

(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2010-17461

(P2010-17461A)

(43) 公開日 平成22年1月28日(2010.1.28)

(51) Int.Cl. F 1 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

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2008-182698 (P2008-182698)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成20年7月14日 (2008.7.14)		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	生野 春嗣
			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 BC15 BC22 EB55

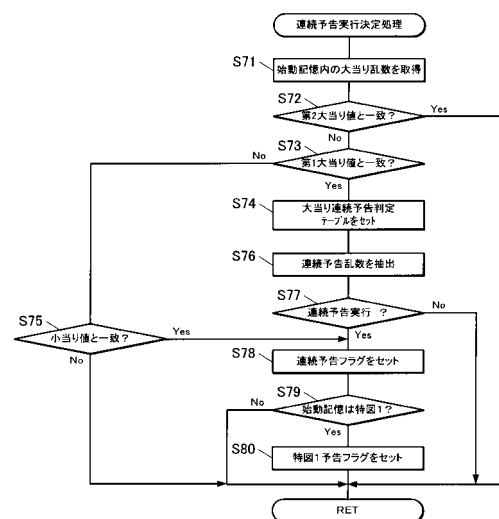
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 始動記憶に基づき変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が特定値であると判定された場合に、該変動表示ゲームの表示結果を特別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する遊技機において、遊技者に対して好適に期待感を高めることのできる事前演出を行えるようにする。

【解決手段】 事前演出手段は、所定の始動記憶に対応して記憶された乱数値が大当たり値であった場合、又は小当たり値であった場合に事前演出を実行するものとする。また、変動表示制御手段は、始動記憶手段に記憶された乱数値が小当たり値であった場合に、変動表示ゲームにおいてリーチ状態を発生させるようにする。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該変動表示ゲームを始動させる権利を始動記憶として複数記憶可能であるとともに該始動記憶毎に抽出された乱数値を記憶する始動記憶手段と、該始動記憶手段に記憶された最先の始動記憶に基づき前記変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が予め定められた大当たり値であった場合に、該変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する変動表示制御手段と、を備えた遊技機において、

前記始動記憶手段に記憶された乱数値が前記大当たり値であったことに基づき、変動入賞装置を閉状態から開状態に変換するとともに、該乱数値が小当たり値であったことに基づき該変動入賞装置を前記大当たり値の場合よりも短い時間で開状態に変換する変換制御手段と、

前記始動記憶手段に記憶されている所定の始動記憶に対して、それよりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されている間に、事前演出を実行する事前演出手段と、

を備え、

前記事前演出手段は、前記所定の始動記憶に対応して記憶された乱数値が前記大当たり値であった場合、又は前記小当たり値であった場合に前記事前演出を実行するものとし、

前記変動表示制御手段は、前記始動記憶手段に記憶された乱数値が前記小当たり値であった場合に、前記変動表示ゲームにおいてリーチ状態を発生させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記乱数値を前記大当たり値を構成する所定数の第 1 大当たり値で判定する通常確率状態と、該乱数値を該第 1 大当たり値および該第 1 大当たり値とは別であって前記大当たり値を構成する所定数の第 2 大当たり値でも判定することで前記変動表示ゲームの表示結果が前記特別表示結果となる確率を該通常確率状態よりも高めた高確率状態と、の何れかの確率状態で該変動表示ゲームを制御可能な確率変動制御手段と、

を備え、

前記事前演出手段は、前記確率状態に関わらず、前記大当たり値のうち、前記第 1 大当たり値のみを用いて前記事前演出の実行を決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記始動記憶手段は、第 1 始動入賞口への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 始動記憶手段と、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞を第 2 始動記憶として記憶する第 2 始動記憶手段と、を備え、

前記変動表示制御手段は、前記変動表示ゲームとして、前記第 1 始動記憶に基づき第 1 変動表示ゲームを実行するとともに前記第 2 始動記憶に基づき第 2 変動表示ゲームを実行するものであり、前記第 2 始動記憶に基づく前記第 2 変動表示ゲームを前記第 1 始動記憶に基づく前記第 1 変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先変動表示制御手段を含み、

前記確率変動制御手段は、一方の変動表示ゲームで予め定められた確率変動条件が成立して前記確率状態を変動する場合に、他方の変動表示ゲームに対しても同様に前記確率状態を変動することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記確率変動制御手段は、前記高確率状態において実行される変動表示ゲーム毎に、前記通常確率状態への変動抽選を行う確率変動抽選制御手段を含んでいることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記確率変動制御手段は、前記高確率状態において変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を前記通常確率状態へ変動させる確率変動回数制御手段を含んでいることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記事前演出手段は、

前記始動記憶手段に前記大当たり値又は前記小当たり値と判定される乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている複数の始動記憶に対応する複数の変動表示ゲームに跨って連続的に事前演出を実行するものとし、

前記連続的に事前演出が行われる複数の変動表示ゲームの何れかの変動表示ゲームの表示結果が前記特別表示結果となった場合には、当該特別表示結果の表示に対応して発生する遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生中においても、前記事前演出を実行することの特徴とする請求項 2 から請求項 5 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動記憶に基づき変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が特定値であると判定された場合に、該変動表示ゲームの表示結果を特別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動記憶手段の始動記憶と対応して記憶されている乱数値が、特別遊技状態（大当たり）を発生させる特定値（大当たり値）であった場合に、その始動記憶よりも前に記憶されている始動記憶の消化により実行される変動表示ゲームにおいて特別遊技状態が発生する旨を示唆するために通常とは異なる演出を実行する事前演出機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0003】

また、事前演出を乱数値が大当たり値の時だけ行うのでは、事前演出が発生しさえすれば大当たりが発生することとなってしまう変動表示ゲームの興趣が低下することから、乱数値が外れ値の場合にも一定の確率で発生させるようにした遊技機も一般的となっている。

【特許文献 1】特開平 8-243224 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、乱数値が外れ値の場合にも事前演出を実行した場合に、対象となる始動記憶での変動表示ゲームで必ずしもリーチ状態が発生するとは限らない。すなわち、大当たりを決定するための乱数値で頻繁に発生するリーチ状態の発生も決定してしまうと、乱数値の更新周期が変動表示ゲームの結果により推測されてしまう可能性があるので、大当たり決定用の乱数値ではリーチ状態の発生を決定しないようにすることが一般的であり、乱数値が外れ値である場合でリーチ状態が発生する場合に事前演出を実行させることが困難となっている。

このような条件で事前演出を行うと、外れ値の場合には、遊技者の期待感を高めるような事前演出が行われても、その対象となる変動表示ゲームで大当たりへ移行する条件であるリーチ状態すら発生しない場合がほとんどとなってしまう、遊技者の期待感を十分に高めるような事前演出を実行することができないといった課題が生じていた。

40

一方、乱数値が外れ値の場合に、対象となる始動記憶での変動表示ゲームで強制的にリーチ状態を発生させることも考えられるが、リーチ状態の発生率は大当たり発生確率や図柄の数等から予め適正值に設定されているので、本来リーチ状態が発生しないはずの変動表示ゲームでリーチ状態を強制的に発生させると実際の発生率が適正な値から外れることとなり遊技者の期待感を高める点においてはバランスの悪いリーチ状態の発生状況となってしまう。

【0005】

本発明の目的は、始動記憶に基づき変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が特定値であると判定された場合に、該変動表示ゲームの表示結果を特

50

別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する遊技機において、遊技者に対して好適に期待感を高めることのできる事前演出を行えるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該変動表示ゲームを始動させる権利を始動記憶として複数記憶可能であるとともに該始動記憶毎に抽出された乱数値を記憶する始動記憶手段と、該始動記憶手段に記憶された最先の始動記憶に基づき前記変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が予め定められた大当たり値であった場合に、該変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する変動表示制御手段と、を備えた遊技機において、

前記始動記憶手段に記憶された乱数値が前記大当たり値であったことに基づき、変動入賞装置を閉状態から開状態に変換するとともに、該乱数値が小当たり値であったことに基づき該変動入賞装置を前記大当たり値の場合よりも短い時間で開状態に変換する変換制御手段と、

前記始動記憶手段に記憶されている所定の始動記憶に対して、それよりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されている間に、事前演出を実行する事前演出手段と、

を備え、

前記事前演出手段は、前記所定の始動記憶に対応して記憶された乱数値が前記大当たり値であった場合、又は前記小当たり値であった場合に前記事前演出を実行するものとし、

前記変動表示制御手段は、前記始動記憶手段に記憶された乱数値が前記小当たり値であった場合に、前記変動表示ゲームにおいてリーチ状態を発生させるようにしたことを特徴とする。

【0007】

ここで、「変動表示装置」は、例えば、液晶表示装置、CRT表示装置、EL表示装置等のディスプレイや、多数の発光素子(LED)を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置である。

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、「特別表示結果」とは、予め定められた表示態様であって、この特別表示結果の導出により遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生される。

また、「事前演出」は、画像表示、ランプ・LEDの発光、音出力などで行い、例えば、大当たりが発生すること、あるいは、大当たりが発生する可能性が高いことを直接報知(例えば、画像表示に“大当たりが発生します”、“大当たりが発生する可能性大”と表示、特定の音を出力、特定のランプを点灯)しても良いし、間接的に報知(例えば、画像表示に特定のキャラクタを表示、特定の音を出力、特定のランプを点灯)しても良い。また、小当たりの場合も同様に、直接報知を行っても良いし、間接的に報知をしても良い。なお、複数の報知態様(演出態様)を設定し、実行により確実に大当たりとなる報知態様と、実行されても確実に大当たりとならない報知態様とを選択して実行するようにしても良い。なお、「事前演出」は、大当たりが発生した場合あるいは小当たりが発生した場合に必ず実行するものに限らず、例えば、小当たりが発生した場合、予め設定された事前演出の発生率に基づき実行するようにしても良い。

また、「小当たり」は、変動表示ゲームの結果態様が特定の結果態様(例えば、変動表示装置における表示態様が「7、☆、7」のように、左図柄及び右図柄が揃うとともに、中図柄が所定のキャラクタ図柄等)となった場合に発生するものであるが、「大当たり」の場合とは異なり、遊技者に有利となる特別遊技状態を発生させない、もしくは、「大当たり」の場合と比べて遊技者が獲得する利益が極めて小さい小当たり状態を発生させるものである。すなわち、「小当たり」は、実質的には「はずれ」と略等しいものである。

また、「リーチ状態」は、変動表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示

し、該複数の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態をいう。

また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、変動表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、前記特定の表示態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。

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

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

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、事前演出が、乱数値が大当たり値の他に小当たり値でも発生することとなるが、この小当たり値の場合にはリーチ状態が発生することとなるので、事前演出が行われた場合には、対象となる始動記憶に対応する変動表示ゲームで必ずリーチ状態が発生するようになり、事前演出が行われても最終的にリーチ状態が発生しないといった遊技者の期待感を低下させるような事態を防止でき、遊技者に対して好適に期待感を高めることのできる事前演出を行うことが可能となる。

また、小当たり値の場合に遊技者が獲得する利益が小さくなる（或いは実質的に利益がなくてもよい）ように設定すれば、事前演出の発生により遊技店と遊技者との利益バランスが崩れるといった課題も生じない。

また、小当たり値の場合にリーチ状態を発生させるようにすれば、予めリーチ状態の発生率を調整することも可能であるので強制的にリーチ状態を発生させるよりもリーチ状態の発生確率を適正值に保つことも可能となる。

【0009】

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、

前記乱数値を前記大当たり値を構成する所定数の第1大当たり値で判定する通常確率状態と、該乱数値を該第1大当たり値および該第1大当たり値とは別であって前記大当たり値を構成する所定数の第2大当たり値でも判定することで前記変動表示ゲームの表示結果が前記特別表示結果となる確率を該通常確率状態よりも高めた高確率状態と、の何れかの確率状態で該変動表示ゲームを制御可能な確率変動制御手段と、

を備え、

前記事前演出手段は、前記確率状態に関わらず、前記大当たり値のうち、前記第1大当たり値のみを用いて前記事前演出の実行を決定することの特徴とする。

【0010】

ここで、確率状態の変動契機は、大当たりの発生・終了、特定の大当たりの発生・終了、所定の変動表示ゲームの開始・終了などで乱数の抽出結果で決定される。

また、「第1大当たり値」や「第2大当たり値」は、1個でも複数個でも良く、この「第1大当たり値」と「第2大当たり値」とによって、「大当たり値」が構成されている。

なお、「小当たり値」の数は、確率状態（通常確率状態もしくは高確率状態）によって変更しないことが望ましい。

【0011】

ところで、近年の遊技機では確率変動状態を発生する遊技機が増加しているが、この確率変動状態（高確率状態）を発生させる場合には、大当たり判定値を通常時の判定値の他、別の判定値も使用することで特別遊技状態の発生確率を高めるように制御が行われる。こ

10

20

30

40

50

のような機能を備えた遊技機の場合、高確率状態中でのみ用いられる大当たり判定値に基づいて事前演出（予告報知）を行うことが決定されて当該事前演出がそれよりも以前の始動記憶分の変動表示ゲームの間で行われることとなるが、その間のゲームで大当たりが発生する可能性も当然生じることとなる。そしてその発生した大当たりが高確率状態を低確率状態（通常確率状態）に変動する条件を満たす大当たりであった場合には、当該大当たりの終了後は通常確率状態となってしまふ。したがって、その大当たりの前から事前演出が行われている始動記憶は通常確率状態で判定されることとなってしまふため、高確率状態中でのみ用いられる大当たり判定値で事前演出が決定されていると、事前演出（特に信頼度の高い事前演出）が行われたにも関わらず、大当たりが発生しないといった事態が生じてしまひ、遊技者に対して不信感を抱かせてしまふことにもなりかねない。

10

【0012】

しかしながら、請求項2に記載の発明によれば、事前演出手段は、確率状態に関わらず、大当たり値のうち、第1大当たり値を用いて事前演出の実行を決定する。すなわち、通常確率状態でも高確率状態でも必ず特別表示結果を決定する第1大当たり値に限って事前演出の実行が決定されるので、事前演出が実行されている間に確率状態が変動することで、事前演出に矛盾が生じてしまつたり、事前演出に対する信頼度が低下してしまふことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができる。

【0013】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であつて、

20

前記始動記憶手段は、第1始動入賞口への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶する第1始動記憶手段と、第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶する第2始動記憶手段と、を備え、

前記変動表示制御手段は、前記変動表示ゲームとして、前記第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに前記第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行するものであり、前記第2始動記憶に基づく前記第2変動表示ゲームを前記第1始動記憶に基づく前記第1変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先変動表示制御手段を含み、

前記確率変動制御手段は、一方の変動表示ゲームで予め定められた確率変動条件が成立して前記確率状態を変動する場合に、他方の変動表示ゲームに対しても同様に前記確率状態を変動することを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

30

【0014】

ここで、「確率変動条件」とは、大当たりの発生・終了、特定の大当たりの発生・終了、所定の変動表示ゲームの開始・終了などである。

【0015】

請求項3に記載の発明によれば、始動記憶手段は、第1始動入賞口への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶する第1始動記憶手段と、第2始動入賞口への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶する第2始動記憶手段と、を備え、変動表示制御手段は、変動表示ゲームとして、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行するものであり、第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先変動表示制御手段を含み、確率変動制御手段は、一方の変動表示ゲームで予め定められた確率変動条件が成立して確率状態を変動する場合に、他方の変動表示ゲームに対しても同様に確率状態を変動するので、興趣の高い遊技を行えるとともに、事前演出に矛盾が生じてしまふことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができる。

40

【0016】

すなわち、このような構成を有することで、興趣の高い遊技を行えることとなるが、例えば、第1始動記憶の結果に基づく事前演出が実行されている間に、多数の第2始動記憶が発生してしまふと、事前演出の対象の変動表示ゲームが実行されるまでに、複数回の第2変動表示ゲームが実行されることとなり、その間に確率状態が変動してしまふ可能性が

50

高くなる。特に、高確率状態であって、第1始動記憶に第2大当り値と一致する乱数値を記憶した当りとなる始動記憶があり、その旨を事前演出した場合に、当該始動記憶に基づく第1変動表示ゲームが実行される前に第2変動表示ゲームの結果により通常確率状態となってしまうと、当該始動記憶に基づく第1変動表示ゲームの結果はハズレとなってしまう、事前演出との矛盾が生じてしまう。しかしながら本発明によれば、このような状況でも何ら問題なく信頼性の高い事前演出を実行することが可能となる。

【0017】

請求項4に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であって、

前記確率変動制御手段は、前記高確率状態において実行される変動表示ゲーム毎に、前記通常確率状態への変動抽選を行う確率変動抽選制御手段を含んでいることを特徴とする。

10

【0018】

請求項4に記載の発明によれば、確率変動制御手段は、高確率状態において実行される変動表示ゲーム毎に、通常確率状態への変動抽選を行う確率変動抽選制御手段を含んでいるので、興趣の高い遊技を行えるとともに、事前演出に矛盾が生じてしまうことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができる。すなわち、このような構成を有することで、興趣の高い遊技を行えることとなるが、例えば、事前演出の対象となった始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるまでに、変動抽選により高確率状態が通常確率状態に変動してしまう可能性がある。より具体的には、高確率状態において始動記憶に第2大当り値と一致する乱数値を記憶した当りとなる始動記憶があり、その旨を事前演出した場合に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行される前に変動抽選により通常確率状態となってしまうと、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果はハズレとなってしまう、事前演出との矛盾が生じてしまう。しかしながら本発明によれば、このような状況でも何ら問題なく信頼性の高い事前演出を実行することが可能となる。

20

【0019】

請求項5に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であって、

前記確率変動制御手段は、前記高確率状態において変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を前記通常確率状態へ変動させる確率変動回数制御手段を含んでいることを特徴とする。

30

【0020】

請求項5に記載の発明によれば、確率変動制御手段は、高確率状態において変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を通常確率状態へ変動させる確率変動回数制御手段を含んでいるので、興趣の高い遊技を行えるとともに、事前演出に矛盾が生じてしまうことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができる。すなわち、このような構成を有することで、興趣の高い遊技を行えることとなるが、例えば、高確率状態において事前演出の対象となった始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるまでに、変動表示ゲームが予め定められた回数実行されてしまい、高確率状態が通常確率状態に変動してしまう可能性がある。より具体的には、高確率状態において始動記憶に第2大当り値と一致する乱数値を記憶した当りとなる始動記憶があり、その旨を事前演出した場合に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行される前に変動表示ゲームが予め定められた回数実行されて通常確率状態となってしまうと、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果がハズレとなってしまう、事前演出との矛盾が生じてしまう。しかしながら本発明によれば、このような状況でも何ら問題なく信頼性の高い事前演出を実行することが可能となる。

40

【0021】

請求項6に記載の発明は、請求項2から請求項5の何れか一項に記載の遊技機であって、前記事前演出手段は、

前記始動記憶手段に前記大当り値又は前記小当り値と判定される乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている複数の始動記憶に対応する複数の

50

変動表示ゲームに跨って連続的に事前演出を実行するものとし、

前記連続的に事前演出が行われる複数の変動表示ゲームの何れかの変動表示ゲームの表示結果が前記特別表示結果となった場合には、当該特別表示結果の表示に対応して発生する遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生中においても、前記事前演出を実行することを特徴とする。

【0022】

請求項6に記載の発明によれば、事前演出手段は、始動記憶手段に大当たり値又は小当たり値と判定される乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている複数の始動記憶に対応する複数の変動表示ゲームに跨って連続的に事前演出を実行するものとし、連続的に事前演出が行われる複数の変動表示ゲームの何れかの変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となった場合には、当該特別表示結果の表示に対応して発生する遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生中においても、事前演出を実行するので、連続的な事前演出の間に特別遊技状態が発生しても、何ら問題なく事前演出を実行することができる。すなわち、例えば、事前演出は大当たり発生時に必ず実行するとは限らないものとした場合、変動表示ゲームの実行中に事前演出が連続的に行われ、その間に大当たり（事前演出を行わない大当たり）が発生する可能性があるが、このような場合、大当たり中においても継続して事前演出が行われるので、従来になかった斬新な事前演出が可能となり興味及び期待感を向上することが可能となる。

【発明の効果】

【0023】

本発明によれば、事前演出が、乱数値が大当たり値の他に小当たり値でも発生することとなるが、この小当たり値の場合にはリーチ状態が発生することとなるので、事前演出が行われた場合には、対象となる始動記憶に対応する変動表示ゲームで必ずリーチ状態が発生するようになり、事前演出が行われても最終的にリーチ状態が発生しないといった遊技者の期待感を低下させるような事態を防止でき、遊技者に対して好適に期待感を高めることのできる事前演出を行うことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0024】

以下、この発明の第1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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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の始動入賞領域をなす第1始動入賞口13と、第2の始動入賞領域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。

【0028】

また、遊技領域1a内には、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。

【0029】

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転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、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0030】

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2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た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いる。

【0031】

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技領域1a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、普図の当たりとなって、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。

【0032】

普通変動入賞装置7は左右一対の開閉部材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おいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しているが、普図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2に図示）によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易

い状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短動作状態（第2動作状態）を発生可能となっている。この時短動作状態（第2動作状態）は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態（第1動作状態）に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され（例えば、10秒が1秒）、これにより、単位時間当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た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回の当たり結果に対して、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た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。

【0034】

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。

【0035】

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

【0036】

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

【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になると、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。

【0038】

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。また、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「0」）となった場合には、小当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、小当たり状態）となる。また、これに対応して表示装置43の表示態様も、リーチ状態（例えば、「7、一、7」；中図柄は変動中）が発生した後、特別結果態様（例えば、「7, ☆, 7」等；☆は所定のキャラクタ図柄）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。

【0039】

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（高確率状態）を発生可能となっている。この確変状態（高確率状態）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。

【0040】

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、変換制御手段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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

遊技制御装置 30 は、CPU 31a や ROM 31b、RAM 31c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。

【0044】

遊技用ワンチップマイコン 31 は、内部の CPU 31a 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。

【0045】

また、CPU 31a 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。

【0046】

遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の RAM 31c には、第 1 始動口 13 に設けられた第 1 始動口 SW 13a、普通変動入賞装置 7 に設けられた第 2 始動口 SW 7d のオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU 31a の作業領域等を備えている。即ち、RAM 31c には、CPU 31a 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。

【0047】

遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の ROM 31b 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、各特図変動表示ゲームの小当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの小当たり判定値、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、ROM 31b 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後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後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（連続予告開始コマンド、連続予告指示コマンド、連続予告変更コマンド、連続予告終了コマンド等）に係る変動時間コマンドテーブルと、が記憶されている。なお、特図変動表示ゲームの遊技結果としての「小当たり」は、特図変動表示ゲームの遊技結果としての「はずれ」に含まれるものとするが、以下、単に「はずれ」という場合は、特図変動表示ゲームの結果が小当たりとなる場合を含まないものをいう。

【0048】

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 SW 13a、第 2 始動口 SW 7d、入賞口 SW 12a、…、ゲート SW 4a、カウント SW 10c、ガラス枠開放 SW 146、遊技機枠開放 SW 121、球切れ SW 122、などが接続されている。そして、入力インタフェース 32 は、これらから入力さ

10

20

30

40

50

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。

【0049】

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。

10

【0050】

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

【0051】

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（各種コマンドなど））に基づいて（遊技制御装置30の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース40eには、遊技機の前面に設けられた操作ボタン41からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置40は、この検出信号に基づき（遊技制御装置30の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

【0052】

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

30

【0053】

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。

40

【0054】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、普図始動ゲート4に備えられたゲートSW4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM31bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当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

50

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。

【0055】

また、第 1 始動入賞口 1 3 に備えられた第 1 始動口 SW 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たり判定用乱数値を抽出して RAM 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 への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 始動記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 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大当たり判定用乱数値を抽出して RAM 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 始動入賞口（普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞を第 2 始動記憶として記憶する第 2 始動記憶手段をなす。よって、遊技制御装置 3 0 が、始動入賞領域（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限数まで記憶する始動記憶手段をなす。

【0056】

また、第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲームの開始時に、第 1 始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値を ROM 3 1 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はずれを判定する処理を行う。同様に、第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの開始時に、第 2 始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値を ROM 3 1 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はずれを判定する処理を行う。

【0057】

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 大当たり値（第 1 判定値）が設定され、この第 1 大当たり値と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。また、高確率状態では特定値として第 1 大当たり値および第 1 大当たり値とは別の第 2 大当たり値（第 2 判定値）が設定され、この第 1 大当たり値及び第 2 大当たり値と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。ここで、本実施形態の遊技機では、図 3 に示すように、第 1 特図変動表示ゲーム、第 2 特図変動表示ゲームはそれぞれ、大当たり判定用乱数値として 0 から 9 9 9 までの 1 0 0 0 個の値があり、始動入賞ごとにこのうちから一つの値を取得し記憶するようになっている。そして、通常確率状態（低確率時）では、特定値として 3 から 5 までの 3 個の値が設定され、取得した大当たり判定用乱数値がこの特定値と一致する場合に大当たりと判定される。すなわち、通常確率状態で特定値として設定される 3 から 5 までの 3 個の値が第 1 大当たり値である。また、高確率状態（高確率時）では、特定値として 3 から 3 3 までの 3 1 個の値が設定され、取得した大当たり判定用乱数値がこの特定値と一致する場合に大当たりと判定される。この高確率状態での特定値は、通常確率状態で特定値である 3 から 5 までの 3 つの値（第 1 大当たり値）に加えて、6 から 3 3 までの 2 8 個の値が追加された値となっている。すなわち、高確率状態でのみ特定値として設定される 6 から 3 3 までの 2 8 個の値が第 2 大当たり値となる。また、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、特定値として所定数の小当たり値が設定され、この小当たり値と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に小当たりと判定するようになっている。そして、図 3 に示すように、この小当たり値として 3 4 から 3 6 までの 3 個の値が設定され、取得した大当たり判定用乱数値がこの小当たり値と一致する場合に小当たりと判定される。なお、ここに示した乱数値や特定値はあくまでも一例であって、これに限られるものではない。

