

(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2004-57441

(P2004-57441A)

(43) 公開日 平成16年2月26日(2004.2.26)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320
 A63F 7/02 304B
 A63F 7/02 311A
 A63F 7/02 315Z

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号

特願2002-219318(P2002-219318)

(22) 出願日

平成14年7月29日(2002.7.29)

(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

(74) 代理人

100090033
 弁理士 荒船 博司

(74) 代理人

100093045
 弁理士 荒船 良男

(74) 代理人

100085811
 弁理士 大日方 富雄

(72) 発明者

井置 定男
 群馬県桐生市宮本町3-7-28

(72) 発明者

田口 英雄
 群馬県桐生市境野町7-201 株式会社
 ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39
 AA42 EA10

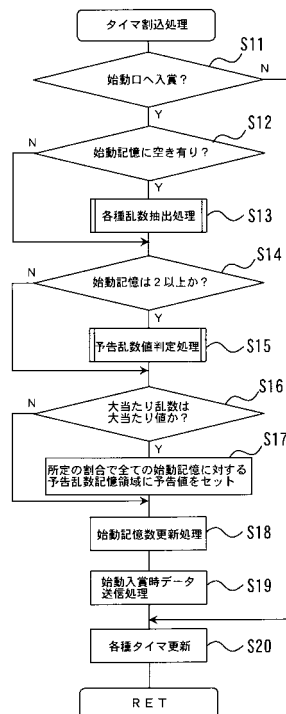
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定演出表示の興趣性を高めることを可能とする遊技機を提供する。

【解決手段】 主制御装置からの指令に基づき変動表示ゲームを制御する従制御装置を備え、変動表示ゲームの表示結果態様が特別結果態様となると特別遊技状態を発生する遊技機である。始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、1の始動記憶に対する特定演出表示の実行の有無を決定する。1の始動記憶に対して特定演出表示の実行を決定する場合には、1の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に特定演出表示の実行を決定する。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の識別情報による変動表示ゲームを実行可能な表示装置と、変動表示ゲームの実行開始条件となる始動入賞口への遊技球の入賞を監視する主制御装置と、該主制御装置から送信される指令情報に基づき変動表示ゲームに関する制御を行う従制御装置と、を備え、

変動表示ゲームの表示結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に遊技価値の付与として特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記主制御装置は、

直ちに次の変動表示ゲームを開始することができない状態における前記始動入賞口への遊技球の入賞を始動記憶として所定数の範囲内で記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶される 1 の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無の決定に利用可能な特定演出表示用乱数値を抽出する特定演出表示用乱数値抽出手段と、

前記始動記憶手段に始動記憶が所定数以上記憶されているか否かを判定する始動記憶数判定手段と、

前記始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、前記 1 の始動記憶に対して、抽出された特定演出表示用乱数値を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記 1 の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する特定演出表示決定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特定演出表示決定手段は、前記 1 の始動記憶及び該 1 の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定すれば、特定演出表示を伴う一連の変動表示ゲームのうち最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行可能となる場合に、前記 1 の始動記憶及び該 1 の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定演出表示決定手段は、前記始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上であると判定されることを条件に、それまでに前記特定演出表示用乱数値抽出手段により抽出されているが未だ特定演出表示用乱数値が当該特定演出表示決定手段による決定に用いられていない全ての始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定し、何れかの始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する場合には、他の全ての始動記憶に対しても変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記主制御装置は、

前記特定演出表示決定手段と、

前記指令情報を前記従制御装置に送信する送信手段と、を備え、

前記従制御装置は、

前記送信手段より受信した前記指令情報に基づき、前記特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない始動記憶に対する変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定する従制御装置側特定演出表示決定手段と、

前記従制御装置側特定演出表示決定手段及び前記特定演出表示決定手段による決定の結果に基づいて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を制御する特定演出表示実行制御手段と、

を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

10

20

30

40

50

前記従制御装置側特定演出表示決定手段は、

前記送信手段より受信した指令情報に特別遊技状態を発生する旨の情報が含まれていた場合に、所定の確率で、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴とする請求項4に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来より、例えばパチンコ遊技機等の遊技機としては、遊技盤上に複数種類の図柄（識別情報）による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、始動入賞口を設け、該始動入賞口への遊技球の入賞に基づき該変動表示装置において複数種類の図柄を変動表示させることで変動表示ゲームを行うようにしたパチンコ遊技機が知られている。

上記変動表示ゲームは、複数種類の図柄から構成される図柄列を、変動表示装置に形成された、例えば左、右、中の表示領域の各々で変動表示させることで行われ、変動表示ゲームの開始から所定時間経過した時点で、各表示領域の変動表示を例えば左、右、中の順に停止させて各々所定の図柄を停止表示することで表示結果態様を導出することとなっている。

上記各表示領域における変動表示は、図柄列における順序に従って順次図柄を更新表示することで行われている。なお、この表示結果態様は、例えば変動表示ゲームの開始当初で既に決定されていて、各表示領域における変動表示では、該既に決定されている表示結果態様と一致するように各図柄が停止制御される。

そして、変動表示ゲームが終了した際に複数の表示領域の各々に停止表示された各図柄が予め定められた特別結果態様（大当たり結果態様；例えば、「1, 1, 1」、「2, 2, 2」等のぞろ目数字の何れか）を形成した場合に、遊技価値の付与として特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ、例えば遊技盤に設けられている変動入賞装置を開状態に変換することで遊技者が多量の遊技球を獲得可能な状態となる。また、変動表示ゲームが終了する間際、例えば左表示領域と右表示領域の変動表示が停止して、中表示領域の変動表示のみが行われている状態で、左と右に停止表示された図柄がリーチ表示態様（例えば、「2, -, 2」、-は未停止状態を表す）を形成してリーチ（リーチ状態）となった場合に、中表示領域における変動表示の速度を低速にすると共にその変動表示時間を通常よりも長くするようなリーチ変動表示を行うことで遊技者に特別結果態様の成立（特別遊技状態の発生）に対する期待感を高めるようにしたパチンコ遊技機も一般的となっている。

さらに、変動表示ゲーム中にいわゆる予告表示（特定演出表示）を行うことによって、当該変動表示ゲームの結果が特別結果態様となることに対する信頼度を報知するようにしたパチンコ遊技機も一般的となっていて、特に、予告表示が複数回の変動表示ゲームで毎回行われる場合（予告表示が連続する場合；すなわち、いわゆる連続予告表示が発生する場合）には、特別結果態様となる可能性が高いことを該連続予告表示の発生自体により報知するようにしたものも知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

従来は、具体的には、例えば、変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる場合、すなわち、大当たりとなる場合には、当該大当たりとなる変動表示ゲームにて所定の確率で予告表示を発生させるとともに、該発生させる場合には大当たりとなる変動表示ゲームの前の変動表示ゲームでも予告表示を発生させる。また、大当たり以外のハズレの場合にも、所定の確率で予告表示を発生させる。しかしながら、従来は予告表示（特定演出表示）が行われてもそれが単発で終わることも多く、予告表示（特定演出表示）の興趣性が低かった。

【0004】

この発明は、上記のような問題点を解決するためになされたもので、特定演出表示の興趣

10

20

30

40

50

性を高めることを可能とする遊技機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、

請求項1に記載の発明は、

複数種類の識別情報による変動表示ゲームを実行可能な表示装置と、変動表示ゲームの実行開始条件となる始動入賞口への遊技球の入賞を監視する主制御装置と、該主制御装置から送信される指令情報に基づき変動表示ゲームに関する制御を行う従制御装置と、を備え、

変動表示ゲームの表示結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に遊技価値の付与として特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記主制御装置は、

直ちに次の変動表示ゲームを開始することができない状態における前記始動入賞口への遊技球の入賞を始動記憶として所定数の範囲内で記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶される1の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無の決定に利用可能な特定演出表示用乱数値を抽出する特定演出表示用乱数値抽出手段と、

前記始動記憶手段に始動記憶が所定数以上記憶されているか否かを判定する始動記憶数判定手段と、

前記始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、前記1の始動記憶に対して、抽出された特定演出表示用乱数値を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記1の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する特定演出表示決定手段と、

を備えることを特徴としている。

【0006】

ここで、表示装置は、例えば液晶表示装置、CRT(陰極線管)表示装置、多数の発光素子を配列した表示装置などの単体の装置により構成してもよいし、或いは、これらのうち複数の装置を組合せて構成してもよく、本発明を実施しうる程度に表示状態を変化可能であればよい。

また、特定演出表示の種類は、1種類であってもよいし、複数種類であってもよい。特定演出表示決定手段は、特定演出表示が1種類の場合には前記1の始動記憶に対して特定演出表示を実行させるか否かを決定すれば良く、特定演出表示が複数種類の場合には、前記1の始動記憶に対して特定演出表示の何れかを執行させるか、それとも特定演出表示の何れも実行させないか、を決定すれば良い。

【0007】

請求項1に記載の発明によれば、特定演出表示決定手段は、始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、始動記憶手段に記憶される1の始動記憶に対して、抽出された特定演出表示用乱数値を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記1の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する。

従って、特定演出表示決定手段により、前記1の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行が決定された場合には、連続する2つ以上の変動表示ゲームにてそれぞれ特定演出表示が実行される(連続演出表示(いわゆる連続予告表示)が実行される)こととなる。よって、特定演出表示の興趣性を高めることができる。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、

前記特定演出表示決定手段は、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定すれば、特定演出表示を伴う一

10

20

30

40

50

連の変動表示ゲームのうち最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行可能となる場合に、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴としている。

【0009】

請求項2に記載の発明によれば、特定演出表示決定手段は、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定すれば、特定演出表示を伴う一連の変動表示ゲームのうち最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行可能となる場合に、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定するので、特定演出表示決定手段により変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行が決定された場合には特定演出表示を伴う一連の変動表示ゲームのうち最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行することができるので、該最後の変動表示ゲームの演出を一連の演出のクライマックスとして盛り上げて遊技者に特別遊技状態発生への大きな期待感を抱かせることができる。

