

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5334139号
(P5334139)

(45) 発行日 平成25年11月6日(2013.11.6)

(24) 登録日 平成25年8月9日(2013.8.9)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2011-138506 (P2011-138506)	(73) 特許権者	597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号
(22) 出願日	平成23年6月22日(2011.6.22)	(74) 代理人	100107102 弁理士 吉延 彰広
(65) 公開番号	特開2013-5829 (P2013-5829A)	(72) 発明者	酒井 良 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
(43) 公開日	平成25年1月10日(2013.1.10)	審査官	澤田 真治
審査請求日	平成24年3月19日(2012.3.19)	(56) 参考文献	特開2010-148735 (JP, A)
早期審査対象出願		(58) 調査した分野(Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段と、
前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、大当り遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
複数種類の予告を少なくとも実行可能な予告手段と、
前記図柄変動表示の実行中に演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
演出説明を少なくとも実行可能な演出説明手段と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
前記図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示が開始される前に少なくとも一回
又は複数回実行可能な図柄変動表示であり、
前記第二の図柄変動表示は、一又は複数回の図柄変動表示であり、
前記複数種類の予告のうちの少なくとも一の種類の予告は、第一の予告であり、
前記複数種類の予告のうちの少なくとも一の種類の予告は、第二の予告であり、
前記第一の予告は、前記第一の図柄変動表示の前記当否判定に関する予告であり、
前記第一の予告は、前記第二の図柄変動表示の実行中に少なくとも開始可能な先読み予

10

20

告であり、

前記第二の予告は、前記第一の図柄変動表示の前記当否判定に関する予告であり、

前記第二の予告は、前記第一の図柄変動表示の実行中に少なくとも実行可能な通常予告であり、

前記演出説明手段は、第一の演出説明を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の演出説明は、前記第一の図柄変動表示の実行中に実行される演出の説明であり、

前記演出説明手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の演出説明を実行可能なものであること、

を特徴とする遊技台。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記演出説明手段は、前記第一の予告が行われる前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の演出説明を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、

前記演出説明手段は、前記第一の図柄変動表示の実行中に前記第一の演出説明が行われる場合に、該第一の図柄変動表示の実行中に前記第二の予告を実行しないものである、

ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 4】

請求項 1 乃至請求項 3 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記演出説明手段は、第二の演出説明を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出説明は、前記第二の図柄変動表示の実行中に実行される演出の説明であり、

前記演出説明手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第二の演出説明を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至請求項 4 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告は、連続予告であり、

前記第一の演出説明は、第一の説明実行条件の成立があった場合に実行可能なものであり、

前記第一の演出説明は、前記第一の説明実行条件の成立がなければ、前記第二の図柄変動表示の実行中に実行されないものである、

ことを特徴とする遊技台。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

40

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている。また、遊技球が始動口へ進入したことに基づいて始動情報を生成し、その始動情報に基づいて当否判定が行われる。

【0003】

こういった遊技台では、図柄を変動表示可能な図柄表示装置を備え、その図柄表示装置

50

において図柄の変動表示を行い、図柄表示装置は、図柄の変動表示を終えると当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する。停止表示された図柄態様が予め定めた特定図柄態様であった場合には、可変入賞口を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

【0004】

遊技台では、この遊技者に有利な遊技状態の発生の有無を制御することにより、遊技者が上述の特典を得る機会を増減させることで遊技の興趣を向上させるようにしている。

【0005】

また、このような遊技台には、当否判定を行うよりも前に始動情報を先読みし、当否判定の結果が特定の当否判定結果になることを予告する演出を、先読みした始動情報に基づいて実行可能にしたものがあり（例えば、特許文献1、2等参照）、この演出によって遊技の興趣をさらに高めようとしている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2009-254495号公報

【特許文献2】特許第4368929号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

20

しかしながら、昨今の遊技台では、遊技の興趣をより一層高めることが望まれている。

【0008】

本発明は上記事情に鑑み、先読みした始動情報に基づく演出によって遊技の興趣をより一層高めることが可能な遊技台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】

【0009】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、
当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段と、
前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、大当たり遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、

30

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
複数種類の予告を少なくとも実行可能な予告手段と、
前記図柄変動表示の実行中に演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
演出説明を少なくとも実行可能な演出説明手段と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機であり、

前記図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示が開始される前に少なくとも一回
又は複数回実行可能な図柄変動表示であり、

40

前記第二の図柄変動表示は、一又は複数回の図柄変動表示であり、
前記複数種類の予告のうちの少なくとも一の種類の予告は、第一の予告であり、
前記複数種類の予告のうちの少なくとも一の種類の予告は、第二の予告であり、
前記第一の予告は、前記第一の図柄変動表示の前記当否判定に関する予告であり、
前記第一の予告は、前記第二の図柄変動表示の実行中に少なくとも開始可能な先読み予
告であり、

前記第二の予告は、前記第一の図柄変動表示の前記当否判定に関する予告であり、
前記第二の予告は、前記第一の図柄変動表示の実行中に少なくとも実行可能な通常予告
であり、

前記演出説明手段は、第一の演出説明を少なくとも実行可能なものであり、

50

前記第一の演出説明は、前記第一の図柄変動表示の実行中に実行される演出の説明であり、

前記演出説明手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の演出説明を実行可能なものであること、
を特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明の遊技台によれば、先読みした始動情報に基づく演出によって遊技の興趣をより一層高めることが可能である。

【図面の簡単な説明】

10

【0011】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機100を裏側から見た外観斜視図である。

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図5】（a）は特図の停止図柄態様の一例を示したものであり、（b）は装飾図柄の一例を示したものであり、（c）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。

【図6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】（a）は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、（b）は当否判定用低確率テーブルを示す図であり、（c）は、特図決定用テーブルを示す図である。

20

【図9】（a）は特図2変動時間決定用テーブルを示す図であり、（b）はリーチAで登場するキャラクタを示す図であり、（c）はリーチBで登場するキャラクタを示す図である。

【図10】特図1変動時間決定用テーブルを示す図である。

【図11】（a）は第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図12】特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図13】特図先読み処理のうち特図1に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】始動入賞時サブ側先読予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【図15】（a）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている保留変化予告抽選1次テーブルを示す図であり、（b）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている保留変化予告抽選2次テーブルを示す図であり、（c）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている始動入賞時の演出説明表示の抽選テーブルを示す図である。

【図16】変動開始時サブ側予告実行処理の流れの一部を示すフローチャートである。

【図17】変動開始時サブ側予告実行処理の流れの残りの一部を示すフローチャートである。

40

【図18】（a）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、変動時間が所定の変動時間になる最後の図柄変動表示の最中に行う通常予告の抽選テーブルを示す図であり、（b）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、最後の図柄変動表示には限らない通常予告の抽選テーブルを示す図である。

【図19】第1副制御部400のROM406に記憶されている、先読み実行フラグがオンであった場合に用いられることがある変動開始時の演出説明表示の抽選テーブルを示す図である。

【図20】第1副制御部400のROM406に記憶されている、先読み実行フラグがオフであった場合に用いられることがある変動開始時の演出説明表示の抽選テーブルを示す

50

図である。

【図 2 1】電サポ中における保留表示の具体例を示す図である。

【図 2 2】電サポ中における演出説明表示の具体例を示す図である。

【図 2 3】最後の図柄変動表示までの間に、先読みした始動情報に基づく演出説明表示と復活抽選当選による保留変化表示が行われる電サポ中における具体例を示す図である。

【図 2 4】先読みした始動情報に基づく演出説明表示で説明された演出が最後の図柄変動表示で出現しない電サポ中における具体例を示す図である。

【図 2 5】先読み予告の変形例や通常予告の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

[実施形態 1]

<全体構成>

まず、図 1 を用いて、本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【 0 0 1 3 】

パチンコ機 1 0 0 は、外枠 1 0 2 と、本体 1 0 4 と、前面枠扉 1 0 6 と、球貯留皿付扉 1 0 8 と、発射装置 1 1 0 と、遊技盤 2 0 0 と、をその前面（遊技者側）に備える。

【 0 0 1 4 】

外枠 1 0 2 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【 0 0 1 5 】

本体 1 0 4 は、外枠 1 0 2 の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部 1 1 2 を介して外枠 1 0 2 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体 1 0 4 は、枠状に形成され、内側に空間部 1 1 4 を有している。このパチンコ機 1 0 0 を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体 1 0 4 を開閉操作することが可能であり、本体 1 0 4 が開いたことを検出する本体開放センサ 1 0 4 1 が設けられている。

【 0 0 1 6 】

前面枠扉 1 0 6 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 1 0 0 の前面側となる本体 1 0 4 の前面に対しヒンジ部 1 1 2 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 1 1 6 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 1 0 6 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 1 0 6 が開いたことを検出する前面枠扉センサ 1 0 6 1 も設けられている。なお、この前面枠扉 1 0 6 には、開口部 1 1 6 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 1 1 8 が設けられ、前面側には、スピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 が取り付けられている。前面枠扉 1 0 6 の後面と遊技盤 2 0 0 の前面とで遊技領域 1 2 4 が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源を LED とするものもランプと称する。

【 0 0 1 7 】

球貯留皿付扉 1 0 8 は、パチンコ機 1 0 0 の前面において本体 1 0 4 の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉 1 0 8 は、前面枠扉 1 0 6 を開放した状態で操作可能となる開放レバー 1 0 8 1 を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉 1 0 8 が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ 1 0 8 2 も設けられている。球貯留皿付扉 1 0 8 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 1 1 0 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 1 2 6 と、上皿 1 2 6 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 1 2 8 と、遊技者の操作によって上皿 1 2 6 に貯留された遊技球を下皿 1 2 8 へと排出させる球抜ボタン 1 3 0 と、遊技者の操作によって下皿 1 2 8 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗

10

20

30

40

50

称、ドル箱)へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206(図2参照)の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136に内蔵され、そのチャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット(CRユニット)に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。また、図1に示すパチンコ機100には、下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ(不図示)が設けられている。

10

【0018】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。この発射装置110は、遊技者に球発射ハンドル134が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間(例えば0.6秒)の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域124へ向けて発射する。

【0019】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。なお、図1では遊技領域124の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図3に示す。

20

【0020】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【0021】

パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、この球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0022】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置152は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール154の下流端に接続する。

30

【0023】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置152は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【0024】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の前面側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値(遊技球)をこの構成により付与する(払い出す)。

40

【0025】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300(図4参照)を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処

50

理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400(図4参照)を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500(図4参照)を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600(図4参照)を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630(図4参照)を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源管理部660(図4参照)を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。

10

【0026】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0027】

遊技盤200には、外ルール202と内ルール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【0028】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄、第1特別図柄、第2特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合があります。

20

【0029】

演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【0030】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なる装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

30

40

【0031】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。これらの第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、所定の図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す

50

図柄であり、装飾図柄表示装置 208 も、所定の図柄表示手段としてもよい。

【0032】

普図保留ランプ 216 は、保留している所定の第 1 の変動遊技（詳細は後述する普図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、4 つ）まで保留することを可能としている。

【0033】

第 1 特図保留ランプ 218 および第 2 特図保留ランプ 220 は、保留している所定の第 2 の変動遊技（詳細は後述する特図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、4 つ、第 1 特図用と第 2 特図用を合わせると 8 つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。

10

【0034】

高確中ランプ 222 は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ（報知手段）である。この高確中ランプ 222 は、電源が投入されてから大当たり遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サポ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

20

【0035】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機 100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

【0036】

また、この演出装置 206 の周囲には、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、第 1 特図始動口 230 と、第 2 特図始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

【0037】

一般入賞口 226 は、本実施形態では遊技盤 200 に複数配設しており、この一般入賞口 226 への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口 226 に入賞した場合）、図 2 に示す払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、10 個）の球を賞球として図 1 に示す上皿 126 に排出する。上皿 126 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 226 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

30

【0038】

普図始動口 228 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 124 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤 200 の左側に 1 つ配設している。普図始動口 228 を通過した球は一般入賞口 226 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 228 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 100 は、普図表示装置 210 による普図変動遊技を開始する。

40

【0039】

第 1 特図始動口 230 は、本実施形態では遊技盤 200 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 230 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 230 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 2 に示す払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 212 による特図変動遊技を開始する。なお

50

、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第1特図始動口230は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

【0040】

第2特図始動口232は、本実施形態では普図始動口228の下側に1つだけ配設している。すなわち、第2特図始動口232は、遊技盤200の右側に設けられている。この第2特図始動口232の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材2321が設けられており、一对の羽根部材2321と第2特図始動口232を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材2321は、第2特図始動口232への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材2321が閉じたままでは第2特図始動口232への入球は不可能であり、一对の羽根部材2321が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材2321が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第2特図始動口232への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材2321が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第2特図始動口232は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第1の大きさに相当）と大サイズ（第2の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材2321が開いた状態では、遊技領域124に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第1特図始動口230に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第2特図始動口232に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第1特図始動口230の入り口の大きさ以下である。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0041】

可変入賞口234は、本実施形態では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口234は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材2341とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口234はアタッカと呼ばれることがある。扉部材2341は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第1の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口234における閉状態は、扉部材2341が遊技盤200の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第2の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口234における開状態は、扉部材2341が遊技盤200に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口234は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。なお、閉状態には、完全に閉塞してしる状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図3に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材2341が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内ルール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 2 4 0 を設けている。

【 0 0 4 3 】

上皿 1 2 6 に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機 1 0 0 では、遊技者の球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外ルール 2 0 2、内ルール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 2 4 0 に到達する。

10

【 0 0 4 4 】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。

【 0 0 4 5 】

この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

20

【 0 0 4 6 】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【 0 0 4 7 】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技釘 2 3 8 などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 2 3 0 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

30

【 0 0 4 8 】

演出可動体 2 2 4 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 2 2 4 a と前腕部 2 2 4 b とからなり、肩の位置に上腕部 2 2 4 a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 2 2 4 b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 2 2 4 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方を移動する。

【 0 0 4 9 】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞

40

50

ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

【0050】

図 1 に示すスピーカ 120 や枠ランプ 122 等の装飾ランプ、図 3 に示す装飾図柄表示装置 208、演出可動体 224、および遮蔽装置 246 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 208 は演出表示手段の一例に相当する。

【0051】

<制御部>

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

10

【0052】

パチンコ機 100 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源管理部 660 と、によって構成している。本実施形態では、主制御部 300、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら 3 つの制御部（300、400、500）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 が、主制御部 300 の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部 300、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら 3 つの制御部（300、400、500）を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできるし、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできる。

20

【0053】

<主制御部>

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。

30

【0054】

主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよい。また、ROM 306 には所定情報等を表す各種のデータがアドレスごとに格納されており、以降の説明でテーブルというときには、ROM 306 内のいずれのアドレスを指定するかを決定するための条件を表形式にまとめたものをさす場合がある。これらの点は後述する第 1 副制御部 400 や第 2 副制御部 500 についても同様である。この基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

40

【0055】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 65535 の範囲で数値を導出する乱数値生成回路 318（この回路には 3 つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、本体開放センサ 1041、前面枠扉センサ 1061、球貯留皿付扉センサ 1082、および図 1 に示す下皿 128 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信

50

し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路318および基本回路302に出力するためのセンサ回路322と、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328（例えば、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、高確中ランプ222等）の表示制御を行うための駆動回路330と、第2特図始動口232や可変入賞口234等を開閉駆動する各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334を接続している。

【0056】

主制御部300は、遊技制御を行う遊技制御手段であって、後述する当否判定手段、始動情報先読手段、および事前判定手段を有する。

10

【0057】

乱数値生成回路318は、基本回路302で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路318における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの2種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに2つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、0～65535の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。乱数値生成回路318では、各種センサ320からセンサ回路322に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な

20

【0058】

なお、第1特図始動口230に球が入賞したことを、各種センサ320のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路318に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路318は、第1特図始動口230に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、第1特図始動口230に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路318は、第2特図始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第2特図始動口232に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、第2特図始動口232に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。さらに、乱数値生成回路318は、普図始動口228に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、普図始動口228に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、普図始動口228に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

30

【0059】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口226、第1特図始動口230、第2特図始動口232、可変入賞口234など所定の入賞口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動口228を通過する球を検出するセンサがあげられる。

40

【0060】

さらに、基本回路302には、情報出力回路336を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路336を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路350にパチンコ機100の遊技情報（例えば、制御状態を表す情報等）を出力する。

【0061】

また、主制御部300には、電源管理部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源

50

の電圧値が所定の値（本実施形態では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。低電圧信号は、主制御部300のCPU304を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路338は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

【0062】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部300のCPU304は、遊技制御手段の一例に相当する。

10

【0063】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400および払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0064】

<副制御部>

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路402には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406が接続されている。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

20

30

【0065】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418の制御を行うための駆動回路420と、演出可動体224の駆動制御を行うための駆動回路422と、演出可動体224の現在位置を検出する演出可動体センサ424と、図1に示すチャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタン検出センサ426と、演出可動体センサ424やチャンスボタン検出センサ426からの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、を接続している。

【0066】

さらに、第1副制御部400には、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）208および遮蔽装置246の制御を行うための第2副制御部500が接続されている。

40

【0067】

第1副制御部400と第2副制御部500を併せた副制御手段は、遊技制御手段である主制御部300からの指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、装飾図柄表示装置208等の演出手段を制御する。

【0068】

<払出制御部、発射制御部、電源管理部>

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源管理部660について説明する。

【0069】

払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて図2

50

に示す払出装 152 の払出モータ 602 を制御すると共に、払出センサ 604 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。

【0070】

発射制御部 630 は、払出制御部 600 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 134 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 134 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、図 1 に示す発射杆 146 および発射槌 148 を駆動する発射モータ 632 の制御や、上皿 126 から発射装置 110 に球を供給する球送り装置 634 の制御を行う。

10

【0071】

電源管理部 660 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給する。主制御部 300、第 1 副制御部 400、および発射制御部 630 は、払出制御部 600 から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部 660 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源管理部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 1 副制御部 400 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

20

【0072】

< 図柄の種類 >

次に、図 5 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普通図柄表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【0073】

図 5 (a) は特図の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示したものである。第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを球検出センサである第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを球検出センサである第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

30

40

【0074】

図 5 (a) には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 J」の 10 種類の特図が示されている。図 5 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0075】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、6 種類の大当り図柄（「特図 A」から「特図 F」）が用意されている。「特図 A」は 15 ラウンド (R) 特別大当り図柄であり、「特図 C」は 2 R 特別大当り図柄であって、突然確変と称される。これらの図柄（特図 A、C）が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図 B」は 15 R 大当り図柄であり、「特図 D」は 2 R 大当り図柄であって、突然時短と称さ

50

れる。特図 B または特図 D が停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図 E」は、隠れ確変と称される 2 R 大当り図柄であり、「特図 F」は突然通常と称される 2 R 大当り図柄である。特図 E が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。特図 F が停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図低確率状態になる。

【 0 0 7 6 】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値（所定球数）を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図 3 に示す可変入賞口 2 3 4 の作動回数を表すものであり、1 5 ラウンドとは、可変入賞口 2 3 4 の 1 または複数回の開閉動作を 1 回（1 回の作動）として、この作動が 1 5 回続くことを意味する。すなわち、1 回の作動が、開閉状態が第 1 の開閉状態（ここでは閉状態）から第 2 の開閉状態（ここでは開状態）に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口 2 3 4 は、大当り遊技中に、この特定変化を複数の定数回（1 5 ラウンドの場合であれば 1 5 回）行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件（例えば所定球数（一例として 1 0 球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの 1 または複数）が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと、特別大当りあるいは時短大当りとの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当りあるいは時短大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。本実施形態では、大当り遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図 A、特図 C、および特図 E に当選した場合には、大当り遊技終了後、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。一方、特図 B、特図 D、および特図 F に当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。特図低確率状態は第 1 の確率制御状態の一例に相当する。また、大当り遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第 2 の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機 1 0 0）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部 3 0 0 が行い、主制御部 3 0 0 は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

【 0 0 7 7 】

また、特図 A ~ D に当選すると、いずれも大当り遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機 1 0 0 に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では 1 / 1 0 1 であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では 9 9 / 1 0 1 に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では 1 0 秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では 1 . 2 秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第 2 特図始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 1 の 1 回の開放における開放時

10

20

30

40

50

間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.3秒の電チュー開放期間が電サポ状態では1.7秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材2321は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない一对の羽根部材2321が、電サポ状態では3回開く（例えば、1.7秒開放することを3回繰り返す、開放と開放の間の閉鎖時間は1.6秒）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第2特図始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当り遊技中に電サポ状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまふという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。上述のごとく、第2特図始動口232は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第2特図始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施形態では、特図Aおよび特図Cが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、特図Bおよび特図Dが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（特図E、特図F）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。非電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である第2特図始動口232に第1の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第2特図始動口232に上記第1の進入率よりも進入率が高い第2の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

