

(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2010-42105

(P2010-42105A)

(43) 公開日 平成22年2月25日(2010.2.25)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2008-207210 (P2008-207210)
(22) 出願日 平成20年8月11日 (2008.8.11)(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 大塚 義則
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 AA35 AA36 AA42 BC22 EB58

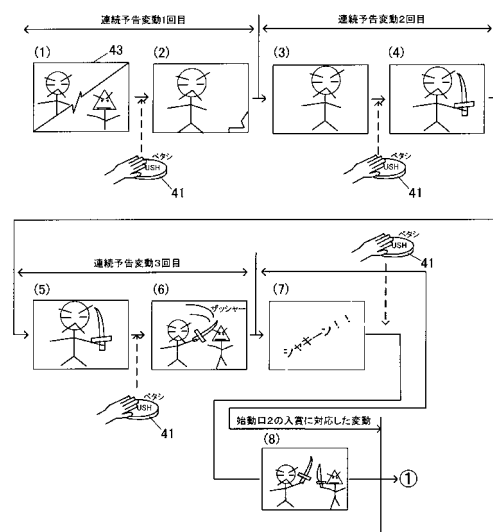
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、第1入賞部及び第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームにおいて連続予告演出を実行可能としても処理が煩雑になることのない遊技機を提供することにある。

【解決手段】変動パターン書換手段(遊技制御装置30、演出制御装置40)によって、第1保留記憶手段(遊技制御装置30)及び第2保留記憶手段(遊技制御装置30)に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第2入賞部(普通変動入賞装置7)に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶する。

【選択図】図11



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けられた第 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、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、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、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、

前記第 1 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 1 保留記憶データを記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 2 保留記憶データを記憶する第 2 保留記憶手段と、

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変動表示ゲーム実行制御手段と、

を備え、

前記第 1 可変表示部と前記第 2 可変表示部のいずれかに特定表示結果が導出表示されたとき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であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 保留記憶手段が前記第 1 保留記憶データを記憶しているとともに前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶データを記憶している場合、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、前記第 1 入賞部への入賞にもと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、

前記第 1 入賞部或いは前記第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する抽選の結果が当りの場合に、所定の割合で、該抽選の結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている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書き換える変動パターン書換手段と、

を備え、

前記変動パターン書換手段は、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、所定の割合で、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている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書き換え、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動パターン書換手段は、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された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書き換え、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶され

た連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記変動パターン書換手段は、

前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞して、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、該抽選結果に基づく変動パターンを前記連続変動パターンと関連した変動パターンとすることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記変動パターン書換手段は、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された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書き換え、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶し、該変動パターンの書き換えを行う契機となった第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知可能である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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第 1 可変表示部及び第 2 可変表示部のいずれかの変動表示ゲームで特定表示結果が導出表示されたとき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、第 1 保留記憶手段が第 1 保留記憶データを記憶しているとともに第 2 保留記憶手段が第 2 保留記憶データを記憶していると、第 1 入賞部および第 2 入賞部のうち遊技媒体が入賞する確率が高い入賞部への入賞にもとづく可変表示の開始条件が成立したとして、該入賞する確率が高い入賞部への入賞にもとづく可変表示を、他方の入賞部への入賞にもとづく可変表示に優先して実行するパチンコ機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。また、始動口に入賞したタイミングで乱数値を抽出し、その抽出した値を該始動入賞に対する変動表示ゲーム開始前（特に始動入賞時）に判定し、判定結果が大当たりであった場合に、その時点で記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームにおいて連続的に大当たりの予告報知（本連続予告）を行うものも知られている（例えば、特許文献 2 参照）。

【特許文献 1】特開 2007 - 236540 号公報

【特許文献 2】特開 2002 - 360859 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、上記した特許文献 1 のようなパチンコ機において、上記した特許文献 2 のような連続予告を行う際、例えば、第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームが優先して実行されるようになっており、第 1 入賞部への入賞に基づく連続予告変動の途中で第 2 入賞部に入賞があった場合、第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームが優先して実行されるため、当該連続予告変動が途切れることになり、連続予告変動中の演出表示を楽しもうとしている遊技者を興ざめさせることになる。

【0004】

本発明の目的は、第 1 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの連続予告演出を実行し

10

20

30

40

50

ている際に、第 2 入賞部への入賞による変動表示ゲームの始動記憶が発生した際、この第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの実行を優先させる遊技機において、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、第 1 入賞部及び第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームにおいて連続予告演出を実行可能としても処理が煩雑になることのない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、
遊技領域に設けられた第 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、 10

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、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、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、

前記第 1 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 1 保留記憶データを記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 2 保留記憶データを記憶する第 2 保留記憶手段と、 20

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変動表示ゲーム実行制御手段と、

を備え、

前記第 1 可変表示部と前記第 2 可変表示部のいずれかに特定表示結果が導出表示されたとき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であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 保留記憶手段が前記第 1 保留記憶データを記憶しているとともに前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶データを記憶している場合、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、前記第 1 入賞部への入賞にもと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、 30

前記第 1 入賞部或いは前記第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する抽選の結果が当りの場合に、所定の割合で、該抽選の結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている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書き換える変動パターン書換手段と、

を備え、

前記変動パターン書換手段は、 40

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、所定の割合で、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている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書き換え、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することを特徴とする。

【0006】

請求項 1 に記載の発明によれば、変動パターン書換手段によって、第 1 入賞部に遊技球 50

が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、所定の割合で、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶されている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書き換え、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができる。

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に第 2 入賞部へ遊技球が入賞した場合であっても、当該第 2 入賞部への入賞に基づく変動パターンを当該連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができるので、連続変動パターンによる連続予告が成り立たなくなってしまう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。

10

【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、変動表示ゲームは、変動表示装置において、複数の識別情報（例えば、図柄としての文字、数字、記号、キャラクタ等）を変動表示させるものである。

また、連続変動パターンとは、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しめる予告演出の 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。

20

また、所定の割合とは、第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合における該入賞時に取得した連続予告用カウンタ値（乱数値）が連続予告値に一致する確率をいう。

【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、

前記変動パターン書換手段は、

30

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された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書き換え、前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が前記第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第 1 保留記憶手段及び前記第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することの特徴とする。

【0009】

請求項 2 に記載の発明によれば、変動パターン書換手段によって、第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された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書き換え、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が第 2 入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができる。

40

従って、第 1 入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合にのみ連続変動パターンによる連続予告を実行するようにすると、連続変動パターンによる連続予告演出が実行された時点で遊技者は変動表示ゲームの結果が把握できてしまい、連続変動パターンによる連続予告自体を最後まで楽しませることができないが、当該第 1 入賞部に

50

遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、連続変動パターンによる連続予告を実行することが可能となるので、連続変動パターンによる連続予告自体を最後まで楽しませることができる。

【0010】

ここで、所定条件を満たす場合とは、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、該入賞時に取得した連続予告用カウンタ値（乱数値）が連続予告値に一致する場合をいう。なお、この所定条件を満たす場合の割合は、前記所定の割合よりも低く設定されている。

【0011】

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、

10

前記変動パターン書換手段は、

前記第1保留記憶手段及び前記第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が前記第2入賞部に入賞して、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、該抽選結果に基づく変動パターンを前記連続変動パターンと関連した変動パターンとすることを特徴とする。

【0012】

請求項3に記載の発明によれば、変動パターン書換手段によって、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第2入賞部に入賞して、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、該抽選結果に基づく変動パターンを連続変動パターンと関連した変動パターンとすることができる。

20

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に第2入賞部へ遊技球が入賞し、さらに、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合であっても、当該第2入賞部への入賞に基づく変動パターンを当該連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができるので、連続変動パターンによる連続予告が成り立たなくなってしまう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。

【0013】

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、

前記変動パターン書換手段は、

前記第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に前記第1保留記憶手段及び前記第2保留記憶手段に記憶された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書き換え、前記第1保留記憶手段及び前記第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が前記第2入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを前記第1保留記憶手段及び前記第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶し、該変動パターンの書き換えを行う契機となった第1入賞部或いは第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知可能であることを特徴とする。

