

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5360785号
(P5360785)

(45) 発行日 平成25年12月4日(2013.12.4)

(24) 登録日 平成25年9月13日(2013.9.13)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 23 (全 101 頁)

(21) 出願番号	特願2012-117794 (P2012-117794)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成24年5月23日(2012.5.23)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2010-220044 (P2010-220044)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100107102
原出願日	平成20年7月16日(2008.7.16)		弁理士 吉延 彰広
(65) 公開番号	特開2012-179405 (P2012-179405A)	(72) 発明者	斉藤 健
(43) 公開日	平成24年9月20日(2012.9.20)		東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
審査請求日	平成24年5月28日(2012.5.28)		式会社大都技研内
		審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第一の図柄変動条件の成立があった場合に、図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な制御手段と、

先読み予告条件の成立があった場合に、先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、

を備えた遊技台であって、

前記制御手段は、前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動条件の成立があった場合に、該第一の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示の実行中に前記第二の図柄変動条件の成立があった場合に、該第二の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、保留されている前記図柄変動表示を開始させる際に、二つの図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示よりも前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を優先的に開始さ

せる制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記二つの図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、前記第一の図柄表示手段であり、

前記二つの図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、前記第二の図柄表示手段であり、

前記先読み予告手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記連続予告の実行中に前記第二の図柄変動条件の成立があったことによって、該連続予告の終了前に前記図柄変動表示が割り込んで実行される場合に、該図柄変動表示の実行中に該連続予告を少なくとも継続可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件が成立しやすい時短状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記先読み予告条件は、前記時短状態において前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じては、成立しないものであり、

擬似連続予告条件の成立があった場合に、擬似連続予告を少なくとも実行可能な擬似連続予告手段を備え、

前記擬似連続予告手段は、前記図柄変動表示の実行中に、前記擬似連続予告を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記図柄変動表示を開始させる際に、当否判定を少なくとも実行可能なものであり、

前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果に対応する図柄態様の停止表示を少なくとも含むものであり、

前記図柄表示手段は、前記停止表示によって、前記当否判定の結果を少なくとも報知可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記図柄表示手段による前記当否判定の結果の報知よりも前に、該当否判定の結果を少なくとも予告可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告条件は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果となる場合であり、且つ第一の予告実行条件が成り立った場合に、成立するものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技台であって、

前記第一の予告実行条件は、第一の確率で当選となる第一の予告抽選が行われ、かつ該第一の予告抽選に当選した場合に、成立するものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 3 又は 4 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告条件は、前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果とは別の当否判定結果となる場合であり、且つ第二の予告実行条件の成立があった場合に、成り立つものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の遊技台であって、

前記第二の予告実行条件は、第二の確率で当選となる第二の予告抽選が行われ、かつ該第二の予告抽選に当選した場合に、成立するものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 2 乃至 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記当否判定を実行可能な当否判定手段を少なくとも含む第一の制御手段であり、

前記第一の制御手段は、第二の制御手段に複数種類のコマンドを少なくとも送信可能なものであり、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段から受信した前記コマンドに応じた制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の基板により構成されており、

前記第二の制御手段は、前記先読み予告を行うかどうかを判定する判定手段を少なくとも含むものであり、

前記先読み予告条件の成立があった場合とは、前記判定手段によって前記先読み予告を行うと判定された場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、非時短状態における前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 9】

請求項 8 に記載の遊技台であって、

前記第一の制御手段は、前記第一の図柄変動条件が成立しているかどうかを判定する第一の図柄変動条件判定手段を少なくとも含むものであり、

前記複数種類のコマンドのうちの第一のコマンドは、前記第一の図柄変動条件判定手段によって前記第一の図柄変動条件が成立していると判定された後で、前記第二の制御手段に送信可能に構成されたものであり、

前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合とは、前記第一の制御手段から送信された前記第一のコマンドを前記第二の制御手段が受信した後で、前記判定手段によって前記先読み予告を行うと判定された場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 9 に記載の遊技台であって、

前記非時短状態において、前記第一の図柄変動条件判定手段によって前記第一の図柄変動条件が成立していると判定された場合に、前記判定手段による前記先読み予告を行うかどうかの判定が行われない、又は前記判定手段によって前記先読み予告を行わないと判定されることで、前記先読み予告条件は、前記時短状態における前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じては、成立しないものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 11】

請求項 8 乃至 10 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記非時短状態における前記第二の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

請求項 7 乃至 11 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記時短状態における前記第二の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 3】

請求項 1 1 又は請求項 1 2 に記載の遊技台であって、

前記第一の制御手段は、前記第二の図柄変動条件が成立しているかどうかを判定する第二の図柄変動条件判定手段を少なくとも含むものであり、

前記複数種類のコマンドのうちの第二のコマンドは、前記第二の図柄変動条件判定手段によって前記第二の図柄変動条件が成立していると判定された後で、前記第二の制御手段に送信可能に構成されたものであり、

前記第二の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合とは、前記第一の制御手段から送信された前記第二のコマンドを前記第二の制御手段が受信した後で、前記判定手段によって前記先読み予告を行うと判定された場合のことである、

10

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 4】

請求項 7 乃至 1 3 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

画像を表示可能な画像表示手段を備え、

前記第二の制御手段は、前記先読み予告手段として前記画像表示手段を少なくとも制御可能なものであり、

前記第二の制御手段は、前記擬似連続予告手段として前記画像表示手段を少なくとも制御可能なものである、

20

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 5】

請求項 7 乃至 1 4 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記擬似連続予告は、前記擬似連続予告条件の成立がなかった場合に、実行されないものであり、

前記擬似連続予告手段は、前記擬似連続予告条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示の実行中に前記擬似連続予告を開始し、該図柄変動表示の実行中に該擬似連続予告を終了するものである、

ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 1 6】

請求項 1 5 に記載の遊技台であって、

前記第二の制御手段は、前記擬似連続予告を行うかどうかを判定する擬似連続予告実行判定手段を少なくとも含むものであり、

前記擬似連続予告条件の成立があった場合とは、前記擬似連続予告実行判定手段によって前記擬似連続予告を行うと判定された場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 7】

請求項 1 4 に記載の遊技台であって、

前記第一の制御手段から送信された前記コマンドを少なくとも受信可能な第一の制御部と、

40

前記画像表示手段の表示制御を少なくとも実行可能な第二の制御部と、
を備え、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御部と前記第二の制御部の両方を少なくとも含んで構成されたものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 8】

請求項 1 乃至 1 7 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記連続予告は、複数回の図柄変動表示の実行中に継続的に行われるものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 9】

50

請求項 1 乃至 18 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第一の図柄変動条件は、第一の始動領域への入球を少なくとも一つの条件として、成立するものであり、

前記第二の図柄変動条件は、第二の始動領域への入球を少なくとも一つの条件として、成立するものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 20】

請求項 19 に記載の遊技台であって、

前記第一の図柄変動条件は、前記第一の始動領域への入球があり、かつ第一の保留数が第一の上限数未満である場合に、成立するものであり、

前記第二の図柄変動条件は、前記第二の始動領域への入球があり、かつ第二の保留数が第二の上限数未満である場合に、成立するものであり、

前記第一の保留数は、前記第一の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、

前記第二の保留数は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている数のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 21】

請求項 1 乃至 20 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記図柄表示手段に特定の図柄態様を停止表示した後で、特別遊技状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記制御手段は、前記特別遊技状態における前記第一の図柄変動条件の成立があった場合に、該成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、前記特別遊技状態における前記第二の図柄変動条件の成立があった場合に、該成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 22】

請求項 1 乃至 21 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第一の図柄変動条件は、前記第一の図柄表示手段が前記図柄変動表示を行う第一の権利を取得するための条件であり、

前記第二の図柄変動条件は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を行う第二の権利を取得するための条件であり、

前記第一の権利および前記第二の権利のうちの少なくとも一方の権利が取得されると、取得された権利に基づく図柄変動表示の開始が保留される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 23】

請求項 22 に記載の遊技台であって、

前記第一の権利および前記第二の権利のうちの少なくとも一方の権利が取得されると、取得された権利に基づく図柄変動表示の開始が保留されずに、該図柄変動表示が開始される場合もある、

ことを特徴とする遊技台。

【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。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 0 3 】

また、こういった遊技台には複数個の図柄を変動表示可能な液晶表示装置等の装飾図柄表示装置を備え、始動口に遊技球が入賞すると、装飾図柄表示装置の図柄を所定時間変動して、変動後の図柄が予め定めた特定図柄の組み合わせである特定態様になった場合に、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。

10

【 0 0 0 4 】

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台の興趣性を向上させるようにしている。

【 0 0 0 5 】

このような遊技台について、図柄が変動を終了するよりも前に、変動後の図柄が特定態様となることを遊技者に予め報知する遊技台が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

20

【 0 0 0 6 】

【 特許文献 1 】 特開平 3 - 7 3 1 8 0 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 7 】

上記特許文献 1 記載の遊技台では、図柄の変動を単に行うだけでなく、変動後の図柄が特定態様となることを遊技者に予め報知するため、遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させることができる程度可能となったが、さらに、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持続させることができるようにしなければ、遊技者にすぐに飽きられてしまうといった恐れがある。

30

【 0 0 0 8 】

本発明は上記事情に鑑み、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持続させることができる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 】

【 0 0 0 9 】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、

第一の図柄変動条件の成立があった場合に、図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

40

前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な制御手段と、

先読み予告条件の成立があった場合に、先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、

を備えた遊技台であって、

前記制御手段は、前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動条件の成立があった場合に、該第一の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示の実行中に前記第二の図柄変動条件の成立があった場合に、該第二の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留

50

する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、保留されている前記図柄変動表示を開始させる際に、二つの図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示よりも前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を優先的に開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記二つの図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、前記第一の図柄表示手段であり、

前記二つの図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、前記第二の図柄表示手段であり、

前記先読み予告手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記連続予告の実行中に前記第二の図柄変動条件の成立があったことによって、該連続予告の終了前に前記図柄変動表示が割り込んで実行される場合に、該図柄変動表示の実行中に該連続予告を少なくとも継続可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件が成立しやすい時短状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記先読み予告条件は、前記時短状態において前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じては、成立しないものであり、

擬似連続予告条件の成立があった場合に、擬似連続予告を少なくとも実行可能な擬似連続予告手段を備え、

前記擬似連続予告手段は、前記図柄変動表示の実行中に、前記擬似連続予告を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明の遊技台によれば、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】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。

【図 2】遊技盤 1 0 2 を正面から見た略示正面図である。

【図 3】（ a ）は特図の停止表示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 ）は普図の停止表示態様の一例を示したものである。

【図 4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 5】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 6】主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図 7】第 1 特図始動口 1 2 6 に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 8】第 2 特図始動口 1 2 8 に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】普図始動口 1 2 4 および可変入賞口 1 3 0 に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 0】主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された事前予告実行判定テーブルを示す図である。

【図 1 1】主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された偽事前予告実行判定テーブルを示す図である。

【図 1 2】主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する普図関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 3】（ a ）は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している普図低確率用の判定テーブルを示す図であり、（ b ）は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している普図高確率用の判定テーブルを示す図である。

【図 1 4】主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 2 関連抽選処理の流れを示すフ

10

20

30

40

50

ローチャートである。

【図15】(a)は、主制御部300のROM306が記憶している大当たり判定テーブルを示す図であり、(b)は、主制御部300のROM306が記憶している、大当たり当選時のラウンド抽選判定テーブルを示す図であり、(c)は、主制御部300のROM306が記憶している、大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブルを示す図であり、(d)は、普図低確率状態に使用されるタイマ番号決定テーブルを示す図であり、(e)普図高確率状態に使用されるタイマ番号決定テーブルを示す図であり。

【図16】主制御部300のCPU304が実行する特図1関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】(a)は副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートであり、(b)はコマンド入力処理の流れを示すフローチャートであり、(c)は変動パターン選択処理の流れを示すフローチャートであり、(d)は図柄停止処理の流れを示すフローチャートであり、(e)はストロブ割り込み処理の流れを示すフローチャートであり、(f)はチャンスボタン割り込み処理の流れを示すフローチャートであり、(g)は変数更新割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【図19】(a)は大当たり判定の結果が不当選(大当たりフラグがオフ)の場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、(b)は大当たり判定の結果が当選(大当たりフラグがオン)の場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものである。

【図20】装飾図柄表示装置110に仮停止させる仮停止図柄の組合せ、および停止表示させる停止図柄の組合せを決定するための図柄決定テーブルの一例の前半部分を示した図である。

【図21】装飾図柄表示装置110に仮停止させる仮停止図柄の組合せ、および停止表示させる停止図柄の組合せを決定するための図柄決定テーブルの一例の後半部分を示した図である。

【図22】(a)は連続予告登場キャラクターテーブルの一例を示した図であり、(b)は連続予告シナリオテーブルの一例を示した図である。

【図23】シナリオタイプの連続予告の一例を示した図である。

【図24】普図低確率状態である場合の特図2優先変動の一例を示した図である。

【図25】普図高確率状態である場合の特図2優先変動の一例を示した図である。

【図26】普図高確率状態である場合に生じる連続予告の問題について説明するための特図2優先変動の一例を示した図である。

【図27】従来のパチンコ機が普図高確率状態において、第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告を行った場合の例を示す図である。

【図28】従来のパチンコ機が普図高確率状態において、第2特図始動口128への入賞に基づく事前予告を行わない場合の例を示す図である。

【図29】本実施例のパチンコ機が普図高確率状態である場合の例を示す図である。

【図30】変更例1における予告演出および偽予告演出のタイミングを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、図面を用いて、本発明の実施例1に係るパチンコ機(遊技台)について詳細に説明する。

【0013】

まず、図1を用いて、本発明の実施例1に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【0014】

パチンコ機100は、ガラス製または樹脂製の透明板部材152および透明部材保持枠154からなるガラス枠156の奥側に、その透明板部材152を通して視認可能に配設した後述する遊技盤(盤面)102を備えている。この遊技盤102は、外枠101に対

10

20

30

40

50

して開閉自在に設けられた内枠 103 に取り付けられている。なお、いずれも図示省略したが、パチンコ機 100 には、ガラス枠 156 が開放したことを検知するガラス枠開放センサや、内枠 103 が開放したことを検知する内枠開放センサが設けられている。

【0015】

ガラス枠 156 の下方には、後述する発射モータ 602 によって回転する発射杆 138 と、この発射杆 138 の先端部に取り付けて球を後述する遊技領域 104 に向けて打ち出す発射槌 140 と、この発射槌 140 によって打ち出す球を後述する外レール 106 に導くための発射レール 142 と、球を一時的に貯留すると共に、貯留している球を順次、発射レール 142 に供給するための貯留皿 144 と、遊技者による押下操作が可能であり、所定の時期にその操作を検出した場合に後述する装飾図柄表示装置 110 等による演出表示を変化させるための演出ボタン 146 を配設している。

10

【0016】

また、発射杆 138 および発射槌 140 の下方には、発射杆 138 を制御して遊技領域 104 に向けて球の発射強度の操作を行うための操作ハンドル 148 を配設していると共に、貯留皿 144 の下方には、貯留皿 144 に貯留できない溢れ球を貯留するための下皿 150 を設けている。貯留皿 144 と下皿 150 を結ぶ内部経路の下皿近傍には、不図示の下皿満タンセンサが設けられている。下皿満タンセンサから下皿 150 が満杯になると下皿満タンエラーが出力される。

【0017】

図 2 は、遊技盤 102 を正面から見た略示正面図である。

20

【0018】

遊技盤 102 には、外レール 106 と内レール 108 とを配設し、遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある。）が回転可能な遊技領域 104 を区画形成している。

【0019】

遊技領域 104 の略中央には、演出装置 200 を配設している。この演出装置 200 には、略中央に横長の装飾図柄表示装置 110 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 112 と、2 種類の特別図柄表示装置である特別図柄 1 表示装置 198 および特別図柄 2 表示装置 114 と、普通図柄保留ランプ 116 と、2 種類の特別図柄保留ランプである第 1 特別図柄保留ランプ 199 および第 2 特別図柄保留ランプ 118 と、高確中ランプ 120 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

30

【0020】

演出装置 200 は、可動部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。

【0021】

装飾図柄表示装置 110 は、装飾図柄（図 3（b）参照）ならびに演出に用いる様々な画像を表示するための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置 110 は、表示画面を、左図柄表示領域 110a、中図柄表示領域 110b、右図柄表示領域 110c および演出表示領域 110d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 110a、中図柄表示領域 110b および右図柄表示領域 110c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 110d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 110a、110b、110c、110d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 110 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 110 は、液晶表示装置に代えて、ドットマトリクス表示装置、7 セグメント表示装置、EL（Electro Luminescence）表示装置、ドラム式表示装置、リーフ式表示装置等の表示デバイスを採用してもよい。

40

【0022】

普図表示装置 112 は、普図（図 3（c）参照）の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。特図 1 表示装置 198 および特図 2

50

表示装置 114 はいずれも、特図（図 3（a）参照）の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。以下、特図 1 表示装置 198 によって表示される図柄を特図 1 と称するとともに、特図 2 表示装置 114 によって表示される図柄を特図 2 と称することがある。

【0023】

普図保留ランプ 116 は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を 2 つまで保留することを可能としている。特図 1 保留ランプ 199 は、保留している特図 1 変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図 1 変動遊技を 4 つまで保留することを可能としている。特図 2 保留ランプ 118 は、保留している特図 2 変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図 2 変動遊技を 4 つまで保留することを可能としている。高確中ランプ 120 は、遊技状態が特図高確率状態（後述する大当たり遊技の当選確率を通常確率よりも高く設定した遊技状態）であること、または特図高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を特図低確率状態（後述する大当たり遊技の当選確率を通常確率に設定した遊技状態）から特図高確率状態にする場合に点灯し、特図高確率状態から特図低確率状態にする場合に消灯する。

【0024】

また、演出装置 200 の周囲には、一般入賞口 122 と、普図始動口 124 と、第 1 特図始動口 126 と、第 2 特図始動口 128 と、可変入賞口 130 を配設している。一般入賞口 122 は、本実施例では遊技盤 102 に複数配設しており、この一般入賞口 122 への入球を所定の球検出センサ（一般入賞口センサ）が検出した場合（一般入賞口 122 に入賞した場合）、後述する払出装置 552 を駆動し、所定の個数（本実施例では 10 個）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 144 に排出する。貯留皿 144 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 122 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。本実施例では、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。

【0025】

普図始動口 124 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる。この普図始動口 124 に入球した球は、遊技領域のうち、その普図始動口 124 からつながる所定領域を通過する。この普図始動口 124 に入球した球は一般入賞口 122 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。遊技盤 102 には、上記所定領域を通過する球を検出する所定の球検出センサ（ゲートセンサ）が設けられており、そのゲートセンサが遊技球を検出した場合、パチンコ機 100 は、普図表示装置 112 による普図変動遊技を開始する。

【0026】

第 1 特図始動口 126 は、本実施例では遊技盤 102 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 126 は、本発明にいう第 1 の始動口の一例に相当する。第 1 特図始動口 126 への入球を所定の球検出センサ（第 1 始動口センサ）が検出した場合、後述する払出装置 552 を駆動し、所定の個数（本実施例では 3 個）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 144 に排出するとともに、特図 1 表示装置 198 による特図 1 変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 126 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。

【0027】

第 2 特図始動口 128 は、本実施例では第 1 特図始動口 126 の真下に 1 つだけ配設している。この第 2 特図始動口 128 は、本発明にいう第 2 の入賞口の一例に相当する。第 2 特図始動口 128 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 1281 が設けられており、一对の羽根部材 1281 と第 2 特図始動口 128 を併せて、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれることがある。一对の羽根部材 1281 は、第 2 特図始動口 128 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 12

8 1 が閉鎖したままでは第 2 特図始動口 1 2 8 への入球は不可能である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 1 1 2 が当たり図柄を停止表示した場合には、一对の羽根部材 1 2 8 1 が所定の時間間隔で所定回数開閉し、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入球が可能になる。第 2 特図始動口 1 2 8 への入球を所定の球検出センサ（第 2 始動口センサ）が検出した場合、後述する払出装置 5 5 2 を駆動し、所定の個数（本実施例では 5 個）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 1 4 4 に排出するとともに、特図表示装置 1 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 1 2 8 に入球した球は、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。

【 0 0 2 8 】

可変入賞口 1 3 0 は、本実施例では遊技盤 1 0 2 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 1 3 0 は、ソレノイドによって開閉自在な扉部材によって入球可能状態になったり、入球不能状態になったりする。すなわち、その扉部材の開鎖中は可変入賞口 1 3 0 への入球は不可能であるが、特図変動遊技に当選し、特図 1 表示装置 1 9 8 が大当たり図柄を停止表示した場合、または、特図 2 変動遊技に当選し、特図 2 表示装置 1 1 4 が大当たり図柄を停止表示した場合には、扉部材が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1 . 5 秒）、所定の回数（例えば 1 5 回）で開閉し、可変入賞口 1 3 0 への入球が可能になる。可変入賞口 1 3 0 は大入賞口と呼ばれることがあり、扉部材と可変入賞口 1 3 0 を併せてアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口 1 3 0 への入球を所定の球検出センサ（カウントセンサ）が検出した場合、後述する払出装置 5 5 2 を駆動し、所定の個数（本実施例では 1 5 球）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 1 4 4 に排出する。なお、可変入賞口 1 3 0 に入球した球は、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。

【 0 0 2 9 】

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 1 3 2 や、遊技釘 1 3 4 を複数個、配設していると共に、内レール 1 0 8 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 1 3 6 を設けている。

【 0 0 3 0 】

このパチンコ機 1 0 0 は、遊技者が貯留皿 1 4 4 に貯留している球を発射レール 1 4 2 の発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドル 1 4 8 の操作量に応じた強度で発射モータ 6 0 2 を駆動し、発射杆 1 3 8 および発射槌 1 4 0 によって外レール 1 0 6、内レール 1 0 8 を通過させて遊技領域 1 0 4 に打ち出す。ここで、射幸性を低下させない目的、または、部材の耐久性を維持させるために、たとえば、1 分間に 1 0 0 発以上発射できないように構成されている。そして、遊技領域 1 0 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 1 3 2 や遊技釘 1 3 4 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 1 2 2、可変入賞口 1 3 0）や始動口（第 1 特図始動口 1 2 6、第 2 特図始動口 1 2 8）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 1 2 4 を通過するのみでアウト口 1 3 6 に到達する。発射された遊技球が始動口に到達するまでの時間は、始動口の位置や、遊技釘 1 3 4、打球方向変換部材 1 3 2 等の障害物の配置によって変わるが、盤面略中央に設けられた始動口にはどんなに早くても数秒（たとえば 2 秒）程度はかかる。

【 0 0 3 1 】

< 演出装置 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 0 について説明する。

【 0 0 3 2 】

この演出装置 2 0 0 の前面側には、ワープ装置 2 3 0 および前面ステージ 2 3 4 を配設し、演出装置 2 0 0 の背面側には、装飾図柄表示装置 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 を配設している。すなわち、演出装置 2 0 0 において、装飾図柄表示装置 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 は、ワープ装置 2 3 0 および前面ステージ 2 3 4 の後方に位置することとなる。

【 0 0 3 3 】

ワープ装置 230 は、演出装置 200 の左上方に設けた入球口 232 に入った遊技球を演出装置 200 の前面下方の前面ステージ 234 に排出し、さらに、前面ステージ 234 に排出した遊技球が前面ステージ 234 の中央部後方に設けた第 2 の入球口 236 に入った場合は、遊技球を、第 1 特図始動口 126 の上方である演出装置 200 の下部中央に設けた排出口 238 から第 1 特図始動口 126 に向けて排出するものである。この排出口 238 から排出した遊技球は第 1 特図始動口 126 に入球しやすくなっている。

【0034】

遮蔽手段 250 は、格子状の左扉 250 a および右扉 250 b からなり、装飾図柄表示装置 110 および前面ステージ 234 の間に配設する。左扉 250 a および右扉 250 b の上部には、図示しない 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 250 a および右扉 250 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。遮蔽手段 250 は、左右扉 250 a、250 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 110 を視認し難いように遮蔽する。左右扉 250 a、250 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 110 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 110 の表示の全てを視認可能である。また、左右扉 250 a、250 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、左右扉 250 a、250 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 110 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ぎ、後方の装飾図柄表示装置 110 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 110 を全く視認不可にしてもよい。

【0035】

< 図柄の種類 >

次に、図 3 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 100 のの特図 1 表示装置 198、特図 2 表示装置 114、装飾図柄表示装置 110、普図表示装置 112 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。

【0036】

図 3 (a) は特図の停止表示態様の一例を示したものである。本実施例の特図の停止表示態様には、大当たり図柄である「特図 A」と、特別大当たり図柄である「特図 B」と、外れ図柄である「特図 C」の 3 種類がある。第 1 特図始動口 126 に球が入球したことを上述の第 1 始動口センサが検出したことに基づいて、特図 1 表示装置 198 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「特図の変動表示」を行う。そして、特図 1 表示装置 198 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 1 表示装置 198 は、特図 1 変動遊技の当選を報知する場合には「特図 A」または「特図 B」を停止表示し、特図 1 変動遊技の外れを報知する場合には「特図 C」を停止表示する。なお、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。

【0037】

また、第 2 特図始動口 128 に球が入球したことを上述の第 2 始動口センサが検出したことに基づいて、特図 2 表示装置 114 も、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「特図の変動表示」を行う。そして、特図 2 表示装置 114 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 2 表示装置 114 も、特図 2 変動遊技の当選を報知する場合には「特図 A」または「特図 B」を停止表示し、特図 2 変動遊技の外れを報知する場合には「特図 C」を停止表示する。大当たりに対応する図柄を停止表示した場合には、大当たり遊技を開始し、特別大当たりに対応する図柄の組合せを停止表示した場合には、特別大当たり遊技を開始する。大当たり遊技と特別大当たり遊技の違いは、次回の特図変動遊技で、大当たり当選する確率が高い（特別大当たり遊技）か低い（大当たり遊技）かの違いである。

【 0 0 3 8 】

なお、本実施例では大当たり、特別大当たりまたは外れの 3 種類の停止表示パターンを備えているが、後述するラウンド数や時短など、大当たり終了後に特図高確率状態に移行するか否かとは別の遊技者に付与する利益量によってさらに停止表示パターンを異ならせてもよい。たとえば、2 R 大当たり（時短つき）、2 R 大当たり（時短なし）、1 5 R 大当たり（時短つき）、1 5 R 大当たり（時短なし）、2 R 特別大当たり（時短つき）、2 R 特別大当たり（時短なし）、1 5 R 特別大当たり（時短つき）、1 5 R 特別大当たり（時短なし）またはハズレを停止表示するようにしてもよい。

【 0 0 3 9 】

図 3（b）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施例の装飾図柄には、「装飾 1」～「装飾 10」の 10 種類がある。特図 1 変動遊技あるいは特図 2 変動遊技が開始すると、装飾図柄表示装置 110 の左図柄表示領域 110 a、中図柄表示領域 110 b、右図柄表示領域 110 c 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。そして、大当たりを報知する場合には、図柄表示領域 110 a～110 c に大当たりに対応する図柄組合せ（本実施例では、同一の数字の装飾図柄の組合せ（例えば、「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」））を停止表示し、特別大当たりを報知する場合には、特別大当たりに対応する図柄組合せ（本実施例では、同一の奇数番号数字の装飾図柄の組合せ（例えば、「装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1」））を停止表示する。また、外れを報知する場合には、図柄表示領域 110 a～110 c に大当たりに対応する図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【 0 0 4 0 】

本実施例のパチンコ機 100 では、後述するように、特図変動遊技における大当た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、特別大当たり（確変大当たり）か否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。

【 0 0 4 1 】

図 3（c）は普図の停止表示態様の一例を示したものである。本実施例の普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図 A」と、外れ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 124 を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 112 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」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図 A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図 B」を停止表示する。

【 0 0 4 2 】

< 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。

【 0 0 4 3 】

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副制御部 400 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 550 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 600 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 650 によって構成されている。

【 0 0 4 4 】

< 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。

【 0 0 4 5 】

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

10

20

30

40

50

R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M (R W M) 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する W D T 3 1 3 を搭載している。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部 4 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 4 b 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。

【 0 0 4 6 】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 4 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 3 1 6 (この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする) と、各種センサ 3 1 8 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 3 1 6 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 0 と、特図 1 表示装置 1 9 8 および特図 2 表示装置 1 1 4 の表示制御を行うための表示回路 3 2 2 と、普図表示装置 1 1 2 の表示制御を行うための表示回路 3 2 4 と、各種状態表示部 3 2 6 (普図保留ランプ 1 1 6、特図 1 保留ランプ 1 9 9、特図 2 保留ランプ 1 1 8、高確中ランプ 1 1 8 等) の表示制御を行うための表示回路 3 2 8 と、第 2 特図始動口 1 2 8 や可変入賞口 1 3 0 等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 0 を制御するためのソレノイド回路 3 3 2 を接続している。図 4 に示す各種センサ 3 1 8 には、上述のガラス枠開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ等、また球検出センサである上述の一般入賞口センサ、ゲートセンサ、第 1 始動口センサ、第 2 始動口センサ、カウントセンサ等が含まれる。

【 0 0 4 7 】

なお、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したことを第 1 始動口センサである球検出センサ 3 1 8 が検出した場合には、センサ回路 3 2 0 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 3 1 6 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 3 1 6 は、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応するカウンタ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、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 3 1 6 は、第 2 特図始動口 1 2 8 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 1 2 8 に対応するカウンタ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、第 2 特図始動口 1 2 8 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【 0 0 4 8 】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部の遊技店コンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 6 5 2 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。

【 0 0 4 9 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 5 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 6 を設けており、この電圧監視回路 3 3 6 は、電源の電圧値が所定の値 (本実施例では 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基本回路 3 0 2 に出力する。

【 0 0 5 0 】

また、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 3 8 を設けており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 3 8 から起動信号を入力した場合に、後述する主制御部メイン処理を開始する。

【 0 0 5 1 】

また、主制御部 3 0 0 は、副制御部 4 0 0 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 5 5 0 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、副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 との情報通信は

一方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 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、副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 からは主制御部 3 0 0 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。

【 0 0 5 2 】

< 副制御部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の副制御部 4 0 0 について説明する。

【 0 0 5 3 】

副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 には、C P U 4 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 4 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M (R W M) 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。この基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 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。

10

【 0 0 5 4 】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 4 1 6 (およびアンプ) の制御を行うための音源 I C 4 1 8 と、各種ランプ 4 2 0 の制御を行うための表示回路 4 2 2 と、演出装置 2 0 0 の演出用可動体を駆動する駆動装置であるソレノイドまたはモータ等が含まれる各種演出用駆動装置 4 2 4 の制御を行うための演出用駆動装置制御回路 4 2 6 と、装飾図柄表示装置 (液晶表示装置) 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 の制御を行うための装飾図柄表示制御部 5 0 0 と、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出して信号を出力するチャンスボタン検出回路 3 8 0 を接続している。

20

【 0 0 5 5 】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 5 5 0、発射制御部 6 0 0、電源管理部 6 5 0 について説明する。

