

(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2009-291564

(P2009-291564A)

(43) 公開日 平成21年12月17日(2009.12.17)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F	7/02	3 2 O
A 6 3 F	7/02	3 1 3
A 6 3 F	7/02	3 1 5 Z

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 16 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号

特願2008-151078 (P2008-151078)

(22) 出願日

平成20年6月9日 (2008.6.9)

(71) 出願人 395018239

株式会社高尾

愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地

100094190

弁理士 小島 清路

100117134

弁理士 秋野 義昇

10011752

弁理士 谷口 直也

拓植 建

愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地

株式会社高尾内

有田 武

愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地

株式会社高尾内

(72) 発明者

最終頁に続く

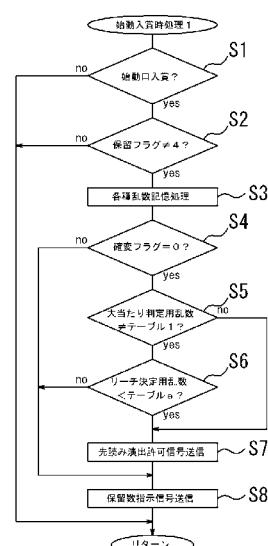
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができると共に、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えない遊技機を提供する。

【解決手段】本遊技機1は、主制御装置40により、始動入賞時に、変動表示の演出力カテゴリを判断し(S5及びS6)、その判断された演出力カテゴリに応じて連続予告を許可する連続予告許可信号及び保留数指示信号をサブ制御装置43に送信し(S7及びS8)、変動開始時に、変動パターン信号をサブ制御装置に送信する一方、サブ制御装置により、主制御装置から連続予告許可信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断し、所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から連続予告許可信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様を選択するように構成されている。

【選択図】図5



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技機全体を制御する主制御装置と、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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断するカテゴリ判断手段と、

前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリに応じて、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告を許可する連続予告許可信号を前記サブ制御装置に送信する連続予告許可信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する変動パターン信号送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記連続予告許可信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記連続予告許可信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項1記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項1又は2に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

遊技機全体を制御する主制御装置と、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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断するカテゴリ判断手段と、

前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号を前記サブ制御装置に送信する演出カテゴリ信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する

10

20

30

40

50

変動パターン信号送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記演出カテゴリ信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記演出カテゴリ信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 5】

前記主制御装置は、前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える請求項 4 記載の遊技機。 10

#### 【請求項 6】

前記サブ制御装置は、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える請求項 4 又は 5 に記載の遊技機。

#### 【請求項 7】

前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 4 乃至 6 のいずれか一項に記載の遊技機。

#### 【請求項 8】

前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 7 記載の遊技機。 20

#### 【請求項 9】

前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 7 又は 8 に記載の遊技機。

#### 【請求項 10】

遊技機全体を制御する主制御装置と、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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、 30

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを判断する変動パターン判断手段と、

前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する仮変動パターン信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する変動パターン信号送信手段と、を備え、 40

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記仮変動パターン信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記仮変動パターン信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。 50

**【請求項 1 1】**

前記主制御装置は、前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える請求項 1 0 記載の遊技機。

**【請求項 1 2】**

前記サブ制御装置は、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える請求項 1 0 又は 1 1 に記載の遊技機。

**【請求項 1 3】**

前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンが所定の変動パターンであるときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 1 0 乃至 1 2 のいずれか一項に記載の遊技機。 10

**【請求項 1 4】**

前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 1 3 記載の遊技機。

**【請求項 1 5】**

前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する請求項 1 3 又は 1 4 に記載の遊技機。

**【請求項 1 6】**

前記変動パターン記憶手段は、前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を記憶し、前記変動パターン信号送信手段は、該変動パターン記憶手段により記憶された前記仮変動パターン信号のヘッダを変動パターン用に変更してなる変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する請求項 1 1 記載の遊技機。 20

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0 0 0 1】**

本発明は、遊技機に関し、さらに詳しくは、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができると共に、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えない遊技機に関する。 30

**【背景技術】****【0 0 0 2】**

従来より、パチンコ遊技機等の遊技機として、遊技機全体を制御する主制御装置と、この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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置とを備えてなるものが一般に知られている。このような遊技機では、通常、主制御装置により、始動口への遊技球の入賞時に抽出される各種乱数値に基づいて表示装置での図柄の変動パターン（変動時間）が選択されると共に、始動口への入賞数を所定値（例えば、4個等）まで保留記憶するように構成されている。

**【0 0 0 3】**

近年、上記従来の遊技機において、大当たりとなる可能性が高いことを事前に報知する予告演出を表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告機能を搭載するものが提案されている。この遊技機では、主制御装置により、始動入賞時に抽出される各種乱数値に基づいて連続予告を実行するか否かが判断され、肯定判断の場合には連続予告の実行を指示するための制御信号をサブ制御装置に送信するように構成されている。 40

しかしながら、上記連続予告機能を搭載する遊技機では、連続予告中の複数回の変動表示における最後の変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その最後の変動表示で大当たりとなる期待度の高いリーチ演出が実行されるため遊技者の興趣を高めることができるが、その最後の変動表示の結果が大当たりとならない場合には、どのような演出が選択されるか分からず、例えば、連続予告中の最後の変動表示でリーチ演出が実行されない場合

には遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがある。

**【0004】**

そこで、上記問題を解決する遊技機として、連続予告中の最後の変動表示で必ずリーチ演出を実行するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

上記特許文献1には、図30に示す当否判定ジョブにおいて、始動入賞時に、主制御装置によりサブ制御装置に連続予告指示信号を送信し（ステップS242及びS244）、図31に示す連続予告処理において、サブ制御装置により予告表示抽選乱数値に基づいて連続予告をキャンセルするか否かを決定する（ステップS740）ことが開示されている。  
。

**【0005】**

【特許文献1】特開2004-141624号公報（段落番号〔0084〕〔0087〕～〔0091〕及び図12～図14等参照）

10

**【発明の開示】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0006】**

しかし、上記特許文献1では、図32に示す外れ処理において、主制御装置により、連続予告を実行しない場合（S300でYES判定）にはリーチ決定用乱数値に基づいて変動パターンを決定しているが（S331 S335 S340 S345 S325）、連続予告を実行する場合（S300でNO判定）にはリーチ決定用乱数値に基づかないで変動パターンを決定している（S310 S315 S320（S330） S325）。すなわち、連続予告に係る変動パターンを、始動入賞時に抽出された各種乱数値（例えば、リーチ決定用乱数値、変動パターン選択用乱数値等）に基づく処理によって選択せず、強制的に連続予告用の変動パターンに差し替えている。このため、連続予告演出の有無によって図柄の変動表示の平均変動時間が変化してしまい、連続予告演出の発生頻度が偏ると遊技機の性能に大きな影響を与えることとなる。

20

**【0007】**

本発明は、上記現状に鑑みてなされたものであり、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができると共に、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えない遊技機を提供することを目的とする。

30

**【課題を解決するための手段】**

**【0008】**

本発明は、以下の通りである。

1. 遊技機全体を制御する主制御装置と、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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、

40

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断するカテゴリ判断手段と、

前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリに応じて、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告を許可する連続予告許可信号を前記サブ制御装置に送信する連続予告許可信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する変動パターン信号送信手段と、を備え、

50

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記連続予告許可信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記連続予告許可信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

2. 前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する上記1.記載の遊技機。

3. 前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する上記1.又は2.に記載の遊技機。

4. 遊技機全体を制御する主制御装置と、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図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断するカテゴリ判断手段と、

前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号を前記サブ制御装置に送信する演出カテゴリ信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する変動パターン信号送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記演出カテゴリ信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記演出カテゴリ信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

5. 前記主制御装置は、前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える上記4.記載の遊技機。

6. 前記サブ制御装置は、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える上記4.又は5.に記載の遊技機。

7. 前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに前記所定条件を満たしていると判断する上記4.乃至6.のいずれか一項に記載の遊技機。

8. 前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する上記7.記載の遊技機。

9. 前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する上記7.又は8.に記載の遊技機。

10. 遊技機全体を制御する主制御装置と、該主制御装置から送信される制御信号に基

10

20

30

40

50

づいて表示装置での図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置と、を備える遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への遊技球の入賞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、

前記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乱数値記憶手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値又は前記乱数値抽出手段により抽出された前記乱数値に基づいて、前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを判断する変動パターン判断手段と、

前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する仮変動パターン信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号を前記サブ制御装置に送信する保留数指示信号送信手段と、

前記乱数値記憶手段により記憶された前記乱数値に基づいて選択される前記表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する変動パターン信号送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

前記主制御装置から前記仮変動パターン信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する所定条件判断手段と、

前記所定条件判断手段により前記所定条件を満たしていると判断されたときに、前記主制御装置から前記仮変動パターン信号を受信した後に前記変動パターン信号を受信した際に、前記表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

11. 前記主制御装置は、前記変動パターン判断手段により判断された前記変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える上記10.記載の遊技機。

12. 前記サブ制御装置は、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える上記10.又は11.に記載の遊技機。

13. 前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンが所定の変動パターンであるときに前記所定条件を満たしていると判断する上記10.乃至12.のいずれか一項に記載の遊技機。

14. 前記所定条件判断手段は、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する上記13.記載の遊技機。

15. 前記所定条件判断手段は、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する上記13.又は14.に記載の遊技機。

16. 前記変動パターン記憶手段は、前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を記憶し、前記変動パターン信号送信手段は、該変動パターン記憶手段により記憶された前記仮変動パターン信号のヘッダを変動パターン用に変更してなる変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する上記11.記載の遊技機。

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明（請求項1に記載の発明）の遊技機によると、主制御装置によって、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して抽出される複数種類の乱数値が記憶され、それら記憶された乱数値又は抽出された乱数値に応じて表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリが判断され、その判断された演出カテゴリに基づいて連続予告を許可する連続予告許可信号及び保留数指示信号がサブ制御装置に送信され、変動開始時に変動パターン信号がサブ制御装置に送信される。一方、サブ制御装置によって、主制御装置から連続予告許可信号を受信したときに所定条件を満たしているか否かが判断され、所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から連続予告許可信号を

10

20

30

40

50

受信した後に変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様が選択される。

【0010】

このように、主制御装置により、始動入賞時にその演出カテゴリを判断し、その演出力カテゴリに応じて連続予告を許可するようにしたので、その連続予告が許可された変動表示、即ち連続予告の際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。

また、サブ制御装置により、所定条件を満たしているか否かを判断し、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択するようにしたので、サブ制御装置の独自の判断で連続予告に好適な状況である場合にのみ連続予告演出を実行させることができる。10

さらに、主制御装置により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出された乱数値に基づいて選択されるため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変動時間が変化することなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることができない。

【0011】

また、前記所定条件判断手段が、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告演出を実行させないことが可能となり、連続予告演出の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。20

【0012】

さらに、前記所定条件判断手段が、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、連続予告演出の実行中に新たな連続予告演出を実行することを防止できる。

【0013】

他の本発明（請求項4に記載の発明）の遊技機によると、主制御装置によって、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して抽出される複数種類の乱数値が記憶され、それら記憶された乱数値又は抽出された乱数値に基づいて表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリが判断され、その判断された演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号及び保留数指示信号がサブ制御装置に送信され、変動開始時に変動パターン信号がサブ制御装置に送信される。一方、サブ制御装置によって、主制御装置から演出カテゴリ信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かが判断され、所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から演出カテゴリ信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様が選択される。30

【0014】

このように、主制御装置により、始動入賞時にその演出カテゴリを判断し、その演出力カテゴリを示す演出カテゴリ信号をサブ制御装置に送信するようにしたので、保留記憶される図柄の変動表示のおおよその内容をサブ制御装置側で把握することが可能となり、連続予告を実行する際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。40

また、サブ制御装置により、所定条件を満たしているか否かを判断し、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択するようにしたので、主制御装置の指示や許可によらず、サブ制御装置の独自の判断で連続予告演出を実行させることができると共に、主制御装置の負担を軽減することができる。

さらに、主制御装置により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出された乱数値に基づいて選択されるため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変50

動時間が変化することなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることがない。

【0015】

また、前記主制御装置が、前記カテゴリ判断手段により判断された前記演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える場合は、変動開始時時に、始動入賞時に記憶された演出カテゴリを利用して変動パターンを選択でき、変動開始時の信号作成処理を簡素化することができる。

【0016】

また、前記サブ制御装置が、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリを記憶する演出カテゴリ記憶手段を更に備える場合は、保留記憶される先の演出カテゴリの内容を考慮して、サブ制御装置で連続予告を実行させることができるとなり、遊技演出の自由度をより高めることができる。10

【0017】

また、前記所定条件判断手段が、前記主制御装置から受信した前記演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、連続予告の最後の変動表示として適切な演出をより確実に実行させ得ると共に、遊技演出の自由度を高めることができる。

【0018】

また、前記所定条件判断手段が、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告を実行させないことが可能となり、連続予告の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。20

【0019】

さらに、前記所定条件判断手段が、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、連続予告の実行中に新たな連続予告を実行することを防止できる。

【0020】

更に他の本発明（請求項10に記載の発明）の遊技機によると、主制御装置により、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して抽出される複数種類の乱数値が記憶され、それら記憶された乱数値又は抽出された乱数値に基づいて表示装置での図柄の変動表示の変動パターンが判断され、その判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号及び保留数指示信号がサブ制御装置に送信され、変動開始時に変動パターン信号がサブ制御装置に送信される。一方、サブ制御装置によって、主制御装置から仮変動パターン信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かが判断され、所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から仮変動パターン信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様が選択される。30

【0021】

このように、主制御装置により、始動入賞時にその変動パターンを判断し、その変動パターンを示す仮変動パターン信号をサブ制御装置に送信するようにしたので、保留記憶される図柄の変動表示の変動時間をサブ制御装置側で把握することが可能となり、連続予告を実行する際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興奮の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。40

また、サブ制御装置により、所定条件を満たしているか否かを判断し、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択するようにしたので、主制御装置の指示や許可によらず、サブ制御装置の独自の判断で連続予告演出を実行させることができとなり、遊技演出の自由度を飛躍的に高めることができると共に、主制御装置の負担を軽減することができる。

さらに、主制御装置により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出

10

20

30

40

50

され記憶された乱数値に基づいて選択されるため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変動時間が変化することなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることがない。

【0022】

また、前記主制御装置が、前記変動パターン判断手段により判断された前記変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える場合は、変動開始時時に、始動入賞時に記憶された変動パターンを利用して変動パターン信号を作成でき、変動開始時の信号作成処理を簡素化することができる。

【0023】

また、前記サブ制御装置が、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段を更に備える場合は、保留記憶される先の変動パターンの内容（例えば、連続予告の対象となる複数回の変動表示の合計変動時間等）を考慮して、サブ制御装置で連続予告を実行させることができると、遊技演出の自由度をより高めることができる。

10

【0024】

また、前記所定条件判断手段が、前記主制御装置から受信した前記仮変動パターン信号の示す変動パターンが所定の変動パターンであるときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、連続予告の最後の変動表示としてより適切な演出をより確実に実行させ得ると共に、遊技演出の自由度をより高めることができる。

20

【0025】

また、前記所定条件判断手段が、前記主制御装置から受信した前記保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告を実行させないことが可能となり、連続予告演出の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。

【0026】

また、前記所定条件判断手段が、前記演出態様選択手段により前記連続予告用の演出態様が選択されていないときに前記所定条件を満たしていると判断する場合は、連続予告演出の実行中に新たな連続予告演出を実行することを防止できる。

30

【0027】

さらに、前記変動パターン記憶手段が、前記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を記憶し、前記変動パターン信号送信手段が、該変動パターン記憶手段により記憶された前記仮変動パターン信号のヘッダを変動パターン用に変更してなる変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信する場合は、始動入賞時に作成される仮変動パターン信号のヘッダを差し替えるのみで変動パターン信号を作成でき、変動開始時の信号作成処理を極めて簡素化できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

1. 遊技機

40

本実施形態1.に係る遊技機は、例えば、図27に示すように、遊技機全体を制御する主制御装置40と、この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15での図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置43と、を備える遊技機において、上記主制御装置40は、以下に述べる乱数値抽出手段101a、乱数値記憶手段101b、演出カテゴリ判断手段102、連続予告許可信号送信手段103、保留数指示信号送信手段104、及び変動パターン信号送信手段105を備え、上記サブ制御装置43は、以下に述べる所定条件判断手段106、及び演出態様選択手段107を備えることを特徴とする。

【0029】

<主制御装置>

50

上記「乱数値抽出手段」は、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して複数種類の乱数値を抽出する限り、その構造、抽出形態、タイミング等は特に問わない。この乱数値としては、例えば、大当たり判定用乱数値、リーチ決定用乱数値、変動パターン選択用乱数値、大当たり図柄決定用乱数値等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを挙げることができる（図6（a）参照）。

#### 【0030】

上記「乱数値記憶手段」は、上記乱数値抽出手段により抽出された乱数値を記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。この乱数値記憶手段は、通常、複数回の始動入賞に起因して抽出される複数種類の乱数値を保留記憶可能に構成されている。

10

#### 【0031】

なお、上記「入賞」とは、始動口が遊技球を内部に取り込む構造の場合には始動口に遊技球が取り込まれた状態を意図し、始動口が通過ゲートからなる場合には始動口を遊技球が通過した状態を意図する。また、上記「抽出」とは、乱数を生成させるためのカウンタからカウント値を読み出して、読み出したカウント値を乱数値とすることを意図する。また、上記「大当たり」とは、特定の入賞口に遊技球が入賞可能となったり、大当たりとなる確率が通常時より高い高確率状態となったりなどして遊技者に有利となる特別遊技状態を意図する。また、上記「リーチ」とは、表示装置での複数列の図柄のうちの最終停止図柄の種類によって大当たりの可能性がある演出を意図する。また、このリーチの中でも大当たりの期待度がより高く設定されているものをスーパーリーチと呼ぶ。これらの点は、以下の説明においても適用される。

