

(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2004-57590

(P2004-57590A)

(43) 公開日 平成16年2月26日(2004.2.26)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 3
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2002-221769 (P2002-221769)
 (22) 出願日 平成14年7月30日(2002.7.30)

(71) 出願人 000121693
 奥村遊機株式会社
 愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号
 (74) 代理人 100098431
 弁理士 山中 郁生
 (74) 代理人 100097009
 弁理士 富澤 孝
 (74) 代理人 100105751
 弁理士 岡戸 昭佳
 (72) 発明者 加藤 健二郎
 名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊機株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA42 CA27 EB55

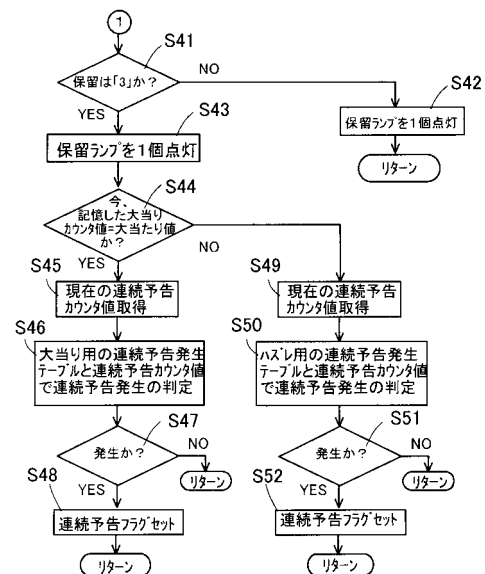
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】 始動記憶に対して行われる大当たり予告の内容について期待感を抱かせるパチンコ機を提供すること。

【解決手段】 始動口にパチンコ球が入賞したことを所定個数である4個まで同時に保留した場合に(S41: Yes)、連続予告を発生させるとしたときは(S48: Yes, S51: Yes)、1個目から所定個数の4個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に、連続予告表示物として、ストーリー性のある4秒間の映像を4等分した、1秒間の部分映像のそれぞれを、表示器に表示させており、これにより、所定個数の4個目の同時保留対象のパチンコ球に対する「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性があることを前もって知らせている。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動口にパチンコ球が入賞したことを検出して信号を送信するセンサと、前記センサからの信号を受信する主制御部と、前記主制御部からの命令に基づいて表示を行う表示制御部と、前記表示制御部により制御される表示装置と、を有するパチンコ機であって、

前記主制御部は、

大当たりか否かを決定するための大当たりカウンタと、

連続予告を発生させるか否かを決定するための連続予告カウンタと、

前記センサからの信号を受信したタイミングに基づいて前記大当たりカウンタの値を取得する大当たりカウンタ取得手段と、

10

前記連続予告カウンタの値を取得する連続予告カウンタ取得手段と、

前記大当たりカウンタ取得手段で取得した前記大当たりカウンタの値が大当たり遊技を発生させるものか否かを判定する大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果に基づく命令を前記表示制御部に送信する命令手段と、

前記大当たりカウンタ取得手段で取得した前記大当たりカウンタの値が大当たり遊技を発生させる値であった場合には、前記命令手段による命令送信処理後に大当たり遊技制御を行う大当たり遊技制御手段と、

前記命令手段からの命令を前記表示制御部で処理している間又は前記大当たり遊技制御手段の処理中に前記センサからの信号を受信した際には、予め定められた規定数に達するまで、前記大当たりカウンタ取得手段を作動させることにより、前記大当たりカウンタの値

20

を時系列的に順に記憶しておく保留制御手段と、

前記保留制御手段の記憶数が、前記規定数以下であって予め定められた所定数に到達したことを条件として、前記連続予告カウンタ取得手段で取得された前記連続予告カウンタの値が連続予告を発生させるものか否かを判定する連続予告判定手段と、を備え、

前記連続予告判定手段が連続予告を発生させると判断した場合には、前記命令手段は前記表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の命令を付加する一方、

前記表示制御部は、

前記命令手段からの命令を受信した場合に、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを前記表示装置に表示する表示処理を行うことにより、前記大当たり判定手段の判定結果に遊技者に伝達する表示制御手段を備え、

30

前記命令手段から今回の命令に連続予告処理を行う意味の命令が付加された場合には、前記表示制御手段は、前記表示処理に今回の連続予告用の表示を追加し、前記命令手段から次の命令に連続予告処理を行う意味の命令が付加された場合には、前記表示制御手段は、前記表示処理に次の連続予告用の表示を追加し、さらに、今回と次の表示処理では、前記連続予告用の表示の内容が一部異なるものの関連性があること、を特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載するパチンコ機であって、

前記保留制御手段に前記所定数まで記憶された全ての大当たりカウンタの値について、前記命令手段が前記表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の命令を付加すること、を特徴とするパチンコ機。

40

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、連続予告を行うパチンコ機に関する。

【0002】**【従来技術】**

従来、第 1 種のパチンコ機においては、始動口にパチンコ球が入賞すると、表示器に表示される特別図柄が変動を開始し、その後、変動中の特別図柄が大当たり図柄で停止すれば、大入賞口が所定の開放パターンで作動する大当たり遊技状態に移行する。従って、遊技

50

者からすれば、表示器に表示される特別図柄が変動中は、大当たり遊技状態に移行するかもしれないという期待感から、特別図柄が停止するまで表示器の表示内容に関心を持つことになる。

【0003】

そこで、遊技者の期待感を煽るため、現在変動中の特別図柄が大当たり図柄で停止する可能性があることを前もって知らせる単発予告表示物を表示器に表示させるものがある。

【0004】

また、特許第3101646号に記載された遊技機には、上述した大当たり遊技状態に相当する大当たりが事前決定されておりかつ始動入賞記憶数が2以上である遊技状態について、大当たり予告の報知が行われることが記載されている。例えば、キャラクタのみを用いた大当たり予告の報知方法では、3つ目の始動記憶が大当たりとなることが事前に決定されているとすると、通常時には、所定のキャラクタが可変表示部の画面の左横に横向きで表示されおり、まず、1つ目の始動記憶に対応して、キャラクタの色が変化し、次に、2つ目の始動記憶に対応して、キャラクタが手を上に上げる動作を行い、そして、3つ目の始動記憶に対応して、キャラクタが正面を向く動作を行う。

10

【0005】

そして、特許第3101646号の記載によれば、このような大当たり予告の報知が行われると、大当たり予告が変化に富んだものになり、遊技者の興趣を向上させるようになり、また、真の大当たりの予告に加えて偽りの大当たりの予告をある確率で行うようにすれば、大当たりの予告の報知が行われる頻度が高くなるので、遊技者の遊技に対する意欲を向上させることができる。

20

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、特許第3101646号のパチンコ機における大当たり予告の報知は、大当たり予告が変化に富んだものであるものの、始動記憶の順番とキャラクタの変化の対応関係が希薄であるため、例えば、可変表示部の画面に表示されたキャラクタが手を上に上げる動作が、大当たりとなる始動記憶に対するものであるのか、大当たりとなる始動記憶の一つ前のものに対するものであるのか、大当たりとなる始動記憶の二つ前のものに対するものであるのかを、キャラクタが手を上に上げる動作で判断することは困難である。

【0007】

すなわち、遊技者からすれば、可変表示部の画面に表示されたキャラクタによって、大当たり予告の報知が行われていることは認識できるものの、現在の大当たり予告が、大当たりとなる始動記憶に対するものであるか、大当たりとなる始動記憶の一つ前のものに対するものであるか、大当たりとなる始動記憶の二つ前のものに対するものであるかを判断することができないので、大当たり予告の報知がされたことには関心が高いものの、各始動記憶毎に行われる大当たり予告の内容には関心が低く、各始動記憶毎に行われる大当たり予告の内容については、遊技者から無視されるおそれがあった。

30

【0008】

そこで、本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、始動記憶に対して行われる大当たり予告の内容について期待感を抱かせるパチンコ機を提供することを課題とする。

40

【0009】

【課題を解決するための手段】

この課題を解決するために成された請求項1に係る発明は、始動口にパチンコ球が入賞したことを検出して信号を送信するセンサと、前記センサからの信号を受信する主制御部と、前記主制御部からの命令に基づいて表示を行う表示制御部と、前記表示制御部により制御される表示装置と、を有するパチンコ機であって、前記主制御部は、大当たりか否かを決定するための大当たりカウンタと、連続予告を発生させるか否かを決定するための連続予告カウンタと、前記センサからの信号を受信したタイミングに基づいて前記大当たりカウンタの値を取得する大当たりカウンタ取得手段と、前記連続予告カウンタの値を取得す

50

る連続予告カウンタ取得手段と、前記大当たりカウンタ取得手段で取得した前記大当たりカウンタの値が大当たり遊技を発生させるものか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づく命令を前記表示制御部に送信する命令手段と、前記大当たりカウンタ取得手段で取得した前記大当たりカウンタの値が大当たり遊技を発生させる値であった場合には、前記命令手段による命令送信処理後に大当たり遊技制御を行う大当たり遊技制御手段と、前記命令手段からの命令を前記表示制御部で処理している間又は前記大当たり遊技制御手段の処理中に前記センサからの信号を受信した際には、予め定められた規定数に達するまで、前記大当たりカウンタ取得手段を作動させることにより、前記大当たりカウンタの値を時系列的に順に記憶しておく保留制御手段と、前記保留制御手段の記憶数が、前記規定数以下であって予め定められた所定数に到達したことを条件として、前記連続予告カウンタ取得手段で取得された前記連続予告カウンタの値が連続予告を発生させるものか否かを判定する連続予告判定手段と、を備え、前記連続予告判定手段が連続予告を発生させると判断した場合には、前記命令手段は前記表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の内容を付加する一方、前記表示制御部は、前記命令手段からの命令を受信した場合に、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを前記表示装置に表示する表示処理を行うことにより、前記大当たり判定手段の判定結果に遊技者に伝達する表示制御手段を備え、前記命令手段から今回の命令に連続予告処理を行う意味の内容が付加された場合には、前記表示制御手段は、前記表示処理に今回の連続予告用の表示を追加し、前記命令手段から次回の命令に連続予告処理を行う意味の内容が付加された場合には、前記表示制御手段は、前記表示処理に次回の連続予告用の表示を追加し、さらに、今回と次回の表示処理では、前記連続予告用の表示の内容が一部異なるものの関連性があること、を特徴としている。

10

20

30

40

50

【0010】

このような特徴を有する本発明のパチンコ機では、主制御部の大当たり判定手段の判定結果に基づく命令が、主制御部の命令手段から送信され表示制御部に受信されると、表示制御部は、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う。このとき、主制御部の命令手段からの命令に連続予告処理を行う意味の命令が付加されている場合には、表示制御部は、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、連続予告用の表示を追加する。さらに、その後、主制御部の命令手段から送信され表示制御部に受信されると、表示制御部は、主制御部の命令手段からの命令に連続予告処理を行うことが付加されている場合には、表示制御部は、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、前回の連続予告用の表示とはその内容が一部異なるものの関連性があるもの（連続予告用の表示）を追加する。

【0011】

尚、連続予告とは、高い信頼度をもって、保留制御手段に所定数目に記憶された大当たりカウンタの値が大当たり遊技を発生させるものであることを、所定数目以前の表示処理を行う際に連続予告用の表示を追加することにより、遊技者に予め知らせることをいう。

【0012】

すなわち、本発明のパチンコ機において、連続予告処理を行う場合は、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、連続予告用の表示を追加し、さらに、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、前回の連続予告用の表示とはその内容が一部異なるものの関連性があるもの（連続予告用の表示）を追加するので、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示の内容の展開により、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目までを推測することができるので、各連続予告の表示に対し期待感を抱かせることができる。

【0013】

特に、当該所定数が大きな数になっても、すなわち、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示が増えても、今回と次回の連続予告用の表示にはその内容が一部異なるものの

関連性があることから、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示の内容の展開により、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目までを推測することができるので、各連続予告の表示に対する期待感が維持され、各連続予告の表示が無視される危険を防止する安全装置として役立つ。

【0014】

また、請求項2に係る発明は、前記保留制御手段に前記所定数まで記憶された全ての当たりカウンタの値について、前記命令手段が前記表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の命令を付加すること、を特徴としている。

【0015】

すなわち、本発明のパチンコ機では、保留制御手段に所定数まで記憶された全ての当たりカウンタの値について、命令手段が表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の命令を付加しており、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、連続予告用の表示が一度行われると、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目まで、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う毎に、連続予告用の表示が連続して行われるので、連続予告用の表示以外ものを連続予告用の表示と誤解する危険を防止する安全装置として役立つ。

【0016】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照にして説明する。図13は、本実施の形態のパチンコ機1の正面図である。本実施の形態のパチンコ機1は、第1種のパチンコ機であって、図13に示すように、遊技盤2の上に、表示器4を備えた図柄表示装置3や、始動口5、大入賞口6などが設けられたものである。すなわち、本実施の形態のパチンコ機1では、始動口5にパチンコ球が入賞すると、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が変動し、その後、変動中の3つの図柄が所定の組合せで停止した場合には、所定の開放パターンで大入賞口6が作動する、「大当たり遊技状態」になるものである。

【0017】

この点、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄について説明すると、当該図柄は、ここでは、図14に示すように、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」、「11」、「12」の12種類が用意されている。そして、この12種類の図柄は、図15に示すように、図柄表示装置3の表示器4に設けられた左図柄表示領域7及び、中図柄表示領域8、右図柄表示領域9のそれぞれにおいて、原則、「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」「8」「9」「10」「11」「12」「1」...の順番で変動した後、左図柄表示領域7、中図柄表示領域8、右図柄表示領域9の順番で停止する。