30

【0014】

請求項4に記載の発明によれば、変動パターン書換手段によって、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された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書き換え、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が第2入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶し、該変動パターンの書き換えを行う契機となった第1入賞部或いは第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知することができる。

40

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に、第2入賞部へ遊技球が入賞することによって、変動パターンの書き換えを行う契機となった第1入賞部或いは第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知することができるので、連続変

50

動パターンによる連続予告中の止め打ちを抑制することができ、遊技機の稼働率を好適に維持することができる。

【0015】

ここで、信頼度とは、変動表示ゲームにおける結果が特定表示結果（例えば、第1可変表示部又は第2可変表示部において、識別情報の表示結果が「7」（大当り）となる場合）となる割合である。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、変動パターン書換手段によって、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶されている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書き換え、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第2入賞部に入賞しても、その入賞に対応する変動パターンを第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができる。

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に第2入賞部へ遊技球が入賞した場合であっても、当該第2入賞部への入賞に基づく変動パターンを当該連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができるので、連続変動パターンによる連続予告が成り立たなくなってしまう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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

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、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を示した。なお、遊技機の外枠であって島設備に固定される機枠や、遊技領域1aの前面を覆うクリア部材保持枠、遊技盤1を取り付ける前面枠、遊技領域1aの下側に設けられ遊技球を収容する上皿、下皿を有するとともに、遊技者が発射操作を行うための操作ハンドルを備えた操作パネルなどは図示を省略している。

【0018】

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3, 3, ...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。

【0019】

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。

【0020】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、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、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5が設けられている。また、遊技領域1a内には、第1入賞部をなす第1始動入賞口13と、第2入賞部をなす普通変動入賞装置7と、が設けられている。そして、遊技球が第1始動入賞口13に入賞した場合は、補助遊技として第1特図変動表示ゲームが実行され、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が実行されるようになっている。

【0021】

また、遊技領域 1 a 内には、第 1 特図変動表示ゲームを表示する第 1 可変表示部としての第 1 特図表示器 8 と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する第 2 可変表示部としての第 2 特図表示器 9 と、が設けられている。また、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 1 8 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 1 9 が設けられている。なお、普図記憶表示器 1 5、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 1 8、第 2 特図記憶表示器 1 9 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。

10

【0022】

さらに遊技領域 1 a 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 1 0 a 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 1 0、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 1 1 が設けられている。この他、遊技領域 1 a には、一般入賞口 1 2、1 2、…、打球方向変換部材としての風車 1 4、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0023】

20

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 SW 4 a（図 2 に図示）が設けられている。そして、遊技領域 1 a 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 1 5 にて表示されるようになっている。

【0024】

30

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技領域 1 a 内に設けられた普図表示器 5 で実行されるようになっている。なお、表示装置 4 3 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 7 a、7 a が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。これにより、普段は入賞しない普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞するようになり、第 2 特図変動表示ゲームの始動が可能となる。

【0025】

40

普通変動入賞装置 7 は左右一对の開閉部材 7 a、7 a を具備し、第 1 始動入賞口 1 3 の下部に配設され、この開閉部材 7 a、7 a は、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持し、遊技球が入賞しないようになっているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド（普電 SOL 7 b、図 2 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。

【0026】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短動作状態（第 2 動作状態）を発生可能となっている。この時短動作状態（第 2 動作状態）は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が、通常動作状態（第 1 動作状

50

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、2回以上の複数回(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。

10

20

30

40

50

【0027】

第1始動入賞口13の内部には第1始動口SW13a(図2に図示)が備えられ、この
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2に図示)が備えられ、この第2始動口SW7
dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを
開始する始動権利が発生するようになっている。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1
8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。

【0028】

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。

【0029】

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

【0030】

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。

【0031】

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、遊技領域1a内に設けられた第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いる。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。

【0032】

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確率状態、高確率状態）を発生可能となっている。この確変状態（第2確率状態）は、特図変動表示ゲームでの当たり結果となる確率が、通常確率状態（第1確率状態）に比べて高い状態である。なお、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。また、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。

【0033】

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転して開放可能になっているアツカ形式の開閉扉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2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2に図示）が配設されている。

【0034】

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2に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12, 12, ...、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置125（図2に図示）によって払い出されるようになっている。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。

【0035】

また、図2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。

【0036】

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。

【0037】

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大当たり判定用乱数値などの各種乱数値なども生成している。

【0038】

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（連続変動パターン）、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。

10

【0039】

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。

【0040】

20

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、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の一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。

30

【0041】

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。

40

【0042】

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。

【0043】

演出制御装置40は、演算処理用CPU40a、ROM40b、RAM40c及びVD

50

P 4 0 d等を備えるとともに、通信インタフェース（通信 I / F）4 0 d、入出力インタフェース（入出力 I / F）4 0 eを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像 R O M 4 0 f、グラフィックプロセッサとしての V D P（Video Display Processor）4 0 g、音声データが記憶された音 R O M 4 0 h、音の出力を制御する音 L S I 4 0 iを備えている。

【 0 0 4 4 】

この演出制御装置 4 0 は、通信インタフェース 4 0 dを介して遊技制御装置 3 0 から受信した各種信号（演出制御データ（各種コマンド；例えば、連続予告コマンドなど））に基づいて（遊技制御装置 3 0 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 4 0 e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 4 1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 4 0 は、この検出信号に基づき（遊技制御装置 3 0 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。

10

【 0 0 4 5 】

さらに、入出力インタフェース 4 0 eには、C P U 4 0 aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース 4 0 eにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して可動演出装置の役物駆動モータ 4 2、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 L E Dを備える各種 L E D基板 4 4などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、C P U 4 0 a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、C P U 4 0 aから V D P 4 0 gに出力され、V D P 4 0 gから該制御信号に基づく画像データが表示装置 4 3に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、C P U 4 0 aから音 L S I 4 0 iに出力され、音 L S I 4 0 iから該制御信号に基づく音声データがスピーカ 4 5に出力される。

20

【 0 0 4 6 】

また、遊技制御装置 3 0には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

30

【 0 0 4 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 3 0の遊技用ワンチップマイコン 3 1では、普図始動ゲート 4に備えられたゲート S W 4 aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して R O M 3 1 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 S O L 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。

40

【 0 0 4 8 】

また、第 1 始動入賞口 1 3に備えられた第 1 始動口 S W 1 3 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大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出して R A M 3 1 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 3 0が第 1 始動入賞口 1 3（第 1 入賞部）への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 保留記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置 7に備えられた第 2 始動口 S W 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大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出して R A M 3 1 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 3 0が第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）への遊技球

50

の入賞を第2始動記憶として記憶する第2保留記憶手段をなす。

【0049】

また、第1始動入賞口13（第1入賞部）への遊技球の入賞時に、第1始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）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）と比較し、第1特図変動表示ゲームの当り・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入賞部）への遊技球の入賞時に、第2始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）をROM31bに記憶されている第2特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第2特図変動表示ゲームの当り・はずれを判定する処理を行う。なお、この第1特図変動表示ゲーム或いは第2特図変動表示ゲームの当り・はずれを判定する処理は、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1特図変動表示ゲーム或いは第2特図変動表示ゲームの変動開始時の間であればいつでも良い。

10

【0050】

なお、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームでは、通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値（第1判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。また、高確率状態では特定値として第1判定値および第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）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。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。

20

【0051】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、始動記憶に基づき、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、第2可変表示部（第2特図表示器9）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（第1特図表示器8）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変動表示ゲーム実行制御手段をなす。

【0052】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている場合に、第2特図変動表示ゲームの実行制御を第1特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、第1保留記憶手段（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保留記憶手段（遊技制御装置30）が第2保留記憶データを記憶している場合、第2入賞部（普通変動入賞装置7）への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、第1入賞部（第1始動入賞口13）への入賞にもと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なす。

