

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-88651

(P2010-88651A)

(43) 公開日 平成22年4月22日(2010.4.22)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2008-261475 (P2008-261475)
 (22) 出願日 平成20年10月8日 (2008.10.8)

(71) 出願人 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100090033
 弁理士 荒船 博司
 (74) 代理人 100093045
 弁理士 荒船 良男
 (74) 代理人 100085811
 弁理士 大日方 富雄
 (72) 発明者 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
 (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

最終頁に続く

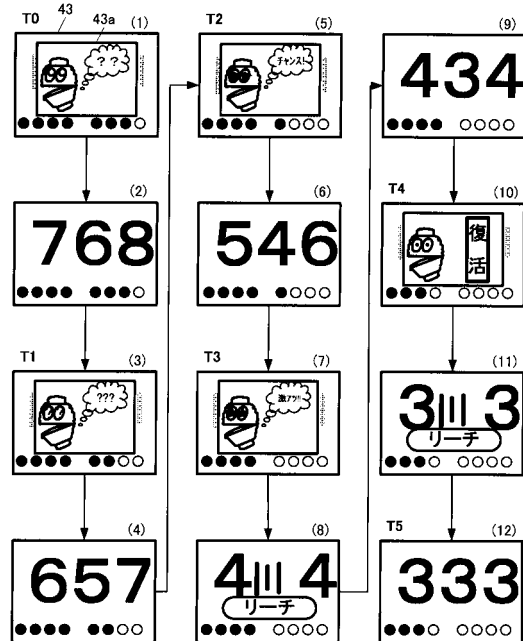
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】第1の識別情報群における変動表示ゲームの実行よりも第2の識別情報群における変動表示ゲームの実行を優先させる遊技機において、興趣に富んだ遊技を実行することができる遊技機を提供することにある。

【解決手段】演出記憶手段(演出制御装置40)によって、連続演出実行制御手段(遊技制御装置30)により連続演出状態が実行されることを記憶し、演出継続決定手段(演出制御装置40)によって、演出記憶手段に記憶がなされていることに基づき、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させるか否かを決定する。

【選択図】図37



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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演出表示装置と、
前記演出表示装置において行われる変動表示ゲームの制御を行う制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
始動入賞領域へ入賞した遊技球の入賞数を、所定数を上限として記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動入賞記憶手段に記憶された始動記憶に基づき、前記変動表示ゲームを実行可能なゲーム実行制御手段と、

を有し、

前記始動入賞記憶手段は、

第 1 の始動入賞領域への遊技球の入賞数を記憶可能な第 1 入賞記憶手段と、

第 2 の始動入賞領域への遊技球の入賞数を記憶可能な第 2 入賞記憶手段と、

を有し、

前記ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームの実行制御を行う第 1 実行制御手段と、

前記第 2 入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームの実行制御を行う第 2 実行制御手段と、

を有し、

変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記第 1 入賞記憶手段及び前記第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記第 2 実行制御手段による制御を前記第 1 実行制御手段による制御に優先させて実行させる優先実行制御手段と、

前記第 1 入賞記憶手段又は前記第 2 入賞記憶手段に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段と、

前記第 1 入賞記憶手段若しくは前記第 2 入賞記憶手段の何れかに複数の始動記憶が記憶された場合に、前記第 1 実行制御手段若しくは前記第 2 実行制御手段のうち対応するゲーム実行制御手段により複数回の変動表示ゲームにわたって連続的に予告演出を行う連続演出状態を実行させる連続演出実行制御手段と、

前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶する演出記憶手段と、

前記演出記憶手段に記憶がなされていることに基づき、前記連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させるか否かを決定する演出継続決定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態は、前記第 2 実行制御手段によって実行制御された変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、前記第 1 実行制御手段によって実行制御された変動表示ゲームの結果態様よりも遊技者に有利となるように制御され、

前記演出記憶手段は、

前記第 2 実行制御手段における変動表示ゲームにおいて前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶し、

前記演出継続決定手段は、

前記第 1 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されたことによって前記第 2 入賞記憶手段に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第 1 入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて前記完結した連続演出状態を継続させるか否かを決定することを特徴と

10

20

30

40

50

する請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定後、該遊技結果情報を変動表示ゲームの開始時に設定する遊技結果情報設定手段を備え、

前記遊技結果情報設定手段は、

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定がなされていない場合は、前記変動表示ゲームの開始時に遊技結果情報の判定を実行し、

前記連続演出実行制御手段は、

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を実行させるか否かを決定し、

前記演出継続決定手段は、

前記遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を継続させるか否かを決定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

10

【請求項 4】

当該遊技機において実行される遊技状態に応じて、前記第 1 実行制御手段若しくは第 2 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、前記連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止する連続演出禁止制御手段を備えることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

所定の抽選結果に基づいて、前記第 2 の始動入賞領域への遊技球の入賞を、遊技球が入賞し難い入賞困難状態から遊技球が入賞し易い入賞容易状態に変換する入賞容易化手段を備え、

前記制御手段は、

前記入賞容易化手段の変換制御を行う変換制御手段と、

前記変換制御手段による変換制御を所定期間において通常遊技状態よりも多く実行するように制御する特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段と、

を有し、

前記連続演出禁止制御手段は、

前記特定遊技状態発生手段によって特定遊技状態が発生されている場合は、前記第 1 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて前記連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

20

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、演出表示装置において行われる変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技領域に発射した遊技球の入賞等に従って、液晶表示器等からなる演出表示装置に複数の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示ゲームを行い、その結果態様が特定の態様となったことに関連して、特別遊技を発生する等の特定の遊技価値を付与するようにした遊技機（パチンコ遊技機）がある。

40

このような遊技機では、変動表示ゲーム 1 回ごとに表示演出が完結し、当該変動表示ゲームの結果を導出するようになっている。そして、このような変動表示ゲームでは、大当りを得るまで反復して行うことができるようになっている。そして、このように反復して行われる変動表示ゲームにメリハリをつけるため、変動時間の短い通常変動と、変動時間を長く設定したリーチ変動などがある。

また、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手段として、予告演出があり、更にこれを発展させたものとして、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

50

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連続演出が知られている（例えば、特許文献1参照）。

また、変動表示ゲームを行う識別情報群を2種類設け、この2種類の識別情報群による変動表示ゲームの何れかが特定の態様となったことに関連して、特別遊技を発生するようにした遊技機も提案されている（例えば、特許文献2参照）。そして、この遊技機では、第1の識別情報群に基づく変動表示ゲームを実行している場合は、第2の識別情報群に基づく変動表示ゲームを待機させ、さらに、変動表示ゲームの実行順序を始動口への入賞順に設定して、変動表示ゲームの結果態様が複雑化することを防止している。

ところで、近年では、特許文献2に記載の遊技機のように、2種類の識別情報群による変動表示ゲームを実行可能とした遊技機においては、第1の識別情報群における変動表示ゲームの結果態様よりも第2の識別情報群における変動表示ゲームの結果態様に基づく特典を遊技者に有利となるように設定し、この第2の識別情報群における変動表示ゲームを第1の識別情報群における変動表示ゲームよりも優先させて実行させることが検討され、かつ、このような遊技機に特許文献1に記載のように連続演出を実行させることも検討されている。

【特許文献1】特開2002-239154号公報

【特許文献2】特開2006-340932号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、変動表示ゲームの結果態様に基づく特典を遊技者に有利となるようにするために、第2の識別情報群における変動表示ゲームが頻繁に発生するようにした特定遊技状態を実行しているときに、第2の識別情報群における変動表示ゲームにおいて連続演出を実行すると、短時間で第2の識別情報群における変動表示ゲームの始動記憶が消化され、連続演出の結果態様はずれ態様となる場合は、この連続演出の実行中に新たな始動記憶が補充されないと連続演出の実行後の変動表示ゲームが第1の識別情報群に基づくものになってしまう。

そのため、特定遊技状態を実行しているにもかかわらず、第2の識別情報群における変動表示ゲームよりも遊技者に不利となる第1の識別情報群における変動表示ゲームが実行されてしまうため、特定遊技状態によって遊技者に付与する特典が意味のないものとなってしまい、遊技者の興趣を減衰させる原因となってしまふという問題がある。

また、第1の識別情報群における変動表示ゲームと第2の識別情報群における変動表示ゲームとに優先制御を設けると、第1の識別情報群における変動表示ゲームの始動記憶に基づいて連続演出を実行している際に、第2の識別情報群における変動表示ゲームの始動記憶が発生すると、この第2の識別情報群における変動表示ゲームの実行を優先させなければならず、連続演出による予告が成り立たなくなってしまう、連続演出を期待していた遊技者に不満が生ずるといふ問題もある。

【0004】

本発明の目的は、第1の識別情報群における変動表示ゲームの実行よりも第2の識別情報群における変動表示ゲームの実行を優先させる遊技機において、興趣に富んだ遊技を実行することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、
 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演出表示装置と、
 前記演出表示装置において行われる変動表示ゲームの制御を行う制御手段と、
 を備え、
 前記制御手段は、

始動入賞領域へ入賞した遊技球の入賞数を、所定数を上限として記憶可能な始動入賞記憶手段と、

10

20

30

40

50

前記始動入賞記憶手段に記憶された始動記憶に基づき、前記変動表示ゲームを実行可能なゲーム実行制御手段と、

を有し、

前記始動入賞記憶手段は、

第1の始動入賞領域への遊技球の入賞数を記憶可能な第1入賞記憶手段と、

第2の始動入賞領域への遊技球の入賞数を記憶可能な第2入賞記憶手段と、

を有し、

前記ゲーム実行制御手段は、

前記第1入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段と、

前記第2入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段と、

を有し、

変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記第1入賞記憶手段及び前記第2入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記第2実行制御手段による制御を前記第1実行制御手段による制御に優先させて実行させる優先実行制御手段と、

前記第1入賞記憶手段又は前記第2入賞記憶手段に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段と、

前記第1入賞記憶手段若しくは前記第2入賞記憶手段の何れかに複数の始動記憶が記憶された場合に、前記第1実行制御手段若しくは前記第2実行制御手段のうち対応するゲーム実行制御手段により複数回の変動表示ゲームにわたって連続的に予告演出を行う連続演出状態を実行させる連続演出実行制御手段と、

前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶する演出記憶手段と、

前記演出記憶手段に記憶がなされていることに基づき、前記連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させるか否かを決定する演出継続決定手段と、

を備えることを特徴とする。

【0006】

請求項1に記載の発明によれば、演出継続決定手段によって、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させることを決定することができるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【0007】

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

演出表示装置は、液晶表示装置、CRT（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置などとの組み合わせでもよく、画像表示可能な領域を含んでいればよい。

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

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態は、前記第 2 実行制御手段によって実行制御された変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、前記第 1 実行制御手段によって実行制御された変動表示ゲームの結果態様よりも遊技者に有利となるように制御され、

前記演出記憶手段は、

前記第 2 実行制御手段における変動表示ゲームにおいて前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶し、

前記演出継続決定手段は、

前記第 1 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されたことによって前記第 2 入賞記憶手段に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第 1 入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて前記完結した連続演出状態を継続させるか否かを決定することを特徴とする。

10

【 0 0 0 9 】

請求項 2 に記載の発明によれば、演出継続決定手段によって、第 1 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されたことによって第 2 入賞記憶手段に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第 1 入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、完結した連続演出状態の継続を決定可能となるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、第 2 実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御された場合よりも結果態様が劣る第 1 実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御されたときに、斬新な演出を行うことによって遊技者に不利益感を与えをなくすことができる。

20

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定後、該遊技結果情報を変動表示ゲームの開始時に設定する遊技結果情報設定手段を備え、

前記遊技結果情報設定手段は、

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定がなされていない場合は、前記変動表示ゲームの開始時に遊技結果情報の判定を実行し、

30

前記連続演出実行制御手段は、

前記遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を実行させるか否かを決定し、

前記演出継続決定手段は、

前記遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を継続させるか否かを決定することを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明によれば、連続演出実行制御手段によって、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を実行させるか否かを決定し、演出継続決定手段によって、遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を継続させるか否かを決定することができる。

40

これにより、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させることを決定することができるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果と、遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果とを融合させた演出を実行可能として斬新な演出を実行することができる。したがって、第 2 実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御された場合よりも結果態様が劣る第 1 実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御されたときに意外性のある演出を行うことで遊技者の興趣が減衰することを防止できる。

50

【 0 0 1 2 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 3 に記載の遊技機であって、

当該遊技機において実行される遊技状態に応じて、前記第 1 実行制御手段若しくは第 2 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、前記連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止する連続演出禁止制御手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 4 に記載の発明によれば、連続演出禁止制御手段によって、当該遊技機において実行される遊技状態に応じて、第 1 実行制御手段若しくは第 2 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止することができるので、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、複数の識別情報群による変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能としても処理が煩雑になることを防止することができる。

10

【 0 0 1 4 】

ここで、遊技状態には、変動表示ゲームにおいて、大当りの判定を通常時の判定値によってのみ判定する低確率状態（通常確率状態；通常遊技状態）と、大当りの判定を当該通常時の判定値の他、別の判定値も使用することで特別遊技状態の発生確率を高めた高確率状態（確率変動状態；特定遊技状態）と、がある。

【 0 0 1 5 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 に記載の遊技機であって、

所定の抽選結果に基づいて、前記第 2 の始動入賞領域への遊技球の入賞を、遊技球が入賞し難い入賞困難状態から遊技球が入賞し易い入賞容易状態に変換する入賞容易化手段を備え、

20

前記制御手段は、

前記入賞容易化手段の変換制御を行う変換制御手段と、

前記変換制御手段による変換制御を所定期間において通常遊技状態よりも多く実行するように制御する特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段と、

を有し、

前記連続演出禁止制御手段は、

前記特定遊技状態発生手段によって特定遊技状態が発生されている場合は、前記第 1 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて前記連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止することを特徴とする。

30

【 0 0 1 6 】

請求項 5 に記載の発明によれば、第 2 実行制御手段によって変動表示ゲームが頻繁に実行される特定遊技状態において第 1 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームで連続演出状態が発生し、この連続演出状態が発生している際に第 2 入賞記憶手段に始動記憶が発生して、第 1 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームにおける連続演出状態が成り立たなくなってしまうという不具合が発生することを容易に防止できる。したがって、複数の識別情報群による変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能としても処理が煩雑になることを防止することができる。

40

【 発明の効果 】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、演出継続決定手段によって、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させることを決定することができるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 8 】

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。

50

【 0 0 1 9 】

< 第 1 実施形態 >

図 1 に示すように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、内部の遊技領域 1 a 内に遊技球を発射して（弾球して）遊技を行うもので、その前側上半部のガラス板の奥側には、遊技領域 1 a を構成する遊技盤 1 が設置されている。

【 0 0 2 0 】

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 を有している。また、遊技盤本体 1 b の前面であってガイドレール 2 の外側には、前面構成部材 3 , 3 , ... が取り付けられている。そして、このガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a 内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

10

【 0 0 2 1 】

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 2 2 を形成するセンターケース 2 0 が取り付けられている。このセンターケース 2 0 に形成された窓部 2 2 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演出表示装置としての表示装置 4 3 が配されるようになっている。この表示装置 4 3 は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部がセンターケース 2 0 の窓部 2 2 を介して遊技盤 1 の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置 4 3 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L、C R T 等のディスプレイを備えるものであっても良い。

20

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 1 a 内には、普図始動ゲート 4 と、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器 1 5、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 5 が設けられている。また、遊技領域 1 a 内には、第 1 の始動入賞領域をなす第 1 始動入賞口 1 3 と、第 2 の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置 7 と、が設けられている。そして、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した場合は、補助遊技として第 1 特図変動表示ゲームが実行され、遊技球が普通変動入賞装置 7 に入賞した場合は、補助遊技として第 2 特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 1 a 内には、第 1 特図変動表示ゲームを表示する第 1 特図表示器 8 と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する第 2 特図表示器 9 と、が設けられている。また、第 1 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 1 始動記憶）を表示する第 1 特図記憶表示器 1 8 と、第 2 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 2 始動記憶）を表示する第 2 特図記憶表示器 1 9 が設けられている。なお、普図記憶表示器 1 5、普図表示器 5、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9、第 1 特図記憶表示器 1 8、第 2 特図記憶表示器 1 9 は、遊技状態を表す遊技状態表示 L E D（図示略）と併せて、セグメント L E D として一体に設けられている。

30

【 0 0 2 4 】

さらに遊技領域 1 a には、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 1 0 a を有し、第 1 特図変動表示ゲーム、第 2 特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置 1 0、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴 1 1 が設けられている。この他、遊技領域 1 a には、一般入賞口 1 2 , 1 2 , ...、打球方向変換部材としての風車 1 4、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

40

【 0 0 2 5 】

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 S W 4 a（図 2 に図示）が設けられている。そして、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 4 内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図

50

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いる。

【0026】

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた普図表示器5で実行されるようになっている。なお、表示装置43の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aが所定時間（例えば、0.5秒間）開放される。これにより、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

10

【0027】

第2の始動入賞領域としての普通変動入賞装置7は入賞容易化手段をなす左右一对の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態、すなわち、遊技球が入賞し難い入賞困難状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、変換制御手段としてのソレノイド（普電SOL7b、図2に図示）によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易い入賞容易状態（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。

20

【0028】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100（遊技制御装置30）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（特定遊技状態、特定変動表示ゲーム）を発生可能となっている。この時短動作状態（特定遊技状態、特定変動表示ゲーム）は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され（例えば、10秒が1秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される。すなわち、普通変動入賞装置7は、遊技球が受け入れ難い閉状態から遊技球が受け入れやすい開状態に変換可能な入賞容易化手段として機能する。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合に、開放時間が通常動作状態の短い開放時間より長くされるように制御される（例えば、0.3秒が1.8秒）。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームの1回の当り結果に対して、普通変動入賞装置7が1回ではなく、2回以上の複数回（例えば、2回）開放される。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御される。すなわち、通常動作状態よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加され、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

30

40

【0029】

第1始動入賞口13の内部には第1始動口SW13a（図2に図示）が備えられ、この第1始動口SW13aによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。また、普通変動入賞装置7の内部には第2始動口SW7d（図2に図示）が備えられ、この第2始動口SW7dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第1始動記憶として記憶される。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

50

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。

【0030】

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

10

【0031】

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

20

【0032】

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。

30

【0033】

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

40

【0034】

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（特定遊技状態、特定変動表示ゲーム）を発生可能となってい

50

る。この確変状態（特定遊技状態、特定変動表示ゲーム）は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態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。

【0035】

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2に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c（図2に図示）が配設されている。

10

【0036】

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための入賞口SW12a（図2に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12、12、…、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置125（図2に図示）によって払い出されるようになっている。払出制御装置125は、遊技制御装置30の制御の下で制御され所定数の賞球が払い出されるようにする。

20

【0037】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機100は、表示装置43において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う制御手段としての遊技制御装置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手段としての演出制御装置40と、を備えている。

【0038】

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

30

【0039】

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

【0040】

また、CPU31aは、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン（リーチアクションの種類）を決定する。

40

【0041】

遊技用ワンチップマイコン31の内部のRAM31cには、第1始動口13に設けられた第1始動口SW13a、普通変動入賞装置7に設けられた第2始動口SW7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。即ち、RAM31cには、CPU31aにより検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっており、これにより、遊技制御装置30は、始動入賞領域へ入賞した遊技球の入賞数を、所定数を上限として記憶可能な始動入賞記憶手段として機能する。より具体的には、第1始動入賞口13への遊技球の入賞数を記憶可能な第1入賞記憶手段として、また、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞数を記憶可能な第2入賞記憶手段として機能する。

50

【 0 0 4 2 】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 の内部の R O M 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、R O M 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、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（連続予告コマンド、連続予告変更コマンド、連続予告切替コマンド、連続予告終了コマンド等）に係る変動時間コマンドテーブルと、が記憶されている。

10

なお、変動パターンのうち、前半変動パターンとは、例えば、左、中、右の変動表示領域の各々で行われる一の特図変動表示ゲームにおいて、左及び右の変動表示領域の図柄が同一図柄で停止するまでの変動表示態様を意味し、後半変動パターンとは、当該左及び右の変動表示領域の図柄が同一図柄で停止した後の変動表示態様を意味するものである。すなわち、左及び右変動表示領域が同一図柄で停止し、中変動表示領域が未だ変動中である状態（リーチ状態）が発生するまでの変動表示態様を前半変動パターンとし、リーチ状態が発生した以降の変動表示態様を後半変動パターンとしている。なお、変動パターンのうち、前半変動パターン及び後半変動パターンの変動表示態様は、例えば、リーチ状態が発生して変動中の中変動表示領域が一旦停止、又は低速変動を開始するまでを前半変動パターンとし、それ以降の変動表示を後半変動パターンとする等、適宜変更できる設計であっても良い。

20

【 0 0 4 3 】

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 S W 1 3 a、第 2 始動口 S W 7 d、入賞口 S W 1 2 a、...、ゲート S W 4 a、カウント S W 1 0 c、ガラス枠開放 S W 1 4 6、遊技機枠開放 S W 1 2 1、球切れ S W 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 S W 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 S W 1 2 1 は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れ S W 1 2 2 は、鳥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。

30

【 0 0 4 4 】

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 S O L 7 b、大入賞口 S O L 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。

40

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

50

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

【0047】

さらに、入出力インタフェース 40 e には、CPU 40 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 40 e により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して可動演出装置の役物駆動モータ 42、遊技盤 1 や該遊技盤 1 の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用の LED を備える各種 LED 基板 44 などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU 40 a から出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、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。

10

【0048】

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。

20

【0049】

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。

30

【0050】

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（第 1 の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 入賞記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して 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 が第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 7、第 2 の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第 2 始動記憶として記憶する第 2 入賞記憶手段をなす。よって、遊技制御装置 30 が、始動入賞領域（第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限数まで記憶する始動入賞記憶手段をなす。

40

【0051】

また、第 1 始動記憶による記憶時に、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（当り値）と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。同様に、第 2 始動記憶による記憶時に、第 2 始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値を ROM 31 b に記

50

憶されている第2特図変動表示ゲーム用の判定値(当り値)と比較し、第2特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。これにより、遊技制御装置30は、第1入賞記憶手段(遊技制御装置30)又は第2入賞記憶手段(遊技制御装置30)に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段として機能する。

【0052】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、始動記憶に基づき、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能なゲーム実行制御手段をなす。より具体的には、第1始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段として、また、第2始動記憶に基づいて第2特図変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段として機能する。

10

【0053】

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

20

【0054】

そして、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特図変動表示ゲームの結果が大当りの場合は、特図表示器に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口SOL10bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数(例えば10個)の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間(例えば2.5秒または1秒)が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば15回または2回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。これにより、パチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機として機能する。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。

30

【0055】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特定条件の成立に基づき、特図変動表示ゲームとは異なる特定変動表示ゲームを実行する。具体的には、普通変動入賞装置7が開状態に変換する頻度を通常状態よりも高める特定遊技状態(時短動作状態、確変状態)を発生させる処理を行う。すなわち、遊技制御装置30は変換制御手段(普通変動入賞装置7)による変換制御を所定期間において通常遊技状態よりも多く実行するように制御する特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段をなす。

40

【0056】

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始動記憶若しくは第2始動記憶についての複数の始動記憶が記憶された場合に、当該複数の始動記憶に対応する複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的に演出を行う連続演出状態を実行させる連続演出実行制御手段を構成するとともに、第1入賞記憶手段(遊技制御装置30)若しくは第2入賞記憶手段(遊技制御装置30)の何れかに記憶保持された1つの始動記憶に基づく1回の変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後、停止する単位変動表示を一回以上行う擬似連演出状態を実行する擬似連演出実行制御手段を構成している。

50

【 0 0 5 7 】

なお、第 1 特図変動表示ゲームよりも第 2 特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと（第 1 特図変動表示ゲームは、15R 確変大当り発生率：40%、2R 確変大当り発生率：20%、15R 通常大当り発生率：40%であるのに対し、第 2 特図変動表示ゲームは、15R 確変大当り発生率：55%、2R 確変大当り発生率：5%、15R 通常大当り発生率：40%）である。また、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第 2 特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

10

【 0 0 5 8 】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 は、各種入賞口に設けられたセンサ（第 1 始動口 SW 13 a、第 2 始動口 SW 7 d、入賞口 SW 12 a、カウント SW 10 c）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 の払出モータを制御して所定数の遊技球が払い出されるようにする。

【 0 0 5 9 】

また、遊技制御装置 30 は、特図変動表示ゲームの開始タイミング以外に、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値と、ROM 31 b に記憶されている当り値（判定値）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。

20

【 0 0 6 0 】

また、演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置 43 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

【 0 0 6 1 】

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

30

【 0 0 6 2 】

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

40

【 0 0 6 3 】

〔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 3 に示すように、メイン処理においては、まず、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、電源投入時の初期化処理（ステップ S 1）を行い、そして、停電復旧処理（ステップ S 2）を行う。

【 0 0 6 4 】

50

次に、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、割込みタイマを起動する処理（ステップ S 3）を行って、CTC（カウンタ タイマ サークット）を起動する。次に、遊技制御装置 30 は、割込みを禁止する処理（ステップ S 4）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 S 5）を行い、割込みを許可する処理（ステップ S 6）を行う。

【0065】

そして、遊技制御装置 30 は、RAM 31 c 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 S 7）を行う。なお、停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

10

【0066】

停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7）において、停電が発生していない場合（ステップ S 7；No）は、遊技制御装置 30 は、上述の割込みを禁止する処理（ステップ S 4）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 S 4）から停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7）を繰り返し行う。

【0067】

一方、停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7）において、停電が発生した場合（ステップ S 7；Yes）は、遊技制御装置 30 は、停電発生時の処理（ステップ S 8）を行う。なお、停電発生直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

20

【0068】

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、RAM 31 c の電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM 31 c 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RAM 31 c 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

【0069】

〔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 4 に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、遊技制御装置 30 は、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 SW 13 a、第 2 始動口 SW 7 d、ゲート SW 4 a、入賞口 SW 12 a、12 a、…、カウント SW 10 c、ガラス枠開放 SW 14 6、遊技機枠開放 SW 12 1、球切れ SW 12 2 など）からの入力処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口 SOL 10 b、普電 SOL 7 b）等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力処理を行う入出力処理（ステップ b）を行う。

40

【0070】

次に、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、乱数の初期値を更新し、乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップ e）を行う。

【0071】

50

次に、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、第 1 始動口 SW 13 a、第 2 始動口 SW 7 d、ゲート SW 4 a、入賞口 SW 12 a, 12 a, ...、カウント SW 10 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。

【0072】

そして、遊技制御装置 30 は、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

【0073】

次に、遊技制御装置 30 は、パチンコ遊技機 100 に設けられ、遊技に関する各種情報を表示するセグメント LED に関する処理を行うセグメント LED 編集処理 (ステップ l) を行う。そして、遊技制御装置 30 は、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、遊技制御装置 30 は、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。

【0074】

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 SW 13 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 5 に示すように、第 1 特図ゲーム処理では、まず、遊技制御装置 30 は、第 1 始動口 SW 13 a の入力の監視処理 (ステップ i1) を行う。なお、第 1 始動口 SW 13 a の入力の監視処理 (ステップ i1) の詳細については後述する。

【0075】

次いで、遊技制御装置 30 は、第 2 始動記憶数を取得する処理 (ステップ i2) を行い、第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i3) を行う。

【0076】

30

第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i3) において、第 2 始動記憶がある場合 (ステップ i3; Yes) は、遊技制御装置 30 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 i3) において、第 2 始動記憶がない場合 (ステップ i3; No) は、遊技制御装置 30 は、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ i4) を行う。

【0077】

次いで、遊技制御装置 30 は、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 i5) を行い、特図変動制御処理 (ステップ i6) を行って第 1 特図ゲーム処理を終了する。なお、特図ゲーム分岐処理 (ステップ i5) の詳細については後述する。

40

【0078】

〔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 SW 7 d 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 6 に示すように、第 2 特図ゲーム処理では、まず、遊技制御装置 30 は、第 2 始動口 SW 7 d の入力の監視処理 (ステップ j1) を行う。なお、第 2 始動口 SW 7 d の入力の監視処理 (ステップ j1) の詳細については後述する。

【0079】

次いで、遊技制御装置 30 は、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ j2) を行い、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 j3) を行い

50

、特図変動制御処理（ステップ j 4）を行って第 2 特図ゲーム処理を終了する。なお、特図ゲーム分岐処理（ステップ j 3）の詳細については後述する。

【 0 0 8 0 】

〔 始動口 1 監視処理 〕

図 7 に示すように、始動口 1 監視処理では、まず、遊技制御装置 3 0 は、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1 1）を行う。

【 0 0 8 1 】

この第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1 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 へ遊技球の始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1 1）において、
10 始動入賞がない場合（ステップ i 1 1 ; N o）は、始動口 1 監視処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

一方、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の始動入賞があるか否かの判定（ステップ i 1 1）において、始動入賞がある場合（ステップ i 1 1 ; Y e s）は、遊技制御装置 3 0 は、第 1 始動記憶数を取得する処理（ステップ i 1 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 1 3）を行う。

【 0 0 8 3 】

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 1 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 1 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、遊技制御装置 3 0 は、始動口 1 監視処理を終了する。
20

【 0 0 8 4 】

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 1 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 1 3 ; N o）は、遊技制御装置 3 0 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 1 4）を行う。

【 0 0 8 5 】

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 1 4）を行った後、遊技制御装置 3 0 は、更新した第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り乱数を記憶する処理（ステップ i 1 5）、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップ i 1 6）を行う。

【 0 0 8 6 】

遊技制御装置 3 0 は、さらに第 1 特図変動表示ゲームにおいて、リーチ状態を発生させるか否かを決定するためのリーチ決定用乱数値を抽出する処理（ステップ i 1 7）を行うとともに、変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数抽出処理（ステップ i 1 8）を行う。そして、遊技制御装置 3 0 は、取得された第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数、リーチ決定用乱数値及び変動パターン決定用乱数に基づき、特図保留情報判定処理（ステップ i 1 9）、すなわち、保留された第 1 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか、連続予告を実行するか否か等の判定を第 1 特図変動表示ゲームの開始前に行う先読み処理を行う。
30

【 0 0 8 7 】

図 9 に示すように、特図保留情報判定処理は、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。
40

【 0 0 8 8 】

この特図保留情報判定処理においては、まず、遊技制御装置 3 0 は、始動口 1 監視処理のステップ i 1 5 で記憶された大当り乱数を取得する処理（ステップ S 1 1）を行う。そして、遊技制御装置 3 0 は、遊技状態に対応した大当り乱数判定テーブルを取得する処理（ステップ S 1 2）を行う。具体的には、例えば、遊技状態が低確率状態（通常確率状態）の時には、当り値として所定数の第 1 判定値のみが記憶されているテーブルを取得する。一方、遊技状態が高確率状態（確変状態）の時には、例えば、大当り値として所定数の第 1 判定値の他に、第 1 判定値とは別の第 2 判定値が記憶されているテーブルを取得する。
50

【 0 0 8 9 】

次いで、遊技制御装置 30 は、始動口 1 監視処理のステップ i 1 5 で記憶された大当り乱数に当り値が有るか否かの判定 (ステップ S 1 3) を行う。この大当り乱数に当り値が有るか否かの判定 (ステップ S 1 3) において、大当り乱数に当り値が有る場合 (ステップ S 1 3 ; Y e s) は、大当り情報をセットする処理 (ステップ S 1 4) を行う。一方、大当り乱数に当り値が有るか否かの判定 (ステップ S 1 3) において、大当り乱数に当り値が無い場合 (ステップ S 1 3 ; N o) は、はずれ情報をセットする処理 (ステップ S 2 0) を行い、ステップ S 2 1 へ移行する。

【 0 0 9 0 】

次いで、遊技制御装置 30 は、始動口 1 監視処理のステップ i 1 6 で記憶された大当り図柄乱数を取得する処理 (ステップ S 1 5) を行うとともに、大当り図柄乱数判定テーブルを取得する処理 (ステップ S 1 6) を行う。そして、遊技制御装置 30 は、始動口 1 監視処理のステップ i 1 6 で記憶された大当り図柄乱数が高確率状態を発生させる図柄 (例えば、「7、7、7」等) であるか否かを大当り図柄乱数判定テーブルに記憶されている判定値と比較することによって判定 (ステップ S 1 7) を行う。

10

【 0 0 9 1 】

この高確率状態を発生させる図柄であるか否かの判定 (ステップ S 1 7) において、高確率状態を発生させる図柄である場合 (ステップ S 1 7 ; Y e s) は、遊技制御装置 30 は、高確率状態を発生させる高確率図柄情報をセットする処理 (ステップ S 1 8) を行う。一方、高確率状態を発生させる図柄であるか否かの判定 (ステップ S 1 7) において、高確率状態を発生させる図柄でない場合 (ステップ S 1 7 ; N o) は、遊技制御装置 30 は、低確率状態を発生させる低確率図柄情報をセットする処理 (ステップ S 1 9) を行う。

20

【 0 0 9 2 】

次いで、遊技制御装置 30 は、特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する変動パターン決定処理 (ステップ S 2 1) を行う。これにより、遊技制御装置 30 は、第 1 入賞記憶手段 (遊技制御装置 30) 又は第 2 入賞記憶手段 (遊技制御装置 30) に始動記憶が記憶される毎に、該始動記憶に応じて記憶される遊技結果情報の判定を行う遊技結果事前判定手段をなす。

【 0 0 9 3 】

図 10 に示すように、この変動パターン決定処理では、まず、始動口 1 監視処理のステップ i 1 7 で抽出されたリーチ決定用乱数を取得する処理 (ステップ S 3 1) を行うとともに、始動口 1 監視処理のステップ i 1 8 で抽出された変動パターン決定用乱数を取得する処理 (ステップ S 3 2) を行い、リーチ決定用乱数判定テーブルを取得する処理 (ステップ S 3 3) を行う。なお、このリーチ決定用乱数判定テーブルに記憶された判定値との比較によって、変動パターンのうちの後半変動パターンを決定する。すなわち、この後半変動パターンが決定されることにより、リーチ状態が発生するか否かが決定されることとなる。