20

#### 【0032】

上記「演出カテゴリ判断手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値又は上記乱数値抽出手段により抽出された乱数値に基づいて、表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この演出カテゴリは、通常、大当たりとなる期待度に応じて分類されている。この演出カテゴリとしては、例えば、大当たりとなる大当たりカテゴリ、大当たりとならず且つ変動表示がリーチ演出となるリーチカテゴリ、及び大当たりとならず且つ変動表示がリーチ演出とならない完全ハズレカテゴリに分類されている形態を挙げができる（図7（c）参照）。この場合、上記リーチカテゴリは、例えば、大当たりとなる期待度に応じて複数分類されていることが好ましい。連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高め得るためである。

30

#### 【0033】

上記「連続予告許可信号送信手段」は、上記演出カテゴリ判断手段により判断された演出カテゴリに応じて、表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告を許可する連続予告許可信号を前記サブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。この連続予告許可信号送信手段は、通常、上記演出カテゴリ判断手段により判断された演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに連続予告許可信号をサブ制御装置に送信するように構成されている。

40

上述のように演出カテゴリが、大当たりカテゴリ、リーチカテゴリ、及び完全はずれカテゴリに分類されており、上記リーチカテゴリが、大当たりとなる期待度に応じて複数分類されている場合には、上記連続予告許可信号送信手段は、例えば、上記演出カテゴリ判断手段により判断された演出カテゴリが、少なくとも大当たりカテゴリ又は複数のリーチカテゴリのうちの大当たりとなる期待度の最も高いリーチカテゴリであるときに連続予告許可信号をサブ制御装置に送信するように構成されていることができる。

#### 【0034】

なお、上記「連続予告」とは、大当たりとなる可能性が高いことを事前に報知する予告演出を表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行う演出を意図する。この点は、以下の説明においても適用される。

#### 【0035】

50

上記「保留数指示信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。

#### 【0036】

上記「変動パターン信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値に基づいて選択される表示装置での図柄の変動表示の変動パターン（変動時間）を示す変動パターン信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。この変動パターン信号は、例えば、変動表示の開始を指示するデータを含んでいることができる。また、変動パターンは、例えば、上記乱数値記憶手段により記憶された大当たり判定用乱数値、リーチ決定用乱数値及び変動パターン選択用乱数値に基づいて選択されることがある。

10

#### 【0037】

##### <サブ制御装置>

上記「所定条件判断手段」は、上記主制御装置から連続予告許可信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この所定条件判断手段としては、例えば、(1)主制御装置から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する形態、(2)演出態様選択手段により連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する形態等を挙げることができる。これらのうち、上記(1)(2)形態の組み合わせであることが好ましい。連続予告により好適な状況である場合に連続予告を実行させ得るためである。

20

#### 【0038】

上記「演出態様選択手段」は、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から連続予告許可信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に連続予告用の演出態様を選択する限り、その構造、選択形態、タイミング等は特に問わない。この連続予告用の演出態様としては、例えば、(1)遊技盤に設けられた表示装置による表示演出、(2)遊技盤に設けられた可動体による可動演出、(3)遊技盤及び/又は枠側に設けられた発光体による光演出、(4)枠側に設けられたスピーカによる音演出等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを挙げることができる。

30

上記演出態様選択手段は、例えば、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から連続予告許可信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様のうちから所定の演出態様を選択するように構成されていることができる。これにより、連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。

#### 【0039】

##### 2. 遊技機

本実施形態2.に係る遊技機は、例えば、図28に示すように、遊技機全体を制御する主制御装置40と、この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15での図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置43と、を備える遊技機において、上記主制御装置40は、以下に述べる乱数値抽出手段201a、乱数値記憶手段201b、演出カテゴリ判断手段202、演出カテゴリ信号送信手段203、保留数指示信号送信手段204、及び変動パターン信号送信手段205を備え、上記サブ制御装置43は、以下に述べる所定条件判断手段206、及び演出態様選択手段207を備えることを特徴とする。この主制御装置40は、例えば、以下に述べる演出カテゴリ記憶手段208を更に備えることができる。このサブ制御装置43は、例えば、以下に述べる演出カテゴリ記憶手段209を更に備えることができる。

40

#### 【0040】

##### <主制御装置>

上記「乱数値抽出手段」は、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して複数種類の乱数値を抽出する限り、その構造、抽出形態、タイミン

50

グ等は特に問わない。この乱数値としては、例えば、上記実施形態1.で説明した乱数値記憶手段の構成を適用することができる。

【0041】

上記「乱数値記憶手段」は、上記乱数値抽出手段により抽出された乱数値を記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。この乱数値記憶手段としては、例えば、上記実施形態1.で説明した乱数値記憶手段の構成を適用することができる。

【0042】

上記「演出カテゴリ判断手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値又は上記乱数値抽出手段により抽出された乱数値に基づいて、表示装置での図柄の変動表示の演出カテゴリを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この演出カテゴリの分類形態としては、例えば、上記実施形態1.で説明した演出カテゴリの分類形態の構成を適用することができる。

10

【0043】

上記「演出カテゴリ信号送信手段」は、上記カテゴリ判断手段により判断された演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。

【0044】

上記「保留数指示信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。

20

【0045】

上記「変動パターン信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値に基づいて選択される表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。この変動パターン信号送信手段としては、例えば、上記実施形態1.で説明した変動パターン信号送信手段の構成を適用することができる。

【0046】

上記「演出カテゴリ記憶手段」は、上記カテゴリ判断手段により判断された演出カテゴリを記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。

30

【0047】

<サブ制御装置>

上記「所定条件判断手段」は、上記主制御装置から演出カテゴリ信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この所定条件判断手段は、例えば、主制御装置から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに所定条件を満たしていると判断することができる。この場合、所定条件判断手段としては、例えば、(1)主制御装置から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する形態、(2)演出態様選択手段により連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する形態等を挙げることができる。これらのうち、上記(1)(2)形態の組み合わせであることが好ましい。連続予告により好適な状況である場合に連続予告を実行させ得るためである。

40

【0048】

上記「演出態様選択手段」は、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から演出カテゴリ信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に、表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する限り、その構造、選択形態、タイミング等は特に問わない。この連続予告用の演出態様としては、例えば、上記実施形態1.で説明した演出態様の構成を適用することができる。

上記演出態様選択手段は、例えば、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から演出カテゴリ信号を受信した後に変動パターン信

50

号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様のうちから所定の演出態様を選択するように構成されていることができる。これにより、連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。

#### 【0049】

上記「演出カテゴリ記憶手段」は、上記主制御装置から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリを記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。この場合、上記所定条件判断手段は、例えば、主制御装置から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが、演出カテゴリ記憶手段により保留記憶された先の演出カテゴリより大当たりとなる期待度の高いものであるときに所定条件を満たしていると判断することができる。これにより、大当たりとなる期待度の高いリーチ演出、即ち変動時間が比較的長いリーチ演出が連続する際に連続予告を実行させないことが可能となり、遊技者の興趣をより高め得る連続予告演出を実行できる。10

#### 【0050】

##### 3. 遊技機

本実施形態3.に係る遊技機は、例えば、図29に示すように、遊技機全体を制御する主制御装置40と、この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15での図柄の変動表示を含む遊技演出を制御するサブ制御装置43と、を備える遊技機において、上記主制御装置40は、以下に述べる乱数値抽出手段301a、乱数値記憶手段301b、変動パターン判断手段302、仮変動パターン信号送信手段303、保留数指示信号送信手段304、及び変動パターン信号送信手段305を備え、上記サブ制御装置43は、以下に述べる所定条件判断手段306、及び演出態様選択手段307を備えることを特徴とする。この主制御装置40は、例えば、以下に述べる変動パターン記憶手段308を更に備えることができる。このサブ制御装置43は、例えば、以下に述べる変動パターン記憶手段309を更に備えることができる。20

#### 【0051】

##### <主制御装置>

上記「乱数値抽出手段」は、始動口への遊技球の入賞（以下、単に「始動入賞」とも記載する。）に起因して複数種類の乱数値を抽出する限り、その構造、抽出形態、タイミング等は特に問わない。この乱数値としては、例えば、上記実施形態1.で説明した乱数値記憶手段の構成を適用することができる。30

#### 【0052】

上記「乱数値記憶手段」は、上記乱数値抽出手段により抽出された乱数値を記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。この乱数値記憶手段としては、例えば、上記実施形態1.で説明した乱数値記憶手段の構成を適用することができる。

#### 【0053】

上記「変動パターン判断手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値に基づいて、表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この変動パターン判断手段は、例えば、上記乱数値記憶手段により記憶された大当たり判定用乱数値、リーチ決定用乱数値及び変動パターン選択用乱数値に基づいて変動パターンを判断することができる。40

#### 【0054】

上記「仮変動パターン信号送信手段」は、上記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。

#### 【0055】

上記「保留数指示信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。

#### 【0056】

上記「変動パターン信号送信手段」は、上記乱数値記憶手段により記憶された乱数値に50

基づいて選択される表示装置での図柄の変動表示の変動パターンを示す変動パターン信号をサブ制御装置に送信する限り、その構造、送信形態、タイミング等は特に問わない。この変動パターン信号送信手段としては、例えば、上記実施形態1.で説明した変動パターン信号送信手段の構成を適用することができる。

上記変動パターン信号送信手段は、例えば、上記仮変動パターン信号を構成する信号の分類を示すヘッダデータ及び変動パターンの種類を示す識別データのうちの該ヘッダデータを変更してなる変動パターン信号を前記サブ制御装置に送信することができる。

#### 【0057】

上記「変動パターン記憶手段」は、上記変動パターン判断手段により判断された変動パターンを記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。10

上記変動パターン記憶手段は、例えば、変動パターン判断手段により判断された変動パターンを示す仮変動パターン信号を記憶することができる。この場合、変動パターン信号送信手段は、変動パターン記憶手段により記憶された仮変動パターン信号のヘッダを変動パターン用に変更してなる変動パターン信号をサブ制御装置に送信するように構成されていることが好ましい。変動開始時の信号作成処理を簡素化できるためである。

#### 【0058】

##### <サブ制御装置>

上記「所定条件判断手段」は、上記主制御装置から仮変動パターン信号を受信したときに、所定条件を満たしているか否かを判断する限り、その構造、判断形態、タイミング等は特に問わない。この所定条件判断手段は、例えば、上記主制御装置から受信した仮変動パターン信号の示す変動パターンが所定の変動パターンであるときに所定条件を満たしていると判断することができる。この場合、所定条件判断手段としては、例えば、(1)主制御装置から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する形態、(2)演出態様選択手段により連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する形態等を挙げができる。これらのうち、上記(1)(2)形態の組み合わせであることが好ましい。連続予告により好適な状況である場合に連続予告を実行させ得るためである。20

上記所定の変動パターンは、例えば、大当たりとなる期待度に応じて分類された演出力カテゴリに応じて予め分類されたものであることができる。この演出カテゴリとしては、例えば、上記実施形態1.で説明した演出カテゴリの構成を適用することができる。30

#### 【0059】

上記「演出態様選択手段」は、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から仮変動パターン信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に、表示装置での複数回の図柄の変動表示において連続して行われる連続予告用の演出態様を選択する限り、その構造、選択形態、タイミング等は特に問わない。この連続予告用の演出態様としては、例えば、上記実施形態1.で説明した演出態様の構成を適用することができる。

上記演出態様選択手段は、例えば、上記所定条件判断手段により所定条件を満たしていると判断されたときに、主制御装置から仮変動パターン信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様のうちから所定の演出態様を選択するように構成されていることができる。これにより、遊技演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。40

#### 【0060】

上記「変動パターン記憶手段」は、上記主制御装置から受信した仮変動パターン信号の示す変動パターンを記憶する限り、その構造、記憶形態、タイミング等は特に問わない。この場合、上記所定条件判断手段は、例えば、主制御装置から受信した仮変動パターン信号の示す変動パターンが、変動パターン記憶手段により保留記憶された先の変動パターンより大当たりとなる期待度の高いものであるときに所定条件を満たしていると判断することができる。これにより、大当たりとなる期待度の高いリーチ演出、即ち変動時間が比較的長いリーチ演出が連続する際に連続予告を実行させないことが可能となり、遊技者の興50

趣をより高め得る連続予告を実行することができる。

**【実施例】**

**【0061】**

以下、図面を用いて実施例1～3により本発明を具体的に説明する。

**【0062】**

**(実施例1)**

**(1) 遊技機の構成**

本実施例1に係る遊技機1は、図1に示すように、長方形の外枠2と前面枠3とを備え、外枠2の左隣に公知のCRユニット(プリペイドカードユニット)4が設けられている。この前面枠3は、左端上下のヒンジにより外枠2に対し回動可能に取り付けられている。また、前面枠3の下方には、球貯留部を有する上皿6及び下皿7が設けられている。これら上皿6及び下皿7とは連絡されており、上皿6内で遊技球が満杯状態となると、その溢れ球が下皿7内に誘導されるようになっている。また、下皿7の左側には、遊技者が操作可能な押しボタン7aが設けられている。

10

**【0063】**

下皿7の右側には発射ハンドル8が取り付けられている。この発射ハンドル8は、回動リング(タッチプレート)8aと発射停止スイッチ62とを備え、回動リング8aに手が触れることを条件に、この回動リング8aを時計方向に回動させると、発射ハンドル8の内部に設けられたタッチスイッチ63及びリミットスイッチ64(図4参照)がONされ、遊技球を遊技盤11上に発射することができる。

20

**【0064】**

遊技盤11は、図2に示すように、その外形がほぼ矩形であり、その前面には外レール12と内レール13とによって囲まれた略円形の遊技領域14が形成されている。この遊技領域14内の各所には、多数の遊技釘が植設されている。

**【0065】**

遊技盤11には、遊技領域14の中央部に液晶表示部としてのLCDパネルユニット(以下、「LCD」という。)15a等を有する演出図柄表示装置15(本発明に係る「表示装置」として例示する。)が配置されている。この演出図柄表示装置15の下方には、第1始動口16と第2始動口17とがユニット化された複合入賞装置18が配置されている。第1始動口16は、いわゆるチャッカーであり、常時入球可能である。第2始動口17は一対の羽根を備えた、いわゆる電動チューリップであり、周知の電動チューリップと同様に開閉変化する。なお、本実施例では、上記LCD15aに、遊技者に大当たり遊技状態に移行するかを報知する為の「0」～「14」の3桁の演出用の擬似図柄が変動表示される。また、上記第1始動口16又は第2始動口17に遊技球が1個入球すると、遊技者には4個の遊技球が付与されるようになっている。

30

**【0066】**

複合入賞装置18の下方には大当たり用の大入賞口19が設けられている。この大入賞口19は蓋部材19aによって開閉されるようになっており、蓋部材19aが閉じた状態では、大入賞口19内に蓋部材19aが収納されることにより大入賞口19の上を遊技球が通過する。一方、蓋部材19aが開いた状態では、蓋部材19aは大入賞口19の下端にて遊技盤11面上から突出し、遊技球が蓋部材19aによって大入賞口19内に取り込まれることとなる。なお、本実施例では、大入賞口19に遊技球が1個入球すると、遊技者に15個の賞球が排出されるようになっている。

40

**【0067】**

LCD15aの左斜め上には、ドットマトリクスからなる普通図柄表示装置21及び4個のLEDからなる普通図柄保留記憶表示装置22が設置されている。また、上記LCD15aの右斜め上には、7セグメントからなる特別図柄表示装置23及び4個のLEDからなる特別図柄保留記憶表示装置24が設置されている。この特別図表示装置23には、第1始動口16又は第2始動口17への入球に起因して、「0」～「14」の1桁の特別図柄が変動表示され、特別図柄の表示結果に対応して演出用の擬似図柄がLCD15aに

50

変動表示されることになる。例えば、特別図表示装置 23 上にて特別図柄が大当たりの表示態様で確定表示されたなら、LCD 15a にて演出用の擬似図柄が大当たりの表示態様で確定表示されることになる。遊技者は、主に LCD 15a にて表示される擬似図柄の表示態様を視認することで、大当たり遊技状態に移行するか否かを認識する。

#### 【0068】

LCD 15a の左横には普通図柄作動ゲート 25 が配置されている。なお、上記第 2 始動口 17 の上方に第 1 始動口 16 があるために、第 2 始動口 17 が閉鎖状態のときは、第 2 始動口 17 に遊技球を入球させることができない。しかし、遊技球が普通図柄作動ゲート 25 を通過すると行われる普通図柄抽選で当たり、普通図柄表示装置 21 に当たりの普通図柄が確定表示されると、第 2 始動口 17 は開放されて入球容易になる。

10

#### 【0069】

遊技機 1 の背面側には、図 3 に示すように、機構盤 31 が脱着可能に設けられている。この機構盤 31 には、上部に球タンク 32 が設けられるとともに、その下方に遊技球通路 33 が設けられ、タンクレール 34 等を介して遊技球を賞球払出装置 35 に供給可能となっている。そして、遊技盤 11 の各入賞口等に遊技球が入球すると、後述する賞球制御装置の制御により賞球払出装置 35 が作動し、所定個数の遊技球が送り出される。また、機構盤 31 の下部には、発射モータ等が内蔵された遊技球の発射装置 36 が設けられている。

#### 【0070】

遊技機 1 の電気的構成は、図 4 に示すように、主制御装置 40を中心にして構成されている。なお、詳細の図示は省略するが、主制御装置 40、払出制御装置 41、発射制御装置 42、サブ統合装置 43(本発明に係る「サブ制御装置」として例示する。)、及び演出図柄制御装置 44 は、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート及び出力ポート等を備えている。

