

(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2010-104646
(P2010-104646A)

(43) 公開日 平成22年5月13日(2010.5.13)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2008-281039 (P2008-281039)
(22) 出願日 平成20年10月31日 (2008.10.31)

(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 田中 義智
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
ソフィア内
(72) 発明者 橋本 英樹
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
ソフィア内

最終頁に続く

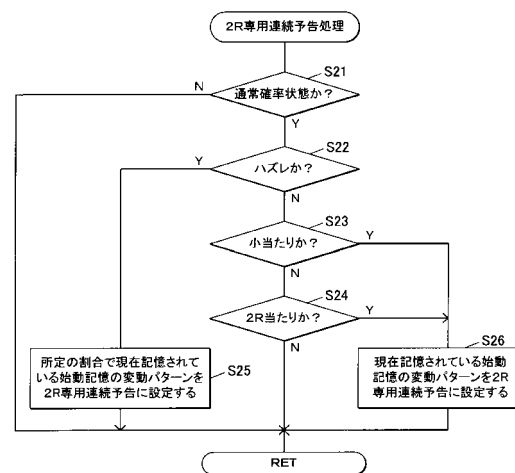
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に対して有利な遊技状態の発生前から期待感を持たせることのできる遊技機を提供することにある。

【解決手段】抽選結果に基づき第2利益付与手段(遊技制御装置30)或いは第3利益付与手段(遊技制御装置30)により利益が与えられる場合、低価値連続予告表示制御手段(遊技制御装置30)によって、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定する。

【選択図】 図12



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞に基づき、図柄を所定の変動パターンで演出表示する図柄変動表示装置と、

前記始動口に遊技球が入賞し、その入賞するタイミングで当たり判定用カウンタ値を取得し、取得した当該当たり判定用カウンタ値を判定値と比較判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記図柄変動表示装置で表示するための変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、

前記変動パターンの演出表示中に得た、新たな前記始動口への遊技球の入賞に基づく判定結果を始動記憶として所定の上限数まで保留する保留手段と、

前記保留手段で保留した判定結果に基づく変動パターンでの演出表示の実行を順次指示する実行指示手段と、

前記判定手段の判定結果が当りの場合に、この判定結果に基づく変動パターンの保留以前に保留した前記判定結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある変動パターンに設定する連続変動パターン設定手段と、

前記判定手段の判定結果が当りの場合は、変動入賞装置の可動部材を作動することで、遊技球を入賞可能に変換する遊技機であって、

前記判定手段は、前記判定結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態を複数段階に設定可能な特別遊技状態抽選手段を備え、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選に際し、前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した第 1 遊技状態と、この第 1 遊技状態よりも前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を高く設定した第 2 遊技状態とを、前記条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に変更可能とする当選確率変更手段と、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第 1 当りが当選された場合、前記可動部材の作動による前記変動入賞装置での遊技球の入賞可能化により賞球を得る機会を提供する第 1 の利益を遊技者に付与する第 1 利益付与手段と、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第 2 当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第 2 遊技状態への変更を行うとともに、前記変動入賞装置の前記可動部材を作動させるが、前記第 1 利益付与手段の場合に比べて短い時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することにより、前記第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を遊技者に付与する第 2 利益付与手段と、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴わない第 3 当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、前記第 2 利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第 2 の利益とは異なる第 3 の利益を遊技者に付与する第 3 利益付与手段と、

を備え、

前記連続変動パターン設定手段は、

前記抽選結果に基づき前記第 2 利益付与手段或いは前記第 3 利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定する低価値連続予告表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第 4 当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、前記第 2 利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第 2 の利益とは異なる前記第 1 の利益よりも価値の低い

10

20

30

40

50

第 4 の利益を遊技者に付与する第 4 利益付与手段を備え、

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第 4 利益付与手段により利益が与えられる場合にも、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記当選確率変更手段により第 1 遊技状態となっている場合のみ低価値連続予告変動パターンに設定可能であ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】

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記低価値連続予告変動パターンで前記第 1 遊技状態及び前記 2 遊技状態に関連する表示を所定の順番で行うことを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第 2 利益付与手段或いは前記第 3 利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、この抽選結果に基づく変動パターンの変動開始時に保留されている変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第 2 利益付与手段或いは前記第 3 利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、当該低価値連続予告変動パターンに設定されてからこの抽選結果に基づく変動パターンの変動開始までの間に取得した抽選結果に第 3 当りの当選がある場合に、前記第 3 当りの当選が発生する変動パターンまで、継続して低価値連続予告変動パターンを行うことを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記連続変動パターン設定手段は、前記抽選結果に基づき前記第 1 利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある高価値連続予告変動パターンに設定する高価値連続予告表示制御手段を備え、

前記始動口は、第 1 入賞部と、遊技球の入賞しやすい状態と遊技球の入賞しにくい若しくは入賞しない状態とに変化可能な第 2 入賞部と、を含み、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第 1 開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第 1 可変表示部と、

前記第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第 2 開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第 2 可変表示部と、

を備え、

前記図柄変動表示装置は、前記第 1 可変表示部或いは前記第 2 可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第 1 入賞部或いは第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、前記第 1 可変表示部或いは前記第 2 可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了し、

前記保留手段は、所定の上限値までの前記第 1 開始条件が成立していない前記第 1 入賞

10

20

30

40

50

部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留手段と、所定の上限値までの前記第2開始条件が成立していない前記第2入賞部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留手段と、を備え、

前記第2可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第1可変表示部で変動表示ゲームを実行し、前記第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する可変表示実行手段を備え、

前記変動入賞装置は、前記第1可変表示部と前記第2可変表示部との何れかに特定表示結果が導出表示されたときに可動部材を作動し、遊技球の受け入れを容易にする入賞容易化手段を備え、

前記可変表示実行手段は、前記第1可変表示部に表示結果を導出表示したとき、または前記第2可変表示部に表示結果を導出表示したときに、前記第1保留手段が前記第1保留記憶データを記憶しているとともに前記第2保留手段が前記第2保留記憶データを記憶していると、前記第2入賞部への入賞に基づく第2開始条件が成立したとして、前記第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームを、前記第1入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段を備え、

前記低価値連続予告表示制御手段により、前記第1入賞部への入賞に基づき前記低価値連続予告変動パターンを実行中に、前記第2入賞部へ遊技球が入賞し、当該入賞に基づく抽選結果が前記第1当りである場合、前記低価値連続予告変動パターンを実行中であっても、当該入賞時点から前記低価値連続予告変動パターンを高価値連続予告変動パターンに変更することを特徴とする請求項1～6の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項8】

前記遊技領域の略中央にセンターケースを備え、

前記センターケースは、

前方に突出した鎧部と、

当該センターケースを前記遊技領域に取り付けるための取付枠部と、

を備え、

前記鎧部は、前記センターケースの上部に配設され、

前記取付枠部は、前記鎧部の外側に配設されるとともに、当該取付枠部の上部には前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を報知するための1つの要素を報知可能な遊技状態報知装置を配設することを特徴とする請求項1～7の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項9】

前記第1の利益を付与する状態を発生可能な第1変動入賞装置を前記遊技領域の中央下部に設け、前記第2の利益を付与する状態を発生可能な第2変動入賞装置を前記遊技領域の右側に設けることを特徴とする請求項1～8の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者が次の利益が得られるまでの期待感を高く維持しながら遊技を長く継続することが出来るようにするため、確変状態への移行を伴わない小当りが発生した場合にも、確変状態への移行を伴う突確大当りが発生した場合の大入賞口の開放パターンと同じ開放パターンとすることによって、小当りが発生した場合でも遊技者に確変状態への期待を持たすようにした遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

また、大当たり終了後、遊技状態を、確変状態と時短状態の一方に設定し、何らかの有

10

20

30

40

50

利な状態にあることを報知する。そして、この報知の態様は、確変状態と時短状態のいずれの場合も、同一の内容とし、遊技者にはいずれに制御されたのか明確にはわからないようにすることによって、実際には時短状態中であっても遊技者に確変状態中であるとの期待を持たすことで、少なくとも時短状態中は期待感を高く維持しながら遊技を継続することができる遊技機が知られている（例えば、特許文献2参照）。

【特許文献1】特開2006-334428号公報

【特許文献2】特開2004-167111号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記した遊技機は、いずれの場合も、小当りや突確大当り、又は、確変状態や時短状態の発生後でなければ、遊技者に期待感を持たせ遊技を継続させることができないという問題があった。

【0004】

本発明の目的は、遊技者に対して有利な遊技状態の発生前から期待感を持たせることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞に基づき、図柄を所定の変動パターンで演出表示する図柄変動表示装置と、

前記始動口に遊技球が入賞し、その入賞するタイミングで当たり判定用カウンタ値を取得し、取得した当該当たり判定用カウンタ値を判定値と比較判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記図柄変動表示装置で表示するための変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、

前記変動パターンの演出表示中に得た、新たな前記始動口への遊技球の入賞に基づく判定結果を始動記憶として所定の上限度まで保留する保留手段と、

前記保留手段で保留した判定結果に基づく変動パターンでの演出表示の実行を順次指示する実行指示手段と、

前記判定手段の判定結果が当りの場合に、この判定結果に基づく変動パターンの保留以前に保留した前記判定結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある変動パターンに設定する連続変動パターン設定手段と、

前記判定手段の判定結果が当りの場合は、変動入賞装置の可動部材を作動することで、遊技球を入賞可能に変換する遊技機であって、

前記判定手段は、前記判定結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態を複数段階に設定可能な特別遊技状態抽選手段を備え、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選に際し、前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技状態と、この第1遊技状態よりも前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を高く設定した第2遊技状態とを、前記条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に変更可能とする当選確率変更手段と、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第1当りが当選された場合、前記可動部材の作動による前記変動入賞装置での遊技球の入賞可能化により賞球を得る機会を提供する第1の利益を遊技者に付与する第1利益付与手段と、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第2当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第2遊技状態への変更を行うとともに、前記変動入賞装置の前記可動部材を作動させるが、前記第1利益付与手段の場合に比べて短い時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することにより

10

20

30

40

50

、前記第1の利益よりも価値の低い第2の利益を遊技者に付与する第2利益付与手段と、前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴わない第3当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、前記第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第2の利益とは異なる第3の利益を遊技者に付与する第3利益付与手段と、

を備え、

前記連続変動パターン設定手段は、

前記抽選結果に基づき前記第2利益付与手段或いは前記第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定する低価値連続予告表示制御手段を備えることを特徴とする。

10

【0006】

請求項1に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段或いは第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

従って、この低価値連続予告によって、確変状態への移行を伴う第2当り（突確大当り）又は確変状態への移行を伴わない第3当り（小当り）の発生前から変動入賞装置が開閉する可能性があることが分かるため、遊技者は第2当り又は第3当りが発生する変動表示ゲームだけでなく、この変動表示ゲームの数変動前から変動入賞装置の開閉に対する期待感を持つことができる。

20

また、この低価値連続予告によって、数変動後に確率状態が変更される可能性があることを知ることができるため、遊技者に期待感を持たせるとともに、第1当りの場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することとなることへの心の準備が予めできるので、この変動入賞装置の開放タイミングに合わせて遊技球を発射することができ、その入賞に基づく賞球を得やすくなる。また、遊技者は、この変動入賞装置の開放タイミングまで遊技球の発射を停止し、遊技球の持ち球を節約することができる。

また、変動入賞装置が第1当りの場合に比べて短時間で開閉を開始した場合に、確変状態になっている可能性があることを知ることができるため、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

30

さらに、小当りの発生確率を大当たりの発生確率とは別個に独自に設定することが出来るため、第2の利益を付与する当りと第3の利益を付与する当りと同様の低価値連続予告変動パターンの発生率を大当たりの発生率よりも高めに設定することが出来る。

【0007】

ここで、遊技機には、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などが含まれる。

また、低価値連続予告変動パターンは、変動表示ゲームの結果態様が特定の態様になりやすい状況になったことを事前に遊技者に知らせる予告演出の1つであり、始動記憶内に記憶された記憶に対する乱数値が予め設定した当り値と一致するか否かの判定を、変動表示ゲームの開始タイミングよりも事前に実行し、この判定結果（始動記憶内に当り値となる乱数値があるか否か）に基づいて複数の変動表示ゲームにわたって予告を繰り返し行うことで、未だ実行していない始動記憶に基づいて行われる変動表示ゲームでの結果態様を予告するものである。

40

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第4当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、前記第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間前記可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第2の利益とは異なる前記第1の利益よりも価値の低い

50

第4の利益を遊技者に付与する第4利益付与手段を備え、

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第4利益付与手段により利益が与えられる場合にも、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することを特徴とする。

【0009】

請求項2に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、抽選結果に基づき第4利益付与手段により利益が与えられる場合にも、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

従って、この低価値連続予告によって、確変状態への移行を伴う第2当り（突確大当り）、確変状態への移行を伴わない第3当り（小当り）、さらに、確変状態への移行を伴わない第4当り（突通大当り）の発生前から変動入賞装置が開閉する可能性があることが分かるため、遊技者は第2当り、第3当り、又は第4当りが発生する変動表示ゲームだけでなく、この変動表示ゲームの数変動前から変動入賞装置の開閉に対する期待感を持つことができる。

また、この低価値連続予告によって、数変動後に確率状態が変更される可能性があることを知ることができるため、遊技者に期待感を持たせるとともに、第1当りの場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することとなることへの心の準備が予めできるので、この変動入賞装置の開放タイミングに合わせて遊技球を発射することができ、その入賞に基づく賞球を得やすくなる。また、遊技者は、この変動入賞装置の開放タイミングまで遊技球の発射を停止し、遊技球の持ち球を節約することができる。

さらに、変動入賞装置が第1当りの場合に比べて短時間で開閉を開始した場合に、確変状態になっている可能性があることを知ることができるため、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は2に記載の遊技機であって、

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記当選確率変更手段により第1遊技状態となっている場合のみ低価値連続予告変動パターンに設定可能であることを特徴とする。

【0011】

請求項3に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、当選確率変更手段により第1遊技状態となっている場合のみ低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

従って、当選確率変更手段により第2遊技状態となっている場合には、演出制御装置の制御にかかる負担を軽減させることができる。

【0012】

請求項4に記載の発明は、請求項1～3の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記低価値連続予告変動パターンで前記第1遊技状態及び前記2遊技状態に関連する表示を所定の順番で行うことを特徴とする。

【0013】

請求項4に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、低価値連続予告変動パターンで第1遊技状態及び第2遊技状態に関連する表示を所定の順番で行うことができるので、遊技者は第2当り、第3当り、又は第4当りの発生後の遊技状態を示唆することができる。遊技者は心の準備をしておくことができる。

【0014】

請求項5に記載の発明は、請求項1～4の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第2利益付与手段或いは前記第3利益付与手段により利益が

10

20

30

40

50

与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、この抽選結果に基づく変動パターンの変動開始時に保留されている変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することを特徴とする。

【0015】

請求項5に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段或いは第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、この抽選結果に基づく変動パターンの変動開始時に保留されている変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

