

(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2010-99315

(P2010-99315A)

(43) 公開日 平成22年5月6日 (2010.5.6)

|                                  |                            |             |
|----------------------------------|----------------------------|-------------|
| (51) Int.Cl.                     | F 1                        | テーマコード (参考) |
| <b>A 6 3 F</b> 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 6    O L    (全 46 頁)

|           |                              |          |                     |
|-----------|------------------------------|----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2008-274273 (P2008-274273) | (71) 出願人 | 000132747           |
| (22) 出願日  | 平成20年10月24日 (2008.10.24)     |          | 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 | 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 | 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

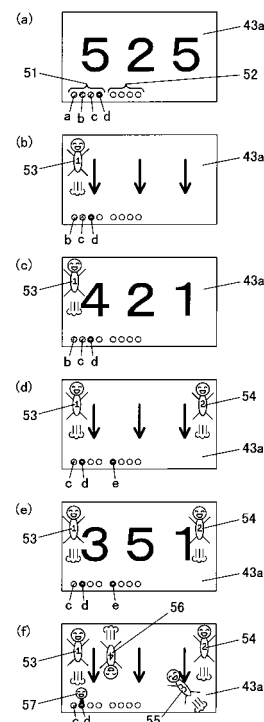
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数種類の変動表示ゲームのうち一方を優先的に消化するようにしても、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにする。

【解決手段】複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備える。また、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備える。

【選択図】 図20



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記始動入賞口は、

第 1 始動入賞口と、

遊技球が入賞不可能な第 1 状態と遊技球が入賞可能な第 2 状態とに変換可能な第 2 始動入賞口と、を備え、

第 1 始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームの実行権利を第 1 始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第 1 始動記憶手段と、

第 2 始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームの実行権利を第 2 始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第 2 始動記憶手段と、

前記第 1 始動記憶手段及び前記第 2 始動記憶手段に記憶された乱数値を判定する始動記憶判定手段と、

前記第 1 始動記憶手段及び前記第 2 始動記憶手段に記憶された前記第 1 始動記憶及び前記第 2 始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段と、

前記第 2 始動記憶手段に始動記憶がある場合に、当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを、前記第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段と、

複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段と、

前記変動表示ゲームを表示する変動表示装置と、を備え、

前記連続演出制御手段は、

前記第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて前記連続演出を実行中に発生した前記第 2 始動記憶について、前記始動記憶判定手段により当該第 2 始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された場合に、前記実行中の連続演出を当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記連続演出制御手段は、

前記始動記憶判定手段により前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された第 1 始動記憶を対象として当該第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、前記連続演出変更手段によって前記連続演出の実行態様が変更された場合に、当該連続演出の対象となった前記第 1 始動記憶を明示する連続演出対象明示手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記連続演出制御手段は、所定の確率で前記連続演出の実行を決定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、前記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のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、

一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、前記単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、を実行可能であり、

前記連続演出変更制御手段は、

前記第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した前記第 2 始動記憶について、前記始動記憶判定手段により当該第 2 始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された場合に、当該第

10

20

30

40

50

2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを前記擬似連変動態様に変更して、前記実行中の特定連続演出を行うようにしたことを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

前記連続演出制御手段は、  
前記連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段と、  
連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段と、を備え、  
遊技を制御する遊技制御装置に前記連続演出実行決定手段を備え、  
該遊技制御装置の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置に前記連続演出実行制御手段を備えることを特徴とする請求項1から4の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項6】

前記遊技制御装置は前記変動表示ゲーム実行制御手段を備え、  
該変動表示ゲーム実行手段が前記変動表示ゲームの実行態様を決定し、  
前記連続演出制御手段は、  
前記変動表示ゲーム実行制御手段で決定された前記変動表示ゲームの実行態様と、  
連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき前記連続演出の演出態様を決定することを特徴とする請求項5に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機において、変動表示ゲームの結果が特定の結果になりやすい状況になったことを事前に知らせ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亘って予告演出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）。

【0003】

また、現在では、遊技性の複雑化やゲームの多様性に伴い、遊技盤面に変動表示ゲームの開始条件を成立させるための始動口を複数、例えば2つ設け、各始動口に対応した変動表示ゲームを行うように構成された遊技機が提供されている。こういった遊技機の場合、第1始動口は常態でも開状態とされており、入賞率も高いため、変動表示ゲームの結果得られる特別遊技状態において遊技者が獲得可能な価値が低く設定されている。また、第2始動口については、常態では遊技球の入賞が不可能な状態とされており、ある特定の条件の成立、主として普図変動表示ゲームの当りにより開状態に変換されることで、遊技球の入賞が可能となり、さらには、常態では入賞不可能なため、変動表示ゲームの結果得られる特別遊技状態において遊技者が獲得可能な価値が高く設定されている。上記のように構成されていることから、第1始動口並びに第2始動口への入賞による始動記憶が存在する場合であって、ともに始動記憶が1個の場合には、遊技者にとって有利となる第2始動口への入賞による始動記憶に基づく変動表示ゲームから優先的に実行されるようになっている（例えば、特許文献2参照）。

【特許文献1】特開2002-239154号公報

【特許文献2】特開2008-18000号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、例えば遊技において、通常状態では第1始動口への入賞による始動記憶に基づく変動表示ゲームがメインのゲームとなり、第2始動口への入賞による始動記憶に基づく

10

20

30

40

50

変動表示ゲームは、普図当りにより普電の開放が行われ、かつ、そのタイミングで遊技球が入賞しないと始動条件が成立しないため、常態ではかなり頻度の低い変動表示ゲームとなっている。そのため、上記したように、第2始動口への入賞による始動記憶が発生した場合には、未だ消化されていない第1始動口への入賞による始動記憶が存在しても、第2始動口への入賞による始動記憶に基づく変動表示ゲームを優先的に実行しなければならないため、第1始動口への入賞による始動記憶の先読みの結果、始動記憶内に大当りを発生させる始動記憶が存在し、当該大当り始動記憶までの連続演出を実行していた場合にも、当該連続演出を中断して第2始動口への入賞による始動記憶に基づく変動表示ゲームを実行しなければならない。このようにすると、せっかく連続的に予告演出をしていても、まったく関係のない変動表示ゲームの演出を介さざるを得なくなり、遊技者に違和感を抱かせ、期待を削ぐようなことになりかねない。

10

#### 【0005】

本発明の目的は、始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、複数種類の変動表示ゲームのうち一方を優先的に消化するようにしても、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることである。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

20

前記始動入賞口は、

第1始動入賞口と、

遊技球が入賞不可能な第1状態と遊技球が入賞可能な第2状態とに変換可能な第2始動入賞口と、を備え、

第1始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームの実行権利を第1始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第1始動記憶手段と、

第2始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームの実行権利を第2始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第2始動記憶手段と、

30

前記第1始動記憶手段及び前記第2始動記憶手段に記憶された乱数値を判定する始動記憶判定手段と、

前記第1始動記憶手段及び前記第2始動記憶手段に記憶された前記第1始動記憶及び前記第2始動記憶に基づいて前記変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段と、

前記第2始動記憶手段に始動記憶がある場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを、前記第1始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段と、

複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段と、

40

前記変動表示ゲームを表示する変動表示装置と、を備え、

前記連続演出制御手段は、

前記第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて前記連続演出を実行中に発生した前記第2始動記憶について、前記始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された場合に、前記実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段を備えたことを特徴とする。

#### 【0007】

請求項1に記載の発明によれば、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連

50

続演出を制御する連続演出制御手段は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段を備えているので、複数種類の変動表示ゲームのうち一方を優先的に消化するようにしても、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。

#### 【0008】

すなわち、第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行を優先するので、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームについての連続演出の実行中における第2始動記憶の発生により、連続演出の開始時には実行予定がなかった変動表示ゲームを実行することとなる。よって、連続演出変更制御手段により実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更することで、連続演出が途中で途切れてしまったり、矛盾が生じたりすることがなく、連続演出について不都合が生じないようにすることができる。またこれにより、連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【0009】

請求項2に記載の発明は請求項1に記載の遊技機であって、前記連続演出制御手段は、前記始動記憶判定手段により前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された第1始動記憶を対象として当該第1始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、前記連続演出変更手段によって前記連続演出の実行態様が変更された場合に、当該連続演出の対象となった前記第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段を備えたことを特徴とする。

#### 【0010】

請求項2に記載の発明によれば、連続演出制御手段は、始動記憶判定手段により変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された第1始動記憶を対象として当該第1始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、連続演出変更手段によって連続演出の実行態様が変更された場合に、当該連続演出の対象となった第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段を備えたので、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、特別結果となる第1始動記憶を対象として連続演出を行っていた際に、特別結果となる第2始動記憶の発生により、連続演出が中断してしまう場合に、連続演出の対象となっていた第1始動記憶を明示するので、連続演出を中断せざるを得ない場合にも、確実に対象となる大当りの発生を予告することができる。これにより、連続演出が特別結果となる第1始動記憶を対象としていたことが分かり、連続演出が中断されても当該連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【0011】

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、前記連続演出制御手段は、所定の確率で前記連続演出の実行を決定することを特徴とする。

#### 【0012】

請求項3に記載の発明によれば、連続演出制御手段は、所定の確率で連続演出の実行を決定するので、連続演出が発生しない場合でも特別結果が導出される場合もあり、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0013】

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、前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、前記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のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、

一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、前記単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、を実行可能であり、

前記連続演出変更制御手段は、

前記第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した前記第2始動記憶について、前記始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となると判定された場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを前記擬似連変動態様に変更して、前記実行中の特定連続演出を行うようにしたことを特徴とする。

【0014】

ここで、「特定連続演出」とは、例えば、他の連続予告に比べて出現頻度の低い連続予告であって、それが実行された場合には他の連続予告に比べて特別結果が導出される可能性が高い（信頼度が高い）ものである。

【0015】

請求項4に記載の発明によれば、変動表示ゲーム実行制御手段は、通常変動態様と擬似連変動態様とを実行可能であり、連続演出変更制御手段は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを擬似連変動態様に変更して、実行中の特定連続演出を行うようにしたので、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、予定していた連続演出をすべて見せることができ、連続演出が中断されることによる連続演出に対する不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0016】

請求項5に記載の発明は、請求項1から4の何れか一項に記載の遊技機であって、前記連続演出制御手段は、

前記連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段と、

連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段と、を備え、

遊技を制御する遊技制御装置に前記連続演出実行決定手段を備え、

該遊技制御装置の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置に前記連続演出実行制御手段を備えることを特徴とする。

【0017】

請求項5に記載の発明によれば、連続演出制御手段は、連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段と、連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段と、を備え、遊技を制御する遊技制御装置に連続演出実行決定手段を備え、該遊技制御装置の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置に連続演出実行制御手段を備えるので、遊技の制御を行う遊技制御装置の負担を軽減できる。また、演出制御装置で連続演出に関する処理の多くを行うこととなるので、多彩な連続演出を行うことができる。

【0018】

請求項6に記載の発明は、請求項5に記載の遊技機であって、前記遊技制御装置は前記変動表示ゲーム実行制御手段を備え、

該変動表示ゲーム実行手段が前記変動表示ゲームの実行態様を決定し、

前記連続演出制御手段は、

前記変動表示ゲーム実行制御手段で決定された前記変動表示ゲームの実行態様と、

連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき前記連続演出の演出態様を決定することを特徴とする。

【0019】

請求項6に記載の発明によれば、遊技制御装置は変動表示ゲーム実行制御手段を備え、該変動表示ゲーム実行手段が変動表示ゲームの実行態様を決定し、連続演出制御手段は、変動表示ゲーム実行制御手段で決定された変動表示ゲームの実行態様と、連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき連続演出の演出態様を決定するので、遊技制御装置では連続演出の実行の有無に関わらず同じ変動表示ゲームの実行態様の決定

10

20

30

40

50

に関する処理を行えば良く、遊技制御装置の負担を軽減できる。また、演出制御装置で連続演出に関する処理の多くを行うので、多彩な連続演出を行うことができる。

【発明の効果】

【0020】

本発明によれば、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段を備えているので、複数種類の変動表示ゲームのうち一方を優先的に消化するようにしても、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、この発明の第1実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図1には、ガイドレール2で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域1aが前面側に形成された遊技盤1を示した。なお、遊技機の外枠であって島設備に固定される機枠や、遊技領域1aの前面を覆うクリア部材保持枠、遊技盤1を取り付ける前面枠、遊技領域1aの下側に設けられ遊技球を収容する上皿、下皿を有するとともに、遊技者が発射操作を行うための操作ハンドルを備えた操作パネルなどは図示を省略している。

20

【0022】

遊技盤1は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体1bの前面にガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1bの前面であってガイドレール2の外側には、前面構成部材3、3、…が取り付けられている。そして、このガイドレール2で囲まれた遊技領域1a内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

【0023】

遊技領域1aの略中央にはセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、変動表示ゲームをなす特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報を変動表示する飾り特図変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置としての表示装置43が配されるようになっている。この表示装置43は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部43aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置43は液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

30

【0024】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、普通変動表示ゲームをなす普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器15、普通変動表示装置として普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5が設けられている。また、遊技領域1a内には、第1の始動入賞領域をなす第1始動入賞口13と、第2の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置7と、が設けられている。そして、遊技球が第1始動入賞口13に入賞した場合は、特図変動表示ゲームとして第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、特図変動表示ゲームとして第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

40

【0025】

また、遊技領域1a内には、変動表示装置として第1特図変動表示ゲームを表示する第1特図表示器8と、変動表示装置として第2特図変動表示ゲームを表示する第2特図表示器9と、が設けられている。また、第1特図変動表示ゲームの未処理回数（第1始動記憶）を表示する第1特図記憶表示器18と、第2特図変動表示ゲームの未処理回数（第2始

50

動記憶)を表示する第2特図記憶表示器19が設けられている。なお、普図記憶表示器15、普図表示器5、第1特図表示器8、第2特図表示器9、第1特図記憶表示器18、第2特図記憶表示器19は、遊技状態を表す遊技状態表示LED(図示略)と併せて、セグメントLEDとして一体に設けられている。なお、特別遊技状態となった場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器(LED)を備えても良い。

#### 【0026】

さらに遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しな

10

#### 【0027】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a(図2に図示)が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当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

20

#### 【0028】

普図変動表示ゲームは、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。普図表示器5は、普通識別情報(普図、普通図柄)としての当たりを示すLEDと、普通識別情報としてはずれを示すLEDとから構成され、二つのLEDを交互に点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、何れか一方のLEDを点灯することで結果を表示す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、この場合は普通識別情報として、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(特定結果)となれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a、7aが所定時間(例えば、0.3秒間)開放される開状態となる。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。

30

#### 【0029】

普通変動入賞装置7は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閉状態(遊技者にとって不利な状態)を保持している。ただし、上方に第1始動入賞口13が設けられているので、閉じた状態では遊技球が入賞できないようになっている。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド(普電SOL7b、図2に図示)によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易い開状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。

40

#### 【0030】

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

50

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（特別変動表示ゲーム）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（特別変動表示ゲーム）を開始する始動権利が発生するようになっている。この第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第1始動記憶（特図1始動記憶、第1特図始動記憶）として記憶される。そして、この第1始動記憶は、第1特図記憶表示器18に表示される。また、第1特図記憶表示器18の表示に対応して表示装置に飾り第1特図保留数表示51がなされる（例えば図20参照）。また、第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第2始動記憶（特図2始動記憶、第2特図始動記憶）として記憶される。そして、この第2始動記憶は、第2特図記憶表示器19にて表示される。また、第2特図記憶表示器19の表示に対応して表示装置に飾り第2特図保留数表示52がなされる（例えば図20参照）。なお、以下の説明において、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