30

【 0 0 9 4 】

そして、遊技制御装置 30 は、ステップ S 3 1 によって取得されたリーチ決定用乱数と、ステップ S 3 3 によって取得されたリーチ決定用乱数判定テーブルとの比較により、後半変動パターンを決定する処理 (ステップ S 3 4) を行う。より具体的には、この後半変動パターンの決定は、特図変動表示ゲームの遊技結果 (大当りもしくははずれ) や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態 (通常確率状態もしくは確変状態)、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置 7 の動作状態 (通常動作状態もしくは特定遊技状態)、現在の遊技状態としての演出状態 (通常状態もしくは連続予告状態)、始動記憶数などを加味したリーチ決定用乱数判定テーブルとの比較に基づいて、当該特図変動表示ゲームにおける変動パターンのうちの後半変動パターンを決定する。

40

【 0 0 9 5 】

次いで、遊技制御装置 30 は、変動パターン決定用乱数判定テーブルを取得する処理 (

50

ステップS35)を行う。なお、ステップS32によって取得された変動パターン決定用乱数と、この変動パターン決定用乱数判定テーブルに記憶された判定値との比較によって、変動パターンのうちの前半変動パターンを決定することができるようになっている。

【0096】

そして、遊技制御装置30は、ステップS32によって取得された変動パターン決定用乱数と、ステップS35によって取得された変動パターン決定用乱数判定テーブルとの比較により、前半変動パターンを決定する処理(ステップS36)を行う。

【0097】

次いで、遊技制御装置30は、現在の遊技状態が確率変動状態中又は時短動作中、すなわち特別遊技状態の発生確率を高めた高確率状態であるか否かの判定(ステップS37)を行う。この現在の遊技状態が確率変動状態中又は時短動作中であるか否かの判定(ステップS37)において、現在の遊技状態が確率変動状態中又は時短動作中である場合(ステップS37; Yes)は、この変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第2始動記憶によるものか否かの判定(ステップS38)を行う。一方、この現在の遊技状態が確率変動状態中又は時短動作中であるか否かの判定(ステップS37)において、現在の遊技状態が確率変動状態中又は時短動作中の何れでもない場合(ステップS37; No)は、ステップS40へ移行する。

【0098】

次いで、この変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第2始動記憶によるものか否かの判定(ステップS38)において、変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第2始動記憶によるものでない場合(ステップS38; No)は、決定した変動パターンをクリアする処理(ステップS39)を行い、本処理を終了する。すなわち、遊技状態が高確率状態で、始動記憶が第1始動記憶によるものである場合、いわゆる先読み処理を行わないこととなる。なお、このとき、第1始動記憶に基づいて連続予告を実行しないようになっているが、第1始動記憶に基づいて連続予告を実行するようにしても良い。これにより、隠れ確変状態(潜伏確変状態)中である場合に、通常遊技状態と連続予告の演出内容、発生頻度を共通にすることができ、遊技者に隠れ確変状態中であることを察知されないようにすることができる。

【0099】

一方、この変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第2始動記憶によるものか否かの判定(ステップS38)において、変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第2始動記憶によるものである場合(ステップS38; Yes)は、ステップS34において決定された後半変動パターン、及び、ステップS36において決定された前半変動パターンにより構成される変動パターンが連続予告による変動パターンであるか否かを確認することにより、連続予告を実行するか否かの判定(ステップS40)を行う。この連続予告を実行するか否かの判定(ステップS40)において、連続予告を実行する場合(ステップS40; Yes)は、演出制御装置40へ送信するための連続予告情報をセットする処理(ステップS41)を行うとともに、連続予告フラグをセットする処理(ステップS42)を行う。これにより、遊技制御装置30は、第1入賞記憶手段(遊技制御装置30)若しくは第2入賞記憶手段(遊技制御装置30)の何れかに複数の始動記憶が記憶された場合に、第1実行制御手段(遊技制御装置30)若しくは第2実行制御手段(遊技制御装置30)のうち対応するゲーム実行制御手段により複数回の変動表示ゲームにわたって連続的に予告演出を行う連続演出状態を実行させる連続演出実行制御手段をなす。そして、この連続演出実行制御手段は、遊技結果事前判定手段(遊技制御装置30)による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を実行させるか否かを決定したこととなる。

【0100】

次いで、遊技制御装置30は、当該連続予告が実行される契機となった始動記憶が第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定(ステップS43)を行う。この始動記憶が第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定(ステップS43)において、始動記憶が第1始動記憶に基づくものである場合(ステップS43; Yes)は、第1特図予告フラグ

10

20

30

40

50

をセットする処理（ステップS44）を行い、変動パターン決定処理を終了する。一方、この始動記憶が第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定（ステップS43）において、始動記憶が第1始動記憶に基づくものでない場合（ステップS43；No）は、変動パターン決定処理を終了する。

【0101】

また、連続予告を実行するか否かの判定（ステップS40）において、連続予告を実行しない場合（ステップS40；No）は、ステップS34において決定された後半変動パターン、及び、ステップS36において決定された前半変動パターンにより構成される変動パターンに対応する変動パターン情報をセットする処理（ステップS45）を行い、変動パターン決定処理を終了する。すなわち、遊技制御装置30は、複数の遊技モードのうち、変動表示ゲームが実行される遊技モードを選択し、該選択した遊技モードの制御を実行する遊技モード選択制御手段をなす。

10

【0102】

以上のことから、制御手段（遊技制御装置30）は、遊技機（パチンコ遊技機100）において特別遊技状態が発生されることに基づいて実行される遊技状態に応じて、第1実行制御手段（遊技制御装置30）若しくは第2実行制御手段（遊技制御装置30）によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、連続演出実行制御手段（遊技制御装置30）により実行される連続演出状態の発生を禁止する連続演出禁止制御手段（遊技制御装置30）を備えることとなる。

また、制御手段（遊技制御装置30）は、遊技機（パチンコ遊技機100）において特別遊技状態が発生されることに基づいて実行される遊技状態に応じて、第1実行制御手段（遊技制御装置30）若しくは第2実行制御手段（遊技制御装置30）によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、遊技モード選択制御手段（演出制御装置40）により実行される特定の遊技モードの発生を禁止、若しくは抑制する演出禁止制御手段（遊技制御装置30）を備えることとなる。

20

【0103】

また、連続演出禁止制御手段は、特定遊技状態発生手段（遊技制御装置30）によって特定遊技状態が発生されている場合は、第1実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止することとなる。

30

【0104】

これにより、第2特図変動表示ゲームを実行するための始動記憶を普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づいて発生させるように構成したパチンコ遊技機100の場合、普通図柄の当り確率を通常状態よりも高めた特定遊技状態（確率変動遊技状態や時短遊技状態）においては、普通変動入賞装置7が開状態となる動作が頻繁に発生するので、この特定遊技状態において、第1特図変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能にすると、この連続演出を実行している際に第2特図変動表示ゲームの始動記憶が頻繁に発生し、その都度、第2特図変動表示ゲームの実行を第1特図変動表示ゲームによる連続演出に割り込ませなければならず、処理が煩雑になってしまうという問題が生ずるが、上述した連続演出禁止制御手段（遊技制御装置30）により、かかる課題を解決することができるようになる。

40

【0105】

そして、上記のように変動パターン決定処理が終了すると、図9へ戻り、特図保留情報判定処理が終了する。そして、遊技制御装置30は、連続予告回数決定処理（ステップi20）を行う。

【0106】

図11に示すように、この連続予告回数決定処理では、まず、遊技制御装置30は、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS51）を行う。なお、連続予告フラグは、上述の変動パターン決定処理において連続予告が実行されると判定された場合に設定されるものである。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS51）において、連

50

続予告フラグがある場合（ステップS51；Yes）は、連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS52）を行う。一方、この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS51）において、連続予告フラグがない場合（ステップS51；No）は、連続予告回数決定処理を終了する。連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS52）では、連続予告回数カウンタが「0」である場合（ステップS52；Yes）は、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS53）を行う。なお、第1特図予告フラグは、上述の変動パターン決定処理において第1始動記憶に基づき連続予告の実行が決定された場合に設定されるものである。一方、連続予告回数カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS52）において、連続予告回数カウンタが「0」でない場合（ステップS52；No）は、連続予告回数決定処理を終了する。

10

【0107】

次いで、この第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS53）において、第1特図予告フラグがある場合（ステップS53；Yes）は、遊技制御装置30は、第1始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値を取得する処理（ステップS54）を行い、第1始動記憶に当り値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があるか否かの判定（ステップS56）を行う。一方、第1特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップS53）において、第1特図予告フラグがない場合（ステップS53；No）は、遊技制御装置30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を取得する処理（ステップS55）を行い、第2始動記憶に当り値と一致する大当たり判定用乱数値を記憶した始動記憶があるか否かの判定（ステップS56）を行う。

20

【0108】

取得した始動記憶（第1始動記憶もしくは第2始動記憶）に当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS56）において、当り値と一致する大当たり判定用乱数値がある場合（ステップS56；Yes）は、連続予告回数カウンタの値に、当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS57）を行い、また、当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数を連続予告実行予定回数として記憶し、連続予告回数決定処理を終了する。当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップS57）では、第1始動記憶および第2始動記憶を参照し、当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化順序に従って消化される始動記憶の数をセットする処理を行う。

30

【0109】

一方、取得した始動記憶（第1始動記憶もしくは第2始動記憶）に当り値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS56）において、当り値と一致する大当たり判定用乱数値がない場合（ステップS56；No）は、連続予告回数カウンタの値に始動記憶数をセットする処理（ステップS58）を行い、また、当該始動記憶数を連続予告実行予定回数として記憶し、連続予告回数決定処理を終了する。この連続予告回数カウンタの値に始動記憶数をセットする処理（ステップS58）では、ステップS54において取得された第1始動記憶数もしくはステップS55において取得された第2始動記憶数をセットする処理を行う。

40

【0110】

なお、ステップS58における連続予告回数カウンタの値のセット方法は、これに限らず、例えば、大当たり判定用乱数値が0～649まで設定されており、当り値が0である場合において、取得した始動記憶（第1始動記憶もしくは第2始動記憶）の大当たり判定用乱数値が1～199の間の何れかであれば、連続予告回数カウンタに「2」をセットし、当該大当たり判定用乱数値が200～599の間の何れかであれば、連続予告回数カウンタに「3」をセットし、当該大当たり判定用乱数値が600～649の間の何れかであれば、連続予告回数カウンタに「4」をセットするようにしても良い。

【0111】

そして、連続予告回数決定処理が終了すると、遊技制御装置30は、コマンド設定処理

50

(ステップ i 2 1) を行い、始動口 1 監視処理を終了する。このコマンド設定処理(ステップ i 2 1)では、第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数が大当りであるか否かが判定された際に設定される「大当り情報」や「はずれ情報」、「演出図柄始動記憶数」、「連続予告に関する情報(例えば、連続予告情報)」等がセットされ、タイマ割込処理のコマンド送信処理(ステップ c)において、この「大当り情報」や「はずれ情報」、「演出図柄始動記憶数」、「連続予告に関する情報(例えば、連続予告情報)」等が演出制御装置 40 へ送信される。

【0112】

〔始動口 2 監視処理〕

図 8 に示すように、始動口 2 監視処理では、まず、遊技制御装置 30 は、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定(ステップ j 1 1)を行う。 10

【0113】

この普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定(ステップ j 1 1)では、第 2 始動口 SW 7 d 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 j 1 1)において、始動入賞がない場合(ステップ j 1 1; No)は、始動口 2 監視処理を終了する。

【0114】

一方、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定(ステップ j 1 1)において、始動入賞がある場合(ステップ j 1 1; Yes)は、遊技制御装置 30 は、第 2 始動記憶数を取得する処理(ステップ j 1 2)を行い、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定(ステップ j 1 3)を行う。 20

【0115】

第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定(ステップ j 1 3)において、第 2 始動記憶数が 4 以上である場合(ステップ j 1 3; 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、始動口 2 監視処理を終了する。一方、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定(ステップ j 1 3)において、第 2 始動記憶数が 4 以上でない場合(ステップ j 1 3; No)は、遊技制御装置 30 は、第 2 始動記憶数を 1 インクリメントする処理(ステップ j 1 4)を行う。

【0116】

その後、遊技制御装置 30 は、更新した第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り乱数を記憶する処理(ステップ j 1 5)、大当り図柄乱数を記憶する処理(ステップ j 1 6)を行う。 30

【0117】

遊技制御装置 30 は、さらに変動表示ゲームにおいて、リーチ状態を発生させるか否かを決定するためのリーチ決定用乱数値を抽出する処理(ステップ j 1 7)を行うとともに、変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数抽出処理(ステップ j 1 8)を行う。そして、遊技制御装置 30 は、取得された第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数、リーチ決定用乱数値及び変動パターン決定用乱数に基づき、特図保留情報判定処理(ステップ j 1 9)、すなわち、保留された第 2 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか、連続予告を実行するか否か等の判定を第 2 特図変動表示ゲームの開始前に行う先読み処理を行う。なお、特図保留情報判定処理(ステップ j 1 9)については、始動口 1 監視処理における特図保留情報判定処理(ステップ i 1 9)と共通の処理であるため説明は省略する。 40

【0118】

そして、連続予告を行う場合には、遊技制御装置 30 は、連続予告回数決定処理(ステップ j 2 0)を行い、次いで、コマンド設定処理(ステップ j 2 1)を行い、始動口 2 監視処理を終了する。このコマンド設定処理(ステップ j 2 1)では、第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数が大当りであるか否かが判定された場合に設定される「大当り情報」や「はずれ情報」、「演出図柄始動記憶数」、「連続予告に関する情報(例えば、連続予告情報)」等がセットされ、タイマ割込処理のコマンド送信処理(ステップ c)において、 50

この「大当り情報」や「はずれ情報」、「演出図柄始動記憶数」、「連続予告に関する情報（例えば、連続予告情報）」等が演出制御装置40へ送信される。なお、連続予告回数決定処理（ステップj20）については、始動口1監視処理における連続予告回数決定処理（ステップi20）と共通の処理であるため説明は省略する。

【0119】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図12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i4,ステップj2）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。

10

【0120】

この特図ゲーム分岐処理においては、まず、遊技制御装置30は、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS61）を行う。この処理番号が0であるか否かの判定（ステップS61）において、処理番号が0である場合（ステップS61;Yes）は、遊技制御装置30は、特図普段処理を行う（ステップS62）。この特図普段処理（ステップS62）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。なお、特図普段処理（ステップS62）の詳細については後述する。一方、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS61）において、処理番号が0でない場合（ステップS61;No）は、遊技制御装置30は、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS63）を行う。

20

【0121】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS63）を行う。この処理番号が1であるか否かの判定（ステップS63）において、処理番号が1である場合（ステップS63;Yes）は、遊技制御装置30は、特図変動開始処理2を行う（ステップS64）。この特図変動開始処理2（ステップS64）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S63）において、処理番号が1でない場合（ステップS63;No）は、遊技制御装置30は、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS65）を行う。

30

【0122】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS65）を行う。この処理番号が2であるか否かの判定（ステップS65）において、処理番号が2である場合（ステップS65;Yes）は、遊技制御装置30は、特図変動中処理を行う（ステップS66）。この特図変動中処理（ステップS66）では、特図変動表示ゲームにおける時間（変動時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS65）において、処理番号が2でない場合（ステップS65;No）は、遊技制御装置30は、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS67）を行う。

40

【0123】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS67）を行う。この処理番号が3であるか否かの判定（ステップS67）において、処理番号が3である場合（ステップS67;Yes）は、遊技制御装置30は、特図表示中処理を行う（ステップS68）。この特図表示中処理を行う（ステップS68）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

50

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S67)において、処理番号が3でない場合(ステップS67; No)は、遊技制御装置30は、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS69)を行う。

【0124】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS69)を行う。この処理番号が4であるか否かの判定(ステップS69)において、処理番号が4である場合(ステップS69; Yes)は、遊技制御装置30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S70)。一方、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS69)において、処理番号が4でない場合(ステップS69; No)は、遊技制御装置30は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS71)を行う。

10

【0125】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS71)を行う。この処理番号が5であるか否かの判定(ステップS71)において、処理番号が5である場合(ステップS71; Yes)は、遊技制御装置30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S72)。一方、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS71)において、処理番号が5でない場合(ステップS71; No)は、遊技制御装置30は、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS73)を行う。

【0126】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS73)を行う。この処理番号が6であるか否かの判定(ステップS73)において、処理番号が6である場合(ステップS73; Y)は、遊技制御装置30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S74)。一方、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS73)において、処理番号が6でない場合(ステップS73; No)は、遊技制御装置30は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS75)を行う。

20

【0127】

次に、遊技制御装置30は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS75)を行う。この処理番号が7であるか否かの判定(ステップS75)において、処理番号が7である場合(ステップS75; Yes)は、遊技制御装置30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S76)。一方、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS75)において、処理番号が7でない場合(ステップS75; No)は、遊技制御装置30は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

30

【0128】

〔特図普段処理〕

特図ゲーム分岐処理で処理番号が0である場合に行われる特図普段処理では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。図13に示すように、この特図普段処理では、まず、遊技制御装置30は、始動記憶があるか否かの判定(ステップS81)を行う。この始動記憶があるか否かの判定(ステップS81)において、始動記憶がない場合(ステップS81; No)は、遊技制御装置30は、客待ちデモの設定があるか否かの判定(ステップS87)を行う。なお、始動記憶がない場合(ステップS81; No)とは、第1始動記憶および第2始動記憶の何れもない場合である。

40

【0129】

客待ちデモの設定があるか否かの判定(ステップS87)では、例えば、表示装置43で客待ちデモ画像の表示を行うように設定する客待ちデモフラグが設定されているかを判定する。この客待ちデモの設定があるか否かの判定(ステップS87)において、客待ちデモの設定が有る場合(ステップS87; Yes)は、遊技制御装置30は、特図普段処理を終了する。一方、客待ちデモの設定があるか否かの判定(ステップS87)において、客待ちデモの設定がない場合(ステップS87; No)は、遊技制御装置30は、客待

50

ちデモコマンドの設定（ステップ S 8 8）を行い、特図普段処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

また、始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 8 1）において、始動記憶がある場合（ステップ S 8 1； Y e s）は、遊技制御装置 3 0 は、複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的に演出を行う連続予告に関する処理である連続予告制御処理（ステップ S 8 2）を行う。

【 0 1 3 1 】

連続予告制御処理では、連続予告に関する処理として、連続予告の実行や、連続予告の演出内容などを決定する処理を行う。図 1 4 に示すように、この連続予告制御処理では、まず、遊技制御装置 3 0 は、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 1）を行う。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 1）は、連続予告の実行中である場合に設定される連続予告フラグがあるかを判定することで、現在、連続予告の実行中であるか否かを判定する処理である。連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 1）において、連続予告フラグがない場合（ステップ S 9 1； N o）、すなわち連続予告の実行中でない場合は、連続予告制御処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

一方、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 1）において、連続予告フラグがある場合（ステップ S 9 1； Y e s）、すなわち連続予告の実行中である場合は、連続予告回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理（ステップ S 9 2）を行う。つまり、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告が実行されるので、連続予告回数カウンタの値からその分を差し引く処理が行われる。

【 0 1 3 3 】

次に、第 1 特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 3）を行う。この第 1 特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 3）において、第 1 特図予告フラグがない場合（ステップ S 9 3； N o）、すなわち、連続予告が実行される契機となった始動記憶が第 1 始動記憶に基づくものでない場合は、連続予告回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定（ステップ S 9 6）を行う。また、第 1 特図予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 9 3）において、第 1 特図予告フラグがある場合（ステップ S 9 3； Y e s）、すなわち、連続予告が実行される契機となった始動記憶が第 1 始動記憶に基づくものである場合は、第 2 始動記憶があるか否かの判定（ステップ S 9 4）を行う。

【 0 1 3 4 】

新たな第 2 始動記憶であるか否かの判定（ステップ S 9 4）では、現在処理中の始動記憶が、連続予告フラグの設定後に新たに記憶された第 2 始動記憶であるかを判定する。この新たな第 2 始動記憶であるか否かの判定（ステップ S 9 4）において、新たな第 2 始動記憶でない場合（ステップ S 9 4； N o）は、連続予告回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定（ステップ S 9 6）を行う。一方、新たな第 2 始動記憶であるか否かの判定（ステップ S 9 4）において、新たな第 2 始動記憶である場合（ステップ S 9 4； Y e s）は、連続予告変更制御処理（ステップ S 9 5）を行う。そして、連続予告回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定（ステップ S 9 6）を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、第 1 始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）に記憶された始動記憶に基づいて連続演出状態を実行している場合に、第 2 始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）に始動記憶が記憶されるか否かを判定する始動記憶判定手段をなす。

【 0 1 3 5 】

図 1 5 に示すように、連続予告変更制御処理では、まず、第 2 始動記憶が当り値であるか、すなわち、第 2 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップ S 1 0 1）を行う。この第 2 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップ S 1 0 1）では、連続予告フラグの設定後に新たに記憶された現在処理中である第 2 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか、すなわち、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームで大当りになるかが判定される。第 2 始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶され

10

20

30

40

50

ているか否かの判定（ステップS101）において、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されていない場合（ステップS101；No）は、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS102）を行い、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS103）を行って連続予告変更制御処理を終了する。この連続予告変更フラグがセットされた場合は、特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して連続予告変更コマンドが出力される。これによって、第1始動記憶よりも優先的に消化される新たな第2始動記憶により当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶された始動記憶までのゲーム数が増加しても連続予告の回数をその分増加でき、遊技者に違和感を与えることなく、連続予告を実行することができる。

10

【0136】

一方、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS101）において、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されている場合（ステップS101；Yes）は、第1特図予告フラグをクリアする処理（ステップS104）を行い、連続予告回数カウンタの値を「0」にする処理（ステップS105）を行って連続予告変更制御処理を終了する。これにより、第1始動記憶よりも優先的に消化される新たな第2始動記憶に、当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されていて大当りとなる場合に、当該第2始動記憶に基づいて連続予告の最終STEPを実行して連続演出状態を終了することができるようになり、遊技者に違和感を与えることなく連続予告を実行することができる。

20

【0137】

すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）による判定結果に基づいて第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に始動記憶が記憶されたことを把握した場合は、該第2入賞記憶手段に記憶された始動記憶に対応する遊技結果情報を遊技結果事前判定手段（遊技制御装置30）による事前判定結果に基づいて把握し、該事前判定結果に基づいて把握した遊技結果情報に基づき、特定の遊技モードの実行態様を変更する遊技モード選択制御手段をなす。この実行態様を変更するとは、例えば、連続演出の回数を増加、減少させること、すなわち連続演出状態を延長、短縮することであり、これにより、連続演出による予告が成り立たなくなってしまうという不具合を発生させることなく、興趣に富んだ遊技を実行することができる。また、遊技制御装置30が、特定の遊技モードを実行する場合に始動記憶判定手段による判定結果に基づき、第2入賞記憶手段に始動記憶が記憶されたことを把握した場合は、当該実行中の特定の遊技モードを終了させる遊技モード選択制御手段をなす。

30

【0138】

そして、図14に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS96）において、連続予告回数カウンタの値が「0」である場合（ステップS96；Yes）は、連続予告終了フラグをセットする処理（ステップS97）を行い、連続予告フラグをクリアする処理（ステップS98）を行って、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終STEPとなる。一方、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS96）において、連続予告回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップS96；No）は、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終STEPではなく、次に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでも継続して連続予告が実行される。

40

【0139】

次いで、図13に戻り、遊技制御装置30は、大当りフラグ設定処理（ステップS83）を行う。大当りフラグ設定処理（ステップS83）では、現在処理中の始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値が当り値と一致する場合に大当りフラグを設定する処理を行う。なお、当り値は、通常確率状態では所定数の第1判定値が設定され、高確率状態で

50

は第1判定値および第1判定値とは別の第2判定値が設定される。そして、この大当りフラグ設定処理（ステップS83）を行った後、特図停止図柄設定処理（ステップS84）を行う。

【0140】

次いで、遊技制御装置30は、変動パターン設定処理（ステップS85）を行って変動パターンの決定（後半変動パターンと前半変動パターンの決定に基づく変動時間の設定）を行う。また、ステップS39において、決定した変動パターンがクリアされた場合には、ステップS85において、変動パターンを決定する。これにより、遊技制御装置30は、遊技結果事前判定手段（遊技制御装置30）による遊技結果情報の判定後、該遊技結果情報を変動表示ゲームの開始時に設定する遊技結果情報設定手段（遊技制御装置30）をなす。そして、この遊技結果情報設定手段は、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定がなされていない場合は、変動表示ゲームの開始時に遊技結果情報の判定を実行したことになる。なお、確変状態中、若しくは、時短動作中に、第2始動記憶の始動記憶数が0となり、第1始動記憶に始動記憶がある場合は、この第1始動記憶に基づいて変動表示ゲームが開始されることとなる。その際、この変動表示ゲームの変動時間は、当該変動表示ゲームの遊技結果（停止結果）が大当りである場合は、例えば、図17に示すように、遊技結果（停止結果）が大当りとなる場合の変動パターンにおける変動時間が設定される。一方、当該変動表示ゲームの遊技結果（停止結果）がはずれである場合は、例えば、図17に示すように、リーチ演出（リーチAa、リーチBb、リーチCc）を行う変動パターンにおける変動時間や、リーチ演出を伴わない通常変動パターンであれば、前半変動パターン番号「2」に比べて変動時間が長い前半変動パターン番号「1」に基づく変動パターンにおける変動時間が設定され、この間に第2始動記憶が発生する時間を稼ぐようになっている。その後、変動開始の情報を記憶する処理（ステップS86）を行い、特図普段処理を終了する。この変動開始の情報を記憶する処理（ステップS86）においては、特図処理番号が1に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理（図12に図示）において特図変動開始処理2が選択されるようになる。

なお、図9に示す特図保留情報判定処理において、実行される大当り乱数に当り値があるか否かの判定（ステップS13）に基づいてセットされる大当り情報（ステップS14）、はずれ情報（ステップS20）、並びに、変動パターン決定処理（ステップS21）によって決定される変動パターン情報（連続予告情報、擬似連パターン情報を含む）は、大当りフラグ設定処理（ステップS83）において、現在処理中の始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値が当り値と一致する場合に、クリアするようにしても良い。これは、特に、現在処理中の始動記憶に基づいて実行した変動表示ゲームの結果が特別結果態様となって特別遊技状態（大当り遊技状態）が発生し、この特別遊技状態の終了後は、第2始動記憶が発生し易いように制御がなされるため、上記の特図保留情報判定処理（図9）によって取得した情報が第1始動記憶に基づくものである場合、取得した情報に対応する始動記憶に基づく変動表示ゲームがなかなか実行されないという状態に陥ってしまう。そこで、特別遊技状態の発生に基づいて取得した情報をクリアすることで、その情報を記憶しておくための記憶領域を削減することができるようになる。

これにより、遊技結果事前判定手段（遊技制御装置30）は、現在実行中の変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることに基づき、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）又は前記第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報の判定結果をクリアする遊技結果情報初期化手段（遊技制御装置30）を有することとなる。

また、上記の特図保留情報判定処理（図9）によって取得した第1始動記憶に基づく情報（第2始動記憶に基づく情報を含む）をRAM31cに予め設定した専用の領域に記憶するようにしても良い。そうすれば、特別遊技状態の終了後に実行される第2始動記憶が発生し易いようにする制御の終了後にその情報を活用することができるため、その情報を特別遊技状態の発生に基づいてクリアする必要は無くなる。しかし、この場合は、上記特別遊技状態の終了後に実行される第2始動記憶が発生し易いようにする制御が終了するま

10

20

30

40

50

で、その情報を出力せずに保持する必要がある。これにより、遊技結果情報初期化手段（遊技制御装置30）は、現在実行中の変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることに基づき、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）又は前記第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報の判定結果を保持する遊技結果情報保持手段（遊技制御装置30）と、その保持する情報を外部に出力することを禁止する遊技結果情報外部出力禁止手段（遊技制御装置30）と、を有することとなる。

また、連続予告（演出制御装置40によって実行される連続予告設定処理（図19のステップS110）においてミッションモードを実行することが決定された場合はミッションモード）を実行している間に新たに始動記憶が発生した場合に、その始動記憶の発生に基づいて取得する情報（大当り情報、はずれ情報、変動パターン情報、連続予告情報、擬似連パターン情報など）を、現在処理中の始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値が当り値と一致することに基づいて、大当りフラグ設定処理（ステップS83）においてクリアするようにしても良い。

これにより、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶された始動記憶に基づいて変動表示ゲームを実行している場合に、第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に始動記憶が記憶されるか否かを判定する始動記憶判定手段（遊技制御装置30）と、複数の遊技モードのうち、変動表示ゲームが実行される遊技モードを選択し、該選択した遊技モードの制御を実行する遊技モード選択制御手段（演出制御装置40）と、を備え、遊技結果情報初期化手段（遊技制御装置30）は、遊技モード選択制御手段（演出制御装置40）によって所定の遊技モードが実行されている場合に、該遊技モードにおいて実行中の変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることに基づき、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）又は第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報の判定結果をクリアすることとなる。

また、連続予告（演出制御装置40によって実行される連続予告設定処理（図19のステップS110）においてミッションモードを実行することが決定された場合はミッションモード）を実行している間に新たに始動記憶が発生した場合に、その始動記憶の発生に基づいて取得する情報（大当り情報、はずれ情報、変動パターン情報、連続予告情報、擬似連パターン情報など）も上記したようにRAM31cに予め設定した専用の領域に記憶するようにしても良い。そうすれば、特別遊技状態の終了後に実行される第2始動記憶が発生し易いようにする制御の終了後にその情報を活用することができるため、その情報を特別遊技状態の発生に基づいてクリアする必要はなくなる。しかし、この場合は、上記特別遊技状態の終了後に実行される第2始動記憶が発生し易いようにする制御が終了するまで、その情報を出力せずに保持する必要がある。これにより、遊技結果情報初期化手段（遊技制御装置30）は、遊技モード選択制御手段（演出制御装置40）によって所定の遊技モードが実行されている場合に、該遊技モードにおいて実行中の変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることに基づき、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）又は第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報の判定結果を保持する遊技結果情報保持手段（遊技制御装置30）と、その保持する情報を外部に出力することを禁止する遊技結果情報外部出力禁止手段（遊技制御装置30）と、を有することとなる。

【0141】

図16には、変動パターンの決定の一例を示した。変動パターンの決定では、まず、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当りもしくははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態もしくは確変状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置7の動作状態（通常動作状態もしくは特定遊技状態）、現在の遊技状態としての演出状態（通常状態もしくは連続予告状態）、始動記憶数などに基づいて、当該特図変動表示ゲームにおける変動パターンのうちの後半変動パターンを決定する。そして、決定された後半変動パターンに基づき前半変動パターンを決定する。

【0142】

ここで、前半変動パターンとはリーチ状態となるまでの変動表示態様を意味し、後半変

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

例えば、図16のパターンP1には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されていない場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計が「1～2個」であれば「前半変動パターン1」に決定される。より具体的には、このとき、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン1（後半変動なし）」に対応する後半変動時間0msと、「前半変動パターン1

」に対応する前半変動時間 1 1 7 0 0 m s と、を加えた 1 1 7 0 0 m s とされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。また、始動記憶数の合計が「3～4個」であれば、前半変動パターンは「前半変動パターン2」に決定される。これにより、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン1（後半変動なし）」に対応する後半変動時間 0 m s と、「前半変動パターン2」に対応する前半変動時間 7 2 0 0 m s と、を加えた 7 2 0 0 m s とされ、前半変動は変動時間短縮停止となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。

【0147】

また、図16のパターンP2には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン11（リーチA動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されていない場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計に関わらず、「後半変動パターン11」に対応付けられた複数の前半変動パターンから選択される一の前半変動パターンに決定される。この複数の前半変動パターンから「前半変動パターン11」が選択された場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン11」に対応する後半変動時間 7 5 0 0 m s と、「前半変動パターン11」に対応する前半変動時間 1 0 5 0 0 m s と、を加えた 1 8 0 0 0 m s とされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチA動作となる。

10

20

【0148】

また、図16のパターンP3には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン21（リーチB動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されていない場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計に関わらず、「後半変動パターン21」に対応付けられた複数の前半変動パターンから選択される一の前半変動パターンに決定される。この複数の前半変動パターンから「前半変動パターン21」が選択された場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン21」に対応する後半変動時間 5 4 3 0 0 m s と、「前半変動パターン21」に対応する前半変動時間 1 0 5 0 0 m s と、を加えた 6 4 8 0 0 m s とされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチB動作となる。

30

【0149】

また、図16のパターンP4には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「通常状態（連続予告でない状態）」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31（リーチC動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は、連続予告フラグ、連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されていない場合である。この場合、前半変動パターンは、そのときの始動記憶数の合計に関わらず、「後半変動パターン31」に対応付けられた複数の前半変動パターンから選択される一の前半変動パターンに決定される。この複数の前半変動パターンから「前半変動パターン31」が選択された場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン31」に対応する後半変動時間 5 5 5 0 0 m s と、「前半変動パターン31」に対応する前半変動時間 1 0 5 0 0 m s と、を加えた 6 6 0 0 0 m s とされ、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチC動作となる。

40

【0150】

また、図16のパターンP5には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、こ

50

の場合は、大当りフラグが設定されておらず、連続予告フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン110」に決定される。この場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン1」に対応する後半変動時間0msと、「前半変動パターン110」に対応する前半変動時間10000msと、を加えた10000msとされ、前半変動は連続予告（最終STEP以外）となり、後半変動はなし（リーチなし）となる。

【0151】

また、図16のパターンP6には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン711（リーチA動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当りフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン1711」に決定される。より具体的には、この場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン711」に対応する後半変動時間17100msと、「前半変動パターン1711」に対応する前半変動時間10000msと、を加えた27100msとされ、前半変動は連続予告（最終STEP）となり、後半変動はリーチA動作となる。

10

【0152】

また、図16のパターンP7には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン721（リーチB動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当りフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン1721」に決定される。より具体的には、この場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン721」に対応する後半変動時間63900msと、「前半変動パターン1721」に対応する前半変動時間10000msと、を加えた73900msとされ、前半変動は連続予告（最終STEP）となり、後半変動はリーチB動作となる。

