始動口SW7dからの遊技球の検出信号の入力に基づき、第2特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してRAM31cに第2始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が第2始動入賞口（普通変動入賞装置7、第2の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶する第2始動記憶手段をなす。よって、遊技制御装置30が、始動入賞口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段をなす。

40

【0045】

また、所定のタイミングで（始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの

50

開始時など)第1始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値をROM31bに記憶されている第1特図変動表示ゲーム用の判定値(特定値)と比較し、第1特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定する処理を行う。また、また結果が大当たりとなる場合は、第1始動記憶に記憶されている大当たり図柄乱数値の判定を行い、特別結果の種類を判定する処理を行う。なお、特別結果の種類とは、特別遊技状態の終了後に特図変動表示ゲームの確率状態を通常確率状態とする通常特別結果態様と、特別遊技状態の終了後に特図変動表示ゲームの確率状態を確変状態とする確変特別結果態様とがある。さらに、通常特別結果態様、確変特別結果態様には、それぞれ、特別遊技状態で実行可能なラウンド数が異なる(2R, 10R, 15R)特別結果が含まれており、第1始動記憶に基づきこれらの特別結果から一つが選択される。同様に、所定のタイミングで(始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの開始時など)第2始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値をROM31bに記憶されている第2特図変動表示ゲーム用の判定値(特定値)と比較し、第2特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定する処理を行う。また、また結果が大当たりとなる場合は、第2始動記憶に記憶されている大当たり図柄乱数値の判定を行い、特別結果の種類を判定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段(遊技制御装置30)に記憶された乱数値を特定値と比較判定する判定手段をなす。また、遊技制御装置30が、始動記憶に基づき特別結果の種類を選択する特別結果選択手段をなす。

10

## 【0046】

なお、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームでは、通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値(第1判定値)と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。また、高確率状態では特定値として第1判定値および第2判定値とは別の所定数の第2判定値が設定され、この特定値(第1判定値、第2判定値)と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率が、通常確率である通常確率状態と、通常確率状態よりも高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段をなす。

20

## 【0047】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、始動記憶に基づき、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能なゲーム実行制御手段をなす。より具体的には、第1始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲームの実行制御を行う第1ゲーム実行制御手段として、また、第2始動記憶に基づいて第2特図変動表示ゲームの実行制御を行う第2ゲーム実行制御手段として機能する。また、演出制御装置40では、遊技制御装置30からの制御信号に基づき、表示装置43において特図変動表示ゲームに対応して、複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示する飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、スピーカ45からの音の出力、装飾装置としての各種LED基板45を制御する処理、可動演出装置の駆動モータ42を動作する処理を行う。すなわち、演出制御装置40が、複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示することで変動表示ゲームを表示する表示制御手段をなす。

30

40

## 【0048】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている場合に、第2特図変動表示ゲームの実行制御を第1特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、第1始動記憶手段(遊技制御装置30)及び第2始動記憶手段(遊技制御装置30)に始動記憶が記憶されている場合に、第2実行制御手段(遊技制御装置30)による制御を第1実行制御手段(遊技制御装置30)による制御に優先させて実行させる優先変動表示制御手段をなす。

50

## 【 0 0 4 9 】

そして、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、特図変動表示ゲームの結果が大当たりの場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 S O L 1 0 b により特別変動入賞装置 10 の開閉扉 10 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば 25 秒または 1 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンド（1 回のラウンド遊技）とし、これを所定ラウンド回数（例えば 15 回または 10 回または 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が、特別遊技状態において、特別変動入賞装置 10 を開状態に変換するとともに所定の閉鎖条件の成立に基づき閉状態に変換するラウンド遊技を所定回数行う特別入賞装置制御手段をなす。なお、特別遊技状態で実行するラウンド遊技の回数は、特別結果選択手段（遊技制御装置 30）が始動記憶に基づき選択した特別結果の種類によって決まり、特別入賞装置制御手段は、特別結果選択手段による特別結果の選択結果により特別遊技状態で実行するラウンド遊技の回数を設定するようになっている。これにより、パチンコ遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

20

## 【 0 0 5 0 】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、所定のタイミングで（始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの開始時など）第 1 始動記憶に記憶されている大当たり図柄用乱数値を R O M 3 1 b に記憶されている判定値（特定値）と比較し、大当たりの図柄（特別結果の種類）を判定する処理を行う。同様に、所定のタイミングで（始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの開始時など）第 2 始動記憶に記憶されている大当たり図柄用乱数値を R O M 3 1 b に記憶されている判定値（特定値）と比較し、大当たりの図柄（特別結果の種類）を判定する処理を行う。

## 【 0 0 5 1 】

なお、第 1 特図変動表示ゲームよりも第 2 特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと（ラウンド数の多い大当たりが選択されやすいこと）である。また、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第 2 特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

30

## 【 0 0 5 2 】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、各種入賞口に設けられたセンサ（第 1 始動口 S W 1 3 a、第 2 始動口 S W 7 d、入賞口 S W 1 2 a、カウント S W 1 0 c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置 125 を制御して排出装置から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

40

## 【 0 0 5 3 】

図 4 には、本実施形態の遊技機における遊技状態を説明するための状態遷移図を示した。第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1（通常状態、客待ち状態）となり、第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）及び第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）の発生を待機する状態となる。この普段状態 S T 1 において、第 1 始動入賞口 13 への入賞（第 1 特図始動入賞、特図 1 始動入賞）があると、第 1 特図変動状態（特図 1 変動状態）S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームが実行される。また、普段状態 S T 1 において、普

50

通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞、特図 2 始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 5 4 】

第 1 特図変動状態 S T 2 は第 1 特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第 1 特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合は、大当たり状態 S T 4 に移行し、特別遊技状態となる。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 で第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。なお、第 2 始動記憶は第 1 始動記憶よりも優先的に消化されるようになっているので、第 2 始動記憶がある場合は、第 1 始動記憶があっても第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

10

【 0 0 5 5 】

第 2 特図変動状態 S T 3 は第 2 特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第 2 特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合は、大当たり状態 S T 4 に移行し、特別遊技状態となる。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 で第 2 特図変動表示ゲームを実行する。なお、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞、特図 2 始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

20

30

【 0 0 5 6 】

大当たり状態 S T 4 は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している状態である。そして、この大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームを実行する。なお、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞、特図 2 始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

40

【 0 0 5 7 】

図 5 には、本実施形態の遊技機における確率状態の遊技者に対する報知の状態である報知状態を説明するための状態遷移図を示した。報知状態には、確率状態を報知する確率報知状態として、通常確率状態であることを報知する通常報知状態 A 1 と、高確率状態を報知する高確率報知状態 A 2 と、が設定されている。また、報知状態には、少なくとも高確率状態を報知しない潜伏報知状態として、普通変動入賞装置 7 が時短動作状態である時短状態 A 3 と、普通変動入賞装置 7 が通常動作状態である潜伏状態 A 4 と、が設定されてい

50

る。なお、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合に発生する特別遊技状態では、報知状態として大当たり状態A5が設定されるようになっている。

【0058】

通常確率状態であることを報知する通常報知状態A1では、例えば、表示装置43での表示態様により通常確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この通常報知状態A1で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態A5へ移行する。また、通常報知状態A1で、潜伏状態への移行条件が成立した場合（例えば、所定の抽選に当選）は、潜伏状態A4へ移行する。

【0059】

大当たり状態A5は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している場合に設定される。この大当たり状態A5で特別遊技状態が終了した場合であって、特別遊技状態の発生契機となった大当たりが確変態様（確変特別結果態様）であった場合は、所定の割合で高確率報知状態A2、時短状態A3、潜伏状態A4の何れかへ移行する。また、特別遊技状態の発生契機となった大当たりが通常態様（通常特別結果態様）であった場合は、所定の割合で時短状態A3または潜伏状態A4へ移行する。なお、高確率状態となるが潜伏報知状態（時短状態A3または潜伏状態A4）に移行する場合は、特図表示器には確変態様の表示態様を表示するが、表示装置43で実行される飾り特図変動表示ゲームでは、遊技者に高確率状態となることが分からないような特別結果態様が表示される。よって、潜伏報知状態である時短状態A3もしくは潜伏状態A4に移行した場合は、遊技者は確率状態を知ることができない。

【0060】

高確率状態であることを報知する高確率報知状態A2では、例えば、表示装置43での表示態様により高確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この高確率報知状態A2で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態A5へ移行する。

【0061】

時短状態A3では、例えば、表示装置43での表示態様、普通変動入賞装置7の動作態様から時短動作状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないように状態である。この時短状態A3で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態A5へ移行する。また、時短状態A3で、確率状態が高確率状態であり、後述する所定の確率報知状態への移行条件が成立した場合は、高確率報知状態A2へ移行する。また、時短状態A3で、特図変動表示ゲームを所定回数実行した場合は、潜伏状態A4へ移行する。

【0062】

潜伏状態A4では、例えば、表示装置43での表示態様から潜伏状態A4であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないように状態である。この潜伏状態A4で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態A5へ移行する。また、潜伏状態A4で、後述する所定の確率報知状態への移行条件が成立した場合は、確率状態が高確率状態であれば高確率報知状態A2へ移行し、確率状態が通常確率状態であれば通常報知状態A1へ移行する。

【0063】

このような報知状態の移行は演出制御装置40で選択され、実行されるようになっている。つまり、演出制御装置40が、確率状態の報知の状態として、高確率状態を報知する高確率報知状態と、少なくとも高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、を含む複数の報知状態のうちから何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段をなす。

【0064】

また、本実施形態の遊技機では、表示部43aの一部に表示される第1始動記憶表示6

10

20

30

40

50

0 a および第2始動記憶表示6 0 bにおいて、始動記憶の数とともに、各始動記憶について当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報が予告報知として表示されるようになっている。図6、7には、表示部4 3 aにおける始動記憶表示6 0の一例を示した。始動記憶表示6 0は、左側の4つの表示領域が第1始動記憶表示6 0 aを表示する第1始動記憶表示領域であり、右側の4つの表示領域が第2始動記憶表示6 0 bを表示する第2始動記憶表示領域であって、それぞれ、始動記憶数の上限値である4つに対応して設けられている。また、第1始動記憶表示領域、第2始動記憶表示領域のそれぞれにおいて、左端の表示領域に表示した始動記憶表示に対応する始動記憶から順に消化されるようになっている。また、左端の表示領域に表示した始動記憶表示に対応する始動記憶が消化されるごとに順次一つずつ左側へ始動記憶表示が移動するように更新される。