20

なお、本実施例では、CPU、ROM 及び RAM を備える発射制御装置 42 を例示したが、これに限定されず、例えば、CPU、ROM 及び RAM を備えない発射制御装置 42 としてもよい。

#### 【0071】

主制御装置 40 には、第 1 始動口 16 及び第 2 始動口 17 に入球した遊技球を検出する特別図柄始動スイッチ 18a、普通図柄作動ゲート 25 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 25a、大入賞口 19 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 19b、一般入賞口 26 に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ 26a 等の検出信号が遊技盤中継端子板 46 を介して入力される。また、主制御装置 40 には、裏配線中継端子板 47 を介して前面枠閉鎖スイッチ 27a 及び意匠枠閉鎖スイッチ 27b からの検出信号が入力される。

30

なお、本実施例では、前面枠閉鎖スイッチ 27a 及び意匠枠閉鎖スイッチ 27b からの検出信号を主制御装置 40 に入力するようにしたが、これに限定されず、例えば、前面枠閉鎖スイッチ 27a 及び意匠枠閉鎖スイッチ 27b からの検出信号を払出制御装置 41 を介して主制御装置 40 に入力したり、前面枠閉鎖スイッチ 27a 及び意匠枠閉鎖スイッチ 27b からの検出信号を払出制御装置 41 が受信した際に主制御装置 40 へとコマンド出力されたりしてもよい。

40

#### 【0072】

主制御装置 40 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンド(制御信号)を生成して払出制御装置 41 に出力したり、演出中継端子板 49 を介してサブ統合装置 43 に出力したりする。

#### 【0073】

主制御装置 40 は、図柄表示装置中継端子板 48 を介して特別図柄表示装置 23 及び普通図柄表示装置 21 の表示を制御すると共に、特別図柄保留記憶表示装置 24 及び普通図柄保留記憶表示装置 22 の点灯を制御する。

#### 【0074】

50

主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 4 6 を介して大入賞口ソレノイド 5 4 を制御することで大入賞口 1 9 の開閉を制御すると共に、普通電役ソレノイド 5 5 を制御することで第 2 始動口 1 7 の開閉を制御する。また、主制御装置 4 0 からの大当たり等の出力信号は、裏配線中継端子板 4 7 及び外部接続端子板 5 2 を介してホールコンピュータ 5 6 に送られる。

#### 【 0 0 7 5 】

主制御装置 4 0 と払出制御装置 4 1 とは双方向通信が可能である。この払出制御装置 4 1 は、主制御装置 4 0 から送られてくるコマンドに応じて、裏配線中継端子板 4 7 及び払出中継端子板 5 0 を介して払出モータ 5 7 を稼働させて賞球を払い出させる。賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 5 8 の検出信号は、払出中継端子板 5 0 及び裏配線中継端子板 4 7 を介して払出制御装置 4 1 と主制御装置 4 0 とに入力され、払出制御装置 4 1 と主制御装置 4 0 との双方で賞球の計数が行われる。また、払出制御装置 4 1 には、球タンク 3 2 の球切れスイッチ 5 9 の検出信号が裏配線中継端子板 4 7 を介して入力され、下皿 7 の満杯スイッチ 6 0 の検出信号が入力される。

なお、本実施例では、エラー系のスイッチ（前面枠閉鎖スイッチ 2 7 a、意匠枠閉鎖スイッチ 2 7 b、球切れスイッチ 5 9、払出スイッチ 5 8、満杯スイッチ 6 0）による検出は、直接又は間接的に主制御装置 4 0 が受け、ホールコンピュータ 5 6（もしくはサブ統合装置 4 3）へ出力を行う構成としている。

#### 【 0 0 7 6 】

払出制御装置 4 1 は、C R ユニット端子板 5 1 を介して C R ユニット 4 及び精算表示装置 6 1 と通信して、払出モータ 5 7 を制御して貸球の払い出しも行う。貸球として払い出される遊技球の計数は、払出スイッチ 5 8 の検出信号に基づいて払出制御装置 4 1 が行う。

#### 【 0 0 7 7 】

払出制御装置 4 1 は、主制御装置 4 0 から送られてきたコマンドを中継して発射制御装置 4 2 に送信する。この発射制御装置 4 2 は、主制御装置 4 0 からのコマンド、発射停止スイッチ 6 2 の信号、タッチスイッチ 6 3 のタッチ信号及びリミットスイッチ 6 4 の信号に基づいて発射モータ 6 5 を制御することで遊技球の発射を制御する。

#### 【 0 0 7 8 】

サブ統合装置 4 3 は、演出中継端子板 4 9 を介して主制御装置 4 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 4 4 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカ 6 7 の音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプを制御する。このサブ統合装置 4 3 は、スピーカ 6 7 からの音量を調整するための音量調整スイッチ 6 9 を備えている。また、サブ統合装置 4 3 には、押しボタン 7 a の遊技スイッチ 7 0 からの検出信号が入力される。

#### 【 0 0 7 9 】

サブ統合装置 4 3 と演出図柄制御装置 4 4 とは双方向通信が可能である。この演出図柄制御装置 4 4 は、サブ統合装置 4 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 4 0 から送信されてきたものとサブ統合装置 4 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 1 5 を制御して、疑似図柄等の演出画像を L C D 1 5 a に表示させる。

なお、本実施例では、スピーカ 6 7（音）及び各種 L E D・ランプ 6 8（光）を制御するサブ統合装置 4 3 と、擬似図柄等の画像を制御する演出図柄制御装置 4 4 とを別々に備える形態を例示したが、これに限定されず、例えば、音・光制御用 C P U 及び画像制御用 C P U を 1 枚の基板上に設けて構成したり、音制御用 C P U、光制御用 C P U 及び画像制御用 C P U を 1 枚の基板上に設けて構成したりしてもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

10

20

30

40

50

## (2) 遊技機の動作

次に、主制御装置40が実行する各種処理に従って遊技機の動作を説明する。

なお、主制御装置40が実行するメインルーチンとして、正常割り込みか否かを判断し、正常割り込みなら、初期値乱数更新処理、大当たり判定用乱数更新処理、大当たり図柄決定用乱数更新処理、普通図柄決定用乱数更新処理、リーチ決定用乱数更新処理、変動パターン選択用乱数更新処理、入賞確認処理、当否判定処理及び各入出力処理を行った後に、初期値用乱数更新処理を繰り返して、内部割込を待つ。また、正常割り込みでなければ、初期設定を行い、初期値用乱数更新処理に移行する。

### 【0081】

入賞確認処理では、特別図柄始動口スイッチ18a、普通図柄作動スイッチ25a、カウントスイッチ19b、一般入賞口スイッチ26aの検出信号を入力し、また入力の種類（例えば、特別図柄始動口スイッチ18aの検出信号等）によっては対応する乱数の読み出しや記憶（保留記憶）が行われる。10

### 【0082】

各入出力処理では、入賞確認処理で入力される以外のスイッチ類の信号入力、入賞確認処理や当否判定処理で生成したコマンドの出力、大入賞口ソレノイド54、普通電役ソレノイド55、特別図柄表示装置23、特別図柄保留記憶表示装置24、普通図柄表示装置21、普通図柄保留記憶表示装置22等の動作を制御するための出力等が行われる。20

### 【0083】

入賞確認処理の一部である始動入賞時処理では、図5に示すように、主制御装置40は、特別図柄始動口スイッチ18aの検出信号に基づいて、第1始動口16又は第2始動口17に遊技球が入賞したか否かを判断する（S1）。20

### 【0084】

ステップS1で肯定判断（始動入賞あり）であれば、保留フラグのセット値に基づいて特別図柄保留記憶が満杯でないか否かを判断する（S2）。その保留記憶が満杯でなければ（S2：YES）、複数種類の乱数値（図6（a）参照）を抽出して、これらを特別図柄保留記憶として保留記憶数に応じた各保存領域に記憶する（S3）。既に保留記憶が満杯であれば（S2：NO）、保留記憶しない。

ここで、本実施例では、上記ステップS3により本発明に係る「乱数値抽出手段」及び「乱数値記憶手段」が構成されている。30

### 【0085】

続いて、確変フラグがセットされていないか（高確率状態でないか）否かを判断する（S4）。高確率状態でないならば（S4：YES）、特別図柄保留記憶の中で最も新しいものを読み出して、その読み出した大当たり判定用乱数を通常確率時の大当たり判定用テーブル1（図7（a）参照）に記録されている当たり値と照合する（S5）。両値が一致せず大当たりとならないのであれば（S5：YES）、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルa（図7（a）参照）に記録されている値「5」未満であるか（スーパーリーチとなるか）否かを判断する（S6）。

ここで、本実施例では、上記ステップS5及びS6により本発明に係る「演出カテゴリ判断手段」が構成されている。40

### 【0086】

ステップS6で肯定判断（スーパーリーチとなる）であれば、先読み演出用許可信号（本発明に係る「連続予告許可信号」として例示する。）をサブ統合装置43に送信する（S7）。続いて、特別図柄保留記憶の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ統合装置43に送信する（S8）。

ここで、本実施例では、上記ステップS7により本発明に係る「連続予告許可信号送信手段」が構成されている。また、上記ステップS8により本発明に係る「保留数指示信号送信手段」が構成されている。

### 【0087】

ステップS4で否定判断（高確率状態である）であれば、先読み演出用許可信号をサブ

50

統合装置 4 3 に送信せずに、ステップ S 8 に進む。また、ステップ S 5 で否定判断（大当たりとなる）であれば、リーチ決定用乱数に基づいてスーパーリーチとなるか否かの判断をせず、ステップ S 7 に進む。さらに、ステップ S 6 で否定判断（スーパーリーチとならない）であれば、先読み演出用許可信号をサブ統合装置 4 3 に送信せず、ステップ S 8 に進む。

#### 【 0 0 8 8 】

ステップ S 3 で抽出される乱数値としては、図 6 ( a ) に示すように、大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数、及び大当たり図柄決定用乱数がある。この大当たり判定用乱数は、その乱数の値が「 0 ~ 4 0 9 2 」をとり、その乱数の大きさが 4 0 9 3 である。リーチ決定用乱数は、その乱数の値が「 0 ~ 2 4 0 」をとり、その乱数の大きさが 2 4 1 である。変動パターン選択用乱数は、その乱数の値が「 0 ~ 2 5 5 」をとり、その乱数の大きさが 2 5 6 である。大当たり図柄決定用乱数は、その乱数の値が「 0 ~ 1 4 」をとり、その乱数の大きさが 1 5 である。

10

#### 【 0 0 8 9 】

ステップ S 3 で記憶される特別図柄保留記憶としては、図 6 ( b ) に示すように、保留フラグのセット値「 0 ~ 4 」に対応する各保存領域に記憶される大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数及び大当たり図柄決定用乱数の 4 種類がある。

#### 【 0 0 9 0 】

主制御装置 4 0 に予め記憶される判定テーブルとしては、図 7 ( a ) に示すように、大当たり判定テーブル 1 , 大当たり判定テーブル 2 、及びリーチ判定テーブル a ~ d がある。この大当たり判定テーブル 1 は、通常確率時の当否判定用として用いられ、 1 0 個の数値が記憶されている。大当たり判定用テーブル 2 は、高確率時の当否判定用として用いられ、 5 5 個の数値が記憶されている。リーチ判定用テーブル a は、通常確率時ハズレ用として用いられ、数値「 5 」が記憶されている。リーチ判定用テーブル b は、通常確率時ハズレ用として用いられ、数値「 2 5 」が記憶されている。リーチ判定用テーブル c は、高確率時ハズレ用として用いられ、数値「 1 0 」が記憶されている。リーチ判定用テーブル d は、高確率時ハズレ用として用いられ、数値「 1 5 」が記憶されている。

20

#### 【 0 0 9 1 】

したがって、通常確率時に大当たり判定用乱数がリーチ判定テーブル 1 に記憶された当たり値のいずれかと一致する確率、すなわち大当たりの確率は 1 0 / 4 0 9 3 とされている。また、高確率時に大当たり判定用乱数が大当たり判定テーブル 2 に記憶された当たり値のいずれかと一致する確率、すなわち大当たりの確率は 5 5 / 4 0 9 3 とされている。

30

#### 【 0 0 9 2 】

また、通常確率時にリーチ決定用乱数がリーチ判定テーブル a に記憶された数値「 5 」未満となる確率、すなわちスーパーリーチとなる確率は 5 / 2 4 1 とされている。また、通常確率時にリーチ決定用乱数がリーチ判定テーブル a に記憶された数値「 5 」以上となり且つリーチ判定テーブル b に記憶された数値「 2 5 」未満となる確率、すなわちリーチとなる確率は 2 0 / 2 4 1 とされている。

#### 【 0 0 9 3 】

また、高確率時にリーチ決定用乱数がリーチ判定テーブル c に記憶された数値「 1 0 」未満となる確率、すなわちスーパーリーチとなる確率は 1 0 / 2 4 1 とされている。また、高確率時にリーチ決定用乱数がリーチ判定テーブル c に記憶された数値「 1 0 」以上となり且つリーチ判定テーブル b に記憶された数値「 1 5 」未満となる確率、すなわちリーチとなる確率は 5 / 2 4 1 とされている。

40

#### 【 0 0 9 4 】

図 7 ( b ) に示すように、主制御装置 4 0 からサブ統合装置 4 3 等に送信される制御信号（コマンド）は 2 バイト構成であり、1 バイト目にはヘッダとして動作番号が設定され、2 バイト目には信号の種類を示す識別番号が設定されている。具体的には、入賞時に送信される保留数信号は、1 バイト目に動作番号「 5 0 H 」が設定され、2 バイト目に識別番号「 0 0 H ~ 0 3 H 」のうちの 1 種が設定されている。また、入賞時に送信される先読

50

み演出許可信号は、1バイト目に動作番号「51H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H」が設定されている。この先読み演出許可信号は、演出図柄表示装置15での複数回の擬似図柄の変動表示において連続して行われる連続予告を許可する信号である。

#### 【0095】

図柄変動時に送信される変動パターン信号は、1バイト目に動作番号「60H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H～FFH」のうちの1種が設定されている。この変動パターン信号は、演出図柄表示装置15での擬似図柄の変動表示の開始を指示し、且つ、表示変動の変動時間を示す信号である。

#### 【0096】

図柄変動時に送信される左確定図柄指定信号は、1バイト目に動作番号「61H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H～0EH」のうちの1種が設定されている。また、中確定図柄指定信号は、1バイト目に動作番号「62H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H～0EH」のうちの1種が設定されている。また、右確定図柄指定信号は、1バイト目に動作番号「63H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H～0EH」のうちの1種が設定されている。さらに、図柄変動時に送信される疑似定図柄指定信号は、1バイト目に動作番号「64H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H」が設定されている。

#### 【0097】

本実施例1では、図7(c)に示すように、大当たりとなる期待度に応じて分類された演出カテゴリとして完全ハズレ、リーチ、スーパーリーチ及び大当たりの4種類が設定されている。この完全ハズレは、大当たりとならず且つ変動表示がリーチ演出とならないカテゴリである。この完全ハズレでは、比較的短時間の演出が実行される。リーチは、大当たりとならず且つ変動表示がリーチ演出となるカテゴリである。このリーチでは、第1停止図柄及び第2停止図柄が関連する疑似図柄となる。スーパーリーチは、大当たりとならず且つ変動表示がリーチ演出となるカテゴリである。このスーパーリーチは、リーチの発展型の演出であり、比較的長時間の演出が実行される。大当たりは、大当たりとなるカテゴリである。この大当たりでは、大当たりが生起することを示す疑似図柄が停止表示される。

#### 【0098】

次に、当否判定処理の一部である変動開始時処理では、図8に示すように、主制御装置40は、変動中フラグがセットされていないか(特別図柄の変動中でないか)否かを判断する(S11)。変動中でないなら(S11:YES)、大当たりフラグがセットされていないか(条件装置が作動中でないか)否かを判断する(S12)。条件装置が作動中でないなら(S12:YES)、保留フラグがセットされていないか(特別図柄保留記憶があるか)否かを判断する(S13)。なお、特別図柄の変動中(S11:NO)、条件装置の作動中(S12:NO)、又は特別図柄保留記憶がない(S13:NO)であれば、メインルーチンに戻る。

#### 【0099】

ステップS13で肯定判断(特別図柄保留記憶がある)であれば、特別図柄保留記憶の中で最も古いものを読み出すと共に、特別図柄保留記憶数の値を1減らし且つ各保存領域の内容をシフトする(S14)。続いて、確変フラグがセットされてないか(高確率状態でないか)否かを判断する(S15)。高確率状態でないならば(S15:YES)、読み出した大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブル1(図7(a)参照)に記録されている当たり値と照合する(S16)。

#### 【0100】

ステップS16で肯定判断(大当たりとなる)であれば、読み出した変動パターン選択用乱数によって大当たり用の変動パターンを選択し(S17)、読み出した大当たり図柄決定用乱数によって大当たり特別図柄及び大当たり疑似図柄を選択する(S18)。

#### 【0101】

続いて、選択された変動パターンを示す変動パターン信号をサブ統合装置43に送信し

(S19)、疑似図柄の停止図柄を指定する各確定図柄指定信号をサブ統合装置43に送信し(S20)、特別図柄表示装置23での特別図柄の変動を処理し(S21)、変動中フラグをセットする(S22)。

ここで、本実施例では、上記ステップS19により本発明に係る「変動パターン信号送信手段」が構成されている。

#### 【0102】

ステップS16で否定判断(大当たりとならない)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルa(図7(a)参照)に記録されている値「5」未満であるか(スーパーりーチとなるか)否かを判断する(S23)。スーパーりーチとなるならば(S23:YES)、変動パターン選択用乱数によってスーパーりーチ用の変動パターンを選択し(S24)、ハズレ特別図柄及びハズレ疑似図柄を選択し(S25)、ステップS19に進む。10