20

【0153】

また、図16のパターンP8には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当り」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン731（リーチC動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当りフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン1731」に決定される。より具体的には、この場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン731」に対応する後半変動時間65100msと、「前半変動パターン1731」に対応する前半変動時間10000msと、を加えた75100msとされ、前半変動は連続予告（最終STEP）となり、後半変動はリーチC動作となる。

30

40

【0154】

また、図16のパターンP9には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン1（後半変動なし）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変更フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン3」に決定される。より具体的には、この場合、図17に示すように、遊技状態としての演出状態が通常状態又は連続予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン1」に対応する後半変動時間0msと、「前半変動パターン3」に対応する前半変動時間7200msと、を加えた7200msとされ、前半変動は連続予告（カットインSTEP）となり、後

50

半変動はなし（リーチなし）となる。

【0155】

また、図16のパターンP10には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「擬似連予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン711（リーチA動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン2711」に決定される。より具体的には、この場合、図18に示すように、遊技状態としての演出状態が擬似連予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン711」に対応する後半変動時間17100msと、「前半変動パターン2711」に対応する前半変動時間10500msと、を加えた27600msとされ、前半変動は擬似連予告（擬似連STEP1～2）となり、後半変動はリーチA動作となる。

10

【0156】

また、図16のパターンP11には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「擬似連予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン721（リーチB動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン2721」に決定される。より具体的には、この場合、図18に示すように、遊技状態としての演出状態が擬似連予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン721」に対応する後半変動時間63900msと、「前半変動パターン2721」に対応する前半変動時間10500msと、を加えた74400msとされ、前半変動は擬似連予告（擬似連STEP1～2）となり、後半変動はリーチB動作となる。

20

【0157】

また、図16のパターンP12には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「擬似連予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン731（リーチC動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告終了フラグ、大当たりフラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン2731」に決定される。より具体的には、この場合、図18に示すように、遊技状態としての演出状態が擬似連予告状態の場合の前半変動パターンテーブルに基づき、当該変動パターンの変動時間は、「後半変動パターン731」に対応する後半変動時間65100msと、「前半変動パターン2731」に対応する前半変動時間10500msと、を加えた75600msとされ、前半変動は擬似連予告（擬似連STEP1～2）となり、後半変動はリーチC動作となる。

30

【0158】

なお、図16には、説明上、複数パターンある前半変動パターンの振り分けパターンのうち、一部の振り分けパターンを記載したが、実際には、ROM31bには、各後半変動パターン、遊技状態、始動記憶数の合計に応じたそれぞれの前半変動パターンテーブルが記憶されており、ここに示した以外の振り分けパターンも存在する。

【0159】

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

40

【0160】

〔演出選択処理〕

次に、演出制御装置40による演出選択処理について説明する。図19に示すように、この演出選択処理では、まず、演出制御装置40は、実行する連続予告の種類や連続予告のパターンの変更等を行う連続予告設定処理（ステップS110）を行い、そして

50

、実行する擬似連予告の種類やミッションモードを行うか否かの決定等を行う擬似連予告設定処理（ステップS 1 4 0）を行い、また、ミッションモードの回数やミッションモードの終了タイミングの監視等を行うミッションモード制御処理（ステップS 1 6 0）を行い、さらに、第2始動記憶に基づいて連続予告が実行され、これにより当該第2始動記憶の始動記憶数が0になって第1始動記憶に基づいて変動表示ゲームを実行する場合に、当該連続予告を継続して実行するか否かの決定等を行う予告継続処理（ステップS 2 0 0）を行い、本処理を終了する。なお、連続予告設定処理（ステップS 1 1 0）、擬似連予告設定処理（ステップS 1 4 0）、ミッションモード制御処理（ステップS 1 6 0）、及び、予告継続処理（ステップS 2 0 0）の詳細については後述する。

【0161】

〔連続予告設定処理〕

次に、演出制御装置40による連続予告設定処理について説明する。図20に示すように、この連続予告設定処理では、まず、演出制御装置40は、遊技制御装置30から記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 1）を行う。この記憶先読みコマンドは、始動記憶（第1始動記憶、第2始動記憶）に基づく特図変動表示ゲームの開始前に、遊技制御装置30から演出制御装置40に出力されるコマンドである。記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 1）において、記憶先読みコマンドを受信した場合（ステップS 1 1 1；Yes）は、演出制御装置40は、記憶先読み処理1（ステップS 1 1 2）を行う。一方、記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 1）において、記憶先読みコマンドを受信していない場合（ステップS 1 1 1；No）は、演出制御装置40は、ステップS 1 1 3へ移行する。なお、記憶先読み処理1（ステップS 1 1 2）の詳細については後述する。

【0162】

次いで、演出制御装置40は、遊技制御装置30から連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 3）を行う。この連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 3）において、連続予告コマンドを受信した場合（ステップS 1 1 3；Yes）は、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS 1 1 4）を行い、当該連続予告回数監視カウンタの値に基づき、連続予告のうち何れのSTEP（段階）の連続予告演出を行うかの選択処理（ステップS 1 1 5）を行う。

【0163】

一方、この連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 3）において、連続予告コマンドを受信していない場合（ステップS 1 1 3；No）は、演出制御装置40は、ステップS 1 1 6へ移行する。

【0164】

次いで、演出制御装置40は、連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 6）を行う。この連続予告変更コマンドは、連続予告の実行中に新たに記憶された第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置30から演出制御装置40に出力されるコマンドである。

【0165】

この連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 6）において、連続予告変更コマンドを受信した場合（ステップS 1 1 6；Yes）は、演出制御装置40は、連続予告変更演出を選択する処理（ステップS 1 1 7）を行う。これらの処理により、演出態様として変更用の演出段階（STEP）が選択される。なお、ここで選択される変更用の演出段階は、一連性を有する特定演出を阻害する（例えば、ストーリーを中断する）阻害演出（カットイン表示）とされている。なお、変更用の演出段階はこのような阻害演出に限られるものではなく、一連性を有する特定演出とは異なる第2の特定演出であればよい。一方、連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 1 6）において、連続予告変更コマンドを受信していない場合（ステップS 1 1 6；No）は、ステップS 1 1 8へ移行する。

【0166】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御装置40は、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定(ステップS118)を行う。また、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定(ステップS118)では、連続予告を終了することが決定された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、遊技制御装置30から演出制御装置40に出力される連続予告終了コマンドを受信したかが判定される。この連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定(ステップS118)において、連続予告終了コマンドを受信していない場合(ステップS118; No)は、演出制御装置40は、連続予告設定処理を終了する。

【0167】

一方、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定(ステップS118)において、連続予告終了コマンドを受信した場合(ステップS118; Yes)は、演出制御装置40は、連続予告最終演出を選択する処理(ステップS119)を行い、連続予告回数監視カウンタの値を「0」にする処理(ステップS120)を行う。この処理により、演出態様として連続予告の最終の演出段階(STEP)が選択される。なお、この処理の前に他の演出態様が選択されている場合は、選択されていた演出態様に代えて連続予告の最終の演出段階(STEP)が選択されることとなる。

【0168】

次いで、演出制御装置40は、連続予告最終演出を選択した変動表示ゲームが第2始動記憶に基づくものであるか否かの判定(ステップS121)を行う。この連続予告最終演出を選択した変動表示ゲームが第2始動記憶に基づくものであるか否かの判定(ステップS121)において、連続予告最終演出を選択した変動表示ゲームが第2始動記憶に基づくものである場合(ステップS121; Yes)は、連続予告を継続するか否かを判定する際に用いられる予告継続監視フラグをセットする処理(ステップS122)を行い、連続予告設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置40は、連続演出実行制御手段(遊技制御装置30)により連続演出状態が実行されることを記憶する演出記憶手段をなし、この演出記憶手段は、具体的に、第2実行制御手段(遊技制御装置30)における変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶することとなる。一方、この連続予告最終演出を選択した変動表示ゲームが第2始動記憶に基づくものであるか否かの判定(ステップS121)において、連続予告最終演出を選択した変動表示ゲームが第2始動記憶に基づくものでない場合(ステップS121; No)は、連続予告設定処理を終了する。

【0169】

〔記憶先読み処理1〕

記憶先読み処理1は、遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに含まれる情報を判断し、当該情報に基づいて変動パターン(連続予告に関する情報が含まれる場合は対応する情報)を決定するものである。図21に示すように、記憶先読み処理1では、まず、演出制御装置40は、遊技制御装置30から連続予告情報を受信したか否かの判定(ステップS1121)を行う。

【0170】

この連続予告情報を受信したか否かの判定(ステップS1121)において、連続予告情報を受信した場合(ステップS1121; Yes)は、演出制御装置40は、連続予告回数監視カウンタが「0」であるか否かを判定(ステップS1122)する。一方、この連続予告情報を受信したか否かの判定(ステップS1121)において、連続予告情報を受信していない場合(ステップS1121; No)は、ステップS1125へ移行する。

【0171】

次いで、この連続予告回数監視カウンタが「0」であるか否かの判定(ステップS1122)において、連続予告回数監視カウンタが「0」である場合(ステップS1122; Yes)は、演出パターン決定用乱数を抽出する処理(ステップS1123)を行う。具体的には、例えば、演出パターン決定用乱数は「0」から「49」までの数が用意されており、演出制御装置40のROM40bに記憶されている演出パターン決定テーブル(図23(1)参照)に基づいて、抽出された演出パターン決定用乱数に対応付けられた演出

10

20

30

40

50

パターンが選択されるようになっている。より具体的には、抽出された演出パターン決定用乱数が「11」の場合、「連続予告パターンA」と「ミッションモードA」が選択されることとなる。

【0172】

一方、この連続予告回数監視カウンタが「0」であるか否かの判定（ステップS1122）において、連続予告回数監視カウンタが「0」でない場合（ステップS1122；No）は、ステップS1125へ移行する。

【0173】

次いで、演出制御装置40は、ステップS1123において抽出された演出パターン決定用乱数に基づいて、実行する予告演出の種類を選択する処理（ステップS1124）を行う。ここで、予告演出の種類として、例えば、図23（1）に示すような連続予告パターンA（提灯お化けによる連続予告）、連続予告パターンB（ろくろ首による連続予告）、連続予告パターンC（のっぺらぼうによる連続予告）、及び、ミッションモードA～Cが設けられており、これらのうちから一つが選択される。なお、ミッションモードとは、遊技者にミッション（例えば、「回転以内にの図柄でリーチをかける」等）を提示し、このミッションを達成することができれば大当たりになるという予告演出である。

10

【0174】

そして、予告選択処理では、図22に示すように、演出制御装置40は、まず、連続予告実行中フラグが有るか否かの判定（ステップS131）を行う。この連続予告実行中フラグが有るか否かの判定（ステップS131）において、連続予告実行中フラグが有る場合（ステップS131；Yes）は、予告選択処理を終了する。

20

【0175】

一方、この連続予告実行中フラグが有るか否かの判定（ステップS131）において、連続予告実行中フラグがない場合（ステップS131；No）は、演出制御装置40は、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定（ステップS132）を行う。

【0176】

そして、この抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定（ステップS132）において、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内である場合（ステップS132；Yes）は、演出制御装置40は、その演出パターン決定用乱数の値、および当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果に基づいて連続予告が実行されるか否かの判定（ステップS133）を行う。ここで、具体的な例を挙げると、例えば、抽出された演出パターン決定用乱数の値が「11」であり、当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」の場合、図23（2）に示すように、ミッションモードAに基づく予告演出が実行されることとなる。一方、抽出された演出パターン決定用乱数の値が「11」であり、当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」の場合、図23（2）に示すように、ミッションモードAに基づく予告演出が実行されないこととなる。そして、このとき、ミッションモードAに基づく予告演出が実行されないことから、演出パターン決定テーブル（図23（1）参照）に基づいて、抽出された演出パターン決定用乱数「11」に対応付けられた演出パターンとして「連続予告パターンA」が選択されることとなる。そして、連続予告が実行されるか否かの判定（ステップS133）において、連続予告が実行されないと判定された場合（ステップS133；No）は、演出制御装置40は、演出パターン決定用乱数値および当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果に基づき、実行するミッションモードを決定する処理（ステップS134）を行い、予告選択処理を終了する。

30

40

【0177】

一方、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定（ステップS132）において、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内でない場合（ステップS132；No）、また、連続予告が実行されるか否かの判定（ステップS133）において、連続予告が実行されると判定された場合（ステッ

50

プ S 1 3 3 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、演出パターン決定用乱数値に基づき、実行する連続予告の種類を決定する処理 (ステップ S 1 3 5) を行うとともに、連続予告実行中フラグをセットする処理 (ステップ S 1 3 6) を行い、次いで、連続予告演出を決定する処理 (ステップ S 1 3 7) を行い、予告選択処理を終了する。これにより、遊技モード選択制御手段 (演出制御装置 4 0) は、連続演出実行制御手段 (遊技制御装置 3 0) により連続演出状態を実行させることが決定された場合に、該連続演出状態を実行させるか、若しくは特定の遊技モードを実行させるかを選択したこととなる。

【 0 1 7 8 】

次いで、図 2 1 に戻り、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から連続予告変更情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 5) を行う。この連続予告変更情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 5) において、連続予告変更情報を受信した場合 (ステップ S 1 1 2 5 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、連続予告変更演出を決定する処理 (ステップ S 1 1 2 6) を行う。一方、この連続予告変更情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 5) において、連続予告変更情報を受信していない場合 (ステップ S 1 1 2 5 ; N o) は、ステップ S 1 1 2 7 へ移行する。

10

【 0 1 7 9 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から連続予告終了情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 7) を行う。この連続予告終了情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 7) において、連続予告終了情報を受信した場合 (ステップ S 1 1 2 7 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、連続予告最終演出を決定する処理 (ステップ S 1 1 2 8) を行い、記憶先読み処理 1 を終了する。一方、この連続予告終了情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 1 2 7) において、連続予告終了情報を受信していない場合 (ステップ S 1 1 2 7 ; N o) は、記憶先読み処理 1 を終了する。

20

【 0 1 8 0 】**〔 擬似連予告設定処理 〕**

次に、演出制御装置 4 0 による擬似連予告設定処理について説明する。図 2 4 に示すように、この擬似連予告設定処理では、まず、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 1) を行う。この記憶先読みコマンドは、始動記憶 (第 1 始動記憶、第 2 始動記憶) に基づく特図変動表示ゲームの開始前に、遊技制御装置 3 0 から演出制御装置 4 0 へ出力されるコマンドである。記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 1) において、記憶先読みコマンドを受信した場合 (ステップ S 1 4 1 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、記憶先読み処理 2 (ステップ S 1 4 2) を行う。一方、記憶先読みコマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 1) において、記憶先読みコマンドを受信していない場合 (ステップ S 1 4 1 ; N o) は、演出制御装置 4 0 は、ステップ S 1 4 3 へ移行する。なお、記憶先読み処理 2 (ステップ S 1 4 2) の詳細については後述する。

30

【 0 1 8 1 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から擬似連コマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 3) を行う。この擬似連コマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 3) において、擬似連コマンドを受信した場合 (ステップ S 1 4 3 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、記憶先読み処理 2 において決定したミッションモードの種類 (ステップ S 1 4 2 7)、又は、擬似連予告の種類 (ステップ S 1 4 2 8) に基づいて、ミッションモードの演出又は擬似連予告演出を選択し設定する処理 (ステップ S 1 4 4) を行う。一方、擬似連コマンドを受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 3) において、擬似連コマンドを受信していない場合 (ステップ S 1 4 3 ; N o) は、ステップ S 1 4 6 へ移行する。

40

【 0 1 8 2 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウント値が R A M 4 0 c の所定領域に退避 (記憶) されているか否かの判定 (ステップ S 1 4 6) を行う。このミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウント値が R A

50

M 4 0 c の所定領域に退避されているか否かの判定 (ステップ S 1 4 6) において、ミッションモード実行回数カウンタのカウンタ値が退避されている場合 (ステップ S 1 4 6 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタに R A M 4 0 c の所定領域に退避していた情報 (カウンタ値) をセットする処理 (ステップ S 1 4 7) を行い、R A M 4 0 c の所定領域に退避されているミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウンタ値をクリアする処理 (ステップ S 1 4 8) を行い、継続フラグをセットする処理 (ステップ S 1 4 9) を行い、ミッション継続表示情報をセットする処理 (ステップ S 1 5 0) を行う。

一方、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウンタ値が R A M 4 0 c の所定領域に退避 (記憶) されているか否かの判定 (ステップ S 1 4 6) において、ミッションモード実行回数カウンタのカウンタ値が退避されていない場合 (ステップ S 1 4 6 ; N o) は、ステップ S 1 5 1 へ移行する。

10

【 0 1 8 3 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、継続フラグがセットされているか否かの判定 (ステップ S 1 5 1) を行う。この継続フラグがセットされているか否かの判定 (ステップ S 1 5 1) において、継続フラグがセットされている場合 (ステップ S 1 5 1 ; Y e s) は、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理 (ステップ S 1 5 2) を行い、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定 (ステップ S 1 5 3) を行う。このミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定 (ステップ S 1 5 3) において、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「 0 」であると判定された場合 (ステップ S 1 5 3 ; Y e s) は、ミッション終了表示情報をセットする処理 (ステップ S 1 5 4) を行い、継続フラグをクリアする処理 (ステップ S 1 5 5) を行い、擬似連予告設定処理を終了する。

20

一方、演出制御装置 4 0 は、継続フラグがセットされているか否かの判定 (ステップ S 1 5 1) において、継続フラグがセットされていない場合 (ステップ S 1 5 1 ; N o) 、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「 0 」であるか否かの判定 (ステップ S 1 5 3) において、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「 0 」でないと判定された場合 (ステップ S 1 5 3 ; N o) は、擬似連予告設定処理を終了する。これにより、演出制御装置 4 0 は、図 2 8 にて後述するミッションモード変更処理において、ミッションモードを実行している場合に遊技制御装置 3 0 から連続予告終了コマンドを受信したとき、又は、第 1 特図始動記憶に基づいてミッションモードを実行している場合に第 2 特図始動記憶が発生し、この第 2 特図始動記憶が当り値であるときに、ミッション継続示唆表示を行った後に実行される特別遊技状態の終了後、ミッションモードを継続させて実行することとなる。

30

【 0 1 8 4 】

〔 記憶先読み処理 2 〕

記憶先読み処理 2 は、遊技制御装置 3 0 から受信した記憶先読みコマンドに含まれる情報を判断し、当該情報に基づいて変動パターン (通常変動パターン情報が含まれる場合は対応する情報) を決定するものである。図 2 5 に示すように、記憶先読み処理 2 では、まず、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から通常変動パターン情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 1) を行う。

40

【 0 1 8 5 】

この通常変動パターン情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 1) において、通常変動パターン情報を受信した場合 (ステップ S 1 4 2 1 ; Y e s) は、演出制御装置 4 0 は、当該通常変動パターン情報に基づく変動パターンに決定する処理 (ステップ S 1 4 2 2) を行い、記憶先読み処理 2 を終了する。一方、この通常変動パターン情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 1) において、通常変動パターン情報を受信していない場合 (ステップ S 1 4 2 1 ; N o) は、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置 3 0 から連続予告情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 3) を行う。

50

【 0 1 8 6 】

この遊技制御装置 30 から連続予告情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 3) において、連続予告情報を受信した場合 (ステップ S 1 4 2 3 ; Y e s) は、記憶先読み処理 2 を終了する。一方、この遊技制御装置 30 から連続予告情報を受信したか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 3) において、連続予告情報を受信していない場合 (ステップ S 1 4 2 3 ; N o) は、演出パターン決定用乱数を抽出する処理 (ステップ S 1 4 2 4) を行う。具体的には、例えば、演出パターン決定用乱数は「0」から「49」までの数が用意されており、演出制御装置 40 の R O M 4 0 b に記憶されている演出パターン決定テーブル (図 2 6 (1) 参照) に基づいて、抽出された演出パターン決定用乱数に対応付けられた演出パターンが選択されるようになっている。より具体的には、抽出された演出パターン決定用乱数が「11」の場合、「擬似連パターン A」と「ミッションモード A」が選択されることとなる。

10

【 0 1 8 7 】

次いで、演出制御装置 40 は、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定 (ステップ S 1 4 2 5) を行う。

そして、この抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定 (ステップ S 1 4 2 5) において、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内である場合 (ステップ S 1 4 2 5 ; Y e s) は、演出制御装置 40 は、その演出パターン決定用乱数の値、および当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果に基づいて擬似連予告が実行されるか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 6) を行う。ここで、具体的な例を挙げると、例えば、抽出された演出パターン決定用乱数の値が「11」であり、当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」の場合、図 2 6 (2) に示すように、ミッションモード A に基づく予告演出が実行されることとなる。一方、抽出された演出パターン決定用乱数の値が「11」であり、当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」の場合、図 2 6 (2) に示すように、ミッションモード A に基づく予告演出が実行されないこととなる。そして、このとき、ミッションモード A に基づく予告演出が実行されないことから、演出パターン決定テーブル (図 2 6 (1) 参照) に基づいて、抽出された演出パターン決定用乱数「11」に対応付けられた演出パターンとして「擬似連パターン A」が選択されることとなる。そして、擬似連予告が実行されるか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 6) において、擬似連予告が実行されないと判定された場合 (ステップ S 1 4 2 6 ; N o) は、演出制御装置 40 は、演出パターン決定用乱数値および当該予告選択に係る変動表示ゲームの遊技結果に基づき、実行するミッションモードを決定する処理 (ステップ S 1 4 2 7) を行い、記憶先読み処理 2 を終了する。

20

30

【 0 1 8 8 】

一方、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内か否かの判定 (ステップ S 1 4 2 5) において、抽出された演出パターン決定用乱数の値が予告選択実行値の範囲内でない場合 (ステップ S 1 4 2 5 ; N o)、また、擬似連予告が実行されるか否かの判定 (ステップ S 1 4 2 6) において、擬似連予告が実行されると判定された場合 (ステップ S 1 4 2 6 ; Y e s) は、演出制御装置 40 は、演出パターン決定用乱数値に基づき、実行する擬似連予告の種類を決定する処理 (ステップ S 1 4 2 8) を行い、記憶先読み処理 2 を終了する。これにより、遊技モード選択制御手段 (演出制御装置 40) は、擬似連演出実行制御手段 (遊技制御装置 30) により擬似連演出状態を実行させることが決定された場合に、該擬似連演出状態を実行させるか、若しくは特定の遊技モードを実行させるかを選択したこととなる。

40

【 0 1 8 9 】

〔ミッションモード制御処理〕

次に、演出制御装置 40 によるミッションモード制御処理について説明する。図 2 7 に示すように、このミッションモード制御処理では、まず、演出制御装置 40 は、実行する演出パターンとしてミッションモードに決定されたか否かを判断するためのミッション決定情報が有るか否かの判定 (ステップ S 1 6 1) を行う。この実行する演出パターンとし

50

てミッションモードに決定されたか否かを判断するためのミッション決定情報が有るか否かの判定（ステップS161）において、ミッション決定情報がない場合（ステップS161；No）は、ミッションモード制御処理を終了する。

【0190】

一方、この実行する演出パターンとしてミッションモードに決定されたか否かを判断するためのミッション決定情報が有るか否かの判定（ステップS161）において、ミッション決定情報がある場合（ステップS161；Yes）は、記憶先読みコマンドの受信に基づく処理であるか否かの判定（ステップS162）を行い、この記憶先読みコマンドの受信に基づく処理であるか否かの判定（ステップS162）において、記憶先読みコマンドの受信に基づく処理であると判定（ステップS162；Yes）場合は、ミッションモード変更処理（ステップS163）を行う。

10

一方、記憶先読みコマンドの受信に基づく処理であるか否かの判定（ステップS162）において、記憶先読みコマンドの受信に基づく処理でないと判定（ステップS162；No）場合は、ミッションモード制御処理を終了する。

【0191】

図28に示すように、ミッションモード変更処理では、まず、演出制御装置40は、遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告変更情報が含まれるか否かを判定（ステップS181）する。この遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告変更情報が含まれるか否かの判定（ステップS181）において、連続予告変更情報が含まれると判定した場合（ステップS181；Yes）は、ミッション終了表示情報をセットする処理（ステップS182）を行う。次いで、演出制御装置40は、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を「0」にセットする処理（ステップS183）を行い、図27のステップS170に移行する。

20

【0192】

一方、この遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告変更情報が含まれるか否かの判定（ステップS181）において、連続予告変更情報が含まれないと判定した場合（ステップS181；No）は、演出制御装置40は、遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告終了情報が含まれるか否かを判定（ステップS184）する。

【0193】

この遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告終了情報が含まれるか否かの判定（ステップS184）において、連続予告終了情報が含まれると判定した場合（ステップS184；Yes）は、演出制御装置40は、ミッション継続示唆表示情報をセットする処理（ステップS185）を行い、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値をRAM40cの所定領域に退避する処理（ステップS186）を行い、ステップS183へ移行する。一方、この遊技制御装置30から受信した記憶先読みコマンドに連続予告終了情報が含まれるか否かの判定（ステップS184）において、連続予告終了情報が含まれないと判定した場合（ステップS184；No）は、演出制御装置40は、ミッション実行フラグが有るか否かの判定（ステップS187）を行う。

30

【0194】

このミッション実行フラグが有るか否かの判定（ステップS187）において、ミッション実行フラグがない場合（ステップS187；No）は、ミッションモード変更処理を終了する。一方、このミッション実行フラグが有るか否かの判定（ステップS187）において、ミッション実行フラグが有る場合（ステップS187；Yes）は、演出制御装置40は、新たに第2特図始動記憶が発生したか否かの判定（ステップS188）を行う。

40

【0195】

この新たに第2特図始動記憶が発生したか否かの判定（ステップS188）において、新たに第2特図始動記憶が発生した場合（ステップS188；Yes）は、演出制御装置40は、当該第2始動記憶の発生に伴い取得した大当たり乱数が当り値に一致するか否かの

50

判定（ステップ S 1 9 0）を行う。

【 0 1 9 6 】

一方、この新たに第 2 特図始動記憶が発生したか否かの判定（ステップ S 1 8 8）において、新たに第 2 特図始動記憶が発生していない場合（ステップ S 1 8 8；N o）は、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を 1デクリメントする処理（ステップ S 1 8 9）を行い、図 2 7 のステップ S 1 7 0 に移行する。

【 0 1 9 7 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、第 2 始動記憶の発生に伴い取得した大当り乱数が当り値に一致するか否かの判定（ステップ S 1 9 0）において、第 2 始動記憶の発生に伴い取得した大当り乱数が当り値に一致する場合（ステップ S 1 9 0；Y e s）は、ステップ S 1 8 5 へ移行する。一方、この第 2 始動記憶の発生に伴い取得した大当り乱数が当り値に一致するか否かの判定（ステップ S 1 9 0）において、第 2 始動記憶の発生に伴い取得した大当り乱数が当り値に一致しない場合（ステップ S 1 9 0；N o）は、ステップ S 1 8 2 へ移行する。

10

【 0 1 9 8 】

これにより、遊技モード選択制御手段（遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0）は、遊技結果事前判定手段（遊技制御装置 3 0）による遊技結果情報の判定結果に基づき、特定の遊技モードを実行するか否かを選択し、該特定の遊技モードを実行する際、始動記憶判定手段（遊技制御装置 3 0）による判定結果に基づき、第 2 入賞記憶手段（遊技制御装置 3 0）に始動記憶が記憶されたことを把握した場合は、特定の遊技モードの実行態様を変更したこととなる。

20

【 0 1 9 9 】

また、遊技モード選択制御手段は、始動記憶判定手段による判定結果に基づいて第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されたことを把握した場合は、該第 2 入賞記憶手段に記憶された始動記憶に対応する遊技結果情報を遊技結果事前判定手段による事前判定結果に基づいて把握し、該事前判定結果に基づいて把握した遊技結果情報に基づき、特定の遊技モードの実行態様を変更したこととなる。

【 0 2 0 0 】

また、遊技モード選択制御手段は、特定の遊技モードを実行する場合に始動記憶判定手段による判定結果に基づき、第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されたことを把握した場合は、当該実行中の特定の遊技モードを終了させたこととなる。

30

【 0 2 0 1 】

また、パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技モード選択制御手段によって実行される特定の遊技モードの進行状況を報知する進行状況報知手段（演出制御装置 4 0）を備え、進行状況報知手段は、始動記憶判定手段によって第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されたと判定され、かつ、遊技結果事前判定手段による事前判定によって当該始動記憶に対応する遊技結果情報に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が当りとなる情報が含まれることが判定された場合は、遊技モード選択制御手段によって特定の遊技モードが終了されても、特定の遊技モードの継続を示唆することとなる。

【 0 2 0 2 】

40

また、進行状況報知手段は、始動記憶判定手段によって第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されたと判定され、かつ、遊技結果事前判定手段による事前判定によって当該始動記憶に対応する遊技結果情報に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果がはずれとなる情報が含まれることが判定された場合は、遊技モード選択制御手段によって特定の遊技モードが終了されることに対応して、特定の遊技モードの終了を報知することとなる。

【 0 2 0 3 】

次いで、図 2 7 に戻り、演出制御装置 4 0 は、始動記憶内の大当り乱数値を取得する処理（ステップ S 1 6 4）を行い、取得した大当り乱数が当り値に一致するか否かの判定（ステップ S 1 6 5）を行う。

【 0 2 0 4 】

50

そして、この取得した大当り乱数が当り値に一致するか否かの判定（ステップS 1 6 5）において、取得した大当り乱数が当り値に一致する場合（ステップS 1 6 5；Y e s）は、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値を当該当り値に一致する大当り乱数を持つ始動記憶数に設定する処理（ステップS 1 6 6）を行う。一方、この取得した大当り乱数が当り値に一致するか否かの判定（ステップS 1 6 5）において、取得した大当り乱数が当り値に一致しない場合（ステップS 1 6 5；N o）は、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値を所定数（例えば、「20」）に設定する処理（ステップS 1 6 7）を行う。なお、かかるミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの設定処理（ステップS 1 6 7）は、所定数に設定する場合に限らず、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタ数の抽選手段を備え、抽選により、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値を「20」、「30」等に振り分けて設定できるようにしても良い。

10

【0205】

次いで、演出制御装置40は、ミッション実行フラグをセットする処理（ステップS 1 6 8）を行い、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップS 1 6 9）を行う。

【0206】

次いで、演出制御装置40は、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS 1 7 0）を行う。このミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS 1 7 0）において、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値が「0」である場合（ステップS 1 7 0；Y e s）は、ミッション終了情報をセットする処理（ステップS 1 7 1）を行うとともに、ミッション実行フラグおよびミッションモード決定情報をクリアする処理（ステップS 1 7 2）を行い、ミッションモード制御処理を終了する。一方、このミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS 1 7 0）において、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値が「0」でない場合（ステップS 1 7 0；N o）は、ミッションモード制御処理を終了する。

20

【0207】

〔予告継続処理〕

次に、演出制御装置40による予告継続処理について説明する。図29に示すように、この予告継続処理では、まず、演出制御装置40は、予告継続監視フラグが有るか否かの判定（ステップS 2 0 1）を行う。この予告継続監視フラグが有るか否かの判定（ステップS 2 0 1）において、予告継続監視フラグが有る場合（ステップS 2 0 1；Y e s）は、通常変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 2 0 2）を行う。一方、この予告継続監視フラグが有るか否かの判定（ステップS 2 0 1）において、予告継続監視フラグがない場合（ステップS 2 0 1；N o）は、予告継続処理を終了する。

30

【0208】

次いで、この通常変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 2 0 2）において、通常変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS 2 0 2；Y e s）は、予告継続監視フラグをクリアする処理（ステップS 2 0 3）を行う。一方、この通常変動パターンコマンドを受信したか否かの判定（ステップS 2 0 2）において、通常変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップS 2 0 2；N o）は、予告継続処理を終了する。

40

【0209】

次いで、演出制御装置40は、受信した通常変動パターンコマンドに係る変動表示ゲームが第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定（ステップS 2 0 4）を行う。この受信した通常変動パターンコマンドに係る変動表示ゲームが第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定（ステップS 2 0 4）において、受信した通常変動パターンコマンドに係る変動表示ゲームが第1始動記憶に基づくものである場合（ステップS 2 0 4；Y e s）

50

は、予告継続乱数を取得する処理（ステップS205）を行うとともに予告継続判定値を読み込む処理（ステップS206）を行う。一方、この受信した通常変動パターンコマンドに係る変動表示ゲームが第1始動記憶に基づくものであるか否かの判定（ステップS204）において、受信した通常変動パターンコマンドに係る変動表示ゲームが第1始動記憶に基づくものでない場合（ステップS204；No）は、当該受信した通常変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを設定する処理（ステップS209）を行い、予告継続処理を終了する。

【0210】

次いで、演出制御装置40は、ステップS205で取得した予告継続乱数が、ステップS206で読み込んだ予告継続判定値に一致するか否かにより、予告継続を行うか否かの判定（ステップS207）を行う。具体的には、ROM31bに予告継続判定用テーブルが記憶されている。より具体的には、例えば、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの遊技結果が大当りの場合における予告継続判定用テーブル（予告継続判定値；「0」～「29」、「41」～「100」に設定）と、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの遊技結果がはずれの場合における予告継続判定用テーブル（予告継続判定値；「30」～「40」に設定）と、が記憶されている。そして、例えば、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの遊技結果がはずれの場合において、取得した予告継続乱数が「30」である場合、予告継続判定値と一致するため、予告継続が実行されることとなる。

10

【0211】

そして、この予告継続を行うか否かの判定（ステップS207）において、予告継続を行う場合（ステップS207；Yes）は、連続予告継続演出情報を設定する処理（ステップS208）を行い、予告継続処理を終了する。一方、この予告継続を行うか否かの判定（ステップS207）において、予告継続を行わない場合（ステップS207；No）は、当該受信した通常変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを設定する処理（ステップS209）を行い、予告継続処理を終了する。これにより、演出制御装置40は、演出記憶手段（演出制御装置40）に記憶がなされていることに基づき、連続演出実行制御手段（遊技制御装置30）により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させるか否かを決定する演出継続決定手段をなす。そして、この演出継続決定手段（演出制御装置40）は、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）に始動記憶が記憶されている場合に、連続演出実行制御手段（遊技制御装置30）により連続演出状態が実行されたことによって第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第1入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、完結した連続演出状態を継続させるか否かを決定することとなる。また、この演出継続決定手段（演出制御装置40）は、遊技結果情報設定手段（遊技制御装置30）による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を継続させるか否かを決定することとなる。