10

#### 【0065】

この始動記憶表示6 0には複数種類の表示が設定されている。図8に示すように、通常表示としては、始動記憶がないことを示す第1通常表示（ここでは白）と、第1通常表示とは表示色を異ならせることで始動記憶があることを示す第2通常表示（ここでは黒）とが設定されている。また、特殊表示として、「V」を表示する第1特殊表示と、「!!」を表示する第2特殊表示と、「?」を表示する第3特殊表示の各表示が設定されている。なお、特殊表示は、第1通常表示、第2通常表示とは表示色が異なり（ここでは斜線）、遊技者が認識できるようになっている。もちろん、始動記憶表示6 0の表示態様（色や図柄）はこれに限られるものではなく他の表示態様を用いても良い。

20

#### 【0066】

第1特殊表示は、当該第1特殊表示に対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで、ラウンド遊技の回数が15ラウンド（15R）である特別結果が導出されることを予告報知する表示である。また、第2特殊表示は、当該第2特殊表示に対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで、ラウンド遊技の回数が2ラウンド（2R）である特別結果が導出される確率が25%、10ラウンド（10R）である特別結果が導出される確率が20%、15ラウンド（15R）である特別結果が導出される確率が30%、特別結果が導出されない確率が25%であることを予告報知する表示である。また、第3特殊表示は、当該第3特殊表示に対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで、ラウンド遊技の回数が2ラウンド（2R）である特別結果が導出される確率が10%、10ラウンド（10R）である特別結果が導出される確率が20%、15ラウンド（15R）である特別結果

30

#### 【0067】

すなわち、予告報知は、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に特別結果の導出及び特別結果の種類を報知するものである。また、予告報知は、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合にラウンド遊技の実行回数を報知（一部は示唆報知）するものである。また、各特殊表示は、特別結果が導出される確率が異なる（信頼度が異なる）または導出される可能性のある特別結果の確率が異なるようになっている。このような予告報知を行うことで、特図変動表示ゲームが当たった場合の出玉の獲得量を予測できるようになる。よって、単に当りはずれの報知を行う場合に比べ、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。以下、このような始動記憶表示6 0を行うための処理について説明する。

40

#### 【0068】

まず、遊技制御装置3 0における遊技の制御について、説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 msecごと）に行われるタイマ割込み処理とからなる。

#### 【0069】

##### 〔メイン処理〕

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図9に示すように、

50

メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理（ステップS1）を行い、そして、停電復旧処理（ステップS2）を行う。

【0070】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理（ステップS3）を行って、CTC（カウンタ タイマ サーキット）を起動する。次に、割込みを禁止する処理（ステップS4）を行い、大当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（ステップS5）を行って、割込みを許可する処理（ステップS6）を行う。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

一方、停電が発生したか否かの判定（ステップS7）において、停電が発生した場合（ステップS7；Yes）は、停電発生時の処理を行う。なお、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。

【0074】

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

【0075】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図10に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理（ステップa）を行う。次に、各種センサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122など）からの入力の処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口SOL10b、普電SOL7b）等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力の処理を行う入出力処理（ステップb）を行う。

【0076】

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

【0077】

10

20

30

40

50



次に、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する乱数を更新するための乱数更新処理2（ステップf）を行う。次に、第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a, 12a, …、カウントSW10cから信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理（ステップg）を行う。

【0078】

そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップh）を行い、第1特図変動表示ゲームに関する処理を行う第1特図ゲーム処理（ステップi）、第2特図変動表示ゲームに関する処理を行う第2特図ゲーム処理（ステップj）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップk）を行う。

10

【0079】

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

【0080】

〔第1特図ゲーム処理〕

第1特図ゲーム処理では、第1始動口SW13aの入力の監視と、第1特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図11に示すように、第1特図ゲーム処理では、まず、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップi1）を行う。

20

【0081】

この第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップi1）では、第1始動口SW13aから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップi1）において、始動入賞がない場合（ステップi1；No）は、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップi8）を行う。

【0082】

一方、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップi1）において、始動入賞がある場合（ステップi1；Yes）は、第1始動記憶数を取得する処理（ステップi2）を行い、第1始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップi3）を行う。

30

【0083】

第1始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップi3）において、第1始動記憶数が4以上である場合（ステップi3；Yes）、すなわち、第1始動記憶数の上限値を超えている場合は、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップi8）を行う。

【0084】

一方、第1始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップi3）において、第1始動記憶数が4以上でない場合（ステップi3；No）は、第1始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップi4）を行う。

40

【0085】

第1始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップi4）を行った後、更新した第1始動記憶数に対応する大当たり乱数セーブ領域に、大当たり乱数を記憶する処理（ステップi5）、大当たり図柄乱数を記憶する処理（ステップi6）を行う。その後、判定処理（ステップi7）を行う。

【0086】

判定処理（ステップi7）では、記憶された始動記憶について結果や変動パターンの判定を行う。この判定処理では、まず、大当たり判定用乱数を記憶する処理（ステップi5）

50

で記憶された大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致するかを判定する。そして、取得した大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致する場合は、大当たり情報を設定する処理として、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出される旨の情報などを記憶する処理を行う。また、取得した大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致しない場合は、はずれ情報を設定する処理として、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出されない旨の情報などを記憶する処理を行う。

【 0 0 8 7 】

さらに、判定処理（ステップ i 7）では、大当たり図柄乱数を記憶する処理（ステップ i 6）で記憶された大当たり図柄乱数値を取得して判定を行い、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて導出される特別結果の種類に関する情報などを記憶する処理を行う。このことから、判定手段（遊技制御装置 30）が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行う他、所定のタイミングで（ここでは始動入賞口への遊技球の入賞時）始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定することとなる。

10

【 0 0 8 8 】

その後、演出図柄始動記憶数コマンドを設定する処理（ステップ i 8）を行って、表示装置 43における第1始動記憶表示 60aの表示設定を行う。なお、演出図柄始動記憶数コマンドには、始動記憶数に関する情報のほか、判定処理（ステップ i 7）での判定結果に関する情報（大当たりの有無、特別結果の種類など）も含まれている。そして、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップ i 9）を行う。

20

【 0 0 8 9 】

第2始動記憶があるか否かの判定（ステップ i 9）において、第2始動記憶がある場合（ステップ i 9；Yes）は、第1特図ゲーム処理を終了する。一方、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップ i 9）において、第2始動記憶がない場合（ステップ i 9；No）は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ i 10）を行う。そして、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（ステップ i 11）を行い、特図変動制御処理（ステップ i 12）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

〔 第 2 特 図 ゲーム 処 理 〕

30

第2特図ゲーム処理では、第2始動口 SW7dの入力の監視と、第2特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図12に示すように、第2特図ゲーム処理では、まず、普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）を行う。

【 0 0 9 1 】

この普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）では、第2始動口 SW7dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）において始動入賞がない場合（ステップ j 1；No）は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 8）を行う。

【 0 0 9 2 】

40

一方、普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）において、始動入賞がある場合（ステップ j 1；Yes）は、第2始動記憶数を取得する処理（ステップ j 2）を行い、第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップ j 3）を行う。

【 0 0 9 3 】

第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップ j 3）において、第2始動記憶数が4以上である場合（ステップ j 3；Yes）、すなわち、第2始動記憶数の上限値を超えている場合は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 8）を行う。一方、第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップ j 3）において、第2始動記憶数が4以上でない場合（ステップ j 3；No）は、第2始動記憶数を1インクリメントする

50

処理（ステップ j 4）を行う。

【 0 0 9 4 】

その後、更新した第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り乱数を記憶する処理（ステップ j 5）、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップ j 6）を行い、判定処理（ステップ j 7）を行う。この判定処理（ステップ j 7）は、上述の特図 1 ゲーム処理（図 1 1 参照）での判定処理（ステップ i 7）と同様の処理である。

【 0 0 9 5 】

次に、演出図柄始動記憶数コマンドを設定する処理（ステップ j 8）を行って、表示装置 4 3 における第 2 始動記憶表示 6 0 b の表示設定を行う。なお、演出図柄始動記憶数コマンドには、始動記憶数に関する情報のほか、判定処理（ステップ j 7）での判定結果に関する情報（大当りの有無、特別結果の種類など）も含まれている。そして、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 9）を行い、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（ステップ j 1 0）を行って、特図変動制御処理（ステップ j 1 1）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図 1 3 に示すように、特図ゲーム分岐処理では、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ i 1 0 , ステップ j 1 0）で取得した特図ゲーム処理番号に基づき、実行する処理が選択されるようになっている。この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行制御するための処理であり、第 1 特図変動表示ゲームおよび第 2 特図変動表示ゲームの両方に共通の処理である。なお、第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲームについては第 1 実行制御手段が、第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームについては第 2 実行制御手段が特図ゲーム分岐処理を行うこととなる。

【 0 0 9 7 】

この特図ゲーム分岐処理においては、まず、処理番号が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 1）を行う。この処理番号が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 1）において、処理番号が 0 である場合（ステップ S 1 1 ; Y e s）は、特図普段処理を行う（ステップ S 1 2）。この特図普段処理（ステップ S 1 2）では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。なお、特図普段処理（ステップ S 1 2）の詳細については後述する。一方、処理番号が 0 であるか否かの判定（ステップ S 1 1）において、処理番号が 0 でない場合（ステップ S 1 1 ; N o）は、処理番号が 1 であるか否かの判定（ステップ S 1 3）を行う。

【 0 0 9 8 】

次に、処理番号が 1 であるか否かの判定（ステップ S 1 3）を行う。この処理番号が 1 であるか否かの判定（ステップ S 1 3）において、処理番号が 1 である場合（ステップ S 1 3 ; Y e s）は、特図変動開始処理 2 を行う（ステップ S 1 4）。この特図変動開始処理 2（ステップ S 1 4）では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム又は第 2 特図変動表示ゲーム）の実行に伴い、対応する第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶を 1 デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が 1 であるか否かの判定（ステップ S 1 3）において、処理番号が 1 でない場合（ステップ S 1 3 ; N o）は、処理番号が 2 であるか否かの判定（ステップ S 1 5）を行う。

【 0 0 9 9 】

次に、処理番号が 2 であるか否かの判定（ステップ S 1 5）を行う。この処理番号が 2 であるか否かの判定（ステップ S 1 5）において、処理番号が 2 である場合（ステップ S 1 5 ; Y）は、特図変動中処理を行う（ステップ S 1 6）。この特図変動中処理を行う（ステップ S 1 6）では、特図変動表示ゲームにおける時間（変動時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が 2 であるか否かの判定（ステップ S 1 5）において、処理番号が

10

20

30

40

50

2でない場合(ステップS15; No)は、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。

【0100】

次に、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。この処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号が3である場合(ステップS17; Yes)は、特図表示中処理を行う(ステップS18)。この特図表示中処理を行う(ステップS18)では、特図変動表示ゲームにおける時間(停止図柄表示時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号

10

【0101】

次に、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)を行う。この処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4である場合(ステップS19; Yes)は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ/インターバル中処理を行う(ステップS20)。一方、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4でない場合(ステップS19; No)は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)を行う。