30

【0053】

そして、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特図変動表示ゲームの結果が大当りの場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口SOL10bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば25秒または1秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば15回または2回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。これにより、パチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第1特図表示器8、第

40

50

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。

【0054】

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（第1特図変動表示ゲームは、15R確変大当り発生率：40%、2R確変大当り発生率：20%、15R通常大当り発生率：40%であるのに対し、第2特図変動表示ゲームは、15R確変大当り発生率：55%、2R確変大当り発生率：5%、15R通常大当り発生率：40%）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。

10

【0055】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、各種入賞口に設けられたセンサ（第1始動口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。

【0056】

20

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、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大当り判定用乱数値と、ROM31b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。

【0057】

また、演出制御装置40では、遊技制御装置30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43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。

【0058】

30

図3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ST1（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ST1において、第1始動入賞口13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）ST2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ST1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）ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。

【0059】

40

第1特図変動状態ST2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（大当り条件が成立した場合）は、大当り状態ST4に移行し、特別遊技状態となる。また、第1特図変動状態ST2で、第1特図変動表示ゲームの結果が大当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ST1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ST2で、第1特図変動表示ゲームの結果が大当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ST2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ST2で、第1特図変動表示ゲームの結果が大当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ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。なお、第

50

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。

【 0 0 6 0 】

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。

10

【 0 0 6 1 】

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

20

【 0 0 6 2 】

さらに、図 4 には、本実施形態のパチンコ遊技機における大当たり状態の詳細を説明するための状態遷移図を示した。

30

【 0 0 6 3 】

通常状態 A 1 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 A 1 で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態 A 2 へ移行する。また、通常状態 A 1 で、潜伏状態への移行条件が成立した場合（例えば、所定の抽選に当選）は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

【 0 0 6 4 】

大当たり状態 A 2 は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している場合に設定される。この大当たり状態 A 2 で特別遊技状態が終了した場合であって、特別遊技状態の発生の契機となった大当たりが確変態様（確変特別結果態様）であった場合は、所定の割合で確変状態 A 3、時短状態 A 4、潜伏状態 A 5 の何れかへ移行する。また、特別遊技状態の発生の契機となった大当たりが通常態様（通常特別結果態様）であった場合は、所定の割合で時短状態 A 4 または潜伏状態 A 5 へ移行する。

40

【 0 0 6 5 】

確変状態 A 3 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様により高確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この確変状態 A 3 で、特図変動表示ゲームの結果が大当たり態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当たり状態 A 2 へ移行する。

【 0 0 6 6 】

50

時短状態 A 4 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様、普通変動入賞装置 7 の動作態様から時短動作状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないような状態である。この時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームを所定回数実行した場合は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

【 0 0 6 7 】

潜伏状態 A 5 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様から潜伏状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないように状態である。この潜伏状態 A 5 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、潜伏状態 A 5 で、後述する所定の確変状態への移行条件が成立した場合は、確率状態が高確率状態であれば確変状態 A 3 へ移行し、確率状態が通常確率状態であれば通常状態 A 1 へ移行する。

【 0 0 6 8 】

次に、複数回の変動表示ゲームにわたって連続的に予告演出を行う連続演出状態について説明する。この連続演出状態は、特図変動表示ゲームで特別遊技状態が導出される可能性があることを事前に遊技者に知らしめる予告演出の 1 つであり、始動記憶内に記憶された大当り判定用乱数値（大当りカウンタ値）が予め設定した当り値と一致するか否かの判定を、特図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一致する大当り判定用乱数値があるか否か）に基づいて複数の特図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特図変動表示ゲームでの結果態様を予告するものである。すなわち、連続演出状態は、始動記憶内に特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる始動記憶があることを示唆することで遊技者に期待感を持たせ、遊技の興趣を向上するものである。

【 0 0 6 9 】

まず、遊技制御装置 3 0 における遊技（連続予告（連続演出状態））の制御について説明する。

【 0 0 7 0 】

〔連続予告書換処理〕

図 5 に示すように、連続予告書換処理においては、まず、遊技制御装置 3 0 は、始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップ S 1）を行う。

【 0 0 7 1 】

この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップ S 1）において、大当り値と一致すると判定（ステップ S 1；Y e s）された場合、遊技制御装置 3 0 は、始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 2）を行う。なお、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 2）において、連続予告値となる確率は、10 分の 1 に設定されている。

【 0 0 7 2 】

そして、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 2）において、連続予告値であると判定（ステップ S 2；Y e s）された場合、遊技制御装置 3 0 は、現時点で第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動パターンを全て連続変動パターンに設定する処理（ステップ S 3）を行って、本処理を終了する。一方、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 2）において

、連続予告値でないと判定（ステップ S 2 ; N o ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、本処理を終了する。

【 0 0 7 3 】

また、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 ）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップ S 1 ）において、大当り値と一致しないと判定（ステップ S 1 ; N o ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 ）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 4 ）を行う。なお、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 ）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 4 ）において、連続予告値となる確率は、1 0 0 0 分の 1 に設定されている。

10

【 0 0 7 4 】

そして、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 ）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 4 ）において、連続予告値であると判定（ステップ S 4 ; Y e s ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、現時点で第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動パターンを全て連続変動パターンに設定する処理（ステップ S 5 ）を行って、本処理を終了する。一方、この始動口（第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 ）への入賞時に取得した連続予告用カウンタ値が連続予告値か否かの判定（ステップ S 4 ）において、連続予告値でないと判定（ステップ S 4 ; N o ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、本

20

【 0 0 7 5 】

以上のことから、遊技制御装置 3 0 は、第 1 入賞部（第 1 始動入賞口 1 3 ）或いは第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7 ）に遊技球が入賞したことに基づいて発生する抽選の結果が当りの場合に、所定の割合で、該抽選の結果に基づく変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）及び第 2 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）に記憶されている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書き換える変動パターン書換手段を備えたこととなる。

【 0 0 7 6 】

〔 始動入賞優先処理 〕

30

図 6 に示すように、始動入賞優先処理においては、まず、遊技制御装置 3 0 は、第 2 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 1 ）を行う。この第 2 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 1 ）において、第 2 始動記憶があると判定（ステップ S 1 1 ; Y e s ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、第 2 特図変動処理（ステップ S 1 2 ）を行って、本処理を終了する。なお、第 2 特図変動処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 7 】

一方、この第 2 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 1 ）において、第 2 始動記憶がないと判定（ステップ S 1 1 ; N o ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、第 1 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 3 ）を行う。

【 0 0 7 8 】

40

そして、この第 1 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 3 ）において、第 1 始動記憶があると判定（ステップ S 1 3 ; Y e s ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、第 1 特図変動処理（ステップ S 1 4 ）を行って、本処理を終了する。一方、この第 1 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 1 3 ）において、第 1 始動記憶がないと判定（ステップ S 1 3 ; N o ）された場合、遊技制御装置 3 0 は、本処理を終了する。

【 0 0 7 9 】

以上のことから、遊技制御装置 3 0 は、第 1 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）が第 1 保留記憶データを記憶しているとともに第 2 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）が第 2 保留記憶データを記憶している場合、第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7 ）への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示

50

ゲームを、第1入賞部（第1始動入賞口13）への入賞にもと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たこととなる。

【0080】

〔第2特図変動処理〕

図7に示すように、第2特図変動処理においては、まず、遊技制御装置30は、始動口（普通変動入賞装置7）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップS21）を行う。

【0081】

この始動口（普通変動入賞装置7）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップS21）において、大当り値と一致すると判定（ステップS21；Yes）された場合は、遊技制御装置30は、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定（ステップS22）を行う。一方、この始動口（普通変動入賞装置7）への入賞時に取得した大当り用カウンタ値が大当り値と一致するか否かの判定（ステップS21）において、大当り値と一致しないと判定（ステップS21；No）された場合は、遊技制御装置30は、本処理を終了する。