【 0 0 5 6 】

払出制御部 5 5 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 5 5 2 を制御すると共に、払出センサ 5 5 4 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 5 5 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット 6 5 4 との通信を行う。

30

【 0 0 5 7 】

発射制御部 6 0 0 は、払出制御部 5 5 0 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、操作ハンドル 1 4 8 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による発射ハンドル 1 4 8 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、発射杆 1 3 8 および発射槌 1 4 0 を駆動する発射モータ 6 0 2 の制御や、貯留皿 1 4 4 から発射レール 1 4 2 に球を供給する球送り装置 6 0 4 の制御を行う。

【 0 0 5 8 】

電源管理部 6 5 0 は、パチンコ機 1 0 0 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主制御部 3 0 0、副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装置 5 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源管理部 6 5 0 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 3 0 0 の R A M 3 0 8 等) に所定の期間 (例えば 1 0 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。

40

【 0 0 5 9 】

< 主制御部メイン処理 >

次に、図 5 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 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。

【 0 0 6 0 】

上述したように、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 3 8 を設けている。この起動信

50

号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割り込みによりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図5に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0061】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304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)、割り込みマスクの設定、I/Oポート310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT313への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施例では、WDT313に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0062】

ステップS102では、WDT313のカウンタの値をクリアし、WDT313による時間計測を再始動する。

【0063】

ステップS103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336が、電源管理部650から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施例では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(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはステップS102に戻り、低電圧信号がオフの場合(CPU304が電源の遮断を検知していない場合)にはステップS104に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9V)に達しない場合にもステップS102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S103は繰り返し実行される。

【0064】

ステップS104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り込み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312に設定する処理、I/O310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

【0065】

ステップS105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300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップS107)に進む。

【0066】

具体的には、最初に、電源基板に設けたRAMクリアスイッチ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302を初期状態にすべくステップS107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、RAM308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302を初期状態にすべくステップS107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、RAM308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S106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100を初期状態にすべくステップS107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S107に進む。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

ステップ S 1 0 6 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時に R A M 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、割り込み許可の設定を行う。以降、C P U 3 0 4 が、再設定後のスタックポインタ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り込み処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 1 0 8、ステップ S 1 0 9 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図 7 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 R A M 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 0 6 では、その送信情報記憶領域に、E H を復電コマンドとしてセットする。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 3 0 0 のタイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 7 において、副制御部 4 0 0 へ送信される。

10

【 0 0 6 8 】

ステップ S 1 0 7 では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割り込み禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定、R A M 3 0 8 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 3 0 0 の R A M 3 0 8 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 3 0 0 の初期化処理（ステップ S 1 0 7）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 3 0 0 のタイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 7 において、副制御部 4 0 0 へ送信される。

20

【 0 0 6 9 】

ステップ S 1 0 8 では、割り込み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、および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 2 つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図タイマ乱数値をそれぞれ生成するための 2 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 ~ 2 0 とすると、R A M 3 0 8 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 2 1 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。また、この基本乱数初期値更新処理の終了後に割り込み許可の設定を行ってステップ S 1 0 9 に進む。

30

【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 0 9 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 3 0 0 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。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、0 から 1 2 7 の範囲の値を取り得る第 1 予告抽選乱数値を生成する第 1 予告抽選乱数カウンタ、および同じく 0 から 1 2 7 の範囲の値を取り得る第 2 予告抽選乱数値を生成する第 2 予告抽選乱数カウンタが設けられている。このステップ S 1 0 9 では、例えば、これら第 1 予告抽選乱数カウンタおよび第 2 予告抽選乱数カウンタそれぞれを更新する。

40

【 0 0 7 1 】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割り込み処理を行っている間を除いて、ステップ S 1 0 8 および S 1 0 9 の処理を繰り返し実行する。

【 0 0 7 2 】

< 主制御部タイマ割り込み処理 >

次に、図 6 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割り込み処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 7 3 】

50

主制御部300は、所定の周期（本実施例では約2msに1回）でタイマ割り込み信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割り込み信号を契機として主制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で開始する。

【0074】

ステップS201では、タイマ割り込みスタート処理を行う。このタイマ割り込みスタート処理では、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。

【0075】

ステップS202では、WDT313のカウント値が初期設定値（本実施例では32.8ms）を超えてWDT割り込みが発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施例では、主制御部タイマ割り込みの周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0076】

ステップS203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、上述のガラス枠開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ等、また各種の球検出センサを含む各種センサ318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318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、前々回のタイマ割り込み処理（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、前回のタイマ割り込み処理（約2ms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。

【0077】

また、ステップS203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り込み処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割り込み処理が起動する度に、上述のステップS203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。本実施例では、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（本実施例では、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S203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（本実施例では、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122、可変入賞口130、第1特図始動口126、および第2特図始動口128への入球、または普図始動口124の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口122、130や、これらの始動口124、126、128への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口122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122へ入賞があったと判

10

20

30

40

50

定し、以降の一般入賞口 1 2 2 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 1 2 2 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 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（本実施例では、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。

【 0 0 7 8 】

ステップ S 2 0 4 およびステップ S 2 0 5 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 S 1 0 8 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 3 0 0 で使用する普図当選乱数値および特図乱数値をそれぞれ生成するための 2 つ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 ~ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 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 1 0 1 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 ~ 1 0 0 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、R A M 3 0 8 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。なお、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 R A M 3 0 8 に設けている。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 2 0 6 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 3 0 0 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。ここでは上記ステップ S 1 0 9 で行った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。第 1 予告抽選乱数カウンタおよび第 2 予告抽選乱数カウンタそれぞれの値も、このステップ S 2 0 6 で更新される。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 2 0 7 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 1 1 2 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、特図 1 表示装置 1 9 8 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、特図 2 表示装置 1 1 4 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。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 2 0 8 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 1 2 2 , 1 3 0 や始動口 1 2 4 , 1 2 6 , 1 2 8 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 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。

【 0 0 8 2 】

また、ステップ S 2 0 9 では、入賞受付処理（詳細は後述）を行う。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 2 1 0 では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部 5 5 0 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 にストロブ情報（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。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 2 1 1 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、普図表示装置 1 1 2 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、普図表示装置 1 1 2 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

10

【 0 0 8 5 】

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、上述の普図 A の態様となるように普図表示装置 1 1 2 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、当りフラグがオフの場合には、上述の普図 B の態様となるように普図表示装置 1 1 2 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 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、普図表示装置 1 1 2 は、当り図柄（普図 A ）および外れ図柄（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 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技者に報知される。

20

【 0 0 8 6 】

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、R A M 3 0 8 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 1 2 8 の羽根部材 1 2 8 1 の開閉駆動用のソレノイド（ 3 3 0 ）に、羽根部材 1 2 8 1 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 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。

30

【 0 0 8 7 】

また、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）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 5 0 0 m 秒間）、羽根部材 1 2 8 1 の開閉駆動用のソレノイド 3 3 0 に、羽根部材 1 2 8 1 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 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。

40

【 0 0 8 8 】

また、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では、R A M 3 0 8 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外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外れ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、R A M 3 0 8 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 S

50

2 1 2に移行するようにしている。

【0089】

ステップS 2 1 2では、普図関連抽選処理（詳細は後述）を行う。

【0090】

次いで、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、まず最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS 2 1 3）。この特図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1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、特図2表示装置198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、特別図柄2表示装置114は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。

10

【0091】

また、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、大当たりフラグがオンで確率変動フラグがオフの場合には図3（a）に示す特図A、大当たりフラグがオンで確率変動フラグがオンの場合には図3（a）に示す特図B、大当たりフラグがオフの場合には図3（a）に示す特図Cの態様となるように、特別図柄2表示装置114を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308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、特別図柄2表示装置114は、大当たり図柄（特図A）、特別大当たり図柄（特図B）、および外れ図柄（特図C）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500m秒間）その表示を維持するためにRAM308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、RAM308に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が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、確率変動中（詳細は後述）でなければ、詳細は後述する時短フラグをオフする。さらに、大当たり遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。また、コマンド設定送信処理（ステップS 2 1 7）で一般コマンド回転停止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4Hを送信情報（一般情報）として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RAM308に追加記憶してから処理を終了する。

20

30

【0092】

また、特図2変動遊技の結果が大当たりであれば、後述するように、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、RAM308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110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RAM308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 1 7）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5Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

40

【0093】

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130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130の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（330）に、扉部材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 2 1 7）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

50

信情報記憶領域に 7 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 0 9 4 】

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 1 3 0 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（3 3 0）に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 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 2 1 7）で一般コマンド大入賞口閉鎖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 8 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 0 9 5 】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば 1 5 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 1 1 0 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 R A M 3 0 8 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。なお、可変入賞口 1 3 0 の開放・閉鎖制御を開始し、2 以上の所定の回数繰り返して、開放・閉鎖制御を終了するまでの間を「大当たり遊技（状態）」という。また、この大当たり遊技の終了と同時に、R A M 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に時短回数 1 0 0 回をセットするとともに、R A M 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンする。さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7）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 0 9 6 】

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、R A M 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 変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、大当たりフラグがオフされる。この大当たりフラグがオフの場合には、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、R A M 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、何もせずに次のステップ S 2 1 4 に移行するようにしている。

【 0 0 9 7 】

続いて、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 1 4）。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 0 9 8 】

ステップ S 2 1 3 およびステップ S 2 1 4 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。ここでも先に、特図 2 についての特図関連抽選処理（特図 2 関連抽選処理）を行い（ステップ S 2 1 5）、その後で、特図 1 についての特図関連抽選処理（特図 1 関連抽選処理）を行う（ステップ S 2 1 6）。これらの特図関連抽選処理についても詳細は後述するが、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、特図 2 変動遊技の開示条件と、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。また、装飾図柄表示装置 1 1 0 による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、副制御部 4 0 0 によって行われ、第 2 特図始動口 1 2 8 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第 1 特図始動口 1 2 6 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。したがって、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 1 5）および特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）を実行す

る主制御部 300 と、副制御部 400 とを併せたものが、本発明にいう抽選結果報知手段の一例に相当する。

【0099】

ステップ S217 では、コマンド設定送信処理を行う。なお、副制御部 400 に送信する出力予定情報は 16 ビットで構成しており、ビット 15 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 11 ~ 14 はコマンド種別（0H の場合は基本コマンド、1H の場合は図柄変動開始コマンド、4H の場合は図柄変動停止コマンド、5H の場合は入賞演出開始コマンド、6H の場合は終了演出開始コマンド、7H の場合は大当たりラウンド数指定コマンド、EH の場合は復電コマンド、FH の場合は RAM クリアコマンドをそれぞれ示すなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 10 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

【0100】

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、大当たりフラグの値、確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号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、大当たりフラグの値、確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば確率変動フラグの値、大当た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 126 への入賞の有無、第 2 特図始動口 128 への入賞の有無、可変入賞口 130 への入賞の有無などを含む。

20

【0101】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンド種別に 1H、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりフラグの値、確率変動フラグの値、特図 1 関連抽選処理および特図 2 関連抽選処理で選択したタイマ番号、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。上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンド種別に 4H、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりフラグの値、確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンド種別に 5H、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 110・各種ランプ 423・スピーカ 416 に出力する演出制御情報、確率変動フラグの値、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。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンド種別に 6H、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 110・各種ランプ 423・スピーカ 416 に出力する演出制御情報、確率変動フラグの値、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。上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンド種別に 7H、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、確率変動フラグの値、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。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンド種別に 8H、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、確率変動フラグの値、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。また、このステップ S217 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、コマンド種別に AH、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）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

30

40

【0102】

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

50

きるようになる。

【0103】

ステップS218では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0104】

ステップS219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、ステップ203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、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、各種ソレノイド330を駆動して第2特図始動口128や、可変入賞口130の開閉を制御したり、表示回路322、324、328を介して普図表示装置112、第1特図表示装置198、第2特図表示装置114、各種状態表示部326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S210）で設定した出力予定情報を出力ポート310を介して副制御部400に出力する。

10

【0105】

ステップS220では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS221に進み、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S222に進む。

20

【0106】

ステップS221では、タイマ割り込みエンド処理を行う。このタイマ割り込みエンド処理では、ステップS201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9に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0107】

一方、ステップS222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RAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図9に示す主制御部メイン処理に復帰する。

30

【0108】

<入賞受付処理>

次に、図7～図9を用いて、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップS209の入賞受付処理について説明する。図7～図9は主制御部300のCPU304が実行する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。

【0109】

まず、第1特図始動口126に関する入賞受付処理を行う。図7は、第1特図始動口126に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図7に示すステップS1101では、第1特図始動口126への入賞があったか否かを判定する。ここでは、図6に示すステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップS1102に進み、入賞がなかった場合には図8に示すステップS1201に進む。ステップS1102では、RAM308に設けた特図1保留数記憶領域を参照し、保留している特図1変動遊技の数が所定数（本実施例では4）未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS1103に進む。一方、所定数以上の場合は、図8に示すステップS1201に進み、この時の第1特図始動口126への入賞による大当たりの抽選は行われない。

40

【0110】

ステップS1103では、第1特図始動口126に対応するカウンタ回路316bのカウンタ値記憶用レジスタから値を特図1当選乱数値として取得するとともに、上述の特図1乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図1乱数値として取得する。上述のごとく、図

50

4に示すカウンタ回路316bのカウンタ値記憶用レジスタには、第1始動口センサが遊技球を検出したことによって送られてきた信号の受信タイミングでカウンタ回路316においてラッチされた値(ハードウェア乱数値)が記憶されている。ここで取得したこのハードウェア乱数値(特図1当選乱数値)は、詳しくは後述する特図1関連抽選処理(ステップS216)において特図1変動遊技における大当たりか否かの判定に用いられる。また、特図1乱数値生成用の乱数カウンタは、図6に示すステップS205において更新された値(ソフトウェア乱数値)になっている。ここで取得したこのソフトウェア乱数値(特図1乱数値)は、特図1関連抽選処理(ステップS216)において特図1の特別大当たり(確変大当たり)か否かの判定に用いられる。さらに、上述の第1予告抽選乱数カウンタは、図6に示すステップS206において更新された値(ソフトウェア乱数値)になっており、この値(以下、第1予告抽選乱数値と称する)も取得する。加えて、このステップS1103では、RAM308に設けた特図1保留数記憶領域の値を更新する。すなわち、特図1保留数記憶領域の値に1を加算する。したがって、ステップS1103および図8に示すステップS2103を実行する主制御部300のCPU304が、本発明にいう入賞記憶部の一例に相当する。ステップS1103の実行が終了すると、ステップS1104に進む。

10

【0111】

主制御部300のRAM308には、第1の乱数値記憶領域が設けられている。ステップS1104では、その第1の乱数値記憶領域に、上述のステップS1103で取得した2種類の値(特図1当選乱数値と特図1乱数値)を格納する。第1の乱数値記憶領域はさらに、特図1変動遊技の保留数に応じた4つの領域に区分けされており、このステップS1104では、上記2種類の値をひとまとめにして、これら4つの領域のうちの未格納の領域に格納する。すなわち、第1の乱数値記憶領域のうちの第1特図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に、ステップS1103で取得した特図1当選乱数値と特図1乱数値を格納する。また、RAM308には、第1予告抽選乱数値記憶領域も設けられており、ステップS1103で取得した第1予告抽選乱数値を、この第1予告抽選乱数値記憶領域に格納する。ステップS1104の実行が終わると、ステップS1105に進む。

20

【0112】

ステップS1105では、コマンド設定送信処理(ステップS217)で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報であるAHを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

30

【0113】

ステップS1106では、上記送信情報記憶領域に、保留が増加した特図が特図1であることを示す情報を追加記憶し、ステップS1107では、その送信情報記憶領域に、予告無情報を追加記憶する。

【0114】

主制御部300のROM306には、大当たり判定テーブルおよび特図高確率状態移行判定テーブルが記憶されている。大当たり判定テーブルには、所定の数値範囲を定義した第1特図始動口抽選データが含まれており、この第1特図始動口抽選データはRAM308に展開されている。ステップS1108では、ステップS1103で取得した特図1当選乱数値が、その第1特図始動口抽選データの数値範囲に属するか否かを判定し、数値範囲に属する場合にはステップS1109に進み、属さない場合にはステップS1113に進む。なお、ここでの判定結果が、特図1変動遊技における大当たりか否かの判定に用いられることはなく、特図1変動遊技における大当たりか否かの判定は上述の特図1関連抽選処理(ステップS216)において改めて行われる。

40

【0115】

また、上記特図高確率状態移行判定テーブルには、所定の数値範囲を定義した移行判定乱数データが含まれており、この移行判定乱数データもRAM308に展開されている。ステップS1109では、ステップS1103で取得した特図1乱数値が、その移行判定

50

乱数データの数値範囲に属するか否かを判定し、数値範囲に属する場合にはステップ S 1 1 1 0 に進む。反対に、この数値範囲に属さない場合にはステップ S 1 2 0 1 に進み、この時の第 1 特図始動口 1 2 6 への入賞に基づく予告報知や偽予告報知（詳細は後述）は行われないことになる。なお、ここでの判定結果が、特図 1 の特別大当り（確変大当り）か否かの判定に用いられることはなく、特図 1 の特別大当り（確変大当り）か否かの判定は上述の特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）において改めて行われる。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 1 0 では、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）を実行する前に行う予告（事前予告）の抽選を行う。この事前予告抽選には、図 1 0 に示す事前予告実行判定テーブルが用いられる。図 1 0 は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された事前予告実行判定テーブルを示す図である。このステップ S 1 1 1 0 では、図 1 0（a）と同図（b）に示す 2 つのテーブルが用いられる。

10

【 0 1 1 7 】

普図変動遊技は、その普図変動遊技を、相対的に低い所定の低確率で当選と判定する低確率状態（普図低確率状態）と、相対的に高い所定の高確率で当選と判定する高確率状態（普図高確率状態）のいずれか一方の状態で行われる。詳しくは後述するように、普図高確率状態は、普図低確率状態と比較して、1 回の普図当選による電チューの開放時間が長くなりやすい。また、1 回の普図当選による電チューの開放回数が多くなりやすい。さらに、普図が当選しやすい。また、特図の変動時間が短くなりやすい。また、普図の変動時間も短くなりやすい。といったことの少なくともいずれか 1 つを含むように規定されている。

20

【 0 1 1 8 】

図 1 0（a）に示すテーブルは、普図変動遊技が低確率状態で行われる場合に用いられるテーブルであり、同図（b）に示すテーブルは、普図変動遊技が高確率状態で行われる場合に用いられるテーブルであり、いずれのテーブルも第 1 特図始動口 1 2 6 に関する入賞受付処理用のものである。ここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には時短フラグが設けられており、この時短フラグがオンに設定されていると普図高確率状態であり、時短フラグがオフに設定されていると普図低確率状態である。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、この時短フラグの設定状況を参照し、図 1 0（a）および同図（b）いずれか一方に示すテーブルを用いて事前予告抽選を行う。図 1 0（a）および同図（b）それぞれに示すテーブルは、残り図柄確定回数と事前予告実行範囲（当選範囲）との関係が規定されたものである。残り図柄確定回数は、事前予告が行われている場合の、その事前予告の情報を追加した保留情報の抽選が行われるまでに実行される抽選回数の値に、追加した保留情報の抽選回数である 1 を足した数に相当し、特図 2 変動遊技の保留においては 8 回が最大値になる。なお、各テーブルとも、残り図柄確定回数は 2 から 8 まで示されている。ここで、残り図柄確定回数の 1 が除かれているのは、残り図柄確定回数が 1 の状態で事前予告を行おうとしても、この入賞受付処理（ステップ S 2 0 9）の後に実行される特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）の実行前までに事前予告を行うことが時間的に不可能だからである。すなわち、事前予告は、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）における抽選結果が、当りであることを遊技者に期待させる報知であり、本発明にいう予告報知の一例に相当する。よって、この事前予告は、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）の実行前に行われなければ意味がない。しかしながら、事前予告の抽選から特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）を実行するまでの時間は極めて短時間であり、事前予告が間に合わないため、残り図柄確定回数の 1 は除かれている。また、残り図柄確定回数の 8 は、上記最大値に対応したものである。また、副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 には予告カウンタが設けられている。この予告カウンタは、残り図柄確定回数をカウントするものである。

30

40

【 0 1 1 9 】

この事前予告抽選では、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 4 0 8 に設けられた予告カウンタを参照し、ステップ S 1 1 0 4 において R A M 3 0 8 の第 1 予告抽選乱数値記憶領域に格納した第 1 予告抽選乱数値が、事前予告実行判定テーブルに示す事前予告実

50

行範囲（当選範囲）に属すれば事前予告抽選に当選（当り）にし、当選範囲に属さなければ、事前予告抽選に不当選（外れ）にする。第1予告抽選乱数値は、0から127の範囲の値を取り得る値である。図10（a）に示すように、普図低確率状態では、残り図柄確定回数が多くなるほど事前予告実行範囲（当選範囲）は広くなり、残り図柄確定回数が最大の8では第1予告抽選乱数値が当選範囲に必ず属することになり、事前予告抽選に必ず当選する。一方、同図（b）に示すように、普図高確率状態では、残り図柄確定回数が2の場合に限って事前予告実行範囲は0～1の範囲になっており、その他の残り図柄確定回数では事前予告実行範囲は0のみである。したがって、普図高確率状態のときは、普図低確率状態のときに比べて事前予告抽選に当選しにくい。すなわち、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理（ステップS216）における抽選結果の事前予告は、普図低確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理における抽選結果の事前予告よりも、低い予告確率で行われる。なお、普図高確率状態では、第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理における抽選結果の事前予告を行わないようにしてもよい。ステップS1110の実行が終わると、ステップS1111に進む。

10

【0120】

ステップS1111では事前予告抽選に当選したか否かを判定し、事前予告抽選に当選していればステップS1112に進む。一方、事前予告抽選に外れていればステップS1201に進み、この時の第1特図始動口126への入賞に基づく予告報知や偽予告報知（詳細は後述）は行われないことになる。

20

【0121】

ステップS1112では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、ステップS1107において追加記憶させた事前予告無情報を事前予告情報に上書き記憶して、ステップS1201に進む。こうして事前予告情報を上書き記憶することで、装飾図柄表示装置110による事前予告の報知は、副制御部400によって行われる。

【0122】

また、ステップS1108における判定が、特図1当選乱数値が第1特図始動口抽選データの数値範囲に属さないという判定であることによって実行されるステップS1113では、偽事前予告抽選を行う。この偽事前予告抽選には、図11に示す偽事前予告実行判定テーブルが用いられる。図11は、主制御部300のROM306に記憶された偽事前予告実行判定テーブルを示す図である。偽事前予告も、特図1関連抽選処理（ステップS216）における抽選結果が、当りであることを遊技者に期待させる報知であり、本発明にいう予告報知の一例に相当する。ステップS1113では、図11（a）と同図（b）に示す2つのテーブルが用いられる。図11（a）に示すテーブルは、普図変動遊技状態が低確率状態のときに用いられるテーブルであり、同図（b）に示すテーブルは、普図変動遊技状態が高確率状態のときに用いられるテーブルであり、いずれのテーブルも第1特図始動口126に関する入賞受付処理用の偽事前予告実行判定テーブルである。ここでの抽選でも、主制御部300のCPU304は、RAM308に用意された時短フラグの設定状況を参照し、図11（a）および同図（b）いずれか一方に示すテーブルを用いて抽選を行う。図11（a）および同図（b）それぞれに示すテーブルも、先に説明した図10に示す事前予告実行判定テーブルと同じように、残り図柄確定回数と偽事前予告実行範囲との関係が規定されたものである。

30

40

【0123】

ここでの偽事前予告抽選でも、主制御部300のCPU304は、RAM408に設けられた予告カウンタを参照し、ステップS1104においてRAM308の第1予告抽選乱数値記憶領域に格納した第1予告抽選乱数値が、偽事前予告実行判定テーブルに示す偽事前予告実行範囲（当選範囲）に属すれば偽事前予告抽選に当選（当り）にし、当選範囲に属さなければ、偽事前予告抽選に不当選（外れ）にする。図11（a）に示すように、普図低確率状態では、残り図柄確定回数が多くなるほど当選範囲は狭くなり、残り図柄確定回数が最大の8では当選範囲は0のみである。また、同図（b）に示すように、普図高

50

確率状態では、残り図柄確定回数が2の場合に限って予告実行範囲は0～1の範囲になっており、その他の残り図柄確定回数では予告実行範囲は0のみである。したがって、残り図柄確定回数が最大の8の場合には、普図高確率状態のときと普図低確率状態のときに違いはないが、それ以外の残り図柄確定回数の場合には、普図高確率状態のときの方が普図低確率状態のときに比べて偽事前予告抽選に当選しにくい。すなわち、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理（ステップS216）における抽選結果の偽事前予告も、普図低確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理における抽選結果の偽事前予告よりも、低い予告確率で行われる。なお、普図高確率状態では、第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理における抽選結果の偽事前予告を行わないようにしてもよい。

10

【0124】

また、図11(a)に示す偽事前予告実行判定テーブルを用いた偽事前予告抽選の方が、図10(a)に示す事前予告実行判定テーブルを用いた事前予告抽選よりも偽事前予告抽選に当選しにくい。さらに、図11(b)に示す偽事前予告実行判定テーブルを用いた偽事前予告抽選と、図10(b)に示す事前予告実行判定テーブルを用いた事前予告抽選とでは、偽事前予告抽選の当選確率は同じである。ステップS1113の実行が終わると、ステップS1114に進む。

【0125】

ステップS1114では偽事前予告抽選に当選したか否かを判定し、偽事前予告抽選に当選していればステップS1115に進む。一方、偽事前予告抽選に外れていればステップS1201に進み、この時の第1特図始動口126への入賞に基づく予告報知や偽予告報知（詳細は後述）は行われないことになる。

20

【0126】

ステップS1115では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、ステップS1107において追加記憶させた予告無情報を偽事前予告情報に上書き記憶して、ステップS1201に進む。こうして偽事前予告情報を上書き記憶することで、装飾図柄表示装置110による偽事前予告の報知は、副制御部400によって行われる。

【0127】

以上の説明より、入賞受付処理（ステップS209）を実行する主制御部300と、副制御部400とを併せたものが、本発明にいう予告報知手段の一例に相当する。

30

【0128】

次に、第2特図始動口128に関する入賞受付処理を行う。図8は、第2特図始動口128に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図8に示すステップS1201からステップS1215までの各ステップは、図7に示すステップS1101からステップS1115までの各ステップにおける「第1」を「第2」に読み替えるとともに「特図1」を「特図2」に読み替えたステップと同一であるため、ここでは、ステップS1210の事前予告抽選に用いる事前予告実行判定テーブルと、ステップS1213の偽事前予告抽選に用いる偽事前予告実行判定テーブルについて説明し、その他の説明については省略する。

40

【0129】

図10(c)および図10(d)それぞれに示すテーブルはいずれも、第2特図始動口128に関する入賞受付処理用の予告実行判定テーブルであり、図10(c)に示すテーブルは、普図変動遊技状態が低確率状態のときに用いられるテーブルであり、同図(d)に示すテーブルは、普図変動遊技状態が高確率状態のときに用いられるテーブルである。

【0130】

図10(c)および同図(d)それぞれに示すテーブルも、先に説明した図10(a)および(b)それぞれに示す、第1特図始動口126に関する入賞受付処理用のテーブルと同じように、残り図柄確定回数と事前予告実行範囲との関係が規定されたものである。なお、図10(c)および同図(d)それぞれに示すテーブルでは、残り図柄確定回数が

50

4までしか示されていないが、これは、残り図柄確定回数が、特図1変動遊技の保留においては4回が最大値になるからである。ステップS1210における事前予告抽選では、RAM308に設けた特図2保留数記憶領域に記憶されている値に基づいて抽選が行われる。

【0131】

ステップS1210の事前予告抽選で用いられる第2予告抽選乱数値も、第1予告抽選乱数値と同じく0から127の範囲の値を取り得る値である。図10(c)に示すように、普図低確率状態では、残り図柄確定回数に関係なく一律に当選範囲は0～32の範囲である。一方、同図(d)に示すように、普図高確率状態では、残り図柄確定回数が多くなるほど当選範囲は広くなり、残り図柄確定回数が最大の4では第2予告抽選乱数値が当選範囲に必ず属することになり、ステップS1210の事前予告抽選に必ず当選する。また、図10(c)に示すテーブルと、図10(a)に示すに示すテーブルにおける残り図柄確定回数が2～4の部分とを比較してみると、普図変動遊技状態が低確率状態のときは、第2特図始動口128に関する入賞受付処理における事前予告抽選の方が、第1特図始動口126に関する入賞受付処理における事前予告抽選よりも当選しにくい。さらに、図10(d)に示すテーブルと、図10(b)に示すテーブルにおける残り図柄確定回数が2～4の部分とを比較してみると、普図変動遊技状態が高確率状態のときは、第2特図始動口128に関する入賞受付処理における事前予告抽選の方が、第1特図始動口126に関する入賞受付処理における事前予告抽選よりも当選しやすい。すなわち、普図高確率状態である場合における第2特図始動口128への入賞に基づく特図2関連抽選処理(ステップS215)における抽選結果の事前予告は、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理(ステップS216)における抽選結果の事前予告よりも、高い予告確率で行われる。

【0132】

図10に示す各事前予告実行判定テーブルを比較すると、事前予告の実行確率(予告確率)は、普図高確率特図2>普図低確率特図1>普図低確率特図2>普図高確率特図1になる。なお、普図低確率特図2は一般的に入球困難な状態であるため、複数の保留が溜まることは滅多にない。そのため、容量の削減のために他の事前予告実行判定テーブルの抽選データと共用してもよい。たとえば、普図低確率特図2の予告抽選の際に参照する事前予告実行判定テーブルは、普図高確率特図2の事前予告実行判定テーブルであってもよい。

【0133】

図11(c)および図11(d)それぞれに示すテーブルはいずれも、第2特図始動口128に関する入賞受付処理用の偽事前予告実行判定テーブルであり、図11(c)に示すテーブルは、普図変動遊技状態が低確率状態のときに用いられる偽事前予告実行判定テーブルであり、同図(d)に示すテーブルは、普図変動遊技状態が高確率状態のときに用いられる偽事前予告実行判定テーブルである。図11(c)および同図(d)それぞれに示すテーブルも、先に説明した図11(a)および(b)それぞれに示す、第1特図始動口126に関する入賞受付処理用のテーブルと同じように、残り図柄確定回数と偽事前予告実行範囲との関係が規定されたものである。なお、図11(c)および同図(d)それぞれに示すテーブルも、図10(c)および同図(d)それぞれに示すテーブルと同じように、残り図柄確定回数が4までしか示されていないが、これも、特図2変動遊技の数の最大値のみに対応させたことによるものである。ステップS1213における偽事前予告抽選でも、主制御部300のCPU304は、RAM408に設けられた予告カウンタを参照して抽選を行う。

【0134】

図11(c)に示すように、普図低確率状態では、残り図柄確定回数に関係なく一律に当選範囲は0～3の範囲である。一方、同図(d)に示すように、普図高確率状態では、残り図柄確定回数が多くなるほど当選範囲は狭くなっている。また、図11(c)に示すテーブルと、図11(a)に示す、第1特図始動口126に関する入賞受付処理用のテー

