

(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2010-220636
(P2010-220636A)

(43) 公開日 平成22年10月7日(2010.10.7)

(51) Int. Cl. F I テーマコード(参考)
A63F 7/02 (2006.01) A63F 7/02 315Z 2C088
 A63F 7/02 320

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2009-67805 (P2009-67805)
 (22) 出願日 平成21年3月19日(2009.3.19)

(71) 出願人 391010943
 株式会社藤商事
 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
 (74) 代理人 100100273
 弁理士 谷藤 孝司
 (72) 発明者 榊原 隆嗣
 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
 会社藤商事内
 Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA39 AA42
 BC15 BC22 CA27

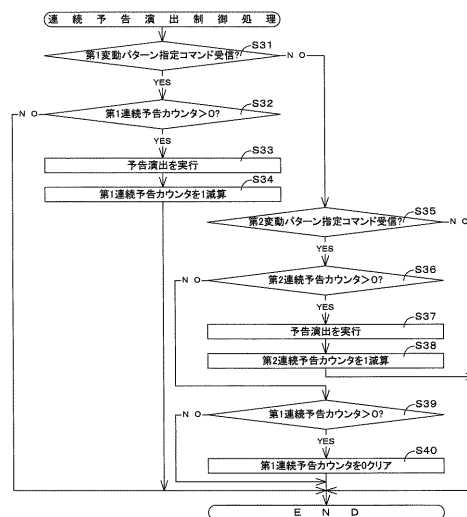
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 2つの特別図柄表示手段の一方の図柄変動を優先して行う弾球遊技機において、既に開始されている非優先側の連続予告が、後から割り込んできた優先側の図柄変動により受ける悪影響を最小限に抑えて高い演出効果を維持できるようにする。

【解決手段】 非優先側の第1特別図柄表示手段の保留個数のみが1以上であるときに開始された連続予告状態である第1連続予告状態中に優先側の第2特別図柄始動手段が遊技球を検出した場合には(S36:No)、例えばその時点で第1連続予告状態を終了することにより(S39, S40)、当該検出に基づく第2特別図柄表示手段の図柄変動に対しては予告演出を行わないように構成する。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 (1 6 a , 1 6 b) が遊技球を検出することに基づいて取得される変動記憶情報に基づいて特別図柄を変動表示する第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 (2 3 a , 2 3 b) と、前記変動記憶情報を前記第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 (2 3 a , 2 3 b) による図柄変動に供されるまで所定の上限保留個数を限度として記憶する第 1 , 第 2 情報記憶手段 (5 3 a , 5 3 b) と、前記変動記憶情報のうちの大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致し、前記特別図柄の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となることに基づいて遊技者に有利な特別利益状態を発生させる特別利益状態発生手段 (5 5) と、所定の開始条件の成立に基づいて、前記特別利益状態の発生後に所定期間特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段 (5 7) と、前記第 1 情報記憶手段 (5 3 a) に記憶されている前記変動記憶情報のうちの特定変動記憶情報に対応する特定図柄変動までの複数回の図柄変動にわたる連続予告状態を開始させるか否かを判定する連続予告状態開始手段 (8 6 a) と、前記連続予告状態中であることを条件に前記特別図柄の変動中に所定の予告演出を実行させる連続予告演出制御手段 (8 6 b) とを備え、前記第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 (2 3 a , 2 3 b) の何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始しないように構成され、前記第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 (5 3 a , 5 3 b) に記憶されている前記大当たり判定乱数値の個数である第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 1 以上である場合には、前記第 1 特別図柄表示手段 (2 3 a) の図柄変動よりも前記第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) の図柄変動を優先して行うように構成された弾球遊技機において、前記第 1 特別保留個数のみが 1 以上であるときに開始された前記連続予告状態である第 1 連続予告状態中に前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) が遊技球を検出した場合には、当該検出に基づく前記第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) の図柄変動に対しては前記連続予告演出制御手段 (8 6 b) による前記予告演出を行わないように構成されていることを特徴とする弾球遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) は、普通図柄始動手段 (1 5) が遊技球を検出することに基づいて行われる普通抽選で当たりとなった場合に入賞可能な状態となる作動式入賞手段により構成され、前記特別遊技状態中の方がそれ以外の通常遊技状態中よりも前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) の作動時間及び / 又は作動回数が大となるように構成されており、前記特別遊技状態中以外の通常遊技状態中に開始された前記第 1 連続予告状態中に前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) が遊技球を検出した場合には、当該検出に基づく前記第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) の図柄変動に対しては前記連続予告演出制御手段 (8 6 b) による前記予告演出を行わないように構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

30

【請求項 3】

前記第 1 連続予告状態中に前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) が遊技球を検出した場合には、その時点で前記第 1 連続予告状態を終了するように構成されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記第 1 連続予告状態中に前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) が遊技球を検出した場合には、その検出に基づく前記第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) の図柄変動の間だけ前記第 1 連続予告状態を中断するように構成されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

40

【請求項 5】

前記第 1 連続予告状態中に前記第 2 特別図柄始動手段 (1 6 b) が遊技球を検出した場合には、当該検出に基づく第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) による図柄変動が前記大当たり態様となるものであればその時点で前記第 1 連続予告状態を終了し、そうでなければその検出に基づく前記第 2 特別図柄表示手段 (2 3 b) の図柄変動の間だけ前記第 1 連続予告状態を中断するように構成されていることを特徴とする請求項 3 又は 4 に記載の弾球遊技

50

機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機等の弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在主流となっているパチンコ機は、図柄始動手段が遊技球を検出したときに、乱数発生手段から大当たり判定乱数値等の変動記憶情報を取得すると共に所定の上限個数（例えば4個）を限度として情報記憶手段に記憶し、図柄表示手段が変動可能な状態となる毎に情報記憶手段から変動記憶情報を順次取り出してその変動記憶情報のうちの大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には大当たり態様で、一致しない場合には外れ態様で停止するように図柄表示手段による図柄変動を行い、大当たり態様となった場合には大入賞手段を開放して遊技者が多大な利益を享受できるように構成されている。

10

【0003】

また、この種のパチンコ機では、大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致するか否か等の判定をその大当たり判定乱数値の取得時、即ち図柄始動手段が遊技球を検出した時点で事前に行い、その判定結果に基づいて予告演出を行うように構成されたものも多い。このような乱数の事前判定に基づく予告演出としては、例えば特許文献1に記載されたパチンコ機のように、特定の保留記憶が大当たり判定値と一致する大当たり判定乱数値である可能性が高いことを遊技者に示すべく、その保留記憶に対応する図柄変動までの複数変動にわたって連続的に予告演出を行うことが考えられる。

20

【0004】

また現在では、特別図柄表示手段とそれに対応する始動口とを2組備えたパチンコ機が数多く登場している（例えば特許文献2）。この種のパチンコ機では、2つの特別図柄表示手段による図柄変動を並行して行うことができるタイプと、特許文献2のパチンコ機のように一方の特別図柄表示手段による図柄変動中は他方の変動を開始できないタイプとがある。更に後者においては、2つの特別図柄表示手段について共に保留記憶がある場合、特許文献2のパチンコ機のように保留記憶された順序に従って図柄変動を行うタイプと、何れか一方の保留記憶を優先して図柄変動を行うタイプとが考えられる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2003-290502号公報

【特許文献2】特開2005-312627号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、特許文献1に記載されているのは特別図柄表示手段を1つしか搭載していないパチンコ機であるが、この特許文献1に記載されているような連続予告演出機能を、特許文献2に記載されているような2つの特別図柄表示手段を備えたパチンコ機に搭載することが考えられる。