10

#### 【0031】

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（変動表示装置、第1変動表示装置）、第2特図表示器9（変動表示装置、第2変動表示装置）で実行されるようになっており、複数の特別識別情報（特図、特別図柄）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。すなわち、第1特図表示器8、表示装置43が第1特図変動表示ゲーム（第1変動表示ゲーム）を表示する第1変動表示装置をなし、第2特図表示器9、表示装置43が第2特図変動表示ゲーム（第2変動表示ゲーム）を表示する第2変動表示装置をなす。また、第1特図表示器8、第2特図表示器9、表示装置43が、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示する変動表示装置をなす。

20

#### 【0032】

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、遊技機100に第1特図表示器8及び第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。第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に表示する特別結果態様や、飾り特図変動表示ゲームでの特別結果態様は大当たり乱数値と同時に抽出して記憶される大当たり図柄用乱数に基づき決定されるようになっている。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。また、第2始動記憶は第1始動記憶よりも優先的に消化されるようになっており、第2始動記憶がある場合は、第1始動記憶があっても第2特図変動表示ゲームが実行される。

30

40

#### 【0033】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回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。

#### 【0034】

50

また、遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技球を検出するための入賞口 S W 1 2 a (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 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 1 2, 1 2, …、普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3、特別変動入賞装置 1 0 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 1 2 5 (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 1 2 5 は、遊技制御装置 3 0 の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

#### 【0035】

また、図 2 に示すように、遊技機 1 0 0 は、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段としての遊技制御装置 3 0 と、この遊技制御装置 3 0 からの演出制御指令に基づき、表示装置 4 3 における飾り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 4 0 と、を備えている。

10

#### 【0036】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a や R O M 3 1 b、R A M 3 1 c などを用意する遊技用ワンチップマイコン 3 1 を備えるとともに、入力インタフェース (入力 I / F) 3 2、出力インタフェース (出力 I / F) 3 3、外部通信端子 3 4 等により構成されている。

#### 【0037】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 は、内部の C P U 3 1 a が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄用乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターンを決定するための変動パターン乱数、普通変動表示ゲームの当たり判定用乱数などの各種乱数値なども生成している。

20

#### 【0038】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 の内部の R A M 3 1 c には、第 1 始動入賞口 1 3 に設けられた第 1 始動口 S W 1 3 a、普通変動入賞装置 7 に設けられた第 2 始動口 S W 7 d 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、C P U 3 1 a の作業領域等を備えている。即ち、R A M 3 1 c には、C P U 3 1 a により検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

#### 【0039】

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大当たり判定値、大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄判定値、変動パターンを決定するための変動パターン判定値などが記憶されている。また、普通変動表示ゲームの当たり判定値、普通変動表示ゲームの変動パターン (変動表示時間として第 1 の変動表示時間、第 2 の変動表示時間) も記憶されている。

30

#### 【0040】

また、C P U 3 1 a 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で識別情報の変動表示時間を含む変動パターンなどを決定する。

40

#### 【0041】

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 特図 (特図 1) 始動口 S W 1 3 a、第 2 特図 (特図 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、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するもので

50

ある。

#### 【0042】

また、出力インタフェース33には、遊技用ワンチップマイコン31から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第1特図（特図1）表示器8、第1特図（特図1）記憶表示器18、第2特図（特図2）表示器9、第2特図（特図2）記憶表示器19、普図表示器5、普図記憶表示器15、普電SOL7b、大入賞口SOL10b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板16、払出制御装置125、演出制御装置40に出力される。

#### 【0043】

演出制御装置40は、演算処理用CPU40a、ROM40b、RAM40c、通信インタフェース（通信I/F）40d、入出力インタフェース（入出力I/F）40eを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像ROM40f、グラフィックプロセッサとしてのVDP（Video Display Processor）40g、音声データが記憶された音ROM40h、音の出力を制御する音LSI40iを備えている。

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

#### 【0046】

また、遊技制御装置30では、各種入賞口に設けられたセンサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、入賞口SW12a、カウントSW10c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置125を制御して排出装置から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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では、遊技に関する処理として、主に図3に示すメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2mscごと）に行われる図4に示すタイマ割込み処理とを行う。

#### 【0049】

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、

10

20

30

40

50

メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理（ステップS1）を行い、そして、停電復旧処理（ステップS2）を行う。

#### 【0050】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理（ステップS3）を行って、CTC（カウンタ タイマ サーキット）を起動する。次に、割込みを禁止する処理（ステップS4）を行い、大当たり判定用乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS5）を行って、割込みを許可する処理（ステップS6）を行う。なお、初期値乱数更新処理（ステップS5）では、第1特図変動表示ゲーム用の乱数および第2特図変動表示ゲーム用の乱数のそれぞれについて同様の処理がなされる。

10

#### 【0051】

そして、RAM31cの停電検査領域をチェックし、停電が発生したか否かの判定（ステップS7）を行う。なお、停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

#### 【0052】

停電が発生したか否かの判定（ステップS7）において、停電が発生していない場合（ステップS7；No）は、上述の割込みを禁止する処理（ステップS4）に戻り、以降、電源の遮断がなければ割込みを禁止する処理（ステップS4）から停電が発生したか否かの判定（ステップS7）を繰り返し行う。

20

#### 【0053】

一方、停電が発生したか否かの判定（ステップS7）において、停電が発生した場合（ステップS7；Yes）は、停電時処理（ステップS8）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。停電時処理（ステップS8）では、まず、割り込みを禁止する処理を行う。そして、全出力ポートをOFFにする処理を行い、停電検査領域をクリアする処理を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理を行った後、RAM31cの電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM31cへのアクセスを禁止する処理を行って遊技機の電源遮断を待つ。このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRAM31cに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

30

#### 【0054】

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、レジスタのデータを待避する処理（ステップS10）を行う。次に、各種センサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122など）からの入力処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口SOL10b、普電開閉SOL7b）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S11）を行う。

40

#### 【0055】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置40等に出力するコマンド送信処理（ステップS12）を行う。そして、特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための大当たり判定用乱数、特図変動表示ゲームの大当たり図柄を判定するための大当たり図柄乱数、普図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための当たり乱数を更新する乱数更新処理1（ステップS13）を行う。この特図乱数更新処理（ステップS13）では、第1特図変動表示ゲーム用の乱数および第2特図変動表示ゲーム用の乱数のそれぞれについて同様の処理がなされる。次に、乱数の初期値を更新し、特図変動

50

表示ゲームでの変動パターンを決定するための変動パターン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S14）を行う。

#### 【0056】

次に、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する乱数を更新するための乱数更新処理2（ステップS15）を行う。次に、第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、…、カウントSW10cから信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理（ステップS16）を行う。そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップS17）を行い、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップS18）、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S19）を行う。

10

#### 【0057】

次に、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S20）を行う。そして、外部の管理装置に出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う外部情報編集処理（ステップS21）を行う。次に、割込み終了宣言をする処理（ステップS22）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S23）を行った後、割込みを許可する処理（ステップS24）を行い、タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0058】

そして、遊技制御装置30では、以上のような処理のうち主に普図ゲーム処理（ステップS19）において、普図始動ゲート4に備えられたゲートSW4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出してROM31bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器5で普通識別情報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たりの場合は、普図表示器5に特別の結果態様（特定結果）を表示するとともに、普電SOL7bを動作させ、普通変動入賞装置7の開閉部材7a、7aを所定時間（例えば、0.3秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器5にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

20

#### 【0059】

普通変動入賞装置7の動作状態には、通常動作状態（第1動作状態）と、時短動作状態（第2動作状態）の二つの動作状態があり、遊技制御装置30では何れかの動作状態を設定するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、普通変動入賞装置7の動作状態を設定する動作状態設定手段をなす。通常動作状態は、普図変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間（例えば30秒）とされる。また、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第1開放時間（例えば0.3秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第1開放回数（例えば1回）とされる。また、時短動作状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態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である第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間となるように制御され（例えば、0.5秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第2開放時間（例えば1秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第2開放回数（例えば3回）とされる。なお、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御され、例えば、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態である場合は5/251であり、時短動作状態である場合は250/251である。すなわち、時短動作状態は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

30

40

50

表示ゲームの始動が容易となる状態である。

【0060】

また、遊技制御装置30では、特図ゲーム処理（ステップS18）において第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームに関する処理を行う。図5に示すように、特図ゲーム処理では、まず、第1始動入賞口13への入賞の監視と、入賞に基づき各種乱数値の記憶を行う第1始動口監視処理（ステップS30）を行い、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置7への入賞の監視と、入賞に基づき各種乱数値の記憶を行う第2始動口監視処理（ステップS31）を行う。その後、カウントSW10cからの入力を監視するカウントスイッチ監視処理（ステップS32）を行う。

【0061】

そして、特図変動表示ゲームの実行に関する処理として、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップS33）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S34）を行う。その後、第1特図変動表示ゲームの制御に関する第1特図変動制御処理（ステップS35）、第2特図変動表示ゲームの制御に関する第2特図変動制御処理（ステップS36）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0062】

図6に示すように第1始動口監視処理では、まず、第1始動入賞があるか否かの判定（ステップS40）を行う。この第1始動入賞があるか否かの判定（ステップS40）では、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合に第1始動口SW13aから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。第1始動入賞があるか否かの判定（ステップS40）において、第1始動入賞がない場合（ステップS40；No）は、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行って第1始動入賞口監視処理を終了する。また、第1始動入賞があるか否かの判定（ステップS40）において、第1始動入賞がある場合（ステップS40；Yes）は、特図1始動記憶数を取得する処理（ステップS41）を行い、特図1始動記憶数が上限値（例えば4）であるか否かの判定（ステップS42）を行う。

【0063】

特図1始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS42）において特図1始動記憶数が上限値である場合（ステップS42；Yes）すなわち、これ以上第1始動記憶を記憶できない場合は、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行って第1始動入賞口監視処理を終了する。また、特図1始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS42）において特図1始動記憶数が上限値でない場合（ステップS42；No）は、第1始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップS43）を行い、大当り乱数値を記憶する処理（ステップS44）を行う。その後、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップS45）、変動パターン乱数を記憶する処理（ステップS46）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS44からS46）では、更新した特図始動記憶数数に対応して設定される各種乱数値のセーブ領域に、抽出した各種乱数値を記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が第1始動入賞口13（第1の始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づき第1変動表示ゲームの実行権利を乱数値とともに記憶する第1始動記憶手段をなす。

【0064】

各種乱数値を記憶する処理を行った後、普通変動入賞装置7が時短動作中であるか否かの判定（ステップS47）を行う。普通変動入賞装置7が時短動作中であるか否かの判定（ステップS47）において、普通変動入賞装置7が時短動作中である場合（ステップS47）は、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行って第1始動入賞口監視処理を終了する。また、普通変動入賞装置7が時短動作中であるか否かの判定（ステップS47）において、普通変動入賞装置7が時短動作中でない場合（ステップS47；No）は、大当り中であるか否かの判定（ステップS48）を行う。

【0065】

大当り中であるか否かの判定（ステップS48）では、特別遊技状態中であるかが判定

10

20

30

40

50

される。この大当たり中であるか否かの判定（ステップS48）において、大当たり中である場合（ステップS48；Yes）は、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行って第1始動入賞口監視処理を終了する。また、大当たり中であるか否かの判定（ステップS48）において、大当たり中でない場合（ステップS48；No）は、新たに発生した第1始動記憶の判定を行う特図保留情報判定処理1（ステップS49）を行う。その後、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行って第1始動入賞口監視処理を終了する。すなわち、特図保留情報判定処理1は、普通変動入賞装置7が時短動作状態である場合と特別遊技状態である場合は行わないようになっている。

#### 【0066】

飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）では、表示装置43の表示部43aに表示する飾り第1特図保留数表示51の表示設定に関するコマンドを設定する処理を行う。なお、第1始動入賞がなかった場合（ステップS40；No）と、第1始動記憶数が上限値であった場合（ステップS42；Yes）は、第1始動記憶数が変化しないので、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS50）を行わないようにしても良い。

#### 【0067】

図7に示すように、特図保留情報判定処理1では、記憶された第1始動記憶について結果の判定を行い、所定の条件を満たす第1始動記憶がある場合に連続予告に関する設定を行うようになっている。すなわち、この特図保留情報判定処理1は、第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該第1始動記憶の判定を行う先読み処理である。このことから、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行う他、所定のタイミングで（ここでは始動入賞口への遊技球の入賞時）始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定することとなる。ここで、連続予告とは複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出の一つで、特別結果を導出する特図変動表示ゲームを実行する始動記憶の存在を予告する演出である。なお、必ずしも特別結果の導出を予告するものでなくても良く、特別結果の導出の可能性があることを予告するものとしても良い。

#### 【0068】

この特図保留情報判定処理1では、まず、大当たり乱数を記憶する処理（ステップS44）で記憶された大当たり乱数値を取得する処理（ステップS60）を行い、当たり値があるか否かの判定（ステップS61）を行う。

#### 【0069】

当たり値があるか否かの判定（ステップS61）では、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するかが判定される。この当たり値があるか否かの判定（ステップS61）において、当たり値がない場合（ステップS61；No）、すなわち、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致しない場合は、はずれ時処理（ステップS65）を行い、特図保留情報判定処理1を終了する。はずれ時処理（ステップS65）では、大当たり乱数値の判定を行った結果、当該第1始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出されない旨の情報などを結果情報として記憶する処理を行う。また、当たり値があるか否かの判定（ステップS61）において、当たり値がある場合（ステップS61；Yes）、すなわち、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合は、特図1連続予告フラグをセットする処理（ステップS62）を行う。

#### 【0070】

特図1連続予告フラグをセットする処理（ステップS62）を行った後、特図1連続予告コマンドをセットする処理（ステップS63）を行い、連続予告回数カウンタに当たり値までの始動記憶数をセットする処理（ステップS64）を行って、特図保留情報判定処理1を終了する。なお、特図1連続予告コマンドは後に演出制御装置40に送信されるようになっている。この特図1連続予告コマンドには上述のように設定された連続予告の実行回数の情報も含まれており、演出制御装置40ではこの特図1連続予告コマンドの情報に

基づき連続予告の設定を行う。

#### 【0071】

図8に示すように第2始動口監視処理では、まず、普電有効期間であるか否かの判定（ステップS70）を行う。普電有効期間とは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞を有効とする期間のことである。普通変動入賞装置7は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような場合に入賞を無効とするために普電有効期間を設定している。なお、普通変動入賞装置7への遊技球の流入から第2始動口SW7dでの遊技球の検出までには時間差があるため、普電有効期間は開状態である期間と閉状態となった後の所定期間とされている。この普電有効期間であるか否かの判定（ステップS70）において、普電有効期間でない場合（ステップS70；No）は、第2始動口監視処理を終了する。また、普電有効期間であるか否かの判定（ステップS70）において、普電有効期間である場合（ステップS70；Yes）は、第2始動入賞があるか否かの判定（ステップS71）を行う。