【0102】

次に、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)を行う。この処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)において、処理番号が5である場合(ステップS21; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理を行う(ステップS22)。一方、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)において、処理番号が5でない場合(ステップS21; No)は、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)を行う。

20

【0103】

次に、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)を行う。この処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)において、処理番号が6である場合(ステップS23; Y)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口残存球処理を行う(ステップS24)。一方、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)において、処理番号が6でない場合(ステップS23; No)は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)を行う。

30

【0104】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)を行う。この処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)において、処理番号が7である場合(ステップS25; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大当たり終了処理を行う(ステップS26)。一方、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)において、処理番号が7でない場合(ステップS25; No)は、特図ゲーム分岐処理を終了する。以上のような処理により、特図変動表示ゲームが実行されることとなる。

40

【0105】

また演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信した各種のコマンドに基づき、表示部43aに特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信した演出図柄始動記憶数コマンドに基づき、表示部43aに第1始動記憶表示60a、第2始動記憶表示60bを表示する処理として、図14に示す始動記憶表示処理を行う。この始動記憶表示処理では、まず、演出図柄始動記憶数コマンドを受信したか否かの判定(ステップS30)を行う。この演出図柄始動記憶数コマンドを受信したか否かの判定(ステップS30)において、演出図柄始動記憶数コマンドを受信していない場合(ステップS30; N)は、始動記憶表示処理を終了する。また、演出図柄始動記憶数コマンドを受信したか否かの判定(ス

50

テップ S 3 0 ) において、演出図柄始動記憶数コマンドを受信した場合 ( ステップ S 3 0 ; Y ) は、大当りであるか否かの判定 ( ステップ S 3 1 ) を行う。

【 0 1 0 6 】

大当りであるか否かの判定 ( ステップ S 3 1 ) においては、演出図柄始動記憶数コマンドに含まれる情報に基づき、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果が導出されるか否かを判定する。なお、始動記憶に記憶された大当り乱数値に基づく判定は遊技制御装置 3 0 で行われており、演出図柄始動記憶数コマンドには、その判定結果が含まれている。この大当りであるか否かの判定 ( ステップ S 3 1 ) において、大当りである場合 ( ステップ S 3 1 ; Y ) は、大当り用始動記憶表示判定テーブルにより始動記憶表示を選択する処理 ( ステップ S 3 3 ) を行い、表示更新処理 ( ステップ S 3 4 ) を行って、始動記憶表示処理を終了する。また、大当りであるか否かの判定 ( ステップ S 3 1 ) において、大当りでない場合 ( ステップ S 3 1 ; N ) は、はずれ用始動記憶表示判定テーブルにより始動記憶表示を選択する処理 ( ステップ S 3 2 ) を行い、表示更新処理 ( ステップ S 3 4 ) を行って、始動記憶表示処理を終了する。

10

【 0 1 0 7 】

大当り用始動記憶表示判定テーブルにより始動記憶表示を選択する処理 ( ステップ S 3 3 ) では、まず始動記憶表示選択用の乱数値を抽出し、その抽出した乱数値に基づいて大当り用始動記憶表示判定テーブルを参照し、始動記憶表示の種類を選択して決定する処理を行う。ここで、選択される始動記憶表示は、第 2 通常表示、第 1 特殊表示、第 2 特殊表示、第 3 特殊表示の何れかから選択される。なお、第 1 特殊表示は、ラウンド遊技の回数が 1 5 ラウンドである特別結果が導出される場合にのみ選択される。

20

【 0 1 0 8 】

また、はずれ用始動記憶表示判定テーブルにより始動記憶表示を選択する処理 ( ステップ S 3 2 ) では、まず、始動記憶表示選択用の乱数値を抽出し、その抽出した乱数値に基づいてはずれ用始動記憶表示判定テーブルを参照し、始動記憶表示の種類を選択して決定する処理を行う。ここで、選択される始動記憶表示は、第 2 通常表示、第 2 特殊表示、第 3 特殊表示の何れかから選択される。

【 0 1 0 9 】

これらの処理により、図 6 , 7 に示すように、始動記憶表示 6 0 として、始動記憶の数とともに、各始動記憶について当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報が予告報知として表示されるようになる。この予告報知としては、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に特別結果の導出及び特別結果の種類が報知され、特別結果の種類の報知としてラウンド遊技の実行回数が報知 ( 一部は示唆報知 ) される。すなわち、演出制御装置 4 0 が、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段をなす。

30

【 0 1 1 0 】

以上のことから、始動入賞口 ( 第 1 始動入賞口 1 3 、普通変動入賞装置 7 ) への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段 ( 遊技制御装置 3 0 ) と、所定のタイミングで始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段 ( 遊技制御装置 3 0 ) と、該判定手段の判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段 ( 遊技制御装置 3 0 ) と、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段 ( 演出制御装置 4 0 ) と、を備え、特別結果には、特別遊技状態での遊技態様が異なる複数種類の特別結果があり、判定手段は、始動記憶に基づき特別結果の種類を選択する特別結果選択手段 ( 遊技制御装置 3 0 ) を備え、始動記憶報知手段は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出及び特別結果の種類を報知するようにしたこととなる。

40

50

## 【 0 1 1 1 】

また、特別入賞口に遊技球が流入不能な閉状態と、遊技球が流入可能な開状態とに変換する特別変動入賞装置 10 と、特別遊技状態において、特別変動入賞装置 10 を開状態に変換するとともに所定の閉鎖条件の成立に基づき閉状態に変換するラウンド遊技を所定回数行う特別入賞装置制御手段（遊技制御装置 30）と、を備え、複数の特別結果は、特別遊技状態でのラウンド遊技の実行回数が異なるものであり、特別入賞装置制御手段は、特別結果選択手段（遊技制御装置 30）による特別結果の選択結果により特別遊技状態で実行するラウンド遊技の回数を設定し、始動記憶報知手段（演出制御装置 40）は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知としてラウンド遊技の実行回数を報知するようにしたこととなる。

10

## 【 0 1 1 2 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 1 変形例について図 15 から 18 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、予告報知として所定の確率で判定手段による判定結果に基づく実際のラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を報知する仮予告報知を行うようになっている。

## 【 0 1 1 3 】

図 15 には、表示部 43 a における始動記憶表示 60 の一例を示した。本変形例の遊技機では、始動記憶表示 60 のうち、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶について予告報知する特殊表示において、特別遊技状態で実行可能なラウンド遊技の回数を数字で表示するようになっている。また、所定の確率で実際のラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知する。このとき遊技者には実際のラウンド遊技の実行回数が報知されたのか、仮予告報知がなされたのかは分からないようになっているが、表示態様（例えば表示色）によって、仮予告報知である可能性の高さを示唆するようになっている。そして、仮予告報知がなされた場合は、後に実際のラウンド遊技の実行回数が報知されるようになっている。なお、実際のラウンド遊技の実行回数の報知は、始動記憶の発生から当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始までの期間に、所定の確率で仮予告報知が実際のラウンド遊技の実行回数の予告報知に変更されることで行われる。また、この変更が行われなかった場合には、特別遊技状態中に実際のラウンド遊技の実行回数が報知される。もしくは、仮予告報知で報知されたラウンド数を過ぎても特別遊技状態が継続することで、仮予告報知であったことを遊技者が認識できるようにしても良い。

20

30

## 【 0 1 1 4 】

図 16 には 2 ラウンドを報知する場合の特殊表示を示した。第 1 特殊表示は、第 1 通常表示と同じ表示色（ここでは白）の表示である。この第 1 特殊表示は、ラウンド遊技の回数が報知したラウンド遊技の回数から増加する確率である昇ラウンド率が 5 % となっている。すなわち、仮予告報知である確率が 5 % である。第 2 特殊表示は、他の特殊表示や通常表示とは異なる表示色（ここでは斜線）の表示である。この第 2 特殊表示は、ラウンド遊技の回数が報知したラウンド遊技の回数から増加する確率である昇ラウンド率が 25 % となっている。すなわち、仮予告報知である確率が 25 % である。第 3 特殊表示は、他の特殊表示や通常表示とは異なる表示色（ここでは網掛け）の表示である。この第 3 特殊表示は、ラウンド遊技の回数が報知したラウンド遊技の回数から増加する確率である昇ラウンド率が 75 % となっている。すなわち、仮予告報知である確率が 75 % である。このことから、始動記憶表示 60 の表示態様によって、予告報知が仮予告報知であることを示唆報知していることとなる。

40

## 【 0 1 1 5 】

図 17 には、特図変動表示ゲームの結果として、ラウンド遊技の回数が 2 ラウンドである特別結果が導出される始動記憶に対する始動記憶表示の選択率を示した。この場合、第 2 通常表示が選択される確率（予告報知なしとなる確率）が 50 % であり、第 1 特殊報知

50

がなされる確率が25%、第2特殊報知がなされる確率が15%、第3特殊報知がなされる確率が10%である。

【0116】

なお、これらの始動記憶表示60の選択は、遊技制御装置30から送信される演出図柄始動記憶数コマンドの受信に基づき、演出制御装置40が行っている。すなわち、演出制御装置40が、予告報知として所定の確率で判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知する仮予告報知手段をなす。また、演出制御装置40が、予告報知が仮予告報知であることを示唆報知する示唆報知手段をなす。

【0117】

なお、このような特殊表示は10ラウンドを報知する場合にも同様に設定されている。また、15ラウンドを報知する場合には仮予告報知は行われず、所定の確率で第4特殊表示(図示略)として他の特殊表示や通常表示とは異なる表示態様の始動記憶表示が表示される。すなわちこの場合は予告報知として確定報知がなされる。

【0118】

また、図18には、仮予告報知がなされた後、実際のラウンド遊技の実行回数の報知に変更される例を示した。特図変動表示ゲームの実行中に遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口13もしくは普通変動入賞装置7)に入賞し、始動口SW(第1始動入賞口SW13aもしくは第2始動入賞口SW7d)で検出されると、始動記憶Aが発生する(t1)。このとき、当該始動記憶が、ラウンド遊技の実行回数が15ラウンドである特別結果を導出するものである場合、遊技制御装置30から演出制御装置40にその旨を含む演出図柄始動記憶数コマンドが出力される。演出制御装置40では、演出図柄始動記憶数コマンドの受信に基づき、始動記憶表示60の種類を決定して表示する処理を行う。ここでは仮予告報知として2ラウンドの予告報知を行うと決定されたものとする。これにより、表示部43aに2ラウンドの予告報知を行う始動記憶表示60がなされる(t1)。