40

【0007】

この場合、例えば2つの特別図柄表示手段による図柄変動を保留記憶された順序に従って順次消化するタイプのパチンコ機であれば、既に存在する保留記憶はその後の保留記憶の影響を受けることなくその記憶順に消化されるため、一度開始された連続予告演出が影響を受けることはない。しかしながら、例えば2つの特別図柄表示手段の何れか一方の保留記憶を優先して図柄変動を行うタイプのパチンコ機の場合には、例えば非優先側の特別図柄に関して複数変動にわたる連続予告を開始しても、その途中で優先側の始動手段が遊

50

技球を検出した場合には優先側の図柄変動が割り込んでくるため、既に開始されている連続予告演出が影響を受けて例えば次のような不具合を生じる虞がある。

【 0 0 0 8 】

即ち、例えば非優先側に関していわゆるガセの連続予告を行っている途中で優先側の図柄変動で大当たりとなったり、非優先側に関して最終変動以外はリーチなし外れ変動となる連続予告を行っている途中で優先側の図柄変動でリーチ外れ変動となるなど、連続予告の継続中にその連続予告の開始条件に反するような図柄変動結果が現れることにより逆に演出効果を下げってしまう可能性がある。また、例えば連続予告に一定のストーリー性を持たせているような場合には、優先側の図柄変動が割り込んでくることによりそのストーリーが壊されて同じく演出効果を下げってしまうことも考えられる。

10

【 0 0 0 9 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、2つの特別図柄表示手段の一方の図柄変動を優先して行う弾球遊技機において、既に開始されている非優先側の連続予告が、後から割り込んできた優先側の図柄変動により受ける悪影響を最小限に抑えて高い演出効果を維持できるようにすることを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

本発明は、第1、第2特別図柄始動手段16a、16bが遊技球を検出することに基づいて取得される変動記憶情報に基づいて特別図柄を変動表示する第1、第2特別図柄表示手段23a、23bと、前記変動記憶情報を前記第1、第2特別図柄表示手段23a、23bによる図柄変動に供されるまで所定の上限保留個数を限度として記憶する第1、第2情報記憶手段53a、53bと、前記変動記憶情報のうちの大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致し、前記特別図柄の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となることに基づいて遊技者に有利な特別利益状態を発生させる特別利益状態発生手段55と、所定の開始条件の成立に基づいて、前記特別利益状態の発生後に所定期間特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段57と、前記第1情報記憶手段53aに記憶されている前記変動記憶情報のうちの特定変動記憶情報に対応する特定図柄変動までの複数回の図柄変動にわたる連続予告状態を開始させるか否かを判定する連続予告状態開始手段86aと、前記連続予告状態中であることを条件に前記特別図柄の変動中に所定の予告演出を実行させる連続予告演出制御手段86bとを備え、前記第1、第2特別図柄表示手段23a、23bの何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始しないように構成され、前記第1、第2特別乱数記憶手段53a、53bに記憶されている前記大当たり判定乱数値の個数である第1、第2特別保留個数が共に1以上である場合には、前記第1特別図柄表示手段23aの図柄変動よりも前記第2特別図柄表示手段23bの図柄変動を優先して行うように構成された弾球遊技機において、前記第1特別保留個数のみが1以上であるときに開始された前記連続予告状態である第1連続予告状態中に前記第2特別図柄始動手段16bが遊技球を検出した場合には、当該検出に基づく前記第2特別図柄表示手段23bの図柄変動に対しては前記連続予告演出制御手段86bによる前記予告演出を行わないように構成されているものである。

20

30

【 発明の効果 】

40

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、第1連続予告状態中に割り込んできた優先側の図柄変動においてその連続予告の開始条件に反するような結果が現れたとしてもそれによる悪影響を小さく抑えることができ、高い演出効果を維持できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【 図1 】 本発明の第1の実施形態を示すパチンコ機の全体斜視図である。

【 図2 】 同じく遊技盤の正面図である。

【 図3 】 同じく制御系のブロック図である。

【 図4 】 同じく第1、第2特別図柄についての大当たり図柄乱数値とそれに対応する特別

50

利益状態及び特別遊技状態を示す図である。

【図5】同じく遊技状態毎の普通図柄の当たり確率及び変動時間、第2特別図柄始動手段の開閉パターンを示す図である。

【図6】同じく第1,第2特別保留個数指定コマンドの一例を示す図である。

【図7】同じく連続予告状態開始処理(前半)のフローチャートである。

【図8】同じく連続予告状態開始処理(後半)のフローチャートである。

【図9】同じく連続予告演出制御処理のフローチャートである。

【図10】同じく予告演出選択テーブルの一例を示す図である。

【図11】本発明の第2の実施形態を示す連続予告演出制御処理のフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図1～図10は本発明をパチンコ機に採用した第1の実施形態を例示している。図1において、遊技機本体1は、矩形の外枠2と、この外枠2の前側に開閉自在に枢着された前枠3とを備えている。前枠3の前側には、ガラス扉4と前面板5とが上下に配置され、前枠3に開閉自在に枢支されている。

【0014】

前面板5には、その前側に、発射手段(図示省略)に供給するための遊技球を貯留する貯留皿6、発射手段を作動させるための発射ハンドル7等が設けられている。

20

【0015】

ガラス扉4の裏側には、図2に示す遊技盤11が着脱自在に装着されている。遊技盤11の前側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール12が環状に装着されると共に、そのガイドレール12の内側の遊技領域13に、センターケース14、普通図柄始動手段15、第1特別図柄始動手段16a、第2特別図柄始動手段16b、大入賞手段17、普通入賞手段18等の各種遊技部品が配置されている。

【0016】

センターケース14には、液晶式等の画像表示装置21の他、普通図柄表示手段22、第1,第2特別図柄表示手段23a,23b、普通保留個数表示手段24等が設けられている。画像表示装置21は、第1,第2演出図柄表示手段25a,25b、第1,第2特別保留個数表示手段26a,26b、予告演出表示手段27等を構成している。

30

【0017】

普通図柄始動手段15は、普通図柄表示手段22による図柄変動を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成されており、例えばセンターケース14の右側に配置されている。

【0018】

普通図柄表示手段22は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「 」「 ×」の2種類の普通図柄に対応する2個の発光体(例えばLED)により構成されており、普通図柄始動手段15が遊技球を検出することを条件にそれら2つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段15による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「 」「 ×」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「 ×」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

40

【0019】

また、普通図柄表示手段22の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段15が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば4個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段24がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数(以下、普通保留個数)を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

50

【 0 0 2 0 】

第1特別図柄始動手段16aは、第1特別図柄表示手段23aによる図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段等を有しない非開閉式入賞手段により構成されており、例えばセンターケース14の下側に配置されている。第2特別図柄始動手段16bは、第2特別図柄表示手段23bによる図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段28により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉式入賞手段（作動式入賞手段の一例）により構成されており、例えば普通図柄始動手段15と同じセンターケース14の右側で且つ普通図柄始動手段15よりも下側に配置されている。この第2特別図柄始動手段16bは、普通図柄表示手段22の変動後の停止図柄が当たり態様となつて普通利益状態が発生したときに、開閉手段28が所定時間、所定回数だけ閉状態から開状態に変化するように構成されている。なお、第2特別図柄始動手段16bは閉状態のときにも入賞可能な構成であってもよい。

10

【 0 0 2 1 】

第1、第2特別図柄表示手段23a、23bは、夫々1個又は複数個、例えば各1個の特別図柄を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、第1特別図柄表示手段23aは第1特別図柄始動手段16a、第2特別図柄表示手段23bは第2特別図柄始動手段16bに遊技球が入賞し、それら第1、第2特別図柄始動手段16a、16bが遊技球を検出することを条件に第1、第2特別図柄を所定時間変動表示して、それら第1、第2特別図柄始動手段16a、16bへの入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