#### 【0103】

ステップS23で否定判断(スーパーりーチとならない)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルb(図7(a)参照)に記録されている値「25」未満であるか(リーチとなるか)否かを判断する(S26)。リーチとなるならば(S26:YES)、変動パターン選択用乱数によってリーチ用の変動パターンを選択し(S27)、ステップS25に進む。

#### 【0104】

ステップS26で否定判断(リーチとならない)であれば、変動パターン選択用乱数によって完全ハズレ用の変動パターンを選択し(S28)、ステップS25に進む。20

#### 【0105】

ステップS15で否定判断(高確率状態である)であれば、図9に示すように、読み出した大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブル2(図7(a)参照)に記録されている当たり値と照合する(S31)。両値が一致して大当たりとなるならば(S31:YES)、変動パターン選択用乱数によって大当たり用の変動パターンを選択し(S32)、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり特別図柄及び大当たり疑似図柄を選択する(S33)。続いて、選択された変動パターンを示す変動パターン信号をサブ統合装置43に送信し(S34)、特別図柄表示装置23での特別図柄の変動を処理し(S36)、変動中フラグをセットする(S37)。30

#### 【0106】

ステップS31で否定判断(大当たりとならない)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が高確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルc(図7(a)参照)に記録されている値「10」未満であるか(スーパーりーチとなるか)否かを判断する(S38)。スーパーりーチとなるならば(S38:YES)、変動パターン選択用乱数によってスーパーりーチ用の変動パターンを選択し(S39)、ハズレ特別図柄及びハズレ疑似図柄を選択し(S40)、ステップS34に進む。

#### 【0107】

ステップS38で否定判断(スーパーりーチとならない)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が高確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルd(図7(a)参照)に記録されている値「15」未満であるか(リーチとなるか)否かを判断する(S41)。リーチとなるならば(S41:YES)、変動パターン選択用乱数によってリーチ用の変動パターンを選択し(S42)、ステップS40に進む。40

#### 【0108】

ステップS41で否定判断(リーチとならない)であれば、変動パターン選択用乱数によって完全ハズレ用の変動パターンを選択し(S43)、ステップS40に進む。

#### 【0109】

次に、当否判定処理の一部である変動停止時処理では、図10に示すように、主制御装置40は、変動時間が終了したか否かを判断する(S51)。変動時間が終了したのであれば(S51:YES)、疑似図柄の停止を指示する疑似図柄確定信号をサブ統合装置450

3に送信し(S52)、特別図柄表示装置23での特別図柄の停止を処理し(S53)、変動中フラグのセットを解除する(S54)。なお、変動時間が経過していないのであれば(S51: NO)、メインルーチンに戻る。

#### 【0110】

続いて、停止された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断し(S55)、大当たり図柄であれば(S55: YES)、確変フラグのセットを解除し(S56)、大当たりフラグをセットする(S57)。なお、大当たり図柄でないのであれば(S55: NO)、メインルーチンに戻る。

#### 【0111】

次に、当否判定処理の一部である大当たり遊技処理では、図11に示すように、主制御装置40は、大当たりフラグに基づいて条件装置の作動中か否かを判断する(S61)。条件装置の作動中なら(S61: YES)、進行フラグに基づいて開始インターバルであるか否かを判断する(S62)。開始インターバルであれば(S62: YES)、その開始インターバルを指定する信号をサブ統合装置43に送信する(S63)。なお、条件装置が作動中でないのであれば(S61: NO)、メインルーチンに戻る。

10

#### 【0112】

続いて、大当たり開始インターバル時間が経過したか否かを判断し(S64)、開始インターバル時間が経過したのであれば(S64: YES)、進行フラグのセット値を「1」とし(S65)、メインルーチンに戻る。なお、開始インターバル時間が経過していないのであれば(S64: NO)、ステップS66に進む。

20

#### 【0113】

ステップS62で否定判断(開始インターバルでない)のあれば、進行フラグに基づいてラウンド中であるか否かを判断する(S66)。ラウンド中であれば(S66: YES)、ラウンド中であることを指定する信号をサブ統合装置43に送信する(S67)。

20

#### 【0114】

続いて、大入賞口19への入賞数が規定数に達したか否かを判断する(S68)。規定数に達すれば(S68: YES)、ラウンド数の値を1増やし(S69)、ラウンド数が最大値未満であるか否かを判断する(S70)。ラウンド数が最大数であれば(S70: YES)、進行フラグのセット値を「2」とする(S71)。ラウンド数が最大値となれば(S70: NO)、進行フラグのセット値を「3」とする(S83)。

30

#### 【0115】

ステップS68で否定判断(入賞数が規定数に達していない)ならば、ラウンド時間が経過したか否かを判断する(S72)。ラウンド時間が経過したのであれば(S72: YES)、ステップS69に進む。なお、ラウンド時間が経過していないければ(S72: NO)、メインルーチンに戻る。

#### 【0116】

ステップS66で否定判断(大当たりラウンド中でない)のあれば、進行フラグに基づいてラウンド間インターバルであるか否かを判断する(S73)。ラウンド間インターバルであれば(S73: YES)、ラウンド間インターバルであることを指定する信号をサブ統合装置43に送信する(S74)。続いて、ラウンド間インターバル時間が経過したか否かを判断し(S75)、ラウンド間インターバル時間が経過したのであれば(S75: YES)、進行フラグのセット値を「1」とする。なお、ラウンド間インターバル時間が経過していないのであれば(S75: NO)、ステップS77に進む。

40

#### 【0117】

ステップS73で否定判断(ラウンド間インターバルでない)のあれば、進行フラグに基づいて終了インターバルであるか否かを判断する(S77)。終了インターバルであれば(S77: YES)、終了インターバルであることを指定する信号をサブ統合装置43に送信する(S78)。続いて、終了インターバル時間が経過したか否かを判断し(S79)、終了インターバル時間が経過したのであれば(S79: YES)、確変フラグのセット値を「1」とし(S80)、進行フラグのセット値を「0」とし(S81)、大當た

50

リフラグのセット値を「0」とする(S82)。なお、終了インターバルでない(S77:N0)、又は終了インターバル時間が経過していないのであれば(S79:N0)、メインルーチンに戻る。

#### 【0118】

次に、サブ統合装置43が実行する各種処理に従って遊技機の動作を説明する。

保留・先読み処理では、図12に示すように、サブ統合装置43は、主制御装置40からの保留数指示信号を受信したか否かを判断する(S91)。保留数指示信号を受信したのであれば(S91:YES)、保留数カウンタの値を「1」増やし(S92)、その保留数の表示態様を指定する信号を演出図柄制御装置44に送信する(S93)。なお、保留記憶数信号を受信していないのであれば(S91:N0)、メインルーチンに戻る。

10

#### 【0119】

続いて、主制御装置40からの先読み演出許可信号を受信したか否かを判断する(S94)。先読み演出許可信号を受信したのであれば(S94:YES)、保留数カウンタに基づいて先に受信した保留記憶数が3個又は4個であるか否かを判断する(S95)。保留記憶数が3個又は4個ならば(S95:YES)、許可フラグに基づいて連続予告演出の実行中であるか否かを判断する(S96)。連続予告演出の実行中でなければ(S96:YES)、保留数カウンタの値に応じた許可フラグをセットする。なお、先読み演出許可信号を受信していない(S94:N0)、保留記憶数が2個以下である(S95:N0)、又は連続予告演出の実行中であれば(S96:N0)、メインルーチンに戻る。

ここで、本実施例では、ステップS95及びS96により本発明に係る「所定条件判断手段」が構成されている。

20

#### 【0120】

次に、疑似図柄変動処理では、図13に示すように、サブ統合装置43は、主制御装置40からの変動パターン信号を受信したか否かを判断する(S101)。変動パターン信号を受信したのであれば(S101:YES)、保留数カウンタの値を「1」減らし(S102)、その保留記憶数の表示態様を指定する信号を演出図柄制御装置44に送信する(S103)。なお、変動パターン信号を受信していないのであれば(S101:N0)、メインルーチンに戻る。

#### 【0121】

続いて、許可フラグがセットされているか否かを判断する(S104)。許可フラグがセットされていれば(S104:YES)、許可フラグのセット値に基づいて連続予告に係る最後の変動表示であるか否かを判断する(S105)。最後の変動表示であれば(S105:YES)、変動パターン信号に応じた連続予告用の演出態様Bを選択する(S106)。

30

#### 【0122】

続いて、許可フラグのセット値を「1」減らし(S107)、その選択された連続予告用の演出態様Bを実行する詳細指定信号を演出図柄制御装置44、スピーカ67及び各種LED・ランプ68に送信する(S108)。

#### 【0123】

S105で否定判断(最後の変動表示でない)であれば、変動パターン信号に応じた連続予告用の演出態様Aを選択し(S109)、ステップS107に進む。また、S104で否定判断(許可フラグがセットされていない)であれば、変動パターン信号に応じた演出態様を選択し(S110)、ステップS108に進む。

40

#### 【0124】

ここで、本実施例では、上記ステップS106及びS109により本発明に係る「演出態様選択手段」が構成されている。

#### 【0125】

##### (3) 実施例の効果

以上より、本実施例1の遊技機によると、主制御装置40により、始動入賞時にその演出カテゴリを判断し(図5のステップS5及びS6)、その演出カテゴリに応じて連続予

50

告を許可するようにしたので、その連続予告が許可された変動表示、即ち連続予告の際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。

#### 【0126】

また、本実施例1では、サブ統合装置43により、所定条件を満たしているか否かを判断し(図12のステップS95及びS96)、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択する(図13のステップS106及びS109)ようにしたので、サブ統合装置43の独自の判断で連続予告に好適な状況である場合にのみ連続予告演出を実行させることができる。

10

#### 【0127】

また、本実施例1では、主制御装置40により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出された乱数値に基づいて選択される(図8のステップS24、S27及びS28)ため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変動時間が変化することがなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることがない。

#### 【0128】

また、本実施例1では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する(図12のステップS95)ようにしたので、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告を実行させないことが可能となり、連続予告演出の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。

20

#### 【0129】

また、本実施例1では、サブ統合装置43により、連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する(図12のステップS96)ようにしたので、連続予告の実行中に新たな連続予告を実行することを防止できる。

#### 【0130】

また、本実施例1では、サブ制御装置43により、主制御装置40から先読み演出許可信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様A,Bのうちから所定の演出態様を選択する(図13のステップS106及びS109)ようにしたので、連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。

30

#### 【0131】

さらに、本実施例1では、主制御装置40により、大当たりとなる可能性の高い高確率状態(確変状態)で先読み演出許可信号をサブ統合装置43に送信しない(図5のステップS4)ようにしたので、遊技全体での連続予告演出の発生頻度を抑制して、通常確率状態で発生する連続予告演出の興趣をより高めることができる。

#### 【0132】

##### (実施例2)

次に、本実施例2に係る遊技機について説明する。なお、本実施例2に係る遊技機は、上記実施例1の遊技機1と基本的な構造が略同じであり、同じ構成部位及び動作処理についての詳説は省略し、以下に相違点についてのみ詳説する。

40

#### 【0133】

##### (1) 遊技機の動作

主制御装置40が実行する入賞確認処理の一部である始動入賞時処理では、図14に示すように、主制御装置40は、特別図柄始動口スイッチ18aの検出信号に基づいて、第1始動口16又は第2始動口17に遊技球が入賞したか否かを判断する(S121)。

#### 【0134】

ステップS121で肯定判断(始動入賞あり)であれば、保留フラグのセット値に基づ

50

いて特別図柄保留記憶が満杯でないか否かを判断する(S122)。その保留記憶が満杯でなければ(S122: YES)、複数種類の乱数値(図6(a)参照)を抽出して、これらを特別図柄保留記憶として保留記憶数に応じた各保存領域に記憶する(S123)。既に保留記憶が満杯であれば(S122: NO)、保留記憶しない。

ここで、本実施例では、上記ステップS123により本発明に係る「乱数値抽出手段」及び「乱数値記憶手段」が構成されている。

#### 【0135】

続いて、確変フラグがセットされていないか(高確率状態でないか)否かを判断する(S124)。高確率状態でないならば(S124: YES)、特別図柄保留記憶の中で最も新しいものを読み出して、その読み出した大当たり判定用乱数を通常確率時の大当たり判定用テーブル1(図7(a)参照)に記録されている当たり値と照合する(S125)。両値が一致せず大当たりとならないのであれば(S125: YES)、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルa(図7(a)参照)に記録されている値「5」未満であるか(スーパーリーチとなるか)否かを判断する(S126)。

#### 【0136】

ステップS126で肯定判断(スーパーリーチとなる)であれば、その演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号「51H02H」を選択すると共に、保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に演出カテゴリフラグのセット値「2」(図16(a)参照)を記憶し(S127)、選択された演出カテゴリ信号をサブ統合装置43に送信する(S128)。続いて、特別図柄保留記憶の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ統合装置43に送信する(S129)。

#### 【0137】

ステップS125で否定判断(大当たりとなる)であれば、その演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号「51H03H」を選択すると共に、保留記憶数「3」に応じた各保存領域に演出カテゴリフラグのセット値「3」(図16(a)参照)を記憶し(S130)、ステップS128に進む。

#### 【0138】

ステップS126で否定判断(スーパーリーチとならない)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルb(図7(a)参照)に記録されている値「25」未満であるか(リーチとなるか)否かを判断する(S131)。リーチとなるならば(S131: YES)、その演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号「51H01H」を選択すると共に、保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に演出カテゴリフラグのセット値「1」(図16(a)参照)を記憶し(S132)、ステップS128に進む。

#### 【0139】

ステップS131で否定判断(完全ハズレとなる)であれば、その演出カテゴリを示す演出カテゴリ信号「51H00H」を選択すると共に、保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に演出カテゴリフラグのセット値「0」(図16(a)参照)を記憶し(S133)、ステップS128に進む。

#### 【0140】

ステップS124で否定判断(高確率状態である)であれば、演出カテゴリ信号をサブ統合装置43に送信せずに、ステップS129に進む。

#### 【0141】

ここで、本実施例では、上記ステップS125、S126及びS131により本発明に係る「カテゴリ判断手段」が構成されている。また、ステップS128により本発明に係る「演出カテゴリ信号送信手段」が構成されている。また、ステップS129により本発明に係る「保留数指示信号送信手段」が構成されている。さらに、ステップS127、S130、S132及びS133により本発明に係る「演出カテゴリ記憶手段」が構成されている。

10

20

30

40

50

## 【0142】

ステップS123で記憶される特別図柄保留記憶としては、図15に示すように、保留フラグのセット値「0」に対応する各保存領域に記憶される大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数及び大当たり図柄決定用乱数の4種類がある。また、保留フラグのセット値「1～4」に対応する各保存領域に記憶される大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数、大当たり図柄決定用乱数及び演出力カテゴリフラグの5種類がある。

## 【0143】

本実施例2では、図16(a)に示すように、大当たりの期待度に応じて分類された演出カテゴリとして、完全ハズレ、リーチ、スーパーリーチ及び大当たりの4種類が設定されている。これら各カテゴリの構成は、上記実施例1で説明した各カテゴリの構成と同じである。なお、これら各カテゴリに対応して変動パターンが予め分類されている。

10

## 【0144】

図16(b)に示すように、主制御装置40からサブ統合装置43等に送信される制御信号(コマンド)は2バイト構成であり、1バイト目にはヘッダとして動作番号が設定され、2バイト目には信号の種類を示す識別番号が設定されている。具体的には、入賞時に送信される演出カテゴリ信号は、1バイト目に動作番号「51H」が設定され、2バイト目に識別番号「00H～03H」のうちの1種が設定されている。なお、保留数信号、変動パターン信号、各確定図柄指定信号、及び疑似図柄確定信号の構成は、実施例1で説明した各信号の構成と同じである。

20

## 【0145】

次に、当否判定処理の一部である変動開始時処理では、図17に示すように、主制御装置40は、変動中フラグがセットされていないか(特別図柄の変動中でないか)否かを判断する(S141)。変動中でないなら(S141: YES)、大当たりフラグがセットされていないか(条件装置が作動中でないか)否かを判断する(S142)。条件装置が作動中でないなら(S142: YES)、保留フラグがセットされているか(特別図柄保留記憶があるか)否かを判断する(S143)。なお、特別図柄の変動中(S141: NO)、条件装置の作動中(S142: NO)、又は特別図柄保留記憶がない(S143: NO)のであれば、メインルーチンに戻る。

30

## 【0146】

ステップS143で肯定判断(特別図柄保留記憶がある)であれば、特別図柄保留記憶の中で最も古いものを読み出すと共に、特別図柄保留記憶数の値を1減らしかつ各保存領域の内容をシフトする(S144)。続いて、確変フラグがセットされてないか(高確率状態でないか)否かを判断する(S145)。高確率状態でないならば(S145: YES)、読み出した大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブル1(図7(a)参照)に記録されている当たり値と照合する(S146)。

30

## 【0147】

ステップS146で肯定判断(大当たりとなる)であれば、読み出した変動パターン選択用乱数によって大当たりカテゴリ「3」に予め分類された変動パターンのなかから所定の変動パターンを選択し(S147)、読み出した大当たり図柄決定用乱数によって大当たり特別図柄及び大当たり疑似図柄を選択する(S148)。

40

## 【0148】

続いて、選択された変動パターンを示す変動パターン信号をサブ統合装置43に送信し(S149)、疑似図柄の停止図柄を指定する各確定図柄指定信号をサブ統合装置43に送信し(S150)、特別図柄表示装置23での特別図柄の変動を処理し(S151)、変動中フラグをセットする(S152)。

