

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5736557号
(P5736557)

(45) 発行日 平成27年6月17日 (2015. 6. 17)

(24) 登録日 平成27年5月1日 (2015. 5. 1)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 7/02 (2006. 01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2011-118586 (P2011-118586)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成23年5月27日 (2011. 5. 27)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2012-11185 (P2012-11185A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(43) 公開日	平成24年1月19日 (2012. 1. 19)	(72) 発明者	田中 友和
審査請求日	平成26年5月9日 (2014. 5. 9)		愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
(31) 優先権主張番号	特願2010-129492 (P2010-129492)		株式会社高尾内
(32) 優先日	平成22年6月5日 (2010. 6. 5)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	審査官	清水 徹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値によって大当りを生起させるか否かを抽選する主制御装置と、

該主制御装置から送信される制御信号に基づいて表示装置での表示演出を制御するサブ制御装置と、

を備えた弾球遊技機において、

前記主制御装置は、

前記始動口への遊技球の入球に起因して複数種類の乱数値を抽出する乱数値抽出手段と

、
該乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値を記憶する保留記憶手段と、

該保留記憶手段によって記憶されている保留数が増減する毎に保留数情報を前記サブ制御装置に送信する保留数送信手段と、

前記乱数値抽出手段により抽出された当否判定用乱数の値が、前記抽選の実施以前に特定の値と一致するか否か比較する当否乱数比較手段と、

該当否乱数比較手段による比較結果が不一致の時に、図柄の変動内容を決定するために用いる乱数の値が特定の演出を実施する値と一致するか否か比較する特定演出比較手段と

、
前記当否乱数比較手段による比較結果及び前記特定演出比較手段による比較結果を基にしたカテゴリ情報を、前記サブ制御装置に送信するカテゴリ情報送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

受信した前記カテゴリ情報を基に先読み演出を実行するか否かを決定する先読み演出実行決定手段と、

先読み演出の起因となった前記カテゴリ情報が示す予め定められた順位と、該先読み演出の実行中に受信した前記カテゴリ情報とが示す予め定められた順位とを比較するカテゴリ比較手段と、

複数の先読み演出の中から実行する先読み演出の種類を決定する先読み演出決定手段と、を備え、

複数の先読み演出の中には、複数回の表示演出に亘って連続した演出を行う第1連続演出と、該第1連続演出とは異なる連続した演出を複数回の表示演出に亘って行う第2連続演出とを含み、

10

前記先読み演出決定手段は、前記カテゴリ比較手段の比較結果が先読み演出の実行中に受信した前記カテゴリ情報の前記順位が上位であることを条件に前記第2連続演出を決定し、

前記第1連続演出を決定すると該第1連続演出の実施中若しくは待機中の状態であることを示す第1連続演出フラグを設定し、

前記第1連続演出フラグが設定されている状態で前記第2連続演出を決定すると、該第2連続演出の連続回数の設定値に、保留記憶数と前記第1連続演出の残りの回数との差を設定し、

前記サブ制御装置は、遊技機に設けられた演出用の可動体の動作を制御する構成であり、

20

前記第2連続演出を実行すると、前記抽選に基づく表示演出を行う毎に前記可動体が一定の動作を実施し、前記第1連続演出の実行中は前記可動体が作動しない

ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口に遊技球が入球したことに起因して行われる抽選の結果を報知する図柄を備えたパチンコ遊技機に関するものである。

30

【背景技術】

【0002】

現状のパチンコ機は、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、入球した際に抽出した乱数値を所定数を限度として保留記憶し、該記憶された乱数値が予め定められた大当たりとなる値であるか否かの抽選を記憶した順に行っている。

【0003】

大当たり遊技を発生させるか否かの抽選結果は、変動を経た特別図柄及び演出図柄の確定表示により報知される。尚、特別図柄は遊技領域に小さく表示されるだけであって、遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置にて特別図柄の変動に対する擬似変動演出を行い、その演出によって遊技者に抽選結果に対しての期待感を与えている。また、遊技者に抽選結果の期待感を与える演出は演出図柄表示装置だけではなく、パチンコ遊技機に設けられている発光体や可動体を使用して行われる場合もある。これら演出図柄表示装置や可動体、発光体等の演出装置は、主制御装置から受信する制御信号に基づいてサブ制御装置が制御している。

40

【0004】

また、近年のパチンコ機では、主制御装置において、記憶された乱数値の当否抽選を行う前に、該記憶された乱数値を確認し、該乱数値が大当たりやハズレでも特定のリーチを発生させる値であった場合は、特定の値であることを示す制御信号をサブ制御装置に送信し、制御信号受信時の遊技進行状況に基づくサブ制御装置の判断により先読み演出を実行する遊技機がある。

50

【0005】

先読み演出には、保留記憶数を示す保留表示を通常とは異なる態様に変化させる保留表示予告や連続演出（予告）がある。連続演出は、特定の値を示す制御信号の受信以前に記憶された別の乱数値の抽選結果を示す演出図柄の変動から、特定の値である乱数値の抽選結果を示す演出図柄の変動まで、複数回の演出図柄変動に亘って継続性のある演出を行う予告演出である。

【0006】

この連続演出の演出には、変動毎に同じ演出を連続して実行する手法と、 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ のように連続する各変動表示演出において異なる演出内容によって段階的に期待感を高めていく手法の何れかが用いられている。変動毎に同じ演出を実行する手法の場合には、同じ演出が何回連続して出現するかという点で大当たりへの期待度を高めるように構成され、例えば4回連続したら大当たり確定といった確定演出を用いる場合もある。同様に、変動毎に $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ のように段階的に期待感を高めていく手法にも、D（最終発展画面）が表示されたら大当たり確定などといった、確定演出を用いる場合がある。

【0007】

これらの予告演出は、予告演出の種類によって大当たりの期待感を変化させるために、大当たり又はハズレの抽選結果に応じて出現率が異なるように設定される。例えば、A予告は、当選結果がハズレの場合に出現率を高く設定し、大当たりの場合に出現率を低く設定することにより、A予告が出現した場合に過度な期待感を与えることを避け、B予告はそれとは逆にハズレ時の出現率を低く設定し、大当たり時の出現率を高く設定することで、B予告出現時の期待感を増幅させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2004-033671号公報

【特許文献2】特開2004-180878号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

上述したように、複数種類の予告演出を備える場合、抽選結果（大当たり又はハズレ）に応じて予告演出の種類毎の出現率を異ならせる構成となっているが、出現率は乱数によって設定されるため、上記したA予告が出現した場合に大当たりになることが重なったり、B予告が出現したにも拘わらずあっさり外れることが連続する場合がある。このような場合、A予告出現時は、期待感以上の大当たりを獲得することになり、予想外の利益を得る遊技結果が遊技者の遊技継続意向を増幅させることになる。

【0010】

しかしながら、B予告が数多く出現しても大当たりせず、B予告でハズレた直後にA予告で大当たりした場合などは、遊技機に対して不信感を抱き、継続して遊技する意向を喪失してしまう。

【0011】

本願発明は上記の問題に鑑み、異なる種類の予告演出が連続して実施された場合でも、予告演出の種類に応じた期待感を損なうことがない弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

請求項1記載の弾球遊技機は、

始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値によって大当たりを生起させるか否かを抽選する主制御装置と、

該主制御装置から送信される制御信号に基づいて表示装置での表示演出を制御するサブ制御装置と、

を備えた弾球遊技機において、
前記主制御装置は、
前記始動口への遊技球の入球に起因して複数種類の乱数値を抽出する乱数値抽出手段と

、
該乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値を記憶する保留記憶手段と、
該保留記憶手段によって記憶されている保留数が増減する毎に保留数情報を前記サブ制御装置に送信する保留数送信手段と、

前記乱数値抽出手段により抽出された当否判定用乱数の値が、前記抽選の実施以前に特定の値と一致するか否か比較する当否乱数比較手段と、

該当否乱数比較手段による比較結果が不一致の時に、図柄の変動内容を決定するために用いる乱数の値が特定の演出を実施する値と一致するか否か比較する特定演出比較手段と

、
前記当否乱数比較手段による比較結果及び前記特定演出比較手段による比較結果を基にしたカテゴリ情報を、前記サブ制御装置に送信するカテゴリ情報送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、
受信した前記カテゴリ情報を基に先読み演出を実行するか否かを決定する先読み演出実行決定手段と、

先読み演出の起因となった前記カテゴリ情報が示す予め定められた順位と、該先読み演出の実行中に受信した前記カテゴリ情報とが示す予め定められた順位とを比較するカテゴリ比較手段と、

複数の先読み演出の中から実行する先読み演出の種類を決定する先読み演出決定手段と、
を備え、

複数の先読み演出の中には、複数回の表示演出に亘って連続した演出を行う第1連続演出と、該第1連続演出とは異なる連続した演出を複数回の表示演出に亘って行う第2連続演出とを含み、

前記先読み演出決定手段は、前記カテゴリ比較手段の比較結果が先読み演出の実行中に受信した前記カテゴリ情報の前記順位が上位であることを条件に前記第2連続演出を決定し、

前記第1連続演出を決定すると該第1連続演出の実施中若しくは待機中の状態であることを示す第1連続演出フラグを設定し、

前記第1連続演出フラグが設定されている状態で前記第2連続演出を決定すると、該第2連続演出の連続回数の設定値に、保留記憶数と前記第1連続演出の残りの回数との差を設定し、

前記サブ制御装置は、遊技機に設けられた演出用の可動体の動作を制御する構成であり、

前記第2連続演出を実行すると、前記抽選に基づく表示演出を行う毎に前記可動体が一定の動作を実施し、前記第1連続演出の実行中は前記可動体が作動しない

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【0013】

乱数値抽出手段が抽出する複数種類の乱数は、遊技者が有利な遊技状態に移行するか否かを抽選するための当否（大当り）判定用乱数の他に、該大当り判定用乱数の抽選結果に応じた確定表示図柄の種類と、図柄の変動内容を決定するために用いる乱数であればよく、例えば大当り図柄決定用乱数1、大当り図柄決定用乱数2、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数としてもよい。

【0014】

保留記憶手段に記憶される保留記憶の数は、始動口への入球に基づいて増加し、保留記憶の抽選（当否判定）によって減少すればよく、保留数送信手段によって送信される保留数情報は、保留記憶数の値を示す信号でもよいし、増加時に保留記憶数が増加したことを示す信号としてもよい。

【0015】

当否乱数比較手段による当否判定用乱数の値が特定の値と一致するか否かの比較は、当否判定用乱数の値がいわゆる大当たりとなる値か否かの比較判定としてもよく、一致した場合には更に大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する乱数（例えば大当たり図柄決定用乱数1）も合わせて比較する構成としてもよい。その場合のカテゴリ情報には、例えば15ラウンド（大入賞口が15回開放）の大当たり遊技を発生させる内容や、大当たり遊技終了後に高確率遊技状態に移行する等の内容を含んでもよい。

【0016】

図柄の変動内容を決定するために用いる乱数とは、上記したリーチ決定用乱数又は／及び変動パターン決定用乱数としてもよく、特定演出比較手段は、リーチ乱数及び変動パターン乱数の値が特定のリーチを実施する値と一致するか否かの比較判定を実施し、各乱数の値がいわゆるスーパーリーチ（変動時間が特に長かったり特別な演出を実施するリーチ）となる値か否かを比較結果としてもよい。更に各乱数の値がリーチとなる値か、非リーチとなる値かを比較し、この比較結果まで含めてカテゴリ情報とする構成としてもよく、その場合のカテゴリ情報は、大当たりを示す内容、スーパーリーチを示す内容、リーチを示す内容、非リーチを示す内容の順に大当たりとなる期待度が高い演出が可能であることを示す信号となる。