10

#### 【0072】

第2始動入賞があるか否かの判定（ステップS71）では、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置7への始動入賞があった場合に第2始動口SW7dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。第2始動入賞があるか否かの判定（ステップS71）において、第2始動入賞がない場合（ステップS71；No）は、第2始動入賞口監視処理を終了する。また、第2始動入賞があるか否かの判定（ステップS71）において、第2始動入賞がある場合（ステップS71；Yes）は、特図2始動記憶数を取得する処理（ステップS72）を行い、特図2始動記憶数が上限値（例えば4）であるか否かの判定（ステップS73）を行う。

20

#### 【0073】

特図2始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS73）において特図2始動記憶数が上限値である場合（ステップS73；Yes）すなわち、これ以上第2始動記憶を記憶できない場合は、第2始動入賞口監視処理を終了する。また、特図2始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS73）において、特図2始動記憶数が上限値でない場合（ステップS73；No）は、第2始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップS74）を行い、大当り乱数値を記憶する処理（ステップS75）を行う。その後、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップS76）、変動パターン乱数を記憶する処理（ステップS77）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS75からS77）では、更新した特図始動記憶数数に対応して設定される各種乱数値のセーブ領域に、抽出した各種乱数値を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）への遊技球の入賞に基づき第2変動表示ゲームの実行権利を乱数値とともに記憶する第2始動記憶手段をなす。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）への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数値とともに所定の上限数まで記憶する始動記憶手段をなす。

30

#### 【0074】

各種乱数値を記憶する処理を行った後、新たに発生した第2始動記憶の判定を行う特図保留情報判定処理2（ステップS78）を行う。その後、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS79）を行って第2始動入賞口監視処理を終了する。飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS79）では、表示装置43の表示部43aに表示する飾り第2特図保留数表示52の表示設定に関するコマンドを設定する処理を行う。

40

#### 【0075】

図9に示すように、特図保留情報判定処理2では、記憶された第2始動記憶について結果の判定を行い、所定の条件を満たす第2始動記憶がある場合に連続予告に関する設定を行うようになっている。すなわち、この特図保留情報判定処理2は、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該第2始動記憶の判定を行う先読

50

み処理である。このことから、始動記憶判定手段（遊技制御装置 30）が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行う他、所定のタイミングで（ここでは始動入賞口への遊技球の入賞時）始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定することとなる。

#### 【0076】

この特図保留情報判定処理 2 では、まず、大当り乱数を記憶する処理（ステップ S 7 5）で記憶された大当り乱数値を取得する処理（ステップ S 8 0）を行い、当り値があるか否かの判定（ステップ S 8 1）を行う。

#### 【0077】

当り値があるか否かの判定（ステップ S 8 1）では、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この当り値があるか否かの判定（ステップ S 8 1）において、当り値がない場合（ステップ S 8 1；N o）、すなわち、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、はずれ時処理（ステップ S 8 8）を行い、特図保留情報判定処理 2 を終了する。はずれ時処理（ステップ S 8 8）では、大当り乱数値の判定を行った結果、当該第 2 始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出されない旨の情報などを結果情報として記憶する処理を行う。また、当り値があるか否かの判定（ステップ S 8 1）において、当り値がある場合（ステップ S 8 1；Y e s）、すなわち、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合は、連続予告中であるか否かの判定（ステップ S 8 2）を行う。

#### 【0078】

連続予告中であるか否かの判定（ステップ S 8 2）において、連続予告中でない場合（ステップ S 8 2；N o）は、特図 2 連続予告フラグをセットする処理（ステップ S 8 3）を行う。そして、特図 2 連続予告フラグをセットする処理（ステップ S 8 3）を行った後、特図 2 連続予告コマンドをセットする処理（ステップ S 8 4）を行い、連続予告回数カウンタに当り値までの始動記憶数をセットする処理（ステップ S 8 5）を行って、特図保留情報判定処理 2 を終了する。なお、特図 2 連続予告コマンドは後に演出制御装置 40 に送信されるようになっている。この特図 2 連続予告コマンドには上述のように設定された連続予告の実行回数の情報も含まれており、演出制御装置 40 ではこの特図 2 連続予告コマンドの情報に基づき連続予告の設定を行う。また、連続予告中であるか否かの判定（ステップ S 8 2）において、連続予告中である場合（ステップ S 8 2；Y e s）は、特図保留情報判定処理 2 を終了する。

#### 【0079】

以上のような特図保留情報判定処理 1 及び特図保留情報判定処理 2 により、当り値（大当り判定値と一致する大当り乱数値）が記憶されている第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶がある場合に連続予告の実行が決定されることとなる。すなわち、遊技制御装置 30 が、始動記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶された乱数値を特定値と比較判定する始動記憶判定手段をなす。また、遊技制御装置 30 が所定のタイミングで始動記憶手段（遊技制御装置 30）に記憶されている乱数値を先読みする先読み手段をなす。また、遊技制御装置 30 が、始動記憶判定手段（遊技制御装置 30）による判定の結果に基づき複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出に関する制御を行う連続演出制御手段をなし、この連続演出制御手段は連続予告の実行を決定することとなる。

#### 【0080】

また、図 10 には、上述した特図保留情報判定処理 2 の変形例を示した。図 10 に示す特図保留情報判定処理 2 では、連続予告中でない場合（ステップ S 8 2；N o）に、連続予告決定用乱数を取得する処理（ステップ S 9 0）を行い、取得した連続予告決定用乱数を判定値と比較して連続予告を実行するか否かの判定（ステップ S 9 1）を行うようになっている。これにより、所定の確率で連続予告の実行が決定されることとなる。なお、特図保留情報判定処理 1 においても所定の確率で連続予告の実行が決定されるようにしても良い。このようにすることで、連続予告が発生しない場合でも特別結果が導出される場合が発生し、遊技の興趣を向上することができる。

## 【0081】

以上のことから、連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、所定の確率で連続演出の実行を決定するようにしたこととなる。

## 【0082】

図11には、図5に示す特図ゲーム処理において行われる特図ゲーム分岐処理（ステップS34）を示した。この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S33）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。図11に示すように、特図ゲーム分岐処理では、まず、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS100）を行う。この処理番号が0であるか否かの判定（ステップS100）において、処理番号が0である場合（ステップS100；Yes）は、特図普段処理（ステップS101）を行い、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS102）を行う。特図普段処理（ステップS101）では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS100）において、処理番号が0でない場合（ステップS100；No）は、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS102）を行う。

10

## 【0083】

処理番号が1であるか否かの判定（ステップS102）において、処理番号が1である場合（ステップS102；Yes）は、特図変動開始処理2（ステップS103）を行い、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS104）を行う。特図変動開始処理2（ステップS103）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、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの実行に伴い、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S102）において、処理番号が1でない場合（ステップS102；No）は、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS104）を行う。

20

## 【0084】

処理番号が2であるか否かの判定（ステップS104）において、処理番号が2である場合（ステップS104；Yes）は、特図変動中処理（ステップS105）を行い、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS106）を行う。特図変動中処理（ステップS105）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S104）において、処理番号が2でない場合（ステップS104；No）は、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS106）を行う。

30

## 【0085】

処理番号が3であるか否かの判定（ステップS106）において、処理番号が3である場合（ステップS106；Yes）は、特図表示中処理（ステップS107）を行い、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS108）を行う。特図表示中処理（ステップS107）では、特図変動表示ゲームにおける時間（停止図柄表示時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS106）において、処理番号が3でない場合（ステップS106；No）は、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS108）を行う。

40

## 【0086】

処理番号が4であるか否かの判定（ステップS108）において、処理番号が4である場合（ステップS108；Yes）は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ／インターバル中処理（ステップS109）を行い、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS90）を行う。一方、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS108）において、処理番号が4でない場合（ステップS108；No）は、処理番号が5である

50

か否かの判定（ステップS 1 1 0）を行う。

【0087】

処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 1 1 0）において、処理番号が5である場合（ステップS 1 1 0；Y e s）は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理（ステップS 1 1 1）を行い、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 1 1 2）を行う。一方、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 1 1 0）において、処理番号が5でない場合（ステップS 1 1 0；N o）は、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 1 1 2）を行う。

【0088】

処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 1 1 2）において、処理番号が6である場合（ステップS 1 1 2；Y e s）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（ステップS 1 1 3）を行い、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS 1 1 4）を行う。一方、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 1 1 2）において、処理番号が6でない場合（ステップS 1 1 2；N o）は、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS 1 1 4）を行う。

【0089】

処理番号が7であるか否かの判定（ステップS 1 1 4）において、処理番号が7である場合（ステップS 1 1 4；Y e s）は、特別遊技状態に関する処理である大当たり終了処理（ステップS 1 1 5）を行い、特図ゲーム分岐処理を終了する。一方、処理番号が7であるか否かの判定（ステップS 1 1 4）において、処理番号が7でない場合（ステップS 1 1 4；N o）は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

【0090】

ここで、ファンファーレ／インターバル中処理（ステップS 1 0 9）、大入賞口開放中処理（ステップS 1 1 1）、特別遊技状態に関する処理である大入賞口残存球処理（ステップS 1 1 3）、大当たり終了処理（ステップS 1 1 5）は特別遊技状態に関する処理である。これらの処理により、特図変動表示ゲームの結果が大当たりの場合には特別遊技状態が実行される。この特別遊技状態においては、例えば、大入賞口S O L 1 0 bにより特別変動入賞装置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が行われる。そして、大入賞口に所定個数（例えば9個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば25秒または0.3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、2回の何れか）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）が行われる。これにより、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。

【0091】

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12に示すように、この特図普段処理では、まず、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS 1 2 0）を行う。この第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS 1 2 0）において、第2始動記憶がある場合（ステップS 1 2 0；Y e s）は、第2特図変動表示ゲームに関する情報の設定を行う特図2変動開始処理（ステップS 1 2 1）を行う。その後、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 1 2 4）を行い、変動開始の情報を記憶する処理（ステップS 1 2 5）を行って、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S 1 2 5）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11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。また、第2始動記憶があるか否かの判定（ステップS 1 2 0）において、第2始動記憶がない場合（ステップS 1 2 0；N o）は、第1始動記憶があるか否かの判定（ステップS 1 2 2）を行う。

【0092】

第1始動記憶があるか否かの判定（ステップS122）において、第1始動記憶がない場合（ステップS122；No）、すなわち、第1始動記憶も第2始動記憶もない場合は、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定（ステップS126）を行う。客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定（ステップS126）において、客待ちデモフラグの設定が有る場合（ステップS126；Yes）は、特図普段処理を終了する。一方、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定（ステップS126）において、客待ちデモフラグの設定がない場合（ステップS126；No）は、客待ちデモフラグをセットする処理（ステップS127）を行い、客待ちデモコマンドの設定（ステップS128）を行って特図普段処理を終了する。なお、ここでセットされた客待ちデモコマンドは、後に演出制御装置40に送信される。演出制御装置40では、この客待ちデモコマンドの受信に基づき、例えば、表示装置43の表示部43aに客待ちデモ画像を表示する処理を行う。

10

#### 【0093】

また、第1始動記憶があるか否かの判定（ステップS122）において、第1始動記憶がある場合（ステップS122；Yes）は、第1特図変動表示ゲームに関する情報の設定を行う特図1変動開始処理（ステップS123）を行う。その後、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S124）を行い、変動開始の情報を記憶する処理（ステップS125）を行って特図普段処理を終了する。すなわち、遊技制御装置30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。よって、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始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

20

#### 【0094】

図12に示す特図普段処理において行われる特図1変動開始処理（ステップS123）では、第1特図変動表示ゲームに関する情報の設定が行われる。図13に示すように、この特図1変動開始処理では、まず特図1大当りであるか否かの判定（ステップS130）を行う。この特図1大当りであるか否かの判定（ステップS130）では、処理中の第1始動記憶に記憶されている大当り乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この特図1大当りであるか否かの判定（ステップS130）において、大当りである場合（ステップS130；Yes）、すなわち、大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合は、特図1大当り情報をセットする処理（ステップS131）を行い、特図1停止図柄を設定する処理（ステップS132）を行う。特図1大当り情報をセットする処理（ステップS131）では、例えば、大当りフラグをセットする処理が行われる。また、特図1大当りであるか否かの判定（ステップS130）において、大当りでない場合（ステップS130；No）、すなわち、大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、特図1停止図柄を設定する処理（ステップS132）を行う。

30

#### 【0095】

特図1停止図柄を設定する処理（ステップS132）では、処理中の第1始動記憶に記憶されている大当り図柄乱数値に基づき、第1特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する処理を行う。その後、特図1連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS133）を行う。この特図1連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS133）において、特図1連続予告フラグがある場合（ステップS133；Yes）は、第1特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テーブルとして、対応する連続予告用変動テーブルを選択する処理（ステップS134）を行う。また、特図1連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS133）において、特図1連続予告フラグがない場合（ステップS133；No）は、第1特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テーブルとして、通常変動テーブルを選択する処理（ステップS135）を行う。その後、第1特図変動表示ゲームに関して設定された情報である特図情報を設定する処理（ステップS136）を行って、特図1変動開始処理を終了する。すなわち、遊技制御装置30が、第

40

50

1 始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する始動記憶判定手段をなすとともに、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合に特別結果の導出を決定する大当たり判定手段をなす。

#### 【0096】

図12に示す特図普段処理において行われる特図2変動開始処理（ステップS121）では、第2特図変動表示ゲームに関する情報の設定が行われる。図14に示すように、この特図2変動開始処理では、まず特図2大当たりであるか否かの判定（ステップS140）を行う。この特図2大当たりであるか否かの判定（ステップS140）では、処理中の第2始動記憶に記憶されている大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するかが判定される。この特図2大当たりであるか否かの判定（ステップS140）において、大当たりでない場合（ステップS140；No）、すなわち、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致しない場合は、特図2停止図柄を設定する処理（ステップS146）を行う。また、特図2大当たりであるか否かの判定（ステップS140）において、大当たりである場合（ステップS140；Yes）、すなわち、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合は、特図2大当たり情報をセットする処理（ステップS141）を行う。この特図2大当たり情報をセットする処理（ステップS141）では、例えば、大当たりフラグをセットする処理を行う。その後、特図1連続予告中であるか否かの判定（ステップS142）を行う。

10

#### 【0097】

特図1連続予告中であるか否かの判定（ステップS142）では、特図1連続予告フラグに基づく連続予告が実行中（継続中）であるかが判定される。この特図1連続予告中であるか否かの判定（ステップS142）において、特図1連続予告中でない場合（ステップS142；No）は、特図2停止図柄を設定する処理（ステップS146）を行う。また、特図1連続予告中であるか否かの判定（ステップS142）において、特図1連続予告中である場合（ステップS142；Yes）は、特図1連続予告回数を取得する処理（ステップS143）を行う。

20

#### 【0098】

特図1連続予告回数を取得する処理（ステップS143）では、連続予告回数カウンタで管理されている連続予告の残り回数を取得する。その後、特定予告演出実行フラグをセットする処理（ステップS144）を行い、特定予告演出コマンドをセットする処理（ステップS145）を行う。この場合は、特図1連続予告フラグに基づく連続予告の実行中に優先的に処理される第2始動記憶が発生し、かつ、その第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合であって、連続予告が中断してしまう場合である。よって、特定予告演出コマンドを演出制御装置40に送信し、演出制御装置40で連続予告の内容を変更する処理を行うようにする。

30

#### 【0099】

特図2停止図柄を設定する処理（ステップS146）では、処理中の第2始動記憶に記憶されている大当たり図柄乱数値に基づき、第2特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する処理を行い、特図2停止図柄データを設定する処理（ステップS147）を行う。その後、特定予告演出実行フラグがあるか否かの判定（ステップS148）を行う。

