

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5540363号
(P5540363)

(45) 発行日 平成26年7月2日(2014.7.2)

(24) 登録日 平成26年5月16日(2014.5.16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2011-279851 (P2011-279851)	(73) 特許権者	000132747 株式会社ソフィア
(22) 出願日	平成23年12月21日(2011.12.21)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(62) 分割の表示	特願2008-251557 (P2008-251557) の分割	(74) 代理人	110001254 特許業務法人光陽国際特許事務所
原出願日	平成20年9月29日(2008.9.29)	(72) 発明者	橋本 英樹 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
(65) 公開番号	特開2012-81309 (P2012-81309A)	(72) 発明者	田中 義智 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
(43) 公開日	平成24年4月26日(2012.4.26)	(72) 発明者	山藤 英津子 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
審査請求日	平成24年1月20日(2012.1.20)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞に基づき、図柄の変動表示ゲームを表示可能な図柄変動表示装置と、

前記始動口への遊技球の入賞に基づき抽選が実行され、当該抽選値に基づいて、前記図柄変動表示装置で表示する前記変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、

新たな前記始動口への遊技球の入賞に基づく抽選値を始動記憶として所定の上限数まで保留する保留手段と、

前記保留手段で保留した抽選値に基づく変動表示ゲームの実行を順次指示する実行指示手段と、

前記抽選値が当りの場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な特別遊技状態制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動口は、第1始動口と第2始動口とを有し、

前記保留手段は、

前記第1始動口への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1保留手段と、

前記第2始動口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2保留手段と、

を備え、

10

20

前記変動パターン設定手段は、
 前記始動記憶の上限値以上の変動表示ゲームに亘って連続予告演出を実行可能であり、
 前記連続予告演出を実行する前記変動表示ゲームの変動パターンを連続予告変動に設定する連続変動パターン設定手段を備え、

前記実行指示手段は、前記第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームの実行を指示するとともに前記第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームの実行を指示し、前記第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第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ように指示し、

前記連続変動パターン設定手段は、前記連続予告演出中である第1変動表示ゲームの途中で前記第2始動口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に基づく第2変動表示ゲームにおける変動パターンを連続予告継続用変動パターン決定用テーブルから選択可能であり、

前記変動パターン設定手段は、前記連続予告演出中ではない第1変動表示ゲームの途中で前記第2始動口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に基づく第2変動表示ゲームにおける変動パターンを通常変動パターン決定用テーブルから選択し、

前記第2変動表示ゲームの変動パターンを設定する場合、前記連続予告演出を実行する場合と実行しない場合とで同じ時間値の変動パターンを選択可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機では、始動口に入賞したことに対する保留記憶が上限値（例えば、4個）まで可能であり、始動口に入賞したタイミングでカウンタ値を抽出し、その抽出した値を該始動入賞に対する変動表示ゲーム開始前（特に始動入賞時）に判定する。そして、判定結果が大当たりであった場合に、その時点で記憶されている始動記憶に対応する変動表示ゲームにおいて連続的に大当たりの予告報知を行うようにしている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2002-360859号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技の興趣を向上させることが出来なかった。

【0005】

本発明の目的は、遊技の興趣を向上させることが出来る遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、
 遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞に基づき、図柄の変動表示ゲームを表示可能な図柄変動表示装置と、

前記始動口への遊技球の入賞に基づき抽選が実行され、当該抽選値に基づいて、前記図柄変動表示装置で表示する前記変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、

新たな前記始動口への遊技球の入賞に基づく抽選値を始動記憶として所定の上限数まで

10

20

30

40

50

保留する保留手段と、

前記保留手段で保留した抽選値に基づく変動表示ゲームの実行を順次指示する実行指示手段と、

前記抽選値が当りの場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な特別遊技状態制御手段と、を備える遊技機において、

前記始動口は、第1始動口と第2始動口とを有し、

前記保留手段は、

前記第1始動口への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1保留手段と、

前記第2始動口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2保留手段と、

を備え、

前記変動パターン設定手段は、

前記始動記憶の上限値以上の変動表示ゲームに亘って連続予告演出を実行可能であり、

前記連続予告演出を実行する前記変動表示ゲームの変動パターンを連続予告変動に設定する連続変動パターン設定手段を備え、

前記実行指示手段は、前記第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームの実行を指示するとともに前記第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームの実行を指示し、前記第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第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ように指示し、

前記連続変動パターン設定手段は、前記連続予告演出中である第1変動表示ゲームの途中で前記第2始動口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に基づく第2変動表示ゲームにおける変動パターンを連続予告継続用変動パターン決定用テーブルから選択可能であり、

前記変動パターン設定手段は、前記連続予告演出中ではない第1変動表示ゲームの途中で前記第2始動口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に基づく第2変動表示ゲームにおける変動パターンを通常変動パターン決定用テーブルから選択し、

前記第2変動表示ゲームの変動パターンを設定する場合、前記連続予告演出を実行する場合と実行しない場合とで同じ時間値の変動パターンを選択可能であることを特徴とする

。

【0007】

請求項1に記載の発明によれば、連続変動パターン継続判定手段によって、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した予告演出を連続予告演出に設定するか否かを判定することができ、連続変動パターン継続手段によって、連続変動パターン継続判定手段により予告演出を連続予告演出に設定すると判定された場合、当該予告演出を連続予告演出に設定することができる。

従って、始動記憶の上限数に亘って連続予告演出での演出表示（連続予告）が実行される場合において、さらに始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した予告演出を連続予告演出に設定することができるので、始動記憶の上限値以上の回数に亘って連続予告を行うことができることとなり、遊技者に飽きさせない多様な連続予告を行うことができる。

【0008】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機などが含まれる。

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

また、連続変動パターンは、変動表示ゲームの結果態様が特定の態様になりやすい状況になったことを事前に遊技者に知らしめる予告演出の1つであり、始動記憶内に記憶された記憶に対する乱数値が予め設定した当り値と一致するか否かの判定を、変動表示ゲーム

10

20

30

40

50

の開始タイミングよりも事前に実行し、この判定結果（始動記憶内に当り値となる乱数値があるか否か）に基づいて複数の変動表示ゲームにわたって予告を繰り返し行うことで、未だ実行していない始動記憶に基づいて行われる変動表示ゲームでの結果態様を予告するものである。

【0010】

また、請求項1に記載の発明によれば、始動記憶の上限数に亘って連続予告演出での演出表示（連続予告）が実行される場合において、さらに始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した予告演出を連続予告演出に設定することができるので、始動記憶の上限値以上の回数に亘って連続予告を行うことができることとなり、遊技者に飽きさせない多様な連続予告を行うことができる。

10

【0011】

本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記相互に関連性のある連続予告演出は、所定の物語性を有するにしてもよい。

これによれば、相互に関連性のある連続予告演出は、所定の物語性を有するので、連続予告が継続すればするほど、所定の物語性を有する連続予告演出による演出表示を堪能することができることとなり、遊技者に飽きさせない多様な連続予告をより好適に行うことができる。

【0012】

また、本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記特別遊技状態制御手段は、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも更に有利な確変当り状態とを発生可能であり、

20

前記連続変動パターン継続判定手段は、

前記連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、前記始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が確変当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を前記連続予告演出に設定すると判定するにしてもよい。

【0013】

これによれば、連続変動パターン継続判定手段によって、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が確変当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を連続予告演出に設定すると判定することができる。

30

従って、始動記憶の上限値以上の回数に亘って連続予告が行われる場合、確変当り状態が発生する可能性があることを知らしめることができ、遊技者は連続予告の回数により注視して遊技を楽しむことができるようになる。

【0014】

また、本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記連続変動パターン継続判定手段により前記予告演出を前記連続予告演出に設定すると判定された場合、前記予告演出を前記連続予告演出に設定する連続変動パターン継続手段を備え、

40

当該連続予告演出継続手段は、

前記連続変動パターン継続判定手段により前記予告演出を前記連続予告演出に設定すると判定された場合、前記予告演出を前記連続予告演出に設定するが、所定の割合で当該連続予告演出とは関連性のない予告演出を発生させるようにしてもよい。

これによれば、連続予告演出による演出表示の実行中に当該連続予告演出とは関連性のない予告演出が実行された場合においても、当り状態を発生させることができるので、復帰演出としての効果を奏することが可能となり、遊技者に変動表示ゲームの最終変動まで期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0015】

また、本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記特別遊技状態制御手段は、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態とを発生可能であり、

前記連続変動パターン継続判定手段は、

前記連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、前記始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が突通当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を前記連続予告演出に設定しないと判定するようにしてもよい。

10

【0016】

これによれば、特別遊技状態制御手段によって、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態とを発生させることができ、連続変動パターン継続判定手段によって、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が突通当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を連続予告演出に設定しないと判定することができる。

従って、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が突通当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を連続予告演出に設定しないので、連続予告演出による演出表示を実行して遊技者に当り状態が発生することへの期待感を抱かせたうえで、当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態が発生することへの不満を好適に防止することができる。

20

【0017】

また、本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記連続変動パターン継続判定手段は、前記連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、前記始動口へ遊技球が入賞した際、当該連続予告演出のうち最後の連続予告演出がリーチ演出を伴わない連続予告演出である場合、当該最後の連続予告演出がリーチ演出を伴う連続予告演出である場合に比べて高い割合で、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく予告演出を含めた予告演出を前記連続予告演出に設定すると判定するようにしてもよい。

30

【0018】

これによれば、連続予告演出のうち最後の連続予告演出がリーチ演出を伴わない連続予告演出（いわゆる、ガセ連続予告）である場合には、連続予告演出を継続しやすくし、連続予告演出のうち最後の連続予告演出がリーチ演出を伴う連続予告演出である場合には、連続予告演出を継続しにくくすることができる。

40

従って、連続予告演出のうち最後の連続予告演出がリーチ演出を伴わない連続予告演出（いわゆる、ガセ連続予告）である場合には、連続予告演出を継続しやすくすることにより、連続予告演出を長引かせて遊技者により期待感を持たせることができる。一方、連続予告演出のうち最後の連続予告演出がリーチ演出を伴う連続予告演出である場合には、連続予告演出を継続しにくくすることにより、リーチ演出がその後の連続予告演出による演出によりかき消されることを防止し、リーチ演出による期待感をより好適に持たせることができる。

【0019】

また、本出願に係る他の発明としては、請求項1に記載の遊技機において、前記連続変動パターン継続判定手段は、

50

前記連続変動パターン設定手段によって前記第1保留手段で保留した予告演出が相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、前記第2始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、前記連続変動パターン継続判定手段により、当該第2始動口への入賞に対応した予告演出を前記連続予告演出に設定しないと判定した場合、前記連続変動パターン設定手段により前記連続予告演出を実行すると判定されていても、前記第2始動口へ遊技球が入賞したことに基づく予告演出での演出表示の実行以降前記連続予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0020】

これによれば、第1保留手段で保留した予告演出が相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、第2始動口へ遊技球が入賞した場合に、当該第2始動口への入賞に対応した予告演出を連続予告演出に変更するか否かによって、第1保留手段で保留した予告演出に係る抽選結果の当否の信頼度を推し量ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】本発明を適用した遊技機の正面図である。

【図2】本発明を適用した遊技機の遊技盤を示す部分拡大図である。

20

【図3】本発明における遊技機の制御系を示すブロック図である。

【図4】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図5】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図6】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】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8】特図1ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】特図2ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】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11】特図2変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】連続予告演出の表示例を示す図である。

30

【図13】第1実施形態における連続予告継続抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図14】第1実施形態における連続予告継続抽選処理を説明するためのタイミングチャートである。

【図15】第2実施形態における連続予告継続抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】第3実施形態における連続予告継続抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図17】第4実施形態における連続予告継続抽選処理を説明するためのフローチャートである。

40

【図18】第5実施形態における連続予告中止処理を説明するためのフローチャートである。

【図19】第5実施形態における(1)通常変動パターン決定用テーブル、(2)連続予告継続用変動パターン決定用テーブルを説明するための図である。

【図20】第5実施形態の変形例における変動表示ゲームの表示例を示す図である。

【図21】第5実施形態の変形例における変動表示ゲームの表示例を示す図である。

【図22】第5実施形態の変形例における変動表示ゲームの表示例を示す図である。

【図23】第6実施形態における始動入賞時連続予告抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図24】第6実施形態における変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