【0078】

さらに、本実施形態では、大当り図柄の他に小当り図柄として2種類の停止図柄が用意されている。図5(a)に示す、特図Gは第1小当り図柄であり、特図Hは第2小当り図柄である。小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が所定回（例えば15回）作動し、その扉部材2341は、1回の作動につき開状態を最大で1.5秒間しか維持しない。小当りにおける扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば10球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われない。小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。

【0079】

大当り遊技および小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が1または複数回の開閉動作を行い、遊技者の有利度が相対的に高い状態になる。

【0080】

また、本実施形態では、ハズレ図柄も2種類用意されている。図5(a)に示す、特図Iは第1ハズレ図柄であり、特図Jは第2ハズレ図柄である。ハズレ図柄が停止表示され

10

20

30

40

50

ると、可変入賞口234の扉部材2341は開閉動作を行わず、遊技者の有利度が相対的に低い状態になる。なお、「特図I」と「特図J」以外のハズレ図柄（例えば、第3のハズレ図柄等）をさらに用意しておいてもよく、本実施形態ではハズレ図柄は複数種類の図柄を含むものである。

【0081】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の当り制御状態（大当り制御状態および小当り制御状態）と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度のハズレ制御状態とが用意され、パチンコ機100は当り制御状態（第二の制御状態）とハズレ制御状態（第一の制御状態）のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300のCPU304が行い、主制御部300のCPU304は、制御状態移行手段の一例にも相当する。なお、小当り制御状態は、可変入賞口234の扉部材2341が開閉動作を行うものの、可変入賞口234への入球はほとんど期待することができないため、小当り制御状態を上記第1の有利度の制御状態（第一の制御状態）にとらえることもできる。

10

【0082】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、大当り図柄1として「特図A」以外の図柄も用意されており、大当り図柄2等の他の図柄についても同様である。

【0083】

第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、当否判定結果（抽選結果）を報知する報知手段であって、図柄変動を開始してから当否判定の結果に対応した図柄態様（特図A～と特図J）を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段の一例に相当する。

20

【0084】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様（第2の図柄態様）を停止表示する。15R特別大当りである「特図A」や2R特別大当りである「特図C」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ2”（例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾5-装飾5-装飾5」等）を停止表示する。15R大当りである「特図B」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ偶数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”（例えば「装飾2-装飾2-装飾2」や「装飾4-装飾4-装飾4」等）を停止表示する。また、隠れ確変である「特図E」や、突然通常である「特図F」や、小当りである「特図G」,「特図H」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾2-装飾3」といった“装飾図柄の組合せ3”を停止表示し、突然確変である「特図C」や、突然時短である「特図D」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾3-装飾5」といった“装飾図柄の組合せ4”を停止表示する。また、ハズレである「特図I」,「特図J」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、“装飾図柄の組合せ1”～“装飾図柄の組合せ4”以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様（例えば、「装飾図柄の組合せ2」）を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

30

40

50

【 0 0 8 5 】

なお、特図 1 や特図 2 の停止図柄態様（図 5（a）参照）と、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左中右の各図柄表示領域 2 0 8 a ~ c に表示される一つの装飾図柄の停止図柄態様（同図（b）参照）は、装飾図柄（同図（b）参照）の方が大きい。

【 0 0 8 6 】

図 5（c）は普図の停止図柄態様（第 2 の図柄態様）の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、ハズレ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 2 2 8 を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 2 1 0 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図 A」とハズレ図柄である「普図 B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図 5（c）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

10

【 0 0 8 7 】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置 2 1 0 は補助図柄報知手段の一例に相当する。

【 0 0 8 8 】

< 主制御部メイン処理 >

次に、図 6 を用いて、図 4 に示す主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【 0 0 8 9 】

図 4 に示す主制御部 3 0 0 の RAM 3 0 8 には、大当り用特図 1 乱数カウンタ、小当り用特図 1 乱数カウンタ、ハズレ用特図 1 乱数カウンタ、およびこれらのカウンタの特図 2 用のカウンタが設けられている。また、その RAM 3 0 8 には、特図 1 の保留数、特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、特図 1 当否判定結果、特図 1 決定結果、特図 1 変動時間、およびこれらの、保留数や乱数値や結果の特図 2 用のものがそれぞれが記憶される。また RAM 3 0 8 には、当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では 4 つ）の領域に区分けされた保留記憶部が特図 1 と特図 2 で別々に用意されている。特図 1 の保留記憶部には、後述するように、特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値の 5 つの乱数値を 1 セットにしてこれら 5 つの乱数値が入賞順（保留順）に 1 セットずつ 1 領域ごとに格納される。

30

【 0 0 9 0 】

上述したように、図 4 に示す主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 6 に示す主制御部メイン処理を実行する。

40

【 0 0 9 1 】

ステップ S 1 0 1 では、初期設定 1 を行う。この初期設定 1 では、CPU 3 0 4 のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O 3 1 0 の初期設定、RAM 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、WDT 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT 3 1 4 に、初期値として 3 2 . 8 m s に相当する数値を設定する。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 0 3 では、WDT 3 1 4 のカウンタの値をクリアし、WDT 3 1 4 による時間計測を再始動する。

50

【 0 0 9 3 】

ステップ S 1 0 5 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 3 3 8 が、電源制御部 6 6 0 が第 2 副制御部 5 0 0 を介して主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 1 0 3 に戻り、低電圧信号がオフの場合（CPU 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 7 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にもステップ S 1 0 3 に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップ S 1 0 5 は繰り返し実行される。

10

【 0 0 9 4 】

ステップ S 1 0 7 では、初期設定 2 を行う。この初期設定 2 では、後述する主制御部 タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ 3 1 2 に設定する処理、I/O 3 1 0 の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第 1 副制御部 4 0 0 への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、RAM 3 0 8 への書き込みを許可する設定等を行う。

【 0 0 9 5 】

ステップ S 1 0 9 では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップ S 1 1 3）に進む。

20

【 0 0 9 6 】

具体的には、最初に、図 2 に示す電源基板 1 8 2 に設けた RAM クリアスイッチ 1 8 0 を遊技店の店員などが操作した場合に送信される RAM クリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわち RAM クリアが必要であるか否かを判定し、RAM クリア信号がオンの場合（RAM クリアが必要な場合）には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。一方、RAM クリア信号がオフの場合（RAM クリアが必要でない場合）には、RAM 3 0 8 に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM 3 0 8 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば 0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップ S 1 1 1 に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 1 1 3 に進む。

30

【 0 0 9 7 】

ステップ S 1 1 1 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に RAM 3 0 8 に設けられたスタックポイント退避領域に記憶しておいたスタックポイントの値を読み出し、スタックポイントに再設定（本設定）する。また、電断時に RAM 3 0 8 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 3 0 4 が、再設定後のスタックポイントやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機 1 0 0 は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 1 1 5 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図 4 に示す主制御部 3 0 0 における基本回路 3 0 2 に搭載されている RAM 3 0 8 には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップ S 1 1 1 では、その送信情報記憶領域に、復電コマン

40

50

ドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【0098】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制

10

【0099】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、大当り用特図乱数値カウンタ、小当り用特図乱数値カウンタ、およびハズレ用特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための4つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値をそれぞれ生成するための3つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS115の処理を繰り返し実行する。

20

【0100】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図7を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0101】

図4に示す主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約4msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

30

【0102】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0103】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

40

【0104】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図4に示す各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）

50

で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM 308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【0105】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口234、230やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0106】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、普図タイマ乱数、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0~100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成

10

20

30

40

50

用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0 ~ 100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1に関する乱数値を取得するためのカウンタと特図2に関する乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

10

【0107】

ステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【0108】

ステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特図表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

20

【0109】

ステップS215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口234、230や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0110】

また、ステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第1特図始動口230に入賞があり、且つ、保留している特図1変動遊技の数が所定数（本実施形態では4）未満である場合には、所定の始動情報を取得する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値を取得する。ここで取得した特図1当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）である。一方、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値は、RAM308に設けられたソフトウェア乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）である。図4に示す乱数値生成回路318、RAM308に設けられたソフトウェア乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部300を併せたものが、始動情報を生成して導出するものであり、始動情報導出手段（第1の始動情報導出手段、第2の始動情報導出手段）の一例に相当する。ここで取得された各種乱数値（始動情報）は、RAM308に設けた特図1の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1セットの始動情報として記憶される。この特図1の保留記憶部は、第1特図始動口230（第1の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第1上限個数（ここでは4個）まで記憶可能な第1の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）をRAM308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図1の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を第1の始動情報記憶手段としてもよいし、特図1の保留記憶部および一時領域を第1の始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部300のCPU304は、RAM308に記憶されている特図1の保留数の値に1を加算し、特図1の保留数が1増加する。したがって、主制御

30

40

50

部300のCPU304が保留手段の一例に相当する。また、特図2についても、特図1と同様に始動情報である各乱数値を取得し、取得した乱数値をRAM308に設けた特図2の保留記憶部に、1セットの始動情報として同様に記憶され、さらに、RAM308に記憶されている特図2の保留数の値に1を加算する。特図2の保留記憶部は、第2特図始動口232（第2の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第2上限個数（ここでは4個）まで記憶可能な第2の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）をRAM308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図2の保留記憶部に記憶してもよく、この場合一時領域を第2の始動情報記憶手段としてもよいし、特図2の保留記憶部および一時領域を第2の始動情報記憶手段としてもよい。

10

【0111】

また、普図始動口228を球が通過したことを検出し、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（本実施形態では4）未満の場合には、そのタイミングにおける普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を始動情報である普図当選乱数値として取得し、RAM308に設けた特図用とは別の乱数値記憶領域に記憶する。また、この入賞受付処理では、所定の球検出センサにより、第1特図始動口230、第2特図始動口232、普図始動口228、または可変入賞口234の入賞（入球）を検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、第1特図始動口230、第2特図始動口232、普図始動口228、および可変入賞口234の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

【0112】

20

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば始動情報を取得せずに、ステップS219に進む。

【0113】

ステップS219では、払出要求数送信処理を行う。図4に示す払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0114】

30

ステップS221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0115】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は、当り図柄（図5（c）に示す普図A）およびハズレ図柄（図5（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊

40

50

技者に報知される。

【0116】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。このようにして一对の羽根部材2321の開放制御を行う主制御部300のCPU304が、可変始動領域制御を行う可変始動領域制御手段の一例に相当する。一方、非電サポ状態であれば、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定するとともに、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）には、何ら信号を出力しない。こうすることで、羽根部材2321は閉じた状態のままになる。なお、羽根部材2321を閉じた状態に維持するための信号を必ず出力するようにしてもよい。

10

【0117】

また、電サポ状態であった場合には、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する処理では、所定の閉鎖期間（例えば0.1秒間）、羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

20

【0118】

また、電サポ状態であった場合には、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理において、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

30

【0119】

続いて、ステップS223では普図関連抽選処理を実行する。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

40

【0120】

続いて、特図先読み処理（ステップS224）が実行される。この特図先読み処理については後述する。

【0121】

次に、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特

50

図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行い（ステップ S 2 2 5）、次いで、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 2 2 7）。特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の 8 つの処理のうちの一つの処理を行う。例えば、特図 2 変動表示の途中（上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における特図 2 状態更新処理では、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。

【 0 1 2 2 】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

10

【 0 1 2 3 】

また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、1 5 R 大当たりフラグ、2 R 大当たりフラグ、第 1 小当たりフラグ、第 2 小当たりフラグ、第 1 ハズレフラグ、第 2 ハズレフラグ、確変フラグ、および時短フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて第 2 特図表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は、1 5 R 特別大当たり図柄（特図 A）、1 5 R 大当たり図柄（特図 B）、2 R 特別大当たり図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当たり図柄（特図 G）、第 2 小当たり図柄（特図 H）、第 1 ハズレ図柄（特図 I）、および第 2 ハズレ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m 秒間）その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、R A M 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に値がセットされている場合には、その値が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当たり遊技中や小当たり遊技中にも、時短フラグをオフする。すなわち、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、大当たり遊技状態中および小当たり遊技状態中（第二の制御状態中）である場合に、非電サポ状態（第一の進入率制御状態）に移行させる。

20

30

【 0 1 2 4 】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当たりであれば、大当たりフラグがオンされる。この大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 5 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

40

【 0 1 2 6 】

50

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 29 秒間、または可変入賞口 234 に所定球数（例えば 10 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 234 の扉部材 2341 の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 2341 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 7H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0127】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1.5 秒間）可変入賞口 234 の扉部材 2341 の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 2341 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0128】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例では 15 ラウンドか 2 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために RAM 308 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。

【0129】

以上説明したように、主制御部 300 の CPU 304 は、大当り遊技状態中に、可変入賞口 234 の扉部材 2341 の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部 300 の ROM 306 には、可変入賞口 234 の扉部材 2341 の開閉パターンが記憶されており、主制御部 300 の CPU 304 は、その ROM 306 から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【0130】

また、主制御部 300 の CPU 304 は、特図決定結果が表す停止図柄態様に基づいて、大当り遊技の終了と同時に、RAM 308 に設けられた確変フラグや時短フラグをオンに設定する。すなわち、主制御部 300 の CPU 304 は、後述する特図抽選処理で特図決定結果が「特図 A」や「特図 C」である場合には確変フラグと時短フラグの双方をオンに設定する。また、特図決定結果が「特図 E」である場合には確変フラグと時短フラグのうち確変フラグのみをオンに設定する。さらに、特図決定結果が「特図 B」や「特図 D」である場合には確変フラグと時短フラグのうち時短フラグのみをオンに設定するとともに RAM 308 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数 100 回をセットする。確変フラグがオンに設定されていると、特図高確率状態（確率変動中）であり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）である。一方、確変フラグがオンに設定されていない（オフに設定されている）と、特図低確率状態である。したがって、確変フラグの設定状態は、当否判定（特図の抽選）の結果に影響を与える。また、時短フラグがオンに設定されていると電サポ状態であり、電チューが開きやすい（例えば当りやすい）、一回の当りに基づく開放時間が長い、一回の当りに基づく開放回数が多いなど可変始動領域制御が遊技者に有利になるように行われる。反対に、時短フラグがオフに設定されていると非電サポ状態であり、可変始動領域制御が遊技者に不利になるように行われる。したがって、時短フラグの設定状態は、可変始動領域制御にも影響を与える。よって、確変フラグおよび/または時短フラグの設定状態を表す情報は、遊技制御情報の一例に相当し、主制御部 300 の CPU 304 は遊技制御情報決定手段の一例に相当する。

【0131】

10

20

30

40

50

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS 2 3 3）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に6 Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 1 3 2 】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、RAM 3 0 8の設定領域に特図2非作動中を設定する。さらに、特図2変動遊技の結果がハズレであれば、ハズレフラグがオンされる。このハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM 3 0 8の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

10

【 0 1 3 3 】

特図2状態更新処理が終了すると、特図1状態更新処理を行う。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

【 0 1 3 4 】

ステップS 2 2 5およびステップS 2 2 7における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部3 0 0のCPU 3 0 4が当否判定手段の一例に相当する。主制御部3 0 0は、最初に特図2についての処理（特図2関連抽選処理）を行い、その後、特図1についての処理（特図1関連抽選処理）を行う。このように、主制御部3 0 0が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミングで、第1特図始動口2 3 0に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第2特図始動口2 3 2に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図2変動遊技の開始条件と特図1変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。すなわち、本実施形態のパチンコ機1 0 0は、特図2優先変動を行うものであり、第2特図始動口2 3 2への入賞に基づく抽選（特図2の当否判定）を、第1特図始動口2 3 0への入賞に基づく抽選（特図1の当否判定）よりも優先して行う。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機1 0 0では、第1の特別始動領域に遊技球が進入した場合に第1の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、第2の特別始動領域に遊技球が入賞した場合に第2の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納する入賞記憶部と、前記第1の乱数値記憶領域および前記第2の乱数値記憶領域の両方に乱数値が記憶されている場合に、前記第1の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期および前記第2の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期とは無関係に該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行うとともに、前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行い、前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第1の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行う当否判定手段を備えている。また、第1特図表示装置2 1 2あるいは第2特図表示装置2 1 4による特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、主制御部3 0 0で行われ、第2特図始動口2 3 2への入賞に基づく当否判定の結果報知が、第1特図始動口2 3 0への入賞に基づく当否判定の結果報知よりも優先して行われ、当否判定が行われていない始動情報として、特図1の始動情報と特図2の始動情報のうちの特図1の始動情報のみが残っている状態で、特図2の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図2の始動情報に基づく当否判

20

30

40

50

定の結果の報知が、既に記憶されていた特図1の始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行われる。また、始動情報を取得する始動情報取得手段は、第1の始動情報記憶手段および第2の始動情報記憶手段のうちの両方に始動情報が記憶されている場合には、該第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、該第1の始動情報記憶手段および該第2の始動情報記憶手段のうちの一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段から始動情報を取得するものである。なお、ステップS225の特図2状態更新処理に続いて先に特図2関連抽選処理を行い、それから、ステップS227の特図1状態更新処理を行い、その後、特図1関連抽選処理を行うようにしてもよい。

【0135】

特図2関連抽選処理では、特図2についての、当否判定(抽選)の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が当否判定手段の一例に相当する。特図2関連抽選処理では、最初に、所定条件を充足したか否かを判定する。ここでの判定では、まず、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。すなわち、第2特図表示装置214が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割込処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割込処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。当否判定条件についての判定は、RAM308に設けた特図2の保留記憶部を参照し、特図2変動遊技の保留数が0より大きいかなんかを判定する。保留数が0であれば、主制御部タイマ割込処理に戻る。反対に、保留数が1以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになり、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である1セット分の乱数値(特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値)を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報(乱数値のセット)を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を特図2の保留記憶部から取り出し、さらに特図2の保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を特図2の保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している保留数を1減算する。RAM308の特図2の保留記憶部から1セット分の乱数値(特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値)を取り出す処理を行う主制御部300のCPU304が、第2の始動情報取得手段の一例に相当する。

【0136】

図8(a)は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図(b)は当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。

【0137】

主制御部300のCPU304は、RAM308の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図2当選乱数値(取り得る数値範囲は0~65535)が同図(a)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図2当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。一方、確変フラグがオフであれば特図低確率状態であるため、特図2当選乱数値が同図(b)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図2当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出することが当否判定に相当する。

【0138】

次いで、特図2当否判定結果に基づいて特図2の図柄を決定する。

【0139】

図8(c)は、特図決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。この特図決定用テーブルは、当否判定結果ごとに特図の停止図柄態様(図5(a)参照)に対応した乱数範囲が規定されている。

【0140】

主制御部300のCPU304は、特図2当否判定結果が大当りの場合であれば、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの大当り用特図2乱数値(取り得る数値範囲は0~99)が、同図(c)に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が大当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図2決定結果として「特図A」~「特図F」を決定する。また、特図2当否判定結果が小当りの場合であれば、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの小当り用特図2乱数値(取り得る数値範囲は0~99)が、同図(c)に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が小当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図2決定結果として「特図G」または「特図H」を決定する。さらに、特図2当否判定結果がハズレの場合であれば、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちハズレ用特図2乱数値(取り得る数値範囲は0~99)が、同図(c)に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果がハズレのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図2決定結果として「特図I」または「特図J」を決定する。ここで決定した特図2決定結果は、第2特図表示装置214によって停止表示されることになる特図2の図柄態様を表す情報である。

【0141】

続いて、特図2決定結果に基づいて特図2の図柄変動表示における図柄変動時間(特図2変動時間)を決定する。ここでの変動時間の決定には、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの特図2変動時間決定用乱数値(取り得る数値範囲は0~65535)が用いられる。

【0142】

図9(a)は、特図2変動時間決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。この特図2変動時間決定用テーブルは、テーブル1~5で構成されており、テーブル1は特図2決定結果が15Rの大当り図柄(特図A, B)であったときに用いられるテーブルであり、テーブル2は特図2決定結果が2R大当り図柄(特図C~特図F)や小当り図柄(特図G, H)であった場合に用いられるテーブルであり、テーブル3~5は特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であったときに用いられるテーブルである。

【0143】

テーブル1~5の各テーブルは、変動時間と、特図2変動時間決定用乱数値の乱数選択範囲との対応関係が規定されている。また、この図9(a)に示す各テーブルには、各変動時間に対応した装飾図柄表示装置208における演出態様を表す変動パターンの名称も参考までに示されている。本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置208の演出態様は、1対1に対応付けられている。主制御部300が、特図の変動時間に対応した装飾図柄表示装置208の演出態様まで決定してもよいが、本実施形態では、ここで決定された変動時間を表す情報を、第1副制御部400に送信し、第1副制御部400が、変動時間に対応した装飾図柄表示装置208における演出態様を決定する。本実施形態では、10種類の変動パターンが用意されている。これらの変動パターンには、リーチ演出を伴う変動パターンと、リーチ演出を伴わない変動パターンとがある。本実施形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチ、スーパーリーチA、およびスーパーリーチBが用意されている。ノーマルリーチとは、一般に2つの図柄表示領域(例えば、図3に示す左右図柄表示領域208a、208c)が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域(例えば中図柄表示領域208b)が変動表示している状態(リーチ状態)のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄(停止表示している図柄表示領