10

【0017】

当否乱数比較手段及び特定演出比較手段（二つの手段は総称して先読み判定という）は、全ての遊技状態において実施してもよいし、進行中又は先読み判定によって移行が確定している遊技状態に応じて実施するか否かを判定する構成としてもよい。また、全ての遊技状態においてその遊技状態又は移行が確定している遊技状態に合わせて実施し、該実施時の遊技状態又は確定している移行後の遊技状態に応じてカテゴリ情報送信手段を実施しない構成（サブ制御装置にカテゴリ情報を送信しない）としてもよい。

20

【0018】

カテゴリ情報は、当否乱数比較手段の比較結果と、特定演出比較手段の比較結果を基に、サブ制御装置が判断可能な予め定められた順位を含む構成であればよく、例えばその順位は、当否乱数比較手段の比較結果が特定の値と一致したこと（大当たり）を基にしたカテゴリ情報を最上位とし、次に特定演出比較手段の比較結果がスーパーリーチを示すカテゴリ情報、次に特定演出比較手段の比較結果がリーチを示すカテゴリ情報、次に非リーチを示すカテゴリ情報としてもよい。この順位は、上述したように、より大当たりが期待できる演出が実施可能な順位となる。カテゴリ情報の順位はどの遊技状態においても同じであるが、遊技状態の変化に応じた当否判定確率の変化、及び変動パターン振分比率の変化によって、各カテゴリの選択比率は変化する構成としてもよい。

30

【0019】

先読み演出実行決定手段は、カテゴリ情報受信時に、進行中の遊技状況に応じて先読み演出を実行するか否かを決定する構成であればよく、この場合の進行中の遊技状況とは、いずれかの先読み演出の実施中（連続演出なら待機中も含む）又は未実施中、保留数の値、遊技状態、の各状況が考えられる。また、先読み演出を実行する場合、期待度の低い（順位の低い）予告を後に行わないように受信したカテゴリ情報の順位を判別可能に記憶する構成が望ましい。尚、記憶したカテゴリ情報は該当する保留記憶の抽選に基づく変動表示が実施されるまで記憶する構成が好適であるが、該変動表示が終了するまで記憶する構成としてもよい。

40

【0020】

複数回の表示演出に亘って連続した演出を行う第1連続演出は、特定の演出を複数回の演出図柄の変動表示に亘って連続して出現させる演出であればよく、1回の当否抽選に基づいて実施される1回の演出図柄の変動表示が、複数回の保留記憶の当否抽選に基づいて連続して実施される場合、連続する演出図柄の変動表示全てに特定の演出が出現していればよい。その場合、特定の演出が演出図柄の変動表示中に絶えず表示される構成でもよいし、1回の疑似図柄の変動時間中に所定時間のみ表示される構成でもよい。

【0021】

50

これは例えば、特定の演出が特定のキャラクタを表示するものであった場合、連続する各々の変動表示に同じキャラクタ（もしくは同じ種類又は同一系統のキャラクタ）が出現する構成でもよいし、前後の変動表示との連続（継続）関係が容易に認識可能となるように、連続する意味を有する数字群や文字群（例えば「1、2、3、4」「あ、た、る」や「あ、た、り」）を各々の変動表示で分解して順に表示する方法も考えられる。更に、各々の変動表示が、表示結果を除いて同一の変動態様（最も多く出現する通常の変動態様とは異なるもの）を繰り返し行なうことによって遊技者に継続性を認識させる構成でもよい。

【0022】

第1連続演出が大当りを示すカテゴリ情報に起因して実行中なら、該実行中に受信したカテゴリ情報の順位が最上位の大当りを示すものであっても、先読み演出決定手段は第2連続演出の決定は行わない構成としてもよく、他の先読み演出の決定も行わない構成としてもよい。従って、最上位のカテゴリ情報に起因する第1連続演出の実行中は、先読み演出決定手段は、受信したカテゴリ情報の順位に拘わらずいかなる先読み演出も決定しない構成としてもよい。尚、受信したカテゴリ情報が実行中の第1連続演出の起因となったカテゴリ情報よりも下位又は同位であった場合、先読み演出決定手段は、第2連続演出は決定しないが他の先読み演出を決定してもよいし、全ての先読み演出を決定しない構成でもよい。

10

【0023】

更に、受信したカテゴリ情報が大当りを示す最上位の順位であっても、受信時に第1連続演出を実行中でなければ、第2連続演出は実施されない構成としてもよい。また、第1連続演出の実行中に、該第1連続演出の起因となったカテゴリ情報よりも上位のカテゴリ情報を受信した場合でも、第1連続演出の終了後に引き続き第2連続演出の実施が可能となる保留記憶数（保留記憶数2個、又は3個以上）がなければ、第2連続演出は決定されない構成となる。加えて、第1連続演出の実施、受信したカテゴリが上位、実施可能な保留記憶数有りの条件を満たしても、サブ制御装置が備える先読み演出を実施するか否かを判定する振分乱数の値が、先読み演出の実施値と一致しなければ第2連続演出を含む先読み演出を実施しない構成としてもよい。

20

【0024】

上述した内容に加え、受信したカテゴリ情報が上位及び実施可能な保留記憶数有りの条件を満たしていれば、先読み演出決定手段は、第1連続演出を実施中でなくても、第1連続演出の終了から所定期間内であれば第2連続演出を決定可能な構成としてもよい。

30

【0025】

また、先読み演出決定手段は、第1連続演出を決定する条件を、第1連続演出及び第2連続演出以外の先読み演出を実行中で、且つ、実行中の先読み演出の起因となったカテゴリ情報と、受信したカテゴリ情報とのカテゴリ比較手段による比較結果において、受信したカテゴリ情報の順位が上位であること、としてもよい。当然第1連続演出が実施可能な保留数があり、更にサブ制御装置が備える先読み演出（第1連続演出）を実施するか否かを判定する振分乱数の値が、実施値と一致することを条件に加えてもよい。

【0026】

第1連続演出と第2連続演出は、共に1種類の予告演出ではなく、それぞれは連続演出の群（グループ）の名称であり、第1連続演出と第2連続演出とは、それぞれ複数の連続演出を備える構成が好適である。また、第3連続演出群や第4連続演出群を設ける構成としてもよく、先読み演出決定手段は、第1連続演出の実行中に第2連続演出の実行を決定する条件と同一条件で、第2から第3、第3から第4の連続演出を決定する構成としてもよい。

40

【0027】

受信したカテゴリ情報が最上位（大当り）ならば、第1連続演出の未実行中であっても先読み演出決定手段が第2連続演出を決定する構成も考えられる。また、最上位以外のカテゴリ情報を起因とする第2連続演出の実行中に、上位のカテゴリ情報を受信した場合は

50

、第2連続演出を継続して決定する構成も考えられる。

【発明の効果】

【0028】

請求項1記載の弾球遊技機によれば、遊技者が大当りの期待感を大きく抱く連続演出を連続して実行する場合において、前に行われる連続演出よりも後で行われる連続演出のほうが連続演出の最終変動表示において必ず大当りの期待感が大きい演出が実行されるため、遊技者が認識する予告演出の期待感と実際に行われる予告演出によって得る期待感とにブレが生じず、遊技者が遊技の継続意向を喪失することを防ぐ効果があるとともに、遊技機が備える演出用の可動体を第2連続演出の一部として作動させることで、第1連続演出との期待度の差別化をより一層計ることが可能となる。

10

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】遊技盤8の正面図。

【図2】遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】主制御装置50が実行する始動入賞処理のフローチャート。

【図4】変動パターンの種類の一例を示す図表。

【図5】主制御装置50が実行する当否判定処理のフローチャート。

【図6】主制御装置50が実行する特別図柄確定処理のフローチャート。

【図7】サブ統合制御装置53が実行する保留数指示信号受信処理のフローチャート。

【図8】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(1)。

20

【図9】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(2)。

【図10】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(3)。

。

【図11】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(4)。

。

【図12】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(5)。

。

【図13】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(6)。

。

【図14】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(7)。

30

。

【図15】サブ統合制御装置53が実行する先読み信号受信処理のフローチャート(8)。

。

【図16】サブ統合制御装置53が備える各フラグの内容を示す図表。

【図17】サブ統合制御装置53が備える各カウンタの内容を示す図表。

【図18】サブ統合制御装置53が受信したカテゴリ信号の種類と、連続演出実施判定用乱数の値に応じた第1連続演出と第2連続演出の実施内容を示す図表。

【図19】サブ統合制御装置53が実行する変動指示信号受信処理のフローチャート。

【図20】サブ統合制御装置53が実行する確定図柄コマンド受信処理のフローチャート。

40

。

【図21】連続演出の種類と振分乱数値に応じた連続演出の選択内容を示す図表。

【図22】第1連続演出実施時の演出図柄表示装置54bの表示内容を示す略図。

【図23】第2連続演出実施時の演出図柄表示装置54bの表示内容を示す略図。

【発明を実施するための形態】

【0030】

以下に本発明の好適な実施形態について図面を参照して説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採り得ることができ、実施例に記載された内容の相違部分を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

【実施例】

50

【0031】

図1は、本実施例のパチンコ機の遊技盤8の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図1に示す通り、遊技盤8には公知のガイドレール25a、25bによって囲まれた略円形の遊技領域26が設けられ、多数の遊技釘27が植設されている。遊技領域26の略中央には、窓部28aを有する液晶枠飾り28が設けられており、演出図柄表示装置54b(図2参照)のLCD画面が遊技者から視認可能に構成され、図示しない公知のワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。また、窓部28aの上方には、7セグメントLED等の発光部材により構成される特別図柄表示装置29および普通図柄表示装置30が設けられている。

10

【0032】

また窓部28aの上部には、LCD画面の上辺に被る位置に演出用の可動体80(演出用可動物)が常時停止位置として配置され、可動体80は特定の演出の発生に応じて、LCD画面の上辺から下辺に向かって往復移動の動作を行う。この往復移動は、後述するサブ制御装置53によって移動範囲と、移動速度が制御可能となっている。

【0033】

液晶枠飾り28の左右両側または左側には後述する普通図柄作動スイッチ32a(図2参照)を備える普通図柄作動ゲート32が設けられており、下側には後述する特別図柄始動スイッチ31a(図2参照)を備える普通電動役物31が設けられている。普通電動役物31の下方には、アタッカー式の大入賞口33aを備える大入賞口ユニット33が配置され、該大入賞口ユニット33の下方にはアウト口34が設けられている。大入賞口33aの左側には4個のLEDで構成される特別図柄保留数表示装置29aが、右側には4個のLEDで構成される普通図柄保留数表示装置30aが、各々設けられている。また、大入賞口ユニット33の左右両側には、後述する一般入賞口スイッチ35b(図2参照)を備える一般入賞口35aが複数備えられる入賞口ユニット35が設けられている。

20

【0034】

上記のように遊技盤8を構成することによって、普通図柄作動ゲート32に入球(普通図柄作動スイッチ32a(図2参照)にて遊技球を検出)すると、普通図柄表示装置30で普通図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普通図柄の態様にに応じて、後述する普通電動ソレノイド31b(図2参照)を駆動させる。普通電動ソレノイド31bを駆動させると、ほぼ同期して普通電動役物31の羽根部材が駆動して、普通電動役物31への入球率(特別図柄始動スイッチ31a(図2参照)での検出率)が高まるように構成されている。