10

従って、第2当り又は第3当りが発生した後も引続き低価値連続予告が行われるため、遊技者は第2当り又は第3当りが発生したことに気付きにくくなり、この第2当り又は第3当りの次以降の低価値連続予告に期待することとなり、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【0016】

請求項6に記載の発明は、請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機であって、前記低価値連続予告表示制御手段は、

前記抽選結果に基づき前記第2利益付与手段或いは前記第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、当該低価値連続予告変動パターンに設定されてからこの抽選結果に基づく変動パターンの変動開始までの間に取得した抽選結果に第3当りの当選がある場合に、前記第3当りの当選が発生する変動パターンまで、継続して低価値連続予告変動パターンを行うことを特徴とする。

20

【0017】

請求項6に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段或いは第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、当該低価値連続予告変動パターンに設定されてからこの抽選結果に基づく変動パターンの変動開始までの間に取得した抽選結果に第3当りの当選がある場合に、第3当りの当選が発生する変動パターンまで、継続して低価値連続予告変動パターンを行うことができる。

30

従って、低価値連続予告の最後の変動表示ゲームで第3当りが発生した場合でも、それ以前の変動表示ゲームで第2当りが発生している場合が期待できるため、遊技者は低価値連続予告中の変動表示ゲームであっても遊技を楽しむことができ、確変状態であることを期待できる。

【0018】

請求項7に記載の発明は、請求項1～6の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記連続変動パターン設定手段は、前記抽選結果に基づき前記第1利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある高価値連続予告変動パターンに設定する高価値連続予告表示制御手段を備え、

40

前記始動口は、第1入賞部と、遊技球の入賞しやすい状態と遊技球の入賞しにくい若しくは入賞しない状態とに変化可能な第2入賞部と、を含み、

前記第1入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第1開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部と、

前記第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第2開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部と、

50

を備え、

前記図柄変動表示装置は、前記第1可変表示部或いは前記第2可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第1入賞部或いは第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、前記第1可変表示部或いは前記第2可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了し、

前記保留手段は、所定の上限値までの前記第1開始条件が成立していない前記第1入賞部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留手段と、所定の上限値までの前記第2開始条件が成立していない前記第2入賞部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留手段と、を備え、

10

前記第2可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第1可変表示部で変動表示ゲームを実行し、前記第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する可変表示実行手段を備え、

前記変動入賞装置は、前記第1可変表示部と前記第2可変表示部の何れかに特定表示結果が導出表示されたときに可動部材を作動し、遊技球の受け入れを容易にする入賞容易化手段を備え、

前記可変表示実行手段は、前記第1可変表示部に表示結果を導出表示したとき、または前記第2可変表示部に表示結果を導出表示したときに、前記第1保留手段が前記第1保留記憶データを記憶しているとともに前記第2保留手段が前記第2保留記憶データを記憶していると、前記第2入賞部への入賞に基づく第2開始条件が成立したとして、前記第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームを、前記第1入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段を備え、

20

前記低価値連続予告表示制御手段により、前記第1入賞部への入賞に基づき前記低価値連続予告変動パターンを実行中に、前記第2入賞部へ遊技球が入賞し、当該入賞に基づく抽選結果が前記第1当りである場合、前記低価値連続予告変動パターンを実行中であっても、当該入賞時点から前記低価値連続予告変動パターンを高価値連続予告変動パターンに変更することを特徴とする。

30

【0019】

請求項7に記載の発明によれば、低価値連続予告表示制御手段により、第1入賞部への入賞に基づき低価値連続予告変動パターンを実行中に、第2入賞部へ遊技球が入賞し、当該入賞に基づく抽選結果が第1当りである場合、低価値連続予告変動パターンを実行中であっても、当該入賞時点から低価値連続予告変動パターンを高価値連続予告変動パターンに変更することができる。

従って、低価値連続予告変動パターンを実行中に、第2入賞部への遊技球の入賞に基づき、第1の利益を付与する抽選結果を得たにも拘わらず、引続き低価値連続予告変動パターンを実行するという不具合を発生させることなく、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

40

【0020】

請求項8に記載の発明は、請求項1～7の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記遊技領域の略中央にセンターケースを備え、

前記センターケースは、

前方に突出した鎧部と、

当該センターケースを前記遊技領域に取り付けるための取付枠部と、

を備え、

前記鎧部は、前記センターケースの上部に配設され、

前記取付枠部は、前記鎧部の外側に配設されるとともに、当該取付枠部の上部には前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を報知するための1つの要素を報知可能な遊技状態報知装置を配設することを特徴とする。

50

【0021】

請求項8に記載の発明によれば、第1遊技状態及び第2遊技状態を報知するための1つの要素を報知可能な遊技状態報知装置を取付枠部の上部に配設することにより、当該遊技状態報知装置が前方に突出した鍔部によって遮られ、遊技中の遊技者に対して当該遊技状態報知装置を見づらくすることができるため、遊技者は現在の遊技状態を認識しづらくなり、遊技状態が分からずに確変状態中であることを期待して遊技を継続させることが可能となる。すなわち、遊技店側にとっては、遊技機の稼働率を上げることができ、遊技者側にとっては、確変状態であることへの期待を持つことができ遊技の興趣を高めることができる。

【0022】

請求項9に記載の発明は、請求項1～8の何れか一項に記載の遊技機であって、前記第1の利益を付与する状態を発生可能な第1変動入賞装置を前記遊技領域の中央下部に設け、前記第2の利益を付与する状態を発生可能な第2変動入賞装置を前記遊技領域の右側に設けることを特徴とする。

【0023】

請求項9に記載の発明によれば、第2の利益を付与する状態を発生可能な第2変動入賞装置を遊技領域の右側に設けた場合であっても、第2当りが発生する変動表示ゲームの数変動前から低価値連続予告を行うため、前もって発射勢を調節して第2変動入賞装置を狙うことができる。

【発明の効果】

【0024】

本発明によれば、低価値連続予告表示制御手段によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段或いは第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

従って、この低価値連続予告によって、確変状態への移行を伴う第2当り（突確大当り）又は確変状態への移行を伴わない第3当り（小当り）の発生前から変動入賞装置が開閉する可能性があることが分かるため、遊技者は第2当り又は第3当りが発生する変動表示ゲームだけでなく、この変動表示ゲームの数変動前から変動入賞装置の開閉に対する期待感を持つことができる。

また、この低価値連続予告によって、数変動後に確率状態が変更される可能性があることを知ることができるため、遊技者に期待感を持たせるとともに、第1当りの場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することとなることへの心の準備が予めできるので、この変動入賞装置の開放タイミングに合わせて遊技球を発射することができ、その入賞に基づく賞球を得やすくなる。また、遊技者は、この変動入賞装置の開放タイミングまで遊技球の発射を停止し、遊技球の持ち球を節約することができる。

また、変動入賞装置が第1当りの場合に比べて短時間で開閉を開始した場合に、確変状態になっている可能性があることを知ることができるため、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

さらに、小当りの発生確率を大当たりの発生確率とは別個に独自に設定することが出来るため、第2の利益を付与する当りと第3の利益を付与する当りとで同様の低価値連続予告変動パターンの発生率を大当たりの発生率よりも高めに設定することが出来る。

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図1には、本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機、特に、いわゆる「第1種」に属するタイプのパチンコ遊技機100の正面図を示した。また、図2には、ガイドレール2で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域1aが前面側に形成された遊技盤1の部分拡大図を示した。

【0026】

10

20

30

40

50

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

【0027】

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

10

【0028】

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

20

【0029】

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

【0030】

また、遊技盤本体 1b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、各種表示器 80 を構成する普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 5 と、第 1 特図変動表示ゲームを表示する第 1 特図表示器 8 と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する第 2 特図表示器 9 と、が設けられるとともに、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器 15 と、第 1 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 1 始動記憶）を表示する第 1 特図記憶表示器 18 と、第 2 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 2 始動記憶）を表示する第 2 特図記憶表示器 19 と、が設けられている。さらに、遊技盤本体 1b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、各種表示器 80 を構成する第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームにおける結果が 2R 大当りか 15R 大当りかを決定する決定ラウンド数表示器 25 が設けられている。なお、普図記憶表示器 15、普図表示器 5、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9、第 1 特図記憶表示器 18、第 2 特図記憶表示器 19、決定ラウンド数表示器 25 は、遊技状態を表す遊技状態表示 LED（図示略）と併せて、セグメント LED として一体に設けられている。

30

40

【0031】

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

50

【0032】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a(図3に図示)が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート4を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が1加算されて普図始動記憶が1つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普図記憶表示器15にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

10

【0033】

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

20

【0034】

普通変動入賞装置7は左右一对の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔を置いて閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)を保持し、遊技球が入賞しないようになっているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド(普電SOL7b、図3に図示)によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入可能状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。

30

【0035】

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

40

【0036】

第1始動入賞口13の内部には第1始動口SW13a(図3に図示)が備えられ、この

50

第1始動口SW13aによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。また、普通変動入賞装置7の内部には第2始動口SW7d(図3に図示)が備えられ、この第2始動口SW7dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数(例えば4)の範囲内で第1始動記憶(特図1始動記憶、第1特図始動記憶)として記憶される。そして、この第1始動記憶は、第1特図記憶表示器18に表示される。また、第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数(例えば4)の範囲内で第2始動記憶(特図2始動記憶、第2特図始動記憶)として記憶される。そして、この第2始動記憶は、第2特図記憶表示器19にて表示される。なお、第1特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第1特図記憶表示器18にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。また、同様に、第2特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第2特図記憶表示器19にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

【0041】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として確変状態(第2遊技状態、高確率状態)を発生可能となっている。この確変状態(第2遊技状態)は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態(第1遊技状態)に比べて高い状態である。なお、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。また、確変状態と時短動作状態はそれぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし、一方のみを発生させることも可能である。

【0042】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aによって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値(賞球)を付与するようになっている。なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド(大入賞口SOL10b、図3に図示)により駆動される。また、大入賞口の内部(入賞領域)には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c(図3に図示)が配設されている。

【0043】

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

【0044】

さらに、パチンコ遊技機100の横隣には、遊技球貸出用のプリペイドカード(図示省略)が挿入されるカード挿入口501を有するカードユニット500が設けられている。

また、パチンコ遊技機100の前面下部には上皿ユニット130が設けられ、この上皿ユニット130には、排出された遊技球(賞球、貸球)を貯留する上皿105が設けられている。この上皿105には、カード挿入口501にプリペイドカードを挿入した状態で押圧操作することで上皿105への貸球の排出動作を要求する球貸スイッチ108b、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードの返却動作を要求するためのカード返却

スイッチ108c、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードに関する情報を表示する貸球用表示部108a、上皿105の遊技球を抜き取って下皿107に流下させるための球抜き操作レバー108d等がそれぞれ設けられている。

さらに、上皿ユニット130の下側には、上皿105に収容しきれない遊技球を収容する下皿107、遊技領域1aに向けて遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル104、灰皿106などが設置されている。この灰皿106の後方には、各種音声報知（例えば、賞球排出報知、異常報知など）や遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が設置されている。

【0045】

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

【0046】

遊技制御装置30は、CPU31aやROM31b、RAM31cなどを備える遊技用ワンチップマイコン31を備えるとともに、入力インタフェース（入力I/F）32、出力インタフェース（出力I/F）33、外部通信端子34等により構成されている。

【0047】

遊技用ワンチップマイコン31は、内部のCPU31aが制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、各特図変動表示ゲームの当たり判定用カウンタ値（当たり判定用乱数値）などの各種乱数値なども生成している。

【0048】

また、CPU31aは、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン（リーチアクションの種類）を決定する。これにより、遊技用ワンチップマイコン31のCPU31aは、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき抽選が実行され、当該抽選の結果に基づいて、図柄変動表示装置（表示装置43）で表示するための変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲーム）の変動パターンを設定する変動パターン設定手段をなす。

【0049】

遊技用ワンチップマイコン31の内部のRAM31cには、第1始動入賞口13に設けられた第1始動口SW13a、普通変動入賞装置7に設けられた第2始動口SW7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。即ち、RAM31cには、CPU31aにより検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。これにより、遊技用ワンチップマイコン31の内部のRAM31cは、変動パターンの演出表示中に得た、新たな始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づく判定結果を始動記憶として所定の上限数まで保留する保留手段をなす。

【0050】

遊技用ワンチップマイコン31の内部のROM31bには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターン（前半変動パターン、後半変動パターン）、リーチパターン（リーチアクションの種類）の判定値などが記憶されている。具体的には、例えば、ROM31bには、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた後半変動パターンテーブルと、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた前半変動パターンテーブルと、から構成される変動パターン決定用テーブル（通常変動パターン決定用テーブル、連続予告継続用変動パターン決定用テーブル）が記憶されるとともに、当該後半変動パターンテーブルのうちの一の後半変動パターンと、当該前半変動パターンテーブルのうち

10

20

30

40

50

のーの前半変動パターンと、の組み合わせにより構成される変動時間コマンドに係る変動時間コマンドテーブルと、が記憶されている。

【0051】

また、入力インタフェース32には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、入賞口SW12a、...、ゲートSW4a、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122、などが接続されている。そして、入力インタフェース32は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン31に対し出力する。なお、ガラス枠開放SW146は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、遊技機枠開放SW121は、前面枠111が開放されていることを検出するものである。また、球切れSW122は、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

10

【0052】

また、出力インタフェース33には、遊技用ワンチップマイコン31から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第1特図表示器8、第1特図記憶表示器18、第2特図表示器9、第2特図記憶表示器19、普図表示器5、普図記憶表示器15、普電SOL7b、大入賞口SOL10b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板16、払出制御装置125、演出制御装置40に出力される。

【0053】

演出制御装置40は、演算処理用CPU40a、ROM40b、RAM40c及びVDP40d等を備えるとともに、通信インタフェース(通信I/F)40d、入出力インタフェース(入出力I/F)40eを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像ROM40f、グラフィックプロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)40g、音声データが記憶された音ROM40h、音の出力を制御する音LSI40iを備えている。

20

【0054】

この演出制御装置40は、通信インタフェース40dを介して遊技制御装置30から受信した各種信号(演出制御データ(各種コマンド))に基づいて(遊技制御装置30の制御の下に)遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース40eには、遊技機の前面に設けられ、遊技者が操作可能な操作手段をなす演出ボタン41からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置40は、この検出信号に基づき(遊技制御装置30の制御の下に)遊技の演出の制御を行うようになっている。

30

【0055】

さらに、入出力インタフェース40eには、CPU40aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース40eにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して回転部材17の駆動モータ42、遊技盤1や該遊技盤1の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用のLEDを備える各種LED基板44など出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU40aから出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、CPU40aからVDP40gに出力され、VDP40gから該制御信号に基づく画像データが表示装置43に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU40aから音LSI40iに出力され、音LSI40iから該制御信号に基づく音声データがスピーカ45に出力される。

40

【0056】

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

50

【 0 0 5 7 】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、普図始動ゲート 4 に備えられたゲート SW 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出して ROM 31 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 に特別の結果態様を表示するとともに、普電 SOL 7 b を動作させ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a を所定時間（例えば、0.5 秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【 0 0 5 8 】