【0058】

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、始動記憶に基づき、第

1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能な変動表示制御手段をなす。

【0059】

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

10

【0060】

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 2.5 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。また、特図変動表示ゲームの結果が小当りの場合は、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 0.5 秒間開放（1 回もしくは 2 回）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。すなわち、遊技制御装置 30 が、始動記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶された乱数値が大当たり値であったことに基づき、変動入賞装置（特別変動入賞装置 10）を閉状態から開状態に変換するとともに、該乱数値が小当たり値であったことに基づき該変動入賞装置を大当たり値の場合よりも短い時間で開状態に変換する変換制御手段をなす。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。

20

30

【0061】

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が大当たりである場合に、大当たり判定用乱数値と同時に抽出して記憶される大当たり図柄用乱数に基づき、大当りの図柄（第 1 特別結果態様もしくは第 2 特別結果態様）を決定するとともに、特別遊技状態の終了後における特別結果態様を導出する確率状態（通常確率状態もしくは高確率状態）を設定する処理を行う。

【0062】

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、現在の確率状態（通常確率状態もしくは高確率状態）に応じて第 1 特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）および第 2 特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）を設定する処理を行う。具体的には、通常確率状態では、特定値として所定数の第 1 大当たり値を用いて前記乱数値を設定し、高確率状態では、第 1 大当たり値および第 1 大当たり値とは別の第 2 大当たり値を設定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が、変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果（特別結果態様）となる確率を、通常確率状態と高確率状態との何れかの確率状態で該変動表示ゲームを制御可能な確率変動制御手段をなす。

40

【0063】

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

50

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。

【0064】

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。

【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、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を行い、特図変動表示ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」の場合に事前演出を行うようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段に記憶されている所定の始動記憶に対して、それよりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されている間に、事前演出を実行する事前演出手段をなす。

【0066】

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。

【0067】

図4には、本実施形態の遊技機における遊技状態を説明するための状態遷移図を示した。第1始動記憶及び第2始動記憶がない場合は、普段状態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（特図1始動入賞）があると、第1特図変動状態（特図1変動状態）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（特図2始動入賞）があると、第2特図変動状態（特図2変動状態）ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。

【0068】

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ST3に移行し、第2特図変

動表示ゲームが実行される。

【0069】

第2特図変動状態ST3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ST4に移行し、特別遊技状態となる。また、第2特図変動状態ST3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2特図変動状態ST3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ST2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ST3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ST3で第2特図変動表示ゲームを実行する。なお、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、特図2始動入賞）があると、第2特図変動状態（特図2変動状態）ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。

10

【0070】

大当たり状態ST4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ST4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、大当たり状態ST4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ST2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ST4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ST3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、特図2始動入賞）があると、第2特図変動状態（特図2変動状態）ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。

20

【0071】

次に、事前演出（予告報知）として、複数の特図変動表示ゲームにわたって一連性を有する特定演出（連続予告）を連続的に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結果態様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たり判定用乱数値が予め設定した特定値（大当たり値）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（始動記憶内に特定値と一致する大当た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す行うことで、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た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。

30

【0072】

まず、遊技制御装置30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。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 msecごと）に行われるタイマ割込み処理とからなる。

40

【0073】

〔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5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。

【0074】

50

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

【0075】

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。

10

【0076】

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。

【0077】

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。

20

【0078】

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。

【0079】

30

〔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6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。

【0080】

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等に出すコマンド送信処理（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。

40

【0081】

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

50

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。

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

〔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7に示すように、第1特図ゲーム処理では、まず、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定(ステップi1)を行う。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

第1始動記憶数を1インクリメントする処理(ステップi4)を行った後、更新した第1始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り乱数を記憶する処理(ステップi5)、大当り図柄乱数を記憶する処理(ステップi6)を行う。さらに、演出図柄始動記憶数のコマンドを設定する処理(ステップi7)を行って、表示装置43における第1始動記憶数の表示設定を行う。そして、第2始動記憶があるか否かの判定(ステップi8)を行う。

【0090】

第2始動記憶があるか否かの判定(ステップi8)において、第2始動記憶がある場合(ステップi8; Yes)は、第1特図ゲーム処理を終了する。一方、第2始動記憶があるか否かの判定(ステップi8)において、第2始動記憶がない場合(ステップi8; No)は、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップi9)を行う。

【0091】

そして、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理（ステップ i 1 0）を行い、特図変動制御処理（ステップ i 1 1）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0092】

〔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 S W 7 d の入力 of 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 of 表示 of 設定を行う。図8に示すように、第2特図ゲーム処理では、まず、普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）を行う。

【0093】

この普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）では、第2始動口 S W 7 d から出力される遊技球 of 検出信号 of 有無により判定を行う。普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定（ステップ j 1）において始動入賞がない場合（ステップ j 1 ; N o）は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 8）を行う。

【0094】

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

【0095】

第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップ j 3）において、第2始動記憶数が4以上である場合（ステップ j 3 ; Y e s）、すなわち、第2始動記憶数 of 上限値を超えている場合は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 8）を行う。一方、第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定（ステップ j 3）において、第2始動記憶数が4以上でない場合（ステップ j 3 ; N o）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 j 4）を行う。

【0096】

その後、更新した第2始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り乱数を記憶する処理（ステップ j 5）、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップ j 6）を行う。さらに、演出図柄始動記憶数 of コマンドを設定する処理（ステップ j 7）を行って、表示装置43における第2始動記憶数 of 表示設定を行う。そして、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ j 8）を行う。

【0097】

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 j 9）を行い、特図変動制御処理（ステップ j 1 0）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0098】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図9に示すように、特図ゲーム分岐処理では、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ i 9, ステップ j 8）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 of 処理である。

【0099】

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

10

20

30

40

50

0でない場合（ステップS 1 1；N o）は、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS 1 3）を行う。

【0 1 0 0】

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

10

【0 1 0 1】

次に、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 1 5）を行う。この処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 1 5）において、処理番号が2である場合（ステップS 1 5；Y）は、特図変動中処理を行う（ステップS 1 6）。この特図変動中処理（ステップS 1 6）では、特図変動表示ゲームにおける時間（変動時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 1 5）において、処理番号が2でない場合（ステップS 1 5；N o）は、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 1 7）を行う。

20

【0 1 0 2】

次に、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 1 7）を行う。この処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 1 7）において、処理番号が3である場合（ステップS 1 7；Y e s）は、特図表示中処理を行う（ステップS 1 8）。この特図表示中処理（ステップS 1 8）では、特図変動表示ゲームにおける時間（停止図柄表示時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 1 7）において、処理番号が3でない場合（ステップS 1 7；N o）は、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 1 9）を行う。

30

【0 1 0 3】

次に、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 1 9）を行う。この処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 1 9）において、処理番号が4である場合（ステップS 1 9；Y e s）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S 2 0）。一方、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 1 9）において、処理番号が4でない場合（ステップS 1 9；N o）は、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 2 1）を行う。

【0 1 0 4】

次に、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 2 1）を行う。この処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 2 1）において、処理番号が5である場合（ステップS 2 1；Y e s）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S 2 2）。具体的には、特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口S O L 1 0 bにより特別変動入賞装置1 0の開閉扉1 0 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1 0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2 5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1 5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。また、特図変動表示ゲームの結果が小当たりの場合は、例えば、大入賞口S O L 1 0 bにより特別変動入賞装置1 0の開閉扉1 0 aを0. 5秒間開放（1回もしくは2回）し

40

50

、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。一方、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS21）において、処理番号が5でない場合（ステップS21；No）は、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS23）を行う。

【0105】

次に、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS23）を行う。この処理番号が6であるか否かの判定（ステップS23）において、処理番号が6である場合（ステップS23；Y）は、特別遊技状態に関する処理あるいは特図変動表示ゲームの結果が小当りの場合の処理である大入賞口残存球処理を行う（ステップS24）。一方、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS23）において、処理番号が6でない場合（ステップS23；No）は、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS25）を行う。

10

【0106】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS25）を行う。この処理番号が7であるか否かの判定（ステップS25）において、処理番号が7である場合（ステップS25；Yes）は、特別遊技状態に関する処理である大当たり終了処理を行う（ステップS26）。一方、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS25）において、処理番号が7でない場合（ステップS25；No）は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

【0107】

特図ゲーム分岐処理で処理番号が0である場合に行われる特図普段処理では、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、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。図10に示すように、この特図普段処理では、まず、始動記憶があるか否かの判定（ステップS31）を行う。この始動記憶があるか否かの判定（ステップS31）において、始動記憶がない場合（ステップS31；No）は、客待ちデモの設定があるか否かの判定（ステップS39）を行う。なお、始動記憶がない場合（ステップS31；No）とは、第1始動記憶および第2始動記憶の何れもない場合である。

20

【0108】

客待ちデモの設定があるか否かの判定（ステップS39）では、例えば、表示装置43で客待ちデモ画像の表示を行うように設定する客待ちデモフラグが設定されているかを判定する。この客待ちデモの設定があるか否かの判定（ステップS39）において、客待ちデモの設定が有る場合（ステップS39；Yes）は、特図普段処理を終了する。一方、客待ちデモの設定があるか否かの判定（ステップS39）において、客待ちデモの設定がない場合（ステップS39；No）は、客待ちデモコマンドの設定（ステップS40）を行い、特図普段処理を終了する。

30

【0109】

また、始動記憶があるか否かの判定（ステップS31）において、始動記憶がある場合（ステップS31；Yes）は、複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的に演出を行う連続予告に関する処理である連続予告制御処理（ステップS32）を行う。

【0110】

連続予告制御処理では、連続予告に関する処理として、連続予告の実行や、連続予告の演出内容などを決定する処理を行う。図11に示すように、この連続予告制御処理では、まず、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS41）を行う。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS41）は、連続予告の実行中である場合に設定される連続予告フラグがあるかを判定することで、現在、連続予告の実行中であるか否かを判定する処理である。連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS41）において、連続予告フラグがない場合（ステップS41；No）、すなわち連続予告の実行中でない場合は、連続予告を実行するか否か決定する連続予告実行決定処理（ステップS49）を行う。

40

【0111】

図13に示すように、この連続予告実行決定処理では、まず、始動記憶（第1始動記憶

50

、第2始動記憶)内の大当たり乱数(大当たり判定用乱数値)を取得する処理(ステップS71)を行い、取得した大当たり乱数に第2大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS72)を行う。この第2大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS72)において、第2大当たり値と一致する値がある場合(ステップS72; Yes)すなわち、高確率状態であれば大当たりとなる場合は、連続予告実行決定処理を終了する。このように、第2大当たり値により大当たりと判定される始動記憶がある場合は、現在の確率状態が高確率状態であるが当該始動記憶の実行時に通常確率状態となっていると、結果がはずれとなってしまう予告と矛盾が生じる虞がある。また、逆に、現在の確率状態が通常確率状態であるが当該始動記憶の実行時に高確率状態となっていると結果が大当たりとなり、実行中の連続予告が最後まで実行されなくなる虞がある。すなわち、大当たりとなるか、はずれとなるかが不定であるので連続予告は行わないようにしている。 10

【0112】

一方、第2大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS72)において、第2大当たり値と一致する値がない場合(ステップS72; No)は、第1大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS73)を行う。

【0113】

第1大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS73)において、第1大当たり値と一致する値がある場合(ステップS73; Yes)は、大当たり連続予告判定テーブルをセットする処理(ステップS74)を行い、連続予告乱数を抽出する処理(ステップS76)を行う。一方、第1大当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS73) 20
において、第1大当たり値と一致する値がない場合(ステップS73; No)、小当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS75)を行う。小当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS75)において、小当たり値と一致する値がある場合(ステップS75; Yes)は、ステップS78へ移行し、連続予告フラグをセットする処理(ステップS78)を行う。一方、小当たり値と一致する値があるか否かの判定(ステップS75)において、小当たり値と一致する値がない場合(ステップS75; No)、すなわち、すべてはずれである場合は、連続予告実行決定処理を終了する。これにより、事前演出手段(遊技制御装置30)は、確率状態に関わらず、大当たり値のうち、第1大当たり値のみを用いて事前演出の実行を決定したこととなる。なお、ステップS75において小当たり値と一致する値がある場合(ステップS75; Yes)、必ず連続予告を実行するものに限らず、例えば、予め設定された連続予告の発生率に基づき実行するようにしても良い。 30

【0114】

次いで、ステップS76において抽出された乱数に基づいて、連続予告を実行するか否かの判定(ステップS77)を行う。この連続予告を実行するか否かの判定(ステップS77)では、抽出した連続予告乱数を選択したテーブル(大当たり連続予告判定テーブル)に参照して連続予告を実行するか否かを判定する。この連続予告を実行するか否かの判定(ステップS77)において、連続予告を実行しない場合(ステップS77; No)は、連続予告実行決定処理を終了する。また、連続予告を実行するか否かの判定(ステップS77)において、連続予告を実行する場合(ステップS77; Yes)は、連続予告フラグをセットする処理(ステップS78)を行い、第1大当たり値と一致する大当たり判定値が記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定(ステップS79)を行う。 40

【0115】

次いで、第1大当たり値と一致する大当たり判定値が記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定(ステップS79)において、第1始動記憶である場合(ステップS79; Yes)は、第1特図予告フラグをセットする処理(ステップS80)を行い、連続予告実行決定処理を終了する。一方、第1大当たり値と一致する大当たり判定値が記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定(ステップS79)において、第1始動記憶でない場合(ステップS79; No)は、連続予告実行決定処理を終了する。なお、第1始動記憶及び第2始動記憶の何れにも第1大当たり値と一致する大当たり判定値がない場合は、第1始動記憶でない場合(ステップS79; No)とする。また、第1始動記憶及び第 50

2 始動記憶の何れにも第1大当り値と一致する大当り判定値がある場合も、第1始動記憶でない場合（ステップS79；No）とする。

【0116】

次いで、図11に戻り、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS50）を行う。なお、連続予告フラグは、上述の連続予告実行決定処理において連続予告を実行すると決定された場合に設定されるものである。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS50）において、連続予告フラグがない場合（ステップS50；No）、すなわち、連続予告を実行しない場合は、連続予告制御処理を終了する。一方、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS50）において、連続予告フラグがある場合（ステップS50；Yes）、すなわち、連続予告を実行すると決定された場合は、連続予告回数決定処理（ステップS51）を行う。

10

【0117】

図14に示すように、この連続予告回数決定処理では、まず、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS81）を行う。なお、第1特図予告フラグは、上述の連続予告実行決定処理において第1始動記憶にのみ第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がある場合に設定されるものである。この第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS81）において、第1特図予告フラグがある場合（ステップS81；Yes）は、第1始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS82）を行い、第1始動記憶に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶があるか否かの判定（ステップS84）を行う。一方、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS81）において、第1特図予告フラグがない場合（ステップS81；No）は、第2始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS83）を行い、第2始動記憶に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶があるか否かの判定（ステップS84）を行う。なお、第1特図予告フラグがない場合（ステップS81；No）には、第2始動記憶に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がある場合と、第1始動記憶及び第2始動記憶の何れにも第1大当り値と一致する大当り判定値がない場合が含まれる。

20

【0118】

取得した始動記憶（第1始動記憶もしくは第2始動記憶）に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS84）において、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値がある場合（ステップS84；Yes）は、連続予告回数カウンタの値に、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS85）を行い、連続予告回数決定処理を終了する。第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS85）では、第1始動記憶および第2始動記憶を参照し、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って消化される始動記憶の数をセットする処理を行う。なお、この処理は、図9に示す特図ゲーム分岐処理における特図普段処理（ステップS12）の一処理であり、始動記憶数の減算処理は特図普段処理（ステップS12）の後に実行される特図変動開始処理2（ステップS14）で減算されることとなる。よって、セットされる始動記憶数は、この処理を行う契機となった始動記憶を含むものである。

30

40

【0119】

一方、取得した始動記憶（第1始動記憶もしくは第2始動記憶）に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS84）において、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値がない場合（ステップS84；No）は、連続予告回数カウンタの値に、小当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS86）を行い、連続予告回数決定処理を終了する。小当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS86）では、第1始動記憶および第2始動記憶を参照し、小当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って

50

消化される始動記憶の数をセットする処理を行う。

【0120】

次いで、図11に戻り、連続予告回数カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップS52）を行い、連続予告制御処理を終了する。すなわち、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告の一回目が実行されるので、連続予告回数カウンタの値からその分を差し引く処理が行われる。

【0121】

また、図11に示す連続予告制御処理における最初の処理である、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS41）において、連続予告フラグがある場合（ステップS41；Yes）、すなわち連続予告の実行中である場合は、連続予告回数カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップS42）を行う。つまり、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告が実行されるので、連続予告回数カウンタの値からその分を差し引く処理が行われる。

【0122】

次に、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS43）を行う。この第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS43）において、第1特図予告フラグがない場合（ステップS43；No）、すなわち、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶がない場合は、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS46）を行う。また、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS43）において、第1特図予告フラグがある場合（ステップS43；No）、すなわち、第1始動記憶にのみ第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶がある場合は、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS44）を行う。

【0123】

新たな第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS44）では、現在処理中の始動記憶が、連続予告フラグの設定後に新たに記憶された第2始動記憶であるかを判定する。この新たな第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS44）において、新たな第2始動記憶でない場合（ステップS44；No）は、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS46）を行う。一方、新たな第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS44）において、新たな第2始動記憶である場合（ステップS44；Yes）は、連続予告変更制御処理（ステップS45）を行う。そして、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS46）を行う。

【0124】

図12に示すように、連続予告変更制御処理では、まず、第2始動記憶が当たり値であるか、すなわち、第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS61）を行う。この第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS61）では、連続予告フラグの設定後に新たに記憶された現在処理中である第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか、すなわち、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームで大当たりなるかが判定される。第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS61）において、第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されていない場合（ステップS61；No）は、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS62）を行い、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS63）を行って連続予告変更制御処理を終了する。この連続予告変更フラグがセットされた場合は、特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して連続予告変更コマンドが出力される。これによって、第1始動記憶よりも優先的に消化される新たな第2始動記憶により第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までのゲーム数が増加しても連続予告の回数をその分増加でき、遊技者に違和感を与えることなく、連続予告を実行することができる。なお、ステップS63において、連続予告変更フラグがセットされた場合に、特図普段処理（図

10 参照)の変動パターン設定処理(ステップS37)において、「連続予告フラグ」、「第1特図予告フラグ」、及び「連続予告回数カウンタ」をクリアするようにしても良い。これにより、特に、連続予告を開始する契機となった第1始動記憶の乱数値が「はずれ」の場合は、遊技者に不用意に期待感を抱かせることを防止できる。

【0125】

一方、第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定(ステップS61)において、第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている場合(ステップS61; Yes)は、第1特図予告フラグをクリアする処理(ステップS64)を行い、連続予告回数カウンタの値を「0」にする処理(ステップS65)を行って連続予告変更制御処理を終了する。これにより、第1始動記憶よりも優先的に消化される新たな第2始動記憶に、特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されていて大当たりとなる場合に、当該第2始動記憶に基づいて連続予告の最終STEPを実行して連続演出状態を終了することができるようになり、遊技者に違和感を与えることなく連続予告を実行することができる。

【0126】

そして、図11に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定(ステップS46)において、連続予告回数カウンタの値が「0」である場合(ステップS46; Yes)は、連続予告終了フラグをセットする処理(ステップS47)を行い、連続予告フラグをクリアする処理(ステップS48)を行って、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終STEPとなる。一方、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定(ステップS46)において、連続予告回数カウンタの値が「0」でない場合(ステップS46; No)は、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終STEPではなく、次に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでも継続して連続予告が実行される。

【0127】

次いで、図10に戻り、連続予告変更フラグがあるか否かの判定(ステップS33)を行う。連続予告変更フラグがあるか否かの判定(ステップS33)において、連続予告変更フラグがある場合(ステップS33; Yes)は、大当たりフラグ設定処理(ステップS35)を行う。大当たりフラグ設定処理(ステップS35)では、現在処理中の始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値が特定値と一致する場合に大当たりフラグを設定する処理を行う。なお、特定値は、通常確率状態では所定数の第1大当たり値が設定され、高確率状態では第1大当たり値および第1大当たり値とは別の第2大当たり値が設定される。そして、この大当たりフラグ設定処理(ステップS35)を行った後、特図停止図柄設定処理(ステップS36)を行う。

【0128】

一方、連続予告変更フラグがあるか否かの判定(ステップS33)において、連続予告変更フラグがない場合(ステップS33; No)は、連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS34)を行う。この連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS34)において、連続予告フラグがない場合(ステップS34; No)は、大当たりフラグ設定処理(ステップS35)を行う。一方、連続予告フラグがあるか否かの判定(ステップS34)において、連続予告フラグがある場合(ステップS34; Yes)は、特図停止図柄設定処理(ステップS36)を行う。

【0129】

そして、特図停止図柄設定処理(ステップS36)で停止図柄の設定を行った後、変動パターン設定処理(ステップS37)を行って変動パターンの決定(後半変動パターンと前半変動パターンの決定に基づく変動時間の設定)を行う。その後、変動開始の情報を記憶する処理(ステップS38)を行い、特図普段処理を終了する。この変動開始の情報を記憶する処理(ステップS38)においては、特図処理番号が1に変更され、次回の特図

ゲーム分岐処理（図9に図示）において特図変動開始処理2が選択されるようになる。

【0130】

すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段（遊技制御装置30）に特定値と判定される大当たり判定用乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されている間に、事前に演出を実行する事前演出手段をなす。

【0131】

図15には、変動パターン設定処理（ステップS37）で行われる変動パターンの決定の一例を示した。変動パターンの決定では、まず、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たりもしくははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態もしくは確変状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置7の動作状態（通常動作状態もしくは時短動作状態）、現在の遊技状態としての演出状態（通常状態もしくは連続予告状態）、始動記憶数などに基づいて、当該特図変動表示ゲームにおける変動パターンのうちの後半変動パターンを決定する。そして、決定された後半変動パターンに基づき前半変動パターンを決定する。この後半変動パターン、前半変動パターンは、遊技制御装置30が、後半変動パターン決定用乱数値、前半変動パターン決定用乱数値を抽出してROM31bに記憶されている判定値と比較することによって決定される。

【0132】

ここで、前半変動パターンとはリーチ状態となるまでの変動表示態様を意味し、後半変動パターンとはリーチ状態となった後の変動表示態様を意味するものである。このリーチ状態（リーチ）とは、表示状態が変化可能な変動表示装置を有し、該変動表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、変動表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、変動表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

【0133】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置43に表示される飾り変動表示ゲームが、表示装置43における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止したいわゆるリーチ状態となるまでの変動表示態様が前半変動パターンとなる。この前半変動パターンには、それぞれ演出内容の異なる複数のパターン（前半変動パターン1、前半変動パターン2…）が設定されている。

【0134】

そして、このリーチ状態が発生した以降の変動表示態様が後半変動パターンとなる。この後半変動パターンには複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（信頼度が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ、ノーマルロングリーチ（Nロングリーチ動作）、スペシャルリーチ（SPリーチA動作）などが設定されている。ただし、リーチ状態が発生しない場合、特図変動表示ゲームの変動表示態様は、後半変動パターンは変動なし（後半変動なし）となり、前半変動パターンのみで構成されることとなる。

【0135】

10

20

30

40

50

なお、前半変動パターン及び後半変動パターンの変動表示態様は上記のものに限られず、例えば、リーチ状態が発生して変動中の中変動表示領域が一旦停止、又は低速変動を開始するまでを前半変動パターンとし、それ以降の変動表示を後半変動パターンとする等、適宜変更できる設計であっても良い。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態として、ここまでの変動表示態様を前半変動パターンとし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示する変動表示態様を後半変動パターンとしても良い。

【0136】

例えば、図15のパターンP1には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告最終フラグ、大当たりフラグが設定されていない場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計が「1～2個」であれば「前半変動パターン1」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が12.00sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。また、始動記憶数の合計が「3～4個」であれば、前半変動パターンは「前半変動パターン2」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が7.00s、前半変動は変動時間短縮停止となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。

【0137】

また、図15のパターンP2には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン22（ノーマルロングリーチ）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告最終フラグが設定されておらず、大当たりフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計に関わらず、「後半変動パターン22」に対応付けられた複数の前半変動パターンから選択される一の前半変動パターンに決定される。この複数の前半変動パターンから「前半変動パターン3」が選択された場合、変動パターンは、特図前半変動時間が10.00sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はノーマルロングリーチ動作となる。

【0138】

また、図15のパターンP3には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31（スペシャルリーチA）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告最終フラグが設定されておらず、大当たりフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計に関わらず、「後半変動パターン31」に対応付けられた複数の前半変動パターンから選択される一の前半変動パターンに決定される。この複数の前半変動パターンから「前半変動パターン3」が選択された場合、変動パターンは、特図前半変動時間が10.00sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はスペシャルリーチA動作となる。

【0139】

また、図15のパターンP4には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、大当たりフラグが設定されておらず、連続予告フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン11」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が7.200sとされ、前半変動は連続予告（最

終STEP以外)となり、後半変動はなし(リーチなし)となる。

【0140】

また、図15のパターンP5には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31(スペシャルリーチA)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当りフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン12」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が7.200sとされ、前半変動は連続予告(最終STEP)となり、後半変動はスペシャルリーチA動作となる。

【0141】

また、図15のパターンP6には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1(後半変動なし)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン13」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が7.100sとされ、前半変動は連続予告(カットインSTEP)となり、後半変動はなし(リーチなし)となる。

【0142】

なお、図15には、説明上、複数パターンある前半変動パターンの振り分けパターンのうち、一部の振り分けパターンを記載したが、実際には、ROM31bには、各後半変動パターン、遊技状態、始動記憶数の合計に応じたそれぞれの前半変動パターンテーブルが記憶されており、ここに示した以外の振り分けパターンも存在する。

さらには、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合に、後半変動パターンが「後半変動パターン31」に決定されることを例示したが、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合に、後半変動パターンが「後半変動パターン31」に決定されるパターンも記憶されており、同様に他のパターンについても特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合、「はずれ」となる場合のそれぞれについて各後半変動パターン、遊技状態、始動記憶数の合計に応じたそれぞれの前半変動パターンテーブルが記憶されている。

