

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-159857
(P2004-159857A)

(43) 公開日 平成16年6月10日(2004.6.10)

(51) Int. Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 10 O L (全 33 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2002-328700 (P2002-328700)</p> <p>(22) 出願日 平成14年11月12日 (2002.11.12)</p>	<p>(71) 出願人 591142909 マルホン工業株式会社 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地</p> <p>(74) 代理人 100084043 弁理士 松浦 喜多男</p> <p>(72) 発明者 上高 康博 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地 マルホン工業株式会社内</p> <p>(72) 発明者 酒井 知恵 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地 マルホン工業株式会社内</p> <p>Fターム(参考) 2C088 AA34 AA35 AA36 AA37 EB55</p>
--	---

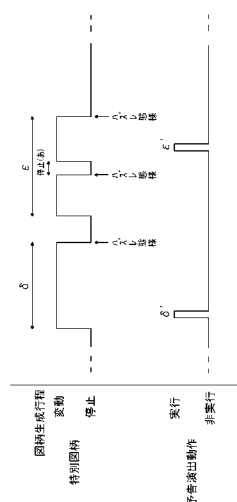
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】連続予告演出動作が連続して実行された場合に、各連続予告演出動作の始期及び終期とを明確化できるパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 終了直後に、新たな第二の連続予告演出動作を構成する最初の図柄生成行程 を実行する場合に、第一の連続予告演出動作にかかる最後の予告演出動作 終了後で、かつ第二の連続予告演出動作にかかる最初の予告演出動作 実行前に、停止状態の特別図柄 A , B , C を変動開始し、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に基づくハズレ態様で、この変動中の特別図柄 A , B , C を停止するようにした。

【選択図】 図 1 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を備えた図柄表示装置と、遊技球の通過を検知する図柄始動領域とを遊技領域上に設け、

該図柄表示装置を駆動し、選出図柄を変動後停止して選出図柄を確定表示する一連の図柄生成行程を実行する図柄制御手段を備え、前記図柄始動領域への遊技球通過を契機として、図柄制御手段により図柄生成行程を実行開始し、確定表示する選出図柄を当り態様とした場合に、所定の賞球形態を発生する特別遊技作動を実行する制御内容を具備する遊技制御手段を備えたパチンコ遊技機において、

前記図柄制御手段が、

その表出により選出図柄が当り態様で確定表示される確率が見かけ上高くなる予見演出図柄を、図柄表示領域に表出するようにしてなる予見演出動作を、

所定の連続予見演出動作実行条件の成立に起因して、予め定められた予見演出動作実行総数を限度として、図柄生成行程実行毎に順次実行する一連の連続予見演出動作を行うものであって、

連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、

図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、予見演出動作を実行せず、かつ所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を表示する予見非表示ハズレ演出行程を実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、停止状態の選出図柄を変動開始し、所定規準で定めたハズレ態様で、該変動中の選出図柄を停止するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とする請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

図柄制御手段が、第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程で、当該図柄生成行程で実行する予見演出動作実行前に、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を一旦停止するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程実行中に、当該図柄生成行程の予見演出動作終了後に、変動中の選出図柄を一旦停止すると共に、該選出図柄の一旦停止の後、選出図柄を再び変動開始し、選出図柄を所定規準で定めたハズレ態様で確定表示するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 5】

図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後で、かつ第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程の実行開始直前に、選出図柄を変動開始し、停止して、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を確定表示する擬似ハズレ図柄生成行程を追加実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 6】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を備えた図柄表示装置と、遊技球の通過を検知する図柄始動領域とを遊技領域上に設け、

該図柄表示装置を駆動し、選出図柄を変動後停止して選出図柄を確定表示する一連の図柄生成行程を実行する図柄制御手段を備え、前記図柄始動領域への遊技球通過を契機として、図柄制御手段により図柄生成行程を実行開始し、確定表示する選出図柄を当り態様とした場合に、所定の賞球形態を発生する特別遊技作動を実行する制御内容を具備する遊技制

10

20

30

40

50

御手段を備えたパチンコ遊技機において、
前記図柄制御手段が、

その表出により選出図柄が当り態様で確定表示される確率が見かけ上高くなる予見演出図柄を、図柄表示領域に表出するようにしてなる予見演出動作を、

所定の連続予見演出動作実行条件の成立に起因して、予め定められた予見演出動作実行総数を限度として、図柄生成行程実行毎に順次実行する一連の連続予見演出動作を行うものであって、

連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、特定の場合以外は、

図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、予見演出動作を実行せず、かつ所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を表示する予見非表示ハズレ演出行程を実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【請求項 7】

予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程でハズレ態様の選出図柄を確定表示し、第二の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合であることを特徴とする請求項 6 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 8】

予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合であって、

20

前記当り態様での確定表示をキャンセルし、所定規準で定めたハズレ態様を該図柄生成行程で確定表示すると共に、確定表示をキャンセルした前記当り態様を、第二の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で確定表示するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とする請求項 6 又は請求項 7 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 9】

予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作又は第二の連続予見演出動作の予見演出動作実行総数が所定数に満たない場合であることを特徴とする請求項 6 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 10】

30

遊技制御手段が、図柄始動領域への遊技球通過を契機として、予め備えられた始動記憶手段に前記図柄始動領域への遊技球通過を始動記憶として順次記憶保持し、始動記憶消化と共に、図柄制御手段により図柄生成行程を実行開始する制御内容を備えるものであって、図柄制御手段が、

連続予見演出動作を構成する一番目の図柄生成行程実行開始時に、始動記憶手段に記憶保持した始動記憶数が、予め定められた予見演出動作実行総数に満たない所定数の場合に、連続予見演出動作を構成するいずれかの図柄生成行程で、当該図柄生成行程で選出図柄を確定表示する前に、前記予見演出動作実行総数となるように、選出図柄を所定規準で定めたハズレ態様で所要回数停止し、選出図柄の変動開始から停止に至る各期間で予見演出動作を実行する、擬似連続予見演出動作を行うようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた請求項 1 乃至請求項 8 のいずれかに記載のパチンコ遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、図柄表示装置に表示される選出図柄の態様が所定の当り態様であると、所定の賞球形態を発生させて遊技者に所定の利得を供与することとなる特別遊技作動を実行するようにしたパチンコ遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を備えた図柄表示装置と、遊技球の通過を検知する

50

図柄始動領域とを遊技領域上に設け、この図柄表示装置を駆動し、選出図柄を変動後停止して選出図柄を確定表示する一連の図柄生成行程を実行する図柄制御手段を備え、前記図柄始動領域への遊技球通過を契機として、図柄制御手段により図柄生成行程を実行開始し、確定表示する選出図柄を当り態様とした場合に、所定の賞球形態を発生する特別遊技作動を実行する制御内容を具備する遊技制御手段を備えたパチンコ遊技機は良く知られている。これらには、いわゆる第1種パチンコ遊技機、及び第3種パチンコ遊技機がある。

【0003】

ここで、第1種パチンコ遊技機は、開閉片により開閉制御される大入賞口を具備する可変入賞装置を備え、選出図柄が所定の当り態様で確定表示された場合に、特別遊技作動として、可変入賞装置の大入賞口の開放と、所定の開放制限時間の経過又はこの開放制限時間内での規定個数の入賞満了による大入賞口の閉鎖とを順次生じてなる開閉ラウンドを、大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過することを継続条件として、所定制限回数まで繰り返し実行するものである。

10

【0004】

また、一般的な第3種パチンコ遊技機は、開口を開閉制御してその内部の特別作動領域へ遊技球通過可能な状態と不可能な状態とに変換する普通電動役物と、開閉制御される大入賞口と、遊技球通過に伴ってこの大入賞口を開放する特定領域への流入制御を行う役物とを備え、選出図柄が所定の当り態様で確定表示された場合に、普通電動役物を開放制御し、その特別作動領域への遊技球通過に伴って特別遊技作動を実行するものである。ここで、特別遊技作動は、役物が駆動して特定領域への遊技球通過が可能となり、かつ遊技球通過ごとに、大入賞口の開放と閉鎖とを生じてなる開閉ラウンドを複数回繰り返してなるものである。

20

【0005】

さらに、従来構成にあっては、いわゆる大当り予告等を実行する構成が提案されており、さらにこの大当り予告等を、図柄生成行程を実行する毎に予め定められた実行総数を限度として順次実行する一連の連続予告演出動作を行うものがある。一般的な例として、特別図柄始動記憶の上限値が四個の構成にあって、四個目に記憶保持した特別図柄始動記憶に前記連続予告演出動作を行う内容が割り当てられると、当該特別図柄始動記憶以前に記憶保持した特別図柄始動記憶に基づく図柄生成行程から、特定のキャラクタを大当り予告図柄として表出する予告演出動作を実行開始し、かつこの予告演出動作を4回連続して実行する構成が挙げられる(以下、4回型連続予告演出動作という)。このように、その実行により「大当り」となる確率が見かけ上高くなる予告演出動作を、図柄生成行程を実行する毎に所要回数実行する構成とすることにより、遊技者の「大当り」への期待感を徐々に高めることができる。かかる構成として、例えば以下の特許文献がある(特許文献1参照)。

30

【0006】

【特許文献1】

特開平9-700号公報

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

40

さらに、上述の連続予告演出動作を実行する構成にあっては、連続予告演出動作自体が連続して実行される場合がある。かかる場合に、例えば、前記4回型連続予告演出動作が連続して実行されると、遊技者には、予告演出動作が8回連続して実行されることとなる。このような場合に、前半の連続予告演出動作でハズレ態様の選出図柄が確定表示されると、遊技者にとっては、ハズレ態様が確定表示される予告演出動作が少なくとも7回連続して実行されることとなる。かかる遊技状況は、二つの連続予告演出動作で構成されているにも関わらず、あたかも一連の8回型連続予告演出動作が実行されたと誤認してしまう場合がある。

【0008】

そこで、本発明は、上述の問題に鑑み、連続予告演出動作が連続して実行された場合に、

50

各連続予告演出動作の始期及び終期とを明確化し、遊技者にその遊技内容を容易かつ明確に認識させることができるパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明は、上述のパチンコ遊技機において、図柄制御手段が、その表出により選出図柄が当り態様で確定表示される確率が見かけ上高くなる予見演出図柄を、図柄生成行程実行毎に図柄表示領域に表出するようにしてなる予見演出動作を、所定の連続予見演出動作実行条件の成立に起因して、予め定められた予見演出動作実行総数を限度として、順次実行する一連の連続予見演出動作を行うものであって、連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、予見演出動作を実行せず、かつ所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を表示する予見非表示ハズレ演出行程を実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機（請求項1）が提案される。

10

【0010】

かかる構成にあって、本発明にかかる予見非表示ハズレ演出行程が実行されると、遊技者は、二つの連続予見演出動作間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が実行されたと認識することとなる。したがって、遊技者は、この図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することとなる。これにより、各連続予見演出動作の始期と終期とが明確化されることとなる。なお、上述の連続予見演出動作を特定する第一及び第二とは、二つの相対的な前後を示す概念に過ぎない。

20

【0011】

また、図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、停止状態の選出図柄を変動開始し、所定規準で定めたハズレ態様で、該変動中の選出図柄を停止するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成が提案される（請求項2）。

【0012】

かかる構成にあって、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後に、停止状態の選出図柄が変動開始し、そしてハズレ態様でこの変動中の選出図柄が停止し、さらに第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作が実行されると、遊技者は、二つの連続予見演出動作間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が実行されたと認識することとなる。したがって、かかる構成とすることにより、各連続予見演出動作の始期と終期とが明確化されることとなる。

30

【0013】

さらに以下のような構成が提案される。すなわち、図柄制御手段が、第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程で、当該図柄生成行程で実行する予見演出動作実行前に、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を一旦停止するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成である（請求項3）。

40

【0014】

このように、第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程で、図柄生成行程の実行開始と共に変動開始した選出図柄を、予見演出動作実行前に、ハズレ態様で選出図柄を一旦停止し、この停止状態を所定時間維持した後、再び選出図柄を変動開始し、予見演出動作を実行した後、図柄生成行程を終了する構成とすることにより、遊技者に第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されず、かつハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が見かけ上実行されたと認識させることが可能となる。したがって、遊技者は、かかる見かけ上の図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。