10

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は2に記載の遊技機において、前記特定演出表示決定手段は、前記始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上であると判定されることを条件に、それまでに前記特定演出表示用乱数値抽出手段により抽出されているが未だ特定演出表示用乱数値が当該特定演出表示決定手段による決定に用いられていない全ての始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定し、何れかの始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する場合には、他の全ての始動記憶に対しても変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴としている。

20

【0011】

請求項3に記載の発明によれば、特定演出表示決定手段は、始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上であると判定されることを条件に、それまでに特定演出表示用乱数値抽出手段により抽出されているが未だ特定演出表示用乱数値が当該特定演出表示決定手段による決定に用いられていない全ての始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無の決定を行い、特定演出表示決定手段が当該決定を行ったうちの何れかの始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する場合には、他の全ての始動記憶に対しても変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定するので、連続予告表示の実行頻度を極力高めることができる。

30

【0012】

請求項4に記載の発明は、請求項1～3のいずれか一項に記載の遊技機において、前記主制御装置は、前記特定演出表示決定手段と、前記指令情報を前記従制御装置に送信する送信手段と、を備え、前記従制御装置は、前記送信手段より受信した前記指令情報に基づき、前記特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない始動記憶に対する変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定する従制御装置側特定演出表示決定手段と、前記従制御装置側特定演出表示決定手段及び前記特定演出表示決定手段による決定の結果に基づいて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を制御する特定演出表示実行制御手段と、を備えることを特徴としている。

40

【0013】

請求項4に記載の発明によれば、従制御装置側特定演出表示決定手段は、送信手段より受信した指令情報に基づき、特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない始動記憶に対する変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定し

50

、特定演出表示実行制御手段は、従制御装置側特定演出表示決定手段及び特定演出表示決定手段による決定の結果に基づいて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を制御するので、特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない始動記憶に対する変動表示ゲームにおいても特定演出表示を行うことができる。

【0014】

請求項5に記載の発明は、請求項4に記載の遊技機において、

前記従制御装置側特定演出表示決定手段は、

前記送信手段より受信した指令情報に特別遊技状態を発生する旨の情報が含まれていた場合に、所定の確率で、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定することを特徴としている。

10

【0015】

請求項5に記載の発明によれば、従制御装置側特定演出表示決定手段は、送信手段より受信した指令情報に特別遊技状態を発生する旨の情報が含まれていた場合に、所定の確率で、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定するので、表示結果態様が特別結果態様となって特別遊技状態が発生する変動表示ゲームでは、特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない場合にも、所定の確率で特定演出表示を行うことができる。

【0016】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して、本発明に係る実施の形態について説明する。

20

本実施の形態は、本発明に係る遊技機の適例としてのパチンコ遊技、特に、いわゆる「第1種」に属するタイプのパチンコ遊技機について説明を行うものである。

【0017】

図1に示すパチンコ遊技機100は、遊技盤1により構成される遊技領域1a内に遊技球（遊技媒体）を発射して遊技を行うものである。

遊技盤1のガイドレール2で囲まれた遊技領域1aには、普図始動ゲート6, 6、特別図柄（特図）表示装置4、普通図柄（普図）表示器7、普通変動入賞装置9、特別変動入賞装置5、一般入賞口8、...、風車と呼ばれる打球方向変換部材14、...、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0018】

30

特別図柄表示装置4は、例えば、液晶表示装置（LCD：Liquid Crystal Display）からなる変動表示装置（表示手段）4aと、後述する演出制御装置（従制御装置）40（図2）とを備え、この演出制御装置40の制御下で変動表示装置4aにおいて複数種類の識別情報（特図；例えば、図柄、数字、記号など）を変動表示させることにより特図変動表示ゲーム（変動表示ゲーム）が可能となっている。

つまり、パチンコ遊技機100は、複数種類の識別情報による変動表示ゲームを実行可能な表示装置を備える。

【0019】

普図表示器7は、例えば、7セグメント型のLEDなどによって構成され、普通図柄（普図（例えば、図柄、数字、記号など））を変動表示させる普図変動表示ゲームを行うよう

40

になっている。また、普図始動ゲート6, 6内には、該普図始動ゲート6, 6を通過した遊技球を検出するための普図始動センサ6b, 6b（図2）が設けられ、この普図始動センサ6b, 6bにより遊技球が検出されることに基づき普図変動表示ゲームが行われるようになっている。

さらに、特別変動入賞装置5の開閉扉5aの右側には、普図始動ゲート6, 6を遊技球が通過して（普図の始動入賞が発生して）普図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数を表示する普図始動記憶表示器6aが配設されている。

【0020】

普通変動入賞装置9は左右一对の開閉部材9a, 9aを具備し、この開閉部材9a, 9a

50

は、常時は遊技球が1個流入可能な程度の間隔で閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しているが、普図表示器7の普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様（例えば、「7」）となった場合には、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置9に遊技球が流入し易い状態（遊技者にとって有利な状態）に変化されるようになっている。

この普通変動入賞装置9の内部（入賞領域）には、特図始動センサ9b（図2）が設けられ、この特図始動センサ9bにより遊技球が検出されることに基づき特図変動表示ゲームが行われるようになっている。つまり、普通変動入賞装置9は、特図の始動入賞口（始動入賞口）も兼ねている。

また、変動表示装置4aの、例えば下部には、普通変動入賞装置9に遊技球が入賞して特図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数を点灯表示する特図始動記憶表示器4b、...が設けられている。 10

なお、特図変動表示ゲームを行う最中に、さらに特図始動センサ9bからの検出信号の入力がある場合には、この検出信号に基づいて特図変動表示ゲームを行わせるための始動権利に関するデータである始動記憶を、後述する遊技制御装置20のCPU21aがRAM21bの所定の記憶領域に所定個数（例えば、4個）まで記憶させる。

つまり、遊技制御装置（主制御装置）20は、直ちに次の変動表示ゲームを開始することができない状態における普通変動入賞装置9（始動入賞口）への遊技球の入賞を始動記憶として所定数の範囲内（例えば、4つ以内）で記憶可能な始動記憶手段を備える。

【0021】

特別変動入賞装置5はアタッカー形式の開閉扉5aによって開閉される大入賞口5bを備えている。開閉扉5aはその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て、特図変動表示ゲームの表示結果態様が予め定められた特別結果態様（例えば、「1, 1, 1」、「7, 7, 7」などのゾロ目）となって大当たり等が発生した場合に、大入賞口5b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）に変換するサイクル遊技を行うようになっている。 20

この大入賞口5bの内部（入賞領域）には、該大入賞口5bに入った遊技球を検出するためのカウントセンサ5c（図2）と、大入賞口5bに入った遊技球のうち継続入賞領域（V入賞領域）に流入した遊技球を検出するための継続センサ5d（図2）が配設されている。

さらに、各一般入賞口8、...の内部（入賞領域）には、該一般入賞口8、...に入った遊技球を検出するための入賞口センサ8a、...（図2）が配設されている。 30

【0022】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機は、遊技領域1aにおける遊技に関する統括的な制御を行う遊技制御装置（主制御装置）20、この遊技制御装置20の制御下で各種の演出に関する制御を行う演出制御装置（従制御装置）40、遊技制御装置20の制御下で賞球の排出制御等を行う排出制御装置30等を備えている。

【0023】

このうち遊技制御装置20は、CPU（Central Processing Unit）21a、RAM（Random Access Memory）21b、ROM（Read Only Memory）21c等を有する遊技用マイクロコンピュータ21、 40
入力I/F23a、出力I/F23b、発振器22等により構成されている。

このうち、CPU21a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値なども生成している。各種乱数値には、特図の大当たり判定用乱数値、普図の当たり判定用乱数値、図柄決定用乱数値、予告表示（特定演出表示）の実行の有無の判定（決定）に利用可能な予告乱数値（特定演出表示用乱数値）、特図の変動表示ゲームにおける変動パターンの決定に用いられる変動パターン決定用乱数値、外れリーチの発生の決定に用いられる外れリーチ決定用乱数値などが含まれる。

RAM21bは、普通変動入賞装置9内に設けられた特図始動センサ9bのオン信号の記憶（特図始動記憶（始動記憶））の記憶領域、普図始動ゲート6, 6に設けられた普図始動センサ6b, 6bのオン信号の記憶（普図始動記憶）の記憶領域、CPU21aで生成 50

される各種乱数値の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、並びに、CPU 21 aの作業領域を備えている。

ROM 21 c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発生を判定するための特図の大当たり判定値、普図変動表示ゲームの当たり発生を判定するための普図の当たり判定値、変動パターンを決定するための変動パターンテーブル、予告表示の実行の有無を判定するための予告判定値（特定演出表示判定値）などが書き込まれている。

【0024】

また、入力I/F 23 a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、特図始動センサ9 b、普図始動センサ6 b, 6 b、継続センサ5 d、カウントセンサ5 c、入賞口センサ8 a, ...などが接続されており、これらからの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は、入力I/F 23 aにより中継されて、CPU 21 aに対し出力されている。

他方、出力I/F 23 bには、CPU 21 aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、出力I/F 23 b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、普図表示器7、特別変動入賞装置5の開閉扉5 aの駆動手段としての大入賞口ソレノイド5 e、普通変動入賞装置9の開閉部材9 a, 9 aの駆動手段としての普通電動役物（普電）ソレノイド6 c、演出制御装置40、排出制御装置30、盤用外部情報出力部81などに出力されている。なお、盤用外部情報出力部81は、遊技制御装置20からパチンコ遊技機100の外部に対し出力される外部情報を中継するものである。