#### 【0100】

特定予告演出実行フラグがあるか否かの判定（ステップS148）において、特定予告演出実行フラグがある場合（ステップS148；Yes）は、第2特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テーブルとして、対応する特定予告用変動テーブルを選択する処理（ステップS149）を行う。ここで選択された対応する特定予告用変動テーブルや、特図1連続予告回数を取得する処理（ステップS143）で取得した連続予告の残り回数などにより変動パターンが選択される。その後、連続予告回数カウンタに1をセットする処理（ステップS150）を行い、処理中の第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームで連続予告が終了するようにする。また、特定予告演出実行フラグがあるか否かの判定（ステップS148）において、特定予告演出実行フラグがない場合（ステップS148；No）は、第2特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テ

40

50

ーブルとして、通常変動テーブルを選択する処理（ステップS151）を行う。

#### 【0101】

その後、第2特図変動表示ゲームに関して設定された情報である特図情報を設定する処理（ステップS152）を行って、特図2変動開始処理を終了する。すなわち、遊技制御装置30が、第2始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する始動記憶判定手段をなすとともに、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合に特別結果の導出を決定する大当たり判定手段をなす。また、遊技制御装置30が、第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段をなす。

10

#### 【0102】

ここで、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率の状態である確率状態には、通常確率状態（第1確率状態）と、確変状態（第2確率状態）の二つの確率状態があり、遊技制御装置30では何れか一つの確率状態を設定するようになっている。確変状態は、特図変動表示ゲームでの当たり結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値（第1判定値）と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。また、確変状態では特定値として第1判定値および第1判定値とは別の第2判定値が設定され、この特定値（第1判定値、第2判定値）と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる確率を、通常確率状態と確変状態との何れかの確率状態で制御可能な確率変動制御手段をなす。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、通常確率状態となる条件が成立した場合は、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が通常確率状態となる。なお、通常確率状態となる条件の成立とは、例えば、特別遊技状態の発生及び特図変動表示ゲームの結果態様（特別結果）が通常確率状態とする結果態様であった場合である。

20

30

#### 【0103】

また、上述したように普通変動入賞装置7の動作状態としては通常動作状態と時短動作状態とがあり、特図変動表示ゲームでの確率状態としては通常確率状態と確変状態とがあることから、これらの組合せにより通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態の三つの遊技状態が構成され、所定の条件に基づき遊技制御装置30が何れか一つの遊技状態を設定するようになっている。通常遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。また、確変遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態である遊技状態である。また、時短遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。

40

#### 【0104】

図12に示す特図普段処理において行われる連続予告制御処理（ステップS124）では、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が行われる。図15に示すように、この連続予告制御処理では、まず、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS160）を行う。上述したように、連続予告フラグには特図1連続予告フラグ及び特図2連続予告フラグがあるが、何れかの連続予告フラグがセットされていれば連続予告フラグがあると判定する。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS160）において、連続予告フラグがない場合（ステップS160；No）は、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、連続予告が実行されない場合で

50

ある。また、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップS160）において、連続予告フラグがある場合（ステップS160；Yes）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S161）を行う。すなわち、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告が実行されるので、連続予告の実行回数を管理するための連続予告回数カウンタの値からその分を差し引く処理を行う。その後、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S162）を行う。

#### 【0105】

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S162）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S162；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の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場合である。また、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S162）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S162；Yes）は、連続予告フラグをクリアする処理（ステップS163）を行い、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で連続予告が終了する場合である。このような処理により、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的な演出が実行されるようになる。すなわち、連続予告に関する制御を行う連続予告制御手段（遊技制御装置30）は、連続予告の実行の決定の他、連続予告の継続についての決定も行うこととなる。

#### 【0106】

図11に示す特図ゲーム分岐処理で処理番号が1である場合に行われる特図変動開始処理2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いる。図16に示すように、この特図普段処理では、まず、変動パターンを設定する処理（ステップS170）を行う。この変動パターンを設定する処理（ステップS170）では、始動記憶に記憶された変動パターン（変動態様）を決定するための乱数値である変動パターン乱数に基づき変動パターンを決定する処理を行う。

#### 【0107】

この変動パターンの決定においては、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たりもしくははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態もしくは確変状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置7の動作状態（通常動作状態もしくは時短動作状態）、現在の遊技状態としての演出状態（通常状態もしくは連続予告状態）、始動記憶数などにより、適切な変動パターンが選択されるようになっている。すなわち、変動パターンを決定するための乱数値を判定する判定値の設定が異なる複数の判定テーブルをなす変動テーブルが設定されており、図13に示す特図1変動開始処理や図14に示す特図2変動開始処理で適切な変動テーブルが選択され、この変動テーブルに基づき変動パターンが決定されるようになっている。

#### 【0108】

次に、記憶領域をシフトする処理（ステップS171）を行う。この記憶領域をシフトする処理（ステップS171）では、始動記憶の各種乱数セーブ領域をシフトする処理を行うとともに、シフト後の空領域をクリアする処理を行う。すなわち、最先の始動記憶に関する特図変動表示ゲームが実行されることに伴い、以降の順位で保留となっている始動記憶の順位を1つずつ繰り上げる処理を行う。

#### 【0109】

そして、表示装置43に表示する飾り特図変動表示ゲームに関する設定として、飾り特図変動パターンコマンドを設定する処理（ステップS172）を行い、飾り特図コマンドを設定する処理（ステップS173）を行う。その後、特図保留数（始動記憶数）を1デクリメントする処理（ステップS174）を行い、飾り特図保留数コマンドを設定する処理（ステップS175）を行って特図変動開始処理2を終了する。なお、この特図変動開始処理2の終了により、特図処理番号が2に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理において特図変動中処理が選択されるようになる。

## 【0110】

また、特図変動開始処理2で設定されたコマンドは、後に演出制御装置40に送信されるようになっており、演出制御装置40では受信したコマンドに基づき表示装置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、演出の制御などの各種制御を行うようになっている。

## 【0111】

このような処理により、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、識別情報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が表示される。また、表示装置43に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が実行される。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能な変動表示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

## 【0112】

演出制御装置40では、連続予告に関する処理として、図17に示す連続予告設定処理が行われる。この連続予告設定処理では、まず、連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS180）を行う。連続予告コマンドには特図1連続予告コマンド及び特図2連続予告コマンドがあるが、何れかの連続予告コマンドを受信していれば連続予告コマンドを受信したと判定する。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S180）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S180；No）は、連続予告変更設定処理（ステップS183）を行う。また、連続予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS180）において連続予告コマンドを受信している場合（ステップS180；Yes）は、連続予告回数をセットする処理（ステップS181）を行う。この連続予告回数をセットする処理（ステップS181）では、連続予告コマンドに含まれている連続予告の実行回数を連続予告実行カウンタにセットする処理を行う。次に、連続予告演出乱数を抽出する処理（ステップS182）を行い、連続予告変更設定処理（ステップS183）を行う。

20

## 【0113】

連続予告変更設定処理（ステップS183）では、特図1連続予告フラグに基づく連続予告の実行中に優先的に処理される第2始動記憶が発生し、かつ、その第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合であって、連続予告が中断してしまう場合に連続予告を変更する処理を行う。

30

## 【0114】

図18に示すように連続予告変更設定処理では、まず、特定予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）を行う。特定予告演出コマンドは、図14に示した特図2変動開始処理において、特図1連続予告フラグに基づく連続予告の実行中に優先的に処理される第2始動記憶が発生し、かつ、その第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合にセットされ、演出制御装置40に送信されるものである。この特定予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）において、特定予告演出コマンドを受信していない場合（ステップS190；No）は、連続予告変更設定処理を終了する。また、特定予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）において、特定予告演出コマンドを受信している場合（ステップS190；Yes）は、特図1連続予告残回数を取得する処理（ステップS191）を行う。

40

## 【0115】

特図1連続予告残回数を取得する処理（ステップS191）では、連続予告実行カウンタの値を取得して連続予告の残り回数を取得し、特定予告演出パターンを選択する処理（ステップS192）で、取得した残り回数に基づき特定予告演出パターンを選択する。

## 【0116】

そして、飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS193）を

50

行う。飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS193）において実行中でない場合（ステップS193；No）は、変動表示処理（ステップS194）を行い、決定された連続予告のパターンに従って表示装置43の表示を制御する処理を行う。また、飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS193）において実行中である場合（ステップS193；Yes）は、飾り特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS195）を行う。

【0117】

飾り特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS195）において終了していない場合（ステップS195；No）は、再び変動表示処理（ステップS194）を行う。また、特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS195）において終了した場合（ステップS195；Yes）は、連続予告回数を0にする処理（ステップS196）において連続予告実行カウンタの値を0にする処理を行い、連続予告変更設定処理を終了する。

【0118】

図17に戻り、連続予告変更設定処理（ステップS183）を行った後、連続予告回数が0であるか否かの判定（ステップS184）を行う。この連続予告回数が0であるか否かの判定（ステップS184）では連続予告実行カウンタの値が0であるかが判定される。連続予告回数が0であるか否かの判定（ステップS184）において連続予告回数が0である場合（ステップS184；Yes）は連続予告設定処理を終了する。また、連続予告回数が0であるか否かの判定（ステップS184）において、連続予告回数が0でない場合（ステップS184；No）は、連続予告パターンを選択する処理（ステップS185）を行う。

【0119】

連続予告パターンを選択する処理（ステップS185）では、連続予告演出乱数を抽出する処理（ステップS182）で抽出した連続予告演出乱数値を判定テーブルに参照して、複数種類ある連続予告のうち何れのパターンを実行するかを決定する処理を行う。なお、連続予告演出乱数により連続予告のパターンを決定するのは、連続予告を開始する場合のみであり、継続する連続予告の2回目以降では、既に決定された連続予告のパターンにおける演出段階を選択する処理が行われる。

【0120】

そして、飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS186）を行う。飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS186）において実行中でない場合（ステップS186；No）は、変動表示処理（ステップS187）を行い、決定された連続予告のパターンに従って表示装置43の表示を制御する処理を行う。また、飾り特図変動表示ゲームが実行中であるか否かの判定（ステップS186）において実行中である場合（ステップS186；Yes）は、飾り特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS188）を行う。

【0121】

飾り特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS188）において終了していない場合（ステップS188；No）は、再び変動表示処理（ステップS187）を行う。また、特図変動表示ゲームが終了したか否かの判定（ステップS188）において終了した場合（ステップS188；Yes）は、連続予告回数を1デクリメントする処理（ステップS189）において連続予告実行カウンタにセットした値を1減算する処理を行い、連続予告設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置40が、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段をなす。また、演出制御装置40が、第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段をなす。

## 【0122】

図19、20には、以上のような処理により連続予告の実行態様が変更される例を示した。この例は、図19及び図20(a)に示すように、初めに第1始動記憶aからdの4つが記憶されており、4つ目の第1始動記憶dに基づく第1特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる例である。また、一つ目の第1始動記憶aの実行前に、4つ目の第1始動記憶dについての先読み処理(図7に示す特図保留情報判定処理1)の結果、当該第1始動記憶dに基づく第1特図変動表示ゲームに亘って連続予告が実行されることが決定しているものとする。すなわち、特図1連続予告フラグに基づく連続予告が実行される場合である。なお、図19、20では、特別結果となる特図変動表示ゲームを実行する始動記憶の表示を説明のために他の始動記憶の表示とは異なる図柄で表示しているが、実際にはすべて同じ図柄で表示される。

10

## 【0123】

第1始動記憶aに基づく第1特図変動表示ゲームA(図19のt1からt2)においては連続予告の第1段階が実行される。この第1特図変動表示ゲームAの開始前には、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して特図1連続予告コマンドが送信されている。よって、演出制御装置40では、連続予告の回数や連続予告の種類を設定し、連続予告を開始する(図17に示す連続予告設定処理)。ここでは、キャラクタ表示を順次登場させる連続予告を現在の始動記憶の数である4回実行する連続予告に決定されたものとする。

## 【0124】

この連続予告の第1段階では、図20(b)、(c)に示すように第1段階であることを示す第1キャラクタ表示53がなされる。次いで実行される第1始動記憶bに基づく第1特図変動表示ゲームB(図19のt3からt5)においては連続予告の第2段階が実行される。この連続予告の第2段階では、図20(d)、(e)に示すように第1キャラクタ表示53に加えて第2段階であることを示す第2キャラクタ表示54がなされる。

20

## 【0125】

この第1特図変動表示ゲームBの実行中に第2始動記憶eが発生し(図19のt4)、かつ、その第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームEの結果が特別結果となる場合、連続予告の実行態様が変更されることとなる。この第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームEの開始時には遊技制御装置30から演出制御装置40に対して特定予告演出コマンドが送信される(図14に示す特図2変動開始処理)。そして、演出制御装置40では、特定予告演出コマンドの受信に基づき連続予告の実行態様の変更を行う(図18に示す連続予告変更処理)。

30

## 【0126】

この連続予告の実行態様の変更の結果、第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームE(図19のt6からt7)では、図20(f)に示すように第1キャラクタ表示53、第2キャラクタ表示54に加えて、連続予告の第3段階で表示される予定であった第3キャラクタ表示55と、連続予告の第4段階で表示される予定であった第4キャラクタ表示56が同時に表示される。すなわち、連続予告の第3段階と第4段階が同時に実行される。また、このとき第1特図保留表示51における第1始動記憶dの表示に対して、当該第1始動記憶dに基づく第1特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることを明示する明示表示57がなされる。その後、第2特図変動表示ゲームEで特別結果が導出され、特別遊技状態が開始される(図19のt7)こととなる。

40

## 【0127】

なお、明示表示57は、遊技制御装置30での先読み処理の結果に基づき連続予告の実行対象となった第1始動記憶を遊技者に報知するものであり、演出制御装置40が表示の制御を行う。これにより、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、特別結果となる第1始動記憶を対象として連続演出を行っていた際に、特別結果となる第2始動記憶の発生により、連続演出が中断してしまう場合に、連続演出の対象となっていた第1始動記憶を明示するので、連続演出を中断せざるを得ない場合にも、確実に対象となる大当りの発生を予

50

告することができる。これにより、連続演出が特別結果となる第1始動記憶を対象としていたことが分かり、連続演出が中断されても当該連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。すなわち、演出制御装置40が、連続演出の対象となった第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段をなす。

#### 【0128】

以上のように連続予告の実行態様を変更することで、複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの実行を優先するので、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の連続演出の実行中における第2始動記憶の発生により、連続演出の開始時には実行予定がなかった第2特図変動表示ゲームを実行することとなる。よって、連続演出変更制御手段により実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更することで、連続演出が途中で途切れてしまったり、矛盾が生じたりすることがなく、連続演出について不都合が生じないようにすることができる。またこれにより、連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【0129】

以上のことから、始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、始動入賞口は、第1始動入賞口13と、遊技球が入賞不可能な第1状態（閉状態）と遊技球が入賞可能な第2状態（開状態）とに変換可能な第2始動入賞口（普通変動入賞装置7）と、を備え、第1始動入賞口13への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を第1始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第1始動記憶手段（遊技制御装置30）と、第2始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を第2始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第2始動記憶手段（遊技制御装置30）と、第1始動記憶手段及び第2始動記憶手段に記憶された乱数値を判定する始動記憶判定手段（遊技制御装置30）と、第1始動記憶手段及び第2始動記憶手段に記憶された第1始動記憶及び第2始動記憶に基づいて変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）と、第2始動記憶手段に始動記憶がある場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段（遊技制御装置30）と、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）と、変動表示ゲームを表示する変動表示装置（第1特図表示器8、第2特図表示器9、表示装置43）と、を備え、連続演出制御手段は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備えていることとなる。