以下、左図柄表示領域7、中図柄表示領域8、右図柄表示領域9に停止して表示された図柄の組合せを「最終停止図柄」という。

【0018】

このとき、左図柄表示領域7及び、中図柄表示領域8、右図柄表示領域9に停止・表示された各図柄が、例えば、図16に示す12組の組合せのように、全て同じである場合を、ここでは、所定の組合せで停止した場合としており、所定の組合せで停止した後は、所定の開放パターンで大入賞口6が作動する、「大当たり遊技状態」になる。

以下、図16に示す12組の組合せの図柄を「大当たり図柄」という。

【0019】

従って、図17に示すように、左図柄表示領域7及び中図柄表示領域8が同じ図柄で停止・表示され、且つ、右図柄表示領域9に表示されている図柄が変動中は、図16に示す所定の組合せのいずれか一つで停止して「大当たり遊技状態」に移行する可能性があり、このとき、遊技者は期待感を有することになる。そこで、遊技者が期待感を有するような状態、すなわち、図17に示すように、左図柄表示領域7及び中図柄表示領域8が同じ図柄で停止・表示され、且つ、右図柄表示領域9に表示されている図柄が変動中の状態を、「

10

20

30

40

50

リーチ状態」と呼んでいる。また、左図柄表示領域7及び中図柄表示領域8が同じ図柄で停止・表示され、且つ、右図柄表示領域9が違う図柄で停止・表示された状態の組合せの図柄を、「ハズレリーチ図柄」と呼んでいる。さらに、この「リーチ状態」では、遊技者の期待感を煽るために、図柄表示装置3の表示器4において、各種の「リーチ映像」が表示される。ここでは、「リーチ映像」は、リーチA及び、リーチB、リーチCの3種類が用意されており、それらのいずれかが表示される。

【0020】

そして、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作は、始動口5にパチンコ球が入賞した直後に取得される2つのカウンタの値に基づいて決定される。ここでは、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄を所定の組合せ(図16に示すもの)で停止させるか否か、すなわち、大当たり遊技状態にするか否かを、始動口5にパチンコ球が入賞した直後に取得される一方のカウンタの値に基づいて決定しており、さらに、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの各図柄について、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」、「11」、「12」の12種類のうち、どれを停止表示するかについては、始動口5にパチンコ球が入賞した直後に取得される他方のカウンタの値に基づいて決定している。

10

【0021】

また、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作は、上述したように、始動口5にパチンコ球が入賞したことをトリガとして開始されるものであるが、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄が変動中に、さらに、始動口5にパチンコ球が入賞したときは、その入賞時に取得した2つのカウンタの値を記憶・保留しておき、当該変動中の図柄が停止した直後に、又は、当該変動中の図柄が所定の組合せ(図16に示すもの)で停止した場合には「大当たり遊技状態」が終了した直後に、記憶・保留していた2つのカウンタの値に基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作を開始する。尚、ここでは、記憶・保留される2つのカウンタの値は、4組まで保有することが可能である。

20

【0022】

この点を詳しく説明すると、本実施の形態のパチンコ機1では、始動口5にパチンコ球が入賞した直後に取得される2つのカウンタの値に対し、図18の(a)に示すように、5組まで記憶・保留できる5つの記憶領域E0、E1、E2、E3、E4が確保され、それらのうち、4つの記憶領域E1、E2、E3、E4については、それぞれに対応する4個の保留ランプ61が図柄表示装置3の上部に設けられている(図15参照)。そして、始動口5にパチンコ球が入賞すると、図18の(b)に示すように、その入賞時に取得した1組のカウンタの値D0を記憶領域E0に記憶するとともに、記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値D0に基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作を開始する。

30

【0023】

その後、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄が変動中に、さらに、始動口5にパチンコ球が入賞すると、図18の(c)に示すように、その入賞時に取得した1組のカウンタの値D1を記憶領域E1に記憶・保留するとともに、記憶領域E1に対応する1個の保留ランプ61を点灯させる。尚、図18では、保留ランプ61の黒塗りは点灯を示し、白抜きは消灯を示す。また、その後、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄が変動中に、さらに、始動口5にパチンコ球が入賞すると、図18の(d)に示すように、その入賞時に取得した1組のカウンタの値D2を記憶領域E2に記憶・保留するとともに、記憶領域E2に対応する1個の保留ランプ61を点灯させる。

40

【0024】

また、その後、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄が変動中に、さらに、始動口5にパチンコ球が入賞すると、図18の(e)に示すように、その入賞時に取得した1組のカウンタの値D3を記憶領域E3に記憶・保留するとともに、記憶領域E3に対応する1個の保留ランプ61を点灯させる。また、その後、図柄表示装置3の表示器4に表示さ

50

れる図柄が変動中に、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すると、図 18 の (f) に示すように、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値 D 4 を記憶領域 E 4 に記憶・保留するとともに、記憶領域 E 4 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を点灯させる。

【 0 0 2 5 】

尚、その後は、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄が変動中に、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞しても、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 のそれぞれに 1 組のカウンタの値 D 0 , D 1 , D 2 , D 3 , D 4 が記憶されており、その入賞時に取得されるべき 1 組のカウンタの値を記憶・保留する領域がないので、その入賞時に 1 組のカウンタの値を取得することは行わない。

【 0 0 2 6 】

一方、図 18 の (f) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 のそれぞれに 1 組のカウンタの値 D 0 , D 1 , D 2 , D 3 , D 4 が記憶された状態において、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 0 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときは、図 19 の (a) に示すように、記憶領域 E 0 を空にするとともに、記憶領域 E 1 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 1 を記憶領域 E 0 に上書きし、記憶領域 E 2 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 2 を記憶領域 E 1 に上書きし、記憶領域 E 3 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 3 を記憶領域 E 2 に上書きし、記憶領域 E 4 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 4 を記憶領域 E 3 に上書きし、記憶領域 E 4 を空にし、記憶領域 E 4 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。

尚、図 19 でも、保留ランプ 6 1 の黒塗りは点灯を示し、白抜きは消灯を示す。この結果、図 19 の (b) に示すようになり、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 1 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が開始される。このとき、記憶領域 E 4 は空であるので、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 4 に記憶・保留することは可能である。

【 0 0 2 7 】

また、図 19 の (b) に示すように、4 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 のそれぞれに 1 組のカウンタの値 D 1 , D 2 , D 3 , D 4 が記憶された状態において、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 1 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときは、記憶領域 E 0 を空にするとともに、記憶領域 E 1 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 2 を記憶領域 E 0 に上書きし、記憶領域 E 2 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 3 を記憶領域 E 1 に上書きし、記憶領域 E 3 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 4 を記憶領域 E 2 に上書きし、記憶領域 E 3 を空にし、記憶領域 E 3 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。この結果、図 19 の (c) に示すようになり、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 2 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が開始される。このとき、記憶領域 E 3 , E 4 は空であるので、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 3 に記憶・保留することは可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 4 に記憶・保留することも可能である。

【 0 0 2 8 】

また、図 19 の (c) に示すように、3 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 のそれぞれに 1 組のカウンタの値 D 2 , D 3 , D 4 が記憶された状態において、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 2 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときは、記憶領域 E 0 を空にするとともに、記憶領域 E 1 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 3 を記憶領域 E 0 に上書きし、記憶領域 E 2 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 4 を記憶領域 E 1 に上書きし、記憶領域 E 2 を空にし、記憶領域 E 2 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。この結果、図 19 の (d) に示すようになり、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 3 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が開始される。このとき、記憶領域 E 2 ,

10

20

30

40

50

E 3 , E 4 は空であるので、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 2 に記憶・保留することは可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 3 に記憶・保留することも可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 4 に記憶・保留することも可能である。

【 0 0 2 9 】

また、図 1 9 の (d) に示すように、2 つの記憶領域 E 0 , E 1 のそれぞれに 1 組のカウンタの値 D 3 , D 4 が記憶された状態において、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 3 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときは、記憶領域 E 0 を空にするとともに、記憶領域 E 1 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 4 を記憶領域 E 0 に上書きし、記憶領域 E 1 を空にし、記憶領域 E 1 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。この結果、図 1 9 の (e) に示すようになり、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 4 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が開始される。このとき、記憶領域 E 1 , E 2 , E 3 , E 4 は空であるので、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 1 に記憶・保留することは可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 2 に記憶・保留することも可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 3 に記憶・保留することが可能であり、さらに、始動口 5 にパチンコ球が入賞すれば、その入賞時に取得した 1 組のカウンタの値を記憶領域 E 4 に記憶・保留することも可能である。

10

20

【 0 0 3 0 】

もっとも、図 1 9 に示す場合において、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときに、所定の組合せ (図 1 6 に示すもの) で停止した場合には、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作は、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が終了したときではなく、当該所定の組合せ (図 1 6 に示すもの) に対する「大当たり遊技状態」が終了した直後に、記憶領域 E 0 に新たに記憶された 1 組のカウンタの値 D 1 , D 2 , D 3 , D 4 などに基づいて開始される。

30

【 0 0 3 1 】

また、図 1 5 に示すように、図柄表示装置 3 の表示器 4 には、単発予告の表示領域 1 0 が確保されている。そして、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄が変動している際に、単発予告の表示領域 1 0 に単発予告表示物が表示されると、高い確率 (1 0 0 % ではない) をもって、当該変動中の図柄が所定の組合せ (図 1 6 に示すもの) で停止する。尚、単発予告表示物は、単純なマークであってもよいし、特定のキャラクタなどが映し出される映像であってもよい。

【 0 0 3 2 】

また、図柄表示装置 3 の表示器 4 においては、例えば、図 1 8 (f) に示すように、記憶領域 E 4 にまで 1 組のカウンタの値が記憶された場合であって、当該記憶領域 E 4 に記憶された 1 組のカウンタの値の一方が「大当たり遊技状態」を行うことを意味するものであるときは、必ずではないが、連続予告表示物が表示されることがある。連続予告表示物とは、ここでは、図 2 0 に示すような、ストーリー性のある 4 秒間の映像 M を 4 等分した、1 秒間の部分映像 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 のそれぞれをいう。

40

【 0 0 3 3 】

そして、連続予告表示物を表示することにした場合には、その後、図 1 9 の (b) に示すように、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値 D 1 に基づいて、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される図柄の変動・停止の動作が開始された際に、図 2 0 の 1 番目の部分映像 M 1 を図柄表示装置 3 の表示器 4 に 1 秒間映し出す。また、図 1 5 に示すように、図柄表示装置 3 の表示器 4 には連続予告の順番表示領域 1 1 が確保されており、図 2 0 の

50

1番目の部分映像M1を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出している間は、連続予告の順番表示領域11に、連続予告表示物の順番を「回数/総回数」をもって表示する。ここでは、連続予告表示物である4つの部分映像M1, M2, M3, M4のうち、1番目の部分映像M1が映し出されたことから、連続予告の順番表示領域11には、「1/4」が表示される。

【0034】

また、その後は、図19の(c)に示すように、記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値D2に基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作が開始された際に、図20の2番目の部分映像M2を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出す。このとき、連続予告表示物である4つの部分映像M1, M2, M3, M4のうち、2番目の部分映像M2が映し出されたことから、2番目の部分映像M2を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出している間は、連続予告の順番表示領域11には、「2/4」が表示される。

10

【0035】

また、その後は、図19の(d)に示すように、記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値D3に基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作が開始された際に、図20の3番目の部分映像M3を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出す。このとき、連続予告表示物である4つの部分映像M1, M2, M3, M4のうち、3番目の部分映像M3が映し出されたことから、3番目の部分映像M3を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出している間は、連続予告の順番表示領域11には、「3/4」が表示される。

20

【0036】

また、その後は、図19の(e)に示すように、記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値D4に基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される図柄の変動・停止の動作が開始された際に、図20の4番目の部分映像M4を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出す。このとき、連続予告表示物である4つの部分映像M1, M2, M3, M4のうち、4番目の部分映像M4が映し出されたことから、4番目の部分映像M4を図柄表示装置3の表示器4に1秒間映し出している間は、連続予告の順番表示領域11には、「4/4」が表示される。

【0037】

尚、連続予告表示物には、図20に示すような、ストーリー的に連続する部分映像M1, M2, M3, M4の組合せの他に、例えば、図21に示すような、観念的に関連のある4つのマークの組合せがある。もっとも、4つのマークの組合せは、図20の(a)~(e)のように順番が想起できるものだけでなく、図20の(f)のように順番が想起できないものでもよい。

30

【0038】

また、図22は、本実施の形態のパチンコ機1のブロック図である。図22に示すように、本実施の形態のパチンコ機1では、メイン基板20と、表示サブ基板30、ランプ制御基板40、賞球サブ基板50などが設けられている。この点、メイン基板20には、メイン制御用CPU21や、メイン制御用ROM22、メイン制御用RAM23、入力・出力ポート24などが搭載されている。さらに、入力・出力ポート24には、始動入賞口5(図13参照)にパチンコ球が入賞したことを検知するための始動入賞口スイッチ63や、大入賞口6(図13参照)にパチンコ球が入賞したことを検知するための大入賞口スイッチ64、大入賞口6(図13参照)のVゾーン(図示せず)にパチンコ球が入賞したことを検知するためのVゾーンセンサ65などが接続されている。尚、図18及び図19に記載された5つの記憶領域E0, E1, E2, E3, E4や、始動口5(図13参照)にパチンコ球が入賞した時にその値が取得される2つのカウンタなどは、メイン制御用RAM23に確保されている。