【0025】

遊技制御装置20のCPU 21 aは、例えば、特図始動センサ9 bからの検出信号（始動信号）の入力等に基づき、RAM 21 bに記憶されている各種乱数値（予告乱数値（特定演出表示用乱数値）を含む）の抽出処理を行い、該抽出処理により抽出された乱数値と、予めROM 21 cに記憶されている判定値とを比較する。

この比較により、遊技制御装置20のCPU 21 aは、特別遊技状態を発生するか否か（大当りに当選か否か）、複数種類の識別情報のうち何れの識別情報を変動表示ゲームの停止結果態様として導出表示するか、変動表示ゲームにて何れの変動パターンで識別情報を変動表示させるか、変動表示ゲームにて予告表示（特定演出表示）を実行させるか否か等を決定する。

なお、変動表示ゲームにて予告表示を実行させるか否かについてのCPU 21 aによる決定は、本実施の形態では、始動記憶数が所定数（例えば2）以上の場合に行う。また、変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定する場合には、全ての始動記憶に対する変動表示ゲームにてそれぞれ予告表示を実行させると決定する。すなわち、1の始動記憶に対する変動表示ゲームにて予告表示を実行させることを決定する場合には、前記1の始動記憶とは別の始動記憶に対する変動表示ゲームについても予告表示の実行を決定する。このため、遊技制御装置20のCPU 21 aが変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定した場合には、連続する2つ以上の変動表示ゲームにてそれぞれ予告表示が実行されることになる（つまり、いわゆる連続予告表示が発生することになる）。よって、予告表示の興趣性を高めることができる。

また、遊技制御装置20のCPU 21 aは、上記のように各種乱数値の抽出及び判定を行った場合に、直ちに次の変動表示ゲームを開始することができない状態（例えば、変動表示ゲームの実行中、或いは、特別遊技状態中等）であれば、RAM 21 b（始動記憶手段）の始動記憶数を1つ加算する。

また、遊技制御装置20のCPU 21 aは、上記抽出処理により抽出された乱数値と、予めROM 21 cに記憶されている判定値との比較による各種の決定に基づいて、演出制御装置40に表示データ（指令情報）を送って変動表示装置4 aに変動表示ゲームを行わせたり（予告表示の実行が決定されている変動表示ゲームでは予告表示を行わせる）、演出制御装置40に音データを送ってスピーカ61（図3）より出力される効果音を制御したり、演出制御装置40に装飾データを送って装飾ランプ11, サイドランプ12等のラン

10

20

30

40

50

ブや特図始動記憶表示器 4 b や普図始動記憶表示器 6 a 等の L E D 等の点灯状態を制御したりする。

【 0 0 2 6 】

すなわち、遊技制御装置 2 0 は、変動表示ゲームの実行開始条件となる普通変動入賞装置 9 (始動入賞口) への遊技球の入賞 (つまり、特図始動センサ 9 b からの検出信号の入力の有無) を監視する。また、遊技制御装置 2 0 は、普通変動入賞装置 9 (始動入賞口) への遊技球の入賞に基づき大当りに当選か否かを抽選する抽選手段を備える。

さらに、遊技制御装置 2 0 は、始動記憶手段 (R A M 2 1 b) に記憶される 1 の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示 (予告表示) の実行の有無の決定に利用可能な特定演出表示用乱数値 (予告乱数値) を抽出する特定演出表示用乱数値抽出手段 (C P U 2 1 a) と、始動記憶手段 (R A M 2 1 b) に始動記憶が所定数 (具体的には、例えば 2 つ) 以上記憶されているか否かを判定する始動記憶数判定手段 (C P U 2 1 a) と、該始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、前記 1 の始動記憶に対して、抽出された特定演出表示用乱数値 (予告乱数値) を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示 (予告表示) の実行の有無を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記 1 の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に (つまり、該別の始動記憶に対して抽出された特定演出表示用乱数値 (予告乱数値) とは関係なく) 変動表示ゲームにおける特定演出表示 (予告表示) の実行を決定する特定演出表示決定手段 (C P U 2 1 a) とを備える。

10

加えて、遊技制御装置 2 0 は、前記特定演出表示決定手段と、指令情報を演出制御装置 4 0 に送信する送信手段 (C P U 2 1 a) とを備える。

20

【 0 0 2 7 】

また、遊技制御装置 2 0 の C P U 2 1 a は、入賞口スイッチ 8 a , ...、特図始動センサ 9 b、アタッカーカウントスイッチ 5 c から入賞球の検出信号が入力された場合に、それら検出信号に基づいて、排出制御装置 3 0 に賞球データを送って所要数の賞球を排出させる制御も行う。

【 0 0 2 8 】

演出制御装置 (従制御装置) 4 0 は、遊技制御装置 (主制御装置) 2 0 からの表示制御情報 (指令情報) に基づいて、変動表示装置 4 a に識別情報による特図の変動表示ゲームを含む各種の演出表示 (予告表示 (特定演出表示) を含む) や、その他の各種情報表示などを行わせる表示制御を行う。

30

すなわち、演出制御装置 4 0 は、主制御装置から送信される指令情報に基づき変動表示ゲームに関する制御を行う。また、演出制御装置 4 0 は、変動表示ゲームにおける予告表示 (特定演出表示) の実行を制御する特定演出表示実行制御手段を備える。

【 0 0 2 9 】

演出制御装置 4 0 は、より具体的には、図 3 に示すように、C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 4 1、R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 4 2、R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 4 3、D M A C (D i r e c t M e m o r y A c c e s s C o n t r o l l e r) 4 4、発振器 4 5、V D C (V i d e o D i g i t a l C o n t r o l l e r) 4 6、フォント R O M 4 7、V D C 4 6 の電気信号 (入力信号) を光信号 (出力信号) に変換させる際の補正を行う補正回路 4 8、インターフェイス 4 9 a、4 9 b などを備えている。

40

【 0 0 3 0 】

このうち、C P U 4 1 は、その内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタなどを備えてなり、遊技制御装置 2 0 とインターフェイス 4 9 a を介して接続されて該遊技制御装置 2 0 の制御下で変動表示装置 4 a の制御を行っている。その制御データは発振器 4 5 からのパルスに同期させて V D C 4 6 に送られる。

R O M 4 2 には、変動表示装置 4 a の表示制御を行うための表示制御プログラムや表示制御データ等が書き込まれている。

R A M 4 3 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域や C P U 4 1 の作業領域などを備

50

えている。

D M A C 4 4 は、遊技用マイクロコンピュータ 2 1 からの表示制御情報に対し、C P U 4 1 とのアクセスなしで直接各メモリーや V D C 4 6 等の間で表示制御データのやり取りを行っている。

フォント R O M 4 2 には、変動表示ゲーム用の識別情報、予告表示画像（特定演出表示画像）、背景画像等の各表示データなどが書き込まれている。

V D C 4 6 の内部には、図示は省略するが、スプライト R A M、パレット R A M、V - R A M 等が備えられていて、以下に示す画像データ制御を行っている。

即ち、V D C 4 6 は、C P U 4 1 からの指令信号を受けて、フォント R O M 4 7 から識別情報、演出画像等の表示データを取り出して編集する。そして、その指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データに対し配色の指定をパレット R A M（図示省略）で行い、次いでスプライト R A M（図示省略）にて識別情報、予告表示画像等の画像編集を行う。さらに、この編集された画像データ信号は 補正回路 4 8 で補正された後、V _ S Y N C や H _ S Y N C と同期させて変動表示装置 4 a に送信され、この変動表示装置 4 a において表示される。

【 0 0 3 1 】

さらに、演出制御装置 4 0 は、インターフェイス 4 9 b を介してスピーカ 6 1、装飾ランプ 1 1、サイドランプ 1 2 等のランプ類、並びに、特図始動記憶表示器 4 b や普図始動記憶表示器 6 a 等の L E D 等に接続されている。

そして、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 2 0 からの指令に基づき、装飾ランプ 1 1、サイドランプ 1 2 等のランプ類や特図始動記憶表示器 4 b や普図始動記憶表示器 6 a 等の L E D 等の点灯状態を制御したり、スピーカ 6 1 による発音動作などを制御したりする。

【 0 0 3 2 】

また、排出制御装置 3 0 は、遊技制御装置 2 0 からの指令に基づき、賞球の排出などを行う。

【 0 0 3 3 】

この実施の形態に係るパチンコ遊技機は、上記のように構成されていて、例えば、次のような遊技制御が行われる。

【 0 0 3 4 】

先ず、パチンコ遊技機 1 0 0 に電源が投入されると、図 4 の変動待機（ステップ S 0）の状態となる。

この変動待機の状態では、遊技制御装置 2 0 からの表示制御情報（指令情報）として、遊技状態が変動待機状態であることを示す変動待機状態データが、演出制御装置 4 0 に送信され、演出制御装置 4 0 では、この変動待機状態データの受信に基づいて変動表示装置 4 a の表示制御を行う。これにより、変動表示装置 4 a で、例えば、客寄せ用呼び込み表示等の画像表示が行われる。

【 0 0 3 5 】

この状態で、遊技領域 1 a 中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置 9 に入賞すると、入賞した遊技球が特図始動センサ 9 b に検出されて検出信号が遊技制御装置 2 0 の C P U 2 1 a に入力される。この検出信号の入力に基づいて、遊技制御装置 2 0 の C P U 2 1 a では、R A M 2 1 b に記憶されている特図変動表示ゲーム（以下、単に、変動表示ゲーム）に関する各種乱数値（所定周期で記憶更新されている）を抽出し、該抽出した乱数値と、予め R O M 2 1 c に記憶されている特図変動表示ゲームに関する各種判定値との比較を行う。C P U 2 1 a は、この比較により、特図変動表示ゲームの内容（例えば、大当たりを発生するか否か、リーチ状態を発生するか（リーチ状態表示を行うか）否か、リーチ演出の種類（リーチ状態表示の種類）、最終停止させる識別情報の種類、および、予告表示（特定演出表示）を行うか否かなど）を決定する。さらに C P U 2 1 a は、この決定に基づいて、演出制御装置 4 0 に表示制御情報（指令情報）を出力する。