ここで、本実施例では、上記ステップS149によって本発明に係る「変動パターン信号送信手段」が構成されている。

## 【0149】

ステップS146で否定判断(大当たりとならない)であれば、読み出したリーチ決定

50

用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブル a (図 7 (a) 参照) に記録されている値「5」未満であるか (スーパーリーチとなるか) 否かを判断する (S 153)。スーパーリーチとなるならば (S 23 : YES)、変動パターン選択用乱数によってスーパーリーチカテゴリ「2」に予め分類された変動パターンのなかから所定の変動パターンを選択し (S 154)、ハズレ特別図柄及びハズレ疑似図柄を選択し (S 155)、ステップ S 149 に進む。

#### 【0150】

ステップ S 153 で否定判断 (スーパーリーチとならない) であれば、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブル b (図 7 (a) 参照) に記録されている値「25」未満であるか (リーチとなるか) 否かを判断する (S 156)。リーチとなるならば (S 156 : YES)、変動パターン選択用乱数によってリーチカテゴリに予め分類された変動パターンのなかから所定の変動パターンを選択し (S 157)、ステップ S 155 に進む。

10

#### 【0151】

ステップ S 156 で否定判断 (リーチとならない) であれば、変動パターン選択用乱数によって完全ハズレカテゴリに予め分類された変動パターンのなかから所定の変動パターンを選択し (S 158)、ステップ S 155 に進む。なお、ステップ S 145 で否定判断 (高確率状態である) であれば、実施例 1 で説明した処理 (図 9 参照) に進む。

20

#### 【0152】

なお、本実施例 2 では、実施例 1 と同様の変動停止時処理 (図 10 参照) 及び大当たり遊技処理 (図 11 参照) を実行するためそれらの詳説は省略する。

#### 【0153】

次に、サブ統合装置 43 が実行する各種処理に従って遊技機の動作を説明する。

保留・先読み処理では、図 18 に示すように、サブ統合装置 43 は、主制御装置 40 からの演出カテゴリ信号を受信したか否かを判断する (S 161)。演出カテゴリ信号を受信したのであれば (S 161 : YES)、保留数カウンタの値を「1」増やすと共に、許可フラグのセット値に応じた保存領域に演出カテゴリ情報 (図 19 参照) を記憶し (S 162)、その保留数の表示態様を指定する信号を演出図柄制御装置 44 に送信する (S 163)。

30

ここで、本実施例では、上記ステップ S 162 により本発明に係る「演出カテゴリ記憶手段」が構成されている。

#### 【0154】

続いて、受信した演出カテゴリが大当たりカテゴリ「3」でないか否かを判断する (S 164)。大当たりカテゴリでなければ (S 164 : YES)、許可フラグに基づいて連続予告演出の実行中でないか否かを判断する (S 165)。連続予告演出の実行中でなければ (S 165 : YES)、受信した演出カテゴリがスーパーリーチカテゴリ「2」であるか否かを判断する (S 166)。なお、ステップ S 164 で否定判断 (受信した演出カテゴリが大当たりカテゴリ「3」である) であれば、ステップ S 167 に進む。

#### 【0155】

ステップ S 166 で肯定判断 (スーパーリーチカテゴリである) であれば、保留数カウンタの値に基づいて保留記憶数が 4 個であるか否かを判断する (S 167)。保留記憶数が 4 個であれば (S 167 : YES)、保留記憶数が 1 ~ 3 個の先の演出カテゴリが完全ハズレカテゴリ「1」であるか否かを判断する (S 168)。完全ハズレカテゴリ「1」であれば (S 168 : YES)、保留数カウンタに応じた許可フラグをセットする (S 169)。なお、ステップ S 168 で否定判断 (先の演出カテゴリが完全ハズレ以外のカテゴリである) であれば、許可フラグをセットせずにメインループに戻る。

40

#### 【0156】

ステップ S 167 で否定判断 (保留記憶数が 4 個でない) であれば、保留数カウンタの値に基づいて保留記憶数が 3 個であるか否かを判断する (S 170)。保留記憶数が 3 個であれば (S 170 : YES)、保留記憶数が 1 及び 2 個の先の演出カテゴリが完全ハズ

50

レカテゴリー「1」であるか否かを判断する(S171)。完全ハズレカテゴリー「1」であるならば(S171: YES)、保留数カウンタに応じた許可フラグをセットする(S169)。なお、ステップS171で否定判断(先の演出カテゴリーが完全ハズレ以外のカテゴリーである)であれば、許可フラグをセットせずにメインルーチンに戻る。また、ステップS170で否定判断(保留記憶数が2個以下である)であれば、メインルーチンに戻る。

#### 【0157】

ステップS161で否定判断(演出カテゴリー信号を受信していない)であれば、主制御装置40からの保留数指示信号を受信したか否かを判断する(S172)。保留数指示信号を受信したのであれば(S172: YES)、保留数カウンタの値を「1」増やし(S173)、その保留数の表示様式を指定する信号を演出図柄制御装置44に送信する(S174)。なお、保留数指示信号を受信していなければ(S172: NO)、メインルーチンに戻る。

#### 【0158】

ここで、本実施例では、上記ステップS164～S168、S170及びS171により本発明に係る「所定条件判断手段」が構成されている。

#### 【0159】

サブ統合装置43により記憶される各種情報としては、図19に示すように、変動中に対応した保存領域に記憶される変動パターン信号、左・中・右の確定図柄、及び演出態様情報がある。また保留記憶数「1～4」に対応した保存領域に記憶される演出カテゴリー情報がある。

#### 【0160】

なお、本実施例2では、実施例1と同様の擬似図柄変動処理(図13参照)を実行するためそれらの詳説は省略する。

#### 【0161】

##### (2) 実施例の効果

以上より、本実施例2の遊技機によると、主制御装置40により、始動入賞時にその演出カテゴリーを判断し(図14のステップS125、S126及びS131)、その演出カテゴリーを示す演出カテゴリー信号をサブ統合装置43に送信する(図14のステップS128)ようにしたので、保留記憶される図柄の変動表示のおおよその内容をサブ統合装置43側で把握することが可能となり、連続予告を実行する際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興奮の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。

#### 【0162】

また、本実施例2では、サブ制御装置43により、所定条件を満たしているか否かを判断し(図18のステップS164～S168、S170及びS171)、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択する(図13のステップS106及びS109)ようにしたので、主制御装置40の指示や許可によらず、サブ統合装置43の独自の判断で連続予告を実行させることができとなり、遊技演出の自由度を飛躍的に高めることができると共に、主制御装置40の負担を軽減することができる。

#### 【0163】

また、本実施例2では、主制御装置40により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出された乱数値に基づいて選択される(図17のステップS154、S157及びS158)ため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変動時間が変化することなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることがない。

#### 【0164】

また、本実施例2では、主制御装置40により、始動入賞時に判断された演出カテゴリーを記憶する(図14のステップS127、S130、S132及びS133)ようにした

ので、変動開始時時に、始動入賞時に記憶された演出カテゴリを利用して変動パターンを選択する（図17のステップS154、S157及びS158）ことが可能となり、変動開始時の信号作成処理を簡素化することができる。

#### 【0165】

また、本実施例2では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリを記憶する（図18のステップS162）ようにしたので、保留記憶される先の演出カテゴリの内容を考慮して、サブ統合装置43で連続予告演出を実行させることができると、遊技演出の自由度をより高めることができる。

特に、本実施例2では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが、保留記憶された先の演出カテゴリより大当たりとなる期待度の高いものであるときに所定条件を満たしていると判断する（図18のステップS168及びS171）ようにしたので、大当たりとなる期待度の高いリーチ演出、即ち変動時間が比較的長いリーチ演出が連続する際に連続予告を実行させないことが可能となり、遊技者の興趣をより高め得る連続予告を実行できる。

10

#### 【0166】

また、本実施例2では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した演出カテゴリ信号の示す演出カテゴリが所定の演出カテゴリであるときに所定条件を満たしていると判断する（図18のステップS164及びS166）ようにしたので、連続予告の最後の変動表示として適切な演出をより確実に実行させ得ると共に、遊技演出の自由度をより高めることができる。

20

#### 【0167】

また、本実施例2では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する（図18のステップS167及びS170）ようにしたので、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告を実行させないことが可能となり、連続予告の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。

30

#### 【0168】

また、本実施例2では、サブ統合装置43により、連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する（図18のステップS165）ようにしたので、連続予告の実行中に新たな連続予告を実行することを防止できる。

#### 【0169】

また、本実施例2では、サブ統合装置43により、主制御装置40から演出カテゴリ信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様A、Bのうちから所定の演出態様を選択する（図13のステップS106及びS109）ようにしたので、連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。

#### 【0170】

さらに、本実施例2では、主制御装置40により、大当たりとなる可能性の高い高確率状態（確変状態）で演出カテゴリ信号をサブ統合装置43に送信しない（図14のステップS124）ようにしたので、遊技全体での連続予告演出の発生頻度を抑制して、通常確率状態で発生する連続予告演出の興趣をより高めることができる。

40

#### 【0171】

##### （実施例3）

次に、本実施例3に係る遊技機について説明する。なお、本実施例3に係る遊技機は、上記実施例1の遊技機1と基本的な構造が略同じであり、同じ構成部位及び動作処理についての詳説は省略し、以下に相違点についてのみ詳説する。

#### 【0172】

##### （1）遊技機の動作

主制御装置40が実行する入賞確認処理の一部である始動入賞時処理では、図20に示すように、主制御装置40は、特別図柄始動ロスイッチ18aの検出信号に基づいて、第

50

1始動口16又は第2始動口17に遊技球が入賞したか否かを判断する(S181)。

【0173】

ステップS181で肯定判断(始動入賞あり)であれば、保留フラグのセット値に基づいて特別図柄保留記憶が満杯でないか否かを判断する(S182)。その保留記憶が満杯でなければ(S182: YES)、複数種類の乱数値(図6(a)参照)を抽出して、これらを特別図柄保留記憶として保留記憶数に応じた各保存領域に記憶する(S183)。既に保留記憶が満杯であれば(S182: NO)、保留記憶しない。

ここで、本実施例では、上記ステップS183により本発明に係る「乱数値抽出手段」及び「乱数値記憶手段」が構成されている。

【0174】

続いて、確変フラグがセットされていないか(高確率状態でないか)否かを判断する(S184)。高確率状態でないならば(S184: YES)、特別図柄保留記憶の中で最も新しいものを読み出して、その読み出した大当たり判定用乱数を通常確率時の大当たり判定用テーブル1(図7(a)参照)に記録されている当たり値と照合する(S185)。両値が一致せず大当たりとならないのであれば(S185: YES)、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルa(図7(a)参照)に記録されている値「5」未満であるか(スーパーリーチとなるか)否かを判断する(S186)。

【0175】

ステップS186で肯定判断(スーパーリーチとなる)であれば、変動パターン選択用乱数によってスーパーリーチカテゴリ「2」に予め分類された変動パターンの中から所定の仮変動パターンを選択すると共に、その仮変動パターン信号を保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に記憶し(S187)、その選択された仮変動パターンを示す仮変動パターン信号をサブ統合装置43に送信する(S188)。続いて、特別図柄保留記憶の保留記憶数を示す保留数指示信号をサブ統合装置43に送信する(S189)。

【0176】

S185で否定判断(大当たりとなる)であれば、変動パターン選択用乱数によって大当たりカテゴリ「3」に予め分類された変動パターンのなかから所定の仮変動パターンを選択すると共に、その選択された仮変動パターンを指定する仮変動パターン信号を保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に記憶し(S190)、ステップS188に進む。

【0177】

ステップS186で否定判断(スーパーリーチとなる)であれば、読み出したリーチ決定用乱数が通常確率時ハズレ用のリーチ判定テーブルb(図7(a)参照)に記録されている値「25」未満であるか(リーチとなるか)否かを判断する(S191)。リーチとなるならば(S191: YES)、変動パターン選択用乱数によってリーチカテゴリ「1」に予め分類された変動パターンの中から所定の仮変動パターンを選択すると共に、その選択された仮変動パターンを指定する仮変動パターン信号を保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に記憶し(S192)、ステップS188に進む。

【0178】

ステップS191で否定判断(完全ハズレとなる)であれば、変動パターン選択用乱数によって完全ハズレカテゴリ「0」に予め分類された変動パターンの中から所定の仮変動パターンを選択すると共に、その選択された仮変動パターンを指定する仮変動パターン信号を保留記憶数「1~4」に応じた各保存領域に記憶し(S193)、ステップS188に進む。

【0179】

ステップS184で否定判断(高確率状態である)であれば、仮変動パターン信号をサブ統合装置43に送信せずに、ステップS189に進む。

【0180】

ここで、本実施例では、上記ステップS185、S186及びS191により本発明に係る「変動パターン判断手段」が構成されている。また、ステップS188により本発明

10

20

30

40

50

に係る「仮変動パターン信号送信手段」が構成されている。また、ステップ S 189により本発明に係る「保留数指示信号送信手段」が構成されている。さらに、ステップ S 187、S 190、S 192及びS 193により本発明に係る「変動パターン記憶手段」が構成されている。

#### 【0181】

ステップ S 183で記憶される特別図柄保留記憶としては、図 21 に示すように、保留フラグのセット値「0」に対応する各保存領域に記憶される大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数及び大当たり図柄決定用乱数の4種類がある。また、保留フラグのセット値「1～4」のそれぞれに対応する各保存領域に記憶される大当たり判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン選択用乱数、大当たり図柄決定用乱数及び仮変動パターン信号の5種類がある。

10

#### 【0182】

本実施例 3 では、図 22 (a) に示すように、大当たりの期待度に応じて分類された演出カテゴリとして、完全ハズレ、リーチ、スーパーリーチ及び大当たりの4種類が設定されている。これら各カテゴリの構成は、上記実施例 1 で説明した各カテゴリの構成と同じである。これら各カテゴリに応じて予め変動パターンが分類されている。

#### 【0183】

図 22 (b) に示すように、主制御装置 40 からサブ統合装置 43 等に送信される制御信号（コマンド）は 2 バイト構成であり、1 バイト目にはヘッダとして動作番号が設定され、2 バイト目には信号の種類を示す識別番号が設定されている。具体的には、入賞時に送信される仮変動パターン信号は、1 バイト目に動作番号「51H」が設定され、2 バイト目に識別番号「00H～FFH」のうちの 1 種が設定されている。なお、保留数指示信号、変動パターン信号、各確定図柄指定信号、及び疑似図柄確定信号の構成は、実施例 1 で説明した各信号の構成と同じである。

20

#### 【0184】

次に、当否判定処理の一部である変動開始時処理では、図 23 に示すように、主制御装置 40 は、変動中フラグがセットされていないか（特別図柄の変動中でないか）否かを判断する（S 201）。変動中でないなら（S 201：YES）、大当たりフラグがセットされていないか（条件装置が作動中でないか）否かを判断する（S 202）。条件装置が作動中でないなら（S 202：YES）、保留フラグがセットされているか（特別図柄保留記憶があるか）否かを判断する（S 203）。なお、特別図柄の変動中（S 201：NO）、条件装置の作動中（S 202：NO）、又は特別図柄保留記憶がない（S 203：NO）のであれば、メインルーチンに戻る。

30

#### 【0185】

ステップ S 203 で肯定判断（特別図柄保留記憶がある）であれば、特別図柄保留記憶の中で最も古いものを読み出すと共に、特別図柄保留記憶数の値を 1 減らしかつ各保存領域の内容をシフトする（S 204）。続いて、確変フラグがセットされてないか（高確率状態でないか）否かを判断する（S 205）。高確率状態でないならば（S 205：YES）、読み出した大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブル 1（図 7 (a) 参照）に記録されている当たり値と照合する（S 206）。

40

#### 【0186】

ステップ S 206 で肯定判断（大当たりとなる）であれば、読み出した仮変動パターン信号の動作番号「51H」を変動パターン用の動作番号「60H」に変更し（S 207）、読み出した大当たり図柄決定用乱数によって大当たり特別図柄及び大当たり疑似図柄を選択する（S 208）。

#### 【0187】

続いて、変動パターン信号をサブ統合装置 43 に送信し（S 209）、疑似図柄の停止図柄を指定する各確定図柄指定信号をサブ統合装置 43 に送信し（S 210）、特別図柄表示装置 23 での特別図柄の変動を処理し（S 211）、変動中フラグをセットする（S 212）。

50

ここで、本実施例では、上記ステップ S 209 によって本発明に係る「変動パターン信号送信手段」が構成されている。

#### 【0188】

ステップ S 206 で否定判断（大当たりとならない）であれば、読み出した仮変動パターンの動作 No 「51H」を変動パターンの動作 No 「60H」に変更し（S 213）、ハズレ特別図柄及びハズレ疑似図柄を選択し（S 214）、ステップ S 209 に進む。なお、ステップ S 205 で否定判断（高確率状態である）であれば、実施例 1 で説明した処理（図 9 参照）に進む。

#### 【0189】

なお、本実施例 3 では、実施例 1 と同様の変動停止時処理（図 10 参照）及び大当たり遊技処理（図 11 参照）を実行するためそれらの詳説は省略する。

#### 【0190】

次に、サブ統合装置 43 が実行する各種処理に従って遊技機の動作を説明する。

保留・先読み処理では、図 24 に示すように、サブ統合装置 43 は、主制御装置 40 からの仮変動パターン信号を受信したか否かを判断する（S 221）。仮変動パターン信号を受信したのであれば（S 221：YES）、保留数カウンタの値を「1」増やすと共に、許可フラグのセット値に応じた保存領域に仮変動パターン情報（図 25 参照）を記憶し（S 222）、その保留数の表示様式を指定する信号を演出図柄制御装置 44 に送信する（S 223）。