また、第 1 始動入賞口 13 に備えられた第 1 始動口 SW 13 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの当たり判定用乱数値（当たり判定用カウンタ値）を抽出して RAM 31 c に第 1 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が所定の上限値までの第 1 開始条件が成立していない第 1 始動入賞口 13 への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第 1 保留記憶データを記憶する第 1 保留手段（保留手段）をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの当たり判定用乱数値（当たり判定用カウンタ値）を抽出して RAM 31 c に第 2 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が所定の上限値までの第 2 開始条件が成立していない普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第 2 保留記憶データを記憶する第 2 保留手段（保留手段）をなす。

20

【 0 0 5 9 】

また、第 1 始動入賞口 13（第 1 始動口）への遊技球の入賞時に、第 1 始動記憶に記憶されている当たり判定用乱数値（当たり判定用カウンタ値）を ROM 31 b に記憶されている第 1 特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り、小当り）・はずれを判定する処理を行う。同様に、普通変動入賞装置 7（第 2 始動口）への遊技球の入賞時に、第 2 始動記憶に記憶されている当たり判定用乱数値（当たり判定用カウンタ値）を ROM 31 b に記憶されている第 2 特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り、小当り）・はずれを判定する処理を行う。

30

【 0 0 6 0 】

なお、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームでは、通常確率状態では特定値として所定数の第 1 判定値が設定され、この特定値（第 1 判定値）と当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り）と判定するようになっており、このとき、条件装置が作動するようになっている。また、この通常確率状態では、さらに小当り値が設定され、この小当り値と当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に小当りと判定するようになっており、このとき、条件装置は作動しないようになっている。また、高確率状態では特定値として第 1 判定値および第 1 判定値とは別の所定数の第 2 判定値が設定され、この特定値（第 1 判定値、第 2 判定値）と当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り）と判定するようになっており、このとき、条件装置が作動するようになっている。また、この高確率状態においても、さらに小当り値が設定され、この小当り値と当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に小当りと判定するようになっており、このとき、条件装置は作動しないようになっている。なお、高確率状態では特定値として第 1 判定値とは別の所定数の第 2 判定値のみを用いるようにしても良い。ただし、第 2 判定値の数を第 1 判定値よりも多くして大当りとなる確率が通常確率状態よりも高くなるようにする。

40

50

【 0 0 6 1 】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、始動記憶に基づき、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 は、保留手段（遊技制御装置 30）で保留した判定結果に基づく変動パターンでの演出表示の実行を順次指示する実行指示手段として機能する。

【 0 0 6 2 】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶が記憶されている場合に、第 2 特図変動表示ゲームの実行制御を第 1 特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置 30 は、第 1 可変表示部（第 1 特図表示器 8）に表示結果を導出表示したとき、または第 2 可変表示部（第 2 特図表示器 9）に表示結果を導出表示したときに、第 1 保留手段（遊技制御装置 30）が第 1 保留記憶データを記憶しているとともに第 2 保留手段（遊技制御装置 30）が第 2 保留記憶データを記憶していると、第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）への入賞に基づく第 2 開始条件が成立したとして、第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）への入賞に基づく変動表示ゲームを、第 1 入賞部（第 1 始動入賞口 13）への入賞に基づく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段として機能する。

【 0 0 6 3 】

そして、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、特図変動表示ゲームの結果が 15 R 当り（確変大当り・通常大当り）の場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、第 1 特別遊技状態を発生させる処理を行う。第 1 特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 SOL 10 b により特別変動入賞装置 10 の開閉扉 10 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば 25 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 15 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。また、特図変動表示ゲームの結果が 2 R 当り（突確大当り・突時大当り・突通大当り）、小当りの場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、第 2 特別遊技状態を発生させる処理を行う。第 2 特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 SOL 10 b により特別変動入賞装置 10 の開閉扉 10 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口の開放から所定時間（例えば 0.5 秒）が経過するまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果が 2 R 当り（突確大当り・突時大当り・突通大当り）、小当りの場合、大入賞口を遊技球が 10 個入賞可能な時間（例えば、約 60 秒で 100 個の遊技球を発射可能であるとすると、6 秒間）開放しても良い。その後、突確大当りの場合は、確変状態に移行し、突時大当りの場合は、時短状態に移行する。また、突通大当り又は小当りの場合は、確変状態や時短状態に移行せず、通常遊技状態に移行する。これにより、パチンコ遊技機 100 は、判定手段（遊技制御装置 30）による判定結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態を複数段階に設定可能な特別遊技状態抽選手段として機能する。また、条件装置の作動を伴う当りのうちの第 1 当り（15 R 当り）が当選された場合、可動部材（開閉扉 10 a）の作動による変動入賞装置（特別変動入賞装置 10）での遊技球の入賞可能化により賞球を得る機会を提供する第 1 の利益を遊技者に付与する第 1 利益付与手段、条件装置の作動を伴う当りのうちの第 2 当り（突確大当り）が当選された場合、当選確率変更手段（遊技制御装置 30）による第 2 遊技状態への変更を行うとともに、変動入賞装置の可動部材を作動させるが、第 1 利益付与手段の場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することにより、第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を遊技者に付与する第 2 利益付与手段、条件装置の作動を伴わない第 3 当り（小当り）が当選された場合、当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、第 2 利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間

10

20

30

40

50

可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する第2の利益とは異なる第3の利益を遊技者に付与する第3利益付与手段、条件装置の作動を伴う当りのうちの第4当り（突通大当り）が当選された場合、当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する第2の利益とは異なる第1の利益よりも価値の低い第4の利益を遊技者に付与する第4利益付与手段として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第1特図表示器8、第2特図表示器9にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0064】

なお、第1特図変動表示ゲームよりも第2特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと（図6（2）、（3）参照）である。また、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第2特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

【0065】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶又は第2始動記憶が発生した際、この第1始動記憶又は第2始動記憶に記憶されている当たり判定用乱数値（当たり判定用カウンタ値）をROM31bに記憶されている第1特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）又は第2特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、変動表示ゲームの当り・はずれを判定する。

【0066】

そして、このとき、かかる当たり判定用乱数値が判定値に一致する場合、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、大当り時の連続変動パターン設定判定用乱数値を抽出する。この大当り時の連続変動パターン設定判定用乱数値をROM31bに記憶されている大当り時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と比較し、大当り時の連続変動パターン設定判定用乱数値がROM31bに記憶されている大当り時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と一致する場合、この当り・はずれの判定に基づく始動記憶以前に記憶した始動記憶に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定する処理を行う。なお、大当り時の連続変動パターン設定判定用乱数値がROM31bに記憶されている大当り時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と一致する割合は、例えば、60%に設定されている。

【0067】

一方、かかる当たり判定用乱数値が判定値に一致しない場合、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、はずれ時の連続変動パターン設定判定用乱数値を抽出する。このはずれ時の連続変動パターン設定判定用乱数値をROM31bに記憶されているはずれ時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と比較し、はずれ時の連続変動パターン設定判定用乱数値がROM31bに記憶されているはずれ時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と一致する場合、この当り・はずれの判定に基づく始動記憶以前に記憶した始動記憶に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定する処理を行う。なお、はずれ時の連続変動パターン設定判定用乱数値がROM31bに記憶されているはずれ時の連続変動パターン設定判定用の判定値（特定値）と一致する割合は、例えば、1%に設定されている。

【0068】

また、遊技用ワンチップマイコン31では、各種入賞口に設けられたセンサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、入賞口SW12a、カウントSW10c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置125を制御して排出装置から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

また、遊技制御装置 3 0 の遊技用ワンチップマイコン 3 1 では、特図変動表示ゲームの開始タイミング以外に、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に記憶されている当たり判定用乱数値と、ROM 3 1 b に記憶されている判定値（特定値）とを比較し、未だ特図変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かを判定する処理も行うようになっている。

【 0 0 7 0 】

また、演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置 4 3 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

10

【 0 0 7 1 】

図 4 には、本実施形態のパチンコ遊技機における遊技状態を説明するための状態遷移図を示した。第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1（通常状態、客待ち状態）となり、第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）及び第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）の発生を待機する状態となる。この普段状態 S T 1 において、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞（第 1 特図始動入賞）があると、第 1 特図変動状態（特図 1 変動状態）S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームが実行される。また、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 7 2 】

20

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

30

【 0 0 7 3 】

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

40

【 0 0 7 4 】

50

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

10

【 0 0 7 5 】

さらに、図 5 , 6 には、本実施形態のパチンコ遊技機における大当り状態の詳細を説明するための状態遷移図を示した。

【 0 0 7 6 】

通常状態 D は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様により通常確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この通常状態 D で、特図変動表示ゲームの結果が小当り態様で停止した場合は、小当り状態 A に移行し、当該小当り状態 A が終了すると、通常状態 D へ戻る。また、このとき、通常状態 D へ戻ると、表示装置 4 3 での表示態様は、潜伏状態を示す表示（例えば、背景が夏の表示）となる。なお、通常状態 N で小当り状態 A が発生する確率は、例えば 1 / 2 2 0 に設定がなされている。

20

【 0 0 7 7 】

また、通常状態 D で、特図変動表示ゲームの結果が 2 R（ラウンド）当り態様で停止した場合は、2 R 当り状態 B に移行する。具体的には、2 R 当りのうち突確大当り態様で停止した場合は、当該 2 R 当り状態 B が終了すると、電動役物サポート（以下、電サポ）無しの確変状態 E、電サポ 1 0 0 回付きの確変状態 G、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態 H の何れかに移行する。また、このとき、電サポ無しの確変状態 E へ移行すると、表示装置 4 3 での表示態様は、潜伏状態を示す表示（例えば、背景が夏の表示）となる。一方、電サポ 1 0 0 回付きの確変状態 G に移行すると、表示装置 4 3 での表示態様は、電サポ付き潜伏状態を示す表示（例えば、背景が秋の表示）となる。なお、図 6（1）,（2）に示すように、第 1 特図変動表示ゲームにおいて、2 R 当り状態 B の終了後、電サポ無しの確変状態 E に移行する 2 R 確変当り（番号 4）の当選率は 2 0 %、2 R 当り状態 B の終了後、電サポ 1 0 0 回付きの確変状態 G に移行する 2 R 確変当り（番号 5）の当選率は 5 %、また、2 R 当り状態 B の終了後、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態 H に移行する 2 R 確変当り（番号 7）の当選率は 5 % に設定がなされている。一方、図 6（1）,（3）に示すように、第 2 特図変動表示ゲームにおいて、2 R 当り状態 B の終了後、電サポ無しの確変状態 E に移行する 2 R 確変当り（番号 4）の当選率は 2 %、2 R 当り状態 B の終了後、電サポ 1 0 0 回付きの確変状態 G に移行する 2 R 確変当り（番号 5）の当選率は 5 %、また、2 R 当り状態 B の終了後、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態 H に移行する 2 R 確変当り（番号 7）の当選率は 5 % に設定がなされている。

30

【 0 0 7 8 】

そして、電サポ無しの確変状態 E では、小当り状態 A、2 R 当り状態 B、又は 1 5 R 当り状態 C の何れかが発生可能となっている。また、電サポ 1 0 0 回付きの確変状態 G では、小当り状態 A、2 R 当り状態 B、又は 1 5 R 当り状態 C の何れかが発生可能となっており、電サポにより 1 0 0 回の変動表示ゲームが終了した後は電サポ無しの確変状態 E に移行する。また、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態 H では、小当り状態 A、2 R 当り状態 B、又は 1 5 R 当り状態 C の何れかが発生可能となっている。

40

【 0 0 7 9 】

また、2 R 当り状態 B において、2 R 当りのうち突時大当り態様で停止した場合は、当該 2 R 当り状態 B が終了すると、電サポ 1 0 0 回付きの時短状態 F に移行する。また、このとき、電サポ 1 0 0 回付きの時短状態 F に移行すると、表示装置 4 3 での表示態様は、

50

電サポ付き潜伏状態を示す表示（例えば、背景が秋の表示）となる。そして、電サポにより100回の変動表示ゲームが終了した後は通常状態Dに移行する。なお、図6（1）、（2）に示すように、第1特図変動表示ゲームにおいて、2R当り状態Bの終了後、電サポ100回付きの時短状態Fに移行する2R通常当り（番号2）の当選率は5%に設定がなされている。一方、図6（1）、（3）に示すように、第2特図変動表示ゲームにおいて、2R当り状態Bの終了後、電サポ100回付きの時短状態Fに移行する2R通常当り（番号2）の当選率は5%に設定がなされている。

【0080】

また、2R当り状態Bにおいて、2R当りのうち突通大当り態様で停止した場合は、当該2R当り状態Bが終了すると、通常状態Dに移行する。また、このとき、通常状態Dへ戻ると、表示装置43での表示態様は、潜伏状態を示す表示（例えば、背景が夏の表示）となる。なお、図6（1）、（2）に示すように、第1特図変動表示ゲームにおいて、2R当り状態Bの終了後、通常状態Dに移行する2R通常当り（番号1）の当選率は5%に設定がなされている。一方、図6（1）、（3）に示すように、第2特図変動表示ゲームにおいて、2R当り状態Bの終了後、通常状態Dに移行する2R通常当り（番号1）の当選率は5%に設定がなされている。

10

【0081】

また、通常状態Dで、特図変動表示ゲームの結果が15R（ラウンド）当り態様で停止した場合は、15R当り状態Cに移行する。具体的には、15R当りのうち確変大当り態様で停止した場合は、当該15R当り状態Cが終了すると、電サポ100回付きの確変状態G、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態Hの何れかに移行する。なお、図6（1）、（2）に示すように、第1特図変動表示ゲームにおいて、15R当り状態Cの終了後、電サポ100回付きの確変状態Gに移行する15R確変当り（番号6）の当選率は10%、15R当り状態Cの終了後、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態Hに移行する15R確変当り（番号8）の当選率は25%に設定がなされている。一方、図6（1）、（3）に示すように、第2特図変動表示ゲームにおいて、15R当り状態Cの終了後、電サポ100回付きの確変状態Gに移行する15R確変当り（番号6）の当選率は10%、15R当り状態Cの終了後、次回の大当りまで電サポ付きの確変状態Hに移行する15R確変当り（番号8）の当選率は43%に設定がなされている。

20

【0082】

また、15R当り状態Cにおいて、15R当りのうち通常大当り態様で停止した場合は、当該2R当り状態Cが終了すると、電サポ100回付きの時短状態Fに移行する。なお、図6（1）、（2）に示すように、第1特図変動表示ゲームにおいて、15R当り状態Cの終了後、電サポ100回付きの時短状態Fに移行する15R通常当り（番号3）の当選率は25%に設定がなされている。一方、図6（1）、（3）に示すように、第2特図変動表示ゲームにおいて、15R当り状態Cの終了後、電サポ100回付きの時短状態Fに移行する15R通常当り（番号3）の当選率は25%に設定がなされている。

30

【0083】

次に、遊技制御装置30における遊技の制御について、説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2msecごと）に行われるタイマ割込み処理とからなる。

40

【0084】

〔メイン処理〕

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図7に示すように、メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理（ステップS1）を行い、そして、停電復旧処理（ステップS2）を行う。