ここで、例えば、最終的に「7, 8, 7」、「3, 2, 3」等となって停止表示される場合の、その途中の識別情報の組合せ態様を、リーチ結果態様という。このリーチ結果態様

は、複数の変動表示領域に識別情報を順次導出表示する段階における最終段階（例えば、「7, -, 7」（「-」は未だ変動表示中）となっている段階）まで、特別結果態様の成立の可能性が残る組合せ態様である。そして、このリーチ結果態様を導出する場合には、複数の変動表示領域に識別情報を順次導出表示する最終段階でリーチ状態が発生する（リーチ状態表示を行う）。

また、リーチ状態の場合に表示画面4gにて行う演出表示のことを、リーチ演出という。このリーチ演出は、通常、大当りの期待度（特図変動表示ゲームの結果、特定の停止態様を導出する期待度）に応じて複数種類に設定されている。なお、大当りの期待度の比較的低いリーチ演出を行う場合のリーチ状態を通常リーチ状態といい、大当りの期待度の比較的高いリーチ演出を行う場合のリーチ状態をスペシャルリーチ状態という。

10

また、特図変動表示ゲームの内容の決定に基づきCPU21aから演出制御装置40に出力される表示制御情報には、変動表示状態を指示するデータと各変動表示領域毎に、本停止させる識別情報のデータと変動パターンデータとが含まれており、変動パターンデータにより、識別情報の変動時間とそれに対応する変動パターン（リーチ状態を発生しない、通常リーチ状態を発生する、スペシャルリーチ状態を発生する、仮停止後の再変動など）が指定されるようになっている。尚、変動パターンは、変動パターンデータにより決定する他、演出制御装置40で独自に変化させる場合もあり、より変動パターンを多彩にしている。

【0036】

なお、リーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な変動表示装置を有し、該変動表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。

20

【0037】

また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、変動表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示状態をいう。そして、例えば、特別結果態様を維持しながら複数の変動表示部による変動表示を行う状態もリーチ状態に含まれる。

【0038】

また、リーチ状態とは、変動表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示部の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

30

【0039】

さらにリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当りが発生しやすいもの（大当りの期待度が高いもの）がある。このような特定のリーチをスペシャルリーチ、スーパーリーチ等という。

【0040】

遊技制御装置20からの表示制御情報を演出制御装置40が受け取ると、図4の変動実行（ステップS1）の状態に遷移する。

40

即ち、演出制御装置40では、その表示制御情報に基づいて画像データを編集すると共に、この編集した画像データを変動表示装置4aに送り、変動表示装置4aの表示画面4gにて、識別情報を変動表示させた後に停止させる特図の変動表示ゲームを行わせる。具体的には、表示制御情報として変動状態データの受信に基づき変動表示を開始させ、表示制御情報に含まれる変動パターンデータに基づいて、所定時間の間、前記指定された変動パターンで識別情報を変動表示させた後、表示制御情報で指定された識別情報を仮停止（ほぼ定位置で揺動表示）させる。ここで識別情報の仮停止とは、識別情報が今後再変動表示する可能性があることを示唆する表示状態である。

遊技制御装置20では、先に出した表示制御情報で指定した変動時間が経過したところ

50

で、変動停止を指示する表示制御情報を演出制御装置40に出力する。演出制御装置40では、その変動停止を指示する表示制御情報に基づいて、仮停止されている識別情報を本停止（静止した状態で完全停止）させる。これにより、1回の変動表示ゲームが終了する。

なお、変動表示ゲームにおける予告表示（特定演出表示）の実行が決定されている場合には、該変動表示ゲーム中に表示画面4gにて予告表示も行う（予告表示画像を表示する）。

【0041】

例えば、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とが一致する場合には、演出制御装置40に識別情報を特定の停止態様で導出表示させる表示制御情報を送り、変動表示装置4aで変動表示される識別情報を特別結果態様（例えば、特別の組合せ態様（例えば「1, 1, 1」、「7, 7, 7」などのゾロ目）での停止表示）にさせ、大当たりを発生させる。大当たりが発生すると、特別遊技が行われる状態（特別遊技状態（ステップS2））に遷移する。

10

【0042】

他方、ステップS1で、特図変動表示ゲームの大当たり判定用の乱数値とその判定値との比較によりハズレが決定されている場合には、表示画面4gの表示結果がハズレの態様となって1回の変動表示ゲームが終了する。変動表示ゲームの終了時点で始動記憶がある場合には次の変動表示ゲームに移行し（ステップS1を繰り返し）、始動記憶がない場合には変動待機の状態に移行する（ステップS0に移行する）。

20

【0043】

また、ステップS2で行われる特別遊技は、特別変動入賞装置5の開閉扉5aが所定時間（例えば、29.5秒間）開放して閉じるサイクルを1ラウンドとし、各ラウンド中、遊技球が大入賞口5b中の継続入賞領域の継続センサ5dに検出されることを条件に所定ラウンド（例えば、16ラウンド）まで継続される遊技である。但し、各ラウンド中、大入賞口5bに遊技球が所定個数（例えば、10個）入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。各ラウンド中、大入賞口5bへの入賞個数は、カウントセンサ5cにより検出されてRAM21bに記憶され、所定個数に達すると開閉扉5aが閉じられてそのラウンドの特別遊技状態が終了する。

また、大入賞口5bの内部には、該大入賞口5bに入った遊技球を検出するためのカウントセンサ5c（図2）が配設されており、この大入賞口5bに入賞した遊技球の球数に応じて、遊技制御装置20、排出制御装置30などの協働により、賞球を払い出すようになっている。

30

【0044】

このように、パチンコ遊技機においては、変動表示装置4aに表示される識別情報の変動表示ゲームの表示結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技価値（賞球の大量獲得の機会など）の付与として特別遊技状態を発生する。

【0045】

また、上記大当たりの発生に際して、例えば、確変判定用乱数値と確変判定値とが一致する場合には、変動表示ゲームを確変図柄（後述）の「7」などのぞろ目で停止させて大当たりを発生させ、その大当たりの特別遊技の終了後、その後が大当たりが所定回数（例えば、1回）発生するまで大当たりの発生確率が通常確率（例えば、1/319）から高確率（例えば、5/319）に変換する確率変動状態を発生する。

40

この確率変動状態においては、普図の変動表示遊技の変動表示時間が短縮（例えば、30秒から6秒へ）される普図時短状態が発生する。この普図時短状態によって、普図の変動表示遊技の単位時間当たりの実行可能回数が増えて、その分、普図の当たり発生回数も増加することになる。

さらに、この普図時短状態中には、普図の当たりによる普通変動入賞装置9の開放パターンの変更制御を併せて行ってもよい。その開放パターンの変更制御としては、例えば、開閉部材9a, 9aの0.5秒の開放を1回から、3秒の開放を2回、或いは、5秒の開放

50

を1回にするなどの変更制御がある。

またさらに、確率変動状態においては、普図の当たり発生確率も通常確率（例えば、確率は1/10）から高確率（例えば、確率は5/10）に変換されるようになっていてもよい。

【0046】

ステップS2の特別遊技状態が終了すると、通常の遊技状態または確率変動状態での遊技状態に移行し、この時点で始動記憶がある場合には次の変動表示ゲームに移行する（ステップS1に移行する）。他方、始動記憶がない場合には変動待機の状態に移行する（ステップS0に移行する）。

【0047】

次に、図4のステップS1にて行われる特図の変動表示ゲームの表示態様について、具体的に説明する。

【0048】

まず、図17等にも示すように、変動表示装置4aの表示画面4gには、複数（例えば、本実施形態の場合3つ）の変動表示領域、即ち第1～第3変動表示領域4x（左）、4y（右）、4z（中）が形成されている。

【0049】

本実施の形態における識別情報は、例えば、各識別情報を他の種類の識別情報と識別させるための識別部を有し、具体的には、例えば、識別部が、それぞれ数字の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」、「11」、「12」を模した都合12種類に設定されている（識別情報の一部を図16、図17に示す）。

このうち、例えば、識別部が奇数の都合6種類の識別情報が、いわゆる確変図柄となっていて、識別部が偶数の都合6種類の識別情報が、いわゆる非確変図柄となっている。

そして、特図変動表示ゲームは、各変動表示領域4x、4y、4zのそれぞれにおいて、複数種類の識別情報からなる図柄列を、例えば縦スクロール表示により、「1」「2」、…、「12」「1」…といった順序で順次更新しながら、所定時間循環するようにして変動表示した後、各変動表示領域4x、4y、4zの各々に、例えば、何れか1つずつの識別情報を停止表示させて、ゲームの結果を導出表示することにより行う。

また、特図変動表示ゲームにおける予告表示（特定演出表示）の実行が決定されている場合には、具体的には、例えば図16にも示すような予告表示を行う。すなわち、例えば、特定のキャラクタ（具体的には、例えば多数のヒヨコ）が現出する表示を行う。

なお、各変動表示領域4x～4zで識別情報の停止する順序は、本実施形態の場合、例えば、変動表示領域4x 変動表示領域4y 変動表示領域4zの順であるとする。

この停止表示の結果、各変動表示領域4x～4zにおける識別情報の表示結果態様が予め定められた特別結果態様（例えば、「8,8,8」などのぞろ目）となった場合、大当たりとなり、遊技価値の付与として遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる。

特に、各変動表示領域4x～4zの識別情報が、例えば、確変図柄の「7,7,7」などのぞろ目となって特別遊技状態が発生した場合（確率変動大当たりの場合）には、特別遊技状態の終了後、確率変動状態に移行する。