また、特図変動表示ゲームの遊技結果が「小当り」となる場合の後半変動パターンは、特図変動表示ゲームにおいて必ずリーチ状態を発生させるべく、ノーマルロングリーチ(Nリングリーチ)を行う「後半変動パターン22」や、スペシャルリーチA(SPリーチA)を行う「後半変動パターン31」が対応付けられて記憶されている。すなわち、特図変動表示ゲームの遊技結果が「小当り」となる場合、変動表示制御手段(遊技制御装置30)は、始動記憶手段に記憶された乱数値が小当り値であった場合に、変動表示ゲームにおいてリーチ状態を発生させるようにしたこととなる。なお、特図変動表示ゲームの遊技結果が「小当り」となる場合に設定されるリーチ変動パターン(「後半変動パターン22」、「後半変動パターン31」等)はどの種類でも良いが、連続予告演出との関係で、変動時間が長く、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合に設定されやすい信頼度の高いリーチ変動パターンに設定されることが望ましい。

【0143】

そして、決定された後半変動パターンと前半変動パターンに基づき、変動時間コマンド(連続予告開始コマンド、連続予告指示コマンド、連続予告変更コマンド、連続予告終了コマンド等)を決定し、この変動時間コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置30から演出制御装置40に送信されるとともに、当該特図変動表示ゲームの変動停止時に変動停止コマンドが遊技制御装置30から演出制御装置40に送信されるようになっている。

【0144】

〔連続予告設定処理〕

次に、演出制御装置40による連続予告設定処理について説明する。図16に示すよう

10

20

30

40

50

に、この連続予告設定処理では、まず、遊技制御装置 30 から連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 1）を行う。この連続予告開始コマンドは、連続予告を開始することが決定された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に出力されるコマンドである。連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 1）において、連続予告開始コマンドを受信した場合（ステップ S 9 1；Y e s）は、連続予告演出乱数を抽出する処理（ステップ S 9 2）を行う。

【0145】

次いで、ステップ S 9 2 において抽出された連続予告演出乱数に基づいて、実行する連続予告の種類を選択する処理（ステップ S 9 3）を行う。ここで、連続予告の種類として、例えば、図 19 に示すような提灯お化けによる連続予告の他、ろくろ首やのっぺらぼうによる連続予告（図示省略）が設けられており、これらのうちから一つが選択される。

【0146】

その後、連続予告回数監視カウンタの値を 1 インクリメントする処理（ステップ S 9 4）を行い、当該連続予告回数監視カウンタの値に基づき、連続予告のうち何れの S T E P（段階）の連続予告演出を行うかの選択処理（ステップ S 9 5）を行い、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 9）を行う。これらの処理により、複数種類ある連続予告から一つが選択され、さらに、演出態様として、選択された連続予告から所定の演出段階（S T E P）が選択される。

【0147】

一方、連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 1）において、連続予告開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 9 1；N o）は、連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 6）を行う。この連続予告指示コマンドは、連続予告を継続することが決定された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に出力されるコマンドである。

【0148】

連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 6）において、連続予告指示コマンドを受信した場合（ステップ S 9 6；Y e s）は、連続予告回数監視カウンタの値を 1 インクリメントする処理（ステップ S 9 4）を行う。その後、当該連続予告回数監視カウンタの値に基づき、連続予告のうち何れのステップの連続予告演出を行うかの選択処理（ステップ S 9 5）を行う。これらの処理により、演出態様として連続予告の進行に合わせた所定の演出段階（S T E P）が選択される。その後、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 9）を行う。

【0149】

一方、連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 6）において、連続予告指示コマンドを受信していない場合（ステップ S 9 6；N o）は、連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 7）を行う。この連続予告変更コマンドは、連続予告の実行中に新たに記憶された第 2 始動記憶（はずれとなる）に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に出力されるコマンドである。

【0150】

連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 7）において、連続予告変更コマンドを受信した場合（ステップ S 9 7；Y e s）は、連続予告変更演出を選択する処理（ステップ S 9 8）を行う。これらの処理により、演出態様として変更用の演出段階（S T E P）が選択される。なお、ここで選択される変更用の演出段階は、一連性を有する特定演出を阻害する（例えば、ストーリーを中断する）阻害演出（カットイン表示）とされている。なお、変更用の演出段階はこのような阻害演出に限られるものではなく、一連性を有する特定演出とは異なる第 2 の特定演出であればよい。

【0151】

その後、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 9 9）を行う。一

10

20

30

40

50

方、連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 9 7）において、連続予告変更コマンドを受信していない場合（ステップS 9 7；N o）は、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 9 9）を行う。

【0152】

連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 9 9）では、連続予告を終了することが決定された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置30から演出制御装置40に出力される連続予告終了コマンドを受信したかが判定される。この連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 9 9）において、連続予告終了コマンドを受信していない場合（ステップS 9 9；N o）は、連続予告設定処理を終了する。

10

【0153】

一方、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 9 9）において、連続予告終了コマンドを受信した場合（ステップS 9 9；Y e s）は、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS 100）を行い、連続予告回数監視カウンタの値を「0」にする処理（ステップS 101）を行って連続予告設定処理を終了する。この処理により、演出態様として連続予告の最終の演出段階（S T E P）が選択される。なお、この処理の前に他の演出態様が選択されている場合は、選択されていた演出態様に代えて連続予告の最終の演出段階（S T E P）が選択されることとなる。

【0154】

以上のような処理によって実行される連続予告（事前演出）の一例について説明する。図18に示すように、この例においては、はじめに第1始動記憶が3個記憶（いずれも大当たり判定用乱数値＝「はずれ」）され、かつ、第2始動記憶が0個である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態（連続予告でない状態）であり、特図変動表示ゲームの変動態様は通常変動（連続予告ではない変動態様）となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中に、第1始動入賞口13へ遊技球の入賞（大当たり判定用乱数値＝第1大当たり値（大当たり））があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから（T0から）連続予告が開始する例となっている。連続予告を開始する前の第1始動記憶は、図17（1）に示すような状態となっており、以下の説明では、この状態における第1始動記憶の消化順序によって各第1始動記憶を識別して説明する。

20

30

【0155】

図18のT0は、消化順序が一番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理において連続予告の実行が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS 31；Y e s）され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグなしと判定（ステップS 41；N o）され、図13に示す連続予告実行決定処理が行われる。そしてこの例の場合は、連続予告実行決定処理で、連続予告を実行すると判定（ステップS 77；Y e s）されて、連続予告フラグがセットされる。また、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が第1大当たり値と一致する値である（ステップS 79；Y e s）ので、第1特図予告フラグもセットされる。

40

【0156】

図11に戻り、連続予告フラグがセットされている（ステップS 50；Y e s）ので、図14に示す連続予告回数決定処理が行われる。連続予告回数決定処理では、第1特図予告フラグがセットされており（ステップS 81；Y e s）、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶がある（ステップS 84；Y e s）ので、連続予告回数カウンタの値に第1大当たり値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする（ステップS 85）。このとき、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が第1大当たり値と一致する値であるので、連続予告回数カウンタにセットされる値は「4」となる。

50

【0157】

図11に戻り、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS52）で、連続予告回数カウンタにセットされる値は「3」となる。また、図10に戻り、ステップS33からステップS38の処理を行う。このとき、図15に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告開始コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示すように、特図普段処理（ステップS12）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように第1始動記憶が3個となる。

【0158】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、図16に示す連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドを受信している（ステップS91；Yes）ので、連続予告の種類を選択（ここでは提灯お化けによる連続予告を選択）するとともに、選択した連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP1の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【0159】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図18のT0からT1）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図19（1）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯お化け（??）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図19（2）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0160】

〔連続予告STEP2〕

次に、図18のT1では、消化順序が二番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）で、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、第1特図予告フラグがある（ステップS43；Yes）が、新たな第2始動記憶が記憶されておらず（ステップS44；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS46；No）ので、図10に戻り、ステップS33からステップS38の処理を行う。このとき連続予告指示コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第1始動記憶が2個となる。

【0161】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、図16に示す連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドを受信している（ステップS96；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP2の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【0162】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図18のT1からT2）に伴い、表示装置43に

飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図19(3)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(???)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図19(4)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0163】

ここで、この例では、図18に示すように、T1からT2の間に普通変動入賞装置7へ遊技球の入賞(大当たり判定用乱数値＝「はずれ」)があり、第1始動記憶が2個、第2始動記憶が1個となる。

【0164】

〔連続予告カットインSTEP〕

次に、図18のT2では、第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の変更が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定(ステップS31; Yes)され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定(ステップS41; Yes)され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ(ステップS42)て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。そして、第1特図予告フラグがあり(ステップS43; Yes)、新たな第2始動記憶が記憶されている(ステップS44; Yes)ので、図12に示す連続予告変更制御処理が行われる。連続予告変更制御処理では、新たな第2始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致しないはずれである(ステップS61; No)ので、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントし(ステップS62)て、連続予告変更フラグをセット(ステップS63)する。これにより、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。

【0165】

そして図11に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」でない(ステップS46; No)ので図10に戻り、連続予告変更フラグがセットされている(ステップS33; Yes)ので、大当たりフラグ設定処理(ステップS35)を行う。ここでは大当たり判定用乱数値が特定値ではないので大当たりフラグは設定されず、その後、ステップS36からステップS38の処理を行う。このとき連続予告変更コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される(図6のステップc)。また、図9に示す特図変動開始処理2(ステップS14)で第2始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第2始動記憶が0個となる。

【0166】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてははずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく(ステップS91; No)、また、連続予告指示コマンドもない(ステップS96; No)が、連続予告変更コマンドがある(ステップS97; Yes)ので、連続予告変更演出を選択する処理(ステップS98)により表示するSTEPを選択する処理が行われる。ここでは変更用の演出段階として、一連性を有する特定演出(連続予告A)とは異なる第2の特定演出(連続予告B)が選択されるようになっており、一連性を有する特定演出を阻害する(例えば、ストーリーを中断する)阻害演出(カットイン表示)が行われるようになる。

【0167】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図18のT2からT3)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図19(5)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(まさか!!)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図19(6)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0168】

〔連続予告STEP3〕

次に、図18のT3では、消化順序が三番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。なお、ここでの処理は、前述した連続予告STEP2と同様の処理が行われ、その結果、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となり、連続予告指示コマンドがセットされて、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第1始動記憶が1個となる。

【0169】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドを受信している（ステップS96；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP3の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【0170】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図18のT3からT4）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図19（7）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（チャンス!）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図19（8）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0171】

〔連続予告STEP4〕

次に、図18のT4では、消化順序が四番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の終了が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されていない（ステップS44；No）が、連続予告回数カウンタの値が「0」である（ステップS46；Yes）ので、連続予告終了フラグをセットする（ステップS47）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップS48）。

【0172】

図10に戻り、連続予告変更フラグはセットされていない（ステップS33；No）が、連続予告フラグがない（ステップS34；No）ので、大当たりフラグ設定処理（ステップS35）を行う。ここでは大当たり判定用乱数値が特定値であるので大当たりフラグを設定し、その後、ステップS36からステップS38の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第1始動記憶が0個となる。

【0173】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲーム

に決定する。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップS 9 1；N o）、連続予告指示コマンドもなく（ステップS 9 6；N o）、連続予告変更コマンドもない（ステップS 9 7；N o）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS 9 9；Y e s）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS 1 0 0）により、表示するS T E Pを選択（ここではS T E P 4の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【0 1 7 4】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図1 8のT 4からT 5）に伴い、表示装置4 3に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図1 9（9）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（激アツ！！）」の予告表示4 3 aが所定時間表示された後、図1 9（1 0）に示すようにリーチ状態が表示される。その後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

10

【0 1 7 5】

また、上述のように連続予告の開始の決定は、特定値のうち第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶がある場合と、特定値のうち小当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶がある場合に、所定の確率で行われるようになっている。また、特定値のうち第2大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶がある場合には、連続予告の開始の決定が行われなくなっている。このように、第2大当たり値で大当たりとなる始動記憶がある場合に、連続予告の開始の決定を行わないようにすることで、事前演出に矛盾が生じてしまうことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができるようにしている。

20

【0 1 7 6】

図2 0には、はじめに第1始動記憶が3個記憶（いずれも大当たり判定用乱数値＝「はずれ」）され、かつ、第2始動記憶が0個である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態（連続予告でない状態）であり、特図変動表示ゲームの変動態様は通常変動（連続予告ではない変動態様）となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中に、第1始動入賞口1 3へ遊技球の入賞（大当たり判定用乱数値＝小当たり値）があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから連続予告が開始する例を示した。

30

【0 1 7 7】

〔連続予告ステップ1〕

まず、消化順序が一番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理において連続予告の実行が決定されることとなる。このときの処理では、図1 0に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS 3 1；Y e s）され、図1 1に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグなしと判定（ステップS 4 1；N o）され、図1 3に示す連続予告実行決定処理が行われる。そしてこの例の場合は、連続予告実行決定処理で、連続予告フラグがセットされる（ステップS 7 8）。また、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が小当たり値と一致する値である（ステップS 7 9；Y e s）ので、第1特図予告フラグもセットされる。

40

【0 1 7 8】

図1 1に戻り、連続予告フラグがセットされている（ステップS 5 0；Y e s）ので、図1 4に示す連続予告回数決定処理が行われる。連続予告回数決定処理では、第1特図予告フラグがセットされており（ステップS 8 1；Y e s）、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶がない（ステップS 8 4；N o）ので、連続予告回数カウンタの値に小当たり値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする（ステップS 8 5）。このとき、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が小当たり値と一致する値であるので、連続予告回数カウンタにセットされる値は「4

50

」となる。

【0179】

図11に戻り、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS52）で、連続予告回数カウンタにセットされる値は「3」となる。また、図10に戻り、ステップS33からステップS38の処理を行う。このとき、図15に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告開始コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示すように、特図普段処理（ステップS12）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図20に示すように第1始動記憶が3個となる。

【0180】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、図16に示す連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドを受信している（ステップS91；Yes）ので、連続予告の種類を選択（ここでは提灯お化けによる連続予告を選択）するとともに、選択した連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP1の連続予告演出を選択）する処理が行われる。そして、特図変動表示ゲームの実行に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。

【0181】

〔連続予告ステップ2〕

次に、消化順序が二番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）で、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、第1特図予告フラグがある（ステップS43；Yes）が、新たな第2始動記憶が記憶されておらず（ステップS44；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS46；No）ので、図10に戻り、ステップS33からステップS38の処理を行う。このとき連続予告指示コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図20に示すように、第1始動記憶が2個となる。

【0182】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、図16に示す連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドを受信している（ステップS96；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP2の連続予告演出を選択）する処理が行われる。そして、特図変動表示ゲームの実行に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。

【0183】

〔連続予告ステップ3〕

次に、消化順序が三番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。なお、ここでの

処理は、前述した連続予告ステップ2と同様の処理が行われ、その結果、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となり、連続予告指示コマンドがセットされて、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第1始動記憶が1個となる。

【0184】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドを受信している（ステップS96；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP3の連続予告演出を選択）する処理が行われる。そして、特図変動表示ゲームの実行に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。

【0185】

〔連続予告ステップ4〕

次に、消化順序が四番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の終了が決定されることとなる。このときの処理では、図10に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図11に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されていない（ステップS44；No）が、連続予告回数カウンタの値が「0」である（ステップS46；Yes）ので、連続予告終了フラグをセットする（ステップS47）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップS48）。

【0186】

図10に戻り、連続予告変更フラグはセットされていない（ステップS33；No）が、連続予告フラグがない（ステップS34；No）ので、大当たりフラグ設定処理（ステップS35）を行う。ここでは大当たり判定用乱数値が小当たり値であるので大当たりフラグを設定し、その後、ステップS36からステップS38の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図20に示すように、第1始動記憶が0個となる。

【0187】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は小当たりであるので、結果態様として小当たりの結果態様を選択する処理を行う。従って、小当たりの場合、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲームに決定する。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドもなく（ステップS96；No）、連続予告変更コマンドもない（ステップS97；No）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS99；Yes）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS100）により、表示するSTEPを選択（ここではSTEP4の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【0188】

そして、特図変動表示ゲームの実行に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを

表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、リーチ状態が表示される。その後、変動表示が停止して小当たり状態となり、大入賞口 S O L 1 0 b により特別変動入賞装置 1 0 の開閉扉 1 0 a を 2 回 0. 5 秒間開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

【0189】

また、図 2 1、2 2 には、特定値のうち第 2 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶がある場合に、連続予告の開始の決定が行われないようにすることにより、顕著な効果が得られる一例を示した。図 2 1 には、高確率状態において記憶された第 1 始動記憶が複数あり（始動記憶 A、始動記憶 B）、当該第 1 始動記憶に基づく特図 1 の変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム；ゲーム A、ゲーム B）が実行される場合を示した。また、複数の第 1 始動記憶のうち、始動記憶 B には、第 2 大当たり値（高確率状態でのみ使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている（高確率状態であれば大当たりとなる）とする。

10

【0190】

この例において、第 2 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された第 1 始動記憶（始動記憶 B）に基づく第 1 特図変動表示ゲーム（ゲーム B）を実行する前に、第 2 始動記憶（始動記憶 C）が発生して当該第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲーム（ゲーム C）で高確率状態を通常確率状態に変動する条件を満たす通常大当たりが発生した場合、当該大当たりの終了後は通常確率状態になってしまう。よって、第 2 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された第 1 始動記憶（始動記憶 B）は、高確率状態で記憶されたものであっても通常確率状態で判定（第 1 大当たり値のみを使用）されるため、この第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲーム（ゲーム B）は、はずれになってしまう。

20

【0191】

また、特別遊技状態の終了後には、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態となるので、図 2 2 に示すように、第 2 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された第 1 始動記憶（始動記憶 B）に基づく第 1 特図変動表示ゲーム（ゲーム B）を実行する前に、結果が大当たりとなる第 2 特図変動表示ゲーム（ゲーム D、ゲーム E、ゲーム F）が複数回発生すること考えられる。このような場合も、第 2 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲーム（ゲーム B）の実行時に、確率状態が高確率状態と通常確率状態の何れの状態になっているかはわからないため、第 1 特図変動表示ゲーム（ゲーム B）の結果が大当たりとなるかははずれとなるかは不明である。

30

【0192】

図 2 1 や図 2 2 に示す例において、高確率状態で始動記憶 B が大当たりとなるものとして連続予告を開始した場合、連続予告の内容と結果とに矛盾が生じる虞がある。また、連続予告中に新たに発生した第 2 始動記憶に基づく大当たりが発生する場合は、連続予告を最終 S T E P に変更して終了する（図 1 1、1 2 参照）ことで、一連性を有する連続予告のストーリーに矛盾が生じないようにもしている。

【0193】

ここで、連続予告において、複数種類ある連続予告のうち、それが発生すると大当たりの可能性が高いとされる連続予告（信頼度の高い連続予告）、あるいは、それが発生すると必ず大当たりとなる（大当たりのときのみ選択される）連続予告を行った場合、連続予告の開始よりも後に発生した第 2 始動記憶（始動記憶 C や始動記憶 D、E、F）に基づく第 2 特図変動表示ゲーム（ゲーム C やゲーム D、E、F）で大当たりとなり、連続予告の開始時に記憶されていた始動記憶（始動記憶 B）に基づく第 1 変動表示ゲーム（ゲーム B）で大当たりが発生しないこととなると、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことにもなりかねない。すなわち、信頼度の高い、あるいは、大当たりが確定する連続予告がされたにもかかわらず大当たりが発生しないことで、遊技者に対して不信感を抱かせてしまう虞がある。

40

【0194】

しかし、本実施形態の遊技機のように、高確率状態と通常確率状態とで共通に使用され

50

る第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値の場合に事前演出を開始（所定の確率で）するようにすることで、その後の確率状態の変化に対しても影響を受けない確実な予告が可能となり、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを防止できる。また、確実な予告が可能となることで、高確率状態においても連続予告の種類として信頼度が100%の事前演出（大当り確定の予告報知）を実行することも可能となり、より遊技の興趣を高めることができる。

【0195】

なお、以上の説明においては、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS85）では、第1始動記憶および第2始動記憶を参照し、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って消化される始動記憶の数をセットするとしたが、このときセッ

10

ットする始動記憶の数を変化させても良い。例えば、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って消化される始動記憶の数から1を引いた数をセッ

20

ットするようにして、大当りとなる始動記憶の前ゲームで連続予告（の処理）が終了するようにしても良い。大当りとなる始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいては、図15に示したように、リーチなどの大当りを予告する変動パターンが選択されるので、見かけ上はこれも連続予告の一部として含むことができ、複数の特図変動表示ゲームにわたって連続予告が実行されることとなる。すなわち、複数の特図変動表示ゲームにわたってとは、特定値と判定される乱数値が記憶されている始動記憶（大当りとなる始動記憶）よりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームのうち、1の変動表示ゲームの間で事前演出するもののほか、複数の変動表示ゲームに跨って事前演出する連続予告報知も含むこととなる。また、第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って消化される始動記憶の数から2以上引いてセッ

【0196】

以上のことから、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置（表示装置43）と、該変動表示ゲームを始動させる権利を始動記憶として複数記憶可能であるととも

30

に該始動記憶毎に乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段（遊技制御装置30）と、該始動記憶手段に記憶された最先の始動記憶に基づき変動表示ゲームを始動し、当該始動記憶に対応して記憶された乱数値が予め定められた大当り値であった場合に、該変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となるように変動表示ゲームを制御する変動表示制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）と、を備えた遊技機であって、始動記憶手段に記憶された乱数値が前記大当り値であったことに基づき、特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開状態から開状態に変換するとともに、該乱数値が小当り値であったことに基づき該特別変動入賞装置10の開閉扉10aを前記大当り値の場合よりも短い時間で開状態に変換する変換制御手段（遊技制御装置30、大入賞口SOL10b）と、前記始動記憶手段に記憶されている所定の始動記憶に対して、それよりも以前に記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されている間に、事前演出を実行する事前演出手段（遊技制御装置30、演出制御装置40、表示装置43）と、を備え、事前演出手段は、前記所定の始動記憶に対応して記憶された乱数値が前記大当り値であった場合、又は前記小当り値であった場合に前記事前演出を実行するものとし、変動表示制御手段は、始動記憶手段に記憶された乱数値が前記小当り値であった場合に、前記変動表示ゲームにおいてリーチ状態を発生させるようにしたこととなる。

40

【0197】

従って、事前演出が、乱数値が大当り値の他に小当り値でも発生することとなるが、この小当り値の場合にはリーチ状態が発生することとなるので、事前演出が行われた場合には、対象となる始動記憶に対応する変動表示ゲームで必ずリーチ状態が発生するようになり、事前演出が行われても最終的にリーチ状態が発生しないといった遊技者の期待感を低下させるような事態を防止でき、遊技者に対して好適に期待感を高めることのできる事前

50

演出を行うことが可能となる。

また、小当たり値の場合に遊技者が獲得する利益が小さくなる（或いは実質的に利益がなくてもよい）ように設定すれば、事前演出の発生により遊技店と遊技者との利益バランスが崩れるといった課題も生じない。

また、小当たり値の場合にリーチ状態を発生させるようにすれば、予めリーチ状態の発生率を調整することも可能であるので強制的にリーチ状態を発生させるよりもリーチ状態の発生確率を適正值に保つことも可能となる。

【0198】

また、乱数値を大当たり値を構成する所定数の第1大当たり値で判定する通常確率状態と、該乱数値を該第1大当たり値および該第1大当たり値とは別であって大当たり値を構成する所定数の第2大当たり値でも判定することで前記変動表示ゲームの表示結果が前記特別表示結果となる確率を該通常確率状態よりも高めた高確率状態と、の何れかの確率状態で該変動表示ゲームを制御可能な確率変動制御手段（遊技制御装置30）を備え、事前演出手段は、確率状態に関わらず、大当たり値のうち、第1大当たり値のみを用いて事前演出の実行を決定するようにしたこととなる。

10

【0199】

従って、事前演出手段（遊技制御装置30）は、確率状態に関わらず、大当たり値のうち、第1大当たり値を用いて事前演出の実行を決定する。すなわち、通常確率状態でも高確率状態でも必ず特別表示結果を決定する第1大当たり値に限って事前演出の実行が決定されるので、事前演出が実行されている間に確率状態が変動することで、事前演出に矛盾が生じてしまったり、事前演出に対する信頼度が低下してしまうことを防止でき、遊技者に不信感を与える等の課題を解消し、確実に期待感を抱かせるような事前演出を実行することができる。

20

【0200】

<第1変形例>

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第1変形例について図23を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、連続予告中に新たに発生した第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなることで実行される特別遊技状態において、始動記憶内に特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる始動記憶があることを予告するようにしている。このような特別遊技状態中の事前演出（予告報知）を可能とするため、本変形例の遊技機では、図12に示す連続予告変更制御処理において、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS62）と、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS63）のみを行うようにする。すなわち、新たな第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合でも、連続予告は終了しないようにする。

30

【0201】

図23（1）には、高確率状態において記憶された第1始動記憶が複数あり（始動記憶G、H、J）、当該第1始動記憶に基づく特図1の変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム；ゲームG、ゲームH、ゲームJ）が実行される場合を示した。また、複数の第1始動記憶のうち、始動記憶Jには、第1大当たり値（高確率状態、通常確率状態で共通に使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている（大当たりとなる）。そして、ゲームGの開始時に始動記憶Jが大当たりとなることに基づく連続予告が開始されているものとする。

40

【0202】

この例において、第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された第1始動記憶（始動記憶J）に基づく第1特図変動表示ゲーム（ゲームJ）を実行する前に、大当たりとなる第2始動記憶（始動記憶I）が発生した場合、第2始動記憶（始動記憶I）に基づく第2特図変動表示ゲーム（ゲームI）で大当たりが発生することに基づき発生する特別遊