【0085】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理（ステップS3）を行って、CTC（カウンタ タイマ サー

50

キット)を起動する。次に、割込みを禁止する処理(ステップS4)を行い、大当り判定用乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理(ステップS5)を行って、割込みを許可する処理(ステップS6)を行う。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

一方、停電が発生したか否かの判定(ステップS7)において、停電が発生した場合(ステップS7; Yes)は、停電発生時の処理を行う。なお、停電発生の直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

【0089】

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

【0090】

〔タイマ割込処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図8に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理(ステップa)を行う。次に、各種センサ(第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a, 12a, ...、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122など)からの入力の処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド(大入賞口SOL10b、普電SOL7b)等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力の処理を行う入出力処理(ステップb)を行う。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

10

20

30

40

50

そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップh）を行い、第1特図変動表示ゲームを開始するための始動入賞と、第2特図変動表示ゲームを開始するための始動入賞と、における始動入賞優先処理（ステップi）を行い、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップj）を行う。

【0094】

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

10

【0095】

〔始動入賞優先処理〕

始動入賞優先処理では、第1特図変動表示ゲームを開始するための始動入賞と、第2特図変動表示ゲームを開始するための始動入賞と、のうち何れの始動入賞を優先するかを決定する。図9に示すように、始動入賞優先処理では、まず、第1及び第2始動記憶があるか否かの判定（ステップi1）を行う。

【0096】

この第1又は第2始動記憶があるか否かの判定（ステップi1）において、第1又は第2始動記憶がある場合（ステップi1；Yes）は、ステップi2へ移行して、特図2始動口SW7dの反応による始動記憶か否かの判定（ステップi2）を行う。一方、この第1又は第2始動記憶があるか否かの判定（ステップi1）において、第1又は第2始動記憶がない（ステップi1；No）は、本処理を終了する。

20

【0097】

次いで、この特図2始動口SW7dの反応による始動記憶か否かの判定（ステップi2）において、特図2始動口SW7dの反応による始動記憶である場合（ステップi2；Yes）は、第2特図ゲーム処理（ステップi3）を行う。一方、この特図2始動口SW7dの反応による始動記憶か否かの判定（ステップi2）において、特図2始動口SW7dの反応による始動記憶でない場合（ステップi2；No）は、第1特図ゲーム処理（ステップi4）を行う。

30

【0098】

〔第1特図ゲーム処理〕

第1特図ゲーム処理では、第1始動口SW13aの入力の監視と、第1特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図10に示すように、第1特図ゲーム処理では、まず、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップS1）を行う。

【0099】

この第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップS1）では、第1始動口SW13aから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップS1）において、始動入賞がない場合（ステップS1；No）は、ステップS8へ移行する。

40

【0100】

一方、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップS1）において、始動入賞がある場合（ステップS1；Yes）は、第1始動記憶数を取得する処理（ステップS2）を行い、第1始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップS3）を行う。

【0101】

第1始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップS3）において、第1始動記憶数が4以上である場合（ステップS3；Yes）、すなわち、第1始動記憶数の上限値を超えている場合は、ステップS8へ移行する。

50

【 0 1 0 2 】

一方、第 1 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定（ステップ S 3）において、第 1 始動記憶数が 4 以上でない場合（ステップ S 3；No）は、第 1 始動記憶数を 1 インクリメントする処理（ステップ S 4）を行う。

【 0 1 0 3 】

第 1 始動記憶数を 1 インクリメントする処理（ステップ S 4）を行った後、更新した第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数が当り値と一致するか否かの判定処理（ステップ S 5）を行い、15R 当り専用連続予告（高価値連続予告）処理（ステップ S 6）を行う。さらに、2R 当り専用連続予告（低価値連続予告）処理（ステップ S 7）を行って、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ S 8）を行う。

10

【 0 1 0 4 】

そして、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理（ステップ S 9）を行い、特図変動制御処理（ステップ S 10）を行って第 1 特図ゲーム処理を終了する。

【 0 1 0 5 】

〔第 2 特図ゲーム処理〕

第 2 特図ゲーム処理では、第 2 始動口 SW7d の入力の監視と、第 2 特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図 11 に示すように、第 2 特図ゲーム処理では、まず、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 11）を行う。

【 0 1 0 6 】

この普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 11）では、第 2 始動口 SW7d から出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 11）において始動入賞がない場合（ステップ S 11；No）は、ステップ S 17 へ移行する。

20

【 0 1 0 7 】

一方、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 11）において、始動入賞がある場合（ステップ S 11；Yes）は、第 2 始動記憶数を取得する処理（ステップ S 12）を行い、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定（ステップ S 13）を行う。

【 0 1 0 8 】

第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定（ステップ S 13）において、第 2 始動記憶数が 4 以上である場合（ステップ S 13；Yes）、すなわち、第 2 始動記憶数の上限値を超えている場合は、ステップ S 17 へ移行する。一方、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定（ステップ S 13）において、第 2 始動記憶数が 4 以上でない場合（ステップ S 13；No）は、第 2 始動記憶数を 1 インクリメントする処理（ステップ S 14）を行う。

30

【 0 1 0 9 】

その後、更新した第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数が当り値と一致するか否かの判定処理（ステップ S 15）を行い、連続予告変更処理（ステップ S 16）を行って、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ S 17）を行う。

40

【 0 1 1 0 】

そして、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理（ステップ S 18）を行い、特図変動制御処理（ステップ S 19）を行って第 2 特図ゲーム処理を終了する。

【 0 1 1 1 】

〔2R 専用連続予告処理〕

図 12 に示すように、この 2R 専用連続予告処理では、まず、現在の遊技状態が通常確率状態（第 1 遊技状態）であるか否かの判定（ステップ S 21）を行う。

【 0 1 1 2 】

この現在の遊技状態が通常確率状態（第 1 遊技状態）であるか否かの判定（ステップ S 21）において、現在の遊技状態が通常確率状態（第 1 遊技状態）である場合（ステップ

50

S 2 1 ; Y e s) は、ステップ S 2 2 へ移行する。一方、この現在の遊技状態が通常確率状態 (第 1 遊技状態) であるか否かの判定 (ステップ S 2 1) において、現在の遊技状態が通常確率状態 (第 1 遊技状態) でない場合 (ステップ S 2 1 ; N o) は、本処理を終了する。

【 0 1 1 3 】

次いで、新たに記憶された第 1 始動記憶における大当り乱数と当り値との判定を行い、この判定結果がはずれであるか否かの判定 (ステップ S 2 2) を行う。

【 0 1 1 4 】

この判定結果がはずれであるか否かの判定 (ステップ S 2 2) において、判定結果がはずれの場合 (ステップ S 2 2 ; Y e s) は、所定の割合で現在記憶されている始動記憶の変動パターンを相互に関連性のある 2 R 専用連続予告 (低価値連続予告) に設定する処理 (ステップ S 2 5) を行う。一方、この判定結果がはずれであるか否かの判定 (ステップ S 2 2) において、判定結果が当りの場合 (ステップ S 2 2 ; N o) は、当該当りが小当りであるか否かの判定 (ステップ S 2 3) を行う。

10

【 0 1 1 5 】

この当りが小当りであるか否かの判定 (ステップ S 2 3) において、当りが小当りである場合 (ステップ S 2 3 ; Y e s) は、現在記憶されている始動記憶の変動パターンを相互に関連性のある 2 R 専用連続予告 (低価値連続予告) に設定する処理 (ステップ S 2 6) を行う。一方、この当りが小当りであるか否かの判定 (ステップ S 2 3) において、当りが小当りでない場合 (ステップ S 2 3 ; N o) は、この当りが 2 R 当り (突確大当り、突時大当り、突通大当り) か否かの判定 (ステップ S 2 4) を行う。

20

【 0 1 1 6 】

この当りが 2 R 当り (突確大当り、突時大当り、突通大当り) か否かの判定 (ステップ S 2 4) において、当りが 2 R 当りである場合 (ステップ S 2 4 ; Y e s) は、ステップ S 2 6 へ移行する。一方、この当りが 2 R 当り (突確大当り、突時大当り、突通大当り) か否かの判定 (ステップ S 2 4) において、当りが 2 R 当りでない場合 (ステップ S 2 4 ; N o) は、本処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

これにより、遊技制御装置 3 0 は、抽選結果に基づき第 2 利益付与手段 (遊技制御装置 3 0) 或いは第 3 利益付与手段 (遊技制御装置 3 0) により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定する低価値連続予告表示制御手段を備えたこととなる。

30

また、この低価値連続予告表示制御手段は、抽選結果に基づき第 4 利益付与手段 (遊技制御装置 3 0) により利益が与えられる場合にも、この抽選結果の保留以前に保留した前記抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することとなる。

また、この低価値連続予告表示制御手段は、当選確率変更手段 (遊技制御装置 3 0) により第 1 遊技状態となっている場合のみ低価値連続予告変動パターンに設定可能としたこととなる。

【 0 1 1 8 】

〔 連続予告変更処理 〕

図 1 3 に示すように、この連続予告変更処理では、まず、新たに記憶された第 2 始動記憶における大当り乱数と当り値との判定を行い、この判定結果が 1 5 R 大当り (確変大当り) であるか否かの判定 (ステップ S 3 1) を行う。

40

【 0 1 1 9 】

この判定結果が 1 5 R 大当り (確変大当り) であるか否かの判定 (ステップ S 3 1) において、判定結果が 1 5 R 大当り (確変大当り、通常大当り) である場合 (ステップ S 3 1 ; Y e s) は、第 1 特図変動表示ゲームにおいて 2 R 専用連続予告を実行中であるか否かの判定 (ステップ S 3 2) を行う。一方、この判定結果が 1 5 R 大当り (確変大当り、通常大当り) であるか否かの判定 (ステップ S 3 1) において、判定結果が 1 5 R 大当り

50

(確変大当り、通常大当り)でない場合(ステップS31; Yes)は、本処理を終了する。

【0120】

次いで、第1特図変動表示ゲームにおいて2R専用連続予告を実行中であるか否かの判定(ステップS32)において、第1特図変動表示ゲームにおいて2R専用連続予告を実行中である場合(ステップS32; Yes)は、所定の割合で現在記憶されている始動記憶の変動パターンを相互に関連性のある15R専用連続予告(高価値連続予告)に変更する処理(ステップS33)を行う。一方、第1特図変動表示ゲームにおいて2R専用連続予告を実行中であるか否かの判定(ステップS32)において、第1特図変動表示ゲームにおいて2R専用連続予告を実行中でない場合(ステップS32; No)は、本処理を終了する。

10

【0121】

これにより、遊技制御装置30は、低価値連続予告表示制御手段(遊技制御装置30)により、第1入賞部(第1始動入賞口13)への入賞に基づき低価値連続予告変動パターンを実行中に、第2入賞部(普通変動入賞装置7)へ遊技球が入賞し、当該入賞に基づく抽選結果が第1当りである場合、低価値連続予告変動パターンを実行中であっても、当該入賞時点から低価値連続予告変動パターンを高価値連続予告変動パターンに変更することとなる。

【0122】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図14に示すように、特図ゲーム分岐処理では、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップS8,ステップS17)で取得した特図ゲーム処理番号に基づき、実行する処理が選択されるようになっている。この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行制御するための処理であり、第1特図変動表示ゲームおよび第2特図変動表示ゲームの両方に共通の処理である。

20

【0123】

この特図ゲーム分岐処理においては、まず、処理番号が0であるか否かの判定(ステップS41)を行う。この処理番号が0であるか否かの判定(ステップS41)において、処理番号が0である場合(ステップS41; Yes)は、特図普段処理を行う(ステップS42)。この特図普段処理(ステップS42)では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が0であるか否かの判定(ステップS41)において、処理番号が0でない場合(ステップS41; No)は、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS43)を行う。

30

【0124】

次に、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS43)を行う。この処理番号が1であるか否かの判定(ステップS43)において、処理番号が1である場合(ステップS43; Yes)は、特図変動開始処理2を行う(ステップS44)。この特図変動開始処理2(ステップS44)では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム(第1特図変動表示ゲーム又は第2特図変動表示ゲーム)の実行に伴い、対応する第1始動記憶及び第2始動記憶を1デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS43)において、処理番号が1でない場合(ステップS43; No)は、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS45)を行う。

40

【0125】

次に、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS45)を行う。この処理番号が2であるか否かの判定(ステップS45)において、処理番号が2である場合(ステップS45; Y)は、特図変動開始処理1を行う(ステップS46)。この特図変動開始処理1(ステップS46)では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム(第1特図変動表

50

示ゲーム又は第2特図変動表示ゲーム)の実行に伴い、対応する第1始動記憶及び第2始動記憶を1デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS45)において、処理番号が2でない場合(ステップS45; No)は、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS47)を行う。

【0126】

次に、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS47)を行う。この処理番号が3であるか否かの判定(ステップS47)において、処理番号が3である場合(ステップS47; Yes)は、特図変動中処理を行う(ステップS48)。この特図変動中処理(ステップS48)では、特図変動表示ゲームにおける時間(変動時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS47)において、処理番号が3でない場合(ステップS47; No)は、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS49)を行う。

10

【0127】

次に、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS49)を行う。この処理番号が4であるか否かの判定(ステップS49)において、処理番号が4である場合(ステップS49; Yes)は、特図表示中処理を行う(ステップS50)。この特図表示中処理(ステップS50)では、特図変動表示ゲームにおける時間(停止図柄表示時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS49)において、処理番号が4でない場合(ステップS49; No)は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS51)を行う。

20

【0128】

次に、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS51)を行う。この処理番号が5であるか否かの判定(ステップS51)において、処理番号が5である場合(ステップS51; Yes)は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ/インターバル中処理を行う(ステップS52)。一方、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS51)において、処理番号が5でない場合(ステップS51; No)は、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS53)を行う。

30

【0129】

次に、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS53)を行う。この処理番号が6であるか否かの判定(ステップS53)において、処理番号が6である場合(ステップS53; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理を行う(ステップS54)。一方、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS53)において、処理番号が6でない場合(ステップS53; No)は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS55)を行う。

【0130】

次に、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS55)を行う。この処理番号が7であるか否かの判定(ステップS55)において、処理番号が7である場合(ステップS55; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口残存球処理を行う(ステップS56)。一方、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS55)において、処理番号が7でない場合(ステップS55; No)は、処理番号が8であるか否かの判定(ステップS57)を行う。

40

【0131】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が8であるか否かの判定(ステップS57)を行う。この処理番号が8であるか否かの判定(ステップS57)において、処理番号が8である場合(ステップS57; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大当たり終了処理を行う(ステップS58)。一方、処理番号が8であるか否かの判定(ステップS57)において、処理番号が8でない場合(ステップS57; No)は、特図ゲーム分岐処理

50

を終了する。

【0132】

次に、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける2R当り専用連続予告（低価値連続予告）の表示例について説明する。