ここで、本実施例では、ステップ S 222 により本発明に係る「変動パターン記憶手段」が構成されている。

#### 【0191】

続いて、識別番号に基づいて仮変動パターンが大当たりカテゴリでないか否かを判断する（S 224）。大当たりカテゴリでなければ（S 224：YES）、識別番号に基づいて仮変動パターンがスーパーリーチカテゴリであるか否かを判断する（S 225）。スーパーリーチカテゴリであるならば（S 225：YES）、許可フラグに基づいて連続予告演出の実行中でないか否かを判断する（S 226）。なお、ステップ S 224 で否定判断（仮変動パターンが大当たりカテゴリである）であれば、ステップ S 229 に進む。

#### 【0192】

ステップ S 226 で肯定判断（連続予告演出の実行中でない）であれば、保留数カウンタの値に基づいて保留記憶数が 4 個であるか否かを判断する（S 227）。保留記憶数が 4 個であれば（S 227：YES）、保留記憶数が 1 ~ 3 個の先の仮変動パターンが完全ハズレカテゴリであるか否かを判断する（S 228）。完全ハズレカテゴリであるならば（S 228：YES）、保留数カウンタに応じた許可フラグをセットする（S 229）。

#### 【0193】

ステップ S 228 で否定判断（先の仮変動パターンが完全ハズレ以外のカテゴリである）であれば、許可フラグをセットせずにメインルーチンに戻る。また、ステップ S 225 で否定判断（仮変動パターンがスーパーリーチでない）、及びステップ S 226 で否定判断（連続予告演出の実行中である）であれば、許可フラグをセットせずにメインルーチンに戻る。

#### 【0194】

ステップ S 227 で否定判断（保留記憶数が 4 個でない）であれば、保留数カウンタの値に基づいて保留記憶数が 3 個であるか否かを判断する（S 230）。保留記憶数が 3 個であれば（S 230：YES）、保留記憶数が 1 及び 2 個の先の仮変動パターンが完全ハズレカテゴリであるか否かを判断する（S 231）。完全ハズレカテゴリであるならば（S 231：YES）、ステップ S 229 に進む。

#### 【0195】

ステップ S 231 で否定判断（先の演出カテゴリが完全ハズレ以外のカテゴリである）であれば、許可フラグをセットせずにメインルーチンに戻る。また、ステップ S 230 で否定判断（保留記憶数が 2 個以下である）であれば、メインルーチンに戻る。

10

20

30

40

50

## 【0196】

ステップS221で否定判断（仮変動パターン信号を受信していない）であれば、主制御装置40からの保留数指示信号を受信したか否かを判断する（S232）。保留数指示信号を受信したのであれば（S232：YES）、保留数カウンタの値を「1」増やし（S233）、その保留数の表示態様を指定する信号を演出図柄制御装置44に送信する（S234）。なお、保留数指示信号を受信していなければ（S232：NO）、メインルーチンに戻る。

## 【0197】

ここで、本実施例では、ステップS224～S228、S230及びS231により本発明に係る「所定条件判断手段」が構成されている。

10

## 【0198】

サブ統合装置43により記憶される各種情報としては、図25に示すように、変動中に対応した保存領域に記憶される変動パターン信号、左・中・右の確定図柄、及び演出態様情報がある。保留記憶数「1～4」に対応した保存領域に記憶される仮変動パターン情報がある。

## 【0199】

なお、本実施例3では、実施例1と同様の擬似図柄変動処理（図13参照）を実行するためそれらの詳説は省略する。

## 【0200】

## (2) 実施例の効果

20

以上より、本実施例3の遊技機によると、主制御装置40により、始動入賞時にその変動パターンを判断し（図20のステップS185、S186及びS191）、その変動パターンを示す仮変動パターン信号をサブ統合装置43に送信する（図20のステップS188）ようにしたので、保留記憶される図柄の変動時間をサブ統合装置43側で把握することが可能となり、連続予告演出を実行する際の最後の変動表示として、大当たりとなる期待度の高い演出のみを実行させることができる。その結果、遊技者の興趣の低下を回避して連続予告演出の役割を十分に發揮させることができる。

## 【0201】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、所定条件を満たしているか否かを判断し（図24のステップS224～S228、S230及びS231）、所定条件を満たしている場合に連続予告用の演出態様を選択する（図13のステップS106及びS109）ようにしたので、主制御装置40の指示や許可によらず、サブ統合装置43の独自の判断で連続予告演出を実行させることができ、遊技演出の自由度を飛躍的に高めることができると共に、主制御装置40の負担を軽減することができる。

30

## 【0202】

また、本実施例3では、主制御装置40により変動開始時に選択される変動パターンは、始動入賞時に抽出され記憶された乱数値に基づいて選択される（図23のステップS213及びS207）ため、従来のように本来選択されるべき変動パターンを別の変動パターンに差し替えるものとは異なり、連続予告演出の有無によって図柄の変動時間が変化することなく、連続予告演出の発生頻度が偏っても遊技機の性能に大きな影響を与えることがない。

40

## 【0203】

また、本実施例3では、主制御装置40により、始動入賞時に判断された変動パターンを記憶する（図20のステップS187、S192及びS193）ようにしたので、変動開始時時に、始動入賞時に記憶された変動パターンを利用して変動パターン信号を作成でき、変動開始時の信号作成処理を簡素化することができる。

特に、本実施例3では、主制御装置40により、仮変動パターン信号を構成するヘッダ（動作番号）を変動パターン用に変更してなる変動パターン信号をサブ統合装置43に送信する（図23のステップS207、S213及びS209）ようにしたので、始動入賞時に作成される仮変動パターン信号のヘッダを差し替えるのみで変動パターン信号を作成

50

でき、変動開始時の信号作成処理を極めて簡素化できる。

#### 【0204】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した仮変動パターンの示す変動パターンを記憶する(図24のステップS222)ようにしたので、保留記憶される先の変動パターンの内容(例えば、連続予告の対象となる複数回の変動表示の合計変動時間等)を考慮して、サブ統合装置43で連続予告を実行させることが可能となり、遊技演出の自由度をより高めることができる。

特に、本実施例3では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した仮変動パターンの示す変動パターンの演出カテゴリが、保留記憶された先の演出カテゴリより大当たりとなる期待度の高いものであるときに所定条件を満たしていると判断する(図24のステップS228及びS231)ようにしたので、大当たりとなる期待度の高いリーチ演出、即ち変動時間が比較的長いリーチ演出が連続する際に連続予告演出を実行させないことが可能となり、遊技者の興趣をより高め得る連続予告を実行できる。10

#### 【0205】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した仮変動パターン信号の示す変動パターンが所定の変動パターン(又は所定の演出カテゴリ)であるときに所定条件を満たしていると判断する(図24のステップS224及びS225)ようにしたので、連続予告の最後の変動表示として適切な演出をより確実に実行させ得ると共に、遊技演出の自由度をより高めることができる。

#### 【0206】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、主制御装置40から受信した保留数指示信号の示す保留記憶数が所定値以上であるときに所定条件を満たしていると判断する(図24のステップS227及びS230)ようにしたので、保留記憶数が1個又は2個等の比較的少ない状態での遊技者の期待度の低い連続予告演出を実行させないことが可能となり、連続予告演出の発生自体に遊技者の更に高い期待感を抱かせることができる。20

#### 【0207】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、連続予告用の演出態様が選択されていないときに所定条件を満たしていると判断する(図24のステップS226)ようにしたので、連続予告の実行中に新たな連続予告演出を実行することを防止できる。

#### 【0208】

また、本実施例3では、サブ統合装置43により、主制御装置40から演出カテゴリ信号を受信した後に変動パターン信号を受信した際に保留記憶数に応じて予め設定された複数の連続予告用の演出態様A,Bのうちから所定の演出態様を選択する(図13のステップS110及びS108)ようにしたので、連続予告演出の自由度及び興趣をさらに高めることができる。30

#### 【0209】

さらに、本実施例3では、主制御装置40により、大当たりとなる可能性の高い高確率状態(確変状態)で仮変動パターン信号をサブ統合装置43に送信しない(図20のステップS184)ようにしたので、遊技全体での連続予告演出の発生頻度を抑制して、通常確率状態で発生する連続予告演出の興趣をより高めることができる。40

#### 【0210】

尚、本発明においては、上記実施例1～3に限られず、目的、用途に応じて本発明の範囲内で種々変更した実施例とすることができます。即ち、上記実施例1では、始動入賞時に主制御装置40により、先読み演出許可信号と保留数指示信号とを別々の信号としてサブ統合装置43に送信するようにしたが、これに限定されず、例えば、先読み演出許可を含む保留数指示信号のみを送信するようにしてもよい。

#### 【0211】

また、本実施例1～3では、サブ制御装置として、スピーカ67(音)と各種LED・ランプ68(光)とを制御する機能を有するサブ統合装置43を例示したが、これに限定されず、例えば、サブ制御装置としては、(1)スピーカ等の音を制御する機能を有する

形態、(2)各種LED・ランプ等の光を制御する機能を有する形態、(3)擬似図柄等の画像を制御する機能を有する形態等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを挙げることができる。なお、2種以上の組み合わせの場合、音、光又は画像用として機能別に複数のCPUを備えていてもよいし、複数の機能を発揮する共通のCPUを備えていてもよい。これらのうち、上記(1)(2)形態のうちの1種又は両者の組み合わせであることが好ましい。比較的処理負担の軽いサブ制御装置として演出の振り分けなどを良好に行い得るためである。

さらに、本実施例1～3では、主制御装置40からの信号を音及び光の制御を行うサブ制御装置としてのサブ統合装置43に入力するようにしたが、これに限定されず、例えば、主制御装置40からの信号をサブ制御装置としての演出図柄制御装置44に入力するようにもよい。その際、演出図柄制御装置44からサブ統合装置43に音及び光の制御を行うために必要なコマンドを送信することとなる。

10

#### 【0212】

また、上記実施例1～3では、変動開始時に主制御装置40により、変動時間に加えて、変動開始の指示も含む変動パターン信号をサブ統合装置43に送信するようにしたが、これに限定されず、例えば、変動時間を示す変動パターン信号と変動開始を指示する変動開始指示信号とを別々に送信するようにしてもよい。

#### 【0213】

また、上記実施例1～3では、演出カテゴリとして、完全ハズレ、リーチ、スーパーリーチ及び大当たりの4種類を設定したが、これに限定されず、例えば、5種類以上の演出カテゴリを設定したり、2又は3種類の演出カテゴリを設定したりしてもよい。5種類以上の演出カテゴリを設定する場合には、スーパーリーチカテゴリを発展形態等に基づいて複数に細分類することが好ましい。連続予告演出の自由度及び興奮をより高め得るためである。

20

#### 【0214】

また、上記実施例1では、主制御装置40により、演出カテゴリの種類に応じて先読み演出を許可するか否かを判断するようにしたが、これに限定されず、例えば、演出カテゴリの種類に加えて、選択用乱数等による抽選結果に応じて先読み演出の許可を判断するようにしてもよい。

30

#### 【0215】

また、上記実施例1では、サブ統合装置43により、保留数が所定値以上である第1条件に加えて、連続予告演出の実行中でない第2条件の成立によって連続予告演出を実行するか否かを判断するようにしたが、これに限定されず、例えば、第1及び第2条件のうちの一方の条件の成立により連続予告演出の実行を判断したり、第1及び第2条件に加えて、選択用乱数等による抽選結果に応じて連続予告演出の実行を判断したりしてもよい。

#### 【0216】

また、上記実施例1～3では、サブ統合装置43により、保留記憶数に応じて異なる連続予告用の演出態様A,Bを選択するようにしたが、これに限定されず、例えば、全て同じ連続予告用の演出態様を選択するようにしてもよい。

40

#### 【0217】

また、上記実施例1～3では、遊技機の通常確率状態でのみ連続予告演出を実行するようにしたが、これに限定されず、例えば、通常確率状態に加えて高確率状態であっても連続予告演出を実行したり、高確率状態でのみ連続予告演出を実行したりするようにしてもよい。

#### 【0218】

また、上記実施例2では、始動入賞時に主制御装置40により、演出カテゴリ信号を選択するときにその演出カテゴリ情報を記憶する(図14のステップS127,S130,S132及びS133)ようにしたが、これに限定されず、例えば、演出カテゴリ信号を送信する(図14のステップS128)ときにその演出カテゴリ情報を記憶するようにしてもよい。

50

## 【0219】

また、上記実施例2では、始動入賞時に主制御装置40により、演出カテゴリ信号と保留数指示信号とを別々の信号としてサブ統合装置43に送信するようにしたが、これに限定されず、例えば、演出カテゴリ及び保留記憶数を含む1つの信号のみを送信するようにしてもよい。

## 【0220】

また、上記実施例2では、変動開始時に主制御装置40により、リーチ決定用乱数及び変動パターン選択用乱数を用いて変動パターンを選択する(図17のステップS153、S154、及びS156～S158)ようにしたが、これに限定されず、例えば、図26に示すように、変動パターン選択用乱数及び保留記憶される演出カテゴリ情報を用いて変動パターンを選択する(図26のステップS153A)ようにしてもよい。これにより、変動開始時の信号作成処理を極めて簡素化できる。

10

## 【0221】

また、上記実施例2では、サブ統合装置43により、演出カテゴリの種類に応じて連続予告演出を実行するか否かを判断するようにしたが、これに限定されず、例えば、演出カテゴリの種類に加えて、選択用乱数等による抽選結果に応じて連続予告演出の実行を判断するようにしてもよい。

## 【0222】

また、上記実施例2及び3では、サブ統合装置43により、保留数が所定値以上である第1条件に加えて、連続予告が実行されていない第2条件、更に保留記憶された先の演出カテゴリが大当たり期待度の低いものである第3条件の成立によって、連続予告演出を実行するようにしたが、これに限定されず、例えば、第1～第3条件のうちの1つ又は2つの条件の成立で連続予告演出を実行したり、第1～第3条件に加えて、選択用乱数等による抽選結果に応じて連続予告演出の実行を判断したりするようにしてもよい。なお、上述のように演出カテゴリをより詳細に分類する場合には、上記第1～第3条件を取り止めることが可能となる。

20

## 【0223】

また、上記実施例3では、始動入賞時に主制御装置40により、仮変動パターン信号を選択するときにその仮変動パターン信号を記憶する(図20のステップS187、S190、S192及びS193)ようにしたが、これに限定されず、例えば、仮変動パターンを送信する(図20のステップS188)ときにその仮変動パターン信号を記憶するようにしてもよい。

30

## 【0224】

また、上記実施例3では、始動入賞時に主制御装置40により、仮変動パターン信号と保留数指示信号とを別々の信号としてサブ統合装置43に送信するようにしたが、これに限定されず、例えば、仮変動パターン及び保留記憶数を含む1つの信号のみを送信するようにしてもよい。

40

## 【0225】

また、上記実施例3では、始動入賞時に選択した仮変動パターン信号を利用して、変動開始時に送信される変動パターン信号を選択(作成)するようにしたが、これに限定されず、例えば、保留記憶された各種乱数値に基づいて改めて変動パターン信号を選択するようにしてもよい。

## 【0226】

また、上記実施例3では、サブ統合装置43により、所定の変動パターンであることを条件(図24のステップS224及びS225)として連続予告演出を実行するか否かを判断するようにしたが、これに限定されず、例えば、変動パターンの種類に加えて、選択用乱数等による抽選結果に応じて連続予告演出の実行を判断するようにしてもよい。

## 【0227】

また、上記実施例1～3における連続予告用の演出態様としては、例えば、(1)演出図柄表示装置のLCDでの表示演出、(2)演出図柄表示装置に設けられた可動体による

50

可動演出、(3)遊技盤及び/又は枠側に設けられた発光体による光演出、(4)枠側に設けられたスピーカによる音演出等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを挙げることができる。上記(1)形態では、擬似図柄の動き(例えば、滑り、逆変動等)、背景の変化、吹き出し演出等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを挙げることができる。

#### 【0228】

また、上記実施例1~3では、主制御装置40からサブ統合装置43へ送信される制御信号(コマンド)として2バイトで構成されるものを例示したが、これに限定されず、例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御信号としてもよい。

#### 【0229】

また、上記実施例1~3では、その上限値が4個である保留記憶を例示したが、これに限定されず、その上限値が5個以上である保留記憶を採用してもよい。

10

#### 【0230】

さらに、上記実施例1~3では、遊技機として、デジパチタイプのパチンコ機を例示したが、これに限定されず、例えば、遊技機として、デジパチタイプ、ハネモノタイプ、権利モノタイプ、電役タイプ、普通機タイプ、アレパチタイプ等のうちの1種又は2種以上の組み合わせを採用してもよい。

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0231】

遊技に関する技術として広く利用される。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0232】

【図1】実施例の遊技機の正面図である。

【図2】上記遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】上記遊技機の背面図である。

【図4】上記遊技機の電気ブロック図である。

【図5】実施例1の主制御装置が実行する始動入賞時処理のフローチャートである。

【図6】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、(a)は乱数値の種類を示し、(b)は保留記憶する情報の種類を示す。

30

【図7】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、(a)は判定テーブルの種類を示し、(b)は制御信号の種類を示し、(c)は演出カテゴリの種類を示す。

【図8】上記主制御装置が実行する変動開始時処理のフローチャートである。

【図9】上記主制御装置が実行する変動停止時処理のフローチャートである。

【図10】上記主制御装置が実行する変動停止時処理のフローチャートである。

【図11】上記主制御装置が実行する大当たり遊技処理のフローチャートである。

【図12】実施例1のサブ統合装置が実行する保留・先読み処理のフローチャートである。

40

【図13】上記サブ統合装置が実行する擬似図柄変動処理のフローチャートである。

【図14】実施例2の主制御装置が実行する始動入賞時処理のフローチャートである。

40

【図15】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、保留記憶する情報の種類を示す。

【図16】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、(a)は演出カテゴリの種類を示し、(b)は制御信号の種類を示す。