50

技状態中に、始動記憶 J が大当たりとなることを事前演出（予告報知）するようにする。つまり、事前演出手段が第 1 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている始動記憶について特別遊技状態においても事前演出（予告報知）を実行するようにする。なお、この特別遊技状態において行う事前演出（予告報知）では、特別遊技状態の発生前の変動表示ゲームで実行していた連続予告を引き継ぐ演出（一連性を有する演出）を行うようになっている。

【0203】

すなわち、事前演出（予告報知）は、高確率状態と通常確率状態とで共通に使用される第 1 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値の場合に開始（所定の確率で）するようにしているので、その後の確率状態の変化に対しても影響を受けない確実な予告が可能となり、このように特別遊技状態に事前演出（予告報知）を行うことも可能となる。これによって、事前演出（連続予告）の途中で大当たりが発生しても、その大当たり中において継続して事前演出（予告報知）が行われるので、従来になかった斬新な事前演出（予告報知）が可能となり興趣及び期待感を向上することが可能となる。

【0204】

また、図 23（1）に示す例と類似する例を図 23（2）に示した。この例では、高確率状態において記憶された第 1 始動記憶が複数あり（始動記憶 G、H、I、J）、当該第 1 始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム（ゲーム G、ゲーム H、ゲーム I、ゲーム J）が実行される場合を示した。ここで、複数の第 1 始動記憶のうち、始動記憶 J には、第 1 大当たり値（高確率状態、通常確率状態で共通に使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている（大当たりとなる）ものとする。さらに、始動記憶 I に、第 2 大当たり値（高確率状態にのみ使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているものとする。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を実行可能な遊技機その他、単一の種類の特図変動表示ゲームのみを実行可能な遊技機でも良い。

【0205】

このような場合、始動記憶 I に、第 2 大当たり値（高確率状態にのみ使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているので、上述の例ではゲーム G の開始時に連続予告が開始されないが、このような場合にも図 22（1）と同様に、特別遊技状態中において始動記憶 J が大当たりとなることを事前演出（予告報知）するようにしてもよい。すなわち、事前演出手段が第 1 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行以前に事前演出（予告報知）の実行を決定できるようにし、特別遊技状態において事前演出（予告報知）を実行するものとしても良い。

【0206】

以上のことから、事前演出手段（遊技制御装置 30）は、始動記憶手段（遊技制御装置 30）に大当たり値又は小当たり値と判定される乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている複数の始動記憶に対応する複数の変動表示ゲームに跨って連続的に事前演出（予告報知）を実行するものとし、連続的に事前演出（予告報知）が行われる複数の変動表示ゲームの何れかの変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となった場合には、当該特別表示結果の表示に対応して発生する遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生中においても、事前演出（予告報知）を実行するようにしたこととなる。

【0207】

従って、事前演出手段（遊技制御装置 30）は、始動記憶手段に大当たり値又は小当たり値と判定される乱数値が記憶されている場合に、その旨を、それよりも以前に記憶されている複数の始動記憶に対応する複数の変動表示ゲームに跨って連続的に事前演出を実行するものとし、連続的に事前演出が行われる複数の変動表示ゲームの何れかの変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果となった場合には、当該特別表示結果の表示に対応して発生する遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生中においても、事前演出を実行するので、連続的な事前演出の間に特別遊技状態が発生しても、何ら問題なく事前演出を実行することができる。すなわち、例えば、事前演出は大当たり発生時に必ず実行するとは限らないものとした場合、変動表示ゲームの実行中に事前演出が連続的に行われ、その間に大当たり（事

前演出を行わない大当り)が発生する可能性があるが、このような場合、大当り中においても継続して事前演出が行われるので、従来にない斬新な事前演出が可能となり興味及び期待感を向上することが可能となる。

【0208】

<第2変形例>

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第2変形例について図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。

【0209】

本変形例の遊技機は、高確率状態において実行される特図変動表示ゲーム毎に、通常確率状態への変動抽選を行うようになっている。この変動抽選は、各始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置30で実行されるようになっており、例えば、乱数値を抽出して予め定められた特定の値と比較して一致した場合(転落当選)に、確率状態を通常確率状態に変更(転落)させる処理を行うようにする。すなわち、確率変動制御手段(遊技制御装置30)は、高確率状態において実行される変動表示ゲーム毎に、通常確率状態への変動抽選を行う確率変動抽選制御手段(遊技制御装置30)を含んでいることとなる。

【0210】

図24には、高確率状態において記憶された第1始動記憶が複数あって(始動記憶K, L, M, N)、始動記憶Mに基づく第1特図変動表示ゲーム(ゲームM)の開始時に変動抽選において転落当選して確率状態が高確率状態から通常確率状態に変更される場合を示した。この場合、始動記憶K, Lについては高確率状態の特定値(第1大当り値と第2大当り値)を用いて大当りが判定されるが、始動記憶M, Nについては通常確率状態の特定値(第1大当り値のみ)を用いて大当りが判定されることとなる。よって、始動記憶N(通常確率状態への変動前に入賞)に第2大当り値(高確率状態でのみ使用される)と一致する大当り判定用乱数値が記憶されていても(高確率状態であれば大当りとなる)、この始動記憶Nに基づく第1特図変動表示ゲーム(ゲームN)の結果は、はずれとなってしまふ。

【0211】

このため、転落当選の前の高確率状態において、始動記憶Nが大当りとなるものとして連続予告(予告報知)を開始してしまうと、連続予告の内容と結果とに矛盾が生じる虞がある。特に、このような変動抽選を行う機能を有する遊技機の場合、遊技者に対して通常確率状態に変更したことを知らせないようにするとともに、確率状態が高確率状態であることへの期待を持たせるような演出を行うことで遊技の興味を向上させる構成とすることが多い。よって、遊技者は確率状態が高確率状態であると期待した状態であり、かつ、信頼度の高い、あるいは、大当りが確定する事前演出(予告報知)が実行された場合には、大当りへの期待感が非常に高まるため、結果と事前演出(予告報知)とに矛盾が生じることで強い不信感を抱く虞がある。

【0212】

しかし、上述したように、高確率状態と通常確率状態とで共通に使用される第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値の場合に事前演出(予告報知)を開始(所定の確率で)するようにしているので、その後の確率状態の変化に対しても影響を受けない確実な予告が可能となり、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを防止できる。また、確実な予告が可能となることで、高確率状態においても連続予告の種類として信頼度が100%の予告報知(大当り確定の予告報知)を実行することも可能となり、より遊技の興味を高めることができる。

【0213】

なお、本変形例の遊技機のように変動抽選を行う機能を備える遊技機であれば、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを実行可能な遊技機他、単一の種類の特図

10

20

30

40

50

変動表示ゲームのみを実行可能な遊技機においても同様の効果を奏することとなる。

【0214】

<第3変形例>

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第3変形例について図25を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0215】

本変形例の遊技機は、大当たり（すべての種類の大当たりもしくは所定の種類の大当たり）の終了後に高確率状態に変動し、該高確率状態において特図変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を通常確率状態へ変動させるようになっている。遊技制御装置30では、高確率状態において特図変動表示ゲームを実行する毎に実行回数を計数する処理が行われるようになっており、実行回数が予め定められた回数となった際（規定ゲーム数を消化した際）に、確率状態を通常確率状態に変更する処理を行う。すなわち、確率変動制御手段（遊技制御装置30）は、高確率状態において変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を通常確率状態へ変動させる確率変動回数制御手段（遊技制御装置30）を含んでいることとなる。なお、高確率状態において規定ゲーム数を消化する前に大当たりが発生した場合は、高確率状態は終了するようになっている。ただし、発生した大当たりが高確率状態への変動条件を満たしていた場合は、大当たり終了後に再度高確率状態が初めから（計数していた特図変動表示ゲームの実行回数がリセットされる）発生するようになっている。

【0216】

図25には、高確率状態において記憶された第1始動記憶が複数あって（始動記憶O、P、Q、R）、始動記憶Pに基づく第1特図変動表示ゲーム（ゲームP）の実行により実行回数が予め定められた回数となって確率状態が高確率状態から通常確率状態に変更される場合を示した。この場合、始動記憶O、Pについては高確率状態の特定値（第1大当たり値と第2大当たり値）を用いて大当たりが判定されるが、始動記憶Q、Rについては通常確率状態の特定値（第1大当たり値のみ）を用いて大当たりが判定されることとなる。よって、始動記憶Rに第2大当たり値（高確率状態でのみ使用される）と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されていても（高確率状態であれば大当たりとなる）、この始動記憶Rに基づく第1特図変動表示ゲーム（ゲームR）の結果は、はずれとなってしまう。

【0217】

このため、規定ゲーム数消化前の高確率状態において、始動記憶Rが大当たりとなるものとして連続予告（予告報知）を開始してしまうと、連続予告の内容と結果とに矛盾が生じる虞がある。しかし、上述したように、高確率状態と通常確率状態とで共通に使用される第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値の場合に事前演出（予告報知）を開始（所定の確率で）するようにしているので、その後の確率状態の変化に対しても影響を受けない確実な予告が可能となり、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを防止できる。また、確実な予告が可能となることで、高確率状態においても連続予告の種類として信頼度が100%の事前演出（大当たり確定の予告報知）を実行することも可能となり、より遊技の興趣を高めることができる。

【0218】

なお、本変形例の遊技機のように規定ゲーム数の消化により確率状態を通常確率状態に変更する機能を備える遊技機であれば、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを実行可能な遊技機他、単一の種類の特図変動表示ゲームのみを実行可能な遊技機においても同様の効果を奏することとなる。また、本変形例と上述の第1変形例とを組み合わせても良い。

【0219】

<第4変形例>

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第4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。

【0220】

本変形例の遊技機は、第1始動記憶に第1大当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第2始動記憶が発生した場合に、連続予告を中断するようになっている。そして、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの終了後、連続予告を再開するようになっている。

【0221】

図26には、本変形例の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本変形例の遊技機では、図15のパターンP6に示す、新たな第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにおいて、連続予告としてカットインSTEPを選択する変動パターンがなく、かわりにパターンP7からP9が設定されている。

【0222】

図26のパターンP7には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン21」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が10.000sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。

【0223】

また、図26のパターンP8には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン22（ノーマルロングリーチ）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン22」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が10.000sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はノーマルロングリーチ動作となる。

【0224】

また、図26のパターンP9には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31（スペシャルリーチA）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン23」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が10.000sとされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はスペシャルリーチA動作となる。

【0225】

図27、28には、本変形例の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。なお、この一例は、図18に示す連続予告の一例と同じ条件での例であって、基本的には同様の処理が行われるため、主に図18と異なる図27のT2からT3の処理について説明する。

【0226】

遊技制御装置30は、図27のT2において第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行い、演出制御装置40に対して連続予告変更コマンドを出力する。演出制御装置40では、図16に示す連続予告設定処理において、連続予告変更コマンドの受信（ステップS97；Yes）に基づき、連続予告変更演出を選択する処理（ステップS98）を行う。この連続予告変更演出を選択する処理（ステップS98）では、変動パターンとして、図26のパターンP7からP9に一例を示した連続予告中断状態での変動パターンから一つを選択し、決定する処理が行われる。

【0227】

そして、演出制御装置40は、特図変動表示ゲームの実行(図27のT2からT3)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示する。図28(5)、(6)には、変動パターンとしてパターンP7が選択された例を示した。この飾り特図変動表示ゲームでは、図28(5)に示すように、例えば、表示装置43に新たな表示窓43bが表示され、当該表示窓43b内において、飾り特図変動表示ゲーム(第2特図変動表示ゲーム)が行われる。そして、図28(6)に示すように、表示窓43b内の変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。すなわち、連続予告演出は、時間T1のタイミングで遊技制御装置30から連続予告指示コマンドを受信して行ったSTEP2の連続予告Aを終えた状態(図28(4))で、一時中断した状態となる。

10

【0228】

その後、図27のT3においては、第2始動記憶がないため、第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われ、演出制御装置40に対して連続予告指示コマンドが出力される。演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、図16に示す連続予告設定処理において、連続予告に関する処理を行い、連続予告から表示するSTEPを選択する。このとき、中断していた連続予告の続きのSTEPを選択(ここではSTEP3の連続予告演出を選択)するようになっている。これにより図28(7)に示すように、連続予告が再開することとなる。

【0229】

以上のような処理により、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの実行制御が第1特図変動表示ゲームの連続演出状態に割り込まれることに基づき、第1特図変動表示ゲームの連続演出状態が中断され、この中断の後、第1特図変動表示ゲームの連続演出状態を再開する場合に、中断されたところから連続演出状態を再開することができる。

20

【0230】

また、上述したように、連続予告の実行中において、新たな第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されていて大当たりとなる場合は、当該第2始動記憶に基づいて連続予告の最終STEPを実行して連続演出状態を終了することができるようになっている。

【0231】

なお、上記連続予告演出において、演出図柄の出目に関連性を持たせるようにしても良い。具体的には、例えば、図28の(2)，(4)，(6)，(8)，(10)に示すように、連続予告の各STEPにおける左図柄を1ずつカウントダウン(「7」→「6」→「5」→「4」→「3」)する。これにより、遊技者に対して、連続予告状態にあることを好適に報知することができる。

30

【0232】

また、連続予告を再開する際に、中断したところ(段階)から連続演出状態を再開するのではなく、中断したところよりも連続演出の進行段階が進んだ段階(先のSTEP)から再開するものとしても良い。このようにすることで、演出STEPを飛ばして実行することができ、遊技者に対して当該連続演出状態の法則性が崩れたと認識させることができるとなり、遊技者に大当たりへの期待感を抱かせることができる。

40

【0233】

<第2実施形態>

次に、第2実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第2始動記憶が発生した場合、連続予告を当該第2特図変動表示ゲームの大当たりの発生に対する連続予告に切り替えるようになっている。

【0234】

〔特図普段処理〕

50

図 29 に示すように、本実施形態の遊技機での特図普段処理は、図 10 に示す第 1 の実施形態の遊技機における特図普段処理における連続予告変更フラグがあるか否かの判定（ステップ S 33）を省略したものとなっている。

【0235】

〔連続予告変更制御処理〕

図 30 に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告変更制御処理では、まず、第 2 始動記憶が当り値であるか否かの判定（ステップ S 61）を行う。この第 2 始動記憶が当り値であるか否かの判定（ステップ S 61）において、第 2 始動記憶が当り値である場合（ステップ S 61；Yes）は、第 1 特図予告フラグをクリアする処理（ステップ S 64）を行う。そして、連続予告回数カウンタの値を「0」にする処理（ステップ S 65）を行い、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップ S 63）を行って、連続予告変更制御処理を終了する。連続予告回数カウンタの値を「0」にすることで、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが連続演出状態のうちの最後の変動表示ゲームに切り替わることとなる。

【0236】

一方、第 2 始動記憶が当り値でない場合（ステップ S 61；No）は、新たに記憶された第 2 始動記憶数から 1 減算した値を取得する処理（ステップ S 110）を行う。そして、ステップ S 110 において取得された値が 0 より大きいかなどの判定（ステップ S 111）を行う。すなわち、前回の始動記憶の処理から今回の始動記憶の処理までの間に、2 個以上の第 2 始動記憶が発生したかを判定する。このステップ S 110 において取得された値が 0 より大きいかなどの判定（ステップ S 111）において、0 より大きい場合（ステップ S 111；Yes）、すなわち、2 個以上の第 2 始動記憶が発生している場合は、連続予告回数カウンタの値をステップ S 110 において取得された値とする処理（ステップ S 112）を行う。すなわち、連続予告回数カウンタの値を変更することで、新たに記憶された第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームで連続予告が終了するようにする。そして、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップ S 63）を行い、連続予告変更制御処理を終了する。一方、ステップ S 110 において取得された値が 0 より小さいか否かの判定（ステップ S 111）において、0 より大きくない場合（ステップ S 111；No）、すなわち、第 2 始動記憶が 1 個発生した場合は、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップ S 63）を行い、連続予告変更制御処理を終了する。

【0237】

このような処理により、複数の新たな第 2 始動記憶が発生した場合には、連続予告の実行にかかる始動記憶の対象が、当該新たな第 2 始動記憶に切り替えられることとなる。これにより、連続予告が長時間継続することを防止できる。

【0238】

なお、第 2 始動記憶が 1 個発生した場合でも、図 12 で示す連続予告回数カウンタを 1 インクリメントする処理（ステップ S 62）は行われないので、連続予告が延長されことなく、連続予告が長時間継続することを防止できる。なお、第 2 始動記憶が 1 個発生した場合には、図 12 で示す連続予告回数カウンタを 1 インクリメントする処理（ステップ S 62）を行い、連続予告を延長するようにしても良い。

【0239】

図 31 には、本実施形態の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本変形例の遊技機では、図 15 のパターン P6 に示す、新たな第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームにおいて、連続予告としてカットイン S T E P を選択する変動パターンがないものとされている。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機 100 では、第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの実行制御が第 1 特図変動表示ゲームの連続演出状態に割り込まれ、対象となる始動記憶が切り替えられた場合でも、第 1 特図変動表示ゲームの連続予告を継続して行う為、かかる第 2 特図変動表示ゲームにおける「前半変動パターン 13（特図前半変動時間＝7.100 s，前半変動⇒連続予告（カットイン S T E P））」が設定されていない。

【0240】

次に、本実施形態の遊技機での演出制御装置40で行われる処理について説明する。

図32に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告設定処理では、図16に示す第1の実施形態の遊技機における連続予告設定処理における連続予告変更演出を選択する処理（ステップS98）のかわりに、切替連続予告選択処理（ステップS120）を行うようになっている。

【0241】

〔切替連続予告選択処理〕

図33に示すように、切替連続予告選択処理では、まず、演出選択乱数抽出処理（ステップS121）を行い、抽出された演出選択乱数が当り値であるか否かの判定（ステップS122）を行う。具体的には、例えば、演出制御装置40のROM40bには、図34（1）に示すような判定テーブルが記憶されており、抽出された演出選択乱数が「0～9」の場合は当り値と判定され、一方、抽出された演出選択乱数が「10～19」の場合は外れ値と判定される。

【0242】

抽出された演出選択乱数が当り値であるか否かの判定（ステップS122）において、抽出された演出選択乱数が当り値である場合（ステップS122；Yes）は、連続予告回数監視カウンタに基づく連続演出を選択する処理（ステップS123）を行い、連続予告回数監視カウンタを1インクリメントする処理（ステップS125）を行って、切替連続予告選択処理を終了する。具体的には、例えば、演出制御装置40のROM40bには、図34（2）に示すような選択演出テーブルが記憶されており、連続予告回数監視カウンタ値（1～3）にそれぞれの選択演出（連続予告STEP2～4演出）が対応付けられて設定されており、この選択演出テーブルに、連続予告回数監視カウンタの値を参照して連続演出を選択する。

【0243】

一方、抽出された演出選択乱数が当り値であるか否かの判定（ステップS122）において、抽出された演出選択乱数が当り値でない場合（ステップS122；No）は、カットイン演出を選択する処理（ステップS124）を行い、連続予告回数監視カウンタを1インクリメントする処理（ステップS125）を行って、切替連続予告選択処理を終了する。具体的には、図38（5）に示すように、一連性を有する特定演出を阻害する（例えば、ストーリーを中断する）阻害演出（カットイン表示）を選択する。

【0244】

なお、図32に示す連続予告設定処理において、連続予告変更コマンドを受信し、かつ、連続予告終了コマンドを受信している場合、連続予告最終演出選択処理（ステップS100）では切替連続予告選択処理で選択された演出が維持されるようになっている。

【0245】

図35には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。なお、この一例は、図18に示す連続予告の一例と略同じ条件での例であるが、T1からT2の間に新たに発生する第2始動記憶が2個あり、そのうち後に記憶された第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりになることとしている。以下、主に図18の例と異なる図35のT2からT4の処理について説明する。

【0246】

遊技制御装置30は、図35のT2において第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。なお、この第2始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値は特定値と一致しないものである（はずれである）。

【0247】

このときの処理では、特図普段処理（図29参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、連続予告制御処理（図11参照）が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数

カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されている（ステップS44；Yes）ので、図30に示す連続予告変更制御処理が行われる。

【0248】

連続予告変更制御処理では、新たな第2始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致しない（はずれである）ので（ステップS61；No）、新たに記憶された第2始動記憶数（ここでは2）から1減算した値（すなわち1）を取得する（ステップS110）。この値は0より大きい（ステップS111；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値を取得した値（ここでは1）とし（ステップS112）、連続予告変更フラグをセットする（ステップS63）。そして、連続予告制御処理（図11参照）に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」でない（ステップS46；No）ので、図29の特図普段処理に戻り、連続予告フラグがセットされている（ステップS34；Yes）ので、ステップS36からステップS38の処理を行う。このとき連続予告変更フラグに基づき連続予告変更コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第2始動記憶数が1減算されて、図35に示すように、第2始動記憶が1個となる。

【0249】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図32に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドもない（ステップS96；No）が、連続予告変更コマンドを受信している（ステップS97；Yes）ので、図33に示す切替連続予告選択処理を行う。

【0250】

切替連続予告選択処理では、演出選択乱数を抽出（ステップS121）するが、この例では当たり値となる乱数が抽出されたとして（ステップS122；Yes）、連続予告回数監視カウンタに基づき連続演出を選択（ステップS123）する。ここでは、連続予告回数監視カウンタ値は「2」であるので、選択演出テーブル（図34（2））に基づき、連続予告回数監視カウンタ値「2」に対応付けられた「連続予告STEP3演出」を選択する。そして、連続予告回数監視カウンタを1インクリメント（ステップS125）することで、連続予告回数監視カウンタの値が「3」に変更される。

【0251】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図35のT2からT3）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図36（5）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（チャンス!）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図36（6）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0252】

遊技制御装置30は、図35のT3において第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。なお、この第2始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値は特定値と一致するものである（大当たりである）。

【0253】

このときの処理では、特図普段処理（図29参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、連続予告制御処理（図11参照）が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数

10

20

30

40

50

カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS42）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されている（ステップS44；Yes）ので、図30に示す連続予告変更制御処理が行われる。連続予告変更制御処理では、新たな第2始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致する（大当たりである）ので（ステップS61；Yes）、第1特図予告フラグをクリアし（ステップS64）、連続予告回数カウンタの値を0とする（ステップS65）。また、連続予告変更フラグをセットする（ステップS63）。

【0254】

そして、連続予告制御処理（図11参照）に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」である（ステップS46；Yes）ので、連続予告終了フラグをセットする（ステップS47）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップS48）。図29の特図普段処理に戻り、連続予告フラグがない（ステップS34；No）ので、大当たりフラグのセット（ステップS35）や、コマンドのセットが行われる。このとき、連続予告終了フラグがセットされていることに基づき連続予告終了コマンドがセットされる。また、連続予告変更フラグがセットされていることに基づき連続予告変更コマンドもセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。

【0255】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図32に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドもない（ステップS96；No）が、連続予告変更コマンドを受信している（ステップS97；Yes）ので、図33に示す切替連続予告選択処理を行う。

【0256】

切替連続予告選択処理では、演出選択乱数を抽出（ステップS121）するが、この例では当り値となる乱数が抽出されたとして（ステップS122；Yes）、連続予告回数監視カウンタに基づき連続演出を選択（ステップS123）する。ここでは、連続予告回数監視カウンタ値は「3」であるので、選択演出テーブル（図34（2））に基づき、連続予告回数監視カウンタ値「3」に対応付けられた「連続予告STEP4演出」を選択する。そして、連続予告回数監視カウンタを1インクリメント（ステップS125）することで、連続予告回数監視カウンタの値が「4」に変更される。その後、図32に示す連続予告設定処理では、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS99；Yes）ので、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS100）が行われる。なお、ここでは、切替連続予告選択処理により演出が切り替えられているので、当該切替連続予告選択処理で選択された演出が維持される。また、連続予告回数監視カウンタの値がクリア（ステップS101）される。

【0257】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図35のT3からT4）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図36（7）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（激アツ！！）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図36（8）に示すようにリーチ状態が表示される。その後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

【0258】

すなわち、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第2始動記憶が発生した場合に、連

10

20

30

40

50

続予告を当該第2特図変動表示ゲームの大当りの発生に対する連続予告に切り替えるようになっている。さらに、切り替えの前後で、一連性を有する連続予告が継続して実行されるようになっている。

【0259】

図37には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告の別の例について示した。なお、この一例は、図35に示す連続予告の一例と略同じ条件での例であり、T1からT2の間に新たに発生する第2始動記憶が2個あり、そのうち後に記憶された第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりになる例である。以下、主に図35の例と異なる図37のT2からT4の処理について説明する。

【0260】

遊技制御装置30は、図37のT2において、連続予告変更コマンドを演出制御装置40に送信する。演出制御装置40では、図32に示す連続予告設定処理で、連続予告開始コマンドがなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドもない（ステップS96；No）が、連続予告変更コマンドを受信している（ステップS97；Yes）ので、図33に示す切替連続予告選択処理を行う。

【0261】

切替連続予告選択処理では、演出選択乱数を抽出する（ステップS121）が、この例でははずれ値となる乱数が抽出されたとして（ステップS122；No）、カットイン演出を選択する（ステップS124）。そして、連続予告回数監視カウンタを1インクリメント（ステップS125）することで、連続予告回数監視カウンタの値が「3」に変更される。

【0262】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図37のT2からT3）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図38（5）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（まさか！！）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図38（6）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0263】

遊技制御装置30は、図37のT3において、連続予告変更コマンド、連続予告終了コマンドを演出制御装置40に送信する。演出制御装置40では、図32に示す連続予告設定処理で、連続予告開始コマンドがなく（ステップS91；No）、連続予告指示コマンドもない（ステップS96；No）が、連続予告変更コマンドを受信している（ステップS97；Yes）ので、図33に示す切替連続予告選択処理を行う。