30

【0035】

また、普通電動役物31に入球(特別図柄始動スイッチ31a(図2参照)にて遊技球を検出)すると、特別図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した特別図柄の態様にに応じて後述する大入賞口ソレノイド33c(図2参照)を駆動させる。大入賞口ソレノイド33cを駆動させると、ほぼ同期して大入賞口ユニット33の扉部材が駆動して、大入賞口33aへの入球率(カウントスイッチ33b(図2参照)での検出率)が高まるように構成されている。

40

【0036】

続いて、図2にパチンコ機1の電気配線を示すブロック図を示し、詳細に説明する。尚、このブロック図には、煩雑になる電源回路に関する記載は行わないが、電源が必要な制御装置若しくはアクチュエータ類には電源装置55(図示せず)から直接的または間接的に供給される構成となっている。

【0037】

図2に示す通り、主制御装置50の入力端には、遊技盤中継端子板62を介して普通電動役物31に入球した遊技球を検出する特別図柄始動スイッチ31aと、普通図柄作動ゲート32に入球した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ32aと、大入賞口33aに入球した遊技球を検出するカウントスイッチ33bと、一般入賞口35aに入球した遊技

50

球を検出する一般入賞口スイッチ35bとが、裏配線中継端子板63を介して前面枠が閉鎖していることを検出する前面枠閉鎖スイッチ38と、意匠枠が閉鎖していることを検出する意匠枠閉鎖スイッチ39a、39bと、が接続されている。

【0038】

前面枠閉鎖スイッチ38及び意匠枠閉鎖スイッチ39a、39bは、内部に電池（1次電池又は2次電池のいずれでも良い）を備えており、通常時（電源が供給され、且つ、電源スイッチがON）は後述する裏配線中継端子板63から供給されるDC12Vで動作し、電源が供給されないとき（電源遮断又は電源スイッチOFF）には、電池の電源を利用して前面枠3又は意匠枠の閉鎖状態を出力する構成となっている。また、電池として1次電池を採用する場合には電池の消耗によって交換（電池のみ交換又はリミットスイッチを交換）することとなるが、2次電池を採用する場合には通常時に充電する構成とし、繰り返し利用可能に構成することが望ましい。

10

【0039】

主制御装置50の出力端には、遊技盤中継端子板62を介して大入賞口33aの扉部材を駆動する大入賞口ソレノイド33cと、普通電動役物31の羽根部材を駆動する普通電動ソレノイド31bと、図柄表示装置中継端子板64を介して特別図柄を表示する特別図柄表示装置29と、特別図柄の保留数を表示する特図保留数表示装置29aと、普通図柄を表示する普通図柄表示装置30と、普通図柄の保留数を表示する普図保留数表示装置30aと、裏配線中継端子板63および外部接続端子板61を介してホールコンピュータ70と、が接続されている。

20

【0040】

主制御装置50はCPU、ROM、RAM等の電気部品を備えており、搭載するROMに記憶されたプログラムに従ってCPUにて処理を実行し、入力される各種検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種コマンド等を生成し、払出制御装置51およびサブ統合制御装置53に出力する。また、主制御装置50は、前面枠閉鎖スイッチ38又は意匠枠閉鎖スイッチ39a、39bから前面枠又は意匠枠の閉鎖状態時に出力される検出信号が入力されることで、外部接続端子板61を介してホールコンピュータ70に前面枠又は意匠枠が閉鎖状態にあることを示す信号（検出信号に準ずる信号）を出力するように構成されている。ここで、主制御装置50と払出制御装置51とは双方向通信回路として構成され、主制御装置50とサブ統合制御装置53とは間に演出中継端子板65を介した主制御装置50からサブ統合制御装置53への一方向通信回路として構成されている。

30

【0041】

払出制御装置51の入力端には、裏配線中継端子板63を介して球タンクまたはタンクレール内の遊技球が不足していることを検出する球切れスイッチ22aまたは23aと、裏配線中継端子板63および払出中継端子板66を介して払い出した遊技球を検出する払出スイッチ24bと、各種端子板を介することなく下皿への経路に遊技球が多数あることを検出する満杯スイッチ13aと、が接続されている。払出制御装置51の出力端には、裏配線中継端子板63および払出中継端子板66を介して遊技球を上皿へと払い出す払出モータ24aが接続されている。

【0042】

40

払出制御装置51はCPU、ROM、RAM等の電気部品を備えており、搭載するROMに記憶されたプログラムに従ってCPUにて処理を実行し、入力される各種検出信号ならびに主制御装置50から入力されるコマンドに基づいて遊技球の払い出しに関わる各種コマンド等を生成し、主制御装置50および発射制御装置52に出力する。ここで、払出制御装置51と主制御装置50とは双方向通信回路として構成され、払出制御装置51と発射制御装置52とは払出制御装置51から発射制御装置52への一方向通信回路として構成されている。

【0043】

発射制御装置52の入力端には、発射を停止するための発射停止スイッチ19aと、発射ハンドルに遊技者が触れていることを検出するタッチスイッチ20aと、が接続されて

50

いる。発射制御装置 5 2 の出力端には、遊技球を遊技領域 2 6 へ発射するための発射モータ 3 6 が接続されている。発射制御装置 5 2 は CPU、ROM、RAM を備えず、IC 等で構成されたデジタル回路であり、入力される各種検出信号ならびに払出制御装置 5 1 からの入力に基づいて発射モータ 3 6 の駆動を制御している。

【0044】

サブ統合制御装置 5 3 の入力端には、遊技者により操作可能な遊技スイッチ 1 4 a が接続されている。サブ統合制御装置 5 3 の出力端には、意匠枠および遊技盤 8 に備えられる各種 LED・ランプ 3 7 と、前面枠およびスピーカユニットに備えられるスピーカ 1 0 と、上述した可動体 8 0 を作動させるステッピングモータとして可動体駆動モータ 8 0 a とが接続されている。尚、サブ統合制御装置 5 3 と主制御装置 5 0 とは、間に演出中継端子板 6 5 を介した主制御装置 5 0 からサブ統合制御装置 5 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 5 3 と演出図柄制御装置 5 4 a とはサブ統合制御装置 5 3 から演出図柄制御装置 5 4 a への一方向通信回路として構成されている。

10

【0045】

サブ統合制御装置 5 3 は CPU、ROM、RAM 等の電気部品を備えており、搭載する ROM に記憶されたプログラムに従って CPU にて処理を実行し、入力される遊技スイッチ 1 4 a の入力ならびに主制御装置 5 0 から入力されるコマンドに基づいて演出に関わる各種コマンド等を生成し、演出図柄ユニット 5 4 の演出図柄制御装置 5 4 a に出力し演出図柄制御装置 5 4 a が入力されたコマンドに従って演出図柄表示装置 5 4 b を制御する構成となっている。尚、本実施例では、サブ統合制御装置 5 3 の RAM に記憶された遊技情報を電源断時に保持しない構成としているが、電源装置 5 5 から VBB を供給して記憶保持可能とし、復電時に記憶した遊技情報を元に電源断前の遊技を再開する構成としても何ら差し支えない。

20

【0046】

また、サブ統合制御装置 5 3 には、音量を調節する音量調節スイッチ 1 0 a が備えられ、音量調節スイッチ 1 0 a の状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ 1 0 へ送信する内容を判断し、スピーカ 1 0 から出力する音量をソフト的に制御するように構成されている。例えば、遊技に伴う演出音声やエラー報知の一部（前面枠、意匠枠等の枠開放／閉鎖報知など）の音声は、音量調節スイッチ 1 0 a の状態に応じて変更された音量でスピーカ 1 0 から出力され、その他のエラー報知（特殊報知など）は音量調節スイッチ 1 0 a の状態に関わらず予め設定された音量でスピーカ 1 0 から出力されるように構成することができる。

30

【0047】

次に図 3 に示したフローチャートを用いて主制御装置 5 0 が行う始動入賞処理を説明する。この始動入賞処理は、本願発明における乱数値抽出手段、保留記憶手段、保留数送信手段、当否乱数比較手段、特定演出比較手段、カテゴリ情報送信手段を含む処理となる。

【0048】

始動入賞処理を開始すると、始動口である普通電動役物 3 1 に遊技球が入球したか否か判定する（S10）。肯定判定なら（S10：YES）、保留記憶数が上限数（本実施例においては 4 個）よりも少ないか否か判定し（S20）、肯定判定（0 個から 3 個）なら（S20：YES）、大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数 1、大当たり図柄決定用乱数 2、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を抽出して、これらを保留記憶として保留記憶数に応じた各記憶領域に記憶するとともに、保留記憶数を示す保留記憶カウンタに 1 を加算する（S30）。この S30 で行われる処理が本願発明における乱数値抽出手段、保留記憶手段、に該当する。

40

【0049】

続いて、時短フラグが 0 か否か（開放延長機能が作動中でないか）を判定し（S40）、肯定判定なら（S40：YES）S50 に進み、否定判定なら（S40：NO）S130 に進む。本実施例では、時短状態以外の遊技状態において、当否判定（抽選）以前に行う先読み判定と該先読み判定結果の送信処理（後述する当否乱数比較手段、特定演出比較

50

手段、カテゴリ情報送信手段)を行い、サブ統合制御装置53において先読み演出(連続演出)の実行判定を実施する構成としているが、時短状態においても先読み判定を行いその結果を送信して先読み演出(連続演出)を実施する構成としても何ら問題ない。また、どの遊技状態においても先読み判定を実施し、遊技状態に応じて判定結果を送信するか否か判定する構成としてもよい。例えば、S40の判定処理をS120の直前に行う構成としてもよい。

【0050】

S50に進むと、S30で抽出した大当たり判定用乱数(当否判定用乱数)の値を当否判定テーブルの値と比較して一致するか否か、即ち大当たり値か否か比較する(S50)(当否乱数比較手段)。否定判定なら(S50:NO)、即ちハズレなら、S30で抽出したリーチ決定用乱数の値と変動パターン決定用乱数の値とを、ハズレ用のリーチ判定テーブル、変動パターン判定テーブルで比較し、スーパーリーチとなるか否か判定する(S70)(特定演出比較手段)。否定判定なら(S70:NO)、S70と同様にリーチとなる値か否かを判定する(S90)(特定演出比較手段)。S90が否定判定なら(S90:NO)、非リーチのハズレ変動が確定する。

10

【0051】

S50が肯定判定なら(S50:YES)、図柄変動時の演出カテゴリの選択処理としてカテゴリ4を選択する(S60)。S70が肯定判定なら(S70:YES)、図柄変動時の演出カテゴリの選択処理としてカテゴリ3を選択する(S80)。S90が肯定判定なら(S90:YES)、図柄変動時の演出カテゴリの選択処理としてカテゴリ2を選択する(S100)。S90が否定判定で非リーチのハズレ変動が確定した場合は、図柄変動時の演出カテゴリの選択処理としてカテゴリ1を選択する(S110)。

20

【0052】

尚、本実施例における図柄の変動パターンは、図4に示す図表の内容で設定されており、演出図柄表示装置54b上で行われる変動態様はこの表の内容に準じて実施され、スーパーリーチとリーチと非リーチ(通常変動)も表に示すように区分される。尚、変動パターン1の通常変動1は、時短状態時に選択される通常変動(非リーチ)であるため、本実施例ではカテゴリ区分は割り当てられていないが、時短状態においても先読み信号をサブ統合制御装置53に送信する構成の場合、例えばカテゴリとして「0」を割り当て、他のカテゴリと区別可能にする構成としてもよい。