50

【図 2 5】第 7 実施形態における連続予告抑制処理を説明するためのフローチャートである。

【図 2 6】第 8 実施形態におけるまとめ先読み処理を説明するためのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図 1 には、本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機、特に、いわゆる「第 1 種」に属するタイプのパチンコ遊技機 100 の正面図を示した。また、図 2 には、ガイドレール 2 で囲まれ、遊技球を
10

【0024】

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

【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 1 b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体 1 b の前面にガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a を有
20

【0026】

遊技領域 1 a の略中央には、飾り特図変動表示ゲームの表示領域となる窓部 22 を形成するセンターケース 20 が取り付けられている。このセンターケース 20 に形成された窓部 22 の後方には、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な図柄変動表示装置としての表示装置 43 が配されるようになってい
30

【0027】

また、遊技領域 1 a 内には、普図始動ゲート 4 が設けられており、遊技球が普図始動ゲート 4 を通過した場合は、普図変動表示ゲームが実行されるようになってい
40

【0028】

また、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 5 と、第 1 特図変動表示ゲームを表示する第 1 特図表示器 8 と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する第 2 特図表示器 9 と、が設けられるとともに、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器 15 と、第 1 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 1 始動記憶）を表示する第 1 特図記憶表示器 18 と、第 2 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 2 始動記憶）を表示する第 2 特図記憶表示器 19 と、が設けられている。さらに、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームにおける結果が 2 R 大当りか 15 R 大当りかを決定する決定ラウンド数表示器 25 が設けられている。なお、普図記憶表示器 15、
50

普図表示器 5、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9、第 1 特図記憶表示器 18、第 2 特図記憶表示器 19、決定ラウンド数表示器 25 は、遊技状態を表す遊技状態表示 LED (図示略) と併せて、セグメント LED として一体に設けられている。

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

10

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

20

【0031】

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

30

【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、遊技球が入賞しないようになっているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド (普電 SOL 7b、図 3 に図示) によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置 7 に遊技球が流入可能状態 (遊技者にとって有利な状態) に変化させられるようになっている。

40

【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 開放状態) を発生可能となっている。この時短動作状態 (第 2 開放状態) は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が、通常動作状態 (第 1 開放状態) に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され (例えば、10 秒が 1 秒)、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置 7 の

50

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、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 SW 13a（図 3 に図示）が備えられ、この第 1 始動口 SW 13a 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 SW 7d（図 3 に図示）が備えられ、この第 2 始動口 SW 7d によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第 2 特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第 1 特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば 4）の範囲内で第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶、第 1 特図始動記憶）として記憶される。そして、この第 1 始動記憶は、第 1 特図記憶表示器 18 に表示される。また、第 2 特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば 4）の範囲内で第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶、第 2 特図始動記憶）として記憶される。そして、この第 2 始動記憶は、第 2 特図記憶表示器 19 にて表示される。なお、第 1 特図変動表示ゲームの始動記憶は、LED を備える第 1 特図記憶表示器 18 にて表示されるようになっており、例えば、図 2 に示すように、上下 2 つの LED のうち、始動記憶数が「1」の場合には、上の LED が点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下の LED も点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上の LED が点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下の LED も点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。また、同様に、第 2 特図変動表示ゲームの始動記憶は、LED を備える第 2 特図記憶表示器 19 にて表示されるようになっており、例えば、図 2 に示すように、上下 2 つの LED のうち、始動記憶数が「1」の場合には、上の LED が点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下の LED も点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上の LED が点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下の LED も点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

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

【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

10

20

30

40

50

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

10

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

20

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

30

【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、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口SOL10b、図3に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c（図3に図示）が配設されている。

40

【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3に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12, 12, …、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れか

50

に入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置 125 (図3に図示) によって払い出されるようになっている。払出制御装置 125 は、遊技制御装置 30 の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

【0042】

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

また、パチンコ遊技機 100 の前面下部には上皿ユニット 130 が設けられ、この上皿ユニット 130 には、排出された遊技球 (賞球、貸球) を貯留する上皿 105 が設けられている。この上皿 105 には、カード挿入口 501 にプリペイドカードを挿入した状態で押圧操作することで上皿 105 への貸球の排出動作を要求する球貸スイッチ 108b、カード挿入口 501 に挿入されたプリペイドカードの返却動作を要求するためのカード返却スイッチ 108c、カード挿入口 501 に挿入されたプリペイドカードに関する情報を表示する貸球用表示部 108a、上皿 105 の遊技球を抜き取って下皿 107 に流下させるための球抜き操作レバー 108d 等がそれぞれ設けられている。

10

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

【0043】

20

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

【0044】

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。

【0045】

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カウンタ値 (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。

30

【0046】

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。これにより、遊技用ワンチップマイコン 31 の CPU 31a は、始動口 (第1始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞に基づき抽選が実行され、当該抽選の結果に基づいて、図柄変動表示装置 (表示装置 43) で表示するための変動表示ゲーム (第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲーム) の変動パターンを設定する変動パターン設定手段をなす。

40

【0047】

遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の RAM 31c には、第1始動入賞口 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。これにより、遊技用ワンチップマイコン 31 の内部の RAM 31c は、変動パターンの演出表示中に得た、新たな始動口 (第1始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞に基づく抽選結果を始動記憶として所定の上限数まで保留する保留手段をなす。

50

【 0 0 4 8 】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 の内部の ROM 3 1 b には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターン（前半変動パターン、後半変動パターン）、リーチパターン（リーチアクションの種類）の判定値などが記憶されている。具体的には、例えば、ROM 3 1 b には、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた後半変動パターンテーブルと、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた前半変動パターンテーブルと、から構成される変動パターン決定用テーブル（通常変動パターン決定用テーブル、連続予告継続用変動パターン決定用テーブル）が記憶されるとともに、当該後半変動パターンテーブルのうちの一の後半変動パターンと、当該前半変動パターンテーブルのうちの一の前半変動パターンと、の組み合わせにより構成される変動時間コマンドに係る変動時間コマンドテーブルと、が記憶されている。

10

【 0 0 4 9 】

また、入力インタフェース 3 2 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 1 3 a、第 2 始動口 SW 7 d、入賞口 SW 1 2 a、...、ゲート SW 4 a、カウント SW 1 0 c、ガラス枠開放 SW 1 4 6、遊技機枠開放 SW 1 2 1、球切れ SW 1 2 2、などが接続されている。そして、入力インタフェース 3 2 は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン 3 1 に対し出力する。なお、ガラス枠開放 SW 1 4 6 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 SW 1 2 1 は、前面枠 1 1 1 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 SW 1 2 2 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。

20

【 0 0 5 0 】

また、出力インタフェース 3 3 には、遊技用ワンチップマイコン 3 1 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 3 3 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 1 8、第 2 特図表示器 9、第 2 特図記憶表示器 1 9、普図表示器 5、普図記憶表示器 1 5、普電 SOL 7 b、大入賞口 SOL 1 0 b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板 1 6、払出制御装置 1 2 5、演出制御装置 4 0 に出力される。

30

【 0 0 5 1 】

演出制御装置 4 0 は、演算処理用 CPU 4 0 a、ROM 4 0 b、RAM 4 0 c 及び VDP 4 0 d 等を備えるとともに、通信インタフェース（通信 I / F）4 0 d、入出力インタフェース（入出力 I / F）4 0 e を備えている。また、画像や映像データが記憶された画像 ROM 4 0 f、グラフィックプロセッサとしての VDP（Video Display Processor）4 0 g、音声データが記憶された音 ROM 4 0 h、音の出力を制御する音 LSI 4 0 i を備えている。

【 0 0 5 2 】

この演出制御装置 4 0 は、通信インタフェース 4 0 d を介して遊技制御装置 3 0 から受信した各種信号（演出制御データ（各種コマンド））に基づいて（遊技制御装置 3 0 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース 4 0 e には、遊技機の前面に設けられ、遊技者が操作可能な操作手段をなす演出ボタン 4 1 からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置 4 0 は、この検出信号に基づき（遊技制御装置 3 0 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

40

【 0 0 5 3 】

さらに、入出力インタフェース 4 0 e には、CPU 4 0 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース 4 0 e により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して回転部材 1 7 の駆動モータ 4 2、遊技盤 1 や該遊技盤 1 の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用の LED を備える各種 LED 基板 4 4 などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU 4 0 a

50

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、CPU 40 a から VDP 40 g に出力され、VDP 40 g 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、CPU 40 a から音LSI 40 i に出力され、音LSI 40 i 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。

【0054】

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。

10

【0055】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

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

20

【0056】

また、第 1 始動入賞口 13 に備えられた第 1 始動口 SW 13 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出して RAM 31 c に第 1 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が第 1 始動入賞口 13（第 1 始動口）への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として所定の上限度まで記憶する第 1 保留手段（保留手段）をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出して RAM 31 c に第 2 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が普通変動入賞装置 7（第 2 始動口）への遊技球の入賞を第 2 始動記憶として所定の上限度まで記憶する第 2 保留手段（保留手段）をなす。

30

【0057】

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

40

【0058】

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

50

は別の所定数の第2判定値のみを用いるようにしても良い。ただし、第2判定値の数を第1判定値よりも多くして大当たりとなる確率が通常確率状態よりも高くなるようにする。

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

【0060】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている場合に、第2特図変動表示ゲームの実行制御を第1特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置30は、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームの実行を指示するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームの実行を指示し、第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく前記第1変動表示ゲームよりも優先的に実行するよう指示する実行指示手段として機能する。

【0061】

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確変大当たり・通常大当たりの場合は、特図表示器に特別結果態様(特別結果)を表示するとともに、第1特別遊技状態を発生させる処理を行う。第1特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口SOL10bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数(例えば10個)の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間(例えば25秒)が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば15回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。これにより、パチンコ遊技機100は、抽選の結果が当りの場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な特別遊技状態制御手段として機能する。より具体的には、遊技者に有利な当り状態(通常大当たり)と該当り状態よりも更に有利な確変当り状態(確変大当たり)とを発生可能な特別遊技状態制御手段として機能する。また、特図変動表示ゲームの結果が突確大当たり・突時大当たり・突通大当たりの場合は、特図表示器に特別結果態様(特別結果)を表示するとともに、第2特別遊技状態を発生させる処理を行う。第2特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口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、大入賞口の開放から所定時間(例えば0.5秒)が経過するまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば2回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。その後、突確大当たりの場合は、確変状態に移行し、突時大当たりの場合は、時短状態に移行する。また、突通大当たりの場合は、確変状態や時短状態に移行せず、通常遊技状態に移行する。これにより、パチンコ遊技機100は、抽選の結果が当りの場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な特別遊技状態制御手段として機能する。より具体的には、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態(突通大当たり)とを発生可能な特別遊技状態制御手段として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第1特図表示器8、第2特図表示器9にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0062】

なお、第1特図変動表示ゲームよりも第2特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと(第1特図変動表示ゲームは、15R確変大当たり発生率:40%、2R確変大当たり発生率:20%、15R通常大当たり発生率:40%であるのに対し、第2特図変動表示ゲームは、15R確変大当たり発生率:55%、2

10

20

30

40

50

R確変大当り発生率：5%、15R通常大当り発生率：40%）である。また、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第2特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

【0063】

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

10

【0064】

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

20

【0065】

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

30

【0066】

これにより、パチンコ遊技機100は、保留手段（遊技制御装置30）で抽選結果が保留された際、当該抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定するか否かを判定する連続変動パターン設定判定手段（遊技制御装置30）と、連続変動パターン設定判定手段により変動パターンを連続変動パターンに書き換えると判定された場合に、変動パターンを連続変動パターンに設定する変動パターン設定手段（遊技制御装置30）と、を備えたこととなる。