20

30

【0212】

次に、遊技制御装置30による処理、演出制御装置40による処理、及び、遊技制御装置30から演出制御装置40へ所定のコマンドを送信する処理等におけるタイミングチャートについて説明する。図30に示すように、この例においては、既に特図変動表示ゲームAが実行されており、第1始動記憶及び第2始動記憶が0個の状態、このとき、第1始動入賞口13へ遊技球が入賞し、新たに記憶された第1始動記憶に基づき、次の特図変動表示ゲームの先読み処理を実行する例となっている。

40

【0213】

まず、上述のように、特図変動表示ゲームAの実行中に、第1始動入賞口13へ遊技球が入賞すると、第1始動記憶数は「0」から「1」となる。そして、遊技制御装置30では、第1始動入賞口13へ遊技球が入賞したことにより、始動口1監視処理において、当該第1始動記憶に基づく大当り乱数を抽出（ステップS11）し、大当り判定を行う（ステップS13）とともに、変動パターン（変動時間）決定処理（ステップS21）を行う。

50

【0214】

そして、遊技制御装置30は、既に行われている特図変動表示ゲームA中においても、コマンド送信処理(ステップc)によって、演出制御装置40へ先読み情報を送信することとなる。具体的には、記憶先読みコマンドとして、コマンド設定処理(ステップi21)においてセットされた新たに記憶された第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの「大当り情報」や「はずれ情報」、「演出図柄始動記憶数」、「連続予告に関する情報(例えば、連続予告情報)」等に基づいたコマンドが送信されることとなる。

【0215】

そして、連続予告情報を含む記憶先読みコマンドを受信した演出制御装置40は、演出パターン決定用乱数を抽出(ステップS1123)し、実行する予告演出(遊技モード(連続予告、擬似連予告、ミッションモード等))の種類を前もって選択しておく(ステップS1124)。

10

【0216】

その後、特図変動表示ゲームAに対する変動停止コマンドが、遊技制御装置30から演出制御装置40へ送信されると、特図変動表示ゲームAが終了する。そして、遊技制御装置30は、保留された第1始動記憶に基づく特図変動表示ゲームBにおける変動パターン(変動時間)設定処理(ステップS85)を行い、変動開始情報を設定する(ステップS86)。

【0217】

そして、遊技制御装置30は、コマンド送信処理(ステップc)によって、設定された変動開始情報に基づき、演出制御装置40へ変動コマンドを送信し、当該変動コマンドを受信した演出制御装置40は、既に選択された演出パターンに基づき特図変動表示ゲームBが実行されることとなる。なお、このとき、第1始動記憶数は「1」から「0」となる。

20

【0218】

次に、以上のような処理によって実行される予告演出(遊技モード(ミッションモード))の一例について説明する。図31に示すように、この例においては、はじめに第1始動記憶が3個記憶(いずれも大当り判定用乱数値=「はずれ」)され、かつ、第2始動記憶が0個である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態(連続予告でない状態)であり、特図変動表示ゲームの変動態様は通常変動(連続予告ではない変動態様)となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中に、第1始動入賞口13へ遊技球の入賞(大当り判定用乱数値=第1判定値(当り値))があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから(T0から)連続予告が開始する例となっている。

30

【0219】

〔ミッションモードSTEP1〕

図31のT0は、消化順序が一番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理においては特定の遊技モードとしてミッションモードの実行が決定されることとなる。このときの処理では、図7に示す始動口1監視処理において、第1特図始動入賞有り判定(ステップi11)され、特図保留情報判定処理(ステップi19)が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である(ステップS13; Yes)ので、大当り情報をセットし、また、変動パターン決定処理(ステップS21)が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、連続予告を実行すると判定(ステップS40; Yes)されて、連続予告情報がセットされるとともに、連続予告フラグがセットされる。また、連続予告が実行される契機となった始動記憶が第1始動記憶に基づくものである(ステップS43; Yes)ので、第1特図予告フラグもセットされる。

40

【0220】

次いで、ステップi20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連

50

続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている（ステップS51；Yes）とともに、連続予告回数カウンタが「0」であり（ステップS52；No）、第1特図予告フラグがセットされており（ステップS53；Yes）、第1始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がある（ステップS56；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値に当り値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする（ステップS57）。このとき、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値であるので、連続予告回数カウンタにセットされる値は「4」となる。

【0221】

次いで、図5に戻り、このとき第2始動記憶は取得されていない（ステップi3；No）ので、特図ゲーム分岐処理（ステップi5）が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップS81；Yes）、連続予告制御処理（ステップS82）が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る（ステップS91；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「3」となる。また、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第1始動記憶数が1減算されて、図31に示すように第1始動記憶が3個となる。

【0222】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてははずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、20に示す連続予告設定処理（ステップS110）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS111；Yes）ので、記憶先読み処理1（ステップS112）を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「0」（ステップS1122；Yes）なので、演出パターン決定用乱数を抽出（ステップS1123）し、予告選択処理（ステップS1124）を行う。そして、この予告選択処理では、連続予告実行中フラグはなく（ステップS131；No）、連続予告を実行していない（ステップS133；No）ので、演出パターン決定用乱数値に基づき、実行するミッションモード（例えば、ミッションモードA（図23参照））を決定する（ステップS134）。そして、このとき、連続予告変更情報がなく（ステップS1125；No）、連続予告終了情報もない（ステップS1127；No）ので、図20に戻り、連続予告設定処理を終了させる。

【0223】

次いで、図19に戻り、擬似連予告設定処理（ステップS140）、ミッションモード制御処理（ステップS160）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップS161；Yes）ので、図28に示すように、ミッションモード変更処理（ステップS163）を行う。このミッションモード変更処理（ステップS163）では、連続予告変更情報がなく（ステップS181；No）、連続予告終了情報もなく（ステップS184；No）、ミッション実行フラグもない（ステップS187；No）ので、図27に戻り、始動記憶内の大当り乱数値を取得する（ステップS164）。そして、このとき、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である（ステップS165；Yes）ので、ミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタを「4」にセットする（ステップS166）とともに、ミッション実行フラグをセットし（ステップS168）、ミッションモー

10

20

30

40

50

ド（Mモード）実行回数監視カウンタを1デクリメントする（ステップS169）。

【0224】

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図31のT0からT1）において、図20に示すように、遊技制御装置30から連続予告コマンドを受信する（ステップS113；Yes）ので、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメントし（ステップS114）、連続予告演出（ここでは、ミッションモードA）の設定（ステップS115）を行う。

【0225】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図31のT0からT1）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモードAによる演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図32（1）に示すように、識別図柄の変動表示中にミッションモードとして「ミッションモード発動！！」の予告表示が表示された後、図32（2）に示すように、「4回転以内に「7」図柄でリーチをかける！」のミッションが所定時間表示された後、図32（3）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示されるとともに、残りのミッション回数（ここでは、残り3回）が表示される。なお、図32（2）に示したミッションにおける表示での「4回転以内に…」は、ステップS166でセットされたミッションモード（Mモード）実行回数監視カウンタの値に対応するように設定されている。

【0226】

〔ミッションモードSTEP2〕

次に、図31のT1では、消化順序が二番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理ではミッションモードの継続が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS81；Yes）され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS91；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、第1特図予告フラグがある（ステップS93；Yes）が、新たな第2始動記憶が記憶されておらず（ステップS94；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS96；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき連続予告コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示す特図変動開始処理2（ステップS64）で第1始動記憶数が1減算されて、図31に示すように、第1始動記憶が2個となる。

【0227】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、20に示す連続予告設定処理（ステップS110）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS111；Yes）ので、記憶先読み処理1（ステップS112）を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「0」（ステップS1122；No）ではなく、連続予告変更情報がなく（ステップS1125；No）、連続予告終了情報もない（ステップS1127；No）ので、図20に戻り、連続予告設定処理を終了させる。

【0228】

次いで、図19に戻り、擬似連予告設定処理（ステップS140）、ミッションモード制御処理（ステップS160）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップS161；Yes）ので、図28に示すように、ミッションモード変更処理（ステップS163）を行う。このミッションモード変更処理（ステップS163）では、このとき、連続予告変更情報がなく（ステッ

ブ S 1 8 1 ; N o)、連続予告終了情報もない (ステップ S 1 8 4 ; N o) が、ミッション実行フラグが有る (ステップ S 1 8 7 ; Y e s) ので、第 2 特図始動記憶が発生しているか否かを判定する (ステップ S 1 8 8)。

【 0 2 2 9 】

そして、このとき、第 2 特図始動記憶は発生していない (ステップ S 1 8 8 ; N o) ので、ミッションモード (M モード) 実行回数カウンタの値を 1 デクリメントし (ステップ S 1 8 9)、図 2 7 のステップ S 1 7 0 に戻り、ミッションモード (M モード) 実行回数カウンタの値は「 0 」ではない (ステップ S 1 7 0 ; N o) のでミッションモード制御処理を終了させる。

【 0 2 3 0 】

次いで、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 1 の T 1 から T 2) において、図 2 0 に示すように、遊技制御装置 3 0 から連続予告コマンドを受信する (ステップ S 1 1 3 ; Y e s) ので、連続予告回数監視カウンタの値を 1 インクリメントし (ステップ S 1 1 4)、連続予告演出 (ここでは、ミッションモード A) の設定 (ステップ S 1 1 5) を行う。

【 0 2 3 1 】

そして、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 1 の T 1 から T 2) に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモード A による演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 3 2 (4) に示すように、識別図柄の変動表示を行うとともに、残りのミッション回数 (ここでは、残り 2 回) の表示を所定時間行った後、図 3 2 (5) に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【 0 2 3 2 】

〔ミッションモード S T E P 3 〕

次に、図 3 1 の T 2 では、消化順序が三番目の第 1 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理ではミッションモードの継続が決定されることとなる。このときの処理では、図 1 3 に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定 (ステップ S 8 1 ; Y e s) され、図 1 4 に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定 (ステップ S 9 1 ; Y e s) され、連続予告回数カウンタの値が 1 デクリメントされ (ステップ S 9 2) て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「 1 」となる。そして、第 1 特図予告フラグがある (ステップ S 9 3 ; Y e s) が、新たな第 2 始動記憶が記憶されておらず (ステップ S 9 4 ; N o)、連続予告回数カウンタの値も「 0 」でない (ステップ S 9 6 ; N o) ので、図 1 3 に戻り、ステップ S 8 3 からステップ S 8 6 の処理を行う。このとき連続予告コマンドがセットされ、後に演出制御装置 4 0 に送信される (図 4 のステップ c)。また、図 1 2 に示す特図変動開始処理 2 (ステップ S 6 4) で第 1 始動記憶数が 1 減算されて、図 3 0 に示すように、第 1 始動記憶が 1 個となる。

【 0 2 3 3 】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 1 9 に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてははずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置 4 0 は、図 1 9 , 2 0 に示す連続予告設定処理 (ステップ S 1 1 0) において、記憶先読みコマンドを受信している (ステップ S 1 1 1 ; Y e s) ので、記憶先読み処理 1 (ステップ S 1 1 2) を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「 0 」 (ステップ S 1 1 2 2 ; N o) ではなく、連続予告変更情報がなく (ステップ S 1 1 2 5 ; N o)、連続予告終了情報もない (ステップ S 1 1 2 7 ; N o) ので、図 2 0 に戻り、連続予告設定処理を終了させる。

【 0 2 3 4 】

次いで、図 1 9 に戻り、擬似連予告設定処理 (ステップ S 1 4 0)、ミッションモード

10

20

30

40

50

制御処理（ステップ S 1 6 0）を行う。このミッションモード制御処理では、図 2 7 に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップ S 1 6 1；Y e s）ので、図 2 8 に示すように、ミッションモード変更処理（ステップ S 1 6 3）を行う。このミッションモード変更処理（ステップ S 1 6 3）では、このとき、連続予告変更情報がなく（ステップ S 1 8 1；N o）、連続予告終了情報もない（ステップ S 1 8 4；N o）が、ミッション実行フラグが有る（ステップ S 1 8 7；Y e s）ので、第 2 特図始動記憶が発生しているか否かを判定する（ステップ S 1 8 8）。

【 0 2 3 5 】

そして、このとき、第 2 特図始動記憶は発生していない（ステップ S 1 8 8；N o）ので、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を 1 デクリメントし（ステップ S 1 8 9）、図 2 7 のステップ S 1 7 0 に戻り、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値は「0」ではない（ステップ S 1 7 0；N o）のでミッションモード制御処理を終了させる。

10

【 0 2 3 6 】

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 2 から T 3）において、図 2 0 に示すように、遊技制御装置 3 0 から連続予告コマンドを受信する（ステップ S 1 1 3；Y e s）ので、連続予告回数監視カウンタの値を 1 インクリメントし（ステップ S 1 1 4）、連続予告演出（ここでは、ミッションモード A）の設定（ステップ S 1 1 5）を行う。

【 0 2 3 7 】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 2 から T 3）に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモード A による演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 3 2（6）に示すように、識別図柄の変動表示を行うとともに、残りのミッション回数（ここでは、残り 1 回）の表示を所定時間行った後、図 3 2（7）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。なお、このとき、ミッションで「7」図柄でリーチをかけるという指令が出ているため、図 3 2（7）に示すように図柄が「7」で停止すると、この「7」の図柄の背景が強調されて表示されるようになっている。

20

【 0 2 3 8 】

また、ここで、図 3 1 に示すように、T 2 から T 3 の間に普通変動入賞装置 7 へ遊技球の入賞（大当り判定用乱数値 = 「大当り」）があり、第 1 始動記憶が 1 個、第 2 始動記憶が 1 個となる。

30

【 0 2 3 9 】

〔ミッションモード S T E P 4〕

次に、図 3 1 の T 3 では、第 1 始動記憶よりも優先的に消化される第 2 始動記憶があるため、この第 2 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図 8 に示す始動口 2 監視処理において、第 2 特図始動入賞有りと判定（ステップ j 1 1）され、特図保留情報判定処理（ステップ j 1 9）が行われることとなる。そして、図 9 に示す特図保留情報判定処理において、第 2 始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である（ステップ S 1 3；Y e s）ので、大当り情報をセットする（ステップ S 1 4）とともに、低確率図柄情報をセットし（ステップ S 1 9）、また、変動パターン決定処理（ステップ S 2 1）が行われる。

40

【 0 2 4 0 】

次いで、ステップ j 2 0 に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図 1 1 に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている（ステップ S 5 1；Y e s）とともに、連続予告回数カウンタが「0」でない（ステップ S 5 2；Y e s）ので、連続予告回数決定処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

次いで、図 6 に戻り、特図ゲーム分岐処理（ステップ j 3）が行われ、図 1 3 に示す特図普段処理が行われる。図 1 3 に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップ S 8 1；Y e s）、連続予告制御処理（ステップ S 8 2）が行われる。図 1 4 に示

50

す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る（ステップS 9 1；Y e s）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS 9 2）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。また、このとき、新たな第2始動記憶が記憶されている（ステップS 9 4；Y e s）ので、連続予告変更制御処理（ステップS 9 5）を行う。図15に示す連続予告変更制御処理では、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶が有る（ステップS 1 0 1；Y e s）ので、第1特図予告フラグがクリアされ（ステップS 1 0 4）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる（ステップS 1 0 5）。そして、連続予告変更フラグがセットされる（ステップS 1 0 3）。次いで、図14に戻り、連続予告回数カウンタが「0」なので（ステップS 9 6；Y e s）、連続予告終了フラグをセットし（ステップS 9 7）、連続予告フラグをクリアし（ステップS 9 8）する。そして、図13に戻り、ステップS 8 3からステップS 8 6の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS 6 2）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS 6 4）で第2始動記憶数が1減算されて、図31に示すように第2始動記憶が0個となる。

10

20

30

40

50

【0242】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、20に示す連続予告設定処理（ステップS 1 1 0）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS 1 1 1；Y e s）ので、記憶先読み処理1（ステップS 1 1 2）を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「0」ではない（ステップS 1 1 2 2；N o）ので、ステップS 1 1 2 5へ移行する。そして、このとき、連続予告変更情報はない（ステップS 1 1 2 5；N o）が、連続予告終了情報がある（ステップS 1 1 2 7；Y e s）ので、連続予告最終演出が決定され（ステップS 1 1 2 8）、図20に戻り、連続予告設定処理を終了させる。

【0243】

次いで、図19に戻り、擬似連予告設定処理（ステップS 1 4 0）、ミッションモード制御処理（ステップS 1 6 0）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップS 1 6 1；Y e s）ので、図28に示すように、ミッションモード変更処理（ステップS 1 6 3）を行う。

【0244】

このミッションモード変更処理（ステップS 1 6 3）では、このとき、連続予告変更情報はない（ステップS 1 8 1；N o）が、連続予告終了情報がある（ステップS 1 8 4；Y e s）ので、ミッション継続示唆表示情報をセットし（ステップS 1 8 5）、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値をRAM 4 0 cの所定領域に退避し（ステップS 1 8 6）、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を「0」にセットする（ステップS 1 8 3）。そして、図27に戻り、ミッション終了情報をセットし（ステップS 1 7 1）、ミッション実行フラグをクリアする（ステップS 1 7 2）。

【0245】

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図31のT3からT4）において、図20に示すように、遊技制御装置30から連続予告終了コマンドを受信する（ステップS 1 1 8；Y e s）ので、連続予告最終演出の設定（ステップS 1 1 9）が行われ、連続予告回数監視カウンタの値が「0」にセットされ（ステップS 1 2 0）、このときの変動表示ゲームは第2始動記憶に基づくものである（ステップS 1 2 1；Y e s）ため、予告継続監視フラグをセットする（ステップS 1 2 2）。

【 0 2 4 6 】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 3 から T 4 ）に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモード A による演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 3 2（8）に示すように、識別図柄の変動表示中に残りのミッション回数（ここでは、残り 0 回）が表示された後、図 3 2（9）に示すように、変動表示を停止して大当りの結果態様（ここでは、「6」「6」「6」のゾロ目）が表示される。さらに、図 3 2（10）に示すように、T 4 のタイミングにおいて、ミッションモードの継続する可能性があることを示唆する「ミッション成功!？」の表示がなされた後、図 3 2（11）に示すように、「大当り!!」の表示を行うとともに、図 3 2（12）に示すように、「大当りゲーム」の表示を行う。したがって、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 3 から T 4 ）において、選択したミッションモード A による演出は一旦終了することとなるが、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 5 ）において、あたかも選択したミッションモード A が継続したような演出を行うこととなる。

10

【 0 2 4 7 】

〔通常変動STEP〕

次に、図 3 1 の T 5 では、消化順序が 4 番目の第 1 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図 1 3 に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップ S 8 1 ; Y e s ）され、図 1 4 に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグなしと判定（ステップ S 9 1 ; N o ）され、図 1 3 に戻り、ステップ S 8 3 からステップ S 8 6 の処理を行う。このとき変動パターンコマンド（通常変動パターンコマンド）がセットされ、後に演出制御装置 4 0 に送信される（図 4 のステップ c ）。また、図 1 2 に示す特図変動開始処理 2（ステップ S 6 4 ）で第 1 始動記憶数が 1 減算されて、図 3 1 に示すように、第 1 始動記憶が 0 個となる。

20

【 0 2 4 8 】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 1 9 に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置 4 0 は、図 1 9 , 2 4 に示す擬似連予告設定処理（ステップ S 1 1 0 ）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップ S 1 4 1 ; Y e s ）ので、記憶先読み処理 2 を行う（ステップ S 1 4 2 ）。

30

【 0 2 4 9 】

図 2 5 に示すように、記憶先読み処理 2 では、通常変動パターン情報があるので（ステップ S 1 4 2 1 ; Y e s ）、変動パターンを決定し（ステップ S 1 4 2 2 ）、図 2 4 へ戻り、擬似連予告設定処理を行う。

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図 3 1 の T 5 から T 6 ）において、図 2 4 に示すように、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタのカウント値が R A M 4 0 c の所定領域に退避（記憶）されているので（ステップ S 1 4 6 ; Y e s ）、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタに R A M 4 0 c の所定領域に退避していた情報（カウント値）をセットする処理（ステップ S 1 4 7 ）を行い、R A M 4 0 c の所定領域に退避されているミッションモード（Mモード）実行回数カウンタのカウント値をクリアする処理（ステップ S 1 4 8 ）を行い、継続フラグをセットする処理（ステップ S 1 4 9 ）を行い、ミッション継続表示情報をセットする処理（ステップ S 1 5 0 ）を行う。そして、継続フラグがセットされているので（ステップ S 1 5 1 ; Y e s ）、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理（ステップ S 1 5 2 ）を行い、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値が「0」であるので（ステップ S 1 5 3 ; Y e s ）、ミッション終了表示情報をセットし（ステップ S 1 5 4 ）、継続フラグをクリアする（ステップ S 1 5 5 ）。

40

50

【 0 2 5 0 】

次いで、演出制御装置 40 は、図 19, 29 に示す予告継続処理（ステップ S 200）において、予告継続監視フラグがあり（ステップ S 201；Yes）、通常変動パターンコマンドを受信している（ステップ S 202；Yes）ので、予告継続監視フラグをクリアする（ステップ S 203）。そして、このときの変動表示ゲームは第 1 始動記憶に基づくものである（ステップ S 204；Yes）ため、予告継続を実行するか否かの判定（ステップ S 207）を行う。そして、このとき、予告継続を実行しない（ステップ S 207；No）ため、受信した通常変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを設定する（ステップ S 209）。

【 0 2 5 1 】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 31 の T5 から T6）に伴い、表示装置 43 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、継続したミッションモード A による演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 32（13）に示すように、識別図柄の変動表示を行うとともに、「ミッションモード継続！！」の表示を所定時間行った後、図 32（14）に示すように、変動表示を停止して大当りの結果態様（ここでは、「7」「7」「7」のゾロ目）が表示される。そして、図 32（15）に示すように、T6 のタイミングで、「ミッション達成！！」の表示が行われる。

なお、上記図 31 の T4 のタイミングで発生した大当り遊技中に、第 2 始動記憶が発生した場合は、RAM 40c の所定領域に退避しているミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値をクリアするようにしても良い。

【 0 2 5 2 】

次に、図 33、34 には、本実施形態の遊技機によって実行される予告演出（遊技モード（ミッションモード））のその他の例について示した。

なお、この一例は、図 31 に示す予告演出（ミッションモード）の一例と略同じ条件での例であるが、予告演出中に新たに発生する第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの結果がはずれになることとされている。以下、同様の処理については省略し、主に図 31 と異なる図 33 の T3 から T6 の処理について説明する。

【 0 2 5 3 】

〔ミッションモードSTEP4〕

図 33 の T3 では、第 1 始動記憶よりも優先的に消化される第 2 始動記憶があるため、この第 2 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図 8 に示す始動口 2 監視処理において、第 2 特図始動入賞有りと判定（ステップ j 11）され、特図保留情報判定処理（ステップ j 19）が行われることとなる。そして、図 9 に示す特図保留情報判定処理において、第 2 始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致しない値である（ステップ S 13；No）ので、はずれ情報をセットする（ステップ S 20）とともに、変動パターン決定処理（ステップ S 21）が行われる。

【 0 2 5 4 】

次いで、ステップ j 20 に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図 11 に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている（ステップ S 51；Yes）とともに、連続予告回数カウンタが「0」でない（ステップ S 52；Yes）ので、連続予告回数決定処理を終了する。

【 0 2 5 5 】

次いで、図 6 に戻り、特図ゲーム分岐処理（ステップ j 3）が行われ、図 13 に示す特図普段処理が行われる。図 13 に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップ S 81；Yes）、連続予告制御処理（ステップ S 82）が行われる。図 14 に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る（ステップ S 91；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値が 1 デクリメントされ（ステップ S 92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。また、このとき、新たな第 2 始動記憶が記憶されている（ステップ S 94；Yes）ので、連続予告変更制御処理（ステップ S 95）を行う。図 15 に示す連続予告変更制御処理では、第 2 始動記憶に当り値と一致する

10

20

30

40

50

大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がない（ステップS101；No）ので、連続予告回数カウンタの値を1インクリメントし（ステップS102）、連続予告変更フラグをセット（ステップS103）する。そして、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第2始動記憶数が1減算されて、図33に示すように第2始動記憶が0個となる。

【0256】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、20に示す連続予告設定処理（ステップS110）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS111；Yes）ので、記憶先読み処理1（ステップS112）を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「0」ではない（ステップS1122；No）ので、ステップS1125へ移行する。そして、このとき、連続予告変更情報がある（ステップS1125；Yes）ので、連続予告変更演出が決定され（ステップS1126）、図20に戻り、連続予告設定処理を終了させる。

【0257】

次いで、図19に戻り、擬似連予告設定処理（ステップS140）、ミッションモード制御処理（ステップS160）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップS161；Yes）ので、図28に示すように、ミッションモード変更処理（ステップS163）を行う。

【0258】

このミッションモード変更処理（ステップS163）では、このとき、連続予告変更情報がある（ステップS181；Yes）ので、ミッション終了表示情報をセットし（ステップS182）、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を「0」にセットする（ステップS183）。そして、図27に戻り、ミッション終了情報をセットし（ステップS171）、ミッション実行フラグをクリアする（ステップS172）。

【0259】

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図33のT3からT4）において、図20に示すように、遊技制御装置30から連続予告変更コマンドを受信する（ステップS116；Yes）ので、連続予告変更演出の設定（ステップS117）が行われる。

【0260】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図33のT3からT4）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモードAによる演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図34（8）に示すように、識別図柄の変動表示中に残りのミッション回数（ここでは、残り0回）が表示された後、図34（9）に示すように、変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。さらに、図34（10）に示すように、T4のタイミングにおいて、ミッションモードの終了を示唆する「ミッション失敗！！」の表示がなされ、ミッションモードが終了する。

【0261】

〔通常変動STEP〕

次に、図33のT5では、消化順序が4番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS81；Yes）され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグなしと判定（ステップS91

; N o) され、図 1 3 に戻り、ステップ S 8 3 からステップ S 8 6 の処理を行う。このとき変動パターンコマンドがセットされ、後に演出制御装置 4 0 に送信される (図 4 のステップ c) 。また、図 1 2 に示す特図変動開始処理 2 (ステップ S 6 4) で第 1 始動記憶数が 1 減算されて、図 3 3 に示すように、第 1 始動記憶が 0 個となる。

【 0 2 6 2 】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 1 9 に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置 4 0 は、図 1 9 , 2 4 に示す擬似連予告設定処理 (ステップ S 1 1 0) において、記憶先読みコマンドを受信している (ステップ S 1 4 1 ; Y e s) ので、記憶先読み処理 2 を行う (ステップ S 1 4 2) 。

10

【 0 2 6 3 】

図 2 5 に示すように、記憶先読み処理 2 では、通常変動パターン情報があるので (ステップ S 1 4 2 1 ; Y e s) 、変動パターンを決定し (ステップ S 1 4 2 2) 、図 2 4 へ戻り、擬似連予告設定処理を行う。

次いで、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 3 の T 5 から T 6) において、図 2 4 に示すように、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウント値が R A M 4 0 c の所定領域に退避 (記憶) されていない (ステップ S 1 4 6 ; N o) ので、ステップ S 1 5 1 に移行する。そして、ステップ S 1 5 1 では、継続フラグがセットされていない (ステップ S 1 5 1 ; N o) ので、擬似連予告設定処理を終了する。

20

【 0 2 6 4 】

そして、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 3 の T 5 から T 6) に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、通常変動パターンによる演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 3 4 (1 1) に示すように、識別図柄の変動表示を所定時間行った後、図 3 4 (1 2) に示すように、変動表示を停止して大当りの結果態様 (ここでは、「 7 」 「 7 」 「 7 」 のゾロ目) が表示される。そして、図 3 4 (1 3) に示すように、T 6 のタイミングで、「大当り !! 」の表示が行われる。

【 0 2 6 5 】

次に、図 3 5 には、本実施形態の遊技機よって実行される予告演出 (遊技モード (ミッションモード)) のその他の例について示した。図 3 5 に示すように、この例においては、はじめに第 1 始動記憶が 3 個記憶 (いずれも大当り判定用乱数値 = 「はずれ」) され、かつ、第 2 始動記憶が 0 個である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態 (連続予告でない状態) であり、特図変動表示ゲームの変動態様は通常変動 (連続予告ではない変動態様) となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中に、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞 (大当り判定用乱数値 = 第 1 判定値 (当り値)) があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから (T 0 から) 擬似連予告が開始する例となっている。

30

【 0 2 6 6 】

〔 ミッションモード S T E P 1 〕

図 3 5 の T 0 は、消化順序が一番目の第 1 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理においては擬似連予告の実行が決定されることとなる。このときの処理では、図 7 に示す始動口 1 監視処理において、第 1 特図始動入賞有りと判定 (ステップ i 1 1) され、特図保留情報判定処理 (ステップ i 1 9) が行われることとなる。そして、図 9 に示す特図保留情報判定処理において、消化順序が四番目の第 1 始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である (ステップ S 1 3 ; Y e s) ので、大当り情報をセットし、また、変動パターン決定処理 (ステップ S 2 1) が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、擬似連予告を実行すると判定されて、擬似連パターン情報がセットされる (ステップ S 4 5) 。

40

50

【0267】

次いで、ステップi20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされていない(ステップS51; No)ので、図5に戻る。そして、このとき第2始動記憶は取得されていない(ステップi3; No)ので、特図ゲーム分岐処理(ステップi5)が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され(ステップS81; Yes)、連続予告制御処理(ステップS82)が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグがない(ステップS91; No)ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定(変動パターンコマンドのセット)がなされ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示すように、特図普段処理(ステップS62)の後に行われる特図変動開始処理2(ステップS64)で第1始動記憶数が1減算されて、図35に示すように第1始動記憶が3個となる。

10

【0268】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19, 24に示す擬似連予告設定処理(ステップS140)において、記憶先読みコマンドを受信している(ステップS141; Yes)ので、記憶先読み処理2(ステップS142)を行う。そして、ここでは演出パターン決定用乱数を抽出(ステップS1424)し、抽出した演出パターン決定用乱数値に基づき、実行するミッションモードを決定する(ステップS1427)。そして、図24に戻り、擬似連予告設定処理を終了させる。

20

【0269】

次いで、図19に戻り、ミッションモード制御処理(ステップS160)を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る(ステップS161; Yes)ので、始動記憶内の大当り乱数値を取得する(ステップS164)。そして、このとき、大当り判定用乱数値が当り値と一致する値となるものがない(ステップS165; No)ので、ミッションモード(Mモード)実行回数監視カウンタを「20」にセットする(ステップS167)とともに、ミッション実行フラグをセットし(ステップS168)、ミッションモード(Mモード)実行回数監視カウンタを1デクリメントする(ステップS169)。

30

次いで、特図変動表示ゲームの実行(図35のT0からT1)において、図24に示すように、遊技制御装置30から擬似連コマンドを受信する(ステップS143; Yes)ので、記憶先読み処理2において決定したミッションモードの種類(ステップS1427)に基づいて、ミッションモードの演出(ここでは、ミッションモードA)を設定する(ステップS144)。

そして、特図変動表示ゲームの実行(図35のT0からT1)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモードAによる演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示中にミッションモードとして「ミッションモード発動!!」の予告表示が表示された後、「20回転以内に「7」図柄でリーチをかける!」のミッションが所定時間表示された後、変動表示を停止してはずれの結果態様が表示されるとともに、残りのミッション回数(ここでは、残り19回)が表示される。なお、ミッションにおける表示での「20回転以内に...」は、ステップS167でセットされたミッションモード(Mモード)実行回数監視カウンタの値に対応するように設定されている。

40

【0270】

[ミッションモードSTEP2]

50

次に、図35のT1では、消化順序が二番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図7に示す始動口1監視処理において、第1特図始動入賞有りと判定(ステップi11)され、特図保留情報判定処理(ステップi19)が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、消化順序が三番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である(ステップS13; Yes)ので、大当り情報をセットし、また、変動パターン決定処理(ステップS21)が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、通常の変動パターン情報がセットされる(ステップS45)。

【0271】

次いで、ステップi20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされていない(ステップS51; No)ので、図5に戻る。そして、このとき第2始動記憶は取得されていない(ステップi3; No)ので、特図ゲーム分岐処理(ステップi5)が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され(ステップS81; Yes)、連続予告制御処理(ステップS82)が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグがない(ステップS91; No)ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定(変動パターンコマンドのセット)がなされ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示すように、特図普段処理(ステップS62)の後に行われる特図変動開始処理2(ステップS64)で第1始動記憶数が1減算されて、図35に示すように第1始動記憶が2個となる。

【0272】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19, 24に示す擬似連予告設定処理(ステップS140)において、記憶先読みコマンドを受信している(ステップS141; Yes)ので、記憶先読み処理2(ステップS142)を行う。そして、ここでは通常変動パターン情報が有る(ステップS1421; Yes)ので、通常変動パターンを決定する(ステップS1422)。そして、図24に戻り、擬似連予告設定処理を終了させる。

【0273】

次いで、図19に戻り、ミッションモード制御処理(ステップS160)を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る(ステップS161; Yes)ので、ミッションモード変更処理(ステップS163)を行う。

図28に示すように、ミッションモード変更処理では、このとき、連続予告変更情報がなく(ステップS181; No)、連続予告終了情報もない(ステップS184; No)が、ミッション実行フラグが有る(ステップS187; Yes)ので、第2特図始動記憶が発生しているか否かを判定する(ステップS188)。そして、このとき、第2特図始動記憶は発生していない(ステップS188; No)ので、ミッションモード(Mモード)実行回数カウンタの値を1デクリメントする(ステップS189)。

次いで、特図変動表示ゲームの実行(図35のT1からT2)において、図24に示すように、ミッションモード(Mモード)実行回数カウンタのカウント値がRAM40cの所定領域に退避(記憶)されておらず(ステップS146; No)、継続フラグがセットされていないので(ステップS151; No)、擬似連予告設定処理を終了する。