40

【0039】

また、表示サブ基板30には、図柄表示制御用CPU31や、図柄表示制御用ROM32

50

、図柄表示制御用RAM33、入力・出力ポート34、VDP35などが搭載されており、図柄表示制御用CPU31は、メイン基板20から送られてきた情報に従って、図柄表示制御用ROM32及び図柄表示制御用RAM33などに記憶された制御方法その他の技術情報に基づき、VDP35に接続された表示器5の表示内容を制御する。

【0040】

また、ランプ制御基板40には、ランプ制御用CPU41や、ランプ制御用ROM42、ランプ制御用RAM43、入力・出力ポート44、などが搭載されている。さらに、入力・出力ポート44には、4個の保留ランプ61(図13参照)やその他のランプなどが接続されている。そして、ランプ制御用CPU41は、メイン基板20から送られてきた命令に従って、ランプ制御用ROM42及びランプ制御用RAM43などに記憶された制御方法その他の技術情報に基づき、入力・出力ポート44に接続された4個の保留ランプ61(図13参照)やその他のランプなど点灯内容を制御する。

10

【0041】

また、賞球サブ基板50には、賞球制御用CPU51や、賞球制御用ROM52、賞球制御用RAM53、入力・出力ポート54などが搭載されている。さらに、入力・出力ポート54には、始動入賞口5(図13参照)や大入賞口6(図13参照)にパチンコ球が入賞した際に所定数のパチンコ球を払い出すための賞球払出装置62が接続されている。そして、賞球制御用CPU51は、メイン基板20から送られてきた命令に従って、賞球制御用ROM52及び賞球制御用RAM53などに記憶された制御方法その他の技術情報に基づき、賞球払出装置62の動作内容を制御する。

20

【0042】

尚、上述した本実施の形態のパチンコ機1の動作内容は、メイン基板20などにおいて、後述するフローチャートが処理されることにより実行される。

【0043】

次に、本実施の形態のパチンコ機1において、メイン基板20で行われるプログラムについて説明する。メイン基板20で行われるプログラムには、電源投入直後に作動するメインプログラムと、一定時間毎(例えば、4msec毎)に作動する割込プログラムがある。

【0044】

図1は、メイン基板20で行われるメインプログラムのフローチャート図である。図1のメインプログラムは、電源投入直後に作動するものであり、電源が投入されると、まず、S11において、バックアップ復帰処理があるか否かを判断する。ここで、バックアップ復帰処理があると判断する場合には(S11:Yes)、S12に進んで、バックアップのデータを復帰させる処理を行った後、S13に進む。一方、バックアップ復帰処理がないと判断する場合には(S11:No)、何もすることなく、S13に進む。そして、S13では、図柄カウンタや、変動パターンカウンタ、連続予告発生カウンタなど、メイン基板20での判定で使用するカウンタのカウントアップを行う。さらに、S14において、初期値変更カウンタのカウントアップを行った後、S13に戻り、上述したS13及びS14のカウントアップ処理を繰り返し行う。

30

【0045】

この点、図柄カウンタや、変動パターンカウンタ、連続予告発生カウンタ、初期値変更カウンタは、図22のメイン制御用RAM23などに確保されるものである。そして、図柄カウンタは、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであり、原則として、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が停止した際の組合せを意味するものである。また、変動パターンカウンタは、図24に示すように、「0」～「9」の範囲を「1」毎にカウントアップしていく円弧カウンタである。また、連続予告発生カウンタも、図24に示すように、「0」～「9」の範囲を「1」毎にカウントアップしていく円弧カウンタであるが、上述した変動パターンカウンタとは別に確保されたものである。また、初期値変更カウンタは、図25に示すように、「1」～「299」の範囲を「1」毎にカウントアップしていく円弧カウンタである。

40

50

【0046】

一方、図2は、メイン基板20で行われる割込プログラムのフローチャート図である。図2の割込プログラムは、電源投入後の一定時間毎（例えば、4 msec 毎）に作動するものであり、スタートからリターンに至るまでの所要時間は、最大でも、一定時間（例えば、4 msec）を越えることがない。図2の割込プログラムでは、先ず、S21において、大当たりカウンタのカウンタアップを行う。その後は、S22の始動入賞処理と、S23の結果報知処置、S24の大当たり遊技処理、S25の大当たりカウンタの初期値変更処理、S26の賞球払出処理を順に行う。そして、S26の賞球払出処理の後には、この割込プログラムが次に作動するまでの間、メイン基板20では、図1のメインプログラムのS13及びS14が繰り返し行われる。

10

【0047】

この点、大当たりカウンタとは、図22のメイン制御用RAM23などに確保されるものである。そして、大当たりカウンタは、図25に示すように、「1」～「299」の範囲を「1」毎にカウンタアップしていく円弧カウンタであるが、上述した初期値変更カウンタとは別に確保されたものであり、さらに、その機能上、上述した初期値変更カウンタと同じ値を同時にとることがない。ここで、大当たりカウンタの値の意味について説明すると、始動口5にパチンコ球が入賞した時に「7」を取得した場合には、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が、図16に示す12個の所定の組合せのいずれか一つに停止して、所定の開放パターンで大入賞口6が作動する、「大当たり遊技状態」になる（以下、「大当たり」という）。また、始動口5にパチンコ球が入賞した時に「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つを取得した場合には、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が、図17に示す「リーチ状態」に移行するが、その後は、図16に示す12個の所定の組合せのいずれでもないものに停止して、「大当たり遊技状態」になることはない（以下、「ハズレリーチ」という）。また、始動口5にパチンコ球が入賞した時に「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものを取得した場合には、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が、図17に示す「リーチ状態」に移行することなく、しかも、図16に示す12個の所定の組合せのいずれでもないものに停止して、「大当たり遊技状態」になることはない（以下、「完全ハズレ」という）。

20

【0048】

次に、割込プログラムの始動入賞処理（図のS22）について、図3及び図4のフローチャート図に基づいて説明する。図3に示すように、先ず、S31において、始動口15にパチンコ球が入賞したか否かを判断する。この判断は、始動口15に設けられた始動口スイッチ63がパチンコ球を検知したか否かによって行われる。ここで、始動口15にパチンコ球が入賞していないと判断する場合（S31：No）には、図2の割込プログラムに戻るが、始動口15にパチンコ球が入賞したと判断する場合（S31：Yes）には、S32に進む。

30

【0049】

S32では、記憶の上限か否か、すなわち、記憶領域E4（図18及び図19参照）が空であるか否かを判断している。ここで、記憶領域E4（図18及び図19参照）が空でないと判断する場合には（S32：Yes）、図2の割込プログラムに戻るが、記憶領域E4（図18及び図19参照）が空であると判断する場合には（S32：No）、S33に進む。S33では、現在の大当たりカウンタの値と現在の図柄カウンタの値を取得するとともに、図18の（a）～（f）のいずれか一つに示すようにして、5つの記憶領域E0、E1、E2、E3、E4のいずれかに1組のカウンタの値として記憶した後、S34に進む。

40

【0050】

S34では、前回まで保留なしか否か、すなわち、現在の3つの記憶領域E2、E3、E4（図18及び図19参照）がいずれも空であるか否かを判断している。ここで、図18の（d）～（f）に示すように、現在の3つの記憶領域E2、E3、E4がいずれも空で

50

あると判断しない場合には (S 3 4 : N o)、図 4 の S 4 1 に進むが、図 1 8 の (b)、(c) に示すように、現在の 3 つの記憶領域 E 2 , E 3 , E 4 がいずれも空であると判断する場合には (S 3 4 : Y e s)、S 3 5 に進む。

【 0 0 5 1 】

S 3 5 では、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動中であるか否か、言い換えれば、記憶領域 E 1 (図 1 8 及び図 1 9 参照) が空でないか否かを判断している。ここで、図 1 8 の (b) に示すように、記憶領域 E 1 が空であると判断する場合には (S 3 5 : N o)、図 2 の割込プログラムに戻る一方、図 1 8 の (c) に示すように、記憶領域 E 1 が空でないと判断する場合には (S 3 5 : Y e s)、上述した S 3 3 において記憶領域 E 1 に 1 組のカウンタの値を記憶しているため、S 3 6 に進んで、図 1 8 の (c) に示すように、記憶領域 E 1 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を点灯させた後、図 4 の S 4 1 に進む。

10

【 0 0 5 2 】

図 4 の S 4 1 では、前回までの保留数は 3 個か否か、すなわち、記憶領域 E 4 (図 1 8 及び図 1 9 参照) が空であるか否かを判断している。ここで、記憶領域 E 4 (図 1 8 及び図 1 9 参照) が空であると判断する場合には (S 4 1 : N o)、図 1 8 の (d) 又は (e) に示すように、上述した S 3 3 において記憶領域 E 2 , E 3 のいずれかに 1 組のカウンタの値を記憶している。従って、S 4 2 に進んで、図 1 8 の (d) 又は (e) に示すように、記憶領域 E 2 に 1 組のカウンタの値を記憶したときは記憶領域 E 2 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を点灯させた後、又は、記憶領域 E 3 に 1 組のカウンタの値を記憶したときは記憶領域 E 3 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を点灯させた後、図 2 の割込プログラムに戻る。

20

【 0 0 5 3 】

一方、記憶領域 E 4 (図 1 8 及び図 1 9 参照) が空でないと判断する場合には (S 4 1 : Y e s)、図 1 8 の (f) に示すように、上述した S 3 3 において記憶領域 E 4 に 1 組のカウンタの値を記憶している。従って、S 4 3 に進んで、図 1 8 の (f) に示すように、記憶領域 E 4 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を点灯させた後、S 4 4 に進む。

【 0 0 5 4 】

S 4 4 では、上述した S 3 3 で取得した大当たりカウンタの値が大当たり値であるか否か、すなわち、上述した S 3 3 で取得した大当たりカウンタの値が「 7 」であるか否かを判断している。ここで、上述した S 3 3 で取得した大当たりカウンタの値が「 7 」であると判断する場合には (S 4 4 : Y e s)、S 4 5 に進んで、現在の連続予告カウンタの値を取得する。その後、S 4 6 では、上述した S 4 5 で取得した連続予告カウンタの値と、大当たり用の連続予告発生テーブルとを使って、連続予告を発生させるか否かを判定した後、S 4 7 に進む。

30

【 0 0 5 5 】

この点、大当たり用の連続予告発生テーブルは、図 2 2 のメイン制御用 R O M 2 2 に記憶されたものであり、図 2 6 に示すように、連続予告カウンタの値が「 0 」～「 7 」のいずれかであるときは連続予告を発生させるとし、連続予告カウンタの値が「 8 」又は「 9 」であるときは連続予告を発生させないと規定するものである。

40

【 0 0 5 6 】

従って、上述した S 4 5 で取得した連続予告カウンタの値が「 0 」～「 7 」のいずれかであるときは、S 4 7 において、連続予告を発生させると判断するので (S 4 7 : Y e s)、S 4 8 に進んで、連続予告フラグをセットした後、図 2 の割込プログラムに戻る。尚、連続予告フラグは、図 2 2 のメイン制御用 R A M 2 3 などに確保されるものである。一方、上述した S 4 5 で取得した連続予告カウンタの値が「 8 」又は「 9 」であるときは、S 4 7 において、連続予告を発生させないと判断し (S 4 7 : N o)、図 2 の割込プログラムに戻る。

【 0 0 5 7 】

また、S 4 4 において、上述した S 3 3 で取得した大当たりカウンタの値が「 7 」でない

50

と判断する場合には (S 4 4 : N o)、S 4 9 に進んで、現在の連続予告カウンタの値を取得する。その後、S 5 0 では、上述した S 4 9 で取得した連続予告カウンタの値と、ハズレ用の連続予告発生テーブルとを使って、連続予告を発生させるか否かを判定した後に、S 5 1 に進む。

【 0 0 5 8 】

この点、ハズレ用の連続予告発生テーブルは、図 2 2 のメイン制御用 R O M 2 2 に記憶されたものであり、図 2 7 に示すように、連続予告カウンタの値が「 0 」～「 8 」のいずれかであるときは連続予告を発生させないとし、連続予告カウンタの値が「 9 」であるときは連続予告を発生させると規定するものである。

【 0 0 5 9 】

従って、上述した S 4 9 で取得した連続予告カウンタの値が「 9 」であるときは、S 5 1 において、連続予告を発生させると判断するので (S 5 1 : Y e s)、S 5 2 に進んで、連続予告フラグをセットした後、図 2 の割込プログラムに戻る。一方、上述した S 4 9 で取得した連続予告カウンタの値が「 0 」～「 9 」のいずれかであるときは、S 5 1 において、連続予告を発生させないと判断し (S 5 1 : N o)、図 2 の割込プログラムに戻る。

【 0 0 6 0 】

次に、割込プログラムの結果報知処理 (図の S 2 3) について、図 5 ~ 図 7 のフローチャート図に基づいて説明する。図 5 に示すように、先ず、S 6 1 において、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動中であるか否かを判断している。ここで、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動中であると判断する場合には (S 6 1 : Y e s)、S 6 2 に進んで、当該図柄の変動時間が終了したか否かを判断する。ここで、当該図柄の変動時間が終了しないと判断した場合には (S 6 2 : N o)、何もすることなく、図 2 の割込プログラムに戻るが、当該図柄の変動時間が終了したと判断した場合には (S 6 2 : Y e s)、S 6 3 に進んで、当該図柄の変動を停止させる命令を図 2 2 の表示サブ基板 3 0 に送信した後、図 2 の割込プログラムに戻る。

【 0 0 6 1 】

また、S 6 3 では、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。例えば、このとき、図 1 8 の (f) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 の各々に一組のカウンタの値が記憶されている場合には、図 1 9 の (a) を経た後に、図 1 9 の (b) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。また、このとき、図 1 9 の (b) に示すように、4 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 の各々に一組のカウンタの値が記憶されている場合には、記憶領域 E 0 を空にした後、図 1 9 の (c) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。