図15は、第1始動記憶に3つの始動記憶がある状態において、消化順序が4番目の第1始動記憶が新たに発生し、この第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が2R当り（例えば、突確大当り）であり、2R当り専用連続予告が設定（ステップS26）された状態であるものとする。そして、このとき、消化順序が1～3番目の始動記憶に基づく変動パターンは、新たに発生した第1始動記憶と相互に関連性のある2R当り専用連続予告変動パターンに設定される。なお、図15の例では相互に関連性のある2R当り専用連続予告変動パターンとして表示装置43の背景に稲妻が表示される変動パターンとなる。

10

【0133】

より具体的には、図15（1）に示すように、消化順序が1番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景に稲妻が1本表示されるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が3つとなる。次いで、図15（2）に示すように、消化順序が2番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景に稲妻が2本表示されるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が2つとなる。次いで、図15（3）に示すように、消化順序が3番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景に稲妻が3本表示されるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が1つとなる。次いで、図15（4）に示すように、消化順序が4番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された後、図15（5）に示すように、左図柄及び右図柄が「7」で停止するとともに、中図柄には「雷雲モード」の表示がなされ、2R当り（例えば、突確大当り）が発生する。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が0となる。

20

【0134】

また、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける2R当り専用連続予告のその他の表示例について説明する。

図16は、第1始動記憶に3つの始動記憶がある状態において、消化順序が4番目の第1始動記憶が新たに発生し、この第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が2R当り（例えば、突時大当り）であり、2R当り専用連続予告が設定（ステップS26）された状態であるものとする。そして、このとき、消化順序が1～3番目の始動記憶に基づく変動パターンは、新たに発生した第1始動記憶と相互に関連性のある2R当り専用連続予告変動パターンに設定される。なお、図16の例では相互に関連性のある2R当り専用連続予告変動パターンとして表示装置43の背景にキャラクタが釣りをを行う表示がなされる変動パターンとなる。

30

【0135】

より具体的には、図16（1）に示すように、消化順序が1番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景にはキャラクタが釣りを開始した表示がなされるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が3つとなる。次いで、図16（2）に示すように、消化順序が2番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景にはキャラクタの竿にアタリが来た表示がなされるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が2つとなる。次いで、図16（3）に示すように、消化順序が3番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景にはキャラクタが竿を引く表示がなされるようになっている。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が1つとなる。次いで、図16（4）に示すように、消化順序が4番目の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された際、識別情報の変動表示中、背景には魚が釣れた状態が表示され、図16（5

40

50

）に示すように、左図柄及び右図柄が「7」で停止するとともに、中図柄には「入れ食いモード」の表示がなされ、2R当り（例えば、突時大当り）が発生する。また、このとき、始動記憶が1つ消化され、残りの第1始動記憶が0となる。

【0136】

また、図15又は図16に示すような2R当り専用連続予告中の背景には、図17（1）に示すような「春モード」、図17（2）に示すような「夏モード」、図17（3）に示すような「秋モード」、及び図17（4）に示すような「冬モード」をも表示することができるようになっており、それぞれのモードを2R当り専用連続予告の1変動中に所定の順序（例えば、「春」「夏」「秋」「冬」の順）で表示可能となっている。また、「春モード」は、2R当り専用連続予告を行った変動表示ゲームの結果に伴う遊技状態が確変状態となることを示唆する内容となっており、同様に「夏モード」は、時短状態となることを、「秋モード」は、潜伏状態となることを、そして「冬モード」は通常状態となることを示唆する内容となっている。より具体的には、例えば、図17に示すように、2R当り専用連続予告中に「春モード」、「夏モード」、「秋モード」及び「冬モード」が表示された場合は、2R当り専用連続予告を行った変動表示ゲームの結果に伴う遊技状態が、確変状態、時短状態、潜伏状態、通常状態の何れかとなる可能性があることを示唆するものとなる。

【0137】

これにより、低価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）は、低価値連続予告変動パターンで第1遊技状態及び第2遊技状態に関連する表示を所定の順番で行うこととなる。

【0138】

以上のことから、この実施形態のパチンコ遊技機100は、遊技領域1aに設けた始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞に基づき、図柄を所定の変動パターンで演出表示する図柄変動表示装置（表示装置43）と、始動口に遊技球が入賞し、その入賞するタイミングで当たり判定用カウンタ値を取得し、取得した当該当たり判定用カウンタ値を判定値と比較判定する判定手段（遊技制御装置30）と、判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動表示装置で表示するための変動パターンを設定する変動パターン設定手段（遊技制御装置30）と、変動パターンの演出表示中に得た、新たな始動口への遊技球の入賞に基づく判定結果を始動記憶として所定の上限度まで保留する保留手段（遊技制御装置30）と、保留手段で保留した判定結果に基づく変動パターンでの演出表示の実行を順次指示する実行指示手段（遊技制御装置30）と、判定手段の判定結果が当りの場合に、この判定結果に基づく変動パターンの保留以前に保留した判定結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある変動パターンに設定する連続変動パターン設定手段（遊技制御装置30）と、判定手段の判定結果が当りの場合は、変動入賞装置（特別変動入賞装置10）の可動部材を作動することで、遊技球を入賞可能に変換する遊技機であって、判定手段は、判定結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態を複数段階に設定可能な特別遊技状態抽選手段（遊技制御装置30）を備え、特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、特別遊技状態抽選手段による抽選に際し、条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技状態と、この第1遊技状態よりも条件装置の作動を伴う当りの当選確率を高く設定した第2遊技状態とを、条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に変更可能とする当選確率変更手段（遊技制御装置30）と、特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りのうちの第1当りが当選された場合、可動部材の作動による変動入賞装置での遊技球の入賞可能化により賞球を得る機会を提供する第1の利益を遊技者に付与する第1利益付与手段（遊技制御装置30）と、特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りのうちの第2当りが当選された場合、当選確率変更手段による第2遊技状態への変更を行うとともに、変動入賞装置の可動部材を作動させるが、第1利益付与手段の場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することにより、第1の利益よりも価値の低い第2の利益

10

20

30

40

50

を遊技者に付与する第2利益付与手段（遊技制御装置）と、特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴わない第3当りが当選された場合、当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する第2の利益とは異なる第3の利益を遊技者に付与する第3利益付与手段（遊技制御装置30）と、を備え、連続変動パターン設定手段は、抽選結果に基づき第2利益付与手段或いは第3利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した始動記憶の変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定する低価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）を備えることとなる。

【0139】

従って、この低価値連続予告によって、確変状態への移行を伴う第2当り（突確大当り）又は確変状態への移行を伴わない第3当り（小当り）の発生前から変動入賞装置が開閉する可能性があることが分かるため、遊技者は第2当り又は第3当りが発生する変動表示ゲームだけでなく、この変動表示ゲームの数変動前から変動入賞装置の開閉に対する期待感を持つことができる。

また、この低価値連続予告によって、数変動後に確率状態が変更される可能性があることを知ることができるため、遊技者に期待感を持たせるとともに、第1当りの場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することとなることへの心の準備が予めできるので、この変動入賞装置の開放タイミングに合わせて遊技球を発射することができ、その入賞に基づく賞球を得やすくなる。また、遊技者は、この変動入賞装置の開放

タイミングまで遊技球の発射を停止し、遊技球の持ち球を節約することができる。

また、変動入賞装置が第1当りの場合に比べて短い時間で開閉を開始した場合に、確変状態になっている可能性があることを知ることができるため、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

さらに、小当りの発生確率を大当たりの発生確率とは別個に独自に設定することが出来るため、第2の利益を付与する当りと第3の利益を付与する当りとで同様の低価値連続予告変動パターンの発生率を大当たりの発生率よりも高めに設定することが出来る。

【0140】

また、特別遊技状態抽選手段による抽選結果には、条件装置の作動を伴う当りのうちの第4当りが当選された場合、当選確率変更手段による遊技状態の変更が行われることなく、第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供する第2の利益とは異なる第1の利益よりも価値の低い第4の利益を遊技者に付与する第4利益付与手段（遊技制御装置30）を備え、低価値連続予告表示制御手段は、抽選結果に基づき第4利益付与手段により利益が与えられる場合にも、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することとなる。

【0141】

従って、この低価値連続予告によって、確変状態への移行を伴う第2当り（突確大当り）、確変状態への移行を伴わない第3当り（小当り）、さらに、確変状態への移行を伴わない第4当り（突確大当り）の発生前から変動入賞装置が開閉する可能性があることが分かるため、遊技者は第2当り、第3当り、又は第4当りが発生する変動表示ゲームだけでなく、この変動表示ゲームの数変動前から変動入賞装置の開閉に対する期待感を持つことができる。

また、この低価値連続予告によって、数変動後に確率状態が変更される可能性があることを知ることができるため、遊技者に期待感を持たせるとともに、第1当りの場合に比べて短い時間可動部材を作動させて賞球を得る機会を提供することとなることへの心の準備が予めできるので、この変動入賞装置の開放タイミングに合わせて遊技球を発射することができ、その入賞に基づく賞球を得やすくなる。また、遊技者は、この変動入賞装置の開放タイミングまで遊技球の発射を停止し、遊技球の持ち球を節約することができる。

さらに、変動入賞装置が第1当りの場合に比べて短い時間で開閉を開始した場合に、確

10

20

30

40

50

変状態になっている可能性があることを知ることができるため、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【0142】

また、低価値連続予告表示制御手段によって、当選確率変更手段により第1遊技状態となっている場合のみ低価値連続予告変動パターンに設定可能である。

【0143】

従って、当選確率変更手段により第2遊技状態となっている場合には、演出制御装置40の制御にかかる負担を軽減させることができる。

【0144】

また、低価値連続予告表示制御手段によって、低価値連続予告変動パターンで第1遊技状態及び第2遊技状態に関連する表示を所定の順番で行うことができるので、遊技者は第2当り、第3当り、又は第4当りの発生後の遊技状態を示唆することができ、遊技者は心の準備をしておくことができる。

【0145】

また、連続変動パターン設定手段は、抽選結果に基づき第1利益付与手段により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを、相互に関連性のある高価値連続予告変動パターンに設定する高価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）を備え、始動口は、第1入賞部（第1始動入賞口13）と、遊技球の入賞しやすい状態と遊技球の入賞にくい若しくは入賞しない状態とに変化可能な第2入賞部（普通変動入賞装置7）と、を含み、第1入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第1開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部（第1特図表示器8）と、第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、第2開始条件が成立したときに、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部（第2特図表示器9）と、を備え、図柄変動表示装置（表示装置43）は、第1可変表示部或いは第2可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第1入賞部或いは第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、第1可変表示部或いは第2可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了し、保留手段（遊技制御装置30）は、所定の上限値までの第1開始条件が成立していない第1入賞部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留手段（遊技制御装置30）と、所定の上限値までの第2開始条件が成立していない第2入賞部への遊技球の入賞数と該入賞に対応した抽選結果を特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留手段（遊技制御装置30）と、を備え、第2可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第1可変表示部で変動表示ゲームを実行し、第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する可変表示実行手段（遊技制御装置30）を備え、変動入賞装置（特別変動入賞装置10）は、第1可変表示部と第2可変表示部との何れかに特定表示結果が導出表示されたときに可動部材を作動し、遊技球の受け入れを容易にする入賞容易化手段（遊技制御装置30）を備え、可変表示実行手段は、第1可変表示部に表示結果を導出表示したとき、または第2可変表示部に表示結果を導出表示したときに、第1保留手段が第1保留記憶データを記憶しているとともに第2保留手段が第2保留記憶データを記憶しているとき、第2入賞部への入賞に基づく第2開始条件が成立したとして、第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームを、第1入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段（遊技制御装置30）を備え、低価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）により、第1入賞部への入賞に基づく低価値連続予告変動パターンを実行中に、第2入賞部へ遊技球が入賞し、当該入賞に基づく抽選結果が第1当りである場合、低価値連続予告変動パターンを実行中であっても、当該入賞時点から低価値連続予告変動パターンを高価値連続予告変動パターンに変更することとなる。

【0146】

10

20

30

40

50

従って、低価値連続予告変動パターンを実行中に、第2入賞部への遊技球の入賞に基づき、第1の利益を付与する抽選結果を得たにも拘わらず、引続き低価値連続予告変動パターンを実行するという不具合を発生させることなく、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【0147】

<第2実施形態>

次に、上述した遊技機の第2実施形態について、図18、19を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0148】

〔2R専用連続予告開始処理〕

この2R専用連続予告処理は、特図1変動開始処理(ステップS46)においても、このとき新たに記憶されている始動記憶に基づく変動パターンについて2R当り専用連続予告変動パターンに変更する処理を行うものである。図18に示すように、この2R専用連続予告処理では、まず、ステップS25又はステップS26で2R当り専用連続予告変動パターンが設定される契機となった第1始動記憶における変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かの判定(ステップS201)を行う。

【0149】

この判定結果がはずれであるか否かの判定(ステップS201)において、判定結果がはずれの場合(ステップS201; Yes)は、所定の割合で現在記憶されている始動記憶の変動パターンを相互に関連性のある2R専用連続予告(低価値連続予告)変動パターン変更する処理(ステップS204)を行う。一方、この判定結果がはずれであるか否かの判定(ステップS201)において、判定結果が当りの場合(ステップS201; No)は、当該当りが小当りであるか否かの判定(ステップS202)を行う。

【0150】

この当りが小当りであるか否かの判定(ステップS202)において、当りが小当りである場合(ステップS202; Yes)は、所定の割合で現在記憶されている始動記憶の変動パターンを相互に関連性のある2R専用連続予告(低価値連続予告)変動パターンに変更する処理(ステップS205)を行う。一方、この当りが小当りであるか否かの判定(ステップS202)において、当りが小当りでない場合(ステップS202; No)は、この当りが2R当り(突確大当り、突時大当り、突通大当り)か否かの判定(ステップS203)を行う。

【0151】

この当りが2R当り(突確大当り、突時大当り、突通大当り)か否かの判定(ステップS203)において、当りが2R当りである場合(ステップS203; Yes)は、ステップS205へ移行する。一方、この当りが2R当り(突確大当り、突時大当り、突通大当り)か否かの判定(ステップS203)において、当りが2R当りでない場合(ステップS203; No)は、本処理を終了する。

【0152】

このことから、低価値連続予告表示制御手段(遊技制御装置30)は、抽選結果に基づき第2利益付与手段(遊技制御装置30)或いは第3利益付与手段(遊技制御装置30)により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、この抽選結果に基づく変動パターンの変動開始時に保留されている変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することとなる。

【0153】

次に、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける2R当り専用連続予告開始処理の1例についてタイミングチャートを用いて説明する。

図19は、変動パターンP1、P2、P3、及びP4が相互に関連性のある2R当り専

10

20

30

40

50

用連続変動パターンに設定された後、この2R当り専用連続変動パターンでの演出表示が開始されるタイミングまでに第1始動入賞口13へ遊技球の入賞があり、第1始動記憶が新たに発生している状態を示した図である。また、入賞タイミングT1で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果は2R当り又は小当り、入賞タイミングT2で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれ、そして、入賞タイミングT3で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれであるものとする。