【0119】

そして、演出制御装置40では、始動記憶Aに基づく特図変動表示ゲームであるゲームAの開始までの期間において、例えば、乱数値の抽出により仮予告報知の変更を行うか否かを決定する処理を行う。ここでは、始動記憶Aに基づく特図変動表示ゲームであるゲームAの開始の直前に仮予告報知を変更するように決定されている。これにより、仮予告報知としての2ラウンドの予告報知から、実際のラウンド遊技の実行回数の予告報知である15ラウンドの予告報知に始動記憶表示60が変更されることとなる(t2)。すなわち、演出制御装置40が、所定の確率で仮予告報知から判定手段(遊技制御装置30)による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数の報知に予告報知を変更する仮報知変更手段をなす。

【0120】

このような仮予告報知を行うようにしたことで、予告報知を多彩なものにし、遊技の興趣を向上することができる。また、判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知するので、変動表示ゲームが当たった場合に少なくとも得られる出玉の獲得量を予測できる。また、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。さらに、仮予告報知がなされた場合は、遊技者の期待よりも出玉の多い特別結果が導出される、または、特別遊技状態中に予告報知より多いラウンド遊技が実行されることとなり(いわゆる昇格する状態となり)、遊技者に得をした感覚を与え遊技の興趣を向上できる。また、特別遊技状態中も予告報知より多いラウンド遊技が実行されることを期待するようになり、特別遊技状態中における興趣を向上することができる。また、始動記憶の発生から該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始までの期間に、予告報知が変更される可能性があるため、遊技者の期待感を長い期間維持でき、遊技の興趣を向上することができる。

【0121】

なお、仮予告報知からさらに異なる仮予告報知に変更するようにしても良い。例えば、

10

20

30

40

50

実際にはラウンド遊技の実行回数が15ラウンドである特別結果を導出する始動記憶に対して、まず、2ラウンドの仮予告報知を行い、その後、10ラウンドの仮予告報知に変更しても良い。

【0122】

以上のことから、始動記憶報知手段(演出制御装置40)は、予告報知として所定の確率で判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知する仮予告報知手段(演出制御装置40)と、予告報知が仮予告報知であることを示唆報知する示唆報知手段(演出制御装置40)と、を備えたこととなる。

【0123】

また、始動記憶報知手段(演出制御装置40)は、始動記憶の発生から該始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始までの期間に、所定の確率で仮予告報知から判定手段(遊技制御装置30)による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数の報知に予告報知を変更する仮報知変更手段(演出制御装置40)を備えたこととなる。

10

【0124】

次に、上述した実施形態の遊技機の第2変形例について図19を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0125】

本変形例の遊技機では、潜伏報知状態(時短状態A3または潜伏状態A4、図5参照)における始動記憶表示60のうち、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶について予告報知する特殊表示において、特別遊技状態で実行可能なラウンド遊技の回数を数字で表示するようになっている。また、所定の確率で、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶についても予告報知をなす演出予告表示として、ラウンド遊技として実行可能な回数(2, 10, 15)から選択した任意の値を報知するようになっている。なお、この場合に表示する数値は、例えば、乱数値による抽選で決定する。そして、これらの予告報知により報知された数値を加算して、加算結果が所定値以上になった場合に確率状態を報知するようにしている。すなわち、加算結果が所定値以上になった場合に報知状態を確率報知状態(通常報知状態A1または高確率報知状態A2、図5参照)に変更するようになっている。

20

30

【0126】

なお、これらの始動記憶表示60の選択は、遊技制御装置30から送信される演出図柄始動記憶数コマンドの受信に基づき、演出制御装置40が行っている。すなわち、演出制御装置40が、判定手段(遊技制御装置30)による判定の結果、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶について、所定の確率でラウンド遊技として実行可能な回数から選択した任意の値を予告報知として報知する演出予告報知手段をなす。また、演出制御装置40では、潜伏報知状態の開始から、遊技が進行して始動記憶が消化される毎に、対応する始動記憶表示60の演出予告表示で表示された数値を加算する処理を行うようになっている。すなわち、演出制御装置40が、潜伏報知状態において、予告報知により報知されたラウンド遊技の実行回数を加算して記憶する加算手段をなす。

40

【0127】

図19には、表示部43aにおける始動記憶表示60の一例を示した。なお、この例での始動記憶はすべて変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶である。図19(a)に示すように、潜伏報知状態となると、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶についての始動記憶表示60が所定の確率で演出予告表示に変更され、抽選により決定された数値が表示される。また、表示部43aには、始動記憶表示60に表示された数値を加算した結果を示す加算結果表示61が表示される。この加算結果表示61は、上下方向の全体の長さで予め設定された所定値(ここでは100)を示しており、数値が加算される毎にその分だけ下端から表示色を変化させて所定値までの残り値を報知するようになっている。

50



## 【 0 1 2 8 】

そして、図 1 9 ( a ) に示す潜伏報知状態の開始から、遊技が進行して始動記憶が消化される毎に、対応する始動記憶表示 6 0 の演出予告表示で表示された数値が加算され、図 1 9 ( b ) に示すように、逐次その結果が加算結果表示 6 1 に表示される。さらに遊技が進行して加算した数値が所定値に達すると、図 1 9 ( c ) に示すように加算報知表示 6 1 で表示色が変化した部分が上端まで達する。これにより報知状態の変更条件が成立したこととなり、その後、報知状態が変更されて 1 9 ( d ) に示すように確率状態（ここでは高確率状態）が報知される。

## 【 0 1 2 9 】

このような予告報知を行うことで、予告報知を単に大当りに関する報知だけでなく、確率状態の報知に関わる演出としても用いることができ、予告報知を多彩なものにすることができて遊技の興趣を向上することができる。

10

## 【 0 1 3 0 】

以上のことから、変動表示ゲームで特別結果が導出される確率が通常確率である通常確率状態と、通常確率よりも特別結果が導出される確率が高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段（遊技制御装置 3 0 ）と、確率状態の報知の状態として、高確率状態を報知する高確率報知状態と、少なくとも高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、を含む複数の報知状態のうちから何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段（演出制御装置 4 0 ）と、を備え、始動記憶報知手段（演出制御装置 4 0 ）は、判定手段（遊技制御装置 3 0 ）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶について、所定の確率でラウンド遊技として実行可能な回数から選択した任意の値を予告報知として報知する演出予告報知手段（演出制御装置 4 0 ）を備え、報知状態設定手段は、潜伏報知状態において、予告報知により報知されたラウンド遊技の実行回数を加算して記憶する加算手段（演出制御装置 4 0 ）を備え、該加算手段による加算結果が所定値以上になった場合に、確率状態を報知するようにしたこととなる。

20

## 【 0 1 3 1 】

なお、判定手段（遊技制御装置 3 0 ）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶について、所定の確率でラウンド遊技として実行可能な回数から選択した任意の値を予告報知として報知するとしたが、この場合に任意の数値を表示するようにしても良い。また、加算手段による数値の加算を始動記憶が消化される毎に行うとしたが、始動記憶の発生時に加算するようにしても良い。

30

## 【 0 1 3 2 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 3 変形例について図 2 0 から 2 3 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特別遊技状態及び普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態（第 2 動作状態）である場合は、第 1 始動記憶についての予告報知を行わないようにしている。

## 【 0 1 3 3 】

図 2 0 には、表示部 4 3 a における始動記憶表示 6 0 の一例を示した。図 2 0 ( a ) には、普通変動入賞装置 7 の動作状態を通常動作状態から時短動作状態に変更する条件が成立し、表示部 4 3 a でその旨が報知された状態を示した。このとき、第 1 始動記憶表示 6 0 a のうち、始動記憶 a と始動記憶 d に対応する始動記憶表示 6 0 は、これらの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を予告報知する特殊表示となっている。このような場合には、図 2 0 ( b ) に示すように、特殊表示となっている始動記憶 a と始動記憶 d に対応する始動記憶表示 6 0 を通常表示（第 2 通常表示）に変更する処理が行われる。

40

## 【 0 1 3 4 】

演出制御装置 4 0 では、このような始動記憶表示 6 0 の変更を行うために、図 2 1 に示す始動記憶予告消去処理を行う。この始動記憶予告消去処理では、まず、時短動作状態となったか否かの判定（ステップ S 4 0 ）を行う。この時短動作状態となったか否かの判定

50

(ステップS40)において、時短動作状態となっていない場合(ステップS40;N)は、始動記憶予告消去処理を終了する。また、時短動作状態となったか否かの判定(ステップS40)において、時短動作状態となった場合(ステップS40;Y)は、特図1の始動記憶表示(第1始動記憶表示)の予告表示(予告報知)を消す処理(ステップS41)を行い、始動記憶予告消去処理を終了する。特図1の始動記憶表示の予告表示を消す処理(ステップS41)では、図20で示したように、特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更する処理が行われる。また、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態である状態では、新たに記憶された始動記憶についても予告報知を行わない。

【0135】

なお、普通変動入賞装置7の動作状態を時短動作状態から通常動作状態に変更する条件が成立した場合は、始動記憶表示60として特殊表示の表示を可能とする処理を行う。また、特別遊技状態となった場合も、特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更する処理を行う。この場合も同様に、特別遊技状態が終了した場合は、始動記憶表示60として特殊表示の表示を可能とする処理を行う。ただし、特別遊技状態の終了後に普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態となる場合は、引き続き始動記憶表示60として通常表示のみを行う。

【0136】

以上の処理により、特別遊技状態及び普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態(第2動作状態)である場合は、第1始動記憶についての予告報知を行わないようになり、予告報知によって遊技者が得られる利益が異なってしまうことを防止できる。第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームが第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームに優先して実行されるため、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態である場合は、第1始動記憶がなかなか消化されない状態となる。ここで、予告報知に関する情報を知っている遊技者であれば、例えば、第1始動記憶に出玉の多い特別結果があることが予告された場合、遊技者は遊技球の発射をやめて第2始動記憶の増加を防止し、第1始動記憶が消化されるようにする。また、第1始動記憶に出玉の少ない特別結果があることが予告された場合、遊技者は第2始動記憶で出玉の多い特別結果が導出されることを期待して、第2始動記憶が増加するように遊技球を発射することとなる。すなわち、始動記憶に関する予告情報を知っている遊技者は、知らない遊技者よりも有利に遊技を進めることができるため、得られる利益の差が出て遊技の公平性を欠いてしまう虞がある。そこで、特別遊技状態及び普通変動入賞装置7の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶についての予告報知を行わないことで、どの遊技者に対しても公平な遊技を行うことができる。

【0137】

以上のことから、始動入賞口は、第1始動入賞口13と第2始動入賞口(普通変動入賞装置7)を有し、始動記憶手段(遊技制御装置30)は、第1始動入賞口13への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1始動記憶手段(遊技制御装置30)と、第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2始動記憶手段(遊技制御装置30)と、を備え、ゲーム実行制御手段(遊技制御装置30)は、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行し、第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームよりも優先的に実行するものであり、所定条件の成立に基づき、第2始動入賞口に遊技球が入賞不可能な第1状態と、遊技球が入賞可能な第2状態と、に変換する普通変動入賞装置7と、普通変動入賞装置7の動作状態を、第1動作状態と、該第1動作状態よりも普通変動入賞装置7が前記第2状態となりやすい第2動作状態と、の何れかに設定する動作状態設定手段(遊技制御装置30)と、を備え、始動記憶報知手段(演出制御装置40)は、特別遊技状態及び普通変動入賞装置7の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶についての予告報知を行わないようにしたことになる。