20

【 0 0 2 2 】

第1、第2特別図柄は、例えば数字図柄等ではなく、それ自体としては特別な意味を持たない線と点の組み合わせ等よりなる複数種類の図柄で構成され、それらの図柄のうちの1又は複数が大当たり態様、それ以外が外れ態様に設定されている。

【 0 0 2 3 】

また、第1、第2特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に第1、第2特別図柄始動手段16a、16bに遊技球が入賞した場合には、その入賞時（検出時）に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、第1、第2特別保留個数表示手段26a、26bが夫々大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、第1、第2特別保留個数）を表示して、その時点での第1、第2特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

30

【 0 0 2 4 】

なお、本実施形態では、特別利益状態中には第1、第2特別図柄表示手段23a、23bの図柄変動を開始しない他、第1、第2特別図柄表示手段23a、23bの何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御される。更に、本実施形態では、第1、第2特別保留個数が共に1以上である場合には、その保留記憶順に拘わらず、第1特別図柄表示手段23aの図柄変動よりも第2特別図柄表示手段23bの図柄変動を優先して行うように構成されている。

【 0 0 2 5 】

第1、第2演出図柄表示手段25a、25bは、例えば第1、第2特別図柄表示手段23a、23bによる第1、第2特別図柄の変動表示と時間的に同調して第1、第2演出図柄を変動表示するもので、夫々1個又は複数個、例えば左右方向に3個の第1、第2演出図柄を例えば各種の演出画像と共に画像表示装置21の表示画面21aに変動表示可能に構成されており、第1演出図柄表示手段25aは第1特別図柄始動手段16a、第2演出図柄表示手段25bは第2特別図柄始動手段16bに遊技球が入賞することを条件に、第1、第2特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って第1、第2演出図柄の変動を開始すると共に、第1、第2特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、第1、第2演出図柄を左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。なお、上述したように第1、第2特別図柄表示手段23a、23bは同時に変動することはないた

40

50

め、表示画面 2 1 a 上で第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 2 5 a , 2 5 b が同時に図柄変動表示を行うことはない。

【 0 0 2 6 】

演出図柄には、例えば「 0 」～「 9 」の 1 0 種類の数字図柄が用いられ、「 6 ・ 6 ・ 6 」 「 7 ・ 7 ・ 7 」等、 3 つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも 1 つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。また、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 2 5 a , 2 5 b による第 1 , 第 2 演出図柄の変動後の停止図柄は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による第 1 , 第 2 特別図柄が大当たり態様で停止する場合には大当たり態様となり、第 1 , 第 2 特別図柄が外れ態様で停止する場合には任意の外れ態様となる。なお、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 2 5 a , 2 5 b は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動内容とは直接関係のない演出を行う場合があってもよい。

10

【 0 0 2 7 】

第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 2 6 a , 2 6 b は、第 1 , 第 2 特別保留個数分の第 1 , 第 2 シンボル X , Y の表示個数により第 1 , 第 2 特別保留個数を表示するもので、同一の表示画面 2 1 a 上の所定部分、例えば下部側に、第 1 , 第 2 保留個数分の第 1 , 第 2 シンボル X , Y を互いに上下に対応させて表示するようになっている。

【 0 0 2 8 】

大入賞手段 1 7 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 2 9 を備えた閉閉式入賞手段で、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b の変動後の第 1 , 第 2 特別図柄が大当たり態様となることに基づいて特別利益状態が発生したときに、開閉板 2 9 が例えば複数種類の開放パターンの何れかに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

20

【 0 0 2 9 】

図 3 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図 3 において、 3 1 は主制御基板、 3 2 は演出制御基板で、これら各制御基板 3 1 , 3 2 は、遊技盤 1 1 に装着されたセンターケース 1 4 、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠 3 及び遊技盤 1 1 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【 0 0 3 0 】

主制御基板 3 1 は、主に遊技盤 1 1 側の遊技動作に関わる制御を行うためのもので、 C P U , R O M , R A M 等により構成される普通乱数作成処理手段 4 1 、普通始動口チェック処理手段 4 2 、普通乱数記憶手段 4 3 、普通図柄処理手段 4 4 、普通利益状態発生手段 4 5 、普通図柄表示制御手段 4 6 、第 1 , 第 2 特別乱数作成処理手段 5 1 a , 5 1 b 、第 1 , 第 2 特別始動口チェック処理手段 5 2 a , 5 2 b 、第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 (第 1 , 第 2 情報記憶手段) 5 3 a , 5 3 b 、第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 5 4 a , 5 4 b 、特別利益状態発生手段 5 5 、第 1 , 第 2 特別図柄表示制御手段 5 6 a , 5 6 b 、特別遊技状態発生手段 5 7 、事前判定手段 5 8 、制御コマンド送信手段 5 9 等を備えている。

30

【 0 0 3 1 】

普通乱数作成処理手段 4 1 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 4 2 は、普通図柄始動手段 1 5 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 4 1 で作成された当たり判定乱数値を 1 個取得し、その当たり判定乱数値を予め定められた上限保留個数 (例えば 4 個) を限度として普通乱数記憶手段 4 3 に記憶させるように構成されている。

40

【 0 0 3 2 】

普通図柄処理手段 4 4 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段 2 2 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 4 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること (普通保留個数が 1 以上であること) を条件に、普通乱数記憶手段 4 3 に最も早く記憶された当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値

50

が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行う当たり判定機能、当たり／外れの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択する普通停止図柄選択機能、普通図柄の変動時間を選択する変動時間選択機能等を備えている。

【 0 0 3 3 】

なお本実施形態では、図 5 に示すように、当たり判定に用いる当たり判定値の数を後述する特別遊技状態中とそれ以外の通常遊技状態中とで異ならせることにより、特別遊技状態中の当たり確率（例えば 1 / 1 . 3）が通常遊技状態中の当たり確率（例えば 1 / 1 0）よりも高く設定され、また特別遊技状態中における変動時間（例えば 2 . 7 秒）が通常遊技状態中における変動時間（例えば 2 7 秒）よりも短くなるように設定されている。

10

【 0 0 3 4 】

普通利益状態発生手段 4 5 は、普通図柄処理手段 4 4 による判定結果が当たり判定となり、普通図柄表示手段 2 2 の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、第 2 特別図柄始動手段 1 6 b の開閉手段 2 8 を複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

【 0 0 3 5 】

本実施形態では、図 5 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間及び／又は開放回数が大となるように設定された特別開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）の 2 種類の開閉パターンが設定されており、通常遊技状態中は通常開閉パターンが、特別遊技状態中は特別開閉パターンが選択されるようになっている。

20

【 0 0 3 6 】

普通図柄表示制御手段 4 6 は、普通図柄処理手段 4 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 2 2 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 2 2 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 4 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 2 2 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 4 4 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 4 4 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 3 7 】

第 1 , 第 2 特別乱数作成処理手段 5 1 a , 5 1 b は、変動後の第 1 , 第 2 特別図柄を大当たり態様とするか否かの判定に用いる大当たり判定乱数の他、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合の停止図柄の選択に用いる大当たり図柄乱数、第 1 , 第 2 演出図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン選択乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

30

【 0 0 3 8 】

第 1 , 第 2 特別始動口チェック処理手段 5 2 a , 5 2 b は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 6 a , 1 6 b への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 6 a , 1 6 b が遊技球を検出することに基づいて、第 1 , 第 2 特別乱数作成処理手段 5 1 a , 5 1 b で作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値を 1 個ずつ取得し、それら大当たり判定乱数値及び大当たり図柄乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば各 4 個）を限度として第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 5 3 a , 5 3 b に記憶させるようになっている。