【0082】

次いで、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定（ステップS22）において、連続予告変動による演出の実行中であると判定（ステップS22；Yes）された場合、遊技制御装置30は、当該連続予告変動による演出に合わせた変動パターンを選択する処理（ステップS23）を行い、本処理を終了する。一方、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定（ステップS22）において、連続予告変動による演出の実行中でないと判定（ステップS22；No）された場合、遊技制御装置30は、本処理を終了する。

【0083】

以上のことから、遊技制御装置30は、第1保留記憶手段（遊技制御装置30）及び第2保留記憶手段（遊技制御装置30）に記憶された変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第2入賞部（普通変動入賞装置7）に入賞して、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、該抽選結果に基づく変動パターンを連続変動パターンに関連した変動パターンとしたこととなる。

【0084】

次に、演出制御装置40における遊技（連続予告（連続演出状態））の制御について説明する。

【0085】

〔連続予告書換処理〕

図8に示すように、連続予告書換処理においては、まず、演出制御装置40は、遊技制御装置30から受信したコマンドが大当りによるコマンドであるか否かの判定（ステップS101）を行う。

【0086】

この遊技制御装置30から受信したコマンドが大当りによるコマンドであるか否かの判定（ステップS101）において、大当りによるコマンドであると判定（ステップS101；Yes）された場合は、演出制御装置40は、所定の割合（例えば、3分の1）で、その時点で記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換える処理（ステップS102）を行い、本処理を終了する。一方、この遊技制御装置30から受信したコマンドが大当りによるコマンドであるか否かの判定（ステップS101）において、大当りによるコマンドでないと判定（ステップS101；No）された場合は、演出制御装置40は、所定の割合（例えば、600分の1）で、その時点で記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換える処理（ステップS103）を行い、本処理を終了する。

【0087】

以上のことから、演出制御装置40は、第1入賞部（第1始動入賞口13）に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、所定の割合で、この抽選結果に基づく

10

20

30

40

50

変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段（遊技制御装置 30）及び第 2 保留記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶されている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書き換え、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶したこととなる。

また、演出制御装置 40 は、第 1 入賞部（第 1 始動入賞口 13）に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段（遊技制御装置 30）及び第 2 保留記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶された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書き換え、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶したこととなる。

【0088】

〔連続予告処理〕

図 9 に示すように、連続予告処理においては、まず、演出制御装置 40 は、遊技制御装置（主基板）30 から連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 111）を行う。

【0089】

この遊技制御装置（主基板）30 から連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 111）において、連続予告コマンドを受信したと判定（ステップ S 111；Yes）された場合、演出制御装置 40 は、現在の始動記憶数に応じた連続変動パターンによるストーリーを設定する処理（ステップ S 112）を行い、本処理を終了する。なお、始動記憶は第 1 始動記憶と第 2 始動記憶とを合わせて最大 8 の始動記憶を有するため、連続変動パターンとして、例えば、図 16（2）に示すように、第 1 話から第 8 話までの連続予告表示が行われるようになっている。一方、この遊技制御装置（主基板）30 から連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 111）において、連続予告コマンドを受信していないと判定（ステップ S 111；No）された場合、演出制御装置 40 は、本処理を終了する。

【0090】

〔連続予告中変動開始処理〕

次に、連続予告中に新たに第 2 始動記憶があった場合における連続予告中変動開始処理について説明する。図 10 に示すように、連続予告中変動開始処理においては、まず、変動表示ゲームの変動開始が、連続予告コマンドを演出制御装置 40 が受信した時点ですでに記憶されていた始動記憶以外の第 2 始動記憶による変動開始か否かの判定（ステップ S 121）を行う。

【0091】

この変動表示ゲームの変動開始が、連続予告コマンドを演出制御装置 40 が受信した時点ですでに記憶されていた始動記憶以外の第 2 始動記憶による変動開始か否かの判定（ステップ S 121）において、変動表示ゲームの変動開始が、連続予告コマンドを演出制御装置 40 が受信した時点ですでに記憶されていた始動記憶以外の第 2 始動記憶による変動開始であると判定（ステップ S 121；Yes）された場合、演出制御装置 40 は、既に設定された連続変動パターンに基づく連続予告ストーリーに関連した演出表示処理（ステップ S 122）を行い、本処理を終了する。

【0092】

一方、この変動表示ゲームの変動開始が、連続予告コマンドを演出制御装置 40 が受信した時点ですでに記憶されていた始動記憶以外の第 2 始動記憶による変動開始か否かの判定（ステップ S 121）において、変動表示ゲームの変動開始が、連続予告コマンドを演

10

20

30

40

50

出制御装置 40 が受信した時点ですでに記憶されていた始動記憶以外の第 2 始動記憶による変動開始でないと判定 (ステップ S 1 2 1 ; N o) された場合、演出制御装置 40 は、現在の始動記憶数に合わせた連続変動パターンによるストーリーを表示する処理 (ステップ S 1 2 3) を行い、このとき、演出ボタン 41 が所定期間内に P U S H されたか否かの判定 (ステップ S 1 2 4) を行う。

【 0 0 9 3 】

この演出ボタン 41 が所定期間内に P U S H されたか否かの判定 (ステップ S 1 2 4) において、演出ボタン 41 が所定期間内に P U S H された場合 (ステップ S 1 2 4 ; Y e s) は、演出制御装置 40 は、ステップ S 1 2 3 において表示されたストーリー表示を更新する処理 (ステップ S 1 2 5) を行い、本処理を終了する。一方、この演出ボタン 41 が所定期間内に P U S H されたか否かの判定 (ステップ S 1 2 4) において、演出ボタン 41 が所定期間内に P U S H されていない場合 (ステップ S 1 2 4 ; N o) は、演出制御装置 40 は、ステップ S 1 2 3 において表示されたストーリー表示を更新することなく、当該ストーリー表示を続け、本処理を終了する。

【 0 0 9 4 】

以上のような処理によって実行される連続予告演出の一例について説明する。図 1 1、1 2 に示すように、この例においては、第 1 始動記憶が 4 個記憶、第 2 始動記憶が 0 個記憶されている状態で連続予告演出の実行が決定された状態となっており、連続予告変動 3 回目の後に第 2 始動記憶があった場合となっている。

【 0 0 9 5 】

〔連続予告演出第 1 演出段階〕

図 1 1 (1)、(2) は連続予告演出の開始時 (第 1 演出段階) の特図変動表示ゲームにおける表示装置 43 の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図 9 に示す連続予告処理において、遊技制御装置 30 から連続予告コマンドを受信したと判定 (ステップ S 1 1 1 ; Y e s) され、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理 (ステップ S 1 1 2) が行われる。そして、図 1 0 に示す連続予告中変動開始処理では、新たな第 2 始動記憶はないので (ステップ S 1 2 1 ; N o)、現在の始動記憶数に応じたストーリー表示 (図 1 1 (1) 参照) (ステップ S 1 2 3) が行われる。

【 0 0 9 6 】

そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン 41 が操作される (ステップ S 1 2 4 ; Y e s) ことで、ストーリーを更新する (ステップ S 1 2 5)。これにより、図 1 1 (2) に示す後半表示が行われる。なお、図 1 1 (2) に示す後半表示は、次の演出段階 (第 2 演出段階) の前半表示に関連する表示となっている。その後、飾り特図変動表示ゲームが終了してはずれの結果態様が表示される。なお、所定の有効期間内に演出ボタン 41 を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。

【 0 0 9 7 】

〔連続予告演出第 2 演出段階〕

図 1 1 (3)、(4) は連続予告演出の開始時 (第 2 演出段階) の特図変動表示ゲームにおける表示装置 43 の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図 9 に示す連続予告処理において、遊技制御装置 30 から連続予告コマンドを受信したと判定 (ステップ S 1 1 1 ; Y e s) され、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理 (ステップ S 1 1 2) が行われる。そして、図 1 0 に示す連続予告中変動開始処理では、新たな第 2 始動記憶はないので (ステップ S 1 2 1 ; N o)、現在の始動記憶数に応じたストーリー表示 (図 1 1 (3) 参照) (ステップ S 1 2 3) が行われる。