10

20

30

40

50

域と等しい図柄)を停止表示すれば所定の大当り図柄の組合せ(図5(b)に示す“装飾図柄の組合せ1”や“装飾図柄の組合せ2”)を停止表示することとなる状態のことである。

【0144】

スーパーリーチA(以下、単に“リーチA”と称する場合がある)やスーパーリーチB(以下、単に“リーチB”と称する場合がある)は、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたリーチの一種であり、特定キャラクタが登場する。

【0145】

図9(b)はリーチAで登場するキャラクタを示す図であり、同図(c)はリーチBで登場するキャラクタを示す図である。

10

【0146】

詳しくは後述するようにリーチ状態で中図柄表示領域208bに、リーチAでは図9(b)に示す姫のキャラクタが登場し、リーチBでは同図(c)に示すガイコツのキャラクタが登場する。

【0147】

なお、スーパーリーチとしては、ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等が知られており、さらには、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等のスペシャルリーチも知られている。本明細書で単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチとスペシャルリーチを含んだ装飾図柄の変動態様を意味する。このリーチは、特図の当否判定(抽選)の結果が当りの判定結果になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に予告する演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。リーチなしは、特図の変動時間が相対的に短く、スーパーリーチは特図の変動時間が相対的に長く、ノーマルリーチは特図の変動時間がリーチなしとスーパーリーチの間の時間になる。

20

【0148】

特図2決定結果が特図Aあるいは特図Bであった場合(テーブル1参照)には、ともに電サポ付きの15Rの大当り図柄であり、テーブル1に示すように、65秒の最長変動時間が最も選ばれやすく、15秒の変動時間が最も選ばれにくい。なお、この場合には、装飾図柄表示装置208ではリーチ演出が行われ、装飾図柄表示装置208で、スーパーリーチBに発展すると15R大当りの可能性が高くなり、スーパーリーチAに発展しても15R大当りの可能性があることになる。すなわち、スーパーリーチBやスーパーリーチAは15R大当りの信頼度が他のリーチ態様よりも高いリーチ態様である。

30

【0149】

特図2決定結果が2R大当り図柄(特図C~特図F)や、小当り図柄(特図G,H)であった場合(テーブル2参照)には、一律に12秒の変動時間が選ばれる。なお、この場合には、装飾図柄表示装置208ではリーチなしの変動後に停止表示された装飾図柄の組合せ(装飾図柄の組合せ3,装飾図柄の組合せ4)を一旦消灯させる、いわゆるチャンス目全消灯が行われる。

【0150】

40

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I,J)であった場合には、電サポ状態であるか否かと、特図2の保留数とに応じて使用されるテーブルが異なる。主制御部300のCPU304は、時短フラグと、RAM308に記憶されている特図2の保留数を参照して、使用するテーブルを決定する。

【0151】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I,J)であって、電サポ状態かつ特図2の保留数が1~3である場合には、テーブル3を使用する。この場合には、電サポ状態であり、特図2の消化を早めるため、1.5秒の最短変動時間が一律に選ばれ、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われず、超短縮変動が行われることになる。

【0152】

50

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、電サポ状態かつ特図2の保留数が0である場合には、テーブル4を使用する。この場合には、特図2の保留を貯めるため、ある程度長めの8秒の変動時間が一律に選ばれ、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われない。

【0153】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、非電サポ状態である場合には、特図2の保留数に関わらず、テーブル5を使用する。非電サポ状態で第2特図始動口232への入賞があった場合は、普図低確率状態のもと普図変動遊技に当選したという稀なケースであり、特図2優先変動機では、特図1変動遊技が連続して行われている状態で特図2変動遊技が割り込んで優先消化されるケースになる。この場合には、特図2の変動時間を短縮したり超短縮することなく、テーブル5に示すように、8秒の変動時間(リーチなしのハズレ)が高確率で選択され、低確率ではあるが、10秒、40秒、あるいは60秒の変動時間が選択されることがある。10秒、40秒、あるいは60秒の変動時間が選択された場合には、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われる。

10

【0154】

以上説明したようにして、特図2変動時間を決定し、特図2関連抽選処理(ステップS229)は終了する。

【0155】

続いて、特図1関連抽選処理(ステップS231)を行う。この特図1関連抽選処理で行う各処理は、上述の特図2関連抽選処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一である。すなわち、特図1関連抽選処理では、RAM308の特図1の保留記憶部から1セット分の乱数値(特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値)を取り出し、1セット分の乱数値(始動情報)に基づいて、特図1についての、当否判定(抽選)の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。当否判定の実行では、図8(a)および同図(b)に示す当否判定用テーブルが用いられ、特図の決定には、同図(c)に示す特図決定用テーブルが用いられる。変動時間の決定には、図10に示す変動時間決定用テーブルが用いられる。

20

【0156】

図10は、特図1変動時間決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。この特図1変動時間決定用テーブルは、テーブル6~9で構成されており、テーブル6は、特図1決定結果が15Rの大当り図柄(特図A, B)であったときに用いられるテーブルであり、図9(a)に示すテーブル1の内容と同じ内容である。テーブル7は、特図1決定結果が2R大当り図柄(特図C~特図F)や小当り図柄(特図G, H)であった場合に用いられるテーブルであり、図9(a)に示すテーブル2の内容と同じ内容である。

30

【0157】

テーブル8および9は、特図1決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であったときに用いられるテーブルである。特図1決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であった場合にも、電サポ状態であるか否かと、特図1の保留数とに応じて使用されるテーブルが異なる。

40

【0158】

特図1決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、非電サポ状態かつ特図1の保留数が3である場合には、テーブル8を使用する。この場合には、特図1の消化を早めるため、3秒の短い変動時間が選択される確率が高く、3秒の変動時間が選択されると、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われず、短縮変動が行われることになる。

【0159】

特図1決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、非電サポ状態かつ特図1の保留数が0~2である場合あるいは電サポ状態である場合(保留数は無関係)には、テーブル9を使用する。このテーブル9は、図9(a)に示すテーブル5の内容と同じ内容である

50

【 0 1 6 0 】

ステップ S 2 3 1 の特図 1 関連抽選処理に続いて行われるステップ S 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は本実施形態では 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、特図保留増加コマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 1 0 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

10

【 0 1 6 1 】

具体的には、ストロープ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、特図変動時間を表す情報などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞の有無、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口 2 3 4 への入賞の有無などを含む。

20

【 0 1 6 2 】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、特図変動時間を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【 0 1 6 3 】

上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

30

【 0 1 6 4 】

上述の一般コマンド入賞演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 3 0 8 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。入賞演出開始コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、その入賞演出開始コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 に入賞演出制御コマンドを送信する。入賞演出制御コマンドを受信した第 2 副制御部 5 0 0 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 に、大当り遊技が開始されることを遊技者に報知する画像を所定のオープニング演出期間（例えば 3 秒間）表示させ、大当り遊技が開始する。

40

【 0 1 6 5 】

上述の一般コマンド終了演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 3 0 8 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。終了演出開始コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、その終了演出開始コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 に終了演出制御コマンドを送信する。終了演出制御コマンドを受信した第 2 副制御部 5 0 0 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 に大当りを終了することを遊技者に報知する画像を所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）表示させ、大当り遊技が終了する。

【 0 1 6 6 】

50

上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0167】

また、このステップS215では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、特図保留増加コマンドのコマンドデータにRAM 308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、制御状態を表す情報、事前判定した特図1あるいは特図2の情報を設定する。

10

【0168】

さらに、このステップS215では一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。また、主制御部300から第1副制御部400には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した（する）ことを表す普図変動開始コマンドも送信される。なお、主制御部300から第1副制御部400には、普図の変動表示が停止した（する）ことを表す普図変動停止コマンドや、一对の羽根部材2321が開放を開始した（する）ことを表す電チュー開放開始コマンドや、一对の羽根部材2321が閉鎖した（する）ことを表す電チュー閉鎖コマンドを送信するようにしてもよい。

【0169】

20

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。また、第1副制御部400では、コマンドに含まれている当りラウンド数と現在のラウンド数に基づき、当り全ラウンドが終了するまでの残りラウンド数を取得する。

【0170】

また、このコマンド設定送信処理では、図4に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

30

【0171】

次に、図7に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップS235）を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0172】

ステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。

40

50

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 3 9 では、電源の遮断（電断）を検出したか否かを判定するために、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 2 4 1 に進み、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 2 4 3 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 4 1 では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 2 0 1 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割り込み許可の設定などを行い、その後、図 6 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 7 5 】

一方、ステップ S 2 4 3 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして R A M 3 0 8 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図 6 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

< 第 1 副制御部 4 0 0 の処理 >

図 1 1 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。

【 0 1 7 6 】

まず、同図 (a) のステップ S 3 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、ステップ S 3 0 1 の初期設定が実行される。この初期設定では、図 4 に示す I / O ポート 4 1 0 の初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 3 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 5 の処理に移行する。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 3 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 3 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。このコマンド処理では、復電時サブ側フラグ設定処理等が行われるが、詳細については後述する。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 3 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、S 3 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。また、この演出制御処理では、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理、変動開始時サブ側予告実行処理、および復電時サブ側フラグ設定処理も行われる。これらの各処理については詳しくは後述する。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 1 1 では、図 1 に示すチャンスボタン 1 3 6 の押下を検出していた場合、ステップ S 3 0 9 で更新した演出データをチャンスボタン 1 3 6 の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 3 1 3 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 6 に出力する。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 3 1 5 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 の駆動回路 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 3 1 7 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に演出可動体 2 2 4 の駆動回路 4 2 2 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

ステップ S 3 1 9 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、S 3 0 3 へ戻る。

【 0 1 8 6 】

次に、図 1 1 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。図 1 1 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 3 3 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶し、このコマンド受信割込処理が終了する。

10

【 0 1 8 7 】

次に、図 1 1 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。図 1 1 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 8 8 】

第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 3 4 1 では、図 1 1 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（ $2 m s \times 1 0$ ）となる。

20

【 0 1 8 9 】

第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 3 4 3 では、ステップ S 3 1 9 で設定された第 2 副制御部 5 0 0 への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。

< 第 2 副制御部 5 0 0 の処理 >

第 2 副制御部 5 0 0 では、第 1 副制御部 4 0 0 から送信されてきた制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の制御を実行する。第 2 副制御部 5 0 0 には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、V R A M (ビデオ R A M) および G P U (グラフィックス プロセッシング ユニット) を有する。G P U は、第 2 副制御部 5 0 0 の R O M に記憶された絵柄情報等を第 2 副制御部 5 0 0 の C P U からの信号に基づいて読み出して V R A M の表示領域 (ワークエリア) を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する。

30

【 0 1 9 0 】

より具体的に説明すると、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U は、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、V R A M の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される。次に、C P U は、G P U のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標 (R O M の転送元アドレス)、V R A M 座標 (V R A M の転送先アドレス) などを設定した後、R O M から V R A M への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。G P U は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M から V R A M に転送する。その後、G P U は、転送終了割込信号を C P U に対して出力する。

40

【 0 1 9 1 】

次いで、G P U からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U は、V R A M に転送した画像データに基づいて V R A M の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成す

50

る画像データの情報（V R A Mの座標軸、画像サイズ、V R A M座標（配置座標）など）をG P Uに指示する。G P Uはアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。一方、G P Uからの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【 0 1 9 2 】

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、C P Uは、G P Uに画像の描画開始を指示する。G P Uは、C P Uの指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【 0 1 9 3 】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づくG P Uからの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、R A Mの所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタを、インクリメント（+ 1）して処理を終了する。

【 0 1 9 4 】

また、第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、遮蔽装置246の制御も実行する。

【 0 1 9 5 】

< 特図先読み処理 >

次いで、図7に示す主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（ステップS224）について詳述する。

【 0 1 9 6 】

図12は、特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 9 7 】

主制御部300のC P U304は、R A M308の時短フラグを参照し、電サボ中か否かを判定する（ステップS224a）。時短フラグがオフ状態にあり非電サボ中であった場合には、特図1に関する処理のステップS224iに進み、時短フラグがオン状態にあり電サボ中であった場合には、ステップS224bに進む。ステップS224bでは、第2特図始動口232に入賞があったか否かを判定する。ここでの判定では、R A M308の特図2の保留記憶部における保留が増加したか否かを判定することによって実行される。すなわち、特図2の保留記憶の上限数（ここでは4個）以内になる第2特図始動口232への入賞があったか否かを判定する。ステップS224bにおける判定で入賞があった（特図2の保留数増加）と判定されればステップS224cへ進み、入賞がなかったと判定されれば特図先読み処理は終了になる。

【 0 1 9 8 】

ステップS224cでは、まず、R A M308に設けられた特図2の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップS217）で取得した1セットの始動情報を先読みする。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、最も新しい始動情報が、当該始動情報に基づく当否判定（特図2関連抽選処理）が行われる前に先読みされる。この先読みを行う主制御部300のC P U304が始動情報先読み手段の一例に相当する。ここでの先読みは、入賞分（保留増加分）だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉を用いて、先（当否判定（本抽選）の結果）を読むという意味で使用することがある。

【 0 1 9 9 】

主制御部300のR O M306には、図8（a）に示す当否判定用高確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用高確率テーブルや、同図（b）に示す当否判定用低確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用低確率テーブルが用意されている。ステップS224cでは、確変フラグを参照し、事前判定用高確率テーブルと事前判定用低確率テーブルのう

10

20

30

40

50

ちのいずれか一方のテーブルを選択し、選択したテーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図2当選乱数値に基づいて当否判定の結果が大当りの当否判定結果(特定の当否判定結果)になるか否かを事前判定する。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が大当りの当否判定結果になるか否かを事前判定する。したがって、この事前判定は、当該始動情報に基づく当否判定(特図2関連抽選処理)が行われる前に実行され、この事前判定を行う主制御部300のCPU304が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図2当否事前判定結果として扱われる。

【0200】

事前判定の結果が大当りの当否判定結果であれば、ステップS224eに進む。一方、大当りの当否判定結果でなければ、選択したテーブルを用いて、今度は、当否判定の結果が小当りの当否判定結果になるか否かを事前判定し(ステップS224d)、ここでの事前判定の結果が小当りの当否判定結果であればステップS224fに進み、そうでなければステップS224gに進む。

10

【0201】

主制御部300のROM306には、図8(c)に示す特図決定用テーブルの内容と同じ内容の特図事前判定用テーブルも用意されている。その特図事前判定用テーブルを用いて、ステップS224eでは、先読みした始動情報のうちの大当り用特図2乱数値に基づいて大当り図柄の事前判定を行い、ステップS224fでは、小当り用特図2乱数値に基づいて小当り図柄の事前判定を行い、ステップS224gでは、ハズレ用特図2乱数値に基づいてハズレ図柄の事前判定を行う。ステップS224e~gにおける特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定(特図2関連抽選処理)が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図2事前判定結果として扱われる。

20

【0202】

ステップS224e~gに続いて、ステップS224hが実行される。主制御部300のROM306には、図9(a)に示す特図2変動時間決定用テーブルの内容と同じ内容の特図2変動時間事前判定用テーブルも用意されている。この特図2変動時間事前判定用テーブルを用いて、ステップS224hでは、先読みした始動情報のうちの特図2変動時間決定用乱数値に基づいて特図の変動時間の事前判定を行う。ステップS224hにおける変動時間の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定(特図2関連抽選処理)が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図2変動時間事前判定結果として扱われる。なお、変動時間に代えて、装飾図柄表示装置208における演出態様(変動パターン)を事前判定してもよい。また、演出態様をグループ分けしておき、例えば、「はずれ・ノーマルリーチハズレ」のグループが「リーチAはずれ・リーチBハズレ」のグループかのみを抽選するようにしてもよい。あるいは、「ノーマルリーチ当り、ノーマルリーチハズレ、リーチA当り、リーチB当り、リーチA当り、リーチB当り」のリーチ演出のグループに属するか、「超短縮ハズレ、短縮ハズレ、ハズレ、チャンス目全消灯」のリーチなしのグループに属するかを事前判定するにとどめてもよい。

30

【0203】

上述のごとく、本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置208の演出態様は、1対1に対応付けられており、変動時間を選択しているということは変動パターンを選択しているとも見ることができる。ステップS224hを実行する主制御部300のCPU304がパターン選択手段の一例に相当する。

40

【0204】

ステップS224hの実行が完了すると、特図2に関する処理は終了になり、特図1に関する処理へ進む。

【0205】

図13は、特図先読み処理のうち特図1に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【0206】

50

特図 1 に関する処理 (ステップ S 2 2 4 i ~ ステップ S 2 2 4 o) は、特図 2 に関する処理 (ステップ S 2 2 4 b ~ ステップ S 2 2 4 h) と同じ処理であるため説明は省略するが、この特図 1 に関する処理では、特図 1 の保留記憶部から、先の入賞受付処理 (ステップ S 2 1 7) で取得した 1 セットの始動情報を先読みし、特図 1 当否事前判定結果、特図 1 事前判定結果、および特図 1 変動時間事前判定結果を得る。

【 0 2 0 7 】

ここで得られた、特図 1 又は 2 当否事前判定結果 (特図当否事前判定結果)、特図 1 又は 2 事前判定結果 (特図事前判定結果)、および特図 1 又は 2 変動時間事前判定結果 (特図変動時間事前判定結果) は、RAM 3 0 8 の所定領域に事前判定情報として特図 1 と特図 2 とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。そして、新たに記憶された事前判定情報 (特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、特図変動時間事前判定結果) は、事前判定した特図 1 あるいは特図 2 の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。

10

【 0 2 0 8 】

主制御部 3 0 0 は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、特図当否判定結果、特図決定結果、および特図の変動時間を改めて得る。

【 0 2 0 9 】

なお、本実施形態では、主制御部 3 0 0 は特図事前判定結果や特図変動時間事前判定結果まで得ているが、主制御部 3 0 0 ではこれらの事前判定結果を得ずに、先読みした始動情報を特図保留増加コマンドのコマンドデータに含めて第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が、必要に応じて、特図事前判定結果や特図変動時間事前判定結果を得る態様であってもよい。

20

【 0 2 1 0 】

< 始動入賞時サブ側先読み予告実行処理 >

次いで、図 1 1 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理 (ステップ S 3 0 9) で実行される始動入賞時サブ側先読み予告実行処理について詳述する。

【 0 2 1 1 】

図 1 4 は、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 1 2 】

図 1 4 に示す始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は、コマンド設定処理 (ステップ S 3 0 7) において特図保留増加コマンドを受信したと判定された第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理 (ステップ S 3 0 9) で実行される。第 1 副制御部 4 0 0 の RAM 4 0 8 には、先読み実行中フラグおよび先読み演出説明表示フラグも用意されており、まず、ステップ S 3 0 9 1 a では、先読み実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定し、オンに設定されていればステップ S 3 0 9 1 k へ進み、オフのままであればステップ S 3 0 9 1 b に進む。

30

【 0 2 1 3 】

上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、事前判定した特図 1 あるいは特図 2 の情報として、特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、および特図変動時間事前判定結果が含まれている。ステップ S 3 0 9 1 b では、先のコマンド設定処理 (ステップ S 3 0 7) において受信したと判定した特図保留増加コマンドに含まれている特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間か否かを判定し、所定の変動時間でなければステップ S 3 0 9 1 k へ進み、所定の変動時間であればステップ S 3 0 9 1 c に進む。特図保留増加コマンドに含まれていた特図変動時間事前判定結果は、RAM 4 0 8 に用意された事前判定結果記憶領域に事前判定情報として特図 1 と特図 2 とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。上述のごとく、本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出態様は、1 対 1 に対応付けられており、所定の変動時間か否かを判定しているということは所定の変動パターンか否かを判定しているとも見える。ステップ S 3 0 9 1 b を実行する第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 がパターン判定手段

40

50

の一例に相当する。

【 0 2 1 4 】

図 1 5 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 に記憶されている保留変化予告抽選 1 次テーブルを示す図である。

【 0 2 1 5 】

ここにいう所定の変動時間は、この図 1 5 (a) に示すテーブルに規定されている変動時間であり、本実施形態では、装飾図柄表示装置 2 0 8 においてスーパーリーチのリーチ演出が行われることになる変動時間 (4 0 秒、6 0 秒、4 5 秒、6 5 秒) が相当し、これらの変動時間が、本発明にいう所定のパターンの一例に相当する。なお、このテーブルには装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出態様も示されている。