40

【 0 0 3 9 】

第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 5 4 a , 5 4 b は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b が変動表示可能な状態となり且つ第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 5 3 a , 5 3 b に 1 個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（第 1 , 第 2 特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 5 3 a , 5 3 b に最も早く記憶された大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて

50

大当たり / 外れの判定を行う大当たり判定機能、大当たり / 外れの判定結果と、第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 5 3 a , 5 3 b に大当たり判定乱数値と共に記憶されている大当たり図柄乱数値とに基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄を選択する特別停止図柄選択機能、大当たり / 外れの判定結果に基づいて、第 1 , 第 2 演出図柄の変動パターンとして複数種類の変動パターンの中から 1 つを選択する変動パターン選択機能等を備えている。

【 0 0 4 0 】

本実施形態では、後述する高確率状態中以外の通常確率状態中には 0 ~ 3 4 9 の大当たり判定乱数値のうちの例えば「 7 」が、高確率状態中にはその「 7 」に加えて「 1 7 」 「 2 7 」等の複数個（例えば合計 1 0 個）が、大当たり判定値として設定されているものとする。

10

【 0 0 4 1 】

なお、本実施形態では、特別利益状態中には第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b の図柄変動を開始しない他、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b の何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御され、且つ第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 1 以上である場合には、第 1 特別図柄表示手段 2 3 a の図柄変動よりも第 2 特別図柄表示手段 2 3 b の図柄変動が優先される。即ち、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b の何れかの変動が終了して次の変動表示が可能な状態となったとき、第 1 特別保留個数のみが 1 以上であれば第 1 特別図柄処理手段 5 4 a による処理が行われ、少なくとも第 2 特別保留個数が 1 以上であれば第 2 特別図柄処理手段 5 4 b による処理が行われるようになっている。

20

【 0 0 4 2 】

特別利益状態発生手段 5 5 は、第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 5 4 a , 5 4 b による判定結果が大当たり判定となり、第 1 特別図柄表示手段 2 3 a 又は第 2 特別図柄表示手段 2 3 b の変動後の停止図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者に有利となる特別利益状態を発生させるものである。特別利益状態中は、大入賞手段 1 7 が所定の開放パターンに従って開放されるようになっている。大入賞手段 1 7 の開放パターンは例えば複数種類用意されており、特別利益状態発生手段 5 5 によってそれらのうちの 1 つが選択されるようになっている。

【 0 0 4 3 】

本実施形態では、図 4 に示すように A , B の 2 種類の開放パターンが設けられており、特別利益状態発生手段 5 5 は、第 1 特別図柄が大当たり態様となった場合には、その大当たり態様の種類、即ち大当たり図柄乱数値に応じて開放パターン A , B の何れかを選択し（図 4 (a) ）、第 2 特別図柄が大当たり態様となった場合には、その大当たり態様の種類、即ち大当たり図柄乱数値に拘わらず開放パターン B のみを選択する（図 4 (b) ）ように構成されている。

30

【 0 0 4 4 】

開放パターン A は、大入賞手段 1 7 を 0 . 2 秒開放する動作を 2 ラウンド行うように設定されている。この開放パターン A は、1 回の開放時間が 0 . 2 秒と僅かでもラウンド数も 2 ラウンドと少ないため、その開放中に遊技球が入賞する可能性は極めて小さい。

40

【 0 0 4 5 】

開放パターン B は、大入賞手段 1 7 を、開放してから所定時間（例えば 2 8 秒）経過するかそれまでに所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞することを条件に閉鎖する動作を、所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）行うように設定されている。この開放パターン B の場合、大入賞手段 1 7 への 1 個の入賞に対する賞球を 1 5 個とすると、遊技者が普通に発射動作を続けるだけで殆どの場合に $9 \times 1 5 \times 1 5 = 2 0 2 5$ 個の出球が期待でき、開放パターン A に比べて遊技者が得られる直接的な利益は格段に大きくなっている。

【 0 0 4 6 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示制御手段 5 6 a , 5 6 b は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b の表示制御を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 5 4 a , 5 4 b による

50

特別図柄処理に基づいて、第1、第2特別図柄表示手段23a、23bによる第1、第2特別図柄の変動を開始させると共に、変動パターン選択機能により選択された第1、第2変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、特別停止図柄選択機能により選択された停止図柄態様で第1、第2特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【0047】

特別遊技状態発生手段57は、特別利益状態の発生後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば高確率状態発生手段57aを備えている。

【0048】

高確率状態発生手段57aは、第1、第2特別乱数記憶手段53a、53bに記憶された大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致した場合（所定の開始条件が成立した場合）に、特別利益状態の終了後に高確率状態を発生させるように構成されている。なお、本実施形態では特別利益状態の後には必ず高確率状態が発生するように、大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致することを所定の開始条件としたが、例えば大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致し且つ大当たり図柄乱数値が所定の判定値と一致することを所定の開始条件として、これが成立した場合にのみ高確率状態を発生させ、例えば大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致し且つ大当たり図柄乱数値が所定の判定値と一致しない場合にはその他の遊技状態、例えば時短状態を発生させるようにしてもよい。

【0049】

高確率状態中は、それ以外の通常確率状態中よりも大当たり判定値の数が例えば1個から10個へ増加されることにより、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば1/350）よりも高い高確率（例えば1/35）に切り換えられると共に、例えば第1、第2特別図柄に関して、第1、第2特別図柄表示手段23a、23bの変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられ、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば1/10）から高確率（例えば1/1.3）へ、変動時間が通常変動時間（例えば2.7秒）から短縮変動時間（例えば2.7秒）へ、第2特別図柄始動手段16bの開閉手段28の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば0.2秒×1回開放）から特別開閉パターン（例えば2秒×3回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。

【0050】

また、本実施形態の高確率状態は、いわゆる「回数切り確変」、「ST」などと称されるもので、その発生後の第1、第2特別図柄表示手段23a、23bによる第1、第2特別図柄の変動回数が特定回数、例えば70回になるか、又はそれまでに次の大当たり状態が発生した時点で終了するようになっている。

【0051】

事前判定手段58は、第1、第2特別図柄処理手段54a、54bによる判定よりも前の所定のタイミング、例えば第1、第2特別図柄始動手段16a、16bが遊技球を検出した時点で、その検出によって取得された大当たり判定乱数値の内容を判定するもので、その大当たり判定乱数値が、高確率状態中の大当たり判定値にのみ一致するもの（以下、「高確率時大当たり保留記憶」という）、通常確率状態中の大当たり判定値と一致するもの（以下、「通常確率時大当たり保留記憶」という）、大当たり判定値とは一致しないもの（以下、「外れ保留記憶」という）の何れであるかを判定するように構成されている。

【0052】

制御コマンド送信手段59は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板32等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、第1、第2特別図柄処理手段54a、54bによる第1、第2特別図柄処理に基づいて、第1、第2演出図柄の変動パターンを指定する第1、第2変動パターン指定コマンド、第1、第2演出図柄の停止を指示する変動停止コマンド等を演出制御基板32側に送信する機能、特別遊技状態発生手段57による特別遊技状態の発生時及び終了時に特別遊技状態の発生コマンド、終了コマンド等を演出制御基板32側に送信する機能、事前判定手段58による判定結果等に基づいて、第1、第2特別保留個数を指定する第1、第2特別保留個数指定コマンドを演

10

20

30

40

50

出制御基板 3 2 側に送信する機能の他、例えば特別利益状態等の各種遊技状態に基づいて、画像、音声、ランプの制御コマンドを演出制御基板 3 2 側に送信する機能等を備えている。