50

【 0 0 1 5 】

さらに、他の構成が提案される。すなわち、図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程実行中に、当該図柄生成行程の予見演出動作終了後に、変動中の選出図柄を一旦停止すると共に、該選出図柄の一旦停止の後、選出図柄を再び変動開始し、選出図柄を所定規準で定めたハズレ態様で確定表示するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成である（請求項 4）。

【 0 0 1 6 】

このように、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で、当該図柄生成行程の実行開始により変動開始した選出図柄を、予見演出動作実行後に一旦停止し、この停止状態を所定時間維持した後、再び選出図柄を変動開始し、その後ハズレ態様で選出図柄を確定表示して当該図柄生成行程を終了する構成とすることにより、遊技者に、第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示された図柄生成行程が、見かけ上実行されたと認識させることが可能なる。したがって、遊技者は、かかる見かけ上の図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。

10

【 0 0 1 7 】

また、図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後で、かつ第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程の実行開始直前に、選出図柄を変動開始し、停止して、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を確定表示する擬似ハズレ図柄生成行程を追加実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成が提案される（請求項 5）。

20

【 0 0 1 8 】

かかる構成とすることにより、遊技者に、第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が実行されたと認識させることが可能となる。したがって、遊技者は、かかる図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。

【 0 0 1 9 】

また、上述のパチンコ遊技機において、図柄制御手段が、その表出により選出図柄が当り態様で確定表示される確率が見かけ上高くなる予見演出図柄を、図柄表示領域に表出するようにしてなる予見演出動作を、所定の連続予見演出動作実行条件の成立に起因して、予め定められた予見演出動作実行総数を限度として、図柄生成行程実行毎に順次実行する一連の連続予見演出動作を行うものであって、連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、特定の場合以外は、図柄制御手段が、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、予見演出動作を実行せず、かつ所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を表示する予見非表示ハズレ演出行程を実行するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機が提案される（請求項 6）。

30

40

【 0 0 2 0 】

かかる構成にあっては、連続実行される、各連続予見演出動作の始期及び終期が明確化される場合と、明確化されずに、各連続予見演出動作の予見演出動作実行総数が積算された予見演出動作実行総数の一連の連続予見演出動作と認識しうる場合とが発生する。ここで、後者の、各連続予見演出動作の予見演出動作実行総数が積算された予見演出動作実行総数の一連の連続予見演出動作が実行されると、連続予見演出動作ならではの演出効果はより一層向上することとなる。

【 0 0 2 1 】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程でハズレ態様の選出図柄を確定表示し、第二の連続予見演出

50

動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合である構成が提案される（請求項7）。

【0022】

かかる構成とすることにより、予見演出動作が通常時よりも多く連続実行されるため、遊技者は当りへの期待感は強く抱くこととなる。これにより、より一層遊技に熱中することとなる。

【0023】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合であって、前記当り態様での確定表示をキャンセルし、所定規準で定めたハズレ態様を該図柄生成行程で確定表示すると共に、確定表示をキャンセルした前記当り態様を、第二の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で確定表示するようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成が提案される（請求項8）。

10

【0024】

かかる構成とすることにより、予見演出動作が通常時よりも多く連続実行することができるため、遊技者の当りへの期待感を強く刺激することが可能となる。さらに、遊技者が最も望む、当り態様の確定表示を、第二の連続予見演出動作後に必ず行う構成とすることにより、遊技者が不利益となることもない。

【0025】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作又は第二の連続予見演出動作の予見演出動作実行総数が所定数に満たない場合である構成が提案される（請求項9）。

20

【0026】

かかる構成とすることにより、各連続予見演出動作の予見演出動作実行総数を積算して、一連の連続予見演出動作として実行することができるため、各連続予見演出動作を構成する予見演出動作実行総数が少ない場合であっても、少なくとも予め定めた予見演出動作実行総数の予見演出動作を実行することが可能となる。したがって、連続予見演出動作ならではの演出効果を十分に発揮することができる。さらに、所定数を種々変更し、所望の予見演出動作実行総数を確保することも可能である。

【0027】

さらに、遊技制御手段が、図柄始動領域への遊技球通過を契機として、予め備えられた始動記憶手段に前記図柄始動領域への遊技球通過を始動記憶として順次記憶保持し、始動記憶消化と共に、図柄制御手段により図柄生成行程を実行開始する制御内容を備えるものであって、図柄制御手段が、連続予見演出動作を構成する一番目の図柄生成行程実行開始時に、始動記憶手段に記憶保持した始動記憶数が、予め定められた予見演出動作実行総数に満たない所定数の場合に、連続予見演出動作を構成するいずれかの図柄生成行程で、当該図柄生成行程で選出図柄を確定表示する前に、前記予見演出動作実行総数となるように、選出図柄を所定規準で定めたハズレ態様で所要回数停止し、選出図柄の変動開始から停止に至る各期間で予見演出動作を実行する、擬似連続予見演出動作を行うようにした擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた構成が提案される（請求項10）。

30

40

【0028】

かかる構成にあっては、始動記憶数が、予め定められた予見演出動作実行総数に満たない所定数の場合であっても、遊技者には、予見演出動作実行総数の予見演出動作が順次実行されることとなる。したがって、遊技者が始動記憶の記憶状況から予測していた予見演出動作の実行数以上に、予見演出動作が数多く連続して実行される場合が生じる。ここで、このような演出を享受した遊技者のなかには、予測に反して予見演出動作が実行されることにより、さらに「大当り」への期待を膨らます遊技者もいるし、一方、始動記憶数から連続予見演出動作の終期を予測していたにも関わらず、予測した終期を過ぎても依然予見演出動作が実行されることにより、退屈感を抱く遊技者もいる。そこで、このように遊技者が退屈感を抱くことを防止するために、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演

50

出動作終了後に、停止状態の選出図柄を変動開始し、そしてハズレ態様でこの変動中の選出図柄を停止し、さらに第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作を実行することにより、予見演出動作の過剰な連続実行を防止することが可能となる。これにより、演出態様が変化に富んだものとなり、遊技者に飽きが来ることを抑制することが可能となる。

【0029】

ところで、上述の遊技制御手段及び図柄制御手段は、以下のように構成されるのが好適である。

例えば、パチンコ遊技機の遊技作動等を制御するための構成としては、図3に示されるように、遊技に関する統括的な制御を処理実行する主制御基板60と、この主制御基板60に接続され、図柄表示装置で表出される図柄表示態様を制御する図柄表示制御基板62、スピーカから発生する効果音等を制御する音源制御基板63、パチンコ遊技機に備えられた発光ダイオードLED、装飾ランプ等の点灯態様を制御する光源制御基板64、及び遊技球の貸球や賞球等を制御する払出制御基板65等で構成する例が挙げられる。そして、この図柄表示制御基板62により図柄制御手段が構成され、また、上述の各基板60~65等により前記図柄制御手段を備え、この図柄制御手段により図柄生成行程を実行し、また所定の賞球形態を発生する特別遊技作動を実行したりする制御内容を備えた遊技制御手段が構成される例が提案される。

10

【0030】

さらに、予見演出動作の予見内容としては、いわゆる大当たり予告やリーチ予告等が提案される。

20

【0031】

【発明の実施の形態】

いわゆる第1種パチンコ遊技機に本発明を適用した実施形態例を説明する。

パチンコ遊技機1は、図1に示されるように、遊技島設備(図示省略)に固定される長方形形状の外枠2と、この外枠2の前面開口部分を覆う遊技機本体3とからなる。

【0032】

さらにこの遊技機本体3は、ほぼ正方形形状の開口部が中央上部に形成されている板状の前面枠5を備え、この前面枠5が前記外枠2にヒンジ部材4を介して開閉可能に枢着されている。また、遊技機本体3には、遊技球が転動流下する遊技領域14が形成される遊技盤7が前面枠5の開口部に嵌合された状態で取付けられており、さらに、前面枠5の開口部には、遊技盤7を覆う遊技扉6が、遊技盤7の前方に位置させて開閉可能に取り付けられている。また、この遊技扉6には、透明板8が装着されている。

30

【0033】

この遊技盤7の下方には、前面枠5に対して開閉可能に取り付けられる上皿部材9と、この上皿部材9の下方に位置する下皿部材10とが配設されている。さらに、この下皿部材10の右側には発射ハンドル11が突設されている。

【0034】

また、図2に示されるように、パチンコ遊技機1の遊技盤7には、その盤面12上にほぼ円形を呈する誘導レール13によって遊技領域14が区画形成されており、この遊技領域14のほぼ中央にセンターケース15が配設されている。そして、このセンターケース15には、液晶表示器、CRT表示器等からなる図柄表示装置16が組付けられており、さらにこの図柄表示装置16には図柄表示領域17が形成されている。

40

【0035】

さらに、この図柄表示領域17の中央位置には特別図柄A、特別図柄B、及び特別図柄Cがそれぞれ表示される。この特別図柄A、B、C(選出図柄)は、それぞれ「0」~「9」の数字からなると共に、各特別図柄A、B、Cは、前記の数字が順に並んだ特別図柄列を構成している。そして、後述する特別図柄始動条件が成立すると、特別図柄A、B、Cを変動後停止して特別図柄A、B、Cの組合せ態様を確定表示する一連の図柄生成行程が表示実行される。すなわち、この各特別図柄列が上下方向に変動することにより特別図柄

50

A, B, Cが変動表示され、停止したときに横方向に並列表示されている停止図柄列の様子が所定の当り態様である場合に、いわゆる「大当り」となって後述の特別遊技作動が実行される。なお、本実施形態例にかかる特別図柄A, B, Cにより、本発明にかかる選出図柄が構成される。

【0036】

一方、図柄表示領域17内の左上位置には普通図柄表示部x, yが形成される。この普通図柄表示部x, yには、「7」又は「-」を示す普通図柄X, Yが表示される。そして、後述する普通図柄作動ゲート22に遊技球が通過すると、普通図柄X, Yが変動表示され、その後停止したときにX = Y = 「7」となる当り態様で表示されると、後述の普通電動役物18が拡開作動を開始する。

10

【0037】

また、図柄表示装置16の直上左位置には、四個の発光ダイオードLEDからなる普通図柄始動記憶数表示部21が配設されている。この普通図柄始動記憶数表示部21は、後述の普通図柄始動スイッチS2(図3参照)の遊技球検出を、主制御基板60(図3参照)の記憶装置RAMの一部領域が記憶した場合に、その記憶数を表示するものである。

【0038】

さらに、図柄表示装置16の直上右位置には、四個のパイロットランプからなる特別図柄始動記憶数表示部19が配設されている。この特別図柄始動記憶数表示部19は、特別図柄始動記憶数Uを表示するものである。ここで、この特別図柄始動記憶とは、後述する主制御基板60(図3参照)の記憶装置RAMの一部領域に、後述の特別図柄始動領域20への遊技球通過ごとに記憶保持されるものである。

20

【0039】

一方、センターケース15の両側には、普通図柄作動ゲート(普通図柄始動領域)22, 22が設けられ、遊技球が通過すると、この普通図柄作動ゲート22, 22に内蔵された普通図柄始動スイッチS2が遊技球通過を検知し、かかる検知信号に基づいて、前記普通図柄X, Yが変動を開始する。

【0040】

また、センターケース15の直下位置には、内部を特別図柄始動領域20とする普通電動役物18が配設されている。この普通電動役物18は、開閉翼片26, 26を備え、普通図柄X, Yの図柄内容が、上述の当り態様の場合に、この開閉翼片26, 26が所定時間拡開する。このように、普通電動役物18が拡開作動すると特別図柄始動領域20の開口度が増加し、遊技球が特別図柄始動領域20を通過し易い(入賞し易い)状態となる。なお、この開閉翼片26の拡開作動は、普通電動役物ソレノイド(図3参照)により作動する。また、この普通電動役物18内には、光電スイッチ、リミットスイッチ等の特別図柄始動スイッチS1(図3参照)が備えられ、特別図柄始動領域20が特別図柄始動スイッチS1を介して遊技球通過を検知すると、これに起因して、図柄表示装置16の特別図柄A, B, Cが変動開始する。なお、この特別図柄始動領域20により、本発明にかかる図柄始動領域が構成される。