【 0 0 6 2 】

また、このとき、図 1 9 の (c) に示すように、3 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 の各々に一組のカウンタの値が記憶されている場合には、記憶領域 E 0 を空にした後、図 1 9 の (d) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。また、このとき、図 1 9 の (d) に示すように、2 つの記憶領域 E 0 , E 1 の各々に一組のカウンタの値が記憶されている場合には、記憶領域 E 0 を空にした後、図 1 9 の (e) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。また、このとき、図 1 9 の (e) に示すように、1 つの記憶領域 E 0 に一組のカウンタの値が記憶されている場合には、記憶領域 E 0 を空にした後、図 1 8 の (a) に示すように、5 つの記憶領域 E 0 , E 1 , E 2 , E 3 , E 4 についての記憶の書き換えが行われる。

【 0 0 6 3 】

また、S 6 1 において、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動中でないと判断する場合には (S 6 1 : N o)、S 6 4 に進んで、記憶があるか否か、すなわち、記憶領域 E 0 (図 1 8 及び図 1 9 参照) に 1 組のカウンタの値が記憶されているか否かを判断している。ここで、図 1 8 の (a) に示すように、記憶領域 E 0 に 1 組のカウンタ

10

20

30

40

50

の値が記憶されていないと判断する場合には (S 6 4 : N o)、図 2 の割込プログラムに戻るが、図 1 8 の (f) や図 1 9 の (b) ~ (e) に示すように、記憶領域 E 0 に 1 組のカウンタの値が記憶されていると判断する場合には (S 6 4 : Y e s)、S 6 5 に進む。

【 0 0 6 4 】

S 6 5 では、連続予告フラグがセットされているか否かを判断する。ここで、連続予告フラグがセットされていないと判断する場合には (S 6 5 : N o)、図 7 の S 1 1 1 に進むが、連続予告フラグがセットされていると判断する場合には (S 6 5 : Y e s)、S 6 6 に進んで、保留ランプ 6 1 のいずれかが一つが点灯しているか否かを判断する。ここで、保留ランプ 6 1 の全てが点灯していないと判断する場合には (S 6 6 : N o)、何もすることなく、S 6 8 に進むが、保留ランプ 6 1 のいずれかが一つが点灯している場合 10

【 0 0 6 5 】

すなわち、このとき、図 1 9 の (a) に示すように、4 個の保留ランプ 6 1 のうち全てが点灯している場合には、図 1 9 の (b) に示すように、記憶領域 E 4 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。また、このとき、図 1 9 の (b) に示すように、4 個の保留ランプ 6 1 のうち 3 個が点灯している場合には、図 1 9 の (c) に示すように、記憶領域 E 3 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。また、このとき、図 1 9 の (c) に示すように、4 個の保留ランプ 6 1 のうち 2 個が点灯している場合には、図 1 9 の (d) に示すように、記憶領域 E 2 に対応する 1 個の保留ランプ 6 1 を消灯させる。また、この 20

【 0 0 6 6 】

そして、次の S 6 8 では、連続予告の起点となった保留であるか否か、すなわち、上述した S 6 3 において書き換えられ、現在、記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値が、上述した図 3 の S 3 3 で記憶領域 E 4 に記憶されたことがあるものであるか否かを判断している。ここで、連続予告の起点となつた保留でないと判断する場合には (S 6 8 : N o)、図 6 の S 9 1 に進む。一方、連続予告の起点となつた保留であると判断する場合には (S 6 8 : Y e s)、S 6 9 に進んで、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウン 30

【 0 0 6 7 】

ここで、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「 7 」であると判断する場合には (S 6 9 : Y e s)、S 7 0 に進んで、現在の記憶領域 E 0 に記憶された図柄カウンタの値から、図 1 6 に示す 1 2 組の「大当たり図柄」のうちいずれか一つを「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域 E 0 に記憶された図柄カウンタの値は、図 2 3 に示すように、3 桁の 1 1 進数の範囲を「 1 」毎にカウントアップしていくものであることから、3 桁目の数字に統一した「大当たり図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域 E 0 に記憶された図柄カウンタの値が「 5 」 「 8 」 「 1 0 」に相 40

当する場合には、「 5 」 「 5 」 「 5 」の「大当たり図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域 E 0 に記憶された図柄カウンタの値が「 9 」 「 9 」 「 9 」に相当する場合には、「 9 」 「 9 」 「 9 」の「大当たり図柄」が選ばれる。そして、S 7 1 において、現在の変動パターンカウンタ (図 2 4 参照) の値を取得した後、S 7 2 に進んで、現在の変動パターンカウンタ (図 2 4 参照) の値と、図 1 1 の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S 8 0 に進む。

【 0 0 6 8 】

一方、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「 7 」でないと判断する場合には (S 6 9 : N o)、S 7 3 に進んで、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たり 50

カウンタの値が、「リーチ状態」に移行するものを意味するものであるか否か、すなわち、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであるか否かを判断する。ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであると判断する場合には(S73:Yes)、S74に進む。

【0069】

S74では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「ハズレリーチ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、2桁目の数字を3桁目の数字とし、且つ、1桁目のみを違う数字にした「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「8」「10」に相当する場合には、「5」「5」「10」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「10」「5」「5」に相当する場合には、「10」「10」「5」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「9」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。そして、S75において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S76に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S80に進む。

10

20

【0070】

また、S73において、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもない判断する場合には(S73:No)、S77に進む。S77では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「完全ハズレ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。この点、「完全ハズレ図柄」とは、「大当たり図柄」及び「ハズレリーチ図柄」以外のものをいう。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、3桁目及び2桁目の数字が違う「完全ハズレ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「6」「5」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「6」に相当する場合には、「5」「6」「6」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「6」「7」に相当する場合には、「5」「6」「7」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。そして、S78において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S79に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S80に進む。

30

【0071】

S80では、図22の表示サブ基板30に対して、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報を送信する。

40

このとき、図22の表示サブ基板30では、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報、図12の映像選択テーブルに基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の変動を開始させるとともに、図柄表示装置3の表示器4の表示内容を制御する。尚、図12の映像選択テーブルについては、後で詳細に説明する。そして、S81において、変動時間の計数をスタートさせるとともに、連続予告のフラグをリセットした後に、図2の割込プログラムに戻る。

【0072】

また、上述したS68において、連続予告の起点となった保留でないと判断する場合には(S68:No)、図6のS91に進むが、この点、S91では、現在の記憶領域E0に

50

記憶された大当たりカウンタの値が大当たり値であるか否か、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であるか否かを判断している。

【0073】

ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」であると判断する場合には(S91:Yes)、S92に進んで、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から、図16に示す12組の「大当たり図柄」のうちいずれか一つを「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、3桁目の数字に統一した「大当たり図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「8」「10」に相当する場合には、「5」「5」「5」の「大当たり図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「9」「9」「9」に相当する場合には、「9」「9」「9」の「大当たり図柄」が選ばれる。そして、S93において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S94に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S102に進む。

10

【0074】

尚、S94における変動パターンの番号の選択に際しては、上述したS65で判断対象となった連続予告のフラグがセットされた際に(図4のS48又はS52)、現在の記憶領域E0に記憶された1組の図柄カウンタの値が、記憶領域E1、E2、E3のいずれに記憶されていたかも考慮されるが、その点については、後で詳細に説明する。

20

【0075】

一方、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」でないと判断する場合には(S91:No)、S95に進んで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「リーチ状態」に移行するものを意味するものであるか否か、すなわち、「50」「100」「150」「200」「250」のいずれか一つであるか否かを判断する。ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」「100」「150」「200」「250」のいずれか一つであると判断する場合には(S95:Yes)、S96に進む。

【0076】

S96では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「ハズレリーチ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、2桁目の数字を3桁目の数字とし、且つ、1桁目のみを違う数字にした「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「8」「10」に相当する場合には、「5」「5」「10」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「10」「5」「5」に相当する場合には、「10」「10」「5」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「9」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。そして、S97において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S98に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S102に進む。

30

40

【0077】

尚、S98における変動パターンの番号の選択に際しては、上述したS65で判断対象となった連続予告のフラグがセットされた際に(図4のS48又はS52)、現在の記憶領域E0に記憶された1組の図柄カウンタの値が、記憶領域E1、E2、E3のいずれに記憶されていたかも考慮されるが、その点については、後で詳細に説明する。

50

【0078】

また、S95において、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもない判断する場合には(S95:No)、S99に進む。S99では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「完全ハズレ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。この点、「完全ハズレ図柄」とは、「大当たり図柄」及び「ハズレリーチ図柄」以外のものをいう。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、3桁目及び2桁目の数字が違う「完全ハズレ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「6」「5」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「6」に相当する場合には、「5」「6」「6」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「6」「7」に相当する場合には、「5」「6」「7」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。そして、S100において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S101に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S102に進む。

10

【0079】

尚、S101における変動パターンの番号の選択に際しては、上述したS65で判断対象となった連続予告のフラグがセットされた際に(図4のS48又はS52)、現在の記憶領域E0に記憶された1組の図柄カウンタの値が、記憶領域E1、E2、E3のいずれに記憶されていたかも考慮されるが、その点については、後で詳細に説明する。

20

【0080】

S102では、図22の表示サブ基板30に対して、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報を送信する。

このとき、図22の表示サブ基板30では、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報、図12の映像選択テーブルに基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の変動を開始させるとともに、図柄表示装置3の表示器4の表示内容を制御する。

30

そして、S103において、変動時間の計数をスタートさせるとともに、連続予告のフラグをリセットした後に、図2の割込プログラムに戻る。

【0081】

また、上述した図5のS65において、連続予告フラグがセットされていないと判断する場合には(S65:No)、図7のS111に進むが、この点、S111では、保留ランプ61のいずれか一つが点灯しているか否かを判断する。ここで、保留ランプ61の全てが点灯していないと判断する場合には(S111:No)、何もすることなく、S113に進むが、保留ランプ61のいずれか一つが点灯していると判断する場合には(S111:Yes)、S112に進んで、点灯している保留ランプ61のうち最も右側のものを1個消灯させる。

40

【0082】

すなわち、このとき、図19の(a)に示すように、4個の保留ランプ61のうち全てが点灯している場合には、図19の(b)に示すように、記憶領域E4に対応する1個の保留ランプ61を消灯させる。また、このとき、図19の(b)に示すように、4個の保留ランプ61のうち3個が点灯している場合には、図19の(c)に示すように、記憶領域E3に対応する1個の保留ランプ61を消灯させる。また、このとき、図19の(c)に示すように、4個の保留ランプ61のうち2個が点灯している場合には、図19の(d)に示すように、記憶領域E2に対応する1個の保留ランプ61を消灯させる。また、このとき、図19の(d)に示すように、4個の保留ランプ61のうち1個が点灯している場合には、図19の(e)に示すように、記憶領域E1に対応する1個の保留ランプ61を

50

消灯させる。

【0083】

そして、次のS113では、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が大当たり値であるか否か、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であるか否かを判断している。

【0084】

ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」であると判断する場合には(S113:Yes)、S114に進んで、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から、図16に示す12組の「大当たり図柄」のうちいずれか一つを「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、3桁目の数字に統一した「大当たり図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「8」「10」に相当する場合には、「5」「5」「5」の「大当たり図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「9」「9」「9」に相当する場合には、「9」「9」「9」の「大当たり図柄」が選ばれる。そして、S115において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S116に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S124に進む。

10

【0085】

一方、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」でないと判断する場合には(S113:No)、S117に進んで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「リーチ状態」に移行するものを意味するものであるか否か、すなわち、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであるか否かを判断する。ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであると判断する場合には(S117:Yes)、S118に進む。

20

【0086】

S118では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「ハズレリーチ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値は、図23に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、2桁目の数字を3桁目の数字とし、且つ、1桁目のみを違う数字にした「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「8」「10」に相当する場合には、「5」「5」「10」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「10」「5」「5」に相当する場合には、「10」「10」「5」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「9」「5」に相当する場合には、「5」「5」「6」の「ハズレリーチ図柄」を選ぶ。そして、S119において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S120に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S124に進む。

30

40

【0087】

また、S117において、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもない判断する場合には(S117:No)、S121に進む。S121では、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値から「完全ハズレ図柄」を「最終停止図柄」として選ぶ。この点、「完全ハズレ図柄」とは、「大当たり図柄」及び「ハズレリーチ図柄」以外のものをいう。具体的には、上述したように、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値

50

は、図 2 3 に示すように、3桁の11進数の範囲を「1」毎にカウントアップしていくものであることから、3桁目及び2桁目の数字が違う「完全ハズレ図柄」を選ぶ。例えば、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「5」に相当する場合には、「5」「6」「5」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。また、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「5」「6」に相当する場合には、「5」「6」「6」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。もちろん、現在の記憶領域E0に記憶された図柄カウンタの値が「5」「6」「7」に相当する場合には、「5」「6」「7」の「完全ハズレ図柄」を選ぶ。そして、S122において、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値を取得した後、S123に進んで、現在の変動パターンカウンタ(図24参照)の値と、図11の大当たり変動パターン決定テーブルとから、変動パターンの番号を選択し、S124に進む。 10

【0088】

S124では、図22の表示サブ基板30に対して、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報を送信する。

このとき、図22の表示サブ基板30では、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報、図12の映像選択テーブルに基づいて、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の変動を開始させるとともに、図柄表示装置3の表示器4の表示内容を制御する。