なお、非確変図柄の場合、ぞろ目となって特別遊技状態が発生しても、該特別遊技状態の終了後には確率変動状態が発生しない。

【0050】

次に、図5を参照して、遊技制御装置20が行うタイマ割込処理について説明する。

なお、このタイマ割込処理は、所定周期（例えば、4ミリ秒）毎のタイマ割込により行われる処理である。

まず、ステップS11では、普通変動入賞装置9（始動入賞口）への遊技球の入賞があったか否かを判定し、入賞があったと判定した場合にはステップS12に移行する。

ステップS12では、始動記憶に空きがあるか否か、つまり本実施の形態の場合は始動記憶数が3つ以下（4つ未満）であるか否かを判定し、空きがあると判定した場合には（例

10

20

30

40

50

えば始動記憶数が3つ以下であると判定した)場合にはステップS13に移行する。

【0051】

ステップS13では、各種乱数抽出処理を行う。

この各種乱数抽出処理では、図6に示すように、先ず、ステップS31にて、特図の大当たり判定用乱数値(大当たり乱数)を抽出する大当たり乱数抽出処理を行い、抽出した特図の大当たり判定用乱数値をRAM21bの大当たり乱数値記憶領域に記憶する。

次に、ステップS32にて、特図の停止図柄の種類に関する図柄決定用乱数値(図柄乱数)を抽出する図柄乱数抽出処理を行い、抽出した図柄決定用乱数値をRAM21bの図柄乱数記憶領域に記憶する。

次に、ステップS33にて、特図の変動表示ゲームにおける変動パターンの決定に関する変動パターン決定用乱数値(変動パターン乱数)を抽出する変動パターン乱数抽出処理を行い、抽出した変動パターン決定用乱数値をRAM21bの変動パターン乱数記憶領域に記憶する。 10

次に、ステップS34にて、特図の変動表示ゲームにて予告表示(特定演出表示)を行うか否かの決定に関する予告乱数値(予告乱数;特定演出表示用乱数値)を抽出する予告乱数抽出処理を行い、抽出した予告乱数値をRAM21bの予告乱数値記憶領域に記憶する。

すなわち、遊技制御装置20は、始動記憶手段(RAM21b)に記憶される(後述のステップS19にて記憶される)1の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける予告表示(特定演出表示)の実行の有無の決定に利用可能な予告乱数値(特定演出表示用乱数値)を抽出する特定演出表示用乱数値抽出手段(CPU21a)を備える。 20

ここで、予告乱数抽出処理にて抽出可能な予告乱数値には、予告表示用当たり乱数値(抽出され、後述するステップS15での判定が行われると、予告表示の実行が決定される)と予告表示用外れ乱数値(抽出され、後述するステップS15での判定が行われると、予告表示を実行しないことが決定される)とが含まれる。

ステップS34に続くステップS35では、特図の変動表示ゲームにおいてリーチ変動表示を実行するか否かの決定に用いられるリーチ決定用乱数値(リーチ乱数)を抽出するリーチ乱数抽出処理を行い、抽出したリーチ決定用乱数値をRAM21bのリーチ乱数値記憶領域に記憶して、この各種乱数抽出処理を終了する。

【0052】

ステップS13での各種乱数抽出処理に続くステップS14では、始動記憶数が2以上(所定数以上)であるか否かを判定し、2以上ではないと判定した場合には続くステップS15をスキップしてステップS16に移行する一方で、2以上であると判定した場合にはステップS15に移行する。 30

すなわち、遊技制御装置20は、始動記憶手段(RAM21a)に始動記憶が所定数(具体的には、例えば2つ)以上記憶されているか否かを判定する始動記憶数判定手段(CPU21a)を備える。

【0053】

ステップS14で始動記憶数が2以上であると判定された結果として実行されるステップS15では、予告乱数値判定処理を行う。 40

この予告乱数値判定処理では、図7に示すように、先ず、ステップS41にて、先のステップS34で抽出した予告乱数値が予告表示用当たり乱数値(予告値)であるか否かを判定し、予告値であると判定した場合にはステップS42に移行して、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域(RAM21b)に予告値をセット(記憶)する処理を行って当該予告乱数値判定処理を終了する。

従って、始動記憶数が所定数(例えば2)以上となる場合に、予告値を抽出したときには、連続予告表示が行われることになる。

すなわち、遊技制御装置20は、始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数(例えば、2つ)以上記憶されていると判定されることを条件に、前記1の始動記憶に対して、抽出された特定演出表示用乱数値を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無 50

を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記1の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する特定演出表示決定手段(CPU21a)を備える。

なお、ステップS41にて予告値でなかったと判定した場合にはステップS42を行わずに当該予告乱数値判定処理を終了する。

【0054】

また、ステップS14又はステップS15に続くステップS16では、上記ステップS31にて抽出した特図の大当たり判定用乱数値(大当たり乱数)と、予めROM21cに記憶されている特図の大当たり判定値とが一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には特図の大当たり当選であると決定し大当たりデータをセット(記憶)してステップS17に移行する一方で、一致しないと判定した場合には特図の大当たりを外れであると決定しハズレデータをセット(記憶)してステップS18に移行する。

10

【0055】

ステップS17では、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域に所定の割合(例えば1/4)で予告値をセット(記憶)する処理を行う。

つまり、ステップS11にて始動入賞が検出された時点で未だ開始されていない変動表示ゲームに対する全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域に、所定の割合で予告値をセット(記憶)する。

従って、大当たりとなる場合には、予告表示用当たり乱数値(予告値)を抽出していない場合にも、所定の割合(確率)で連続予告表示が行われることになる。

20

【0056】

ステップS17又はステップS16に続くステップS18では、始動記憶を1つ加算する(RAM21bの所定の記憶領域に記憶された始動記憶数データを1加算する)処理を行ってステップS19に移行する。

【0057】

ステップS19では、始動記憶数データと大当たりか否かデータ(大当たりデータ又はハズレデータ)とを演出制御装置40に送信する始動入賞時データ送信処理を行ってステップS20に移行する。

【0058】

なお、上記ステップS11にて入賞がなかったと判定した場合、並びに、上記ステップS12にて空きがないと判定した場合にもステップS20に移行する。

30

【0059】

ステップS12、S11、S19の何れかに続くステップS20では、4ミリ秒毎の割込処理毎に時間を計測するタイマとしてRAM21bの各種タイマ記憶領域に記憶されたデータを1加算する(更新する)処理を行って当該タイマ割込処理を終了する。

【0060】

次に、図8を参照して、遊技制御装置20が行う変動表示ゲーム処理について説明する。この変動表示ゲーム処理では、まず、ステップS51にて初期化処理を行う。この初期化処理は各種データを初期化する処理であり電源投入時のみに行われる。

ステップS51に続いては、ステップS52を、始動記憶が有ると判定するまで繰り返す。ステップS52にて始動記憶があると判定した場合にはステップS53に移行する。

40

【0061】

ステップS53では、各種乱数値判定処理を行う。

この各種乱数判定処理では、図9に示すように、まず、ステップS61にて、大当たり乱数記憶領域から例えば最も古い乱数値(次に実行する変動表示ゲームに対する大当たり乱数)を取得するとともに、該大当たり乱数記憶領域に記憶された各乱数値をシフトする(例えば、それまで2番目に古かった大当たり乱数を1番目に古い大当たり乱数に対する記憶領域に、3番目に古かった大当たり乱数を2番目に古い大当たり乱数に対する記憶領域に、4番目に古かった大当たり乱数を3番目に古い大当たり乱数に対する記憶領域に、それぞれシフトする)処理を行う。

50

【0062】

ステップS61に続くステップS62では、ステップS61にて大当り乱数記憶領域から取得した大当り乱数（最も古い大当り乱数）が大当り値であるか（特図の大当たり判定値と一致しているか）否かを判定する処理を行う。

【0063】

ステップS62の判定の結果、大当り値でない（特図の大当たり判定値と一致していない）と判定した場合にはステップS63に移行する。

【0064】

ステップS63では、最も古いリーチ乱数がリーチ値であるか否かを判定しリーチ値であると判定した場合にはステップS64に移行する。

10

【0065】

ステップS64では、最も古い予告乱数が予告値であるか否かを判定し、予告値であると判定した場合にはステップS65に移行する。

【0066】

ステップS65では、変動パターンテーブルとして予告リーチ変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS66に移行する。

【0067】

ステップS66では、予告リーチ変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS67に移行する。

20

ここで、予告リーチ変動パターンテーブルには、予告表示を伴うリーチ変動表示の変動パターンが複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0068】

また、上記のステップS64にて、最も古い予告乱数が予告値でないと判定した場合には、ステップS68に移行する。

ステップS68では、変動パターンテーブルとしてリーチ変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS69に移行する。

ステップS69では、リーチ変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS67に移行する。

30

ここで、予告リーチ変動パターンテーブルには、予告表示を伴わないリーチ変動表示の変動パターンが複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0069】

ステップS66又はステップS69に続くステップS67では、図柄決定用乱数値に基づいてリーチ停止図柄を決定する処理を行って、当該各種乱数判定処理を終了する。

【0070】

また、上記のステップS63にて、最も古いリーチ乱数がリーチ値でないと判定した場合には、ステップS70に移行してハズレ変動表示パターン決定処理を行う。

40

【0071】

このハズレ変動表示パターン決定処理では、図10に示すように、先ずステップS71にて、最も古い予告乱数が予告値であるか否かを判定し、予告値であると判定した場合にはステップS72に移行する。

【0072】

ステップS72では、変動パターンテーブルとして予告変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS73に移行する。

【0073】

ステップS73では、予告変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS74に移行す

50

る。

ここで、予告変動パターンテーブルには、予告表示を伴う変動パターン（リーチ変動表示は伴わない）が複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0074】