#### 【0130】

また、連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された第1始動記憶を対象として当該第1始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、連続演出変更手段（演出制御装置40）によって連続演出の実行態様が変更された場合に、当該連続演出の対象となった第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段（演出制御装置40）を備えたこととなる。

#### 【0131】

なお、連続予告の実行態様を変更する条件の一つとして、第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合としたが、例えば、リーチ状態が発生する場合や、特定のリーチ状態が発生する場合としても良い。また、連続演出として特別

結果を導出する特図変動表示ゲームを実行する始動記憶の存在を予告する演出である連続予告を実行する場合について説明したが、リーチ状態の発生を予告する演出を行う場合や、特別結果の導出とは関係なく遊技の演出として複数の特図変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う場合にも上述のような制御を適用することができる。また、始動記憶判定手段が、始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する所定のタイミングを始動入賞口への遊技球の入賞時としたが、これに限られるものではなく、その他のタイミングで行うようにしても良い。また、大当たり図柄乱数や変動パターン乱数の判定を行うようにしても良い。

#### 【0132】

次に、上述した実施形態の遊技機の第1変形例について図21から24を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、特図1連続予告フラグに基づく連続予告の実行中に優先的に処理される第2始動記憶が発生し、かつ、その第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合であって実行中の連続予告が特定の連続予告であった場合に、特図変動表示ゲーム及び連続予告の実行態様を変更する処理を行うようにしている。

#### 【0133】

この変更処理では、特図変動表示ゲームの変動表示態様が擬似連変動態様に変更されるとともに、連続予告の実行態様が特図変動表示ゲームの実行態様にあわせて変更される。ここで、擬似連変動態様とは、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出するものである。そして、この擬似連変動態様における各単位変動表示において連続予告を実行することで、当初予定されていた回数の連続予告を実行するようにしている。

#### 【0134】

本変形例の遊技機では、図7に示す特図保留情報判定処理1に替えて図21に示す特図保留情報判定処理1を行う。この特図保留情報判定処理1では、まず、大当たり乱数値を取得する処理（ステップS60）を行い、当たり値があるか否かの判定（ステップS61）を行う。当たり値があるか否かの判定（ステップS61）で当たり値がない場合（ステップS61；No）、すなわち、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致しない場合は、はずれ時処理（ステップS65）を行い、特図保留情報判定処理1を終了する。また、当たり値があるか否かの判定（ステップS61）において当たり値がある場合（ステップS61；Yes）、すなわち、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合は、連続予告パターン決定用乱数を取得する処理（ステップS200）を行う。

#### 【0135】

連続予告パターン決定用乱数を取得する処理（ステップS200）では、連続予告を実行するか否か及び複数種類ある連続予告のうち何れのパターンを実行するかを決定するための連続予告パターン決定用乱数を取得する。その後、取得した連続予告パターン決定用乱数に基づき特図1連続予告を実行するか否かを判定する処理（ステップS201）を行う。この特図1連続予告を実行するか否かを判定する処理（ステップS201）において、特図1連続予告を実行しない場合（ステップS201；No）は、特図保留情報判定処理1を終了する。また、特図1連続予告を実行するか否かを判定する処理（ステップS201）において、特図1連続予告を実行する場合（ステップS201；Yes）は、特定連続予告であるか否かの判定（ステップS202）を行う。

#### 【0136】

特定連続予告であるか否かの判定（ステップS202）では、取得した連続予告パターン決定用乱数に基づき実行する連続予告が特定の連続予告であるかを判定する。ここで、特定の連続予告とは、例えば他の連続予告に比べて出現頻度の低い連続予告であって、それが実行された場合には他の連続予告に比べて特別結果が導出される可能性が高い（信頼

10

20

30

40

50

度が高い)ものである。この特定連続予告であるか否かの判定(ステップS202)において、特定連続予告である場合(ステップS202; Yes)は、特図1特定連続予告フラグをセットする処理(ステップS203)を行う。その後、特図1特定連続予告コマンドをセットする処理(ステップS203)を行い、連続予告回数カウンタに当り値までの始動記憶数をセットする処理(ステップS64)を行って、特図保留情報判定処理1を終了する。また、特定連続予告であるか否かの判定(ステップS202)において、特定連続予告でない場合(ステップS202; No)は、特図1連続予告フラグをセットする処理(ステップS62)を行う。その後、特図1連続予告コマンドをセットする処理(ステップS63)を行い、連続予告回数カウンタに当り値までの始動記憶数をセットする処理(ステップS64)を行って、特図保留情報判定処理1を終了する。

10

#### 【0137】

特図1特定連続予告コマンド及び特図1連続予告コマンドは後に演出制御装置40に送信されるようになっている。この特図1特定連続予告コマンド及び特図1連続予告コマンドには上述のように設定された連続予告の実行回数の情報も含まれており、演出制御装置40ではこの特図1特定連続予告コマンドもしくは特図1連続予告コマンドの情報に基づき、連続予告の設定を行う。

#### 【0138】

また、図14に示す特図2変動開始処理に替えて図22に示す特図2変動開始処理が行われる。この特図2変動開始処理では、まず特図2大当りであるか否かの判定(ステップS140)を行い、大当りでない場合(ステップS140; No)、すなわち、大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、特図2停止図柄を設定する処理(ステップS146)を行う。また、特図2大当りであるか否かの判定(ステップS140)において、大当りである場合(ステップS140; Yes)、すなわち、大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合は、特図2大当り情報をセットする処理(ステップS141)を行い、特図1特定連続予告中であるか否かの判定(ステップS210)を行う。

20

#### 【0139】

特図1特定連続予告中であるか否かの判定(ステップS210)では、特図1特定連続予告フラグに基づく特定連続予告が実行中(継続中)であるかが判定される。この特図1特定連続予告中であるか否かの判定(ステップS210)において、特図1特定連続予告中でない場合(ステップS210; No)は、特図2停止図柄を設定する処理(ステップS146)を行う。また、特図1特定連続予告中であるか否かの判定(ステップS210)において、特図1特定連続予告中である場合(ステップS210; Yes)は、特図1連続予告回数を取得する処理(ステップS143)を行う。

30

#### 【0140】

特図1連続予告回数を取得する処理(ステップS143)では、連続予告回数カウンタで管理されている連続予告の残り回数を取得する。その後、特定疑似連演出実行フラグをセットする処理(ステップS211)を行い、特定疑似連演出コマンドをセットする処理(ステップS212)を行う。この場合は、特図1特定連続予告フラグに基づく特定連続予告の実行中に優先的に処理される第2始動記憶が発生し、かつ、その第2始動記憶に基づく第2特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合であって、特定連続予告が中断してしまう場合である。よって、特定疑似連演出コマンドを演出制御装置40に送信し、演出制御装置40で連続予告の実行態様を変更する処理を行うようにする。

40

#### 【0141】

その後、特図2停止図柄を設定する処理(ステップS146)、特図2停止図柄データを設定する処理(ステップS147)を行い、特定疑似連演出実行フラグがあるか否かの判定(ステップS213)を行う。

#### 【0142】

特定疑似連演出実行フラグがあるか否かの判定(ステップS213)において、特定疑似連演出実行フラグがある場合(ステップS213; Yes)は、第2特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テーブルとして、対応する特定疑似連用変動テ

50

ブルを選択する処理（ステップS 2 1 4）を行う。ここで選択された対応する特定擬似連用変動テーブルや、特図1連続予告回数を取得する処理（ステップS 1 4 3）で取得した連続予告の残り回数などにより変動パターン（擬似連変動態様における単位変動表示の回数）が選択される。その後、連続予告回数カウンタに1をセットする処理（ステップS 1 5 0）を行い、特図情報を設定する処理（ステップS 1 5 2）を行って、特図2変動開始処理を終了する。また、特定擬似連演出実行フラグがあるか否かの判定（ステップS 2 1 3）において、特定擬似連演出実行フラグがない場合（ステップS 2 1 3；N o）は、第2特図変動表示ゲームの変動パターンを決定するための変動テーブルとして、通常変動テーブルを選択する処理（ステップS 1 5 1）を行う。その後、第2特図変動表示ゲームに関して設定された情報である特図情報を設定する処理（ステップS 1 5 2）を行って、特図2変動開始処理を終了する。

10

#### 【0 1 4 3】

なお、図2 1に示す特図保留情報判定処理1において連続予告の種類が決定されることから、図1 7に示す連続予告設定処理においては、特図1連続予告コマンドもしくは特図1特定連続予告コマンドを受信した場合には、連続予告演出乱数を抽出する処理（ステップS 1 8 2）を行わないようにする。また、図1 8に示す連続予告変更設定処理においては、特定予告演出コマンドを受信したか否かの判定（ステップS 1 9 0）に替えて、特定擬似連演出コマンドを受信したか否かの判定を行うようにする。

#### 【0 1 4 4】

図2 3、2 4には、以上のような処理により連続予告の実行態様が変更される例を示した。この例は、図2 3及び図2 4（a）に示すように、初めに第1始動記憶aからdの4つが記憶されており、4つ目の第1始動記憶dに基づく第1特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる例である。また、一つ目の第1始動記憶aの実行前に、4つ目の第1始動記憶dについての先読み処理（図2 1に示す特図保留情報判定処理1）の結果、当該第1始動記憶dに基づく第1特図変動表示ゲームに亘って特定の連続予告が実行されることが決定しているものとする。すなわち、特図1特定連続予告フラグに基づく特定連続予告が実行される場合である。

20

#### 【0 1 4 5】

第1始動記憶aに基づく第1特図変動表示ゲームA（図2 3のt 1 0からt 1 1）においては特定連続予告の第1段階が実行される。この第1特図変動表示ゲームAの開始前には、遊技制御装置3 0から演出制御装置4 0に対して特図1特定連続予告コマンドが送信されている。よって、演出制御装置4 0では、連続予告の回数などを設定し、特定連続予告を開始する（図1 7に示す連続予告設定処理）。ここでは、特定のキャラクタ表示を順次登場させる連続予告を現在の始動記憶の数である4回実行する特定連続予告に決定されたものとする。

30

#### 【0 1 4 6】

この特定連続予告の第1段階では、図2 4（b）、（c）に示すように特定連続予告の第1段階であることを示す特定第1キャラクタ表示6 1がなされる。次いで実行される、第1始動記憶bに基づく第1特図変動表示ゲームB（図2 3のt 1 2からt 1 4）においては特定連続予告の第2段階が実行される。この特定連続予告の第2段階では、図2 4（d）、（e）に示すように特定第1キャラクタ表示6 1に加えて特定連続予告の第2段階であることを示す特定第2キャラクタ表示6 2がなされる。

40

#### 【0 1 4 7】

この第1特図変動表示ゲームBの実行中に第2始動記憶eが発生し（図2 3のt 1 3）、かつ、その第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームEの結果が特別結果となる場合、連続予告の実行態様が変更されることとなる。この第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームEの開始時には遊技制御装置3 0から演出制御装置4 0に対して特定擬似連演出コマンドが送信される（図2 2に示す特図2変動開始処理）。そして、演出制御装置4 0では、特定擬似連演出コマンドの受信に基づき連続予告の実行態様の変更を行う（図1 8に示す連続予告変更処理）。

50

## 【0148】

この連続予告の実行態様の変更の結果、第2始動記憶eに基づく第2特図変動表示ゲームE（図23のt15からt18）では、残り2回の特定連続予告が擬似連変動態様により実行される。まず、1回目の単位変動表示（図23のt15からt16）では特定連続予告の第3段階が実行される。この特定連続予告の第3段階では、図24（f）、（g）に示すように特定第1キャラクタ表示61、特定第2キャラクタ表示62に加えて、特定連続予告の第3段階で表示される特定第3キャラクタ表示63がなされる。そして、仮停止（図23のt16からt17、図24（g））を挟んで、2回目の単位変動表示（図23のt17からt18）では特定連続予告の第4段階が実行される。この特定連続予告の第4段階では、図24（h）、（i）に示すように特定連続予告の第4段階で表示される特定第4キャラクタ表示64がなされる。その後、第2特図変動表示ゲームEで特別結果が導出され、特別遊技状態が開始される（図23のt18）こととなる。

10

## 【0149】

これにより、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、予定していた連続演出をすべて見せることができ、連続演出が中断されることによる連続演出に対する不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

## 【0150】

以上のことから、変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）は、一の始動記憶に基づく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のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、を実行可能であり、連続演出変更制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを擬似連変動態様に変更して、実行中の特定連続演出を行うようにしたこととなる。

20

## 【0151】

なお、特定連続予告ではない連続予告の実行中である場合には、上述した実施形態のように未実行の連続予告をまとめて一回の特図変動表示ゲームにおいて実行するようにしても良い。また、特定連続予告ではない連続予告に対しても擬似連変動態様により未実行の連続予告を予定通り実行するようにしても良い。

30

## 【0152】

次に、上述した実施形態の遊技機の第2変形例について図25から図32を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、連続予告の実行回数などの制御を演出制御装置40で行うようにしている。

## 【0153】

本変形例の遊技機では、遊技制御装置30で実行される特図普段処理として図12に示す特図普段処理に替えて図25に示す特図普段処理を行う。この特図普段処理は図12に示す特図普段処理と比べて連続予告制御処理（ステップS124、図15）を行わない他は同じである。

40

## 【0154】

また、遊技制御装置30で実行される特図1変動開始処理として図13に示す特図1変動開始処理に替えて図26に示す特図1変動開始処理を行う。この特図1変動開始処理は図13に示す特図1変動開始処理と比べて連続予告フラグに基づく変動テーブルの選択処理（ステップS133、S134、S135）を行わない他は同じである。

## 【0155】

50

また、遊技制御装置 30 で実行される特図 2 変動開始処理として図 14 に示す特図 2 変動開始処理に替えて図 27 に示す特図 2 変動開始処理を行う。この特図 2 変動開始処理は図 14 に示す特図 2 変動開始処理と比べて連続予告に関する制御（ステップ S 142 から S 145、S 148 から S 151）を行わない点異なる。また、特図 2 が大当たりである場合（ステップ S 140；Yes）に特図 2 大当たりコマンドをセットする処理（ステップ S 220）を行う。この特図 2 大当たりコマンドは後に演出制御装置 40 に送信される。

#### 【0156】

なお、その他の遊技制御装置 30 で実行される処理は、上述の実施形態の遊技機と同様に行われるようになっている。すなわち、図 7 に示す特図保留情報判定処理 1 や、図 9 に示す特図保留情報判定処理 2 などは上述の実施形態の遊技機と同様に行われるようになっており、連続予告を実行するか否かは遊技制御装置 30 で決定されるようになっている。よって、遊技制御装置 30 が、連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段をなす。

#### 【0157】

また、演出制御装置 40 で実行される連続予告変更設定処理として図 18 に示す連続予告変更設定処理に替えて図 28 に示す連続予告変更設定処理を行う。この連続予告変更設定処理では、まず、特図 2 大当たりコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 230）を行う。この特図 2 大当たりコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 230）において特図 2 大当たりコマンドを受信していない場合（ステップ S 230；No）は、連続予告変更設定処理を終了する。また、特図 2 大当たりコマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 230）において特図 2 大当たりコマンドを受信している場合（ステップ S 230；Yes）は、特図 1 連続予告の実行中であるか否かの判定（ステップ S 231）を行う。