ブルにおける残り図柄確定回数が2～4の部分とを比較してみると、普図変動遊技状態が低確率状態のときは、第2特図始動口128に関する入賞受付処理における偽事前予告抽選の方が、第1特図始動口126に関する入賞受付処理における偽事前予告抽選よりも当選しにくい。また、図11(d)に示すテーブルと、図11(b)に示すテーブルにおける残り図柄確定回数が2～4の部分とを比較してみると、普図変動遊技状態が高確率状態のときは、第2特図始動口128に関する入賞受付処理における偽事前予告抽選の方が、第1特図始動口126に関する入賞受付処理における偽事前予告抽選よりも当選しやすい。すなわち、普図高確率状態である場合における第2特図始動口128への入賞に基づく特図2関連抽選処理(ステップS215)における抽選結果の偽事前予告も、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図1関連抽選処理(ステップS216)における抽選結果の偽事前予告よりも、高い予告確率で行われる。さらに、図11(c)および同図(d)それぞれに示す偽事前予告実行判定テーブルと、図10(c)および同図(d)それぞれに示す事前予告実行判定テーブルとを比較してみると、偽事前予告実行判定テーブルを用いた偽事前予告抽選の方が、事前予告実行判定テーブルを用いた事前予告抽選よりも当選しにくい。なお、普図低確率特図2は一般的に入球困難な状態であるため、複数の保留が溜まることは滅多にない。そのため、容量の削減のために他の偽事前予告実行判定テーブルの抽選データと共用してもよい。たとえば、普図低確率特図2の偽事前予告抽選の際に参照する偽事前予告実行判定テーブルは、普図高確率特図2の偽事前予告実行判定テーブルであってもよい。

10

【0135】

20

なお、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図2関連抽選処理における抽選結果の偽事前予告を、普図高確率状態である場合における第1特図始動口126への入賞に基づく特図2関連抽選処理における抽選結果の事前予告よりも実行されやすいようにしてもよい。これにより、後述する止め打ちにより大当たりを2重に獲得しようとしても、特図1は偽予告報知であることが多いため、2重に獲得することが困難であることを雑誌等の情報で認識している遊技者は止め打ち遊技を行わなくなる場合がある。

【0136】

最後に、普図始動口124および可変入賞口130に関する入賞受付処理を行う。図9は、普図始動口124および可変入賞口130に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図9に示すステップS1301では、普図始動口124への入賞があったか否かを判定する。ここでは、図6に示すステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップS1302に進み、入賞がなかった場合にはステップS1305に進む。ステップS1302では、RAM308に設けた普図保留数記憶領域を参照し、保留している普図変動遊技の数が所定数(本実施例では2)未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS1303に進む。一方、所定数以上の場合は、ステップS1305に進み、この時の普図始動口124への入賞に基づく抽選は行われない。

30

【0137】

ステップS1303では、上述の普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得する。普図当選乱数値生成用の乱数は、図6に示すステップS205において更新された値(ソフトウェア乱数値)になっている。ここで取得したこのソフトウェア乱数値(普図当選乱数値)は、詳しくは後述する普図関連抽選処理(ステップS212)において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に用いられる。ステップS1303の実行が終了すると、ステップS1304に進む。

40

【0138】

主制御部300のRAM308には、普図用の乱数値記憶領域が設けられている。ステップS1304では、その普図用の乱数値記憶領域に、上述のステップS1303で取得した普図当選乱数値を格納する。普図用の乱数値記憶領域はさらに、普図変動遊技の保留数に応じた2つの領域に区分けされており、このステップS1304では、普図当選乱数

50

値を、これら2つの領域のうちの未格納の領域に格納する。すなわち、普図用の乱数値記憶領域のうちの普図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に、ステップS1303で取得した普図当選乱数値を格納する。ステップS1304の実行が終わると、ステップS1305に進む。

【0139】

ステップS1305では、コマンド設定送信処理（ステップS217）で一般コマンド普図保留増加設定処理を実行させるために、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、普図保留増加を示す情報であるCHを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0140】

ステップS1306では、可変入賞口130への入賞があったか否かを判定する。ここでも、図6に示すステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップS1307に進み、入賞がなかった場合には図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

10

【0141】

主制御部300のRAM308には、可変入賞口用の入賞記憶領域も設けられている。ステップS1307では、RAM308に設けた可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口130に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0142】

ステップS1308では、コマンド設定送信処理（ステップS217）で一般コマンド可変入賞口入賞処理を実行させるために、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、可変入賞口入賞を示す情報であるDHを送信情報（コマンド種別）として追加記憶した後、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

20

< 普図関連抽選処理 >

次に、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップS212の普図関連抽選処理について説明する。図12は主制御部300のCPU304が実行する普図関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【0143】

まず、ステップS2001では、普図非変動表示中および普図非作動中であるか否かを判定する。すなわち、後述するステップS2024では、RAM308の設定領域に普図変動表示中が設定される。また、上述のごとく、図6の主制御部タイマ割り込み処理における普図状態更新処理（ステップS211）では、RAM308の設定領域に普図作動中か普図非作動中が設定される。このステップS2001では、そのRAM308の設定領域を参照し、普図変動表示中が設定されていれば図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、普図作動中が設定されていても、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。一方、普図変動表示中が非設定であって、かつ普図非作動中が設定されていれば、今度は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域を参照し、普図変動遊技の保留数が0より大きいかなかを判定する（ステップS2002）。すなわち、保留している普図変動遊技の数が1以上であるかなかを判定し、0であれば、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、1以上であればステップS2003に進む。

30

【0144】

ステップS2003では、RAM308に設けられた上述の時短フラグがオフに設定されているかなかを判定する。時短フラグがオフに設定されていれば、普図低確率中になり、普図低確率用判定テーブルから普図の当り判定を行い（ステップS2004）、反対に時短フラグがオンに設定されていれば、普図高確率中になり、普図高確率用判定テーブルから普図の当り判定を行う（ステップS2005）。すなわち、時短フラグの設定状況が、普図高確率状態（時短フラグオン）か普図低確率状態（時短フラグオフ）かを表すことになる。

40

【0145】

ステップS2004およびステップS2005いずれにおいても、まず、RAM308に設けられた普図用の乱数値記憶領域から普図当選乱数値を取得し、その取得した普図当

50

選乱数値についての当たり判定を行う。RAM 308に設けられた普図用の乱数値記憶領域には、図9に示す、普図始動口124に関する入賞受付処理におけるステップS1304において、普図用当選乱数値が格納される。ステップS2004およびステップS2005では、その普図用当選乱数値を取得し、図13に示す判定テーブルを用いて、当たり判定を行い、ステップS2006に進む。

【0146】

図13(a)は、主制御部300のROM306が記憶している普図低確率用の判定テーブルを示す図であり、図13(b)は、主制御部300のROM306が記憶している普図高確率用の判定テーブルを示す図である。

【0147】

図13(a)に示す普図低確率用の判定テーブルも、図13(b)に示す普図高確率用の判定テーブルも、普図状態判定乱数値の範囲を示す抽選データと、普図変動時間(単位;秒)と、図3に示す一对の羽根部材1281の開放回数(普図開放回数)と、それら一对の羽根部材1281の1回の開放における開放時間(普図開放時間(単位;秒))との関係を規定したものである。ステップS2004における普図低確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が0~126であれば外れと判定し、その普図用当選乱数値が127であれば当たりと判定する。一方、ステップS2005における普図高確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が0~126であれば当たりと判定し、その普図用当選乱数値が127であれば外れと判定する。ここにいう当たりとは、普図変動遊技の当選を意味し、図3に示す一对の羽根部材1281が開放することであり、外れとは、普図変動遊技の外れを意味し、図3に示す一对の羽根部材1281が開放しないことである。上述の如く、図3に示す一对の羽根部材1281が閉鎖したままでは本発明にいう第2の始動口の一例に相当する第2特図始動口128への入賞は不可能であり、これら一对の羽根部材1281が所定の時間間隔で所定回数開閉して初めて、第2特図始動口128への入賞が可能になる。

【0148】

ここで、普図当選乱数値の取り得る数値範囲は0~127(数値範囲の大きさは128)であり、図13(a)に示すように、普図低確率状態で当たりとなる数値範囲は127のみ(数値範囲の大きさは1)であるから、普図低確率状態における普図始動口124への入賞に基づく普図変動遊技の当選確率は、 $1/128$ (=約0.8%)である。これに対して、普図高確率状態で当たりとなる数値範囲は0~126(数値範囲の大きさは127)であるから、普図変動遊技の当選確率は、 $127/128$ (=約99.2%)である。したがって、普図高確率状態である場合の第2特図始動口128は、相対的に入賞しやすい入賞容易状態にあり、普図低確率状態である場合の第2特図始動口128は、相対的に入賞しにくい入賞困難状態にあるといえる。よって、普図高確率状態が、本発明にいう第2の始動口が入賞容易状態である場合の一例に相当し、普図低確率状態が、本発明にいう第2の始動口が入賞困難状態である場合の一例に相当する。

【0149】

ステップS2006は、普図変動遊技に当選したか否かについて判定する。主制御部300のRAM308には、普図当たりフラグと、普図外れフラグが用意されており、普図変動遊技に当選していれば、一方の普図当たりフラグを設定して(ステップS2007)、ステップS2009に進み、普図変動遊技に不当選であれば、もう一方の普図外れフラグを設定して(ステップS2008)、ステップS2009に進む。

【0150】

ステップS2009では、ステップS2003と同様にしてもう一度、時短フラグがオフに設定されているか否かを判定する。時短フラグがオフに設定されていれば、普図低確率用判定テーブルから普図の変動時間の判定を行い(ステップS2010)、反対に時短フラグがオンに設定されていれば、普図高確率用判定テーブルから普図の変動時間の判定を行う(ステップS2011)。ステップS2010およびステップS2011いずれにおいても、まず、RAM308に設けられた普図用の乱数値記憶領域から普図当選乱数値

10

20

30

40

50

を取得し、その取得した普図当選乱数値について図 13 に示す判定テーブルを用いて普図の変動時間の判定を行う。ステップ S 2010 における普図低確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が 0 ~ 126 であっても 127 であっても普図変動遊技の変動時間は 10 秒と判定する。一方、ステップ S 2011 における普図高確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が 0 ~ 126 であっても 127 であっても普図変動遊技の変動時間は 3 秒と判定する。したがって、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる。

【0151】

続いて、判定結果に応じた普図変動時間を、RAM 308 に設けた普図変動時間記憶領域に設定するとともに、上述の普図表示図柄更新タイムにも設定し（ステップ S 2012）、ステップ S 2013 に進む。

【0152】

ステップ S 2013 では、上述のステップ S 2007 で説明した普図当りフラグが設定されているか否かを判定し、普図当りフラグが設定されていなければ後述するステップ S 2022 に進み、普図当りフラグが設定されていればステップ S 2014 に進む。

【0153】

ステップ S 2014 では、ステップ S 2003 と同様にして三度、時短フラグがオフに設定されているか否かを判定し、時短フラグがオフに設定されていれば、普図低確率用判定テーブルから普図開放回数の判定を行い（ステップ S 2015）、反対に時短フラグがオンに設定されていれば、普図高確率用判定テーブルから普図開放回数の判定を行う（ステップ S 2016）。ステップ S 2015 およびステップ S 2016 いずれにおいても、まず、RAM 308 に設けられた普図用の乱数値記憶領域から普図当選乱数値を取得し、その取得した普図当選乱数値について図 13 に示す判定テーブルを用いて普図開放回数に相当する、図 3 に示す一対の羽根部材 1281 の開放回数の判定を行う。ステップ S 2015 における普図低確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が 0 ~ 126 であれば上述のごとく普図変動遊技に外れたことになり普図開放回数は値無し（0 回）と判定し、一対の羽根部材 1281 は開かないことになる。一方、取得した普図用当選乱数値が 127 であれば上述のごとく普図変動遊技に当選したことになり普図開放回数は 1 回と判定し、一対の羽根部材 1281 は 1 回だけ開くことになる。また、ステップ S 2016 における普図高確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が 0 ~ 126 であれば上述のごとく普図変動遊技に当選したことになり普図開放回数は 3 回と判定し、一対の羽根部材 1281 は 3 回開くことになる。反対に、取得した普図用当選乱数値が 127 であれば上述のごとく普図変動遊技に外れたことになり普図開放回数は値無し（0 回）と判定し、一対の羽根部材 1281 は開かないことになる。したがって、普図高確率状態で普図変動遊技に当選した場合の方が、普図低確率状態で普図変動遊技に当選した場合に比べて一対の羽根部材 1281 は 2 回多く開くことになる。

【0154】

続いて、判定結果に応じた普図開放回数を、RAM 308 に設けた設定領域に設定し（ステップ S 2017）、ステップ S 2003 と同様にしてさらにもう一度、時短フラグがオフに設定されているか否かを判定し（ステップ S 2018）、時短フラグがオフに設定されていれば、普図低確率用判定テーブルから今度は普図開放時間の判定を行い（ステップ S 2019）、反対に時短フラグがオンに設定されていれば、普図高確率用判定テーブルから普図開放時間の判定を行う（ステップ S 2020）。ステップ S 2019 およびステップ S 2020 いずれにおいても、これまでと同様にして普図当選乱数値を取得し、その取得した普図当選乱数値について図 13 に示す判定テーブルを用いて普図開放時間に相当する、一対の羽根部材 1281 の 1 回の開放における開放時間の判定を行う。ステップ S 2019 における普図低確率状態の判定では、取得した普図用当選乱数値が 0 ~ 126 であれば普図開放時間は値無し（0 秒）と判定し、その普図用当選乱数値が 127 であれば普図開放時間は 0.3 秒と判定し、一対の羽根部材 1281 は 0.3 秒間だけ開くことになる。また、ステップ S 2020 における普図高確率状態の判定では、取得した普図用

当選乱数値が 0 ~ 1 2 6 であれば普図開放時間は 1 . 8 秒と判定し、一对の羽根部材 1 2 8 1 は 1 回の開放につき 1 . 8 秒開くことになる。反対に、その普図用当選乱数値が 1 2 7 であれば普図開放時間は値無し (0 秒) と判定する。したがって、普図高確率状態で普図変動遊技に当選した場合の方が、普図低確率状態で普図変動遊技に当選した場合に比べて一对の羽根部材 1 2 8 1 の 1 回の開放における開放時間は 1 . 5 秒長くなる。

【 0 1 5 5 】

続いて、判定結果に応じた普図開放時間を、R A M 3 0 8 に設けた設定領域に設定し (ステップ S 2 0 2 1)、R A M 3 0 8 に設けた普図保留数記憶領域に記憶されている普図変動遊技の保留数を 1 つデクリメントする (ステップ S 2 0 2 2)。続いて、R A M 3 0 8 に設けた普図用の乱数値記憶領域から普図当選乱数値を削除し (ステップ S 2 0 2 3)、最後に、R A M 3 0 8 の設定領域に、普図変動表示中の設定を行い (ステップ S 2 0 2 4)、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。なお、本実施例では、普図に当選した場合の普図変動時間は固定的な値を採っているが、これに限られず、複数の変動時間からいずれかの変動時間を選択するように抽選してもよい。普図開放回数および普図開放時間についても同様である。

10

【 0 1 5 6 】

ここで、時短について説明する。時短は、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ため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。本実施例のパチンコ機 1 0 0 では、上述のごとく、時短フラグが用いられており、時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。後述するように、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図変動遊技に大当たりすると、変動時間が短くなる可能性が高い (図 1 5 (d) , (e) 参照)。また、図 1 3 を用いて説明したように、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる。また、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、図 2 に示す一对の羽根部材 1 2 8 1 の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 1 2 8 1 は多く開きやすい。

20

【 0 1 5 7 】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当たり遊技中 (特別遊技状態中) にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当たり遊技中に普図高確率状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口 1 3 0 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 1 2 8 に多くの遊技球が入球し、大当た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うという問題があり、これを解決するためのものである。

30

【 0 1 5 8 】

さらに、時短フラグは、詳しくは後述する確率変動中にはオンに設定された状態が維持される。したがって、確率変動中には、普図高確率状態が維持される。

【 0 1 5 9 】

< 特図関連抽選処理 >

次に、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 5 の特図 2 関連抽選処理について説明する。図 1 4 は主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 2 関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

40

【 0 1 6 0 】

まず、ステップ S 2 1 0 1 では、R A M 3 0 8 の設定領域に設定される特図 1 変動表示中の設定 (詳細は後述) と、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 4 の特図 1 状態更新処理において R A M 3 0 8 の設定領域に設定される停止表示中の設定とに関する判定を行う。すなわち、ステップ S 2 1 0 1 では、R A M 3 0 8 の設定領域を参照し、特図 1 表示装置 1 9 8 が特図 1 変動表示中であるか、または停止表示中であるかを判定し、いずれかの表示中である場合には図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合にはステップ S 2 1 0 2 に進む。

【 0 1 6 1 】

50

ステップS 2 1 0 2では、後述するステップS 2 1 1 9においてRAM 3 0 8の設定領域に設定される特図2変動表示中の設定と、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップS 2 1 3の特図2状態更新処理においてRAM 3 0 8の設定領域に設定される停止表示中の設定とに関する判定を行う。このステップS 2 1 0 2では、RAM 3 0 8の設定領域を参照し、特図2表示装置1 1 4が特図2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、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図2作動中または特図1作動中であるか否かを判定する(ステップS 2 1 0 3)。上述のごとく、図6の主制御部タイマ割り込み処理における特図2状態更新処理(ステップS 2 1 3)では、RAM 3 0 8の設定領域に特図2作動中か特図2非作動中を設定する。また図6の主制御部タイマ割り込み処理における特図1状態更新処理(ステップS 2 1 4)では、RAM 3 0 8の設定領域に特図1作動中か特図1非作動中を設定する。このステップS 2 1 0 3では、そのRAM 3 0 8の設定領域を参照し、特図2作動中が設定されているか、または特図1作動中が設定されているかを判定し、いずれかの設定がある場合には図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの設定もない場合には、今度は、RAM 3 0 8に設けた特図2保留数記憶領域を参照し、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(ステップS 2 1 0 4)。すなわち、保留している特図2変動遊技の数が1以上であるか否かを判定し、0であれば、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。

【0 1 6 2】

一方、保留している特図2変動遊技の数が1以上であればステップS 2 1 0 5に進んで、大当りの判定を行う。ステップS 2 1 0 4～ステップS 2 1 0 5、および図16に示すステップS 2 2 0 4～ステップS 2 2 0 5を実行する主制御部3 0 0のCPU 3 0 4が、本発明にいう抽選手段の一例に相当する。ステップS 2 1 0 5では、RAM 3 0 8の第2の乱数値記憶領域から特図2当選乱数値を取得し、その取得した特図2当選乱数値について大当りの判定を行う。RAM 3 0 8の第2の乱数値記憶領域には、図8に示す、第2特図始動口1 2 8に関する入賞受付処理におけるステップS 1 2 0 4において、ハードウェア乱数値である特図2当選乱数値が格納される。このステップS 2 1 0 5では、その特図2当選乱数値を取得し、図15(a)に示す大当り判定テーブルを用いて、特図2当選乱数値について特図2変動遊技の抽選を行い、ステップS 2 1 0 6に進む。

【0 1 6 3】

図15(a)は、主制御部3 0 0のROM 3 0 6が記憶している大当り判定テーブルを示す図である。

【0 1 6 4】

特図2変動遊技終了後あるいは特図1変動遊技終了後に、大当りに当選する確率が相対的に低い特図低確率状態と、相対的に高い特図高確率状態のいずれか一方の状態で行われる。特図高確率状態であることは確率変動中と呼ばれる。主制御部3 0 0のRAM 3 0 8には、後述する確率変動フラグが用意されている。この確率変動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、確率変動フラグがオフに設定されていると、特図低確率状態である。

【0 1 6 5】

図15(a)に示す大当り判定テーブルは、特図2変動遊技状態(特図低確率状態、特図高確率状態)と、第2特図始動口1 2 8に球が入賞したことに基づいて使用する抽選データ(第2特図始動口用抽選データ)との関係を規定したものである。ステップS 2 1 0 5における大当りの判定では、取得した特図2当選乱数値が、図15(a)の大当り判定テーブルに示す第2特図始動口用抽選データの数値範囲に属すれば特図2変動遊技の当選(大当り)と判定し、その数値範囲に属しなければ特図2変動遊技の不当選(外れ)と判定する。

【0 1 6 6】

ここでは、RAM 3 0 8に用意された確率変動フラグを参照し、特図2変動遊技状態が特図低確率状態の場合、取得した特図2当選乱数値が2 0 0 0 1～2 0 1 8 7であるとき

には、特図 2 変動遊技の当選と判定する。一方、取得した特図 2 当選乱数値が 2 0 0 0 1 ~ 2 0 1 8 7 以外の数値である場合には、特図 2 変動遊技の外れと判定する。なお、本実施例では、特図 2 当選乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5 (数値範囲の大きさは 6 5 5 3 6)、特図低確率状態における第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 2 0 0 0 1 ~ 2 0 1 8 7 (数値範囲の大きさは 1 8 7) であるから、特図低確率状態の第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく特図 2 変動遊技の当選確率は、約 $1 / 350.4$ ($= 187 / 65536$) である。これに対して、特図高確率状態における第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 4 0 0 0 1 ~ 4 1 3 1 0 (数値範囲の大きさは 1 3 1 0) であるから、特図高確率状態の第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく特図変動遊技の当選確率は約 $1 / 50.0$ ($= 1310 / 65536$) であり、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく特図 2 変動遊技の当選確率は、特図低確率状態よりも特図高確率状態の方が高くなるように設定している。

10

【0167】

また、図 15 (a) に示す大当たり判定テーブルには、特図 1 変動遊技状態 (特図低確率状態、特図高確率状態) と、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したことに基づいて使用する抽選データ (第 1 特図始動口用抽選データ) との関係も規定されている。

【0168】

図 15 (a) に示す大当たり判定テーブルを用いた、特図 1 当選乱数値についての大当たり判定では、RAM 308 に用意された確率変動フラグを参照し、特図 1 変動遊技状態が特図低確率状態の場合、特図 1 当選乱数値が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 であるときは、特図 1 変動遊技の当選と判定する。一方、特図 1 当選乱数値が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 以外の数値である場合には、特図 1 変動遊技の外れと判定する。なお、本実施例では、特図 1 当選乱数値の取り得る数値範囲も 0 ~ 6 5 5 3 5 (数値範囲の大きさは 6 5 5 3 6)、特図低確率状態における第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 (数値範囲の大きさは 1 8 7) であるから、特図低確率状態の第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく特図 1 変動遊技の当選確率は、約 $1 / 350.4$ ($= 187 / 65536$) である。これに対して、特図高確率状態における第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 3 0 0 0 1 ~ 3 1 3 1 0 (数値範囲の大きさは 1 3 1 0) であるから、特図高確率状態の第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく特図 1 変動遊技の当選確率は約 $1 / 50.0$ ($= 1310 / 65536$) であり、第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく特図 1 変動遊技の当選確率は、特図低確率状態よりも特図高確率状態の方が高くなるように設定している。

20

30

【0169】

ステップ S 2 1 0 6 は、外れに当選したか否かについて判定し、外れに当選していれば後述するステップ S 2 1 1 5 に進む。一方、主制御部 300 の RAM 308 には、大当たりフラグが用意されており、大当たりに当選していれば、その大当たりフラグを設定する (ステップ S 2 1 0 7)。ここで大当たりフラグがオンに設定されると、特図 2 変動遊技終了後に大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技が、本発明にいう特別遊技の一例に相当し、ステップ S 2 1 0 7 等を実行する主制御部 300 が、本発明にいう特別遊技状態制御手段の一例に相当する。

40

【0170】

続いて、RAM 308 の第 2 の乱数値記憶領域から今度は特図 2 乱数値を取得し、その取得した特図 2 乱数値についてラウンド数の判定を行う (ステップ S 2 1 0 8)。RAM 308 の第 2 の乱数値記憶領域には、図 8 に示す、第 2 特図始動口 1 2 8 に関する入賞受付処理におけるステップ S 1 2 0 4 において、ソフトウェア乱数値である特図 2 乱数値も格納される。このステップ S 2 1 0 8 では、その特図 2 乱数値を取得し、図 15 (b) に示すラウンド抽選テーブルを用いて、特図 2 乱数値がいずれのラウンド数の数値範囲に属しているかを判定し、ステップ S 2 1 0 9 に進む。

【0171】

図 15 (b) は、主制御部 300 の ROM 306 が記憶している、大当たり当選時のラウ

50

ンド抽選判定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 2 】

特図 2 変動遊技において大当たり当選すると、可変入賞口 1 3 0 を開閉する扉部材が所定の回数開閉する。この扉部材が開閉する回数（ラウンド数）には、1 5 ラウンド（R）と 2 ラウンド（R）が用意されている。図 1 5（b）に示すラウンド抽選判定テーブルは、ラウンド数と、第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したことに基づいて使用する抽選データ（第 2 特図始動口用抽選データ）との関係を規定したものである。ここでは、取得した特図 2 乱数値が 0 ~ 9 9 であるときには、ラウンド数は 1 5 R になり、1 5 R 大当たり当選したと判定する。一方、取得した特図 2 乱数値が 1 0 0 ~ 1 2 7 であるときには、ラウンド数は 2 R になり、2 R 大当たり当選したと判定する。なお、本実施例では、特図 2 乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 1 2 8）、1 5 R の第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 0 ~ 9 9（数値範囲の大きさは 1 0 0）であるから、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく 1 5 R の当選確率は、約 $1 / 1.3 (= 100 / 128)$ である。一方、2 R の第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 1 0 0 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 2 8）であるから、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく 2 R の当選確率は、約 $1 / 4.6 (= 28 / 128)$ である。また、特図 1 変動遊技において大当たり当選しても、可変入賞口 1 3 0 を開閉する扉部材が 1 5 回（1 5 R）と 2 回（2 R）のいずれか一方の回数開閉する。図 1 5（b）に示すラウンド抽選判定テーブルには、ラウンド数と、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したことに基づいて使用する抽選データ（第 1 特図始動口用抽選データ）との関係も規定されている。図 1 5（b）に示すラウンド抽選判定テーブルを用いた、ラウンド数の判定では、特図 1 乱数値が 0 ~ 6 3 であるときには、ラウンド数は 1 5 R になり、1 5 R 大当たり当選したと判定する。一方、特図 1 乱数値が 6 4 ~ 1 2 7 であるときには、ラウンド数は 2 R になり、2 R 大当たり当選したと判定する。なお、本実施例では、特図 1 乱数値の取り得る数値範囲も 0 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 1 2 8）、1 5 R の第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 0 ~ 6 3（数値範囲の大きさは 6 4）であるから、第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく 1 5 R の当選確率は、約 $1 / 2 (= 64 / 128)$ である。一方、2 R の第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 6 4 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 6 4）であるから、第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく 2 R の当選確率も、約 $1 / 2 (= 64 / 128)$ である。したがって、特図 1 変動遊技において大当たりを獲得するよりも特図 2 変動遊技において大当たりを獲得する方が、有利なラウンド数（1 5 R）の当選確率は高いことになる。このように、特図 2 で大当たりとなるほうが、特図 1 で大当たりとなるよりも有利な大当たりが抽選されやすいというようにすることで、大当たり直後の時短中は、有利な大当たりが選択されやすいため、出球の塊を創出することができる。そして、特図 2 の抽選を特図 1 の抽選よりも優先して行うようにすると、時短中は特図 1 の抽選が行われにくくすることができ、より有利な大当たりが選択されやすくなる。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 1 0 9 は、1 5 R 大当たり当選したか否かについて判定する。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、2 R 大当たりフラグと、1 5 R 大当たりフラグが用意されており、1 5 R 大当たり当選していれば、一方の 1 5 R 大当たりフラグを設定して（ステップ S 2 1 1 0）、ステップ S 2 1 1 2 に進み、もう一方の 2 R 大当たり当選していれば、その 2 R 大当たりフラグを設定して（ステップ S 2 1 1 1）、ステップ S 2 1 1 2 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 1 1 2 では、R A M 3 0 8 の第 2 の乱数値記憶領域から再び特図 2 乱数値を取得し、その取得した特図 2 乱数値について確率変動の判定を行う。ここでは、ステップ S 2 1 0 8 におけるラウンド数の判定にも用いた特図 2 乱数値を用いているが、ステップ S 2 1 0 5 における大当たり判定に用いた特図 2 当選乱数値を用いてもよい。このステップ S 2 1 1 2 では、特図 2 乱数値を取得し、図 1 5（c）に示す特図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 乱数値が特図低確率状態の数値範囲と、特図高確率状態の数値範囲とのいずれに属しているかを判定し、ステップ S 2 1 1 3 に進む。

【 0 1 7 5 】

図 1 5 (c) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 6 】

図 1 5 (c) に示す特図高確率状態移行判定テーブルには、特図 2 変動遊技の終了後の確率状態（特図低確率状態、特図高確率状態）と、移行判定乱数値の範囲を示す抽選データとの関係が規定されている。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、この特図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 変動遊技の終了後に大当たり遊技を開始する（特図低確率状態）か、または特別大当たり遊技を開始する（特図高確率状態）かの判定、すなわち確率移行判定を行う。例えば、取得した特図 2 乱数値が 6 4 ~ 1 2 7 の数値である場合には、
10
特別大当たり遊技に当選（確率変動当選）と判定する。一方、取得した特図 2 乱数値が 0 ~ 6 3 の数値である場合には、特別大当たり遊技に不当選（確率変動不当選）と判定する。なお、本実施例では、特図 2 乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 1 2 8）、抽選データの移行判定乱数の範囲は 6 4 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 6 4）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に確率移行判定の結果を当選にする確率、すなわち特別大当たりを開始する確率は $1 / 2 (= 6 4 / 1 2 8)$ である。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 1 1 3 では、確率変動に当選したか否かを判定し、確率変動に不当選（特別大当たり遊技に不当選）ならば後述するステップ S 2 1 1 5 に進み、確率変動に当選（特別大当たり遊技に当選）していれば、R A M 3 0 8 に用意された上述の確率変動フラグを設定して（ステップ S 2 1 1 4）から、ステップ S 2 1 1 5 に進む。
20

【 0 1 7 8 】

ステップ S 2 1 1 5 では、上述のステップ S 2 1 0 5 の大当たり判定に用いた特図 2 当選乱数値を用いて、タイマ番号を抽選して記憶する。タイマ番号は、特図 2 表示装置 1 1 4 による特図 2 の変動表示、あるいは特図 1 表示装置 1 9 8 による特図 1 の変動表示を開始してから停止表示をするまでの変動時間を示す番号である。このステップ S 2 1 1 5 では、R A M 3 0 8 の第 2 の乱数値記憶領域から特図 2 当選乱数値を再び取得し、図 1 5 (d) および図 1 5 (e) に示すタイマ番号決定テーブルを用いて、特図 2 当選乱数値がタイマ 1 ~ 5 のいずれのタイマ番号の数値範囲に属しているかを判定し、タイマ番号を決定する。R A M 3 0 8 にはタイマ番号格納領域が用意されており、決定したタイマ番号をその
30
タイマ番号格納領域に記憶させる。さらに、そのタイマ番号に対応する変動時間を、特図 2 変動表示時間として、上述の特図 2 表示図柄更新タイマにも記憶させる。