【0138】

また、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態から時短動作状態に変更する条件

10

20

30

40

50

が成立することが予め判明した時点で特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更する処理を行うようにしても良い。

【0139】

図22には、表示部43aにおける始動記憶表示60の一例を示した。図22(a)には、普通変動入賞装置7の動作状態を通常動作状態から時短動作状態に変更する条件が成立することが予め判明した時点での表示部43aにおける表示を示した。このとき、第1始動記憶表示60aのうち、始動記憶aに対応する始動記憶表示60は、この始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を予告報知する特殊表示となっている。このような場合には、図22(b)に示すように、特殊表示となっている始動記憶aに対応する始動記憶表示60を通常表示に変更する処理が行われる。

10

【0140】

演出制御装置40では、このような始動記憶表示60の変更を行うために、図23に示す始動記憶予告消去処理を行う。この始動記憶予告消去処理では、まず、時短動作状態となるかの否かの判定(ステップS50)を行う。遊技制御装置30から送信される演出図柄始動記憶数コマンドの情報には、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの実行により、普通変動入賞装置7の動作状態を通常動作状態から時短動作状態に変更する条件が成立するか否かの情報が含まれている。よって、時短動作状態となるかの否かの判定(ステップS50)では、演出図柄始動記憶数コマンドの情報に基づき、特図変動表示ゲームの実行により、普通変動入賞装置7の動作状態を通常動作状態から時短動作状態に変更する条件が成立することとなる始動記憶があるかを判定する。そして、このような始動記憶がある場合に、時短動作状態となる場合(ステップS50; Y)と判定する。

20

【0141】

この時短動作状態となるか否かの判定(ステップS50)において、時短動作状態とならない場合(ステップS50; N)は、始動記憶予告消去処理を終了する。また、時短動作状態となるか否かの判定(ステップS50)において、時短動作状態となる場合(ステップS50; Y)は、特図1の始動記憶表示(第1始動記憶表示)の予告表示(予告報知)を消す処理(ステップS51)を行い、始動記憶予告消去処理を終了する。特図1の始動記憶表示の予告表示を消す処理(ステップS51)では、図22で示したように、特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更する処理が行われる。なお、特別遊技状態となることが予め判明した場合も、特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更する処理を行う。すなわち、始動記憶報知手段(演出制御装置40)は、判定手段(遊技制御装置30)による判定の結果、特別結果の導出もしくは普通変動入賞装置7の動作状態が第2動作状態となることが判明した場合に、第1始動記憶についての予告報知を行わないようにしたこととなる。

30

【0142】

このような処理により、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態から時短動作状態に変更する条件が成立することが予め判明した時点で特殊表示となっている始動記憶表示60を通常表示に変更することができ、予告報知によって遊技者が得られる利益が異なってしまうことを防止できる。また、特殊表示となっている始動記憶表示60が通常表示に変更されることで、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態から時短動作状態に変更されることの予告報知にもなり、遊技の興趣を向上することができる。

40

【0143】

また、当初から第2始動記憶についてのみ予告報知を行うようにすることでも、予告報知によって遊技者が得られる利益が異なってしまうことを防止することができる。この場合、特図2ゲーム処理(図12参照)でのみ判定処理(ステップj7)を行い、特図1ゲーム処理(図11参照)では判定処理(ステップi7)を行わないようにしても良い。また、演出制御装置40での制御により、第2始動記憶についてのみ予告報知を行うようにしても良い。すなわち、始動記憶報知手段(演出制御装置40)が、第2始動記憶についてのみ予告報知を行うようにしたこととなる。

【0144】

50

次に、上述した実施形態の遊技機の第4変形例について図24、25を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該始動記憶についての予告報知を複数の始動記憶についての予告報知を用いて行うようにしている。

【0145】

図24には、表示部43aにおける始動記憶表示60の一例を示した。図24(a)には、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶が、消化順序で3番目の始動記憶cにある場合の表示部43aでの表示を示した。この場合に、図24(a)に示すように、始動記憶cに対応する始動記憶表示60と、始動記憶cの前に消化される始動記憶a、始動記憶bに対応する始動記憶表示60との3つの始動記憶表示60によって、導出されることとなる特別結果の種類を予告報知する(ここでは7, 7, 7)ようになっている。

10

【0146】

そして、図24(a)に示す状態から図24(b)に示すように始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームを開始し、図24(c)に示すように結果態様を表示する際、飾り特図変動表示ゲームで結果態様を表示する左、中、右の3つの識別図柄のうち、左の図柄を予告報知で報知した「7」とする。さらに、図24(c)に示す状態から図24(d)に示すように始動記憶bに基づく特図変動表示ゲームを開始し、図24(e)に示すように結果態様を表示する際、飾り特図変動表示ゲームで結果態様を表示する左、中、右の3つの識別図柄のうち、左の図柄および中の図柄を予告報知で報知した「7」とする。

20

【0147】

その後、図24(e)に示す状態から図24(f)に示すように始動記憶cに基づく特図変動表示ゲームを開始し、図24(g)に示すように特別結果「7, 7, 7」を導出する。すなわち、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶と、その前に消化される2つの始動記憶(はずれとなる)に対応した始動記憶表示60により、導出されることとなる特別結果の種類(図柄)を予告報知する。さらに、予告報知に用いた始動記憶表示60に対応する始動記憶に基づく3回の特図変動表示ゲームで、段階的に特別結果を形成するような連続的な演出を行うようになっている。

30

【0148】

演出制御装置40では、このような始動記憶表示60の変更を行うために、図25に示す始動記憶予告表示処理を行う。この始動記憶予告表示処理では、まず、当りか否かの判定(ステップS60)を行う。この当りか否かの判定(ステップS60)では、遊技制御装置30から送信される演出図柄始動記憶数コマンドの情報に基づき、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶があるかが判定される。当りか否かの判定(ステップS60)において、当りでない場合(ステップS60; N)始動記憶予告表示処理を終了する。また、当りか否かの判定(ステップS60)において、当りである場合(ステップS60; Y)は、始動記憶が2個あるか否かの判定(ステップS61)を行う。

【0149】

始動記憶が2個あるか否かの判定(ステップS61)では、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶の前に消化される始動記憶が2つあるかが判定される。この始動記憶が2個あるか否かの判定(ステップS61)において、始動記憶が2個ない場合(ステップS61; N)は、始動記憶予告表示処理を終了する。また、始動記憶が2個あるか否かの判定(ステップS61)において、始動記憶が2個ある場合(ステップS61; Y)は、前2回の始動記憶表示を含めた予告表示(予告報知)を表示する処理(ステップS62)を行い、始動記憶予告表示処理を終了する。

40

【0150】

なお、始動記憶が2個ない場合には、例えば、始動記憶が2個以下である場合や、特別結果を導出する始動記憶の前に消化される始動記憶が1つまたは0である場合がある。ま

50

た、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶と、その始動記憶の前に消化される2つの始動記憶の計3つの始動記憶に、第1始動記憶と第2始動記憶とが両方含まれている場合も始動記憶が2個ない場合とする。すなわち、始動記憶が2個ある場合とは、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶と、その始動記憶の前に消化される2つの始動記憶の計3つの始動記憶が全て第1始動記憶である場合、もしくは、全て第2始動記憶である場合である。

【0151】

前2回の始動記憶表示を含めた予告表示を表示する処理(ステップS62)では、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶と、その始動記憶の前に消化される2つの始動記憶の計3つの始動記憶に対応する始動記憶表示60を、図24に示すように変更する処理を行う。すなわち、この処理では、導出される特別結果の種類(図柄)を、演出制御装置30から送信された図柄演出始動記憶数コマンドに含まれる情報から判定し、その図柄を各始動記憶表示60に表示する処理を行う。このとき、始動記憶表示60として特殊表示がなされていた場合も表示を変更して導出される特別結果の種類(図柄)を表示するようにする。すなわち、演出制御装置40が、始動記憶についての予告報知を複数の始動記憶についての予告報知を用いて行う報知態様変更手段をなす。

10

【0152】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該始動記憶についての予告報知を複数の始動記憶についての予告報知を用いて行うようにすることができ、予告報知を多彩なものにすることができて遊技の興趣を向上できる。

20

【0153】

次に、上述した実施形態の遊技機の第5変形例について図26を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的な予告報知を行うようにしている。

【0154】

図26には、表示部43aにおける始動記憶表示60の一例を示した。図26(a)には、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶が、消化順序で2番目の始動記憶bにある場合の表示部43aでの表示を示した。この場合に、特別結果の導出までの期間に飾り特図変動表示ゲームで連続的な予告報知を行う。なお、この始動記憶により導出される特別結果は、ラウンド遊技の実行回数が15ラウンドである特別結果である。

30

【0155】

図26(a)に示す状態から図24(b)に示すように飾り特図変動表示ゲームで導出された左、中、右の3つの識別図柄による結果態様の和が、ラウンド遊技の実行回数と等しくなる(8+3+4で15)ようになっている。さらに、図26(c)に示すように、表示部43aに「V」の報知表示62を行って、飾り特図変動表示ゲームで導出された左、中、右の3つの識別図柄による結果態様の和が、ラウンド遊技の実行回数を予告していることを報知している。

40

【0156】

その後、図26(c)に示す状態から図26(d)に示すように始動記憶aに基づく特図変動表示ゲームを開始し、図24(e)に示すように結果態様を表示する際も同様に、飾り特図変動表示ゲームで導出された左、中、右の3つの識別図柄による結果態様の和が、ラウンド遊技の実行回数と等しくなる(7+4+4で15)ようになっている。さらに、図26(f)に示すように、表示部43aに「V」の報知表示62も行って、結果態様の和がラウンド遊技の実行回数を予告していることを報知する。また、連続して結果態様の和がラウンド遊技の実行回数を予告していることを報知することにより、特別結果を導

50

出する始動記憶がある可能性が高いことを予告報知する。

【 0 1 5 7 】

そして、図 2 6 ( f ) に示す状態から図 2 6 ( g ) に示すように始動記憶 b に基づく特図変動表示ゲームが開始され、図 2 6 ( h ) に示すように特別結果が導出される。すなわち、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶と、その前に消化される複数の始動記憶（はずれとなる）に基づく特図変動表示ゲームで、導出されることとなる特別結果の種類（ラウンド遊技の実行回数）を予告報知する。