そして、特図変動表示ゲームの実行(図35のT1からT2)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモードAによる演出を

10

20

30

40

50

表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示を行うとともに、残りのミッション回数（ここでは、残り18回）の表示を所定時間行った後、変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0274】

〔ミッションモードSTEP3〕

次に、図35のT2では、消化順序が三番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図7に示す始動口1監視処理において、第1特図始動入賞有りと判定（ステップi11）され、特図保留情報判定処理（ステップi19）が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、消化順序が二番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である（ステップS13；Yes）ので、大当り情報をセットし、また、変動パターン決定処理（ステップS21）が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、通常の変動パターン情報がセットされる（ステップS45）。

10

【0275】

次いで、ステップi20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされていない（ステップS51；No）ので、図5に戻る。そして、このとき第2始動記憶は取得されていない（ステップi3；No）ので、特図ゲーム分岐処理（ステップi5）が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップS81；Yes）、連続予告制御処理（ステップS82）が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグがない（ステップS91；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）がなされ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第1始動記憶数が1減算されて、図35に示すように第1始動記憶が1個となる。

20

【0276】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、24に示す擬似連予告設定処理（ステップS140）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS141；Yes）ので、記憶先読み処理2（ステップS142）を行う。そして、ここでは通常変動パターン情報が有る（ステップS1421；Yes）ので、通常変動パターンを決定する（ステップS1422）。そして、図24に戻り、擬似連予告設定処理を終了させる。

30

【0277】

次いで、図19に戻り、ミッションモード制御処理（ステップS160）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る（ステップS161；Yes）ので、ミッションモード変更処理（ステップS163）を行う。

40

図28に示すように、ミッションモード変更処理では、このとき、連続予告変更情報がなく（ステップS181；No）、連続予告終了情報もない（ステップS184；No）が、ミッション実行フラグが有る（ステップS187；Yes）ので、第2特図始動記憶が発生しているか否かを判定する（ステップS188）。そして、このとき、第2特図始動記憶は発生していない（ステップS188；No）ので、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタの値を1デクリメントする（ステップS189）。

次いで、特図変動表示ゲームの実行（図35のT2からT3）において、図24に示す

50

ように、ミッションモード（Mモード）実行回数カウンタのカウント値がRAM40cの所定領域に退避（記憶）されておらず（ステップS146；No）、継続フラグがセットされていないので（ステップS151；No）、擬似連予告設定処理を終了する。

そして、特図変動表示ゲームの実行（図35のT2からT3）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモードAによる演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示を行うとともに、残りのミッション回数（ここでは、残り17回）の表示を所定時間行った後、変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

また、ここで、図35に示すように、T2からT3の間に普通変動入賞装置7へ遊技球の入賞（大当り判定用乱数値＝「大当り」）があり、第1始動記憶が1個、第2始動記憶が1個となる。

【0278】

〔ミッションモードSTEP4〕

次に、図35のT3では、第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図8に示す始動口2監視処理において、第2特図始動入賞有りと判定（ステップj11）され、特図保留情報判定処理（ステップj19）が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、第2始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である（ステップS13；Yes）ので、大当り情報をセットする（ステップS14）とともに、変動パターン決定処理（ステップS21）が行われる。

次いで、ステップj20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされていない（ステップS51；No）ので、連続予告回数決定処理を終了する。

【0279】

次いで、図6に戻り、特図ゲーム分岐処理（ステップj3）が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップS81；Yes）、連続予告制御処理（ステップS82）が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグがない（ステップS91；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第2始動記憶数が1減算されて、図35に示すように第2始動記憶が0個となる。

【0280】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19、24に示す擬似連予告設定処理（ステップS140）において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS141；Yes）ので、記憶先読み処理2（ステップS142）を行う。そして、ここでは通常変動パターン情報が有る（ステップS1421；Yes）ので、通常変動パターンを決定する（ステップS1422）。そして、図24に戻り、擬似連予告設定処理を終了させる。

【0281】

次いで、図19に戻り、ミッションモード制御処理（ステップS160）を行う。このミッションモード制御処理では、図27に示すように、ミッションモード決定情報が有る

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 6 1 ; Y e s) ので、ミッションモード変更処理 (ステップ S 1 6 3) を行う。

図 2 8 に示すように、ミッションモード変更処理では、このとき、連続予告変更情報がなく (ステップ S 1 8 1 ; N o)、連続予告終了情報もない (ステップ S 1 8 4 ; N o) が、ミッション実行フラグが有る (ステップ S 1 8 7 ; Y e s) ので、第 2 特図始動記憶が発生しているか否かを判定する (ステップ S 1 8 8)。そして、このとき、第 2 特図始動記憶が発生している (ステップ S 1 8 8 ; Y e s) ので、第 2 特図始動記憶の大当り乱数値が当り値であるか否かの判定 (ステップ S 1 9 0) を行い、この第 2 特図始動記憶の大当り乱数値が当り値である (ステップ S 1 9 0 ; Y e s) ので、ミッション継続示唆情報をセット (ステップ S 1 8 5) し、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値を R A M 4 0 c の所定領域に退避 (記憶) (ステップ S 1 8 6) し、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値を「0」にセットする (ステップ S 1 8 3)。そして、図 2 7 に戻り、ミッション終了情報をセットし (ステップ S 1 7 1)、ミッション実行フラグをクリアする (ステップ S 1 7 2)。

次いで、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 5 の T 3 から T 4) において、図 2 4 に示すように、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウント値が R A M 4 0 c の所定領域に退避 (記憶) されているので (ステップ S 1 4 6 ; Y e s)、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタに R A M 4 0 c の所定領域に退避していた情報 (カウント値) をセットする処理 (ステップ S 1 4 7) を行い、R A M 4 0 c の所定領域に退避されているミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタのカウント値をクリアする処理 (ステップ S 1 4 8) を行い、継続フラグをセットする処理 (ステップ S 1 4 9) を行い、ミッション継続表示情報をセットする処理 (ステップ S 1 5 0) を行う。そして、継続フラグがセットされているので (ステップ S 1 5 1 ; Y e s)、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理 (ステップ S 1 5 2) を行い、ミッションモード (Mモード) 実行回数カウンタの値が「0」でない (ステップ S 1 5 3 ; N o)、擬似連予告設定処理を終了する。

【 0 2 8 2 】

そして、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 5 の T 3 から T 4) に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択したミッションモード A による演出を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、識別図柄の変動表示中に残りのミッション回数 (ここでは、残り 1 6 回) が表示された後、変動表示を停止して大当りの結果態様 (例えば、「6」「6」「6」のゾロ目) が表示される。さらに、T 4 のタイミングにおいて、ミッションモードの継続する可能性があることを示唆する「ミッション成功!？」の表示がなされた後、「大当り!!」の表示を行うとともに、「大当りゲーム」の表示を行う。したがって、特図変動表示ゲームの実行 (図 3 5 の T 3 から T 4) において、選択したミッションモード A による演出は一旦終了することとなるが、特図変動表示ゲームの実行において、あたかも選択したミッションモード A が継続したような演出を行うこととなる。

【 0 2 8 3 】

〔 通常変動 S T E P 〕

次に、図 3 5 の T 4 の後、消化順序が 4 番目の第 1 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。なお、このときの処理では、図 3 1 の T 5 における処理と同様の処理が行われるため、以下説明を省略する。

【 0 2 8 4 】

次に、以上のような処理によって実行される連続予告が完結した後、当該連続予告が継続する一例について説明する。図 3 6 に示すように、この例においては、はじめに第 1 始動記憶が 4 個記憶 (消化順序が 1 番目の第 1 始動記憶における大当り判定用乱数値 = 「大当り」) され、かつ、第 2 始動記憶が 3 個 (いずれも大当り判定用乱数値 = 「はずれ」) である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態 (連続予告でない状態) であり、特図変動表示ゲーム

の変動態様は通常変動（連続予告ではない変動態様）となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中に、第2始動入賞口13へ遊技球の入賞（大当り判定用乱数値＝「はずれ」）があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから（T0から）連続予告が開始する例となっている。

【0285】

〔連続予告STEP1〕

図36のT0は、消化順序が一番目の第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理において連続予告の実行が決定されることとなる。このときの処理では、図8に示す始動口2監視処理において、第2特図始動入賞有り判定（ステップj11）され、特図保留情報判定処理（ステップj19）が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、このとき第2始動記憶に大当りがない（ステップS13；No）ので、はずれ情報をセットし、また、変動パターン決定処理（ステップS21）が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、連続予告を実行すると判定（ステップS40；Yes）されて、連続予告情報がセット（ステップS41）されるとともに、連続予告フラグがセットされる（ステップS42）。

10

【0286】

次いで、ステップj20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている（ステップS51；Yes）とともに、連続予告回数カウンタが「0」であり（ステップS52；Yes）、第1特図予告フラグがセットされておらず（ステップS53；No）、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がない（ステップS56；No）ので、連続予告回数カウンタの値にこのときの第2始動記憶の始動記憶数をセットする（ステップS58）。このとき、第2始動記憶の始動記憶数が4個であるので、連続予告回数カウンタにセットされる値は「4」となる。

20

【0287】

次いで、図6に戻り、特図ゲーム分岐処理（ステップj3）が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップS81；Yes）、連続予告制御処理（ステップS82）が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る（ステップS91；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「3」となる。また、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第2始動記憶数が1減算されて、図36に示すように第2始動記憶が3個となる。

30

【0288】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてははずれの結果態様を選択する処理を行う。また、図19に示す演出選択処理では、まず、連続予告設定処理（ステップS110）を行う。図20に示すように、連続予告設定処理において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS111；Yes）ので、記憶先読み処理1（ステップS112）を行う。そして、ここでは連続予告回数監視カウンタは「0」（ステップS1122；Yes）なので、演出パターン決定用乱数を抽出し（ステップS1123）、予告選択処理（ステップS1124）が行われる。図22に示すように、予告選択処理では、抽出された演出パターン決定用乱数値に基づ

40

50

き、実行する連続予告の種類（ここでは提灯お化けによる連続予告を選択）を決定する（ステップS 1 3 5）とともに、連続予告実行中フラグをセットし（ステップS 1 3 6）、連続予告演出の決定が行われる（ステップS 1 3 7）。

【0289】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図36のT0からT1）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図37（1）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ（??）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図37（2）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0290】

〔連続予告STEP2〕

次に、図36のT1では、消化順序が二番目の第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS81；Yes）され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS91；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、第1特図予告フラグがなく（ステップS93；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS96；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき連続予告コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示す特図変動開始処理2（ステップS64）で第2始動記憶数が1減算されて、図36に示すように、第2始動記憶が2個となる。

【0291】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、図19に示す演出選択処理では、連続予告設定処理（ステップS110）が行われる。図20に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく（ステップS111；No）、連続予告コマンドを受信している（ステップS113；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP2の連続予告演出を選択）する連続予告演出設定処理が行われる（ステップS115）。

【0292】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図36のT1からT2）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図37（3）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ（??）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図37（4）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0293】

〔連続予告STEP3〕

次に、図36のT2では、消化順序が三番目の第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS81；Yes）され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS91；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。そして、第1特図予告フラグがなく（ステップS93；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS96；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき連続予告コマンドがセッ

10

20

30

40

50

トされ、後に演出制御装置 40 に送信される (図 4 のステップ c)。また、図 12 に示す特図変動開始処理 2 (ステップ S 64) で第 2 始動記憶数が 1 減算されて、図 36 に示すように、第 2 始動記憶が 1 個となる。

【0294】

演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 19 に示す演出選択処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、図 19 に示す演出選択処理では、連続予告設定処理 (ステップ S 110) が行われる。図 20 に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく (ステップ S 111; No)、連続予告コマンドを受信している (ステップ S 113; Yes) ので、連続予告から表示する STEP を選択 (ここでは STEP 3 の連続予告演出を選択) する連続予告演出設定処理が行われる (ステップ S 115)。

10

【0295】

そして、特図変動表示ゲームの実行 (図 36 の T2 から T3) に伴い、表示装置 43 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 37 (5) に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ (チャンス!)」の予告表示 43a が所定時間表示された後、図 37 (6) に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0296】

20

〔連続予告 STEP 4〕

次に、図 36 の T3 では、消化順序が四番目の第 2 始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の終了が決定されることとなる。このときの処理では、図 13 に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定 (ステップ S 81; Yes) され、図 14 に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定 (ステップ S 91; Yes) され、連続予告回数カウンタの値が 1 デクリメントされ (ステップ S 92) て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第 1 特図予告フラグがない (ステップ S 93; No) が、連続予告回数カウンタの値が「0」である (ステップ S 96; Yes) ので、連続予告終了フラグをセットする (ステップ S 97) とともに連続予告フラグをクリアする (ステップ S 98)。

30

【0297】

図 13 に戻り、ステップ S 83 からステップ S 86 の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置 40 に送信される (図 4 のステップ c)。また、図 12 に示す特図変動開始処理 2 (ステップ S 14) で第 2 始動記憶数が 1 減算されて、図 36 に示すように、第 2 始動記憶が 0 個となる。

【0298】

演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 19 に示す演出選択処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲームに決定する。図 19 に示すように、演出選択処理では、まず、連続予告設定処理 (ステップ S 110) が行われる。そして、図 20 に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドがなく (ステップ S 111; No)、連続予告コマンドもなく (ステップ S 113; No)、連続予告変更コマンドもない (ステップ S 116; No) が、連続予告終了コマンドを受信している (ステップ S 118; Yes)。よって、連続予告最終演出を選択する処理 (ステップ S 119) により、表示する STEP を選択 (ここでは STEP 4 の連続予告演出を

40

50

選択)する処理が行われ、連続予告回数監視カウンタの値が「0」にセットされる(ステップS120)。そして、このときの変動表示ゲームは第2始動記憶に基づくものである(ステップS121; Yes)ため、予告継続監視フラグをセットする(ステップS122)。

【0299】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図36のT3からT4)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図37(7)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(激アツ!!)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図37(8)に示すようにリーチ状態が表示される。その後、図37(9)に示すように、変動表示が停止してはずれの結果態様が表示されることとなる。

10

【0300】

〔予告継続STEP〕

次に、図36のT4では、消化順序が1番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定(ステップS81; Yes)され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグなしと判定(ステップS91; No)され、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき変動パターンコマンド(通常変動パターンコマンド)がセットされ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示す特図変動開始処理2(ステップS64)で第1始動記憶数が1減算されて、図36に示すように、第1始動記憶が3個となる。

20

【0301】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果は大当りであるので、結果態様として大当りの結果態様を選択する処理を行う。また、演出制御装置40は、図19, 29に示す予告継続処理(ステップS200)において、予告継続監視フラグがあり(ステップS201; Yes)、通常変動パターンコマンドを受信している(ステップS202; Yes)ので、予告継続監視フラグをクリアする(ステップS203)。そして、このときの変動表示ゲームは第1始動記憶に基づくものである(ステップS204; Yes)ため、予告継続を実行するか否かの判定(ステップS207)を行う。そして、このとき、予告継続を実行する(ステップS207; Yes)ため、連続予告継続演出情報を設定する(ステップS208)。

30

【0302】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図36のT4からT5)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、連続予告継続演出情報により設定した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図37(10)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(復活)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図37(11)に示すようにリーチ状態が表示される。その後、図37(12)に示すように、変動表示が停止して特別結果態様が表示されることとなる。

40

【0303】

次に、以上のような処理によって実行される連続予告のその他の例について説明する。図38に示すように、この例においては、はじめに第1始動記憶が3個記憶(いずれも大当り判定用乱数値=「はずれ」)され、かつ、第2始動記憶が0個である状態で特図変動表示ゲームを実行している状態となっている。また、このときの遊技状態としての演出状態は通常状態(連続予告でない状態)であり、特図変動表示ゲームの変動態様は通常変動(連続予告ではない変動態様)となっている。そして、この特図変動表示ゲームの途中で

50

、第1始動入賞口13へ遊技球の入賞（大当り判定用乱数値 = 第1判定値（当り値））があり、その後、特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームから（T0から）連続予告が開始する例となっている。

【0304】

〔連続予告STEP1〕

図38のT0は、消化順序が一番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この例ではここでの処理において連続予告の実行が決定されることとなる。このときの処理では、図7に示す始動口1監視処理において、第1特図始動入賞有りと判定（ステップi11）され、特図保留情報判定処理（ステップi19）が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値である（ステップS13；Yes）ので、大当り情報をセットし、また、変動パターン決定処理（ステップS21）が行われる。そしてこの例の場合は、変動パターン決定処理で、連続予告を実行すると判定（ステップS40；Yes）されて、連続予告情報がセット（ステップS41）されるとともに、連続予告フラグがセットされる（ステップS42）。また、連続予告が実行される契機となった始動記憶が第1始動記憶に基づくものである（ステップS43；Yes）ので、第1特図予告フラグもセットされる（ステップS44）。

10

【0305】

次いで、ステップi20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている（ステップS51；Yes）とともに、連続予告回数カウンタが「0」であり（ステップS52；Yes）、第1特図予告フラグがセットされており（ステップS53；Yes）、第1始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶がある（ステップS56；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値に当り値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする（ステップS57）。このとき、消化順序が四番目の第1始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致する値であるので、連続予告回数カウンタにセットされる値は「4」となる。

20

【0306】

次いで、図5に戻り、このとき第2始動記憶は取得されていない（ステップi3；No）ので、特図ゲーム分岐処理（ステップi5）が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され（ステップS81；Yes）、連続予告制御処理（ステップS82）が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る（ステップS91；Yes）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「3」となる。また、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定（変動パターンコマンドのセット）や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示すように、特図普段処理（ステップS62）の後に行われる特図変動開始処理2（ステップS64）で第1始動記憶数が1減算されて、図20に示すように第1始動記憶が3個となる。

30

40

【0307】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理を行う。また、図19に示す演出選択処理では、まず、連続予告設定処理（ステップS110）を行う。図20に示すように、連続予告設定処理において、記憶先読みコマンドを受信している（ステップS111；Yes）ので、記憶先読み処理（ステップS112）を行う。そして、ここでは連続予告回

50

数監視カウンタは「0」（ステップS1122；Yes）なので、演出パターン決定用乱数を抽出し（ステップS1123）、予告選択処理（ステップS1124）が行われる。図22に示すように、予告選択処理では、抽出された演出パターン決定用乱数値に基づき、実行する連続予告の種類（ここでは提灯お化けによる連続予告を選択）を決定する（ステップS135）とともに、連続予告実行中フラグをセットし（ステップS136）、連続予告演出の決定が行われる（ステップS137）。

【0308】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図38のT0からT1）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図39（1）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ（??）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図39（2）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

10

【0309】

〔連続予告STEP2〕

次に、図38のT1では、消化順序が二番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定（ステップS81；Yes）され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定（ステップS91；Yes）され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ（ステップS92）て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、第1特図予告フラグがある（ステップS93；Yes）が、新たな第2始動記憶が記憶されておらず（ステップS94；No）、連続予告回数カウンタの値も「0」でない（ステップS96；No）ので、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき連続予告コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される（図4のステップc）。また、図12に示す特図変動開始処理2（ステップS64）で第1始動記憶数が1減算されて、図38に示すように、第1始動記憶が2個となる。

20

【0310】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、図19に示す演出選択処理では、連続予告設定処理（ステップS110）が行われる。図20に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく（ステップS111；No）、連続予告コマンドを受信している（ステップS113；Yes）ので、連続予告から表示するSTEPを選択（ここではSTEP2の連続予告演出を選択）する連続予告演出設定処理が行われる（ステップS115）。

30

【0311】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図38のT1からT2）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図39（3）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ（???）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図39（4）に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

40

【0312】

ここで、この例では、図38に示すように、T1からT2の間に普通変動入賞装置7へ遊技球の入賞（大当り判定用乱数値＝「はずれ」）があり、第1始動記憶が2個、第2始動記憶が1個となる。

【0313】

〔連続予告カットインSTEP〕

次に、図38のT2では、第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶がある

50

ため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の変更が決定されることとなる。このときの処理では、図8に示す始動口2監視処理において、第2特図始動入賞有りと判定(ステップj11)され、特図保留情報判定処理(ステップj19)が行われることとなる。そして、図9に示す特図保留情報判定処理において、第2始動記憶の大当り判定用乱数値が当り値と一致しない値である(ステップS13; No)ので、はずれ情報をセットし、また、変動パターン決定処理(ステップS21)が行われる。

【0314】

次いで、ステップj20に移行し、連続予告回数決定処理が行われる。図11に示す連続予告回数決定処理では、連続予告フラグがセットされている(ステップS51; Yes)とともに、連続予告回数カウンタが「0」でない(ステップS52; No)ので、連続予告回数決定処理を終了する。

10

【0315】

次いで、図6に戻り、特図ゲーム分岐処理(ステップj3)が行われ、図13に示す特図普段処理が行われる。図13に示す特図普段処理では、始動記憶が有ると判定され(ステップS81; Yes)、連続予告制御処理(ステップS82)が行われる。図14に示す連続予告制御処理では、このとき、連続予告フラグが有る(ステップS91; Yes)ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ(ステップS92)て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となる。また、このとき、新たな第2始動記憶が記憶されている(ステップS94; Yes)ので、連続予告変更制御処理(ステップS95)を行う。図15に示す連続予告変更制御処理では、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値を記憶した始動記憶が無い(ステップS101; No)ので、連続予告回数カウンタの値が1インクリメントされ(ステップS102)て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「2」となる。そして、連続予告変更フラグがセットされる(ステップS103)。次いで、図13に戻り、ステップS83からステップS86の処理を行う。このとき、図16に示すような変動パターンの決定(変動パターンコマンドのセット)や、連続予告コマンドのセットが行われ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示すように、特図普段処理(ステップS62)の後に行われる特図変動開始処理2(ステップS64)で第2始動記憶数が1減算されて、図38に示すように第2始動記憶が0個となる。

20

30

【0316】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。図19に示すように、演出選択処理では、まず、連続予告設定処理(ステップS110)が行われる。そして、図20に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく(ステップS111; No)、また、連続予告コマンドもない(ステップS113; No)が、連続予告変更コマンドがある(ステップS116; Yes)ので、連続予告変更演出を選択する処理(ステップS117)により表示するSTEPを選択する処理が行われる。ここでは変更用の演出段階として、一連性を有する特定演出(連続予告A)とは異なる第2の特定演出(連続予告B)が選択されるようになっており、一連性を有する特定演出を阻害する(例えば、ストーリーを中断する)阻害演出(カットイン表示)が行われるようになる。

40

【0317】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図38のT2からT3)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図39(5)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(まさか!!)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図39(6)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0318】

50

〔連続予告STEP3〕

次に、図38のT3では、消化順序が三番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。なお、ここでの処理は、前述した連続予告STEP2と同様の処理が行われ、その結果、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となり、連続予告コマンドがセットされて、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、第1始動記憶数が1減算されて、図38に示すように、第1始動記憶が1個となる。

【0319】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。図19に示すように、演出選択処理では、まず、連続予告設定処理(ステップS110)が行われる。そして、図20に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく(ステップS111; No)、連続予告コマンドを受信している(ステップS113; Yes)ので、連続予告から表示するSTEPを選択(ここではSTEP3の連続予告演出を選択)する処理が行われる。

【0320】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図38のT3からT4)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図39(7)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ(チャンス!)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図39(8)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0321】

〔連続予告STEP4〕

次に、図38のT4では、消化順序が四番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の終了が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定(ステップS81; Yes)され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定(ステップS91; Yes)され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ(ステップS92)て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第1特図予告フラグがあり(ステップS93; Yes)、新たな第2始動記憶が記憶されていない(ステップS94; No)が、連続予告回数カウンタの値が「0」である(ステップS96; Yes)ので、連続予告終了フラグをセットする(ステップS97)とともに連続予告フラグをクリアする(ステップS98)。

【0322】

図13に戻り、大当たりフラグ設定処理(ステップS83)を行う。ここでは第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が当り値であるので大当たりフラグを設定し、その後、ステップS84からステップS86の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示す特図変動開始処理2(ステップS14)で第1始動記憶数が1減算されて、図38に示すように、第1始動記憶が0個となる。

【0323】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図19に示す演出選択処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様(特別結果態様)を選択する処理を行う。また、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲームに決

10

20

30

40

50

定する。図19に示すように、演出選択処理では、まず、連続予告設定処理（ステップS110）が行われる。そして、図20に示すように、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドがなく（ステップS111；No）、連続予告コマンドもなく（ステップS113；No）、連続予告変更コマンドもない（ステップS116；No）が、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS118；Yes）。よって、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS119）により、表示するSTEPを選択（ここではSTEP4の連続予告演出を選択）する処理が行われ、連続予告回数監視カウンタの値が「0」にセットされる（ステップS120）。

【0324】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図38のT4からT5）に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図39（9）に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「提灯おばけ（激アツ！！）」の予告表示43aが所定時間表示された後、図39（10）に示すようにリーチ状態が表示される。その後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

【0325】

以上のことから、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演出表示装置（表示装置43）と、演出表示装置において行われる変動表示ゲームの制御を行う制御手段（遊技制御装置30）と、を備え、制御手段は、始動入賞領域へ入賞した遊技球の入賞数を、所定数を上限として記憶可能な始動入賞記憶手段（遊技制御装置30）と、始動入賞記憶手段に記憶された始動記憶に基づき、変動表示ゲームを実行可能なゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）と、を有し、始動入賞記憶手段は、第1の始動入賞領域（第1始動入賞口13）への遊技球の入賞数を記憶可能な第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）と、第2の始動入賞領域（普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞数を記憶可能な第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）と、を有し、ゲーム実行制御手段は、第1入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段（遊技制御装置30）と、第2入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段（遊技制御装置30）と、を有し、変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させるパチンコ遊技機100において、第1入賞記憶手段及び第2入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、第2実行制御手段による制御を第1実行制御手段による制御に優先させて実行させる優先実行制御手段（遊技制御装置30）と、第1入賞記憶手段又は第2入賞記憶手段に記憶される始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段（遊技制御装置30）と、第1入賞記憶手段若しくは第2入賞記憶手段の何れかに複数の始動記憶が記憶された場合に、第1実行制御手段若しくは第2実行制御手段のうち対応するゲーム実行制御手段により複数回の変動表示ゲームにわたって連続的に予告演出を行う連続演出状態を実行させる連続演出実行制御手段（遊技制御装置30）と、連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶する演出記憶手段（演出制御装置40）と、演出記憶手段に記憶がなされていることに基づき、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させるか否かを決定する演出継続決定手段（演出制御装置40）と、を備えたこととなる。

【0326】

従って、演出継続決定手段によって、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させることを決定することができるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【0327】

また、特別遊技状態は、第2実行制御手段によって実行制御された変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、第1実行制御手段によって実行制御さ

10

20

30

40

50

れた変動表示ゲームの結果態様よりも遊技者に有利となるように制御され、演出記憶手段は、第2実行制御手段における変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されることを記憶し、演出継続決定手段は、第1入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されたことによって第2入賞記憶手段に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第1入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、完結した連続演出状態を継続させるか否かを決定することができる。

【0328】

従って、演出継続決定手段によって、第1入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、連続演出実行制御手段により連続演出状態が実行されたことによって第2入賞記憶手段に記憶された複数の始動記憶が消化されると、該第1入賞記憶手段に記憶されている始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、完結した連続演出状態の継続を決定可能となるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、第2実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御された場合よりも結果態様が劣る第1実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御されたときに、斬新な演出を行うことによって遊技者に不利益感を与えることをなくすることができる。

10

【0329】

また、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定後、該遊技結果情報を変動表示ゲームの開始時に設定する遊技結果情報設定手段(遊技制御装置30)を備え、遊技結果情報設定手段は、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定がなされていない場合は、変動表示ゲームの開始時に遊技結果情報の判定を実行し、連続演出実行制御手段は、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を実行させるか否かを決定し、演出継続決定手段は、遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果に基づいて連続演出状態を継続させるか否かを決定することができる。

20

【0330】

これにより、連続演出実行制御手段により実行されて完結した連続演出状態を次の変動表示ゲームにおいても継続させることを決定することができるので、多様なパターンにより連続演出状態を実行することができ、興趣に富んだ遊技を実行することができるとともに、遊技結果事前判定手段による遊技結果情報の判定結果と、遊技結果情報設定手段による遊技結果情報の判定結果とを融合させた演出を実行可能として斬新な演出を実行することができる。したがって、第2実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御された場合よりも結果態様が劣る第1実行制御手段によって変動表示ゲームが実行制御されたときに意外性のある演出を行うことで遊技者の興趣が減衰することを防止できる。

30

【0331】

<変形例>

次に、上述した第1実施形態の遊技機の変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の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。

【0332】

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

40

【0333】

図40には、本変形例の遊技機での変動パターンの決定の一例を示した。本変形例の遊技機では、図16のパターンP1~P12に加え、P13~P16が設定されている。

【0334】

図40のパターンP13には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パ

50

ターンが「後半変動パターン1(後半変動なし)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン310」に決定される。これにより、変動パターンは、前半変動は通常停止となり、後半変動はなし(リーチなし)となる。

【0335】

また、図40のパターンP14には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン11(リーチA動作)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン311」に決定される。これにより、変動パターンは、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチA動作となる。

10

【0336】

また、図40のパターンP15には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン21(リーチB動作)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン321」に決定される。これにより、変動パターンは、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチB動作となる。

【0337】

また、図40のパターンP16には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告中断状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン31(リーチB動作)」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン331」に決定される。これにより、変動パターンは、前半変動は通常停止となり、後半変動はリーチB動作となる。

20

【0338】

図41、42には、本変形例の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。なお、この一例は、図38に示す連続予告の一例と同じ条件での例であって、基本的には同様の処理が行われるため、主に図38と異なる図41のT2からT3の処理について説明する。

30

【0339】

遊技制御装置30は、図41のT2において第1始動記憶よりも優先的に消化される第2始動記憶があるため、この第2始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理を行い、演出制御装置40に対して連続予告変更コマンドを出力する。演出制御装置40では、図20に示す連続予告設定処理において、連続予告変更コマンドの受信(ステップS116; Yes)に基づき、連続予告変更演出を選択する処理(ステップS117)を行う。この連続予告変更演出を選択する処理(ステップS117)では、変動パターンとして、図40のパターンP13~P16に一例を示した連続予告中断状態での変動パターンから一つを選択し、決定する処理が行われる。

【0340】

そして、演出制御装置40は、特図変動表示ゲームの実行(図41のT2からT3)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示する。図42(5)、(6)には、変動パターンとしてパターンP13が選択された例を示した。この飾り特図変動表示ゲームでは、図42(5)に示すように、例えば、表示装置43に新たな表示窓43bが表示され、当該表示窓43b内において、飾り特図変動表示ゲーム(第2特図変動表示ゲーム)が行われる。そして、図42(6)に示すように、表示窓43b内の変動表示を停止しはずれの結果態様が表示される。すなわち、連続予告演出は、時間T1のタイミングで遊技制御装置30から連続予告コマンドを受信して行ったSTEP2の連続予告Aを終えた状態(図42(4))で、一時中断した状態となる。

40

【0341】

50

その後、図41のT3においては、第2始動記憶がないため、第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われ、演出制御装置40に対して連続予告コマンドが出力される。演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、図20に示す連続予告設定処理において、連続予告に関する処理を行い、連続予告から表示するSTEPを選択する。このとき、中断していた連続予告の続きのSTEPを選択（ここではSTEP3の連続予告演出を選択）するようになっている。これにより図42(7)に示すように、連続予告が再開することとなる。

【0342】

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

10

【0343】

すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により第2始動記憶手段（遊技制御装置30）に始動記憶が記憶されたと判定された場合に、実行中の連続演出状態を中断させ、第2実行制御手段（遊技制御装置30）によって変動表示ゲームを実行制御させる実行態様中断手段をなす。また、遊技制御装置30が、実行態様中断手段により中断された連続演出状態を再開させる連続演出再開手段をなす。

【0344】

また、上述したように、連続予告の実行中において、新たな第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されていて大当りとなる場合は、当該第2始動記憶に基づいて連続予告の最終STEPを実行して連続演出状態を終了することができるようになっている。すなわち、実行態様中断手段（遊技制御装置30）は、第2実行制御手段（遊技制御装置30）による変動表示ゲームの結果態様に基づいて特別遊技状態が発生される場合は、連続演出状態を終了させるようにしている。

20

【0345】

なお、上記連続予告演出において、演出図柄の出目に関連性を持たせるようにしても良い。具体的には、例えば、図39の(2)、(4)、(6)、(8)、(10)に示すように、連続予告の各STEPにおける左図柄を1ずつカウントダウン（「7」「6」「5」「4」「3」）する。これにより、遊技者に対して、連続予告状態にあることを好適に報知することができる。

30

【0346】

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

【0347】

<第2実施形態>

次に、第2実施形態のパチンコ遊技機100について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態のパチンコ遊技機100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

【0348】

〔連続予告変更制御処理〕

図43に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告変更制御処理では、遊技制御装置30は、まず、第2始動記憶が当り値であるか、すなわち、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS221）を行う。

【0349】

この第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判

50

定（ステップS 2 2 1）では、連続予告フラグの設定後に新たに記憶された現在処理中である第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか、すなわち、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームで大当りになるかが判定される。第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS 2 2 1）において、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されていない場合（ステップS 2 2 1；No）は、第1始動記憶に記憶された大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS 2 2 2）を行うとともに、第2始動記憶に記憶された大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS 2 2 3）を行い、連続予告再設定処理（ステップS 2 2 4）を行う。

【0350】

図44に示すように、連続予告再設定処理では、まず、第1始動記憶に当り値があるか、すなわち、第1始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS 2 3 1）を行う。この第1始動記憶に当り値があるか否かの判定（ステップS 2 3 1）において、第1始動記憶に当り値がある場合（ステップS 2 3 1；Yes）は、連続予告回数カウンタに、このときの第2始動記憶数と当り値に一致する大当り判定用乱数値が記憶されている第1始動記憶までの第1始動記憶数との加算値をセットする処理（ステップS 2 3 2）を行い、図43へ戻り、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS 2 2 5）を行い、連続予告変更制御処理を終了する。