【 0 1 7 9 】

図 1 5 (d) に示すタイマ番号決定テーブルは、普図低確率状態に使用されるものであり、図 1 5 (e) に示すタイマ番号決定テーブルは、普図高確率状態に使用されるものである。これらのタイマ番号決定テーブルには、タイマ番号と、そのタイマ番号を決定するための抽選に使用する抽選データと、上述したステップ S 2 1 0 5 における大当たり判定の結果との関係が規定されている。ここでは、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、まず、R A M 3 0 8 に用意された時短フラグを参照し、現在の普図の状態が、低確率状態なのか高確率状態なのかを判定し、普図低確率状態であれば図 1 5 (d) に示すタイマ番号決定
40
テーブルを用いて、上述の大当たりフラグの設定を参照してタイマ番号の決定を行い、普図高確率状態であれば図 1 5 (e) に示すタイマ番号決定テーブルを用いて、同じく上述の大当たりフラグの設定を参照してタイマ番号の決定を行う。本実施例では、上述の如く特図 2 当選乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5（数値範囲の大きさは 6 5 5 3 6）であり、図 1 5 (d) に示す普図低確率状態タイマ番号決定テーブルを用いると、上記の大当たり判定結果が不当選の場合は、タイマ 1 のタイマ乱数の範囲は 0 ~ 6 0 2 3 5（数値範囲の大きさは 6 0 2 3 6）であるから、タイマ番号としてタイマ 1（変動時間 5 秒、リーチなし）を選択する確率はおよそ $9 1 . 9 \% (6 0 2 3 6 / 6 5 5 3 6)$ である。また、タイマ番号として、タイマ 2（変動時間 1 0 秒、ノーマルリーチ）を選択する確率はおよそ $6 . 5 \% (4 2 5 0 / 6 5 5 3 6)$ 、タイマ 3（変動時間 2 0 秒、ロングリーチ）を選択す
50

る確率はおよそ1.2% (800 / 65536)、タイマ4 (変動時間40秒、マルチラインリーチ) を選択する確率はおよそ0.4% (250 / 65536) である。

【0180】

一方、大当たり判定結果が当選の場合は、タイマ番号として上記タイマ1は用意されておらず、タイマ2のタイマ乱数の範囲は0~15535 (数値範囲の大きさは15536) であるから、タイマ番号としてタイマ2 (変動時間10秒、ノーマルリーチ) を選択する確率はおよそ23.7% (15535 / 65536) である。また、タイマ番号として、タイマ3 (変動時間20秒、ロングリーチ、ノーマルリーチ (再変動)) を選択する確率はおよそ13.7% (9000 / 65536)、タイマ4 (変動時間40秒、マルチラインリーチ) を選択する確率はおよそ58.0% (38000 / 65536)、タイマ5 (変動時間50秒、全回転リーチ) を選択する確率はおよそ4.6% (3000 / 65536) である。このことからして、普図低確率状態では、特図変動遊技に大当たりしていると、変動時間は40秒になり、長くなる可能性が高いことがわかる。

【0181】

また、詳細な説明は省略するが、普図高確率状態であれば、図15(e)に示すタイマ番号決定テーブルが用いられ、特図変動遊技に大当たりしていないと、変動時間は5秒と短くなる可能性が、普図低確率状態に比べてさらに高い。また、特図変動遊技に大当たりしていると、普図低確率状態では変動時間は40秒となる可能性がおよそ58.0%で一番高かったが、普図高確率状態では変動時間は10秒となる可能性がおよそ30.5%で一番高い。すなわち、先に時短の説明のところで述べたように、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図変動遊技に大当たりすると、変動時間が短くなる可能性が高い。

【0182】

続いて、各種の情報をRAM308に設けた送信情報記憶領域に追加記憶する (ステップS2116)。具体的には、コマンド設定送信処理 (ステップS217) で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させるために上記送信情報記憶領域に1Hを送信情報 (コマンド種別) として追加記憶する。また、変動表示を開始する図柄が特図2であることを示す特図識別情報も追加記憶する。さらに、2R大当たりフラグあるいは15R大当たりフラグが設定されている情報や、確率変動フラグが設定されている情報や、上述のタイマ番号の情報も追加記憶する。このステップS2116の実行が終了すると、ステップS2117において、RAM308に設けた特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2変動遊技の保留数を1つデクリメントし、ステップS2118に進む。

【0183】

ステップS2118では、RAM308の第2の乱数値記憶領域から特図2当選乱数値と特図2乱数値の双方を削除するとともに、第2予告抽選乱数値記憶領域から第2予告抽選乱数値も削除し、ステップS2119に進む。

【0184】

ステップS2119では、RAM308の設定領域に、特図2変動表示中の設定を行い、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。

【0185】

なお、本実施例では、大当たりの抽選、大当たり当選時のラウンド抽選、大当たり当選時の特図高確率状態移行抽選およびタイマ番号の抽選を、図8のS1204で取得した特図2当選乱数値と特図2乱数値の2つの乱数値を用いて行っていたが、これに限られない。たとえば、大当たりの抽選は本実施例の通りにハード乱数カウンタにより取得し、大当たり当選時のラウンド抽選、大当たり当選時の特図高確率状態移行抽選およびタイマ番号の抽選は、それぞれ異なる記憶部に記憶したソフト乱数カウンタを用いて取得してもよい。また、その取得タイミングも、本実施例に限られない。たとえば、大当たりの抽選、大当たり当選時のラウンド抽選および大当たり当選時の特図高確率状態移行抽選のための乱数の取得は、入賞受付に基づいて行ってもよい (図6のS209)、タイマ番号の抽選に基づいて行ってもよい。また、上記記載に限られず、各々の乱数値を他の乱数値と共用したり、各々の乱数の取得タイミングを入賞時または抽選時のいずれかにするかは、いず

れの組み合わせでもよい。

【 0 1 8 6 】

次に、特図 2 関連抽選処理に続いて実行される特図 1 関連抽選処理（図 6 のステップ S 2 1 7）について触れておく。図 1 6 は主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 1 関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。この図 1 6 に示すステップ S 2 2 0 1 からステップ S 2 2 1 9 までの各ステップは、図 1 4 に示すステップ S 2 1 0 1 からステップ S 2 1 1 9 までの各ステップにおける「第 1」を「第 2」に読み替えるとともに「特図 1」を「特図 2」に読み替えたステップと同一であるため、ここでは、説明を省略する。

【 0 1 8 7 】

< 副制御部メイン処理 >

次に、図 1 7（a）を用いて、副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行する副制御部メイン処理について説明する。なお、同図は副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 8 8 】

副制御部 4 0 0 には、電源が投入されるとリセット信号を出力するリセット信号出力回路を設けている。このリセット信号を入力した基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、リセット割り込みによりリセットスタートして R O M 4 0 6 に予め記憶した制御プログラムに従って図 1 7（a）に示す副制御部メイン処理を実行し、まず、ステップ S 3 0 1 で各種の初期化を行う。この初期化では、入出力ポートの初期設定や、各種変数の初期化等を行う。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 3 0 2 では、コマンド入力処理（詳細は後述）を行う。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 3 0 3 では、後述するタイマ変数記憶領域の値が 1 0 以上であるか否かを判定する。タイマ変数記憶領域の値が 1 0 以上である場合はステップ S 3 0 4 に進み、タイマ変数記憶領域の値が 1 0 未満である場合にはステップ S 3 0 2 に進む。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 3 0 4 では、タイマ変数記憶領域に 0 を格納する。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 3 0 5 では、演出データ更新処理を行う。この演出データ更新処理では、後述する変動パターン選択処理で記憶する変動番号、仮停止図柄の組合せ、および停止図柄の組合せの種別の更新を行うと共に、装飾図柄の変動表示を開始してからの経過時間に基づいて装飾図柄表示装置 1 1 0、遮蔽手段 2 5 0、スピーカ 4 1 6、各種ランプ 4 2 0 および演出装置 2 0 0 の演出用可動体等による演出を制御するための動作制御データの更新を行う。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 3 0 5 では、決定された演出情報が示している態様で装飾図柄変動表示を行うように、装飾図柄表示制御部 5 0 0 に出力するコマンド（例えば左に装飾 7 を停止することを指示するコマンドや遮蔽手段 2 5 0 を動作させるコマンド等）を R A M 4 0 8 に設けた液晶コマンド格納領域に格納する等、後述するステップ S 3 0 6、3 0 7、3 0 8、3 0 9 による装飾図柄表示制御部 5 0 0、スピーカ 4 1 6、各種ランプ 4 2 0、および演出用可動体を制御する準備を行う。また、所定の条件が成立している場合には所定の演出を実行するか否か、例えばチャンスボタンを用いた演出を行うか否か等の抽選を行う。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 3 0 6 では、装飾図柄表示装置制御処理を行う。この装飾図柄表示装置制御処理では、I / O 4 1 0 の出力ポートを介して装飾図柄表示制御部 5 0 0 にコマンドを出力する。ここでは、上記ステップ S 3 0 5 で準備した装飾図柄表示制御用の情報に含まれる装飾図柄表示制御部 5 0 0 に出力する表示データを I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を装飾図柄表示制御部 5 0 0 に行わせる。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 5 】

ステップ S 3 0 7 では、音出力処理を行う。この音出力処理では、上記ステップ S 3 0 5 で準備したスピーカ制御用の情報に含まれるスピーカ 4 1 6 に出力する音声データを I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、スピーカ 4 1 6 の出力制御を音源 I C 4 1 8 に行わせる。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 3 0 8 では、ランプ制御処理を行う。このランプ制御処理では、上記ステップ S 3 0 5 で準備した各種ランプ制御用の情報に含まれる各種ランプ 4 2 0 に出力するランプの点灯・消灯を示すデータ等を I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、各種ランプ 4 2 0 の点灯や消灯の制御を表示回路 4 2 2 に行わせる。

10

【 0 1 9 7 】

ステップ S 3 0 9 では、演出用駆動装置制御処理を行う。この演出用駆動装置制御処理では、上記ステップ S 3 0 5 で準備した演出用可動体の制御用の情報に含まれる動作タイミングを示すデータ等を I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、演出用可動体等を駆動する各種演出用駆動装置 4 2 4 の制御を演出用駆動回路 4 2 6 に行わせる。

【 0 1 9 8 】

副制御部 4 0 0 は、後述するストローク処理、チャンスボタン処理、または副制御部タイマ割り込み処理による中断を除いて、以降、ステップ S 3 0 2 ~ S 3 0 4 の処理を繰り返し実行する。

【 0 1 9 9 】

20

< コマンド入力処理 >

次に、図 1 7 (b) を用いて、上記副制御部メイン処理におけるコマンド入力処理 (ステップ S 3 0 2) について説明する。同図はコマンド入力処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 0 0 】

図 4 に示す副制御部 4 0 0 における基本回路 4 0 2 に搭載されている R A M 4 0 8 には、コマンド記憶領域が設けられている。副制御部 4 0 0 は、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 7 において、主制御部 3 0 0 から副制御部 4 0 0 に送信されてきた各種コマンドを、後述するストローク割り込み処理を実行することで、そのコマンド記憶領域に未処理コマンドとして格納する。コマンド記憶領域には、図柄変動開始コマンドや図柄変動停止コマンド、R A M クリアコマンド、さらには特図保留増加コマンド等が格納される。図 1 7 (b) に示すステップ S 4 0 1 では、R A M 4 0 8 に設けられたコマンド記憶領域の内容を確認し、未処理のコマンドが残っているか否かを判断する。そして、コマンド記憶領域に未処理のコマンドが残っている場合にはステップ S 4 0 2 に進み、コマンド記憶領域に未処理のコマンドが残っていない場合には処理を終了して副制御部メイン処理に復帰する。

30

【 0 2 0 1 】

ステップ S 4 0 2 では、ステップ S 4 0 1 においてその存在を肯定した未処理コマンドに応じた処理にジャンプする。以下に、未処理コマンドに応じた処理のいくつかについて詳述する。

40

【 0 2 0 2 】

図 1 7 (c) は変動パターン選択処理の流れを示すフローチャートであり、同図 (d) は図柄停止処理の流れを示すフローチャートである。図 1 7 (c) に示す変動パターン選択処理は、図柄変動開始コマンドが未処理コマンドであった場合に実行される。また、同図 (d) に示す図柄停止処理は、図柄変動停止コマンドが未処理コマンドであった場合に実行される。さらに、未処理コマンドに基づく処理は他にもある。例えば、大当り中に可変入賞口 1 3 0 の開放制御を開始するたびに主制御部 3 0 0 が出力し、大当り開始後の可変入賞口 1 3 0 の開放回数を示す情報を含むラウンド開始コマンドが未処理コマンドである場合に行うラウンド開始処理等である。その他の処理は、ここでは割愛する。

【 0 2 0 3 】

50

図 17 (c) に示す変動パターン選択処理のステップ S 5 0 1 では、未処理コマンドである図柄変動開始コマンドに含まれている、上記大当りフラグの値、確率変動フラグの値、およびタイマ番号を抽出し、R A M 4 0 8 のそれぞれの記憶領域に記憶する。また、変動番号選択テーブルや図柄決定テーブルを参照して演出データ（本実施例では変動番号、仮停止図柄・停止図柄の組合せ等）を選択し、これを R A M 4 0 8 に設けた記憶領域に記憶した後、処理を終了する。

【 0 2 0 4 】

また、図 17 (d) に示す図柄停止処理のステップ S 6 0 1 では、R A M 4 0 8 に用意された図柄記憶領域に記憶している停止図柄の組合せを構成する 3 つの装飾図柄を装飾図柄表示装置 1 1 0 の左、中、右図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の 3 つの表示領域に表示するように設定して処理を終了する。

10

【 0 2 0 5 】

また、上記ラウンド開始処理では未処理コマンドに含まれている上記大当り開始後の可変入賞口 1 3 0 の開放回数を示す情報を抽出し、R A M 4 0 8 の記憶領域に記憶する。

【 0 2 0 6 】

< ストロープ割り込み処理 >

次に、図 17 (e) を用いて、副制御部 4 0 0 のストロープ割り込み処理について説明する。なお、同図はストロープ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 0 7 】

このストロープ割り込み処理は、副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストロープ信号を検出した場合に実行する処理である。すなわち、上述の如く、ストロープ信号は、副制御部 4 0 0 に送信されるコマンドにストロープ情報として含まれており、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7 ）において、主制御部 3 0 0 から副制御部 4 0 0 にコマンドが送信され、副制御部 4 0 0 が、送信されてきたコマンドにストロープ信号を検出した場合に、このストロープ割り込み処理が実行される。ストロープ割り込み処理のステップ S 7 0 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 に設けた上記コマンド記憶領域に記憶する。

20

【 0 2 0 8 】

< チャンスボタン割り込み処理 >

次に、図 17 (f) を用いて、副制御部 4 0 0 のチャンスボタン割り込み処理について説明する。なお、同図はチャンスボタン割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

30

【 0 2 0 9 】

このチャンスボタン割り込み処理は、副制御部 4 0 0 がチャンスボタン検出回路 3 6 4 によってチャンスボタン 1 4 6 の操作を検出した場合に実行する処理である。

【 0 2 1 0 】

チャンスボタン割り込み処理のステップ S 8 0 1 では、R A M 4 0 8 の検知カウンタ記憶領域に記憶している、チャンスボタン 1 4 6 の押下回数を計測するための検知カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の検知カウンタ記憶領域に記憶する。

40

【 0 2 1 1 】

< 変数更新割り込み処理 >

次に、図 17 (g) を用いて、副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する変数更新割り込み処理について説明する。なお、同図は変数更新割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 1 2 】

副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施例では 2 m s に 1 回）でタイマ割り込みを発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割り込みを契機として、副制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で実行する。

【 0 2 1 3 】

50

変数更新割り込み処理のステップS 9 0 1では、図1 7 (a) に示す副制御部メイン処理におけるステップS 3 0 4において説明したRAM 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 4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 × 1 0) となる。

【 0 2 1 4 】

次に、図1 8を用いて特図保留増加処理について説明する。なお、同図は特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 1 5 】

まず、この特図保留増加処理が開始されるまでの流れについて説明する。図7に示す、第1特図始動口1 2 6に関する入賞受付処理におけるステップS 1 1 0 5や、図8に示す、第2特図始動口1 2 8に関する入賞受付処理におけるステップS 1 2 0 5において、主制御部3 0 0のCPU 3 0 4が、RAM 3 0 8に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報であるAHを送信情報 (コマンド種別) として追加記憶し、図6に示す、主制御部タイマ割り込み処理におけるコマンド設定送信処理 (ステップS 2 1 7) で一般コマンド特図保留増加設定処理が実行される。こうすることで、主制御部3 0 0から副制御部4 0 0に、コマンド種別がAHであり、特図識別情報 (特図1または特図2を示す情報) 、予告情報 (事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか) を含む特図保留増加コマンドが送信される。副制御部4 0 0は、図1 7 (e) に示すストローブ処理において、この特図保留増加コマンドを未処理コマンドとして保存し (ステップS 7 0 1) 、図1 7 (b) に示すコマンド入力処理 (S 4 0 2) を経て、図1 6に示す特図保留増加処理が開始される。

【 0 2 1 6 】

ステップS 4 5 1では、主制御部3 0 0から受信した特図保留増加コマンドに含まれる特図識別情報に基づいて特図1の保留増加情報か否かを判定し、特図1の保留増加情報である場合にはステップS 4 5 2に進み、特図2の保留増加情報である場合にはステップS 4 5 3に進む。

【 0 2 1 7 】

副制御部4 0 0のRAM 4 0 8には、特図1用の保留情報記憶領域と特図2用の保留情報記憶領域それぞれが用意されている。ステップS 4 5 2では、RAM 4 0 8に設けた特図1用の保留情報記憶領域に、特図1保留増加情報を追加記憶し、ステップS 4 5 3では、RAM 4 0 8に設けた特図2用の保留情報記憶領域に、特図2保留増加情報を追加記憶する。

【 0 2 1 8 】

ステップS 4 5 4では、主制御部3 0 0から受信した特図保留増加コマンドに含まれる予告情報に事前予告情報が含まれているか否かを判定し、含まれている場合にはステップS 4 5 5に進み、含まれていない場合にはステップS 4 5 6に進む。ステップS 4 5 5では、ステップS 4 5 2で追加記憶した特図1保留増加情報、またはステップS 4 5 3で追加記憶した特図2保留増加情報に、事前予告情報を追加記憶して、図1 7 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。なお、大当り終了後には、追加記憶した事前予告情報はクリアされる。

【 0 2 1 9 】

上述のごとく、残り図柄確定回数は、事前予告が行われている場合の、その事前予告の情報を追加した保留情報の抽選が行われるまでに実行される抽選回数の値に、追加した保留情報の抽選回数である1を足した数に相当し、この実施例では、追加した保留情報が特図1である場合は8回が、追加した保留情報が特図2である場合は4回が最大値になる。主制御部3 0 0のRAM 3 0 8には予告カウンタが設けられており、ステップS 4 5 5において事前予告情報を追加記憶した際に、事前予告が行われていなければ、その予告カウンタに残り図柄確定回数をセットする。また、事前予告が特図1で行われている場合に特図2の特図保留増加情報を追加した場合は、特図2の抽選が優先して行われることから残り図柄確定回数が増えるため、予告カウンタの値をインクリメントする。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 4 5 6 では、受信した特図保留増加コマンドに含まれる予告情報に偽事前予告情報が含まれているか否かを判定し、含まれている場合にはステップ S 4 5 7 に進み、含まれていない場合には、図 1 7 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。ステップ S 4 5 7 では、ステップ S 4 5 2 で追加記憶した特図 1 保留増加情報、またはステップ S 4 5 3 で追加記憶した特図 2 保留増加情報に、偽事前予告情報を追加記憶して、図 1 7 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。なお、大当たり終了後には、追加記憶した偽事前予告情報はクリアされる。また、副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 には、偽予告カウンタも設けられている。この偽予告カウンタも、残り図柄確定回数をカウントするものである。ステップ S 4 5 7 において偽事前予告情報を追加記憶した際に、偽事前予告が行われていなければ、その偽予告カウンタに残り図柄確定回数をセットする。また、偽事前予告が特図 1 で行われている場合に特図 2 の特図保留増加情報を追加した場合は、特図 2 の抽選が優先して行われることから残り図柄確定回数が増えるため、予告カウンタの値をインクリメントする。

10

【 0 2 2 1 】

なお、上述の変動パターン選択処理のステップ S 5 0 1 では、この特図保留増加処理のステップ S 4 5 5 で追加記憶した特図 1 保留増加情報や特図 1 保留増加情報、またはステップ S 4 5 7 で追加記憶した特図 2 保留増加情報を参照し、これらの情報に含まれる事前予告情報または偽事前予告情報を加味して変動パターンを選択するように構成している。

【 0 2 2 2 】

< 副制御部のデータテーブル >

次に、副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 が記憶しているデータテーブルについて説明する。

20

【 0 2 2 3 】

図 1 9 (a) は上記の大当たり判定の結果が不当選（大当たりフラグがオフ）の場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、同図 (b) は大当たり判定の結果が当選（大当たりフラグがオン）の場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものである。

【 0 2 2 4 】

副制御部 4 0 0 は、受信したコマンドを判定した際に、図柄変動開始コマンドであった場合に変動決定用乱数を取得する。図 1 9 (a) および (b) に示す変動番号選択テーブルは、装飾図柄表示装置 1 1 0 における演出表示態様（リーチ態様）を決定するためのデータテーブルであり、図 1 5 (d) および (e) を用いて説明したタイマ番号、確率変動フラグの設定状況、および副制御部 4 0 0 が取得した変動決定用乱数の値に基づいた変動番号の決定に使用する。また、変動番号選択テーブルの「変動形態」の項目に対応する列には、変動番号に対応する変動形態を参考までに記載しており、例えば、変動番号の変動 1 1 を選択した場合には、変動形態「ロングリーチ」で装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を行い、変動番号の変動 1 9 を選択した場合には、変動形態「全回転リーチ」で装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を行うことを示している。

30

【 0 2 2 5 】

例えば、上記の大当たり判定の結果が不当選、タイマ番号がタイマ 1 の場合には、図 1 9 (a) に示す、大当たりフラグがオフの場合の変動番号選択テーブルを参照する。なお、図 1 9 (a) に示す変動番号選択テーブルでは、大当たり判定の結果が不当選の場合のものであるため、確率変動フラグの設定状況は考慮する必要がない。上記の場合、タイマ番号 = タイマ 1 に対応する変動決定用乱数値の数値範囲は 0 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 1 2 8) であるから、変動番号として、1 0 0 % (= 1 2 8 / 1 2 8) の確率で、すなわち取得した変動決定用乱数値に関わらず変動 1 を選択し、R A M 4 0 8 に設けている変動番号記憶領域に、選択結果が変動 1 であることを示す情報を記憶する。また、大当たり判定の結果に当選し、タイマ番号がタイマ 2、確率変動フラグがオフの場合には、図 1 9 (b) に示す、大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブルを参照する。この場合、タイマ

40

50

番号 = タイマ 2、確率変動フラグ = オフに対応する変動決定用乱数値の数値範囲は 0 ~ 47 (数値範囲の大きさは 48) と 48 ~ 127 (数値範囲の大きさは 80) の 2 種類があるから、変動番号として、48 / 128 の確率で変動 6 を選択し、80 / 128 の確率で変動 7 を選択する。

【0226】

図 20 ~ 図 21 は、装飾図柄表示装置 110 に仮停止させる仮停止図柄の組合せ、および停止表示させる停止図柄の組合せを決定するための図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【0227】

副制御部 400 は、受信したコマンドを判定した際に、図柄変動開始コマンドであった場合に図柄決定用乱数を取得する。図 20 および図 21 に示す図柄決定テーブルは、図 19 を用いて決定した変動番号とその図柄決定用乱数の値に基づいて使用する。これらの図柄決定テーブルに示す仮停止図柄の組合せは、装飾図柄表示装置 110 に表示される図柄が停止図柄の組合せとなる前に一時的に停止する仮の停止図柄の組合せを示しており、停止図柄の組合せは、最終的に停止する停止図柄の組合せを示している。

【0228】

図 20 (a) は、図 19 を用いて選択した変動番号が変動 1 である場合に使用し、仮停止および停止させる装飾図柄の組合せの種類を決定するための図柄決定テーブルの一例を、同図 (b) は変動 2 ~ 変動 5 に対応する図柄決定テーブルの一例を、同図 (c) は変動 6、10、13、14、18 に対応する図柄決定テーブルの一例を、同図 (d) は変動 7 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。また、図 21 (a) は変動 9 に対応する図柄決定テーブルの一例を、同図 (b) は変動 11、15、16、19 に対応する図柄決定テーブルの一例を、同図 (c) は変動 8、17、20 に対応する図柄決定テーブルの一例を、同図 (d) は変動 12 に対応する図柄決定テーブルの一例を、それぞれ示したものである。

【0229】

また、図 20 (a) および (b) に示す、変動 1 ~ 変動 5 に対応する図柄決定テーブルは、大当たり判定が不当選の場合 (外れの場合) に選択するテーブルであり、図 20 (c) および (d) に示す、変動 6、10、13、14、18、7 に対応する図柄決定テーブルは、大当たり判定が当選で確変移行判定が不当選の場合 (大当たりの場合) に選択するテーブルであり、図 21 (a) ~ (d) に示す、変動 9、11、15、16、19、8、17、20、12 に対応する図柄決定テーブルは、大当たり判定が当選で確変移行判定も当選の場合 (特別大当たりの場合) に選択するテーブルである。ここで、図 21 (a) ~ (d) に示すテーブルは特別大当たりの場合にのみ選択するように構成しているが、このテーブルを用いて停止図柄の組合せを選択した場合には、図 2 に示す図柄表示領域 110a ~ 110c に特別大当たりに対応する図柄組合せではなく、大当たりに対応する図柄組合せを停止表示する場合を含んでいる。もちろん停止表示後には特別大当たり遊技を開始し、大当たり動作の終了後には特図高確率状態に設定する。

【0230】

副制御部 400 は、例えば、変動番号が変動 6 である場合には、図 21 (c) に示す図柄決定テーブルを参照する。この場合、変動 6 に対応する図柄決定用乱数値の数値範囲は、0 ~ 25 (数値範囲の大きさは 26)、26 ~ 51 (数値範囲の大きさは 26)、52 ~ 77 (数値範囲の大きさは 26)、78 ~ 102 (数値範囲の大きさは 25)、103 ~ 127 (数値範囲の大きさは 25) の 5 種類があるから、停止図柄の組合せとして、それぞれ約 1 / 5 の確率で、「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」、「装飾 4 - 装飾 4 - 装飾 4」、「装飾 6 - 装飾 6 - 装飾 6」、「装飾 8 - 装飾 8 - 装飾 8」、または「装飾 10 - 装飾 10 - 装飾 10」のいずれかを選択する。

【0231】

図 22 (a) は連続予告登場キャラクターテーブルの一例を示した図であり、同図 (b) は連続予告シナリオテーブルの一例を示した図である。

【0232】

図22(a)に示す連続予告登場キャラクターテーブルは、残り図柄確定回数と、連続予告登場キャラクターを対応付けて記憶したデータテーブルである。詳細は後述するが、副制御部400のCPU404は、この連続予告登場キャラクターテーブルを用いて、事前予告や偽事前予告における登場キャラクターを、残り図柄確定回数に基づいて決定する。

【0233】

図22(b)に示す連続予告シナリオテーブルは、残り図柄確定回数と、シナリオの場面对応付けて記憶したデータテーブルである。詳細は後述するが、副制御部400のCPU404は、この連続予告シナリオテーブルを用いて、事前予告や偽事前予告におけるシナリオの場面を、残り図柄確定回数に基づいて決定する。

10

【0234】

シナリオタイプの連続予告では、図22(b)に示す連続予告シナリオテーブルにおける、残り図柄確定回数が1で表示される殿勝利の場面が、特図変動遊技における抽選結果が、当りであることを遊技者に期待させる報知であり、本発明にいう予告情報の一例に相当する。以下、図23を用いて、シナリオタイプの連続予告について説明する。図23は、シナリオタイプの連続予告の一例を示した図である。

【0235】

副制御部400は、最初に保留した特図2変動遊技に基づいて装飾図柄の変動表示を開始するタイミングで、RAM408に設けられた予告カウンタを参照して残り図柄確定回数(ここでは4回)を取得する。そして、図22(b)に示す連続予告シナリオテーブルから、残り図柄確定回数が4回に対応する連続予告シナリオの場面である「商人リード」を取得し、図23(a)に示すような商人リードの場面(悪代官、商人、殿の3つのキャラクターのうち商人が徒競争でリードしている場面)を、特図2変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示中および変動停止時に装飾図柄表示装置110に表示する。また、予告カウンタの値を一つデクリメントする。

20

【0236】

次に、副制御部400は、2番目に保留した特図2変動遊技に基づいて装飾図柄の変動表示を開始するタイミングで、予告カウンタを参照して残り図柄確定回数(ここでは3回)を取得する。そして、上記連続予告シナリオテーブルから、残り図柄確定回数が3回に対応する連続予告シナリオの場面である「殿追い上げ」を取得し、同図(b)に示すような殿リードの場面(悪代官、商人、殿の3つのキャラクターのうち殿が徒競争で追い上げている場面)を、特図2変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示中および変動停止時に装飾図柄表示装置110に表示する。また、予告カウンタの値を一つデクリメントする。

30

【0237】

続いて、副制御部400は、3番目に保留した特図2変動遊技に基づいて装飾図柄の変動表示を開始するタイミングで、予告カウンタを参照して残り図柄確定回数(ここでは2回)を取得する。そして、上記連続予告シナリオテーブルから、残り図柄確定回数が2回に対応する連続予告シナリオの場面である「殿リード」を取得し、同図(c)に示すような殿リードの場面(悪代官、商人、殿の3つのキャラクターのうち殿が徒競争でリードしている場面)を、特図2変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示中および変動停止時に装飾図柄表示装置110に表示する。また、予告カウンタの値を一つデクリメントする。

40

【0238】

次いで、副制御部400は、最後に保留した特図2変動遊技(特別大当りに当選した特図2変動遊技)に基づいて装飾図柄の変動表示を開始するタイミングで、予告カウンタを参照して残り図柄確定回数(ここでは1回)を取得する。上記連続予告シナリオテーブルから、残り図柄確定回数が1回に対応する連続予告シナリオの場面である「殿勝利」を取得し、同図(d)に示すような殿勝利の場面(悪代官、商人、殿の3つのキャラクターのうち殿が徒競争で勝利した場面)を、特図2変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示中に装飾図柄表示装置110に表示する。なお、副制御部400は、最後に保留した特図2変動遊技では、特別大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ(この例では、装飾3 - 装飾3 - 装

50

飾 3) の停止表示を行い、その他の特図変動遊技では、外れに対応する装飾図柄の組み合わせの停止表示を行う。

【 0 2 3 9 】

次に、図 2 4 を用いて、本実施例のパチンコ機 1 0 0 における主制御部 3 0 0 および副制御部 4 0 0 が実行する、普図低確率状態である場合の特図 2 優先変動について説明する。同図は普図低確率状態である場合の特図 2 優先変動の一例を示した図である。ここでの説明では、副制御部 4 0 0 は、図 2 2 (a) に示す連続予告登場キャラクターテーブルを用いて事前予告を行う。また、ここでの説明における前提条件を以下に記す。