10

【 0 2 1 6 】

本実施形態では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左側には、特図 1 保留表示領域が用意されており、その右側には特図 2 保留表示領域が用意されている。特図 1 保留表示領域には、特図 1 の保留記憶部に記憶されている 1 セットの始動情報に対応する保留表示が、特図 1 の保留記憶部に始動情報が記憶された順 (入賞順) に古いものから順番に左側から並べて表示される。特図 2 保留表示領域には、特図 2 の保留記憶部に記憶されている 1 セットの始動情報に対応する保留表示が、特図 2 の保留記憶部に始動情報が記憶された順 (入賞順) に古いものから順番に左側から並べて表示される。保留表示の数は保留数に相当する。この保留表示におけるデフォルトの表示態様は、本実施形態では、丸い図形を無模様かつ一色で表示する態様になり、第一の態様の一例に相当する。第 1 副制御部 4 0 0 は、特図保留増加コマンドを受信する度に、第 2 副制御部 5 0 0 に、後述するステップ S 3 0 9 1 h において保留増加コマンドを送信し、第 2 副制御部 5 0 0 は、その保留増加コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御し、保留表示の数を 1 つ増加させる。一方、第 1 副制御部 4 0 0 は、保留消化の合図となる図柄変動開始コマンドを受信する度に第 2 副制御部 5 0 0 に保留減少信号を送信し、第 2 副制御部 5 0 0 は、その保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御し、保留表示の数を 1 つ減少させる。なお、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図保留増加コマンドを受信する度に、R A M 4 0 8 に用意された事前判定結果記憶領域に記憶されている事前判定結果に対応した 1 又は複数の保留表示を、今回受信した特図保留増加コマンドに含まれている特図変動時間事前判定結果に基づく時間だけ表示させる表示指示信号を第 2 副制御部 5 0 0 に送信し、その時間が経過すると、当該保留表示が消えるようにしてもよい。

20

30

【 0 2 1 7 】

保留表示は始動保留表示の一例に相当し、第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と装飾図柄表示装置 2 0 8 を併せたものが始動保留表示手段の一例に相当する。

【 0 2 1 8 】

本実施形態では、主制御部 3 0 0 の行った事前判定結果に基づいて、保留表示の表示態様を変化させて先読み予告を行う。この先読み予告は、図 7 に示す特図関連抽選処理 (ステップ S 2 2 9 , S 2 3 1) が実行される前、すなわち当否判定が行われる前に、当該特図関連抽選処理で行われる当否判定の結果が大当たり (ここではより限定して 1 5 R の大当たり (1 5 R 特別大当たりか 1 5 R 大当たり)) になることを予告するための報知である。ここでの先読み予告には、事前判定結果が 1 5 R の大当たりでなくても、1 5 R の大当たりになるかのように偽りで予告する偽の先読み予告も含まれる。すなわち、先読み予告は、当否判定の結果が 1 5 R 大当たりになる可能性があることを表したり、遊技者に示唆する事前報知、あるいは当否判定の結果が 1 5 R 大当たりになることを遊技者に期待させる事前報知であるといえる。保留表示の表示態様を変化させて行う先読み予告では、保留表示が古いものから順番に左側から並べて表示されることから、遊技者は、先読み予告の予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示が開始されるタイミングを特定可能である。

40

【 0 2 1 9 】

ステップ S 3 0 9 1 c では、先読み予告 (保留変化) の、図 1 5 (a) に示す 1 次抽選

50

テーブルを用いた1次抽選を行う。第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091cを実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、先読み予告の実行可否抽選を1次抽選として行う。図15(a)に示す1次テーブルには、特図変動時間事前判定結果に基づく所定時間ごとに、保留表示の表示態様を変化させる乱数範囲、すなわち先読み予告の1次抽選の当選範囲が規定されている。ここでは、ハズレの場合、すなわち偽の先読み予告よりも、当りの場合(真の先読み予告)の方が先読み予告の当選確率(実行確率)が高く、スーパーリーチAが行われてから先読み予告対象の当りの当否判定結果が報知される場合よりも、スーパーリーチBが行われてから先読み予告対象の当りの当否判定結果が報知される場合の方が、先読み予告の当選確率(実行確率)が高い。この1次抽選は、特図始動口(230, 232)への入賞を契機にした抽選であって、主制御部300が先読みした始動情報に基づいて行われる抽選である。すなわち、先読みした始動情報から得た、先読み予告対象の当否判定結果が報知される図柄変動表示の変動時間に基づいて1次抽選は行われる。

10

【0220】

ステップS3091cに続いて実行されるステップS3091dでは、ステップS3091cにおける1次抽選に当選したか否かを判定する。不当選(先読み予告を行わない)であればステップS3091gへ進み、当選(先読み予告を行う)であれば、今度は、先読み予告(保留変化)の2次抽選を行う(ステップS3091e)。

【0221】

図15(b)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている保留変化予告抽選2次テーブルを示す図である。

20

【0222】

第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091eを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図15(b)に示す2次テーブルを用いて、保留表示の表示態様を決定する抽選を2次抽選として行う。図15(b)に示す2次テーブルには、特図変動時間事前判定結果に基づく所定時間ごとに、“変化なし”、“商人に変化”、“殿様に変化”といった表示態様別の乱数範囲が規定されている。“変化なし”とは、1次抽選に当選しておきながらも、保留表示がデフォルトの表示態様のまま表示され、先読み予告が実行されないことを表す。図15(b)には、デフォルトの表示態様の保留表示(通常保留)が図示されている。一方、“商人に変化”および“殿様に変化”はいずれも、先読み予告が実行されたときの保留表示の表示態様である。すなわち、保留表示が、商人の表示態様で表示されたり、あるいは殿様の表示態様で表示されることで先読み予告が行われる。保留表示における商人や殿様の表示態様は第二の態様の一例に相当する。図15(b)には、商人の表示態様の保留表示(商人保留)および殿様の表示態様の保留表示(殿様保留)も図示されている。

30

【0223】

また、図15(b)に示す2次テーブルでは、例えば、偽の先読み予告になる、40秒の変動時間(リーチAハズレ)や60秒の変動時間(リーチBハズレ)では、保留表示の表示態様に変化しない確率の方が、変化する(予告報知が実行される確率)よりも高く、真の予告報知になる45秒の変動時間(リーチA当り)や65秒の変動時間(リーチB当り)では、保留表示の表示態様に変化する確率の方が変化しない確率よりも高い。さらに、商人の表示態様よりも殿様の表示態様の方が、大当りの信頼度は高くなる。2次抽選が終了するとステップS3091fに進む。

40

【0224】

なお、ここでは、先読み予告の抽選を1次抽選と2次抽選に分けて行っているが、2次抽選で用いる図15(b)に示すテーブルの“変化なし”を、1次抽選における先読み予告の実行可否抽選にハズレたことにして、図15(b)に示すテーブルを用いた1回の抽選で1次抽選と2次抽選を行うようにしてもよい。

【0225】

50

以上説明したように、先読み予告は、特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間であった場合には、所定の確率で実行される。

【0226】

一方、ステップS3091dにおける判定で、1次抽選に不当選（先読み予告を行わない）という判定結果の場合に実行されるステップS3091gでは、演出説明表示の抽選を行う。

【0227】

図15(c)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている始動入賞時の演出説明表示の抽選テーブルを示す図である。

【0228】

本実施形態では、この後（例えば、この後に開始される図柄変動表示中）に行われる演出の内容を説明するチュートリアル的な報知である演出説明表示が行われることがある。例えば、どういう演出がこの後に行われる可能性があるのか、その演出の紹介（一例としては、登場するキャラクターの紹介等）、その演出のもつ意味、その演出が行われるとその後の遊技にどのような影響があるのか、その演出が行われると出現したり発生したりする演出、遊技状態、あるいは制御状態はどのようなものか等が報知される。なお、チュートリアル的な報知は画像表示による報知に限らず、音声や光等を用いた報知であってもよい。図15(c)は、この演出説明表示の表示内容（表示態様）を決定するための抽選に用いられるテーブルである。

【0229】

第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091gを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数（取り得る範囲は0～99）を取得し、取得した専用乱数に基づき、図15(c)に示す抽選テーブルを用いて、演出説明表示の内容決定抽選を行う。ここでの抽選も、特図始動口（230, 232）への入賞を契機にした抽選であって、主制御部300が先読みした始動情報に基づいて行われる抽選である。すなわち、先読みした始動情報から得た、先読み予告対象の当否判定結果が報知される図柄変動表示の変動時間に基づいて、当該図柄変動表示（先読みした始動情報に対応した図柄変動表示）が行われている最中に行われる可能性のある演出についての説明の表示内容（表示態様）を決定する。本実施形態では、変動時間が所定の変動時間であって、かつ先読み予告の1次抽選にハズレれば、必ず演出説明表示が行われる。なお、100%未満の所定確率で演出説明表示が行われるようにしてもよい。

【0230】

図15(c)に示す抽選テーブルには、特図変動時間事前判定結果に基づく所定時間ごとに、“キャラAが出たらリーチAに発展するかも”、“キャラBが出たらリーチAかリーチBに発展するよ”、“キャラCが出たらリーチBに発展確定”という表示内容別の乱数範囲が規定されている。装飾図柄表示装置208に表示される演出説明表示は、図15(c)に示すように、これらの内容それぞれが記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場することで行われる。なお、“キャラ”とは、特図の当否判定後に、その当否判定結果に基づいて、当該図柄変動で大当たりになること（当該図柄変動終了時に大当たりが報知されること）を当該図柄変動開始後であって終了前に予告するための通常予告で登場するキャラクタである。後述する図18のテーブルに示すように、キャラAが登場しても必ずしもリーチAに発展するとは限らないが、キャラBが登場すると、必ずリーチAかリーチBのいずれか一方に発展し、また、キャラCが登場すると必ずリーチBに発展する。また、特図変動時間が45秒である場合、すなわちリーチAが行われて当たりになる場合、キャラクタが出現しないこともあり、キャラクタが出現するとしてもキャラAであるかキャラBであるかは、後述する図柄変動開始時の抽選の結果による。したがって、特図変動時間事前判定結果が45秒であることに基づいて、“キャラBが出たら・・・”という演出説明表示が実行されたとしても、キャラBが必ず出現するとは限らない。ここでの演出説明表示では、通常予告という演出に関する説明が行われており、より具体的には、通常予告という演出が行われると、その後の遊技にどのような影響があるのか、すなわち所定の

10

20

30

40

50

演出（ここではリーチ A 又は B）がその後に行われる可能性について説明している。リーチ A やリーチ B は、本発明にいう所定の演出の一例に相当する。また、保留表示の表示態様を変化させて行う先読み予告とは異なり、本実施形態における演出説明表示の態様では、遊技者は、リーチ A 又は B といった所定の演出がいつ行われるか（どの図柄変動表示で行われるのか）は特定不能である。ここで、先読み予告とは異なり、あえて特定不能にすることで、演出説明表示をごく自然に遊技者に見せることができる。

【0231】

なお、図 15 (c) に示す抽選テーブルでは、乱数範囲が規定されていないところがある。この乱数範囲が規定されていないところは、演出説明表示が偽の説明表示になってしまうところであり、図 15 (c) に示す抽選テーブルでは、真の演出説明表示を対象にしている。しかし、偽の演出説明表示も対象にしてもよい。例えば、後述する図 18 のテーブルに示すようにリーチ A では、その前にキャラ C は登場しないが、特図変動時間事前判定結果が 45 秒であること（リーチ A が行われて当りになること）に基づいて、“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定” という演出説明表示が所定確率で行われるようにしてもよい。

【0232】

以上説明した、図 15 (c) に示す抽選テーブルに規定された演出説明表示（“キャラ A が出たらリーチ A に発展するかも”、“キャラ B が出たらリーチ A かリーチ B に発展するよ”、および“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定”）は、本発明にいう演出説明の一例に相当する。また、図 15 (c) に示す抽選テーブルに規定された演出説明表示は、特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間であった場合には、所定の確率で実行される。こうすることで、大当りへの期待を高めることが可能な先読み報知と同じ契機で演出説明表示が実行可能になる。演出説明表示は一般的に大当りへの期待を持たないことが多いが、期待できる場合も持たせることができる。また、演出説明表示は、所定の変動時間（変動パターン）で出現する可能性のある演出（ここではリーチ A やリーチ B）を説明する表示であるため、大当りへの期待が持てる変動時間（変動パターン）では先読みされた始動情報に基づく演出説明表示の出現率は必然的に低くなる。このため、出現率の低い演出説明表示が出現した場合に、数回の図柄変動表示の後に説明された演出（リーチ A やリーチ B）を出現させ、演出説明を遊技者に伝えることができる場合がある。一方、先読み予告と同じ契機を使用しない場合においては、出現率の低い演出（リーチ A やリーチ B）の説明を行っても、当該演出の出現は偶発性に起因するため、演出説明表示を遊技者がうまく理解できない恐れがあるが、本実施形態ではそのような恐れは低減されている。

【0233】

ステップ S 3091g に続いて実行されるステップ S 3091h では、ステップ S 3091g における演出説明表示の抽選の結果を RAM 408 に記憶保存し、次いで、RAM 408 に用意されている先読み演出説明表示フラグをオンにし（ステップ S 3091i）、ステップ S 3091f に進む。本実施形態では、ステップ S 3091c の先読み予告の実行可否抽選（1次抽選）にハズレても、後述するように、図柄変動開始時に先読み予告の復活抽選が行われる。先読み演出説明表示フラグは、始動入賞時に、先読み予告の実行可否抽選（1次抽選）にハズレたことを表すフラグとして機能する。

【0234】

ステップ S 3091f では、先読み実行回数の設定を行い、ステップ S 3091j に進む。本実施形態では、1回の特図の図柄変動表示単位で先読み実行回数を設定し、ここでは、RAM 408 に用意された実行回数設定領域に、保留数と同じ数を実行回数として設定する。より具体的には、電サポ状態であれば特図 2 の保留数が先読み実行回数として設定され、非電サポ状態であれば特図 1 の保留数が先読み実行回数として設定される。上述のごとく、RAM 408 に用意された事前判定結果記憶領域には、事前判定情報が、特図 1 と特図 2 とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶されており、第 1 副制御部 400 は、現在（入賞直後）の特図 1 および特図 2 それぞれの保留数を把握することができる。なお、主制御部 300 は、特図保留増加コマンドに、今回の入賞分を加算した特図の保

10

20

30

40

50

留数を表す情報を含めて、その特図保留増加コマンドを第1副制御部400に送信するようにしてもよい。先読み実行回数には、所定の変動時間の図柄変動表示が開始されるまでに行われる図柄変動表示の回数に、所定の変動時間の図柄変動表示分の1を加算した回数相当する。

【0235】

ステップS3091jでは、RAM408に用意されている先読み実行中フラグをオンにし、ステップS3091kに進む。先読み実行中フラグは、特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間であればオンされるフラグであり、ステップS3091cにおける先読み予告の1次抽選にハズレた場合、言い換えれば演出説明表示が行われる場合であっても、先読み予告の2次抽選にハズレて結局のところ保留変化も演出説明表示も行われない場合であっても、オンされるフラグである。

10

【0236】

ステップS3091kでは、保留増加コマンドを第2副制御部500に出力し、この始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は終了になる。ここでの保留増加コマンドは、表示態様(デフォルトか先読み予告の態様か)を指定して、指定した表示態様で保留表示を一つ増加させることを指示するコマンドであり、第2副制御部500は、その保留増加コマンドに基づいて装飾図柄表示装置208を制御し、装飾図柄表示装置208には、指定された表示態様の保留表示が一つ増加する。

【0237】

ここで、先読み予告と演出説明表示についてまとめておく。先読み予告にしても演出説明表示にしても、先読みした始動情報に基づいて実行の可否を決定する点では両者は同じである。しかし、先読み予告は、先読みした始動情報に基づく当否判定の結果が大当りの判定結果になることを予告する報知であり、報知内容も先読みした始動情報に基づく内容である。言い換えれば、偽の先読み予告も用意されているが、先読み予告をした後に開始される図柄変動表示で必ず行われる遊技者の利益に関する内容、すなわち遊技媒体の払出しに関する内容である。一方、演出説明表示も、先読みした始動情報に基づいて報知内容を決定するものの、その報知内容自身は、先読みした始動情報に基づく内容を表す内容ではなく、先読みした始動情報とは無関係の演出に関する内容であって、演出説明表示をした後に開始される図柄変動表示で必ず行われるとは限らない、すなわち100%未満の所定確率で行われる遊技者の利益とは無関係の内容(遊技媒体の払出しに無関係の内容)である。また、先読み予告は、予告の対象になる当否判定結果を報知する図柄変動表示が開始される前に実行される報知であるのに対して、演出説明表示は、説明した演出が行われる前に実行される報知であって、先読み予告の対象になる当否判定結果の報知が行われるよりも前に行われる可能性がある演出についての説明表示であるともいえる。さらに、先読み予告は複数の図柄変動表示を跨いで行われる場合があるのに対して、演出説明表示は1回の図柄変動表示の中で行われるものである。すなわち、先読み予告に比べて演出説明表示は実行期間が短いものであるともいえる。

20

30

【0238】

なお、以上説明した先読み予告や演出説明表示は、始動入賞時に実行の可否が決定されたり、報知内容(報知態様)が決定されるものであるが、本実施形態では、変動開始時に実行の可否が決定されたり、報知内容(報知態様)が決定される先読み予告や演出説明表示も用意されている。以下、これらも含めて説明する。

40

【0239】

<変動開始時サブ側予告実行処理>

次いで、図11(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される変動開始時サブ側予告実行処理について詳述する。

【0240】

図16は、変動開始時サブ側予告実行処理の流れの一部を示すフローチャートであり、図17は、変動開始時サブ側予告実行処理の流れの残りの一部を示すフローチャートである。

50

【0241】

ステップS3092aでは、RAM408に用意された先読み実行中フラグがオンに設定されているか否か判定する。先読み実行中フラグがオフのままであればステップS3092rへ進み、先読み実行中フラグがオンに設定されていればステップS3092bに進む。ステップS3092bでは、RAM408に用意された、先読み実行回数を表す実行回数設定領域の値を1減算し、次いで、その実行回数設定領域の値(先読み実行回数)が0になったか否かを判定する(ステップS3092c)。実行回数設定領域の値が0になっていればステップS3092dへ進み、0になっていなければステップS3092eに進む。実行回数設定領域の値が0ということは、ここで開始される図柄変動表示の変動時間が図14に示すステップS3091bで判定した所定の変動時間になり、ここで開始される図柄変動表示は、先読み予告対象の当否判定結果が報知される、いわゆる最後の図柄変動表示になる。すなわち、真の先読み予告であった場合に、大当り遊技が開始される前の最後の図柄変動表示になる。反対に、実行回数設定領域の値が0でなければ、ここで開始される図柄変動表示は、最後の図柄変動表示よりも前の図柄変動表示になる。

10

【0242】

第1副制御部400のRAM408には、先読み実行中フラグや先読み演出説明表示フラグの他に、先読み復活抽選フラグも用意されている。ステップS3092eでは、この先読み復活抽選フラグがオンに設定されているか否か判定する。先読み復活抽選フラグがオンに設定されていればステップS3092jへ進み、先読み復活抽選フラグがオフのままであればステップS3092fに進む。

20

【0243】

ステップS3092fでは、先読み演出説明表示フラグがオンに設定されているか否か判定し、オフのままであればステップS3092nへ進み、オンに設定されていればステップS3092gに進む。

【0244】

ステップS3092gでは、先読み演出説明表示フラグをオフにし、次いで、ステップS3092hにおいて、先読み復活抽選フラグをオンに設定する。ステップS3092hの実行が完了すると、図14に示すステップS3091hで記憶保存された、演出説明表示の抽選の結果に対応する演出説明表示コマンドを第2副制御部500に出力し(ステップS3092i)、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。ここにいう演出説明表示コマンドは、装飾図柄表示装置208に、図15(c)を用いた抽選結果に基づく内容の演出説明を表示させることを指示するコマンドである。装飾図柄表示装置208では、この演出説明表示コマンドに基づいて演出説明表示が行われる。