【 0 0 9 8 】

そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン 41 が操作される (ステップ S 1 2 4 ; Y e s) ことで、ストーリーを更新する (ステップ S 1 2 5)。これにより、図 1 1 (4) に示す後半表示が行われる。なお、図 1 1 (4) に示す後半表示は、次の演出段階 (第 3 演出段階) の前半表示に関連する表示となっている。その後、飾り特図変動表示ゲ

ームが終了してはずれの結果態様が表示される。なお、所定の有効期間内に演出ボタン 4 1 を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。

【0099】

〔連続予告演出第3演出段階〕

図11(5)、(6)は連続予告演出の開始時(第3演出段階)の特図変動表示ゲームにおける表示装置43の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図9に示す連続予告処理において、遊技制御装置30から連続予告コマンドを受信したと判定(ステップS111; Yes)され、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理(ステップS112)が行われる。そして、図10に示す連続予告中変動開始処理では、
10
新たな第2始動記憶はないので(ステップS121; No)、現在の始動記憶数に応じたストーリー表示(図11(5)参照)(ステップS123)が行われる。

【0100】

そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作される(ステップS124; Yes)ことで、ストーリーを更新する(ステップS125)。これにより、図11(6)に示す後半表示が行われる。なお、図11(6)に示す後半表示は、次の演出段階(第4演出段階)の前半表示に関連する表示となっている。その後、飾り特図変動表示ゲームが終了してはずれの結果態様が表示される。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。
20

【0101】

〔連続予告演出書換段階〕

図11(7)、(8)は連続予告変動中に新たに第2始動記憶があった時の特図変動表示ゲームにおける表示装置43の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図10に示す連続予告中変動開始処理において、連続予告変動中に新たな第2始動記憶があったと判定(ステップS121; Yes)されるので、現在実行されている連続予告ストーリーに関連したストーリー表示(図11(7)参照)(ステップS122)が行われる。

【0102】

そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作されることで、ストーリーを更新する。これにより、図11(8)に示す後半表示が行われる。なお、図11(8)に示す後半表示は、次の演出段階(第4演出段階)の前半表示に関連する表示となっている。その後、飾り特図変動表示ゲームが終了してはずれの結果態様が表示される。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。
30

【0103】

〔連続予告演出第4演出段階〕

図12(9)~(13)は連続予告演出の終了時(第4演出段階)の特図変動表示ゲームにおける表示装置43の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図9に示す連続予告処理において、遊技制御装置30から連続予告コマンドを受信したと判定(ステップS111; Yes)され、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理(ステップS112)が行われる。そして、図10に示す連続予告中変動開始処理では、
40
新たな第2始動記憶はないので(ステップS121; No)、現在の始動記憶数に応じたストーリー表示(図12(9)参照)(ステップS123)が行われる。

【0104】

そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作される(ステップS124; Yes)ことで、ストーリーを更新する(ステップS125)。これにより、図12(10)、(12)に示す後半表示が行われる。なお、図12(10)、(12)に示す後半表示は、飾り特図変動表示ゲームの結果態様に関連する表示となっている。具体的に
50

は、飾り特図変動表示ゲームが終了して大当りの結果態様（図12（11）参照）となる場合には、図12（10）に示す後半表示がなされる。一方、飾り特図変動表示ゲームが終了してはずれの結果態様（図12（13）参照）となる場合には、図12（12）に示す後半表示がなされる。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、飾り特図変動表示ゲームの結果態様の表示がなされることとなる。

【0105】

以上のことから、遊技領域に設けられた第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）と、第1入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、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、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、第1入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留記憶手段（遊技制御装置30）と、第2入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留記憶手段（遊技制御装置30）と、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変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）と、を備え、第1可変表示部と第2可変表示部とのいずれかに特定表示結果が導出表示されたとき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であって、変動表示ゲーム実行制御手段は、第1保留記憶手段が第1保留記憶データを記憶しているとともに第2保留記憶手段が第2保留記憶データを記憶している場合、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、第1入賞部への入賞にもと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）と、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抽選の結果が当りの場合に、所定の割合で、該抽選の結果に基づく変動パターンの記憶以前に第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶されている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書き換える変動パターン書換手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）と、を備え、変動パターン書換手段は、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、所定の割合で、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶されている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書き換え、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶されている変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が前記第2入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができる。

【0106】

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に第2入賞部へ遊技球が入賞した場合であっても、当該第2入賞部への入賞に基づく変動パターンを当該連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができるので、連続変動パターンによる連続予告が成り立たなくなってしまう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。

【0107】

また、変動パターン書換手段は、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを

相互に関連性のある連続変動パターンに書き換え、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が第2入賞部に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができる。

【0108】

従って、第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合にのみ連続変動パターンによる連続予告を実行するようにすると、連続変動パターンによる連続予告演出が実行された時点で遊技者は変動表示ゲームの結果が把握できてしまい、連続変動パターンによる連続予告自体を最後まで楽しませることができないが、当該第1入賞部に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、連続変動パターンによる連続予告を実行することが可能となるので、連続変動パターンによる連続予告自体を最後まで楽しませることができる。

10

【0109】

また、変動パターン書換手段は、第1保留記憶手段及び第2保留記憶手段に記憶された変動パターンを連続変動パターンに書き換えた後に、遊技球が第2入賞部に入賞して、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合に、該抽選結果に基づく変動パターンを連続変動パターンと関連した変動パターンとすることができる。

【0110】

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に第2入賞部へ遊技球が入賞し、さらに、該入賞に基づく抽選結果が当りの場合であっても、当該第2入賞部への入賞に基づく変動パターンを当該連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶することができるので、連続変動パターンによる連続予告が成り立たなくなってしまう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。

20

【0111】

<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13、14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。第2実施形態のパチンコ遊技機100は、図13に示すように、連続予告中に新たに第2始動記憶があった場合、連続予告ストーリーに関連した表示を行い(ステップS122)、当該連続予告を行った変動表示ゲームの結果態様が大当たりとなるか否かの割合を表示装置43に表示する処理(ステップS201)を行うようにしている。具体的には、当該変動表示ゲームの結果態様が大当たりとなる場合には、信頼度が高いことを示す表示(例えば、信頼度55%)を行い、一方、当該変動表示ゲームの結果態様がはずれとなる場合には、信頼度が低いことを示す表示(例えば、信頼度45%)を行うようにする。

30

【0112】

以上のような処理によって実行される連続予告演出の一例について説明する。図14に示すように、この例においては、第1始動記憶が4個記憶、第2始動記憶が0個記憶されている状態で連続予告演出の実行が決定された状態となっており、連続予告1の後に第2始動記憶があった場合となっている。

40

【0113】

〔連続予告演出書換段階〕

かかる場合、上述したように、この特図変動表示ゲームの開始に際しては、図13に示す連続予告中変動開始処理において、連続予告変動中に新たな第2始動記憶があったと判定(ステップS121; Yes)されたので、現在実行されている連続予告ストーリーに関連したストーリー表示(図14(1)参照)(ステップS122)が行われる。

【0114】

そして、このとき、変動パターンの書き換えを行う契機となった第1始動入賞口13への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度(例えば、「信頼度55%」)を表示する(図14(2)参照)(ステップS201)。

50

【 0 1 1 5 】

以上のことから、変動パターン書換手段（遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0）は、第 1 入賞部（第 1 始動入賞口 1 3）に遊技球が入賞し、該入賞に基づく抽選結果がはずれの場合であっても、所定条件を満たす場合には、この抽選結果に基づく変動パターンの記憶以前に第 1 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0）及び第 2 保留記憶手段（遊技制御装置 3 0）に記憶された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書き換え、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された変動パターンを書き換えた後に、遊技球が第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7）に入賞した場合に、その入賞に対応する変動パターンを第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段に記憶された連続変動パターンと関連した変動パターンに書き換えて記憶し、該変動パターンの書き換えを行う契機となった第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知することができる。