(A) 第 2 特図始動口 1 2 8 の入賞に基づく特図 2 変動遊技の方が、第 1 特図始動口 1 2 6 の入賞に基づく特図 1 変動遊技よりも優先して行われる。すなわち、第 2 特図始動口 1 2 8 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、第 1 特図始動口 1 2 6 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う。

(B) 予告報知は、その予告報知に対する特図変動遊技の結果報知が開始されるまで連続して行われる。

【 0 2 4 0 】

図 2 4 (a) は、主制御部 3 0 0 が、特図 1 表示装置 1 9 8 を用いて特図 1 の停止表示を行うとともに、特図 2 表示装置 1 1 4 を用いて特図 2 の停止表示を行い、副制御部 4 0 0 が、装飾図柄表示装置 1 1 0 を用いて装飾図柄の停止表示（この例では、外れに対応する装飾 2 - 装飾 3 - 装飾 4 の停止表示）を行っている状態を示している。また、同時に、主制御部 3 0 0 は、特図 1 保留ランプ 1 9 9 を用いて、保留している特図 1 変動遊技の回数（この例では 0 回）を表示するとともに、特図 2 保留ランプ 1 1 8 を用いて、保留している特図 2 変動遊技の回数（この例では 0 回）を表示している。

【 0 2 4 1 】

同図 (b) は、第 1 特図始動口 1 2 6 に入賞があった状態を示している。主制御部 3 0 0 が、第 1 始動口センサにより第 1 特図始動口 1 2 6 の入球を検出した場合には、保留している特図 1 変動遊技の数が所定数（本実施例では 4 ）であるため、上述の特図 1 当選乱数値と特図 1 乱数値を取得した後、これらの乱数値を R A M 3 0 8 に設けた第 1 の乱数値記憶領域のうちの第 1 特図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に格納する（上記ステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 4 ）。また、上述の第 1 予告抽選乱数値も取得し、この乱数値も R A M 3 0 8 に設けた第 1 予告乱数値記憶領域に格納する（上記ステップ S 1 1 0 3 ~ S 1 1 0 4 ）。さらに、主制御部 3 0 0 は、同図 (b) に示すように、特図 1 保留ランプ 1 9 9 を用いて、保留している特図 1 変動遊技の回数（この例では 1 回）に対応する数のランプを点灯する（同図 (b) 参照）。

【 0 2 4 2 】

続いて、主制御部 3 0 0 は、コマンド設定送信処理で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、R A M 3 0 8 に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報である A H を送信情報（一般情報）として追加記憶するとともに、送信情報記憶領域に、保留が増加した特図が特図 1 であることを示す情報を追加記憶する（上記ステップ S 1 1 0 5 ~ S 1 1 0 6 ）。

【 0 2 4 3 】

主制御部 3 0 0 から特図保留増加コマンドを受信した副制御部 4 0 0 は、上述の特図保留増加処理を実行する。具体的には、副制御部 4 0 0 は、受信情報に特図 1 の保留増加情報が含まれている場合には、R A M 4 0 8 に設けた特図 1 用の保留情報記憶領域に、特図 1 保留情報を追加記憶する（上記ステップ S 4 5 2 ）。

【 0 2 4 4 】

また、ここでは、事前予告抽選にも偽事前予告抽選にも不当選であり、事前予告や偽事前予告は行われない。

【 0 2 4 5 】

続いて、主制御部 3 0 0 は、同図 (c) に示すように、第 1 特図表示装置 1 9 8 を用いて、特図 1 の変動表示を開始するとともに、副制御部 4 0 0 に回転開始コマンドを送信す

10

20

30

40

50

る。これにより、副制御部 400 は、装飾表示装置 110 を用いて、特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄による変動表示を開始する。また、主制御部 300 は、第 1 特図保留ランプ 199 を用いて、保留していた特図 1 変動遊技の回数（この例では 1 回）に対応する数のランプを消灯する。

【0246】

また、同図（c）は、第 2 特図始動口 128 に入賞があった状態を示している。主制御部 300 は、特図 1 の変動表示中に、第 2 始動口センサにより第 2 特図始動口 128 の入球を検出した場合、保留している特図 2 変動遊技の数が 4 未満（ここでは 0）であるため、上述の特図 2 当選乱数値と特図 2 乱数値を取得した後、これらの乱数値を RAM 308 に設けた第 2 の乱数値記憶領域のうちの第 2 特図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に格納する（上記ステップ S1201～S1204）。また、上述の第 2 予告抽選乱数値も取得し、この乱数値も RAM 308 に設けた第 2 予告乱数値記憶領域に格納する（上記ステップ S1203～S1204）。さらに、主制御部 300 は、同図（c）に示すように、第 2 特図保留ランプ 118 を用いて、保留している特図 2 変動遊技の回数（この例では 1 回）に対応する数のランプを点灯する。

【0247】

続いて、主制御部 300 は、コマンド設定送信処理で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、RAM 308 に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報である AH を送信情報（一般情報）として追加記憶するとともに、送信情報記憶領域に、保留が増加した特図が特図 2 であることを示す情報を追加記憶する（上記ステップ S1205～S1206）。

【0248】

主制御部 300 から特図保留増加コマンドを受信した副制御部 400 は、上述の特図保留増加処理を実行する。具体的には、副制御部 400 は、受信情報に特図 2 の保留増加情報が含まれている場合には、RAM 408 に設けた特図 2 用の保留情報記憶領域に、特図 2 保留情報を追加記憶する（上記ステップ S453）。

【0249】

また、同図（c）では、第 1 特図表示装置 198 による特図 1 の変動表示や、装飾表示装置 110 による特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄による変動表示が開始しているため、ここでの第 2 特図始動口 128 への入賞に基づく抽選は保留される。さらに、ここでも、事前予告抽選や偽事前予告抽選に不当選であり、事前予告や偽事前予告は行われない。

【0250】

同図（d）は、第 1 特図始動口 126 にまた入賞があった状態を示している。主制御部 300 は、特図 1 の変動表示中に、第 1 始動口センサにより第 1 特図始動口 126 の（入球を検出した場合、保留している特図 1 変動遊技の数が 4 未満（ここでは 0）であるため、上述の特図 1 当選乱数値と特図 1 乱数値を取得した後、これらの乱数値を RAM 308 に設けた第 1 の乱数値記憶領域のうちの特図 1 変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に格納する。また、上述の第 1 予告抽選乱数値も取得し、この乱数値も RAM 308 に設けた第 1 予告乱数値記憶領域に格納する（上記ステップ S1103～S1104）。さらに、主制御部 300 は、第 1 特図保留ランプ 199 を用いて、保留している特図 1 変動遊技の回数（この例では 1 回）に対応する数のランプを点灯する。なお、同図（c）において保留した特図 2 変動遊技のその保留を表す第 2 特図保留ランプ 118 は点灯したままである。

【0251】

続いて、主制御部 300 は、コマンド設定送信処理で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、RAM 308 に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報である AH を送信情報（一般情報）として追加記憶するとともに、送信情報記憶領域に、保留が増加した特図が特図 1 であることを示す情報を追加記憶する（上記ステップ S1105～S1106）。

【0252】

また、この例では、残り図柄確定回数が2である。主制御部300は、取得した特図1当選乱数値が第1特図始動口抽選データの数値範囲であり、かつ取得した特図1乱数値が移行判定乱数の数値範囲であり、さらに第1予告抽選乱数値が、2回の残り図柄確定回数に基づく図10(a)に示す所定の数値範囲(0~64)に属し事前予告抽選に当選した。すなわち、同図(d)のタイミングで第1特図始動口126に入賞したことに基づく事前予告の抽選に当選した。主制御部300は送信用情報として事前予告情報を上書き記憶し(ステップS1112)、これにより、副制御部400は、特図1用の保留情報記憶領域に、特図1保留情報を追加記憶するとともに、事前予告情報を追加記憶する(図18のステップS455)。

【0253】

続いて、同図(e)に示すように、主制御部300は、同図(c)から開始してこれまで変動表示している、第1特図表示装置198による特図1の表示について停止表示を行うとともに、副制御部400に停止開始コマンドを送信する。これにより、副制御部400は、同じく同図(c)から開始してこれまで変動表示している、特図1変動遊技に基づく装飾図柄(装飾表示装置110による表示)の停止表示を行う(この例では、外れに対応する装飾4-装飾3-装飾2の停止表示を行う。)

続いて、主制御部300は、保留している特図1変動遊技(この例では1回)と、特図2変動遊技(この例では1回)のうち、特図2変動遊技を優先し、特図2変動遊技を開始する。具体的には、主制御部300は、同図(f)に示すように、第2特図表示装置114を用いて、特図2の変動表示を行うとともに、副制御部400に回転開始コマンドを送信する。これにより、副制御部400は、装飾表示装置110を用いて、第2特図変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示を行う。また、主制御部300は、第2特図保留ランプ118を用いて、保留していた第2特図変動遊技の回数(この例では1回)に対応する数のランプを消灯する。

【0254】

また、副制御部400は、同図(f)~(h)に示すように、第2特図変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示中に、特図1用の保留情報記憶領域に記憶しておいた事前予告情報に基づいて、次回の特図1変動遊技が大当たりであることを遊技者に期待させる事前予告を行う(すなわち、特図2変動遊技に基づく特図2および装飾図柄の変動表示中に、特図1変動遊技の大当たりを示唆する予告を行う)。この例では、事前予告として、図22(a)に示すテーブルにおける残り図柄確定回数が2のキャラクタである姫のキャラクタの画像と、「アタリ?」という文字を装飾表示装置110に表示している。同図(f)から開始してリーチ状態(同図(g))を経て変動表示している、特図2変動遊技に基づく装飾図柄(装飾表示装置110による表示)が、同図(h)に示すように停止表示(この例では、外れに対応する装飾3-装飾2-装飾3の停止表示)するまで、この姫のキャラクタの画像を用いた事前予告は継続される。

【0255】

続いて、主制御部300は、同図(i)に示すように、第1特図表示装置198を用いて、同図(d)から保留していた特図1変動遊技に基づく特図1の変動表示を開始するとともに、副制御部400に回転開始コマンドを送信する。これにより、副制御部400は、同図(i)~(k)に示すように、装飾表示装置110を用いて、特図1変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示を開始する。また、主制御部300は、第1特図保留ランプ199を用いて、保留していた特図1変動遊技の回数(この例では1回)に対応する数のランプを消灯する。

【0256】

こうして開始された特図1変動遊技は、これまで姫のキャラクタの画像によって事前予告がなされていたものである。事前予告は、その事前予告を行った変動遊技に基づく変動表示が停止表示されるまで連続して表示される。ここでは、同図(h)において装飾図柄の停止表示が行われたことにより、残り図柄確定回数は2から1に減っている。残り図柄確定回数は2から1に減ると、同図(i)に示すように、図22(a)に示すテーブルに

10

20

30

40

50

おける残り図柄確定回数が1のキャラクタである殿のキャラクタの画像と、「アタリ？」という文字が、事前予告として装飾表示装置110に表示される。この殿のキャラクタの画像を用いた事前予告は、同図(i)から開始してリーチ状態(同図(k))を経て変動表示している、特図1変動遊技に基づく装飾図柄(装飾表示装置110による表示)が、同図(m)に示すように停止表示(この例では、特別大当りに対応する装飾3 - 装飾3 - 装飾3の停止表示)する直前まで、連続して表示される。

【0257】

次に、図25を用いて、本実施例のパチンコ機100における主制御部300および副制御部400が実行する、普図高確率状態である場合の特図2優先変動について説明する。同図は普図高確率状態である場合の特図2優先変動の一例を示した図である。

10

【0258】

ここでは、先に図24を用いて説明した普図低確率状態である場合との違いについて説明する。なお、上記(A)(B)の前提条件はここでも同じである。

【0259】

上述したように、図10(a)に示す事前予告実行判定テーブルと、図10(b)に示す事前予告実行判定テーブルを比較するとわかるように、普図高確率状態よりも普図低確率状態の方が、第1特図始動口126に入賞したことにに基づく事前予告の抽選に当選しやすい。普図低確率状態であった図24では、同図(d)のタイミングで第1特図始動口126に入賞したことに基づく事前予告の抽選に、残り図柄確定回数が2回である状態で当選している。これに対して、図25(d)でも、残り図柄確定回数は2回の状態であり、取得した特図1当選乱数値が第1特図始動口抽選データの数値範囲であるとともに取得した特図1乱数値が移行判定乱数の数値範囲である。しかしながら、図25(d)では、第1予告抽選乱数値が、2回の残り図柄確定回数に基づく図10(b)に示す所定の数値範囲(0~1)に属さず、事前予告抽選は外れであった。このため、何ら一切の事前予告がなされないまま、図25(d)のタイミングで第1特図始動口126に入賞したことに基づく特図1変動遊技において、特別大当りに対応する装飾3 - 装飾3 - 装飾3の停止表示が行われている(図25(m))。

20

【0260】

続いて、連続予告の問題点について説明する。

【0261】

図26は、普図高確率状態である場合に生じる連続予告の問題について説明するための特図2優先変動の一例を示した図である。

30

【0262】

ここでは、先に図25を用いて説明した本実施例のパチンコ機100における特図2優先変動の一例との違いについて説明する。なお、上記(A)(B)の前提条件はここでも同じである。

【0263】

本実施例のパチンコ機100では、普図低確率状態よりも普図高確率状態の方が、第1特図始動口126に入賞したことに基づく事前予告の抽選に当選しにくい。図26に示す特図2優先変動の一例では、普図高確率状態と普図低確率状態とで、第1特図始動口126に入賞したことに基づく事前予告の当選確率が同じか、あるいは本実施例とは逆に、普図低確率状態よりも普図高確率状態の方が、その事前予告の抽選に当選しやすい。このため、図25(d)のタイミングにおける第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告抽選は外れたが、図26(d)のタイミングにおける第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告抽選には当選した。その結果、図26(f)から姫のキャラクタの画像を用いた事前予告が開始される。図26に示す例では、普図高確率状態であるため第2特図始動口128に入賞しやすく、同図(g)のタイミングでその第2特図始動口128にさっそく入賞があった。上記(A)の前提条件(特図2変動遊技の方が特図1変動遊技よりも優先して行われる)より、同図(h)のタイミングでなされた停止表示の後には、姫のキャラクタの画像によって事前予告がなされている特図1変動遊技よりも、同図(g)の

40

50

タイミングによる第2特図始動口128の入賞に基づく特図2変動遊技が優先して行われ(同図(i)~(k))、姫のキャラクタの画像による事前予告は継続される。また、同図(j)のタイミングでも第2特図始動口128に入賞があり、ここでも、この入賞に基づく特図2変動遊技の方が、事前予告がなされている特図1変動遊技よりも優先して行われ(同図(l)~(n))、姫のキャラクタの画像による事前予告は依然として継続される。さらに、同図(m)のタイミングでも第2特図始動口128に入賞があり、ここでもまた、この入賞に基づく特図2変動遊技の方が、事前予告が依然としてなされている特図1変動遊技よりも優先して行われ(同図(o)~)、姫のキャラクタの画像による事前予告は継続される。

【0264】

10

図24に示すように、ここでの連続予告では、姫のキャラクタの画像による事前予告から姫のキャラクタの画像(本発明にいう予告情報の一例に相当)による事前予告になって大当りの停止表示がなされるはずであるが、この例では、姫のキャラクタの画像による事前予告がいつまでたっても終わらない。こうなると、大当りになるはずなのに、いつまでたっても大当りの停止表示がなされず、遊技者の、事前予告に対する期待度が低減し、遊技者の遊技の興味が低下してしまう恐れがある。かといって、特図2変動遊技が開始した時点でいったん連続予告を中止してしまうと、これもまた、連続的に演出が発生することで遊技者の興奮を高めて行く連続予告による演出の興味が低下してしまう。

【0265】

20

この図26を用いて説明した問題は、上記(A)(B)の前提条件のもと普図高確率状態で生じやすい問題である。しかしながら、本実施例のパチンコ機100によれば、この問題は発生しにくく、多くの場合は、図25に示す例ようになる。これは、本実施例のパチンコ機100によれば、普図低確率状態よりも普図高確率状態の方が、第1特図始動口126に入賞したことに基づく事前予告の抽選に当選しにくいため、そもそも図25(d)のタイミングにおける第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告抽選に外れるからである。また、連続予告が長時間行われなくするための工夫(たとえば、特図の割込みが所定回数以上行われた場合は事前予告を終了するなど)の制御を組み込まないようにすることができるので、ソフトウェア開発者の手間を軽減させることができる。

【0266】

30

ここで、遊技者による止め打ちについて説明する。ここにいう止め打ちとは、遊技者が、遊技球の、遊技領域への打ち込みを意図的に行わなくなることという。パチンコ機100は遊技規則に従ったものでなければならず、昨今の遊技者はその遊技規則を分析してパチンコ機の攻略をたててくる。遊技者による止め打ちも、この攻略の一つであって、例えば4つ保留されている特図1変動遊技の中でも大当りが期待できる特図1変動遊技を獲得しておき、例えば4つ保留されている特図2変動遊技の中でも大当りが期待できる特図2変動遊技を獲得しておく攻略法である。

【0267】

この攻略法では、普図高確率状態(第2特図始動口128が相対的に入賞しやすい入賞容易状態)にあるのか普図低確率状態(第2特図始動口128が相対的に入賞しにくい入賞困難状態)にあるのかが大きく関わってくる。そこで、まず、普図高確率状態と普図低確率状態についてまとめておく。本願出願時点の遊技規則によれば、大当たり遊技中(特別遊技状態中)は普図低確率状態になる。また、本実施例では、大当たり遊技終了後の特図高確率状態中(確率変動中)には普図高確率状態が維持される。一方、大当たり遊技終了後に特図低確率中であっても、時短状態になるため普図高確率状態になる。ただし、時短状態においては、特図1変動遊技の抽選回数と特図2変動遊技の抽選回数を合算した値が100回を越えると普図低確率状態になる。

40

【0268】

止め打ちを行う遊技者は、普図低確率状態では、第2特図始動口128への入賞が困難になるため、普図低確率状態になる前の普図高確率状態で、特図1変動遊技についても大当りを獲得し、特図2変動遊技についても大当りを獲得しようとして、遊技球の発射を一

50

定期間行わず、貯まった保留を一旦、消化させようとする。

【0269】

以下、図27～図29を用いて説明するが、ここでの説明では、下記(1)～(5)までの事項が前提になる。

(1) パチンコ機100は普図高確率状態であり、第2特図始動口128は、相対的に入賞しやすい入賞容易状態にある。

(2) 大当たり遊技が開始されると、パチンコ機100は普図低確率状態になり、第2特図始動口128は、相対的に入賞にくい入賞困難状態になる。また、大当たり遊技終了後には普図高確率状態になるが、時短状態では、特図1変動遊技の抽選回数と特図2変動遊技の抽選回数を合算した値が100回を越えると普図低確率状態になる。

10

(3) 第2特図始動口128の入賞に基づく特図2変動遊技の方が、第1特図始動口126の入賞に基づく特図1変動遊技よりも優先して行われる。すなわち、第2特図始動口128への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、第1特図始動口126への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う。

(4) 特図1変動遊技の最大保留数は4であり、特図2変動遊技の最大保留数も4である。

(5) 特図2の大当たりのほうが、特図1の大当たりよりも遊技者に付与する利益量の大きい大当たりが選択されやすい。

(6) 遊技者は、大当たりを期待することができる事前予告が行われるパチンコ機か否か、および上記(2)～(5)についても知っている。

20

【0270】

続いて、本実施例のパチンコ機が普図高確率状態である場合の例について説明する。図29は、本実施例のパチンコ機が普図高確率状態である場合の例を示す図である。

【0271】

図27は、従来のパチンコ機普図高確率状態において、第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告を行った場合の例を示す図である。

【0272】

図27には、a、b、c・・・といった順でxまで時間が進んだときの、a～xの各タイミングにおける、第1特図保留ランプ199と第2特図保留ランプ118の状態が示されている。また、図27に示す黒丸は、事前予告がなされた保留を表し、ハッチングを施した丸は事前予告がなされなかった保留を表し、白丸は保留なしを表す。遊技者は、事前予告が行われることを知っており、事前予告がなされた保留を、特図1変動遊技の保留の中にも、特図2変動遊技の保留の中にも獲得しようとしている。すなわち、この図でわかりやすく言えば、4つの第1特図保留ランプ199のうちの一つ以上を黒丸にしようとするとともに4つの第2特図保留ランプ118のうちの一つ以上も黒丸にしようとしている。

30

【0273】

遊技者は遊技球の、遊技領域への打ち込みを繰り返し(打ち出しを継続的に行い)、やがて、図27に示すように普図高確率状態が開始され、第2特図始動口128が相対的に入賞しやすい入賞容易状態になる。遊技者は打ち出しを継続的に行い、特図1変動遊技の保留および特図2変動遊技の保留は徐々に貯まっていき(a～g)、やがて特図1変動遊技の保留も特図2変動遊技の保留も最大保留数である4まで貯まる(h)。a～hの間には1回も事前予告がなされず、この段階では、遊技者は、事前予告がなされた保留を一つも獲得してない。こうなると、遊技者は止め打ちを実行する。すなわち、遊技者は、貯まった保留を一旦、総て消化させるため、遊技球の、遊技領域への打ち込みを行わなくなる(止め打ち)。上記(3)の前提から、特図2変動遊技の保留が特図1変動遊技の保留よりも優先して消化され(i～j)、やがて、総ての保留が消化される(k)。保留消化中には、一度も大当たりには当選していない。

40

【0274】

遊技者は、総ての保留が消化されるまで止め打ちを継続し、総ての保留が消化されると

50

、打ち出しを開始する（*m*）。やがて特図 1 変動遊技の保留も特図 2 変動遊技の保留も最大保留数である 4 まで再び貯まる（*n*）ものの、依然として 1 回も事前予告がなされず、この段階でも、遊技者は、事前予告がなされた保留を一つも獲得してない。そのため、遊技者は、再び止め打ちを実行し総ての保留を消化させる（*o*～*p*）。ここでの保留消化中でも、一度も大当りに当選していない。

【0275】

総ての保留が再び消化されると、遊技者は打ち出しを再開し（*q*）、とうとう、特図 1 変動遊技に関する事前予告がなされ、遊技者は、特図 1 変動遊技の保留の中に、事前予告がなされた保留を獲得する（*r*）。

【0276】

続いて遊技者は、特図 2 変動遊技の保留の中に、事前予告がなされた保留を獲得するため、打ち出しを継続する（*s*～*u*）。ここで、第 2 特図始動口 128 が入賞容易状態にあり、特図 2 変動遊技の保留が特図 1 変動遊技の保留よりも優先して消化されるため、4 つまで貯まった特図 2 変動遊技の保留（*s*）は、一つ消化される（*t*）と、第 2 特図始動口 128 への入賞が受け付けられて一つ追加される。このような、特図 2 変動遊技の保留が、一つ消化されると一つ追加されることを繰り返すうちに、ついに、特図 2 変動遊技に関する事前予告がなされ、遊技者は、特図 2 変動遊技の保留の中にも、事前予告がなされた保留を獲得する（*u*）。これで、遊技者は、事前予告がなされた保留を、特図 1 変動遊技の保留の中にも、特図 2 変動遊技の保留の中にも獲得したことになる。

【0277】

やがて、事前予告がなされた特図 2 変動遊技の抽選が行われ、大当りに当選して大当り遊技が行われる（*v*）。大当たり遊技が終了すると時短状態になり、特図 100 回抽選分の普図高確率遊技状態で大当たりを獲得することができずに 101 回目以降の普図低確率状態になって、第 2 特図始動口 128 への入賞は困難になる。こうなると、特図 1 変動遊技の保留が消化され始め、事前予告がなされた特図 1 変動遊技の抽選が行われ、大当りに当選して大当り遊技が再び開始される（*x*）。

【0278】

以上説明した例では、保留 8 個分の変動を待つ、非常に長い止め打ちが 2 回（*i*～*k*と *o*～*p*）行われており、パチンコ機の稼働率が大幅に低下する。

【0279】

それでは、事前予告を行わなければ、止め打ちを抑えることができるかということ、そうでもない場合がある。

【0280】

図 28 は、従来のパチンコ機が普図高確率状態において、第 2 特図始動口 128 への入賞に基づく事前予告を行わない場合の例を示す図である。

【0281】

図 28 にも、図 27 と同じく、*a*～*u* の各タイミングにおける、第 1 特図保留ランプ 199 と第 2 特図保留ランプ 118 の状態が示されている。また、この図 28 に示す黒丸は、大当りになる保留を表し、ハッチングを施した丸は外れになる保留を表し、白丸は保留なしを表す。この例では、遊技者は、事前予告が行われないことを知っている。

【0282】

a～*h* までの、特図 1 変動遊技の保留も特図 2 変動遊技の保留も最大保留数である 4 まで貯まるところまでは、図 27 と同じであるため説明は省略する。特図 1 変動遊技の保留も特図 2 変動遊技の保留も最大保留数である 4 まで貯まると、いくら入賞しても保留はこれ以上は増えないことから、遊技者は、やはり止め打ちを行う。上記（3）の前提から、特図 2 変動遊技の保留が特図 1 変動遊技の保留よりも優先して消化されるため、止め打ちを行うことで、特図 2 変動遊技の保留が消化され始める（*i*～*j*）。特図 2 変動遊技の保留が半分まで消化されると、遊技者は、再び打ち出しを開始し、特図 2 変動遊技の保留を 4 つまで戻そうとする（*k*～*m*）。遊技者は、止め打ちを行って保留を少し消化させ（*n*～*o*、*r*～*s*）、また保留を 4 つまで戻す（*p*～*q*）ということを繰り返す。*p* のタイミ

10

20

30

40

50

ングで、大当たりになる特図2変動遊技の保留を獲得したが、事前予告が行われないこの例では、遊技者は大当たりになる特図2変動遊技の保留を獲得したことを知ることはできず、次に止め打ちを行って、保留を消化させることで、大当たりになる特図2変動遊技の抽選が行われて大当たり遊技が開始される(s)。

【0283】

このように、事前予告を行わなくても、止め打ちは必要に繰り返され、パチンコ機の稼働率が低下する。

【0284】

また、大当たり遊技が開始すると、上記(2)の前提から普図低確率状態になって第2特図始動口128が入賞困難状態になり、第2特図始動口128への入賞は困難になる。また、普図低確率状態中は普図の変動時間が普図高確率状態中よりも長い時間が選択されやすいため(本実施例では必ず長い時間が選択される(図13参照))、この例では、大当たり遊技が終了したタイミングでは、特図2変動遊技の保留が1つしか残っていない(u)、かつ、大当たり終了間際に抽選された普図が変動中である場合が多く、普図高確率状態の抽選がすぐに行われない場合は、特図1の抽選が行われてしまう可能性が高い。上記(5)の前提から、遊技者は特図1で大当たりを獲得するよりも、特図2で大当たりを獲得したいため、遊技者にとっては、特図2変動遊技の保留を一つでも多く残しておきたい。なお、本実施例では、大当たり遊技が終了した後、必ず普図高確率遊技状態に移行するようにしているが、普図高確率遊技状態の移行を抽選によって決定する機種など、普図高確率遊技状態に移行しない場合がある遊技機にあっては、大当たり遊技が終了したタイミングでは、第2特図始動口128が入賞困難状態であることから、遊技者にとっては、特図2変動遊技の保留を一つでも多く残しておきたい。

【0285】

続いて、本実施例のパチンコ機が普図高確率状態である場合の例について説明する。図29は、本実施例のパチンコ機が普図高確率状態である場合の例を示す図である。

【0286】

図29にも、図27と同じく、a~xの各タイミングにおける、第1特図保留ランプ199と第2特図保留ランプ118の状態が示されている。また、この図29に示す黒丸は、事前予告がなされて大当たりになる保留を表し、細かい目のハッチングを施した丸は外れではあるが遊技者を高揚させるために偽事前予告がなされる保留を表し、粗い目のハッチングを施した丸は偽事前予告がなされない外れの保留を表し、白丸は保留なしを表す。

【0287】

また、上述のごとく、本実施例のパチンコ機100では、第2特図始動口128が入賞容易状態である(普図高確率状態である)場合における特図1変動遊技の事前予告や偽事前予告を、第2特図始動口128が入賞困難状態である(普図低確率状態である)場合における特図1変動遊技の事前予告や偽事前予告よりも、低い予告確率で行う(図10(a)と図10(b)、図11(a)と図11(b)参照)。遊技者は、このことを知っており、普図高確率状態であるこの例においては、特図1変動遊技の事前予告や偽事前予告は行われないものという認識でいる。なお、図29に示す例は、特図1変動遊技の事前予告や偽事前予告は行われなかったという例である。一方、特図2変動遊技の事前予告や偽事前予告は行われるという認識でいる。したがって、遊技者は、本実施例のパチンコ機100に対しては、4つ保留されている特図1変動遊技の中でも大当たりが期待できる特図1変動遊技を獲得しておき、4つ保留されている特図2変動遊技の中でも大当たりが期待できる特図1変動遊技を獲得しておくという攻略法は諦め、事前予告や偽事前予告が行われる特図2変動遊技の中で大当たりが期待できる特図2変動遊技を獲得することに専念するようになる。なお、遊技者は、事前予告と偽事前予告の区別はつかず、偽事前予告でも事前予告であることを期待して遊技を進める。

【0288】

a~hまでの、特図1変動遊技の保留も特図2変動遊技の保留も最大保留数である4まで貯まるところまでは、図27と同じであるため説明は省略する。特図1変動遊技の保留

も特図2変動遊技の保留も最大保留数である4まで貯まると、いくら入賞しても保留はこれ以上は増えないことから、遊技者は、本実施例のパチンコ機100においても、やはり止め打ちを行う。上記(3)の前提から、特図2変動遊技の保留が特図1変動遊技の保留よりも優先して消化されるため、止め打ちを行うことで、特図2変動遊技の保留が消化され始める(i~j)。特図2変動遊技の保留が半分まで消化されると、遊技者は、再び打ち出しを開始し、特図2変動遊技の保留を4つまで戻そうとする。この際、偽事前予告がなされた保留を獲得する(k)。遊技者は、偽事前予告を事前予告であると期待して、この保留された特図2変動遊技の抽選結果を楽しみに待ちつつ、この保留された特図2変動遊技が大当たりであった後のことを考える。すなわち、大当たり遊技が終了したタイミングでは、上述のごとく、遊技者にとっては、特図2変動遊技の保留を一つでも多く残しておきたい。そのため、特図2変動遊技の保留を最大保留数まで貯めた状態で大当たり遊技が開始するよう、打ち出しを続ける(k~q)。偽事前予告がなされた特図2変動遊技の抽選結果が外れとして表示され(k)、遊技者は先の予告が偽事前予告であったことに気付く。この段階では、遊技者は、事前予告や偽事前予告がなされた保留を一つも獲得していない。そのため、止め打ちを行って保留を少し消化させ(r~s)、また保留を4つまで戻すということを繰り返そうとするが、ここでは、事前予告がなされた保留を獲得する(s)。事前予告がなされた特図2変動遊技の変動表示中には、遊技者は、上述と同じようなことを考え、特図2変動遊技の保留を最大保留数まで貯めようとする(u~v)。やがて、事前予告がなされた特図2変動遊技の抽選結果が表示され、大当たり遊技が開始される(w)。