【0264】

切替連続予告選択処理では、演出選択乱数を抽出する（ステップS121）が、この例でははずれ値となる乱数が抽出されたとして（ステップS122；No）、カットイン演出を選択する（ステップS124）。そして、連続予告回数監視カウンタを1インクリメント（ステップS125）することで、連続予告回数監視カウンタの値が「4」に変更される。その後、図32に示す連続予告設定処理では、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS99；Yes）ので、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS100）が行われる。なお、ここでは、切替連続予告選択処理により演出が切り替えられているので、当該切替連続予告選択処理で選択された演出が維持される。また、連続予告回数監視カウンタの値がクリア（ステップS101）される。

【0265】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図37のT3からT4）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図38（7）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（まさか！！）」の予告表示43aが所定時間表示されるが、その後、図38（8）に示すようにリーチ状態が表示される。そして、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

10

20

30

40

50

【0266】

以上のような処理により、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの実行制御が第1特図変動表示ゲームの連続演出状態に割り込まれ、対象となる始動記憶が切り替えられた場合でも、第1特図変動表示ゲームの連続予告を継続して実行することができる。また、連続予告でカットイン演出が実行されても大当たりとなる可能性があるので、遊技者に期待感を持たせることができ、興趣を向上することができる。

【0267】

なお、本実施形態例では、普通変動入賞装置7へ入賞した2つの遊技球に基づいてステップS121で抽出された演出選択乱数が、2つとも「当たり値」と、2つとも「はずれ値」の場合について説明したが、一方が「はずれ値」で他方が「当たり値」となる組み合わせも発生可能である。

10

【0268】

<第3実施形態>

次に、第3実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本実施形態の遊技機は、第1始動記憶に第1大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第2始動記憶が発生して当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合に、連続予告を終了するようになっている。また、この連続予告の終了時の特図変動表示ゲームで擬似連を実行するとともに、連続予告を実行し、実行する予定であった連続予告をすべて実行するようにしている。ここで、擬似連とは、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行うものである。また別の表現をすれば、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出するものである。

20

【0269】

〔連続予告制御処理〕

図39に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告制御処理は、図11に示す第1の実施形態の遊技機における連続予告制御処理における連続予告終了フラグをセットする処理（ステップS47）のかわりに、擬似連予告フラグに基づき連続予告終了フラグをセットする処理（ステップS130）を行うようになっている。

30

【0270】

〔連続予告変更制御処理〕

また、図40に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告変更制御処理は、図12に示す第1の実施形態の遊技機における連続予告変更制御処理に比べて、新たな第2始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS61）において、特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている場合（ステップS61；Yes）の処理が異なるものとされている。この特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている場合（ステップS61；Yes）の処理では、連続予告回数カウンタの値を取得する処理（ステップS140）を行い、連続予告回数カウンタの残り値に基づき擬似連予告フラグを選択する処理（ステップS141）を行う。その後、第1特図予告フラグをクリアする処理（ステップS64）を行い、連続予告回数カウンタの値を「0」にする処理（ステップS65）を行って連続予告変更制御処理を終了する。ここでセットされる擬似連予告フラグに基づき、後述するように擬似連演出が実行されることとなる。

40

【0271】

図41には、本実施形態の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本変形例の遊技機では、パターンP6（図15参照）に示す、新たな第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにおいて、連続予告としてカットインSTEPを選択する変動パターンが

50

ないものとされている。そして、本実施形態の遊技機では、連続予告中に発生した新たな第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの変動パターンとしてのパターンP10が設定されている。

【0272】

図41のパターンP10には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31（スペシャルリーチA）」に決定された場合を示した。なお、この場合は擬似連予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、STEP2～4まで擬似連を行う「前半変動パターン31」と、STEP3～4まで擬似連を行う「前半変動パターン32」と、STEP4（最終STEP）の擬似連を行う「前半変動パターン33」のいずれかが選択される。なお、「前半変動パターン33」は、STEP4（最終STEP）の演出のみを行うものであるが、他の擬似連演出と同様の演出（表示や音声など）を実行するので擬似連の一つとする。

10

【0273】

それぞれの前半変動パターンは、新たな第2始動記憶が大当たりとなる際の連続予告回数カウンタの残り値に基づき選択されるようになっている。具体的には、残り値が「2」の場合は「前半変動パターン31」が、残り値が「1」の場合は「前半変動パターン32」が、残り値が「0」の場合は「前半変動パターン33」が、選択されるようになっている。

【0274】

図42には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。

20

なお、この一例は、図18に示す連続予告の一例と略同じ条件での例であるが、連続予告中に新たに発生する第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりになることとされている。以下、同様の処理については省略し、主に図18と異なる図42のT2からT3の処理について説明する。

【0275】

遊技制御装置30は、図42のT2において第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。このときの処理では、特図普段処理（図10参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図39に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされて（ステップS42）、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されている（ステップS44；Yes）ので、図40に示す連続予告変更制御処理が行われる。連続予告変更制御処理では、新たな第2始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致する（大当たりである）ので（ステップS61；Yes）、連続予告回数カウンタの値（ここでは1）を取得（ステップS140）し、連続予告回数カウンタの残り値に基づき擬似連予告フラグを選択する（ステップS141）。ここで、連続予告回数カウンタの値が「1」であるので、「後半変動パターン31」に対応付けられた「前半変動パターン32」が選択され、対応する擬似連予告フラグがセットされる。その後、第1特図予告フラグをクリアし（ステップS64）、さらに、連続予告カウンタの値を0とする（ステップS65）。

30

40

【0276】

そして、図39に示す連続予告制御処理に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」である（ステップS46；Yes）ので、擬似連予告フラグに基づき連続予告終了フラグをセットする（ステップS130）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップS48）。そして、特図普段処理（図10参照）で大当たりフラグのセット（ステップS35）や、連続予告終了フラグに基づく連続予告終了コマンドのセットが行われ、後にこれらの情報が演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。

【0277】

50

演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 16 に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップ S 91；N o）、連続予告指示コマンドもなく（ステップ S 96；N o）、連続予告変更コマンドもない（ステップ S 97；N o）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップ S 99；Y e s）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップ S 100）により、表示する S T E P を選択する処理が行われる。ここで、遊技制御装置 30 では、変動パターンとして図 41 に示すパターン P 10 に示す「後半変動パターン 31」に対応付けられた「前半変動パターン 32」が選択されており、演出制御装置 40 では、連続予告最終演出として擬似連用の連続予告演出である、連続予告 A の S T E P 3, 4 を実行する演出が選択される。

【0278】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 42 の T 2 から T 3）に伴い、表示装置 43 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、擬似連として複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示が 2 回繰り返され、単位変動表示に対応して連続予告の S T E P 3 と S T E P 4 が実行される。すなわち、図 19 の（7）から（10）の表示が、一つの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで実行され、あたかも特図変動表示ゲームが 2 回実行され、連続予告が 2 回実行されたかのような変動表示が実行される。その後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

【0279】

このように、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 100 によれば、連続予告中に新たに発生した第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの実行制御が第 1 特図変動表示ゲームにおける連続演出状態に割り込まれる場合において、連続演出による予告が成り立たなくなってしまうことを防止できる。すなわち、大当たりとなる第 2 特図変動表示ゲームにおいて、既に実行した連続予告に継続させるように、未実行の連続予告をすべて実行するので、連続演出による予告が成り立たなくなってしまうことにより遊技機に不具合等が発生したのではという不信感を遊技者に抱かせることを防止できるとともに、擬似連続演出状態における特定演出の実行によって、興趣に富んだ遊技を実行することができる。また、第 2 特図変動表示ゲームの結果態様に基づいて特別遊技状態（大当たり）が発生される場合は、連続演出状態を終了させることができるので、当該特別遊技状態の終了後に不必要に連続演出状態が継続することによる遊技の興趣低下を防止できる。

【0280】

< 第 4 実施形態 >

次に、第 4 実施形態の遊技機について説明する。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。

【0281】

本実施形態の遊技機は、第 1 始動記憶に第 1 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第 2 始動記憶が発生して当該第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合に、連続予告を中断するようになっている。そして、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなったことに基づく特別遊技状態の終了後、連続予告を再開するようになっている。また、この連続予告の再開時の特図変動表示ゲームで擬似連を実行するとともに、連続予告を実行し、連続予告の実行の契機となった大当たりとなる特図変動表示ゲームで実行する連続予告にかけて一連性を有する連続予告が実行されるようにする。ここで、擬似連とは、特

図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行うものである。また別の表現をすれば、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出するものである。

【0282】

〔連続予告制御処理〕

図43には、本実施形態の遊技機における遊技制御装置30で行われる連続予告制御処理を示した。なお、図11に示す連続予告制御処理と同様の処理については、同じ符号を付して説明を省略する。

10

【0283】

この連続予告制御処理では、まず、連続予告再開フラグがあるか否かの判定（ステップS150）を行う。この連続予告再開フラグは、後述するように連続予告を中断した際に設定されるものである。連続予告再開フラグがあるか否かの判定（ステップS150）において、連続予告再開フラグがある場合（ステップS150；Yes）は、連続予告フラグをセットする処理（ステップS151）を行う。その後、後述する連続予告再開制御処理（ステップS152）を行い、連続予告回数カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップS153）を行って、連続予告制御処理を終了する。一方、連続予告再開フラグがあるか否かの判定（ステップS150）において、連続予告再開フラグがない場合（ステップS150；No）は、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS41）を行

20

【0284】

〔連続予告変更制御処理〕

図44に示すように、この連続予告変更制御処理では、まず、第2始動記憶が当たり値であるか否かの判定（ステップS61）を行う。この第2始動記憶が当たり値であるか否かの判定（ステップS61）において、第2始動記憶が当たり値でない場合（ステップS61；No）は、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS62）を行い、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS63）を行って、連続予告変更制御処理を終了する。

30

【0285】

一方、第2始動記憶が当たり値であるか否かの判定（ステップS61）において、第2始動記憶が当たり値である場合（ステップS61；Yes）は、連続予告回数カウンタの値を連続予告回数記憶領域（RAM31c）に退避させる処理（ステップS160）を行う。そして、第1特図予告フラグをクリアする処理（ステップS64）を行い、連続予告回数カウンタの値を「0」とする処理（ステップS65）を行う。さらに、連続予告再開フラグをセットする処理（ステップS161）を行い、連続予告変更制御処理を終了する。

【0286】

〔連続予告再開制御処理〕

図45に示すように、この連続予告変更制御処理では、まず、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS170）を行う。この第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS170）において、第2始動記憶がない場合（ステップS170；No）は、連続予告回数記憶領域（RAM31c）の連続予告回数カウンタの値を取得し、連続予告回数カウンタに復帰する処理（ステップS171）を行い、連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS172）を行う。

40

【0287】

連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS172）において、連続予告回数カウンタが「0」でない場合（ステップS172；No）は、連続予告最大実行回数から連続予告回数カウンタの残り値を減算した値を取得する処理（ステップS173）を行う。連続予告最大実行回数とは、今回の連続予告において連続予告回数カウンタに最初にセットされた値であって、予定されていた連続予告の実行回数である。この値か

50

ら現在の連続予告回数カウンタの値を減算することで、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて実行すべき擬似連の回数が決定される。そして、ステップS 1 7 3で取得された値に基づき擬似連予告フラグを選択する処理（ステップS 1 7 4）を行い、連続予告再開フラグをクリアする処理（ステップS 1 7 5）を行って、連続予告変更制御処理を終了する。

【0288】

一方、連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS 1 7 2）において、連続予告回数カウンタが「0」である場合（ステップS 1 7 2；Y e s）は、特殊擬似連予告フラグをセットする処理（ステップS 1 7 6）を行う。特殊擬似連とは、連続予告の再開時の特図変動表示ゲームが大当たりとなる場合に実行するものであって、擬似連および連続予告を行って、最後に特別結果態様が導出される変動態様である。この特殊擬似連予告フラグをセットする処理（ステップS 1 7 6）を行った後、連続予告フラグをクリアする処理（ステップS 1 7 7）を行い、連続予告再開フラグをクリアする処理（ステップS 1 7 5）を行って、連続予告変更制御処理を終了する。ここで設定される擬似連予告フラグ、特殊擬似連予告フラグに基づき、後述するように擬似連演出が実行されることとなる。

10

【0289】

また、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS 1 7 0）において、第2始動記憶がある場合（ステップS 1 7 0；Y e s）は、図44に示す連続予告変更制御処理のステップS 6 1へ移行する。そして、以上の処理により連続予告が再開されることとなる。

20

【0290】

図46には、本実施形態の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本実施形態の遊技機では、連続予告中に発生した新たな第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの変動パターンとしてのパターンP 1 1や、連続予告を再開した際の変動パターンとしてのパターンP 1 2が設定されている。

【0291】

図46のパターンP 1 1には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は擬似連予告変更フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、図15に示すパターンP 1と同様の「前半変動パターン11」に加えて、STEP 1～3まで擬似連を行う「前半変動パターン41」と、STEP 1～2まで擬似連を行う「前半変動パターン42」と、STEP 1の擬似連を行う「前半変動パターン43」のいずれかが選択される。なお、「前半変動パターン43」は、STEP 1の演出のみを行うものであるが、他の擬似連演出と同様の演出（表示や音声など）を実行するので擬似連の一つとする。それぞれの前半変動パターンは、大当たりによって中断された連続予告を再開する際に実行される連続予告再開制御処理で取得される、連続予告最大実行回数から連続予告回数カウンタの残り値を減算した値に基づき選択されるようになっている。具体的には、当該減算値が「3」の場合は「前半変動パターン41」が、当該減算値が「2」の場合は「前半変動パターン42」が、当該減算値が「1」の場合は「前半変動パターン43」が、選択されるようになっている。

30

40

【0292】

また、図46のパターンP 1 2には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「特殊擬似連状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31（スペシャルリーチA）」に決定された場合を示した。なお、この場合は特殊擬似連予告フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、STEP 1～4まで擬似連を行う「前半変動パターン44」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が28.800sとされ、前半変動は擬似連STEP 1～4となり、後半変動はスペシャルリーチA動作となる。

【0293】

50

図４７には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。なお、この一例は、図１８に示す連続予告の一例と略同じ条件での例であるが、連続予告中に新たに発生する第２始動記憶に基づく第２特図変動表示ゲームの結果が大当たりになることとされている。また、特別遊技状態中には始動記憶が発生しないものとする。以下、同様の処理については省略し、主に図１８と異なる図４７のＴ２からＴ５の処理について説明する。

【０２９４】

遊技制御装置３０は、図４７のＴ２においては、第１始動記憶よりも優先的に消化される第２始動記憶があるため、この第２始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。このときの処理では、特図普段処理（図１０参照）において、始動記憶ありと判定（ステップＳ３１；Ｙｅｓ）され、図４３に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告再開フラグはなく（ステップＳ１５０；Ｎｏ）、連続予告フラグありと判定（ステップＳ４１；Ｙｅｓ）され、連続予告回数カウンタの値が１デクリメントされ（ステップＳ４２）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「１」となる。

【０２９５】

そして、第１特図予告フラグがあり（ステップＳ４３；Ｙｅｓ）、新たな第２始動記憶が記憶されている（ステップＳ４４；Ｙｅｓ）ので、図４４に示す連続予告変更制御処理が行われる。連続予告変更制御処理では、新たな第２始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致する（大当たりである）ので（ステップＳ６１；Ｙｅｓ）、連続予告回数カウンタの値（ここでは１）を連続予告回数記憶領域に退避（ステップＳ１６０）し、第１特図予告フラグをクリアする（ステップＳ６４）。さらに、連続予告カウンタの値を０とし（ステップＳ６５）、連続予告再開フラグをセットする（ステップＳ１６１）。

【０２９６】

その後、図４３に示す連続予告制御処理に戻り、連続予告回数カウンタの値が「０」である（ステップＳ４６；Ｙｅｓ）ので、連続予告終了フラグをセットする（ステップＳ４７）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップＳ４８）。そして、特図普段処理（図１０参照）で大当たりフラグのセット（ステップＳ３５）や、連続予告終了フラグに基づく連続予告終了コマンドのセットが行われ、後にこれらの情報が演出制御装置４０に送信される（図６のステップｃ）。

【０２９７】

演出制御装置４０では、遊技制御装置３０から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図１６に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップＳ９１；Ｎｏ）、連続予告指示コマンドもなく（ステップＳ９６；Ｎｏ）、連続予告変更コマンドもない（ステップＳ９７；Ｎｏ）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップＳ９９；Ｙｅｓ）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップＳ１００）により、表示するＳＴＥＰを選択（例えば、ＳＴＥＰ４（最終ＳＴＥＰ）の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【０２９８】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図４７のＴ２からＴ３）に伴い、表示装置４３に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示中に選択された連続予告としての予告表示が所定時間表示された後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態（図４７のＴ３からＴ４）となる。

【０２９９】

特別遊技状態の終了後、図47のT4では、第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、特図普段処理（図10参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、図43に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告再開フラグがある（ステップS150；Yes）ので、連続予告フラグをセット（ステップS121）し、図45に示す連続予告再開制御処理を行う。

【0300】

この連続予告再開制御処理では、第2始動記憶がない（ステップS170；No）ので、連続予告回数記憶領域の連続予告回数カウンタの値を取得し、連続予告回数カウンタに復帰する処理（ステップS171）を行う。ここでは退避していた値が1であるので、連続予告回数カウンタは0でなく（ステップS172；No）、連続予告最大実行回数から連続予告回数カウンタの残り値を減算した値を取得（ステップS173）し、この値に基づき擬似連予告フラグを選択する（ステップS174）。この例では、連続予告を4回実行する予定であったので、連続予告最大実行回数「4」から連続予告回数カウンタの値「1」を減算した値「3」が取得される。そして、当該減算した値「3」に基づき擬似連フラグをセット（ステップS174）し、連続予告再開フラグをクリアする（ステップS175）。

【0301】

その後、特図普段処理（図10参照）で、擬似連フラグに基づく擬似連指示コマンドのセットや、変動パターンの設定などが行われ、後にこれらの情報が演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。ここで、変動パターンとしては、例えば、図46に示すパターンP11のうち、上記減算した値「3」に基づき「前半変動パターン41」が選択されることとなる。

【0302】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。なお、図16では図示を省略するが、擬似連指示コマンドを受信した場合は、連続予告指示コマンドを受信した場合と同様の処理が行われ、連続予告変更演出を選択する処理（ステップS98）により擬似連用の連続予告演出が選択される。ここで選択される擬似連用の連続予告演出は、次回の特図変動表示ゲームで実行される予定である連続予告Aの最終STEPにつながる、連続予告AのSTEP1から3の連続予告である。

【0303】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図47のT4からT5）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、擬似連として複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示が3回繰り返され、単位変動表示に対応して連続予告がSTEP1からSTEP3まで実行される。すなわち、図19の（1）から（4）および（7）、（8）が一つの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで実行され、あたかも特図変動表示ゲームが3回実行され、連続予告が3回実行されたかのような変動表示が実行される。

【0304】

その後、図47のT5では、第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理として、図18のT4と同様に、連続予告Aの最終STEPが実行されるとともに大当たりとなる特図変動表示ゲームが実行され、特別遊技状態となる。なお、ここで選択される変動パターンは、例えば、図46のパターンP5であって、演出制御装置40は、前半変動において連続予告Aの演出を実行し、後半変動においてスペシャルリーチAの演出を実行し、大当たりを発生させて連続予告を終了する。

【0305】

なお、図18に示す連続予告の一例と同じ条件、すなわち、連続予告中に新たに発生する第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合は、図18と

10

20

30

40

50

同様の処理が行われる。また、連続予告の再開時の特図変動表示ゲームが大当たりとなる場合には、遊技制御装置 30 では、特殊擬似連フラグがセットされ（ステップ S 176）、変動パターンとしては、例えば、図 46 に示すパターン P 12 が選択されることとなる。また、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に、特殊擬似連フラグに基づく特殊擬似連コマンドが出力される。演出制御装置 40 では、この特殊擬似連コマンドの受信に基づき、連続予告指示コマンドを受信した場合と同様の処理を行い、連続予告変更演出を選択する処理（ステップ S 98）により特殊擬似連用の連続予告演出を選択することとなる。

【0306】

以上の処理により、遊技制御装置 30 によって、第 2 特図変動表示ゲームの結果態様に基づいて発生した特別遊技状態の終了後、当該特別遊技状態の発生に基づいて終了した連続演出状態を再開させることができる。特に、特別遊技状態の終了後、遊技制御装置 30 により決定された変動表示ゲーム数から連続演出状態において実行された変動表示ゲーム数を減算した回数分、擬似連続演出状態における特定演出を実行させることができるので、連続演出状態によって実行されていた一連性を有する特定演出が途中で終了することを防止できる。また、特別遊技状態の終了後における変動表示ゲームに対し、特別遊技状態が発生することへの期待度を増すことができる。

【0307】

なお、本実施形態の遊技機において、図 23 に示したように、特別遊技状態中（図 47 では T3 から T4）に、始動記憶の中に特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる始動記憶があることを予告するようにしても良い。上述したように、高確率状態と通常確率状態とで共通に使用される第 1 大当たり値と一致する大当たり判定用乱数値の場合に事前演出（予告報知）を開始（所定の確率で）するようにしているので、その後の確率状態の変化に対しても影響を受けない確実な予告が可能となり、特別遊技状態に事前演出（予告報知）を行うことも可能となる。これによって、事前演出（予告報知（連続予告））の途中で大当たりが発生しても、その大当たり中において継続して事前演出（予告報知）が行われるので、従来にない斬新な事前演出（予告報知）が可能となり興味及び期待感を向上することが可能となる。

【0308】

<変形例>

次に、第 4 実施形態におけるパチンコ遊技機の変形例について説明する。なお、上記実施形態と同一部分には同一符号を付し、異なる部分についてのみ説明する。本変形例の遊技機は、連続予告中に新たに発生した第 2 始動記憶により、連続予告が長時間継続することを防止できるようにしている。

【0309】

〔連続予告変更制御処理〕

図 48 に示すように、この連続予告変更制御処理では、まず、第 2 始動記憶が当たり値であるか否かの判定（ステップ S 61）を行う。この第 2 始動記憶が当たり値であるか否かの判定（ステップ S 61）において、第 2 始動記憶が当たり値である場合（ステップ S 61；Yes）は、図 44 と同様の処理を行い、連続予告変更制御処理を終了する。一方、第 2 始動記憶が当たり値でない場合（ステップ S 61；No）は、遊技制御装置 30 は、新たに記憶された第 2 始動記憶数から 1 減算した値を取得する処理（ステップ S 180）を行う。

【0310】

そして、ステップ S 180 において取得された値が 0 より大きいかな否かの判定（ステップ S 181）を行う。すなわち、前回の始動記憶の処理から今回の始動記憶の処理までの間に、2 個以上の第 2 始動記憶が発生したかを判定する。このステップ S 180 において取得された値が 0 より大きいかな否かの判定（ステップ S 181）において、0 より大きい場合（ステップ S 181；Yes）、すなわち、2 個以上の第 2 始動記憶が発生している場合は、連続予告回数カウンタの値をステップ S 180 において取得された値とする処理（ステップ S 182）を行う。そして、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップ

S 6 3) を行い、連続予告変更制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 8 0 において取得された値が 0 より大きいかな否かの判定 (ステップ S 1 8 1) において、0 より大きくない場合 (ステップ S 1 8 1 ; N o)、すなわち、第 2 始動記憶が 1 個発生した場合は、連続予告変更フラグをセットする処理 (ステップ S 6 3) を行い、連続予告変更制御処理を終了する。

【0 3 1 1】

このような処理により、複数個の第 2 始動記憶が発生した場合に、連続予告が長時間継続することを防止できる。また、第 2 始動記憶が 1 個発生した場合でも、図 4 4 で示す連続予告回数カウンタを 1 インクリメントする処理 (ステップ S 6 2) は行われないので、連続予告が延長されることなく、連続予告が長時間継続することを防止できる。

10

【0 3 1 2】

< 第 5 実施形態 >

次に、第 5 実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本実施形態の遊技機は、連続予告中において、複数の始動記憶を一回の飾り特図変動表示ゲームで消化するように見せることができるようにしている。

【0 3 1 3】

図 4 9 には、本実施形態の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本実施形態の遊技機では変動パターンとしてパターン P 1 3、パターン P 1 4 が設定されている。

20

【0 3 1 4】

図 4 9 のパターン P 1 3、パターン P 1 4 には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン 1 (後半変動なし)」に決定された場合を示した。なお、この場合は、大当たりフラグが設定されておらず、連続予告フラグ、連続予告変更フラグが設定されている場合である。この場合、パターン P 1 3 では、前半変動パターンは、「前半変動パターン 5 1」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が 6 . 0 0 0 s とされ、前半変動は連続予告 (短縮 S T E P) となり、後半変動はなし (リーチなし) となる。また、パターン P 1 4 では、前半変動パターンは、「前半変動パターン 5 2」に決定される。これにより、変動パターンは、特図前半変動時間が 1 . 2 0 0 s とされ、前半変動は連続予告 (揺れ動作 S T E P) となり、後半変動はなし (リーチなし) となる。

30

【0 3 1 5】

ここで、パターン P 1 3 で選択される「前半変動パターン 5 1」は、図 5 2 (1 a) に示すように、連続予告として予告表示 4 3 a を表示するが、例えば、図 4 9 のパターン P 4 で決定される連続予告 (通常の連続予告) よりも表示時間が短縮されたパターンである。また、パターン P 1 4 で選択される「前半変動パターン 5 2」は、図 4 6 (3 a) に示すように、連続予告ではあるが予告表示 4 3 a は表示せず、左、中、右のそれぞれの識別図柄をその場で揺れるように表示するパターンである。また、変動時間はごく短い時間とされている。

40

【0 3 1 6】

図 5 0 には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。

なお、この一例は、図 1 8 に示す連続予告の一例と略同じ条件での例である。以下、同様の処理については省略し、主に図 1 8 と異なる図 5 0 の T 2 から T 4 の処理について説明する。

【0 3 1 7】

遊技制御装置 3 0 は、図 5 0 の T 2 においては、第 1 始動記憶よりも優先的に消化される第 2 始動記憶があるため、この第 2 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。このときの処理では、特図普段処理 (図 1 0 参照) において、始動記憶ありと判定 (ステップ S 3 1 ; Y e s) され、連続予告制御処理 (図 1 1 参照) が行われ