10

【 0 1 1 6 】

従って、連続変動パターンによる連続予告を実行している際に、第 2 入賞部へ遊技球が入賞することによって、変動パターンの書き換えを行う契機となった第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの信頼度を報知することができるので、連続変動パターンによる連続予告中の止め打ちを抑制することができ、遊技機の稼働率を好適に維持することができる。

【 0 1 1 7 】

< 第 1 変形例 >

次に、上述した第 1 実施形態のパチンコ遊技機の変形例について説明する。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。

20

【 0 1 1 8 】

図 1 5 に示すように、この例においては、第 1 始動記憶が 4 個記憶、第 2 始動記憶が 0 個記憶されている状態で連続予告演出の実行が決定された状態となっており、連続予告変動が実行される前に第 2 始動記憶があった場合である。

【 0 1 1 9 】

この場合、図 1 5 に示すように、まず、1 個目の第 2 始動記憶が入った場合、実行される連続予告演出のストーリーがストーリー A に変更される（図 1 5（1）参照）。また、2 個目の第 2 始動記憶が入った場合、実行される連続予告演出のストーリーがストーリー B に変更される（図 1 5（2）参照）。さらに、3 個目の第 2 始動記憶が入った場合、実行される連続予告演出のストーリーがストーリー C に変更される（図 1 5（3）参照）。そして、例えば、さらに第 2 始動記憶が入った場合、実行される連続予告演出のストーリーがストーリー A に変更される（図 1 5（1）参照）。このように、連続予告変動が実行される前に第 2 始動記憶があった場合、ストーリー A、ストーリー B、ストーリー C の順にストーリーの内容が変更されるようになっている。なお、ストーリーの内容は、ストーリー A、ストーリー B、ストーリー C の 3 種類に限らない。

30

【 0 1 2 0 】

このように第 1 変形例におけるパチンコ遊技機 1 0 0 によれば、連続予告変動が実行される前に第 2 始動記憶があった場合、実行される演出のストーリーが変更されることとなり、興趣に富んだ連続予告演出を実行することができるようになる。

40

【 0 1 2 1 】

< 第 2 変形例 >

次に、第 2 変形例のパチンコ遊技機 1 0 0 について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 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。

【 0 1 2 2 】

この第 2 変形例のパチンコ遊技機 1 0 0 では、図 1 6（2）に示すように、遊技制御装

50

置 3 0 の R O M 3 1 b に第 1 話から第 8 話の 8 回分の連続予告表示を行うための通常ストーリーモードデータに加えて、図 1 6 (1) に示すように、連続予告演出の実行中に新たに第 2 始動記憶がある度に連続予告演出を続け、最高で第 1 話から第 1 0 8 話まで連続予告表示を行うことができるスーパーモードデータを記憶している。

【 0 1 2 3 】

〔 第 2 特図変動処理 〕

図 1 7 に示すように、第 2 変形例のパチンコ遊技機 1 0 0 での第 2 特図変動処理においては、遊技制御装置 3 0 は、まず、始動口 2 (普通変動入賞装置 7) に対応した変動表示開始か、すなわち、普通変動入賞装置 7 への入賞に基づく変動表示ゲームの開始か否かの判定 (ステップ S 3 0 1) を行う。

10

【 0 1 2 4 】

この普通変動入賞装置 7 への入賞に基づく変動表示ゲームの開始か否かの判定 (ステップ S 3 0 1) において、普通変動入賞装置 7 への入賞に基づく変動表示ゲームの開始である場合 (ステップ S 3 0 1 ; Y e s) は、遊技制御装置 3 0 は、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定 (ステップ S 3 0 2) を行う。一方、この普通変動入賞装置 7 への入賞に基づく変動表示ゲームの開始か否かの判定 (ステップ S 3 0 1) において、普通変動入賞装置 7 への入賞に基づく変動表示ゲームの開始でない場合 (ステップ S 3 0 1 ; N o) は、遊技制御装置 3 0 は、本処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

次いで、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定 (ステップ S 3 0 2) において、連続予告変動による演出の実行中であると判定 (ステップ S 3 0 2 ; Y e s) された場合、遊技制御装置 3 0 は、当該連続予告変動による演出に 1 話分のストーリーを追加する処理 (ステップ S 3 0 3) を行い、本処理を終了する。そして、このとき、最高で第 1 0 8 話までのストーリーを追加できるようになっている。一方、現在、連続予告変動による演出の実行中であるか否かの判定 (ステップ S 3 0 2) において、連続予告変動による演出の実行中でないと判定 (ステップ S 3 0 2 ; N o) された場合、遊技制御装置 3 0 は、本処理を終了する。

20

【 0 1 2 6 】

このように第 2 変形例におけるパチンコ遊技機 1 0 0 によれば、連続予告変動による演出の実行中に新たに第 2 始動記憶がある度に、実行される連続予告演出のストーリーが追加されることとなり、興趣に富んだ連続予告演出を実行することができるようになる。

30

【 0 1 2 7 】

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。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 2 8 】

【 図 1 】 本発明を適用した遊技機における遊技盤の正面図である。

【 図 2 】 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。

40

【 図 3 】 遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【 図 4 】 遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【 図 5 】 連続予告書換処理 (遊技制御装置側) を説明するためのフローチャートである。

【 図 6 】 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。

【 図 7 】 第 2 特図変動処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 8 】 連続予告書換処理 (演出制御装置側) を説明するためのフローチャートである。

【 図 9 】 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 0 】 連続予告中変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 1 】 連続予告演出の一例を示す図である。

【 図 1 2 】 連続予告演出の一例を示す図である。

50

【図13】第2実施形態における連続予告中変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図14】第2実施形態における連続予告演出のタイミングチャートである。