30

【0245】

一方、ステップS3092eにおける判定で、先読み復活抽選フラグがオンに設定されているという判定結果の場合には、ステップS3092jで、保留変化復活抽選が行われる。この保留変化復活抽選では、RAM408に用意された事前判定結果記憶領域に記憶されている総ての事前判定情報について所定の変動時間であるか否かを判定し、所定の変動時間であった場合には、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図15(b)に示す2次テーブルを用いて抽選を行う。なお、所定の変動時間である事前判定情報が複数あった場合には、最も古い事前判定情報を対象にして抽選を行う。復活抽選のステップS3092jに続いて実行されるステップS3092kでは、復活抽選に当選したか否か、すなわち保留変化するか否かを判定する。不当選、すなわち保留変化しない(先読み予告を行わない)であればステップS3092nへ進み、当選、すなわち保留変化する(先読み予告を行う)であれば、復活抽選の抽選結果に応じた保留変化コマンドを第2副制御部500に送信する(ステップS3092l)。ここにいう保留変化コマンドは、装飾図柄表示装置208に表示されているデフォルトの表示態様による保留表示(通常保留)を、商人の表示態様の保留表示(商人保留)あるいは殿様の表示態様の保留表示(殿様保留)に変化させて表示させることを指示するコマンドである。装飾図柄表示装置208では、この保留変化コマンドに基づいて商人保

40

50

留や殿様保留の表示が行われる。ステップS30921に続くステップS3092mでは、先読み復活抽選フラグをオフにし、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。

【0246】

また、ステップS3092cにおける判定で、先読み実行回数を表す実行回数設定領域の値が0であるという判定であった場合には、上述のごとく、ここで開始される図柄変動表示は、先読み予告対象の当否判定結果が報知される、いわゆる最後の図柄変動表示になり、この場合には、ステップS3092dにおいて、先読み実行中フラグをオフにし、ステップS3092nに進む。

【0247】

ステップS3092nでは、通常予告の抽選を行う。上述のごとく、通常予告は、ここで開始されるいわゆる最後の図柄変動表示で大当りになること（当該図柄変動表示終了時に大当りが報知されること）を当該図柄変動表示開始後であって終了前に予告するための報知である。

【0248】

図18(a)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、変動時間が所定の変動時間になる最後の図柄変動表示の最中に行う通常予告の抽選テーブルを示す図であり、同図(b)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、最後の図柄変動表示には限らない通常予告の抽選テーブルを示す図である。

【0249】

本実施形態では、図18(a)のテーブルに示すように、最後の図柄変動表示が、図14に示すステップS3091bで判定した所定の変動時間である場合、すなわち装飾図柄表示装置208においてスーパーリーチのリーチ演出が行われることになる変動時間（40秒、60秒、45秒、65秒）である場合には、最後の図柄変動表示では必ず通常予告が行われるが、100%未満の所定確率で通常予告が行われるようにしてもよい。また、所定の変動時間以外の変動時間であっても通常予告を行えるようにして、偽の通常予告を発生させてもよい。最後の図柄変動表示が所定の変動時間である場合とは、ここでは先読み予告が行われていた場合になる。一方、図18(b)に示す抽選テーブルでは、今回開始される図柄変動表示の変動時間に応じて通常予告が、行われなかったり（出現せず）、所定の確率で行われたりする。

【0250】

第1副制御部400のCPU404は、ステップS3092nを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数（取り得る範囲は0～99）を取得する。先読み実行回数を表す実行回数設定領域の値が0である場合、すなわち先読み実行中フラグがオフされている場合には、取得した専用乱数に基づき、図18(a)に示す抽選テーブルを用いて通常予告の予告態様を抽選する。ここにいう予告態様は、キャラA～キャラCのうちのいずれのキャラクタが登場する態様であるかということになる。なお、図18(a)に示すように、キャラAは扇を持ったパンダのキャラクタであり、キャラBはボクシンググローブをつけたパンダのキャラクタであり、キャラCはサボテン型の埴輪のキャラクタである。また、図18(a)のテーブルに示すように、キャラCは、リーチBが行われるときに限って登場し、リーチBが行われるときにはキャラAは登場しない。また、先読み実行回数を表す実行回数設定領域の値が1以上である場合、すなわち先読み実行中フラグがオンされている場合には、取得した専用乱数に基づき、図18(b)に示す抽選テーブルを用いて抽選を行う。先読み実行中フラグがオンされている場合とは、ステップS3092kの判定またはステップS3092fの判定で否定的判定であった場合である。図18(b)のテーブルを用いた抽選では、出現せずといった通常予告が行われない抽選結果になる場合もあり、通常予告の実行可否抽選と、通常予告の予告態様の抽選とを兼ねた抽選になる。したがって、図18(b)のテーブルを用いた抽選では、図18(a)のテーブルを用いた抽選よりも、通常予告が行われる確率は低い。

【0251】

ステップS3092nに続いて実行されるステップS3092oでは、通常予告が実行

10

20

30

40

50

されないか否かをステップ S 3 0 9 2 n の抽選結果に基づいて判定し、通常予告が、実行される場合には、演出説明表示の抽選（ステップ S 3 0 9 2 p）はスキップされてステップ S 3 0 9 2 q へ進み、実行されない場合には、演出説明表示の抽選（ステップ S 3 0 9 2 p）を行ってから、ステップ S 3 0 9 2 q に進む。

【 0 2 5 2 】

図 1 9 は、第 1 副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 に記憶されている、先読み実行フラグがオンであった場合に用いられることがある変動開始時の演出説明表示の抽選テーブルを示す図である。

【 0 2 5 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、ステップ S 3 0 9 2 g を実行するタイミングでも、R A M 4 0 8 から専用乱数（取り得る範囲は 0 ~ 9 9）を取得し、取得した専用乱数に基づき、図 1 9 に示す抽選テーブルを用いて演出説明表示の抽選を行う。ここでの抽選では、出現せずといった演出説明表示が行われない抽選結果になる場合もあり、演出説明表示の実行可否抽選と、演出説明表示の表示内容（表示態様）の抽選とを兼ねた抽選になる。すなわち、図 1 9 に示す抽選テーブルには、今回開始される図柄変動表示の変動時間ごとに、“出現せず”、“キャラ A、キャラ B、キャラ C は 3 兄弟”、“全図柄が停止して消灯するとチャンスモードに入ります”、“リーチ B が一番期待できるリーチです”、“キャラ A が出たらリーチ A に発展するかも”、“キャラ B が出たらリーチ A かリーチ B に発展するよ”、“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定”別の乱数範囲が規定されている。ここにいう“出現せず”は、演出説明表示が行われず、キャラクタが登場しないことを意味する。また、図 1 9 に示す“キャラ A、キャラ B、キャラ C は 3 兄弟”は、この後（例えば、この後に開始される図柄変動表示中）に行われる可能性のある演出で登場するキャラクターを紹介する演出説明表示である。“全図柄が停止して消灯するとチャンスモードに入ります”は、ある演出（全図柄停止後の消灯）が行われると発生する遊技状態はどのようなものか（チャンスモード）を報知する演出説明表示である。“リーチ B が一番期待できるリーチです”等の図 1 9 に示す残りの表示内容は、この後に行われる可能性のある演出（リーチ B や所定のキャラの登場）のもつ意味を報知する演出説明表示である。さらに、図 1 5（c）においても説明した、“キャラ A が出たらリーチ A に発展するかも”、“キャラ B が出たらリーチ A かリーチ B に発展するよ”、および“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定”といった演出説明表示は、最後の図柄変動表示で行われる可能性のある演出態様（リーチ態様）の出現可能性を説明する演出説明表示（最後の図柄変動表示に係りのある演出説明表示）である。上述のごとく、“キャラ A が出たらリーチ A に発展するかも”、“キャラ B が出たらリーチ A かリーチ B に発展するよ”、および“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定”は、本発明にいう演出説明の一例に相当する。ステップ S 3 0 9 2 p における抽選では、本発明にいう演出説明の一例に相当する演出説明表示（“キャラ A が出たらリーチ A に発展するかも”、“キャラ B が出たらリーチ A かリーチ B に発展するよ”、および“キャラ C が出たらリーチ B に発展確定”）には当選しないようになっている。すなわち、ステップ S 3 0 9 2 f の判定が否定的な判定結果の場合に実行されるステップ S 3 0 9 2 p における演出説明表示の抽選は、先読み予告が実行されている場合に行われる抽選であり、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 1 g における主制御部 3 0 0 が先読みした始動情報に基づく抽選、すなわち先読み予告が実行されていない場合に行われる抽選に比べて、本発明にいう演出説明の一例に相当する演出説明表示を行う実行確率は低い（ここでは 0 %）。一般的に演出の説明表示は期待できない図柄変動表示で行われるので、演出の説明表示が行われると、先読み予告自体の期待感を極端に盛り下げてしまう恐れがあるが、実行確率を低くしておくことで、その恐れを低減することができる。なお、この実行確率は、先読みした始動情報に基づく抽選に比べて低ければよく、必ずしも 0 % である必要はなく、0 % より大きな確率であってもよい。また、その他の演出説明表示に比べて低確率で当選するようにしてもよい。さらに、今回開始される図柄変動表示の変動時間が、所定の変動時間（スーパーリーチのリーチ演出が行われることになる変動時間（4 0 秒、6 0 秒、4 5 秒、6 5 秒））である場合には、他の変動時間である場合に比べて

10

20

30

40

50

、演出説明表示が行われやすい。

【0254】

なお、上述のごとく、最後の図柄変動表示が所定の変動時間である場合、すなわち装飾図柄表示装置208においてスーパーリーチのリーチ演出が行われることになる変動時間である場合には、最後の図柄変動表示では必ず通常予告が行われるため、ステップS3092pはスキップされて、ステップS3092pにおける抽選は実行されず、演出説明表示は行われなくなる。言い換えれば、先読み予告対象の当否判定結果が報知される図柄変動表示が行われている最中は、演出説明表示は行われなくなる。したがって、最後の図柄変動表示における演出説明表示の実行確率は0%になる。最後の図柄変動表示は、期待できる図柄変動表示であることが一般的であり、演出の説明表示ではないメインとなる予告（ここでは通常予告）を実行することができる。なお、最後の図柄変動表示における演出説明表示の実行確率は、必ずしも0%である必要はなく、最後の図柄変動表示が開始される前における演出説明表示の実行確率よりも低ければ0%より大きな確率であってもよい。

10

【0255】

ステップS3092qでは、ステップS3092nおよびステップS3092pそれぞれの抽選結果に応じたコマンドを第2副制御部500に送信し、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。すなわち、通常予告を行う場合には、装飾図柄表示装置208に、ステップS3092nの抽選結果に基づいてキャラA～キャラCのいずれかのキャラクタを表示させることを指示する通常予告コマンドを送信し、装飾図柄表示装置208では、この通常予告コマンドに基づいて通常予告が行われる。一方、通常予告は行わずに演出説明表示を行う場合には、装飾図柄表示装置208に、ステップS3092pの抽選結果に基づく内容の演出説明を表示させることを指示する演出説明表示コマンドを送信し、装飾図柄表示装置208では、この演出説明表示コマンドに基づいて演出説明表示が行われる。

20

【0256】

また、ステップS3092aにおける判定で、先読み実行中フラグがオフのままであるという判定結果の場合には、図17に示すステップS3092rで、通常予告の抽選を行う。ここでの通常予告の抽選でも、RAM408から専用乱数（取り得る範囲は0～99）を取得し、取得した専用乱数に基づき、図18（b）に示す抽選テーブルを用いて、通常予告の実行可否抽選と、通常予告の予告態様の抽選とを兼ねた抽選を行う。

30

【0257】

ステップS3092rの抽選を終えると、その抽選結果に基づいて、通常予告が実行されないか否かを判定し（ステップS3092s）、通常予告が実行される場合にはステップS3092uへ進み、実行されない場合には、演出説明表示の抽選を行って（ステップS3092t）から、ステップS3092uに進む。

【0258】

図20は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、先読み実行フラグがオフであった場合に用いられることがある変動開始時の演出説明表示の抽選テーブルを示す図である。

40

【0259】

第1副制御部400のCPU404は、ステップS3092tを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数（取り得る範囲は0～99）を取得し、取得した専用乱数に基づき、図20に示す抽選テーブルを用いて演出説明表示の抽選を行う。ここでの演出説明表示の抽選は、先読み非実行中の抽選になる。この先読み非実行中の抽選では、上述の出現可能性を説明する演出説明表示にも低確率ではあるが当選するようになっている。なお、ステップS3092pにおける抽選で、出現可能性を説明する演出説明表示に、この先読み非実行中の抽選における当選確率よりもさらに低い当選確率で当選するようにしてもよい。また、この先読み非実行中の抽選では、ステップS3092pにおける抽選に比べて、変動時間が所定時間（ここでは3秒）を超える場合には、演出説明表示が行われ

50

ない“出現せず”に当選する確率が低くなっており、演出説明表示が行われやすい。

【0260】

ステップS3092uでは、ステップS3092qと同じく、通常予告コマンドまたは演出説明表示コマンドを第2副制御部500に送信し、装飾図柄表示装置208では、送信されたコマンドに基づく、通常予告や演出説明表示が行われる。

【0261】

ステップS3092uの実行が完了すると、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。

【0262】

以上説明した、図14に示す始動入賞時サブ側先読予告実行処理、図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理を実行する第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたものが、先読み予告手段の一例にも相当し、演出説明手段の一例にも相当する。

10

【0263】

続いて、保留表示や演出説明表示の具体例について説明する。

【0264】

図21は、電サポ中における保留表示の具体例を示す図である。

【0265】

本実施形態のパチンコ機100は、特図2優先変動機である。以降の具体例ではいずれも電サポ中の例を示すが、図面の煩雑さを避けるために、特図1の保留表示は図示省略し、装飾図柄表示装置208における演出表示領域208dのうち、本来、特図1の保留表示が示される特図1保留表示領域に、特図2の保留表示を示す。特図2の保留表示は、左に示されているものほど、始動情報が特図2の保留記憶部に記憶されたタイミングが古い保留を表す保留表示になる。また、以降の説明では、特に断らない限り、第1特図始動口230や第2特図始動口232への入賞はないものとする。

20

【0266】

図21(a)には、特図2の保留が3つある不図示の状態から特図2の図柄変動表示が開始された様子が示されており、図21(a)に示す状態では特図2の保留数は2つになる。この時点における最も古い保留を保留1と称し、その保留1を表す保留表示を保留1表示291と称する。また、保留1の次に古い保留を保留2と称し、その保留2を表す保留表示を保留2表示292と称する。保留表示のデフォルトの表示態様は、丸い図形を無模様かつ一色で表示する態様である。同図(a)に示す状態では、第1副制御部400のRAM408に用意された先読み実行中フラグはオフされている。

30

【0267】

同図(b)では、同図(a)で開始された図柄変動表示中に第2特図始動口232へ1球の入賞があり、特図2の保留が1つ増加した様子が示されている。ここでの入賞に基づいて、図14に示すステップS3091cの1次抽選が行われ、その1次抽選に当選し、さらにステップS3091eの2次抽選が行われ、“商人に変化”に当選し、先読み実行中フラグはオンに設定され、先読み実行回数としてRAM408に用意された実行回数設定領域に3が設定される。この結果、図21(b)に示す装飾図柄表示装置208には、保留3を表す保留表示が商人の表示態様で表示され、先読み予告が開始されている。以下、保留3を表す保留表示を保留3表示293と称する。

40

【0268】

同図(c)では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には装飾図柄のハズレの組合せが停止表示されている。先読み予告の保留3表示293は他の保留表示291、292とともに表示され続けており、先読み予告は継続している。

【0269】

同図(d)では、保留1に基づく図柄変動表示が開始され、保留1表示291がその開始タイミングと同タイミングで消え、デフォルトの表示態様である保留2表示292と、

50

商人の表示態様である先読み予告の保留3表示が残り、先読み実行回数は2になる。同図(e)では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には、保留1の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとしてハズレの組合せが停止表示されている。先読み予告の保留3表示293は保留2表示292とともに表示され続けており、ここでも先読み予告は継続している。

【0270】

同図(f)では、保留2に基づく図柄変動表示が開始され、保留2表示292がその開始タイミングと同タイミングで消え、商人の表示態様である先読み予告の保留3表示が残り、先読み実行回数は1になる。同図(g)では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には、保留2の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとしてハズレの組合せが停止表示されている。先読み予告の保留3表示293は表示され続けており、先読み予告はまだ継続している。

10

【0271】

同図(h)では、保留3に基づく図柄変動表示が開始され、先読み予告の保留3表示293がその開始タイミングと同タイミングで消え、ここで先読み予告は終了になる。なお、保留表示は一つもなくなる。先読み予告が終了したことで、遊技者は、先読み予告の予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示(最後の図柄変動表示)が開始されたことを認識することができる。すなわち、遊技者は、最後の図柄変動表示の開始タイミングを特定可能である。この保留3に基づく図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップS3092nの通常予告抽選が行われ、キャラAに当選する。その結果、図21(i)に示す装飾図柄表示装置208には、キャラAである扇を持ったパンダが登場し、同図(j)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチAの登場キャラクタである姫が登場するとともに、装飾図柄の変動表示はスーパーリーチAに発展する。

20

【0272】

同図(k)では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には、保留3の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとしてハズレの組合せが停止表示されている。この場合には、保留3表示で行った商人の表示態様による先読み予告は偽の先読み予告であったことになる。

【0273】

一方、同図(l)では、装飾図柄表示装置208に、保留3の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとして大当り(15R特別大当り)の組合せが停止表示されている。この場合には、保留3表示で行った商人の表示態様による先読み予告は真の先読み予告であったことになる。

30

【0274】

図22は、電サボ中における演出説明表示の具体例を示す図である。

【0275】

図22(a)に示す装飾図柄表示装置208では、特図2の図柄変動表示が開始され、いずれもデフォルトの表示態様による保留1表示291と保留2表示292が示されている。

40

【0276】

同図(b)では、同図(a)で開始された図柄変動表示中に第2特図始動口232へ1球の入賞があり、特図2の保留が1つ増加した様子が示されており、同図(c)では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には装飾図柄のハズレの組合せが停止表示されている。ここでの入賞に基づく先読み予告の1次抽選(ステップS3091c)では当選せず、同図(b)に示す装飾図柄表示装置208には、デフォルトの表示態様で保留3表示が表示されている。一方、ここでの入賞に基づく演出説明表示の抽選(ステップS3091g)では“キャラAが出たらリーチAに発展するかも”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選し、先読み実行中フラグと先読み演出説明表示フラグとともにオンに設定され、先読みした始動情報に基づく演出説明表示が実

50

行される。入賞に基づく演出説明表示の抽選（ステップS3091g）において、“キャラAが出たらリーチAに発展するかも”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選したということは、図18（a）の抽選テーブルに示す当選確率から本当にキャラAが出現する可能性があり、また、図15（c）の抽選テーブルに示す当選確率からリーチAには必ず発展する。このように、本実施形態のパチンコ機100では、先読みした始動情報に基づく演出説明表示では、その先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて行われる可能性がある演出についての説明が表示される。なお、この可能性は100%未満であってもよいし、100%であってもよい。先読みした始動情報に基づく演出説明表示を行うことに当選してから最初に開始される図柄変動表示（ここでは保留1に基づく図柄変動表示）が開始されると、その表示内容が記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場する（同図（d）参照）。同図（e）では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には、保留1の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとしてハズレの組合せが停止表示されている。

10

【0277】

同図（f）では、保留2に基づく図柄変動表示が開始される。この保留2に基づく図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップS3092nにおける通常予告抽選にはハズレるものの、ステップS3092pにおける演出説明表示の抽選では、“キャラA、キャラB、キャラCは3兄弟”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選し、先読みした始動情報には基づかない演出説明表示も実行される。なお、ステップS3092pにおける演出説明表示の抽選では、図19に示す抽選テーブルを用いることにより、上述の図柄変動表示中の演出態様（リーチ態様）の出現可能性を説明する演出説明表示（図柄変動に関係のある演出説明表示）に当選する可能性はない。保留2に基づく図柄変動表示中には、その表示内容が記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場する（同図（g）参照）。同図（h）では、不図示の特図2表示装置214が停止表示を行い、装飾図柄表示装置208には、保留2の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した装飾図柄の組合せとしてハズレの組合せが停止表示されている。

20

【0278】

同図（i）では、保留3に基づく図柄変動表示（先読み予告対象の当否判定結果が報知される、いわゆる最後の図柄変動表示）が開始され、保留3表示293がその開始タイミングと同タイミングで消え、保留表示が一つもなくなる。この保留3に基づく図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップS3092nの通常予告抽選が行われ、ここではキャラAに当選する。その結果、図22（j）に示す装飾図柄表示装置208には、キャラAである扇を持ったパンダが登場する。上述のごとく、本実施形態のパチンコ機100では、先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて行われる可能性がある演出についての説明表示がなされている（同図（d）参照）ため、遊技者は、キャラAが登場すると、リーチAに発展することを期待し、遊技の興趣が向上する場合がある。このように実際に行われる演出についての説明を事前に行っておくことができるのは、先読みした始動情報に基づいて演出説明表示を行っているからである。同図（k）に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展し、遊技者の期待はスーパーリーチAまで発展することにますます高まる。そして、同図（l）に示す装飾図柄表示装置208では、リーチAの登場キャラクタである姫が登場するとともに、装飾図柄の変動表示は本当にスーパーリーチAに発展する。