【0089】

ここで、図11の大当たり変動パターン決定テーブルについて説明する。図11の大当たり変動パターン決定テーブルは、図22のメイン制御用ROM22に記憶されたものである。また、図11の大当たり変動パターン決定テーブルにおいては、「1」~「35」の35個の変動パターンの番号が用意されており、さらに、各変動パターンの番号には、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄を変動・停止させるための演出時間が定められている。また、「通常時」と、「連続予告1回目」、「連続予告2回目」、「連続予告3回目」、「連続予告4回目」に区分けされており、さらに、「当」と、「ハリ」、「完八」に区分けられている。 20

【0090】

この点、「通常時」とは、連続予告が発生していない状態での図柄の変動・停止を意味し、具体的には、連続予告フラグがセットされていない状態での図柄の変動・停止を意味する(S47:No, S51:No)。従って、図6のS94と、S98、S101では、「1」~「7」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。 30

【0091】

また、「当」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「大当たり遊技状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であることを意味する。従って、図6のS94では、大当たりカウンタの値が「7」であることから(S91:Yes)、「5」~「7」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

【0092】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」である場合は「5」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「1」~「3」のいずれかである場合は「6」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「4」~「9」のいずれかである場合は「7」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。 40

【0093】

また、「ハリ」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「リーチ状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることを意味する。従って、図6のS98では、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることから(S95:Yes)、「2」~「4 50

」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

【0094】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」～「5」のいずれかである場合は「2」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「6」～「8」のいずれかである場合は「3」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「9」である場合は「4」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0095】

また、「完八」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「完全ハズレ」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることを意味する。従って、図6のS101では、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることから(S95:No)、「1」の変動パターンの番号が選択される。

10

【0096】

もっとも、このときは、変動パターンカウンタの値が「0」～「9」のいずれであっても、「1」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0097】

一方、「連続予告4回目」とは、連続予告の起点となった保留自身の図柄の変動・停止を意味し、具体的には、現在の記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域E4に記憶されたものであって(S68:Yes)、当該カウンタの値に基づく図柄の変動・停止を意味する。従って、図5のS72と、S76、S79では、「29」～「35」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

20

【0098】

また、「当」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「大当たり遊技状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であることを意味する。従って、図5のS72では、大当たりカウンタの値が「7」であることから(S69:Yes)、「33」～「35」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

30

【0099】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」である場合は「33」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「1」～「3」のいずれかである場合は「34」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「4」～「9」のいずれかである場合は「35」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0100】

また、「ハリ」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「リーチ状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることを意味する。従って、図5のS76では、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることから(S73:Yes)、「30」～「32」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

40

【0101】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」～「5」のいずれかである場合は「30」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「6」～「8」のいずれかである場合は「31」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「9」である場合は「32」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0102】

50

また、「完八」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「完全ハズレ」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることを意味する。従って、図5のS79では、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることから(S73:No)、「29」の変動パターン番号が選択される。

【0103】

もっとも、このときは、変動パターンカウンタの値が「0」～「9」のいずれであっても、「29」の変動パターン番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

10

【0104】

一方、「連続予告3回目」とは、連続予告の起点となった保留の2つ前の保留の図柄の変動・停止を意味し、具体的には、現在の記憶領域 E 0 に記憶された1組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域 E 3 に記憶されたものであって、当該カウンタの値に基づく図柄の変動・停止を意味する。従って、図6のS94と、S98、S101では、現在の記憶領域 E 0 に記憶された1組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域 E 3 に記憶されたものである場合には、「22」～「28」のいずれかの変動パターン番号が選択される。

【0105】

また、「当」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「大当たり遊技状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であることを意味する。従って、図6のS94では、大当たりカウンタの値が「7」であることから(S91:Yes)、「26」～「28」のいずれかの変動パターン番号が選択される。

20

【0106】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」である場合は「26」の変動パターン番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「1」～「3」のいずれかである場合は「27」の変動パターン番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「4」～「9」のいずれかである場合は「28」の変動パターン番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

30

【0107】

また、「ハリ」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「リーチ状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることを意味する。従って、図6のS98では、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることから(S95:Yes)、「24」～「26」のいずれかの変動パターン番号が選択される。

【0108】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」～「5」のいずれかである場合は「24」の変動パターン番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「6」～「8」のいずれかである場合は「25」の変動パターン番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「9」である場合は「26」の変動パターン番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

40

【0109】

また、「完八」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「完全ハズレ」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることを意味する。従って、図6のS101では、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることから(S95:No)、「22」の変動パターン番号が選択される。

50

【0110】

もっとも、このときは、変動パターンカウンタの値が「0」～「9」のいずれであっても、「22」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0111】

一方、「連続予告2回目」とは、連続予告の起点となった保留の2つ前の保留の図柄の変動・停止を意味し、具体的には、現在の記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域E2に記憶されたものであって、当該カウンタの値に基づく図柄の変動・停止を意味する。従って、図6のS94と、S98、S101では、現在の記憶領域E0に記憶された1組のカウンタの値が、連続予告フラグがセ

10

【0112】

また、「当」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「大当たり遊技状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であることを意味する。従って、図6のS94では、大当たりカウンタの値が「7」であることから(S91:Yes)、「19」～「21」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

【0113】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」である場合は「19」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「1」～「3」のいずれかである場合は「20」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「4」～「9」のいずれかである場合は「21」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

20

【0114】

また、「ハリ」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「リーチ状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることを意味する。従って、図6のS98では、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることから(S95:Yes)、「16」～「

30

【0115】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」～「5」のいずれかである場合は「16」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「6」～「8」のいずれかである場合は「17」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「9」である場合は「18」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0116】

また、「完八」とは、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「完全ハズレ」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることを意味する。従って、図6のS101では、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることから(S95:No)、「15」の変動パターンの番号が選択される。

40

【0117】

もっとも、このときは、変動パターンカウンタの値が「0」～「9」のいずれであっても、「15」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0118】

一方、「連続予告1回目」とは、連続予告の起点となった保留の1つ前の保留の図柄の変

50

動・停止を意味し、具体的には、現在の記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域 E 1 に記憶されたものであって、当該カウンタの値に基づく図柄の変動・停止を意味する。従って、図 6 の S 9 4 と、S 9 8、S 1 0 1 では、現在の記憶領域 E 0 に記憶された 1 組のカウンタの値が、連続予告フラグがセットされた際に記憶領域 E 1 に記憶されたものである場合には、「8」～「14」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

【0119】

また、「当」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「大当たり遊技状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」であることを意味する。従って、図 6 の S 9 4 では、大当たりカウンタの値が「7」であることから (S 9 1 : Yes)、「12」～「14」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

10

【0120】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」である場合は「12」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「1」～「3」のいずれかである場合は「13」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「4」～「9」のいずれかである場合は「14」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

【0121】

また、「ハリ」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「リーチ状態」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることを意味する。従って、図 6 の S 9 8 では、大当たりカウンタの値が「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれか一つであることから (S 9 5 : Yes)、「9」～「11」のいずれかの変動パターンの番号が選択される。

20

【0122】

さらに、このとき、変動パターンカウンタの値が「0」～「5」のいずれかである場合は「9」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「6」～「8」のいずれかである場合は「10」の変動パターンの番号が選択され、変動パターンカウンタの値が「9」である場合は「11」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

30

【0123】

また、「完八」とは、現在の記憶領域 E 0 に記憶された大当たりカウンタの値が「完全ハズレ」に移行するものであること、すなわち、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることを意味する。従って、図 6 の S 1 0 1 では、大当たりカウンタの値が「7」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のいずれでもないものであることから (S 9 5 : No)、「8」の変動パターンの番号が選択される。

【0124】

もっとも、このときは、変動パターンカウンタの値が「0」～「9」のいずれであっても、「8」の変動パターンの番号が選択される。尚、テーブルに記載された分数は、このときの確率を意味する。

40

【0125】

また、図 1 1 の大当たり変動パターン決定テーブルでは、テーブルに記載された分数に着目すると、「通常時」(変動パターンの番号が「1」～「7」)と、「連続予告 1 回目」(変動パターンの番号が「8」～「14」)、「連続予告 2 回目」(変動パターンの番号が「15」～「21」)、「連続予告 3 回目」(変動パターンの番号が「22」～「28」)、「連続予告 4 回目」(変動パターンの番号が「29」～「35」)の各々で、共通している。

【0126】

50

一方、演出時間は、「連続予告1回目」（変動パターンの番号が「8」～「14」）、「連続予告2回目」（変動パターンの番号が「15」～「21」）、「連続予告3回目」（変動パターンの番号が「22」～「28」）、「連続予告4回目」（変動パターンの番号が「29」～「35」）の各々で、共通しているものの、それらの場合は、「通常時」（変動パターンの番号が「1」～「7」）と比べて、1秒ずつ多い。その理由としては、「連続予告1回目」（変動パターンの番号が「8」～「14」）、「連続予告2回目」（変動パターンの番号が「15」～「21」）、「連続予告3回目」（変動パターンの番号が「22」～「28」）、「連続予告4回目」（変動パターンの番号が「29」～「35」）の各々では、連続予告表示物として、1秒間の部分映像M1，M2，M3，M4のいずれかが表示される時間を確保したためである。

10

【0127】

次に、図12の映像選択テーブルについて説明する。図12の映像選択テーブルは、図22の図柄表示制御用ROM32に記憶されたものである。図12の映像選択テーブルにおいては、「1」～「35」の35個の変動パターンの番号が用意されており、さらに、各変動パターンの番号には、映像内容とその選択確率が定められている。この点、変動パターンの番号は、図11の大当たり変動パターン決定テーブルのものと対応するものである。

【0128】

また、映像内容とは、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が変動・停止する際の、図柄表示装置3の表示器4に表示される映像内容をいう。ここで、「単発予告あり」とは、図柄表示装置3の表示器4の単発予告の表示領域10に単発予告表示物を表示することを意味する。一方、「単発予告なし」とは、図柄表示装置3の表示器4の単発予告の表示領域10に単発予告表示物を表示しないことを意味する。

20

【0129】

また、「連続予告1」とは、連続予告表示物として、図柄表示装置3の表示器4に1秒間の部分映像M1を表示することを意味する。また、「連続予告2」とは、連続予告表示物として、図柄表示装置3の表示器4に1秒間の部分映像M2を表示することを意味する。また、「連続予告3」とは、連続予告表示物として、図柄表示装置3の表示器4に1秒間の部分映像M3を表示することを意味する。また、「連続予告4」とは、連続予告表示物として、図柄表示装置3の表示器4に1秒間の部分映像M4を表示することを意味する。

30

【0130】

また、「完全ハズレ」とは、「完全ハズレ」のときに図柄表示装置3の表示器4に表示する映像を意味する。また、「リーチA」とは、「リーチ状態」のときに、図柄表示装置3の表示器4に表示する「リーチ映像」の種類であるリーチAを意味する。また、「リーチB」とは、「リーチ状態」のときに、図柄表示装置3の表示器4に表示する「リーチ映像」の種類であるリーチBを意味する。また、「リーチC」とは、「リーチ状態」のときに、図柄表示装置3の表示器4に表示する「リーチ映像」の種類であるリーチCを意味する。また、「大当たり表示」とは、図柄表示装置3の表示器4で変動する3つの図柄が「大当たり図柄」をもって停止した際に図柄表示装置3の表示器4に表示する「大当たり」の文字を意味する。

40

【0131】

そして、映像内容は、「単発予告あり」や、「単発予告なし」、「連続予告1」、「連続予告2」、「連続予告3」、「連続予告4」、「完全ハズレ」、「リーチA」、「リーチB」、「リーチC」、「大当たり表示」の組合せで構成されており、さらに、各変動パターンの番号に対し、2つの映像内容が用意されている。この点、2つの映像内容のいずれかを選択するかは、図22の図柄表示制御用RAM33などに確保された映像選択カウンタの値に基づいて行われる。例えば、変動パターンの番号が「1」である場合には、映像選択カウンタの値が「0」～「6」であるときは、「単発予告なし+完全ハズレ」の映像内容を選択し、映像選択カウンタの値が「7」であるときは、「単発予告あり+完全ハズレ」の映像内容を選択する。

50

【0132】

尚、映像選択カウンタは、図28に示すように、「0」～「7」の範囲を「1」毎にカウントアップしていく円弧カウンタである。また、図5のS80や、図6のS102、図7のS124では、図22の表示サブ基板30に対して、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報を送信するが、その後、図22の表示サブ基板30が、「最終停止図柄」に関する情報や、変動パターンの番号に関する情報を受信した際に、映像選択カウンタの値が取得される。さらに、映像選択カウンタのカウントアップは、図22のメイン基板20で行われるメインプログラムや割込プログラムとは関係なく、図22の表示サブ基板30において別途行われる。尚、「選択される確率」の分数が、当該変動パターンの番号において、その映像内容を選択する確率を意味する。

10

【0133】

次に、図2のS24の大当たり遊技処理について、図8のフローチャートに基づいて説明する。図8に示すように、図2のS24の大当たり遊技処理では、S131において、「大当たり遊技状態」の最中であるか否かを判断している。ここで、「大当たり遊技状態」の最中であると判断する場合には(S131:Yes)、S132に進んで、「大当たり遊技状態」の終了条件が成立するか否かを判断している。

【0134】

ここで、「大当たり遊技状態」の終了条件について説明する。本実施の形態のパチンコ機1は、第1種のパチンコ機であり、「大当たり遊技状態」とは、例えば、大入賞口6に10個のパチンコ球が入賞するか、あるいは、大入賞口6のVゾーン(図示しない)にパチンコ球が入賞するまで行われる、大入賞口6の開放維持動作を連続して10回行うことである。従って、「大当たり遊技状態」の終了条件とは、10回目の大入賞口6の開放維持動作において、大入賞口6に10個目のパチンコ球が入賞すること、あるいは、大入賞口6のVゾーン(図示しない)にパチンコ球が入賞することである。