#### 【0158】

特図 1 連続予告の実行中であるか否かの判定（ステップ S 231）では、特図 1 連続予告フラグに基づく連続予告の実行中であるかが判定される。この特図 1 連続予告の実行中であるか否かの判定（ステップ S 231）において特図 1 連続予告の実行中でない場合（ステップ S 231；No）は、特図 2 変動パターンテーブルを選択する処理（ステップ S 235）を行い、連続予告変更設定処理を終了する。また、特図 1 連続予告の実行中であるか否かの判定（ステップ S 231）において特図 1 連続予告の実行中である場合（ステップ S 231；Yes）は、特図 1 連続予告残回数を取得する処理（ステップ S 232）を行う。

#### 【0159】

特図 1 連続予告残回数を取得する処理（ステップ S 232）では、連続予告実行カウンタの値を取得して連続予告の残り回数を取得し、対応する特図 2 特定擬似連用演出テーブルを選択する処理（ステップ S 233）を行う。ここで選択された対応する特定擬似連用変動テーブルや、特図 1 連続予告回数を取得する処理（ステップ S 232）で取得した連続予告の残り回数などにより変動パターン（擬似連変動態様における単位変動表示の回数）が選択される。その後、連続予告実行カウンタに 1 をセットする処理（ステップ S 234）を行い、連続予告変更設定処理を終了する。

#### 【0160】

また、演出制御装置 40 では、変動パターンを設定するための図 29 に示すような変動表示ゲーム処理を行う。この変動表示ゲーム処理では、まず変動開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 240）を行う。変動開始コマンドは、特図変動表示ゲームを開始する際に遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に送信されるコマンドである。この変動開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 240）において変動開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 240；No）は、変動表示ゲーム処理を終了する。また、変動開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップ S 240）において変動開始コマンドを受信している場合（ステップ S 240；Yes）は、変動パターン番号を取得する処理（ステップ S 241）を行う。

#### 【0161】

変動パターン番号を取得する処理（ステップS 2 4 1）では、変動開始コマンドに含まれている変動パターン番号を取得する処理を行う。この変動パターン番号は、図30に示すように特図変動表示ゲームの変動時間と対応するものであって、変動パターン番号を取得することで演出制御装置40において遊技制御装置30で決定された特図変動表示ゲームの変動時間を把握できる。その後、選択テーブルから変動パターン番号に対応する変動パターンを選択する処理（ステップS 2 4 2）を行い、変動パターンを設定する処理（ステップS 2 4 3）を行って、変動表示ゲーム処理を終了する。

#### 【0162】

選択テーブルから変動パターン番号に対応する変動パターンを選択する処理（ステップS 2 4 2）では、上述の処理の結果に基づき変動パターンを決定する。ここで選択テーブルとは、特図2変動パターンテーブルを選択する処理（ステップS 2 3 5）や、対応する特図2特定擬似連用演出テーブルを選択する処理（ステップS 2 3 3）で選択した変動テーブルである。また、説明は省略したが、特図1についての変動テーブルも用意されていて状況により適宜選択される。

#### 【0163】

図31、図32には変動テーブルの例を示した。図31には、特図2特定擬似連用演出テーブルの内容を示した。この特図2特定擬似連用演出テーブルに、取得したパターン番号と連続予告の残り回数を参照することで変動パターンが決定される。例えば、変動パターン番号が7である場合（変動時間が60秒）であって連続予告の残り回数が2回である場合には変動パターンTが選択され、第2特図変動表示ゲームで擬似連変動態様として単位変動表示が2回行われる。すなわち、演出制御装置40では、変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）で決定された変動表示ゲームの実行態様（変動時間）と、連続演出の実行対象となる特図変動表示ゲームの残り回数と、に基づき連続演出の演出態様を決定する。

#### 【0164】

また、図32には、通常状態（連続予告でない状態）での変動テーブルの内容を示した。通常時においては変動パターン番号ごとに複数の変動パターンを含むグループが選択され、このうちから一つが選択されるようになっている。例えば、変動パターン番号が7である場合は変動時間が60秒であり、変動パターンs、変動パターンt、変動パターンuのうちから一つが選択される。

#### 【0165】

つまり本実施形態の遊技機では、遊技制御装置30は変動表示ゲームの実行態様の決定に関して連続演出の実行の有無に関わらず同じ処理を行い、変動時間を決定する。そして、決定した変動時間に関する情報を変動パターン番号として演出制御装置40に送信する。また遊技制御装置30では、連続演出を実行するか否かの決定は行うが、連続演出の演出内容については決定しない。

#### 【0166】

また、演出制御装置40は、遊技制御装置30から受信した変動パターン番号から変動時間を取得し、演出状態（通常状態、連続予告状態）によって適切な変動パターンを選択して飾り特図変動表示ゲームを実行する。また、演出制御装置40は連続予告を実行している状態では連続予告の実行回数の管理などの連続予告に関わる制御を行う。すなわち、演出制御装置40が、連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段をなす。

#### 【0167】

これにより、遊技の制御を行う遊技制御装置30では連続演出の実行の有無に関わらず同じ変動表示ゲームの実行態様の決定に関する処理を行えば良く、遊技制御装置30の負担を軽減できる。また、演出制御装置40で連続演出に関する処理の多くを行うので、多彩な連続演出を行うことができる。

#### 【0168】

以上のことから、連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段（遊技制御装置30）と、連続演

10

20

30

40

50

出の実行を制御する連続演出実行制御手段（演出制御装置４０）と、を備え、遊技を制御する遊技制御装置３０に連続演出実行決定手段を備え、該遊技制御装置３０の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置４０に連続演出実行制御手段を備えたこととなる。

#### 【０１６９】

また、遊技制御装置３０は変動表示ゲーム実行制御手段を備え、該変動表示ゲーム実行手段が変動表示ゲームの実行態様を決定し、連続演出制御手段（遊技制御装置３０、演出制御装置４０）は、変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置３０）で決定された変動表示ゲームの実行態様と、連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき連続演出の演出態様を決定するようにしたこととなる。

#### 【０１７０】

以上のような遊技機１００は、始動入賞口への入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、始動入賞口は、第１始動入賞口１３と、遊技球が入賞不可能な第１状態（閉状態）と遊技球が入賞可能な第２状態（開状態）とに変換可能な第２始動入賞口（普通変動入賞装置７）と、を備え、第１始動入賞口１３への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を第１始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第１始動記憶手段（遊技制御装置３０）と、第２始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を第２始動記憶として所定の上限数まで乱数値とともに記憶する第２始動記憶手段（遊技制御装置３０）と、第１始動記憶手段及び第２始動記憶手段に記憶された乱数値を判定する始動記憶判定手段（遊技制御装置３０）と、第１始動記憶手段及び第２始動記憶手段に記憶された第１始動記憶及び第２始動記憶に基づいて変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置３０）と、第２始動記憶手段に始動記憶がある場合に、当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段（遊技制御装置３０）と、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段（遊技制御装置３０、演出制御装置４０）と、変動表示ゲームを表示する変動表示装置（第１特図表示器８、第２特図表示器９、表示装置４３）と、を備え、連続演出制御手段は、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第２始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段（遊技制御装置３０、演出制御装置４０）を備えている。

#### 【０１７１】

したがって、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出を制御する連続演出制御手段は、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて連続演出を実行中に発生した第２始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、実行中の連続演出を当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更可能な連続演出変更制御手段を備えているので、複数種類の変動表示ゲームのうち一方を優先的に消化するようにしても、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。

#### 【０１７２】

すなわち、第２始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行を優先するので、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームについての連続演出の実行中における第２始動記憶の発生により、連続演出の開始時には実行予定がなかった変動表示ゲームを実行することとなる。よって、連続演出変更制御手段により実行中の連続演出を当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて行うように連続演出の実行態様を変更することで、連続演出が途中で途切れてしまったり、矛盾が生じたりすることがなく、連続演出について不都合が生じないようにすることができる。またこれにより、連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを

防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0173】

また、連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された第1始動記憶を対象として当該第1始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、連続演出変更手段（演出制御装置40）によって連続演出の実行態様に変更された場合に、当該連続演出の対象となった第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段（演出制御装置40）を備えている。

【0174】

したがって、連続演出制御手段は、始動記憶判定手段により変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された第1始動記憶を対象として当該第1始動記憶に基づく変動表示ゲームに亘って実行中の連続演出中に、連続演出変更手段によって連続演出の実行態様に変更された場合に、当該連続演出の対象となった第1始動記憶を明示する連続演出対象明示手段を備えたので、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、特別結果となる第1始動記憶を対象として連続演出を行っていた際に、特別結果となる第2始動記憶の発生により、連続演出が中断してしまう場合に、連続演出の対象となっていた第1始動記憶を明示するので、連続演出を中断せざるを得ない場合にも、確実に対象となる大当りの発生を予告することができる。これにより、連続演出が特別結果となる第1始動記憶を対象としていたことが分かり、連続演出が中断されても当該連続演出に対して不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0175】

また、連続演出制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、所定の確率で連続演出の実行を決定する。

【0176】

したがって、連続演出制御手段は、所定の確率で連続演出の実行を決定するので、連続演出が発生しない場合でも特別結果が導出される場合もあり、遊技の興趣を向上することができる。

【0177】

また、変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）は、一の始動記憶に基づく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のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、一の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、を実行可能であり、連続演出変更制御手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段（遊技制御装置30）により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを擬似連変動態様に変更して、実行中の特定連続演出を行うようにしている。

【0178】

したがって、変動表示ゲーム実行制御手段は、通常変動態様と擬似連変動態様とを実行可能であり、連続演出変更制御手段は、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームにおいて、予め定められた特定連続演出を実行中に発生した第2始動記憶について、始動記憶判定手段により当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となると判定された場合に、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを擬似連変動態様に変更して、実行中の特定連続演出を行うようにしたので、複数の変動表示ゲームに亘って連続的に演出を行う連続演出について不都合が生じないようにすることができる。すなわち、予定していた連続演出をすべて見せることができ、連続演出が中断されることによる連続演出に対する不信感や違和感を抱くことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0179】

また、連続演出制御手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40）は、連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段（遊技制御装置 30）と、連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段（演出制御装置 40）と、を備え、遊技を制御する遊技制御装置 30 に連続演出実行決定手段を備え、該遊技制御装置 30 の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置 40 に連続演出実行制御手段を備えている。

#### 【0180】

したがって、連続演出制御手段は、連続演出を実行するか否かを決定する連続演出実行決定手段と、連続演出の実行を制御する連続演出実行制御手段と、を備え、遊技を制御する遊技制御装置 30 に連続演出実行決定手段を備え、該遊技制御装置 30 の制御の下で遊技の演出を制御する演出制御装置 40 に連続演出実行制御手段を備えるので、遊技の制御を行う遊技制御装置 30 の負担を軽減できる。また、演出制御装置 40 で連続演出に関する処理の多くを行うこととなるので、多彩な連続演出を行うことができる。

10

#### 【0181】

また遊技制御装置 30 は変動表示ゲーム実行制御手段を備え、該変動表示ゲーム実行手段が変動表示ゲームの実行態様を決定し、連続演出制御手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40）は、変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 30）で決定された変動表示ゲームの実行態様と、連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき連続演出の演出態様を決定するようにしている。

#### 【0182】

したがって、遊技制御装置 30 は変動表示ゲーム実行制御手段を備え、該変動表示ゲーム実行手段が変動表示ゲームの実行態様を決定し、連続演出制御手段は、変動表示ゲーム実行制御手段で決定された変動表示ゲームの実行態様と、連続演出の実行対象となる変動表示ゲームの残り回数と、に基づき連続演出の演出態様を決定するので、遊技制御装置 30 では連続演出の実行の有無に関わらず同じ変動表示ゲームの実行態様の決定に関する処理を行えば良く、遊技制御装置 30 の負担を軽減できる。また、演出制御装置 40 で連続演出に関する処理の多くを行うので、多彩な連続演出を行うことができる。

20

#### 【0183】

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

30

#### 【0184】

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

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0185】

【図 1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の遊技盤の正面図である。

【図 2】制御系の一部を示すブロック図である。

【図 3】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

40

【図 4】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】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 始動口監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図 7】特図保留情報判定処理 1 を説明するためのフローチャートである。

【図 8】第 2 始動口監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図 9】特図保留情報判定処理 2 を説明するためのフローチャートである。

【図 10】特図保留情報処理 2 の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図 11】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 12】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 13】特図 1 変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

50

- 【図 1 4】特図 2 変動開始処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 1 5】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 1 6】特図変動開始処理 2 を説明するためのフローチャートである。
- 【図 1 7】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 1 8】連続予告変更設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 1 9】連続予告の実行態様の変更を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 2 0】連続予告の実行態様の変更を行った際の表示部の表示を説明するための図である。
- 【図 2 1】第 1 変形例の遊技機における特図保留情報判定処理 1 を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 2】第 1 変形例の遊技機における特図 2 変動開始処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 3】第 1 変形例の遊技機における連続予告の実行態様の変更を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 2 4】第 1 変形例の遊技機における連続予告の実行態様の変更を行った際の表示部の表示を説明するための図である。
- 【図 2 5】第 2 変形例の遊技機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 2 6】第 2 変形例の遊技機における特図 1 変動開始処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 7】第 2 変形例の遊技機における特図 2 変動開始処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 8】第 2 変形例の遊技機における連続予告変更設定処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 9】第 2 変形例の遊技機における変動表示ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 3 0】第 2 変形例の遊技機における変動パターン番号と変動時間の対応を示す図である。
- 【図 3 1】第 2 変形例の遊技機における特図 2 特定擬似連用演出テーブルの内容を示す図である。
- 【図 3 2】第 2 変形例の遊技機における通常状態での変動テーブルの内容を示す図である。

10

20

30

40

# 【符号の説明】

## 【0 1 8 6】

7 普通変動入賞装置（第 2 始動入賞口）

8 第 1 特図表示器（変動表示装置）

9 第 2 特図表示器（変動表示装置）

1 3 第 1 始動入賞口

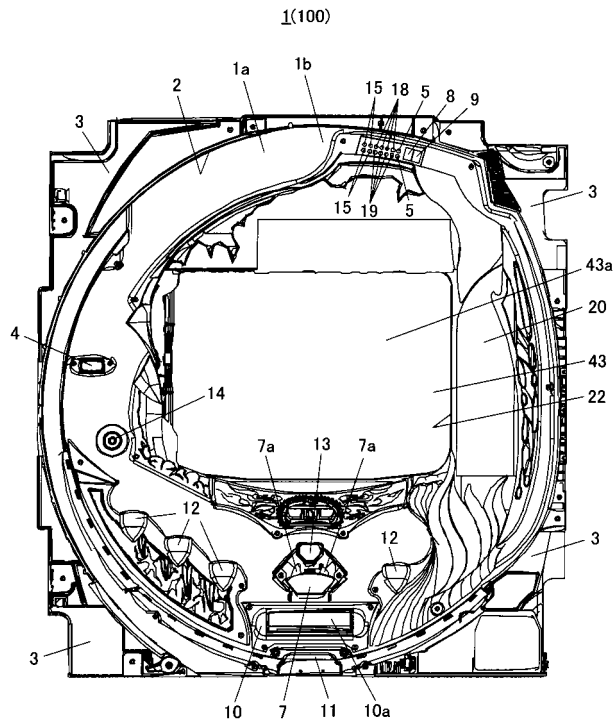
3 0 遊技制御装置（第 1 始動記憶手段、第 2 始動記憶手段、始動記憶判定手段、変動表示ゲーム実行制御手段、優先制御手段、連続演出制御手段、連続演出変更制御手段、連続演出実行決定手段）