10

20

【0289】

また、大当たり遊技が終了したタイミングでは、特図2変動遊技の保留は最大保留数まで貯まっている(x)。

【0290】

図27や図28における従来のパチンコ機における例と比べて、図29に示す本実施例のパチンコ機の例では、止め打ちが明らかに減っていることがわかる。したがって、本実施例のパチンコ機100によれば、事前予告や偽事前予告を行うことで、遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させつつ、それらの事前予告や偽事前予告を行う予告確率を状況に応じて変更することで、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。しかも、偽事前予告を行うことで、遊技者の遊技意欲をかき立てながら、止め打ちを効果的に低減させることができる。また、図15(b)に示すように、第2特図始動口128での大当たりの方が、第1特図始動口126での大当たりよりも、15Rを獲得しやすく有利である。このため、遊技者は、止め打ちを行うよりも、大当たり終了後の、第2特図始動口128での大当たりのチャンスを多く取得しようとする。この結果、止め打ちがより低減される。

30

【0291】

なお、以上の説明では、第2特図始動口128が入賞容易状態である場合を普図高確率状態とし、第2特図始動口128が入賞困難状態である場合を普図低確率状態として説明してきたが、これに限られることはない。すなわち、止め打ちを抑えることを念頭にするならば、止め打ちは、図2に示す一對の羽根部材1281が開いている場合に行われる行為であり、普図高確率状態という言葉に拘束されることなく、第2特図始動口128が相対的に入賞しやすい状態にあれば、第1特図始動口126への入賞に基づく事前予告や偽事前予告を行う予告確率を相対的に低くすればよい。

40

【0292】

ここで、本実施例についての補足を行う。

【0293】

昨今の遊技台では、遊技の開始・結果表示を単におこなうだけでなく、遊技の途中に遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させることが可能になっているが、遊技の幅を拡げられるような機能を搭載しなければ遊技者にすぐに飽きられてしまうといったことが現状である。また、この現状とは別に、複数の入賞口を備えた遊技盤を備

50

えた従来の遊技台で、上記複数の入賞口のうち、第1の入賞口または第2の入賞口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部（保留球記憶部）と、上記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、所定の報知開始条件（図柄が変動中ではないなど）が成立した場合に、上記抽選手段が行う抽選の抽選結果を報知する抽選結果報知手段（図柄変動手段）と、上記第2の始動口への入賞確率を、第1の入賞確率および該第1の入賞確率よりも高い第2の入賞確率のいずれかから選択する入賞確率選択手段（普図抽選確率選択手段）と、をさらに備え、上記抽選結果報知手段は、上記第2の入賞口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、上記第1の入賞口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行うように制御した遊技台に、上記所定の報知開始条件が成立する前に、上記抽選結果が特定の結果であることを示唆する予告報知を所定の予告確率で行うように制御する予告報知制御手段と、を単に追加しただけでは、遊技者に止め打ち遊技をされてしまい、稼動が低下してしまう虞があるという問題がある。すなわち、特図1および特図2を備え、特図2が優先変動する遊技台に、予告報知機能を単に追加しただけでは、止め打ち遊技をされてしまう虞がある。予告報知を行うことで、効果的に遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣を高めることが可能となるが、上記入賞確率選択手段が上記第2の入賞確率を選択している場合の上記第1の入賞口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、上記入賞確率選択手段が上記第1の入賞確率を選択している場合の上記第1の入賞口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、同等または高い予告確率で行うように制御すると、予告報知演出により遊技者の次回変動以降の大当りに対する期待感を煽り、遊技者の興趣を高めることが可能となるが、第1の入賞口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶させた後に、第1の入賞口による予告報知が行われなかった場合は記憶された所定の個数の入賞の記憶が減らすために止め打ちを行い、再び所定の個数まで記憶させ、を繰り返すことで第1の入賞口による予告報知が行われたことを確認してから、第2の入賞口による大当りを得るために止め打ち遊技を終了することで、止め打ちを行わない場合よりも大当りを1回以上多く獲得可能となり、そのために止め打ち遊技を行う場合がある。

【0294】

しかしながら、本実施例のパチンコ機100によれば、このような問題点を解決することができ、遊技の興趣を損なわず、かつ、遊技台の稼動の低下を防止可能である。

【0295】

また、普図高確率状態時では、「1の遊技球が第2特図始動口128に入球するために要する平均時間」<「1回の変動サイクル（変動開始～停止表示終了）の平均時間」となっている。このため、止め打ちを行わなければ、基本的に特図2が変動する。

【0296】

普図低確率状態時では、「1の遊技球が第2特図始動口128に入球するために要する平均時間」<「1回の変動サイクル（変動開始～停止表示終了）の平均時間」となっている。

【0297】

また、特図1表示図柄更新タイマや特図2表示図柄更新タイマは、保留球数毎に異ならせてもよい。また、判定する保留球は、特図1と特図2とで別個に判定してもよい。たとえば、特図2に保留が1つしかなかった場合で、特図1に保留が4つあった場合は、保留数を1つとみなして特図2の変動のタイマを決定してもよい。そして、保留が少なければ少ないほど、変動時間が長いタイマが選択されてもよい。これにより、特に、第1特図始動口126よりも第2特図始動口128のほうが大当たりを獲得できる場合は、特図1での変動を極力行わせないことを可能とし、出球の塊を創出可能である。

【0298】

また、普図低確率状態かつ特図低確率状態（通常遊技状態）、普図低確率状態かつ特図高確率状態（隠れ確変状態）、普図高確率かつ特図低確率状態（時短状態）、普図高確率状態かつ特図高確率状態（確変状態）を設けてもよい。

【0299】

また、普図高確率状態は、所定の回数、抽選が行われた場合（たとえば100回など）には、終了するようにしてもよい。この場合に、たとえば100回となった後に100回となる前に入球した第1特図始動口126の乱数に基づいて、事前予告や偽事前予告を行ってもよい。すなわち、本発明にいう第2の始動口は、本発明にいう抽選手段が所定回数の抽選を行うと、本発明にいう入賞容易状態から入賞困難状態に移行するものであり、本発明にいう予告報知手段は、上記第2の始動口の状態が入賞容易状態から入賞困難状態へ移行する前の第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を所定の予告確率で行うものであってもよい。

【0300】

また、大当たり開始前に特図1で大当たりして事前予告や偽事前予告（これらを総称して予告報知と称する）を行うことを決定し、その大当たり以外の大当たりで大当たりが開始した場合で、大当たり終了後、普図高確率状態に移行した場合は、その予告報知を行わないようにしてもよい。

【0301】

普図高確率状態かつ特図高確率状態を含み、かつ、特定の条件を満たした場合（大当たりとなるまでに1000などの特定の回転数（変動回数）を超えた場合や、所定の抽選に当選した場合など）に、特図1でも事前予告や偽事前予告を行ってもよい。特図1で、事前予告や偽事前予告を行うことは好ましくないが、出球の塊を創出するために、特定の条件を満たした場合は行ってもよい。特定の条件に特図高確率状態を含むことで、止め打ち期間を少なくすることが可能である。また、特定の条件に所定の変動回数を超えたことを含むことで、遊技者のハマリが救済可能である。この予告報知には、遊技者に止め打ちまたは打ち出しを示唆する報知を含むものとする。なお、この報知を行った場合は止め打ちが行われることで稼動が低下してしまうため、1回の普図高確率状態での予告報知を行わない確率 > 1回の普図高確率状態での予告報知を行う確率を満たすものとし、さらに、1回の普図高確率状態での予告報知を行わない確率 > 1回の普図高確率状態での予告報知を行う確率 × 5 を満たすことが望ましい。

【0302】

始動口は、ゲートであってもよい。

【0303】

第1特図始動口126に入球した際に大当たりを判定し、大当たりであった場合に、図4に示す情報出力回路334等の外部情報端子盤から大当たり信号を出力してもよい。このようにすることで、第1の特図始動口126に入球して乱数を取得し、その乱数を変動開始まで記憶している間に、乱数の値を不正に書き換えられて大当たりを発生させられたとしても、外部情報端子盤から大当たり信号が出力されていないことで、不正な乱数の書き換えによる大当たりであることを知ることができる。なお、外部情報端子盤に限られず、所定の報知手段により報知を行ってもよい。

【0304】

以上、本発明をパチンコ機（弾球遊技機）に適用させた実施例について詳細に説明したが、本発明の遊技台は、これに限るものではなく、例えば、メダルや遊技球（パチンコ球）を使用する回胴遊技機（スロットマシン）にも適用可能である。また、本発明を、アレ
ンジボール遊技機、じゃん球遊技機、ピンボールマシン、に適用してもよい。また、本発明を、遊技媒体の投入を契機として遊技可能となる遊技機（例えば、カジノマシン、ビデオゲームマシン、封入式のパチンコ遊技機）、遊技媒体自体を遊技に使用する遊技機（例えば、メダル落としゲーム機）に適用してもよい。ここで、「遊技媒体の投入」とは「賭ける」を意味し、「ベット」とも同意である。「遊技媒体の投入」は、「通貨の投入」や「電子マネーの投入」を含む。カジノマシンとは、通貨の投入により遊技が開始可能となり、抽選結果が当選の場合に、該当選結果に対応付けられて設定された図柄が停止し、遊技者に特典となる払出しを行う、カジノマシンである。

【0305】

次に、本発明を変更した例について説明する。

【 0 3 0 6 】

以下に説明する本発明の変更例（以下、単に変更例と称する）は、

『始動口を有する遊技台において、前記始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に 1 以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備えた遊技台』に関するものである。

【 0 3 0 7 】

なお、ここで説明する変更例は、上記実施例 1 を変更した例には限られないが、実施例 1 に適用可能であるものは全て適用することができるものとする。また、特に実施例 1 に適用したいものは、「実施例 1 に適用可能」という文言を付すが、これは、実施例 1 に適用可能であることを注意的に示すものであって、この文言がないからといって実施例 1 に適用できないというものではない。

（変更例 1）

変更例 1 は、普図高確率状態中に第 1 の特図始動口 1 2 6 に入賞した場合に基づく特図 1 の抽選に対する予告報知を、普図低確率状態となった場合に行うというものであり、実施例 1 またはその他の実施例に適用可能なものである。

【 0 3 0 8 】

変更例 1 は、実施例 1 に示した止め打ちを防止しつつ、普図高確率状態が終了した後に特図 1 の保留に対する予告報知を行うことを目的としている。

【 0 3 0 9 】

図 3 0 は、変更例 1 における予告演出および偽予告演出のタイミングを示す図である。この図 3 0 の横軸には遊技の一連の流れ示し、縦軸には、その流れの最中に実行された処理の内容を示している。

【 0 3 1 0 】

図 3 0 を遊技の流れに沿って説明すると、大当たり遊技が終了し、1 0 0 回の時短が設定された場合は普図高確率状態となる（これは、図 6 の S 2 1 3 または S 2 1 4 で設定される）。

【 0 3 1 1 】

次に、第 2 特図始動口に入賞する（a）。そして、偽予告演出に当選し、偽予告演出当選情報を副制御部 4 0 0 に送信する。

【 0 3 1 2 】

次に、第 1 特図始動口に入賞する（b）。そして、偽予告演出に当選する。この場合に、実施例 1 と異なり、偽予告演出に当選した場合でも偽予告演出当選情報を副制御部 4 0 0 に送信せず、主制御部 3 0 4 の R A M 3 0 8 に設けられた予告情報一時記憶部に予告情報を記憶する。

【 0 3 1 3 】

次に、第 1 特図始動口に入賞する（c）。そして、予告演出に当選する。この場合に、実施例 1 と異なり、予告演出に当選した場合でも予告演出当選情報を副制御部 4 0 0 に送信せず、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた予告情報一時記憶部に偽予告情報を記憶する。

【 0 3 1 4 】

次に、時短回数が 0 回となる。0 回となった場合は、普図高確率状態から普図低確率状態となる（図 6 の S 2 1 3 または S 2 1 4 参照）。このとき、C P U 3 0 4 は、予告情報一時記憶部に記憶された情報を副制御部 4 0 0 に送信する。その後は、図 1 7 および図 1 8 に示したとおり、副制御部 4 0 0 は予告演出を実行する。

【 0 3 1 5 】

なお、通常遊技中に第 1 特図始動口に入賞した場合に偽予告演出に当選した場合は、予告情報一時記憶部に記憶せず、実施例 1 と同様に送信用情報として偽事前予告情報を上書

10

20

30

40

50

き記憶して送信する（図7のS1115、図6のS218）。

【0316】

なお、本変更例では、上記実施例1と異なり普図高確率中の第1特図始動口入賞に基づく抽選の予告報知の予告確率と、普図低確率中の特図1始動口入賞に基づく抽選の予告報知の予告確率とを異ならせる必要がないため、同じ抽選テーブルを用いてもよい。

【0317】

このように、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記入賞困難状態になった場合に行うように制御することを特徴とする』ことで、止め打ちを防止しつつ、遊技の興趣を高める遊技台を提供することができる。

【0318】

また、『前記予告報知手段は、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合には行わないように制御することを特徴とする』ことで抽選処理の処理プログラムを簡素化できる場合がある。

【0319】

また、『前記予告報知手段は、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合における前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合であっても行うように制御することを特徴とする』ことで、普図高確率中の遊技が退屈になってしまうことを防止することができる。

【0320】

また、『前記予告報知手段は、第1の始動口に遊技球が入賞した際に前記予告報知を行うか否かの予告抽選を行い、さらに、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合に、前記予告抽選の抽選結果を記憶する予告抽選結果記憶部と、を備え、前記予告報知手段は、前記入賞確率選択手段が前記第2の入賞口が前記入賞困難状態から前記入賞容易状態となった場合に、前記予告抽選結果記憶部の記憶に基づいて、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を行うように制御することを特徴とする』ことで、抽選処理の処理プログラムを簡素化できる場合がある。

【0321】

また、『前記抽選手段が前記特定の抽選結果を取得したことを条件に、前記第2の入賞口を前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に変更する容易変更手段と、を備え、前記予告報知制御手段は、前記抽選手段が前記特定の抽選結果を取得してから容易変更手段が前記第2の入賞口を前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に変更する間に前記第1の始動口に遊技球が入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記入賞困難状態になった場合に行うように制御することを特徴とする』ことで、普図高確率中に加えて、該普図高確率中の移行が確定する大当たり抽選乱数を取得してから普図高確率が終了するまでの間も行わないことで止め打ち遊技を確実に防止することができる。詳述すると、大当たり終了後の普図開始時に、予告報知がない場合に特図1の保留を消化するために止め打ちされることを回避することができる。なお、『前記予告報知制御手段は、前記特定の抽選結果が前記容易変更手段が前記第2の入賞口を前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に変更せず、かつ、特別遊技状態の移行契機となる抽選結果である場合

は、前記入賞容易状態である場合にも予告報知を行うように制御し』てもよい。

【0322】

また、『前記抽選手段と、前記予告報知手段と、を含む第1の制御部（主制御部）と、前記第1の制御部とは異なる第2の制御部に設けられ、前記予告報知手段により出力される前記予告報知の実行指令となる予告報知指令を受けて予告報知を実行する予告演出実行手段とを含む第2の制御部（副制御部）と、を備え、前記予告報知手段は、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合における場合は、前記第2の制御部に対して前記予告報知指令を送信せず、前記第2の入賞口が前記入賞困難状態になった場合に、前記第2の制御部に対して前記予告報知指令を送信することを特徴とし』てもよい。副制御部に送信し、副制御部で予告報知情報を記憶しておいて、時短終了時に予告報知を行う構成も考えられるが、主制御部から副制御部に出力する出力線を不正行為で読み取られた場合に、実施例1で説明した止め打ち攻略法を行われることで、不正に利益を獲得されてしまう場合があるため、主制御部から出力しないほうが望ましい。

10

【0323】

また、『前記第2の制御部は、前記予告報知とは別に、遊技の興趣を高める演出報知を行う演出報知手段と、を備え、前記演出報知手段は、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である際に、前記演出報知として、前記予告報知手段が前記第2の入賞口が前記入賞困難状態になった場合に行う予告報知と連続した報知を行うことを行うことを特徴とする』ことで、普図高確率中から普図高確率終了後の低確率状態中の予告報知にかけて連続した報知を行うことができる。なお、この場合の普図高確率中の報知と、普図高確率終了後の低確率中の報知は、連続こそしているが、普図高確率中の報知は予告報知ではない報知で、普図高確率終了後の低確率中の報知は予告報知である。なお、普図高確率中の報知を行っている時点では、副制御部400は普図高確率状態から普図低確率状態となった場合に予告報知を行うか否かがわからないため、必ず普図高確率終了後に実行される予告報知と連続する報知を行うようにしてもよい。また、普図高確率終了後に実行される予告報知に複数のパターンを設け、普図高確率中に報知した報知に基づいて普図高確率終了後に実行される予告報知を複数のパターンの中から選択するようにしてもよい。

20

【0324】

また、『前記第2の入賞口が前記入賞容易状態である場合における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記抽選手段の抽選結果が特定の結果であった場合における特別遊技状態になったことで前記入賞困難状態になった場合には行わないように制御することを特徴とする』ことにより、普図低確率状態となった条件から大当たりとなったことを除くことができる。

30

（変更例2）

遊技の開始・結果表示を単におこなうだけでなく、遊技の途中に遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させることが可能となったが、遊技の幅を拡げられるような機能を搭載しなければ遊技者にすぐに飽きられてしまうといった虞とは別に、従来の遊技台では、変動表示を開始する前の図柄変動する権利についての当否判定を事前に行い、有利な遊技状態を発生させると判定した場合、当該権利に基づく図柄変動よりも前の変動表示の変動時間を変更することにより、遊技性の幅を広げていた。しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更する場合、当否抽選の回数を従来よりも増加させることも可能となってしまうため、大当たりとなる回数も自ずと増加してしまい、射幸性が高まってしまうという問題があった。しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更せずに予告報知をする場合、連続する変動表示の最後の変動表示を長い変動時間にできない場合があった。この場合、連続する変動表示における予告報知の演出効果が低下してしまい、遊技者の興趣が低下してしまう虞があった。変更例2は、この問題を解決するものであり、実施例1またはその他の実施例に適用可能なものである。

40

【0325】

すなわち、『所定始動口に遊技球が進入した場合に、第1変動時間と、前記第1変動時間よりも短い第2変動時間と、の少なくとも何れかの変動時間に亘る図柄の変動表示を開

50

始する所定図柄表示手段と、前記図柄表示手段が停止表示した図柄態様が第1特定図柄態様である場合に遊技者に有利な第1特別遊技状態を開始し、前記図柄表示手段が停止表示した図柄態様が第2特定図柄態様である場合に遊技者に殆ど有利とならない第2特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、を備え、前記図柄表示手段が前記第1特定図柄態様又は前記第2特定図柄態様を変動表示後に停止表示する場合、当該変動表示を最後とする複数回の変動表示において、前記図柄表示手段が前記第1特定図柄態様を停止表示する可能性が高いことを示唆する予告報知を行い、当該変動表示を前記第1変動時間に亘って行うことを特徴とする』ことで、複数回の予告報知を行う場合に、最後の変動表示を長い変動時間（第1変動時間）行うことができる。または、最後の変動表示が短い変動時間（第2変動時間）の場合と比べて、予告報知の演出効果が低下するのをふせぐことができ、遊技者の興趣の低下を防止することができる。または、予告報知がなされたことで、遊技者は第1特別遊技状態か殆ど有利とならない第2特別遊技状態かが開始されることを認識することができるため、有利度の高い第1特別遊技状態が開始されるか否かについて遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。また、連続予告の最後にハズレではなく、殆ど有利とならない第2特別遊技状態を開始させてあげることで、遊技者にハズレよりかはマシであるという気持ち与えることができ、遊技の興趣の低減を防止することができる場合がある（がっかりさせ度合いを減少させることができる）。なお、ここでいう「殆ど有利とならない第2特別遊技状態」とは、実施例1の2R通常大当たりや、小当たり（大当たり抽選の際に、大当たり、小当たりまたはハズレの中から抽選されるもので、1R分しかアタッカが開放せず、普図高確率状態または特図高確率状態に移行しないもの）を指す。

10

20

【0326】

また、『前記複数回の変動表示のうち、前記第2変動時間の変動表示の前に前記第1変動時間の変動表示がある場合、当該第1変動時間の変動表示において、前記第2変動時間を超えない間隔で前記予告報知を行うことを特徴とする』ことで、長い変動表示の後に短い変動表示を行うときに予告報知を行う場合、長い変動表示で第2変動時間を超えない間隔で予告報知を行うため、長い変動表示の終了後の短い変動表示において予告報知を行ったときに、前の予告報知との関連性（連続性）を遊技者に認識させることができる。従って、予告報知の演出効果が低下するのを防ぐことができ、遊技者の興趣の低下を防止することができる。

30

【0327】

また、『前記複数回の変動表示のうちの最初の変動表示の変動時間が前記第1変動時間よりも短い場合、前記予告報知を行うことを特徴とする』ことで、最初の変動時間が長くない（短い）場合に予告報知が開始されるので、最後の変動時間を最初より長い変動時間にしてあるので連続する予告報知の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0328】

また、『前記予告報知は、図柄の停止表示とは異なる図柄の仮停止表示を含むことを特徴とする』ことで、予告報知が仮停止表示であるため、1回の変動表示において図柄が停止する表示が複数回行われることとなる。また、長い変動表示においては、仮停止表示が複数回行われることとなるため、仮停止表示と停止表示とが連続した予告報知を行うことができ、予告報知の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0329】

また、『前記複数回の変動表示のうちのいずれかの連続する変動表示において、前の変動表示における前記予告報知が終了してから前記第2変動時間よりも短い第3変動時間が少なくとも経過後に、次の変動表示における前記予告報知を行うことを特徴とする』ことで、予告報知と予告報知の間の少なくとも第3変動時間は、予告報知を行わないため、予告報知にメリハリを持たせて演出が単調となることを防ぎ、遊技者の興趣を向上させることができる。

50

【 0 3 3 0 】

また、『前記特別遊技状態開始手段は、前記第2特別遊技状態の終了を少なくとも条件の1つとして、遊技者に有利な第3特別遊技状態を開始することを特徴とする』ことで、第2特別遊技状態の終了後に遊技者に有利な第3特別遊技状態が開始される場合もあるため、遊技者は、予告報知後に第2特別遊技状態が開始されたとしても、その後に第3特別遊技状態が開始されるかもしれないと期待して遊技することができる。また、第3特別遊技状態が遊技者による判別が困難な状態である場合、第2特別遊技状態が終了した後も、第3特別遊技状態であるか否かを遊技者に予想させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 1 】

10

また、『前記第2特定図柄態様は、第1の図柄態様と第2の図柄態様とを含み、前記第1の図柄態様を停止表示する場合の変動表示の変動時間は前記第1変動時間であり、前記第2の図柄態様を停止表示する場合の変動表示の変動時間は前記第2変動時間であり、前記第3特別遊技状態を開始することとなる変動表示の変動時間は、前記第2変動時間であることを特徴とする』ことで、予告報知のある複数回の変動表示のうちの最後が第1変動時間の変動表示の場合には、第1特別遊技状態となるか否かについて期待することができ、第2変動時間の変動表示後に第2特別遊技状態が開始された場合には、第3特別遊技状態となるか否かについて期待することができる。

【 0 3 3 2 】

20

また、『前記図柄表示手段が前記第1特定図柄態様又は前記第2特定図柄態様を変動表示後に停止表示しない場合、当該変動表示を最後とする複数回の変動表示において、前記予告報知を行うか否かを判定するはずれ予告報知判定手段を備えたことを特徴する』ことで、はずれの場合にも予告報知を行うことができるため、演出をより多彩にすることができる。

【 0 3 3 3 】

また、『前記図柄表示手段が前記第1特定図柄態様又は前記第2特定図柄態様を変動表示後に停止表示する場合、当該変動表示を最後とする複数回の変動表示において、前記予告報知を行うか否かを判定する予告報知判定手段を備え、前記予告報知が行われている間は、前記予告報知判定手段は前記判定を行わないことを特徴とし』てもよい。

【 0 3 3 4 】

30

また、『前記所定図柄表示手段は、第1図柄表示手段と第2図柄表示手段とを含み、前記第1図柄表示手段又は前記第2図柄表示手段のうちの一方が前記第1特定図柄態様又は前記第2特定図柄態様を変動表示後に停止表示する場合、前記第1図柄表示手段又は前記第2図柄表示手段のうちの他方の変動表示において、前記一方が前記第1特定図柄態様を停止表示する可能性が高いことを示唆する予告報知を行い、前記第2特定図柄態様を停止表示する可能性が前記一方と前記他方とで異なることを特徴とし』てもよい。

【 0 3 3 5 】

また、『遊技球が進入可能な開状態と不可能な閉状態とに変化可能な複数の可変入賞口を備え、前記特別遊技状態開始手段は、前記予告報知が行われた前記第1特別遊技状態又は前記第2特別遊技状態時に前記複数の可変入賞口の一方を所定態様で開状態とし、前記予告報知が行われない前記第1特別遊技状態又は前記第2特別遊技状態時に前記複数の可変入賞口の他方を所定態様で開状態とすることを特徴とし』てもよい。

40

(変更例 3)

変更例3は、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選

50

の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態かつ所定の報知条件が成立していない場合よりも、前記第2の入賞口が前記入賞容易状態かつ所定の報知条件が成立した場合のほうが高い予告確率で行うように制御することを特徴とする』ものである。これも、実施例1またはその他の実施例に適用可能なものである。

【0336】

所定の条件は、たとえば『前記抽選手段が所定の回数抽選した場合に前記入賞容易状態から前記入賞困難状態に移行する入賞困難移行手段とを備え、前記所定の条件は、入賞困難移行手段が前記入賞容易状態から前記入賞困難状態に移行する場合の移行までの残り回数が所定の回数』であってもよい。普図高確率状態が終了する間際であれば、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を行ったとしても、間際でない場合よりも止め打ち遊技が行われなからである。また、たとえば、『前記抽選手段が所定の回数抽選した場合に前記入賞容易状態から前記入賞困難状態に移行する入賞困難移行手段とを備え、前記所定の条件は、入賞困難移行手段が前記入賞容易状態から前記入賞困難状態に移行する場合の移行までの残り回数が所定の回数であり、かつ、第2の始動口の保留数が所定の個数であること』であってもよい。たとえば、普図低確率状態の移行までの残り回数が2回で、特図2の保留数が4個であれば、止め打ちをしても特図1の保留に基づく抽選を行う頃には普図低確率状態となっているため、問題ないからである。なお、処理の手順によって式が異なるため、絶対的な式を示すことが難しいが、『前記所定の条件は、前記予告報知手段が予告報知を開始してから前記入賞困難状態に移行するまでに第1始動口の保留が抽選されないことを条件とし』てもよい。このようにすれば、止め打ちを行って特図1の保留を消化できないため、二重の大当たりを獲得することができず、止め打ちをする遊技者を減らすことができる。

(変更例4)

遊技の開始・結果表示を単におこなうだけでなく、遊技の途中に遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させることが可能となったが、遊技の幅を拡げられるような機能を搭載しなければ遊技者にすぐに飽きられてしまうといった虞とは別に、従来の遊技台では、変動表示を開始する前の図柄変動する権利についての当否判定を事前に行い、有利な遊技状態を発生させると判定した場合、当該権利に基づく図柄変動よりも前の変動表示の変動時間を変更することにより、遊技性の幅を広げていた。しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更する場合、当否抽選の回数を従来よりも増加させることも可能となってしまうため、大当たりとなる回数も自ずと増加してしまい、射幸性が高まってしまうという問題があった。しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更せずに予告報知をする場合、連続予告演出の途中に40秒など、長い変動時間を選択してしまう場合があり、連続予告演出の連続性が損なわれ、演出効果が低下してしまい、遊技者の興趣が低下してしまう虞があった。このため、複数回の特図抽選に亘って大当たりを報知しようとする連続予告よりも、1回の特図抽選を複数回の特図抽選があったかのように見せかけ、遊技の興趣を高める擬似連続予告のほうが、抽選後に変動時間を決定できるため時間の調整を行いやすく、遊技者の遊技の興趣を高めやすいという評価を受けることが考えられる。しかし、擬似連続予告は、1回の特図変動を複数回の特図変動に見せかけるため、単位時間あたりの特図変動の時間が長くなってしまい、遊技店の稼動が低下する場合があるという問題がある。変更例4は、この問題を解決するものであり、実施例1またはその他の実施例に適用可能なものである。

【0337】

すなわち、『始動口を有する遊技台において、前記始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果

の報知を行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備え、前記抽選結果報知手段は、前記抽選手段が行う1回の抽選結果の報知を複数回の抽選結果の報知があったかのように見せかける擬似連続抽選結果報知を行い、前記予告報知手段は、前記抽選結果報知手段が行う前記擬似連続抽選報知と連続性のある予告報知を行うことを特徴とする』ことで、従来、擬似連続予告を5回やっていたところを、予告演出1回+擬似連続予告4回などに変更することができ、単位時間あたりの特図抽選時間を低下させ、遊技店の稼動を上昇することができる場合がある。

【0338】

10

また、『前記予告報知手段は、前記抽選結果が前記予告報知を行うこととした抽選結果を報知する前に行われる他の抽選結果の報知に際して行い、前記抽選結果報知手段は、前記抽選結果を報知する際に前記擬似連続抽選報知を行うように制御し』てもよい。具体的には、予告報知の契機となった入賞に基づく抽選の抽選結果の報知の前に他の抽選結果の報知を行うための保留がある場合に、その保留に対する抽選結果の報知に際して予告報知を行うということで、たとえば、停止図柄が所定の図柄であれば期待度が高かったり、停止態様が所定の態様であれば期待度が高かったり、などといった予告報知を行うことができる。

【0339】

20

また、『前記予告報知手段は、前記抽選結果報知手段が行う前記擬似連続抽選報知の一部とみせかける予告報知を行うことを特徴とする』ことで、単位時間あたりの特図抽選時間を低下させることができる。たとえば、予告演出で「5」と表示し、擬似連続抽選報知で「4」「3」「2」「1」「大当たり!」と表示するなど、擬似連続予告が行う擬似的な連続予告の一部にするようにすることで、単位時間あたりの特図抽選時間を低下させることができる。