30

【0041】

普通電動役物18の直下位置には、内部に特定領域と一般領域とを有する大入賞口23を備える可変入賞装置25が配設されている。この可変入賞装置25は開閉片24を具備し、この開閉片24を大入賞口開放ソレノイド(図3参照)により開閉制御することにより大入賞口23を開放状態又は閉鎖状態のいずれかに変換する。そして、特別図柄A, B, Cの組合せ態様が所定の当り態様であると、開閉片24が開き、さらに、その開放状態にある開閉片24の上面が案内作用を生じ、大入賞口23へ遊技球を案内する。そして、特定領域に遊技球が流入すると、次の開閉ラウンドへ移行可能となり、所定ラウンド数だけ開閉片24の開閉作動を生じて、遊技者に所定の利得を付与する。なお、大入賞口23内部には、特定領域に入った遊技球を検知する特定領域スイッチS3と、当り中の入賞個数を計数するカウントスイッチS4とが設けられている。ここで特定領域スイッチS3にも、特定領域に入った遊技球を計数するカウントスイッチとしての機能が備えられている。

40

50

【 0 0 4 2 】

図 3 は、本発明にかかるパチンコ遊技機 1 の遊技作動を制御する制御回路を示すものである。

主制御基板 6 0 には、パチンコ遊技機 1 の遊技作動等を制御するための基板回路が設けられており、この基板回路上には主制御用中央制御装置 CPU が配設されている。この主制御用中央制御装置 CPU は、遊技に関する統括的な制御を処理実行するものであって、この主制御用中央制御装置 CPU には、演算処理に用いる動作プログラムを格納する記憶装置 ROM と、必要なデータを随時読み書きできる記憶装置 RAM とが、データを読み書きするアドレスを指定する情報を一方的に伝えるアドレスバス（図示省略）と、データのやり取りを行うデータバス（図示省略）を介して接続され、主制御基板 6 0 の基板回路を構成している。この記憶装置 ROM には、制御プログラムや、各種乱数テーブル等の固定データが格納されている。ここで、この乱数テーブルとしては、大当り特別乱数テーブル、大当り図柄乱数テーブル、ハズレ図柄乱数テーブル、リーチ乱数テーブル、リーチ図柄乱数テーブル、変動パターン選択乱数テーブル、当り普通乱数テーブル、ハズレ普通図柄乱数テーブル等があり、所定の要件が充足されると主制御用中央制御装置 CPU が各乱数テーブルから乱数値を選択する。また、本発明にあつては、連続予告選択乱数テーブルも備えられている。

10

【 0 0 4 3 】

ここで、各乱数テーブルについて説明する。

大当り特別乱数テーブルは、0 ~ 2 9 9 の 3 0 0 コマからなる。ここで、図柄生成行程で確定表示する特別図柄 A , B , C の組合せ態様により、次回に「大当り」となる確率が向上する確変遊技状態、又は「大当り」となる確率が変化しない通常確率遊技状態のいずれかが発生する。そして、確変遊技状態では、大当り特別乱数テーブルから選択した大当り特別乱数値 K が K = 7 , 1 1 , 1 2 7 , 2 3 3 , 2 7 7 の場合に「大当り」となる。すなわち大当り確率は $5 / 3 0 0 = 1 / 6 0$ である。これに対し、通常確率遊技状態では、選択した大当り特別乱数値 K が K = 7 の場合に「大当り」となる。すなわち大当り確率は $1 / 3 0 0$ である。そしてそれ以外はハズレとなる。

20

【 0 0 4 4 】

また、大当り図柄乱数テーブルは、0 ~ 9 の 1 0 コマからなり、選択した大当り特別乱数値 K の内容が「大当り」である場合に、特別図柄 A , B , C の当り態様を決定するものである。例えば、この大当り図柄乱数テーブルから選択した大当り図柄乱数値 L が L = 3 の場合に、当り態様は「3 , 3 , 3」となる。

30

【 0 0 4 5 】

これに対し、ハズレ図柄乱数テーブルは、選択した当り特別乱数値 K の内容がハズレである場合に、特別図柄 A , B , C のハズレ態様を決定するものである。なお、このハズレ図柄乱数テーブルからは、ハズレ図柄乱数値 M a , M b , M c を選択する。

【 0 0 4 6 】

また、0 ~ 1 2 6 の 1 2 7 コマからなる変動パターン選択乱数テーブルからは変動パターン選択乱数値 G を選択する。この変動パターン選択乱数値 G は、図柄生成行程の演出態様を定めるものであって、この変動パターン選択乱数値 G の値に従って、図柄表示制御基板 6 2 の記憶装置 ROM に複数備えられる変動パターンテーブルの特別図柄変動パターンが振り分けられる。

40

【 0 0 4 7 】

また、0 ~ 1 9 の 2 0 コマからなるリーチ乱数テーブルからは、リーチ乱数値 N を選択する。このリーチ乱数値 N は、大当り特別乱数値 K の内容がハズレである場合に、図柄生成行程でリーチ変動動作を実行するか否かを決定するものである。そして、リーチ乱数値 N が N = 3 , 1 7 であると、リーチ変動動作を実行することとなり、選択した変動パターン選択乱数値 G 等に従って振り分けられた特別図柄変動パターンに基づいてリーチ態様の特別図柄 A , B , C を表示する。かかる場合の特別図柄変動パターンとしては、例えば、ロングリーチ、低速スクロール、逆走行、低速走行からの加速的停止、図柄の反転等の種々

50

の変動態様がある。

【0048】

また、0～9の10コマからなるリーチ図柄乱数テーブルからは、リーチ図柄乱数値Qを選択する。このリーチ図柄乱数値Qは、前記リーチ変動動作を実行する際のリーチ停止態様を決定するものである。例えば、このリーチ図柄乱数値QがQ=3の場合には、特別図柄A、Cが「3」となるリーチ態様が表示される。

【0049】

一方、記憶装置RAMには、特別図柄始動スイッチS1、普通図柄始動スイッチS2のON作動による通過等が通過記憶として一時的に記憶される記憶エリア、ソフトタイマを構成するレジスタ領域、及びワークエリア等が設けられている。すなわち、記憶装置RAMに特別図柄始動記憶及び普通図柄始動記憶が記憶保持される。なお、この記憶装置RAMにより本発明にかかる始動記憶手段が構成される。

10

【0050】

また、この主制御基板60の基板回路には、所定のクロックパルスを出力するクロック装置(図示省略)が設けられ、主制御用中央制御装置CPUに接続されている。そして主制御用中央制御装置CPUは、一定間隔のクロックパルスによって時系列的に演算処理を行い、一連の処理動作を順次実行する。また、このクロック装置により出力されたクロックパルスをカウントして、時間を計測するタイマーTMも接続されている。

【0051】

また、この主制御基板60の基板回路には、主制御用中央制御装置CPUが周辺機器とデータ通信を行う入力ポート(図示省略)及び出力ポート(図示省略)が設けられており、この出力ポートを介して主制御基板60からの制御指令が、図柄表示制御基板62、音源制御基板63、光源制御基板64、及び払出制御基板65の各入力ポートに向け、一方向に出力されるように接続されている。また、主制御基板60の入力ポートには、上述した特別図柄始動スイッチS1が接続されると共に、盤面中継基板61を介して、普通図柄始動スイッチS2、特定領域スイッチS3、及びカウントスイッチS4が接続されている。そして、主制御基板60が2msごとに各スイッチS1～S4の遊技球検出状態を調べ、遊技球検出があるとその信号が波形整形回路により波形整形されて主制御用中央制御装置CPUに入力され、その情報を記憶装置RAMに記憶する。また、主制御基板60の出力ポートには、盤面中継基板61を介して普通電動役物18の開閉翼片26、26を拡開する普通電動役物ソレノイドや、可変入賞装置25の開閉片24を開閉する大入賞口ソレノイド等が接続され、主制御用中央制御装置CPUが所定の条件を選出した場合に作動される。

20

30

【0052】

ここで主制御用中央制御装置CPU、及び後述する各制御基板62、63、64、65に設置されている各中央制御装置CPUは、所定のデータの処理を行う演算ユニット(ALU)を連成した演算装置と、この演算装置に入出力するデータや読み込んだ命令を保管しておくレジスタと、命令を解読するデコーダ等によって構成されている。なお、この演算ユニットの連成数によって、中央制御装置CPUの演算処理能力が決まる。そして、この主制御用中央制御装置CPUは、所定の形式で生成したデータ又はコマンドを各制御基板62、63、64、65にそれぞれ出力し、各制御基板62、63、64、65の中央制御装置CPUがこのデータ等に従って所定の制御を処理実行することとなる。

40

【0053】

上記の図柄表示制御基板62には、図柄表示装置16の図柄表示領域17上で表出される図柄表示態様を制御するための基板回路が設けられている。この基板回路は、図柄表示態様を制御処理する図柄制御用中央制御装置CPUに、特別図柄変動パターンや普通図柄変動パターンに関する固定データ等が格納されている記憶装置ROMと、必要なデータを読み書きできる記憶装置RAMと、入力ポート及び出力ポートとが接続されて構成されている。

【0054】

50

ここで、図柄表示制御基板 62 は、主制御基板 60 から入力ポートを介して入力されたデータ又はコマンドを図柄制御用中央制御装置 CPU において演算処理し、所定の図柄表示態様を演出する図柄データを、出力ポートを介して表示用ドライバに出力する。そして、この表示用ドライバが、前記図柄データに従って図柄表示装置 16 の図柄表示領域 17 に所定の図柄を所定態様で表出させる。また、この図柄表示制御基板 62 は、後述する予告演出動作を実行する等の図柄制御内容も備えている。なお、この図柄表示制御基板 62 により、図柄表示装置 16 を駆動し、図柄表示装置 16 の図柄表示領域 17 で図柄生成行程を実行したり、後述の擬似ハズレ変動図柄制御内容を備えた図柄制御手段が構成される。

【0055】

上記の音源制御基板 63 には、スピーカから発生する効果音等を制御するための基板回路が設けられている。この基板回路は、音響を制御する音源制御用中央制御装置 CPU に、動作プログラムや音響発生パターン等の固定データが格納されている記憶装置 ROM と、必要なデータを読み書きする記憶装置 RAM と、入力ポート及び出力ポートとが接続されて構成されている。この音源制御基板 63 は、上記の主制御基板 60 より入力ポートを介して入力されたデータ又はコマンドを音源制御用中央制御装置 CPU で演算処理し、所定の音データ出力ポートを介してサウンドジェネレータに出力し、このサウンドジェネレータが、前記音データに従ってスピーカに効果音を出力させる。

【0056】

上記の光源制御基板 64 には、パチンコ遊技機 1 に備えられた発光ダイオード LED、装飾ランプ等で構成される電飾装置、特別図柄始動記憶数表示部 19、普通図柄始動記憶数表示部 21 等を制御するための基板回路が設けられている。この基板回路は、電飾装置の点灯、点滅等を制御する光源制御用中央制御装置 CPU に、動作プログラムや、発光ダイオード LED、装飾ランプ等を電飾するための電飾パターン等の固定データが格納されている記憶装置 ROM と、必要なデータを読み書きする記憶装置 RAM と、入力ポート及び出力ポートとが接続されて構成されている。この光源制御基板 64 は、光源制御用中央制御装置 CPU で、上記の主制御基板 60 から入力ポートを介して入力されたデータ又はコマンドを演算処理し、所定の光データ出力ポートを介して、発光ダイオード LED や装飾ランプ等を発光作動するドライバを配した光源作動基板に出力し、この光源作動基板が、所定の発光ダイオード LED や装飾ランプ等を点灯、点滅させる。なお、特別図柄始動記憶数表示部 19 及び普通図柄始動記憶数表示部 21 は、それぞれ最高四個まで始動記憶数を記憶保持できる。このため、各始動記憶数がこの上限値に達している遊技状態にあっては、遊技球通過は無効となり、所定数の賞球のみが遊技者に供与される。

【0057】

上記の払出制御基板 65 には、遊技球の貸球や賞球等を制御するための基板回路が設けられている。この基板回路は、貸球ユニットや賞球ユニット等の各種ソレノイドを作動して、所定の貸球や賞球の供給を制御する払出制御用中央制御装置 CPU に、動作プログラム、賞球や貸球の球数パターン等の固定データが格納されている記憶装置 ROM と、球数カウントデータ等の必要なデータを読み書きする記憶装置 RAM と、入力ポート及び出力ポートとが接続されて構成されている。この払出制御基板 65 は、主制御基板 60 から入力されたデータ又はコマンドに従い、払出制御用中央制御装置 CPU で演算処理し、所定のデータ出力ポートを介して払出中継基板に送信し、このデータにより貸球ユニットや賞球ユニット等の各種ソレノイドを作動し、所定の貸球や賞球の払い出しを実行する。また、払出制御基板 65 は、遊技球の貸球を記憶したプリペイドカードの読み込み書き込みを行うプリペイドカードユニットと、このプリペイドカードのデータ処理を中継する CR 接続基板を介して接続され、遊技球の残球データ等をやり取りする。なお、本発明にかかる遊技制御手段は、上述の各基板 60 ~ 65 等により構成されるものであって、前記図柄制御手段を備え、この図柄制御手段により図柄生成行程を実行し、図柄生成行程で確定表示する特別図柄 A、B、C の態様を当り態様とした場合に、所定の賞球形態を発生する特別遊技作動を実行したりする制御内容を備える。