【図15】第1変形例における連続予告演出のタイミングチャートである。

【図16】連続予告表示を行う際の変動パターンを示す図であり、(1)スーパーストーリーモードの1例(2)通常ストーリーモードの1例を示す図である。

【図17】第2変形例における第2特図変動処理を説明するためのフローチャートである。

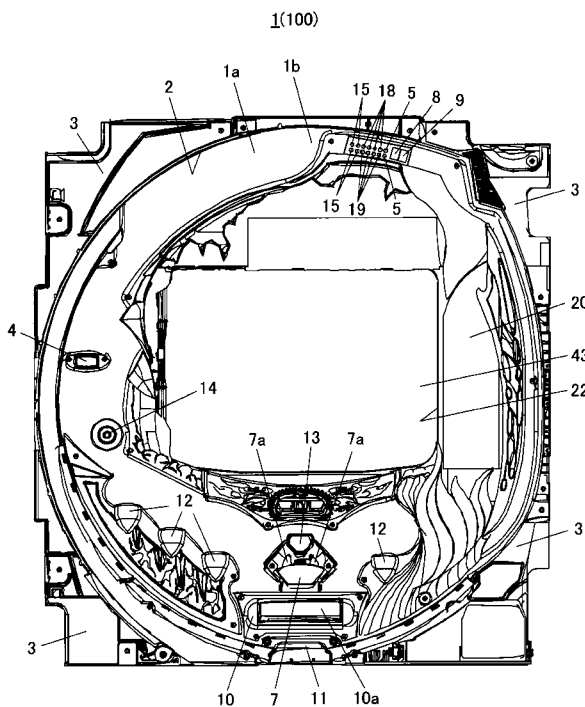
【符号の説明】

【0129】

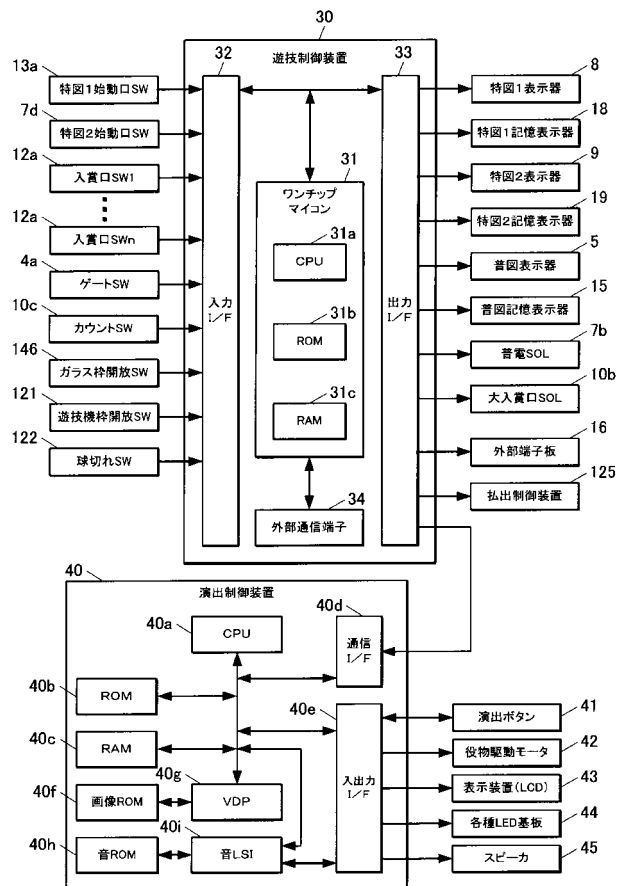
- 100 パチンコ遊技機(遊技機)
 7 普通変動入賞装置(第2入賞部)
 8 第1特図表示器(第1可変表示部)
 9 第2特図表示器(第2可変表示部)
 13 第1始動入賞口(第1入賞部)
 30 遊技制御装置(第1保留記憶手段、第2保留記憶手段、変動表示ゲーム実行制御手段、優先実行手段、変動パターン書換手段)
 40 演出制御装置(変動パターン書換手段)