20

【0135】

そして、「大当たり遊技状態」の終了条件が成立しないと判断する場合には(S132:No)、図2の割込プログラムに戻るが、「大当たり遊技状態」の終了条件が成立すると判断する場合には(S132:Yes)、S133に進んで、表示サブ基板30に終了画面表示命令を送信し、S134において、「大当たり遊技状態」を終了させた後に、図2の割込プログラムに戻る。このとき、表示サブ基板30は、終了画面表示命令を受信すると、「大当たり遊技状態」の最中に図柄表示装置3の表示器4に表示する表示内容を終了させる。

30

【0136】

一方、「大当たり遊技状態」の最中でないと判断する場合には(S131:No)、S135に進んで、大当たりを報知したか否か、すなわち、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」であるか否かを判断している。ここで、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」でないと判断する場合には(S135:No)、図2の割込プログラムに戻るが、現在の記憶領域E0に記憶された大当たりカウンタの値が「7」であると判断する場合には(S135:Yes)、S136に進んで、「大当たり遊技状態」を開始させた後に、図2の割込プログラムに戻る。

40

【0137】

次に、図2のS25の大当たりカウンタの初期値変更処理について、図9のフローチャートに基づいて説明する。図9に示すように、図2のS25の大当たりカウンタの初期値変更処理では、S141において、大当たりカウンタが1周したか否かを判断している。ここで、大当たりカウンタが1周していないと判断する場合は(S141:No)、図2の割込プログラムに戻るが、大当たりカウンタが1周したと判断する場合は(S141:Yes)、S142に進んで、現在の初期値変更カウンタの値X1を取得する。そして、S143において、大当たりカウンタを値X1に設定し、S144に進んで、大当たりカウンタが値X1を初期値としてカウントアップできるようにした後に、図2の割込プログラムに戻る。

50

【0138】

この点、大当たりカウンタは、図25に示すように、「1」～「299」の範囲を「1」毎にカウントアップしていく円弧カウンタであることから、大当たりカウンタが1周したか否か(S141)は、大当たりカウンタの値が、初期値X1から「1」を引いた値であるか否かで判断される。

【0139】

次に、図2のS26の賞球払出処理について、図10のフローチャートに基づいて説明する。図10に示すように、S151において、始動口5にパチンコ球が入賞したか否かを判断している。ここで、始動口5にパチンコ球が入賞したと判断する場合には(S151: Yes)、S152に進んで、賞球サブ基板50に、始動口5への入賞に対する賞品球数を払い出させる命令を出した後、図2の割込プログラムに戻る。このとき、賞球サブ基板50は、賞球払出装置62を介して、所定個数のパチンコ球を払い出す。一方、始動口5にパチンコ球が入賞していないと判断する場合には(S151: No)、S153に進んで、大入賞口6にパチンコ球が入賞したか否かを判断している。ここで、大入賞口6にパチンコ球が入賞していないと判断する場合は(S153: No)、図2の割込プログラムに戻るが、大入賞口6にパチンコ球が入賞したと判断する場合は(S153: Yes)、S154に進んで、賞球サブ基板50に、大入賞口6への入賞に対する賞品球数を払い出させる命令を出した後、図2の割込プログラムに戻る。このとき、賞球サブ基板50は、賞球払出装置62を介して、所定個数のパチンコ球を払い出す。

【0140】

ここで、本実施の形態のパチンコ機1における連続予告を、遊技者の側からの視点で説明する。まず、本実施の形態のパチンコ機1において連続予告が行われるためには、図29に示すように、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の全てが停止する前までに、始動口5(図13参照)にパチンコ球を次々に入賞させることにより、4個の保留ランプ61を全て点灯させる必要がある。但し、4個の保留ランプ61を全て点灯させても、連続予告が行われないこともある(図4のS46, S50参照)。

【0141】

そして、4個の保留ランプ61の全てが点灯し、且つ、連続予告が行われるとした場合、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の全てが停止した後は、図30に示すように、点灯する4個の保留ランプ61のうち1個が消灯され、さらに、図柄表示装置3の表示器4に部分映像M1が連続予告表示物として1秒間表示されるとともに、その1秒間の間、図柄表示装置3の表示器4の連続予告の順番表示領域11に、連続予告表示物の順番(回数/総回数)を意味する「1/4」が表示される。尚、説明を簡潔にするため、以後、始動口5(図13参照)にパチンコ球の入賞はないものとする。図柄表示装置3の表示器4に部分映像M1が1秒間表示された後は、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が変動を開始する。

【0142】

そして、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の全てが停止した後は、図31に示すように、点灯する3個の保留ランプ61のうち1個が消灯され、さらに、図柄表示装置3の表示器4に部分映像M2が連続予告表示物として1秒間表示されるとともに、その1秒間の間、図柄表示装置3の表示器4の連続予告の順番表示領域11に、連続予告表示物の順番(回数/総回数)を意味する「2/4」が表示される。図柄表示装置3の表示器4に部分映像M2が1秒間表示された後は、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄が変動を開始する。

【0143】

そして、図柄表示装置3の表示器4に表示される3つの図柄の全てが停止した後は、図32に示すように、点灯する2個の保留ランプ61のうち1個が消灯され、さらに、図柄表示装置3の表示器4に部分映像M3が連続予告表示物として1秒間表示されるとともに、その1秒間の間、図柄表示装置3の表示器4の連続予告の順番表示領域11に、連続予告表示物の順番(回数/総回数)を意味する「3/4」が表示される。図柄表示装置3の表

示器 4 に部分映像 M 3 が 1 秒間表示された後は、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動を開始する。

【 0 1 4 4 】

そして、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄の全てが停止した後は、図 3 3 に示すように、点灯する 1 個の保留ランプ 6 1 が消灯され、さらに、図柄表示装置 3 の表示器 4 に部分映像 M 4 が連続予告表示物として 1 秒間表示されるとともに、その 1 秒間の間、図柄表示装置 3 の表示器 4 の連続予告の順番表示領域 1 1 に、連続予告表示物の順番（回数 / 総回数）を意味する「 4 / 4 」が表示される。図柄表示装置 3 の表示器 4 に部分映像 M 4 が 1 秒間表示された後は、図柄表示装置 3 の表示器 4 に表示される 3 つの図柄が変動を開始する。

10

【 0 1 4 5 】

以上詳細に説明したように、本実施の形態のパチンコ機 1 では、始動口 5 にパチンコ球が入賞したことを所定個数である 4 個まで同時に保留した場合に（図 4 の S 4 1 : Y e s）、連続予告を発生させるとしたときは（図 4 の S 4 8 : Y e s , S 5 1 : Y e s）、図 3 0 ~ 図 3 3 に示すように、1 個目から所定個数の 4 個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に、連続予告表示物として、図 2 0 に示すような、ストーリー性のある 4 秒間の映像 M を 4 等分した、1 秒間の部分映像 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 のそれぞれを、表示器 4 に表示させており、これにより、所定個数の 4 個目の同時保留対象のパチンコ球に対する「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性があることを前もって知らせている。

20

【 0 1 4 6 】

この点、連続予告表示物は、図 2 0 に示すような、ストーリー性のある 4 秒間の映像 M を 4 等分した、1 秒間の部分映像 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 のそれぞれであって、1 個目から所定個数の 4 個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に表示器 4 に表示させる前後で観念的に関連性のあるものである。従って、連続予告表示物たる部分映像 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 の内容により、同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性がある所定個数の 4 個目までを推測することができるので、所定個数の 4 個目の同時保留対象のパチンコ球に対する「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性があることを前もって知らせるに際し、1 個目から所定個数の 4 個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に表示器 4 に表示される連続予告表示物たる部分映像 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 に対し、期待感を抱かせることができる。

30

【 0 1 4 7 】

また、本実施の形態のパチンコ機 1 では、所定個数が 4 個よりも大きな数の n である場合には、ストーリー性のある n 秒間の映像 M を n 等分した、1 秒間の部分映像 M 1 , M 2 , ... , M $n - 1$, M n のそれぞれを、1 個目から所定個数の n 個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に、連続予告表示物として、表示器 4 に表示させることになる。従って、当該所定個数の n 個目までの同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に表示器 4 に表示される連続予告物たる部分映像 M 1 , M 2 , ... , M $n - 1$, M n の表示回数が増えることになるが、各連続予告表示物たる部分映像 M 1 , M 2 , ... , M $n - 1$, M n がその表示の前後で観念的に関連性があり、同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性がある当該所定個数の n 個目までを推測することができるので、各連続予告表示物たる部分映像 M 1 , M 2 , ... , M $n - 1$, M n に対する期待感が維持され、各連続予告表示物たる部分映像 M 1 , M 2 , ... , M $n - 1$, M n が無視される危険を防止する安全装置として役立つ。

40

【 0 1 4 8 】

また、本実施の形態のパチンコ機 1 では、図柄表示制御用 R A M 3 3 などに確保された映像選択カウンタの値と図柄表示制御用 R O M 3 2 に記憶された図 1 2 の映像選択テーブルにより、現在変動中の各図柄の「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性があることを、表示器 4 の単発予告の表示領域 1 0 に表示される単発予告表示物を介して、前も

50

って知らせることがある。

【0149】

この点、本実施の形態のパチンコ機1では、始動口5にパチンコ球が入賞したことを所定個数である4個まで同時に保留した場合に(図4のS41:Yes)、連続予告を発生させるとしたときは(図4のS48:Yes, S51:Yes)、図30~図33に示すように、1個目から、2個目、3個目、所定個数の4個目まで連続して同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の毎に、連続予告表示物として、図20に示すような、ストーリー性のある4秒間の映像Mを4等分した、1秒間の部分映像M1, M2, M3, M4のそれぞれを、表示器4に表示させており、これにより、所定個数の4個目の同時保留対象のパチンコ球に対する「最終停止図柄」が「大当たり図柄」になる可能性があることを前もって知らせている。

10

【0150】

従って、始動口5にパチンコ球が入賞したことを所定個数である4個まで同時に保留した場合に(図4のS41:Yes)、連続予告を発生させるとしたときは(図4のS48:Yes, S51:Yes)、1個目から、2個目、3個目、所定個数の4個目まで連続して同時保留対象のパチンコ球に対する各図柄変動の際に、単発予告表示物と連続予告表示物たる部分映像M1, M2, M3, M4のいずれかが同時に表示器4に表示されることがあっても、単発予告表示物のみが表示器4に表示されることがないので、単発予告表示物を連続予告表示物たる部分映像M1, M2, M3, M4と誤解する危険を防止する安全装置として役立つ。

20

【0151】

尚、本発明は上記実施の形態に限定されるものでなく、その趣旨を逸脱しない範囲で様々な変更が可能である。

例えば、本実施の形態のパチンコ機1では、始動口5にパチンコ球が入賞したことを所定個数である4個まで同時に保留した場合に(図4のS41:Yes)、連続予告を発生させるか否かを判断するものであったが(図4のS48, S51)、この点、所定個数は、4個に限らず、2個以上であればよく、具体的には、2個や、3個、5個、6個、...であってもよい。但し、これらの場合には、連続予告表示物は所定個数と同数のものを、図18や図19に示す記憶領域は所定個数+1の数のものを用意する必要がある。

30

【0152】

【発明の効果】

本発明のパチンコ機において、連続予告処理を行う場合は、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、連続予告用の表示を追加し、さらに、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う際に、前回の連続予告用の表示とはその内容が一部異なるものの関連性があるもの(連続予告用の表示)を追加するので、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示の内容の展開により、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目までを推測することができるので、各連続予告の表示に対し期待感を抱かせることができる。

40

【0153】

特に、当該所定数が大きな数になっても、すなわち、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示が増えても、今回と次回の連続予告用の表示にはその内容が一部異なるものの関連性があることから、順番に表示装置に表示される連続予告用の表示の内容の展開により、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目までを推測することができるので、各連続予告の表示に対する期待感が維持され、各連続予告の表示が無視される危険を防止する安全装置として役立つ。

【0154】

また、本発明のパチンコ機では、保留制御手段に所定数まで記憶された全ての大当たりカウンタの値について、命令手段が表示制御部に送信する命令に連続予告処理を行う意味の命令を付加しており、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示す

50

る表示処理を行う際に、連続予告用の表示が一度行われると、連続予告によって高い信頼度で大当たり遊技が発生すると予め知らされている所定数目まで、所定時間の演出内容を伴った特別図柄の組合せを表示装置に表示する表示処理を行う毎に、連続予告用の表示が連続して行われるので、連続予告用の表示以外ものを連続予告用の表示と誤解する危険を防止する安全装置として役立つ。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、メインプログラムについてのフローチャート図である。

【図 2】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムについてのフローチャート図である。

10

【図 3】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの始動入賞処理についてのフローチャート図である。

【図 4】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの始動入賞処理についてのフローチャート図である。

【図 5】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの結果報知処理についてのフローチャート図である。

【図 6】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの結果報知処理についてのフローチャート図である。

【図 7】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの結果報知処理についてのフローチャート図である。

20

【図 8】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの大当たり遊技処理についてのフローチャート図である。

【図 9】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの大当たりカウンタの初期値変更処理についてのフローチャート図である。

【図 10】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、割込プログラムの賞球払出処理についてのフローチャート図である。

【図 11】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、大当たり変動パターン決定テーブルを示した図である。

【図 12】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、映像選択テーブルを示した図である。

30

【図 13】本発明の一実施形態によるパチンコ機を示した正面図である。

【図 14】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置の表示器で変動・停止する 3 つの図柄の種類を示した図である。

【図 15】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置及びその表示器を示した正面図である。

【図 16】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置の表示器で変動・停止する 3 つの図柄についての所定の組合せを示した図である。