30

【0053】

S50からS110の処理で選択される演出カテゴリは、本願発明におけるカテゴリ情報に該当し、カテゴリ4、3、2、1の順に遊技者にとって大当たりの期待度が高い演出が後述する当否判定処理に応じて実施されることになる。この、4、3、2、1の大当たり期待度の高さの順番(数字が大きいほど期待度が高い)が本願発明における予め定められた順位に該当する構成となる。尚、各演出カテゴリの選択時に図4に示す変動パターンを選択する構成も考えられる。この場合、サブ統合制御装置53が、受信した変動パターンを示す先読み信号から各カテゴリを判断する構成となる。

【0054】

フローチャートの説明に戻り、S60、S80、S100、S110、の選択処理に続いては、選択したカテゴリを示すカテゴリ信号(先読み信号)をサブ統合制御装置53に送信する(S120)。このカテゴリ信号送信処理が本願発明におけるカテゴリ情報送信手段に該当する。S120の処理の後、又はS40が否定判定なら(S40:NO)、S30で1が加算された保留記憶カウンタの値を示す保留数指示信号をサブ統合制御装置53に送信し(S130)リターンに抜ける。S10、S20、が否定判定の場合も(S10:NO、S20:NO)同様にリターンに抜ける。

40

【0055】

本実施例ではS30のステップで保留記憶数の加算処理(保留記憶カウンタのインクリメント)が行なわれているが、S130の直前で保留記憶数の加算処理を行なう構成としてもよい。尚、S30が本願発明における乱数値抽出手段及び保留記憶手段、S50が当

50

否乱数比較手段、S 7 0 と S 9 0 が特定演出比較手段、S 1 2 0 がカテゴリ情報送信手段、S 1 3 0 が保留数送信手段に該当する。

【0056】

次に図5に示したフローチャートを用いて、主制御装置50が行う当否判定処理を説明する。当否判定処理を開始すると、特別図柄（特図）の始動条件が成立しているか否か判定する（S 2 0 0）。この判定処理では、大当たり遊技中でないこと、特図変動中又は確定表示中でないこと、および判定対象となる特図の保留記憶があることを確認する。S 2 0 0 が否定判定なら（S 2 0 0：NO）リターンし、肯定判定なら（S 2 0 0：YES）、時短フラグが0か否か判定する（S 2 1 0）。否定判定なら（S 2 1 0：NO）、時短状態中の処理に進むが、この処理は公知の処理となんら変わらないため説明は割愛する。S 2 1 0 が肯定判定なら（S 2 1 0：YES）保留記憶のシフト処理を行い、これにより最も古い保留記憶を当否判定の対象とするとともに、保留記憶数を示す保留記憶カウンタから1を減算する（S 2 2 0）。 10

【0057】

続く、大当たり判定用乱数比較処理（S 2 3 0）では、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり判定用乱数と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、大当たり判定用乱数の値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する。当否判定テーブルは通常確率（低確率）用と高確率用の2種類のテーブルが設定してあり、当否判定時の遊技状態が通常遊技であれば通常確率用の当否判定テーブルを用いて比較し、高確率の遊技状態であれば高確率用の当否判定テーブルを用いて比較する。 20

【0058】

続いて、大当たり判定用乱数比較処理（S 2 3 0）の結果が大当たりであるか否か判定する（S 2 4 0）。肯定判定なら（S 2 4 0：YES）、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり図柄決定用乱数1に基づいて図柄モード設定処理を行う（S 2 5 0）。図柄モードは「0～6」の7種類であり、例えば、図柄モード「0」のときは「15R特定時短有図柄1」となる。このように図柄モードによって大当たり遊技の内容および大当たり遊技終了後の遊技状態が選択される。

【0059】

次に、設定された図柄モードと、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり図柄決定用乱数2とに基づいて特図表示装置29に表示する大当たり図柄を設定する（S 2 6 0）。尚、大当たり図柄は「図柄1～図柄27」の27通り備えている。 30

【0060】

S 2 4 0 が否定判定なら（S 2 4 0：NO）、大当たり判定用乱数の比較処理（S 2 3 0）の結果が小当たりであるか否か判定し（S 2 9 0）、肯定判定なら（S 2 9 0：YES）、小当たり図柄を選択し（S 3 0 0）、否定判定なら（S 2 9 0：NO）ハズレ図柄を選択する（S 3 1 0）。

【0061】

S 2 6 0、S 3 0 0、S 3 1 0 に続いては、当否判定の対象とした保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、特別図柄（特図）表示装置29に表示する図柄の変動時間を変動パターン選択テーブルから選択し（S 2 7 0）、上記までの処理で選択された図柄及び変動パターンの情報を、変動指示信号としてサブ統合制御装置53へ送信する（S 2 8 0）。この情報を受信し、遊技状況に応じた演出用コマンドを生成したサブ統合制御装置53からの指示に基づいて、演出図柄制御装置54aは演出図柄表示装置54bを制御し、変動パターンの情報に対応する変動表示演出を開始する。サブ統合制御装置53への送信とほぼ同時に、主制御装置50は、特図表示装置29を制御して特別図柄の変動を開始する。 40

【0062】

次に、図6に示すフローチャートを用いて特別図柄確定処理を説明する。特別図柄確定処理を開始すると、特別図柄の変動時間が経過したか否か判定する（S 3 3 0）。否定判定なら（S 3 3 0：NO）リターンし、肯定判定なら（S 3 3 0：YES）、確定コマン 50

ドをサブ統合制御装置 53 へ送信するとともに図 5 の S 260、S 300、S 310 で選択された図柄を特別図柄表示装置 29 に確定表示する (S 340)。サブ統合制御装置 53 は確定コマンドの受信により変動表示の終了を判断し、演出図柄制御装置 54a に指示することにより演出図柄表示装置 54b の図柄を確定表示する。

【0063】

続いて、特別図柄表示装置 29 に確定表示した図柄が大当たり図柄か否か判定する (S 350)。肯定判定なら (S 350: YES)、大当たりフラグに「1」をセットし (S 360) リターンに抜ける。S 350 が否定判定なら (S 350: NO)、確定表示した図柄が小当たり図柄か否か判定し (S 370)、肯定判定なら (S 370: YES)、小当たりフラグに「1」をセットする (S 380)。S 370 が否定判定 (S 370: NO)、又は S 380 の後リターンする。

10

【0064】

次に図 7 に示したフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 53 が実行する、保留数指示信号受信処理を説明する。保留数指示信号受信処理では、サブ統合制御装置 53 が、主制御装置 50 からの保留数指示信号を受信したか否か判定し (S 400)、否定判定なら (S 400: NO) リターンし、肯定判定なら (S 400: YES)、サブ統合制御装置 53 が記憶する保留数カウンタの値に 1 を加算し (S 410)、加算した保留数に応じた表示態様を指定する信号を演出図柄制御装置 54a に送信し (S 420) リターンに抜ける。この処理によって主制御装置 50 が記憶する保留記憶の数が増加したときは、サブ統合制御装置 53 が備える保留数カウンタの値も増加する。

20

【0065】

次に、サブ統合制御装置 53 が実行する先読み信号受信処理を図 8、9、10、11、12、13、14、15 に示したフローチャートを用いて説明する。この先読み信号受信処理は、本願発明における先読み演出実行決定手段、カテゴリ比較手段、先読み演出決定手段を含む処理となる。

【0066】

図 8 に示すフローチャートで先読み信号受信処理を開始すると、主制御装置 50 からカテゴリ信号を受信したか否か判定する (S 500)。否定判定なら (S 500: NO) リターンに抜け、肯定判定なら (S 500: YES)、受信したカテゴリ信号の内容を受信した順序が特定可能に記憶し (S 510)、先読み予告演出を実施するか否かの判定に用いる先読み演出実施判定用乱数値の抽出処理を行い (S 520)、図 9 に示すフローチャートに進む。尚、本実施例では S 510 で記憶されたカテゴリ情報は、対応する保留記憶の抽選結果に応じた変動指示信号を受信した時点で消去するが、変動指示信号を受信した時点ではなく、対応する保留記憶の抽選結果に応じた変動表示が終了した時点で消去する構成も考えられる。

30

【0067】

図 9 に進み、S 510 で当該カテゴリ情報の記憶以前に記憶したカテゴリ信号の中に大当たりを示すものが無いか否か、即ちカテゴリ 4 が記憶されているか否か判定する (S 600)。否定判定なら、言い換えれば保留記憶の中に既に大当たりがあれば (S 600: NO)、新たに先読み演出を実行する処理は行わずリターンに抜ける。肯定判定なら (S 600: YES)、第 2 連続演出フラグが 0 か否か判定する (S 610)。

40

【0068】

第 2 連続演出フラグは、サブ統合制御装置 53 が記憶する値であり、図 16 (2) に示すように値が「0」の時は第 2 連続演出を未実施又は実施不可能な状態であることを、値が「2」の時は受信した先読みカテゴリ 2 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、値が「3」の時は受信した先読みカテゴリ 3 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、値が「4」の時は受信した先読みカテゴリ 4 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、サブ統合制御装置 53 が判断するための値である。尚、受信した先読みカテゴリが 1 の場合 (大当たり期待度が最も低い場合) には、第 2 連続演出は実行しないため、第 2 連続演出フラグに「

50

1」が設定されることはない。

【0069】

第1連続演出フラグもサブ統合制御装置53が記憶する値であり、図16(1)に示すように値が「0」の時は第1連続演出を未実施又は実施不可能な状態であることを、値が「1」の時は受信した先読みカテゴリ1を基にして第1連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、値が「2」の時は受信した先読みカテゴリ2を基にして第1連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、値が「3」の時は受信した先読みカテゴリ3を基にして第1連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、値が「4」の時は受信した先読みカテゴリ4を基にして第1連続演出を実施中若しくは待機中の状態であることを、サブ統合制御装置53が判断するための値である。

10

【0070】

S610が否定判定なら、即ちいずれかのカテゴリ情報を基にした第2連続演出が実行中又は待機中ならば(S610:NO)リターンに抜け、肯定判定で第2連続演出が未設定なら(S610:YES)、第1連続演出フラグが0か否か判定する(S620)。肯定判定なら(S620:YES)、保留数カウンタの値が2よりも大きいか否か判定する(S630)。この判定は、第1連続演出として3回以上の変動表示が実施可能かの条件を判定する処理であり、2回以上の条件で判定することも考えられる。

【0071】

S630が否定判定なら(S630:NO)第1連続演出の実施条件を満たさないためリターンに抜けるが、リターンせず連続演出以外の先読み演出を実施する構成としてもよい。例えば、演出図柄表示装置54b上に表示される保留数を示す態様を、通常とは異なる態様に变化させる保留表示予告を、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が保留表示予告の実施値か否かの判定を行い。該判定に応じて実施する構成としてもよい。

20

【0072】

S630が肯定判定なら(S630:YES)、受信したカテゴリ情報がカテゴリ「1」か否か判定する(S640)。肯定判定なら(S640:YES)、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報1受信時に第1連続演出を実施する値か否かを判定する(S650)。具体的な先読み演出実施判定用乱数値を用いた判定内容を図18に示す。図表に示すように、先読み演出実施判定用乱数値の総数は0から29の30個であり、その内、カテゴリ情報1の場合に第1連続演出を実施する値は28の1個となる。従って先読み判定の結果が非リーチ(通常変動・ハズレ)に基づくカテゴリ情報1を受信した場合は、S600からS640の条件を満たした場合において1/30で第1連続演出を実行する設定となる。この設定確率は、カテゴリ情報1が最も大当たりが期待できない非リーチを示すカテゴリであるため、1から4のカテゴリ情報の中で最も低い値となる。尚、変動結果が非リーチを示すカテゴリ情報1の受信時には、連続演出の設定を行わない構成も考えられる。