40

【0067】

また、相互に関連性のある連続変動パターンとは、具体的には、例えば、主人公キャラクタと敵キャラクタとを登場させ、この主人公キャラクタと敵キャラクタとが対戦するというような物語（ストーリー）による連続変動パターンを表示させるものである。より具体的には、例えば、第1始動記憶に3個の始動記憶がある場合において、さらに4個目の第1始動記憶が発生し、この4個目の第1始動記憶以前に記憶した第1始動記憶に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定した場合、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理が行われる。

【0068】

50

〔連続予告変動1回目〕

まず、図12(1)に示すように、この特図変動表示ゲームの開始に際しては、主人公キャラクターと敵キャラクターとが睨み合う演出表示が行われる。そして、このとき、所定の有効期間内(各種LED基板44の一部である演出ボタン41裏面側に備えられた演出ボタン報知LED(図示省略)を点灯させている期間内)に演出ボタン41が操作されることで、ストーリーが更新され、主人公キャラクターがクローズアップ表示される。これにより、図12(2)に示す後半表示が行われる。なお、図12(2)に示す後半表示は、次の演出段階(第2演出段階)の前半表示に関連する表示となっている。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。

10

【0069】

〔連続予告変動2回目〕

次いで、図12(3)、(4)は連続予告変動2回目の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理が行われ、図12(3)に示すように、主人公キャラクターのクローズアップ表示が行われる。そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作されることで、ストーリーが更新され、主人公キャラクターが刀を持って構える表示が行われる。これにより、図12(4)に示す後半表示が行われる。なお、図12(4)に示す後半表示は、次の演出段階(第3演出段階)の前半表示に関連する表示となっている。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。

20

【0070】

〔連続予告変動3回目〕

次いで、図12(5)、(6)は連続予告変動3回目の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理が行われ、図12(5)に示すように、主人公キャラクターが刀を持って構える表示が行われる。そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作されることで、ストーリーが更新され、主人公キャラクターが敵キャラクターに切りかかる表示が行われる。これにより、図12(6)に示す後半表示が行われる。なお、図12(6)に示す後半表示は、次の演出段階(第4演出段階)の前半表示に関連する表示となっている。なお、所定の有効期間内に演出ボタン41を操作しなかった場合は、ストーリーが更新されず、次回の特図変動表示ゲームは前回の特図変動表示ゲーム同様のストーリー表示がなされることとなる。

30

【0071】

〔連続予告変動4回目〕

次いで、図12(7)~(11)は連続予告変動4回目の表示態様である。この特図変動表示ゲームの開始に際しては、現在の始動記憶数に応じたストーリーの設定処理が行われ、図12(7)に示すように、「シャキーン!!」と刀が交じり合う擬音表示が行われる。そして、このとき、所定の有効期間内に演出ボタン41が操作されることで、ストーリーが更新され、当該変動表示ゲームの遊技結果が大当りの場合には、図12(8)に示すように、主人公キャラクターが敵キャラクターを倒す表示がなされ、図12(9)に示すように、変動表示ゲームの結果態様として「大当たり」の表示がなされることとなる。一方、当該変動表示ゲームの遊技結果がはずれの場合には、図12(10)に示すように、敵キャラクターが主人公キャラクターを倒す表示がなされ、図12(11)に示すように、変動表示ゲームの結果態様として「残念!」の表示がなされることとなる。

40

【0072】

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

50

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

通常状態 A 1 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様により通常確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この通常状態 A 1 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、通常状態 A 1 で、潜伏状態への移行条件が成立した場合（例えば、所定の抽選に当選）は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

【 0 0 8 1 】

20

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

【 0 0 8 2 】

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

30

【 0 0 8 3 】

時短状態 A 4 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様、普通変動入賞装置 7 の動作態様から時短動作状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないような状態である。この時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームを所定回数（例えば 1 0 0 回）実行した場合は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

次に、遊技制御装置 3 0 における遊技の制御について、説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 m s e c ごと）に行われるタイマ割込み処理とからなる。

【 0 0 8 6 】

50

〔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6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。

【0087】

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。

10

【0088】

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。

【0089】

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。

20

【0090】

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。

【0091】

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。

30

【0092】

〔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7に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理（ステップa）を行う。次に、各種センサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122など）からの入力の処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口SOL10b、普電SOL7b）等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力の処理を行う入出力処理（ステップb）を行う。

40

【0093】

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

50

性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップ e）を行う。

【 0 0 9 4 】

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 S W 1 3 a、第 2 始動口 S W 7 d、ゲート S W 4 a、入賞口 S W 1 2 a、1 2 a、…、カウント S W 1 0 c から信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理（ステップ g）を行う。

【 0 0 9 5 】

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。

10

【 0 0 9 6 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 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 L E D に関する処理を行うセグメント L E D 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。

【 0 0 9 7 】

20

〔 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 S W 1 3 a 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 8 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 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1）を行う。

【 0 0 9 8 】

この第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1）では、第 1 始動口 S W 1 3 a 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 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1）において、始動入賞がない場合（ステップ i 1 ; N o）は、第 2 始動記憶があるか否かの判定（ステップ i 8）を行う。

30

【 0 0 9 9 】

一方、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1）において、始動入賞がある場合（ステップ i 1 ; Y e s）は、第 1 始動記憶数を取得する処理（ステップ i 2）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 i 3）を行う。

【 0 1 0 0 】

第 1 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定（ステップ i 3）において、第 1 始動記憶数が 4 以上である場合（ステップ i 3 ; Y e s）、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 i 8）を行う。

40

【 0 1 0 1 】

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 i 3）において、第 1 始動記憶数が 4 以上でない場合（ステップ i 3 ; N o）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 i 4）を行う。

【 0 1 0 2 】

第 1 始動記憶数を 1 インクリメントする処理（ステップ i 4）を行った後、更新した第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数が当り値と一致するか否かの判定処理（ステップ i 5）、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、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップ i 6）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 i 7）を行って、表示装置 4 3 における第 1 始動記憶数の表示設定を行う。

50

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。

【0103】

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。

【0104】

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i10)を行い、特図変動制御処理(ステップi11)を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0105】

〔第2特図ゲーム処理〕

第2特図ゲーム処理では、第2始動口SW7dの入力の監視と、第2特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図9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j1)を行う。

【0106】

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j1)では、第2始動口SW7dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。普通変動入賞装置7への始動入賞があるか否かの判定(ステップj1)において始動入賞がない場合(ステップj1; No)は、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップj8)を行う。

【0107】

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j1)において、始動入賞がある場合(ステップj1; Yes)は、第2始動記憶数を取得する処理(ステップj2)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j3)を行う。

【0108】

第2始動記憶数が4以上であるか否かの判定(ステップj3)において、第2始動記憶数が4以上である場合(ステップj3; Yes)、すなわち、第2始動記憶数の上限値を超えている場合は、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップj8)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j3)において、第2始動記憶数が4以上でない場合(ステップj3; No)は、第2始動記憶数を1インクリメントする処理(ステップj4)を行う。

【0109】

その後、更新した第2始動記憶数に対応する大当たり乱数が当たり値と一致するか否かの判定処理(ステップj5)、更新した第2始動記憶数に対応する大当たり乱数セーブ領域に、大当たり図柄乱数を記憶する処理(ステップj6)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j7)を行って、表示装置43における第2始動記憶数の表示設定を行う。そして、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップj8)を行う。

【0110】

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j9)を行い、特図変動制御処理(ステップj10)を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0111】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図10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i9, ステップj8)で取得した特図ゲーム処理番号に基づき、実行する処理が選択されるようになっている。この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行制御するための処理であり、第1特図変動表示ゲームおよび第2特図変動表示ゲームの両方に共通の処理である。なお、第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームについては第1実行制御手段が、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにつ

10

20

30

40

50

いては第2実行制御手段が特図ゲーム分岐処理を行うこととなる。

【0112】

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S11)を行う。この処理番号が0であるか否かの判定(ステップS11)において、処理番号が0である場合(ステップS11; Yes)は、特図普段処理を行う(ステップS12)。この特図普段処理(ステップS12)では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が0であるか否かの判定(ステップS11)において、処理番号が0でない場合(ステップS11; No)は、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS13)を行う。

10

【0113】

次に、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS13)を行う。この処理番号が1であるか否かの判定(ステップS13)において、処理番号が1である場合(ステップS13; Yes)は、特図変動開始処理2を行う(ステップS14)。この特図変動開始処理2(ステップS14)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S13)において、処理番号が1でない場合(ステップS13; No)は、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)を行う。

20

【0114】

次に、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)を行う。この処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)において、処理番号が2である場合(ステップS15; Y)は、特図変動開始処理1を行う(ステップS16)。この特図変動開始処理1(ステップS16)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2であるか否かの判定(ステップS15)において、処理番号が2でない場合(ステップS15; No)は、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。

30

【0115】

次に、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。この処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号が3である場合(ステップS17; Yes)は、特図変動中処理を行う(ステップS18)。この特図変動中処理(ステップS18)では、特図変動表示ゲームにおける時間(変動時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号が3でない場合(ステップS17; No)は、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)を行う。

【0116】

次に、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)を行う。この処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4である場合(ステップS19; Yes)は、特図表示中処理を行う(ステップS20)。この特図表示中処理(ステップS20)では、特図変動表示ゲームにおける時間(停止図柄表示時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4でない場合(ステップS19; No)は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)を行う。

40

【0117】

50

次に、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS21）を行う。この処理番号が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である場合（ステップS21；Yes）は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ/インターバル中処理を行う（ステップS22）。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。

【0118】

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；Yes）は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理を行う（ステップ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

【0119】

次に、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入賞口残存球処理を行う（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、処理番号が8であるか否かの判定（ステップS27）を行う。

20

【0120】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が8であるか否かの判定（ステップS27）を行う。この処理番号が8であるか否かの判定（ステップS27）において、処理番号が8である場合（ステップS27；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S28）。一方、処理番号が8であるか否かの判定（ステップS27）において、処理番号が8でない場合（ステップS27；No）は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

【0121】

〔特図2変動開始処理〕

図11に示すように、特図2変動開始処理では、まず、変動パターン判定用カウンタ値（変動パターン判定用乱数値）を取得する処理（ステップS14a）を行う。次いで、遊技制御装置30に記憶された変動パターン決定用テーブル（通常変動パターン決定用テーブル、連続予告継続用変動パターン決定用テーブル）から、ステップS14aにおいて取得された変動パターン判定用カウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理（ステップS14b）を行う。

30

【0122】

〔連続予告継続抽選処理〕

また、遊技制御装置30では、図13に示すように、変動表示ゲームの変動開始時において、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定する連続予告継続抽選処理を行う。この連続予告継続抽選処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS31）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS31）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS31；Yes）は、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定（ステップS32）する。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS31）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS31；No）は、本処理を終了する。

40

【0123】

次いで、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS32）において、最後の変動表示であった場合（ステップS32；Yes）は、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が当たりであるか否か

50

の判定(ステップS33)を行う。一方、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定(ステップS32)において、最後の変動表示でない場合(ステップS32; No)は、本処理を終了する。

【0124】

次いで、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定(ステップS33)において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が当りである場合(ステップS33; Yes)は、50%の割合で当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに変更し、連続予告継続変動に設定する処理(ステップS34)を行う。一方、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定(ステップS33)において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果がはずれである場合(ステップS33; No)は、1%の割合で当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに変更し、連続予告継続変動に設定する処理(ステップS35)を行う。

10

【0125】

以上のことから、遊技制御装置30は、変動パターン設定手段(遊技制御装置30)により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定するか否かを判定する連続変動パターン継続判定手段と、連続変動パターン継続判定手段により変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定された場合、変動パターンを連続変動パターンに設定する連続変動パターン継続手段と、を備えたこととなる。

20

【0126】

次に、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける連続予告継続抽選処理の一例についてタイミングチャートを用いて説明する。

図14は、変動パターンS1、S2、及び、S3が相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了する前のT1、T2、T3のタイミングで第1始動入賞口13へ遊技球の入賞があったことを示すタイミングチャートとなっている。また、入賞タイミングT1で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果は大当り、入賞タイミングT2で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれ、そして、入賞タイミングT3で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれであるものとする。