【図 17】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置の表示器で変動・停止する 3 つの図柄についてリーチ状態のときの様子を示した図である。

【図 18】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、5 つの記憶領域のデータ保持の仕方、4 つの保留ランプの点灯・消灯の仕方、さらに、5 つの記憶領域と 4 つの保留ランプとの関係を示した図である。

40

【図 19】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、5 つの記憶領域のデータ保持の仕方、保留ランプの点灯・消灯の仕方、さらに、5 つの記憶領域と 4 つの保留ランプとの関係を示した図である。

【図 20】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置の表示器に表示される連続予告表示物の一例を示した概念図である。

【図 21】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄表示装置の表示器に表示される連続予告表示物の一例を示した概念図である。

【図 22】本発明の一実施形態によるパチンコ機のブロック図である。

50

【図 2 3】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、図柄カウンタ及び初期値変更カウンタの概念図である。

【図 2 4】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、変動パターンカウンタ及び連続予告発生カウンタの概念図である。

【図 2 5】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、大当たりカウンタの概念図である。

【図 2 6】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、大当たり用連続予告発生テーブルの概念図である。

【図 2 7】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、ハズレ用連続予告発生テーブルの概念図である。

【図 2 8】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、映像選択カウンタの概念図である。

【図 2 9】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、連続予告表示物が表示された前の図柄表示装置の表示器を示した図である。

【図 3 0】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、連続予告表示物が表示された際の図柄表示装置の表示器を示した図である。

【図 3 1】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、連続予告表示物が表示された際の図柄表示装置の表示器を示した図である。

【図 3 2】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、連続予告表示物が表示された際の図柄表示装置の表示器を示した図である。

【図 3 3】本発明の一実施形態によるパチンコ機において、連続予告表示物が表示された際の図柄表示装置の表示器を示した図である。

【符号の説明】

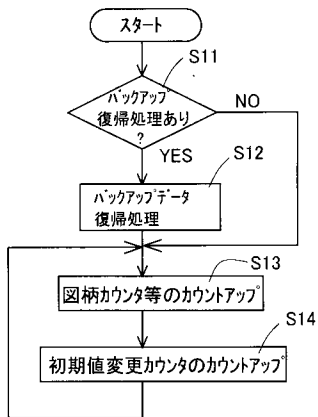
- 1 パチンコ機
- 4 表示器
- 5 始動口
- 6 大入賞口
- 7 左図柄表示領域
- 8 中図柄表示領域
- 9 右図柄表示領域
- 10 単発予告の表示領域
- 11 連続予告の順番表示領域
- 61 保留ランプ
- D1 ~ D4 1組のカウンタの値
- E0 ~ E4 記憶領域
- M 映像
- M1 ~ M4 部分映像

10

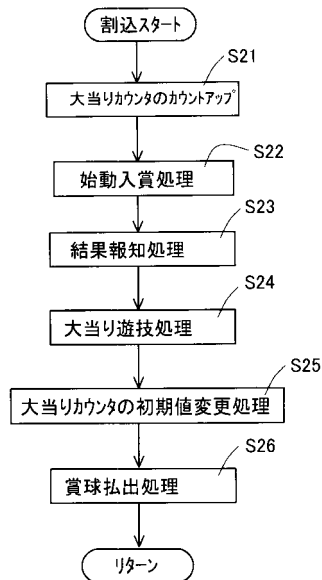
20

30

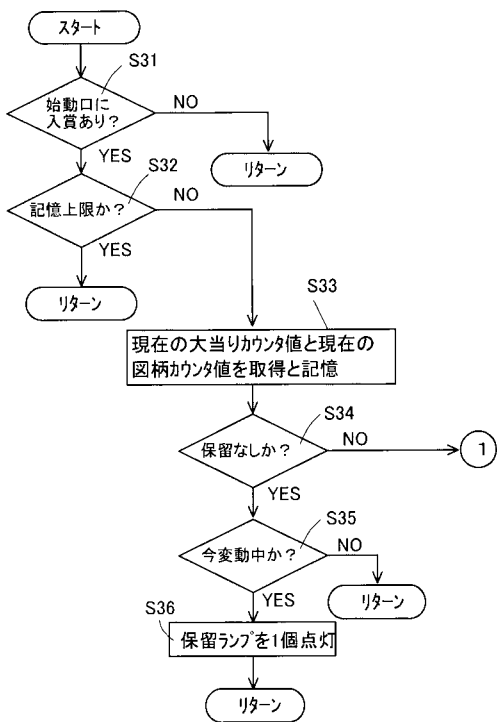
【 図 1 】



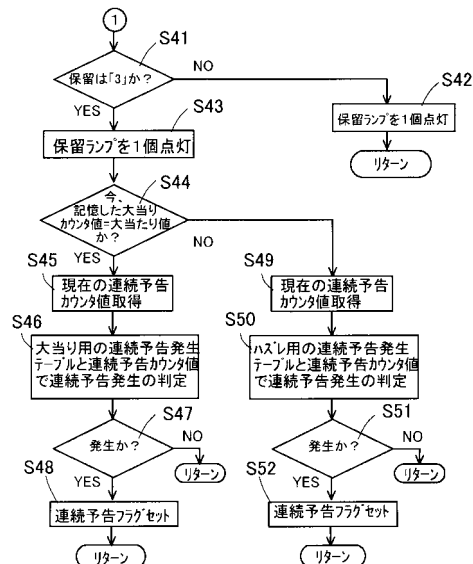
【 図 2 】



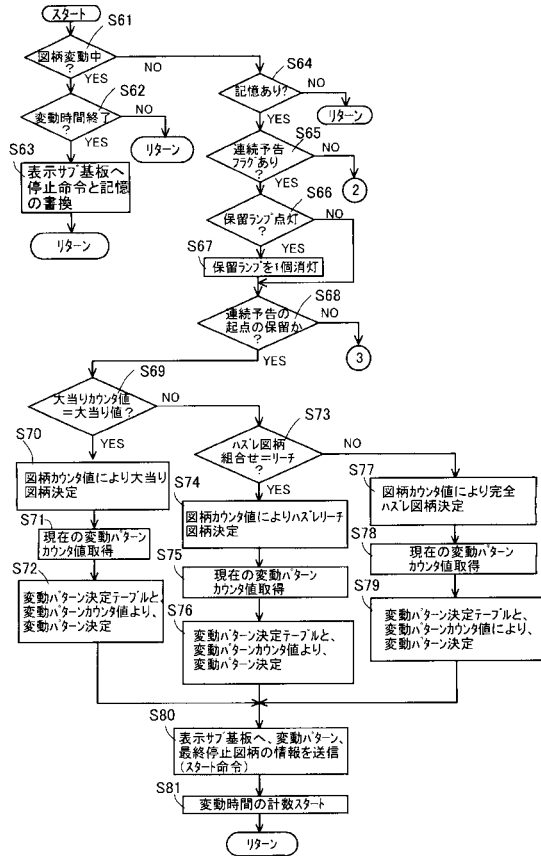
【 図 3 】



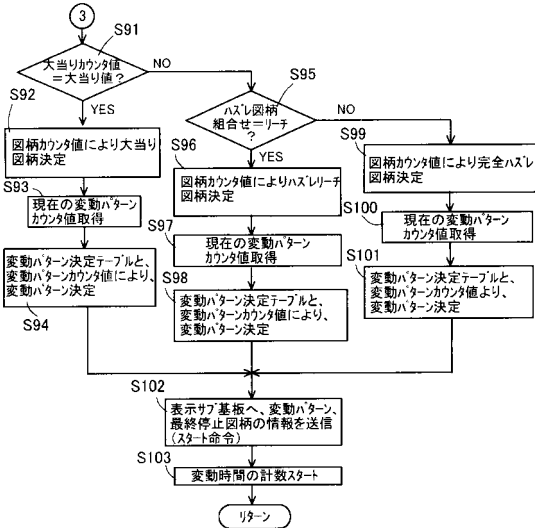
【 図 4 】



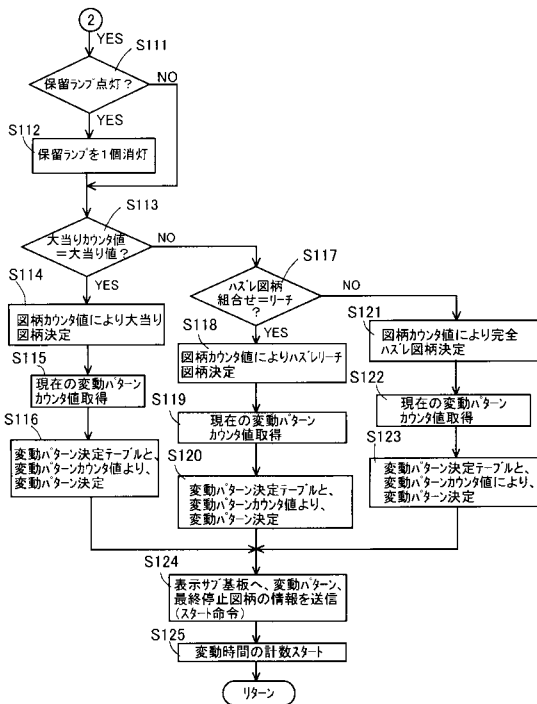
【図5】



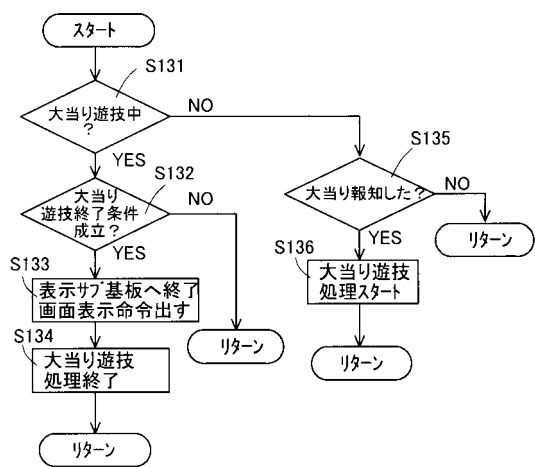
【図6】



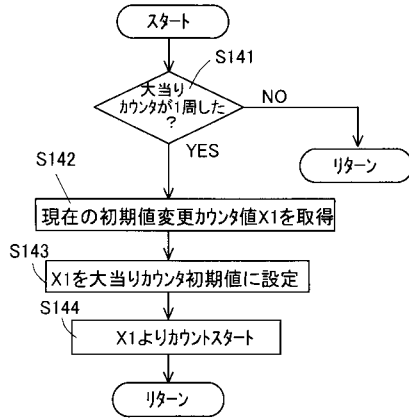
【図7】



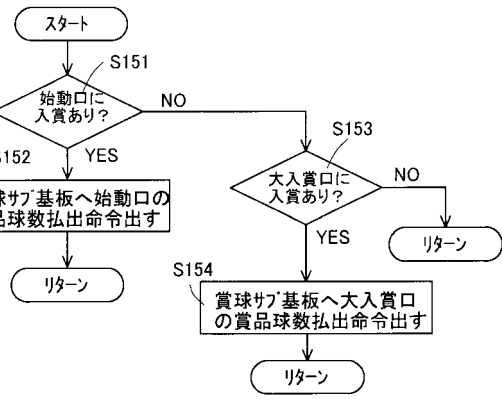
【図8】



【図9】



【図10】



【図11】

メイン基板側

変動パターン	演出時間	通常時			連続予告1回目			連続予告2回目			連続予告3回目			連続予告4回目		
		当	ハ	完	当	ハ	完	当	ハ	完	当	ハ	完	当	ハ	完
1	10秒				10/10 (0-9)											
2	20秒				8/10 (0-9)											
3	40秒				3/10 (6-8)											
4	60秒				1/10(9)											
5	22秒	1/10(0)														
6	42秒				3/10 (1-3)											
7	62秒				6/10 (4-9)											
8	11秒							10/10								
9	21秒				6/10											
10	41秒				3/10											
11	61秒				1/10											
12	23秒				1/10											
13	43秒				3/10											
14	63秒				6/10											
15	11秒							10/10								
16	21秒				6/10											
17	41秒				3/10											
18	61秒				1/10											
19	23秒				1/10											
20	43秒				3/10											
21	63秒				6/10											
22	11秒							10/10								
23	21秒				6/10											
24	41秒				3/10											
25	61秒				1/10											
26	23秒				1/10											
27	43秒				3/10											
28	63秒				6/10											
29	11秒							10/10								
30	21秒				6/10											
31	41秒				3/10											
32	61秒				1/10											
33	23秒				1/10											
34	43秒				3/10											
35	63秒				6/10											