【0058】

10

20

30

40

50

次に、本発明の制御態様をパチンコ遊技機 1 の作動に従って説明する。

ここで、図 4 に示されるように、パチンコ遊技機 1 の制御処理は、メインルーチンと複数のサブルーチンとで構成されている。

メインルーチンがスタートすると、主制御基板 60 の主制御用中央制御装置 CPU は、電源投入時であるか否かをまず判定する。ここで、電源投入時である場合は、ステップ 1 の初期化処理を実行し、ステップ 2 の初期値乱数更新処理に移行して無限ループ処理を実行する。

【0059】

一方、電源投入時でない場合は、次にステップ 3 の出力処理、ステップ 4 の入力処理、ステップ 5 の乱数作成処理、ステップ 6 の初期値乱数更新処理、ステップ 7 の遊技枠処理、ステップ 8 のスイッチ処理、ステップ 9 の始動口処理、ステップ 10 の大入賞口処理、ステップ 11 の図柄処理、ステップ 12 の普通電動役物処理、ステップ 13 の普通図柄処理、ステップ 14 のデータ作成処理、ステップ 15 のエラー制御処理を実行し、次にステップ 2 の初期値乱数更新処理に移行して無限ループ処理を実行する。なお、かかる処理は、上述したタイマー TM によりカウントされる所定単位時間 (2ms) ごとに繰り返し実行される。

10

【0060】

ここで、ステップ 9 (図 4 参照) の始動口処理を図 5 に従って説明する。

遊技球が発射装置 (図示省略) より遊技領域 14 に発射され、この遊技球が特別図柄始動領域 20 を通過すると、特別図柄始動スイッチ S1 が ON 作動する。そして、主制御基板 60 の主制御用中央制御装置 CPU が、特別図柄始動スイッチ S1 の ON 作動を認識すると、これを契機として、記憶装置 RAM に累積して記憶保持される特別図柄始動記憶の数 (特別図柄始動記憶数 U) が $U > 4$ であるか否かを判定する。そして、特別図柄始動記憶数 U が $U > 4$ である場合は、始動口処理を終了する。

20

【0061】

一方、特別図柄始動記憶数 U が $U \leq 4$ であると、記憶装置 ROM に格納されている大当り特別乱数テーブル、大当り図柄乱数テーブル、ハズレ図柄乱数テーブル、リーチ乱数テーブル、及びリーチ図柄乱数テーブルから、大当り特別乱数値 K、大当り図柄乱数値 L、ハズレ図柄乱数値 Ma, Mb, Mc、リーチ乱数値 N、及びリーチ図柄乱数値 Q をそれぞれ取得し、取得した各乱数値を一旦、記憶装置 RAM に格納する。

30

【0062】

次に、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか、又は通常確率遊技状態であるかを判定する。ここで、確変遊技状態と判定した場合は、取得した大当り特別乱数値 K を判定するための高確率用判定データをセットする。この高確率用判定データは、大当り特別乱数値 K が $K = 7, 11, 127, 233, 273$ のいずれかの場合に値が一致し、図柄生成行程で当り態様を確定表示して特別遊技作動を実行する「大当り」とする。一方、通常確率遊技状態であると判定した場合は、低確率用判定データをセットする。この低確率用判定データは、大当り特別乱数値 K が $K = 7$ の場合に値が一致する。

【0063】

次に、大当り特別乱数値 K が、セットした判定データと同一であるか否かを判定する。ここで、大当り特別乱数値 K が判定データと同一であると、大当りフラグを ON とする。この大当りフラグは、取得し、判定した大当り特別乱数値 K の内容が「大当り」であることを示すものである。そして、大当りフラグを ON とすると、連続予告演出動作を実行するか否かを定める連続予告選択乱数値 J を連続予告選択乱数テーブルから取得し、格納する。そして、大当り用判定データをセットする。

40

【0064】

一方、大当り特別乱数値 K の内容が「大当り」でない場合は、取得したリーチ乱数値 N を判定し、リーチ変動動作を実行するか否かを定める。ここで、リーチ乱数値 N が $N = 3, 17$ であると、リーチ変動動作を実行することとし、リーチフラグを ON とした後、上述の連続予告選択乱数値 J を取得・格納し、ハズレ用判定データをセットする。これに対し

50

、リーチ変動動作を実行しない場合は、後述の連続予告フラグをOFFとして始動口処理を終了する。

【0065】

大当り用又はハズレ用判定データをセットすると、次に、連続予告演出動作を実行するかどうかを判定する。すなわち、これら判定用データと取得した連続予告選択乱数値Jとが一致するかどうかを判定する。ここで、連続予告選択乱数値Jが判定用データと一致した場合は、連続予告演出動作を実行すると決定する。ただし、次に、後述の予告実行フラグがONであるかどうかを判定し、この予告実行フラグがONである場合は、既に連続予告演出動作を実行することが決定されているため、連続予告フラグをOFFとして、その実行を中止し、始動口処理を終了する。一方、かかる予告実行フラグがOFFであれば、連続予告フラグをONとして連続予告演出動作の実行を確定し、始動口処理を終了する。

10

【0066】

また、連続予告選択乱数値Jと判定用データとが不一致であった場合は、連続予告フラグをOFFとして、連続予告演出動作を実行しないこととし、始動口処理を終了する。

【0067】

次に、ステップ11(図4参照)の図柄処理を図6に従って説明する。

主制御基板60の主制御用中央制御装置CPUは、特別図柄A, B, Cが変動中であるか判定し、変動中であれば所定の変動時間経過後に、変動停止コマンドを図柄表示制御基板62に出力して特別図柄A, B, Cを停止して、図柄処理を終了する。

【0068】

一方、特別図柄A, B, Cが変動中でない場合は、特別図柄始動条件(図柄始動条件)が成立し、記憶装置RAMに特別図柄始動記憶が記憶保持されているかどうかを判定し、記憶保持されている場合(特別図柄始動記憶数U=1)は記憶保持した特別図柄始動記憶を記憶順に一個記憶消化し、特別図柄始動記憶数表示部19で表示する特別図柄始動記憶数Uを一個減算表示する。これに対し、特別図柄始動記憶が記憶保持されていない場合(U=0)は、そのまま処理を続行する。

20

【0069】

そして、次に主制御基板60の主制御用中央制御装置CPUは、大当りフラグがONであるかどうかを判定する。ここで、大当りフラグがONであると変動パターン選択処理に移行する。また、大当りフラグがOFFであると、次にリーチフラグがONであるかどうかを判定する。ここで、リーチフラグがONであると、取得したリーチ図柄乱数値Qに従ってハズレリーチ図柄を決定する。これに対し、リーチフラグがOFFであると、取得したハズレ図柄乱数値Ma, Mb, Mcに従ってハズレ図柄を決定する。そして、ハズレリーチ図柄、又はハズレ図柄を決定すると、大当りフラグをOFFとして変動パターン選択処理に移行する。

30

【0070】

次に、変動パターン選択処理を図7ABCに従って説明する。

まず、図7Aに示されるように、後述の予告実行回数HがH>0であるかどうかを判定し、H=0である場合は、次に連続予告フラグがONであるかどうかを判定する。

【0071】

ここで、連続予告フラグがOFFである場合は、図7Bに示されるように、予告実行フラグをOFFとし、変動パターン選択乱数テーブルから変動パターン選択乱数値Gを取得・格納する。そして、次に、大当りフラグがONであるかどうかを判定し、大当りフラグがONである場合は、取得した変動パターン選択乱数値Gに基づいて大当り変動パターンテーブルから変動パターンを選択する。これに対し、大当りフラグがOFFである場合は、次にリーチフラグがONであるかどうかを判定する。ここで、リーチフラグがONである場合は、取得した変動パターン選択乱数値Gに基づいてハズレリーチ変動パターンテーブルから変動パターンを選択する。また、リーチフラグがOFFである場合は、取得した変動パターン選択乱数値Gに基づいてハズレ変動パターンテーブルから変動パターンを選択する。

40

50

【0072】

そして、当該図柄処理で実行することとなる図柄生成行程（以下、今回図柄生成行程という）の変動パターンとして選択した変動パターンをセットし、変動パターン選択処理を終了する。

【0073】

一方、変動パターン選択処理にあって、連続予告フラグがONである場合は（図7A参照）、図7Cに示されるように、予告実行フラグをONとし、次に特別図柄始動記憶数UがU = 3であるか否かを判定する。ここで、特別図柄始動記憶数UがU = 3であると、次に、現在連続予告演出動作が実行中であるか否かを判定する。そして、連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、図8に示される変動パターン 1 ~ 5 のうち変動パターン 1 をセットする。なお、連続予告演出動作が実行中である場合は、本発明の要部につき後で詳述する。

10

【0074】

今回図柄生成行程の変動パターンとして変動パターン 1 をセットすると、次に予告実行回数HをH = 3とセットする。

【0075】

次に、記憶装置RAMに記憶保持した各特別図柄始動記憶に変動パターンをセットする。なお、便宜上、図柄生成行程開始時に記憶保持された各特別図柄始動記憶を、先に記憶保持した順に、(1), (2), (3)と符号をつけることとする。

まず、特別図柄始動記憶(1)に変動パターン 2 を割り当て、特別図柄始動記憶(2)に変動パターン 3 を割り当て、特別図柄始動記憶(3)に変動パターン 4 を割り当てる。

20

【0076】

すなわち、特別図柄始動記憶数UがU = 3であると、変動パターン 1 をセットした今回図柄生成行程と三個の特別図柄始動記憶に基づく図柄生成行程とを用いて、合計4回の予告演出動作を実行する連続予告演出動作を実行することとなる。なお、予告実行回数HがH = 3とセットされるのは、今回図柄生成行程による予告演出動作のあとに、少なくとも「3」回予告演出動作を実行することを意味する。

【0077】

一方、主制御基板60の中央制御装置CPUが、特別図柄始動記憶数UがU = 3でないと判定した場合は、次に特別図柄始動記憶数UがU = 2であるか否かを判定する。ここで、特別図柄始動記憶数UがU = 2であると、次に、現在連続予告演出動作が実行中であるか否かを判定する。ここで、連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程の変動パターンとして変動パターン 1 をセットし、予告実行回数HをH = 2とする。そして、特別図柄始動記憶(1)に変動パターン 2 をセットし、特別図柄始動記憶(2)に変動パターン 3 をセットする。なお、現在連続予告演出動作が実行中である場合は、本発明の要部につき後で詳述する。

30

【0078】

これに対し、特別図柄始動記憶数UがU = 2と判定されると、次に特別図柄始動記憶数UがU = 1であるか否かを判定する。そして、特別図柄始動記憶数UがU = 1であると、次に、現在連続予告演出動作が実行中であるか否かを判定する。ここで、連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程に変動パターン 1 をセットすると共に、予告実行回数HをH = 1とし、特別図柄始動記憶(1)に変動パターン 2 をセットする。なお、現在連続予告演出動作が実行中である場合は、本発明の要部につき後で詳述する。

40

【0079】

さらに、特別図柄始動記憶数UがU = 1と判定し、U = 0と判定した場合は、今回図柄生成行程の変動パターンとして変動パターン 1 をセットし、予告実行回数HをH = 0とする。

【0080】

50

そして、各変動パターンをセットすると変動パターン選択処理を終了する。

【0081】

ここで、図7Aに示される変動パターン選択処理にあって、予告実行回数Hが $H > 0$ である場合は、今回図柄生成行程に、特別図柄始動記憶(1)にセットした変動パターンを新たにセットする。そしてさらに、予告実行回数Hから「1」を減算して予告実行回数を更改し、変動パターン選択処理を終了する。かかる処理を予告実行回数Hに基づいて所定回繰り返し実行することにより、連続予告演出動作にかかる予告演出動作を所定回実行することとなる。