30

【0127】

図14に示すように、入賞タイミングT1で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームにおける変動パターンS4の変動開始時t1では、変動表示ゲームの開始時であり(ステップS31; Yes)、前回の変動表示ゲームにおける変動表示(S3)が連続予告における最後の変動表示である(ステップS32; Yes)ので、当該変動開始時t1の第1特図変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定(ステップS33)を行う。そして、このとき、当該変動開始時t1の第1特図変動表示ゲームの抽選結果が当りである(ステップS33; Yes)ので、50%の割合で当該第1特図変動表示ゲームの変動パターンS4を連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理(ステップS34)を行うこととなる。

40

【0128】

また、入賞タイミングT2で入賞したことによる第1特図変動表示ゲームにおける変動パターンS5の変動開始時t2では、変動表示ゲームの開始時である(ステップS31; Yes)ので、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定(ステップS32)する。そして、このとき、変動パターンS4が上記の連続予告継続抽選処理により連続変動パターンに設定された場合、前回の変動表示ゲームにおける変動表示(S4)が連続予告における最後の変動表示である(ステップS32; Yes)ので、当該変動開始時t2の第1特図変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定(ステップS33)を行う。一方、変動パターンS4が上記の連続予告継続抽選処理により連続変動パターンに設定されていない場合、前回の変動表示ゲーム

50

における変動表示 (S 4) が連続予告における最後の変動表示でない (ステップ S 3 2 ; N o) ので、連続予告継続抽選処理を終了し、通常の変動パターン S 5 による第 1 特図変動表示ゲームを実行することとなる。

【 0 1 2 9 】

次いで、当該変動開始時 t 2 の第 1 特図変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定 (ステップ S 3 3) において、当該変動開始時 t 2 の第 1 特図変動表示ゲームの抽選結果がはずれである (ステップ S 3 3 ; N o) ので、1 % の割合で当該第 1 特図変動表示ゲームの変動パターン S 5 を連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理 (ステップ S 3 4) を行うこととなる。

【 0 1 3 0 】

また、入賞タイミング T 3 で入賞したことによる第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターン S 6 の変動開始時 t 3 では、変動表示ゲームの開始時である (ステップ S 3 1 ; Y e s) ので、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定 (ステップ S 3 2) する。そして、このとき、変動パターン S 5 が上記の連続予告継続抽選処理により連続変動パターンに設定された場合、前回の変動表示ゲームにおける変動表示 (S 5) が連続予告における最後の変動表示である (ステップ S 3 2 ; Y e s) ので、当該変動開始時 t 3 の第 1 特図変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定 (ステップ S 3 3) を行う。一方、変動パターン S 5 が上記の連続予告継続抽選処理により連続変動パターンに設定されていない場合、前回の変動表示ゲームにおける変動表示 (S 5) が連続予告における最後の変動表示でない (ステップ S 3 2 ; N o) ので、連続予告継続抽選処理を終了し、通常の変動パターン S 6 による第 1 特図変動表示ゲームを実行することとなる。

【 0 1 3 1 】

次いで、当該変動開始時 t 2 の第 1 特図変動表示ゲームの抽選結果が当りであるか否かの判定 (ステップ S 3 3) において、当該変動開始時 t 3 の第 1 特図変動表示ゲームの抽選結果がはずれである (ステップ S 3 3 ; N o) ので、1 % の割合で当該第 1 特図変動表示ゲームの変動パターン S 6 を連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理 (ステップ S 3 4) を行うこととなる。

【 0 1 3 2 】

以上のことから、この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技領域 1 a に設けた始動口 (第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞に基づき、特別図柄の変動表示ゲームを実行可能な図柄変動表示装置 (表示装置 4 3) と、始動口への遊技球の入賞に基づき抽選が実行され、当該抽選結果に基づいて、図柄変動表示装置で表示するための変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定手段 (遊技制御装置 3 0) と、変動パターンの演出表示中に得た、新たな始動口への遊技球の入賞に基づく抽選結果を始動記憶として所定の上限数まで保留する保留手段 (遊技制御装置 3 0) と、保留手段で保留した抽選結果に基づく変動パターンでの演出表示の実行を順次指示する実行指示手段 (遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0) と、抽選結果が当りの場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な特別遊技状態制御手段 (遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0) と、を備える遊技機であって、変動パターン設定手段は、保留手段で抽選結果が保留された際、当該抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定するか否かを判定する連続変動パターン設定判定手段 (遊技制御装置 3 0) と、連続変動パターン設定判定手段により変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定された場合に、変動パターンを連続変動パターンに設定する連続変動パターン設定手段 (遊技制御装置 3 0) と、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定するか否かを判定する連続変動パターン継続判定手段 (遊技制御装置 3 0) と、連続変動パターン継続判定手段により変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定された場合、変動パターンを連続変動パターンに設定す

10

20

30

40

50

る連続変動パターン継続手段（遊技制御装置30）と、を備えていることとなる。

【0133】

従って、始動記憶の上限数に亘って連続変動パターンでの演出表示（連続予告）が実行される場合において、さらに始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定することができるので、始動記憶の上限値以上の回数に亘って連続予告を行うことができることとなり、遊技者に飽きさせない多様な連続予告を行うことができる。

【0134】

また、相互に関連性のある連続変動パターンとして、所定の物語性を有したこととなる。

10

【0135】

従って、相互に関連性のある連続変動パターンは、所定の物語性を有するので、連続予告が継続すればするほど、所定の物語性を有する連続変動パターンによる演出表示を堪能することができることとなり、遊技者に飽きさせない多様な連続予告をより好適に行うことができる。

【0136】

なお、この実施形態において、相互に関連性のある連続変動パターンとして、主人公キャラクタと敵キャラクタが対戦する物語（ストーリー）を用いたが、かかる物語1つに限らず、複数の物語をROM31bに記憶しておき、遊技者による演出ボタン41の操作により、複数の物語から一の物語を選択するように設計しても良い。また、対戦する敵キャラクタを複数種類設定しておき、遊技者による演出ボタン41の操作により、対戦したい敵キャラクタを選択するように設計しても良い。

20

【0137】

また、保留手段（遊技制御装置30）に抽選結果が保留された際、当該抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づいて予告演出を設定するか否かを判定する連続変動パターン設定判定手段（遊技制御装置30）と、連続変動パターン設定判定手段により予告演出を連続予告演出に設定すると判定された場合に、予告演出を連続予告演出に設定する連続変動パターン設定手段（遊技制御装置30）と、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続予告演出に設定されてから当該連続予告演出での演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、当該始動口への入賞に対応した予告演出を連続予告演出に設定するか否かを判定する連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置30）と、を備え、連続変動パターン継続判定手段は、始動口への入賞に対応した変動表示ゲームの変動開始時に、前回の変動表示ゲームが連続予告演出の最後であった場合、所定の割合で連続予告演出の継続を設定するようにしてもよい。

30

【0138】

<第2実施形態>

次に、上述した遊技機の第2実施形態について、図15を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

40

【0139】

〔連続予告継続抽選処理〕

図15に示すように、変動表示ゲームの変動開始時において、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定する連続予告継続抽選処理を行う。この連続予告継続抽選処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS201）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS201）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS201；Yes）は、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が確変大当りであるか否かの判定（ステップS202）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS201）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS201；No）は、本処理を終了する。

50

【 0 1 4 0 】

次いで、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が確変大当りであるか否かの判定（ステップ S 2 0 2）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が確変大当りである場合（ステップ S 2 0 2； Y e s）は、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定（ステップ S 2 0 3）する。一方、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が確変大当りであるか否かの判定（ステップ S 2 0 2）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が確変大当りでない場合（ステップ S 2 0 2； N o）は、本処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

次いで、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップ S 2 0 3）において、最後の変動表示であった場合（ステップ S 2 0 3； Y e s）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップ S 2 0 4）を行い、本処理を終了する。一方、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップ S 2 0 3）において、最後の変動表示でない場合（ステップ S 2 0 3； N o）は、本処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

このことから、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置 3 0）は、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置 3 0）により相互に関連性のある連続変動パターンに設定してから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が確変当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の前始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定したこととなる。

【 0 1 4 3 】

以上のことから、第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、特別遊技状態制御手段（遊技制御装置 3 0）によって、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも更に有利な確変当り状態とを発生可能であり、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置 3 0）は、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置 3 0）により相互に関連性のある連続変動パターンに設定してから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が確変当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の前始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定したこととなる。

【 0 1 4 4 】

従って、始動記憶の上限値以上の回数に亘って連続予告が行われる場合、確変当り状態が発生する可能性があることを知らしめることができ、遊技者は連続予告の回数により注視して遊技を楽しむことができるようになる。

【 0 1 4 5 】

< 第 3 実施形態 >

次に、上述した遊技機の第 3 実施形態について、図 1 6 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【 0 1 4 6 】

〔連続予告継続抽選処理〕

図 1 6 に示すように、変動表示ゲームの変動開始時において、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定する連続予告継続抽選処理を行う。この連続予告継続抽選処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップ S 3 0 1）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップ S 3 0 1）において、変

10

20

30

40

50

動表示ゲームの開始時である場合（ステップS301；Yes）は、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が突通大当りであるか否かの判定（ステップS302）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS301）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS301；No）は、本処理を終了する。

【0147】

次いで、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が突通大当りであるか否かの判定（ステップS302）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が突通大当りでない場合（ステップS302；No）は、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定（ステップS303）する。一方、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が突通大当りであるか否かの判定（ステップS302）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が突通大当りである場合（ステップS302；Yes）は、本処理を終了する。

10

【0148】

次いで、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS303）において、最後の変動表示であった場合（ステップS303；Yes）は、1%の割合で当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップS204）を行い、本処理を終了する。一方、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS303）において、最後の変動表示でない場合（ステップS303；No）は、本処理を終了する。

20

【0149】

以上のことから、第3実施形態のパチンコ遊技機100は、特別遊技状態制御手段（遊技制御装置30）によって、遊技者に有利な当り状態と該当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態とを発生可能であり、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置30）は、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置30）により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が突通当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定しないと判定することとなる。

30

【0150】

従って、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が突通当り状態に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定しないので、連続変動パターンによる演出表示を実行して遊技者に当り状態が発生することへの期待感を抱かせたうえで、当り状態よりも短時間で終了する突通当り状態が発生することへの不満を好適に防止することができる。

【0151】

なお、この実施形態において、連続変動パターン設定手段により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞し、それに基づき抽選が実行され、当該抽選の結果が突通当り状態（突通大当り）に基づくものである場合に、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定しない設計としたが、これに限らず、当該抽選の結果が突時当り状態（突時大当り）に基づくもや、突確当り状態（突確大当り）に基づくものである場合にも、当該始動口への入賞以前の始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定しないようにしても良い。

40

【0152】

<第4実施形態>

50

次に、上述した遊技機の第4実施形態について、図17を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0153】

〔連続予告継続抽選処理〕

図17に示すように、変動表示ゲームの変動開始時において、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定する連続予告継続抽選処理を行う。この連続予告継続抽選処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS401）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS401）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS401；Yes）は、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定するための連続予告乱数を抽出する処理（ステップS402）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS401）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS401；No）は、本処理を終了する。

10

【0154】

次いで、遊技制御装置30は、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かを判定（ステップS403）する。そして、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS403）において、最後の変動表示であった場合（ステップS403；Yes）は、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS404）を行う。一方、前回の変動表示ゲームにおける変動表示が連続予告における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS403）において、最後の変動表示でない場合（ステップS403；No）は、本処理を終了する。

20

【0155】

次いで、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS404）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりである場合（ステップS404；Yes）は、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かを判定（ステップS405）する。

【0156】

前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かの判定（ステップS405）において、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものである場合（ステップS405；Yes）は、ステップS402において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定（ステップS406）を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は5%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS406）において、連続予告を継続する場合（ステップS406；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップS407）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS406）において、連続予告を継続しない場合（ステップS406；No）は、本処理を終了する。

30

40

【0157】

また、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かの判定（ステップS405）において、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものでない場合（ステップS405；No）は、ステップS402において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定（ステップS408）を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は50%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS408）において、連続予告を継続する場合（ステップS408；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップS409）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS408）において、連続予告を継続しない場合（ステップS408；N