30

40

【0279】

同図（m）は、スーパーリーチAに発展しながらも残念ながらハズレであった場合を示し、同図（n）は、スーパーリーチAから見事に当たりした場合を示す。

【0280】

以上説明した具体例では、所定の演出（ここではリーチA）についての演出説明表示がおこなわれた後、その所定の演出が実行されている。これは、たまたまそうなったということではなく、主制御部300によって先読みされた始動情報に基づいて演出説明表示を

50

行っていることから実現できることであり、先読みされた始動情報に基づく結果が所定の変動時間以外の変動時間であって、先読みされた始動情報に基づく演出説明表示の抽選自体が行われず、その結果、演出説明表示も行われなかった場合には、本実施形態では、所定の演出（例えばリーチA）は行われない。すなわち、この場合の所定の演出の実行確率は0%である。なお、この所定の演出の実行確率は、先読みされた始動情報に基づく演出説明表示が行われた場合よりも低ければよく、必ずしも0%である必要はなく、0%より大きな確率であってもよい。本実施形態では、先読みされた始動情報に基づく演出説明表示が実行された場合には、その演出説明表示が実行されなかった場合よりも、所定の演出（例えばリーチA）が高い確率で行われる。

【0281】

10

また、ここでの具体例に示すように、最後の図柄変動表示では、演出の説明表示を行わずに大当りの期待を持たせることが可能な予告（メインとなる通常予告）を実行することができる場合がある。

【0282】

さらに、図21の具体例と図22の具体例に示すように、本実施形態のパチンコ機100によれば、先読みした始動情報に基づく先読み演出として、当否判定結果を予告する先読み予告と、その当否判定結果を報知する前の演出についての説明を行う演出説明表示とが行われるため、先読みした始動情報に基づく先読み演出の種類が複数種類用意されていることになって、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【0283】

20

また、演出説明表示であっても、先読みした始動情報に基づく演出説明表示であれば、期待することができる場合がある。

【0284】

さらに、演出の説明表示と説明された演出を近い間隔で出現させることが可能であるため、演出説明を遊技者に伝えやすいといった効果もある。

【0285】

図23は、最後の図柄変動表示までの間に、先読みした始動情報に基づく演出説明表示と復活抽選当選による保留変化表示が行われる電サポ中における具体例を示す図である。

【0286】

以下の説明では、図21や図22に示す具体例とは異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略することができる。

30

【0287】

この具体例では、同図(a)で開始された図柄変動表示中に第2特図始動口232へ1球の入賞があり、その入賞に基づく先読み予告の1次抽選（ステップS3091c）では当選しなかったが、演出説明表示の抽選（ステップS3091g）では“キャラCが出たらリーチBに発展確定”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選し、先読み実行中フラグと先読み演出説明表示フラグはともにオンに設定され、先読みした始動情報に基づく演出説明表示が実行される。入賞に基づく演出説明表示の抽選（ステップS3091g）において、“キャラCが出たらリーチBに発展確定”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選したということは、図18(a)の抽選テーブルに示す当選確率から本当にキャラCが出現する可能性があり、また、図15(c)の抽選テーブルに示す当選確率からリーチBには必ず発展する。先読みした始動情報に基づく演出説明表示を行うことに当選してから最初に開始される図柄変動表示（ここでは保留1に基づく図柄変動表示）が開始されると、その表示内容が記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場する（図23(d)参照）。なお、保留1に基づく図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、演出説明表示フラグはオフされるが（ステップS3092g）、先読み復活抽選フラグはオンに設定される（ステップS3092h）。

40

【0288】

保留2に基づく図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ

50

側予告実行処理では、先読み実行回数が1であり、先読み復活抽選フラグはオンに設定されていることから、ステップS3092jにおける保留変化復活抽選が行われる。ここでこの保留変化復活抽選では、“殿様に変化”に当選し、図23(f)に示す装飾図柄表示装置208では、それまでデフォルトの表示態様であった保留3表示293が殿様の表示態様に変化し、先読み予告が開始されている。

【0289】

同図(h)では、保留3に基づく図柄変動表示(先読み予告対象の当否判定結果が報知される、いわゆる最後の図柄変動表示)が開始され、殿様の表示態様である先読み予告の保留3表示293がその開始タイミングと同タイミングで消え、先読み予告は終了になる。この最後の図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップS3092nの通常予告抽選が行われ、キャラCに当選する。その結果、図23(i)に示す装飾図柄表示装置208には、同図(d)の演出説明表示で説明されたキャラC(サボテン型の埴輪のキャラクタ)が登場し、同図(j)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展する。そして、同図(k)に示す装飾図柄表示装置208では、キャラCの登場で発展が確定するリーチBの登場キャラクタであるガイコツが登場するとともに、装飾図柄の変動表示は、同じく同図(d)の演出説明表示で説明されたようにスーパーリーチBに発展する。

【0290】

以上説明した図23に示す具体例では、同図(d)に示す演出説明表示を行ってから、同図(h)で最後の図柄変動表示が開始されるまでの間に、復活抽選によって同図(f)~(g)に示すように先読み予告が実行されている。こすることで、先読み予告による大当りへの期待を持たせるとともに、直前に説明表示された演出が出現するかもしれないという期待も持たせることができる場合がある。また、始動入賞口への遊技球入賞時による保留変化と演出説明表示がされた後(ここでは変動開始時)の保留変化とでタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0291】

図24は、先読みした始動情報に基づく演出説明表示で説明された演出が最後の図柄変動表示で出現しない電サポ中における具体例を示す図である。

【0292】

この具体例でも、同図(a)で開始された図柄変動表示中に第2特図始動口232へ1球の入賞があり、その入賞に基づく先読み予告の1次抽選(ステップS3091c)では当選しなかった。しかし、演出説明表示の抽選(ステップS3091g)では“キャラBが出たらリーチAかリーチBに発展するよ”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選し、先読みした始動情報に基づく演出説明表示が実行される(同図(d)参照)。入賞に基づく演出説明表示の抽選(ステップS3091g)において、“キャラBが出たらリーチAかリーチBに発展するよ”という表示内容の演出説明表示を行うことに当選したということは、図18(a)の抽選テーブルに示す当選確率から本当にキャラBが出現する可能性があり、また、図15(c)の抽選テーブルに示す当選確率からリーチAかリーチBには必ず発展する。

【0293】

また、この具体例でも、ステップS3092jにおける保留変化復活抽選が行われ、ここでは、“商人に変化”に当選し、同図(f)に示す装飾図柄表示装置208では、それまでデフォルトの表示態様であった保留3表示293が商人の表示態様に変化し、先読み予告が開始されている。

【0294】

同図(h)では、保留3に基づく図柄変動表示(最後の図柄変動表示)が開始され、商人の表示態様である先読み予告の保留3表示293が消え、先読み予告は終了になる。この最後の図柄変動表示の開始にあたって実行された図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップS3092nの通常予告抽選が行われ、ここではキャラAに当選する。その結果、図24(i)に示す装飾図柄表示装置208には、同図(d)の演出説明

10

20

30

40

50

表示で説明されたキャラ B (ボクシンググローブをつけたパンダのキャラクタ)とは異なるキャラ A (扇を持ったパンダのキャラクタ)が登場する。すなわち、図 2 4 に示す具体例では、先読みした始動情報に基づく演出説明表示で説明した演出内容とは異なる演出内容が実行された例になり、同図 (d) における演出説明表示は、いわゆる偽の演出説明表示に相当する。なお、これまでに説明した図 2 2 (d) および図 2 3 (d) それぞれにおける演出説明表示は、いわゆる真の演出説明表示に相当する。なお、図 2 4 (k) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチ A の登場キャラクタである姫が登場するとともに、装飾図柄の変動表示はスーパーリーチ A には発展している。

【 0 2 9 5 】

図 2 5 は、先読み予告の変形例や通常予告の変形例を示す図である。

10

【 0 2 9 6 】

この具体例でも、図 2 3 に示す具体例と同じく、同図 (a) で開始された図柄変動表示中に第 2 特図始動口 2 3 2 へ 1 球の入賞があり、その入賞に基づく先読み予告の 1 次抽選 (ステップ S 3 0 9 1 c) では当選し、演出説明表示の抽選 (ステップ S 3 0 9 1 g) では “キャラ C が出たらリーチ B に発展確定” という表示内容の演出説明表示を行うことに当選し、先読みした始動情報に基づく演出説明表示が実行される (同図 (d) 参照)。

【 0 2 9 7 】

また、この具体例でも、ステップ S 3 0 9 2 j における保留変化復活抽選に当選する。この具体例における先読み予告の報知態様は、保留表示の表示態様を変化させて行う態様ではなく、演出説明表示の報知態様と同じ報知態様である。すなわち、演出説明表示の報知態様は、図 2 5 (d) に示すように、プラカードを持った姫のキャラクタが登場する報知態様であるが、ここでの先読み予告の報知態様も、プラカードを持った姫のキャラクタが登場する報知態様であり、同図 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、先読み予告として、“先熱” という表示内容が記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場する。なお、先読み予告の報知態様は、その他の態様であってもよく、表示内容も「大当り!?’等であってもよい。

20

【 0 2 9 8 】

同図 (i) では、保留 3 に基づく図柄変動表示 (最後の図柄変動表示) が開始され、プラカードを持った姫のキャラクタによる先読み予告は終了になる。この最後の図柄変動表示の開始にあたって実行された図 1 6 に示す変動開始時サブ側予告実行処理では、ステップ S 3 0 9 2 n の通常予告抽選に当選する。この具体例における通常予告抽選の報知態様も、演出説明表示の報知態様と同じ、プラカードを持った姫のキャラクタが登場する報知態様であり、同図 (j) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、通常予告として、“ゲキアツ” という表示内容が記されたプラカードを持った姫のキャラクタが登場する。なお、通常予告の報知態様は、その他の態様であってもよく、表示内容も「大当り!?’等であってもよい。なお、キャラ B やキャラ C は登場しないが、図 2 5 (l) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチ B の登場キャラクタであるガイコツが登場するとともに、装飾図柄の変動表示はスーパーリーチ B に発展している。

30

【 0 2 9 9 】

この図 2 5 に示す具体例によれば、登場した姫が持っているプラカードの記載内容に注目させることが可能である。つまり、一般的に演出説明表示は期待の持ちにくい演出であり、遊技者が注目しにくい傾向があるが、他の予告と同態様とすることで、演出説明表示にも注目させることができる場合がある。

40

【 0 3 0 0 】

なお、本実施形態では、先読み予告の実行可否判定 (図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 1 d) に漏れた場合に演出説明表示を実行するようにしているが、これに限られず先読み予告の信頼度や出現率に応じて、演出説明表示を行うか否かを変えてもよい。例えば、先読みされた始動情報に基づいて演出説明表示を行うか否かを先に判定し、漏れた場合に先読み予告を行うようにしてもよい。この場合、説明表示される演出の出現率が低くても、説明表示した演出が近くの図柄変動表示で出現することがあり、遊技者に効果的に説明でき

50

る場合がある。

【0301】

また、本実施形態では、先読み予告の方が、先読みされた始動情報に基づく演出説明表示に比べて大当りへの期待が持てるように、先読み予告の方が先読みされた始動情報に基づく演出説明表示よりも実行確率を低くしているが（図15参照）、反対に、先読みされた始動情報に基づく演出説明表示に期待を持たせるようにしてもよい。この場合、本実施形態では、通常の図柄変動表示においても演出説明表示を行っており、特に、図20の抽選テーブルを用いた抽選でも、“キャラAが出たらリーチAに発展するかも”、“キャラBが出たらリーチAかリーチBに発展するよ”、および“キャラCが出たらリーチBに発展確定”に当選する確率があるため、演出説明表示の出現自体にはさほど期待を持たせることはできないが、その後の保留変化抽選に期待を持たせることができる。すなわち、入賞時の保留表示変化よりも変動開始時の保留表示変化（復活抽選による保留変化表示）の方に期待を持たせることができる場合がある。

10

【0302】

さらに、本実施形態では、演出説明表示が、先読み予告や通常予告とは同時に出現せず、単独で出現するようになっているが、演出説明表示を、先読み予告および通常予告のうちの少なくとも一方の出現と合わせて出現するようにしてもよい。こうすることで、装飾図柄表示装置208の表画面が賑やかになり、遊技の興趣が向上する場合がある。

【0303】

また、先読み非実行中でも、演出説明表示の抽選（図17に示すステップS3092t）が行われ、図20に示す演出説明表示が実行されることはあるが、演出説明表示専用の実行可否抽選処理および表示内容の選択処理を設け、先読み予告から独立した演出にしてもよい。すなわち、先読み予告が行われるタイミング以外のタイミングでも演出説明表示が出現するようにしてもよい。

20

【0304】

なお、以上説明した実施形態のパチンコ機100は、特図が2種類あるものであったが、特図が1種類のものであってもよい。この場合には、上述の説明において「特図2」を単なる「特図」と読み替えて、特図2に関する処理と同じ処理が行われる。さらに、上記実施形態では、特図2優先変動機を例にあげて説明したが、入賞順変動機や同時変動機であってもよい。また、特図1に関する処理を、特図2に関する処理と同様に行うようにしてもよい。さらに、入賞順変動の場合は、電サボ状態中であっても特図1の図柄変動が行われることを想定しなければならず、非電サボ状態中でも特図2の図柄変動が行われることを想定しなければならないため、特図1の保留表示と特図2の保留表示を分けずに合わせた形で表示してもよい。

30

【0305】

さらにここでは、本発明をパチンコ機に適用した例を説明したが、本発明は、回動遊技機（スロットマシン）にも適用することが可能である。

【0306】

以上の説明では『遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を所定の複数の上限数（例えば、4個）まで記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、主制御部300のRAM308）と、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行い当否判定結果を導出する当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記当否判定手段による前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、大当りの当否判定結果）である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態（例えば、ハズレ制御状態）から該第一の有利度とは有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態（例えば、大当り制御状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄の変動表示を行い該図柄の変動表示を終えると前記当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示を

40

50

、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報ごとに行う図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214）と、前記図柄変動表示が行われている最中に演出を行う演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記当否判定手段による所定の始動情報に基づく当否判定が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、該当当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に予告するための先読み予告（例えば、図15（b）に示す商人保留や殿様保留）を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて所定の確率で実行する先読み予告手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたもの）と、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が行われている最中に前記演出手段によって行われ
10
れる可能性のある所定の演出（例えば、リーチAやリーチB）についての演出説明（例えば、図15（c）に示す姫のキャラクターが持ったプラカードに表示された説明）を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて所定の確率で該所定の始動情報に対応した図柄変動表示が開始される前に実行する演出説明手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたもの）とを有することを特徴とする遊技台。』について説明がなされている。

【0307】

ここにいう前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいてとは、例えば、先読みされた所定の始動情報が特定の始動情報であった場合には前記先読み予告を所定の確率で実行したり、あるいは前記演出説明を所定の確率で実行したりすること
20
であってもよいし、先読みされた所定の始動情報に基づいて前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出するか否かを事前判定した事前判定結果が肯定的な結果であった場合には前記先読み予告を所定の確率で実行したり、あるいは前記演出説明を所定の確率で実行したりすることであってもよい。

【0308】

また、前記演出説明手段は、1回の図柄変動表示でのみ前記演出の説明表示を実行可能にしたものであってもよい（以下、同じ）。こうすることで、演出説明を遊技者に分かりやすく伝えつつ、演出説明表示を1回とすることで、所定の始動情報に基づく図柄変動表示まで、他の予告を主として実施することができる場合がある。

【0309】

なお、演出説明手段は、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示が行われている最中に前記演出手段によって行われる可能性のある所定の演出に限らず、この遊技台で行われる可能性がある演出についての演出説明を（例えば、“チャンスボタン136は連打してね”、“左扉246a、右扉246bは閉まることがあるよ”）を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて所定の確率で該演出が開始される前に実行するものであってもよい。

【0310】

また、これまでの説明においては『前記演出説明手段は、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が開始される（例えば、図22（i））前までに前記演出説明を実行する（例えば、図22（d））ものであることを特徴とする
40
遊技台。』についても説明がなされている。

【0311】

また、これまでの説明においては『前記先読み予告手段は、前記先読み予告を、該先読み予告の予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が開始されるタイミング（例えば、図21（h）のタイミング）を遊技者が特定可能な態様（例えば、保留表示の表示態様を変化させて行う態様）で実行するものであって、前記演出説明手段は、前記演出説明を、前記所定の演出が実行される可能性がある図柄変動表示が開始されるタイミング（例えば、図22（i）のタイミング）を遊技者が特定不能な態様で実行するものであることを特徴とする遊技台。』につ
50
いても説明がなされている。

【 0 3 1 2 】

すなわち、前記先読み予告手段は、前記先読み予告を、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示が開始されるタイミングを遊技者が特定可能な態様で実行するものであって、

前記演出説明手段は、前記演出説明を、前記タイミングを認識不能な態様で前記演出の説明表示を実行可能にしたことを特徴とする遊技台。であってもよい。

【 0 3 1 3 】

また、これまでの説明においては『前記先読み予告手段は、前記先読み予告の予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が開始される（例えば、図 2 1（h））まで該先読み予告を継続し、該先読み予告が終了したことで当該図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）の開始タイミングを遊技者に特定させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 1 4 】

また、これまでの説明においては『前記演出説明手段は、前記先読み手段によって前記先読み予告が実行されている場合（例えば、図 1 9 の抽選テーブルを使用する場合）には、前記演出説明を実行しないか、あるいは該先読み手段によって該先読み予告が実行されていない場合（例えば、図 1 5（c）の抽選テーブルを使用する場合）よりも低い確率で該演出説明を実行するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 1 5 】

また、これまでの説明においては『前記演出説明手段は、前記先読み予告の予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が行われている最中は、前記演出説明を実行しない（例えば、ステップ S 3 0 9 2 p のスキップ）か、あるいは当該図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が開始される前よりも低い確率で実行するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 1 6 】

また、これまでの説明においては『前記始動情報先読手段によって先読みされた前記所定の始動情報に基づいて、前記図柄変動表示のパターンを選択するパターン選択手段（例えば、ステップ S 2 2 4 h , ステップ S 2 2 4 o を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 ）と、前記パターン選択手段が選択した図柄変動表示のパターンが所定のパターン（例えば、スーパーリーチの変動時間）か否かを判定するパターン判定手段（例えば、ステップ S 3 0 9 1 b を実行する第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 ）と、を備え、前記先読み予告手段は、前記パターン判定手段による判定結果が所定のパターンであるという判定結果であった場合には、所定の確率（例えば、ステップ S 3 0 9 1 d およびステップ S 3 0 9 1 e それぞれにおける確率）で前記先読み予告を実行するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 1 7 】

また、これまでの説明においては『前記始動情報先読手段によって先読みされた前記所定の始動情報に基づいて、前記図柄変動表示のパターンを選択するパターン選択手段（例えば、ステップ S 2 2 4 h , ステップ S 2 2 4 o を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 ）と、前記パターン選択手段が選択した図柄変動表示のパターンが所定のパターン（例えば、スーパーリーチの変動時間）か否かを判定するパターン判定手段（例えば、ステップ S 3 0 9 1 b を実行する第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 ）と、を備え、前記演出説明手段は、前記パターン判定手段による判定結果が所定のパターンであるという判定結果であった場合には、所定の確率（ステップ S 3 0 9 1 g における確率）で前記演出説明を実行するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 1 8 】

ここで、前記所定のパターンはリーチ演出を実行可能なパターンであってもよい。

【 0 3 1 9 】

また、前記パターン判定手段の判定結果が肯定の場合に、前記先読み報知および前記演出説明の両方を同時に実行可能に構成した遊技台であってもよい。こうすることで、先読み予告に期待を持たせつつも同時に表示説明された演出が実行されるかもしれない点にも期待を持たせることができる場合がある。

【 0 3 2 0 】

なお、前記図柄変動表示のパターンは、該図柄変動表示の変動時間を含む概念であり、該図柄変動表示の変動時間に置き換えてもよい。

【 0 3 2 1 】

また、これまでの説明においては『前記先読み予告手段は、前記演出説明手段が演出説明を行ってから前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示（例えば、最後の図柄変動表示）が開始される（例えば、図 2 3（h））までの間に、前記先読み予告を実行する（例えば、図 2 3（f）～（g））ものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

10

【 0 3 2 2 】

なお、前記先読み予告手段は、前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示が開始されるよりも前に開始される図柄変動表示の最中に前記先読み予告を実行するものであってもよい。