【0082】

ところで、図8に示される変動パターン 1 ~ 4 は、記憶装置ROMに具備された変動パターンテーブルに備えられる変動パターンであって、その表出により特別図柄A, B, Cが当り態様で確定表示される確率が見かけ上高くなる予告演出図柄dを表出する際の態様を定めるものである。さらに詳述すると、各変動パターン 1 ~ 4 により、予告演出図柄dを図柄生成行程実行毎に図柄表示領域17に表出する予告演出動作の演出態様が定まる。なお、変動パターン 1 は、図9イに示されるように「ニワトリ」(予告演出図柄d)を一羽表出し、変動パターン 2 は、図9ロに示されるように「ニワトリ」を二羽表出し、変動パターン 3 は、図9ハに示されるように「ニワトリ」を三羽表出し、変動パターン 4 は、図9ニに示されるように「ニワトリ」を四羽表出する。なお、変動パターン 5 については後述する。

10

【0083】

ここで、予告演出動作を予め定められた予告演出動作実行総数を限度として、順次実行する一連の連続予告演出動作を説明する。

20

例えば、図10は、特別図柄始動記憶アに基づく図柄生成行程ア'実行中に、いずれもハズレ結果が割り当てられた特別図柄始動記憶イ, ウ, エと当り結果が割り当てられた特別図柄始動記憶オとを記憶保持した状況を示している。さらに、特別図柄始動記憶オが連続予告演出動作を実行する内容が割り当てられていると、特別図柄始動記憶イに基づく図柄生成行程イ'実行中に1回目の予告演出動作(I)を実行する。そして、順次、特別図柄始動記憶ウ, エ, オに基づく図柄生成行程ウ', エ', オ'を実行する毎に2回目、3回目、4回目の予告演出動作(II), (III), (IV)を実行する。この一連の予告演出動作(I)~(IV)により連続予告演出動作が構成される。

30

【0084】

また、前記の予告演出動作の実行限度となる予め定められた予告演出動作実行総数は、本実施形態例にあっては、遊技中のその時点での特別図柄始動記憶数Uに応じて定められている。すなわち、特別図柄始動記憶数Uが四個である場合は予告演出動作実行総数は4回、三個である場合は3回、二個である場合は2回、そして一個である場合は1回としている。そして、図7Aに示される連続予告フラグがONであると、連続予告演出動作実行条件(連続予見演出動作実行条件)が成立し、連続予告演出動作を実行することとなる。なお、予告演出図柄dにより本発明にかかる予見演出図柄が構成され、予告演出図柄dを図柄表示領域17に表出する予告演出動作により本発明にかかる予見演出動作が構成される。また、予告演出動作を、予め定められた予告演出動作実行総数を限度として図柄生成行程実行毎に順次実行する連続予告演出動作により、本発明にかかる連続予見演出動作が構成される。

40

【0085】

ところで、上述の変動パターン選択処理を終了すると、図6に示されるように、主制御基板60の主制御用中央制御装置CPUは、変動パターン選択処理によりセットした変動パターンのデータを図柄表示制御基板62に出力する。さらに、連続予告フラグをOFFとし(連続予告フラグがOFFであればOFFを維持する)、記憶装置RAMの特別図柄始動記憶を記憶保持する始動記憶領域を順次シフトする。そしてさらに、特別図柄A, B, Cの変動時間をセットする。

【0086】

50

主制御基板 60 の主制御用中央制御装置 CPU は、これまでの処理を実行すると、次に特別図柄 A , B , C を変動開始する変動開始コマンドを図柄表示制御基板 62 に出力する。図柄表示制御基板 62 は、かかるコマンドが入力されると、記憶装置 ROM や記憶装置 RAM の記憶データを用いて図柄制御用中央制御装置 CPU にて演算処理を行い、その結果に従って表示用ドライバを介して図柄表示装置 16 の図柄表示領域 17 で特別図柄 A , B , C を変動表示を開始して、取得した大当り特別乱数値 K の当り・ハズレ結果に従って特別図柄 A , B , C の組合せ態様を確定表示する図柄生成行程を実行する。そして、所定の変動時間経過後に変動停止コマンドを出力して特別図柄 A , B , C を停止し、図柄処理を終了する。

【0087】

また、主制御用中央制御装置 CPU は、特別図柄始動スイッチ S1 の ON 作動に基づき、演算処理して賞球指令コマンドを払出制御基板 65 に出力すると共に、賞球作動に連動する賞球音の発生指令コマンドを音源制御基板 63 に、賞球ランプ等の発生指令コマンドを光源制御基板 64 にそれぞれ出力する。

【0088】

賞球指令コマンドが入力された払出制御基板 65 は、記憶装置 ROM や記憶装置 RAM の記憶データを用いて払出制御用中央制御装置 CPU にて演算処理を行い、その結果に従って賞球ユニットのソレノイドを作動させて所定数量の賞球を払い出す。

【0089】

これと同期して、賞球音の発生指令コマンドが入力された音源制御基板 63 は、記憶装置 ROM や記憶装置 RAM の記憶データを用いて音源制御用中央制御装置 CPU にて演算処理を行い、その結果に従ってスピーカより所定の賞球音を上記賞球の払出時に合わせて出力する。

【0090】

同時に光源制御基板 64 でも、入力された賞球ランプの発生指令コマンドに従って光源制御用中央制御装置 CPU が記憶装置 ROM や記憶装置 RAM の記憶データを用いて演算処理を行い、その結果に従って所定の発光ダイオード LED や装飾ランプ等を点灯、点滅させる。

【0091】

次に、特別図柄 A , B , C の組合せ態様を当り態様で確定表示する場合に実行する特別遊技作動について説明する。

特別図柄 A , B , C の組合せ態様を当り態様で確定表示すると、主制御基板 60 は、以下の賞球形態の特別遊技作動を実行する。すなわち、盤面中継基板 61 を介して大入賞口ソレノイドを駆動して、大入賞口 23 を開放する。そして、大入賞口 23 に遊技球が流入し、この大入賞口 23 内の特定領域スイッチ S3 やカウントスイッチ S4 が ON 作動すると、その信号を盤面中継基板 61 を介して主制御基板 60 が確認し、必要に応じて、図柄表示制御基板 62 や払出制御基板 65 に制御指令コマンドを出力する。

【0092】

すなわち、サウンドジェネレータがファンファーレを発すると共に、大入賞口ソレノイドを駆動し、開閉片 24 を前方に傾動して大入賞口 23 を開放し、開閉ラウンドを実行する。そして、大入賞口 23 の特定領域に遊技球が流入し、特定領域スイッチ S3 が ON 作動した時は、次の開閉ラウンドへの移行条件が充足され、一旦開閉片 24 を閉鎖駆動して、一ラウンドを終了する。そして、その動作終了後に再び大入賞口 23 を開放して、次の開閉ラウンドへ移行する。一方、所定制限時間 (30 秒) が経過するか、この所定制限時間内で、特定領域スイッチ S3 とカウントスイッチ S4 による遊技球の入賞検知が 10 個となると、大入賞口 23 を閉鎖する。このような開閉ラウンドを最大 15 回繰り返す賞球形態を発生させて、遊技者に所定の利得を供与する。そして、一連の可変入賞装置 25 の開閉作動を終了する。なお、この一連の可変入賞装置 25 の開閉作動により特別遊技作動が構成される。

【0093】

10

20

30

40

50

次に普通図柄 X , Y の変動態様について概説する。

遊技球が普通図柄作動ゲート 22 を通過すると、普通図柄始動スイッチ S2 が ON 作動する。そして、主制御基板 60 の主制御用中央制御装置 CPU が普通図柄始動スイッチ S2 の ON 作動を認識すると、普通図柄表示部 x , y で、普通図柄 X , Y を変動開始する。この普通図柄 X , Y は、上述のように、「7」又は「-」のいずれかを表示する。一方、この普通図柄 X , Y を変動中に、又は普通電動役物 18 の開放動作中に、普通図柄始動スイッチ S2 が遊技球通過を検出すると、主制御基板 60 は記憶装置 RAM にその遊技球検出を記憶し、普通図柄始動記憶数表示部 21 の発光ダイオード LED を点灯してその記憶数（普通図柄始動記憶数）を遊技者に報知する。なお、普通図柄始動記憶数表示部 21 の最大記憶数は四個であり、それ以上の個数は無効とされる。

10

【0094】

この普通図柄 X , Y の変動停止後、又は普通電動役物 18 の開放動作終了後に、普通図柄始動記憶数表示部 21 に表示する普通図柄始動記憶数の記憶消化に基づいて普通図柄 X , Y を再び変動開始する。そして、所定時間経過すると変動を停止し、X = Y = 「7」であれば当りとなる。そしてさらに、当りとなると普通電動役物 18 の拡開作動を開始する。

【0095】

ところで、普通図柄 X , Y が変動を停止したときに表示する図柄態様は、主制御基板 60 の記憶装置 ROM に格納されている、0 ~ 99 までの 100 コマからなる当り普通乱数テーブルから取得する当り普通乱数値 V により決定される。そして、普通図柄作動ゲート 22 への遊技球通過により、普通図柄始動スイッチ S2 が ON 作動すると、主制御基板 60 は記憶装置 ROM に格納される当り普通乱数テーブルから当り普通乱数値 V を取得し、その内容を一旦記憶装置 RAM に記憶保持する。そして、普通図柄 X , Y を変動開始すると同時に、記憶保持した内容を判定し、当り又はハズレを決定する。ここでは、当り普通乱数値 V が V = 奇数値であれば当りとなる。

20

【0096】

当り普通乱数値 V の判定内容がハズレである場合は、当り普通乱数値 V と同時期に、ハズレ普通図柄乱数テーブルから取得したハズレ普通図柄乱数値 W に従って普通図柄 X , Y をハズレ態様で確定表示する。このハズレ普通図柄乱数テーブルは、0 ~ 2 の 3 コマからなり、ハズレ普通図柄乱数値 W が W = 「0」であると X = 「7」, Y = 「-」で確定表示され、W = 「1」であると X = 「-」, Y = 「7」で確定表示され、W = 「2」であると X = 「-」, Y = 「-」で確定表示される。

30

【0097】

次に、本発明の要部について説明する。なお、かかる要部は、本発明にかかる図柄制御手段の擬似ハズレ変動図柄制御内容の説明である。以下、いくつかの実施形態例に分けて説明する。

< 第一実施形態例 >

主制御基板 60 の中央制御装置 CPU が、図 7 C に示される変動パターン選択処理で、予告実行フラグが ON である上に、連続予告演出動作が現在実行中であると判定した場合は、現在実行中の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程直後に、新たな連続予告演出動作を実行することとなる。以下便宜的に、現在実行中である前半の連続予告演出動作を第一の連続予告演出動作といい、後半に実行する連続予告演出動作を第二の連続予告演出動作という。

40

【0098】

図 11 は、予告演出動作を 4 回連続して行う連続予告演出動作を 2 回連続して実行する場合のタイムチャートを示すものである。ここで、第一の連続予告演出動作は、図柄生成行程 , , , により構成され、各図柄生成行程 , , , で予告演出動作 ' , ' , ' が実行される。一方、その後実行される第二の連続予告演出動作は、図柄生成行程 , , , により構成され、各図柄生成行程 , , , で予告演出動作 ' , ' , ' , ' が実行される。

【0099】

50

このように、連続して連続予告演出動作を実行する場合は、第二の連続予告演出動作にかかる最初の予告演出動作 実行前に、予告演出動作を実行せず、かつハズレ態様で特別図柄 A , B , C を表示する行程 (予見非表示ハズレ演出行程) を実行する。

【 0 1 0 0 】

すなわち、具体的には、図 7 C に示されるように、今回図柄生成行程の変動パターンとして、図 8 に示される変動パターン 5 がセットされることとなる。この変動パターン 5 は、第二の連続予告演出動作を構成する一番目の図柄生成行程 中に特別図柄 A , B , C をハズレ態様で一旦停止し、停止状態を所定時間維持した後、再び特別図柄 A , B , C を変動開始し、その後「ニワトリ」を一羽だけ表出する変動パターン 1 を行うものである。