50

o) は、本処理を終了する。

【0158】

また、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定(ステップS404)において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりでない場合(ステップS404; No)は、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かを判定(ステップS410)する。

【0159】

前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かの判定(ステップS410)において、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものである場合(ステップS410; Yes)は、ステップS402において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定(ステップS411)を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は1%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定(ステップS411)において、連続予告を継続する場合(ステップS411; Yes)は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理(ステップS412)を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定(ステップS411)において、連続予告を継続しない場合(ステップS411; No)は、本処理を終了する。

10

【0160】

また、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものであるか否かの判定(ステップS410)において、前回の変動表示がリーチ演出を伴ったものでない場合(ステップS410; No)は、ステップS402において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定(ステップS413)を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は2%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定(ステップS413)において、連続予告を継続する場合(ステップS413; Yes)は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理(ステップS414)を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定(ステップS413)において、連続予告を継続しない場合(ステップS413; No)は、本処理を終了する。

20

【0161】

以上のことから、第4実施形態のパチンコ遊技機100は、連続変動パターン継続判定手段(遊技制御装置30)によって、連続変動パターン設定手段(遊技制御装置30)により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)へ遊技球が入賞した際、当該連続変動パターンのうち最後の連続変動パターンがリーチ演出を伴わない連続変動パターンである場合、当該最後の連続変動パターンがリーチ演出を伴う連続変動パターンである場合に比べて高い割合で、当該始動口への入賞以前の前始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定することとなる。

30

【0162】

従って、連続変動パターンのうち最後の連続変動パターンがリーチ演出を伴わない連続変動パターン(いわゆる、ガセ連続予告)である場合には、連続変動パターンを継続しやすくすることにより、連続予告演出を長引かせて遊技者により期待感を持たせることができる。一方、連続変動パターンのうち最後の連続変動パターンがリーチ演出を伴う連続変動パターンである場合には、連続変動パターンを継続しにくくすることにより、リーチ演出がその後の連続変動パターンによる演出によりかき消されることを防止し、リーチ演出による期待感をより好適に持たせることができる。

40

【0163】

<第5実施形態>

次に、上述した遊技機の第5実施形態について、図18~図19を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、

50

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。なお、上述のとおり、遊技制御装置30のROM31bには、変動表示ゲームを実施する際に当該変動表示ゲームの変動パターンを決定するための通常変動パターン決定用テーブルおよび連続予告継続用変動パターン決定用テーブルが記憶されている。より具体的には、通常変動パターン決定用テーブルには、例えば、図19(1)に示すように、変動パターンコマンド「1~10」に、変動時間「10秒」の変動パターン「A~C」が対応付けられて記憶され、同様に、変動パターンコマンド「11~20」には、変動時間「10秒」の変動パターン「D~F」、...、変動パターンコマンド「91~100」に、変動時間「100秒」の変動パターン「X~Z」が対応付けられて記憶されている。また、連続予告継続用変動パターン決定用テーブルには、例えば、図19(2)に示すように、変動パターンコマンド「1~10」に、変動時間「10秒」の変動パターン「連続予告A」が対応付けられて記憶され、同様に、変動パターンコマンド「11~20」には、変動時間「10秒」の変動パターン「連続予告B」、...、変動パターンコマンド「91~100」に、変動時間「100秒」の変動パターン「連続予告K」が対応付けられて記憶されている。そして、設定されている変動パターン決定用テーブル(通常変動パターン決定用テーブルもしくは連続予告継続用変動パターン決定用テーブル)に応じて、変動パターンが異なるようになっており、例えば、通常変動パターン決定用テーブルが設定されている場合において、変動パターンコマンド「5」が抽出されると、変動パターン「A~C」の何れかが選択されることとなる。一方、連続予告継続用変動パターン決定用テーブルが設定されている場合において、同じく変動パターンコマンド「5」が抽出されると、変動パターンとして連続予告Aが選択されることとなる。

【0164】

〔連続予告中止処理〕

図18に示すように、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中において、第2始動記憶が発生した場合、連続予告(連続変動パターン)を中止するか否かを決定する連続予告中止処理を行う。この連続予告中止処理では、まず、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中であるか否かの判定(ステップS501)を行う。この第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中であるか否かの判定(ステップS501)において、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中である場合(ステップS501; Yes)は、普通変動入賞装置(第2始動口)7に遊技球が入賞したか否かの判定(ステップS502)を行う。一方、この第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中であるか否かの判定(ステップS501)において、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中でない場合(ステップS501; No)は、本処理を終了する。

【0165】

次いで、この普通変動入賞装置(第2始動口)7に遊技球が入賞したか否かの判定(ステップS502)において、普通変動入賞装置(第2始動口)7に遊技球が入賞した場合(ステップS502; Yes)は、連続予告変動中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定(ステップS503)を行う。一方、この普通変動入賞装置(第2始動口)7に遊技球が入賞したか否かの判定(ステップS502)において、普通変動入賞装置(第2始動口)7に遊技球が入賞していない場合(ステップS502; No)は、本処理を終了する。

【0166】

次いで、この連続予告変動中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定(ステップS503)において、連続予告変動中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりである場合(ステップS503; Yes)は、ステップS502で入賞したと判定された第2特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する際の変動パターン決定用テーブルを50%の割合で連続予告継続用変動パターン決定用テーブルに設定し、残り(50%)は通常変動パターン決定用テーブルに設定する処理(ステップS504)を行い、本処理を終了する。一方、この連続予告変動中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定(ステップS503)において、連続予

10

20

30

40

50

告変動中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果がはずれである場合(ステップS503; No)は、ステップS502で入賞したと判定された第2特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する際の変動パターン決定用テーブルを1%の割合で連続予告継続用変動パターン決定用テーブルに設定し、残り(99%)は通常変動パターン決定用テーブルに設定する処理(ステップS505)を行い、本処理を終了する。

【0167】

以上のことから、第5実施形態のパチンコ遊技機100は、始動口は、第1始動口(第1始動入賞口13)と第2始動口(普通変動入賞装置7)とを有し、保留手段(遊技制御装置30)は、第1始動口への遊技球の入賞を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶する第1保留手段(遊技制御装置30)と、第2始動口への遊技球の入賞を第2始動記憶として所定の上限数まで記憶する第2保留手段(遊技制御装置30)と、を備え、実行指示手段(遊技制御装置30)は、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームの実行を指示するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームの実行を指示し、第2始動記憶がある場合には、当該第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ように指示するものであり、連続変動パターン継続判定手段(遊技制御装置30)は、連続変動パターン設定手段(遊技制御装置30)によって第1保留手段で保留した変動パターンが相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、第2始動口へ遊技球が入賞したことに基づき、連続変動パターン継続判定手段により、当該第2始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定しないと判定した場合、連続変動パターン設定手段により連続変動パターンを実行すると判定されていても、第2始動口へ遊技球が入賞したことに基づく変動パターンでの演出表示の実行以降連続変動パターンを実行しないこととなる。

10

20

【0168】

従って、第1保留手段で保留した変動パターンが相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、第2始動口へ遊技球が入賞した場合に、当該第2始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに変更するか否かによって、第1保留手段で保留した変動パターンに係る抽選結果の当否の信頼度を推し量ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0169】

<変形例>

次に、上述した第5実施形態の遊技機の変形例について図20~図22に示す連続予告の表示例を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中において、第2始動記憶が発生した場合、当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームまで連続予告を継続するが、連続予告中である第1特図変動表示ゲームの遊技結果がはずれの場合には、当該連続予告を終了させるようになっている。

【0170】

図20(1)に示すように、3個目の第1始動記憶が発生し、当該3個目の第1始動記憶に基づいて、連続変動パターン設定手段(遊技制御装置30)によって、1~3個目の第1始動記憶に基づく変動パターンが連続変動パターンに設定されたとする。なお、このときの1個目および2個目の始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームの遊技結果ははずれであり、また、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中に発生した第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの遊技結果もはずれであるものとする。

40

【0171】

すると、図20(2)に示すように、まず、1個目の第1始動記憶について「連続予告変動1」が開始される。そして、この第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中において、第2始動記憶が発生し、図20(3)に示すように、第2始動記憶が発生した旨の表示がなされることとなる。次いで、図21(4)に示すように、1個目の第1始動記憶に基

50

づく第1特図変動表示ゲームが終了し、はずれの結果態様が表示される。

【0172】

次いで、図21(5)に示すように、第1特図変動表示ゲームの連続予告変動中に発生した第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームによって連続予告を継続し、この第2始動記憶について「連続予告変動2」が開始される。そして、この第1特図変動表示ゲームにおける連続予告の最終結果がはずれの場合、図21(6)に示すように、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームが終了し、はずれの結果態様が表示され、第1特図変動表示ゲームにおける連続予告も終了することとなる。

【0173】

一方、この第1特図変動表示ゲームにおける連続予告の最終結果が大当りの場合には、第1特図変動表示ゲームにおける連続予告を終了させることなく、図22(7)に示すように、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームが終了し、はずれの結果態様が表示される。

10

【0174】

次いで、図22(8)に示すように、2個目の第1始動記憶について「連続予告変動3」が開始される。そして、図22(9)に示すように、2個目の第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームが終了し、はずれの結果態様が表示される。

【0175】

次いで、図22(10)に示すように、3個目の第1始動記憶について「連続予告変動4」が開始される。そして、図22(11)に示すように、3個目の第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームが終了し、大当りの結果態様が表示される。

20

【0176】

このことから、連続変動パターン継続判定手段(遊技制御装置30)は、連続変動パターン設定手段(遊技制御装置30)によって第1保留手段で保留した変動パターンが相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、第2始動口(普通変動入賞装置7)へ遊技球が入賞した場合、当該第2始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定し、連続予告継続中止手段(遊技制御装置30)は、連続変動パターン設定手段によって第1保留手段で保留した抽選結果に基づく変動パターンが相互に関連性のある連続変動パターンに設定され、当該連続変動パターンのうち最後の連続変動パターンに係る抽選の結果がはずれである場合、第2始動口への入賞に対応した連続変動パターンの実行以降の連続変動パターンを実行しないこととなる。

30

【0177】

従って、第1保留手段で保留した変動パターンが相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、第2始動口へ遊技球が入賞した場合、当該第2始動口への入賞に対応した変動パターンを連続変動パターンに設定し、この連続変動パターンを実行した後、第1保留手段で保留した連続変動パターンを継続するか否かによって、第1保留手段で保留した変動パターンに係る抽選結果の当否の信頼度を推し量ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0178】

<第6実施形態>

次に、上述した遊技機の第6実施形態について、図23, 24を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0179】

〔始動入賞時連続予告抽選処理〕

図23に示すように、連続予告が終了した時点で記憶している始動記憶の数分を継続して連続予告するか否かを判定する始動入賞時連続予告抽選処理を行う。この始動入賞時連続予告抽選処理では、まず、始動口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)に遊技

50

球の入賞があるか否かの判定（ステップS601）を行う。この始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）に遊技球の入賞があるか否かの判定（ステップS601）において、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）に遊技球の入賞がある場合（ステップS601；Yes）は、当該始動入賞に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS602）を行う。一方、この始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）に遊技球の入賞があるか否かの判定（ステップS601）において、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）に遊技球の入賞がない場合（ステップS601；No）は、本処理を終了する。

【0180】

次いで、当該始動入賞に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS602）において、当該始動入賞に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当たりである場合（ステップS602；Yes）は、取得した連続予告継続カウンタ値から50%の割合で、現在の始動記憶数を連続予告カウンタにセットする処理（ステップS603）を行い、本処理を終了する。一方、当該始動入賞に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS602）において、当該始動入賞に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当たりでない場合（ステップS602；No）は、取得した連続予告継続カウンタ値から1%の割合で、現在の始動記憶数を連続予告カウンタにセットする処理（ステップS604）を行い、本処理を終了する。

【0181】

〔変動開始処理〕

図24に示すように、変動表示ゲームの変動開始時において、遊技制御装置30は、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS611）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS611）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS611；Yes）は、連続予告カウンタの値が1以上であるか否かの判定（ステップS612）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS611）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS611；No）は、本処理を終了する。