【図17】上記主制御装置が実行する変動開始時処理のフローチャートである。

【図18】実施例2のサブ統合装置が実行する保留・先読み処理のフローチャートである。

50

【図19】上記サブ統合装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、保留記憶する情報の種類を示す。

【図20】実施例3の主制御装置が実行する始動入賞時処理のフローチャートである。

【図21】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、保留記憶

50

する情報の種類を示す。

【図22】上記主制御装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、(a)は演出カテゴリの種類を示し、(b)は制御信号の種類を示す。

【図23】上記主制御装置が実行する変動開始時処理のフローチャートである。

【図24】実施例3のサブ統合装置が実行する保留・先読み処理のフローチャートである。

【図25】上記サブ統合装置が実行する各種処理を説明するための説明図であり、保留記憶する情報の種類を示す。

【図26】実施例2の主制御装置が実行するその他の形態の変動開始時処理のフローチャートである。 10

【図27】実施形態1の遊技機の概念を示す概念図である。

【図28】実施形態2の遊技機の概念を示す概念図である。

【図29】実施形態3の遊技機の概念を示す概念図である。

【図30】従来の遊技機の主制御装置が実行する当否判定ジョブのフローチャートである。

【図31】従来の遊技機のサブ制御装置が実行する連続予告処理のフローチャートである。

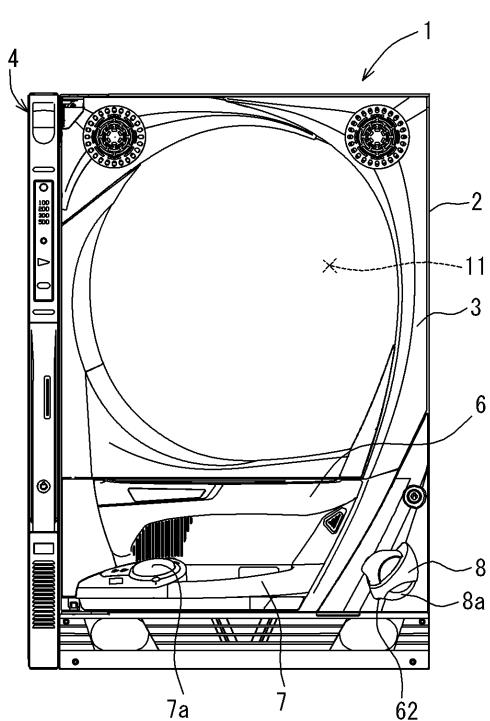
【図32】従来の遊技機の主制御装置が実行する外れ処理のフローチャートである。

【符号の説明】

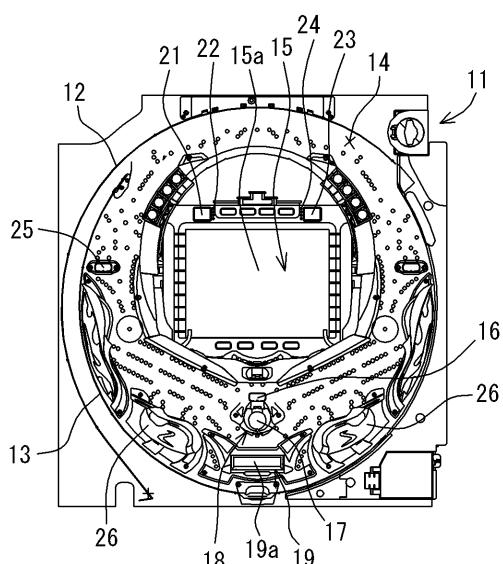
【0233】

1；遊技機、15；演出図柄表示装置、16；第1始動口、17；第2始動口、40；主制御装置、43；サブ統合装置。 20

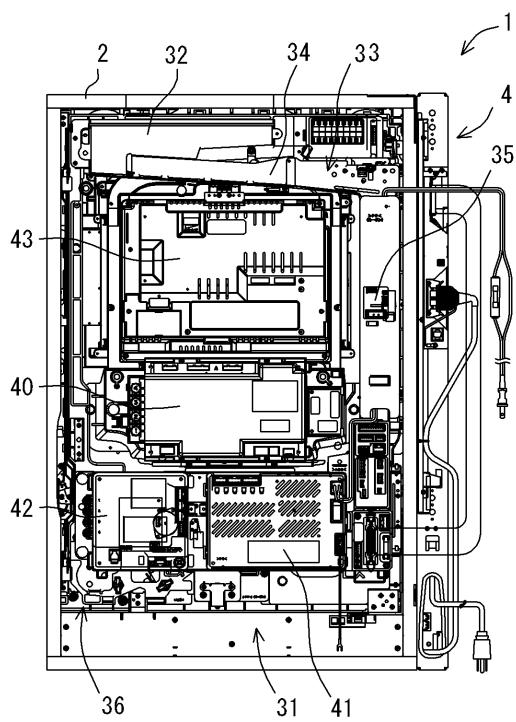
【図1】



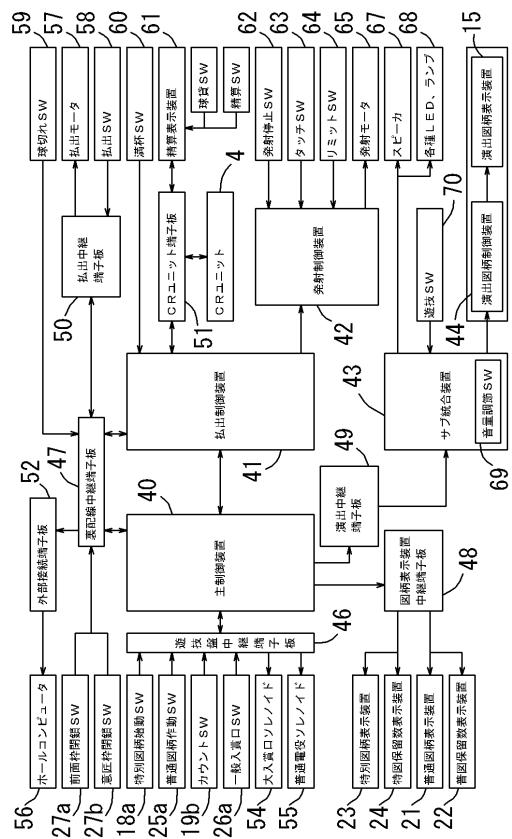
【図2】



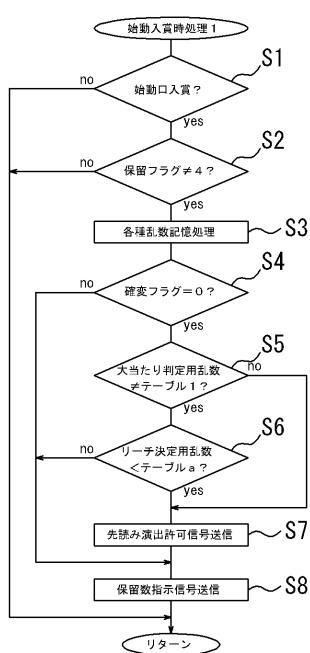
【図3】



【図4】



【図5】



(a)

抽出される乱数値	範囲
大当たり判定用乱数	0~4092
リーチ決定用乱数	0~240
変動パターン選択用乱数	0~255
大当たり図柄決定用乱数	0~14

(b)

フラグ	位置情報	記憶される各種情報
0	変動中	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
1	保留記憶 1	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
2	保留記憶 2	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
3	保留記憶 3	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
4	保留記憶 4	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数

【図7】

(a)

判定テーブル	用途	数値
大当たり判定テーブル1	通常確率時 当否判定用	3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31
大当たり判定テーブル2	高確率時 当否判定用	3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113, 127, 131, 137, 139, 149, 151, 157, 163, 167, 173, 179, 181, 191, 193, 197, 199, 211, 223, 227, 229, 233, 239, 241, 251, 257, 263
リーチ判定テーブルa	通常確率時	5
リーチ判定テーブルb	ハズレ用	25
リーチ判定テーブルc	高確率時	10
リーチ判定テーブルd	ハズレ用	15

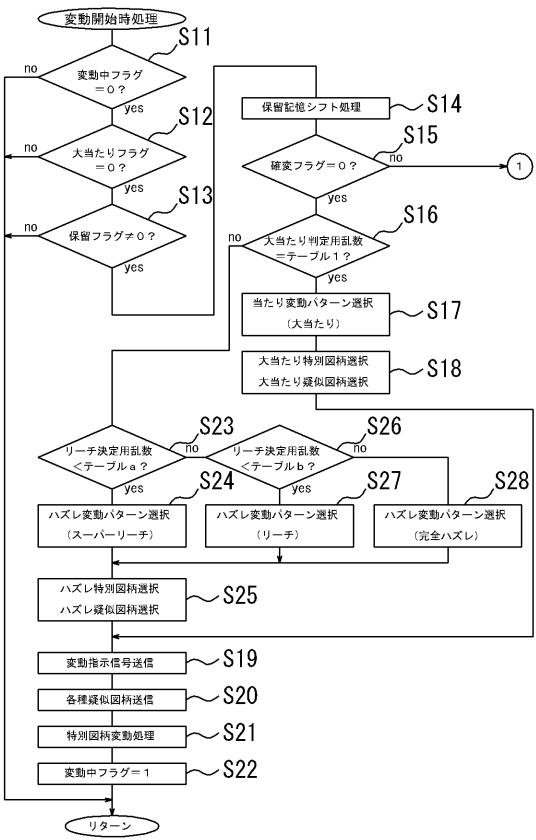
(b)

送信時期	信号名称	動作No.	識別No.
入賞	保留数信号	50H	00H~03H
	先読み演出許可信号	51H	00H
図柄変動	変動パターン信号	60H	00H~FFH
	左確定図柄指定信号	61H	00H~0EH
	中確定図柄指定信号	62H	00H~0EH
	右確定図柄指定信号	63H	00H~0EH
	疑似図柄確定信号	64H	00H

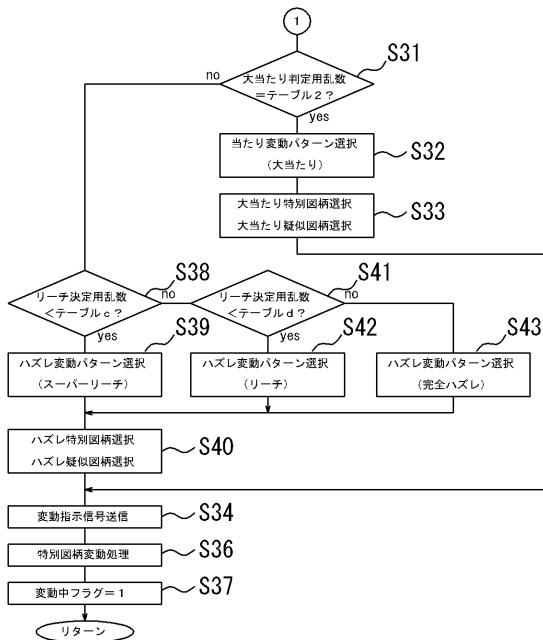
(c)

演出カテゴリー	演出内容
完全ハズレ	リーチにならない演出。比較的短時間の演出。
リーチ	第1停止、第2停止が関連する疑似図柄となる。
スーパーリーチ	リーチの発展演出。比較的長時間の演出。
大当たり	大当たりが生起することを示す疑似図柄となる。

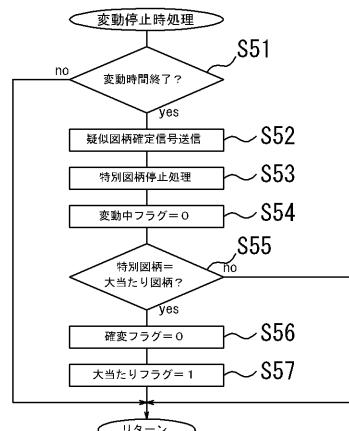
【図8】



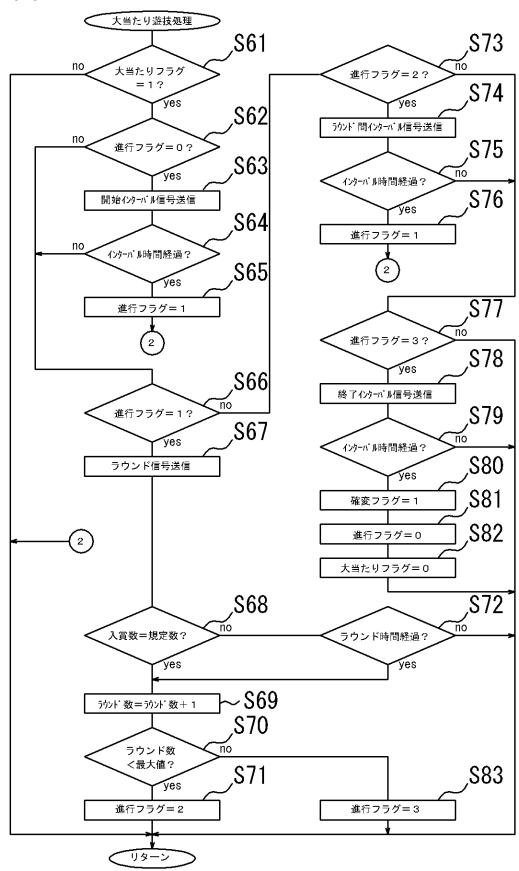
【図9】



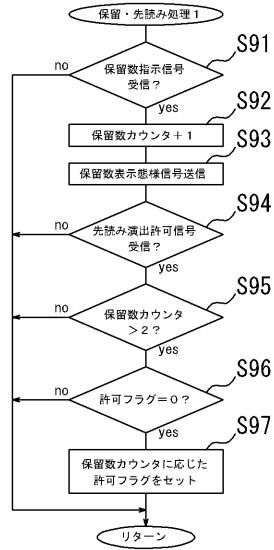
【図10】



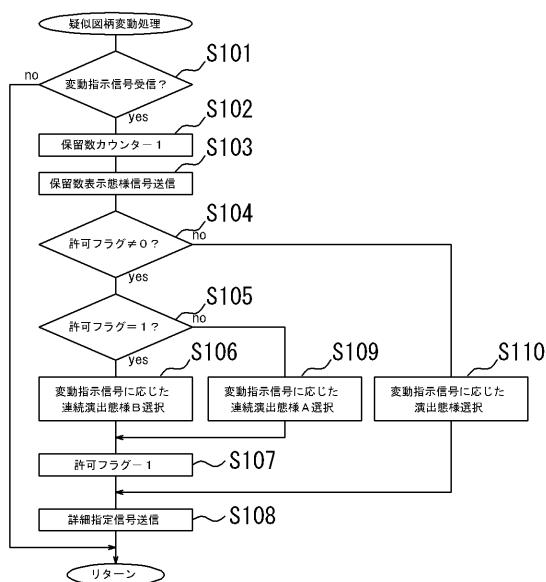
【図11】



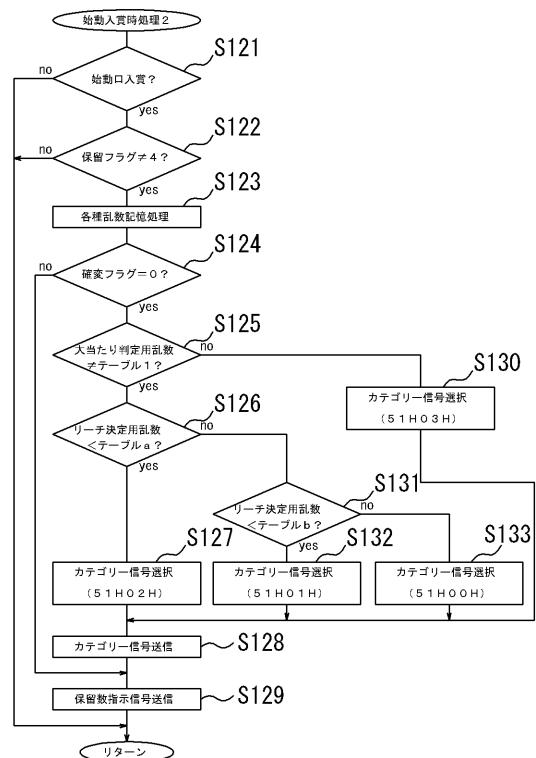
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

フラグ	位置情報	記憶される各種情報
0	変動中	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
1	保留記憶1	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
2	保留記憶2	演出カテゴリーフラグ
		大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
3	保留記憶3	大当たり図柄決定用乱数
		演出カテゴリーフラグ
		大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
4	保留記憶4	変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
		演出カテゴリーフラグ
		大当たり判定用乱数

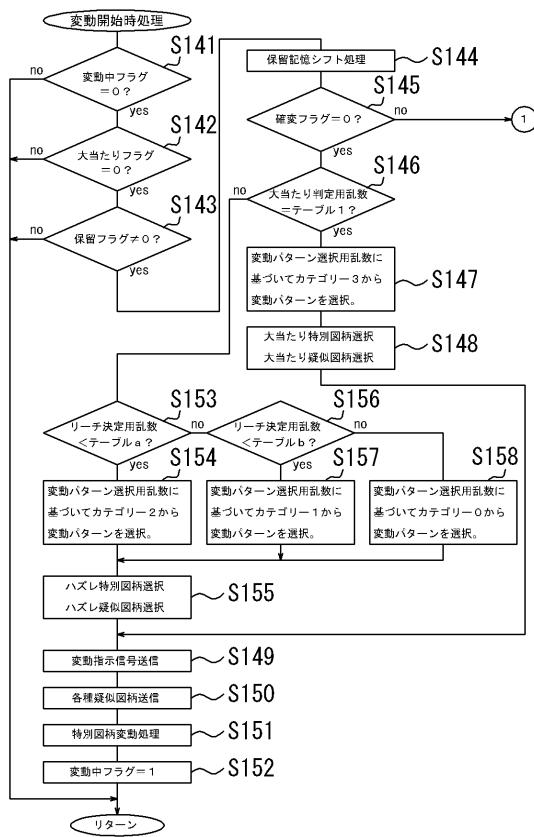
【図16】

(a)										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>フラグ</th> <th>演出内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>完全ハズレ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>リーチ</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>スーパーリーチ</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>大当たり</td> </tr> </tbody> </table>	フラグ	演出内容	0	完全ハズレ	1	リーチ	2	スーパーリーチ	3	大当たり
フラグ	演出内容									
0	完全ハズレ									
1	リーチ									
2	スーパーリーチ									
3	大当たり									