ここで、第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンドは、例えば図 6 に示すように、保留 1 から保留 4 までの 4 つの保留記憶に対応する 4 種類のコマンドが、事前判定手段 5 8 による判定結果、即ち外れ保留記憶、通常確率時大当たり保留記憶、高確率時大当たり保留記憶の 3 種類に対応して 3 組設けられている。

【 0 0 5 3 】

演出制御基板 3 2 は、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 2 5 a , 2 5 b、第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 2 6 a , 2 6 b、予告演出表示手段 2 7、音声出力手段 8 1、ランプ手段 8 2 等の各種演出手段を制御するためのもので、演出図柄表示制御手段 8 3、特別保留個数表示制御手段 8 4、保留記憶手段 8 5、連続予告制御手段 8 6、音声制御手段 8 7、ランプ制御手段 8 8 等を備えている。

10

【 0 0 5 4 】

音声制御手段 8 7 は、スピーカー等の音声出力手段 8 1 の音声出力制御を行うもので、主制御基板 3 1 側からの音声制御コマンドに基づいて音声出力手段 8 1 から所定の効果音等を出力させるようになっている。ランプ制御手段 8 8 は、ランプ手段 8 2 等の発光制御を行うもので、主制御基板 3 1 側からのランプ制御コマンドに基づいてランプ手段 8 2 等を所定のパターンで発光させるようになっている。

20

【 0 0 5 5 】

演出図柄表示制御手段 8 3 は、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 2 5 a , 2 5 b の表示制御を行うもので、主制御基板 3 1 側から第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンドの何れかを受信した場合に、そのコマンドに対応する変動パターンに従って第 1 演出図柄又は第 2 演出図柄の変動を開始させ、変動停止コマンドを受信したときに、例えばその変動パターンに対応する所定の当たり状態又は外れ状態で第 1 演出図柄又は第 2 演出図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 5 6 】

特別保留個数表示制御手段 8 4 は、第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 2 6 a , 2 6 b の表示制御を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 6 a , 1 6 b により新たに遊技球が検出され、主制御基板 3 1 から第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンドを受信したときに、その第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンドに基づいて、画像表示装置 2 1 の表示画面 2 1 a 上の所定位置に第 1 , 第 2 特別保留個数分の第 1 , 第 2 シンボル X , Y を表示すると共に、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による図柄変動が新たに開始され、主制御基板 3 1 から図柄変動開始時に送信される所定のコマンド、例えば第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンドを受信したときに、第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 2 6 a , 2 6 b に表示されている第 1 , 第 2 シンボル X , Y を 1 個分前側にシフトするように構成されている。

30

【 0 0 5 7 】

なお、主制御基板 3 1 から受信した第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンドの内容は、その保留記憶に対応する図柄変動が開始されるまで保留記憶手段 8 5 に記憶される。

40

【 0 0 5 8 】

連続予告制御手段 8 6 は、予告演出表示手段 2 7 による予告演出を第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による複数回の図柄変動にわたって行う第 1 , 第 2 連続予告状態に関する制御を行うもので、連続予告状態開始手段 8 6 a と連続予告演出制御手段 8 6 b とを備えている。

【 0 0 5 9 】

連続予告状態開始手段 8 6 a は、例えば図 7 及び図 8 に示すような連続予告状態開始処理を制御コマンドの受信を契機として実行するように構成されている。連続予告状態開始手段 8 6 a による連続予告状態開始処理 (図 7) では、まず第 1 , 第 2 特別保留個数指定

50

コマンドを受信したか否かが判定され (S 1 , S 1 2)、第 1 特別保留個数指定コマンドを受信したと判定された場合 (S 1 : Y e s) には S 2 ~ S 1 1 の処理が、第 2 特別保留個数指定コマンドを受信したと判定された場合 (S 1 2 : Y e s) には S 1 3 ~ S 2 1 の処理が夫々実行される。

【 0 0 6 0 】

第 1 特別保留個数指定コマンドを受信したと判定された場合 (S 1 : Y e s) には、続いて S 2 ~ S 4 の判定が行われる。S 2 では、第 1 連続予告カウンタと第 2 連続予告カウンタとの何れかが 0 より大であるか否かが判定される。ここで、第 1 , 第 2 連続予告カウンタは、第 1 , 第 2 連続予告状態が発生している場合に、その第 1 , 第 2 連続予告状態の終了までの第 1 , 第 2 特別図柄の変動回数を示すもので、第 1 , 第 2 連続予告カウンタの値が 0 よりも大であれば第 1 , 第 2 連続予告状態中であると判断できる。

10

【 0 0 6 1 】

これら第 1 , 第 2 連続予告カウンタは、第 1 , 第 2 連続予告状態が開始されたときにその時点での第 1 , 第 2 特別保留個数の値がセットされ (後述する S 1 1 , S 2 1)、その後第 1 , 第 2 特別図柄が変動する毎に 1 ずつ減算される (後述する図 9 の S 3 4 , S 3 8)。S 2 において第 1 , 第 2 連続予告カウンタの何れかが 0 よりも大である、即ち既に第 1 連続予告状態中又は第 2 連続予告状態中であると判定された場合 (S 2 : Y e s) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。

【 0 0 6 2 】

S 3 では、特別遊技状態中であるか否かが判定され、特別遊技状態中であると判定された場合 (S 3 : Y e s) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。即ち、特別遊技状態中には第 1 連続予告状態が発生しないようになっている。

20

【 0 0 6 3 】

S 4 では、第 1 特別保留個数が所定個数、例えば 2 以上で、且つ第 2 特別保留個数が 0 であるか否かが判定される。第 1 特別保留個数が所定個数 (例えば 2) 未満であるか、又は第 2 特別保留個数が 0 よりも大であると判定された場合 (S 4 : N o) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。即ち、第 2 特別保留個数が 0 よりも大である間は第 1 連続予告状態が発生しないようになっている。

【 0 0 6 4 】

続いて、保留記憶手段 8 5 に格納されている内容に基づいて、第 1 特別図柄側について最新以外の保留記憶が全て外れであるか否かが判定され (S 5)、最新以外の保留記憶のうち少なくとも 1 つが外れでないと判定された場合 (S 5 : N o) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。

30

【 0 0 6 5 】

なお、この S 5 において、最新以外の保留記憶が全てリーチなし外れであるか否かを判定し、最新以外の保留記憶のうち少なくとも 1 つがリーチなし外れ変動パターンでない場合にはここで連続予告状態開始処理を終了させるように構成してもよい。この場合には、事前判定手段 5 8 により例えば変動パターン選択乱数値を事前判定することにより変動パターンがリーチ変動パターンであるか否かを判定し、その結果を第 1 特別保留個数指定コマンド等により演出制御基板 3 2 側に送信するようにすればよい。

40

【 0 0 6 6 】

S 5 において第 1 特別図柄側の最新以外の保留記憶が全て外れであると判定された場合には (S 5 : Y e s)、保留記憶手段 8 5 に格納されている内容に基づいて、第 1 特別図柄側の最新の保留記憶が大当たりであるか否かが判定され (S 6)、大当たりの場合には大当たりの連続予告状態を開始させるか否かの抽選が行われ (S 7)、外れの場合にはガセの連続予告状態を開始させるか否かの抽選が行われる (S 8)。なお、最新の保留記憶が外れで且つリーチ変動の場合にのみ、ガセの連続予告状態を開始させるか否かの抽選 (S 8) を行うように構成してもよい。

【 0 0 6 7 】

そして、大当たり又はガセの連続予告状態を開始させる旨の抽選結果が得られた場合に

50

は (S 9 : Y e s)、第 1 特別保留個数と最新の保留記憶の内容とに応じた予告演出選択テーブルに基づいて予告演出列が選択されると共に (S 1 0)、第 1 連続予告カウンタに第 1 特別保留個数の値がセットされ (S 1 1)、連続予告状態開始処理は終了する。