()内は、変動パターンカウンタ値

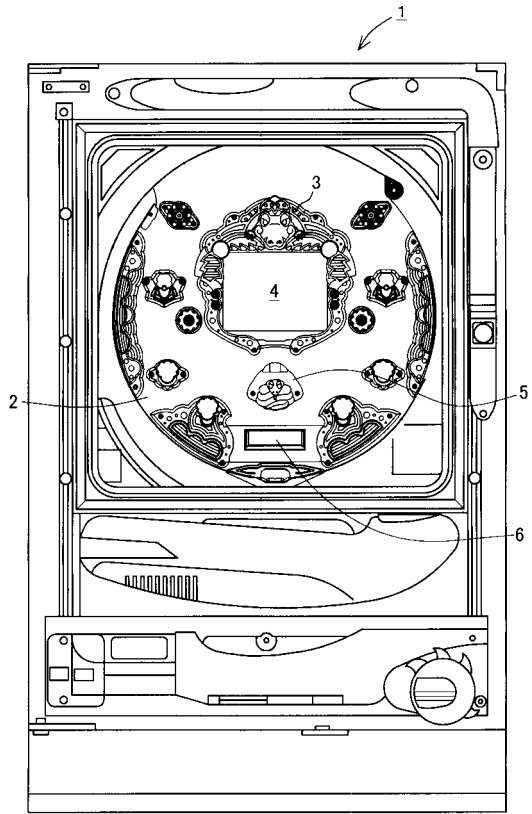
【図12】

表示サブ基板側

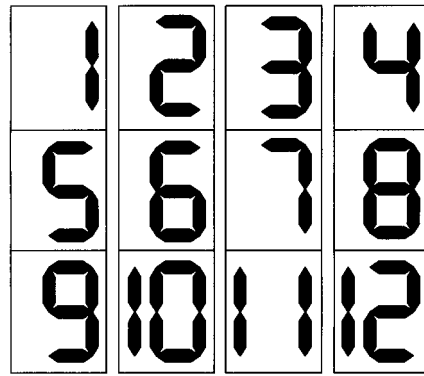
変動パターン	映演内容	選択される確率
1	単発予告なし+完全ハズレ	7/8(0-9)
2	単発予告なし+完全ハズレ	1/8(9)
3	単発予告なし+1回ハズレ	6/8(0-7)
4	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(6-7)
5	単発予告なし+1回ハズレ	3/8(6-7)
6	単発予告なし+1回ハズレ	4/8(0-3)
7	単発予告なし+1回ハズレ	4/8(0-3)
8	単発予告なし+1回ハズレ	4/8(4-7)
9	単発予告なし+1回ハズレ	4/8(4-7)
10	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
11	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
12	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
13	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
14	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
15	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
16	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
17	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
18	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
19	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
20	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
21	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
22	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
23	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
24	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
25	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
26	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
27	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
28	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
29	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
30	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
31	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
32	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
33	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
34	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)
35	単発予告なし+1回ハズレ	2/8(0-1)

()内は、映像選択のラベル

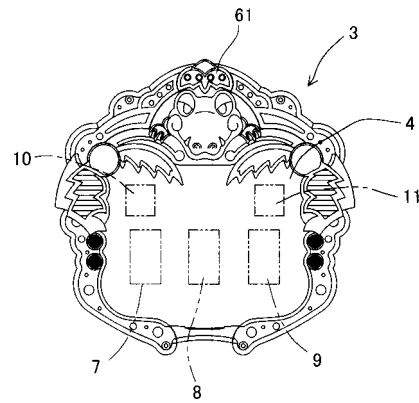
【 図 1 3 】



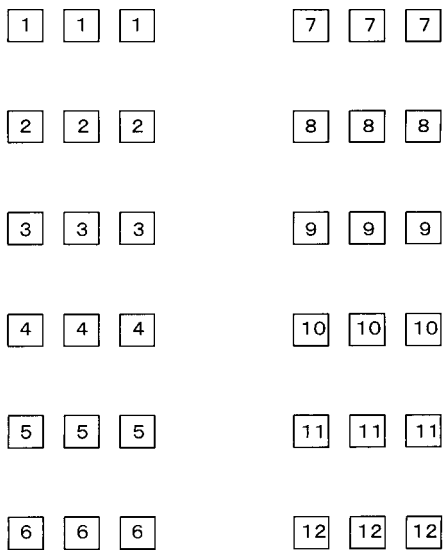
【 図 1 4 】



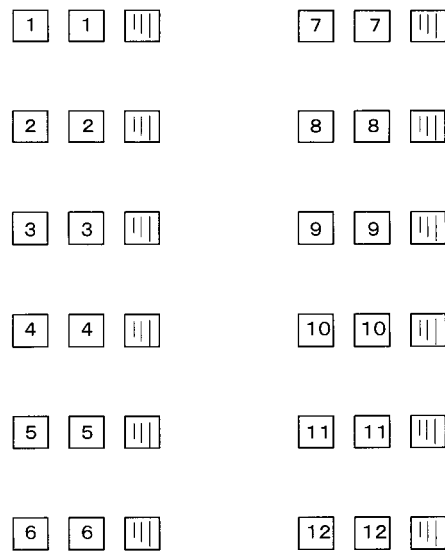
【 図 1 5 】



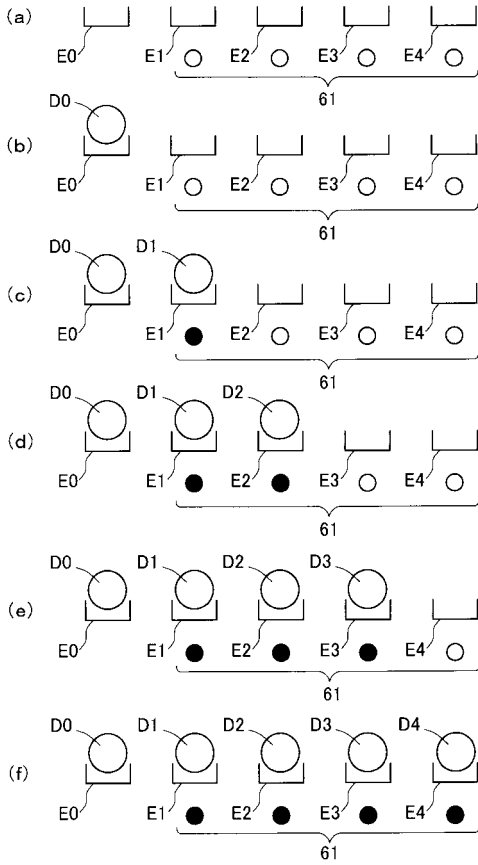
【 図 1 6 】



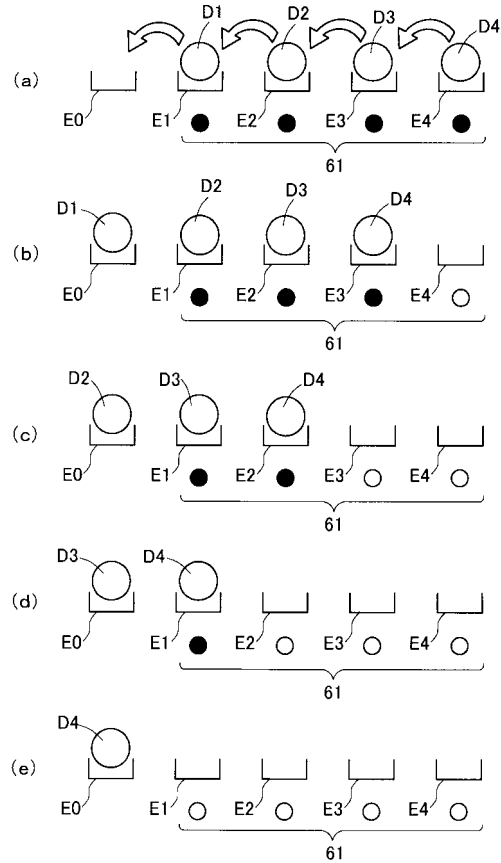
【 図 1 7 】



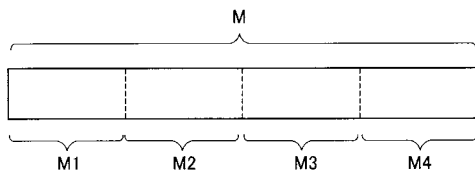
【図 18】



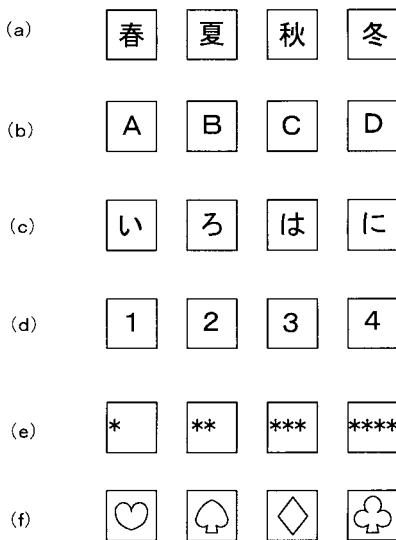
【図 19】



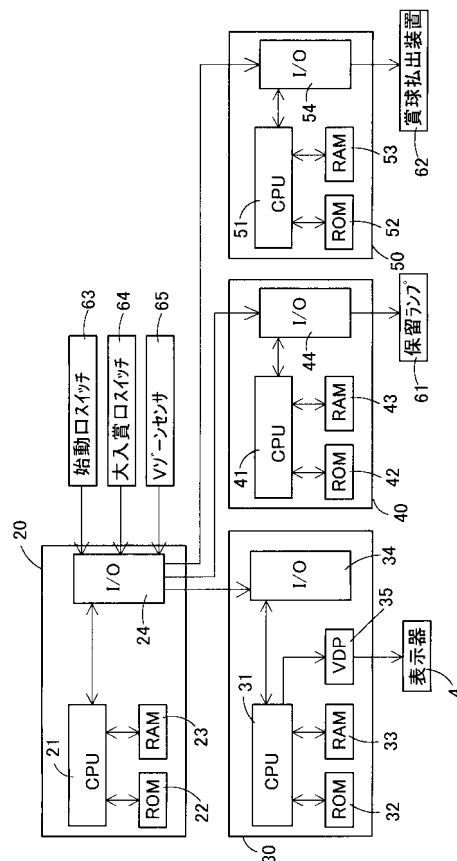
【図 20】



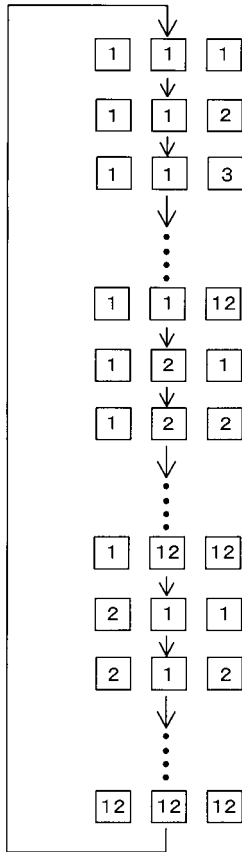
【図 21】



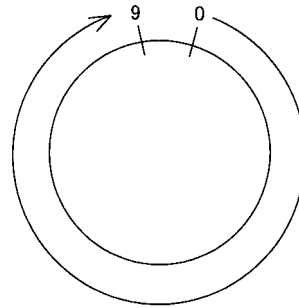
【図 22】



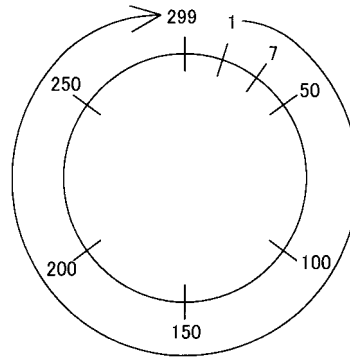
【図 2 3】



【図 2 4】



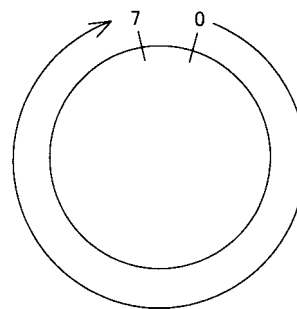
【図 2 5】



【図 2 6】

連続予告カウンタの値	連続予告の発生
0	有
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	無
9	

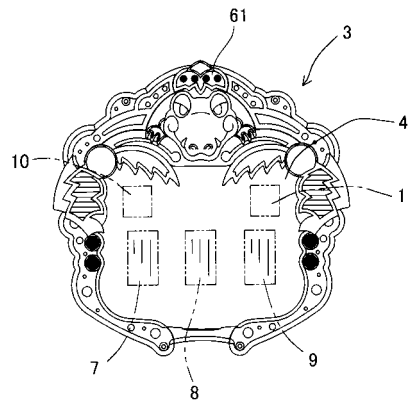
【図 2 8】



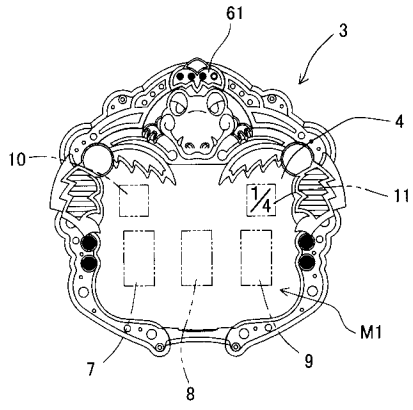
【図 2 7】

連続予告カウンタの値	連続予告の発生
0	無
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	有
9	

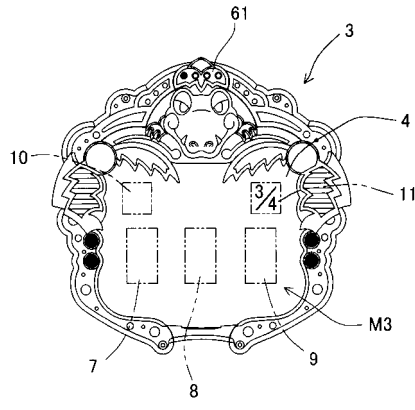
【図 2 9】



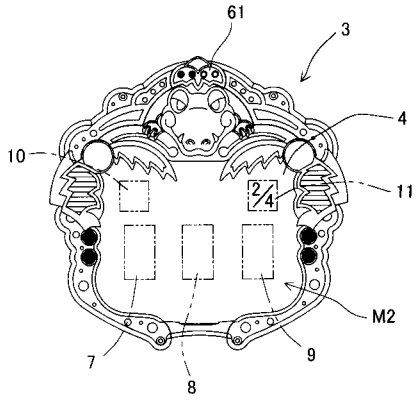
【図 30】



【図 32】



【図 31】



【図 33】