また、上記のステップS71にて、最も古い予告乱数が予告値でないと判定した場合には、ステップS75に移行する。

ステップS75では、変動パターンテーブルとしてハズレ変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS76に移行する。

ステップS76では、ハズレ変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS74に移行する。 10

ここで、ハズレ変動パターンテーブルには、予告表示とリーチ変動表示の何れも伴わない変動パターンが複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0075】

ステップS76又はステップS73に続くステップS74では、図柄決定用乱数値に基づいてハズレ停止図柄を決定する処理を行って、当該各種乱数判定処理を終了する。

【0076】

また、上記のステップS62にて、最も古い大当たり乱数が大当たり値であると判定した場合には、ステップS80に移行して大当たり変動表示パターン決定処理を行う。 20

【0077】

この大当たり変動表示パターン決定処理では、図11に示すように、先ずステップS81にて、最も古い予告乱数が予告値であるか否かを判定し、予告値であると判定した場合にはステップS82に移行する。

【0078】

ステップS82では、変動パターンテーブルとして大当たり予告変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS83に移行する。

【0079】

ステップS83では、大当たり予告変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS84に移行する。 30

ここで、大当たり予告変動パターンテーブルには、予告表示を伴う大当たりの場合の変動パターンが複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0080】

また、上記のステップS81にて、最も古い予告乱数が予告値でないと判定した場合には、ステップS85に移行する。

ステップS85では、変動パターンテーブルとして大当たり変動パターンテーブルを選択する処理を行ってステップS86に移行する。 40

ステップS86では、大当たり変動パターンテーブルと取得した変動パターン乱数（最も古い変動パターン乱数）により変動パターンを決定する処理を行ってステップS84に移行する。

ここで、大当たり変動パターンテーブルには、予告表示を伴わない大当たりの場合の変動パターンが複数種類用意されていて、取得した変動パターン乱数に応じて、このうち何れか1つの変動パターンに決定される。

【0081】

ステップS86又はステップS83に続くステップS84では、図柄決定用乱数値に基づいて大当たり図柄を決定する処理を行って、当該各種乱数判定処理を終了する。

【0082】

以上のように図 8 のステップ S 5 3 の処理を行った後は、ステップ S 5 4 に移行して始動記憶数更新処理を行う。すなわち、始動記憶数を 1 つ減算する（RAM 2 1 b の所定の記憶領域に記憶された始動記憶数データを 1 減算する）処理を行う。

【0083】

また、ステップ S 5 4 に続くステップ S 5 5 では、変動パターンデータ（ステップ S 6 6、S 6 9、S 7 3、S 7 6、S 8 3、S 8 6 の何れかで決定された変動パターンを指定するデータ）と停止図柄データ（ステップ S 6 7、S 7 4、S 8 4 の何れかで決定された停止図柄を指定するデータ）とを演出制御装置 4 0 に送信する変動開始データ送信処理を行ってステップ S 5 6 に移行する。

【0084】

なお、演出制御装置 4 0 では、受信した変動パターンデータに基づき変動表示ゲームの実行制御を行う。

従って、予告表示の実行が指定されていた場合には、予告表示を伴う変動表示ゲームを実行制御する。

すなわち、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 2 0（特定演出表示決定手段）による決定の結果に基づいて変動表示ゲームにおける予告表示（特定演出表示）の実行を制御する特定演出表示実行制御手段を備える。

【0085】

ステップ S 5 6 では、ステップ S 5 5 を行ってからの経過時間が変動パターンデータにより指定される変動表示ゲームの実行時間に達したか否かを判定する処理を、達したと判定するまで行う。

なお、この経過時間の判定は、図 1 3 のステップ S 2 0 にて行われるタイマ更新（4 ミリ秒毎に行われる）によるカウンタ値に基づいて行う。すなわち、例えば変動表示ゲームの実行時間を 3 0 秒と指定した場合には、カウンタ値がステップ S 5 5 の時点から $3000 / 4 = 7500$ だけカウントアップされると変動表示ゲームの実行時間に達したと判定する。

【0086】

ステップ S 5 6 に続くステップ S 5 7 では、変動停止を指示するデータである変動停止データを演出制御装置 4 0 に送信する処理を行ってステップ S 5 8 に移行する。

【0087】

ステップ S 5 8 では、大当たりか否かを判定し、大当たりでないとは判定した場合にはステップ S 5 2 に移行して該ステップ S 5 2 以降の処理を繰り返す。

【0088】

他方、ステップ S 5 8 にて大当たりであると判定した場合にはステップ S 5 9 に移行する。

ステップ S 5 9 では、特別遊技状態の実行制御（大当たり処理）を行った後でステップ S 5 2 に移行して該ステップ S 5 2 以降の処理を繰り返す。

【0089】

以上のように、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 によれば、遊技制御装置 2 0 は、始動記憶が所定数以上記憶されていると判定することを条件に、新たに記憶される 1 の始動記憶に対して、抽出された予告乱数値を用いて変動表示ゲームにおける予告表示の実行の有無を決定するとともに、該変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する場合には、前記 1 の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定する。

従って、遊技制御装置 2 0 が、前記 1 の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定した場合には、演出制御装置 4 0 が、連続する 2 つ以上の変動表示ゲームにてそれぞれ予告表示を実行制御する。つまり、いわゆる連続予告表示の実行制御を行う。よって、予告表示の興趣性を高めることができる。

【0090】

< 変形例 1 >

10

20

30

40

50

上記においては、新たに記憶される始動記憶に対して抽出された予告乱数値が予告値であった場合に、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域（RAM 21b）に予告値をセット（記憶）する例について説明したが、変形例1では、新たに始動記憶が記憶される際に、それまでに抽出されているが未だ判定がなされていない全ての予告乱数値に対する判定を行い、該判定を行ったうちの何れかの予告乱数値が予告値であった場合に、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域（RAM 21b）に予告値をセット（記憶）する例について説明する。

すなわち、前記特定演出表示決定手段は、前記始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上であると判定されることを条件に、それまでに前記特定演出表示用乱数値抽出手段により抽出されているが未だ特定演出表示用乱数値が当該特定演出表示決定手段による決定に用いられていない全ての始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定し、何れかの始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する場合には、他の全ての始動記憶に対しても変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する。

10

【0091】

この変形例1の場合には、図5のステップS15で行う予告乱数値判定処理では、図7に示す処理に代えて、例えば図12に示す処理を行う。

すなわち、先ず、ステップS91にて、始動記憶の何れかに対して予告値を抽出しているか否かを判定する。つまり、抽出されている予告乱数値の何れかが予告値であるか否かを判定する。この結果、抽出していると判定した場合にはステップS92に移行する。

20

ステップS92では、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域（RAM 21b）に予告値をセットする処理を行って当該予告乱数値判定処理を終了する。

なお、ステップS91にて何れの始動記憶に対しても予告値を抽出していないと判定した場合にはステップS92を行わずに当該予告乱数値判定処理を終了する。

【0092】

このような変形例1によれば、新たに始動記憶が記憶される際に、それまでに抽出されているが未だ判定がなされていない全ての予告乱数値に対する判定を行い、該判定を行ったうちの何れかの予告乱数値が予告値であった場合に、全ての始動記憶に対する変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定するので、上記の実施の形態の場合よりもさらに連続予告表示の実行頻度を高めることができる。

30

【0093】

<変形例2>

変形例2では、一連の連続予告表示における最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行する例について説明する。

すなわち、遊技制御装置20（特定演出表示決定手段）は、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定すれば、特定演出表示を伴う一連の変動表示ゲームのうち最後の変動表示ゲームをリーチ状態表示を伴うリーチ変動表示ゲームとして実行可能となる場合に、前記1の始動記憶及び該1の始動記憶とは別の始動記憶に対して変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する。

40

【0094】

この変形例2の場合には、タイマ割込処理として、図5に示す処理の代わりに図13に示す処理を行う。

なお、図13に示すタイマ割込処理は図5に示す処理と比べてステップS101が異なるのみであり、その他の処理は同じであるため、同じ処理には同一の符号を付してその説明を省略する。

【0095】

図13に示すタイマ割込処理では、ステップS14で始動記憶数が2以上であると判定された結果として実行されるステップS101では、リーチ乱数予告乱数値判定処理を行う。

50

【0096】

このリーチ乱数予告乱数値判定処理では、例えば図14(a)に示す処理を行う。
すなわち、先ずステップS111にて、先のステップS34で抽出した予告乱数値が予告値であるか否かを判定し、予告値であると判定した場合にはステップS112に移行する。

ステップS112では、先のステップS35にて抽出したリーチ乱数がリーチ値であるか否かを判定し、リーチ値であると判定した場合にはステップS113に移行する。

ステップS113では、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域(RAM21b)に予告値をセットする処理を行って当該リーチ乱数予告乱数値判定処理を終了する。

他方、上記ステップS111にて予告値でないと判定した場合、並びに、上記ステップS112にてリーチ値でないと判定した場合にも当該リーチ乱数予告乱数値判定処理を終了する。 10

【0097】

このような変形例2によれば、遊技制御装置20は、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域に予告値をセットすれば一連の連続予告表示における最後の変動表示ゲームをリーチ変動表示ゲームとして実行可能となる場合に、全ての始動記憶に対して予告値をセットするので、該最後の変動表示ゲームの演出を一連の演出のクライマックスとして盛り上げて遊技者に特別遊技状態発生への大きな期待感を抱かせることができる。

【0098】

なお、この変形例2では、リーチ乱数予告乱数値判定処理として、図14(a)の処理に代えて図14(b)の処理を行うようにしても良い。 20

すなわち、先ず、ステップS121にて、始動記憶の何れかに対して予告値を抽出しているか否かを判定する。この結果、抽出していると判定した場合にはステップS122に移行する。