【 0 3 2 3 】

また、これまでの説明においては『前記演出手段は、前記演出説明手段によって演出説明が実行された場合（例えば、図 2 2（d））には、該演出説明手段によって演出説明が実行されなかった場合よりも高い確率で前記所定の演出（例えば、リーチ A）を行うものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

20

【 0 3 2 4 】

また、前記演出説明手段は、前記先読み予告の実行中の図柄変動表示において前記演出説明を行う場合、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示が行われている最中に前記演出手段によって行われる可能性のない所定の演出についての説明を該所定の始動情報に対応した図柄変動表示が開始される前に報知するための第二演出説明を所定の確率で実行するものであってもよい。こうすることで、先読み報知に期待感を集中させることができる場合がある。なお、ここにいう第二演出説明として、例えば、前記所定の始動情報に対応した図柄変動表示で報知される当否判定の結果とは無関係な演出の説明が一例としてあげることができ、より具体的には、前記第二の制御状態に限って行われる演出についての説明や、現在の遊技状態（例えば確変状態等）を、占う演出や示唆する演出の説明をあげることができる。

30

【 0 3 2 5 】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【 0 3 2 6 】

（付記 1）

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度と有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するための図柄変動表示を行なう図柄表示手段と、

40

前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読手段と、

前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判

50

定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

を備えた遊技台であって、

前記事前判定結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出するかどうかを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に行なう事前予告手段と、

前記事前判定結果に基づいて前記所定の始動情報に基づく前記図柄変動表示で出現する可能性のある演出の説明表示を行う演出説明手段を備えたことを特徴とする遊技台。

(付記 2)

10

付記 1 に記載の遊技台であって、

前記演出説明手段は、前記所定の始動情報に基づく前記図柄変動表示が実行される前までに前記演出の説明表示を実行可能にしたことを特徴とする遊技台。

(付記 3)

付記 1、2 に記載の遊技台であって、

前記事前予告手段は、前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示を特定可能に報知するまたは前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示まで所定の事前予告報知を継続する一方、

前記演出説明手段は、前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示を認識不能な状態で前記演出の説明表示を実行可能にしたことを特徴とする遊技台。

20

(付記 4)

付記 1 ~ 3 に記載の遊技台であって、

前記事前予告報知の実行中は、事前予告報知の非実行中に比べて前記演出の説明表示を実行する確率が低いことを特徴とする遊技台。

(付記 5)

付記 1 ~ 4 に記載の遊技台であって、

前記事前予告報知の実行契機となった前記始動情報に基づく前記図柄変動表示では前記演出の説明表示の実行を規制することを特徴とする遊技台。

(付記 6)

付記 1 ~ 5 に記載の遊技台であって、

前記事前判定結果に基づいて、前記所定の始動情報の基づく図柄変動表示のパターンを選択するパターン選択手段と、

30

前記パターン選択手段が選択した前記図柄変動表示のパターンが所定のパターンか否かを判定するパターン判定手段を備え、

前記パターン判定手段の判定結果が肯定の場合に、前記事前予告報知および前記演出説明表示のいずれか一方を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

(付記 7)

付記 1 ~ 6 に記載の遊技台であって、

前記演出の説明表示を行った図柄変動表示の次の図柄変動表示が前記所定の始動情報に基づく図柄変動表示でない場合に、前記事前予告報知を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

40

【0327】

なお、以上説明した実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や付記に適用してもよい。

【符号の説明】

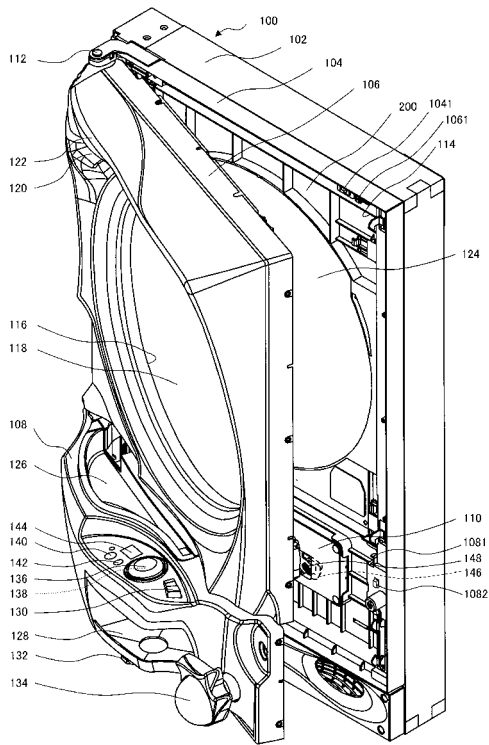
【0328】

- 100 パチンコ機
- 208 装飾図柄表示装置
- 208d 演出領域
- 212 第1特図表示装置

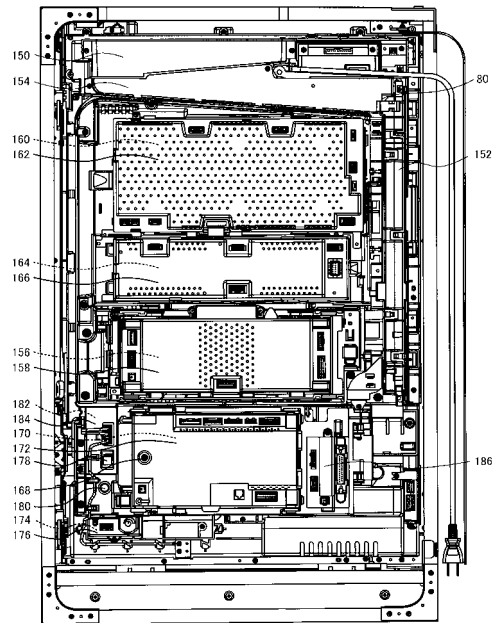
50

- 2 1 4 第 2 特図表示装置
- 2 3 0 第 1 特図始動口
- 2 3 2 第 2 特図始動口
- 2 3 2 1 羽根部材
- 2 3 4 可変入賞口
- 2 3 4 1 扉部材
- 3 0 0 主制御部
- 3 0 4 C P U
- 3 0 6 R O M
- 3 0 8 R A M
- 4 0 0 第 1 副制御部
- 4 0 4 C P U
- 4 0 6 R O M
- 4 0 8 R A M
- 5 0 0 第 2 副制御部
- 6 0 0 払出制御部
- 2 9 1 保留 1 表示
- 2 9 2 保留 2 表示
- 2 9 3 保留 3 表示

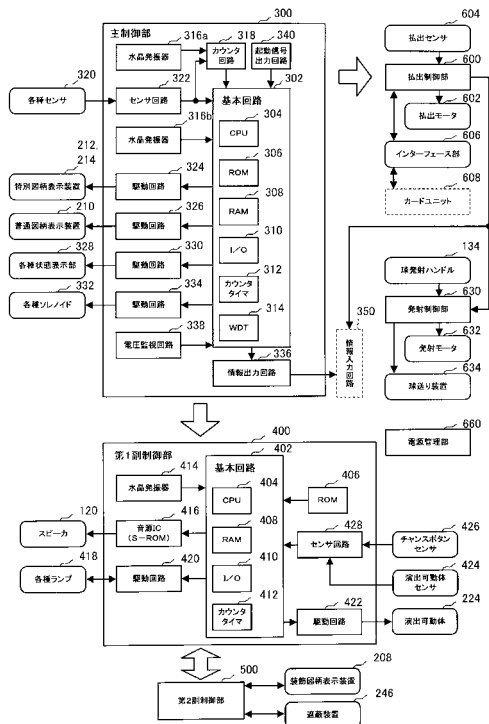
【図 1】



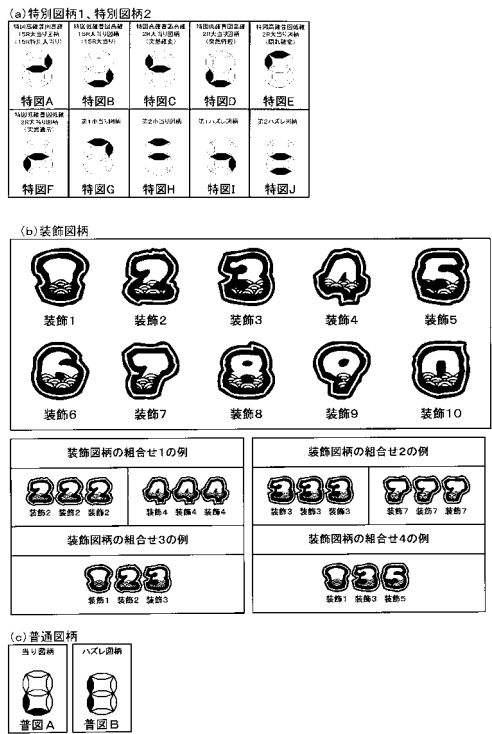
【図 2】



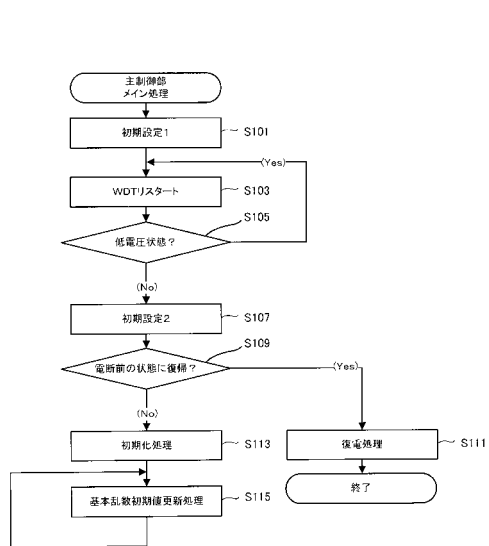
【図4】



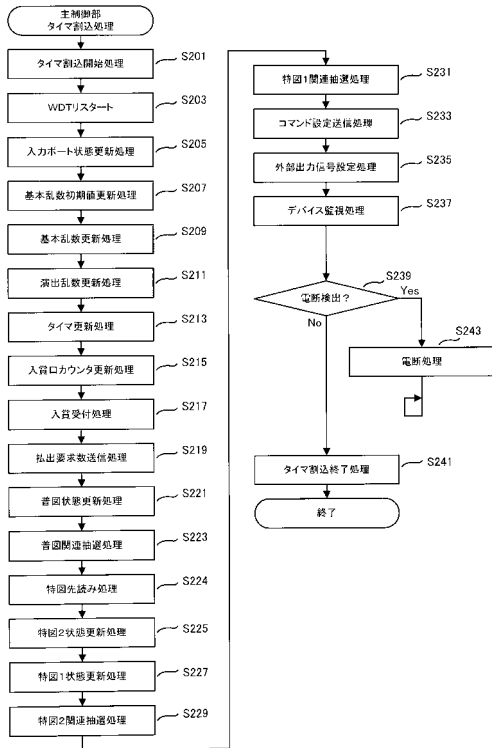
【図5】



【図6】



【図7】



【図 8】

(a) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~10000	ハズレ
	10001~11638	大当り
	11639~11940	小当り
	11941~65535	ハズレ

(b) 当否判定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	ハズレ
	10001~10162	大当り
	10163~10464	小当り
	10465~65535	ハズレ

(c) 特図決定用テーブル (乱数範囲: 0~99)

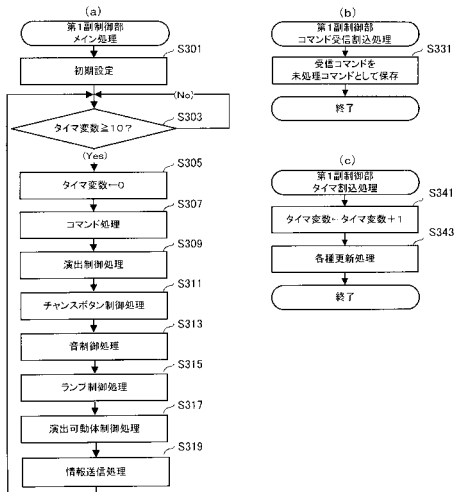
当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当り	0 - 49	特図 A
	50 - 69	特図 B
	70 - 77	特図 C
	78 - 83	特図 D
	84 - 91	特図 E
	92 - 99	特図 F
小当り	0 - 49	特図 G
	50 - 99	特図 H
ハズレ	0 - 49	特図 I
	50 - 99	特図 J

【図 10】

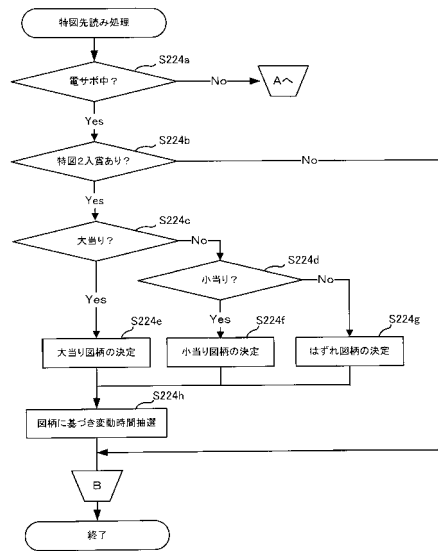
特図 1 変動時間決定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

テーブル	特図 1 決定結果	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
6	A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
		45000ms	1001~20000	リーチA当り
		65000ms	20001~65535	リーチB当り
7	C~H (電サボ有無で共通)	12000ms	0~65535	チャンス目全消灯
8	I・J (電サボ無・保留3)	3000ms	0~65000	短縮ハズレ
		10000ms	65001~65400	ノーマルリーチハズレ
		40000ms	65401~65500	リーチAハズレ
		60000ms	65501~65536	リーチBハズレ
9	I・J (電サボ無:保留0~2) (電サボ有:保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
		10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
		40000ms	60001~65000	リーチAハズレ
		60000ms	65001~65536	リーチBハズレ

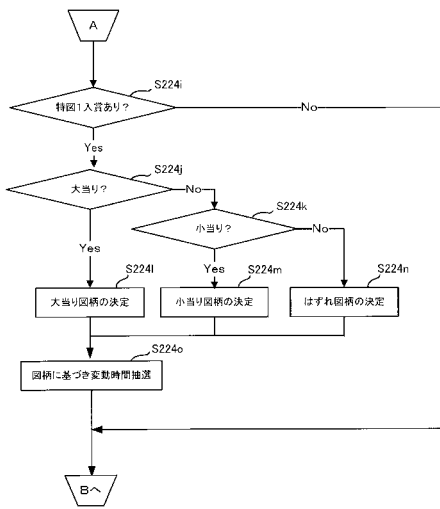
【図 11】



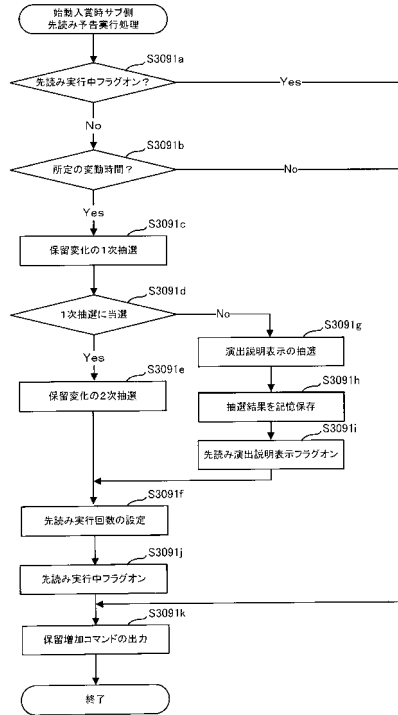
【図 12】



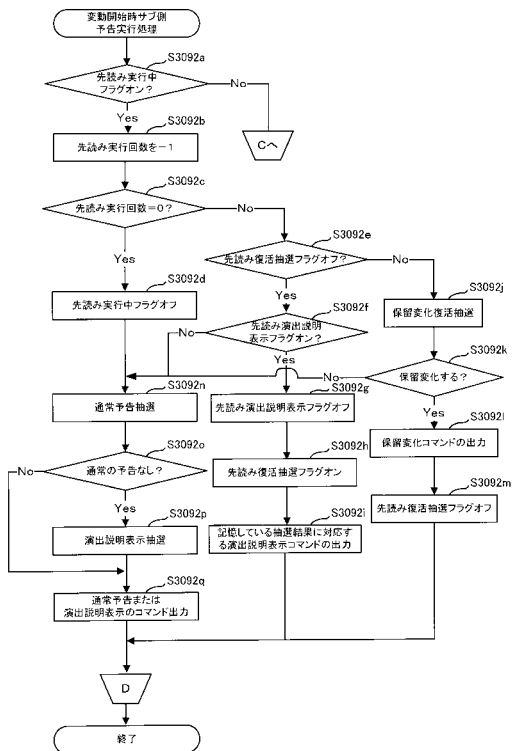
【図13】



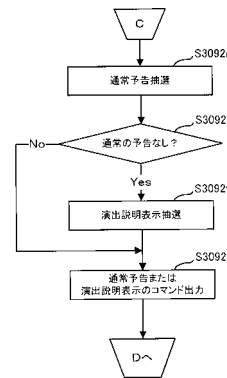
【図14】



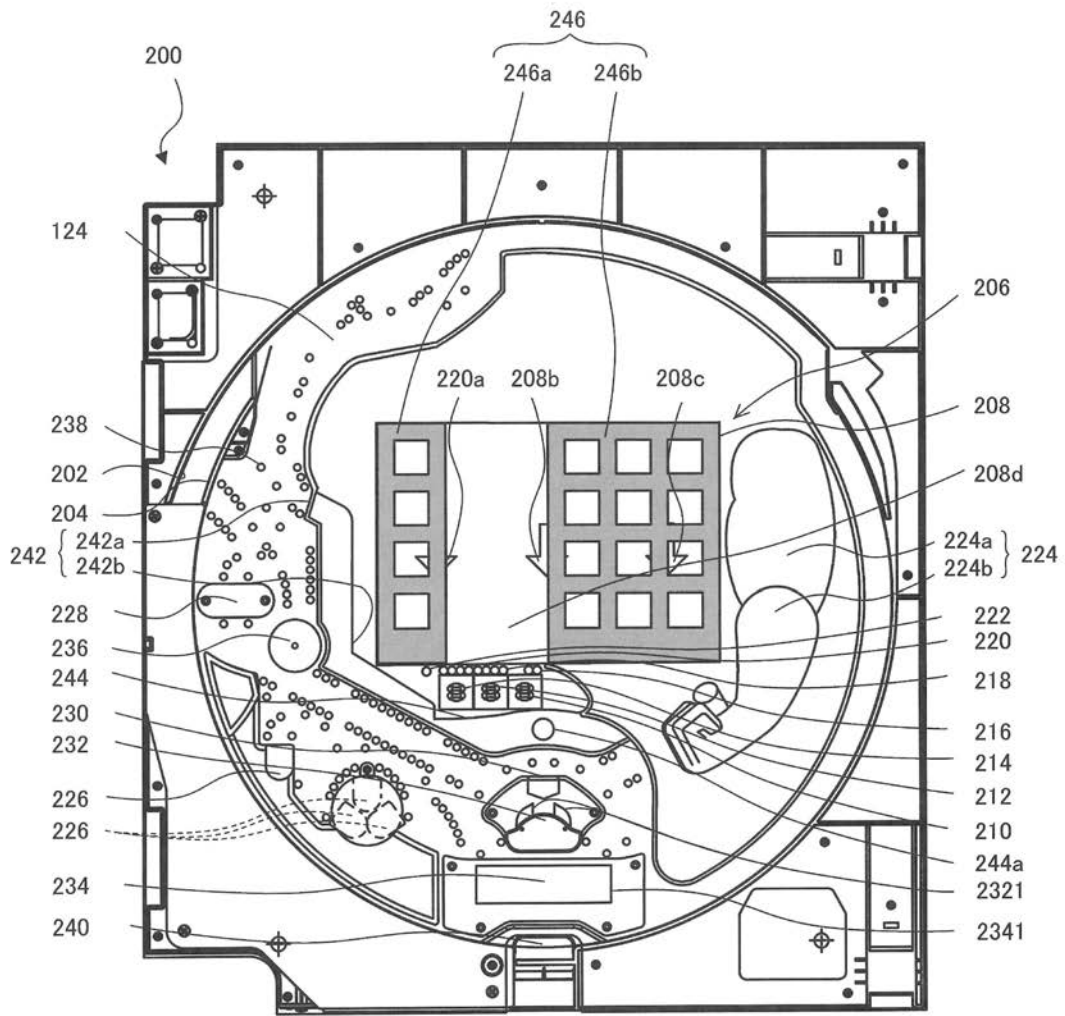
【図16】



【図17】



【図3】



【 図 9 】

(a) 特図2変動時間決定用テーブル (乱数範囲 : 0 ~ 6 5 5 3 5)