【0351】

一方、この第1始動記憶に当り値があるか否かの判定（ステップS 2 3 1）において、第1始動記憶に当り値がない場合（ステップS 2 3 1；No）は、連続予告回数カウンタに、このときの第2始動記憶数と第1始動記憶数との加算値をセットする処理（ステップS 2 3 2）を行い、図43へ戻り、連続予告変更フラグをセットする処理（ステップS 2 2 5）を行い、連続予告変更制御処理を終了する。

【0352】

また、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されているか否かの判定（ステップS 2 2 1）において、第2始動記憶に当り値と一致する大当り判定用乱数値が記憶されている場合（ステップS 2 2 1；Yes）は、連続予告回数カウンタの値を取得する処理（ステップS 2 2 6）を行い、連続予告回数カウンタの残り値に基づき擬似連予告フラグを選択する処理（ステップS 2 2 7）を行う。その後、第1特図予告フラグをクリアする処理（ステップS 2 2 8）を行い、連続予告回数カウンタの値を「0」にする処理（ステップS 6 5）を行って、連続予告変更制御処理を終了する。ここでセットされる擬似連予告フラグに基づき、後述するように擬似連演出が実行されることとなる。

【0353】

以上のことから、制御手段（遊技制御装置30）は、第1入賞記憶手段（遊技制御装置30）若しくは第2入賞記憶手段（遊技制御装置30）の何れかに記憶保持された1つの始動記憶に基づく1回の変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回以上行う擬似連演出状態を実行する擬似連演出実行制御手段（遊技制御装置30）を備え、連続演出制御手段（遊技制御装置30）は、連続演出状態を実行する場合に、該連続演出状態を実行する変動表示ゲーム数を決定する連続演出ゲーム数決定手段（遊技制御装置30）を有し、擬似連続演出制御手段は、優先実行制御手段（遊技制御装置30）により第2実行制御手段（遊技制御装置30）による変動表示ゲームの実行制御が第1実行制御手段（遊技制御装置30）による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第2実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が特別遊技状態を発生し得る態様である場合に、連続演出ゲーム数決定手段により決定された変動表示ゲーム数から連続演出状態において実行された変動表示ゲーム数を減算した回数分、擬似連続演出状態における特定演出を実行することとなる。

【0354】

また、連続演出制御手段は、優先実行制御手段により第2実行制御手段による変動表示

10

20

30

40

50

ゲームの実行制御が第1実行制御手段による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第2実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が特別遊技状態を発生しない態様である場合に、第2入賞記憶手段と第1入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づき、連続演出状態を再度開始する再連続演出制御手段（遊技制御装置30）を備えたこととなる。

【0355】

図45には、本実施例の遊技機での変動パターンP17及びP18が設定されている。

【0356】

図45のパターンP17には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「はずれ」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン11（リーチA動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は連続予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、「前半変動パターン111」に決定される。これにより、変動パターンは、前半変動は連続予告（最終STEP）となり、後半変動はリーチA動作となる。

10

【0357】

図45のパターンP18には、特図変動表示ゲームの遊技結果が「大当たり」となる場合、かつ、遊技状態としての演出状態が「連続予告状態」の場合において、後半変動パターンが「後半変動パターン11（スペシャルリーチA動作）」に決定された場合を示した。なお、この場合は擬似連予告変動フラグが設定されている場合である。この場合、前半変動パターンは、STEP2～4まで擬似連を行う「前半変動パターン411」と、STEP3～4まで擬似連を行う「前半変動パターン421」と、STEP4（最終STEP）の擬似連を行う「前半変動パターン431」のいずれかが選択される。なお、「前半変動パターン431」は、STEP4（最終STEP）の演出のみを行うものであるが、他の擬似連演出と同様の演出（表示や音声など）を実行するので擬似連の一つとする。

20

【0358】

それぞれの前半変動パターンは、新たな第2始動記憶が大当たりとなる際の連続予告回数カウンタの残り値に基づき選択されるようになってきている。具体的には、残り値が「2」の場合は「前半変動パターン411」が、残り値が「1」の場合は「前半変動パターン421」が、残り値が「0」の場合は「前半変動パターン431」が、選択されるようになってきている。

30

【0359】

〔連続予告設定処理〕

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

図46に示すように、本実施形態の遊技機での連続予告設定処理では、図20に示す第1の実施形態の遊技機における連続予告設定処理における連続予告変更演出を設定する処理（ステップS117）のかわりに、演出再設定処理（ステップS241）を行うようになってきている。なお、演出再設定処理（ステップS241）の詳細については後述する。

【0360】

また、連続予告変更コマンドを受信したか否かの判定（ステップS116）において、連続予告変更コマンドを受信していない場合（ステップS116；No）は、連続予告切替コマンドを受信したか否かの判定（ステップS242）を行う。そして、この連続予告切替コマンドを受信したか否かの判定（ステップS242）において、連続予告切替コマンドを受信した場合（ステップS242；Yes）は、擬似連続予告変更演出を選択する処理（ステップS243）を行い、ステップS120へ移行する。一方、この連続予告切替コマンドを受信したか否かの判定（ステップS242）において、連続予告切替コマンドを受信していない場合（ステップS242；No）は、ステップS118へ移行するようになってきている。

40

【0361】

また、図47に示すように、記憶先読み処理1では、連続予告変更演出を決定する処理

50

(ステップ S 1 1 2 6) を行った後、遊技制御装置 3 0 から連続予告切替情報を受信したか否かの判定(ステップ S 2 5 1)を行う。この連続予告切替情報を受信したか否かの判定(ステップ S 2 5 1)において、連続予告切替情報を受信した場合(ステップ S 2 5 1 ; Y e s)は、演出制御装置 4 0 は、擬似連予告演出を決定する処理(ステップ S 2 5 2)を行う。一方、この連続予告切替情報を受信したか否かの判定(ステップ S 2 5 1)において、連続予告切替情報を受信していない場合(ステップ S 2 5 1 ; N o)は、ステップ S 1 1 2 7 へ移行するようになっている。

【 0 3 6 2 】

〔演出再設定処理〕

図 4 8 に示すように、演出再設定処理では、まず、演出制御装置 4 0 は、連続予告演出乱数を抽出する処理(ステップ S 2 6 1)を行い、抽出された連続予告演出乱数に基づいて、再設定する連続予告の種類を選択する処理(ステップ S 2 6 2)を行う。

10

【 0 3 6 3 】

次いで、演出制御装置 4 0 は、連続予告回数監視カウンタの値を 1 インクリメントする処理(ステップ S 2 6 3)を行い、連続予告演出を選択する処理(ステップ S 2 6 4)を行って、演出再設定処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

図 4 9、5 0 には、本実施例の遊技機によって実行される連続予告の一例について示した。なお、この一例は、図 3 8 に示す連続予告の一例と同じ条件での例であって、基本的には同様の処理が行われるため、主に図 3 8 と異なる図 4 9 の T 2 からの処理について説明

20

【 0 3 6 5 】

遊技制御装置 3 0 は、図 4 9 の T 2 において第 1 始動記憶よりも優先的に消化される第 2 始動記憶がある(ステップ S 9 4)ため、連続予告変更制御処理(ステップ S 9 5)が行われる。そして、この第 2 始動記憶の大当り判定用乱数値は当り値ではない(ステップ S 2 2 1 ; N o)ので、第 1 始動記憶(このときの第 1 始動記憶数「2」)を取得するとともに、第 2 始動記憶(このときの第 2 始動記憶数「1」)を取得して、連続予告再設定処理(ステップ S 2 2 4)を行う。

【 0 3 6 6 】

この連続予告再設定処理では、第 1 始動記憶の大当り判定用乱数値に当り値がある(ステップ S 2 3 1 ; Y e s)ので、第 2 始動記憶数「1」と、第 1 始動記憶の当り値までの始動記憶数「2」との加算値「3」を、連続予告回数カウンタにセットする(ステップ S 2 3 2)。

30

【 0 3 6 7 】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 4 6 に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく(ステップ S 1 1 1 ; N o)、また、連続予告コマンドもない(ステップ S 1 1 3 ; N o)が、連続予告変更コマンドがある(ステップ S 1 1 6 ; Y e s)ので、演出再設定処理(ステップ S 2 4 1)により表示する連続予告の種類を再設定する処理が行われる。ここでは変更用の演出として、一連性を有する特定演出(連続予告 A)とは異なる第 2 の特定演出(連続予告 B (のっぺらぼうによる演出))が選択されるようになっている。

40

【 0 3 6 8 】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図 4 9 の T 2 から T 3)に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図 5 0 (5)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「のっぺらぼう(??)」の予告表示 4 3 a が所定時間表示された後、図 5 0 (6)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

50

【0369】

次に、図49のT3では、消化順序が三番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の継続が決定されることとなる。ここでの処理では、連続予告回数カウンタにセットされる値は「1」となり、連続予告コマンドがセットされて、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、第1始動記憶数が1減算されて、図49に示すように、第1始動記憶が1個となる。

【0370】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図46に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果ははずれであるので、結果態様としてはずれの結果態様を選択する処理が行われる。また、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドはなく(ステップS111; No)、連続予告コマンドを受信している(ステップS113; Yes)ので、連続予告から表示するSTEPを選択(ここではSTEP3の連続予告演出を選択)する処理が行われる。なお、このとき、前段階において、連続演出の種類が連続予告Aから連続予告Bに再設定が行われているため、連続予告Bによる表示がなされる。

【0371】

そして、特図変動表示ゲームの実行(図49のT3からT4)に伴い、表示装置43に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに、選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、図50(7)に示すように、識別図柄の変動表示中に連続予告として「のっぺらぼう(???)」の予告表示43aが所定時間表示された後、図50(8)に示すように変動表示を停止してはずれの結果態様が表示される。

【0372】

次に、図49のT4では、消化順序が四番目の第1始動記憶について特図変動表示ゲームを実行するための処理が行われる。この処理では連続予告の終了が決定されることとなる。このときの処理では、図13に示す特図普段処理において、始動記憶ありと判定(ステップS81; Yes)され、図14に示す連続予告制御処理が行われる。連続予告制御処理では、連続予告フラグありと判定(ステップS91; Yes)され、連続予告回数カウンタの値が1デクリメントされ(ステップS92)て、連続予告回数カウンタにセットされる値は「0」となる。そして、第1特図予告フラグがあり(ステップS93; Yes)、新たな第2始動記憶が記憶されていない(ステップS94; No)が、連続予告回数カウンタの値が「0」である(ステップS96; Yes)ので、連続予告終了フラグをセットする(ステップS97)とともに連続予告フラグをクリアする(ステップS98)。

【0373】

図13に戻り、大当たりフラグ設定処理(ステップS83)を行う。ここでは第1始動記憶の大当たり判定用乱数値が当り値であるので大当たりフラグを設定し、その後、ステップS84からステップS86の処理を行う。このとき連続予告終了コマンドがセットされ、後に演出制御装置40に送信される(図4のステップc)。また、図12に示す特図変動開始処理2(ステップS14)で第1始動記憶数が1減算されて、図49に示すように、第1始動記憶が0個となる。

【0374】

演出制御装置40では、遊技制御装置30から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図46に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様(特別結果態様)を選択する処理を行う。また、リーチがある変動パターンとなっているので、リーチとなる飾り特図変動表示ゲームに決定する。また、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドがなく(ステップS11

10

20

30

40

50

1 ; N o)、連続予告コマンドもなく (ステップ S 1 1 3 ; N o)、連続予告変更コマンドもなく (ステップ S 1 1 6 ; N o)、連続予告切替コマンドもない (ステップ S 2 4 2 ; N o) が、連続予告終了コマンドを受信している (ステップ S 1 1 8 ; Y e s)。よって、連続予告最終演出を選択する処理 (ステップ S 1 1 9) により、表示する S T E P を選択 (ここでは S T E P 4 の連続予告演出を選択) する処理が行われる。

【0375】

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

10

【0376】

次に、図 5 1、5 2 には、本実施形態の遊技機によって実行される連続予告のその他の例について示した。

なお、この一例は、図 4 9 に示す連続予告の一例と略同じ条件での例であるが、連続予告中に新たに発生する第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たりになることとされている。以下、同様の処理については省略し、主に図 4 9 と異なる図 5 1 の T 2 から T 3 の処理について説明する。

【0377】

遊技制御装置 3 0 は、図 5 1 の T 2 において第 1 始動記憶よりも優先的に消化される第 2 始動記憶があるため、連続予告変更制御処理 (ステップ S 9 5) が行われる。そして、この第 2 始動記憶の大当たり判定用乱数値は当り値であるので (ステップ S 2 2 1 ; Y e s)、連続予告回数カウンタの値 (ここでは 1) を取得 (ステップ S 2 2 6) し、連続予告回数カウンタの残り値に基づき擬似連予告フラグを選択する (ステップ S 2 2 7)。ここで、連続予告回数カウンタの値が「1」であるので、「後半変動パターン 4 2 1」に対応付けられた「前半変動パターン 1 1」が選択され、対応する擬似連予告フラグがセットされる。その後、第 1 特図予告フラグをクリアするとともに、連続予告カウンタの値を 0 とする (ステップ S 2 2 8)。

20

【0378】

そして、図 1 4 に示す連続予告制御処理に戻り、連続予告回数カウンタの値が「0」である (ステップ S 9 6 ; Y e s) ので、擬似連予告フラグに基づき連続予告終了フラグをセットする (ステップ S 9 7) とともに連続予告フラグをクリアする (ステップ S 9 8)。そして、特図普段処理 (図 1 3 参照) で大当たりフラグのセット (ステップ S 8 3) や、連続予告終了フラグに基づき連続予告終了コマンドのセットが行われ、後にこれらの情報が演出制御装置 4 0 に送信される (図 4 のステップ c)。

30

【0379】

演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 から受信したコマンドに基づき、特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理や、図 4 6 に示す連続予告設定処理において連続予告に関する処理が行われる。特図変動表示ゲームに関する飾り特図変動表示ゲームに関する処理では、受信した変動パターンコマンドに基づき、飾り特図変動表示ゲームの内容を決定する処理を行う。ここでは、特図変動表示ゲームの結果は大当たりであるので、結果態様として大当たりの結果態様 (特別結果態様) を選択する処理を行う。また、連続予告設定処理では、記憶先読みコマンドがなく (ステップ S 1 1 1 ; N o)、連続予告コマンドもなく (ステップ S 1 1 3 ; N o)、連続予告変更コマンドもなく (ステップ S 1 1 6 ; N o)、連続予告切替コマンドもない (ステップ S 2 4 2 ; N o) が、連続予告終了コマンドを受信している (ステップ S 1 1 8 ; Y e s)。よって、連続予告最終演出を選択する処理 (ステップ S 1 1 9) により、表示する S T E P を選択する処理が行われる。ここで、演出制御装置 4 0 では、連続予告最終演出として擬似連用の連続予告演出である、擬似連 S T E P 3 , 4 を実行する演出が選択される。

40

50

【 0 3 8 0 】

そして、特図変動表示ゲームの実行（図 5 1 の T 2 から T 3 ）に伴い、表示装置 4 3 に飾り特図変動表示ゲームを表示するとともに選択した連続予告を表示する。この飾り特図変動表示ゲームでは、擬似連 S T E P 3 と擬似連 S T E P 4 が実行される。すなわち、図 5 2 の（ 5 ）から（ 8 ）の表示が、一つの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで実行され、あたかも特図変動表示ゲームが 2 回実行され、連続予告が 2 回実行されたかのような変動表示が実行される。その後、変動表示が停止して特別結果態様が表示されて大当たりとなり特別遊技状態となる。

【 0 3 8 1 】

以上のことから、制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、遊技機（パチンコ遊技機 1 0 0 ）において実行される遊技状態に応じて、第 1 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）若しくは第 2 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、連続演出実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）により実行される連続演出状態の発生を禁止する連続演出禁止制御手段（遊技制御装置 3 0 ）を備えることとなる。

また、制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、遊技機（パチンコ遊技機 1 0 0 ）において特別遊技状態が発生されることに基づいて実行される遊技状態に応じて、第 1 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）若しくは第 2 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）によって実行される変動表示ゲームの少なくとも何れか一方において、遊技モード選択制御手段（演出制御装置 4 0 ）により実行される特定の遊技モードの発生を禁止、若しくは抑制する演出禁止制御手段（遊技制御装置 3 0 ）を備えることとなる。

また、連続演出禁止制御手段は、特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 3 0 ）によって特定遊技状態が発生されている場合は、第 1 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止することとなる。

【 0 3 8 2 】

従って、連続演出禁止制御手段は、特定遊技状態発生手段によって特定遊技状態が発生されている場合は、第 1 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止するので、第 2 実行制御手段によって変動表示ゲームが頻繁に実行される特定遊技状態において、第 1 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームで連続演出状態が発生し、この連続演出状態が発生している際に第 2 入賞記憶手段に始動記憶が発生して、第 1 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームにおける連続演出状態が成り立たなくなってしまうという不具合が発生することを容易に防止できる。したがって、複数の識別情報群による変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能としても処理が煩雑になることを防止することができる。

【 0 3 8 3 】

また、制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、第 1 入賞記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）若しくは第 2 入賞記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）の何れかに記憶保持された 1 つの始動記憶に基づく 1 回の変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回以上行う擬似連続演出状態を実行する擬似連続演出実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）を備え、連続演出制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、連続演出状態を実行する場合に、該連続演出状態を実行する変動表示ゲーム数を決定する連続演出ゲーム数決定手段（遊技制御装置 3 0 ）を有し、擬似連続演出制御手段は、優先実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）により第 2 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）による変動表示ゲームの実行制御が第 1 実行制御手段（遊技制御装置 3 0 ）による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第 2 実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が特別遊技状態を発生し得る態様である場合に、連続演出ゲーム数決定手段により決定された変動表示ゲーム数から連続演出状態において実行された変動表示ゲーム数を減算した回数分、擬似連続演出状態における特定演出を実行することとなる。

【 0 3 8 4 】

10

20

30

40

50

従って、擬似連続演出制御手段によって、優先実行制御手段により第2実行制御手段による変動表示ゲームの実行制御が第1実行制御手段による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第2実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が前記特別遊技状態を発生し得る態様である場合に、連続演出ゲーム数決定手段により決定された変動表示ゲーム数から連続演出状態において実行された変動表示ゲーム数を減算した回数分、擬似連続演出状態における特定演出を実行することができるので、連続演出による予告が成り立たなくなってしまうことにより遊技機に不具合等が発生したのではという不信感を遊技者に抱かせることを防止できるとともに、擬似連続演出状態における特定演出の実行によって、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【0385】

10

また、連続演出制御手段は、優先実行制御手段により第2実行制御手段による変動表示ゲームの実行制御が第1実行制御手段による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第2実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が特別遊技状態を発生しない態様である場合に、第2入賞記憶手段と第1入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づき、連続演出状態を再度開始する再連続演出制御手段（遊技制御装置30）を備えたこととなる。

【0386】

従って、優先実行制御手段により第2実行制御手段による変動表示ゲームの実行制御が第1実行制御手段による変動表示ゲームにおいて実行される連続演出状態に割り込まれる場合において、該第2実行制御手段による変動表示ゲームの結果態様が特別遊技状態を発生しない態様である場合に、第2入賞記憶手段と第1入賞記憶手段に記憶される始動記憶に基づき、連続演出状態を再度開始する再連続演出制御手段を備えたので、第1実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出状態が実行されている際に第2入賞記憶手段に記憶された始動記憶を活用して新たな連続演出状態を発生させることができる。すなわち、興趣に富んだ遊技を実行できるとともに、複数の識別情報群による変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能としても処理が煩雑になることを防止することができる。

20

【0387】

<第3実施形態>

次に、第3実施形態のパチンコ遊技機100について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態のパチンコ遊技機100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

【0388】

〔変動パターン決定処理〕

次に、本実施形態の遊技機での遊技制御装置30で行われる処理について説明する。

図53に示すように、本実施形態の遊技機での変動パターン決定処理では、図10に示す第1の実施形態の遊技機における変動パターン決定処理における確変中又は時短中であるか否かの判定（ステップS37）において、確変中又は時短中でない場合（ステップS37；No）は、新たに記憶された始動記憶が第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS301）を行うようになっている。そして、この新たに記憶された始動記憶が第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS301）において、新たに記憶された始動記憶が第2始動記憶である場合（ステップS301；Yes）は、ステップS39へ移行する。一方、この新たに記憶された始動記憶が第2始動記憶であるか否かの判定（ステップS301）において、新たに記憶された始動記憶が第2始動記憶でない場合（ステップS301；No）は、ステップS40へ移行するようになっている。

40

【0389】

すなわち、連続演出禁止制御手段（遊技制御装置30）は、特定遊技状態発生手段（遊技制御装置30）によって特定遊技状態が発生されていない場合は、第2実行制御手段（遊技制御装置30）によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段（

50

遊技制御装置 30) により実行される連続演出状態の発生を禁止することとなる。

また、演出禁止制御手段(遊技制御装置 30)は、特定遊技状態発生手段(遊技制御装置 30)によって特定遊技状態が発生されていない場合は、第 2 実行制御手段(遊技制御装置 30)によって実行される変動表示ゲームにおいて遊技モード選択制御手段(演出制御装置 40)により実行される特定の遊技モードの発生を禁止、若しくは抑制することとなる。

【0390】

従って、特定遊技状態発生手段によって特定遊技状態が発生されていない場合は、第 2 実行制御手段によって実行される変動表示ゲームにおいて連続演出実行制御手段により実行される連続演出状態の発生を禁止するので、第 1 実行制御手段によって変動表示ゲームが頻繁に実行される状態において、第 1 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームで連続演出状態が発生し、この連続演出状態が発生している際に第 2 入賞記憶手段に始動記憶が発生し、この第 2 入賞記憶手段に記憶された始動記憶に基づき、第 2 実行制御手段により実行されている変動表示ゲームにおいて連続演出状態が発生してしまうという極めて処理が煩雑になる事象が発生することを防止することができる。したがって、複数の識別情報群による変動表示ゲームにおいて連続演出を実行可能としても処理が煩雑になることを防止することができる。

10

【0391】

なお、図 5 3 の変動パターン決定処理において、特定遊技状態中(確変中又は時短中)である場合(ステップ S 37; Yes)、かつ、変動パターン決定処理に基づく始動記憶が第 2 始動記憶によるものでない場合、すなわち第 1 始動記憶によるものである場合(ステップ S 38; No)は、当該第 1 始動記憶に基づいて連続予告を実行しないようになっているが、当該第 1 始動記憶に基づいて連続予告を実行するようにしても良い。これにより、隠れ確変状態(潜伏確変状態)中である場合に、通常遊技状態と連続予告の演出内容、発生頻度を共通にすることができ、遊技者に隠れ確変状態中であることを察知されないようにすることができる。

20

【0392】

< 第 4 実施形態 >

次に、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 100 について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態のパチンコ遊技機 100 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

【0393】

[特図保留情報判定処理]

次に、本実施形態の遊技機での遊技制御装置 30 で行われる処理について説明する。

図 5 4 に示すように、本実施形態の遊技機での特図保留情報判定処理では、図 9 に示す第 1 の実施形態の遊技機における特図保留情報判定処理において、まず、遊技制御装置 30 は、確変中又は時短中であるか否かの判定(ステップ S 401)を行い、この確変中又は時短中であるか否かの判定(ステップ S 401)において、確変中又は時短中でない場合(ステップ S 401; No)は、ステップ S 11 へ移行する。一方、この確変中又は時短中であるか否かの判定(ステップ S 401)において、確変中又は時短中である場合(ステップ S 401; Yes)は、新たに記憶された始動記憶が第 2 始動記憶であるか否かの判定(ステップ S 402)を行うようになっている。そして、この新たに記憶された始動記憶が第 2 始動記憶であるか否かの判定(ステップ S 402)において、新たに記憶された始動記憶が第 2 始動記憶である場合(ステップ S 402; Yes)は、ステップ S 11 へ移行する。一方、この新たに記憶された始動記憶が第 2 始動記憶であるか否かの判定(ステップ S 402)において、新たに記憶された始動記憶が第 2 始動記憶でない場合(ステップ S 402; No)は、本処理を終了するようになっている。

40

【0394】

これにより、特定遊技状態中(確変中や時短中)は、第 1 始動記憶による先読み処理を

50

禁止する一方で、第2始動記憶による先読み処理は実行可能とすることができるようになっている。すなわち、特定遊技状態中（確変中や時短中）は、第1始動記憶による先読み処理を禁止することで、連続予告の実行、及び、擬似連予告の実行の決定が禁止されることとなり、結果的にミッションモードの実行が禁止されることとなる。

また、通常遊技状態中は、第1始動記憶による先読み処理、第2始動記憶による先読み処理を共に実行可能とすることができるようになっている。

【0395】

なお、図54の特図保留情報判定処理において、特定遊技状態中（確変中又は時短中）である場合（ステップS401；Yes）においても、普通変動入賞装置7の開放延長がなされていない場合は、第1始動記憶による先読み処理を実行するようにしても良い。

【0396】

<第5実施形態>

次に、第5実施形態のパチンコ遊技機100について説明する。なお、基本的には、上述の第4実施形態のパチンコ遊技機100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。

【0397】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、本実施形態の遊技機での遊技制御装置30で行われる処理について説明する。

図55に示すように、本実施形態の遊技機での特図保留情報判定処理では、図54に示す第4の実施形態の遊技機における特図保留情報判定処理において、遊技制御装置30は、確変中又は時短中であるか否かの判定（ステップS401）を行い、この確変中又は時短中であるか否かの判定（ステップS401）において、確変中又は時短中でない場合（ステップS401；No）は、新たに記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定（ステップS501）を行うようになっている。そして、この新たに記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定（ステップS501）において、新たに記憶された始動記憶が第1始動記憶である場合（ステップS501；Yes）は、ステップS11へ移行する。一方、この新たに記憶された始動記憶が第1始動記憶であるか否かの判定（ステップS501）において、新たに記憶された始動記憶が第1始動記憶でない場合（ステップS501；No）は、本処理を終了するようになっている。

【0398】

これにより、特定遊技状態中（確変中や時短中）は、第1始動記憶による先読み処理を禁止する一方で、第2始動記憶による先読み処理は実行可能とすることができるようになっている。すなわち、特定遊技状態中（確変中や時短中）は、第1始動記憶による先読み処理を禁止することで、連続予告の実行、及び、擬似連予告の実行の決定が禁止されることとなり、結果的にミッションモードの実行が禁止されることとなる。

また、通常遊技状態中は、第1始動記憶による先読み処理を実行可能とする一方で、第2始動記憶による先読み処理を禁止することができるようになっている。

【0399】

なお、図55の特図保留情報判定処理において、特定遊技状態中（確変中又は時短中）である場合（ステップS401；Yes）は、本処理を終了するようによっても良い。すなわち、特定遊技状態中は、第1始動記憶に基づく連続予告及び第2始動記憶に基づく連続予告を共に禁止する設計としても良い。

また、特定遊技状態中（確変中又は時短中）でない場合（ステップS401；No）は、本処理を終了するようによっても良い。すなわち、通常遊技状態中は、第1始動記憶に基づく連続予告及び第2始動記憶に基づく連続予告を共に禁止とする設計としても良い。

【0400】

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

10

20

30

40

50

含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0401】

【図1】本発明を適用した遊技機における遊技盤の正面図である。

【図2】本発明における遊技機の制御系を示すブロック図である。

【図3】第1実施形態におけるメイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図4】第1実施形態における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5】第1実施形態における第1特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図6】第1実施形態における第2特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。 10

【図7】第1実施形態における始動口1監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】第1実施形態における始動口2監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】第1実施形態における特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】第1実施形態における変動パターン決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図11】第1実施形態における連続予告回数決定処理を説明するためのフローチャートである。 20

【図12】第1実施形態における特図ゲーム分岐処理を説明するためのフローチャートである。

【図13】第1実施形態における特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

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

【図15】第1実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】第1実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図17】第1実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。 30

【図18】第1実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。

【図19】第1実施形態における演出選択処理を説明するためのフローチャートである。

【図20】第1実施形態における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図21】第1実施形態における記憶先読み処理1を説明するためのフローチャートである。

【図22】第1実施形態における予告選択処理を説明するためのフローチャートである。

【図23】第1実施形態における演出パターン決定用テーブルを説明するための図である。

【図24】第1実施形態における擬似連予告設定処理を説明するためのフローチャートである。 40

【図25】第1実施形態における記憶先読み処理2を説明するためのフローチャートである。

【図26】第1実施形態における演出パターン決定用テーブルを説明するための図である。

【図27】第1実施形態におけるミッションモード制御処理を説明するためのフローチャートである。

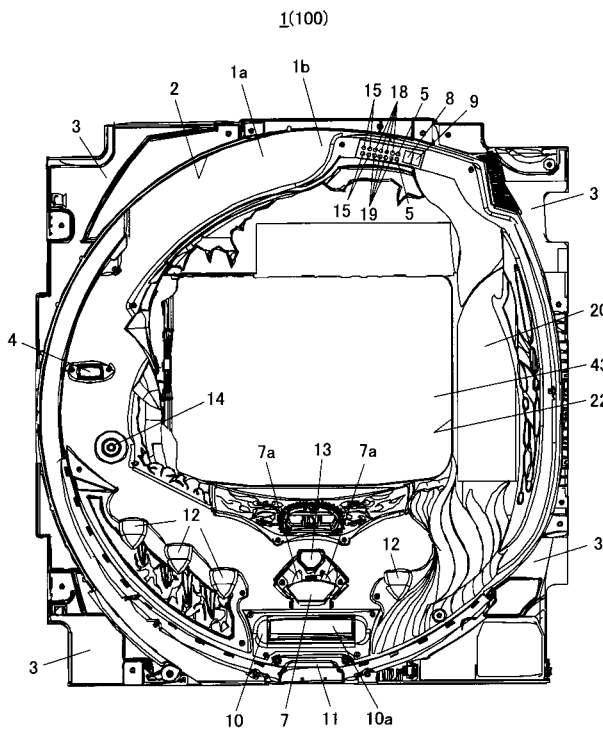
【図28】第1実施形態におけるミッションモード変更処理を説明するためのフローチャートである。

【図29】第1実施形態における予告継続処理を説明するためのフローチャートである。 50

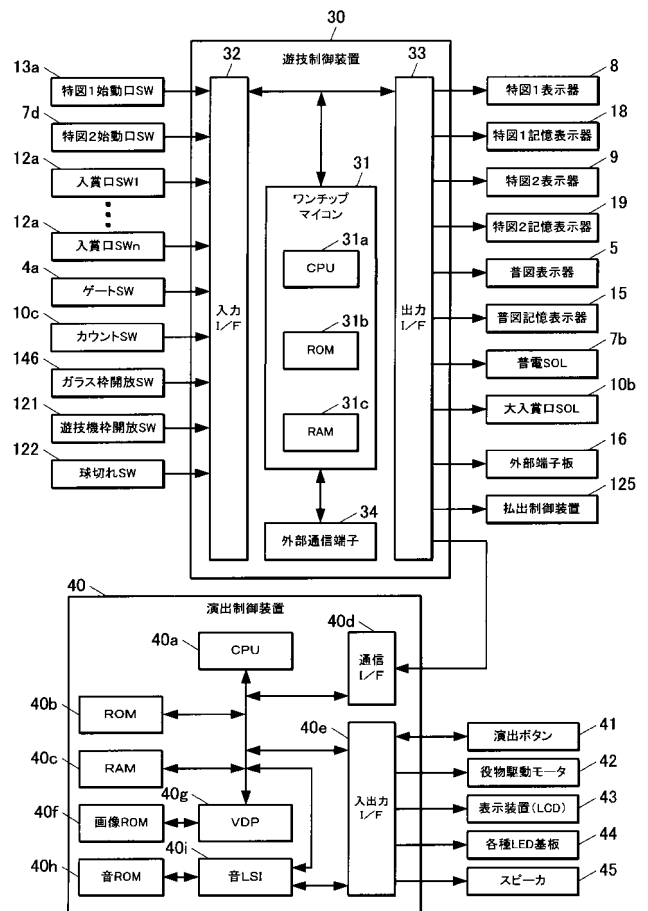
- 【図 3 0】記憶先読み処理の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 3 1】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 3 2】第 1 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 3 3】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 3 4】第 1 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 3 5】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 3 6】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。 10
- 【図 3 7】第 1 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 3 8】第 1 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 3 9】第 1 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 4 0】第 1 実施形態（変形例）における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。
- 【図 4 1】第 1 実施形態（変形例）における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 2】第 1 実施形態（変形例）における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。 20
- 【図 4 3】第 2 実施形態における連続予告変更制御処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 4 4】第 2 実施形態における連続予告再設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 4 5】第 2 実施形態における前半変動パターンテーブルを説明するための図である。
- 【図 4 6】第 2 実施形態における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 4 7】第 2 実施形態における記憶先読み処理 1 を説明するためのフローチャートである。 30
- 【図 4 8】第 2 実施形態における演出再設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 4 9】第 2 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 5 0】第 2 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 5 1】第 2 実施形態における連続予告の 1 例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 5 2】第 2 実施形態における連続予告表示態様の 1 例を説明するための図である。
- 【図 5 3】第 3 実施形態における変動パターン決定処理を説明するためのフローチャートである。 40
- 【図 5 4】第 4 実施形態における特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 5 5】第 5 実施形態における特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【符号の説明】
- 【0 4 0 2】
- 1 0 0 パチンコ遊技機（遊技機）
- 3 0 遊技制御装置（制御手段、ゲーム実行制御手段、第 1 実行制御手段、第 2 実行制御手段、優先実行制御手段、遊技結果事前判定手段、連続演出実行制御手段）
- 3 1 c R A M（始動入賞記憶手段、第 1 入賞記憶手段、第 2 入賞記憶手段） 50

- 4 0 演出制御装置 (演出継続決定手段)
- 4 0 c R A M (演出記憶手段)
- 4 3 表示装置 (演出表示装置)