10

【 0 1 0 1 】

すなわち、図 1 2 に示されるように、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 が、ハズレ態様が表示されて終了し、第二の連続予告演出動作を構成する最初の図柄生成行程 が、特別図柄 A , B , C の変動開始と共に実行開始されると、この変動中の特別図柄 A , B , C が、ハズレ態様で一旦停止する (停止 (あ)) 。ここで、このハズレ態様の停止 (あ) は、図柄生成行程 で実行する予告演出動作 実行前に実行する。

【 0 1 0 2 】

したがって、遊技者にとっては、図 1 3 に示されるように、第一の連続予告演出動作にかかる最後の予告演出動作 実行する図柄生成行程 終了後に、特別図柄 A , B , C が変動開始し、その後「ニワトリ」 (予告演出図柄 d) が表出されずに、ハズレ態様で特別図柄 A , B , C が確定表示される図柄生成行程 が実行され、さらにハズレ態様での確定表示後、第二の連続予告演出動作にかかる最初の予告演出動作 実行開始されたと認識することとなる。

20

【 0 1 0 3 】

ここで、図柄表示領域 1 7 の表示態様を説明する。

図 1 4 イは、四羽の「ニワトリ」が表出され、かつ特別図柄 A , B , C が変動する図柄生成行程 の表示態様を示している。そして、図 1 4 ロに示されるように、ハズレ態様「 8 , 6 , 2 」で確定表示されて図柄生成行程 が終了する。そして、次に図 1 4 ハに示されるように、「ニワトリ」が表出されない図柄生成行程 (図 1 3 参照) が、見かけ上実行される。そして、この図柄生成行程 は、図 1 4 ニに示されるように、ハズレ態様「 7 , 5 , 3 」で確定表示される。そして、この見かけ上の図柄生成行程 が終了すると、次に第二の連続予告演出動作を構成する一番目の図柄生成行程 が見かけ上実行開始されることとなる。なお、この図柄生成行程 では、図 1 4 ホに示されるように、一羽の「ニワトリ」が表出される。

30

【 0 1 0 4 】

かかる構成とすることにより、第一の連続予告演出動作の終期は、図柄生成行程 で実行される予告演出動作 終了時であり、一方、第二の連続予告演出動作の始期は、図柄生成行程 で実行される予告演出動作 実行開始時であることが、明確となる。なお、前記停止 (あ) のハズレ態様 (図 1 4 ニ参照) は、予め備えられたハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値により定める構成が好適である。

40

【 0 1 0 5 】

また、図 1 5 に示されるように、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 実行中で、予告演出動作 終了後に、変動中の特別図柄 A , B , C を一旦停止すると共に (停止 (い)) 、この停止 (い) を所定時間維持した後、特別図柄 A , B , C を再び変動開始し、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に従って特別図柄 A , B , C をハズレ態様で確定表示して、図柄生成行程 を終了する構成としても良い。

【 0 1 0 6 】

かかる構成にあっては、図柄生成行程 には、予告演出動作 終了後に、変動中の特別図柄 A , B , C を一旦停止し、停止状態を所定時間維持した後、再び特別図柄 A , B , C を変動開始し、その後特別図柄 A , B , C をハズレ態様で確定表示する内容の変動パター

50

ンがセットされる。かかる構成とすることによっても、遊技者は、第一の連続予告演出動作と第二の連続予告演出動作との間に、特別図柄 A , B , C が変動開始し、その後予告演出図柄 d が表出されずに、ハズレ態様で特別図柄 A , B , C が確定表示される図柄生成行程 が実行されたと認識することとなる。したがって、第一の連続予告演出動作の終期と、第二の連続予告演出動作の始期とが、明確となる。

【0107】

また、停止(い)について、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に従ってハズレ態様で確定表示する構成としても良い。

【0108】

また、図16に示されるように、他の構成として、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 終了直後で、かつ第二の連続予告演出動作を構成する最初の図柄生成行程 の実行開始直前に、特別図柄 A , B , C を変動開始し、停止して、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に従ってハズレ態様で特別図柄 A , B , C を確定表示する、「ニワトリ」が表出されない擬似ハズレ図柄生成行程 を追加実行するようにしても良い。かかる構成とすることにより、遊技者は、第一の連続予告演出動作と第二の連続予告演出動作との間に、特別図柄 A , B , C が変動開始し、その後「ニワトリ」(予告演出図柄 d)が表出されずに、ハズレ態様で特別図柄 A , B , C が確定表示される図柄生成行程 が実行されたと認識することとなる。したがって、第一の連続予告演出動作の終期は、図柄生成行程 で実行される予告演出動作 ' 終了時であり、一方、第二の連続予告演出動作の始期は、図柄生成行程 で実行される予告演出動作 ' の実行開始時であることが明確となる。なお、このハズレ図柄生成行程 が実行される場合は、特別図柄始動記憶の記憶消化を伴わない。

【0109】

<第二実施形態例>

また、他の実施形態例が提案される。

すなわち、特定の場合には、第一実施形態例に示した一連の行程(予見非表示ハズレ演出行程)を実行しない構成である。具体的には、以下のような場合に、前記一連の行程を実行しない。なお、第一実施形態例と共通する内容については、同符号を付して説明する。

【0110】

まず、連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程行程 終了後に、新たな連続予告演出動作を実行する場合にあって(図11参照)、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 でハズレ態様の特別図柄 A , B , C を確定表示し、かつ第二の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程 で当り態様の特別図柄 A , B , C を確定表示する場合である。かかる場合は、あえて各連続予告演出動作の始期及び終期を明確化するよりは、見かけ上、一連の連続予告演出動作のように実行する方が、遊技者の「大当り」への期待感を強く刺激することが可能となり、遊技機の興趣性が向上することとなる。

【0111】

また、第一実施形態例に示した一連の行程(予見非表示ハズレ演出行程)を実行しない特定の場合としては、第一の連続予告演出動作又は第二の連続予告演出動作の予告演出動作実行総数が、所定数に満たない場合である構成が提案される。このように、予告演出動作実行総数が、所定数に満たない場合には、あえて各連続予告演出動作の始期及び終期を明確化するよりは、見かけ上、一連の連続予告演出動作のように実行する方が、予告演出動作の連続実行数が増え、遊技者の「大当り」への期待感を強く刺激することが可能となる。なお、所定数は、適宜定めることが可能である。

【0112】

例えば、実行する第一の連続予告演出動作の予告演出動作実行総数が一回で、かつ第二の連続予告演出動作の予告演出動作実行総数が二回であるような場合が考えられる。かかる場合にあっては、第一の連続予告演出動作が、その図柄生成行程で「タマゴ」(予告演出図柄)を1個表出する内容で、これに対し、直後に実行される第二の連続予告演出動作は、一番目の図柄生成行程で「タマゴ」を2個表出し、二番目の図柄生成行程で「タマゴ」を3

個表出する内容となる。

【0113】

また特定の場合として、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の特別図柄 A, B, C を確定表示する場合は提案される。さらにかかる場合にあつては、以下のような制御を実行する。

【0114】

まず、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の特別図柄 A, B, C を確定表示することが決定されると、その図柄生成行程での当り態様の確定表示をキャンセルする。そして、この図柄生成行程では、代わりに、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に従ってハズレ態様を確定表示する。一方、第二の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程で確定表示することとした特別図柄 A, B, C の確定表示をキャンセルする。そして、代わりに、この図柄生成行程で、図柄生成行程で確定表示することとしていた前記当り態様を確定表示する。

10

【0115】

かかる構成とすることにより、通常の連続予告演出動作よりも予告演出動作実行総数が多い連続予告演出動作が実行されることとなるから、遊技者はかかる演出に注意を引くとともに、「大当り」の到来を確信することとなる。したがって、遊技者の「大当り」に対する期待感を大いに刺激することが可能となる。

【0116】

< 第三実施形態例 >

20

次に、第一の連続予告演出動作、又は第二の連続予告演出動作が、その実行中に擬似連続予告演出動作（擬似連続予見演出動作）を行う構成が提案される。なお、本実施形態例にあつては、擬似連続予告演出動作により、第一又は第二の連続予告演出動作は、見かけ上常に4回型連続予告演出動作を実行することとなる。

【0117】

まず、変動パターン選択処理（図7AB、図17参照）の内容について説明する。ここで、図7ABに示される制御内容については、上述の第一、第二実施形態例と共通である。まず、図7Aに示される変動パターン選択処理で、連続予告フラグがONであるか否かを判定し、連続予告フラグがONであると、図17に示されるように、予告実行フラグをONとする。次に、この連続予告演出動作を実行するに際し、一番目の図柄生成行程を開始する時の特別図柄始動記憶数表示部19で表示される特別図柄始動記憶数Uが、（一番目の図柄生成行程実行開始時の特別図柄始動記憶数U（以下、U1という））= 3である場合には、図柄生成行程実行毎に予告演出動作を実行する4回型連続予告演出動作を実行する。かかる場合は、擬似連続予告演出動作は実行されない。

30

【0118】

これに対し、U1 = 2である場合には、今回図柄生成行程と特別図柄始動記憶として記憶保持された図柄生成行程の数を足しても、予告演出図柄dを4回表出するだけの4回分の図柄生成行程が確保できない。そこで、かかる場合は、確保した3回分の図柄生成行程のうち、今回図柄生成行程で特別図柄 A, B, C を確定表示する前に、特別図柄 A, B, C をハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値に従うハズレ態様で1回停止して、この特別図柄 A, B, C の変動開始から停止に至る期間で予告演出図柄dを表出する。

40

【0119】

具体的には、U1 = 2であつて、かつ現在連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、図18に示される変動パターン6をセットする。なお、この変動パターン6は、図柄生成行程中に変動パターン1, 2を連続して行う内容である。

【0120】

これに対し、現在連続予告演出動作が実行中である場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、変動パターン5'をセットする。この変動パターン5'は、変動パターン5を実行した後、変動パターン2（図18参照）を行う内容である

50

。これにより、擬似連続予告演出動作が構成され、4回型連続予告演出動作が見かけ上実行されることとなる。

【0121】

そして、今回図柄生成行程に変動パターンをセットすると、予告実行回数Hを $H = 2$ とし、特別図柄始動記憶(1)に予告変動パターン3を、特別図柄始動記憶(2)には変動パターン4を割り当てる。そして、変動パターン選択処理を終了して再度図柄処理に移行する。

【0122】

次に、 $U1 = 2$ と判定し、さらに $U1 = 1$ と判定した場合について説明する。かかる場合は、今回図柄生成行程を含めて合計2回分の図柄生成行程が確保できる。したがって、今回図柄生成行程で特別図柄A, B, Cを2回だけ停止させて、その停止に至るまでの各期間で予告演出図柄dを1回ずつ表出し、最終的に4回型連続予告演出動作を擬似的に実行することとなる。

10

【0123】

まず、現在連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、図18に示される変動パターン7をセットする。なお、この変動パターン7は、図柄生成行程中に変動パターン1, 2, 3を連続して行う内容である。

【0124】

これに対し、現在連続予告演出動作が実行中である場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、変動パターン5'をセットする。この変動パターン5'は、変動パターン5を実行した後、変動パターン2, 3(図17参照)を連続して行う内容である。これにより、擬似連続予告演出動作が構成され、4回型連続予告演出動作が見かけ上実行されることとなる。

20

【0125】

そして、今回図柄生成行程に変動パターンをセットすると、予告実行回数Hを $H = 1$ とし、特別図柄始動記憶(1)に変動パターン4を割り当てる。そして、変動パターン選択処理を終了して再度図柄処理に移行する。

【0126】

最後に、 $U1 = 1$ と判定し、さらに $U1 = 0$ と判定した場合について説明する。かかる場合は、確保できる図柄生成行程は、今回図柄生成行程のみであるため、この図柄生成行程で特別図柄A, B, Cを3回だけ停止させて、その停止に至るまでの各期間で予告演出図柄dを1回ずつ表出し、最終的に4回型連続予告演出動作を擬似的に実行することとなる。

30

【0127】

まず、現在連続予告演出動作が実行中でない場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、図18に示される変動パターン8をセットする。なお、この変動パターン8は、図柄生成行程中に変動パターン1, 2, 3, 4を連続して行う内容である。

【0128】

これに対し、現在連続予告演出動作が実行中である場合は、今回図柄生成行程で用いる変動パターンとして、変動パターン9をセットする。この変動パターン9は、変動パターン5を実行した後、変動パターン2, 3, 4(図17参照)を連続して行う内容である。これにより、擬似連続予告演出動作が構成され、4回型連続予告演出動作が見かけ上実行されることとなる。