【0154】

図19に示すように、2R当り専用連続予告変動パターンが設定される契機となった入賞タイミングT1の第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が2R当り又は小当りである(ステップS202; Yes、ステップS203; Yes)ので、このとき所定の割合に該当するものとして現在記憶されている入賞タイミングT2及びT3で入賞したことによる始動記憶に基づく変動パターンP5及びP6を2R当り専用連続変動パターンに変更する処理(ステップS205)を行うこととなる。また、タイミングt1及びt2では、入賞タイミングT1の第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が2R当り又は小当りであることから、タイミングt1及びt2において、特別変動入賞装置10の大入賞口の開放を行う。

10

【0155】

以上のことから、第2実施形態のパチンコ遊技機100は、低価値連続予告表示制御手段(遊技制御装置30)によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段(遊技制御装置30)或いは第3利益付与手段(遊技制御装置30)により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、この抽選結果に基づく変動パターンの変動開始時に保留されている変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定することができる。

20

【0156】

従って、第2当り又は第3当りが発生した後も引き続き低価値連続予告が行われるため、遊技者は第2当り又は第3当りが発生したことに気付きにくくなり、この第2当り又は第3当りの次以降の低価値連続予告に期待することとなり、次の当りが得られるまで期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

30

【0157】

<第3実施形態>

次に、上述した遊技機の第3実施形態について、図20, 21を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0158】

[2R専用連続予告開始処理]

図20に示すように、本実施形態の遊技機での2R専用連続予告開始処理では、図18に示す第2の実施形態の遊技機における2R専用連続予告開始処理において、ステップS25又はステップS26で2R当り専用連続予告変動パターンが設定される契機となった第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が小当りであるか否かの判定(ステップS202)において、この判定結果が小当りである場合(ステップS202; Yes)、又は、この判定結果が2R当り(突確大当り、突時大当り、突通大当り)か否かの判定(ステップS203)において、この判定結果が2R当りである場合(ステップS203; Yes)は、ステップS25又はステップS26で2R当り専用連続予告変動パターンが設定された後、新たに発生した第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、当該変動表示ゲームの結果が小当りとなるものがあるか否かの判定(ステップS301)を行う。

40

【0159】

この第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が小当りとなるものがあるか否かの判

50

定（ステップS301）において、小当たりとなるものがある場合（ステップS301；Yes）は、所定の割合で変動表示ゲームの結果が小当たりとなる第1始動記憶までの変動パターンを2R当り専用連続予告変動パターンに変更する処理（ステップS302）を行う。一方、この第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が小当たりとなるものがあるか否かの判定（ステップS301）において、小当たりとなるものがない場合（ステップS301；No）は、本処理を終了する。

【0160】

このことから、低価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）は、抽選結果に基づき第2利益付与手段（遊技制御装置30）或いは第3利益付与手段（遊技制御装置30）により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、当該低価値連続予告変動パターンに設定されてからこの抽選結果に基づく変動パターンの変動開始までの間に取得した抽選結果に第3当りの当選がある場合に、第3当りの当選が発生する変動パターンまで、継続して低価値連続予告変動パターンを行うこととなる。

10

【0161】

次に、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける2R当り専用連続予告開始処理の1例についてタイミングチャートを用いて説明する。

図21は、変動パターンP11、P12、P13、及びP14が相互に関連性のある2R当り専用連続変動パターンに設定された後、この2R当り専用連続変動パターンでの演出表示が開始されるタイミングまでに第1始動入賞口13へ遊技球の入賞があり、第1始動記憶が新たに発生している状態を示した図である。また、入賞タイミングT11で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果は2R当り（突確大当り）、入賞タイミングT2で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれ、そして、入賞タイミングT3で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果は小当たりであるものとする。

20

【0162】

図21に示すように、2R当り専用連続予告変動パターンが設定される契機となった第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が2R当りである（ステップS203；Yes）ので、新たに発生した第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、当該変動表示ゲームの結果が小当たりとなるものがあるか否かの判定（ステップS301）を行う。そして、このとき、入賞タイミングT13における第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が小当たりであり（ステップS301；Yes）、このとき所定の割合に該当するものとして変動表示ゲームの結果が小当たりとなる第1始動記憶までの変動パターンP15及びP16を2R当り専用連続予告変動パターンに変更する処理（ステップS302）を行う。また、タイミングt11及びt12では、入賞タイミングT1の第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が2R当りであることから、タイミングt1及びt2において、特別変動入賞装置10の大入賞口の開放を行う。また、タイミングt13及びt14では、入賞タイミングT3の第1始動記憶における変動表示ゲームの結果が小当たりであることから、タイミングt13及びt14において、特別変動入賞装置10の大入賞口の開放を行う。

30

【0163】

以上のことから、第3実施形態のパチンコ遊技機100は、低価値連続予告表示制御手段（遊技制御装置30）によって、抽選結果に基づき第2利益付与手段（遊技制御手段）或いは第3利益付与手段（遊技制御手段）により利益が与えられる場合、この抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある低価値連続予告変動パターンに設定すると共に、当該低価値連続予告変動パターンに設定されてからこの抽選結果に基づく変動パターンの変動開始までの間に取得した抽選結果に第3当りの当選がある場合に、第3当りの当選が発生する変動パターンまで、継続して低価値連続予告変動パターンを行うことができる。

40

【0164】

従って、低価値連続予告の最後の変動表示ゲームで第3当りが発生した場合でも、それ

50

以前の変動表示ゲームで第2当りが発生している場合が期待できるため、遊技者は低価値連続予告中の変動表示ゲームであっても遊技を楽しむことができ、確変状態であることを期待できる。

【0165】

<第4実施形態>

次に、上述した遊技機の第4実施形態について、図22～24を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0166】

図22に示すように、本実施形態の遊技機では、第1実施形態における変動入賞装置としての特別変動入賞装置10の代わりに、遊技領域1aの中央下部に15R当り専用の第1変動入賞装置50と、遊技領域1aの右側に2R当り専用の第2変動入賞装置60と、を備えて構成されている。

【0167】

第1変動入賞装置50は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアツカ形式の開閉扉50aによって開閉される第1大入賞口を備えていて、15R当り中は、第1大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより第1大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値(賞球)を付与するようになっている。なお、開閉扉50aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド(第1大入賞口SOL50b、図24に図示)により駆動される。また、第1大入賞口の内部(入賞領域)には、該第1大入賞口に入った遊技球を検出する第1カウントSW50c(図24に図示)が配設されている。また、同様に第2変動入賞装置60は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアツカ形式の開閉扉60aによって開閉される第2大入賞口を備えていて、2R当り又は小当り中は、第2大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより第2大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値(賞球)を付与するようになっている。なお、開閉扉60aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド(第2大入賞口SOL60b、図24に図示)により駆動される。また、第2大入賞口の内部(入賞領域)には、該第2大入賞口に入った遊技球を検出する第2カウントSW60c(図24に図示)が配設されている。

【0168】

また、図22, 23に示すように、遊技領域1aの略中央には、前面側が開口した凹室を有するセンターケース20が配設されている。このセンターケース20に形成された凹室には、表示装置43が配設され、また、その上部には前方に突出した鑑部20aが備えられている。また、このセンターケース20は、当該センターケース20を遊技領域1aに取り付けるための取付枠部20bを備えている。そして、この取付枠部20bの上部裏面には、通常確率状態(第1遊技状態)及び高確率状態(第2遊技状態)を報知するための1つの要素を報知可能な遊技状態報知装置としての決定ラウンド数表示器25が配設され、この決定ラウンド数表示器25に備えられた15R当り用LED25a及び2R当り用LED25bを前面側から視認可能なように、この取付枠部20bの上部にはLED2つ分の開口部が左右に並設されている。そして、この2つの開口部のうち右側の開口部上方の取付枠部20b表面には、15Rの表示がなされ、この2つの開口部のうち左側の開口部上方の取付枠部20b表面には、2Rの表示がなされている。なお、この取付枠部20bの上部はこの15R当り用LED25a及び2R当り用LED25bを視認可能となっていれば良く、当該部分をクリア部材で構成しても良い。また、決定ラウンド数表示器25以外の通常確率状態(第1遊技状態)及び高確率状態(第2遊技状態)を報知するためのその他の要素を報知可能な各種表示器480(普図表示器5、第1特図表示器8、第2特図表示器9、普図記憶表示器15、第1特図記憶表示器18、第2特図記憶表示器19)は、第1実施形態のパチンコ遊技機100と同様、遊技盤本体1bの前面右下であってガイドレール2の外側に設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 9 】

これにより、遊技者の目線の高さが、決定ラウンド数表示器 2 5 の配設された位置と平行となる位置（図 2 3（1）参照）まで立ち上がることによって、遊技者は決定ラウンド数表示器 2 5 を視認することができるが、遊技中等、遊技者が椅子に座っている状態（図 2 3（2）参照）からでは鑑部 2 0 a によって視界を遮られ決定ラウンド数表示器 2 5 を視認しづらくすることができる。従って、例えば、第 1 特図変動表示ゲームにおいて、1 5 R 確変当り（次回大当りまで電サポ付き）が発生した場合には、図 2 5（1 a）に示すように、決定ラウンド数表示器 2 5 のうち 1 5 R 当り用 LED 2 5 a を点灯させるとともに、図 2 5（1 b）に示すように、第 1 特図表示器 8 のセグメント LED を点灯させ、1 5 R 通常当り（電サポ 1 0 0 回付き）が発生した場合には、図 2 5（2 a）に示すように、決定ラウンド数表示器 2 5 のうち 1 5 R 当り用 LED 2 5 a を点灯させるとともに、図 2 5（2 b）に示すように、第 1 特図表示器 8 のセグメント LED を点灯させ、また、2 R 通常当り（電サポ 1 0 0 無し）が発生した場合には、図 2 6（3 a）に示すように、決定ラウンド数表示器 2 5 のうち 2 R 当り用 LED 2 5 b を点灯させるとともに、図 2 6（3 b）に示すように、第 1 特図表示器 8 のセグメント LED を点灯させ、2 R 確変当り（電サポ無し）が発生した場合には、図 2 6（4 a）に示すように、決定ラウンド数表示器 2 5 のうち 2 R 当り用 LED 2 5 b を点灯させるとともに、図 2 6（4 b）に示すように、第 1 特図表示器 8 のセグメント LED を点灯させ、さらに、小当りが発生した場合には、図 2 6（5 a）に示すように、決定ラウンド数表示器 2 5 の 1 5 R 当り用 LED 2 5 a 及び 2 R 当り用 LED 2 5 b を点灯させずに、図 2 6（5 b）に示すように、第 1 特図表示器 8 のセグメント LED を点灯させることとなるが、遊技中等、遊技者が椅子に座っている状態からでは、上述のとおり、決定ラウンド数表示器 2 5 を視認しづらくされており、また、2 R 当たり、1 5 R 当たりの場合の第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 の点灯パターンは図 2 5、2 6 に示した以外にもそれぞれ複数通りあるため、このとき、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側に設けられた各種表示器 4 8 0 を見ただけでは現在の遊技状態が認識しづらくなっている。

10

20

【 0 1 7 0 】

以上のことから、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技領域 1 a の略中央にセンターケース 2 0 を備え、センターケース 2 0 は、前方に突出した鑑部 2 0 a と、当該センターケース 2 0 を遊技領域 1 a に取り付けるための取付枠部 2 0 b と、を備え、鑑部 2 0 a は、センターケース 2 0 の上部に配設され、取付枠部 2 0 b は、鑑部 2 0 a の外側に配設されるとともに、当該取付枠部 2 0 b の上部には第 1 遊技状態及び第 2 遊技状態を報知するための 1 つの要素を報知可能な遊技状態報知装置（決定ラウンド数表示器 2 5）を配設することとなる。

30

【 0 1 7 1 】

これにより、第 1 遊技状態及び第 2 遊技状態を報知するための 1 つの要素を報知可能な遊技状態報知装置を取付枠部 2 0 b の上部に配設することにより、当該遊技状態報知装置が前方に突出した鑑部 2 0 a によって遮られ、遊技中の遊技者に対して当該遊技状態報知装置を見づらくすることができるため、遊技者は現在の遊技状態を認識しづらくなり、遊技状態が分からずに確変状態中であることを期待して遊技を継続させることが可能となる。すなわち、遊技店側にとっては、遊技機の稼働率を上げることができ、遊技者側にとっては、確変状態であることへの期待を持つことができ遊技の興趣を高めることができる。

40

【 0 1 7 2 】

また、第 1 の利益を付与する状態を発生可能な第 1 変動入賞装置 5 0 を遊技領域 1 a の中央下部に設け、第 2 の利益を付与する状態を発生可能な第 2 変動入賞装置 6 0 を遊技領域 1 a の右側に設けることとなる。

【 0 1 7 3 】

これにより、第 2 の利益を付与する状態を発生可能な第 2 変動入賞装置を遊技領域の右側に設けた場合であっても、第 2 当りが発生する変動表示ゲームの数変動前から低価値連続予告を行うため、前もって発射勢を調節して第 2 変動入賞装置を狙うことができる。

50

【 0 1 7 4 】

なお、本発明の遊技機は、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及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。

【 0 1 7 5 】

例えば、本実施例において、2R当り専用連続予告処理は、第1特図ゲーム処理においてのみ実行する設計としたが、これに限らず、第2特図ゲーム処理においても実行可能とする設計であっても良い。

【 図面の簡単な説明 】

10

【 0 1 7 6 】

【 図 1 】 本発明を適用した遊技機の正面図である。

【 図 2 】 本発明を適用した遊技機の遊技盤を示す部分拡大図である。

【 図 3 】 本発明における遊技機の制御系を示すブロック図である。

【 図 4 】 遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【 図 5 】 遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【 図 6 】 大当りの種類及び大当りの発生割合を示す図である。

【 図 7 】 メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 8 】 タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 9 】 始動入賞優先処理を説明するためのフローチャートである。

20

【 図 1 0 】 特図 1 ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 1 】 特図 2 ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 2 】 2 R 専用連続予告処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 3 】 連続予告変更処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 4 】 特図ゲーム分岐処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 5 】 2 R 専用連続予告演出の表示例を示す図である。

【 図 1 6 】 2 R 専用連続予告演出の表示例を示す図である。

【 図 1 7 】 2 R 専用連続予告演出の表示例を示す図である。

【 図 1 8 】 第 2 実施形態における 2 R 専用連続予告開始処理を説明するためのフローチャートである。

30

【 図 1 9 】 第 2 実施形態における 2 R 専用連続予告開始処理を説明するためのタイミングチャートである。

【 図 2 0 】 第 3 実施形態における 2 R 専用連続予告開始処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 2 1 】 第 3 実施形態における 2 R 専用連続予告開始処理を説明するためのタイミングチャートである。

【 図 2 2 】 第 4 実施形態における遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【 図 2 3 】 第 4 実施形態における遊技機の遊技盤を示す部分断面図である。