【0340】

また、『前記抽選結果報知手段は、擬似連続抽選結果報知として、抽選結果の報知を開始し、抽選結果の報知を終了するまでに1回以上の抽選結果の偽終了報知と偽開始報知を行うと共に、偽終了報知または偽開始報知が行われたことを強調するための擬似連続予告強調報知を行い、前記予告報知手段は、前記予告報知を行うこととした抽選結果を報知する前に行われる他の抽選結果の報知の開始に際して、前記偽開始報知と関連した報知を行うことを特徴とし』てもよい。具体例を出すと、特図の保留が3つあり、3番目に行われる抽選に対する予告報知が行われる場合に、1番目の装飾図柄の変動が終了してから2番目の装飾図柄が変動開始する際に、擬似連続予告強調報知と関連した報知として「もう一回!」と報知する。2番目の装飾図柄が変動終了した後、3番目の装飾図柄が変動開始する際に「またまたもう一回!」と報知する。3番目の装飾図柄の変動は、大当たり(又は小当たり)であるためハズレよりも長い変動時間を選択しやすくなるようにしてあり(ここでは40秒)、長い変動時間を選択した場合の3番目の装飾図柄の変動は、事前に予告演出を実行していれば、事前に予告演出を実行していない場合よりも擬似連続予告を行いになりやすいようになっている。擬似連続予告を選択した場合は、3番目の装飾図柄の変動に際して、偽終了報知(図柄の仮停止など)を行った後、偽開始報知(図柄の再変動)を行う際に「またもやもう一回!」と報知する。さらに偽終了報知を経て、偽開始報知を行う際に「もう4回目だぞ!」と報知する。さらに偽終了報知を経て、偽開始報知を行う際に「5回目! これはすごい!」と報知する。その後、特別図柄は大当たりを停止表示し、それに伴って装飾図柄も大当たりを示す図柄組み合わせを表示する。なお、『予告報知手段は、擬似連続予告報知を行う抽選結果の1つ前の抽選結果の報知に際して予告報知を行う場合に、抽選結果報知時間が第1の時間である場合と、第1の時間よりも長い第2の時間のいずれかの時間で報知する場合に、第1の時間のほうが、第2の時間よりも予告報知を行う予告確率が高いことを特徴とし』てもよい。長い変動時間が選択された場合は、擬似連続予告としての連続性が損なわれるため、連続予告とは別の抽選結果報知をする

30

40

50

ことが望ましいからである。なお、第2の時間が選択された場合は予告報知を全く行わなくてもよい。

【0341】

また、『前記抽選結果報知手段は、擬似連続抽選結果報知として、抽選結果の報知を開始し、抽選結果の報知を終了するまでに1回以上の抽選結果の偽終了報知と偽開始報知を行うと共に、偽終了報知と偽開始報知が行われたことを強調するための擬似連続予告強調報知を行い、前記予告報知手段は、前記予告報知を行うこととした抽選結果を報知する前に行われる他の抽選結果の終了に際して、前記偽開始報知と関連した報知を行うことを特徴とし』てもよい。具体例を出すと、特図の保留が3つあり、3番目に行われる抽選に対する予告報知が行われる場合に、1番目の装飾図柄の変動が終了した際に擬似連続予告強調報知と関連した報知として遮蔽部材を1回全遮蔽する。そして、2番目の装飾図柄が変動開始し、2番目の装飾図柄が変動終了した後、擬似連続予告強調報知と関連した報知として遮蔽部材を2回全遮蔽する（1回全遮蔽した後、1回全開放して、また全遮蔽する。以下、3回、4回の場合も同じ態様）。そして、3番目の装飾図柄が変動開始する。3番目の装飾図柄の変動は、大当たり（または小当たり）であるためハズレの場合よりも長い変動時間を選択しやすくなるようにしてあり（ここでは40秒）、長い変動時間を選択した場合の3番目の装飾図柄の変動は、事前に予告演出を実行していれば、事前に予告演出を実行していない場合よりも擬似連続予告を行いになりやすくなっている。擬似連続予告を選択した場合は、3番目の装飾図柄の変動に際して、偽終了報知（装飾図柄の仮停止など）を行った際に擬似連続予告強調報知として遮蔽部材を3回全遮蔽する。その後、偽開始報知（装飾図柄の再変動）を行い、さらに偽終了報知を行った際に、擬似連続予告強調報知として遮蔽部材を4回全遮蔽する偽開始報知をして大当たりを停止表示し、それに伴って装飾図柄も大当たりを示す図柄組み合わせを表示する。

【0342】

なお、『予告報知手段は、擬似連続予告報知を行う抽選結果の1つ前の抽選結果の報知に際して予告報知を行う場合に、抽選結果報知時間が第1の時間である場合と、第1の時間よりも長い第2の時間のいずれかの時間で報知する場合に、第1の時間のほうが、第2の時間よりも予告報知を行う予告確率が高いことを特徴とし』てもよい。長い変動時間が選択された場合は、擬似連続予告としての連続性が損なわれるため、連続予告とは別の抽選結果報知をすることが望ましいからである。なお、第2の時間が選択された場合は予告報知を全く行わなくてもよい。

【0343】

また、『予告報知手段は、擬似連続予告報知を行う抽選結果の1つ前の抽選結果の報知に際して予告報知を行う場合に、抽選結果報知時間が第1の時間である場合と、第1の時間よりも長い第2の時間である場合とで、第2の時間が選択された場合に、予告報知として、前記抽選結果報知手段が行う前記1つ前の抽選結果の報知を開始し、抽選結果の報知を終了するまでに1回以上の抽選結果の偽終了報知と偽開始報知を行うと共に、前記1つ前の抽選結果の報知を開始してから前記1つ前の抽選結果の偽終了報知をするまでの時間が、前記1つ前の抽選結果の偽開始報知をしてから前記1つ前の抽選結果の報知の終了を行うまでの時間よりも長いようにしたことを特徴とし』てもよい。具体的には、変動時間の長い報知（リーチなど）を行い、変動時間の長いリーチを偽終了報知（リーチの結果がハズレたことを示す報知）を行い、変動時間の短い報知（リーチがかからない通常変動）を偽開始し、変動時間の短い報知（リーチがかからない通常変動がハズレたことを示す報知）を行い、その後、次の抽選結果の報知として擬似連続予告報知をするようにする。また、1つ前の抽選結果の報知に際しての予告報知中の偽終了報知と偽開始報知は、擬似連続予告報知を行う抽選結果の偽終了報知と偽開始報知と関連性のある報知であることが望ましい。これにより、1つ前の抽選結果の報知に際して長い変動時間が選択された場合でも、擬似連続予告と連続性を維持下報知を行うことができる。なお、リーチはリーチ後にキャラクタが活躍したり、図柄変動の方向や早さが不規則になるリーチで、期待度が高いスーパーリーチであってもよい。

【 0 3 4 4 】

また、1つ前としたが、2つ前でも、3つ前でも、同様である。

(変更例 5)

従来、遊技球が入賞した際に、遊技者に付与する利益量を抽選するための乱数を取得していた。これは、遊技者に付与する利益量を抽選のための乱数は遊技球入賞により行われるようにしないと遊技者に公平感を与えることができないためである（たとえば、遊技球が入賞してから抽選が開始されるまで乱数が取得されないと、遊技者は抽選までの先の抽選結果報知時間で乱数が操作されているような感覚に陥る場合がある）。一方、抽選結果を報知するための報知時間を抽選するための乱数や、複数のハズレ図柄を備えている場合にどのハズレ図柄を表示するかを抽選するための乱数は、遊技者に付与する利益量とは直接関係がなく、これらの乱数取得も入賞時に行ってしまうと入賞時の処理負荷が多くかかってしまうことが懸念され、入賞時ではなく抽選時に取得するようにしていた。

10

【 0 3 4 5 】

ここで、抽選結果を報知する前に抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを期待させるといいうという予告報知の性質上、予告報知開始の判定は始動口入賞に基づく抽選の抽選結果の報知開始のときに行うわけにはいかず、遊技者に付与する利益量の抽選のために乱数を取得する入賞時に行うことが最も効率的であった。しかし、この場合、予告報知を行う契機となった入賞の抽選結果の報知時間が入賞時には分からないため、予告報知の最後（つまり、予告報知の開始の契機となった抽選の抽選結果の報知時）が短い抽選結果の報知時間となる場合があり、遊技者の期待感を煽るだけ煽っておいて、抽選結果の報知時間が3秒や4秒など、短い時間であると、遊技者は偽予告報知で興奮する時間が少なくなってしまう、遊技の興味が低下してしまう虞があった。

20

【 0 3 4 6 】

変更例5は、始動口に入賞した際に、連続予告（偽連続予告含む）の報知の契機となった入賞の抽選結果の報知時間を特定のもの（特に長いもの）にすることを可能としつつ、入賞の際に取得する乱数の数を増やしてしまうことを防ぎ、入賞の際の処理負荷を軽減可能な遊技台を提供することを目的とするものである。

【 0 3 4 7 】

ここで、実施例1と入賞時および抽選時に取得する乱数の種類および乱数の取得タイミングが異なるため、改めて、本変更例の乱数の種類および乱数の取得タイミングを詳述する。

30

【 0 3 4 8 】

本変更例では、大当たり抽選用乱数カウンタ、大当たり図柄抽選用乱数カウンタ、小当たり図柄抽選用乱数カウンタ、ハズレ図柄抽選用乱数カウンタおよび図柄変動抽選用乱数カウンタの5つが存在し、それぞれのカウンタ毎に使用目的の異なる乱数がカウントされている。

【 0 3 4 9 】

大当たり抽選用乱数カウンタは、遊技球が入賞口に入賞したことに基づいてハード乱数カウンタから取得される大当たり抽選用乱数値をカウントしているカウンタである。大当たり抽選用乱数値は、実施例1の特図当選乱数値のように、特図の大当たり抽選を行うものであるが、本変更例では、大当たり、ハズレのほか小当たりを抽選するところに若干の違いがある。取得された大当たり抽選用乱数値は、抽選時に抽選され、抽選結果に基づいて大当たり、小当たりまたはハズレに基づく処理を行う。なお、大当たりおよびハズレに関しては実施例1と同じであるが、小当たりに関しては実施例1に記載していないので説明する。大当たりと小当たりの違いとして、作動の終了で遊技者に有利な状態に移行する可能性があるのが大当たりで、作動の終了で遊技者に有利な状態に移行しないのが小当たりということを挙げることができる。また、アタッカーを複数セットにわけて開放するのが大当たりで、アタッカーを1セット解放するのが小当たりである。大当たり抽選用乱数値は、遊技者に付与する利益量に直接関係する乱数値である。

40

【 0 3 5 0 】

50

大当たり図柄抽選用乱数カウンタは、遊技球が入賞口に入賞したことに基づいてソフト乱数カウンタから取得される大当たり図柄抽選用乱数値をカウントしているカウンタである。大当たり図柄抽選用乱数値は、効果としては実施例 1 の特図乱数値のようなものであるが、細かい点で異なる。まず、大当たり図柄抽選用乱数値は、遊技球が入賞することによって取得されるものであるが、入賞に基づく抽選の抽選結果が大当たりとならなかった場合は使用されない。大当たりとなった場合は、抽選結果が大当たりであることを報知するための図柄の停止態様を抽選するために使用される。実施例 1 の図 3 では、大当たり図柄と特別大当たり図柄とで停止図柄が異なるが、この停止図柄を異ならせるための乱数値として大当たり図柄抽選用乱数値として使用される。この停止図柄に基づいて大当たり（特図高確率状態に移行しない）と、特別大当たり（特図高確率状態に移行する）とが決定されるので、図柄抽選用乱数値は、大当たり確定後の大当たりにより付与される利益量を抽選するための抽選するものという点で、実施例 1 の特図乱数値と効果が似ている。なお、本変更例では、大当たり図柄として、2 R 大当たり（時短つき）、2 R 大当たり（時短なし）、15 R 大当たり（時短つき）、15 R 大当たり（時短なし）、2 R 特別大当たり（時短つき）、2 R 特別大当たり（時短なし）、15 R 特別大当たり（時短つき）、15 R 特別大当たり（時短なし）のいずれかから大当たり図柄抽選用乱数カウンタに基づいて抽選され、抽選結果により、普図高確率状態に移行するか否か、特図高確率状態に移行するか否かおよびラウンド数が決定される。なお、異なる図柄であっても、遊技者に付与する利益量が同じものがあってもよい（たとえば、2 R 大当たりで時短つきの図柄が複数あってもよい）。なお、大当たり図柄抽選用乱数値は、遊技者に付与する利益量に直接関係する乱数値である。

10

20

【0351】

小当たり図柄抽選用乱数カウンタは、遊技球が入賞口に入賞したことに基づいてソフト乱数カウンタから取得される小当たり図柄抽選用乱数値をカウントしているカウンタである。まず、小当たり図柄抽選用乱数値は、遊技球が入賞することによって取得されるものであるが、入賞に基づく抽選の抽選結果が小当たりとならなかった場合は使用されない。小当たりとなった場合は、抽選結果が小当たりであることを報知するための図柄の停止態様を抽選するために使用される。そして、抽選によって選択された停止図柄に基づいて小当たり A（開放回数 1 回、開放時間 2 秒）、小当たり B（開放回数 2 回、開放時間 2 秒）または小当たり C（開放回数 3 回、開放時間 1 秒）のいずれかが表示され、表示結果に基づいてアタッカーの解放時間、開放回数を設定する。なお、異なる図柄であっても、遊技者に付与する利益量が同じであってもよい。なお、小当たり図柄抽選用乱数値は、遊技者に付与する利益量に直接関係する乱数値である。

30

【0352】

ハズレ図柄抽選用乱数カウンタは、入賞に基づく抽選が行われたことに基づいてソフト乱数カウンタから取得されるハズレ図柄抽選用乱数値をカウントしているカウンタである。まず、ハズレ図柄抽選用乱数値は、抽選結果がハズレである場合に取得されるものであり、抽選結果がハズレであるという報知をどのハズレ図柄で表示するにすることを選択するためのものである。なお、ハズレ図柄が複数あったとしても、どのハズレを表示しても遊技者に付与する利益量に直接影響がないため、ハズレ図柄抽選用乱数値は、遊技者に付与する利益量に直接関係しない乱数値である。

40

【0353】

図柄変動抽選用乱数カウンタは、入賞に基づく抽選が行われたことに基づいてソフト乱数カウンタから取得される図柄変動抽選用乱数値をカウントしているカウンタである。まず、図柄変動抽選用乱数値は、抽選結果がいずれの結果であっても取得される。この図柄変動乱数値に基づいて、抽選結果を報知する時間である抽選結果報知時間が決定され、抽選結果報知時間経過後に抽選結果が停止表示される。なお、遊技者に付与する利益量に直接関係しない乱数値である。

【0354】

以下、本変更例における発明の特徴となる点を示す。

50

【0355】

本変更例においては、図柄変動抽選乱数値に基づく抽選結果報知時間の抽選は、抽選結果として報知される図柄毎に選択された抽選結果報知時間抽選テーブルと、前記図柄変動抽選乱数値に基づいて決定される。抽選結果報知時間抽選テーブルは、停止図柄毎に異なる抽選テーブルが用意されている。すなわち、2R大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、2R大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、15R大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、15R大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、2R特別大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、2R特別大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、15R特別大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、15R特別大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、小当たりA（開放回数1回、開放時間2秒）用抽選結果報知時間抽選テーブル、小当たりB（開放回数2回、開放時間2秒）用抽選結果報知時間抽選テーブル、小当たりC（開放回数3回、開放時間1秒）用抽選結果報知時間抽選テーブルおよびハズレ用抽選結果報知時間抽選テーブルが用意されている。また、特図の保留球数が所定の数（本変更例では3以上）である場合に、所定の数以下（本変更例では3未満）である場合よりも短い抽選結果報知時間が選択されやすいよう（変動時短短縮）に、さらに、以下の抽選結果テーブルが用意されている。すなわち、変動時短短縮2R大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮2R大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮15R大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮15R大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮2R特別大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮2R特別大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮15R特別大当たり（時短つき）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮15R特別大当たり（時短なし）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮小当たりA（開放回数1回、開放時間2秒）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮小当たりB（開放回数2回、開放時間2秒）用抽選結果報知時間抽選テーブル、変動時短短縮小当たりC（開放回数3回、開放時間1秒）用抽選結果報知時間抽選テーブルおよび変動時短短縮ハズレ用抽選結果報知抽選テーブルが用意されている。

【0356】

また、本発明の特徴として、大当たり抽選でハズレが当選した場合の図柄変動抽選乱数値に基づく抽選結果報知時間の抽選の際に、大当たり図柄抽選用乱数値を参照して所定の値であった場合には、所定の変動時間（たとえば40秒）を選択する、または、所定の値でない場合と異なる抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにし、所定の値でない場合の抽選結果報知時間抽選テーブルよりも長い抽選結果報知時間が選択されやすい抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにしてもよい。

【0357】

そして、始動口に入賞したことに基づいて行われる予告報知の抽選は、取得した大当たり抽選用乱数の値がハズレであり、かつ、取得した大当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値である場合に、取得した大当たり抽選用乱数の値がハズレであり、かつ、取得した大当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値ではない場合よりも予告報知の報知確率が高くなるようにしてもよい（所定の値である場合は100%、所定の値である場合は0%としてもよい）。

【0358】

また、本発明の特徴として、大当たり抽選でハズレが当選した場合の図柄変動抽選乱数値に基づく抽選結果報知時間の抽選の際に、小当たり図柄抽選用欄値を参照して所定の値であった場合には、所定の変動時間（たとえば40秒）を選択する、または、所定の値でない場合と異なる抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにし、所定の値でない場合の抽選結果報知時間抽選テーブルよりも長い抽選結果報知時間が選択されやすい抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにしてもよい。

【0359】

そして、始動口に入賞したことに基づいて行われる予告報知の抽選は、取得した大当たり抽選用乱数の値がハズレであり、かつ、取得した小当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値である場合に、取得した大当たり抽選用乱数の値がハズレであり、かつ、取得した小当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値ではない場合よりも予告報知の報知確率が高くなるようにしてもよい（所定の値である場合は100%、所定の値である場合は0%としてもよい）。

【0360】

また、本発明の特徴として、大当たり抽選で小当たりが当選した場合の図柄変動抽選乱数値に基づく抽選結果報知時間の抽選の際に、大当たり図柄抽選用乱数値を参照して所定の値であった場合には、所定の変動時間（たとえば40秒）を選択する、または、所定の値でない場合と異なる抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにし、所定の値でない場合の抽選結果報知時間抽選テーブルよりも長い抽選結果報知時間が選択されやすい抽選結果報知時間抽選テーブルを選択するようにしてもよい。

10

【0361】

そして、始動口に入賞したことに基づいて行われる予告報知の抽選は、取得した大当たり抽選用乱数の値が小当たりであり、かつ、取得した大当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値である場合に、取得した大当たり抽選用乱数の値が小当たりであり、かつ、取得した大当たり図柄抽選用乱数の値が所定の値ではない場合よりも予告報知の報知確率が高くなるようにしてもよい（所定の値である場合は100%、所定の値である場合は0%としてもよい）。

20

【0362】

このように、『始動口を有する遊技台において、前記始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知時間を抽選する抽選結果報知時間抽選手段と、を備え、前記抽選結果報知時間抽選手段は、前記始動口に遊技球が入賞した際に取得された乱数が所定の値であった場合に、所定の値でない場合よりも長い時間の抽選結果報知時間を選択する確率が高くなるように設けられ、前記予告報知手段は、前記始動口遊技球が入賞した際に取得された乱数が所定の値であった場合は、所定の値でない場合よりも前記予告報知の予告確率が高くなるように設けられていることを特徴とする』ことで、始動口に入賞した際に、連続予告（偽連続予告含む）の報知の契機となった入賞の抽選結果の報知時間を特定のもの（特に長いもの）にすることを可能としつつ、入賞の際に取得する乱数の数を増やしてしまうことを防ぎ、入賞の際の処理負荷を軽減可能な遊技台を提供することを目的とするものである。

30

【0363】

また、『前記抽選結果報知時間抽選手段は、前記長い時間の抽選結果報知時間を選択した場合は、スーパーリーチが行われやすいことを特徴とし』てもよい。これにより、連続予告の最後をスーパーリーチで終わることができ、遊技者の遊技の興趣を低下させることがない。

40

【0364】

また、『前記始動口に遊技球が入賞した際に取得される乱数値は、第1の乱数値と、第2の乱数値とがあり、前記抽選手段は、前記第1の乱数値を用いて遊技者に付与する第1の利益量の抽選を行い、前記第1の利益量の抽選結果が所定の抽選結果であった場合は、前記第2の乱数値を用いて第2の利益量の抽選を行い、前記抽選結果報知時間抽選手段は、前記抽選手段が行う第1の利益量の抽選結果が所定の抽選結果でなかった場合に、前記第2の乱数値を前記所定の値として、抽選結果報知時間を選択することを特徴とする』ことで、抽選結果と直接関わりがないが、入賞時に取得する乱数値を用いて抽選結果報知時間を選択することで、抽選結果報知時間の偏りを防止することができる。

50

【 0 3 6 5 】

また、『前記第 1 の乱数値および前記第 2 の乱数値は、遊技者に付与する利益量を抽選するための乱数値であることを特徴し』てもよい。これにより、入賞時に取得しておくべき乱数値を用いて、連続予告の最後を長い時間の抽選結果報知時間で終わらせることができる。なお、前記第 1 の乱数値および前記第 2 の乱数値は、大当たり終了後に特図高確率状態に移行するか否かを抽選するための乱数値、大当たり終了後に普図高確率状態に移行するか否かを抽選するための乱数値、大当たりの利益量（ラウンド数）を抽選するための乱数値、などであってもよい。また、特図高確率状態に移行するとして何回の特図抽選まで特図高確率状態が維持されるかを抽選するための乱数値、普図高確率状態に移行するとして何回の特図抽選まで普図高確率状態が維持されるかを抽選するための乱数値、などであってもよい。

10

【 0 3 6 6 】

なお、特定の図柄（小当たり C など）が当選した場合は変動時間短縮をせず（変動時間短縮した抽選結果報知時間抽選テーブルを備えず）、特定図柄が当選する乱数値を取得した場合は、乱数値を取得しなかった場合よりも長い抽選結果報知時間が選択しやすいようにしてもよい。変動時間短縮により、抽選結果報知時間が変わってしまうと、連続予告の最後が長い抽選結果報知時間とならない場合があるためである。なお、所定の乱数値を取得した場合は、変動時間短縮用のテーブルを選択した場合でも選択しなかった場合でも、どちらも、所定の乱数値を取得しなかった場合よりも長い抽選結果報知時間を選択しやすいようにしておけば特に問題なく、さらに、変動時間短縮用のテーブルを選択した場合でも選択しなかった場合でも、所定の乱数値を取得した場合は同じ変動時間を選択するように抽選データを設定しておいてもよい。

20

【 0 3 6 7 】

なお、小当たりのうち、特定の小当たり（小当たり A および小当たり B ）は、特定の当当たり（ 1 5 R、普図高確率状態、特図高確率状態など）と図柄変動抽選テーブルが同一であってもよい。特定の小当たりでない小当たり（小当たり C ）は異なってもよい。（変更例 6 ）

< 特図抽選処理 >

上記実施例 1 では、第 1 特図始動口または第 2 特図始動口に入球したことにより乱数を取得し、該乱数を基に予告報知の抽選を行い、その後、該乱数を基に大当たり抽選を行ったが、この構成に限られない。たとえば、第 1 特図始動口または第 2 特図始動口に入球したことにより乱数を取得し、該乱数を基に大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて予告報知の抽選を行ってもよい。

30

< メイン演出抽選 >

上記実施例 1 では、特図の変動時間の抽選確率を普図高確率状態か普図低確率状態かで異ならせていたが、特図の変動時間の抽選確率を異ならせる要因を、普図の確率状態以外に設けてもよい。たとえば、特図の保留球数に応じて特図の変動時間の抽選確率を異ならせてもよい。この場合、特図の保留球数が多い場合の変動（たとえば 4 個）は、特図の保留球数が少ない場合の変動（たとえば 1 個）よりも短い変動時間が選択されやすいようにしてもよい。このようにすることで、特図の保留球数が多い場合は変動時間を短くすることで止め打ちを防止し、特図の保留球数が短い場合は変動時間を長くすることで特図の非変動状態を少なくし、遊技の興味が低下することを防止可能とする。

40

【 0 3 6 8 】

さらに詳述すると、上記特図の変動時間の抽選確率を異ならせる要因となる特図の保留球数は、特図 1 の変動の場合は特図 1 の保留球数に、特図 2 の変動の場合は特図 2 の保留球数にしてもよい。このようにすることで、特図の保留球数が多い場合は変動時間を短くすることで止め打ちを防止し、特図の保留球数が短い場合は変動時間を長くすることで特図の非変動状態を少なくし、遊技の興味が低下することを防止可能とする。このようにしなければ、特図 2 の保留球数が 1 で特図 1 の保留球数が 4 つの場合と、特図 2 の保留球数が 4 で特図 1 の保留球数が 1 の場合とで、変動時間の選択確率が同じになってしまい、特

50

図2の保留球数が4で特図1の保留球数が1場合に長い変動を行ってしまい止め打ち期間が長くなってしまう場合がある。

【0369】

また、特図の変動時間の抽選確率を異ならせる要因を、予告報知に当選したか否かに応じて異ならせてもよい。この場合、普図高確率中の特図1での予告報知に当選した場合は、普図低確率中の特図1での予告報知に当選した場合または普図高確率中の特図2での予告報知に当選した場合よりも選択される特図の変動時間が短くなるようにしてもよい。さらに、予告報知が複数ゲームに亘り継続して行われる場合は、その後の変動も特図の変動時間が短くなるようにしてもよい。このようにすることで、特図1で大当たりに当選した場合に止め打ちを行わなくても特図2の変動があまり行われないようにすることで、1回

10

【0370】

なお、実施例1では、大当たり終了後に確率変動状態にならなければ、必ず100回の普図高確率遊技状態に移行するようになっている。しかし、これに限られず、大当たり判定の際など、所定の契機で普図高確率状態移行抽選を行い、該抽選に当選したことに基いて普図高確率状態に移行してもよい。たとえば、大当たり判定の際に普図高確率状態移行抽選に当選した場合は、大当たり終了後に100回の普図高確率状態に移行するよう

<主制御部から送信するコマンド>

20

上記実施例1では、乱数を取得し、該乱数に基づく変動の開始前に該乱数に基づいて予告報知を行うか否かの抽選を行い、抽選結果を副制御部に送信していた。しかし、これに限られず、乱数を取得し、該乱数に基づく変動の開始前に該乱数に基づいて大当たりの抽選を行い、その抽選結果を副制御部に送信してもよい。この場合、大当たりの抽選結果の他に、ラウンド数、確率変動、大当たり終了後の普図の状態等の情報を付加してもよい。また、副制御部には特図の変動の都度、これらの情報を送信してもよい。また、副制御部にこれらの情報を送信すると共に、外部情報端子盤からホールコンピュータなどの外部出力するよう

<演出内容>

上記実施例1では確率変動となった場合に予告報知抽選を行い、予告報知に当選した場合は予告報知コマンドを副制御部に送信していたが、これに限られず、確率変動となった場合は予告報知コマンドを送信するよう

30

【0371】

また、予告報知として、保留表示の態様の変化(当選した場合はランプの色が赤から青になるなど)、画像表示装置の背景画像の変化(青空の背景が夕焼けになるなど)を行っ

【0372】

40

また、保留球に2以上の大当たりがある場合は、2以上の大当たりがあることを示唆する予告報知(たとえば、画像表示装置に「2回当たったよ」などの表示)を行ってもよい。ただし、複数の特図がどの特図で当たったかによって、2以上の大当たりの予告報知の抽選確率を異ならせてもよい。さらに、複数の特図がどの特図で当たったかおよび普図の確率状態によって、2以上の大当たり予告報知の抽選確率を異ならせてもよい。

【0373】

たとえば、特図2の保留球に1回の大当たりがあり、特図1の保留球に1回の大当たりがある場合に、普図高確率状態では、普図低確率状態よりも2以上の大当たりがあることを示唆する予告報知を行わないようにしてもよい。ここで、逆に、普図高確率状態では、普図低確率状態よりも2以上の大当たりがあることを示唆する予告報知を行うようにして

50

しまうと、遊技者は特図2の大当たりの際に、2以上の大当たりがあることを示唆する予告報知が行われなかったことで特図1の保留球に大当たりがないことを認識し、特図2の大当たり終了後、普図高確率状態であったならば特図1の保留球数を消化するために止め打ちをされる場合がある。

【0374】

また、特図2の保留球に1回の大当たりがあり、特図1の保留球に1回の大当たりがある場合に、特図2の保留球の大当たり終了後に普図高確率状態に移行する場合は、普図高確率状態に移行しない場合よりも、2以上の大当たりがあることを示唆する予告報知を行わないようにしてもよい。特図2の大当たり保留球に基づく変動による大当たり終了後が低確率状態であれば、特図1で大当たりすることを報知しても特図2に入球しにくいため止め打ち遊技は行われず。しかし、特図2の大当たり保留球に基づく変動による大当たり終了後が高確率状態であれば、特図1で大当たりすることを報知すると、報知がないことを認識された場合に止め打ちをされる場合がある。

10

【0375】

また、予告演出が所定の時間行われるもので、予告演出を行う契機となった抽選が行われるまでの他の抽選の抽選結果報知時間が、予告演出が行われる所定の時間に満たない場合に、予告演出の一部を省略することで予告演出の報知時間と他の抽選の抽選結果報知時間と時間の尺を合わせて報知を行ってもよい。その省略の更に、フェードイン、フェードアウトを行ってもよい。特に、予告演出がムービーなどで行われる場合は、前半と後半とでデータを持ち、所定のタイミングになった場合に後半のムービーをフェードインして行うことがよい。

20

【0376】

また、予告演出が所定の時間行われるもので、予告演出を行う契機となった抽選が行われるまでの他の抽選の抽選結果報知時間が、予告演出が行われる所定の時間以上である場合に、予告演出の報知時間と他の抽選の抽選結果報知時間と時間の尺を合わせて報知を行ってもよい。

<電断復帰>

また、副制御部は、電断時に予告報知情報を記憶しないようにしてもよい。

【0377】

また、主制御部は、電断復帰時に保留球に大当たりがある場合に、電源投入情報と共に予告情報を送信するようにしてもよい。

30

【0378】

大当たり中は、特図1の入球に基づいて予告報知を行わなくてもよい。但し、大当たり終了後が普図高確率状態である場合には、予告報知を行ってもよい。

【0379】

予告報知を行わない方法としては、抽選確率が0であるほか、抽選自体を行わない構成でもよい。

【0380】

この変更例6をまとめると、『所定の入賞口に入賞した場合に、所定の遊技領域への移動確率を、第1の移動確率および第1の移動確率よりも高い第2の移動確率のいずれかから第2の移動確率に変化させる移動確率変化手段と、前記所定の入賞口に入賞した場合に、遊技者に付与する利益の利益量を抽選によって選択する利益量抽選手段と、前記所定の遊技領域内の特定の遊技領域を遊技球が通過したことに基づいて、前記利益量抽選手段が抽選した利益量の付与を開始する利益量付与手段と、前記所定の始動口への入賞確率を、第1の入賞確率および該第1の入賞確率よりも高い第2の入賞確率のいずれかから選択する入賞確率選択手段と、前記利益量付与手段が利益を付与する前に、前記利益量抽選手段の抽選結果が特定の結果であることを所定の予告確率で予告報知する予告報知手段と、備え、前記予告報知手段は、前記入賞確率選択手段が第2の入賞確率を選択している場合の予告報知の予告確率を、前記入賞確率選択手段が第1の入賞確率を選択している場合の予告報知の予告確率よりも低い確率としたことを特徴とする遊技台。』になる。