40

【0129】

そして、今回図柄生成行程に変動パターンをセットすると、予告実行回数Hを $H = 0$ とし、そして変動パターン選択処理を終了して再度図柄処理に移行する。

【0130】

ここで、図20のタイムチャートに従って、 $U1 = 2$ で、かつ現在連続予告演出動作を実

50

行中であると判定した場合の、図柄生成行程の実行態様を説明する。なお、かかる場合にあっては、当該連続予告演出動作の直前に、第一の連続予告演出動作が実行されていることとなる。

【0131】

主制御基板60の中央制御装置CPUは、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程を終了すると、第二の連続予告演出動作を構成する最初の図柄生成行程を実行開始する。ここで、変動開始から所定時間経過した変動中の特別図柄A、B、Cを、予告演出動作'実行前に一旦ハズレ態様で停止させる(停止(う))。そして、この停止状態を所定時間維持した後、再び特別図柄A、B、Cを変動開始し、予告演出動作'を実行する。そしてさらに、予告演出動作'実行後に、再び特別図柄A、B、Cを一旦ハズレ態様で停止させる(停止(え))。そして、この停止状態を所定時間維持した後、また特別図柄A、B、Cを変動開始し、予告演出動作''を実行し、ハズレ態様で特別図柄A、B、Cを確定表示することにより図柄生成行程が終了する。この図柄生成行程が終了すると、二番目の図柄生成行程を実行開始する。そして、以下従来通りに図柄生成行程を順次実行する。

10

【0132】

このように、擬似連続予告演出動作は、連続予告演出動作を構成する図柄生成行程で、当該図柄生成行程で特別図柄A、B、Cを確定表示する前に、予告演出動作実行総数(4回)となるように、特別図柄A、B、Cをハズレ態様で所要回数停止し、特別図柄A、B、Cの変動開始から停止に至る各期間で予告演出動作', ''を実行するものである。

20

【0133】

ここで、上述した擬似連続予告演出動作の図柄表示装置16での表示態様を説明する。一例として、 $U1 = 2$ と判定した場合であって、現在連続予告演出動作が実行中である場合について述べる(図19A B、図20参照)。なお、かかる場合にあっては、当該連続予告演出動作の直前に、第一の連続予告演出動作が実行されていることとなる。

【0134】

図19Aイは、四羽の「ニワトリ」が表出され、かつ特別図柄A、B、Cが変動する、第一の連続予告演出動作を構成する最後の図柄生成行程の表示態様を示している。そして、図19Aロに示されるように、特別図柄A、B、Cがハズレ態様「1, 2, 3」で確定表示され、同時に第一の連続予告演出動作が終了する。この時点においては、特別図柄始動記憶数Uは三個である。そして、図19Aハに示されるように、特別図柄始動記憶数Uが三個から二個に減算表示されると共に、特別図柄A、B、Cが変動開始され、「ニワトリ」が表出されない図柄生成行程が実行される。この特別図柄A、B、Cの変動開始は、図柄生成行程の実行開始に伴うものである。そして、図19Aニに示されるように、ハズレ態様「8, 6, 2」で特別図柄A、B、Cが表示されることにより、図柄生成行程が見かけ上終了する。次に、図19Aホに示されるように、特別図柄始動記憶数の記憶消化を伴わずに(二個 二個)、再び特別図柄A、B、Cが変動開始し、第二の連続予告演出動作を構成する図柄生成行程が見かけ上実行開始されることとなる。そして、かかる見かけ上の図柄生成行程では、図19Aヘに示されるように、「ニワトリ」が一羽表出される。そしてその後、図19Aトに示されるように、ハズレ態様「7, 5, 3」で特別図柄A、B、Cが一旦停止する。この停止により、遊技者は特別図柄A、B、Cが確定表示されて図柄生成行程が終了したと認識するが、制御側の観点からみると、実際は特別図柄A、B、Cが確定表示されたわけではない。そして、再度、特別図柄始動記憶の記憶消化がないまま(二個 二個)、図19Aチに示されるように、再び特別図柄A、B、Cが変動開始し、さらに図19Bリに示されるように、「ニワトリ」が二羽表出されて、見かけ上二回目の予告演出動作が実行開始される。そして、図19B又に示されるように、当該図柄生成行程の実行にかかる特別図柄始動記憶に割り当てられたハズレ結果(「3, 4, 3」)が確定表示される。なお、制御側の観点からみると、かかる時点で図柄生成行程が終了する。次に、図19Bルに示されるように、特別図柄始動記憶の記憶消化を伴う(二

30

40

50

個 一個)、二番目の図柄生成行程 が実行開始される。この図柄生成行程では、図 19 B オに示されるように、「ニワトリ」が三羽表出される。すなわち、見かけ上三回目の予告演出動作が実行開始される。そして、図 19 B ウに示されるように、当該図柄生成行程の実行にかかる特別図柄始動記憶(1)に割り当てられたハズレ結果(「8, 6, 2」)が確定表示される。そして、図 19 B カに示されるように、最後に特別図柄始動記憶(2)の記憶消化と共に(一個 0個)、三番目の図柄生成行程 が実行開始され、図 19 B ヨに示されるように、「ニワトリ」が四羽表出される。すなわち、見かけ上四回目の予告演出動作が実行される。そして、図 19 B タに示されるように、特別図柄始動記憶(2)に割り当てられた当り結果(「7, 7, 7」)が確定表示される。

【0135】

なお、特別図柄始動記憶と無関係に擬似的に一旦停止する停止(う)(図 19 A ニ参照)、停止(え)(図 19 A ト参照)のハズレ態様は、ハズレ停止用図柄乱数テーブルから取得した乱数値によって選定される構成が好適である。

【0136】

また、上述の構成は、連続予告演出動作を構成する一番目の図柄生成行程実行開始時に、 $U1 < 3$ (1)

すなわち、

$U1 + 1 < 4$ 回

の関係にある場合に、常に擬似連続予告演出動作を実行する構成であるが、

$U1 + 2 < 4$ 回

の関係にある場合に初めて擬似連続予告演出動作を実行する構成としても良い。すなわち、予め定められた予告演出動作実行総数(4回)に満たない所定数(2回)の場合に、初めて擬似連続予告演出動作を実行する構成が提案されうる。

【0137】

なお、上述のように、本実施形態例のパチンコ遊技機 1 は、記憶保持可能な特別図柄始動記憶数 U の上限が四個であるため、連続予告演出動作を構成する一番目の図柄生成行程開始時の特別図柄始動記憶数 $U1$ が、 $U1 = 4$ となることはない。また、この特別図柄始動記憶数 $U1$ の大小の判断基準として用いた前記不等式(1)の右辺の「3」は、

$U1 + 1 < (\text{予め定められた予告演出動作実行総数})$

で示される不等式より導かれる関係であって、本実施形態例にあっては、

$U1 < 4 - 1$

となり、上述に示した

$U1 < 3$

という関係が導かれる。

【0138】

また、変動中の特別図柄 A, B, C を停止する行程は、一番目の図柄生成行程実行開始時に確保された図柄生成行程のうち、いずれの図柄生成行程を選定しても良い。

【0139】

なお、本発明は、第 3 種パチンコ遊技機に適用しても良く、また本発明の主旨を逸脱しない限り実施形態を適宜に変更することが可能である。

【0140】

【発明の効果】

本発明は、連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、予見非表示ハズレ演出行程を実行するようにしたから(請求項 1)、遊技者は、二つの連続予見演出動作間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が実行されたと認識することとなる。したがって、遊技者に、この図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解させることが可能となる。これにより、各連続予見演出動

10

20

30

40

50

作の始期と終期とが明確化される優れた効果が生じる。

【0141】

また、連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、第一の連続予見演出動作にかかる最後の予見演出動作終了後で、かつ第二の連続予見演出動作にかかる最初の予見演出動作実行前に、停止状態の選出図柄を変動開始し、ハズレ態様で該変動中の選出図柄を停止するようにした場合には（請求項2）、遊技者に、各連続予見演出動作の始期と終期とを明確に認識させることが可能となる。

【0142】

また、第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程で、当該図柄生成行程で実行する予見演出動作実行前に、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を一旦停止するようにした場合には（請求項3）、遊技者に、第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されず、かつハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が、見かけ上実行されたと認識させることができる効果がある。これにより、遊技者は、この予見演出動作が実行されず、かつハズレ態様が確定表示された見かけ上の図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と、後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。したがって、連続予見演出動作の実行態様を容易に認識することが可能となる効果が生ずる。

【0143】

さらに、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程実行中に、当該図柄生成行程の予見演出動作終了後に、変動中の選出図柄を一旦停止すると共に、該選出図柄の一旦停止の後、選出図柄を再び変動開始し、選出図柄をハズレ態様で確定表示するようにした場合にも（請求項4）、遊技者に、第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示された図柄生成行程が、見かけ上実行されたと認識させることが可能となる。したがって、遊技者は、この見かけ上の図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。

【0144】

また、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後で、かつ第二の連続予見演出動作を構成する最初の図柄生成行程の実行開始直前に、選出図柄を変動開始し、停止して、所定規準で定めたハズレ態様で選出図柄を確定表示する擬似ハズレ図柄生成行程を追加実行するようにした場合には（請求項5）、遊技者に、第一の連続予見演出動作と第二の連続予見演出動作との間に、予見演出動作が実行されない、ハズレ態様が確定表示される図柄生成行程が実行されたと認識させることが可能となる。したがって、遊技者は、この追加実行された擬似ハズレ図柄生成行程を基準として、前半に実行された連続予見演出動作と後半に実行された連続予見演出動作とを別個のものであることを容易かつ明確に理解することができる。

【0145】

また、連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程終了直後に、新たな連続予見演出動作を実行する場合に、特定の場合以外は、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない構成とした場合には（請求項6）、各連続予見演出動作にかかる予見演出動作が連続して実行されることとなるため、連続予見演出動作ならではの、遊技者の期待感を徐々に刺激するという演出効果が一層向上することとなる。

【0146】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合を、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程でハズレ態様の選出図柄を確定表示し、第二の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合であることにより（請求項7）、予見演出動作が通常時よりも多く連続実行されるため、遊技者の当りへの期待感を強く抱かせる優れた利点が生まれる。これにより、遊技機の興趣性が向上し、遊技者は一層遊技に熱中することとなる。

【 0 1 4 7 】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合を、第一の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で当り態様の選出図柄を確定表示する場合とし、さらに、前記当り態様での確定表示をキャンセルし、ハズレ態様を該図柄生成行程で確定表示すると共に、確定表示をキャンセルした前記当り態様を、第二の連続予見演出動作を構成する最後の図柄生成行程で確定表示するようにした構成とした場合には（請求項 8）、予見演出動作が通常時よりも多く連続実行されるため、遊技者は当りへの期待感を強く刺激されることとなる。さらに、遊技者が最も望む、当り態様の確定表示を、第二の連続予見演出動作後に必ず行う構成であるから、遊技者に不利益を与えない効果がある。

【 0 1 4 8 】

また、予見非表示ハズレ演出行程を実行しない特定の場合が、第一の連続予見演出動作又は第二の連続予見演出動作の予見演出動作実行総数が所定数に満たない場合である構成とした場合には（請求項 9）、各連続予見演出動作の予見演出動作実行総数を積算して、一連の連続予見演出動作として実行することができるため、各連続予見演出動作を構成する予見演出動作実行総数が少ない場合であっても、少なくとも予め定めた予見演出動作実行総数の予見演出動作を実行することが可能となり、連続予見演出動作ならではの演出効果を十分に発揮することができる効果がある。

【 0 1 4 9 】

さらに、擬似連続予見演出動作を行う構成とした場合にあっては（請求項 10）、予見演出動作の過剰な連続実行を防止することが可能となり、遊技者に飽きが来ることを抑制できる優れた利点がある。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】パチンコ遊技機 1 の正面図である。

【 図 2 】遊技盤 7 の正面図である。

【 図 3 】遊技を制御する制御回路を示すブロック回路図である。

【 図 4 】複数のサブルーチンからなるメインルーチンの処理内容を示すフローチャートである。

【 図 5 】始動口処理の処理内容を示すフローチャートである。

【 図 6 】図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。

【 図 7 A 】変動パターン選択処理の所定内容を示すフローチャートである。

【 図 7 B 】図 7 A から続く、変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【 図 7 C 】図 7 A から続く、変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【 図 8 】変動パターンとその内容を示す図表である。