30

【0073】

S650が否定判定なら(S650:NO)リターンに抜け、肯定判定なら(S650:YES)、第1連続演出フラグに「1」を設定する(S660)。この場合にフラグに設定する「1」は、前述したように、カテゴリ情報1を基にして(第1)連続演出を実行する場合に設定される値であり、フラグ値にはカテゴリ情報が示す順位に応じた値が設定される。この構成により、フラグ値を参照することによって連続演出を実行する起因となったカテゴリ情報の種類、即ち実施中の連続演出によって遊技者に与えることが可能な大当たり期待度が判別できる。従って、第1連続演出の実行を示すフラグ値と、受信したカテゴリ情報とを比較すること(カテゴリ比較手段)により、実施中の連続演出(の最終演出)よりも大当たり期待度が高い演出が可能か否かを判定可能としている。

40

【0074】

S660に続いては、第1連続演出の連続回数設定値に保留数カウンタの値を設定し(S670)リターンする。S670が実施されると、後述する変動指示信号受信処理の実施に応じて、第1連続演出がS670で設定された回数の変動表示に亘って実施される。

50

【0075】

次に、S640が否定判定だった場合に実施される、受信したカテゴリ情報が「1」以外の場合の第1連続演出の実行判定について説明する。図9のS640が否定判定なら（S640：NO）、図10のフローチャートに進み、受信したカテゴリ情報が「2」か否か、即ち先読み判定の結果がリーチ（ハズレ）か否か判定する（S700）。肯定判定なら（S700：YES）、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報2受信時に第1連続演出を実施する値か否かを判定する（S710）。図18の図表に示すように、カテゴリ情報2の場合に第1連続演出を実施する値は16、26の2個となる。従って先読み判定の結果がリーチ（ハズレ）に基づくカテゴリ情報2を受信した場合は、S600からS640の条件を満たした場合において2/30で第1連続演出を実行する設定となる。この設定確率は、カテゴリ情報1よりも高いが後述するカテゴリ情報3の場合に比べて低い値となる。

10

【0076】

S710が否定判定なら（S710：NO）リターンに抜け、肯定判定なら（S710：YES）、第1連続演出フラグに「2」を設定する（S720）。この場合にフラグに設定する「2」は、前述したように、カテゴリ情報2を基にして（第1）連続演出を実行する場合に設定される値である。S720に続いては、図9のS670の処理に進む。

【0077】

S700が否定判定なら（S700：NO）、図11のフローチャートに進み、受信したカテゴリ情報が「3」か否か、即ち先読み判定の結果がスーパーリーチ（ハズレ）か否か判定する（S800）。肯定判定なら（S800：YES）、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報3受信時に第1連続演出を実施する値か否かを判定する（S810）。図18の図表に示すように、カテゴリ情報3の場合に第1連続演出を実施する値は4、14、24の3個となる。従って先読み判定の結果がスーパーリーチ（ハズレ）に基づくカテゴリ情報3を受信した場合は、S600からS640の条件を満たした場合において3/30で第1連続演出を実行する設定となる。この設定確率は、カテゴリ情報2よりも高いが後述するカテゴリ情報4の場合に比べて低い値となる。

20

【0078】

S810が否定判定なら（S810：NO）リターンに抜け、肯定判定なら（S810：YES）、第1連続演出フラグに「3」を設定する（S820）。この場合にフラグに設定する「3」は、前述したように、カテゴリ情報3を基にして（第1）連続演出を実行する場合に設定される値である。S820に続いては、図9のS670の処理に進む。

30

【0079】

S800が否定判定なら、即ち受信したカテゴリ情報が「4」なら（S800：NO）、図12のフローチャートに進み、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報4受信時に第1連続演出を実施する値か否かを判定する（S900）。図18の図表に示すように、カテゴリ情報4の場合に第1連続演出を実施する値は1から29までの奇数15個となる。従って先読み判定の結果が大当りに基づくカテゴリ情報4を受信した場合は、S600からS640の条件を満たした場合において15/30で第1連続演出を実行する設定となる。この設定確率は、カテゴリ情報4が大当り確定を示すカテゴリであるため、1から4のカテゴリ情報の中で最も高い値となる。

40

【0080】

S900が否定判定なら（S900：NO）リターンに抜け、肯定判定なら（S900：YES）、第1連続演出フラグに「4」を設定する（S910）。この場合にフラグに設定する「4」は、前述したように、カテゴリ情報4を基にして（第1）連続演出を実行する場合に設定される値である。S910に続いては、図9のS670の処理に進む。

【0081】

次に、図9のS620が否定判定だった場合、即ち第1連続演出が実行中の場合における先読み演出の設定処理を説明する。図9のS620が否定判定なら（S620：NO）、図13のフローチャートに進み、第1連続演出フラグの値が「3」か否か判定する（S

50

1010)。本実施例では、S600の判定でカテゴリ情報4（大当り）が記憶されていた場合はリターンとなる。従って、実行中の第1連続演出がカテゴリ情報4を基にしていた場合も、大当りより期待度の高い予告演出の実施は不可能なため連続した先読み予告演出の設定は行われない。但し、既にカテゴリ4（大当り）が記憶された状況においても、受信したカテゴリ情報が「4」であれば先読み予告演出を設定する構成も考えられる。

【0082】

S1010が肯定判定なら、即ち実行中の第1連続演出がスーパーリーチ（ハズレ）となる先読み判定を基にしたものなら（S1010：YES）、受信したカテゴリ情報が「4」（先読み判定が大当り）か否か判定する（S1020）。否定判定なら（S1020：NO）リターンに抜け、肯定判定なら（S1020：YES）、第2連続演出の連続可能回数が1よりも大きいか否か判定する（S1030）。この判定は、保留数カウンタの値と実行中の第1連続演出の残りの回数との差が1より大きいか否かを判定するものであり、第1連続演出が終了した次の変動表示から第2連続演出を連続して実行した場合、2回以上の連続が実施可能か否かの判定となる。尚、実行中の第1連続演出の残りの回数は、S670で設定した連続演出の連続回数（フラグ設定時の保留数カウンタの値）から、実際に実行された第1連続演出の回数となる第1連続演出カウンタの値を減算した値となる。

10

【0083】

S1030が否定判定なら（S1030：NO）リターンし、肯定判定なら（S1030：YES）、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報4受信時に第2連続演出を実施する値か否かを判定する（S1040）。図18の図表に示すように、カテゴリ情報4の場合に第2連続演出を実施する値は1から29までの奇数に0、10、20を加えた18個となる。従って、第1連続演出の実施中に先読み判定の結果が大当りに基づくカテゴリ情報4を受信した場合は、 $18/30$ で第2連続演出を実行する設定となる。

20

【0084】

S1040が否定判定なら（S1040：NO）リターンに抜け、肯定判定なら（S1040：YES）、第2連続演出フラグに「4」を設定する（S1050）。この場合にフラグに設定する「4」は、前述したように、カテゴリ情報4を基にして（第2）連続演出を実行する場合に設定される値である。

30

【0085】

S1050に続いては、第2連続演出の連続回数設定値に、保留数カウンター（第1連続演出連続回数設定値－第1連続演出カウンタ）の演算処理結果、即ち保留数カウンタの値と実行中の第1連続演出の残りの回数との差を設定し（S1060）リターンする。S1060が実施されると、第2連続演出の待機状態となり、第1連続演出が終了すると（S670で設定した回数の第1連続演出を実施すると）、次の変動表示から第2連続演出をS1060で設定した回数の変動表示に亘って実施する。

【0086】

S1010からS1060の処理が示すように、実行中の第1連続演出がスーパーリーチ（ハズレ）となる先読み判定を基にした場合（第1連続演出フラグ＝3）、大当りとなる先読み判定を基にしたカテゴリ情報4を受信した場合のみ第2連続演出を実施する構成となっている。これは、大当りの期待度が増加する場合のみ連続した先読み演出を実行することを示している。

40

【0087】

S1010が否定判定なら（S1010：NO）、図14に示すフローチャートに進み、第1連続演出フラグの値が「2」か否か判定する（S1100）。肯定判定なら、即ち実行中の第1連続演出がリーチ（ハズレ）となる先読み判定を基にしたものなら（S1100：YES）、受信したカテゴリ情報が「4」（先読み判定が大当り）か否か判定する（S1110）。肯定判定なら（S1110：YES）、S1030に進む。

【0088】

50

S 1 1 1 0 が否定判定なら (S 1 1 1 0 : N O) 受信したカテゴリ情報が「3」(先読み判定がスーパーリーチ (ハズレ)) か否か判定する (S 1 1 2 0)。肯定判定なら (S 1 1 2 0 : Y E S)、第2連続演出の連続可能回数が1よりも大きいか否か判定し (S 1 1 3 0) 否定判定なら (S 1 1 3 0 : N O) リターンし、肯定判定なら (S 1 1 3 0 : Y E S)、S 5 2 0 で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報3受信時に第2連続演出を実施する値か否かを判定する (S 1 1 4 0)。図18の図表に示すように、カテゴリ情報3の場合に第2連続演出を実施する値は4、8、14、18、24、28の6個となる。従って、第1連続演出の実施中に先読み判定の結果がスーパーリーチ (ハズレ) に基づくカテゴリ情報3を受信した場合は、6 / 30 で第2連続演出を実行する設定となる。

10

【0089】

S 1 1 4 0 が否定判定なら (S 1 1 4 0 : N O) リターンに抜け、肯定判定なら (S 1 1 4 0 : Y E S)、第2連続演出フラグに「3」を設定する (S 1 1 5 0)。この場合にフラグに設定する「3」は、前述したように、カテゴリ情報3を基にして(第2)連続演出を実行する場合に設定される値である。S 1 1 5 0 の処理後、S 1 0 6 0 に進む。

【0090】

S 1 1 0 0 が否定判定なら、即ち第1連続演出フラグの値が1であれば (S 1 1 0 0 : N O)、図15に示すフローチャートに進み、受信したカテゴリ情報が「4」(先読み判定が大当たり) か否か判定する (S 1 2 0 0)。肯定判定なら (S 1 2 0 0 : Y E S)、S 1 1 3 0 に進み、否定判定なら (S 1 2 0 0 : N O) 受信したカテゴリ情報が「3」(先読み判定がスーパーリーチ (ハズレ)) か否か判定する (S 1 2 1 0)。肯定判定なら (S 1 2 1 0 : Y E S)、S 1 1 3 0 に進み、否定判定なら (S 1 2 1 0 : N O) 受信したカテゴリ情報が「2」(先読み判定がリーチ (ハズレ)) か否か判定する (S 1 2 2 0)。

20

【0091】

S 1 2 2 0 が肯定判定なら (S 1 2 2 0 : Y E S) 第2連続演出の連続可能回数が1よりも大きいか否か判定し (S 1 2 3 0) 否定判定なら (S 1 2 3 0 : N O) リターンし、肯定判定なら (S 1 2 3 0 : Y E S)、S 5 2 0 で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が、カテゴリ情報2受信時に第2連続演出を実施する値か否かを判定する (S 1 2 4 0)。図18の図表に示すように、カテゴリ情報2の場合に第2連続演出を実施する値は6、16、26の3個となる。従って、第1連続演出の実施中に先読み判定の結果がリーチ (ハズレ) に基づくカテゴリ情報2を受信した場合は、3 / 30 で第2連続演出を実行する設定となる。