【 図 2 4 】 第 4 実施形態における遊技機の制御系を示すブロック図である。

【 図 2 5 】 第 4 実施形態における遊技機の遊技状態を報知する表示例を示す図である。

40

【 図 2 6 】 第 4 実施形態における遊技機の遊技状態を報知する表示例を示す図である。

【 符号の説明 】

【 0 1 7 7 】

1 0 0 パチンコ遊技機（遊技機）

7 普通変動入賞装置（第2入賞部（始動口））

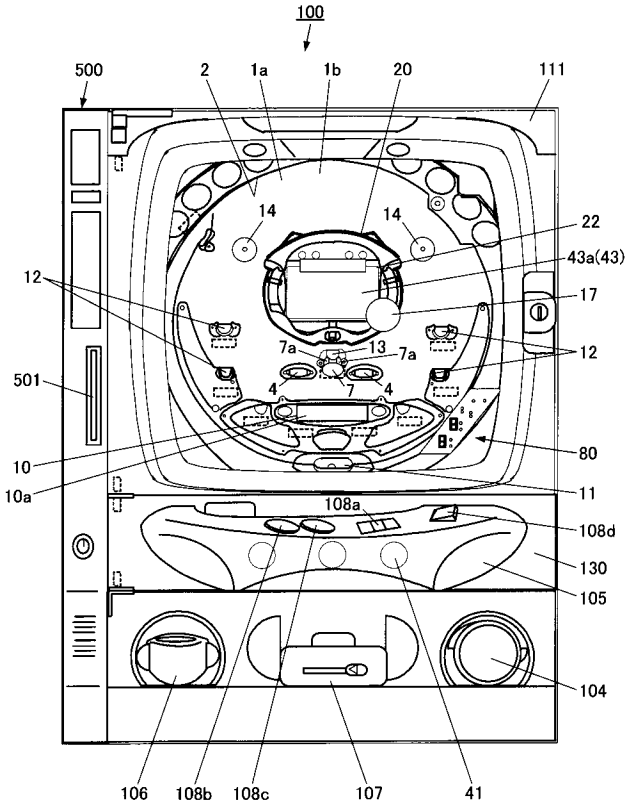
1 3 第1始動入賞口（第1入賞部（始動口））

3 0 遊技制御装置（判定手段、変動パターン設定手段、保留手段、実行指示手段、連続変動パターン設定手段、特別遊技状態抽選手段、当選確率変更手段、第1利益付与手段、第2利益付与手段、第3利益付与手段、低価値連続予告表示制御手段）

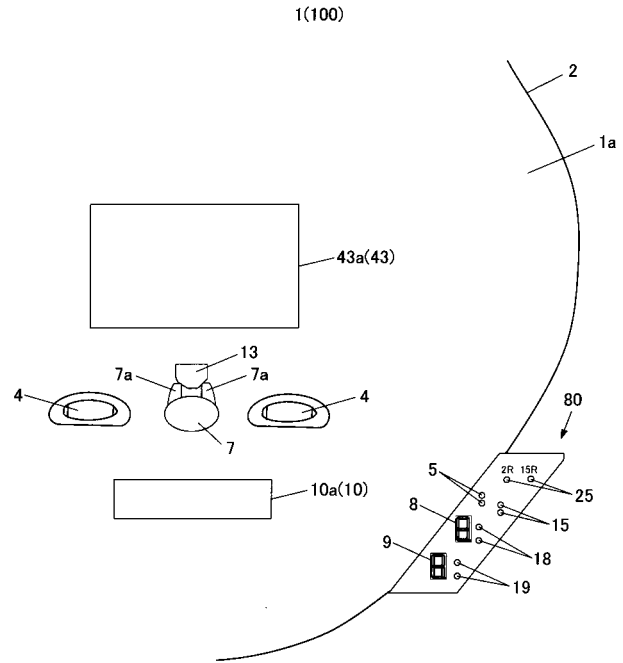
4 3 表示装置（図柄変動表示装置）

50

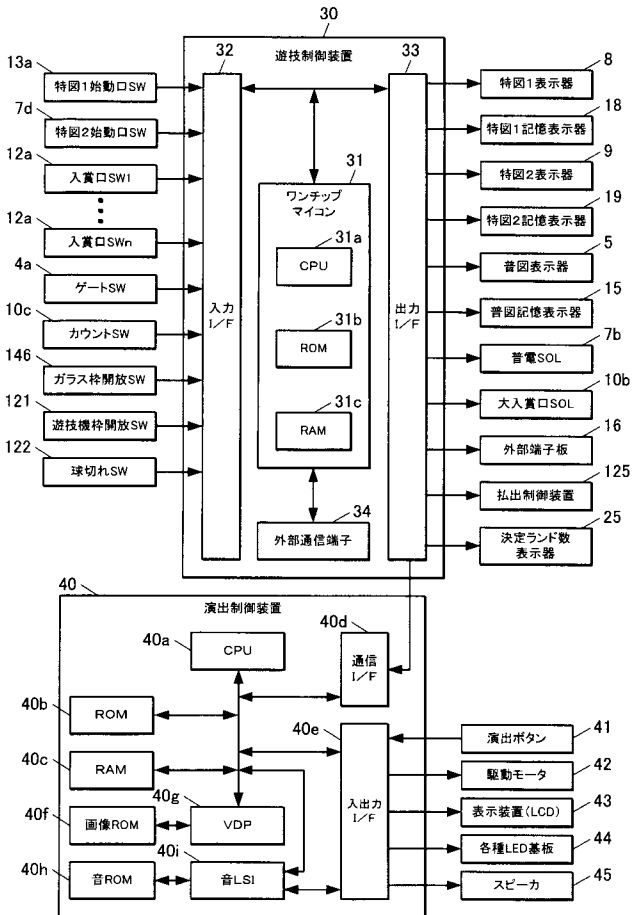
【 図 1 】



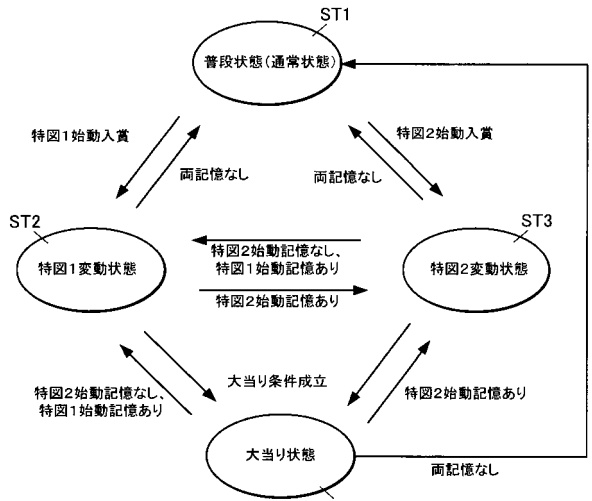
【 図 2 】



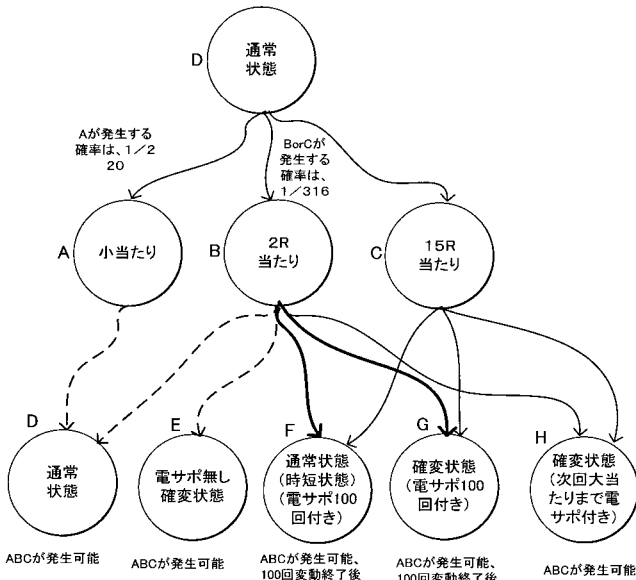
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