【 図 9 】図 8 に示す変動パターンの演出態様を示す説明図である。

【 図 10 】連続予告演出動作の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 11 】連続予告演出動作が連続して実行される場合の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 12 】第二の連続予告演出動作で、特別図柄 A、B、C を一旦停止（停止（あ））した場合の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 13 】遊技者が認識する連続予告演出動作の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 14 】第二の連続予告演出動作で、特別図柄 A、B、C を一旦停止（停止（あ））した場合における図柄表示領域 17 での演出態様を示す説明図である。

【 図 15 】第一の連続予告演出動作で、特別図柄 A、B、C を一旦停止（停止（い））した場合の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 16 】ハズレ図柄生成行程を追加実行した場合の実行態様を示すタイムチャートである。

【 図 17 】擬似連続予告演出動作を実行する場合の変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

10

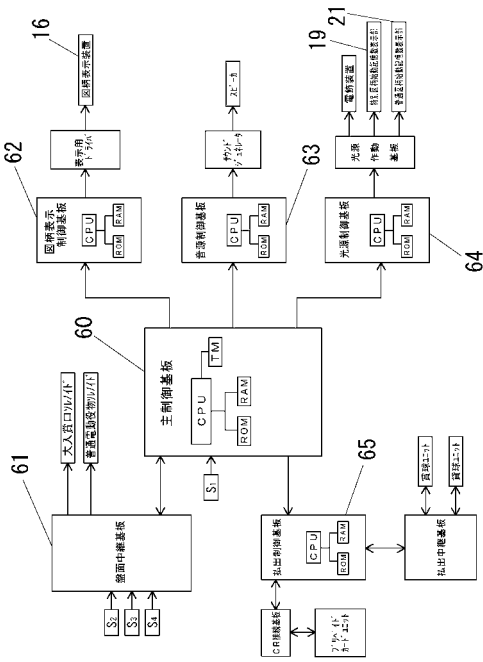
20

30

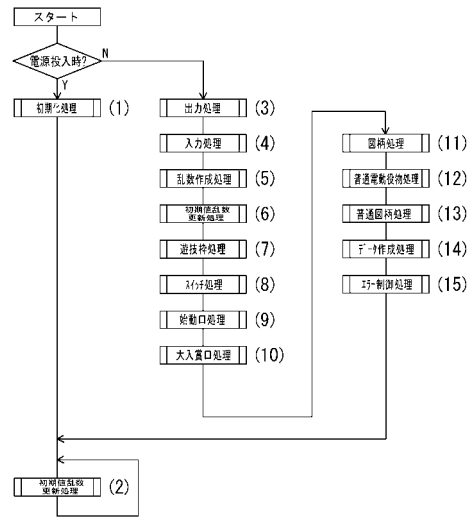
40

50

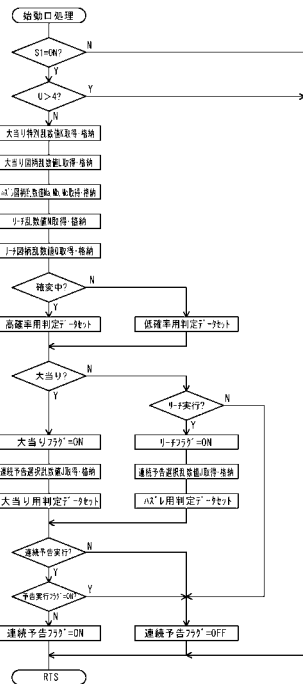
【 図 3 】



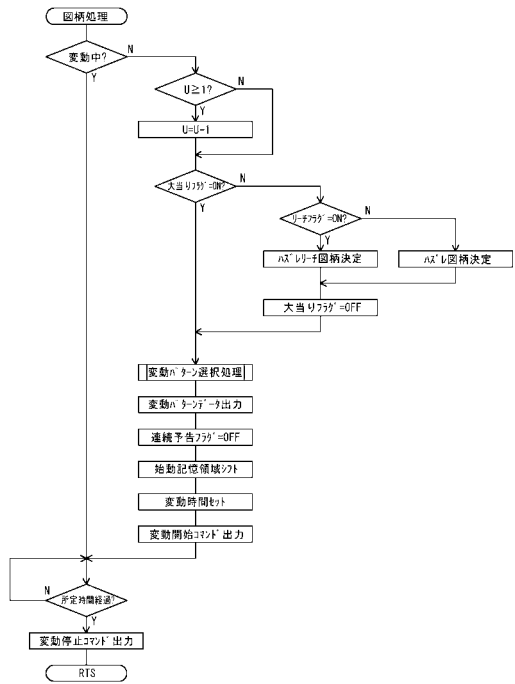
【 図 4 】



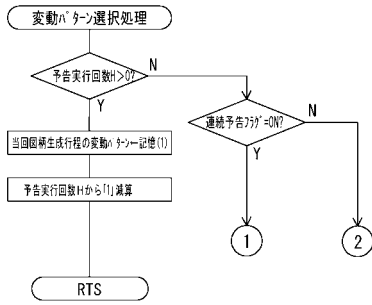
【 図 5 】



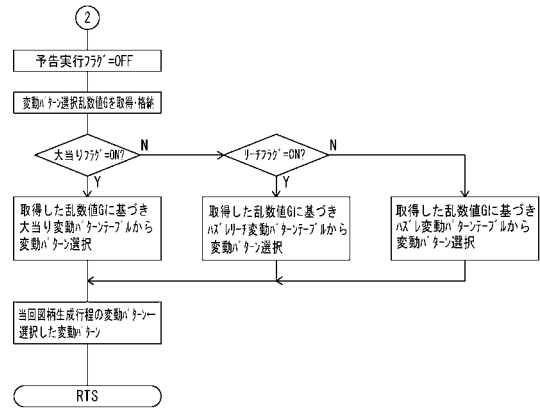
【 図 6 】



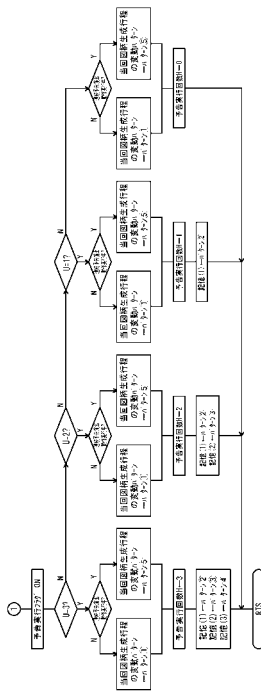
【 図 7 A 】



【 図 7 B 】



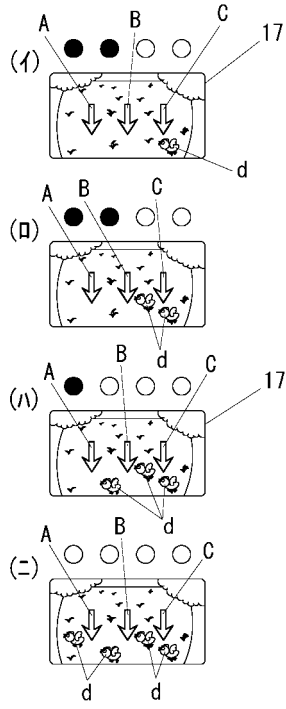
【 図 7 C 】



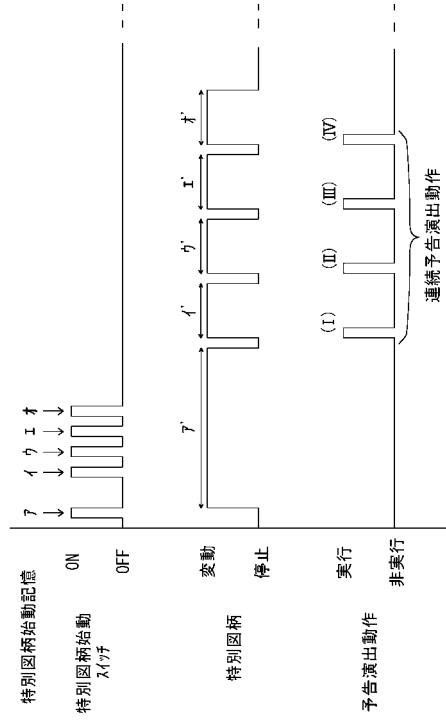
【 図 8 】

変動パターン	変動内容
①	図柄生成行程中にコリ1羽を出現
②	図柄生成行程中にコリ2羽を出現
③	図柄生成行程中にコリ3羽を出現
④	図柄生成行程中にコリ4羽を出現
⑤	図柄生成行程中に特別図柄をR1状態に一旦停止した後、変動パターン①を行う

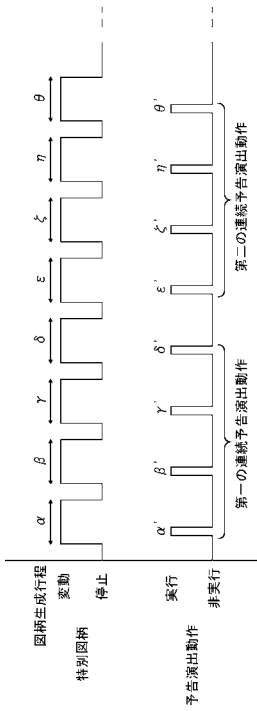
【 図 9 】



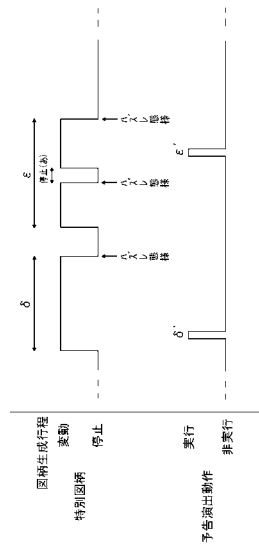
【 図 10 】



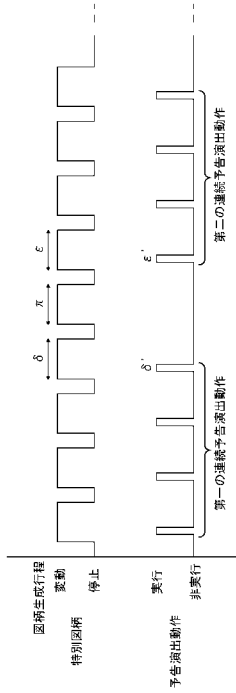
【 図 11 】



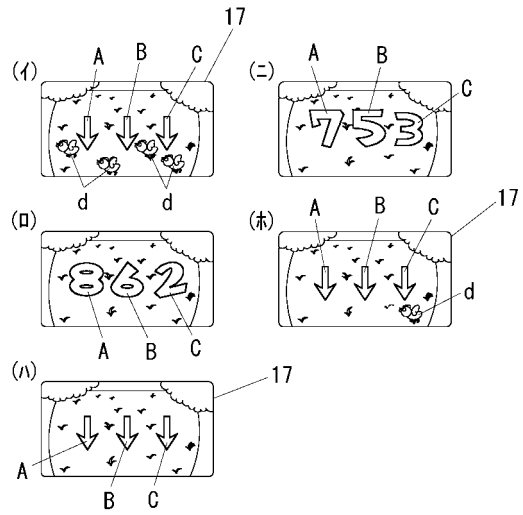
【 図 12 】



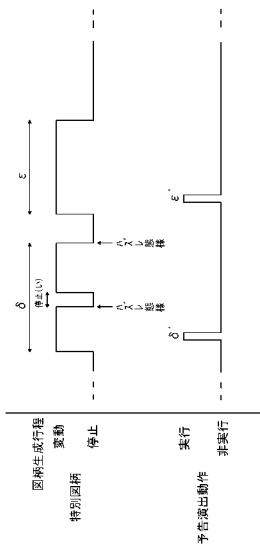
【 図 1 3 】



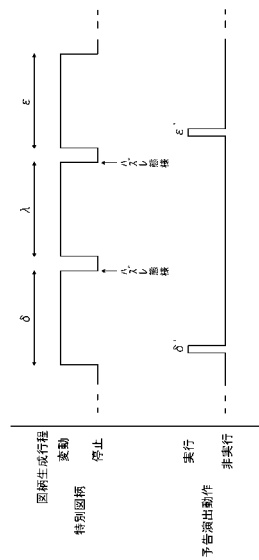
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 20 】