【 0 1 5 8 】

ここで、図 2 6 に示す例では、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶に対応する始動記憶表示 6 0 として、ラウンド遊技の実行回数が 1 5 ラウンドである特別結果の導出を確定報知する第 1 特殊表示を表示した場合を示したが、これ以外の特殊表示または通常表示を表示した場合に、上述のような予告報知を行うようにしても良い。特に、第 1 特殊表示以外の始動記憶表示をした場合に、上述のような予告報知を行えば、当該予告報知により特別結果の導出の可能性が高まる演出となり、遊技の興趣を向上することができる。さらにこのような場合は、飾り特図変動表示ゲームで導出された左、中、右の 3 つの識別図柄による結果態様の和が所定のラウンド遊技の実行回数となるような飾り特図変動表示ゲームが連続する回数が多いほど、特別結果が導出される可能性が高くなるような演出を行うようにしても良い。

【 0 1 5 9 】

なお、以上のような飾り特図変動表示ゲームによる予告報知に関する制御は、演出制御装置 4 0 において行われるようになってきている。つまり、本変形例の遊技機においても、始動記憶報知手段（演出制御装置 4 0 ）は、判定手段（遊技制御装置 3 0 ）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出及び特別結果の種類を報知するようにしたこととなる。

【 0 1 6 0 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 6 変形例について図 2 7 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、報知状態が高確率状態を報知する高確率報知状態 A 2（図 5 参照）となった場合にのみ始動記憶表示 6 0 において予告報知を行うようにしている。

【 0 1 6 1 】

図 2 7 には、表示部 4 3 a における始動記憶表示 6 0 の一例を示した。図 2 7 ( a ) に示す状態では、報知状態が高確率報知状態 A 2 以外の状態となっている。そして、図 2 7 ( b ) に示すように特図変動表示ゲームの終了に伴い、図 2 7 ( c ) に示すように報知状態が高確率報知状態 A 2 となった例を示した。このとき、図 2 7 ( a )、( b ) に示すように、報知状態が高確率報知状態 A 2 以外の状態では、始動記憶表示 6 0 として通常表示のみを行い、予告報知は行わないようになってきている。そして、図 2 7 ( c ) に示すように、報知状態が高確率報知状態 A 2 となった際に、予告報知を行うようになってきている。このようにすることで、次の特別結果の導出が略約束された高確率状態において、いつ特別結果が導出されるかが事前に分かり、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 6 2 】

以上のような遊技機は、始動入賞口（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）と、所定のタイミングで始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段（遊技制御装置 3 0）と、該判定手段の判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段（遊技制御装置 3 0）と、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段（演出制御装置 4 0）

と、を備え、特別結果には、特別遊技状態での遊技態様が異なる複数種類の特別結果があり、判定手段は、始動記憶に基づき特別結果の種類を選択する特別結果選択手段（遊技制御装置30）を備え、始動記憶報知手段は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出及び特別結果の種類を報知するようにしている。

【0163】

したがって、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知する始動記憶報知手段を備え、始動記憶報知手段は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知として特別結果の導出及び特別結果の種類を報知するので、変動表示ゲームが当たった場合の出玉の獲得量を予測できる。よって、単に当りはずれの報知を行う場合に比べ、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。

10

【0164】

また、特別入賞口に遊技球が流入不能な閉状態と、遊技球が流入可能な開状態とに変換する特別変動入賞装置10と、特別遊技状態において、特別変動入賞装置10を開状態に変換するとともに所定の閉鎖条件の成立に基づき閉状態に変換するラウンド遊技を所定回数行う特別入賞装置制御手段（遊技制御装置30）と、を備え、複数の特別結果は、特別遊技状態でのラウンド遊技の実行回数が異なるものであり、特別入賞装置制御手段は、特別結果選択手段（遊技制御装置30）による特別結果の選択結果により特別遊技状態で実行するラウンド遊技の回数を設定し、始動記憶報知手段（演出制御装置40）は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知としてラウンド遊技の実行回数を報知するようにしている。

20

【0165】

したがって、始動記憶報知手段は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、予告報知としてラウンド遊技の実行回数を報知するので、変動表示ゲームが当たった場合の出玉の獲得量を予測できる。よって、単に当りはずれの報知を行う場合に比べ、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。

【0166】

また、始動記憶報知手段（演出制御装置40）は、予告報知として所定の確率で判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知する仮予告報知手段（演出制御装置40）と、予告報知が仮予告報知であることを示唆報知する示唆報知手段（演出制御装置40）と、を備えている。

30

【0167】

したがって、始動記憶報知手段は、予告報知として所定の確率で判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知する仮予告報知手段と、予告報知が仮予告報知であることを示唆報知する示唆報知手段と、を備えるので、予告報知を多彩なものにし、遊技の興趣を向上することができる。また、判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数を仮予告報知として報知するので、変動表示ゲームが当たった場合に少なくとも得られる出玉の獲得量を予測できる。また、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。さらに、仮予告報知がなされた場合は、遊技者の期待よりも出玉の多い特別結果が導出される、または、特別遊技状態中に予告報知より多いラウンド遊技が実行されることとなり（いわゆる昇格する状態となり）、遊技者に得をした感覚を与え遊技の興趣を向上できる。また、特別遊技状態中も予告報知より多いラウンド遊技が実行されることを期待するようになり、特別遊技状態中における興趣を向上することができる。

40

【0168】

また、始動記憶報知手段（演出制御装置40）は、始動記憶の発生から該始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始までの期間に、所定の確率で仮予告報知から判定手段（遊技制

50

御装置 30) による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数の報知に予告報知を変更する仮報知変更手段(演出制御装置 40)を備えている。

【0169】

したがって、始動記憶報知手段は、始動記憶の発生から該始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始までの期間に、所定の確率で仮予告報知から判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数の報知に予告報知を変更する仮報知変更手段を備えるので、予告報知を多彩なものにし、遊技の興趣を向上することができる。また、仮予告報知は、判定手段による判定結果に基づくラウンド遊技の実行回数よりも少ない回数が報知されるので、予告報知が変更されることで、遊技者の期待よりも出玉の多い特別結果の導出が予告されることとなり、遊技者に得をした感覚を与え遊技の興趣を向上できる。また、始動記憶の発生から該始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始までの期間に、予告報知が変更される可能性があるため、遊技者の期待感を長い期間維持でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0170】

また、変動表示ゲームで特別結果が導出される確率が通常確率である通常確率状態と、通常確率よりも特別結果が導出される確率が高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段(遊技制御装置 30)と、確率状態の報知の状態として、高確率状態を報知する高確率報知状態と、少なくとも高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、を含む複数の報知状態のうちから何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段(演出制御装置 40)と、を備え、始動記憶報知手段(演出制御装置 40)は、判定手段(遊技制御装置 30)による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶について、所定の確率でラウンド遊技として実行可能な回数から選択した任意の値を予告報知として報知する演出予告報知手段(演出制御装置 40)を備え、報知状態設定手段は、潜伏報知状態において、予告報知により報知されたラウンド遊技の実行回数を加算して記憶する加算手段(演出制御装置 40)を備え、該加算手段による加算結果が所定値以上になった場合に、確率状態を報知するようにしている。

20

【0171】

したがって、始動記憶報知手段は、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出しない始動記憶について、所定の確率でラウンド遊技として実行可能な回数から選択した任意の値を予告報知として報知する演出予告報知手段を備え、報知状態設定手段は、潜伏報知状態において、予告報知により報知されたラウンド遊技の実行回数を加算して記憶する加算手段を備え、該加算手段による加算結果が所定値以上になった場合に、確率状態を報知するので、予告報知を多彩なものにし、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、予告報知を単に大当りに関する報知だけでなく、確率状態の報知に関わる演出としても用いることができ、遊技の興趣を向上できる。

30

【0172】

また、始動入賞口は、第1始動入賞口13と第2始動入賞口(普通変動入賞装置7)を有し、始動記憶手段(遊技制御装置30)は、第1始動入賞口13への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1始動記憶手段(遊技制御装置30)と、第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2始動記憶手段(遊技制御装置30)と、を備え、ゲーム実行制御手段(遊技制御装置30)は、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行し、第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームよりも優先的に実行するものであり、所定条件の成立に基づき、第2始動入賞口に遊技球が入賞不可能な第1状態と、遊技球が入賞可能な第2状態と、に変換する普通変動入賞装置7と、普通変動入賞装置7の動作状態を、第1動作状態と、該第1動作状態よりも普通変動入賞装置7が前記第2状態となりやすい第2動作状態と、の何れかに設定する動作状態設定手段(遊技制御装置30)と、を備え、始動記憶報知手段(演出制御装置40)は、特別遊技状態及び普通変動入賞装置7の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶についての予告報

40

50



知を行わないようにしている。

【0173】

したがって、始動記憶報知手段は、特別遊技状態及び普通変動入賞装置の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶についての予告報知を行わないので、予告報知によって遊技者が得られる利益が異なってしまうことを防止できる。第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームが第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームに優先して実行されるため、普通変動入賞装置の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶がなかなか消化されない状態となる。ここで、予告報知に関する情報を知っている遊技者であれば、例えば、第1始動記憶に出玉の多い特別結果があることが予告された場合、遊技者は遊技球の発射をやめて第2始動記憶の増加を防止し、第1始動記憶が消化されるようにする。また、第1始動記憶に出玉の少ない特別結果があることが予告された場合、遊技者は第2始動記憶で出玉の多い特別結果が導出されることを期待して、第2始動記憶が増加するように遊技球を発射することとなる。すなわち、始動記憶に関する予告情報を知っている遊技者は、知らない遊技者よりも有利に遊技を進めることができるため、得られる利益の差が出て遊技の公平性を欠いてしまう虞がある。そこで、特別遊技状態及び普通変動入賞装置の動作状態が第2動作状態である場合は、第1始動記憶についての予告報知を行わないことで、どの遊技者に対しても公平な遊技を行うことができる。

10

【0174】

また、始動記憶報知手段（演出制御装置40）は、第2始動記憶についてのみ予告報知を行うようにしている。

20

【0175】

したがって、始動記憶報知手段は、第2始動記憶についてのみ予告報知を行うので、予告報知によって遊技者が得られる利益が異なってしまうことを防止できる。すなわち、第1始動記憶に優先して消化される第2始動記憶についてのみ予告報知を行うことで、上述したように、始動記憶に関する予告情報を知っている遊技者と知らない遊技者とで、得られる利益の差が出てしまうことを防止でき、どの遊技者に対しても公平な遊技を行うことができる。

【0176】

また、始動記憶報知手段（演出制御装置40）は、各々の始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知し、判定手段（遊技制御装置30）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該始動記憶についての予告報知を複数の始動記憶についての予告報知を用いて行う報知態様変更手段（演出制御装置40）を備えている。