30

【0092】

S 1 2 4 0 が否定判定なら (S 1 2 4 0 : N O) リターンに抜け、肯定判定なら (S 1 2 4 0 : Y E S)、第2連続演出フラグに「2」を設定する (S 1 1 5 0)。この場合にフラグに設定する「2」は、前述したように、カテゴリ情報2を基にして(第2)連続演出を実行する場合に設定される値である。S 1 2 5 0 の処理後、S 1 0 6 0 に進む。

【0093】

以上が先読み信号受信処理となる。この処理は、カテゴリ情報受信時に第1連続演出及び第2連続演出が実行中でなければ受信したカテゴリ情報の種類に応じて第1連続演出の実行を判定し、第1連続演出の実行中にカテゴリ情報を受信した場合は、実施中の第1連続演出の基となるカテゴリ情報の種類(第1連続演出フラグの値)と、受信したカテゴリ情報の種類を比較して、受信したカテゴリ情報の方が大当たり期待度の高い演出が可能であれば(第1連続演出フラグの値よりも受信したカテゴリ情報の種類を示す値のほうが大きければ)、第2連続演出の実行を判定する構成となっている。

40

【0094】

次に、サブ統合制御装置53が実行する変動指示信号受信処理を図19に示すフローチャートを用いて説明する。この処理は、主制御装置50から受信した変動指示信号に応じて演出図柄表示装置54bに表示する演出図柄の表示態様を選択し、その選択した内容を

50

演出図柄表示装置 5 4 b を制御する演出図柄制御装置 5 4 a に指示する処理である。変動指示信号受信処理を開始すると、主制御装置 5 0 から変動指示信号を受信したか否か判定する (S 1 3 0 0)。否定判定なら (S 1 3 0 0 : N O) リターンし、肯定判定なら (S 1 3 0 0 : Y E S)、振分乱数の抽出と (S 1 3 1 0)、保留数カウンタのデクリメント (S 1 3 2 0) を行い、保留数指示信号を演出図柄制御装置 5 4 a に送信する (S 1 3 3 0)。

【0095】

続いて、第 1 連続演出フラグが 0 よりも大きいのか、即ち第 1 連続演出を実行中か若しくは待機中か否か判定し (S 1 3 4 0)、肯定判定なら (S 1 3 4 0 : Y E S)、第 1 連続演出判別フラグが 0 か否か判定する (S 1 3 5 0)。第 1 連続演出判別 F は、複数備える第 1 連続演出の演出態様の中から実行する第 1 連続演出の種類を判別するためのフラグであり、フラグ値に応じた第 1 (第 2) 連続演出の演出内容は図 2 1 (1) に示す内容となり、詳細は図 2 2 を用いて後述する。S 1 3 5 0 が肯定判定なら、即ち、第 1 連続演出フラグの設定後、実際の第 1 連続演出となる変動表示が未だ未実行の待機状態であったなら (S 1 3 5 0 : Y E S)、図 2 1 (2) の図表に示す内容で第 1 連続演出フラグの値と S 1 3 2 0 で抽出した振分乱数の値を基に (第 1) 連続演出の種類を選択し (S 1 3 6 0)、選択した種類に対応した第 1 連続演出判別フラグの値を設定する (S 1 3 7 0)。

【0096】

S 1 3 5 0 が否定判定 (S 1 3 5 0 : N O)、又は S 1 3 7 0 の処理に続いては、第 1 連続演出カウンタのインクリメントを行い (S 1 3 8 0)、受信した変動指示信号と S 1 3 1 0 で抽出した振分乱数の値と第 1 連続演出判別フラグの値とに応じてサブ統合制御装置 5 3 が記憶する複数種類の変動態様及び第 1 連続演出の態様の中から演出図柄表示装置 5 4 b に表示する演出表示態様の種類を選択し (S 1 3 9 0)、上記処理によって選択された演出表示態様を演出図柄表示装置 5 4 b に表示する指示信号を演出図柄制御装置 5 4 a に送信し (S 1 4 0 0)、リターンに抜ける。

【0097】

S 1 3 4 0 が否定判定、即ち第 1 連続演出が実行中 (又は待機中) でなければ (S 1 3 4 0 : N O)、第 2 連続演出フラグが 0 よりも大きいのか否か判定し (S 1 4 1 0)、否定判定なら (S 1 4 1 0 : N O)、受信した変動指示信号と S 1 3 1 0 で抽出した振分乱数の値に応じてサブ統合制御装置 5 3 が記憶する複数種類の変動態様の中から演出図柄表示装置 5 4 b に表示する演出表示態様の種類を選択し (S 1 4 1 5) S 1 4 0 0 に進む。

【0098】

S 1 4 1 0 が肯定判定なら (S 1 4 1 0 : Y E S)、第 2 連続演出判別フラグが 0 か否か判定する (S 1 4 2 0)。第 2 連続演出判別 F も、複数備える第 2 連続演出の演出態様の中から実行する第 2 連続演出の種類を判別するためのフラグであり、フラグ値に応じた第 2 連続演出の演出内容は図 2 1 (1) に示す内容となり、詳細は図 2 3 を用いて後述する。S 1 4 2 0 が肯定判定なら、即ち、第 2 連続演出フラグの設定後、実際の第 2 連続演出となる変動表示が未だ未実行の待機状態であったなら (S 1 4 2 0 : Y E S)、図 2 1 (2) の図表に示す内容で第 2 連続演出フラグの値と S 1 3 2 0 で抽出した振分乱数の値を基に第 2 連続演出の種類を選択し (S 1 4 3 0)、選択した種類に対応した第 2 連続演出判別フラグの値を設定する (S 1 4 4 0)。

【0099】

S 1 4 2 0 が否定判定 (S 1 4 2 0 : N O)、又は S 1 4 4 0 の処理に続いては、第 2 連続演出カウンタのインクリメントを行い (S 1 4 5 0)、受信した変動指示信号と S 1 3 1 0 で抽出した振分乱数の値と第 2 連続演出判別フラグの値と第 2 連続演出カウンタの値 (連続演出のステップ数を判断) とに応じてサブ統合制御装置 5 3 が記憶する複数種類の変動態様及び第 2 連続演出の態様の中から演出図柄表示装置 5 4 b に表示する演出表示態様の種類を選択し (S 1 4 6 0)、S 1 4 0 0 に進む。

【0100】

以上が変動指示信号受信処理となる。変動指示信号受信に応じて変動態様を選択する時

10

20

30

40

50

に、第1連続演出フラグと第2連続演出フラグの両方が成立している場合があるが、第1連続演出フラグの判定を先に実施することにより第1連続演出を優先して実施する構成となる。

【0101】

次に、サブ統合制御装置53が実施する図柄確定コマンド受信処理を図20に示すフローチャートを用いて説明する。この処理は、演出図柄の確定表示を指示すると共に、確定表示を契機として、連続演出に係る各種フラグ（第1、第2連続演出フラグ、第1、第2連続演出判別フラグ）及び、第1、第2連続演出カウンタのクリアを実施する処理となる。

【0102】

図柄確定コマンド受信処理を開始すると、主制御装置50から図柄確定コマンドを受信したか否か判定する（S1500）。否定判定なら（S1500：NO）リターンし、肯定判定なら（S1500：YES）、演出図柄の確定表示を指示する信号を演出図柄制御装置54aに送信し（S1510）、第1連続演出フラグが0よりも大きいか否か判定する（S1520）。肯定判定なら（S1520：YES）、第1連続演出カウンタがS670で設定した値（第1連続演出の連続回数設定値）と同一か否か判定し（S1530）、否定判定なら（S1530：NO）リターンし、肯定判定なら、即ち第1連続演出が設定された連続回数を消化していたら（S1530：YES）、第1連続演出フラグと第1連続演出判別フラグと第1連続演出カウンタとをクリアし（S1540、S1550、S1560）リターンする。

【0103】

S1520が否定判定なら（S1520：NO）、第2連続演出フラグが0よりも大きいか否か判定する（S1570）。否定判定なら（S1570：NO）リターンし、肯定判定なら（S1570：YES）、第2連続演出カウンタがS1060で設定した値（第2連続演出の連続回数設定値）と同一か否か判定し（S1580）、否定判定なら（S1580：NO）リターンし、肯定判定なら、即ち第2連続演出が設定された連続回数を消化していたら（S1580：YES）、第2連続演出フラグと第2連続演出判別フラグと第2連続演出カウンタとをクリアし（S1590、S1600、S1610）リターンする。

【0104】

以上が図柄確定コマンド受信処理となる。第1連続演出フラグのクリア処理を変動表示終了後となる図柄確定時（確定図柄表示時）に行うことにより、第1連続演出の最後の変動表示が終了するまで第1連続演出フラグが保持される。従って、第1連続演出の最後の変動表示が終了する第2連続演出の実行設定が可能な構成となっている。これにより、第1連続演出の実行後に連続して第2連続演出が実行される機会を増加させ、独自の遊技性をアピールする効果がある。

【0105】

次に、本実施例で図柄表示装置54bに表示される第1連続演出の表示内容を図22に示す図を用いて説明する。図22（1）は、第1連続演出判別フラグが1の場合に表示される第1連続演出1の表示演出態様を示す図である。この場合の第1連続演出では、左、右、中の3個の演出図柄が画面下部で変動表示を開始する毎に、キャラクタA1が画面上部に約5.0秒間出現する演出態様を繰返し実施する。尚、キャラクタA1は、第1連続演出となる変動表示が実施される毎に変化してもよく、その態様変化によって遊技者に与える期待感が変化しない範囲（例えば大きさや数の変化や、暖色系への色変化は行わない）であれば変化してもよい。

【0106】

図22（2）は、第1連続演出判別フラグが2の場合に表示される第1連続演出2の表示演出態様を示す図である。この場合の第1連続演出は、左、右、中の3個の演出図柄が画面下部で変動表示を開始する毎に、キャラクタB1が画面上部に約5.0秒間出現する演出態様を繰返し実施する。尚、キャラクタB1は、第1連続演出となる変動表示が実施

10

20

30

40

50

される毎に変化してもよく、その態様変化によって遊技者に与える期待感が変化しない範囲（例えば大きさや数の変化や、暖色系への色変化は行わない）であれば変化してもよい。

【0107】

図22(3)は、第1連続演出判別フラグが3の場合に表示される第1連続演出3の表示演出態様を示す図である。この場合の第1連続演出は、左、右、中の3個の演出図柄が画面下部で変動表示を開始する毎に、キャラクタC1が画面上部に約5.0秒間出現する演出態様を繰り返し実施する。尚、キャラクタC1は、第1連続演出となる変動表示が実施される毎に変化してもよく、その態様変化によって遊技者に与える期待感が変化しない範囲（例えば大きさや数の変化や、暖色系への色変化は行わない）であれば変化してもよい。

10

【0108】

キャラクタA1、B1、C1の出現割合は、図21(2)に示すように大当たり期待度が高いほど（第1連続演出フラグの値が大きいほど）、第1連続演出3が多く出現する（第1連続演出判別フラグ3を設定する）ように構成されている。従って遊技者は、同じ第1連続演出でも第1連続演出1よりも第1連続演出2、第1連続演出2よりも第1連続演出3の順に大きな期待度を抱く構成である。

【0109】

また、本実施例では、遊技領域26に備えられた液晶枠飾り28の窓部28aの上部に、サブ統合制御装置53によって可動制御が可能な可動体80が備えられており、該可動体80を第1連続演出実施時に作動させる構成も考えられる。この場合、第1連続演出判別フラグに1、2、3のどの値が設定されていても、可動体80は常時停止位置となるLCD画面の上辺から、LCD画面の1/3の位置まで下に向かって移動し、その後常時停止位置に戻る動作を1回行う。この動作は左、右、中の3個の演出図柄が変動を開始する時期（第1連続演出を示すキャラクタを表示開始する時期）に開始するのが好適である。