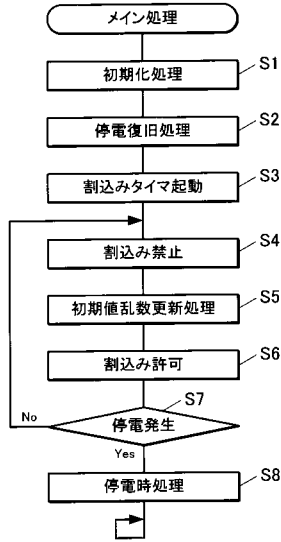
【 図 1 】



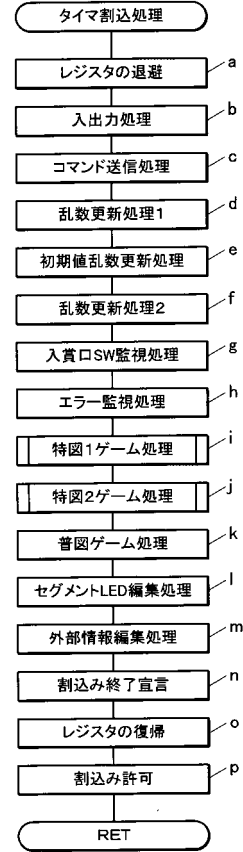
【 図 2 】



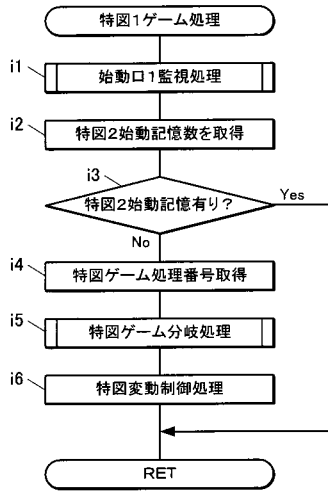
【 図 3 】



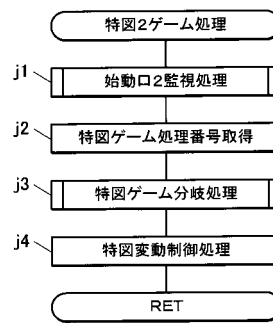
【 図 4 】



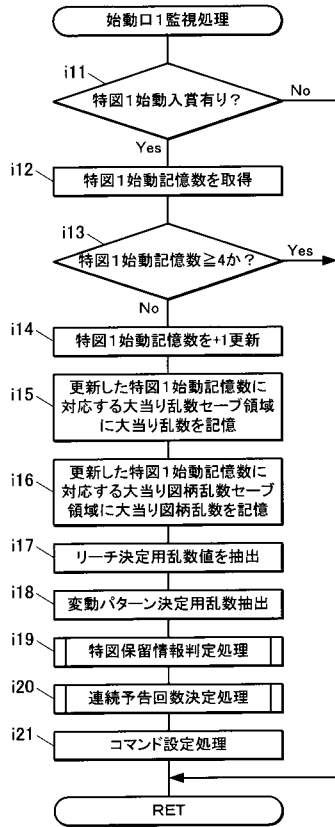
【 図 5 】



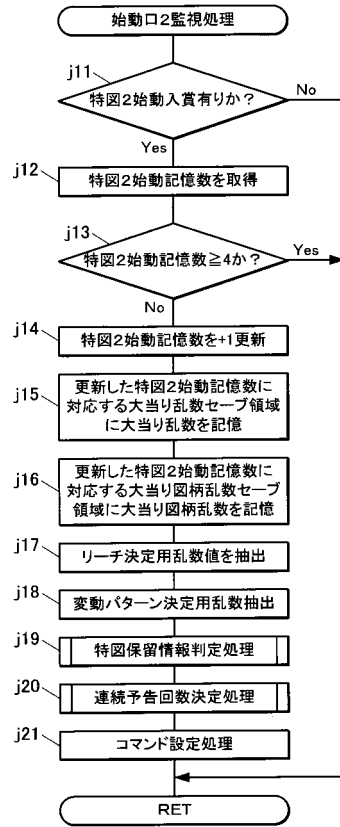
【 図 6 】



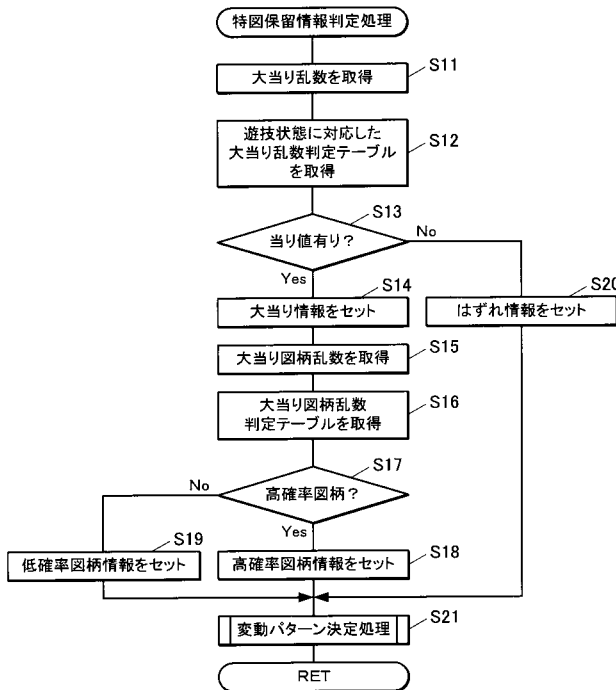
【 図 7 】



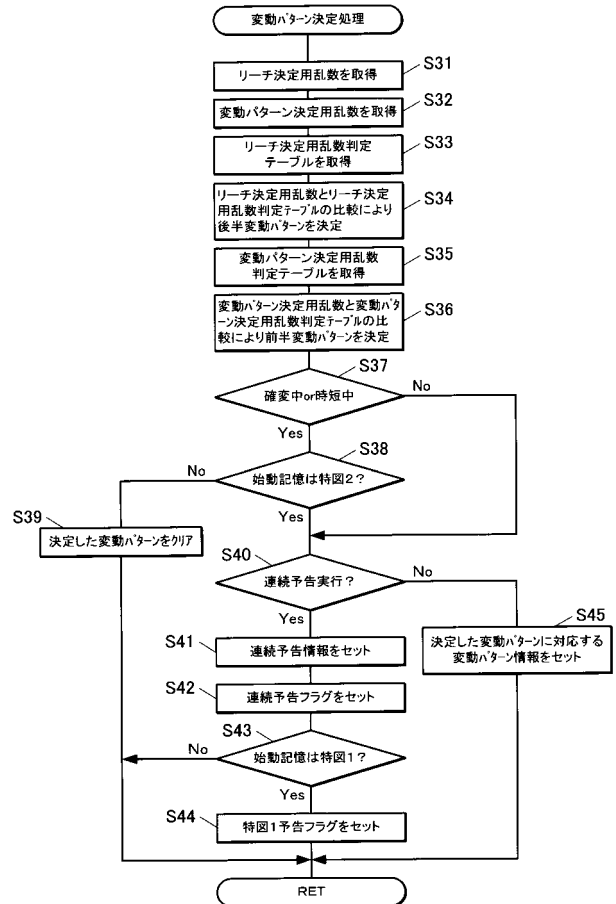
【 図 8 】



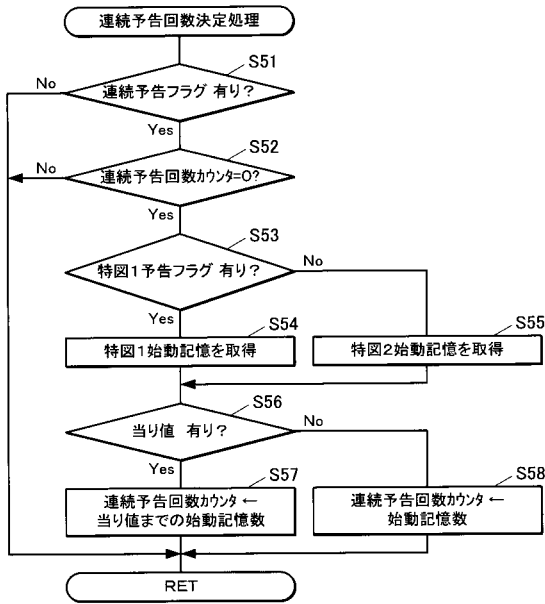
【 図 9 】



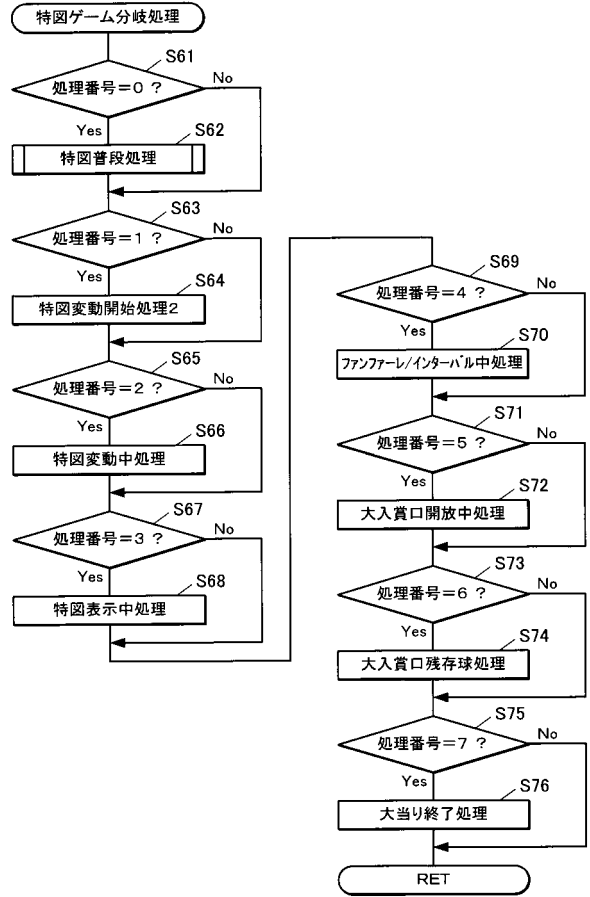
【 図 10 】



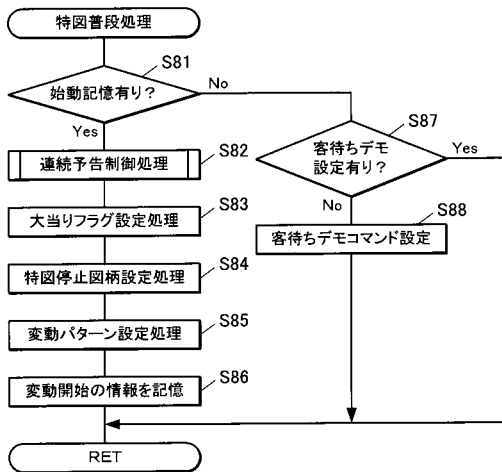
【 図 1 1 】



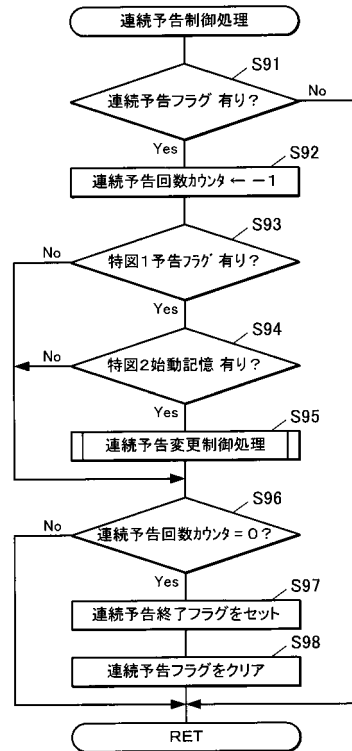
【 図 1 2 】



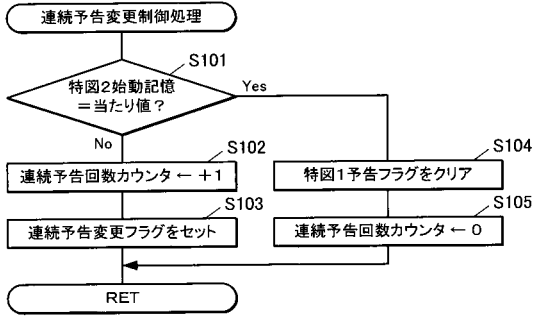
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【図 15】



【図 16】

【前半変動パターン振り分け】

後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1	通常状態	1~2個	前半変動パターン1	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
		3~4個	前半変動パターン2	前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2	通常状態	1~4個	前半変動パターン11	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチA動作
P3	通常状態	1~4個	前半変動パターン21	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチB動作
P4	通常状態	1~4個	前半変動パターン31	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチC動作
P5	連続予告		前半変動パターン110	前半変動⇒連続予告(最終STEP以外) 後半変動⇒無し
P6	連続予告		前半変動パターン171	前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒リーチA動作
P7	連続予告		前半変動パターン172	前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒リーチB動作
P8	連続予告		前半変動パターン173	前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒リーチC動作
P9	連続予告		前半変動パターン3	前半変動⇒連続予告(カインSTEP) 後半変動⇒無し
P10	擬似連予告		前半変動パターン271	前半変動⇒擬似連STEP1~2 後半変動⇒リーチA動作
P11	擬似連予告		前半変動パターン272	前半変動⇒擬似連STEP1~2 後半変動⇒リーチB動作
P12	擬似連予告		前半変動パターン273	前半変動⇒擬似連STEP1~2 後半変動⇒リーチC動作

【図 17】

【前半変動パターン(通常変動、連続予告)】

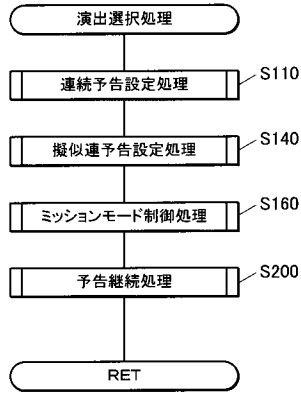
変動パターン	後半変動パターン番号	停止結果	後半変動時間 (ms)	前半変動時間 (ms)		変動時間 (ms)
				通常変動	連続予告	
通常変動	1	はずれ	0	11700	-	11700
通常変動	1	はずれ	0	7200	-	7200
連続予告	1	はずれ	0	110	10000	10000
カイン	1	はずれ	0	7200	-	7200
リーチAa	11	はずれ	7500	10500	-	18000
リーチAa	11	はずれ	7500	-	10000	17500
リーチBa	21	はずれ	54300	10500	-	64800
リーチBa	21	はずれ	54300	-	10000	64300
リーチCa	31	はずれ	55500	10500	-	66000
リーチCa	31	はずれ	55500	-	10000	65500
リーチAb	711	大当り	17100	10500	-	27600
リーチAb	711	大当り	17100	-	10000	27100
リーチBb	721	大当り	63900	10500	-	74400
リーチBb	721	大当り	63900	-	10000	73900
リーチCb	731	大当り	65100	10500	-	75600
リーチCb	731	大当り	65100	-	10000	75100

【図 18】

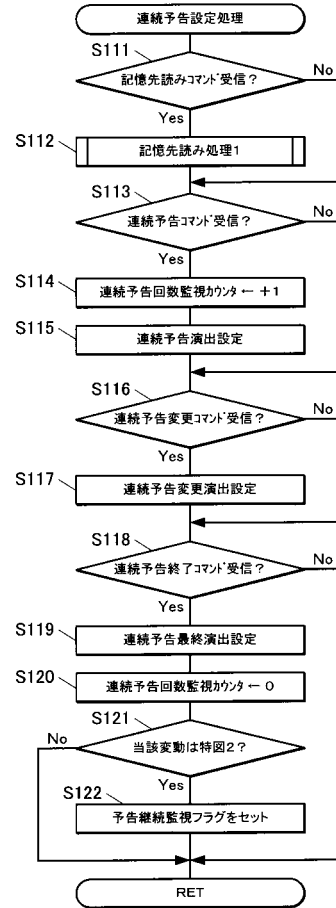
【前半変動パターン(擬似連予告)】

変動パターン	後半変動パターン番号	停止結果	後半変動時間 (ms)	前半変動時間 (ms)				変動時間 (ms)
				STEP1~2	STEP1~3	STEP1~4	STEP1~3 STEP1~4	
リーチAa	11	はずれ	7500	10500	-	-	-	18000
リーチAa	11	はずれ	7500	25800	-	-	-	33300
リーチBa	21	はずれ	54300	221	-	-	-	64800
リーチBa	21	はずれ	54300	222	-	-	-	80100
リーチCa	31	はずれ	55500	231	-	-	-	95400
リーチCa	31	はずれ	55500	232	-	-	-	81300
リーチCa	31	はずれ	55500	233	-	-	-	96800
リーチAb	711	あたり	17100	10500	-	-	-	27600
リーチAb	711	あたり	17100	25800	-	-	-	42900
リーチBb	721	あたり	63900	10500	-	-	-	74400
リーチBb	721	あたり	63900	272	-	-	-	89700
リーチBb	721	あたり	63900	273	-	-	-	105000
リーチCb	731	あたり	65100	10500	-	-	-	75600
リーチCb	731	あたり	65100	273	-	-	-	90900
リーチCb	731	あたり	65100	273	-	-	-	102200

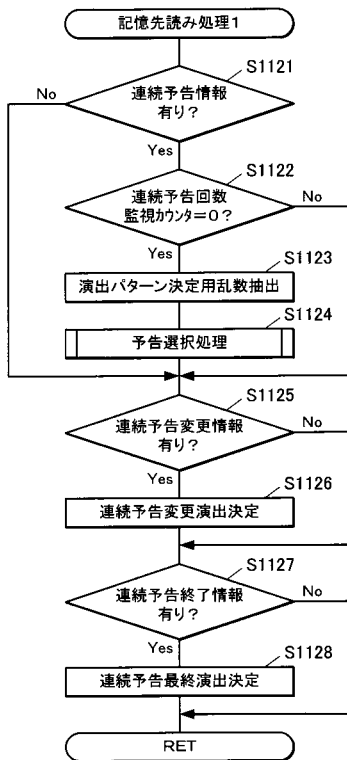
【 図 1 9 】



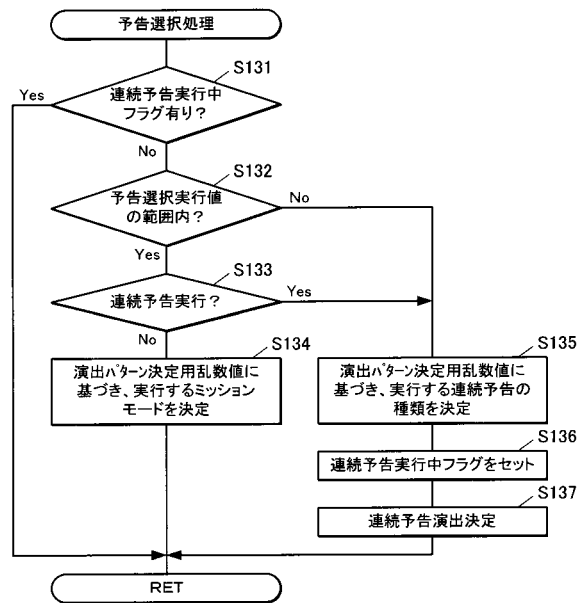
【 図 2 0 】



【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【図 2 3】

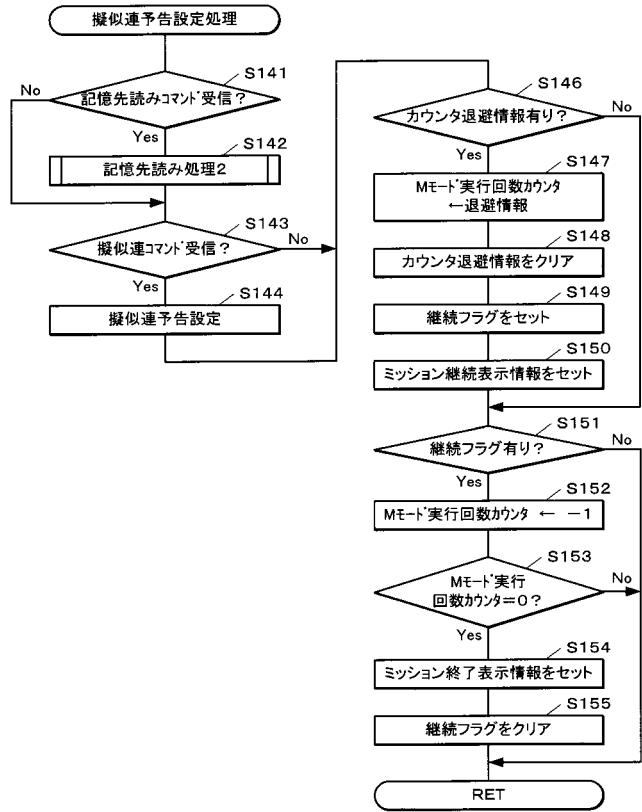
(1)

演出パターン	演出パターン決定用乱数値	備考
連続予告パターンA	0~24	連続予告(ちょうちん)実行
連続予告パターンB	25~39	連続予告(ろくろ首)実行
連続予告パターンC	40~49	連続予告(のつべらぼう)実行
ミッションモードA	11~17	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行
ミッションモードB	27~31	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行
ミッションモードC	42~44	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行

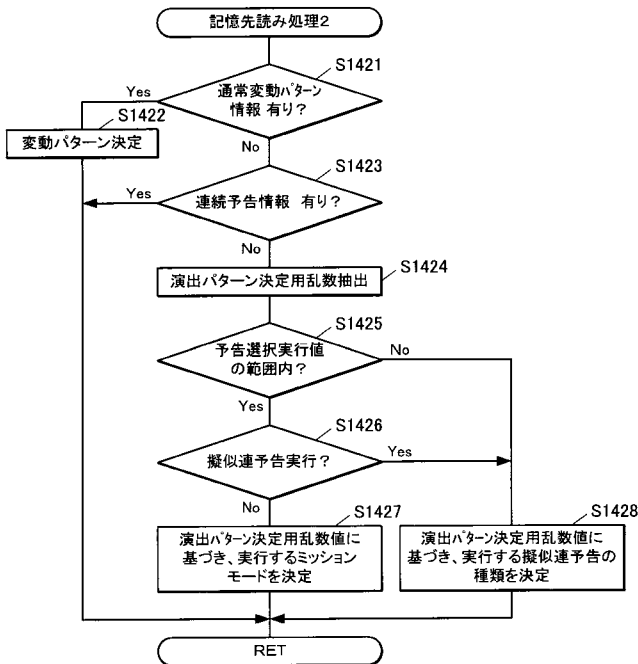
(2)

演出パターン	遊技結果	演出パターン決定用乱数値	ミッション実行
ミッションモードA	はずれ	11~12	○
ミッションモードA	はずれ	13~17	×
ミッションモードA	大当たり	11~15	×
ミッションモードA	大当たり	16~17	○
ミッションモードB	はずれ	27~28	○
ミッションモードB	はずれ	29~31	×
ミッションモードB	大当たり	27~30	×
ミッションモードB	大当たり	31	○
ミッションモードC	はずれ	42~43	○
ミッションモードC	はずれ	44	×
ミッションモードC	大当たり	42	×
ミッションモードC	大当たり	43~44	○

【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】

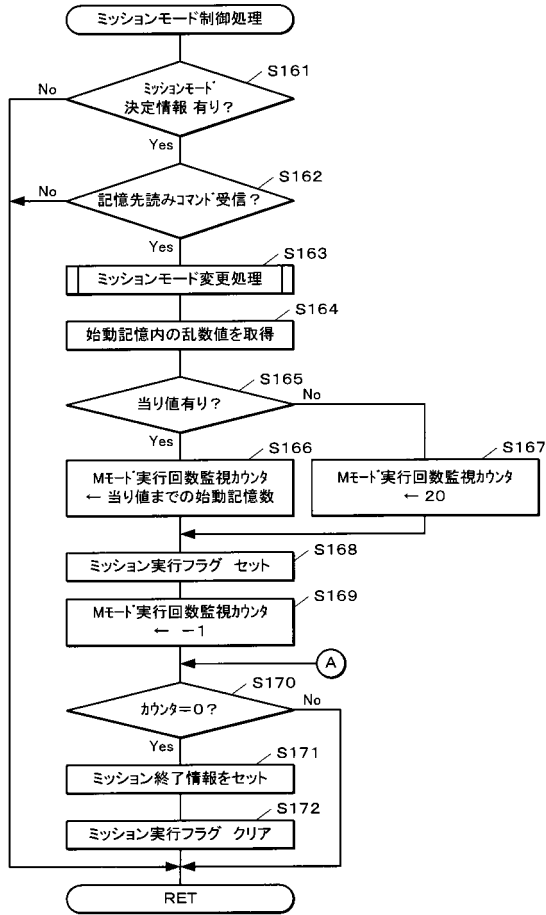
(1)

演出パターン	演出パターン決定用乱数値	備考
擬似連パターンA	0~24	擬似連予告(ちょうちん)実行
擬似連パターンB	25~39	擬似連予告(ろくろ首)実行
擬似連パターンC	40~49	擬似連予告(のつべらぼう)実行
ミッションモードA	11~17	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行
ミッションモードB	27~31	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行
ミッションモードC	42~44	演出パターン決定用乱数が予告選択実行値の範囲内である場合に、抽選結果に応じて実行

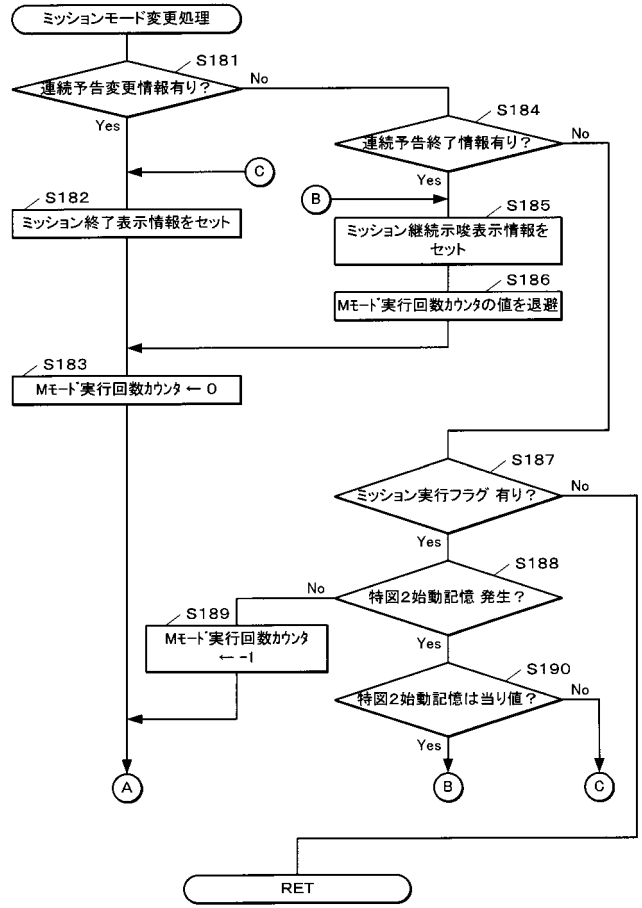
(2)

演出パターン	遊技結果	演出パターン決定用乱数値	ミッション実行
ミッションモードA	はずれ	11~12	○
ミッションモードA	はずれ	13~17	×
ミッションモードA	大当たり	11~15	×
ミッションモードA	大当たり	16~17	○
ミッションモードB	はずれ	27~28	○
ミッションモードB	はずれ	29~31	×
ミッションモードB	大当たり	27~30	×
ミッションモードB	大当たり	31	○
ミッションモードC	はずれ	42~43	○
ミッションモードC	はずれ	44	×
ミッションモードC	大当たり	42	×
ミッションモードC	大当たり	43~44	○