4 0 演出制御装置（連続演出制御手段、連続演出変更制御手段、連続演出対象明示手段、連続演出実行制御手段）

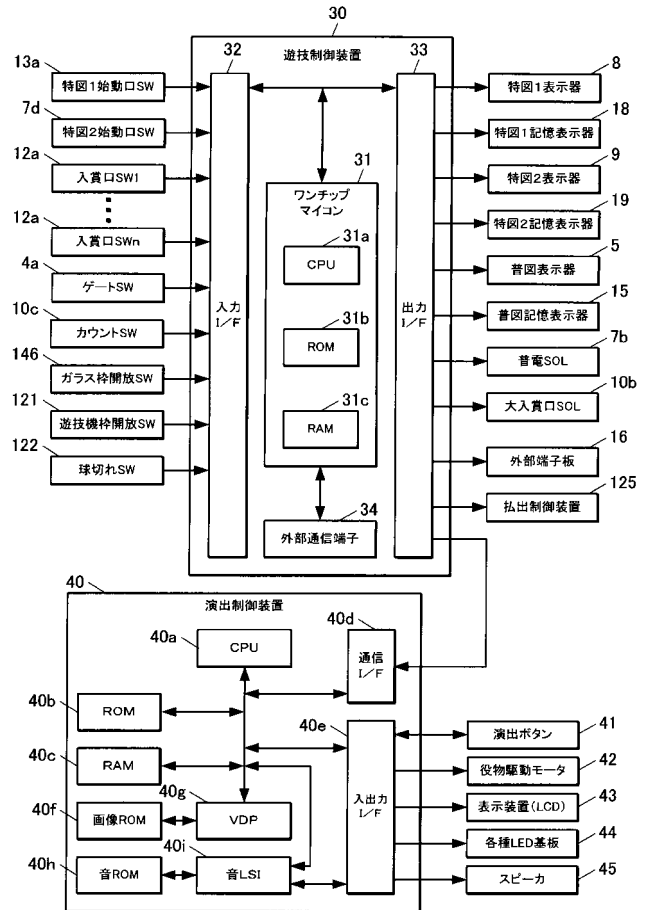
4 3 表示装置（変動表示装置）

1 0 0 遊技機

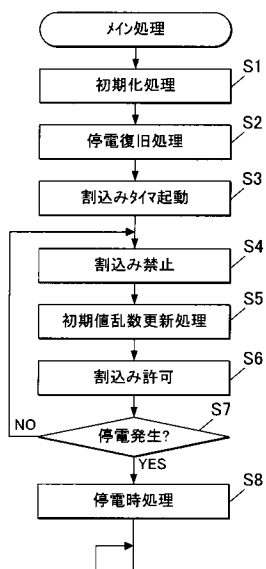
【図 1】



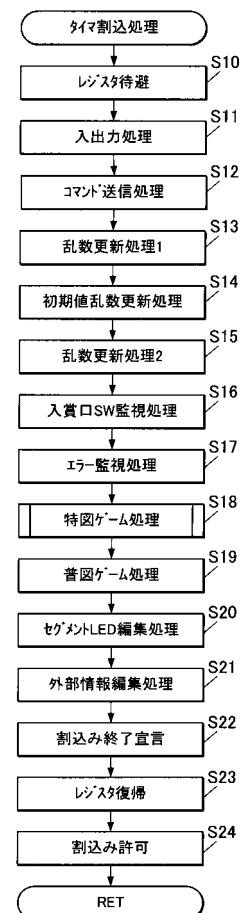
【図 2】



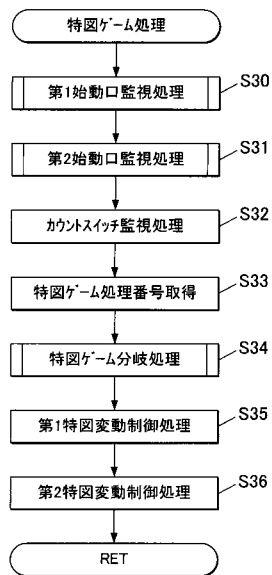
【図 3】



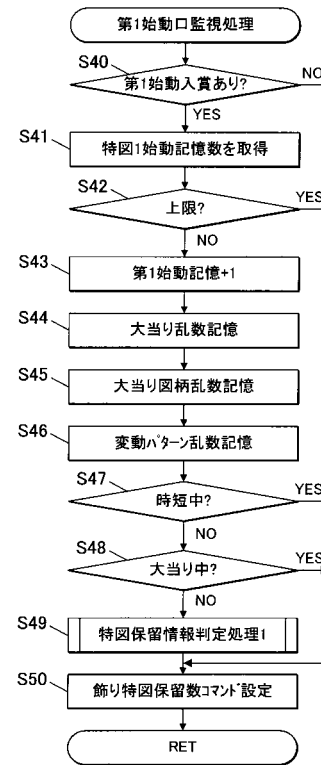
【図 4】



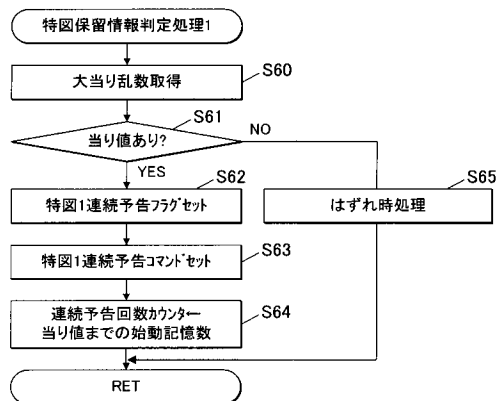
【図 5】



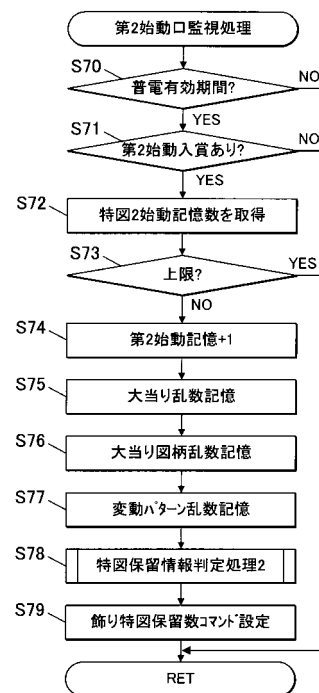
【図 6】



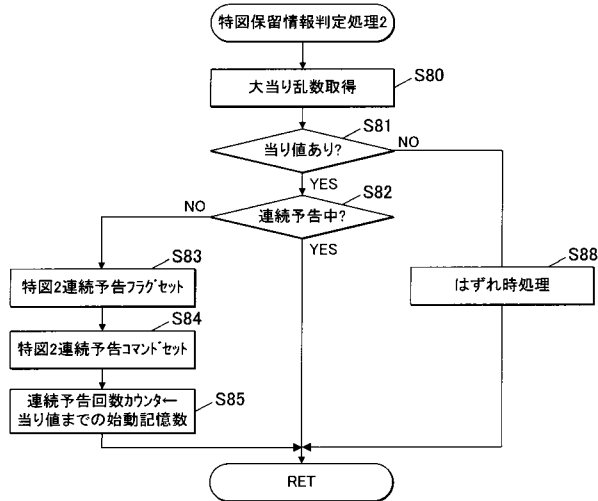
【図 7】



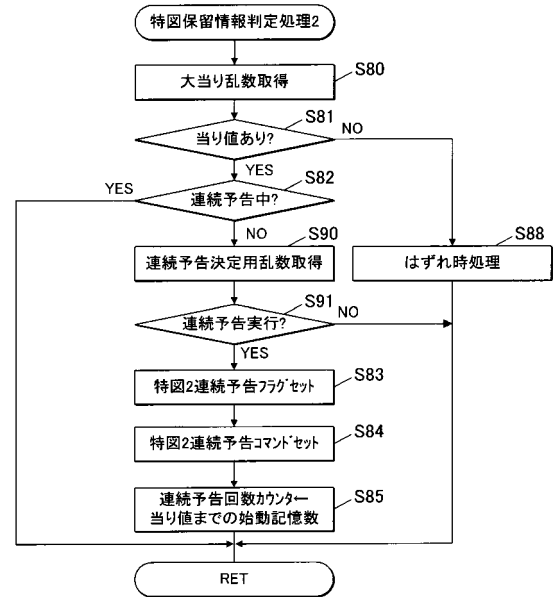
【図 8】



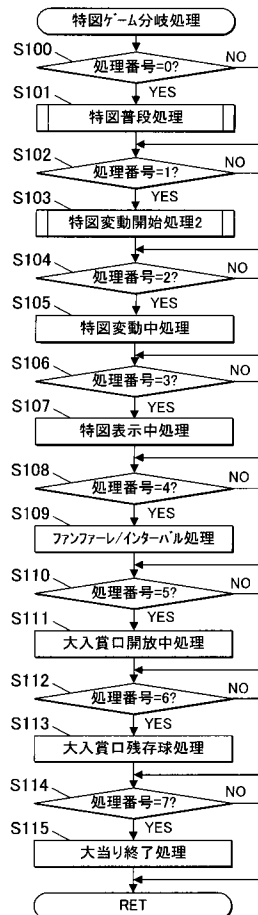
【図 9】



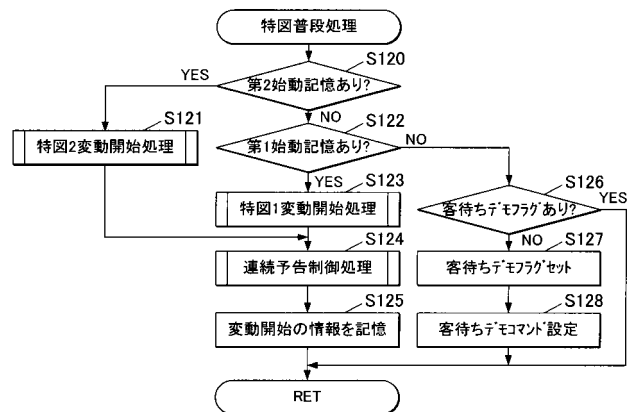
【図 10】



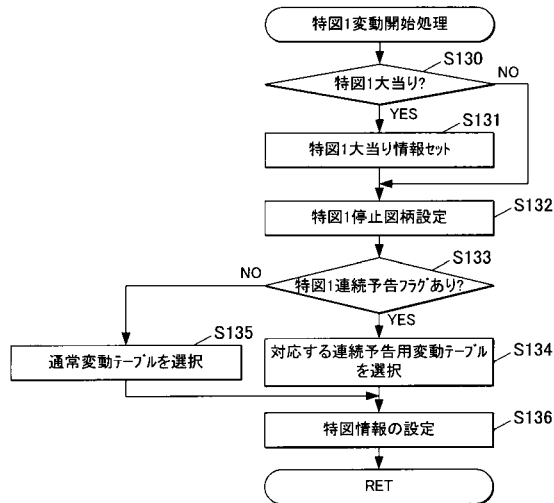
【図 11】



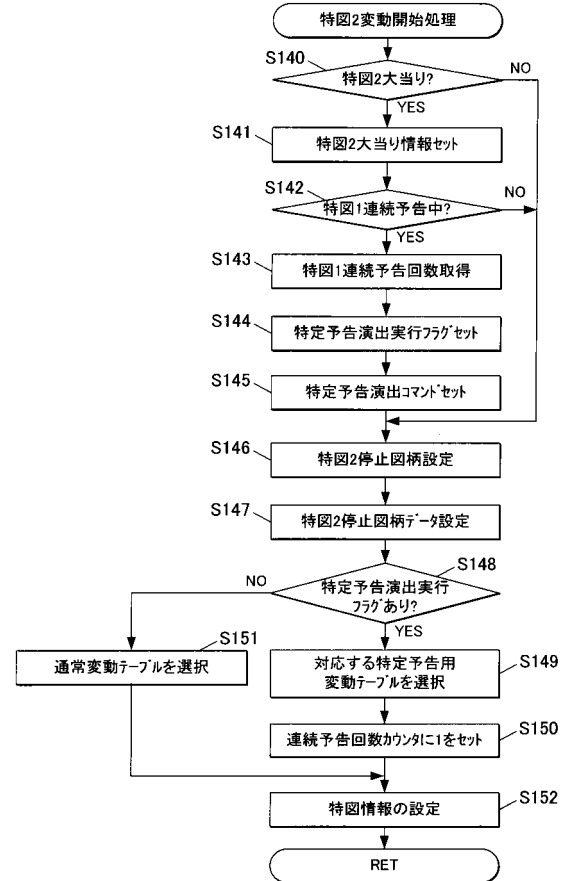
【図 12】



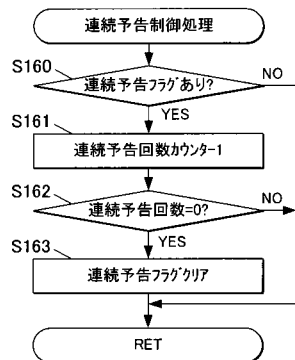
【図 13】



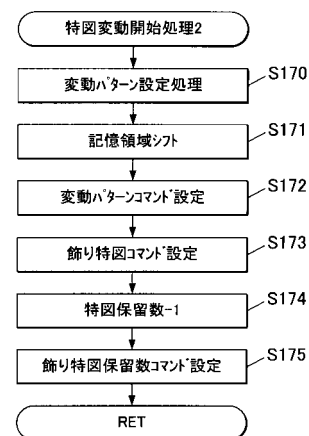
【図 14】



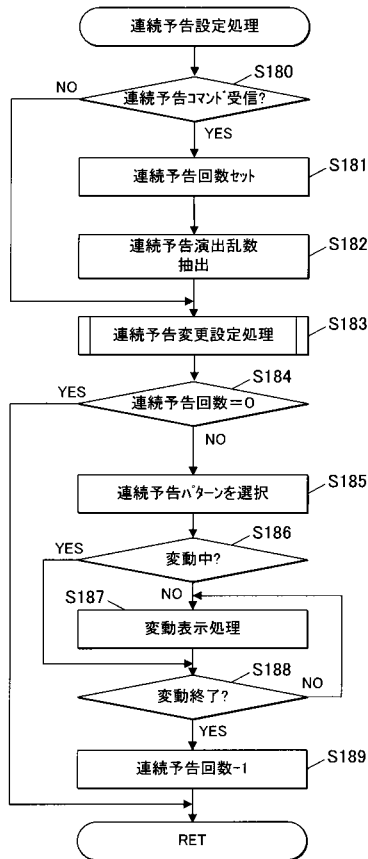
【図 15】



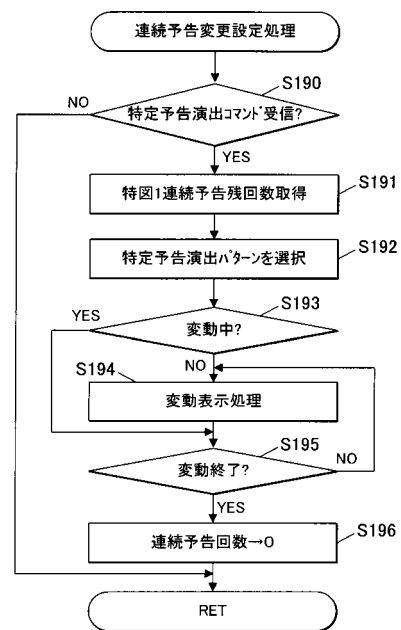
【図 16】



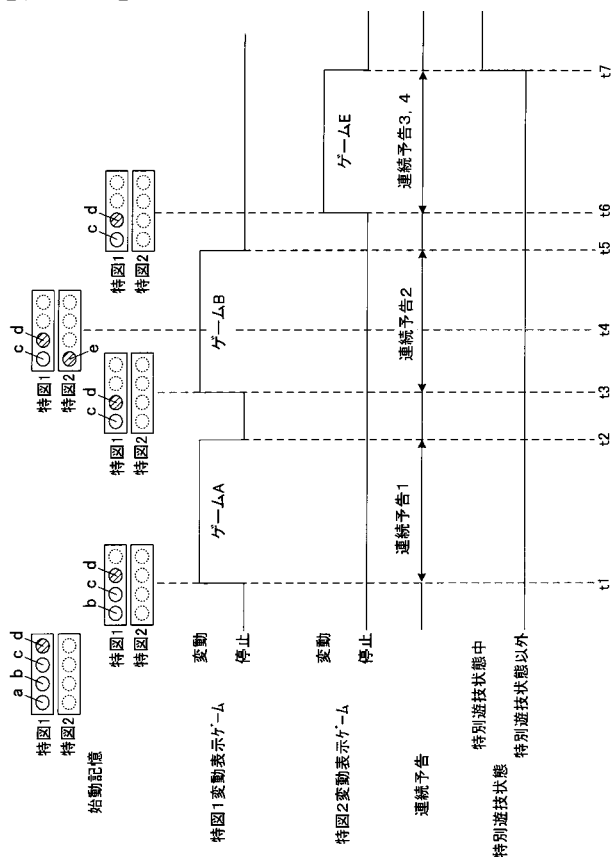
【図 17】



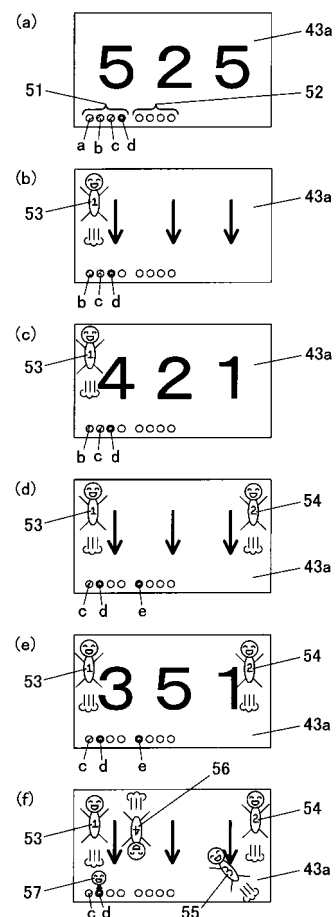
【図 18】



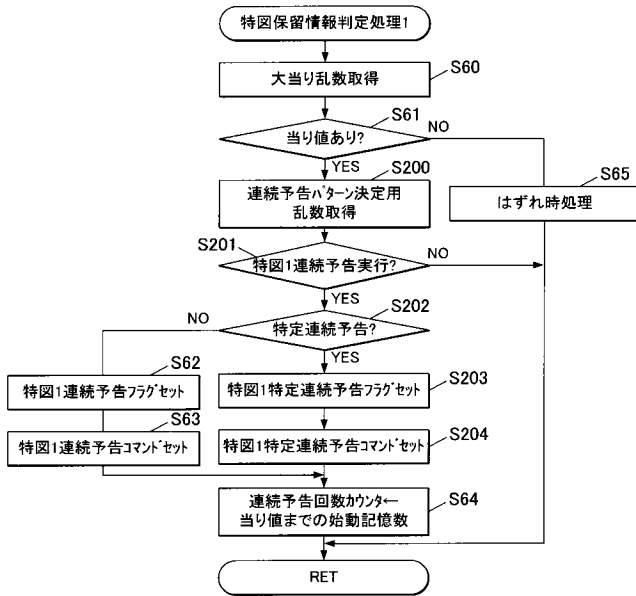
【図 19】



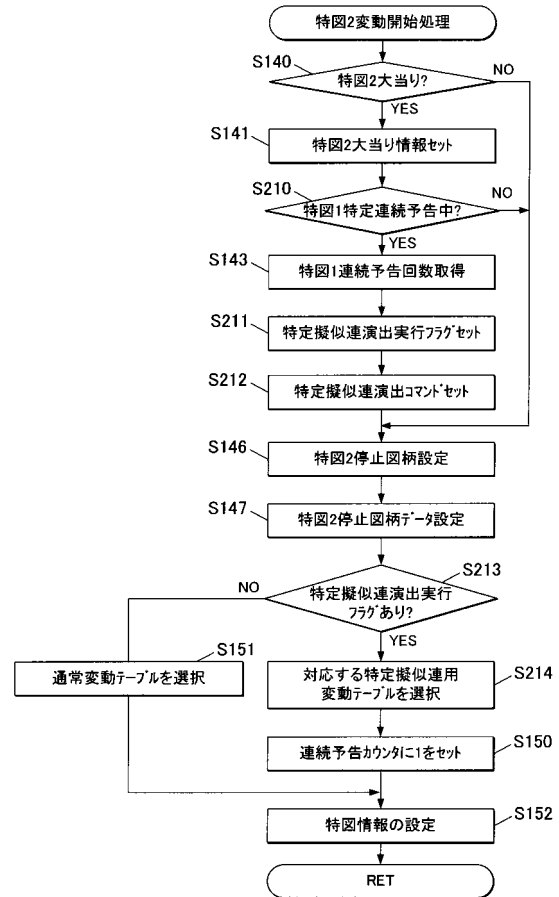
【図 20】



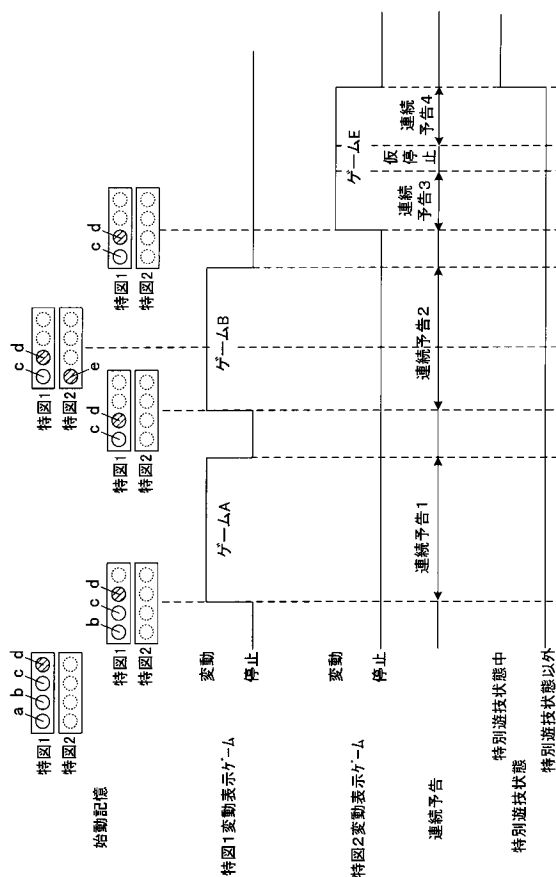
【図 2 1】



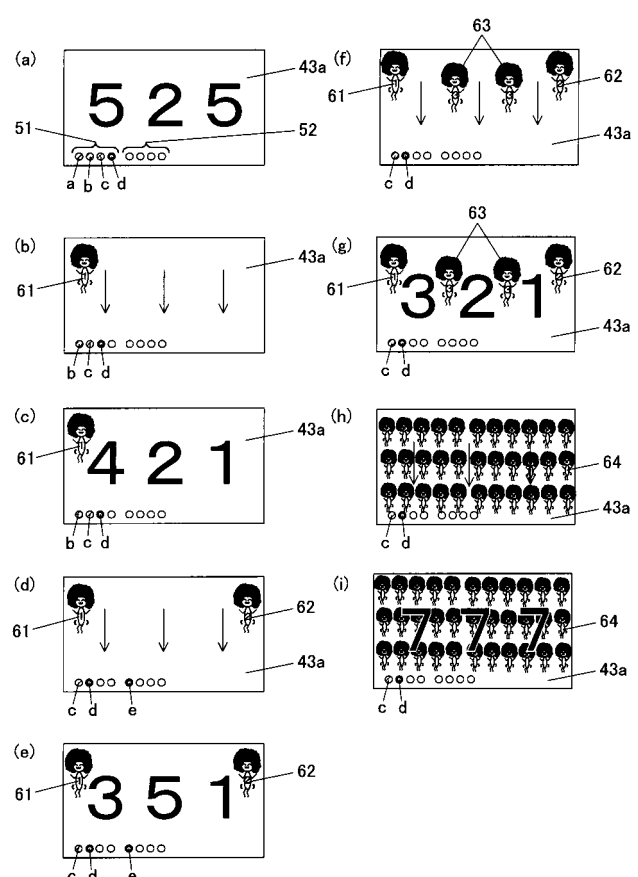
【図 2 2】



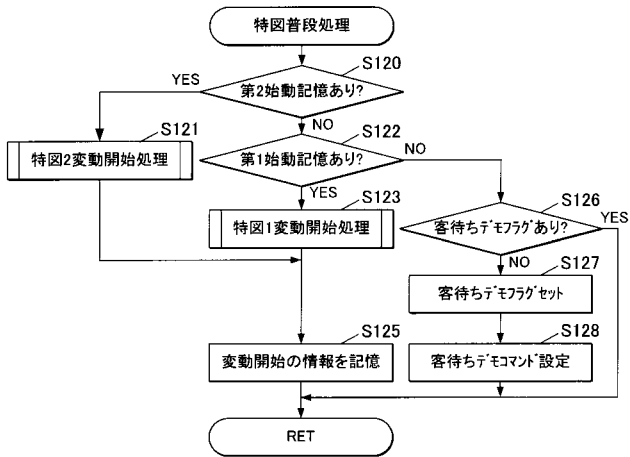
【図 2 3】



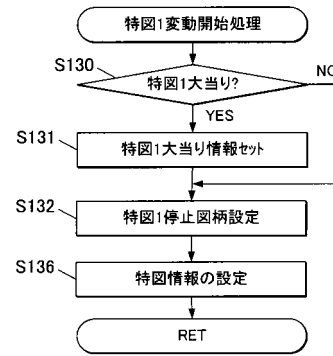
【図 2 4】



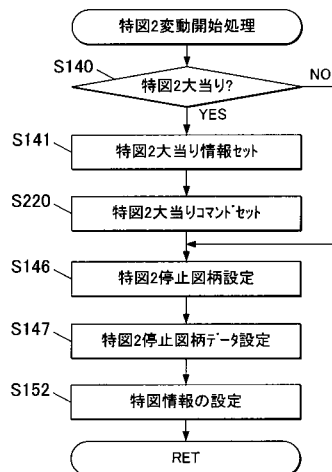
【図 25】



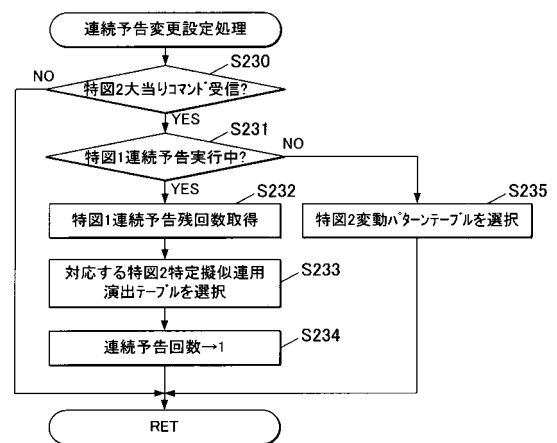
【図 26】



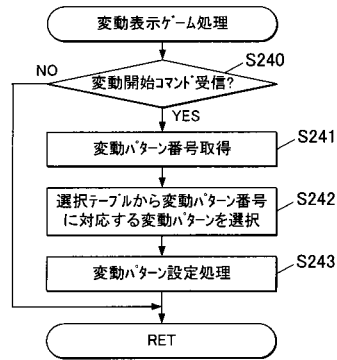
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

| 変動パターン番号 | 変動時間 |
|----------|------|
| パターン番号1  | 10秒  |
| パターン番号2  | 15秒  |
| パターン番号3  | 20秒  |
| パターン番号4  | 30秒  |
| パターン番号5  | 40秒  |
| パターン番号6  | 50秒  |
| パターン番号7  | 60秒  |

【図 31】

| 変動パターン番号 | 変動時間 | 連続予告<br>残回数 | 変動パターン  |