20

【0110】

尚、第1連続演出判別フラグの値に応じて可動体80の作動内容を変化させる構成も考えられる。その場合、演出図柄表示装置54bで実施される表示態様と同じく、第1連続演出判別フラグの値が大きいほど遊技者に大きな期待度を与える構成にするため、第1連続演出判別フラグの値が大きくなるほど可動体80の作動回数を多くしたり、作動範囲を拡大したりする構成が好適である。

30

【0111】

次に、本実施例で図柄表示装置54bに表示される第2連続演出の表示内容を図23を用いて説明する。図23は、第2連続演出判別フラグに1が設定された場合に実施する、第2連続演出1の表示演出態様を示す図であり、変動表示が連続するごとに表示態様に変化する内容をステップ1からステップ4で示している。ステップ1（1回目の第2連続演出）では、左、右、中の演出図柄が変動表示を開始すると、画面上部にA1を約5.0秒間表示すると共に、A1の表示期間と作動期間を同じくして可動体80が通常停止位置から画面中央まで下上の動作を1回行う。

【0112】

ステップ2（2回目の第2連続演出）では、左、右、中の演出図柄が変動表示を開始すると、画面上部にキャラクタA1を拡大したA2を約5.0秒間表示すると共に、A2の表示期間と作動期間を同じくして可動体80が通常停止位置から画面中央まで下上の動作を1回行う。

40

【0113】

ステップ3（3回目の第2連続演出）では、左、右、中の演出図柄が変動表示を開始すると、画面上部にキャラクタA2更に拡大したA3を約5.0秒間表示すると共に、A3の表示期間と作動期間を同じくして可動体80が通常停止位置から画面中央まで下上の動作を1回行う。

【0114】

50

ステップ4（4回目の第2連続演出）では、左、右、中の演出図柄が変動表示を開始すると、画面上部にキャラクタA3から画面いっぱいまで拡大したA4を約5.0秒間表示すると共に、A4の表示期間と作動期間を同じくして可動体80が通常停止位置から画面中央まで下上の動作を1回行う。

【0115】

このように、第2連続演出の連続回数の増加に伴い、表示するキャラクタの大きさを拡大することで、大当りの期待感を徐々に増幅させる演出となっている。尚、第2連続演出判別フラグの値が2の場合は、連続回数が増加するごとにB1、B2、B3、B4をB1から徐々に大きさを拡大しながら表示し、第2連続演出判別フラグの値が3の場合は、連続回数が増加するごとにC1、C2、C3、C4をC1から徐々に大きさを拡大しながら表示する構成となっている。

10

【0116】

第2連続演出でも、キャラクタA1、B1、C1の出現割合は、図21（2）に示すように大当り期待度が高いほど（第2連続演出フラグの値が大きいほど）、第2連続演出3が多く出現する（第2連続演出判別フラグ3を設定する）ように構成されている。従って遊技者は、同じ第2連続演出でも第2連続演出1よりも第2連続演出2、第2連続演出2よりも第2連続演出3の順に期待度を大きくすることになる。

【0117】

また、本実施例における第2連続演出実行時の可動体80は、ステップ1からステップ4まで同一の動作を行うが、連続回数が増加するごとに（ステップアップするごとに）、作動範囲を拡大したり作動回数を増加させる構成が考えられる。更に、第2連続演出判別フラグの値に応じて可動体80の作動内容を変化させる構成も考えられ、連続回数の増加と第2演出判別フラグの値に応じて可動体80の作動範囲と作動回数を組み合わせる構成も考えられる。

20

【0118】

これは例えば、第2連続演出フラグの値に応じて可動体80の作動回数を変化させ、第2連続演出判別フラグの値に応じて可動体80の作動範囲を変化させる制御を行うことによって可能となる。当然のことながらフラグ値が大きいほど作動回数が多くなり作動範囲が広がる。

【0119】

第1連続演出でA1が表示されていた場合（第1連続演出判別フラグに1が設定されていた場合）は、第2連続演出の実行時にはA1を表示（第2連続演出判別フラグに1を設定）し、同様に第1連続演出でB1が表示されていた場合（第1連続演出判別フラグ値2）は、第2連続演出の実行時にはB1を表示（第2連続演出判別フラグ値2）し、第1連続演出でC1が表示されていた場合（第1連続演出判別フラグ値3）は、第2連続演出の実行時にはC1を表示（第2連続演出判別フラグ値3）する構成としてもよく、このように、第1連続演出判別フラグのフラグ値を第2連続演出判別フラグの値に引き継ぐ構成も考えられる。

30

【0120】

第1連続演出判別フラグの値を第2連続演出判別フラグの値として引き継ぐことにより、キャラクタの種類が例えばC1からB1に変化することにより期待感が減少することを防止する効果があり、第1連続演出から第2連続演出に継続（発展）するといった期待度の増加を演出する上で、出現するキャラクタ自身による期待度の減少を防ぐ構成として望ましい。

40

【0121】

以上が実施例の説明となる。本実施例では、第1連続演出の実行と受信したカテゴリ情報が上位であることを条件に、第2連続演出を実行したが、該第2連続演出の実行と受信したカテゴリ情報の上位を条件に第3連続演出を、更に同様の条件で第4連続演出を実行する構成も考えられる。

【0122】

50

この構成とする場合、本実施例では図9のS610の判定で第2連続演出が実行中であればリターンに抜けたが、第3連続演出を実行する場合にはリターンせず、第2連続演出フラグの値と受信したカテゴリ情報を比較し、受信したカテゴリ情報が上位なら、連続演出が可能な保留数があるか、S520で抽出した先読み演出実施判定用乱数値が第3連続演出の実施値か、を判定し第3連続演出フラグの値に受信したカテゴリ情報に応じた値を設定する構成が好適である。

【0123】

また、第1連続演出の実行は、第1（第2）連続演出とは異なる先読み演出の実行中と、受信したカテゴリ情報が該先読み演出の起因となったカテゴリ情報よりも上位であることを条件としてもよい。

10

【0124】

本実施例における第2連続演出は、毎回ステップ1から連続演出としての演出を開始したが、このように毎回ステップ1から開始するのではなく、ステップ4が毎回第2連続演出の最終演出となるように、開始するステップをS1060で設定した第2連続演出の連続回数を示す値に応じて調整する構成も考えられる。

【0125】

この構成とする場合、例えば、S1060で設定された連続回数が3であれば、第2連続演出の1回目の変動時（第2連続演出カウンタの値が1の場合）でも、S1460で選択される第2連続演出の態様はステップ2となる。

【産業上の利用可能性】

20

【0126】

以上のように、本発明の弾球遊技機によれば、先読み判定によるカテゴリ情報を比較することによって、異なる種類の予告演出が連続して実施された場合でも、予告演出の種類に応じた期待感を演出することが可能となり、保留記憶手段に記憶される乱数値の先読み判定を実施する弾球遊技機に適用することができる。

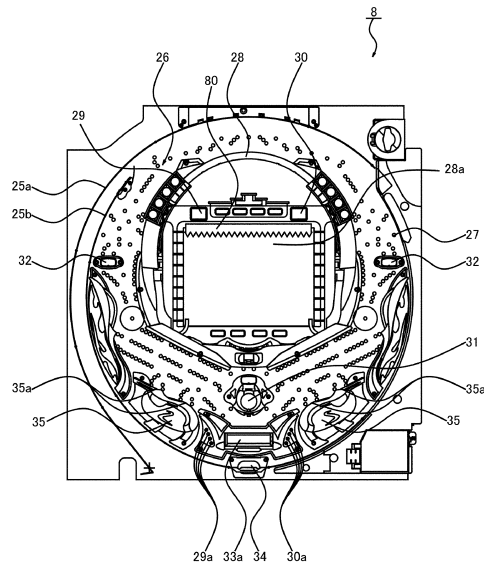
【符号の説明】

【0127】

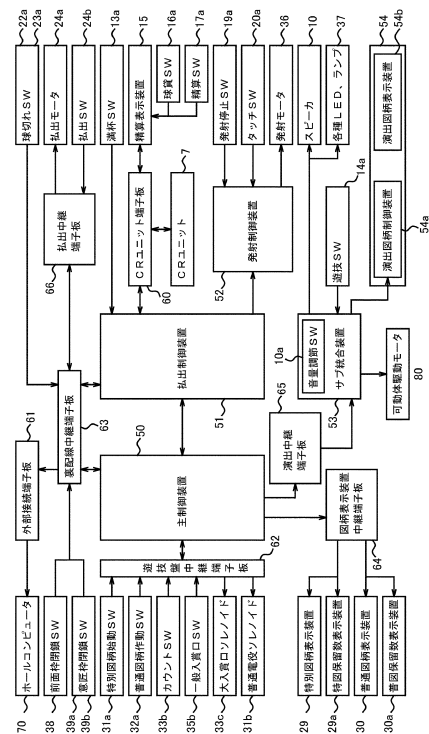
- 8 遊技盤
- 29 特別図柄表示装置
- 31 普通電動役物（始動口）
- 50 主制御装置
- 53 サブ統合制御装置
- 54a 演出図柄制御装置
- 54b 演出図柄表示装置
- 80 可動体
- 80a 可動体駆動モータ

30

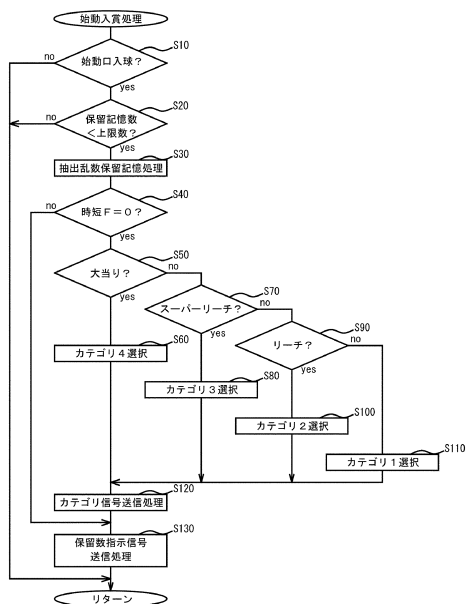
【図 1】



【図 2】



【図 3】



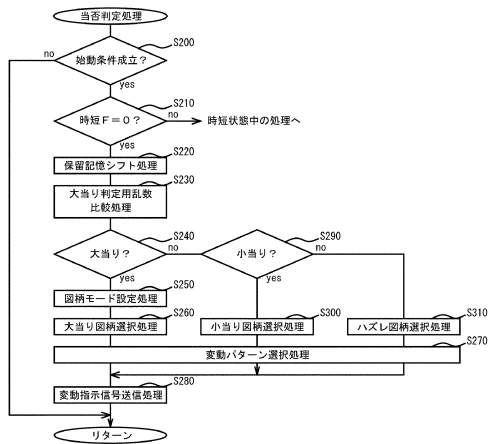
【图 4】

図柄の変動パターンの種類の一例を示す図表

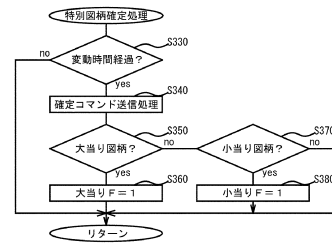
変動パターン	変動態様	当否	特別図柄変動時間	カテゴリ
1 ※1	通常変動1	×	約3.0秒	—
2	通常変動2	×	約11.0秒	—
3	通常変動3	×	約5.0秒	1 (非リーチ)
4	ノーマルリーチ	○	約25.5秒	4 (大当り)
5	ノーマルリーチ	×	約25.5秒	2 (リーチ)
6	ノーマルロングリーチ	×	約28.5秒	4 (大当り)
7	ノーマルロングリーチ	×	約28.5秒	3 (リーチ)
8	スーパーリーチA	○	約32.3秒	4 (大当り)
9	スーパーリーチA	×	約30.5秒	3 (リーチ)
10	スーパーリーチB	○	約49.5秒	4 (大当り)
11	スーパーリーチB	×	約48.0秒	3 (リーチ)
50	スペシャルリーチD	○	約69.5秒	4 (大当り)
51	スペシャルロング	×	約120.0秒	3 (リーチ)