10

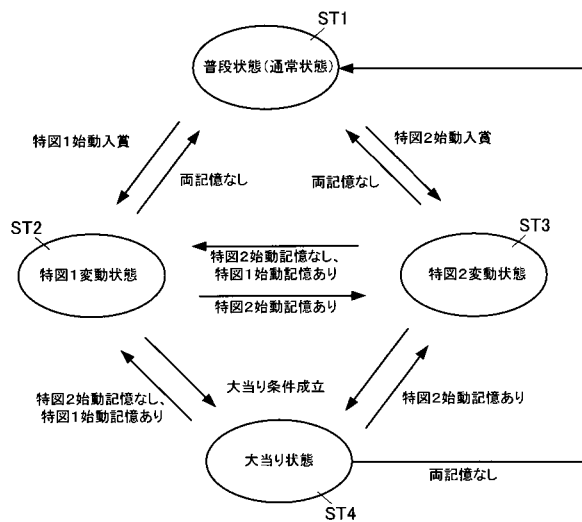
【図1】



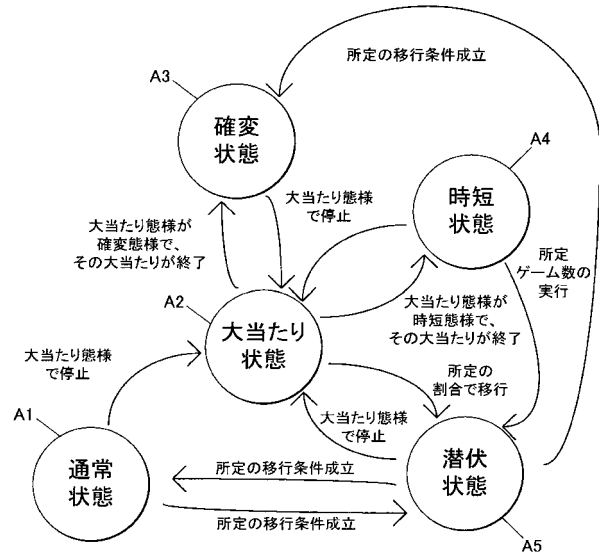
【図2】



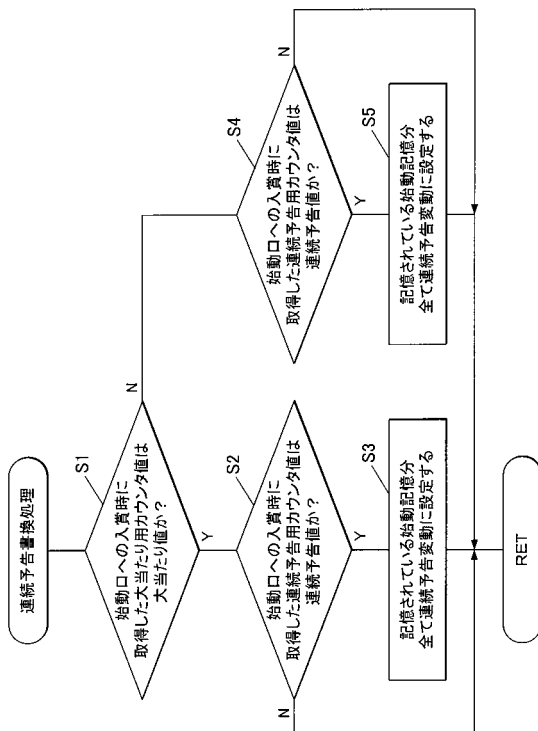
【図 3】



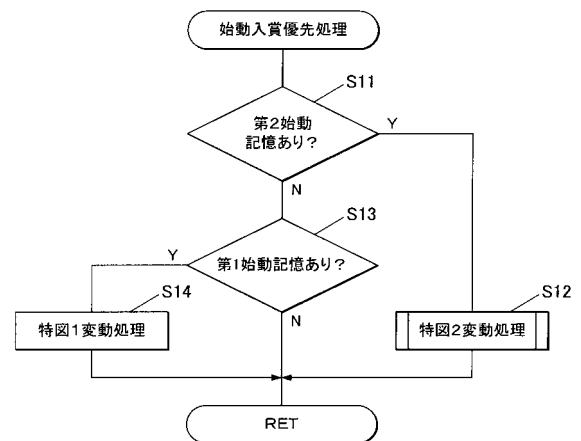
【図 4】



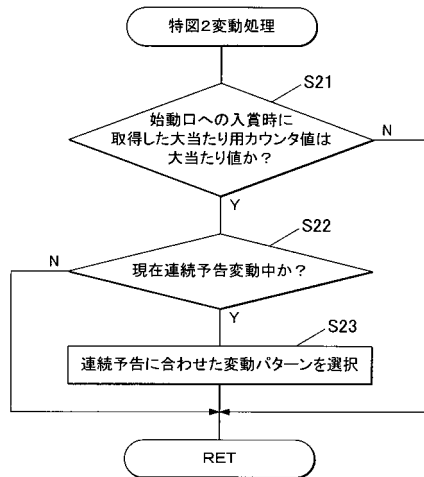
【図 5】



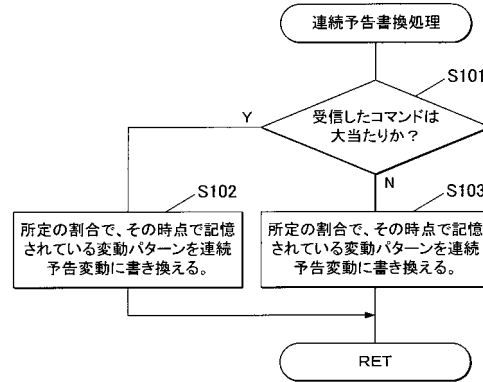
【図 6】



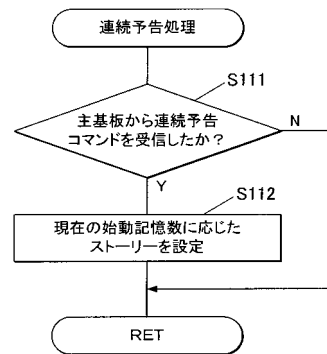
【図 7】



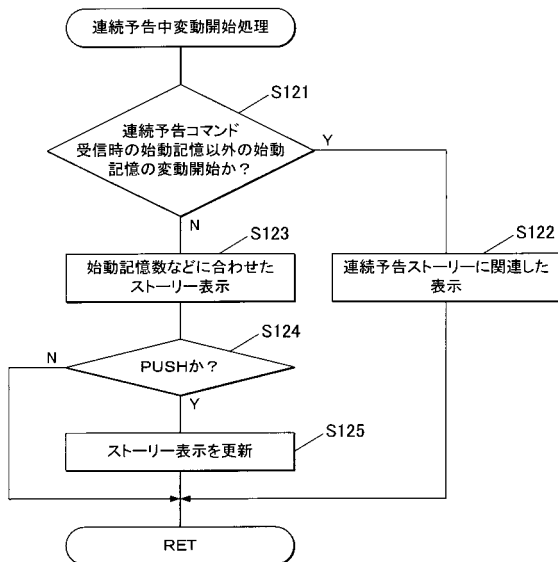
【図 8】



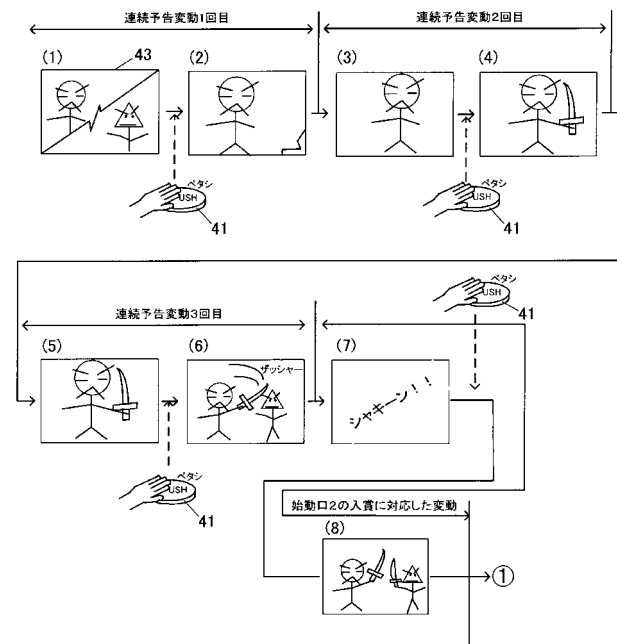
【図 9】



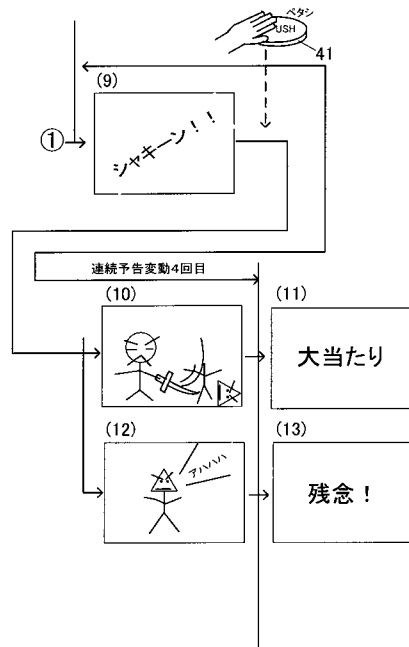
【図 10】



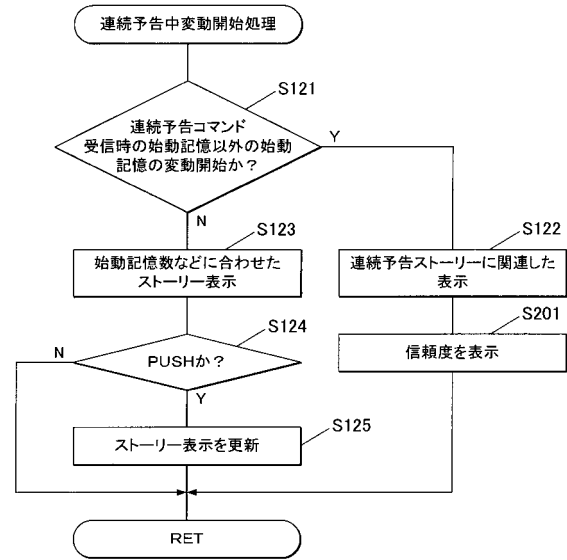
【図 11】



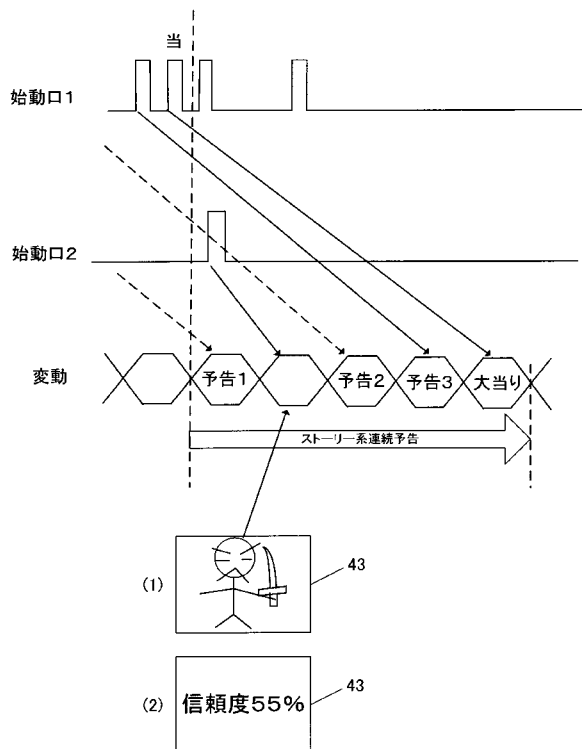
【図 1 2】



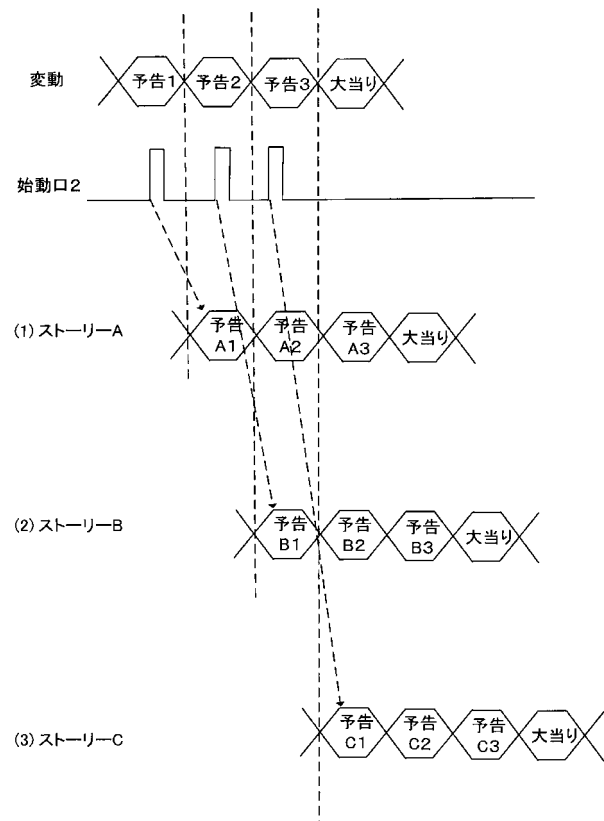
【図 1 3】



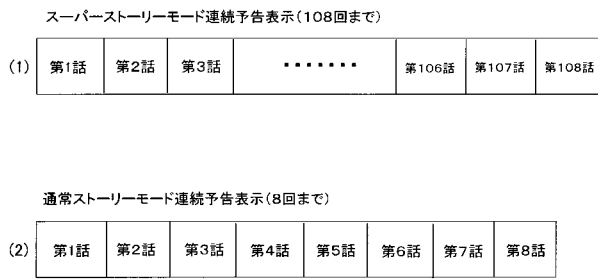
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 16】



【図 17】