【 0 0 6 8 】

ここで、「予告演出列」とは、第 1、第 2 連続予告状態中の各図柄変動時に実行される予告演出の種類を規定するものである。本実施形態では第 1、第 2 特別保留個数が 2 以上であることを条件に第 1、第 2 連続予告状態が開始され、また第 1、第 2 特別保留個数の上限は 4 個であるため、予告演出列を構成する予告演出の数は 2、3 又は 4 となる。本実施形態では、A 1 ~ A 4、B 1 ~ B 4、C 1 ~ C 4 の 3 グループ、計 1 2 種類の予告演出が設けられており、それら各グループ内の 4 種類の予告演出を順次実行することにより一つのストーリーが構成されるようになっているものとする。

10

【 0 0 6 9 】

そして、第 1、第 2 連続予告状態開始時の第 1、第 2 特別保留個数 (第 1、第 2 連続予告状態中の図柄変動回数) が 2 個の場合には「A 1、A 2」、「B 1、B 2」、「C 1、C 2」の 3 種類の予告演出列の何れかが、3 個の場合には「A 1、A 2、A 3」、「B 1、B 2、B 3」、「C 1、C 2、C 3」の 3 種類の予告演出列の何れかが、4 個の場合には「A 1、A 2、A 3、A 4」、「B 1、B 2、B 3、B 4」、「C 1、C 2、C 3、C 4」の 3 種類の予告演出列の何れかが、夫々選択されるようになっている。

【 0 0 7 0 】

また、「予告演出選択テーブル」は、選択対象となる複数の予告演出列の選択率を予め設定するもので、図 1 0 に示すように、第 1、第 2 連続予告状態開始時の第 1、第 2 特別保留個数 (第 1、第 2 連続予告状態中の図柄変動回数) 毎、及び第 1、第 2 連続予告状態開始時の最新の保留記憶の内容 (第 1、第 2 連続予告状態中の最終の図柄変動の内容) 毎に設けられている。

20

【 0 0 7 1 】

この図 1 0 に示す予告演出選択テーブルによれば、例えば第 1 特別保留個数が 3 個、最新の保留記憶が大当たりの場合には、3 0 % の確率で予告演出列「A 1、A 2、A 3」が、5 0 % の確率で予告演出列「B 1、B 2、B 3」が、2 0 % の確率で予告演出列「C 1、C 2、C 3」が選択される。なお、本実施形態では、第 1 連続予告状態と第 2 連続予告状態とで同じ予告演出選択テーブル (図 1 0) を用いることとするが、第 1 連続予告状態と第 2 連続予告状態とで異なる予告演出選択テーブルを用いてもよい。

30

【 0 0 7 2 】

一方、第 2 特別保留個数指定コマンドを受信したと判定された場合 (S 1 2 : Y e s) には、続いて S 1 3、S 1 4 の判定が行われる。S 1 3 では、第 1 連続予告カウンタと第 2 連続予告カウンタとの何れかが 0 より大であるか否かが判定される。S 1 3 において第 1、第 2 連続予告カウンタの何れかが 0 よりも大である、即ち既に第 1 連続予告状態中又は第 2 連続予告状態中であると判定された場合 (S 1 3 : Y e s) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。

【 0 0 7 3 】

S 1 4 では、第 2 特別保留個数が所定個数、例えば 2 以上であるか否かが判定される。第 2 特別保留個数が所定個数 (例えば 2) 未満であればここで連続予告状態開始処理は終了する。

40

【 0 0 7 4 】

続いて、保留記憶手段 8 5 に格納されている内容に基づいて、第 2 特別図柄側について最新以外の保留記憶が全て外れであるか否かが判定され (S 1 5)、最新以外の保留記憶のうちの少なくとも 1 つが外れでないと判定された場合 (S 1 5 : N o) にはここで連続予告状態開始処理は終了する。

【 0 0 7 5 】

なお、この S 1 5 において、最新以外の保留記憶が全てリーチなし外れであるか否かを判定し、最新以外の保留記憶のうちの少なくとも 1 つがリーチなし外れ変動パターンでな

50

い場合にはここで連続予告状態開始処理を終了させるように構成してもよい。この場合には、事前判定手段 58 により例えば変動パターン選択乱数値を事前判定することにより変動パターンがリーチ変動パターンであるか否かを判定し、その結果を第 2 特別保留個数指定コマンド等により演出制御基板 32 側に送信するようにすればよい。

【0076】

S15 において第 2 特別図柄側の最新以外の保留記憶が全て外れであると判定された場合には (S15: Yes)、保留記憶手段 85 に格納されている内容に基づいて、第 2 特別図柄側の最新の保留記憶が大当たりであるか否かが判定され (S16)、大当たりの場合には大当たりの連続予告状態を開始させるか否かの抽選が行われ (S17)、外れの場合にはガセの連続予告状態を開始させるか否かの抽選が行われる (S18)。なお、最新
10

【0077】

そして、大当たり又はガセの連続予告状態を開始させる旨の抽選結果が得られた場合には (S19: Yes)、第 2 特別保留個数と最新の保留記憶の内容とに応じた予告演出選択テーブル (図 10) に基づいて予告演出列が選択されると共に (S20)、第 2 連続予告カウンタに第 2 特別保留個数の値がセットされ (S21)、連続予告状態開始処理は終了する。

【0078】

連続予告演出制御手段 86b は、第 1、第 2 連続予告状態中に行う予告演出を制御する
20

もので、例えば図 9 に示すような連続予告演出制御処理を制御コマンドの受信を契機として実行するように構成されている。連続予告演出制御手段 86b による連続予告演出制御処理 (図 9) では、まず第 1、第 2 変動パターン指定コマンドを受信したか否かが判定され (S31, S35)、第 1 変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合 (S31: Yes) には S32 ~ S34 の処理が、第 2 変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合 (S35: Yes) には S36 ~ S40 の処理が夫々実行される。

【0079】

第 1 変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には (S31: Yes)、第 1 連続予告カウンタの値が 0 よりも大であること、即ち第 1 連続予告状態中であることを条件に (S32: Yes)、図 7 の S10 で選択された予告演出列における第 1 連続予告
30

カウンタの値に対応する予告演出が第 1 演出図柄の変動と同期して実行され (S33)、第 1 連続予告カウンタから 1 が減算されて (S34) 連続予告演出制御処理は終了する。例えば、図 7 の S10 において図 10 (b) に示す予告演出選択テーブルに基づいて予告演出列「B1, B2, B3」が選択された場合には、S33 において第 1 連続予告カウンタが 3 のときには 1 つ目の予告演出 B1 が、2 のときには 2 つ目の予告演出 B2 が、1 のときには 3 つ目の予告演出 B3 が夫々実行される。

【0080】

一方、第 2 変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には (S35: Yes)、第 2 連続予告カウンタの値が 0 よりも大であるか否か、即ち第 2 連続予告状態中
40

であるか否かが判定される (S36)。そして、第 2 連続予告カウンタの値が 0 よりも大であれば、即ち第 2 連続予告状態中であれば (S36: Yes)、図 8 の S20 で選択された予告演出列における第 2 連続予告カウンタの値に対応する予告演出が第 2 演出図柄の変動と同期して実行され (S37)、第 2 連続予告カウンタから 1 が減算されて (S38) 連続予告演出制御処理は終了する。