ステップS122では、先のステップS35にて抽出したリーチ乱数がリーチ値であるか否かを判定し、リーチ値であると判定した場合にはステップS123に移行する。

ステップS123では、全ての始動記憶に対する予告乱数記憶領域(RAM21b)に予告値をセットする処理を行って当該リーチ乱数予告乱数値判定処理を終了する。

他方、上記ステップS121にて何れの始動記憶に対しても予告値を抽出していないと判定した場合、並びに、上記ステップS122にてリーチ値でないと判定した場合にも当該リーチ乱数予告乱数値判定処理を終了する。 30

この場合、最後の変動表示ゲームをリーチ変動表示ゲームとして実行可能な一連の連続予告表示の実行頻度を一層高めることができる。

【0099】

<変形例3>

上記においては、予告表示の実行の有無を遊技制御装置20でのみ決定する例について説明したが、変形例3では予告表示の実行の有無を演出制御装置40でも決定する例について説明する。

つまり、演出制御装置40は、遊技制御装置20によっては予告表示の実行が決定されていない変動表示ゲームにおける予告表示の実行の有無を、遊技制御装置20より受信した指令情報に基づき決定し、該予告表示の実行制御を行う。 40

より具体的には、演出制御装置40は、例えば、指令情報が大当りを発生する(特別遊技状態を発生する)旨の情報(大当りデータ)を含んでいる場合に、所定の確率で、全ての変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定し、該予告表示の実行制御を行う。

すなわち、演出制御装置40は、遊技制御装置20の送信手段より受信した指令情報に基づき、特定演出表示決定手段によっては特定演出表示の実行が決定されていない始動記憶に対する変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定する従制御装置側特定演出表示決定手段と、従制御装置側特定演出表示決定手段及び特定演出表示決定手段による決定の結果に基づいて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を制御する特定演出表示実行制御手段とを備える。

また、前記従制御装置側特定演出表示決定手段は、前記送信手段より受信した指令情報に特別遊技状態を発生する旨の情報が含まれていた場合に、所定の確率で、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する。

【0100】

次に、図15を参照して、変形例3の場合に演出制御装置40が行う連続予告判定処理について説明する。

まず、ステップS131では、遊技制御装置20より始動入賞時データ、つまり、ステップS19による始動記憶数データ及び大当りか否かデータ（指令情報）を受信したか否かを判定し、受信していないと判定した場合には当該連続予告判定処理を終了する一方で、受信したと判定した場合にはステップS132に移行する。

10

ステップS132では、指令情報は当りデータ（特別遊技状態を発生する旨の情報）を含むか否かを判定し、大当りデータを含まないと判定した場合には当該連続予告判定処理を終了する一方で、大当りデータを含むと判定した場合にはステップS133に移行する。

ステップS133では、連続予告表示変更処理を行う。この連続予告表示変更処理では、所定の確率（例えば、1/100）で、該処理の段階で大当りか否かデータを受信している変動表示ゲームの全てを予告表示を伴う変動表示ゲームに設定する（全ての変動表示ゲームにて予告表示を行うことを決定する）処理を行って当該連続予告判定処理を終了する。

なお、遊技制御装置20と演出制御装置40との両方で変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定する場合もあるが、この場合には当該変動表示ゲームにて予告表示を行うこととすればよい。

20

【0101】

このような変形例3によれば、演出制御装置40は、遊技制御装置20によっては予告表示の実行が決定されていない変動表示ゲームにおける予告表示の実行の有無を、遊技制御装置20より受信した指令情報に基づき決定し、該予告表示の実行制御を行うので、遊技制御装置20によっては予告表示の実行が決定されていない変動表示ゲームにおいても予告表示を行うことができる。

しかも、演出制御装置40は、指令情報が大当りを発生する（特別遊技状態を発生する）旨の情報を含んでいる場合（大当りデータを含む場合）に、所定の確率で、変動表示ゲームにおける予告表示の実行を決定し、該予告表示の実行制御を行うので、表示結果態様が特別結果態様となって特別遊技状態が発生する変動表示ゲームとその前に行われる変動表示ゲームでは、遊技制御装置20によっては予告表示の実行が決定されていない場合にも、所定の確率で予告表示を行うことができる。

30

【0102】

なお、本発明はこの実施の形態の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、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ、スロットマシン等の遊技機にも適用可能である。

また、始動記憶数が2以上の場合に予告表示を実行するか否かの判定（ステップS14）を行うようにしたが（前記所定数を2としたが）、該所定数は幾つでも良く、例えば始動記憶数が3以上の場合に該判定を行うようにしても良いし、4以上の場合に該判定を行うようにして良い。

40

さらに、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。

【0103】

【発明の効果】

本発明によれば、特定演出表示決定手段は、始動記憶数判定手段により始動記憶が所定数以上記憶されていると判定されることを条件に、始動記憶手段に記憶される1の始動記憶

50

に対して、抽出された特定演出表示用乱数値を用いて変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行の有無を決定するとともに、該実行を決定する場合には、前記1の始動記憶とは別の始動記憶に対して、強制的に変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行を決定する。

従って、特定演出表示決定手段により、前記1の始動記憶に対して、変動表示ゲームにおける特定演出表示の実行が決定された場合には、連続する2つ以上の変動表示ゲームにてそれぞれ特定演出表示が実行される（連続演出表示（いわゆる連続予告表示）が実行される）こととなる。よって、特定演出表示の興趣性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の好適な一例としてのパチンコ遊技機の前側上半部に設けられた遊技盤を示す正面図である。 10

【図2】パチンコ遊技機の主要な制御ブロック図である。

【図3】演出制御装置の制御を説明するためのブロック図である。

【図4】パチンコ遊技機の遊技状態の遷移を示す図である。

【図5】パチンコ遊技機が行う主要な制御フローの1つであるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】タイマ割込処理の中の各種乱数抽出処理を示すフローチャートである。

【図7】タイマ割込処理の中の予告乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図8】パチンコ遊技機が行う主要な制御フローの1つである変動表示ゲーム処理を示すフローチャートである。 20

【図9】変動表示ゲーム処理の中の各種乱数判定処理を示すフローチャートである。

【図10】各種乱数判定処理の中のハズレ変動表示パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図11】各種乱数判定処理の中の大当たり変動表示パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図12】予告乱数値判定処理の他の一例を示すフローチャートである。

【図13】タイマ割込処理の他の一例を示すフローチャートである。

【図14】図13のタイマ割込処理の中のリーチ乱数予告乱数値判定処理を示す図である。

【図15】パチンコ遊技機が行う主要な制御フローの1つである連続予告判定処理を示すフローチャートである。 30

【図16】予告表示（特定演出表示）の実行状態を示す図である。

【図17】リーチ状態表示の実行状態を示す図である。

【符号の説明】

4 a 変動表示装置（表示装置）

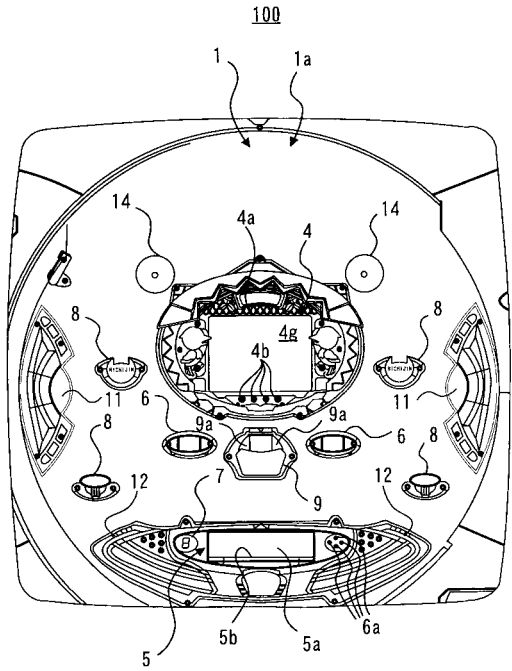
9 普通変動入賞装置（始動入賞口）

2 0 遊技制御装置（主制御装置、始動記憶手段、特定演出表示用乱数値抽出手段、始動記憶数判定手段、特定演出表示決定手段、送信手段）

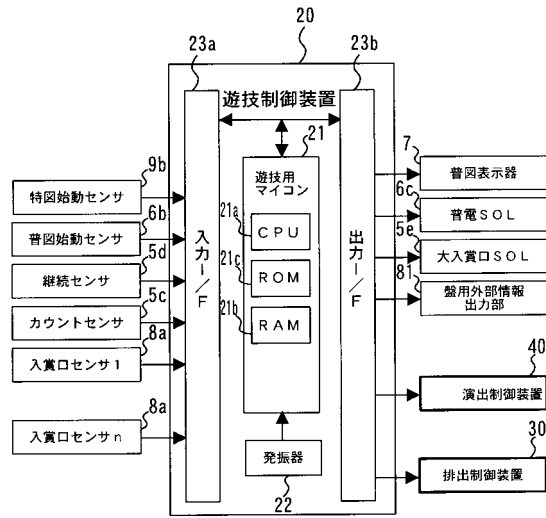
4 0 演出制御装置（従制御装置、従制御装置側特定演出表示決定手段、特定演出表示実行制御手段） 40