(1) 大当たり状態表

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

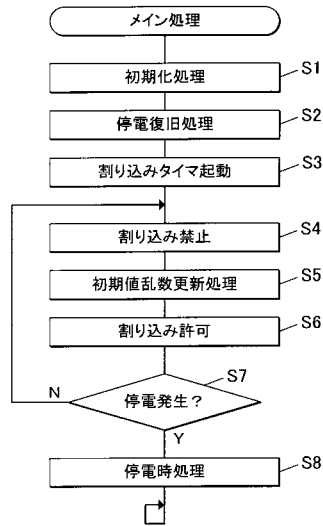
(2) 特図1当選時の内訳

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

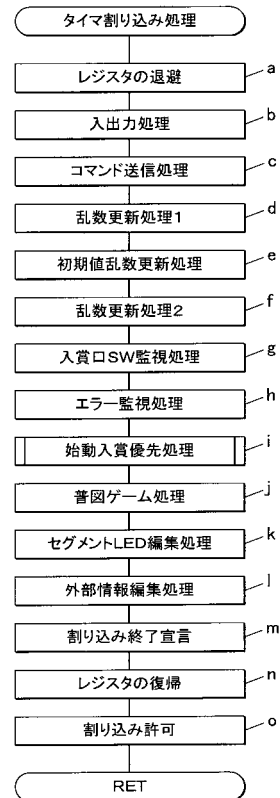
(3) 特図2当選時の内訳

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

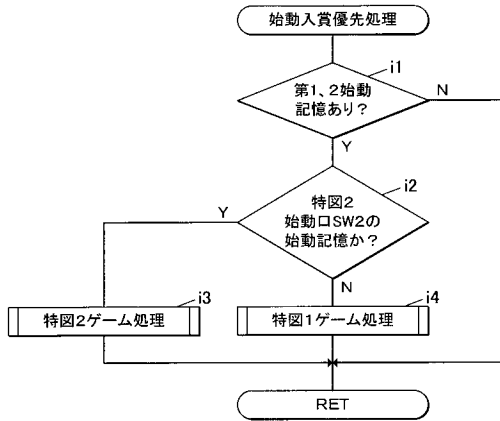
【 図 7 】



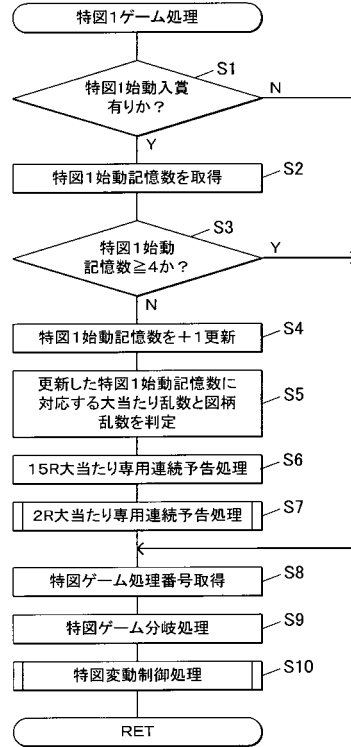
【 図 8 】



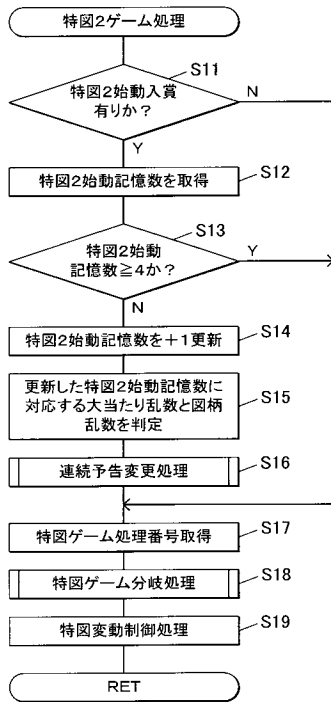
【 図 9 】



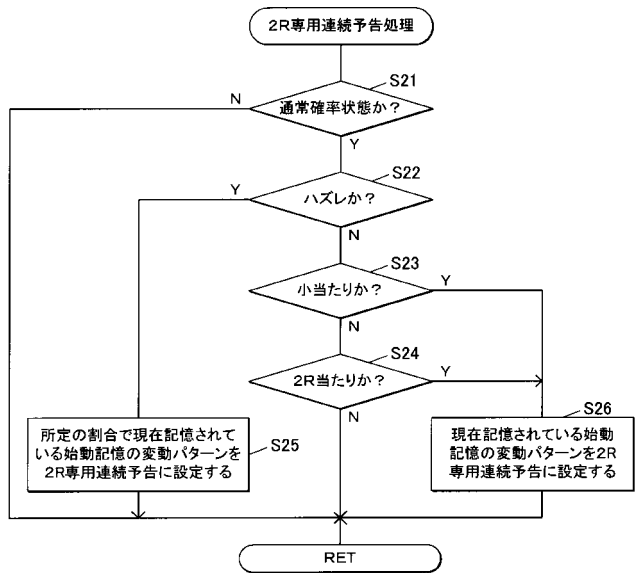
【 図 1 0 】



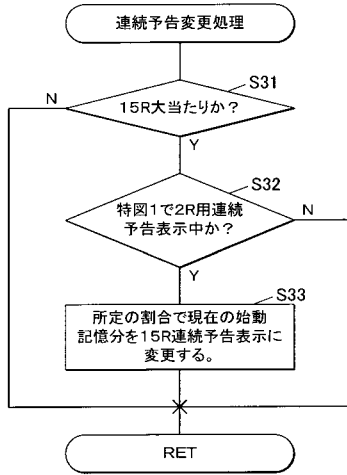
【 図 1 1 】



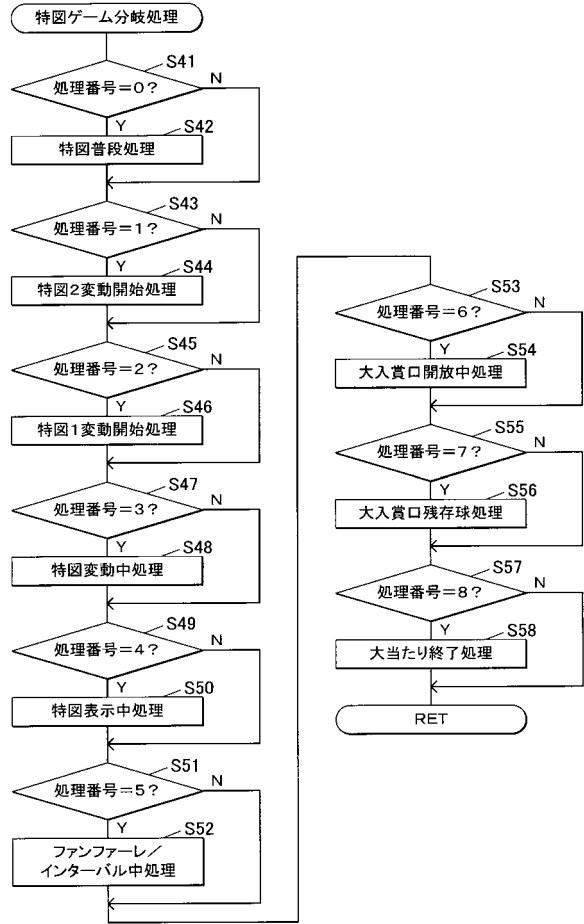
【 図 1 2 】



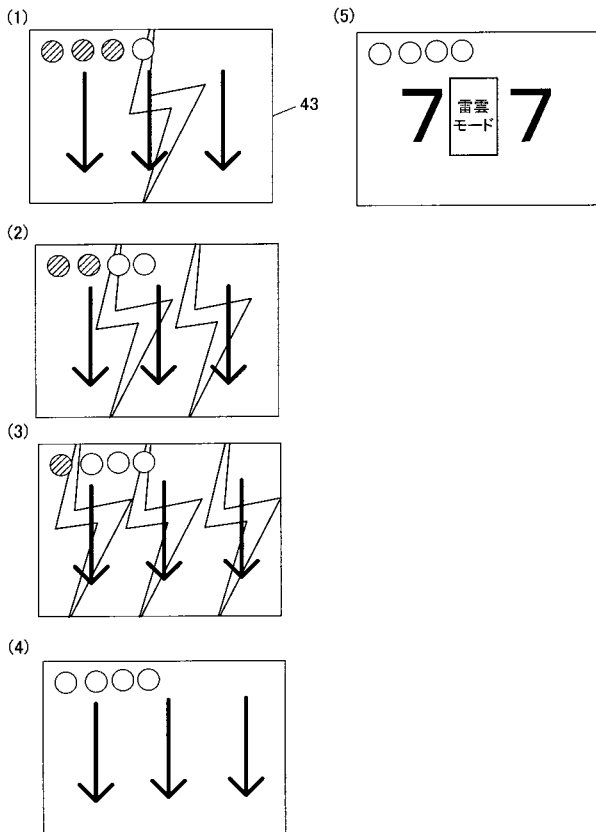
【 図 1 3 】



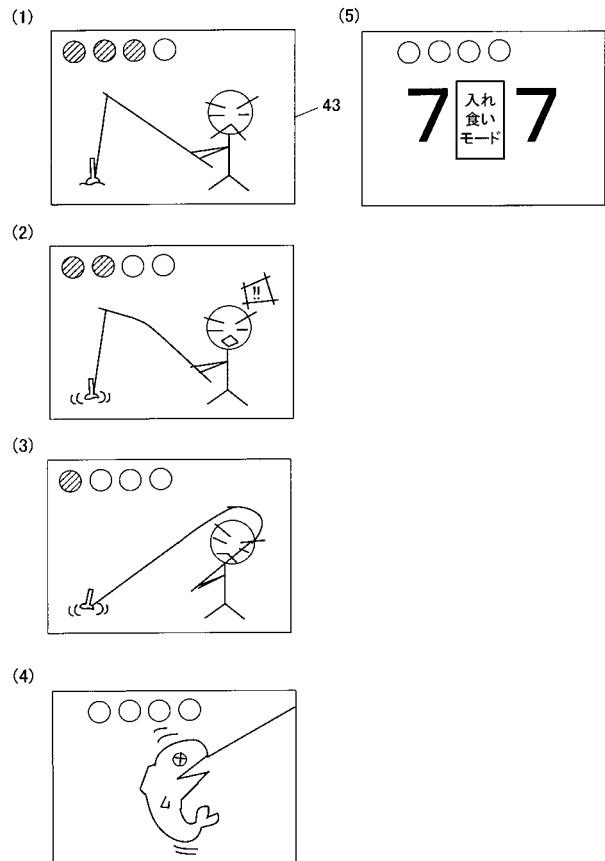
【 図 1 4 】



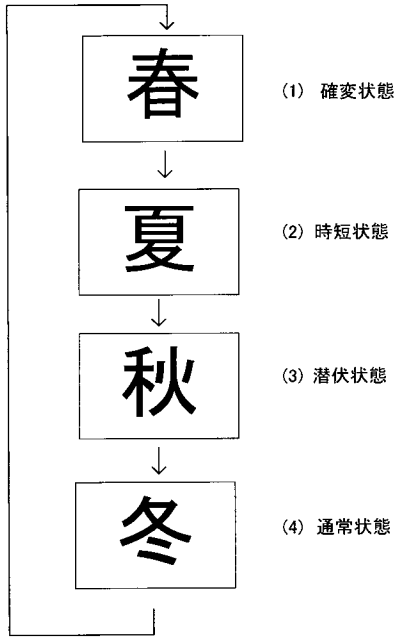
【 図 1 5 】



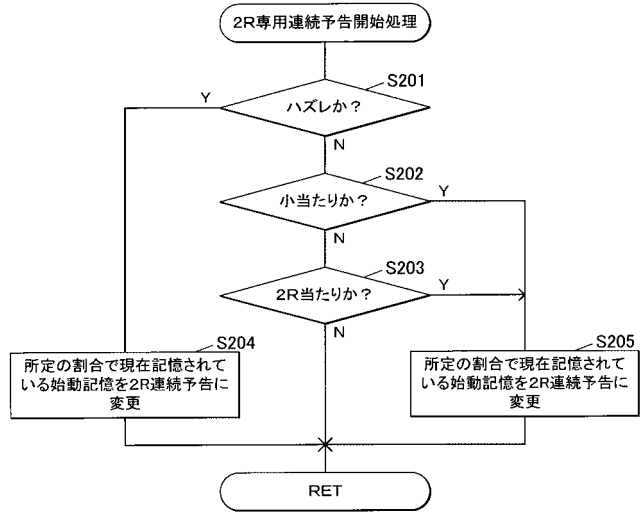
【 図 1 6 】



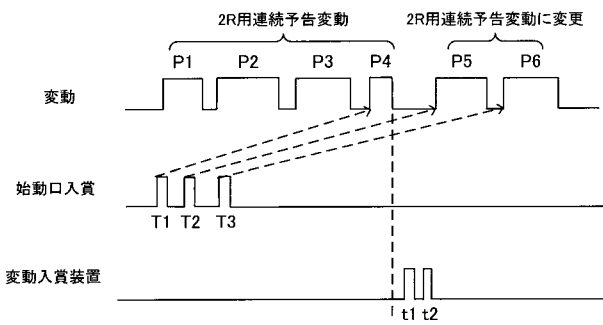
【 図 1 7 】



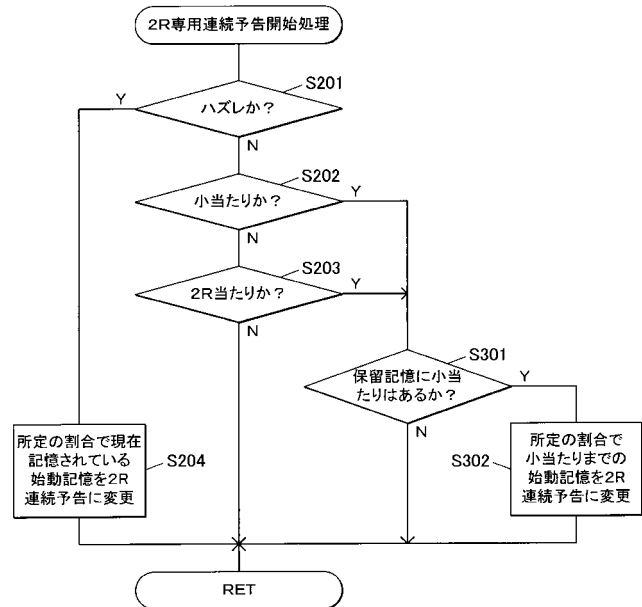
【 図 1 8 】



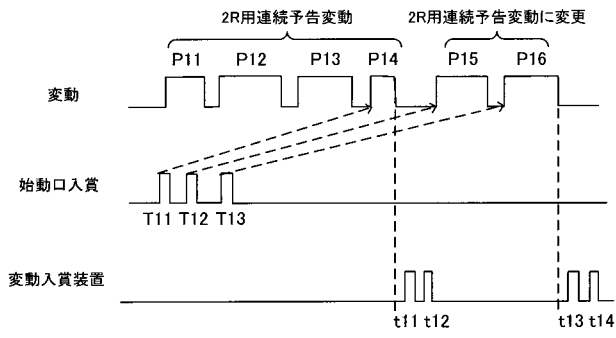
【 図 1 9 】



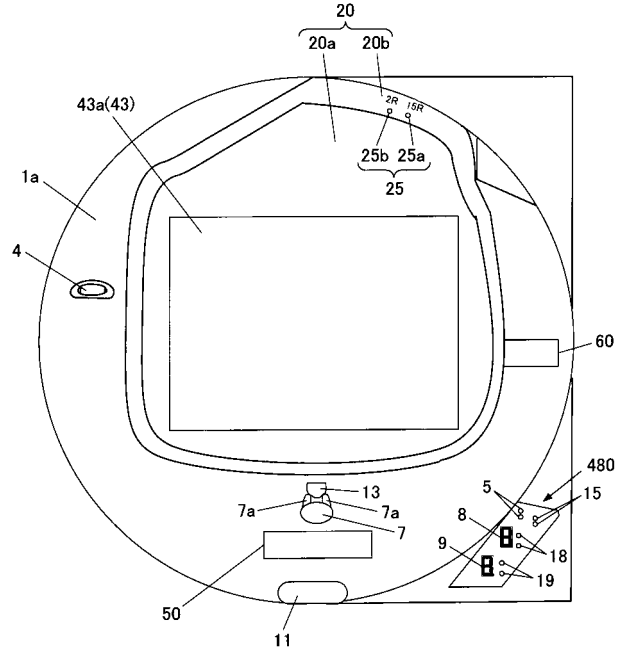
【 図 2 0 】



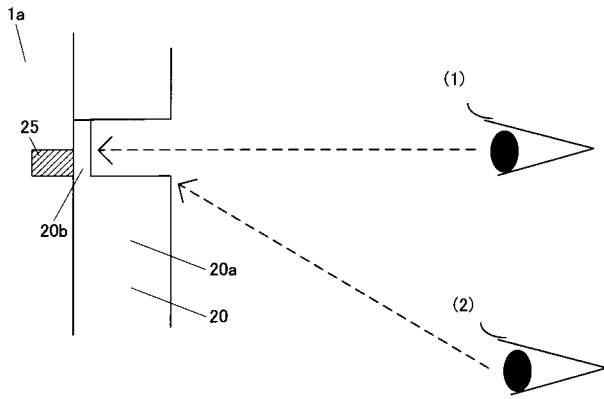
【 図 2 1 】



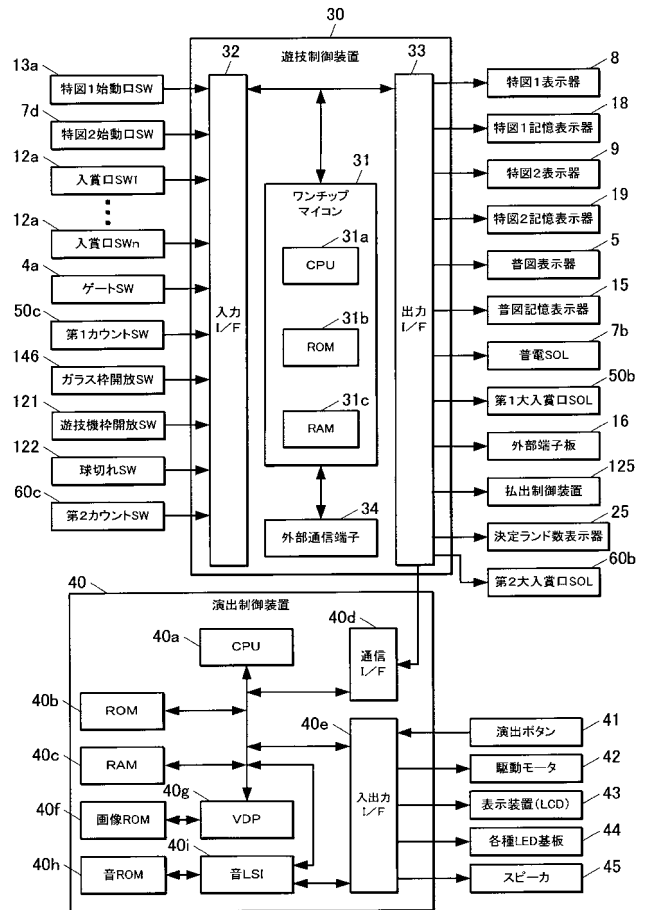
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



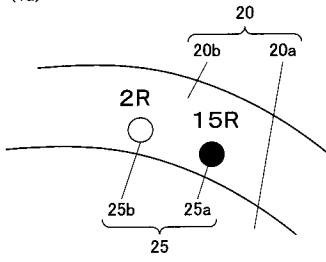
【 図 2 4 】



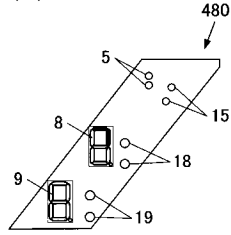
【 図 2 5 】

15R確変当たり(次回当たりまで電サポ付き)報知

(1a)

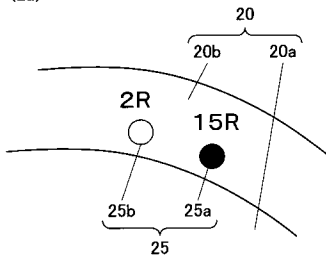


(1b)

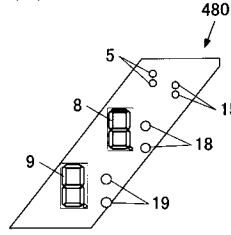


15R通常当たり(電サポ100回付き)報知

(2a)



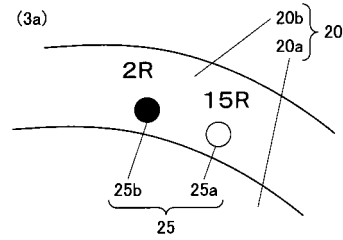
(2b)



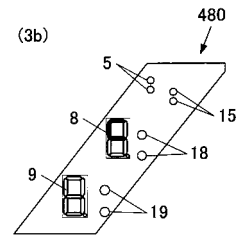
【 図 2 6 】

2R通常当たり(電サポ無し付き)報知

(3a)

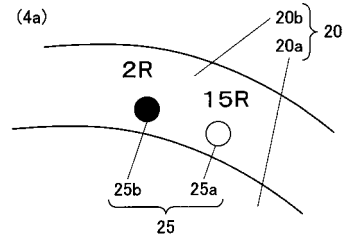


(3b)

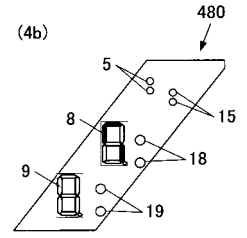


2R確変当たり(電サポ無し付き)報知

(4a)

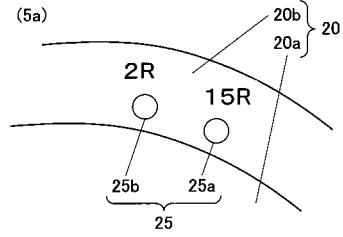


(4b)

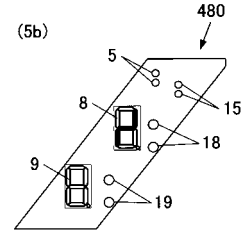


小当たり報知

(5a)



(5b)



フロントページの続き

(72)発明者 山藤 英津子

群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

(72)発明者 畑 加都彦

群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42 BC15 BC22 EB55 EB68