【0081】

S36 で第 2 連続予告カウンタの値が 0 より大でなければ、即ち第 2 連続予告状態中
50

でなければ (S36: No)、第 1 連続予告カウンタの値が 0 よりも大であること、即ち第 1 連続予告状態中であることを条件に (S39: Yes)、第 1 連続予告カウンタが 0 クリアされ (S40)、連続予告演出制御処理は終了する。第 1 連続予告カウンタが 0 クリアされることで、この時点で第 1 連続予告状態は終了する。

【 0 0 8 2 】

このように、本実施形態では、第 1 連続予告状態中に第 2 変動パターン指定コマンドを受信した場合（第 2 特別図柄始動手段 1 6 b が遊技球を検出した場合）には、その時点で第 1 連続予告状態を終了するように構成されている（S 3 1 S 3 5 S 3 6 S 3 9 S 4 0）。これにより、第 1 連続予告状態中に割り込んできた優先側の図柄変動においてその連続予告の開始条件に反するような結果（例えばガセの連続予告状態中に大当たりとなる等）が現れたとしてもそれによる悪影響を小さく抑えることができ、また第 1 連続予告状態は途中で終了するのでそのストーリー性を大きく壊してしまうこともなく、高い演出効果を維持できる。

【 0 0 8 3 】

図 1 1 は本発明の第 2 の実施形態を例示し、第 1 連続予告状態中に第 2 特別図柄始動手段 1 6 b が遊技球を検出した場合には、その検出に基づく第 2 特別図柄表示手段 2 3 b の図柄変動の間だけ第 1 連続予告状態を中断するように構成した例を示している。

【 0 0 8 4 】

図 1 1 に示すように、本実施形態の連続予告演出制御処理は、第 1 の実施形態の連続予告演出制御処理（図 9）が一部変更され、第 2 変動パターン指定コマンドを受信したとき（S 3 5 : Y e s）、第 2 連続予告状態中でなく（S 3 6 : N o）、第 1 連続予告状態中であれば、当該第 2 特別図柄の変動が大当たりとなるものである場合に限り第 1 連続予告カウンタを 0 クリアするように構成されている（S 3 9 a S 4 0）。

【 0 0 8 5 】

これにより、第 1 連続予告状態中に第 2 変動パターン指定コマンドを受信した場合（第 2 特別図柄始動手段 1 6 b が遊技球を検出した場合）に、その第 2 特別図柄の変動が大当たりとなるものである場合にはその時点で第 1 連続予告状態は終了するが、それ以外の場合には、その第 2 特別図柄の変動中は第 1 連続予告状態が中断した状態となり、第 2 特別図柄の変動が終了して第 1 特別図柄の変動が再開されると第 1 連続予告状態も再開される。

【 0 0 8 6 】

従って、本実施形態においても、第 1 連続予告状態中に割り込んできた優先側の図柄変動においてその連続予告の開始条件に反するような結果（例えばガセの連続予告状態中に大当たりとなる等）が現れたとしてもそれによる悪影響を小さく抑えることができ、また第 1 連続予告状態は中断するのでそのストーリー性を大きく壊してしまうこともなく、高い演出効果を維持できる。

【 0 0 8 7 】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、第 2 実施形態では、第 1 連続予告状態中に第 2 特別図柄始動手段 1 6 b が遊技球を検出した場合には、当該検出に基づく第 2 特別図柄表示手段 2 3 b による図柄変動が大当たり態様となるものであればその時点で第 1 連続予告状態を終了し、そうでなければその検出に基づく第 2 特別図柄表示手段 2 3 b の図柄変動の間だけ第 1 連続予告状態を中断するように構成したが、当該検出に基づく第 2 特別図柄表示手段 2 3 b による図柄変動の種類以外の条件に基づいて、第 1 連続予告状態の終了と中断との何れかを選択するように構成してもよい。

【 0 0 8 8 】

予告演出の具体的な内容は任意であり、例えば演出図柄の背景、演出図柄の変動中に出現するキャラクタ、音声、ランプ発光等、どのような演出でもよい。また、連続予告状態中に出現する各予告演出がストーリー性を有するものでなくてもよい。

【 0 0 8 9 】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の弾球遊技機においても同様に実施することが可能である。

【 符号の説明 】

10

20

30

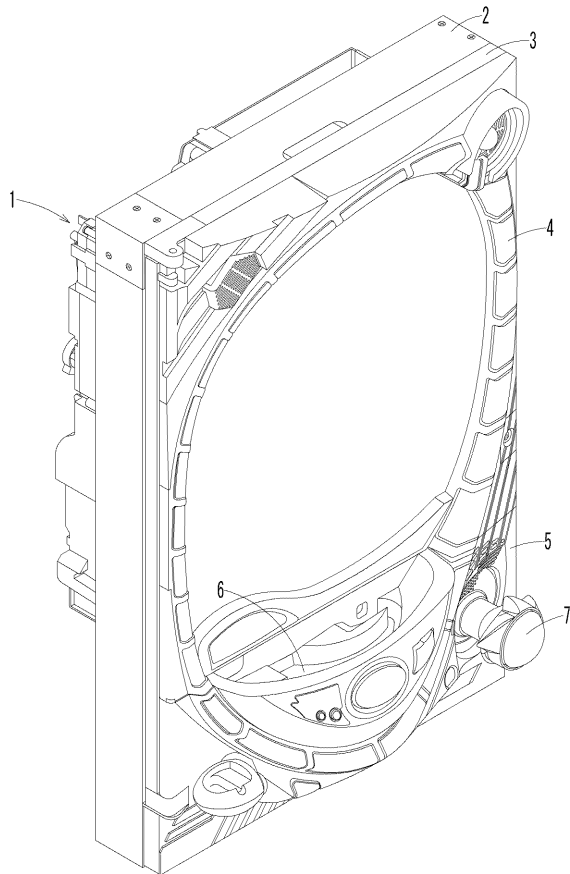
40

50

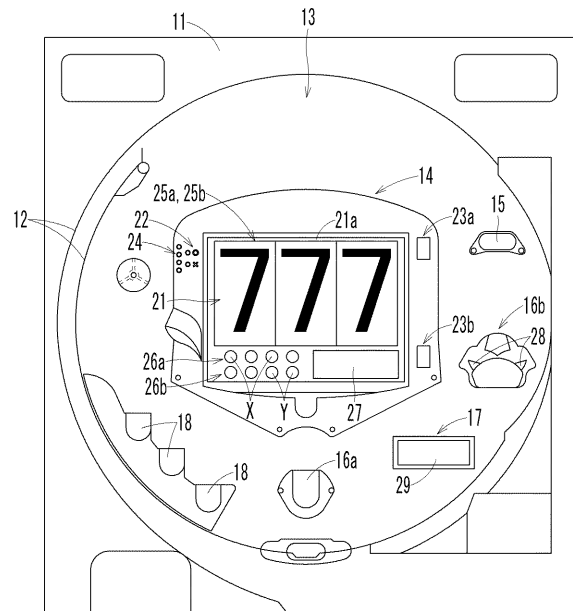
【 0 0 9 0 】

- 1 5 普通図柄始動手段
- 1 6 a 第 1 特別図柄始動手段
- 1 6 b 第 2 特別図柄始動手段
- 2 3 a 第 1 特別図柄表示手段
- 2 3 b 第 2 特別図柄表示手段
- 5 3 a 第 1 特別乱数記憶手段 (第 1 情報記憶手段)
- 5 3 b 第 2 特別乱数記憶手段 (第 2 情報記憶手段)
- 5 5 特別利益状態発生手段
- 5 7 特別遊技状態発生手段
- 8 6 a 連続予告状態開始手段
- 8 6 b 連続予告演出制御手段