【0182】

次いで、この連続予告カウンタの値が1以上であるか否かの判定（ステップS612）において、連続予告カウンタの値が1以上でない場合（ステップS612；No）は、前回の変動表示が連続予告演出における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS613）を行う。この前回の変動表示が連続予告演出における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS613）において、最後の変動表示であった場合（ステップS613；Yes）は、連続予告継続乱数値取得処理（ステップS614）を行い、この取得された連続予告継続乱数値に基づき、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS615）を行う。そして、この連続予告を継続するか否かの判定（ステップS615）において、連続予告を継続する場合（ステップS615；Yes）は、その時点での始動記憶数分を連続予告カウンタに設定すると共に、当該変動パターンを連続予告用テーブルから選択する処理（ステップS616）を行い、本処理を終了する。一方、この連続予告を継続するか否かの判定（ステップS615）において、連続予告を継続しない場合（ステップS615；No）は、本処理を終了する。

【0183】

また、この前回の変動表示が連続予告演出における最後の変動表示であったか否かの判定（ステップS613）において、最後の変動表示でない場合（ステップS613；No）は、連続予告を行うか否かの判定（ステップS617）を行う。なお、このとき連続予告を行う割合は2%に設定されている。そして、連続予告を行うか否かの判定（ステップS617）において、連続予告を行う場合（ステップS617；Yes）は、当該変動パターンを連続変動パターンに設定する処理（ステップS618）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を行うか否かの判定（ステップS617）において、連続予告を行わない場合（ステップS617；No）は、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 4 】

また、この連続予告カウンタの値が1以上であるか否かの判定（ステップS612）において、連続予告カウンタの値が1以上である場合（ステップS612；Yes）は、連続予告カウンタの値が2以上であるか否かの判定（ステップS619）を行う。そして、この連続予告カウンタの値が2以上であるか否かの判定（ステップS619）において、連続予告カウンタの値が2以上でない場合（ステップS619；No）は、連続予告用テーブルから対応する連続変動パターンを選択する処理（ステップS620）を行い、連続予告カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップS621）を行い、本処理を終了する。一方、この連続予告カウンタの値が2以上であるか否かの判定（ステップS619）において、連続予告カウンタの値が2以上である場合（ステップS619；Yes）は、

10

【 0 1 8 5 】

この前は連続予告変動であったか否かの判定（ステップS622）において、前は連続予告変動であった場合（ステップS622；Yes）は、所定の割合で通常変動パターンが選択可能なテーブルから対応する変動パターンを選択する処理（ステップS623）を行い、ステップS621へ移行する。一方、この前は連続予告変動であったか否かの判定（ステップS622）において、前は連続予告変動でなかった場合（ステップS622；No）は、ステップS620へ移行する。

【 0 1 8 6 】

以上のことから、第6実施形態のパチンコ遊技機100は、連続変動パターン継続手段（遊技制御装置）は、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置30）により変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定された場合、変動パターンを連続変動パターンに設定するが、所定の割合で当該連続変動パターンとは関連性のない変動パターンを発生させることとなる。

20

【 0 1 8 7 】

従って、連続変動パターンによる演出表示の実行中に当該連続変動パターンとは関連性のない変動パターンが実行された場合においても、当り状態を発生させることができるので、復帰演出としての効果を奏することが可能となり、遊技者に変動表示ゲームの最終変動まで期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 8 】

< 第7実施形態 >

次に、上述した遊技機の第7実施形態について、図25を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

30

【 0 1 8 9 】

〔連続予告抑制処理〕

図24に示すように、遊技制御装置30は、変動表示ゲームの変動開始時において、連続予告（連続変動パターン）の継続を抑制する連続予告抑制処理を行う。この連続予告抑制処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS701）を行う。この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS701）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS701；Yes）は、連続予告（連続変動パターン）を継続するか否かを決定するための連続予告乱数を抽出する処理（ステップS702）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS701）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS701；No）は、本処理を終了する。

40

【 0 1 9 0 】

次いで、遊技制御装置30は、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS703）を行う。当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS703）において、当該変動開始時の変動

50

表示ゲームの抽選結果が大当たりである場合（ステップS703；Yes）は、前回の変動表示が連続予告表示であるか否かを判定（ステップS704）する。

【0191】

前回の変動表示が連続予告表示であるか否かの判定（ステップS704）において、前回の変動表示が連続予告表示である場合（ステップS704；Yes）は、ステップS702において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定（ステップS705）を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は75%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS705）において、連続予告を継続する場合（ステップS705；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップS706）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS705）において、連続予告を継続しない場合（ステップS705；No）は、本処理を終了する。

10

【0192】

また、前回の変動表示が連続予告表示であるか否かの判定（ステップS704）において、前回の変動表示が連続予告表示でない場合（ステップS704；No）は、連続予告を行うか否かの判定（ステップS707）を行う。なお、このとき、連続予告が行われる割合は50%に設定されている。そして、連続予告を行うか否かの判定（ステップS707）において、連続予告を行う場合（ステップS707；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告変動に設定する処理（ステップS708）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を行うか否かの判定（ステップS707）において、連続予告を継続しない場合（ステップS707；No）は、本処理を終了する。

20

【0193】

また、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS703）において、当該変動開始時の変動表示ゲームの抽選結果が大当たりでない場合（ステップS703；No）は、前回の変動表示が連続予告表示であるか否かを判定（ステップS709）する。

【0194】

前回の変動表示が連続予告表示であるか否かの判定（ステップS709）において、前回の変動表示が連続予告表示である場合（ステップS709；Yes）は、ステップS702において抽出された連続予告乱数に基づき連続予告を継続するか否かの判定（ステップS710）を行う。なお、このとき、連続予告が継続される割合は0.5%に設定されている。そして、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS710）において、連続予告を継続する場合（ステップS710；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに設定し、連続予告継続変動に設定する処理（ステップS711）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を継続するか否かの判定（ステップS710）において、連続予告を継続しない場合（ステップS710；No）は、本処理を終了する。

30

【0195】

また、前回の変動表示が連続予告表示であるか否かの判定（ステップS709）において、前回の変動表示が連続予告表示でない場合（ステップS709；No）は、連続予告を行うか否かの判定（ステップS712）を行う。なお、このとき、連続予告が行われる割合は5%に設定されている。そして、連続予告を行うか否かの判定（ステップS712）において、連続予告を行う場合（ステップS712；Yes）は、当該変動表示ゲームの変動パターンを連続変動パターンに変更し、連続予告変動に設定する処理（ステップS713）を行い、本処理を終了する。一方、連続予告を行うか否かの判定（ステップS712）において、連続予告を継続しない場合（ステップS712；No）は、本処理を終了する。

40

【0196】

50

以上のことから、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置30）は、保留手段（遊技制御装置30）で抽選結果が保留された際、当該保留手段で保留された抽選結果に基づく変動パターンの遊技結果が当り状態である場合、当該保留手段で保留された抽選結果に基づく変動パターンの遊技結果がはずれである場合に比べて高い割合で、当該変動パターンの保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定することとなる。

また、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置30）は、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置30）により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）へ遊技球が入賞した際、当該始動口へ遊技球が入賞したことに基づき抽選が実行され、当該抽選結果が当り状態に基づくものである場合、当該抽選結果がはずれである場合に比べて高い割合で、当該始動口への入賞以前の前始動口への入賞に基づく変動パターンを含めた変動パターンを連続変動パターンに設定すると判定することとなる。

【0197】

従って、変動表示ゲームの遊技結果がはずれとなる場合には、連続変動パターンを継続しにくくすることにより、連続予告演出を長引かせて期待感を持たせた挙句、遊技結果がはずれとなり、遊技者を落胆させることを好適に防止することができる。

【0198】

<第8実施形態>

次に、上述した遊技機の8実施形態について、図25を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0199】

〔まとめ先読み処理〕

図26に示すように、遊技制御装置30は、変動表示ゲームの変動開始時において、現時点での始動記憶数に応じて、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの大当り判定結果を先読みするか否かを判定する。このまとめ先読み処理では、まず、変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS801）を行う。

【0200】

この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS801）において、変動表示ゲームの開始時である場合（ステップS801；Yes）は、前回の変動表示が連続予告における最終変動表示であるか否かの判定（ステップS802）を行う。一方、この変動表示ゲームの開始時であるか否かの判定（ステップS801）において、変動表示ゲームの開始時でない場合（ステップS801；No）は、本処理を終了する。

【0201】

次いで、前回の変動表示が連続予告における最終変動表示であるか否かの判定（ステップS802）において、前回の変動表示が連続予告における最終変動表示である場合（ステップS802；Yes）は、現時点での始動記憶が3以上あるか否かの判定（ステップS803）を行う。一方、前回の変動表示が連続予告における最終変動表示であるか否かの判定（ステップS802）において、前回の変動表示が連続予告における最終変動表示でない場合（ステップS802；No）は、本処理を終了する。

【0202】

次いで、現時点での始動記憶が3以上あるか否かの判定（ステップS803）において、現時点での始動記憶が3以上ある場合（ステップS803；Yes）は、当該始動記憶の大当り判定結果を先読みする処理（ステップS804）を行い、また、当該先読み結果に基づいて変動パターンを設定する処理（ステップS805）を行い、本処理を終了する。一方、現時点での始動記憶が3以上あるか否かの判定（ステップS803）において、現時点での始動記憶が3以上ない場合（ステップS803；No）は、本処理を終了する。

。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 3 】

以上のことから、連続変動パターン継続判定手段（遊技制御装置 3 0 ）は、連続変動パターン設定手段（遊技制御装置 3 0 ）により相互に関連性のある連続変動パターンに設定されてから当該連続変動パターンでの演出表示が終了するまでに、始動口へ遊技球が入賞したことに基づき保留手段で抽選結果が保留された際、当該抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンが 2 以上ある場合に、当該抽選結果の保留以前に保留した抽選結果に基づく変動パターンを相互に関連性のある連続変動パターンに設定するか否かを判定することとなる。

【 0 2 0 4 】

従って、連続予告演出が継続される場合には、より長く連続予告演出が行われることとなり、興趣に富んだ変動表示ゲームを実行することができるようになる。

10

【 0 2 0 5 】

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

【 符号の説明 】

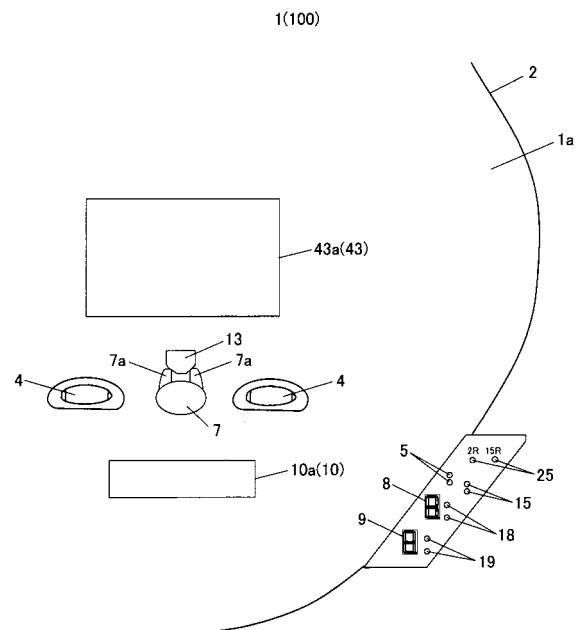
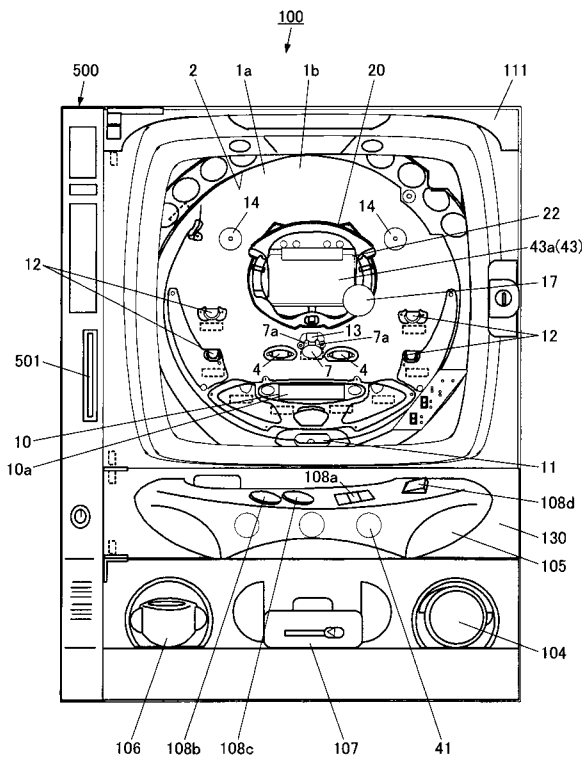
【 0 2 0 6 】