|----------|------|-------------|---------|
| パターン番号1  | 10秒  | 1回          | 変動パターンA |
|          |      | 2回          | 変動パターンB |
|          |      | 3回          | 変動パターンC |
| パターン番号2  | 15秒  | 1回          | 変動パターンD |
|          |      | 2回          | 変動パターンE |
|          |      | 3回          | 変動パターンF |
| パターン番号3  | 20秒  | 1回          | 変動パターンG |
|          |      | 2回          | 変動パターンH |
|          |      | 3回          | 変動パターンI |
| パターン番号4  | 30秒  | 1回          | 変動パターンJ |
|          |      | 2回          | 変動パターンK |
|          |      | 3回          | 変動パターンL |
| パターン番号5  | 40秒  | 1回          | 変動パターンM |
|          |      | 2回          | 変動パターンN |
|          |      | 3回          | 変動パターンO |
| パターン番号6  | 50秒  | 1回          | 変動パターンP |
|          |      | 2回          | 変動パターンQ |
|          |      | 3回          | 変動パターンR |
| パターン番号7  | 60秒  | 1回          | 変動パターンS |
|          |      | 2回          | 変動パターンT |
|          |      | 3回          | 変動パターンU |

【図 32】

| 変動パターン番号 | 変動時間 | 変動パターン  |
|----------|------|---------|
| パターン番号1  | 10秒  | 変動パターンa |
|          |      | 変動パターンb |
|          |      | 変動パターンc |
| パターン番号2  | 15秒  | 変動パターンd |
|          |      | 変動パターンe |
|          |      | 変動パターンf |
| パターン番号3  | 20秒  | 変動パターンg |
|          |      | 変動パターンh |
|          |      | 変動パターンi |
| パターン番号4  | 30秒  | 変動パターンj |
|          |      | 変動パターンk |
|          |      | 変動パターンl |
| パターン番号5  | 40秒  | 変動パターンm |
|          |      | 変動パターンn |
|          |      | 変動パターンo |
| パターン番号6  | 50秒  | 変動パターンp |
|          |      | 変動パターンq |
|          |      | 変動パターンr |
| パターン番号7  | 60秒  | 変動パターンs |
|          |      | 変動パターンt |
|          |      | 変動パターンu |

---

フロントページの続き

(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 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 BC15 BC22 EB58