50

る。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS 4 1；Y e s）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS 4 2）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。

【0318】

そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS 4 3；Y e s）、新たな第2始動記憶が記憶されている（ステップS 4 4；Y e s）ので、連続予告変更制御処理（図12参照）が行われる。連続予告変更制御処理では、新たな第2始動記憶の大当たり判定用乱数値が特定値と一致しない（はずれである）ので（ステップS 6 1；N o）、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントし（ステップS 6 2）て、連続予告変更フラグをセット（ステップS 6 3）する。これにより、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。

10

【0319】

その後、連続予告制御処理（図11参照）に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」でない（ステップS 4 6；N o）ので、特図普段処理（図10参照）に戻る。そして、連続予告変更フラグがセットされている（ステップS 3 3；Y e s）ので、大当たりフラグ設定処理（ステップS 3 5）を行う。ここでは大当たり判定用乱数値が特定値ではないので大当たりフラグは設定されず、その後、ステップS 3 6からステップS 3 8の処理を行う。このとき連続予告変更コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、変動パターン設定処理（ステップS 3 7）においては、第2始動記憶の数を連続予告変更カウンタ値としてセットする（ここでは1をセット）。この連続予告変更カウンタ値は、これ以後、変動パターン設定処理（ステップS 3 7）において変動パターンを設定するごとに1デクリメントする処理が行われる。そして、この連続予告変更カウンタ値が0でない場合は、変動パターンとして図49のパターンP 1 3もしくはパターンP 1 4が選択される。なお、この例ではここでパターンP 1 3が選択されたものとする。また、連続予告変更カウンタ値が0となるまでは、連続予告変更フラグをクリアしないようになっている。以上の処理を行った後、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS 1 4）で第2始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第2始動記憶が0個となる。

20

【0320】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS 9 1；N o）、また、連続予告指示コマンドもない（ステップS 9 6；N o）が、連続予告変更コマンドがある（ステップS 9 7；Y e s）ので、連続予告変更演出を選択する処理（ステップS 9 8）により表示するS T E Pを選択する処理が行われる。ここでは変動パターンとして選択されたパターンP 1 3に対応する特定演出（連続予告B）が選択されるようになっている。

30

【0321】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図50のT 2からT a）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図52（1 a）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おぼけ（チャンス!）」の予告表示43 aが所定時間表示された後、図52（2 a）に示すようにはずれの結果態様が表示される。

40

【0322】

次に、遊技制御装置30は、図50のT aにおいて、第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行う。このときの処理では、特図普段処理（図10参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS 3 1；Y e s）され、連続予告制御処理（図11参照）が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS 4 1；Y e s）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS 4

50

2) て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。

【0323】

そして、第1特図予告フラグがあり（ステップS43；Yes）、新たな第2始動記憶が記憶されてなく（ステップS44；No）、連続予告回数カウンタの値が「0」でない（ステップS46；No）ので、特図普段処理（図10参照）に戻る。そして、連続予告変更フラグがセットされている（ステップS33；Yes）ので、大当たりフラグ設定処理（ステップS35）を行う。ここでは大当たり判定用乱数値が特定値ではないので大当たりフラグは設定されず、その後、ステップS36からステップS38の処理を行う。このとき連続予告変更コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図6のステップc）。また、変動パターン設定処理（ステップS37）においては、連続予告変更カウンタ値が1であるので、変動パターンとして図49のパターンP13もしくはパターンP14が選択される。なお、この例ではここでパターンP14が選択されたものとする。そして、変動パターンを設定した後、連続予告変更カウンタ値を1デクリメントする処理を行う。この処理により連続予告変更カウンタ値が0となるので、連続予告変更フラグがクリアされる。以上の処理を行った後、図9に示す特図変動開始処理2（ステップS14）で第1始動記憶数が1減算されて、図18に示すように、第1始動記憶が1個となる。

【0324】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図16に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドはなく（ステップS91；No）、また、連続予告指示コマンドもない（ステップS96；No）が、連続予告変更コマンドがある（ステップS97；Yes）ので、連続予告変更演出を選択する処理（ステップS98）により表示するSTEPを選択する処理が行われる。ここでは変動パターンとして選択されたパターンP14に対応する特定演出（連続予告B）が選択されるようになっている。

【0325】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図50のTaからT3）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図52（3a）に示すように、識別図柄がその場で揺れるような表示がされた後、図52（4a）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0326】

ここで、図52（2a）に示すはずれの結果態様の表示は、図51（2）に示すように、遊技制御装置30からの変動停止コマンドの受信により表示されることとなるが、Taから次の変動表示ゲームにおける連続予告での表示として用いられるようになっている。よって、図51（2）に示すように、図52（2a）に示すはずれの結果態様の表示からTaにかけて、見かけ上は表示装置43での変動表示が停止していない状態となっている。これにより、T2からT3では一回の飾り特図変動表示ゲームが実行されたように見えるが、始動記憶は複数（2個）消化されることとなる。なお、遊技制御装置30が制御する特図表示器での表示は、特図変動表示ゲームの実行に合わせて表示されるようになっており、T2から図52（1b）に示すように第2特図表示器9の変動表示を開始し、第2特図変動表示ゲームの終了時に図52（2b）に示すように変動を停止する。また、Taから図52（3b）に示すように第1特図表示器8の変動表示を開始し、第1特図変動表示ゲームの終了時に図52（4b）に示すように変動を停止する。

【0327】

その後、図50のT3では、大当たりとなる第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、特図普段処理（図10参照）において、始動記憶ありと判定（ステップS31；Yes）され、連続予告制御処理（図11参照）が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS41

； Y e s ） され、連続予告回数カウンタの値が 1 デクリメントされ（ステップ S 4 2 ）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「 0 」となる。そして、第 1 特図予告フラグがあり（ステップ S 4 3 ； Y e s ）、新たな第 2 始動記憶が記憶されていない（ステップ S 4 4 ； N o ）が、連続予告回数カウンタの値が「 0 」である（ステップ S 4 6 ； Y e s ）ので、連続予告終了フラグをセットする（ステップ S 4 7 ）とともに連続予告フラグをクリアする（ステップ S 4 8 ）。

【 0 3 2 8 】

特図普段処理（図 1 0 参照）に戻り、連続予告変更フラグはセットされていない（ステップ S 3 3 ； N o ）が、連続予告フラグがない（ステップ S 3 4 ； N o ）ので、大当りフラグ設定処理（ステップ S 3 5 ）を行う。ここでは大当り判定用乱数値が特定値であるので大当りフラグを設定し、その後、ステップ S 3 6 からステップ S 3 8 の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置 4 0 に送信される（図 6 のステップ c ）。また、図 9 に示す特図変動開始処理 2 （ステップ S 1 4 ）で第 1 始動記憶数が 1 減算されて、図 5 0 に示すように、第 1 始動記憶が 0 個となる。

【 0 3 2 9 】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 1 6 に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様（特別結果態様）を選択する処理を行う。また、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲームに決定する。また、連続予告設定処理では、連続予告開始コマンドがなく（ステップ S 9 1 ； N o ）、連続予告指示コマンドもなく（ステップ S 9 6 ； N o ）、連続予告変更コマンドもない（ステップ S 9 7 ； N o ）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップ S 9 9 ； Y e s ）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップ S 1 0 0 ）により、表示する S T E P を選択（例えば、S T E P 4 （最終 S T E P ）の連続予告演出を選択）する処理が行われる。

【 0 3 3 0 】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 5 0 の T 3 から T 4 ）に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示中に選択された連続予告としての事前演出（予告表示）が所定時間表示された後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当りとなり特別遊技状態となる。

【 0 3 3 1 】

このように、第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 によれば、見た目上、一回の第 1 特図変動表示ゲーム中に 2 つの始動記憶（第 1 始動記憶と第 2 始動記憶）を消化することができることとなり、不必要に連続予告演出が継続する時間を好適に短縮できる。

【 0 3 3 2 】

< 第 6 実施形態 >

次に、第 6 実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本実施形態の遊技機は、大当り終了後の遊技が遊技者にとって有利に進行するようにしている。

【 0 3 3 3 】

具体的には、従来、図 5 3 （ 1 ）に示すように、大当り遊技状態（特別遊技状態）でのすべてのラウンドが終了した後に実行されるエンディングが終了したタイミングを大当り遊技状態の終了タイミングとし、この後に普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態に変更されるようになっていた。しかし、これでは大当り遊技状態の終了後も一定期間（実行中の普図変動表示ゲームが終了するまで）は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が通常

10

20

30

40

50

動作状態であるため、大当たり終了タイミングと同時に普通変動入賞装置 7 へ遊技球を入賞させることが困難であった。すなわち、大当たり直後は、第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲームが開始される可能性が高くなる。よって、例えば、大当たりが確変大当たり（特別遊技状態の終了後に高確率状態となる）であって、第 1 始動記憶に通常当たり（特別遊技状態の終了後に通常確率状態となる）となる始動記憶が記憶されている場合、高確率状態が即座に終了してしまうこととなる。これに対して、本実施形態の遊技機では、所定の条件が成立することに基づき、図 5 3（2）に示すように、大当たり遊技状態（特別遊技状態）でのすべてのラウンドが終了した後であって、エンディングの実行前のタイミングで大当たり遊技状態終了タイミングが設定されるように変更できるようになっている。これにより、エンディングの終了後の特図変動表示ゲームが開始されるタイミングまでに、普通変動入賞装置 7 へ遊技球を入賞させて第 2 始動記憶を発生させることが容易になり、高確率状態が即座に終了してしまうことを防止できる。

10

【0334】

また、特に、第 1 始動記憶に通常大当たりとなる始動記憶があることに基づく連続予告を実行中に、新たな第 2 始動記憶が発生した場合であって、当該第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの結果が確変大当たりである場合に有効である。すなわち、上述の実施形態や変形例においては、このような場合に連続予告を変更するなどして遊技者の興味を高めるようにしているが、連続予告により演出された確変大当たりによる高確率状態が即座に終了してしまうことを防止することで、遊技の興味が低下してしまうことを防止できる。

20

【0335】

なお、本実施形態の遊技機においては、遊技制御装置 30 において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たり判定用乱数値の他、大当たり図柄乱数値も取得する処理を行うようになっている。そして、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とともに、当該特別結果態様が、高確率状態を通常確率状態に変動する条件を満たす通常大当たりの特別結果態様か、通常確率状態を高確率状態に変動する条件を満たす確変大当たりの特別結果態様かを判定できるようになっている。すなわち、遊技制御装置 30 が、未だ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変動表示ゲームで、第 1 特別結果態様（通常大当たり）が導出されるか否かおよび第 2 特別結果態様（確変大当たり）が導出されるか否かの判定を行う特別結果態様判定手段をなす。

30

【0336】

〔大当たり終了タイミング決定処理〕

図 5 4 に示すように、本実施形態の遊技機における特図ゲーム分岐処理のファンファーレ／インターバル中処理（図 9 参照）において実行される大当たり終了タイミング決定処理では、まず、ラウンド数が「13」であるか否かの判定（ステップ S 6 0 1）を行う。

【0337】

ラウンド数が「13」であるか否かの判定（ステップ S 6 0 1）において、ラウンド数が「13」でない場合（ステップ S 6 0 1；No）は、遊技制御装置 30 は、大当たり終了タイミング決定処理を終了する。一方、ラウンド数が「13」であるか否かの判定（ステップ S 6 0 1）において、ラウンド数が「13」である場合（ステップ S 6 0 1；Yes）は、終了タイミング決定ゲーム処理（ステップ S 6 0 2）を行う。

40

【0338】

終了タイミング決定ゲーム処理では、特別遊技状態の 13 ラウンド目に所定のゲーム（例えば、じゃんけん、演出ボタン 4 1 を連打するゲーム）を実行する処理を行う。なお、当該ゲーム結果が規定条件を満たした場合（例えば、遊技者がじゃんけんで勝つ、規定時間内に演出ボタンの連打回数が規定数に達するなど）は、後述する変更条件のうちの一つの条件（第 2 変更条件）が成立することとなる。

【0339】

50

次いで、変更条件が成立したか否かの判定（ステップS603）を行う。この変更条件が成立したか否かの判定（ステップS603）において、変更条件が成立していない場合（ステップS603；No）は、遊技制御装置30は、大当たり終了タイミング決定処理を終了する。一方、変更条件が成立したか否かの判定（ステップS603）において、変更条件が成立した場合（ステップS603；Yes）は、終了タイミング変更フラグをセットする処理（ステップS604）を行い、大当たり終了タイミング決定処理を終了する。

【0340】

ここで変更条件には二つの条件があり、第1変更条件は、特別遊技状態の発生の契機となった大当たりが確変大当たり（特別遊技状態の終了後に高確率状態となる）であり、かつ、このとき第1始動記憶に通常当り（特別遊技状態の終了後に通常確率状態となる）となる始動記憶が記憶されていることである。また、第2変更条件は上述の終了タイミング決定ゲームの結果が規定条件を満たしたことである。そして、上記第1変更条件及び第2変更条件が成立することにより、変更条件が成立することとなる。

【0341】

〔大入賞口残存球処理〕

図55に示すように、本実施形態の遊技機における特図ゲーム分岐処理（図9参照）において実行される大入賞口残存球処理では、まず、特図ゲーム処理タイマを1デクリメントする処理（ステップS611）を行い、当該特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS612）を行う。

【0342】

当該特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS612）において、タイムアップした場合（ステップS612；Yes）、すなわち、大入賞口開放時間が終了した場合は、インターバル設定テーブルをセットする処理（ステップS613）を行う。一方、当該特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS612）において、タイムアップしていない場合（ステップS612；No）は、データセーブ処理（ステップS619）を行い、大入賞口残存球処理を終了する。

【0343】

次いで、連続作動回数を取得（ラウンド数に1加算した値を取得）する処理（ステップS614）を行い、実行中のラウンドが最終ラウンドか否かの判定（ステップS615）を行う。

【0344】

実行中のラウンドが最終ラウンドか否かの判定（ステップS615）では、取得した連続作動回数と上限値とを比較し、連続作動回数が上限値に達した場合に最終ラウンドと判定する。この実行中のラウンドが最終ラウンドか否かの判定（ステップS615）において、実行中のラウンドが最終ラウンドではない場合（ステップS615；No）は、データセーブ処理（ステップS619）を行い、大入賞口残存球処理を終了する。なお、この場合、特図処理番号が4に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理においてファンファーレ／インターバル中処理が選択されるようになる。一方、実行中のラウンドが最終ラウンドか否かの判定（ステップS615）において、実行中のラウンドが最終ラウンドの場合（ステップS615；Yes）は、エンディング設定処理（ステップS616）を行い、終了タイミング変更フラグがあるか否かの判定（ステップS617）を行う。なお、最終ラウンドであった場合は、大入賞口残存球処理の終了後に特図処理番号が7に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理において大当たり終了処理が選択されるようになる。

【0345】

終了タイミング変更フラグがあるか否かの判定（ステップS617）において、終了タイミング変更フラグがある場合（ステップS617；Yes）は、普図の当り確率を高確率に設定する処理（ステップS618）を行い、そして、データセーブ処理（ステップS619）を行って、大入賞口残存球処理を終了する。これにより、図53（2）に示すように、大当たり遊技状態（特別遊技状態）でのすべてのラウンドが終了した後であって、エンディングの実行前のタイミングで大当たり遊技状態終了タイミングが設定され、エンディ

ングの開始前に普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態に変更されることとなる。

【0346】

一方、終了タイミング変更フラグがあるか否かの判定（ステップ S 6 1 7）において、終了タイミング変更フラグがない場合（ステップ S 6 1 7；No）は、データセーブ処理（ステップ S 6 1 9）を行い、大入賞口残存球処理を終了する。この場合は、図 5 3（1）に示すように、エンディングが終了したタイミングを大当り遊技状態の終了タイミングとし、この後に普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態に変更される。

【0347】

このように、第 6 実施形態の遊技機によれば、エンディングの終了後の特図変動表示ゲームが開始されるタイミングまでに、普通変動入賞装置 7 へ遊技球を入賞させて第 2 始動記憶を発生させることが容易になり、高確率状態が即座に終了してしまうことを防止できる。

【0348】

すなわち、所定条件の成立に基づき、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞不可能な第 1 状態と、遊技球が入賞可能な第 2 状態と、に変換する変動入賞装置（普通変動入賞装置 7）と、変動入賞装置の動作状態を、第 1 動作状態（通常動作状態）と、該第 1 動作状態よりも変動入賞装置が第 2 状態となりやすい第 2 動作状態（時短動作状態）と、の何れかに設定する動作状態設定手段（遊技制御装置 3 0）と、変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率が、第 1 の確率である第 1 確率状態（高確率状態）と、第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態（通常確率状態）と、の何れかに設定する確率変動制御手段（遊技制御装置 3 0）と、始動記憶に基づき、特別結果態様として特別遊技状態の終了後に通常確率状態とする第 1 特別結果態様（通常大当り）と、特別遊技状態の終了後に高確率状態とする第 2 特別結果態様（確変大当り）と、の何れかを選択する特別結果態様選択手段（遊技制御装置 3 0）と、未だ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変動表示ゲームで、第 1 特別結果態様が導出されるか否かおよび第 2 特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う特別結果態様判定手段（遊技制御装置 3 0）と、を備え、動作態様設定手段は、特別結果態様判定手段が、第 2 特別結果態様の導出に基づき実行される特別遊技状態において、第 1 始動記憶に第 1 特別結果態様を導出する始動記憶が存在すると判定した場合に、特別遊技状態の終了以前に変動入賞装置の動作状態を第 2 動作状態に設定することとなる。

【0349】

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

【0350】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0351】

【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。

【図 3】大当り判定用乱数値、各確率状態の特定値、連続予告決定時の判定値を示す図である。

【図 4】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図 5】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図 6】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 7】第 1 実施形態における第 1 特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8】第 1 実施形態における第 2 特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図 9】第 1 実施形態における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 10】第 1 実施形態における特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

【図 11】第 1 実施形態における連続予告制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 12】第 1 実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 13】第 1 実施形態における連続予告実行決定処理を説明するためのフローチャートである。

10

【図 14】第 1 実施形態における連続予告回数決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 15】第 1 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 16】第 1 実施形態における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 17】第 1 実施形態における特図始動記憶の 1 例を説明するための図である。

【図 18】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 19】第 1 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。

20

【図 20】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 21】変動表示ゲームの進行と確率状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。

【図 22】変動表示ゲームの進行と確率状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。

【図 23】第 1 実施形態の第 1 変形例における変動表示ゲームの進行と確率状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。

【図 24】第 1 実施形態の第 2 変形例における変動表示ゲームの進行と確率状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。

30

【図 25】第 1 実施形態の第 3 変形例における変動表示ゲームの進行と確率状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。

【図 26】第 1 実施形態の第 4 変形例における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 27】第 1 実施形態の第 4 変形例における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 28】第 1 実施形態の第 4 変形例における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。

【図 29】第 2 実施形態における特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

【図 30】第 2 実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

40

【図 31】第 2 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 32】第 2 実施形態における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 33】第 2 実施形態における切替連続予告選択処理を説明するためのフローチャートである。

【図 34】(1) 判定テーブル (2) 選択演出テーブルを説明するための図である。

【図 35】第 2 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 36】第 2 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。

50

【図 3 7】第 2 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 8】第 2 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。

【図 3 9】第 3 実施形態における連続予告制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 0】第 3 実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 1】第 3 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 4 2】第 3 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

10

【図 4 3】第 4 実施形態における連続予告制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 4】第 4 実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 5】第 4 実施形態における連続予告再開制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 6】第 4 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 4 7】第 4 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 8】第 4 実施形態の変形例における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

20

【図 4 9】第 5 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図 5 0】第 5 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5 1】第 5 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5 2】第 5 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。

【図 5 3】第 6 実施形態における大当り遊技状態終了タイミングの 1 例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5 4】第 6 実施形態における大当り終了タイミング決定処理を説明するためのフローチャートである。

30

【図 5 5】第 6 実施形態における大入賞口残存球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】

【0 3 5 2】

1 0 特別変動入賞装置（変動入賞装置）

1 0 b 大入賞口 S O L（変換制御手段）

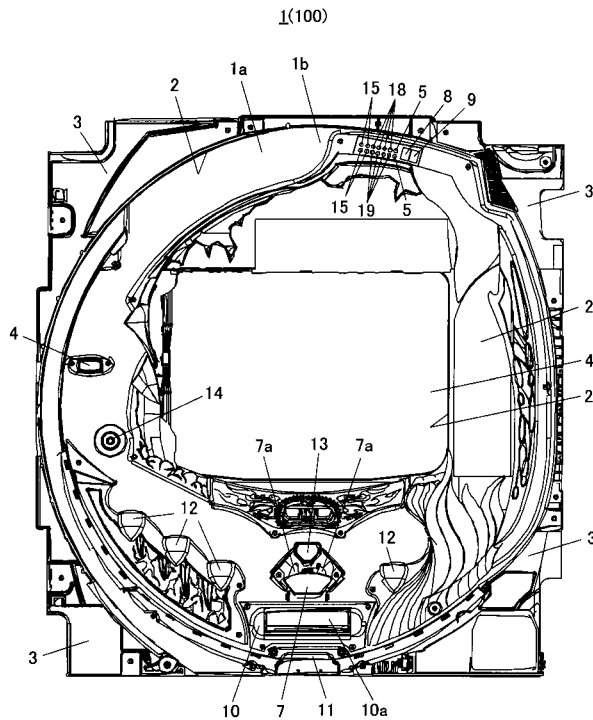
3 0 遊技制御装置（始動記憶手段、変動表示制御手段、変換制御手段、事前演出手段、確率変動制御手段、第 1 始動記憶手段、第 2 始動記憶手段、優先変動表示制御手段、確率変動抽選制御手段、確率変動回数制御手段）

40

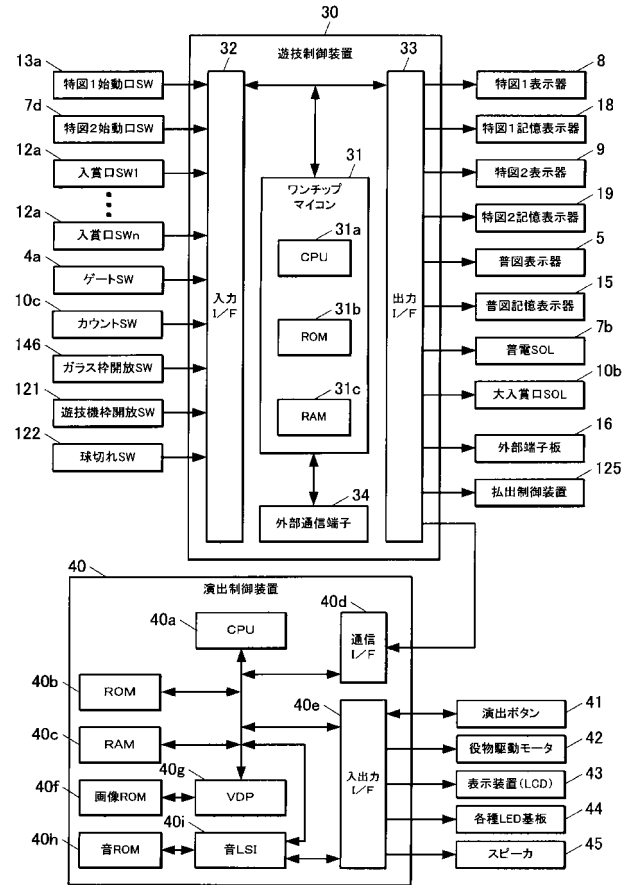
4 0 演出制御装置（変動表示制御手段、事前演出手段）

4 3 表示装置（変動表示装置、事前演出手段）

【図 1】



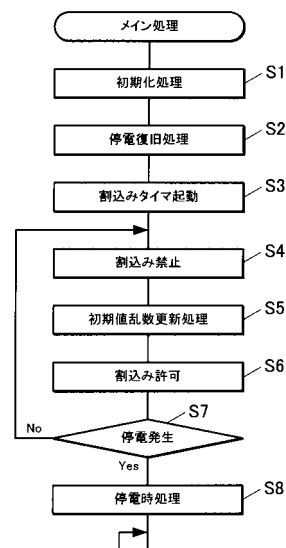
【図 2】



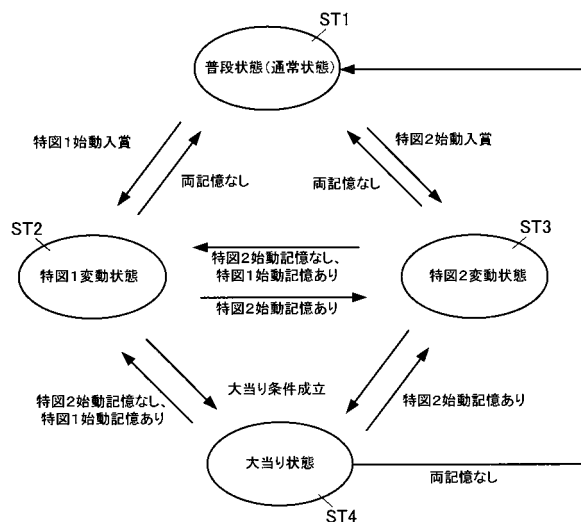
【図 3】

	特図1	特図2
乱数範囲	0~999	0~999
低確率時の当り値	3~5	3~5
高確率時の当り値	3~33	3~33
小当り値	34~36	34~36
連続予告決定時の判定値	3~5 34~36	3~5 34~36