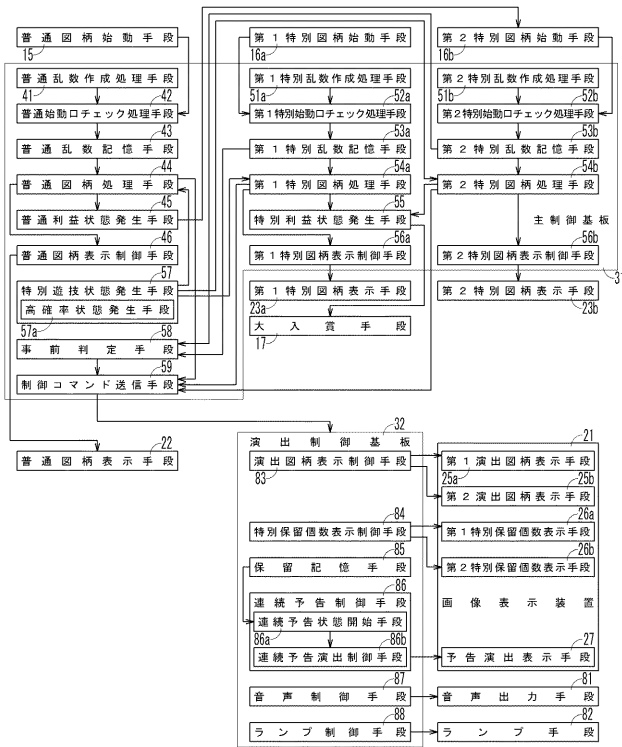
【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】



【図4】

(a) 第1特別図柄

大当たり図柄乱数値	特別利益状態	特別遊技状態
0	開放パターンA (0.2秒開放 ×2R)	高確率
1		
2		
3	開放パターンB (28秒開放又は 9個入賞まで ×15R)	
4		
5		
6		
7		
8		
9		

(b) 第2特別図柄

大当たり図柄乱数値	特別利益状態	特別遊技状態
0	開放パターンB (28秒開放又は 9個入賞 ×15R)	高確率
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

【図5】

	普通図柄		第2特別図柄始動手段16b の開閉パターン
	当たり確率	変動時間	
通常遊技状態	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (27秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
特別遊技状態 (高確率状態)	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	特別開閉パターン (2秒×3回開放)

【図6】

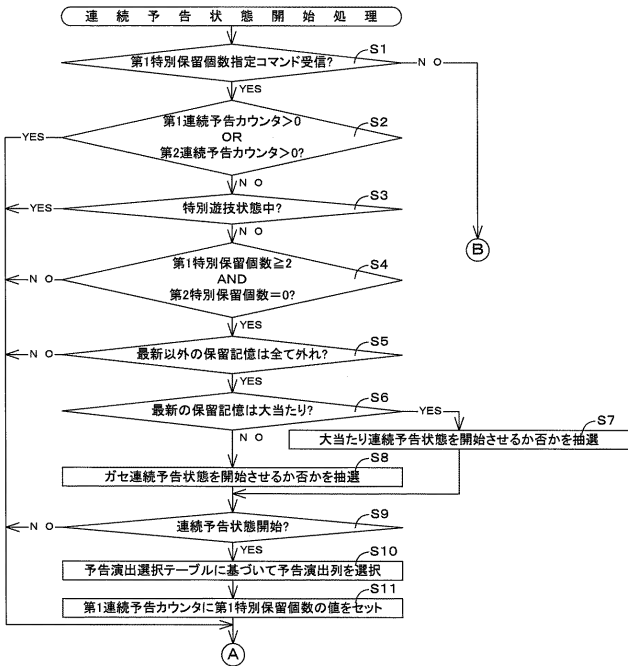
(a) 第1特別保留個数指定コマンド

コマンド	コマンドの内容	
B401H	保留1	外れ
B402H	保留2	
B403H	保留3	
B404H	保留4	
B411H	保留1	通常確率時大当たり
B412H	保留2	
B413H	保留3	
B414H	保留4	
B421H	保留1	高確率時大当たり
B422H	保留2	
B423H	保留3	
B424H	保留4	

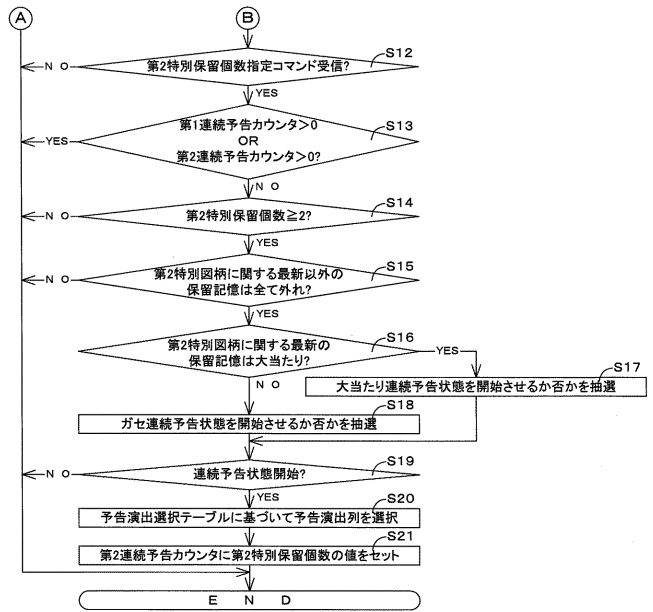
(b) 第2特別保留個数指定コマンド

コマンド	コマンドの内容	
B501H	保留1	外れ
B502H	保留2	
B503H	保留3	
B504H	保留4	
B511H	保留1	通常確率時大当たり
B512H	保留2	
B513H	保留3	
B514H	保留4	
B521H	保留1	高確率時大当たり
B522H	保留2	
B523H	保留3	
B524H	保留4	

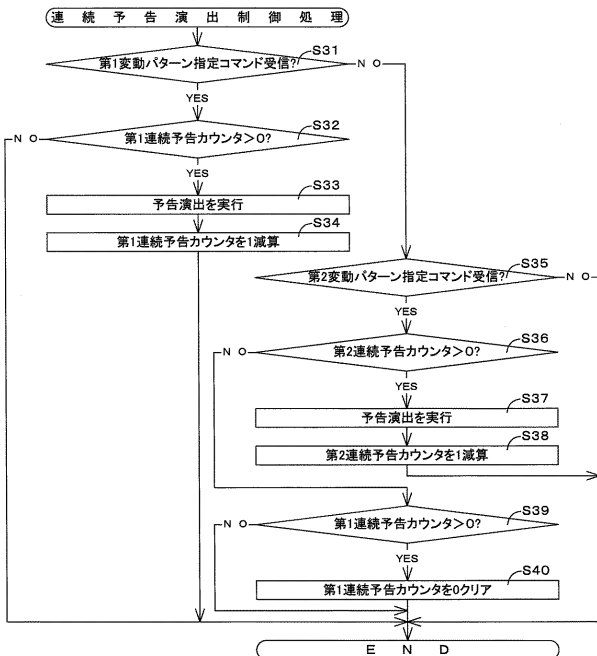
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

(a) 第1、第2特別保留個数2個

予告演出列	最終変動結果毎の選択率(%)	
	大当たり	外れ
A1 A2	20	30
B1 B2	30	50
C1 C2	50	20

(b) 第1、第2特別保留個数3個

予告演出列	最終変動結果毎の選択率(%)	
	大当たり	外れ
A1 A2 A3	30	50
B1 B2 B3	50	20
C1 C2 C3	20	30

(c) 第1、第2特別保留個数4個

予告演出列	最終変動結果毎の選択率(%)	
	大当たり	外れ
A1 A2 A3 A4	50	20
B1 B2 B3 B4	20	30
C1 C2 C3 C4	30	50

【図 11】