30

【0177】

したがって、始動記憶報知手段は、各々の始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果に関する情報を予告報知し、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該始動記憶についての予告報知を複数の始動記憶についての予告報知を用いて行う報知態様変更手段を備えるので、変動表示ゲームが当たった場合の出玉の獲得量を予測できる。よって、単に当りはずれの報知を行う場合に比べ、遊技者が過剰な期待を抱くことなく、特に、出玉の少ない特別結果が導出された場合の興趣の低下を防止できる。また、予告報知を多彩なものにすることができ、遊技の興趣を向上できる。

40

【0178】

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

【0179】

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

50

図される。

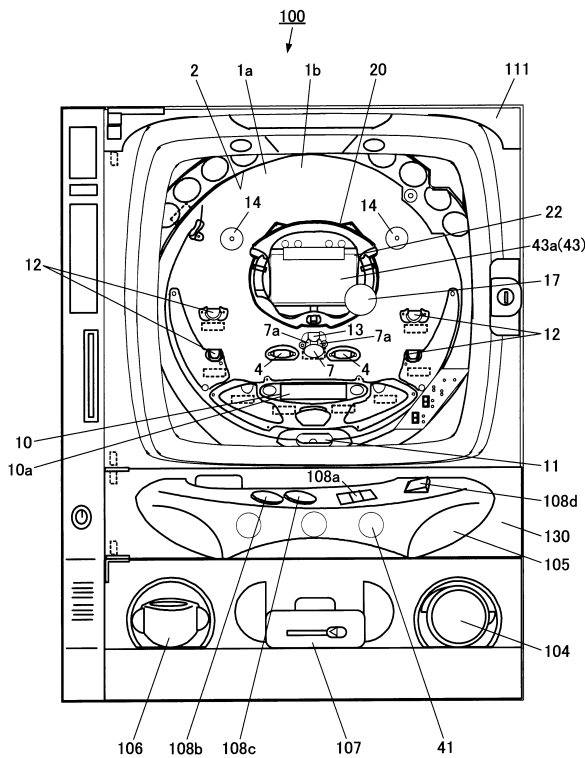
【符号の説明】

【0180】

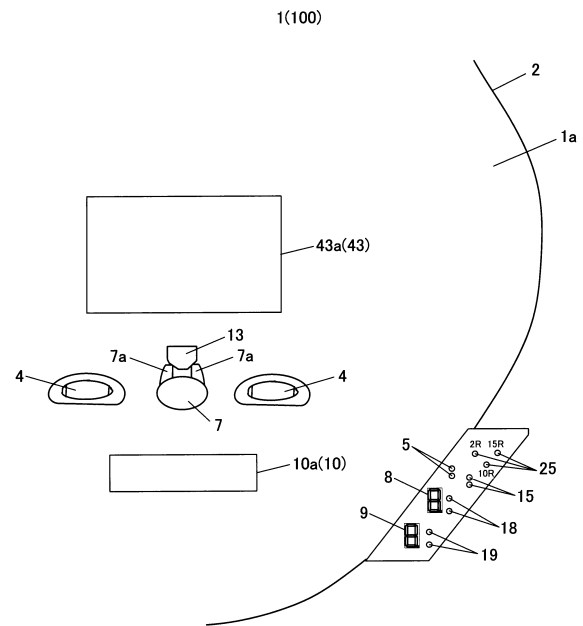
- 7 普通変動入賞装置（始動入賞口、第2始動入賞口）
- 10 特別変動入賞装置
- 13 第1始動入賞口（始動入賞口）
- 30 遊技制御装置（始動記憶手段、判定手段、ゲーム実行制御手段、特別結果選択手段、特別入賞装置制御手段、確率設定手段、第1始動記憶手段、第2始動記憶手段、動作状態設定手段）
- 40 演出制御装置（始動記憶報知手段、仮予告報知手段、示唆報知手段、仮報知変更手段、報知状態設定手段、演出予告報知手段、加算手段、報知態様変更手段）