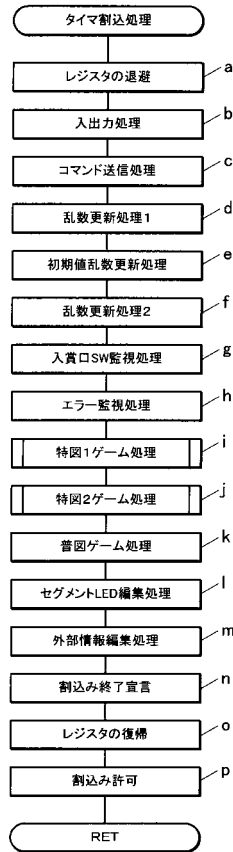
【図 5】



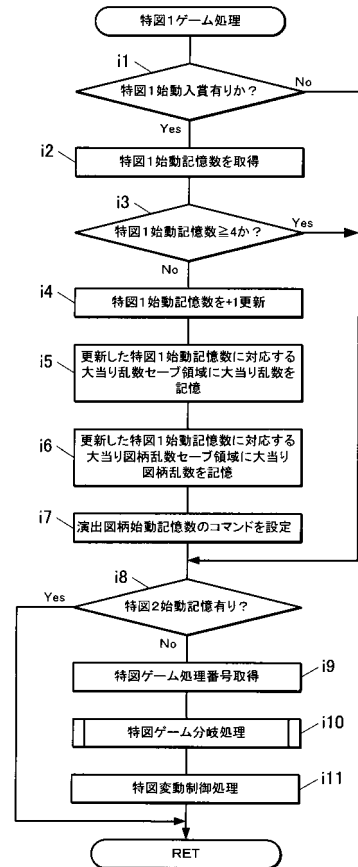
【図 4】



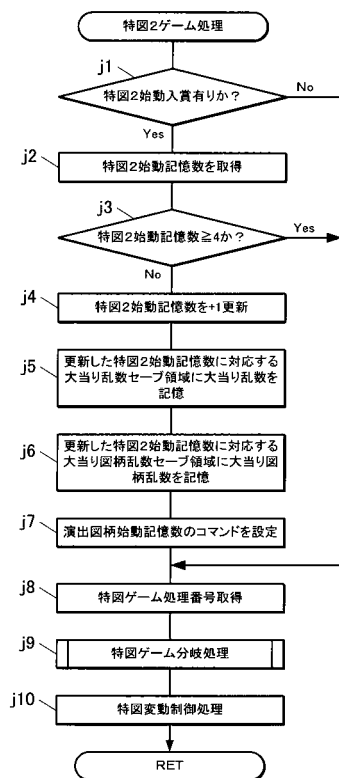
【図 6】



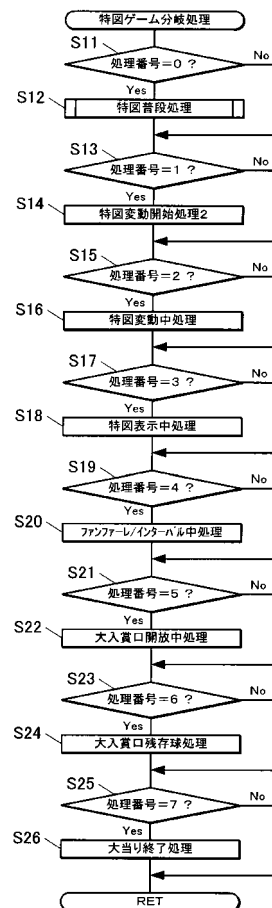
【図 7】



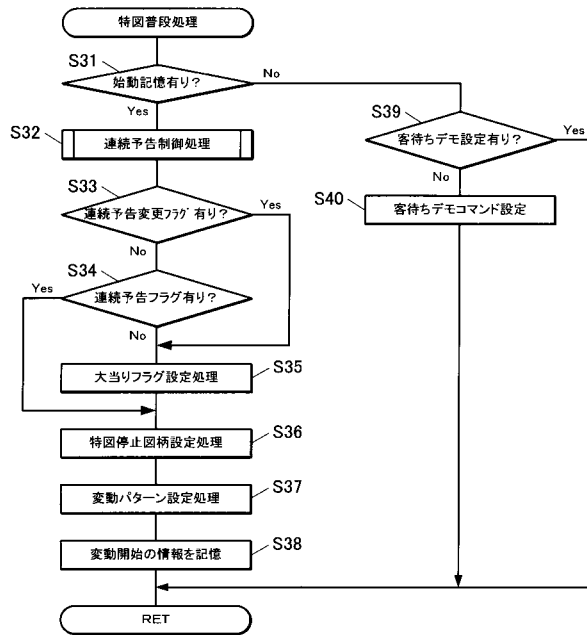
【図 8】



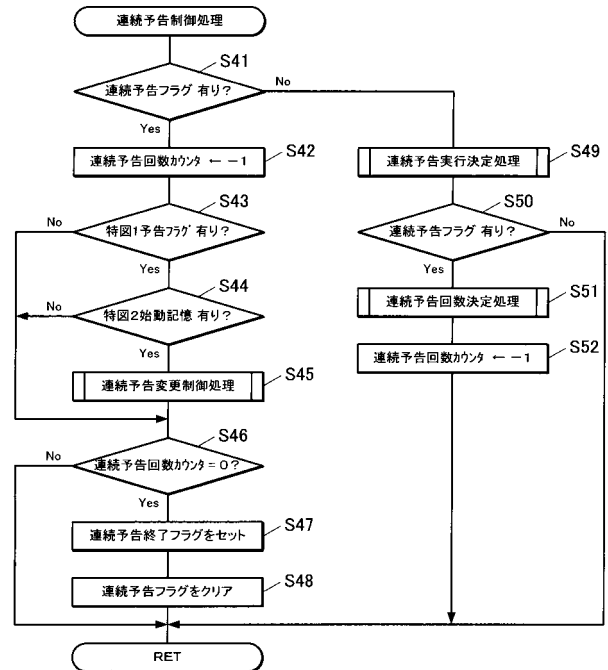
【図 9】



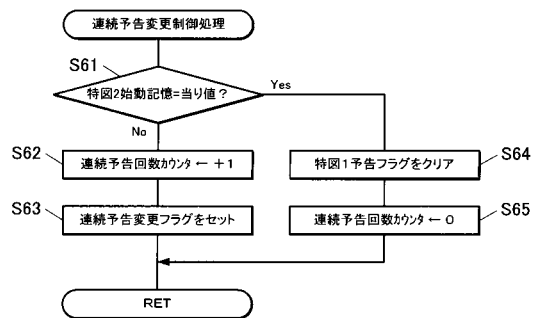
【図 10】



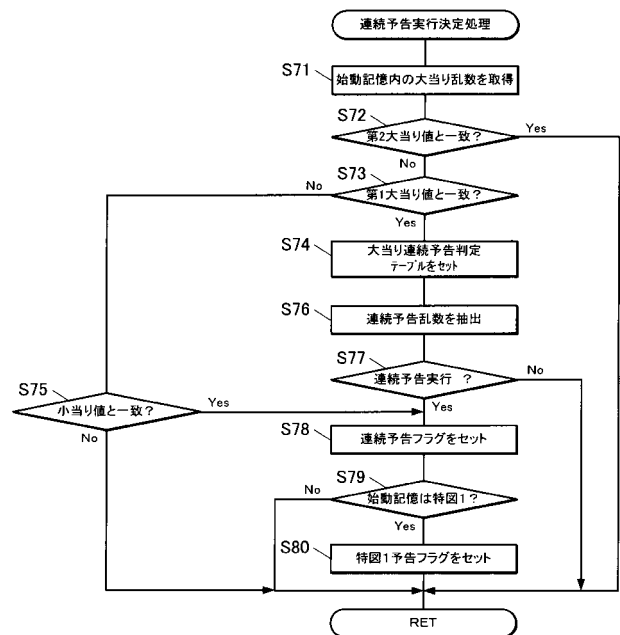
【図 11】



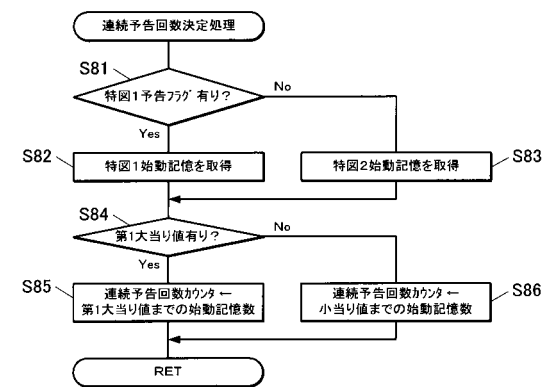
【図 12】



【図 13】



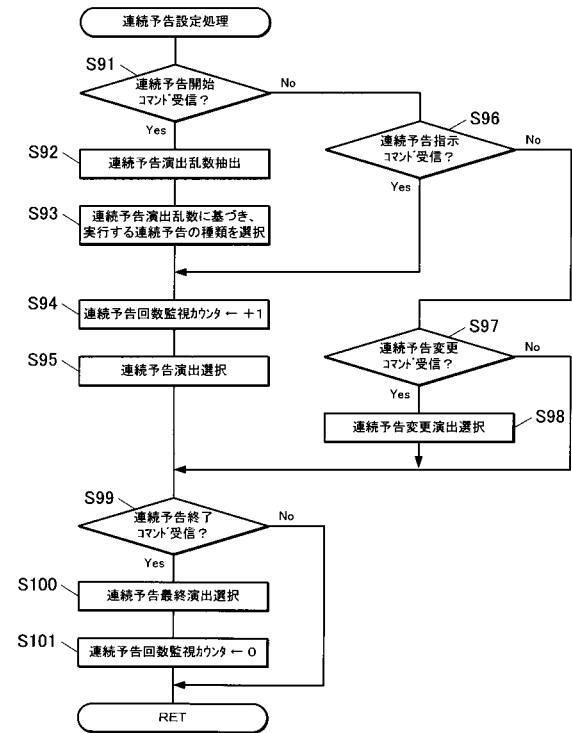
【図 1 4】



【図 1 5】

【前半変動パターン振り分け】				
後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1 (後半変動無し)	通常状態	1～2個	前半変動パターン1	特図前半変動時間＝12.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
		3～4個	前半変動パターン2	特図前半変動時間＝7.00s 前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2 (NODリーチ動作)	通常状態	1～4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間＝10.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒NODリーチ動作
		...	...	...
P3 (SPリーチA動作)	通常状態	1～4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間＝10.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒SPリーチA動作
		...	...	...
P4 (後半変動無し)	連続予告		前半変動パターン11	前半変動時間＝7.200s 前半変動⇒連続予告(最終STEP以外) 後半変動⇒無し
P5 (SPリーチA動作)	連続予告		前半変動パターン12	特図前半変動時間＝7.200s 前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒SPリーチA動作
			前半変動パターン13	特図前半変動時間＝7.100s 前半変動⇒連続予告(カットINSTEP) 後半変動⇒無し

【図 1 6】



【図 1 7】

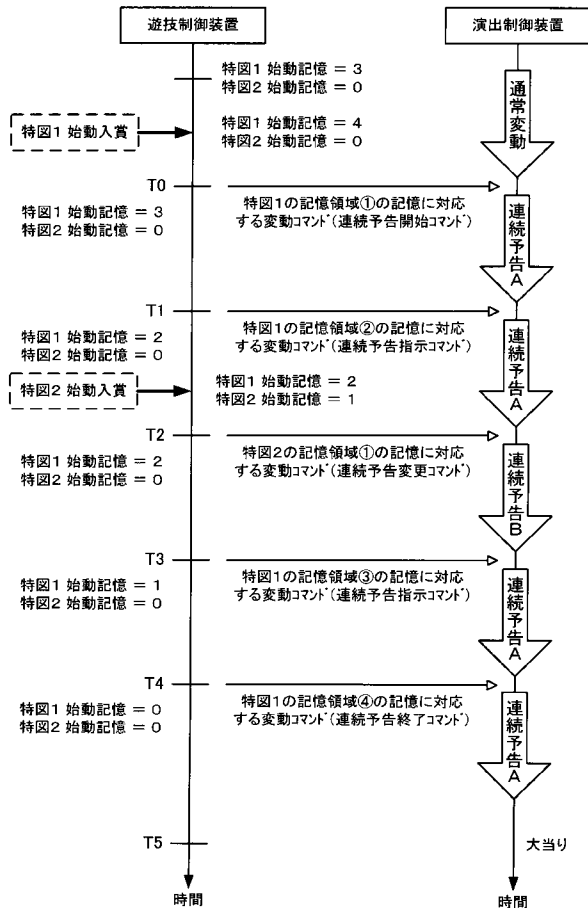
(1)				
特図1記憶領域	①	②	③	④
消化順序	1	2	3	4
乱数値	はずれ	はずれ	はずれ	あたり
演出図柄記憶表示				

始動記憶消化優先順位

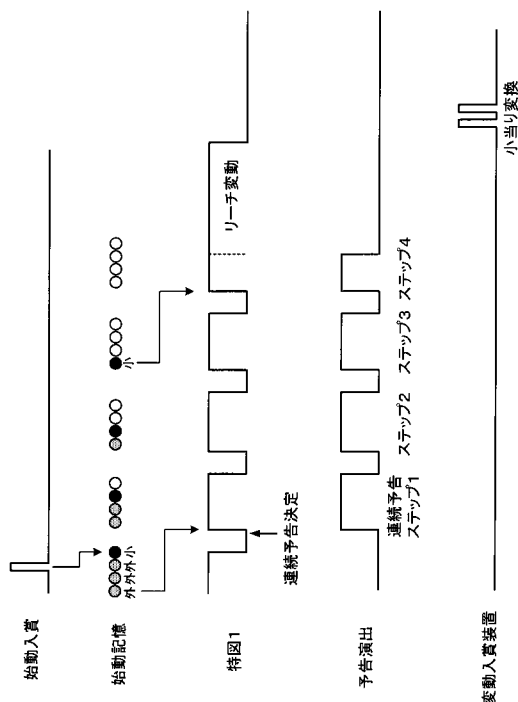
特図1記憶に優先して特図2記憶を消化

(2)				
特図2記憶領域	①	②	③	④
消化順序	1	2	3	4
乱数値	はずれ	無し	無し	無し
演出図柄記憶表示				

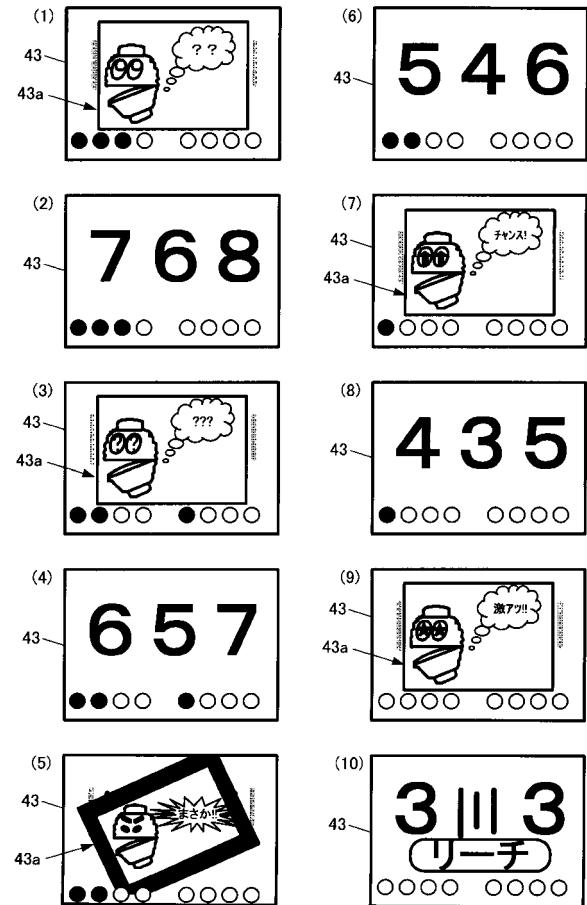
【 図 1 8 】



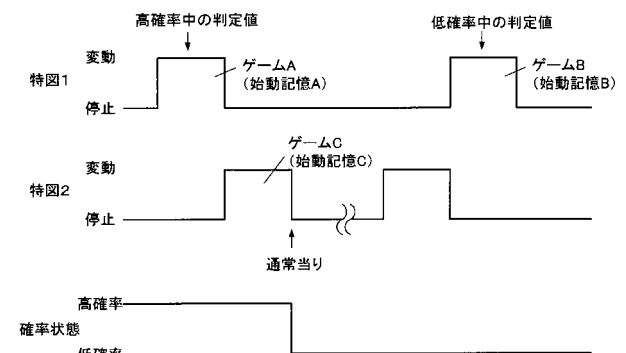
【図 20】



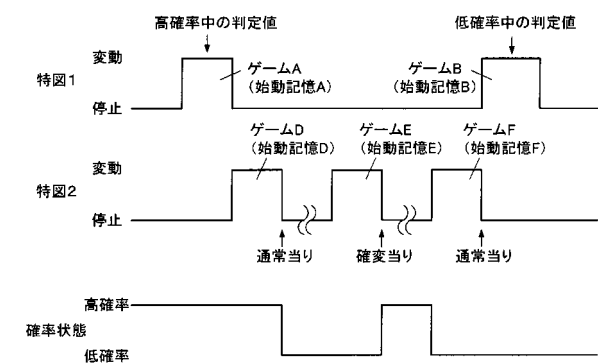
【 図 1 9 】



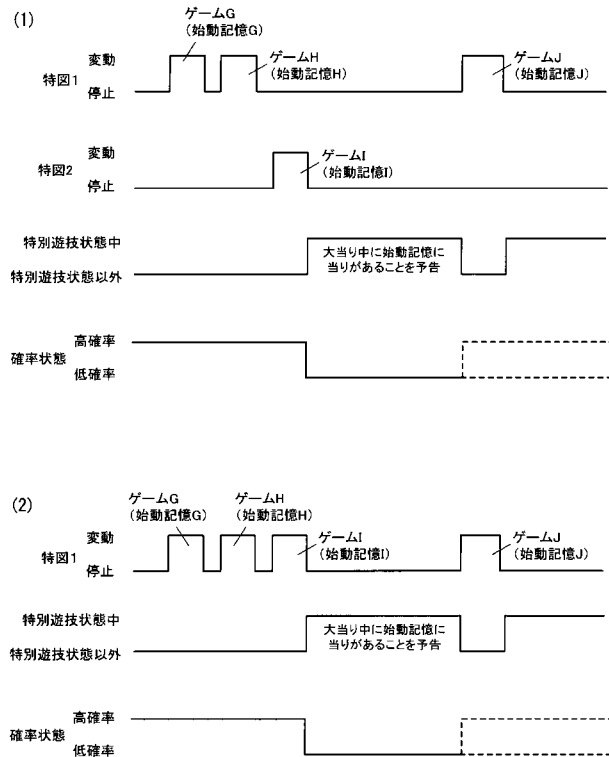
【図 2 1】



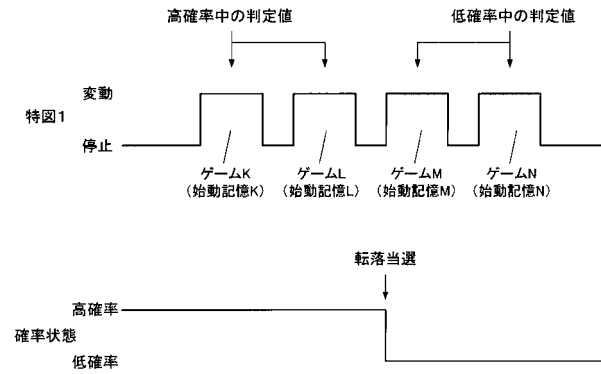
【图 2 2】



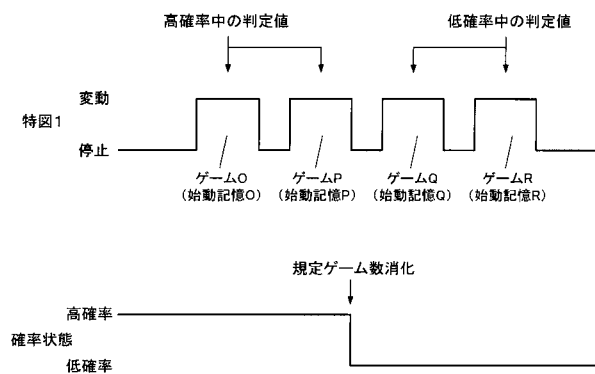
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

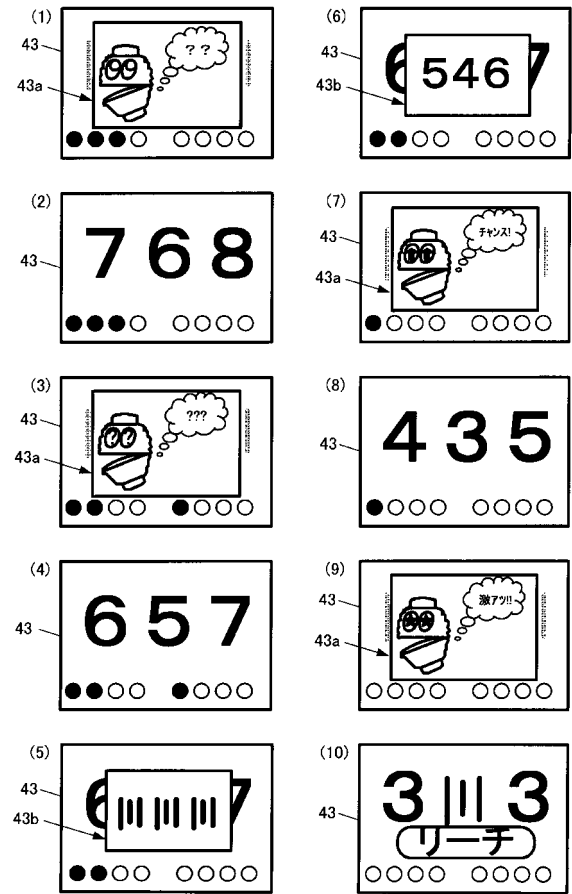


【図 2 6】

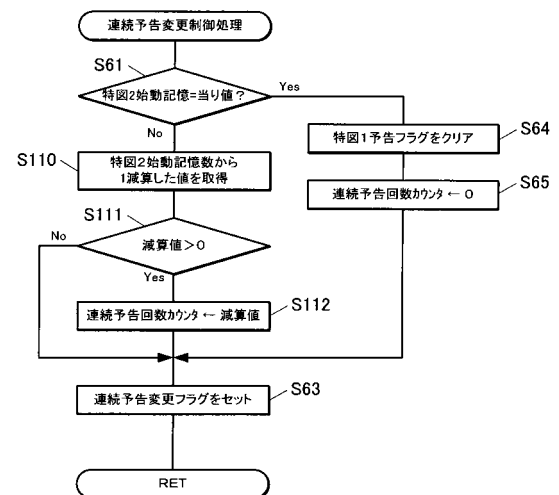
【前半変動パターン振り分け】

	後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1	後半変動パターン1	通常状態	1~2個	前半変動パターン1	特図前半変動時間=12.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
	(後半変動無し)		3~4個	前半変動パターン2	特図前半変動時間=7.000s 前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2	後半変動パターン22	通常状態	1~4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間=10.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒Nのクリーチ動作
	(Nのクリーチ動作)				
P3	後半変動パターン31	通常状態	1~4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間=10.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒SPリーチA動作
	(SPリーチA動作)				
P4	後半変動パターン1	連続予告		前半変動パターン11	前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告(最終STEP以外) 後半変動⇒無し
	(後半変動無し)				
P5	後半変動パターン31	連続予告		前半変動パターン12	特図前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒SPリーチA動作
	(SPリーチA動作)				
P7	後半変動パターン1	予告中断		前半変動パターン21	特図前半変動時間=10.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
	(後半変動無し)				
P8	後半変動パターン22	予告中断		前半変動パターン22	特図前半変動時間=10.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒Nのクリーチ動作
	(Nのクリーチ動作)				
P9	後半変動パターン31	予告中断		前半変動パターン23	特図前半変動時間=10.000s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒SPリーチA動作
	(SPリーチA動作)				

【図 28】



【 図 3 0 】

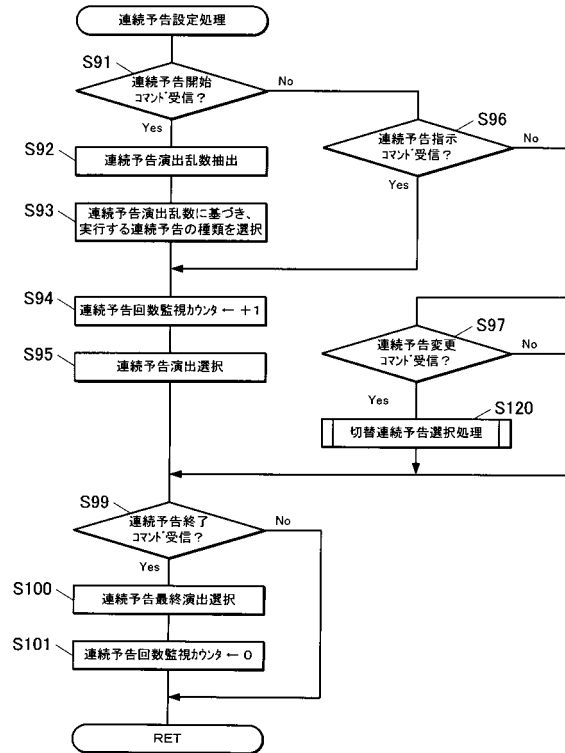


【図 3 1】

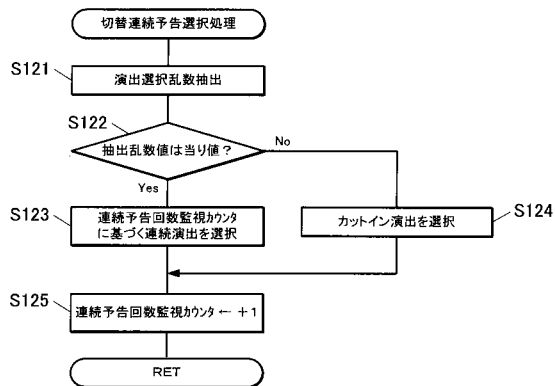
【前半変動パターン振り分け】

	後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1	後半変動パターン1 (後半変動無し)	通常状態	1～2個	前半変動パターン1	特図前半変動時間＝12.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
			3～4個	前半変動パターン2	特図前半変動時間＝7.00s 前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2	後半変動パターン22 (NONGリーチ動作)	通常状態	1～4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間＝10.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒NONGリーチ動作
			：	：	：
P3	後半変動パターン31 (SPリーチA動作)	通常状態	1～4個	前半変動パターン3	特図前半変動時間＝10.00s 前半変動⇒通常停止 後半変動⇒SPリーチA動作
			：	：	：
P4	後半変動パターン1 (後半変動無し)	連続予告	：	前半変動パターン11	前半変動時間＝7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP以外) 後半変動⇒無し
P5	後半変動パターン31 (SPリーチA動作)	連続予告	：	前半変動パターン12	特図前半変動時間＝7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP) 後半変動⇒SPリーチA動作