テーブル	特図2決定結果	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
1	A・B (電サポ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
		45000ms	1001~20000	リーチA当り
		65000ms	20001~65535	リーチB当り
2	C~H (電サポ有無で共通)	12000ms	0~65535	チャンス目全消灯
3	I・J (電サポ有:保留1~3)	1500ms	0~65535	超短縮ハズレ
4	I・J (電サポ有:保留0)	8000ms	0~65535	ハズレ
5	I・J (電サポ無:保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
		10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
		40000ms	60001~65000	リーチAハズレ
		60000ms	65001~65536	リーチBハズレ

(b) リーチA登場キャラクタ



(c) リーチB登場キャラクタ






【図15】




(a) 保留変化予告抽選1次テーブル (S3091cで使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	保留変化抽選の当選範囲
40000ms	リーチAハズレ	0~29
60000ms	リーチBハズレ	0~19
45000ms	リーチA当り	0~49
65000ms	リーチB当り	0~69

(b) 保留変化予告抽選2次テーブル (S3091e, S3092jで使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	変化なし	商人に変化	殿様に変化
		 (通常保留)	 (商人保留)	 (殿様保留)
40000ms	リーチAハズレ	0~69	70~95	96~99
60000ms	リーチBハズレ	0~59	60~95	96~99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~79	80~99
65000ms	リーチB当り	0~29	30~69	70~99

(c) 始動入賞時の演出説明表示の抽選テーブル (S3091gで使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	キャラAが出たら リーチAに発展するかも？	キャラBが出たら リーチAかリーチBに 発展するよ。	キャラCが出たら リーチBに発展確定！
				
40000ms	リーチAハズレ	0~79	80~99	—
60000ms	リーチBハズレ	—	0~79	80~99
45000ms	リーチA当り	0~39	40~99	—
65000ms	リーチB当り	—	0~49	50~99

【図18】

(a) 最後の図柄変動表示の最中に行う通常予告の抽選テーブル (S3092nで使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	出現せず	キャラA 	キャラB 	キャラC 
40000ms	リーチAハズレ	—	0~59	60~99	—
60000ms	リーチBハズレ	—	—	0~69	70~99
45000ms	リーチA当り	—	0~39	40~99	—
65000ms	リーチB当り	—	—	0~49	50~99

(b) 最後の図柄変動表示には限らない通常予告の抽選テーブル (S3092n, S3092rで使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	出現せず	キャラA 	キャラB 	キャラC 
1500ms	超短縮ハズレ	0~99	—	—	—
3000ms	短縮ハズレ	0~99	—	—	—
8000ms	ハズレ	0~89	90~99	—	—
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~69	70~99	—	—
40000ms	リーチAハズレ	0~39	40~79	80~99	—
60000ms	リーチBハズレ	0~9	—	10~79	80~99
12000ms	チャンス目全消灯	0~49	50~99	—	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~49	50~99	—	—
45000ms	リーチA当り	0~19	20~59	60~99	—
65000ms	リーチB当り	0~1	—	2~59	60~99

【 図 19 】

変動開始時の演出説明表示の抽選テーブル (S3092pで使用)

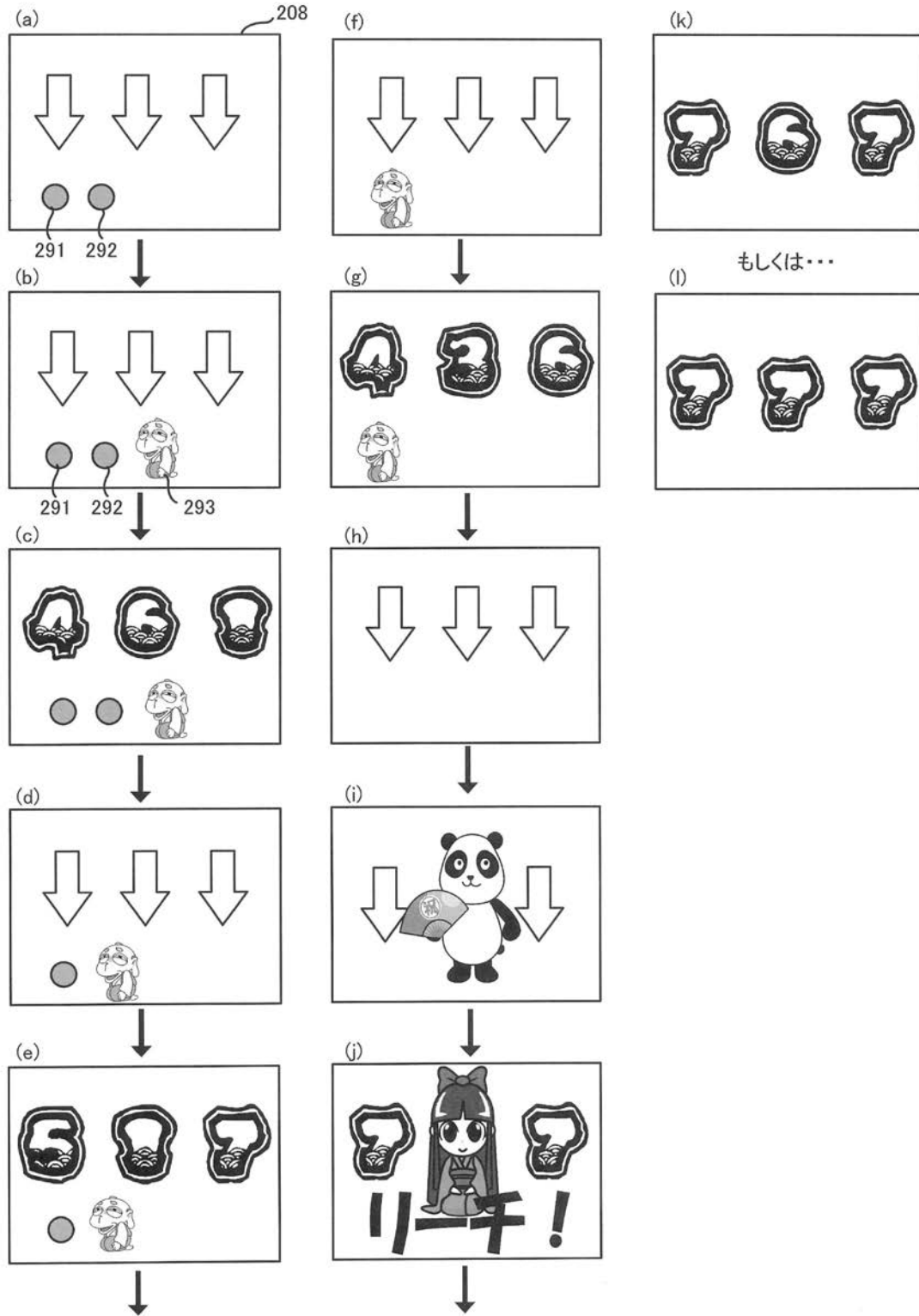
変動時間	装飾図柄表示装置 での演出状態	出現せず	キャラA・キャラB・ キャラCは3兄弟。	全画面が停止して 消灯すると チャンスモードに入ります。	リーチBが1番 期待できるリーチです。	キャラAが出たら リーチAに発展するかも？	キャラBが出たら リーチAがリーチBに 発展するよ。	キャラCが出たら リーチBに発展確定！
1500ms	超短縮ハズレ	0～99	—	—	—	—	—	—
3000ms	短縮ハズレ	0～99	—	—	—	—	—	—
8000ms	ハズレ	0～93	94	95	96	—	—	—
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0～89	90～93	94～96	97～99	—	—	—
40000ms	リーチAハズレ	0～59	60～79	80～89	90～99	—	—	—
60000ms	リーチBハズレ	0～59	60～79	80～89	90～99	—	—	—
120000ms	チャンス目全消灯	0～93	94～95	96～97	98～99	—	—	—
150000ms	ノーマルリーチ当り	0～93	94～95	96～97	98～99	—	—	—
450000ms	リーチA当り	0～59	60～79	80～89	90～99	—	—	—
650000ms	リーチB当り	0～59	60～79	80～89	90～99	—	—	—

【 図 2 0 】

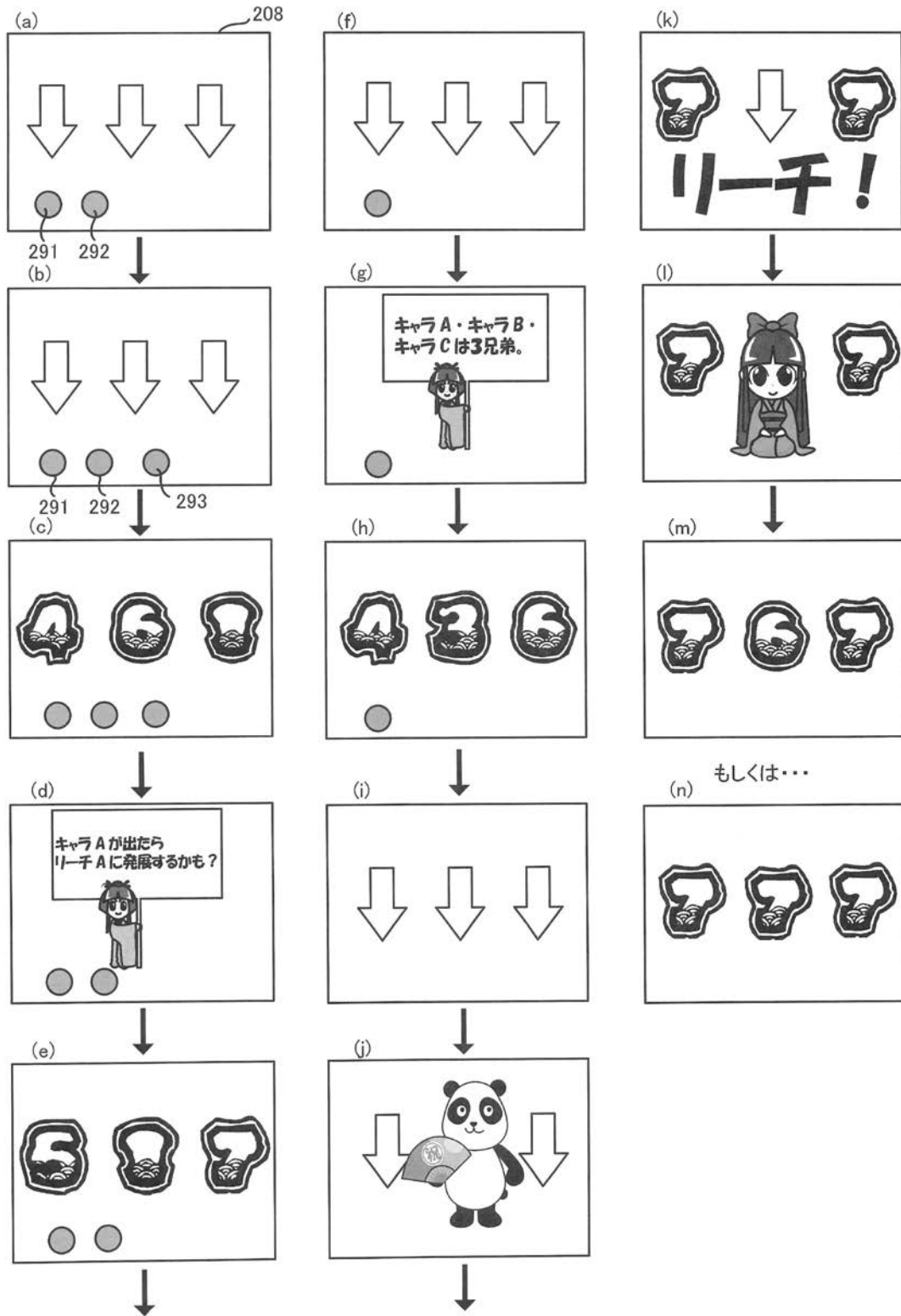
変動開始時の演出説明表示の抽選テーブル (S3092 t で使用)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	出現せず	キャラA・キャラB・キャラCは3兄弟。	全図柄が停止して消灯するとチャンスモードに入ります。	リーチBが一番期待できるリーチです。	キャラAが出たらリーチAに発願するかも？	キャラBが出たらリーチAかリーチBに発願するよ。	キャラCが出たらリーチBに発願確定！
1500ms	超短縮ハズレ	0~99	-	-	-	-	-	-
3000ms	短縮ハズレ	0~99	-	-	-	-	-	-
8000ms	ハズレ	0~79	80~84	85~89	90~93	94~95	96~97	98~99
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~49	50~59	60~69	70~79	80~89	90~94	95~99
40000ms	リーチAハズレ	0~19	20~39	40~59	60~79	80~89	90~94	95~99
60000ms	リーチBハズレ	0~19	20~39	40~59	60~79	80~89	90~94	95~99
120000ms	チャンス目全消灯	0~49	50~59	60~69	70~79	80~89	90~94	95~99
150000ms	ノーマルリーチ当り	0~49	50~59	60~69	70~79	80~89	90~94	95~99
450000ms	リーチA当り	0~19	20~39	40~59	60~79	80~89	90~94	95~99
650000ms	リーチB当り	0~19	20~39	40~59	60~79	80~89	90~94	95~99

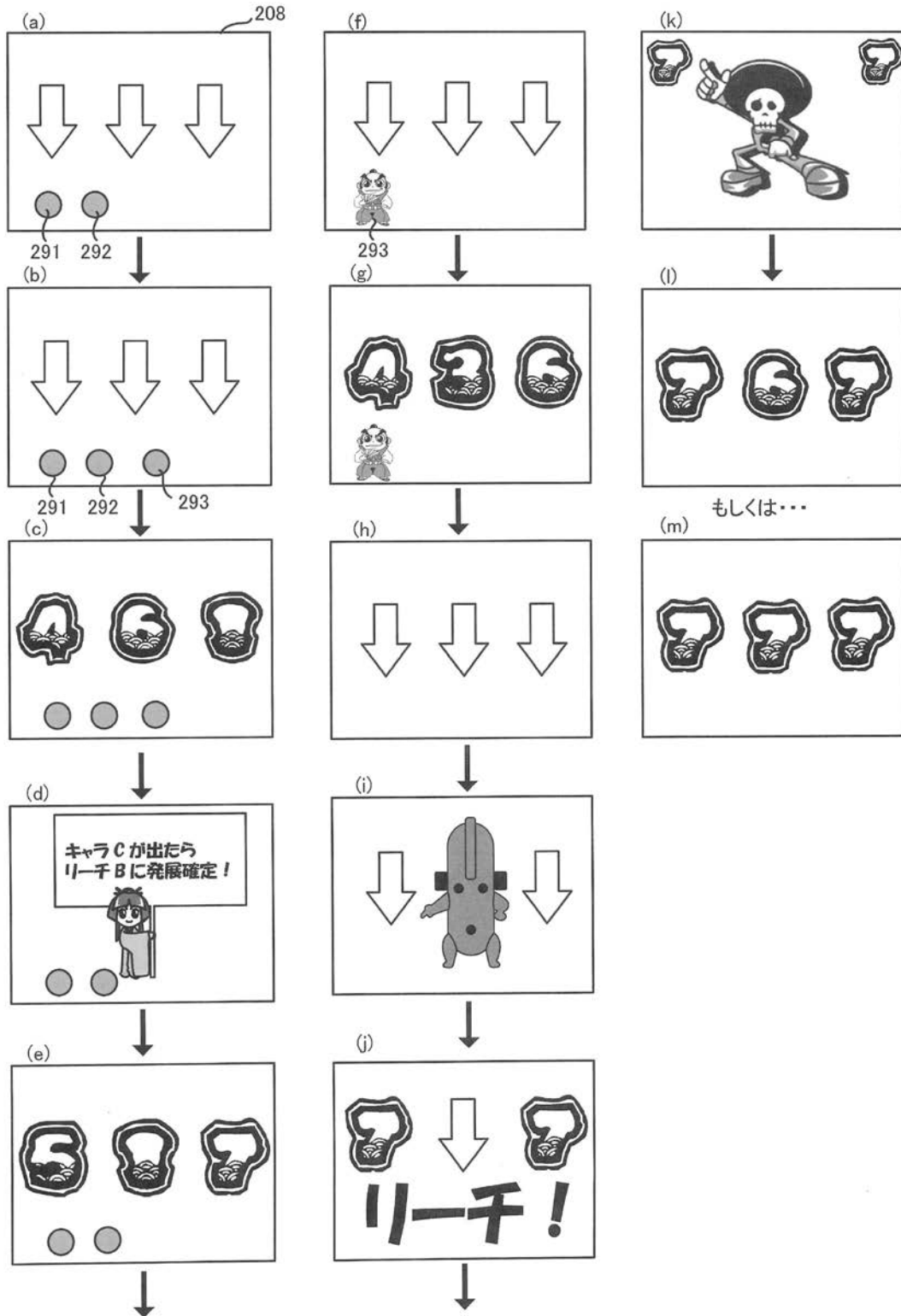
【図 21】



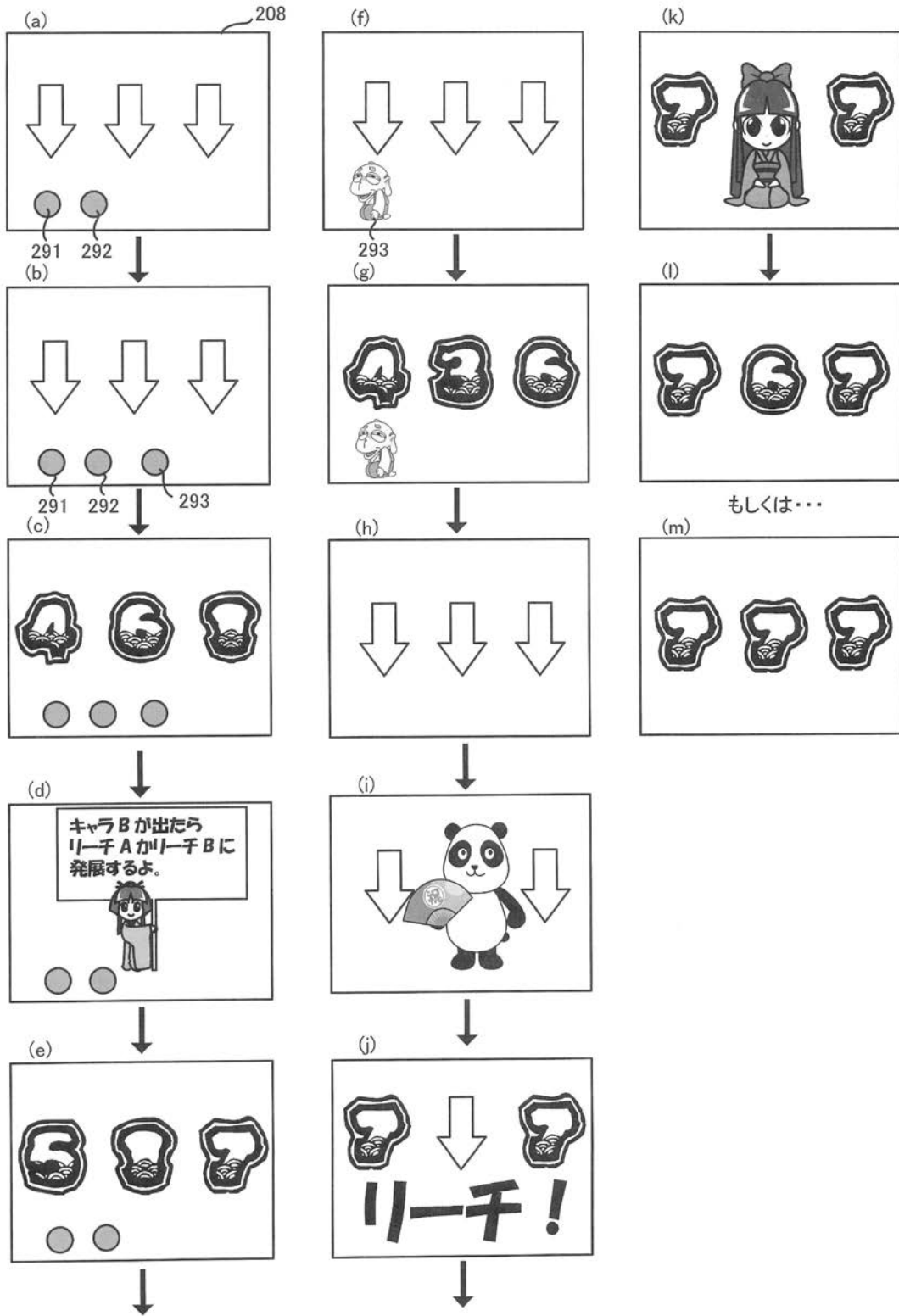
【図22】



【図23】



【図24】



【図25】