※1 時短状態時(開放延長状態時)に選択する通常変動の変動パターン

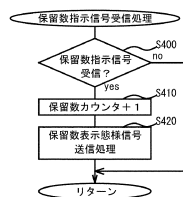
【図 5】



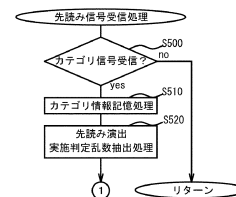
【図 6】



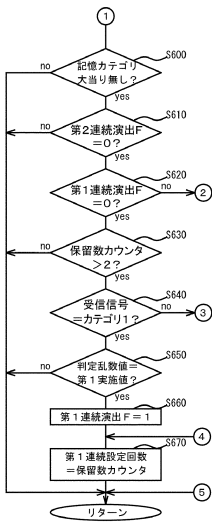
【図 7】



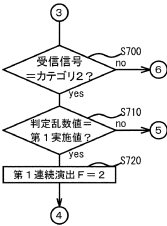
【図 8】



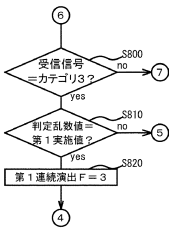
【図 9】



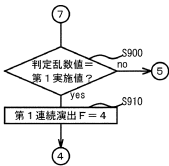
【図 10】



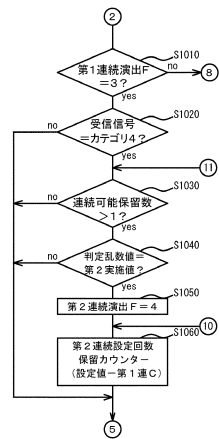
【図 11】



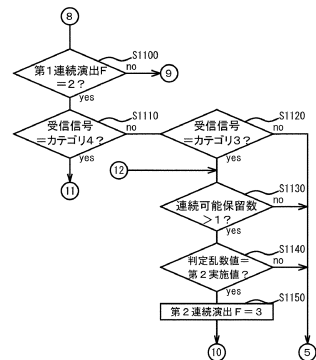
【図 12】



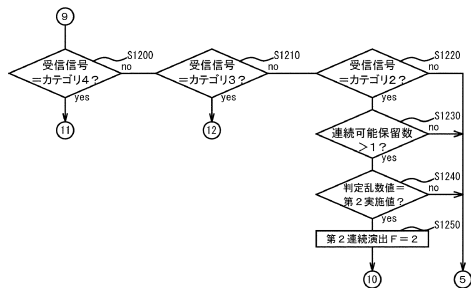
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

サブ統合制御装置 5 3 が備える各種フラグの内容

(1) 第 1 連続演出フラグ

値	遊技機の状態
0	第 1 連続演出を未実施又は実施不可能な状態
1	受信した先読みカテゴリ 1 を基にして第 1 連続演出を実施中若しくは待機中の状態
2	受信した先読みカテゴリ 2 を基にして第 1 連続演出を実施中若しくは待機中の状態
3	受信した先読みカテゴリ 3 を基にして第 1 連続演出を実施中若しくは待機中の状態
4	受信した先読みカテゴリ 4 を基にして第 1 連続演出を実施中若しくは待機中の状態

(2) 第 2 連続演出フラグ

値	遊技機の状態
0	第 2 連続演出を未実施又は実施不可能な状態
2	受信した先読みカテゴリ 2 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態
3	受信した先読みカテゴリ 3 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態
4	受信した先読みカテゴリ 4 を基にして第 2 連続演出を実施中若しくは待機中の状態

※ 本実施例では第 2 連続演出フラグに「1」が設定されることはない

(3) 第 1 連続演出判別フラグ

値	遊技機の状態
0	第 1 連続演出の演出の種類を未決定の状態
1	第 1 連続演出 1 の演出態様となる第 1 連続演出を実施中
2	第 1 連続演出 2 の演出態様となる第 1 連続演出を実施中
3	第 1 連続演出 3 の演出態様となる第 1 連続演出を実施中

(4) 第 2 連続演出判別フラグ

値	遊技機の状態
0	第 2 連続演出の演出の種類を未決定の状態
1	第 2 連続演出 1 の演出態様となる第 2 連続演出を実施中
2	第 2 連続演出 2 の演出態様となる第 2 連続演出を実施中
3	第 2 連続演出 3 の演出態様となる第 2 連続演出を実施中

【図 17】

サブ統合制御装置 53 が備える各種カウンタの内容

(1) 保留数カウンタ	
値	内容
0 ~ 4	受信する保留球数指示コマンドと変動指示信号に応じて ± 1

(2) 第 1 連続演出カウンタ	
値	内容
0 ~ 4	第 1 連続演出の連続回数を計数 第 1 連続演出フラグ設定時に、変動指示信号受信処理を行う毎に + 1。

(3) 第 2 連続演出カウンタ	
値	内容
0 ~ 4	第 2 連続演出の連続回数を計数 第 2 連続演出フラグ設定時に、変動指示信号受信処理を行う毎に + 1。

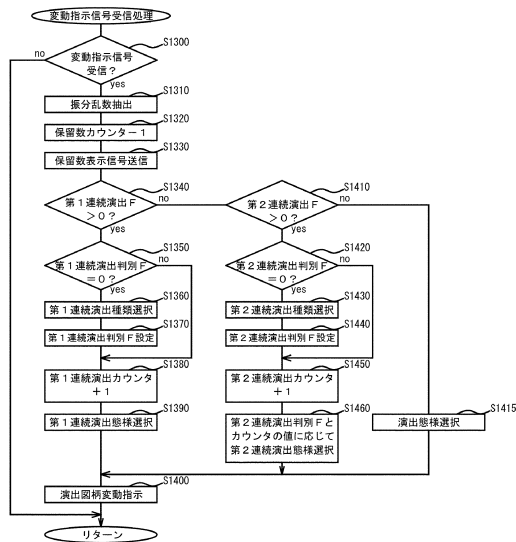
【図 18】

受信したカテゴリ信号の種類と連続演出実施判定用乱数の値に応じた第 1、第 2 連続演出の実施内容

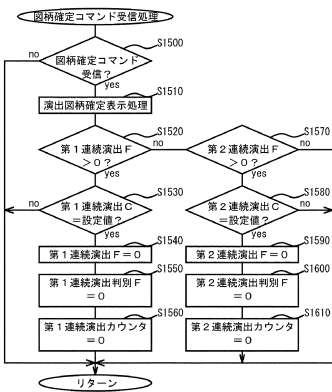
		連続演出実施判定用乱数	
		第 1 連続演出実施値	第 2 連続演出実施値
		0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29	
1/2	カテゴリ 4 (大当り)	1、3、5、7、9、11、13、15、17、19、21、23、25、27、29	0、1、3、5、7、9、10、11、13、15、17、19、20、21、23、25、27、29
1/10	カテゴリ 3 (ハズレ・スーパリーチ)	4、14、24	4、8、14、18、24
1/20	カテゴリ 2 (ハズレ・リーチ)	16、26	6、16、26
1/30	カテゴリ 1 (ハズレ・非リーチ)	28	

第 2 連続演出はカテゴリ信号 1 受信時には実施しない。

【図 19】



【図 20】



【図 2 1】

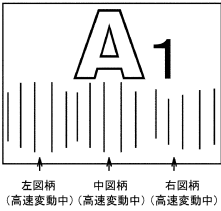
(1) 連続演出の構成と演出内容			演出内容	
判別 F	種類			
1	第1連続演出1		キャラクタA1表示	
2	第1連続演出2		キャラクタB1表示	
3	第1連続演出3		キャラクタC1表示	
1	第2連続演出1		キャラクタA1、A2、A3、A4表示+可動体作動	
2	第2連続演出2		キャラクタB1、B2、B3、B4表示+可動体作動	
3	第2連続演出3		キャラクタC1、C2、C3、C4表示+可動体作動	

(2) 振分乱数に応じた連続演出の演出内容			振分乱数総数 0～99 (100個)	
判別 F	種類		連続演出 F 値	
			1	2
1	第1連続演出1		0～89 (90個)	0～69 (70個)
2	第1連続演出2		90～96 (7個)	0～29 (30個)
3	第1連続演出3		97～99 (3個)	70～89 (20個)
1	第2連続演出1		0～69 (70個)	90～99 (10個)
2	第2連続演出2		0～29 (30個)	0～69 (70個)
3	第2連続演出3		70～89 (20個)	90～99 (10個)

【図 2 2】

第1連続演出実施時の演出図柄表示装置54bの表示内容を示す略図

(1) 第1連続演出1の演出態様

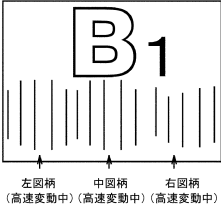


左図柄 (高速変動中) 中図柄 (高速変動中) 右図柄 (高速変動中)

左、右、中の3個の図柄が高速変動を開始すると、画面上部にキャラクタA1を表示。

このA1表示を繰り返し実施することにより連続演出を実施。

(2) 第1連続演出2の演出態様

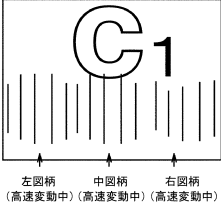


左図柄 (高速変動中) 中図柄 (高速変動中) 右図柄 (高速変動中)

左、右、中の3個の図柄が高速変動を開始すると、画面上部にキャラクタB1を表示。

このB1表示を繰り返し実施することにより連続演出を実施。

(3) 第1連続演出3の演出態様



左図柄 (高速変動中) 中図柄 (高速変動中) 右図柄 (高速変動中)

左、右、中の3個の図柄が高速変動を開始すると、画面上部にキャラクタC1を表示。

このC1表示を繰り返し実施することにより連続演出を実施。

【図 2 3】

第2連続演出実施時の演出図柄表示装置54bの表示内容を示す略図

第2連続演出1の演出態様

通常停止位置

可動体80作動

ステップ1

1回目の第2連続演出1の演出

図柄が変動表示を開始後、連続演出を示すA1が画面上部に出現。

ステップ2

2回目の第2連続演出1の演出

図柄が変動表示を開始後、連続演出を示すA2が画面上部に出現。A2を表示する領域がA1よりも大きくなっていることにより、遊技者に与える大当たりの期待度が増加。

ステップ3

3回目の第2連続演出1の演出

図柄が変動表示を開始後、連続演出を示すA3が画面上部から出現。A3を表示する領域がA2よりも大きくなっていることにより、遊技者に与える大当たりの期待度が更に増加。

ステップ4

4回目の第2連続演出1の演出

図柄が変動表示を開始後、連続演出を示すA4が画面全体に出現。A4を表示する領域がA3よりも大きくなっていることにより、遊技者に与える大当たりの期待度が更に増加。

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第5382956 (JP, B2)
特開2010-5185 (JP, A)
特開2010-51725 (JP, A)
特開2004-173957 (JP, A)
特開2004-195081 (JP, A)
特開2009-273774 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02