【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】

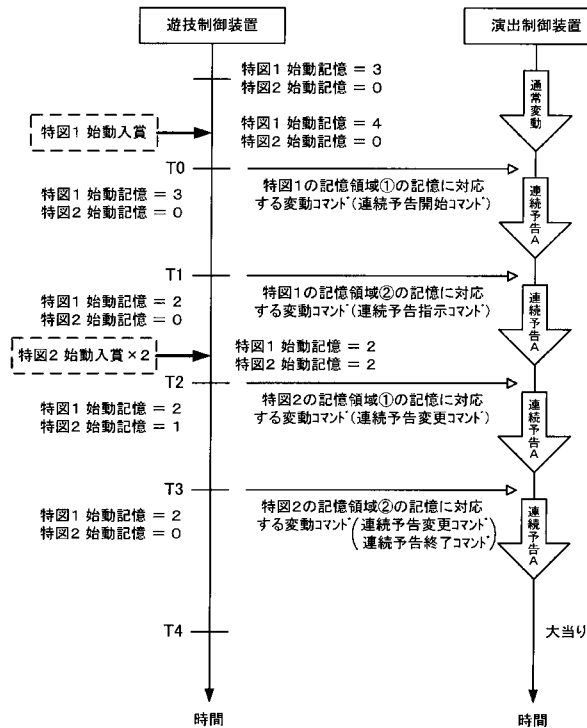
(1)

	演出選択乱数値	選択演出
当り値	0～9	連続予告回数監視カウンタに対応する連続演出
外れ値	10～19	カットイン演出

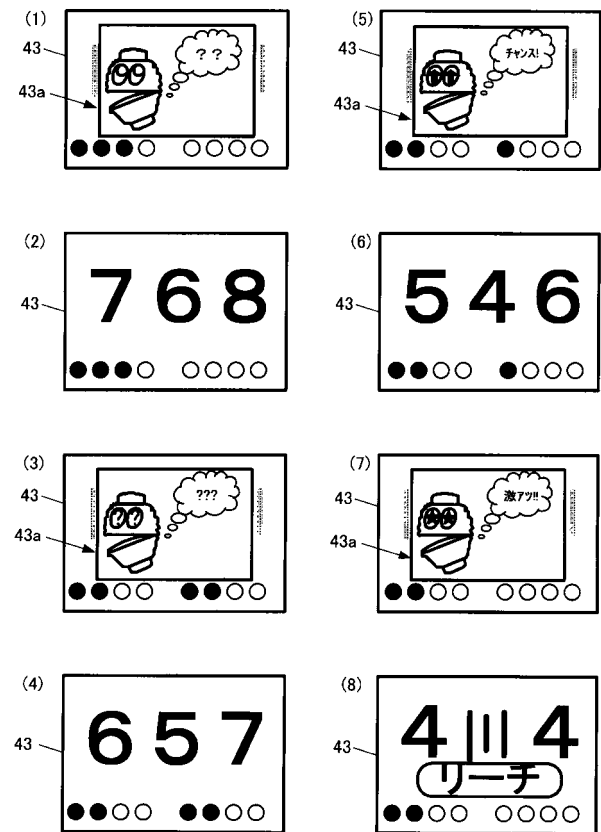
(2)

連続予告回数監視カウンタ値	選択演出
1	連続予告STEP2演出
2	連続予告STEP3演出
3	連続予告STEP4演出

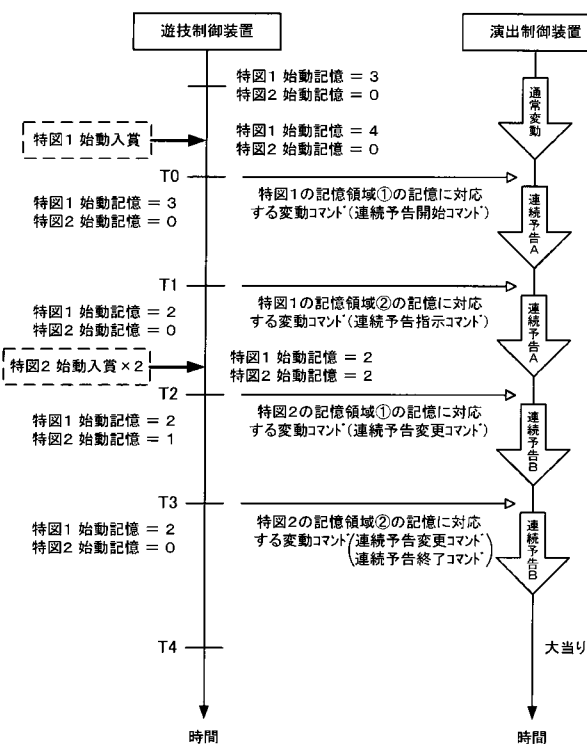
【図 35】



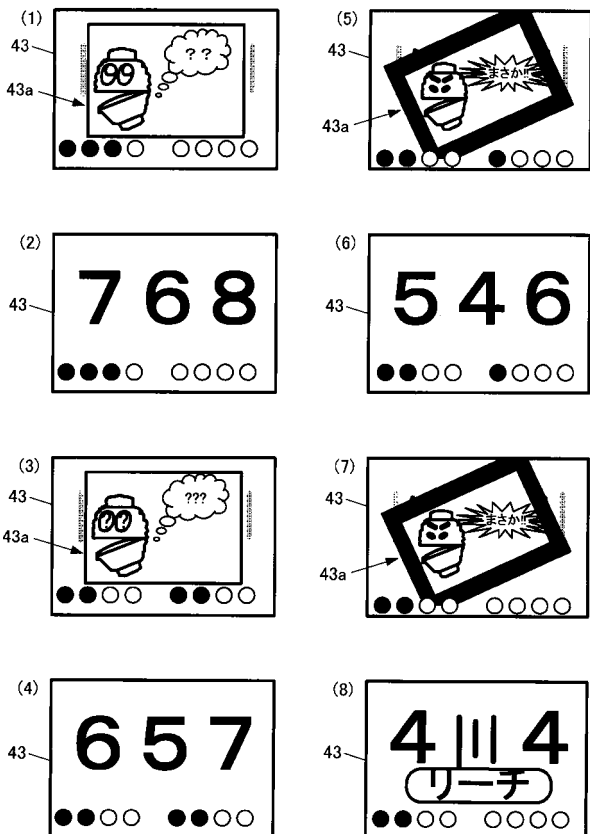
【図 36】



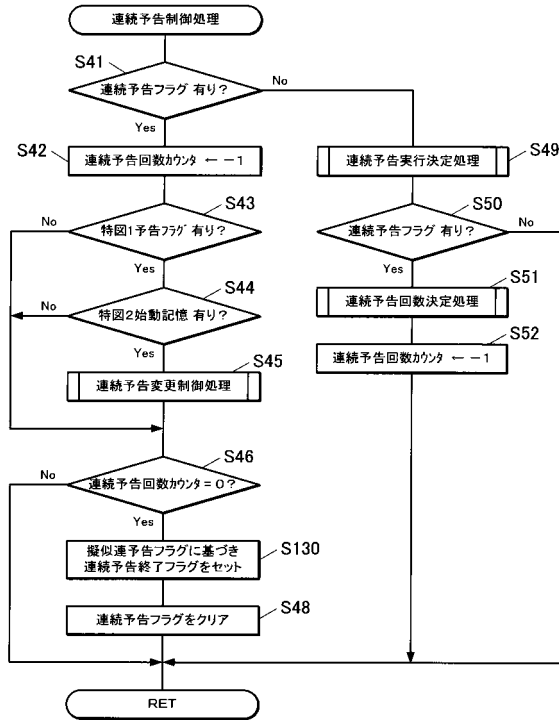
【図 37】



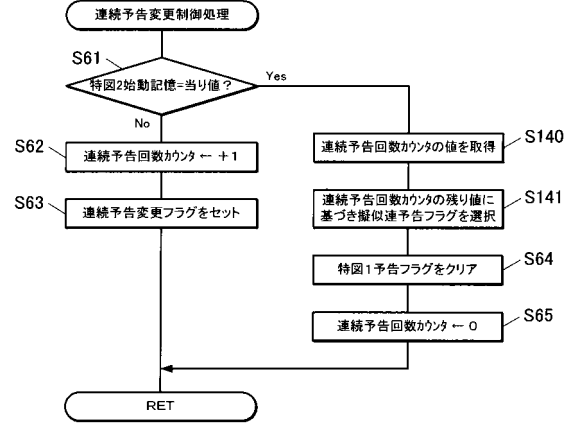
【図 38】



【図 39】



【図 40】

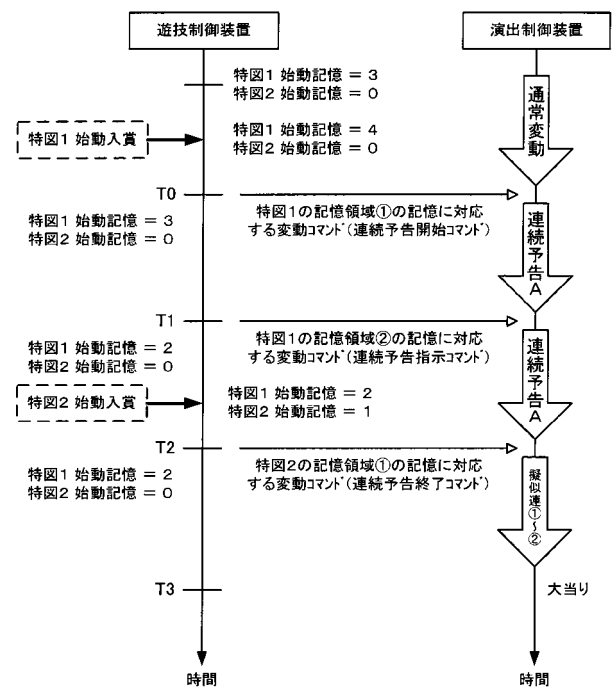


【図 41】

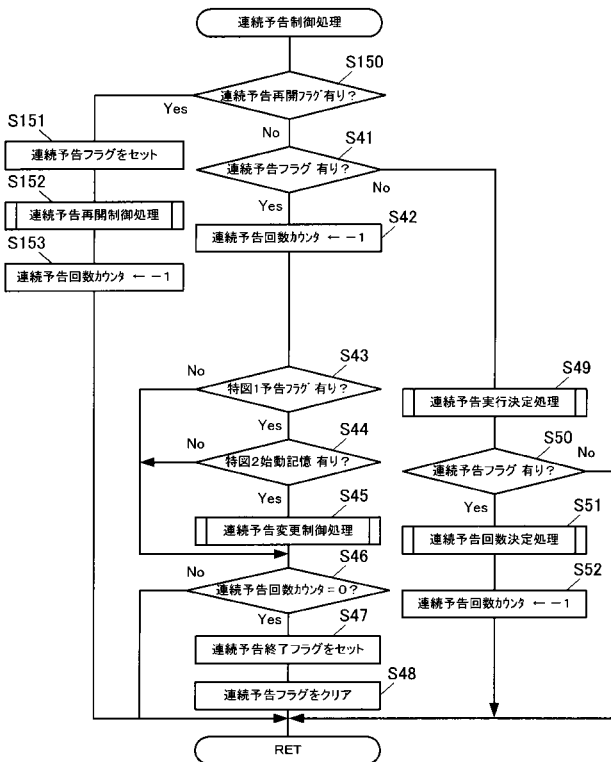
【前半変動パターン振り分け】

後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
P4 後半変動パターン1 (後半変動無し)	連続予告		前半変動パターン11	前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP以外) 後半変動⇒無し
P5 後半変動パターン31 (SPIリーチA動作)	連続予告		前半変動パターン12	特図前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP) 後半変動⇒SPIリーチA動作
P10 後半変動パターン31 (SPIリーチA動作)	連続予告		前半変動パターン31	特図前半変動時間=21.600s 前半変動⇒擬似連STEP2~4 後半変動⇒SPIリーチA動作
			前半変動パターン32	特図前半変動時間=14.400s 前半変動⇒擬似連STEP3~4 後半変動⇒SPIリーチA動作
			前半変動パターン33	特図前半変動時間=7.200s 前半変動⇒擬似連STEP4 後半変動⇒SPIリーチA動作

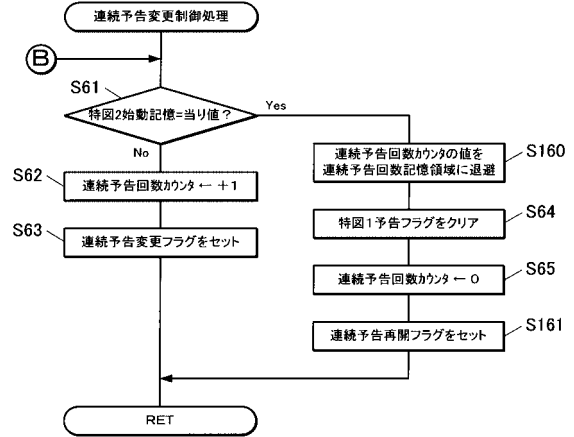
【図 42】



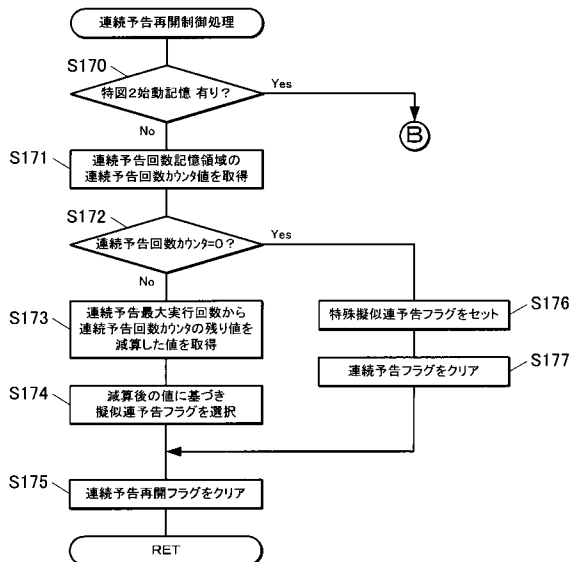
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

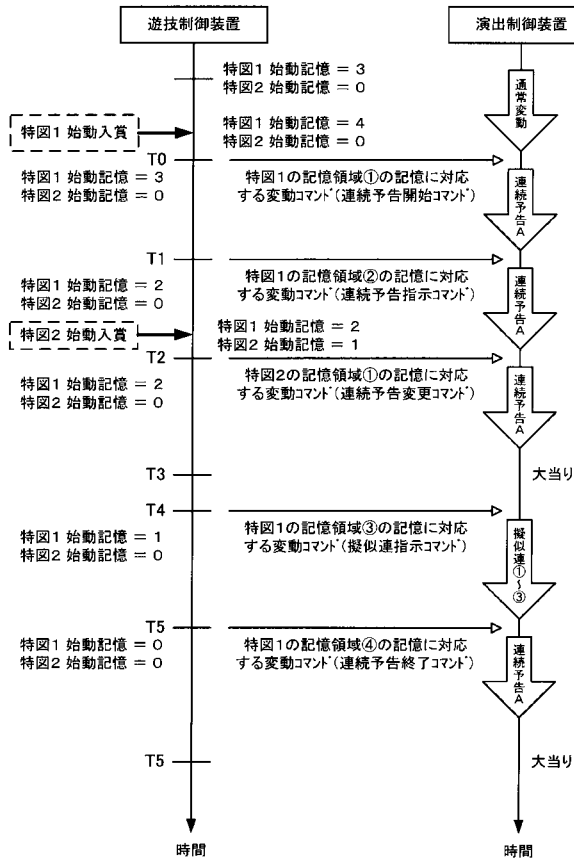


【図 4 6】

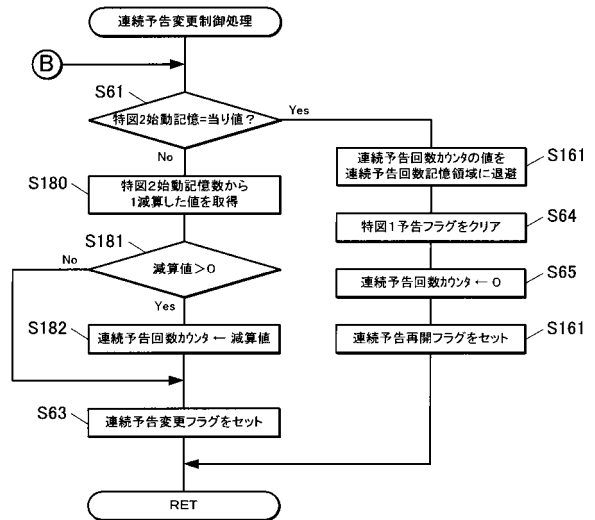
【前半変動パターン振り分け】

	後半変動 パターン	遊技状態	始動記憶数 の合計	前半変動 パターン	内容
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
P11	後半変動 パターン1 (後半変動無し)	連続予告		前半変動 パターン11	前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP以外) 後半変動⇒無し
				前半変動 パターン41	特図前半変動時間=21.600s 前半変動⇒疑似連STEP1~3 後半変動⇒無し
				前半変動 パターン42	特図前半変動時間=14.400s 前半変動⇒疑似連STEP1~2 後半変動⇒無し
				前半変動 パターン43	特図前半変動時間=7.200s 前半変動⇒疑似連STEP1 後半変動⇒無し
P5	後半変動 パターン31 (SPリーチA動作)	連続予告		前半変動 パターン12	特図前半変動時間=7.200s 前半変動⇒連続予告 (最終STEP) 後半変動⇒SPリーチA動作
P12	後半変動 パターン31 (SPリーチA動作)	特殊 疑似連		前半変動 パターン44	特図前半変動時間=28.800s 前半変動⇒疑似連STEP1~4 後半変動⇒SPリーチA動作

【図 47】



【図 48】

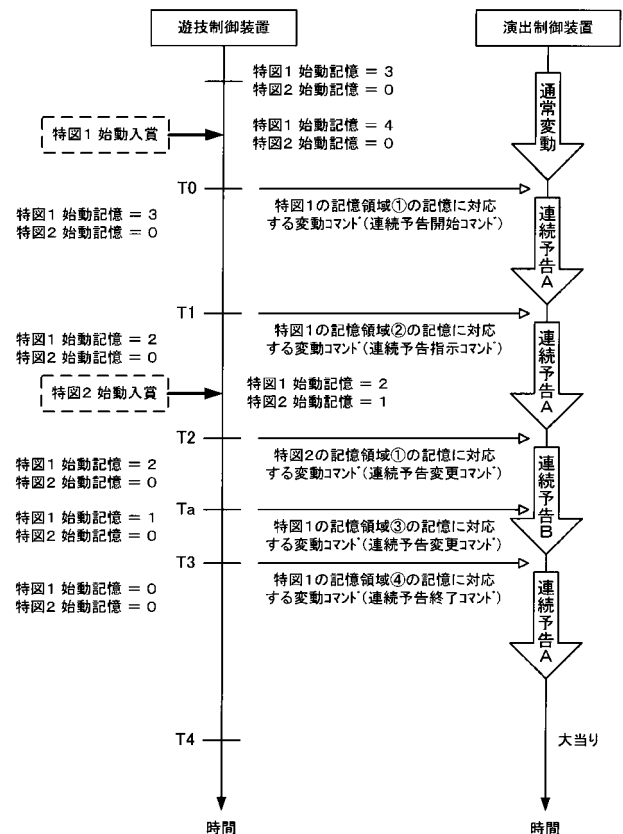


【図 49】

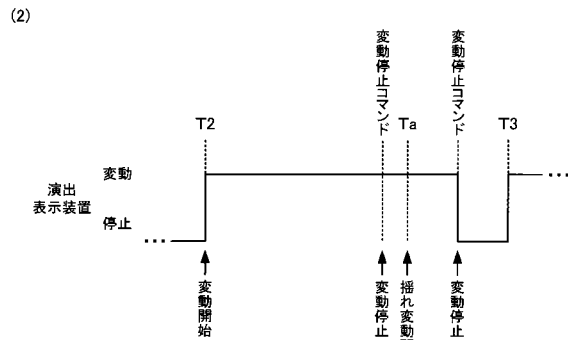
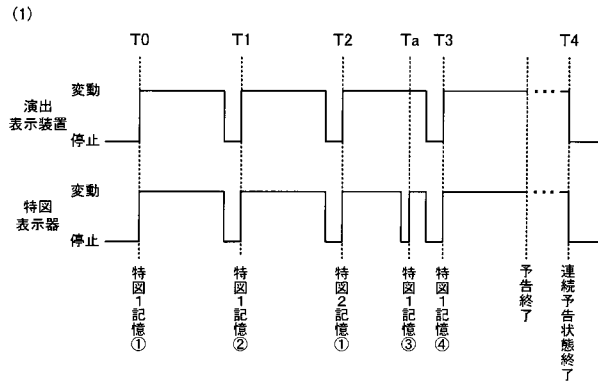
【前半変動パターン振り分け】

後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
後半変動パターン1 (後半変動無し)	連続予告	1	前半変動パターン11 (後半変動無し)	前半変動時間=7, 200s 前半変動=連続予告 (最終STEP以外) 後半変動=無し
後半変動パターン31 (後半変動無し)	連続予告	1	前半変動パターン12 (後半変動無し)	特図前半変動時間=7, 200s 前半変動=連続予告 (最終STEP) 後半変動=SPリーチA動作
後半変動パターン1 (後半変動無し)	連続予告	1	前半変動パターン51 (後半変動無し)	特図前半変動時間=6, 000s 前半変動=連続予告 (短縮STEP) 後半変動=無し
後半変動パターン1 (後半変動無し)	連続予告	1	前半変動パターン52 (後半変動無し)	特図前半変動時間=1, 200s 前半変動=連続予告 (短縮STEP) 後半変動=無し

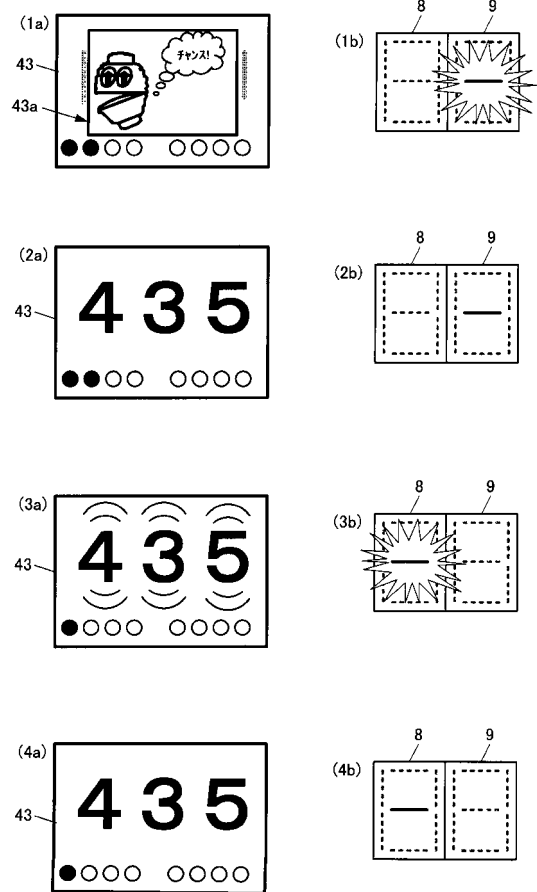
【図 50】



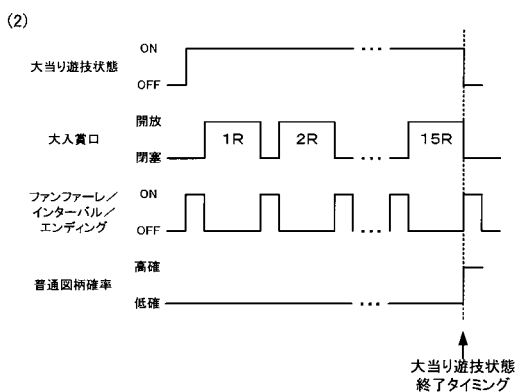
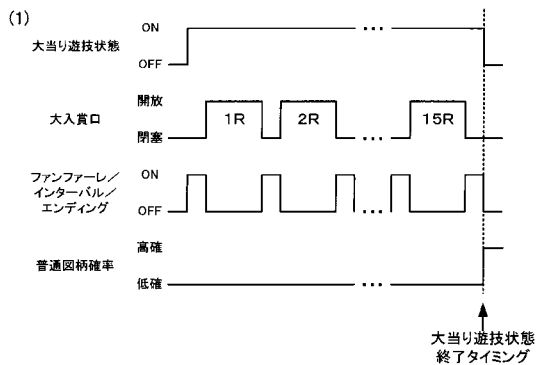
【図 5 1】



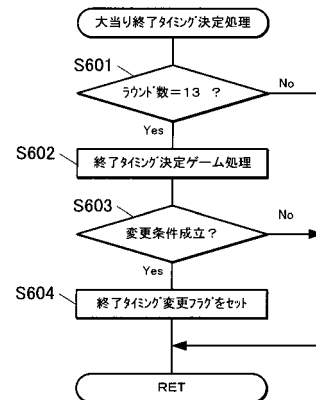
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 55】