- 1 0 0 パチンコ遊技機（遊技機）
- 7 普通変動入賞装置（第 2 始動口（始動口））
- 1 3 第 1 始動入賞口（第 1 始動口（始動口））
- 3 0 遊技制御装置（変動パターン設定手段、保留手段、実行指示手段、特別遊技状態制御手段、連続変動パターン設定判定手段、連続変動パターン設定手段、連続変動パターン継続判定手段、連続変動パターン継続手段）
- 4 3 表示装置（図柄変動表示装置）

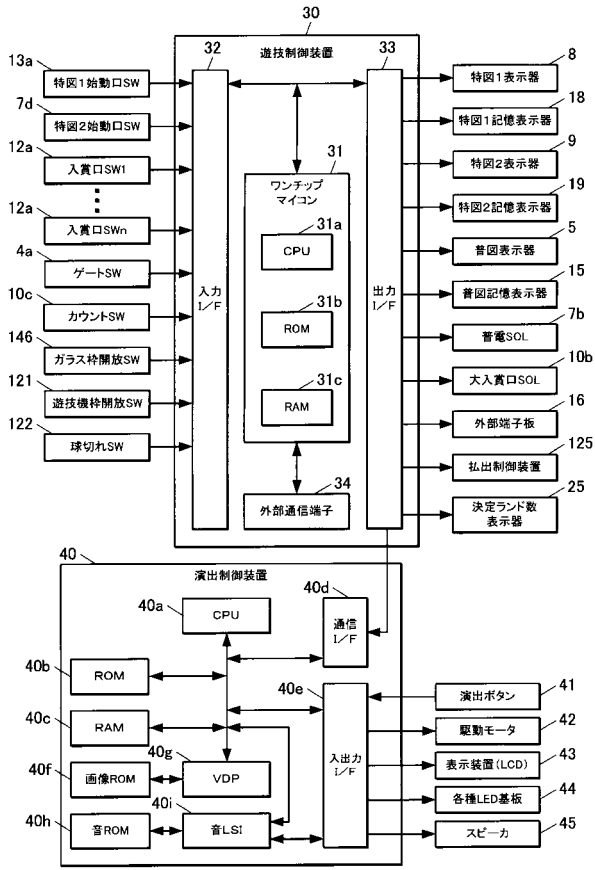
20

【 図 1 】

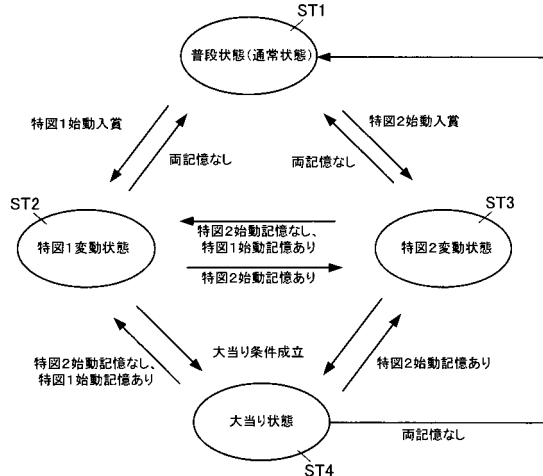
【 図 2 】



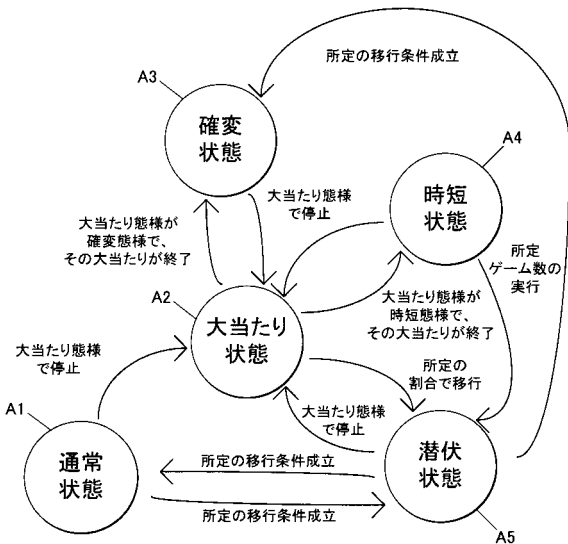
【図3】



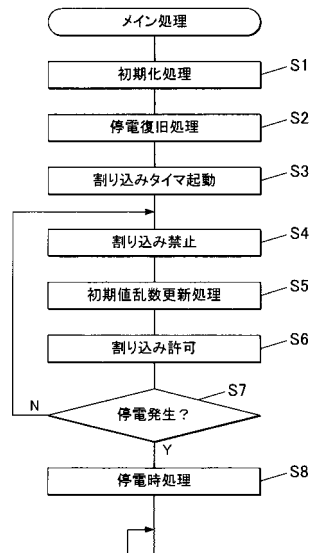
【図4】



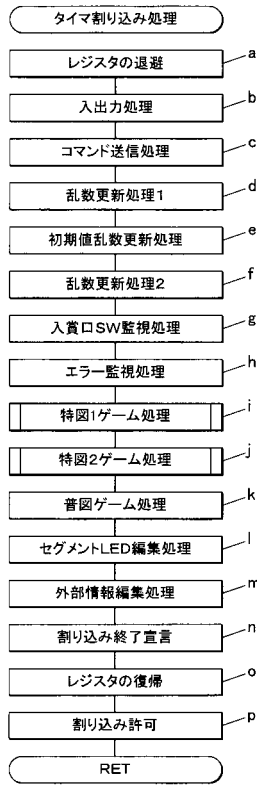
【図5】



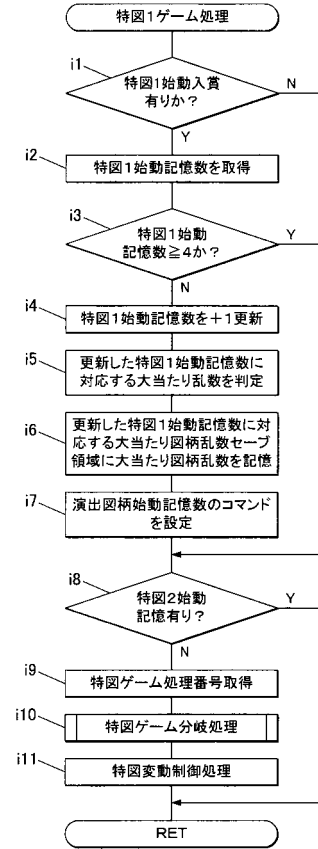
【図6】



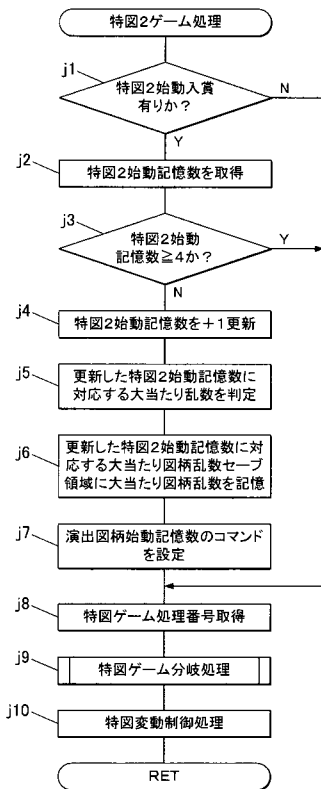
【図7】



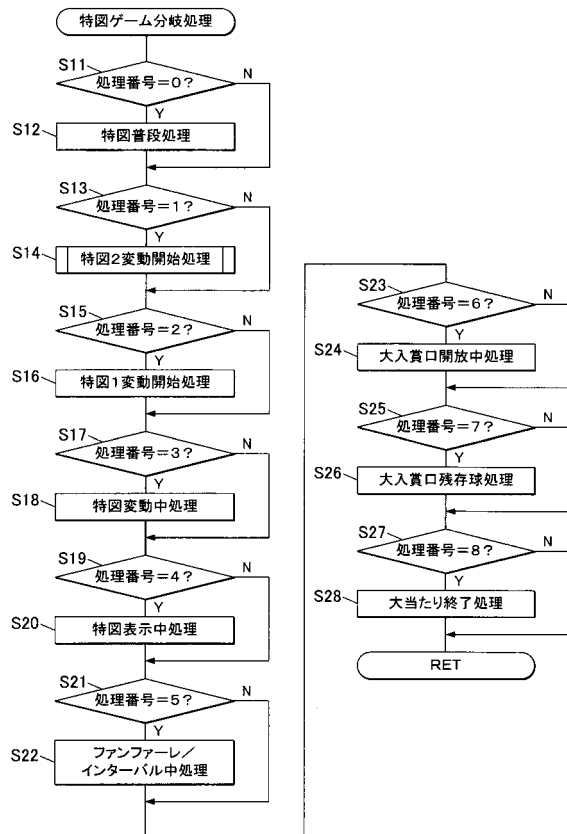
【図8】



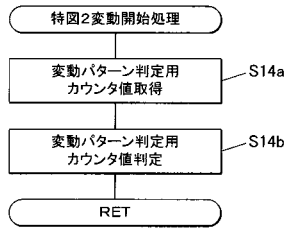
【図9】



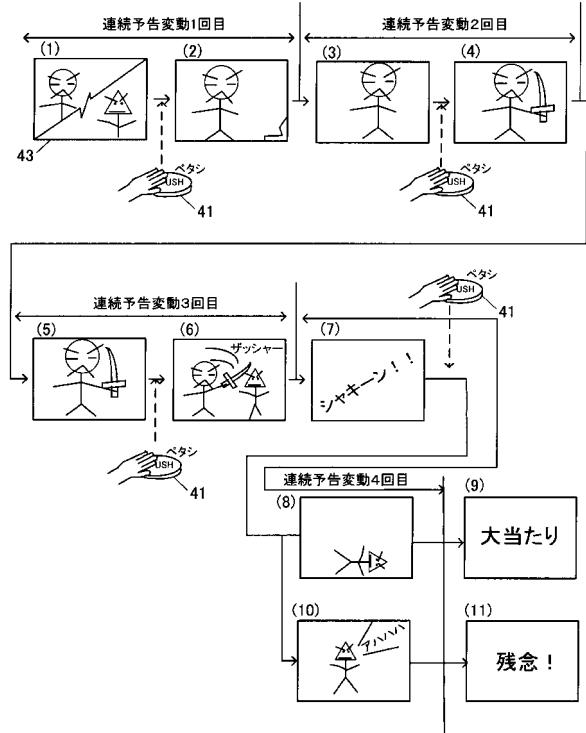
【図10】



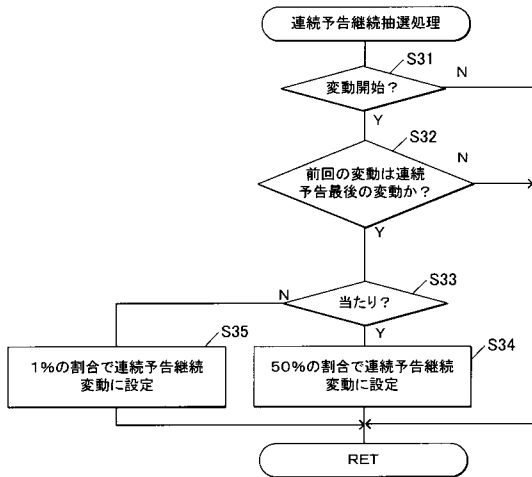
【図11】



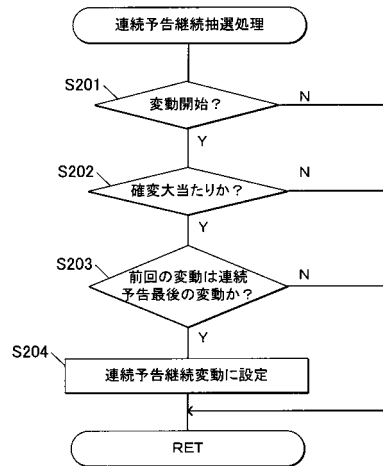
【図12】



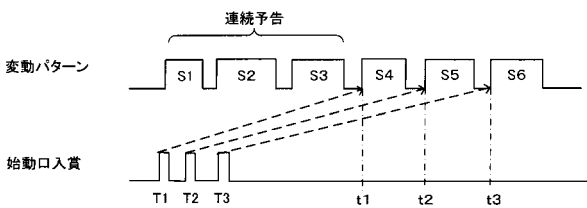
【図13】



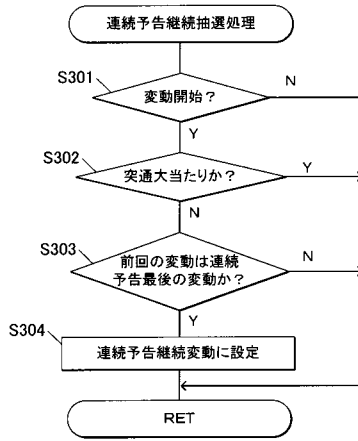