10

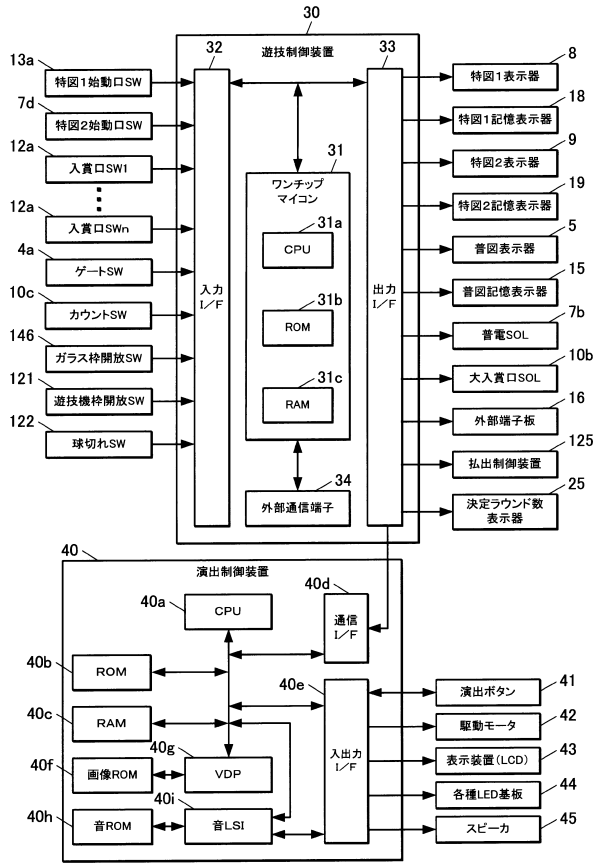
【図1】



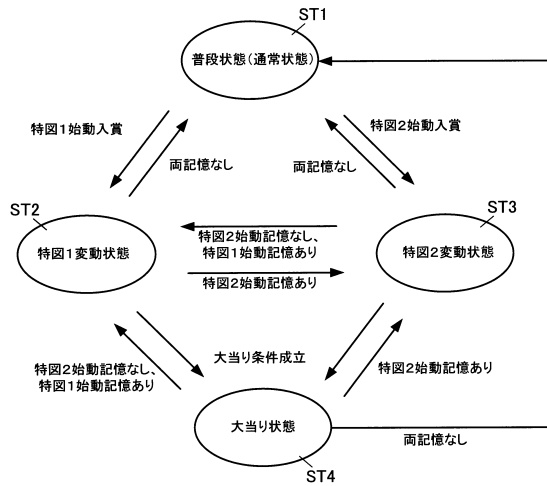
【図2】



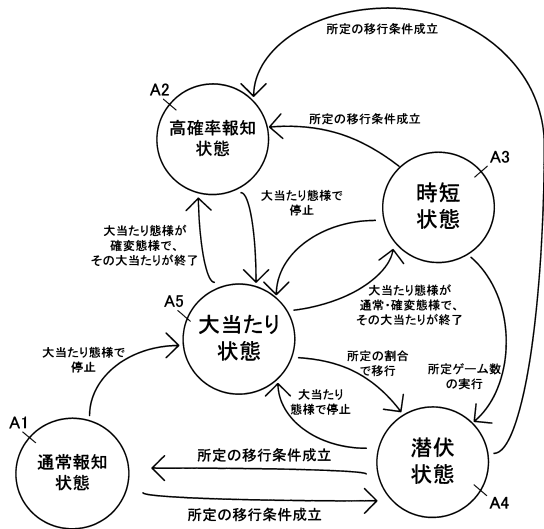
【図3】



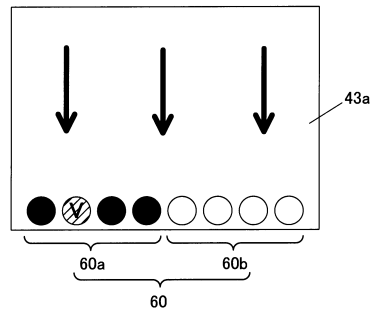
【図4】



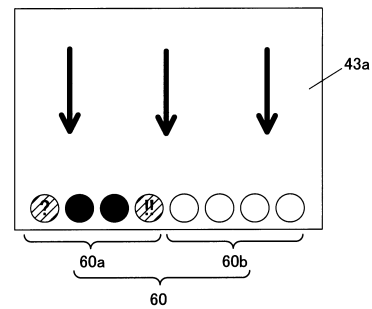
【図5】



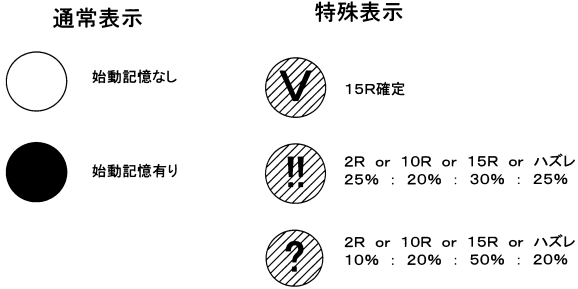
【図6】



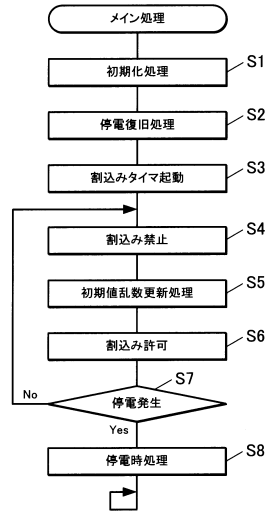
【図7】



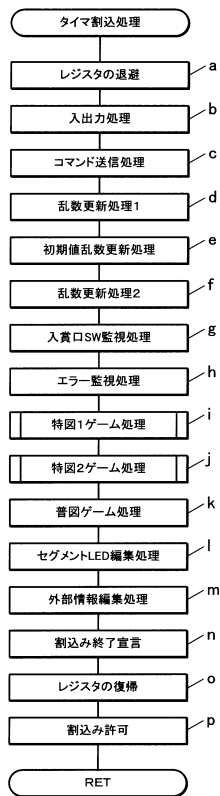
【図8】



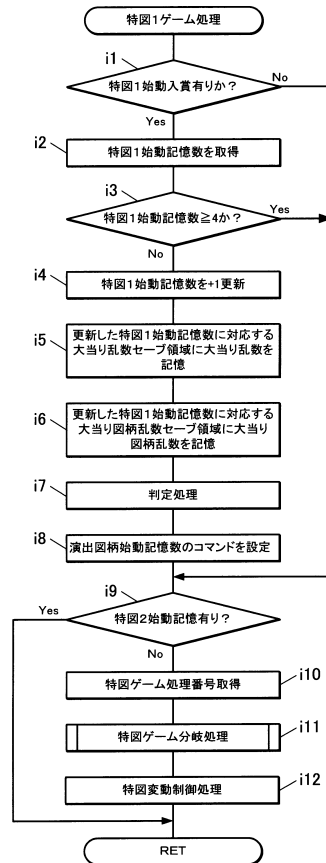
【図9】



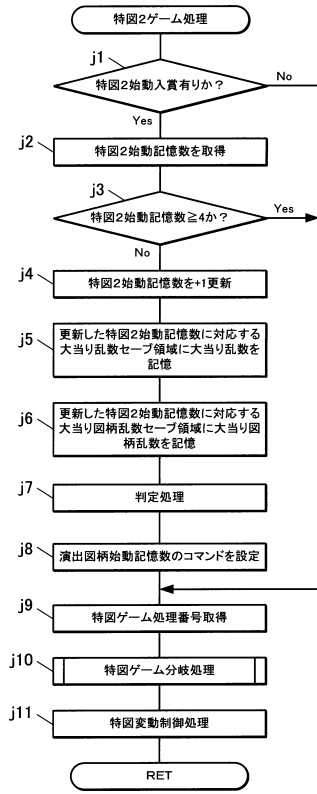
【図10】



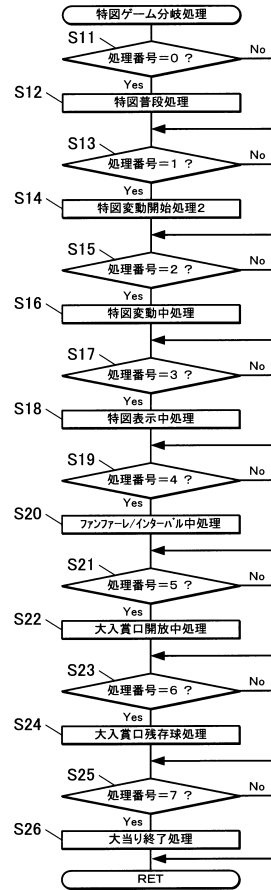
【図11】



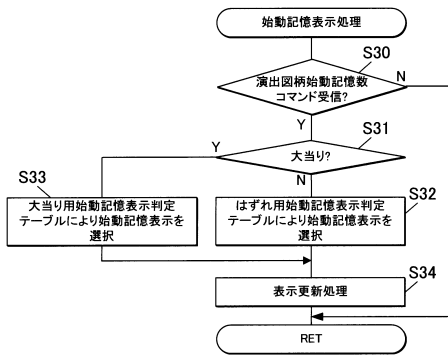
【図12】



【図13】



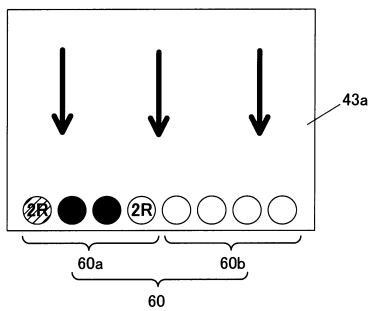
【図14】



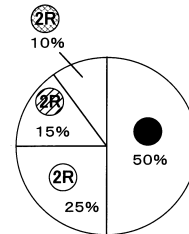
【図16】



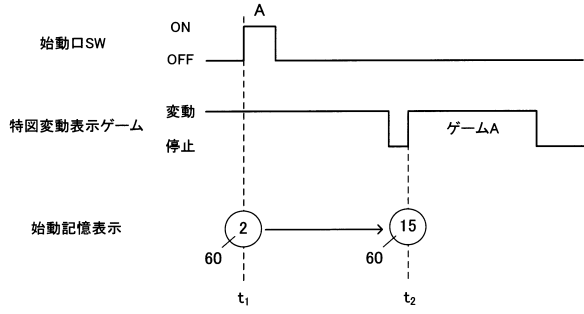
【図15】



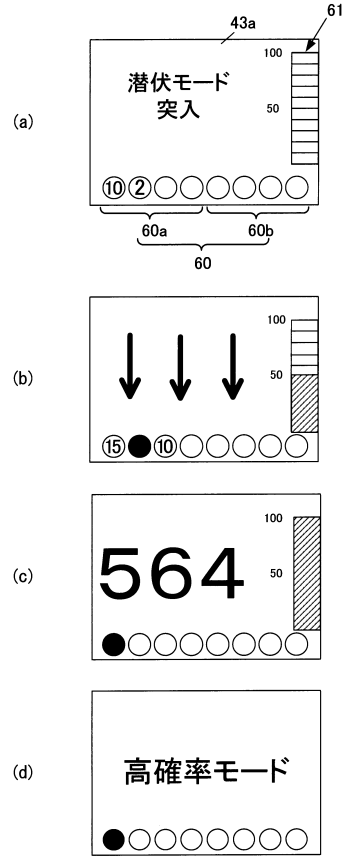
【図17】



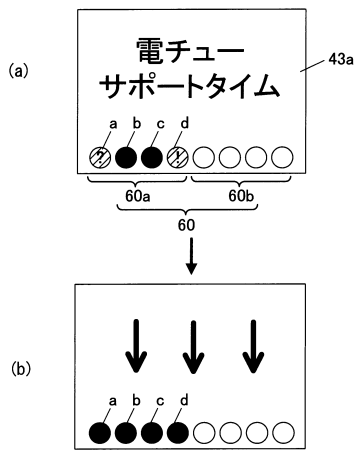
【図18】



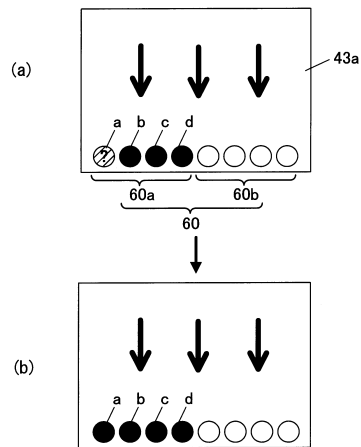
【図19】



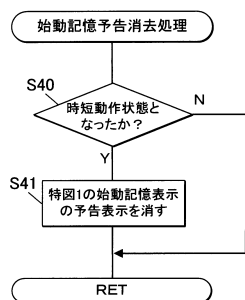
【図20】



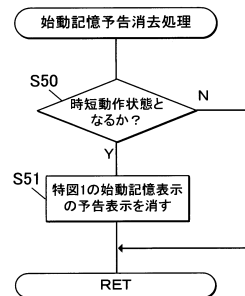
【図22】



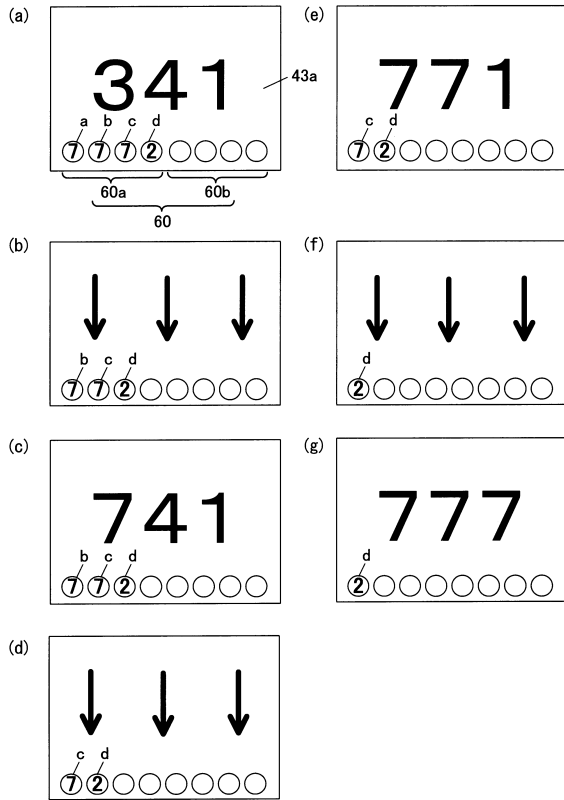
【図21】



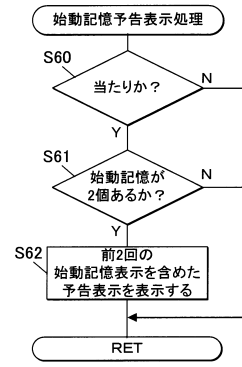
【図23】



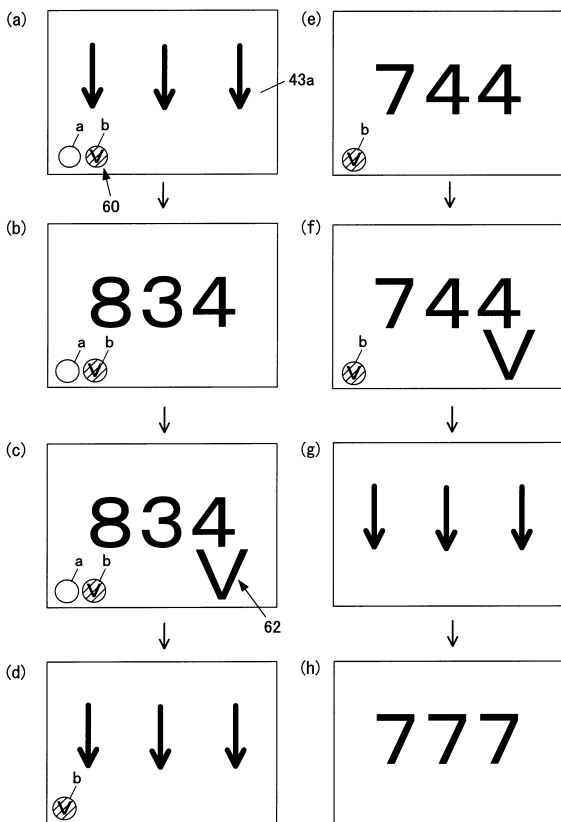
【図 24】



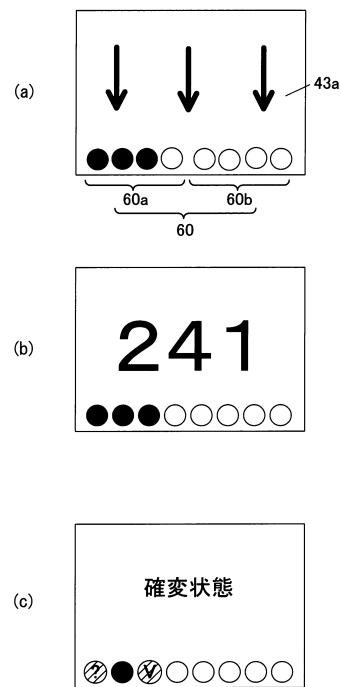
【図 25】



【図 26】



【図 27】



---

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 畑 加都彦  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

審査官 廣瀬 貴理

- (56)参考文献 特許第5380698(JP, B2)  
特開2010-005262(JP, A)  
特開2009-056146(JP, A)  
POKKA吉田のネタは手補給・手回収パチマガver.、噂をズバット！！,パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号,株式会社双葉社,2008年 8月10日,p.48,137
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02