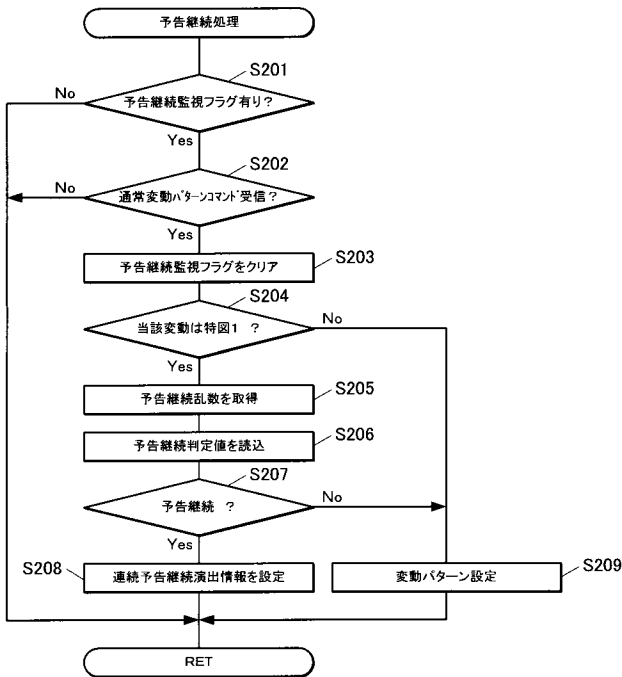
【 図 2 7 】



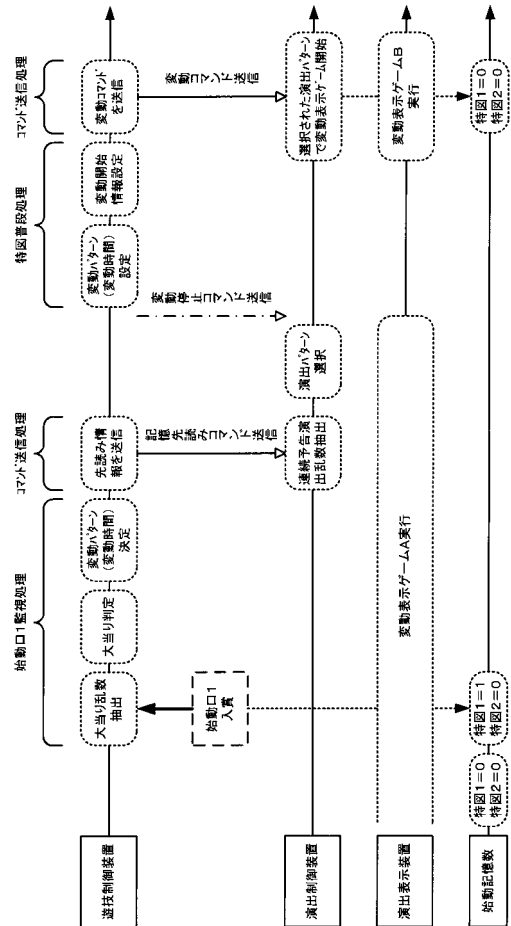
【 図 2 8 】



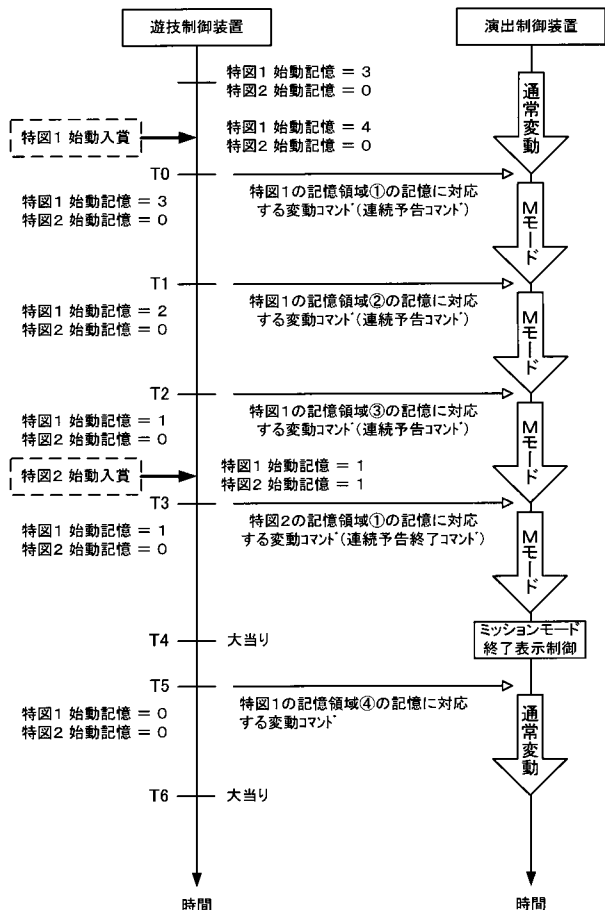
【 図 2 9 】



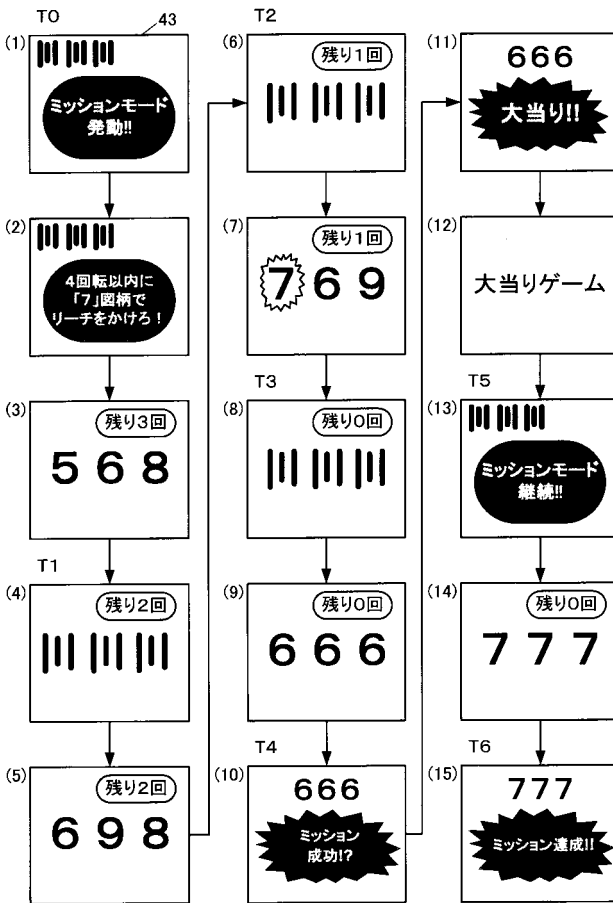
【 図 3 0 】



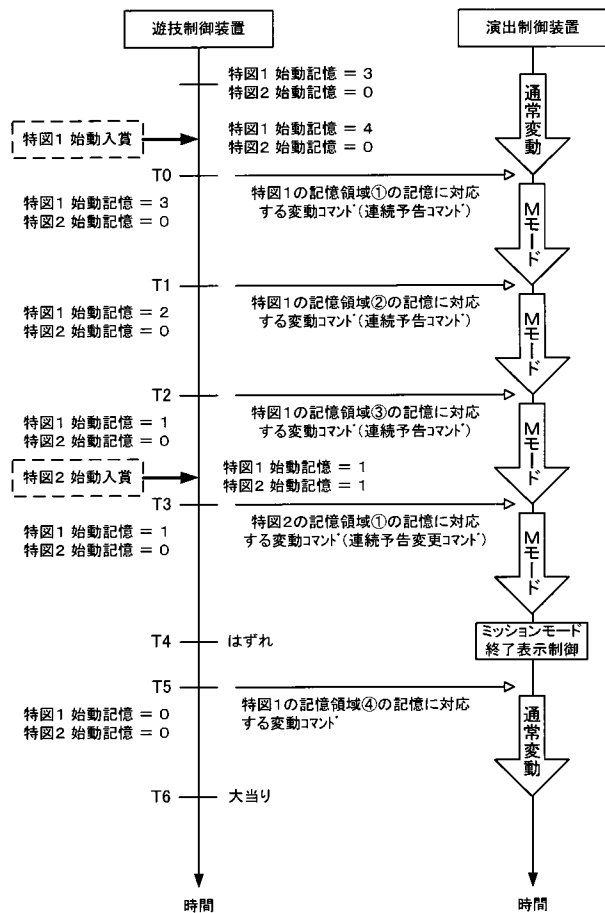
【 図 3 1 】



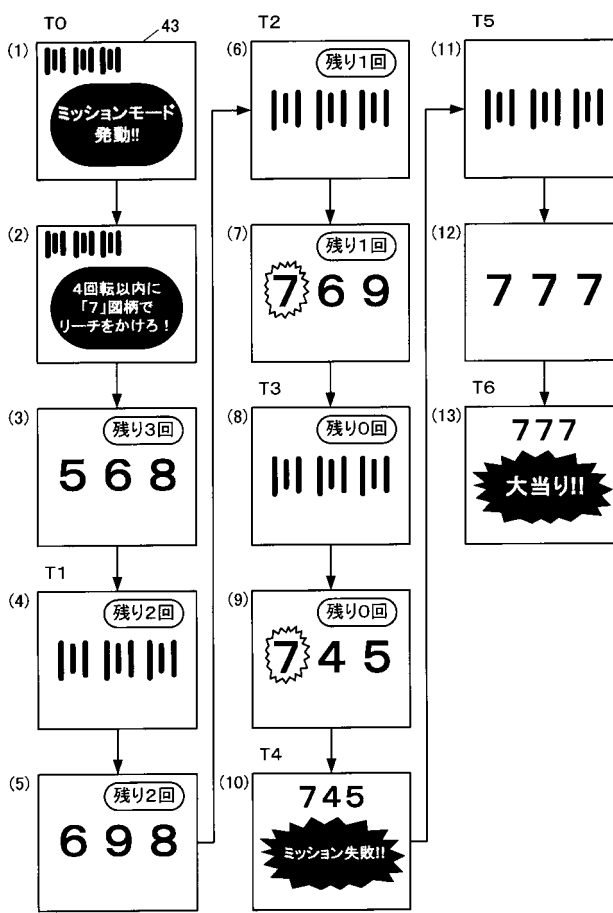
【 図 3 2 】



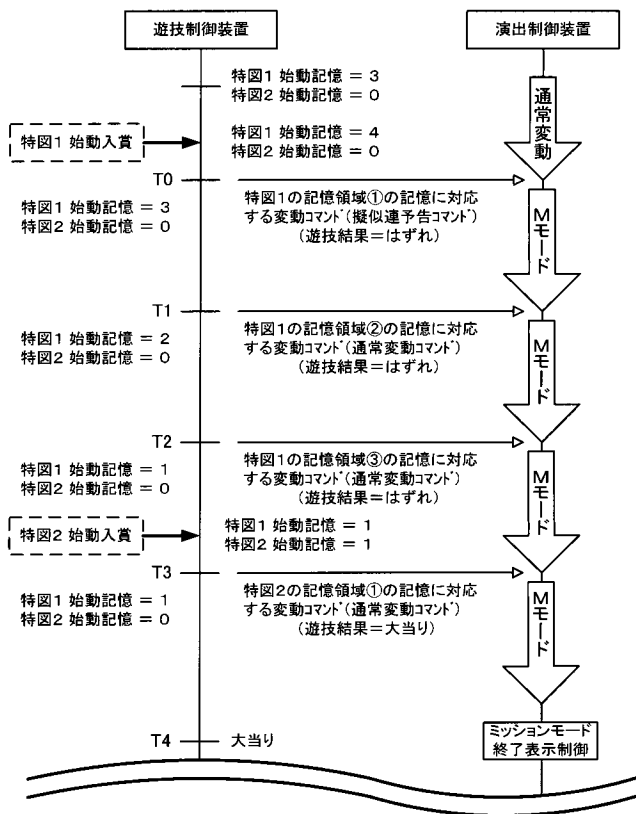
【 図 3 3 】



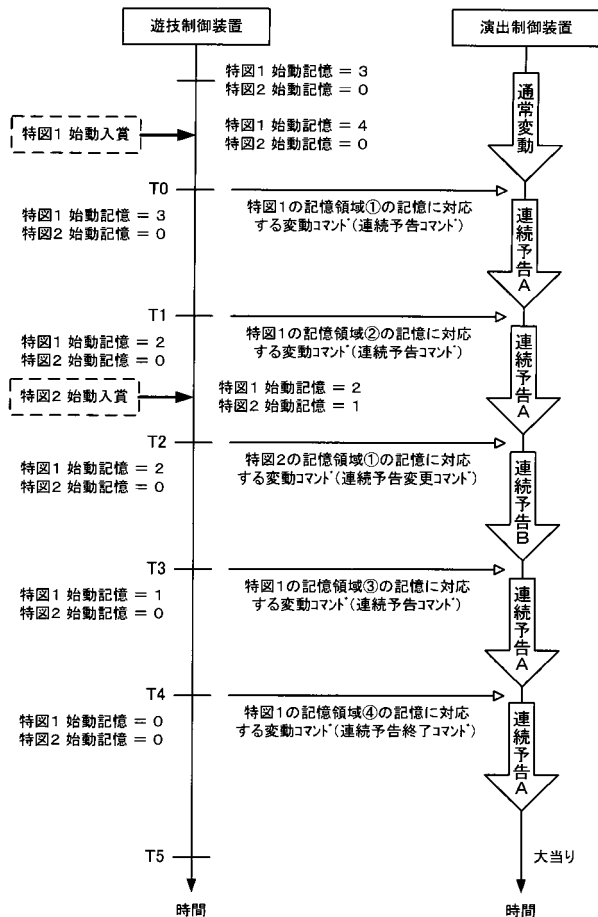
【 図 3 4 】



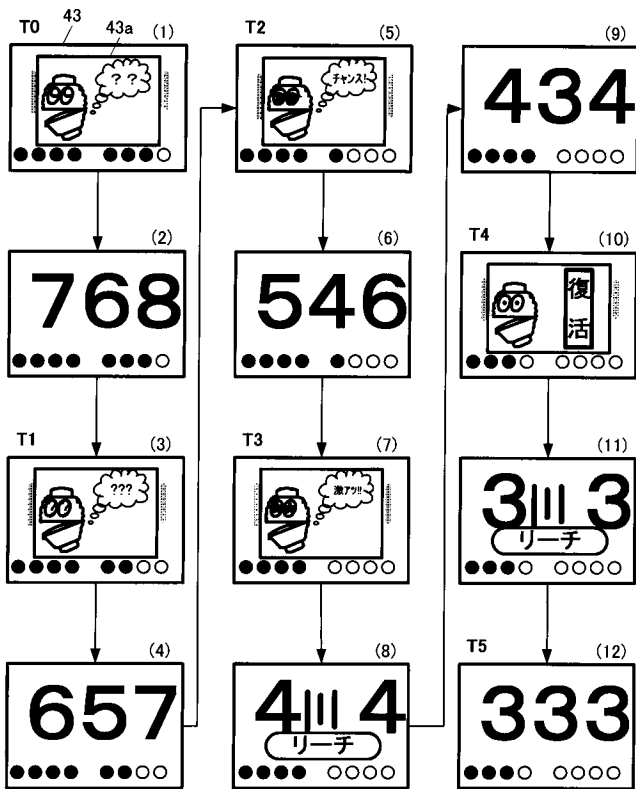
【 図 3 5 】



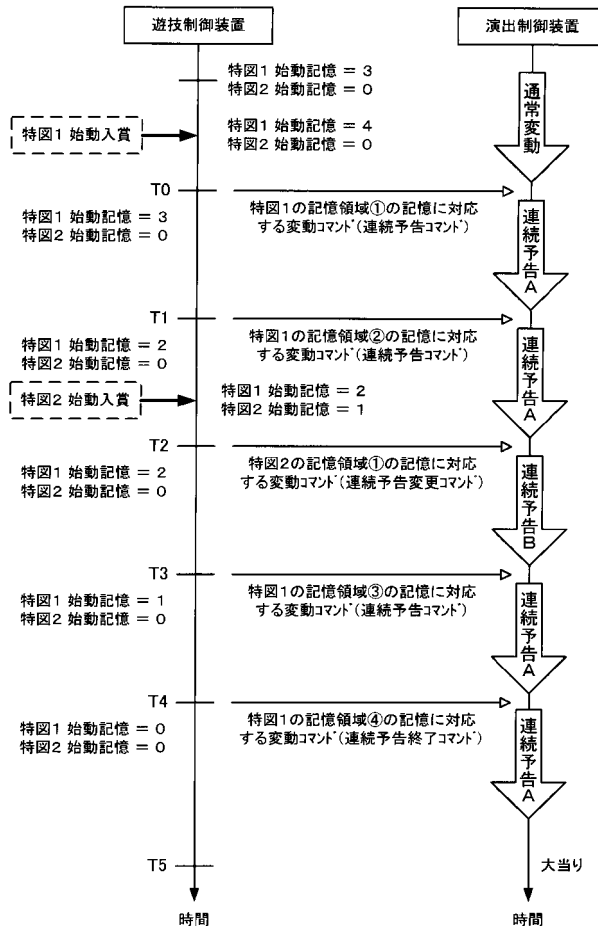
【 図 3 6 】



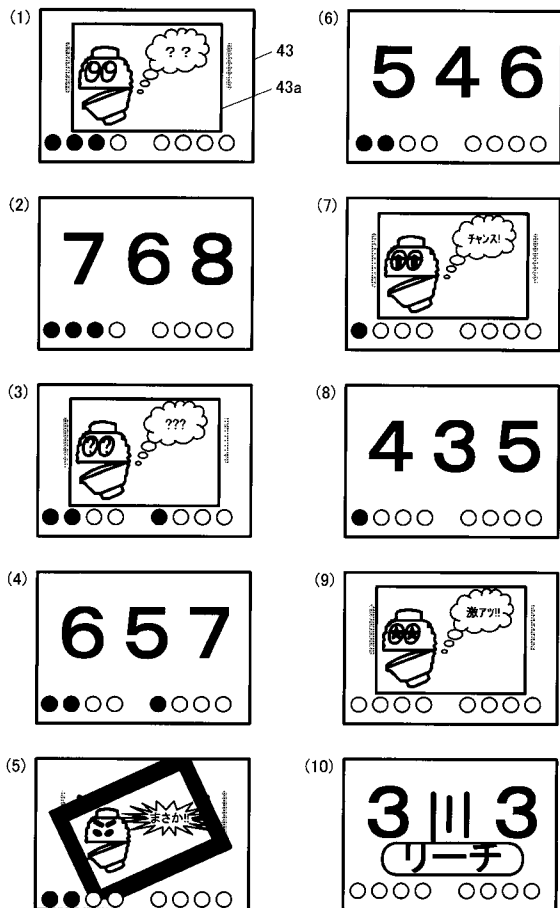
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



【図39】

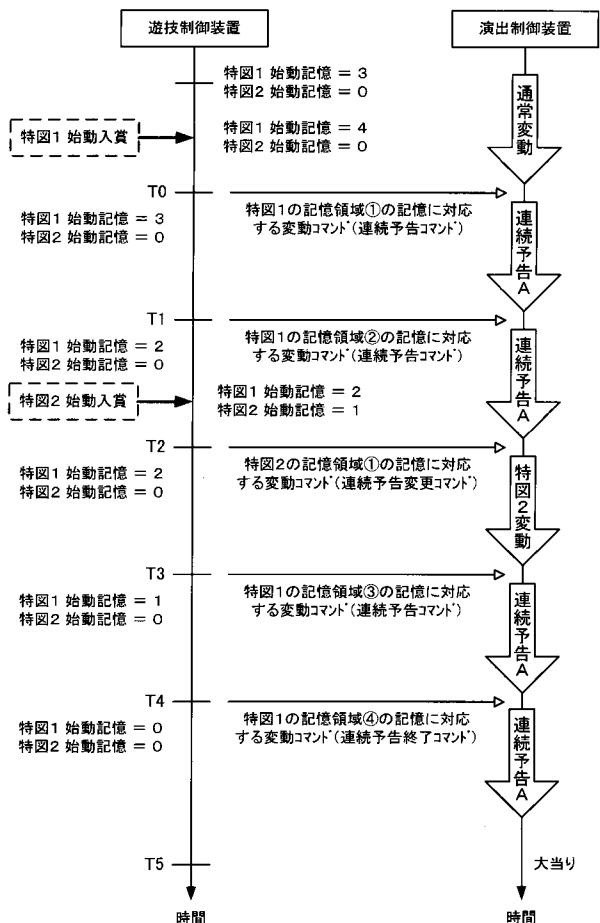


【図40】

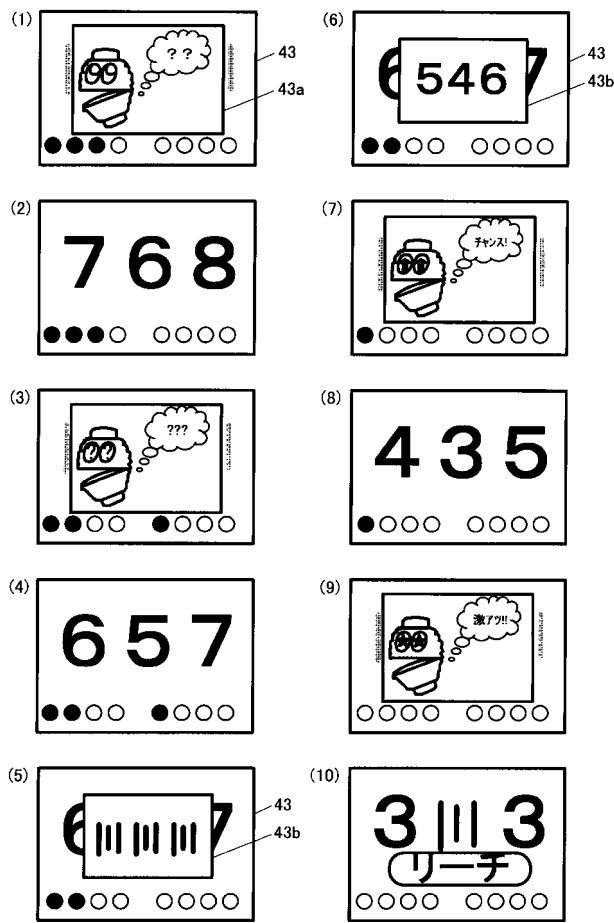
【前半変動パターン振り分け】

後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1	通常状態	1~2個	前半変動パターン1	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
		3~4個	前半変動パターン2	前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2	通常状態	1~4個	前半変動パターン11	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチA動作
P3	通常状態	1~4個	前半変動パターン21	前半変動⇒通常停止
				後半変動⇒リーチB動作
P4	通常状態	1~4個	前半変動パターン31	前半変動⇒通常停止
				後半変動⇒リーチC動作
P5	連続予告		前半変動パターン110	前半変動⇒連続予告(最終STEP以外) 後半変動⇒無し
P6	連続予告		前半変動パターン111	前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒リーチA動作
~~~~~				
P12	擬似連予告		前半変動パターン731	前半変動⇒擬似連STEP1~2 後半変動⇒リーチC動作
P13	予告中断		前半変動パターン310	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P14	予告中断		前半変動パターン11	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチA動作
P15	予告中断		前半変動パターン21	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチB動作
P16	予告中断		前半変動パターン31	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチB動作

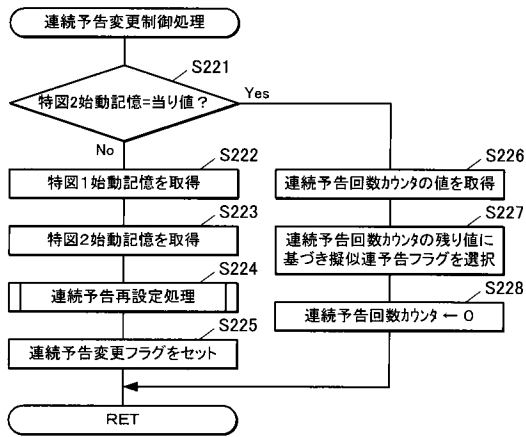
【図41】



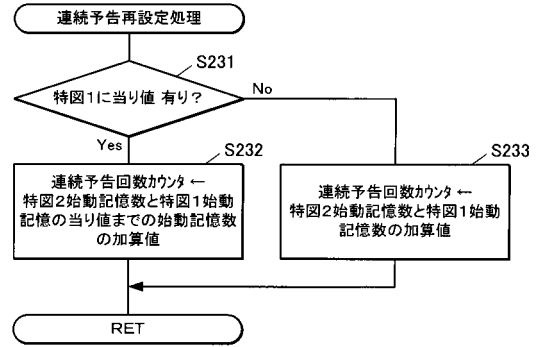
【図42】



【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

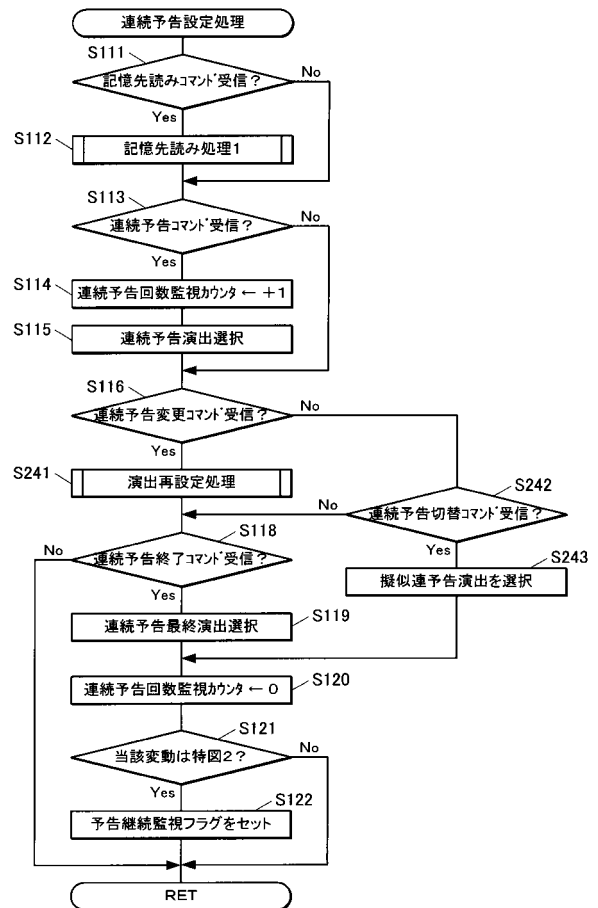


【 図 4 5 】

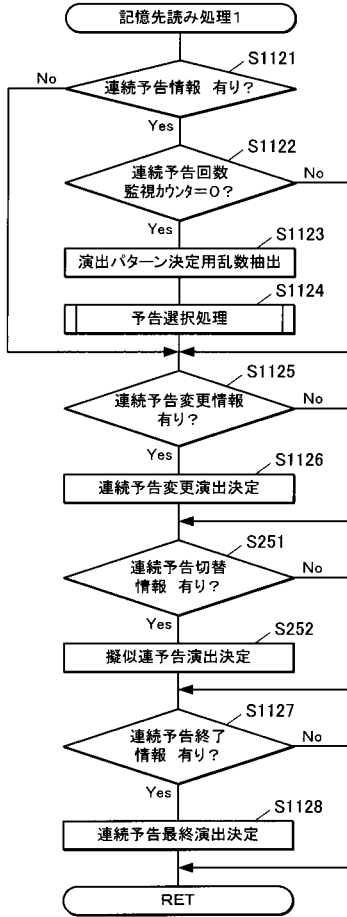
【前半変動パターン振り分け(はずれ)】

後半変動パターン	遊技状態	始動記憶数の合計	前半変動パターン	内容
P1	通常状態	1~2個	前半変動パターン1	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
		3~4個	前半変動パターン2	前半変動⇒変動時間短縮停止 後半変動⇒無し(リーチ無し)
P2	通常状態	1~4個	前半変動パターン11	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチA動作
P3	通常状態	1~4個	前半変動パターン21	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチB動作
			...	...
P4	通常状態	1~4個	前半変動パターン31	前半変動⇒通常停止 後半変動⇒リーチC動作
P5	連続予告	1~4個	前半変動パターン110	前半変動⇒連続予告(最終STEP以外) 後半変動⇒無し
			...	...
P17	連続予告	1~4個	前半変動パターン111	前半変動⇒連続予告(最終STEP) 後半変動⇒リーチA動作
P18	連続予告	1~4個	前半変動パターン411	前半変動⇒擬似連STEP2~4 後半変動⇒SPリーチA動作
			前半変動パターン421	前半変動⇒擬似連STEP3~4 後半変動⇒SPリーチA動作
			前半変動パターン431	前半変動⇒擬似連STEP4 後半変動⇒SPリーチA動作

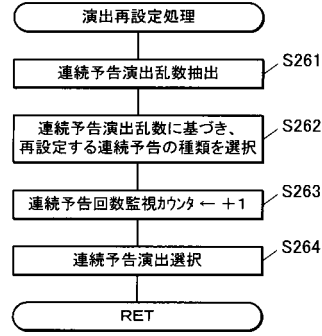
【 図 4 6 】



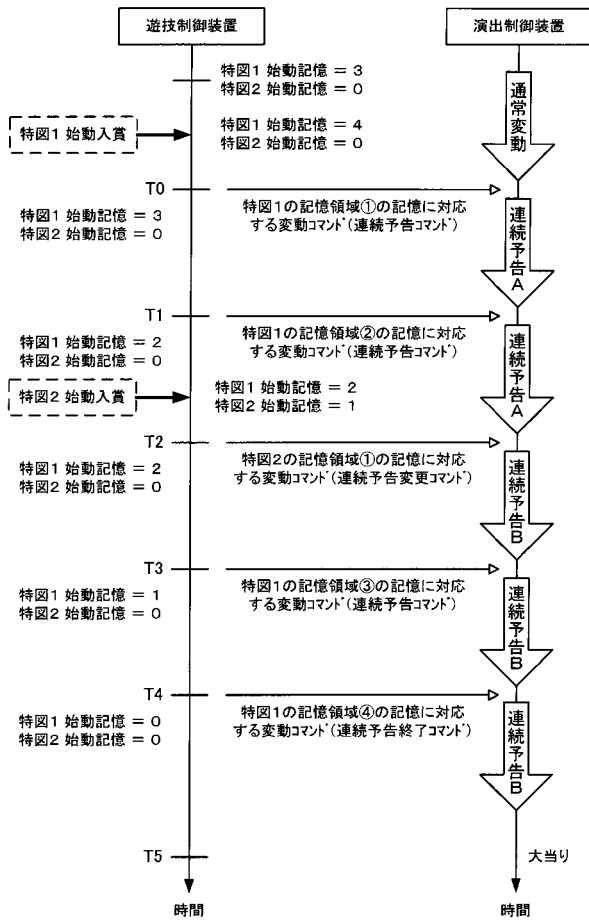
【 図 4 7 】



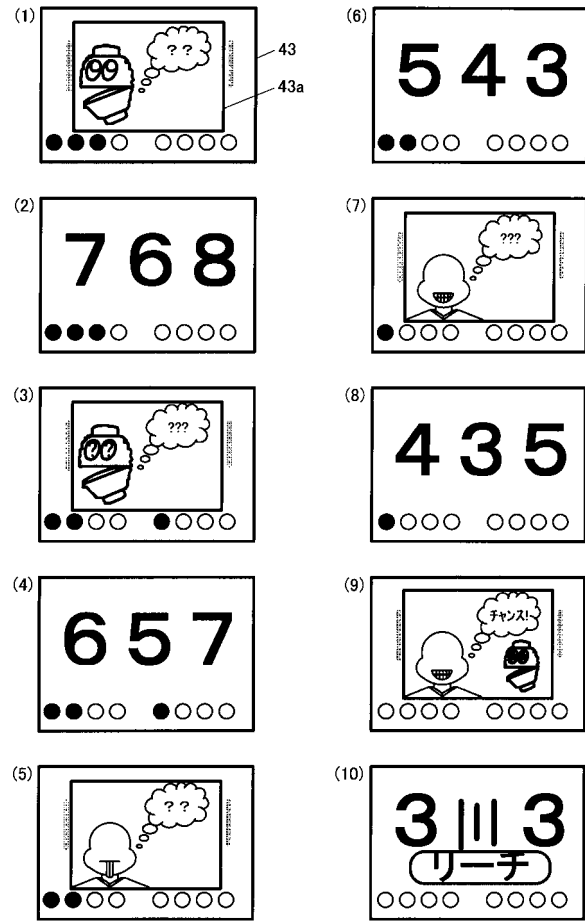
【 図 4 8 】



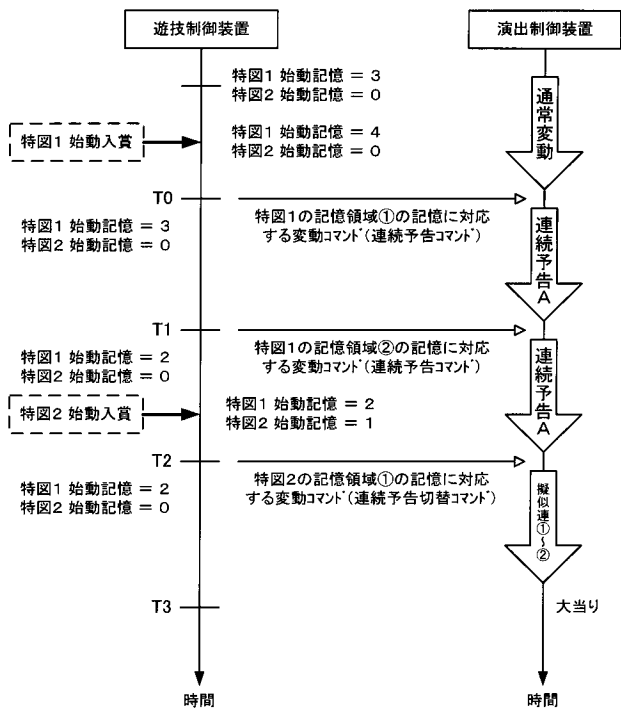
【 図 4 9 】



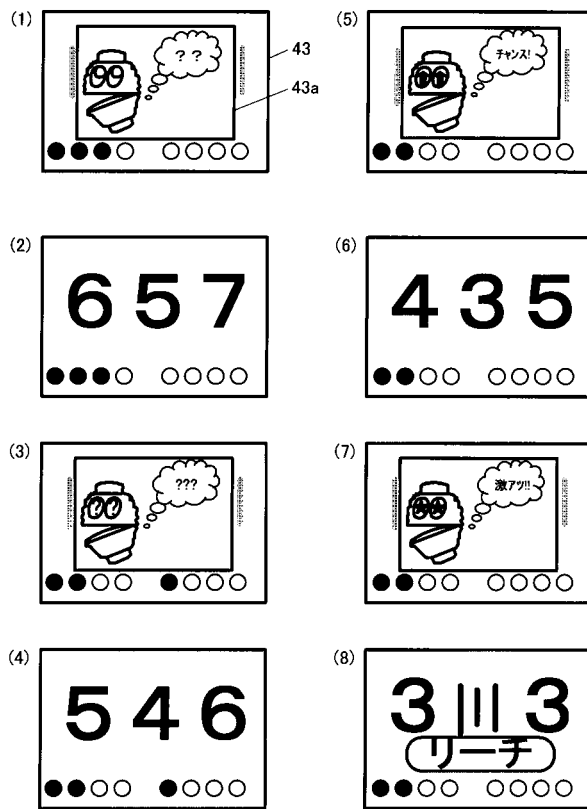
【 図 5 0 】



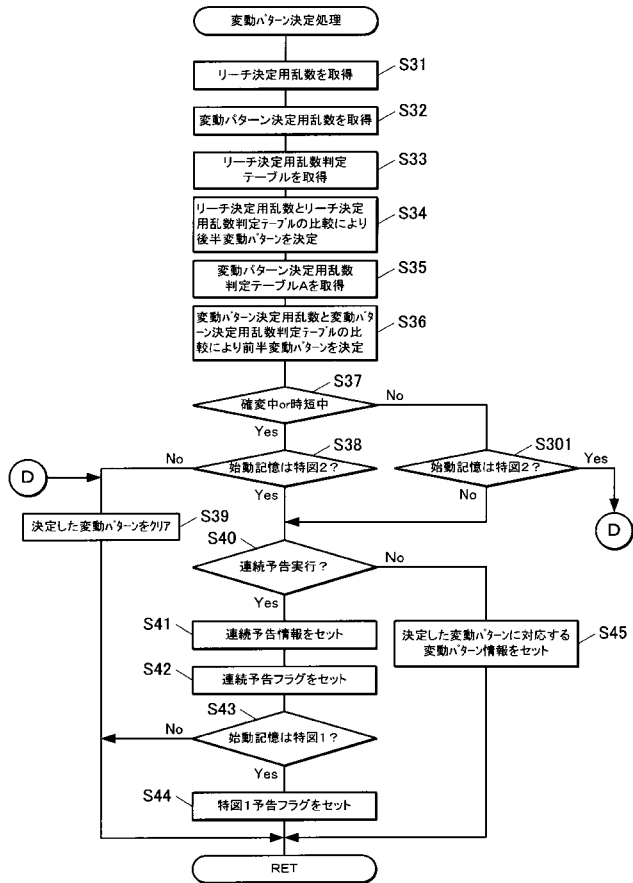
【図51】



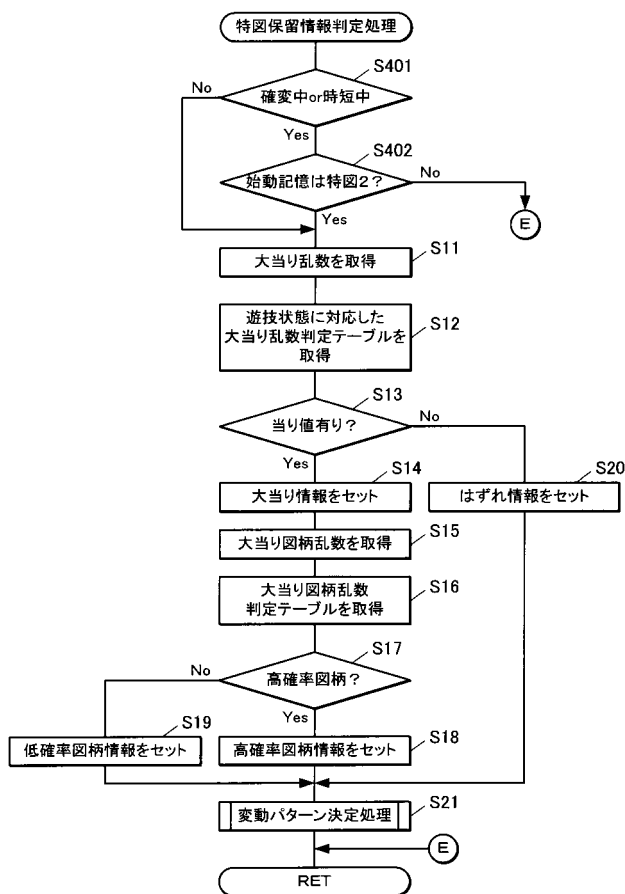
【図52】



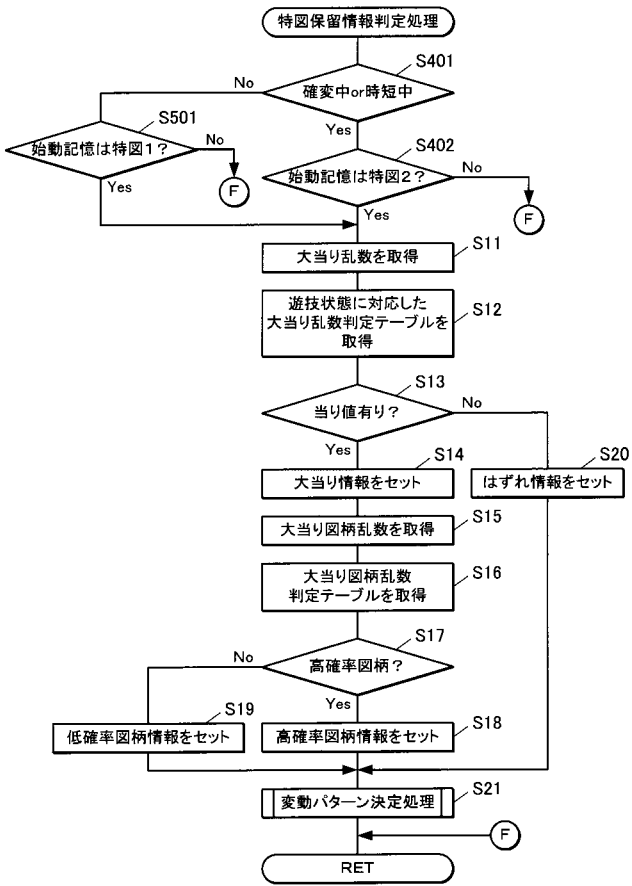
【図53】



【図54】



【 図 5 5 】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 山藤 英津子  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- (72)発明者 畑 加都彦  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EB58