【図15】



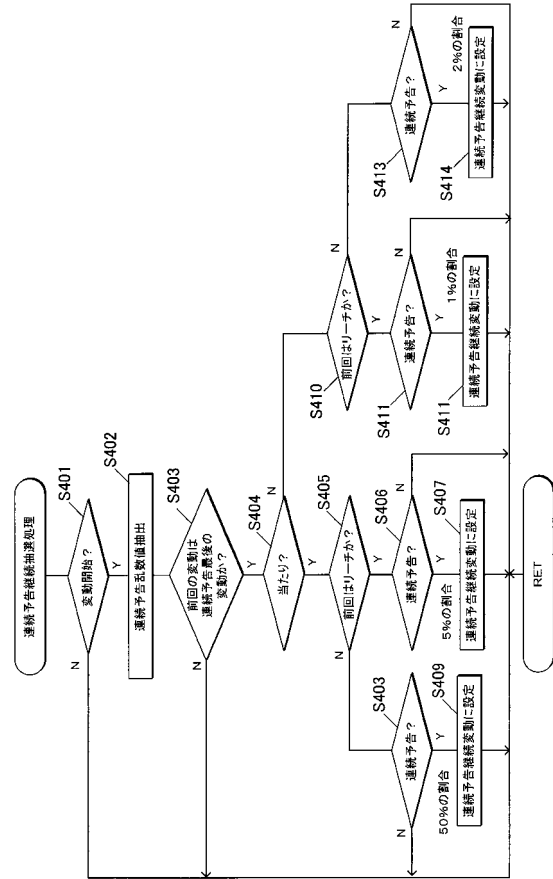
【図14】



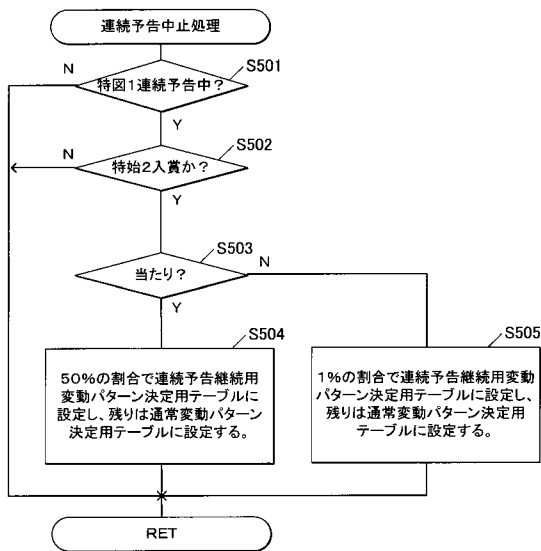
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

(1)

通常変動パターン決定用テーブル

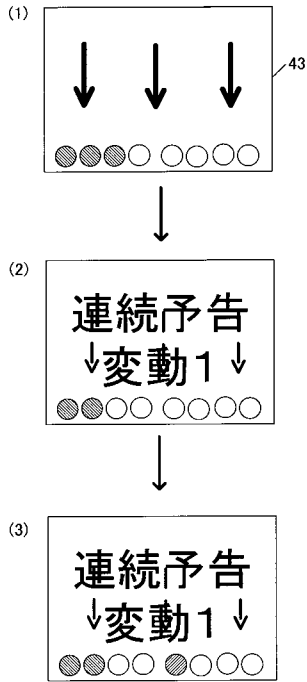
変動パターンコマンド	1~10	91~100
変動パターン	A~C	X~Z
変動時間	10秒	100秒

(2)

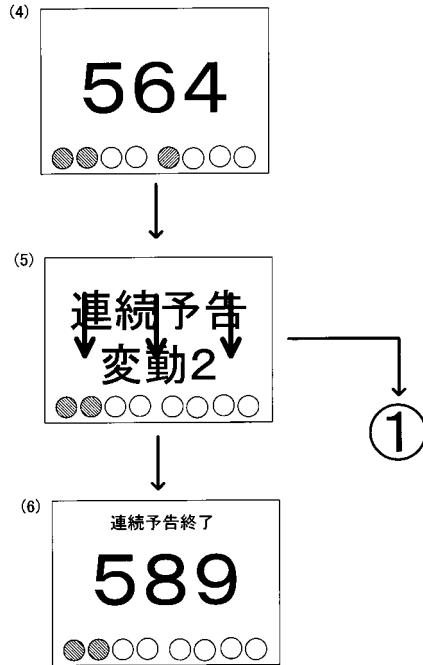
連続予告継続用変動パターン決定用テーブル

変動パターンコマンド	1~10	91~100
変動パターン	連続予告A	連続予告K
変動時間	10秒	100秒

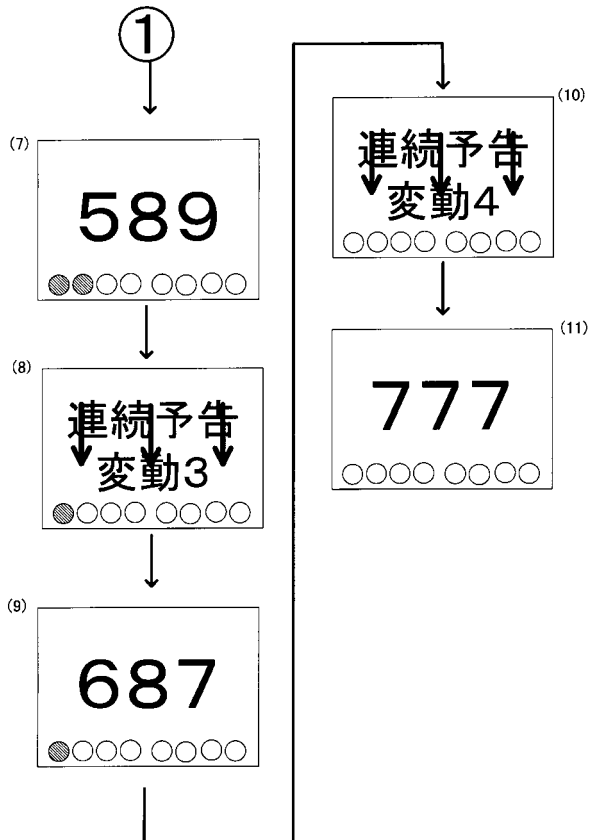
【図20】



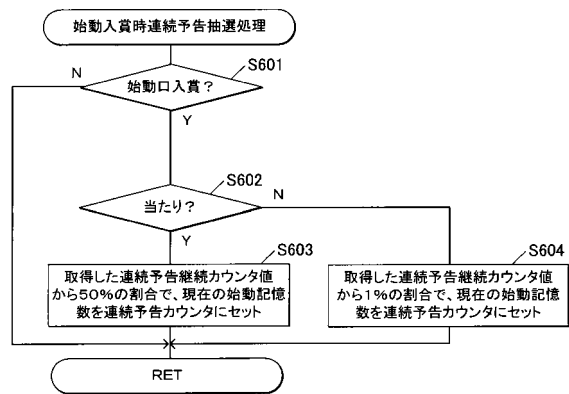
【図21】



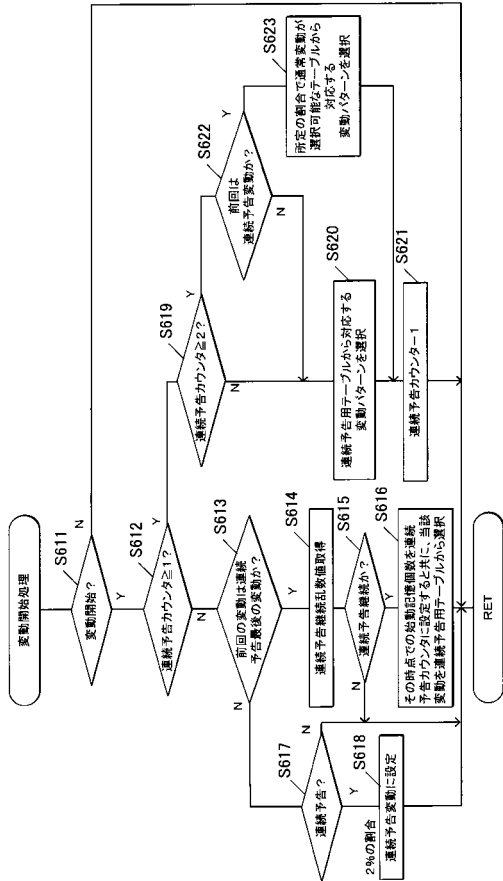
【図22】



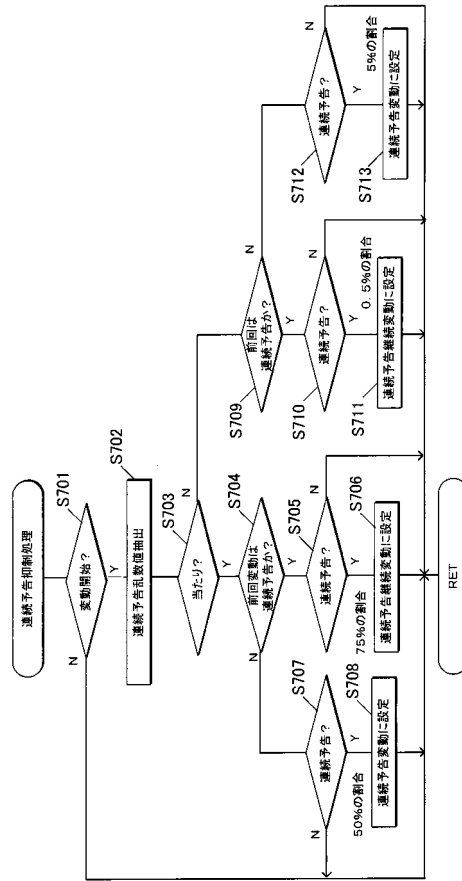
【図23】



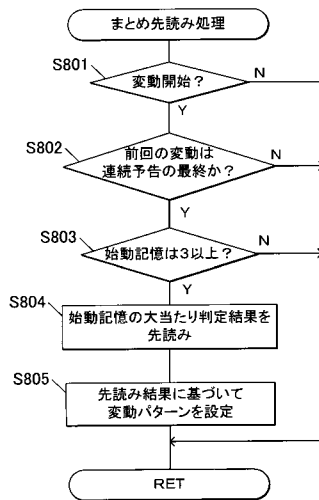
【図24】



【図25】



【図26】



フロントページの続き

(72)発明者 畑 加都彦
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

審査官 土屋 保光

(56)参考文献 特開2002-355400(JP,A)
特開2004-089344(JP,A)
特開2005-304730(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02