1 0 0 パチンコ遊技機（遊技機）

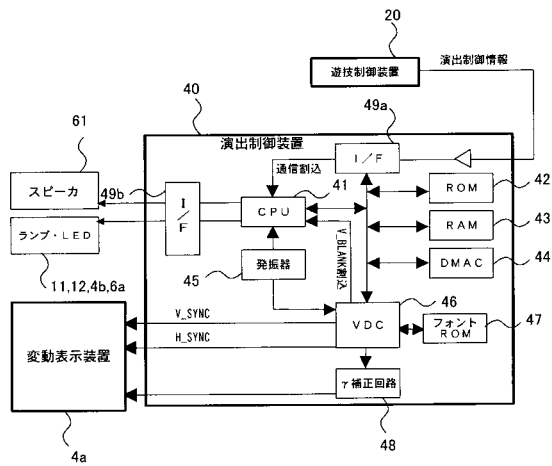
【図1】



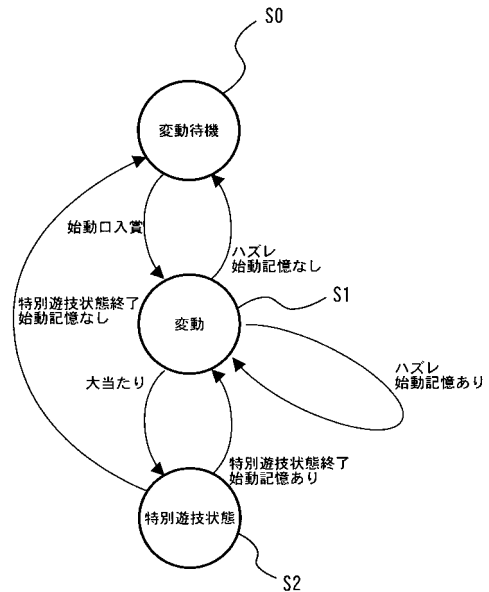
【図2】



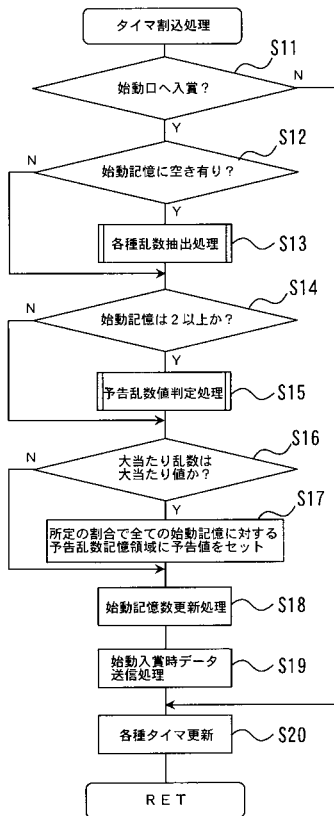
【図3】



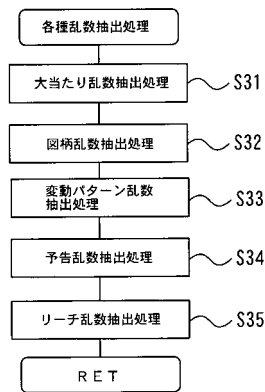
【図4】



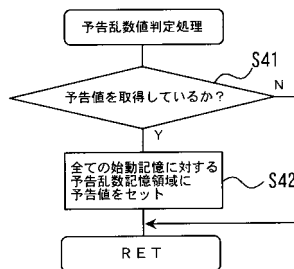
【図5】



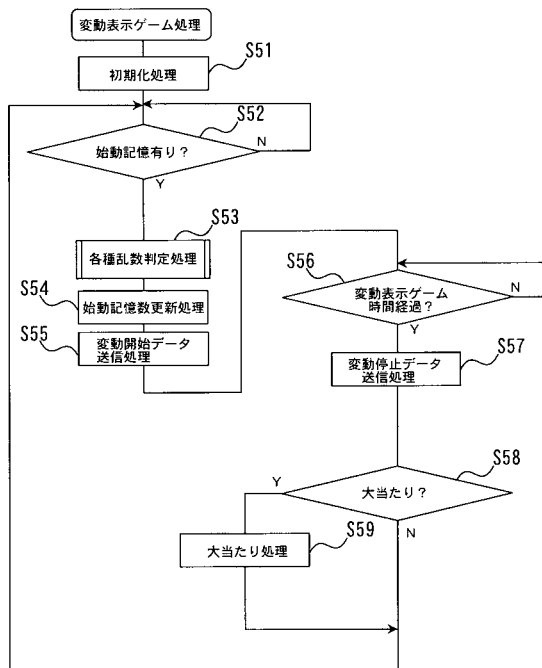
【図6】



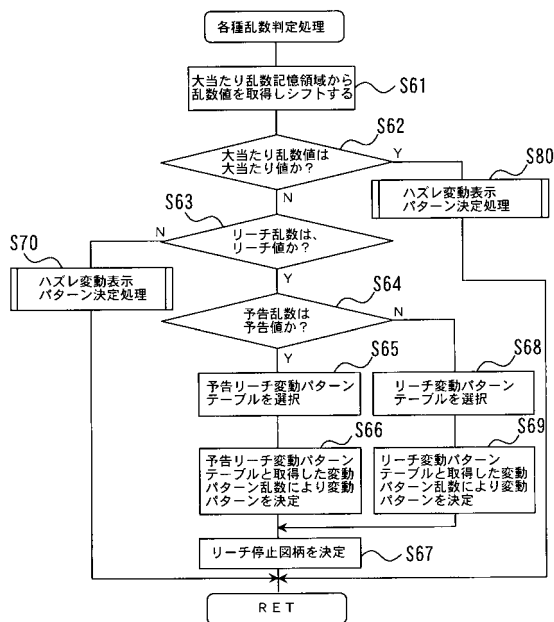
【図7】



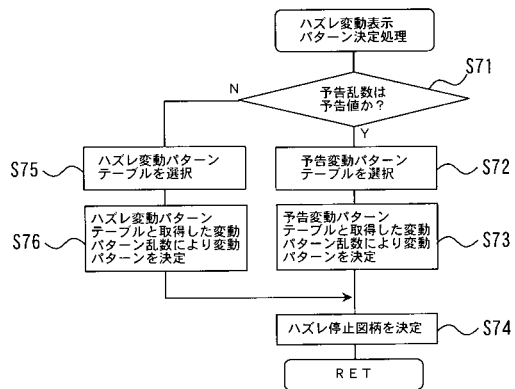
【図8】



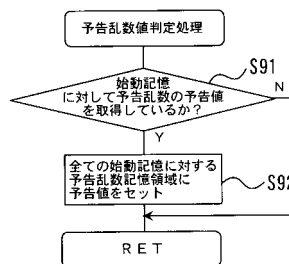
【図9】



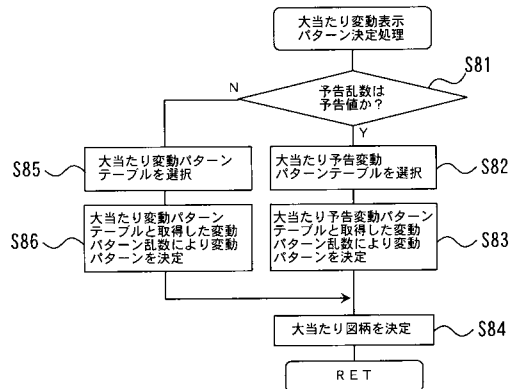
【 図 1 0 】



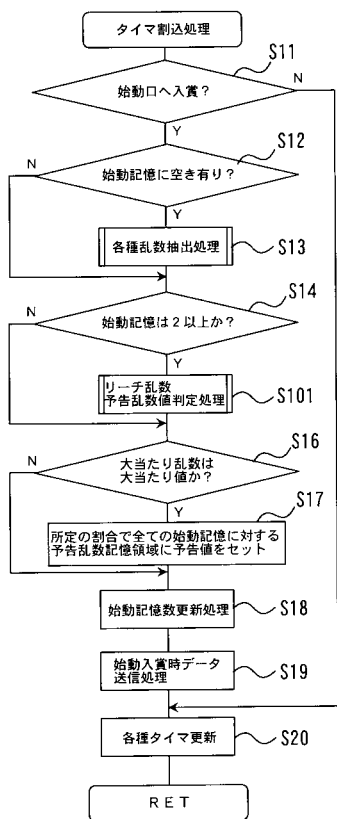
【 図 1 2 】



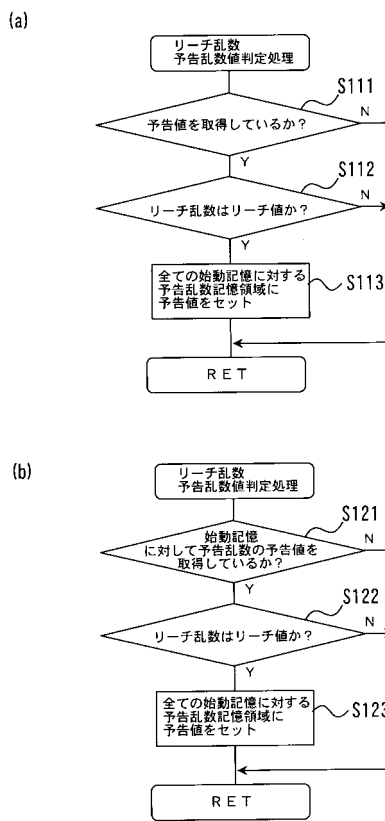
【 図 1 1 】



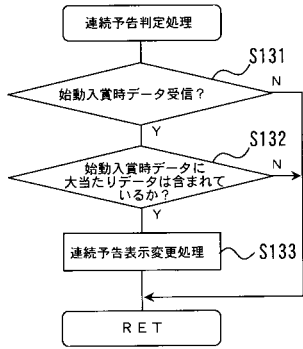
【 図 1 3 】



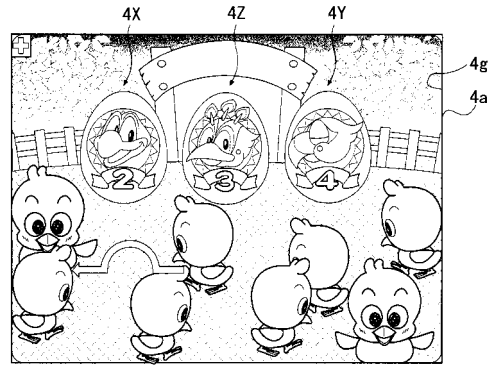
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