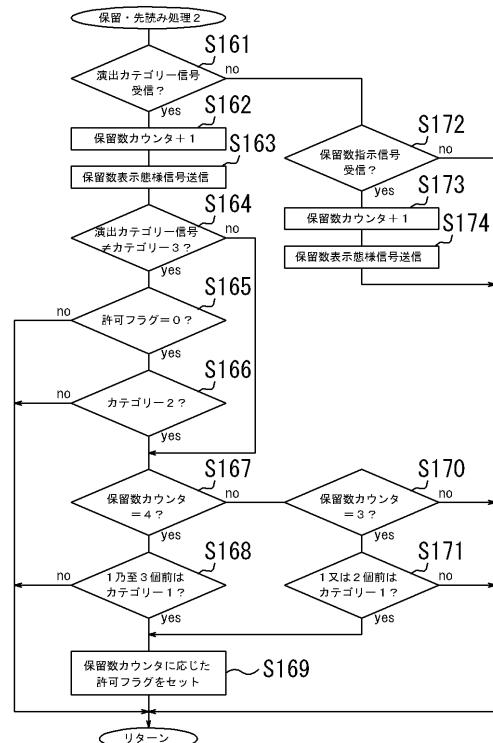
(b)

送信時期	信号名称	動作No.	識別No.
入賞	保留数信号	50H	00H~03H
	演出カテゴリー信号	51H	00H~03H
	変動パターン信号	60H	00H~FFH
	左確定図柄指定信号	61H	00H~0EH
図柄変動	中確定図柄指定信号	62H	00H~0EH
	右確定図柄指定信号	63H	00H~0EH
	疑似図柄確定信号	64H	00H

【図17】



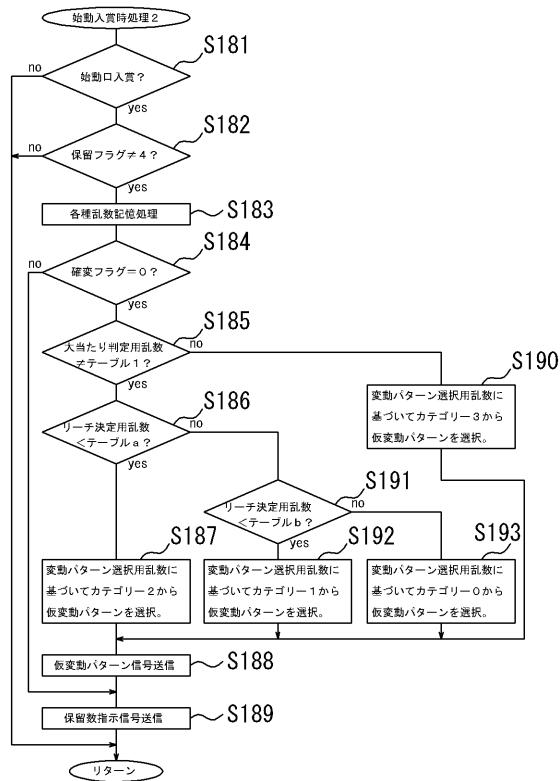
【図18】



【図19】

位置情報	記憶される各種情報
変動中	変動パターン指定信号 左・中・右の確定図柄 演出態様情報
保留記憶 1	演出カテゴリー情報
保留記憶 2	演出カテゴリー情報
保留記憶 3	演出カテゴリー情報
保留記憶 4	演出カテゴリー情報

【図20】



【図21】

フラグ	位置情報	記憶される各種情報
0	変動中	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
1	保留記憶 1	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
		仮変動パターン信号
2	保留記憶 2	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
		仮変動パターン信号
3	保留記憶 3	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
		仮変動パターン信号
4	保留記憶 4	大当たり判定用乱数
		リーチ決定用乱数
		変動パターン選択用乱数
		大当たり図柄決定用乱数
		仮変動パターン信号

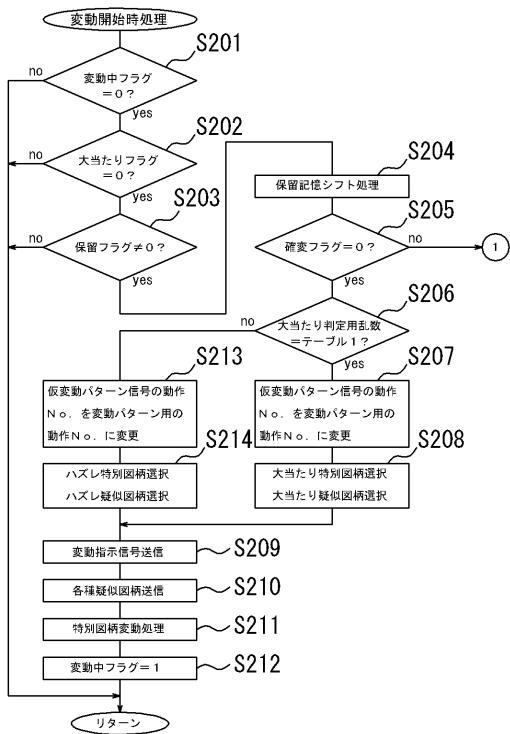
【図22】

(a)			
識別No.	演出カテゴリー	演出内容	時間
00H	完全ハズレ	通常変動 1	5000ms
01H		通常変動 2	5500ms
⋮		⋮	⋮
0FH		通常変動 3	12000ms
10H		ノーマルリーチ 1	15000ms
11H	リーチ	ノーマルリーチ 2	15500ms
12H		ノーマルリーチ 3	16000ms
13H		ノーマルリーチ 4	16500ms
⋮		⋮	⋮
4FH		ノーマルロングリーチ 2 5	29500ms
50H	スーパーリーチ	スーパーリーチ A	45000ms
51H		スーパーリーチ A +	46000ms
52H		スーパーリーチ A ++	47000ms
53H		スーパーリーチ A +++	48000ms
BFFH		スーパーリーチ Z ++++	150000ms
C0H	大当たり	スーパーリーチ A	45500ms
C1H		スーパーリーチ A +	46500ms
⋮		⋮	⋮
FFH		全回転	180000ms

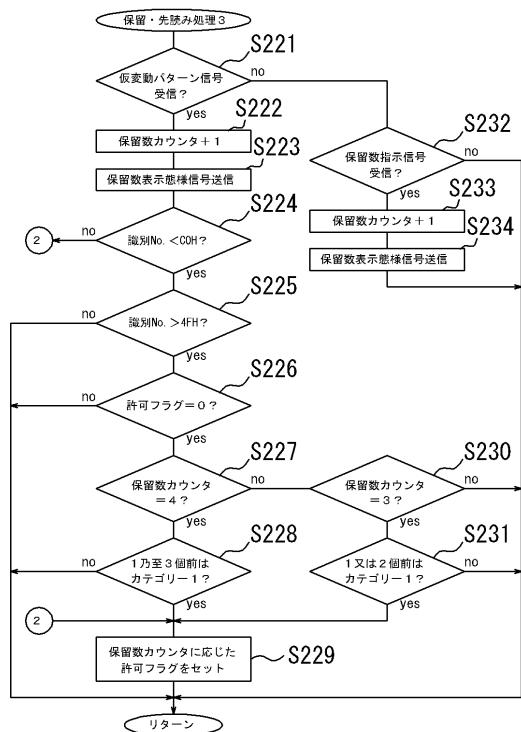
(b)

送信時期	信号名称	動作No.	識別No.
入賞	保留数信号	50H	00H~03H
	仮変動パターン信号	51H	00H~FFH
図柄変動	変動パターン信号	60H	00H~FFH
	左確定図柄指定信号	61H	00H~0EH
	中確定図柄指定信号	62H	00H~0EH
	右確定図柄指定信号	63H	00H~0EH
	疑似図柄確定信号	64H	00H

【図23】



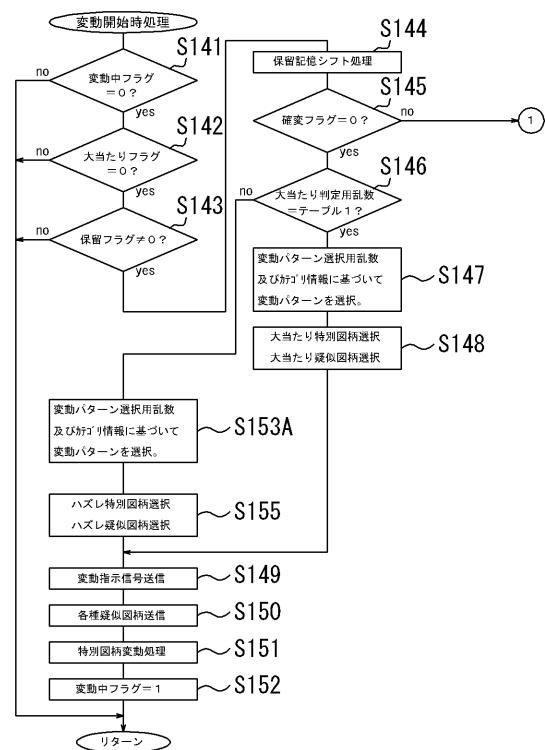
【図24】



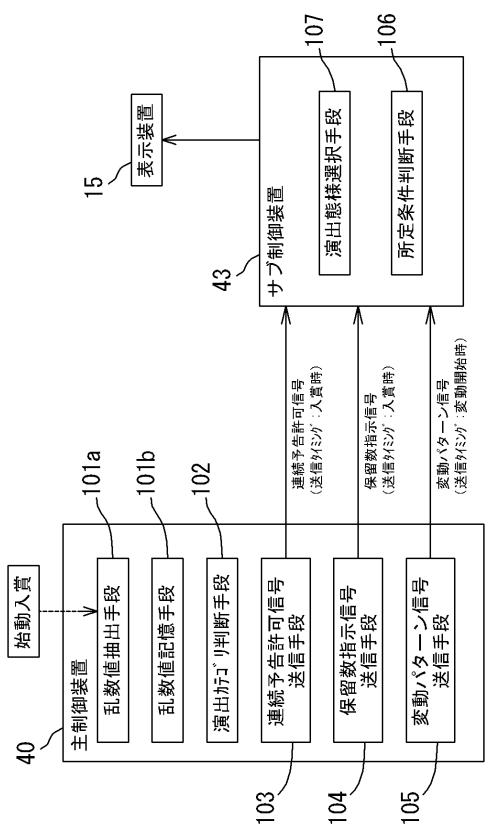
【図25】

位置情報	記憶される各種情報
変動中	変動パターン指定信号 左・中・右の確定図柄 演出態様情報
保留記憶1	仮変動パターン情報
保留記憶2	仮変動パターン情報
保留記憶3	仮変動パターン情報
保留記憶4	仮変動パターン情報

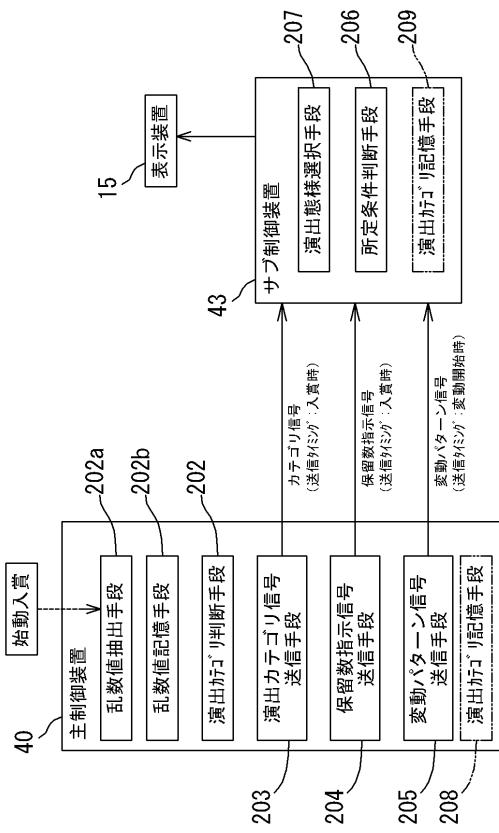
【図26】



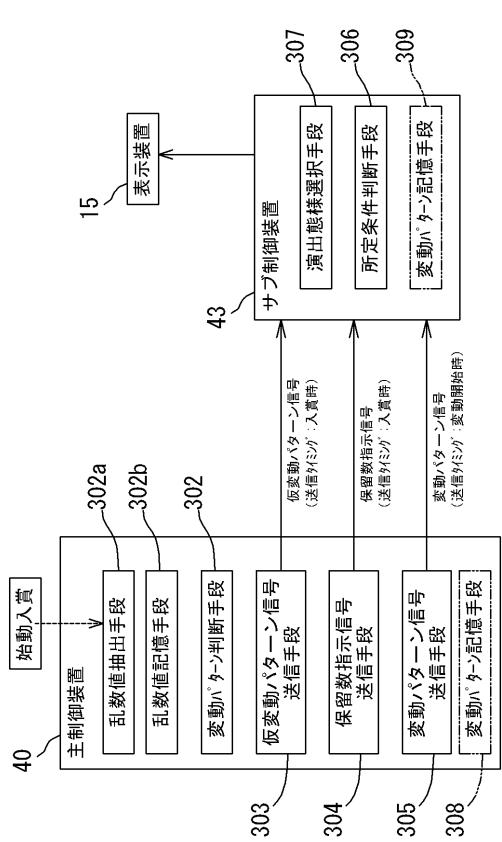
【図27】



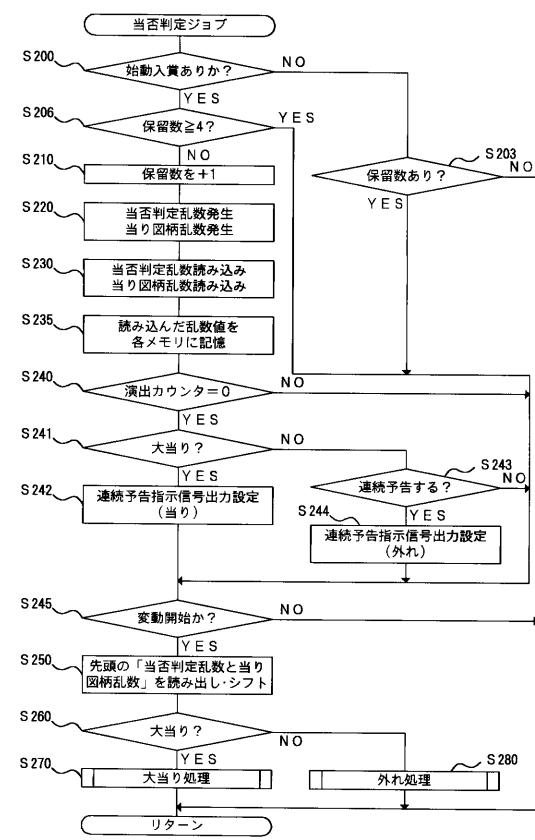
【図28】



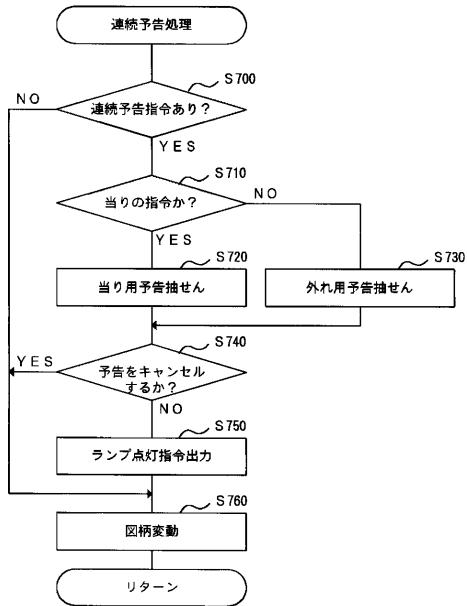
【図29】



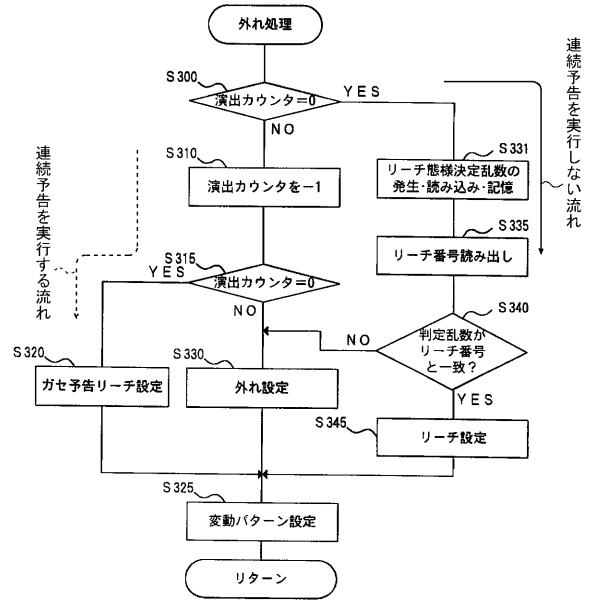
【図30】



【図3-1】



【図3-2】



---

フロントページの続き

(72)発明者 西井 誓資

愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内

F ターク(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BC15 BC22 CA27 EA10 EB15 EB28  
EB56 EB58