40

50

(変更例 7)

連続予告報知（連続偽予告報知を含む）に当選した場合と当選していない場合とで変動時間を変化させることができるようにすると、連続予告報知の対象となる変動遊技とは別に、連続予告報知中の変動に対しても必要以上に期待感を煽ることが可能となり、遊技者の中には、感情が高ぶり自制心が麻痺し、必要以上に金銭を消費してしまう場合があった。このため、連続予告報知に当選した場合でも、当たりとなる変動遊技でない場合には、連続予告報知に当選していない場合の変動時間抽選テーブルを参照する必要があった。しかし、このような遊技台では、連続予告報知の開始タイミングに長い変動時間が選択されてしまった場合に、連続予告の連続性が失われる場合があるという問題があった。

【 0 3 8 1 】

この問題を解決するための手段は、『所定の入賞口を備えた遊技盤を備えた遊技台であって、前記所定の入賞口に遊技球が入賞した場合に、遊技者に利益を付与する利益量を選択する抽選手段と、所定の報知開始条件（図柄が変動中ではないなど）が成立した場合に、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果を報知する抽選結果報知手段（図柄変動手段）と、前記抽選結果報知手段の報知時間を抽選する報知時間抽選手段と、前記所定の報知開始条件が成立する前に、前記抽選結果が特定の結果であることを示唆する予告報知を所定の予告確率で行うように制御する予告報知制御手段と、をさらに備え、前記予告報知制御手段は、前記報知時間抽選手段の抽選結果が第 1 の結果である場合と、前記第 1 の結果よりも報知時間の長い第 2 の結果である場合とで、第 2 の結果よりも第 1 の結果のほうが前記予告報知の開始確率が高いことを特徴とする遊技台。』になる。

【 0 3 8 2 】

こうすることで、遊技の興趣の低下を防止する遊技台を提供することが可能である。

【 0 3 8 3 】

なお、ハズレの場合は予告報知を行わなくてもよいが、小当たりの場合は保留球数分の連続予告を必ず行う。

(変更例 8)

予告報知（偽予告報知含む）に当選した場合と当選していない場合とで変動時間を変化させることができるようにすると、予告報知の対象となる変動遊技とは別に、予告報知中の変動に対しても必要以上に期待感を煽ることが可能となり、遊技者の中には、感情が高ぶり自制心が麻痺し、必要以上に金銭を消費してしまう場合があった。このため、予告報知に当選した場合でも、当たりとなる変動遊技でない場合には、予告報知に当選していない場合の変動時間抽選テーブルを参照する必要があった。しかし、このような遊技台では、ガセ予告報知を行った場合にガセ予告報知の対象となった変動遊技についても変動時間を変化させることができないため、肝心の予告報知の対象となった変動について遊技者の期待感を煽ることができず、遊技の興趣を低下させる虞があった。

【 0 3 8 4 】

上記問題を解決するための手段は、『所定の入賞口を備えた遊技盤を備えた遊技台であって、前記所定の入賞口に遊技球が入賞した場合に、遊技者に利益を付与する第 1 の当選役（大当たり）、該第 1 の当選役よりも遊技者に付与する利益量が低い第 2 の当選役（小当たり）および遊技者に利益を付与しない第 3 の当選役（ハズレ）のうちのいずれかから抽選により遊技者に付与する利益量を選択する抽選手段と、所定の報知開始条件（図柄が変動中ではないなど）が成立した場合に、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果を報知する抽選結果報知手段（図柄変動手段）と、前記所定の報知開始条件が成立する前に、前記抽選結果が第 1 の当選役であることを示唆する予告報知を所定の予告確率で行うように制御する予告報知制御手段と、をさらに備え、前記予告報知制御手段は、前記抽選結果が第 1 の当選役でない場合に、第 1 の当選役であるかのように示唆する偽予告報知を所定の予告確率で行うように制御し、前記偽予告報知の予告確率は、前記抽選結果が前記第 3 の当選役である場合よりも、前記第 2 の当選役である場合のほうが高いことを特徴とする遊技台。』になる。

【 0 3 8 5 】

また、『前記第2の当選役は、当選に基づいて特図高確率状態または普図高確率状態に移行しない小当たりであることを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0386】

さらに、『前記偽予告報知は、所定の遊技回数に亘って行われる偽連続予告報知であることを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0387】

またさらに、『前記予告報知制御手段は、前記偽連続予告報知を所定の遊技回数に亘って行う回数を、前記抽選結果が第3の当選役である場合よりも、前記第2の当選役である場合のほうが多い回数を選択する確率が高いことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

10

【0388】

こうすることで、遊技の興趣の低下を防止する遊技台を提供することが可能である。

【0389】

なお、ハズレの場合は予告報知を行わなくてもよいが、小当たりの場合は保留球数分の連続予告を必ず行う。

(その他の変更例)

以下は、単発的な限定である。これらの限定は、『始動口を有する遊技台において、前記始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備えた遊技台』に対するものであるが、適用可能であれば上記実施例1に適用してもよいし上記変更例に適用してもよい。

20

【0390】

まず、『予告報知手段は、大当たり中に特図1の入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知は、大当たり後に普図が低確率状態となる場合は、大当たり後に普図が高確率状態となる場合よりも高い確率で行うようにし』てもよい。大当たり後が普図低確率状態である場合は、遊技者に止め打ちされる可能性が低いためである。

【0391】

また、『予告報知手段は、特図1の入賞があった時点で該入賞の前に大当たりが確定していた場合に、抽選結果の予告報知を、該大当たり遊技後に普図が低確率状態となる場合は、該大当たり遊技後に普図が高確率状態となる場合よりも高い確率で行うようにし』てもよい。大当たり後が普図低確率状態である場合は、遊技者に止め打ちされる可能性が低いためである。

30

【0392】

また、『予告報知手段は、特定の始動口に入賞があり該入賞結果の抽選が実行された場合に抽選が実行される前よりも抽選が実行された後のほうが不利に働く第1の抽選結果であることに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、第1の抽選結果よりも有利に働く第2の抽選結果よりも低い確率で行うようにし』てもよい。たとえば、確率変動中に2Rの時短なし大当たりを引いた場合などは、予告報知を行うことで遊技者の興趣が低下することが早まってしまうためである。また、この不利に働く第1の抽選結果には、『特図高確率状態を特図低確率状態にする抽選結果』も含まれる。

40

【0393】

また、『予告報知手段は、特定の始動口に入賞があり該入賞結果の抽選が実行された場合に抽選が実行される前よりも抽選が実行された後のほうが不利に働く第1の抽選結果であることに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、第1の抽選結果よりも有利に働く第2の抽選結果よりも高い確率で行うようにし』てもよい。たとえば、確率変動中に2Rの時短なし大当たりを引いた場合などは、予告報知を行うことで前もって特図高確率状態が終了してしまうことを遊技者に認識させ、突然終わってしまうことによる遊技者の突発的な苛

50

立ちを緩和することができる場合がある。また、この不利に働く第1の抽選結果には、『特図高確率状態を特図低確率状態にする抽選結果』も含まれる。

【0394】

また、『第1の入賞口と、相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の入賞口と、第1の入賞口よりも入賞しにくい第3の入賞口と、を備え、前記予告報知手段は、第3の入賞口に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を前記第1の入賞口または前記第2の入賞口に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも高い確率で行うようにしたことを特徴とする』ことで、滅多に入賞しない第3の始動口（当業者間ではVIP始動口と呼ばれる）に入賞したことを高い確率で予告報知することで、遊技者の遊技の興趣を高めることができる。

10

【0395】

また、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、前記予告報知手段は、前記第2の始動口が前記入賞困難状態である場合における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を行い、前記抽選手段は、前記第2の始動口への入賞での利益量の抽選によって前記入賞困難状態から前記入賞容易状態にする抽選結果を選択する確率が、前記第1の始動口への入賞での利益量の抽選によって前記入賞困難状態から前記入賞容易状態にする抽選結果を選択する確率よりも低いことを特徴とする』ことで、普図低確率中に特図1で保留4つで、予告報知を開始していない場合に、特図2で普図高確率に移行する契機となる大当たりに出た場合、該大当たり終了後に止め打ちをされる虞があるため、特図2での大当たりは時短となる可能性が、特図1の大当たりで時短となる可能性よりも低いようにした。なお、『前記抽選手段は、前記第2の始動口への入賞での利益量の抽選によって前記入賞困難状態から前記入賞容易状態にしない』でもよい。

20

30

【0396】

また、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、前記予告報知手段は、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選結果の予告報知を行わず、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選結果の予告報知を行うことを特徴とし』でもよい。普図低確率中に特図1で保留4つで、予告報知を開始していない場合に、特図2で普図高確率に移行する契機となる大当たりに出た場合、該大当たり終了後に止め打ちをされる虞があるため、特図1始動口では大当たりの予告報知は行わず、特図2始動口では大当たりの予告報知を行うようにした。なお、『前記予告報知手段は、前記入賞容易状態における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選結果の予告報知を、前記入賞容易状態における前記第2の始動口への入賞に基

40

50

づく抽選結果の予告報知よりも低い確率で行うように制御し、前記入賞困難状態における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選結果の予告報知を、前記入賞困難状態における前記第2の始動口への入賞に基づく抽選結果の予告報知よりも低い確率で行うように制御し』てもよい。

【0397】

また、『前記予告報知手段は、前記抽選結果が特定の結果であることを確定告知することを特徴とし』てもよい。確定告知とは、抽選結果を単に示唆するのではなく、「大当たり」と文字や音声などで報知するなど、抽選結果を確実に報知することである。

【0398】

また、『前記抽選手段は、前記特定の結果を第1の確率で抽選する第1の抽選確率と、前記特定の結果を前記第1の確率よりも高い確率である第2の確率で抽選する第2の抽選確率と、を備え』てもよい。特図高確率状態とは、第2の確率で抽選する状態で、特図低確率とは第1の確率で抽選することを指す。

【0399】

また、『前記予告報知手段は、特図高確率状態のほうが、特図低確率状態よりも高い確率で確定告知を行っても』よい。特図高確率状態はすぐに終わってしまうので、だらだらと連続予告をするよりも確定告知をしたほうが遊技者の遊技の興趣を高める場合がある。

【0400】

また、『始動口は、普図始動口であってもよく』、『第1の始動口および第2の始動口は第1普図始動口および第2普図始動口』であってもよい。

【0401】

また、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、前記抽選手段および前記予告報知手段を含む第1の制御部と、前記第1の制御部からの予告指令を受けて前記予告報知を実行する予告報知実行手段を備えた第2の制御部と、を備え』た遊技台であって、以下の限定をするとよい。まず、『前記第2の制御部は、前記入賞容易状態で前記第1の制御部が前記第2の制御部に予告指令を送信した場合は、前記予告指令を破棄または非受信し』てもよい。これにより、普図高確率状態での第1特図始動口入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を確実に行わないようにすることができる。また、『前記第2の制御部は、前記予告報知実行手段が予告報知を実行中であることを示す予告報知実行中報知を、予告報知を実行中の場合は必ず行うことを特徴とし』てもよい。第2の制御部（たとえば副制御部）は、第1の制御部（たとえば主制御部）よりもプログラム容量およびデータ容量が複雑であることが多いため、普図高確率状態での第1特図始動口入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、出荷前の検定機関（保通協など）に分からないように申請させる虞がある。このため、第2の制御部に、予告報知が行われている間は常に点灯するLEDなどを設けておけば、確実に予告報知を実行中であることを報知することができる。なお、予告報知実行中報知は、第1の制御部が行ってもよい。

【0402】

また、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞

記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、前記予告報知手段は、前記抽選結果を報知するまでの他の抽選結果の報知の報知時間を、前記第2の始動口が前記入賞容易状態である場合における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知である場合には、前記第2の始動口が前記入賞困難状態である場合における該第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知の場合よりも、予告報知を行わない場合の報知時間の抽選テーブルを選択する確率が高いことを特徴とし』てもよい。抽選結果を報知するまでの他の抽選結果の報知を露骨に長い時間するようにすることなどは予告報知に含まれるということである。

10

【0403】

また、『始動口を有する遊技台において、前記始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段と、を備え、前記抽選手段および前記予告報知手段を含む第1の制御部と、前記第1の制御部からの予告指令を受けて前記予告報知を実行する予告報知実行手段を備えた第2の制御部と、を備え、前記第1の制御部は、前記第2の制御部に前記予告指令を送信した後も、所定の条件が成立するまで前記予告指令に関する情報を保持し続け、所定の条件が成立した場合には前記予告指令を再送信することを特徴とし』てもよい。ここで『前記予告指令に関する情報』とは、予告コマンドとして送信した情報と予告コマンドの中身の情報(予告抽選結果の情報など)を含むものとする。このようにすることで、たとえば電断等が起こった場合に、予告情報が消えてしまった場合でも電断復帰時に予告情報を送信することで副制御部は確実に予告報知を行うことができる。

20

【0404】

また、上記変更例では、予告報知の実行手段は液晶表示装置(可変表示装置)であったが、これに限られず、スピーカ、ランプなど、あらゆる報知装置によって予告報知は実行可能である。

30

【0405】

なお、大当たりと小当たりの違いとして、作動の終了で遊技者に有利な状態に移行する可能性があるのが大当たりで、作動の終了で遊技者に有利な状態に移行しないのが小当たりということを挙げることができる。

【0406】

また、所定の大当たりに基づく大入賞口の開放回数と所定の小当たりに基づく大入賞口の開放回数を同じにしてもよい。

【0407】

また、1回の所定の大当たりに基づいて大入賞口を開放させる時間の長さと、1回の所定の小当たりに基づいて大入賞口を開放させる時間の長さをほぼ同一にしてもよい。

40

【0408】

また、所定の大当たり、所定の小当たりに基づいて、大入賞口の開放閉鎖を繰返す場合には、のべ開放時間の長さをほぼ同一としてもよい。

【0409】

また、大入賞口の扉が遊技球を受けてから大入賞口に入賞したことを検知するまでに必要な時間未満の長さの場合に時間の長さがほぼ同一としてもよい。

【0410】

また、『第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しに

50

くい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、前記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、前記抽選結果を報知する前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、前記予告報知手段は、前記入賞記憶部が、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことを1以上の所定の数だけ記憶し、かつ、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことを前記第1の始動口と同じ数だけ記憶している場合の前記第2の始動口が前記困難容易状態である場合における前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第2の始動口が前記入賞困難状態である場合における該第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、高い予告確率で行うものであることを特徴し』てもよい。換言すれば、特図1始動口と特図2始動口に同数の保留がある場合に特図1始動口に入賞したことに基づく予告報知を、特図2始動口に入賞したことに基づく予告報知よりも高くしている。これにより、特図2始動口の入賞に基づく抽選が優先して行われるため、特図1始動口の入賞に基づく予告報知のほうが、特図2始動口の入賞に基づく予告報知よりも長い時間予告報知を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。また、途中で特図2の抽選が割り込む場合があり、その観点からも、特図1始動口の入賞に基づく予告報知のほうが、特図2始動口の入賞に基づく予告報知よりも長い時間予告報知を行うことができる。

10

20

【0411】

また、『抽選結果報知手段が行う抽選結果の報知の報知時間を抽選する抽選結果報知時間抽選手段と、を備え、前記抽選結果報知時間抽選手段は、第1の時間と、第1の時間よりも長い第2の時間と、のうちのいずれかから抽選を行い、前記予告報知手段は、前記予告報知を開始してから予告演出を行う契機となった抽選が行われるまでの他の抽選の抽選結果報知時間として前記抽選結果報知時間抽選手段が前記第1の時間を抽選した場合は前記第1の時間にに基づく抽選結果の報知が終了した後も前記予告報知を継続し、前記抽選結果報知時間抽選手段が前記第2の時間を抽選した場合は前記第2の時間に基づく抽選結果の報知が終了した後で前記予告報知を終了することを特徴し』てもよい。これにより、予告演出の最後をスーパーリーチなど、遊技者の興趣が最大限に高まる演出をもって終了させることができる。特に、『前記予告報知は偽予告報知で、予告報知である場合には前記第2の時間に基づく抽選結果の報知が修理用した後でも前記予告報知を継続することを特徴とし』てもよい。

30

【0412】

また、実施例1では主制御部が副制御部に予告情報を送信し、副制御部は主制御部から予告情報を受信した場合に、現在予告を行っていないならば予告を行うようにしていたが、それに限らず、副制御部は、主制御部から予告情報を受信した後、さらに予告演出を実行するか否かの抽選を行うようにしてもよい。

40

【0413】

また、実施例1では副制御部は主制御部から予告情報を受信した場合に、現在予告を行っていないならば予告を行うようにしていたが、それに限らず、副制御部は、予告報知を実行中である場合に、さらに予告報知を実行したことを示す予告報知を行うようにしてもよい。この場合、どの抽選に基づく予告報知が行われているかが明確になるような報知を行うことが望ましい。明確になるような報知とは、たとえば、特図1の保留3と、特図2の保留2の2つの予告報知を液晶画面で行う場合に、特図1予告用のキャラクタと、特図2予告用のキャラクタを登場させるなどして行ってもよい。

【0414】

なお、大当たりとなる抽選に基づいて開始した予告報知中に、他の大当たりとなる抽選

50

に基づいて予告報知を開始するには、一番後に行われる大当たりとなる抽選の抽選結果以外では普図高確率状態に移行しない大当たりでないことを条件としてもよい。

【0415】

また、実施例1では副制御部が予告報知を行っていたが、それに限らず、主制御部が予告報知を行ってもよい。たとえば、保留ランプリLEDの点灯色を異ならせるなどして、期待感を出してもよい。

【0416】

また、第1の抽選結果報知時間と第2の抽選結果報知時間があり、第2の抽選結果報知時間のほうが長い、という趣旨で表現されている記載の、第2の抽選結果報知時間では、スーパーリーチを行うようにしてもよい。

10

【0417】

また、小当たりを複数設け、特定の小当たりは、特定の大き当たりと図柄変動抽選テーブル(リーチがマルチラインリーチからなどを選択するテーブル)が同一であってもよい。特定の小当たりでない小当たりは異なってもよい。

【0418】

最後に、本発明と直接関係ないことも含めて付記する。

【0419】

(付記1)

所定の始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄の変動表示を開始する図柄表示手段と、前記図柄表示手段が停止表示した図柄態様が特定の図柄態様である場合に、特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、

20

前記特定の図柄態様を表示する予定の前記図柄表示手段による図柄の変動表示である特定変動表示の開始よりも先に開始される前記図柄表示手段による図柄の変動表示である先変動表示がある場合、前記先変動表示において前記特定変動表示の内容に関連した予告報知を行う予告報知手段と、を備え、

前記予告報知手段は、前記予告報知の回数を決定することを特徴とする、遊技台。

【0420】

(付記2)

前記予告報知手段は、前記先変動表示の前記予告報知の回数を前記特定変動表示が開始されるまでの変動回数に基づいて決定することを特徴とする、

30

付記1に記載の遊技台。

【0421】

(付記3)

前記予告報知手段は、前記特定変動表示が開始されるまでの変動回数が少ないほど前記予告報知の回数を多い回数に決定することを特徴とする、

付記2に記載の遊技台。

【0422】

(付記4)

前記予告報知手段は、前記先変動表示の前記予告報知の回数を先の先変動表示における予告報知の回数以上且つ後の先変動表示における予告報知の回数以下に決定することを特徴とする、

40

付記3に記載の遊技台。

【0423】

(付記5)

前記予告報知手段は、前記特定変動表示において前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記1～4のいずれかに記載の遊技台。

【0424】

(付記6)

50

前記予告報知は、図柄の停止表示とは異なる図柄の仮停止表示を含むことを特徴とする

、
付記 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 2 5 】

(付記 7)

所定のシナリオのうちの第 1 の状況を示す第 1 の画像と該第 1 の状況よりも前記シナリオに沿って進行した第 2 の状況を示す第 2 の画像を前記図柄表示手段に表示可能に構成し

、
前記予告報知手段は、前記予告報知として前記第 1 の画像を表示し、該第 1 の画像表示後の予告報知として前記第 2 の画像を表示することを特徴とする、

10

付記 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 2 6 】

(付記 8)

前記第 1 の画像および前記第 2 の画像は、同じ表示態様であることを特徴とする、

付記 7 に記載の遊技台。

【 0 4 2 7 】

(付記 9)

前記第 1 の画像は、第 1 のキャラクタ画像を含み、

前記第 2 の画像は、前記第 1 のキャラクタ画像とは異なる第 2 のキャラクタ画像を含むことを特徴とする、

20

付記 7 に記載の遊技台。

【 0 4 2 8 】

(付記 1 0)

前記第 2 の画像は、さらに前記第 1 のキャラクタ画像を含むことを特徴とする、

付記 9 に記載の遊技台。

【 0 4 2 9 】

(付記 1 1)

前記第 1 の画像および前記第 2 の画像は、1 または複数のキャラクタ画像を含み、

前記第 2 の画像に含まれる前記キャラクタ画像の総数が、前記第 1 の画像に含まれる前記キャラクタ画像の総数よりも多いことを特徴とする、

30

付記 7 に記載の遊技台。

【 0 4 3 0 】

(付記 1 2)

前記第 2 の画像の大きさが、前記第 1 の画像の大きさよりも大きいことを特徴とする、

付記 7 に記載の遊技台。

【 0 4 3 1 】

(付記 1 3)

前記第 1 の画像および前記第 2 の画像は、数値の情報を含み、

前記第 2 の画像に含まれる前記数値の情報が、前記第 1 の画像に含まれる前記数値の情報よりも大きいことを特徴とする、

40

付記 7 に記載の遊技台。

【 0 4 3 2 】

(付記 1 4)

所定の報知を行う 1 又は複数の報知手段を備え、

前記予告報知手段は、

前記第 1 の画像を表示中に、前記所定のシナリオのうちの第 1 の状況を示す第 1 の報知態様で前記報知手段に前記予告報知に関連した報知を行わせ、前記第 2 の画像の表示中に、前記第 1 の状況よりも前記シナリオに沿って進行した第 2 の状況を示す第 2 の報知態様で前記報知手段に前記予告報知に関連した報知を行わせることを特徴とする、

付記 7 に記載の遊技台。

50

【 0 4 3 3 】

(付 記 1 5)

前記予告報知手段は、前記特定変動表示の開始予定が無く且つ特定の条件が成立した場合、前記図柄表示手段による図柄の変動表示において前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記 1 ～ 1 4 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 3 4 】

(付 記 1 6)

前記先変動表示の前記予告報知の回数を、前記特定変動表示の開始予定が無く且つ特定の条件が成立した場合に行う予告報知の回数以上に設定する確率が、前記先変動表示の前記予告報知の回数を、前記特定変動表示の開始予定が無く且つ特定の条件が成立した場合に行う予告報知の回数未満にする確率よりも高いことを特徴とする、

付記 1 5 に記載の遊技台。

【 0 4 3 5 】

(付 記 1 7)

前記所定の始動口に遊技球が入賞し且つ変動開始禁止条件が成立していない場合に、前記図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するように構成し、

前記所定の始動口に遊技球が入賞し且つ変動開始禁止条件が成立している場合に、該変動開始禁止条件が未成立な状態に変化してから前記図柄表示手段が図柄の変動表示を開始するための始動情報を、所定個数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報である場合に、前記図柄表示手段に停止表示させる図柄態様として前記特定の図柄態様を選択する図柄態様選択手段と、を備え、

前記予告報知手段は、前記始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報である場合に、前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記 1 ～ 1 6 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 3 6 】

(付 記 1 8)

前記図柄表示手段を複数備え、

前記予告報知手段は、複数の前記図柄表示手段のうちの第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合に、複数の前記図柄表示手段のうちの第 2 の図柄表示手段が図柄を変動表示中に前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記 1 ～ 1 7 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 3 7 】

(付 記 1 9)

前記予告報知手段は、前記第 1 の図柄表示手段が変動表示を開始するよりも前に前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記 1 8 に記載の遊技台。

【 0 4 3 8 】

(付 記 2 0)

前記所定の始動口のうちの第 2 の始動口に遊技球が入賞し、かつ第 2 の図柄変動開始条件が成立している場合に、前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するように構成し、

前記第 2 の変動開始禁止条件が成立している状態で前記第 2 の始動口に遊技球が入賞した場合に、該第 2 の変動開始禁止条件が未成立な状態に変化してから前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するための第 2 の始動情報を所定個数まで記憶可能な第 2 の始動記憶手段と、

前記第 2 の変動開始禁止条件が未成立な場合に、前記第 2 の始動記憶手段が記憶している前記第 2 の始動情報を用いて前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始した場合には、その第 2 の始動情報が記憶されていない状態に前記第 2 の始動記憶手段を設定

10

20

30

40

50

する第 2 の始動記憶管理手段と、を備え、

前記第 2 の図柄表示手段が特定の図柄態様以外の図柄態様を停止表示させた場合に、前記第 1 の変動開始禁止条件を成立させたまま前記第 2 の変動開始禁止条件を未成立な状態に変化させ、

前記予告報知手段は、前記予告報知の時期と少なくとも一部が重なった前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中における前記第 2 の始動口への遊技球の入賞に基づいて開始した前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中にも、前記予告報知を行うことを特徴とする、

付記 18 または 19 に記載の遊技台。

【0439】

10

(付記 21)

前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示を演出する演出表示と前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を演出する演出表示の両方をおこなう演出表示手段を備えたことを特徴とする、

付記 18 ~ 20 のいずれかに記載の遊技台。

【0440】

(付記 22)

前記演出表示手段は、前記第 1 の図柄表示手段が図柄の変動表示を行なっている場合には、演出表示として所定の図柄の変動表示を行うとともに、前記第 2 の図柄表示手段が図柄の変動表示を行なっている場合には、演出表示として所定の図柄の変動表示を行うよう

20

に構成しており、
前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合と前記第 2 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合の両方で、前記演出表示手段が前記図柄の変動表示後に特別な図柄態様を停止表示し、

前記演出表示手段は、前記所定の図柄の変動表示の他に、前記演出表示として該所定の図柄の変動表示を演出する装飾演出表示を行い、

前記演出表示手段は、前記特定の演出表示を装飾演出表示の一部として行うことを特徴とする、

付記 21 に記載の遊技台。

【0441】

30

(付記 23)

前記演出表示手段は、前記特定の演出表示を前記所定の図柄の変動表示の一部として行うことを特徴とする、

付記 21 または 22 に記載の遊技台。

【0442】

(付記 24)

第 1 の始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄の変動表示を開始する第 1 の図柄表示手段と、

第 2 の始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄の変動表示を開始する第 2 の図柄表示手段と、備えた遊技台であって、

40

前記第 1 の図柄表示手段または前記第 2 の図柄表示手段が停止表示した図柄態様が特定の図柄態様である場合に、特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、

前記第 2 の始動口の遊技球の進入部の大きさを第 1 の大きさから該第 1 の大きさより大きい第 2 の大きさに変化させることに関連して該第 2 の始動口への遊技球の入賞率を変化させることが可能であり、遊技状態が第 1 の遊技状態中は、前記第 2 の始動口への遊技球の入賞率が第 1 の入賞率であり、前記遊技状態が第 2 の遊技状態中は、前記第 2 の始動口への遊技球の入賞率が前記第 1 の入賞率より高い第 2 の入賞率となるように制御する制御手段と、

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合に、前記第 2 の図柄表示手段が図柄を変動表示中に、前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表

50

示することを遊技者に所定の予告確率で予告報知するように制御する予告制御手段と、をさらに備え、

前記第 1 の遊技状態中における前記予告確率よりも前記第 2 の遊技状態中における前記予告確率の方が低くなるように構成したことを特徴とする、

遊技台。

【 0 4 4 3 】

(付記 2 5)

所定の始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄の変動表示を開始する図柄表示手段を複数備えた遊技台であって、

複数の前記図柄表示手段のうちのいずれかの図柄表示手段が停止表示した図柄態様が特定の図柄態様である場合に、特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段をさらに備え、

10

複数の前記図柄表示手段のうちの第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合に、複数の前記図柄表示手段のうちの第 2 の図柄表示手段が図柄を変動表示中に、前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示することを遊技者に予告報知することを特徴とする、

遊技台。

【 0 4 4 4 】

(付記 2 6)

前記第 1 の図柄表示手段が変動表示を開始するよりも前に前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

20

付記 2 5 に記載の遊技台。

【 0 4 4 5 】

(付記 2 7)

遊技球が進入口の大きさを第 1 の大きさから該第 1 の大きさよりも大きい第 2 の大きさに変化させることが可能な特定の可変入賞口を遊技領域にさらに備え、

前記特定の可変入賞口の入入口の大きさを前記第 1 の大きさから前記第 2 の大きさに前記特別遊技状態中に変化させることを特徴とする、

付記 2 5 または 2 6 に記載の遊技台。

【 0 4 4 6 】

30

(付記 2 8)

前記所定の始動口のうちの第 1 の始動口に遊技球が入賞し、かつ第 1 の変動開始禁止条件が成立していない場合に、前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するように構成し、

前記第 1 の変動開始禁止条件が成立している状態で前記第 1 の始動口に遊技球が入賞した場合に、該第 1 の変動開始禁止条件が未成立な状態に変化してから前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するための第 1 の始動情報を、所定個数まで記憶可能な第 1 の始動記憶手段と、

前記第 1 の始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報である場合に、前記第 1 の図柄表示手段に停止表示させる図柄態様として前記特定の図柄態様を選択する図柄態様選択手段と、をさらに備え、

40

前記第 1 の始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報である場合に、前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

付記 2 5 ~ 2 7 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 4 7 】

(付記 2 9)

前記第 1 の始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報ではなく、特定の条件が成立した場合にも、前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

付記 2 8 に記載の遊技台。

50

【 0 4 4 8 】

(付記 3 0)

前記第 1 の変動開始禁止条件が未成立な場合に、前記第 1 の始動記憶手段が記憶している前記第 1 の始動情報を用いて前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始した場合には、その第 1 の始動情報が記憶されていない状態に前記第 1 の始動記憶手段を設定する第 1 の始動記憶管理手段と、

前記第 1 の始動記憶手段に記憶している所定の前記第 1 の始動情報のうちの 1 部または全部を構成する図柄態様決定用情報が特定の図柄態様決定用情報である場合に、その所定の前記第 1 の始動情報とは別の前記第 1 の始動情報に基づいて変動を開始した前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示中に前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

10

付記 2 8 または 2 9 に記載の遊技台。

【 0 4 4 9 】

(付記 3 1)

前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示中におこなう前記予告報知の特定の報知態様を前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中におこなう前記予告報知として報知可能に構成したことを特徴とする、

付記 2 5 ~ 3 0 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 5 0 】

(付記 3 2)

所定のシナリオのうちの第 1 の状況を示す第 1 の画像と該第 1 の状況よりも前記シナリオに沿って進行した第 2 の状況を示す第 2 の画像を表示可能に構成し、

20

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示することとなる図柄の変動開始よりも前に前記第 1 の図柄表示手段と前記第 2 の図柄表示手段のうちの一方による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 1 の画像を表示し、かつ前記一方の図柄表示手段が停止表示した後で変動を開始した他方の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 2 の画像を表示することを特徴とする、

付記 2 5 ~ 3 0 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 5 1 】

(付記 3 3)

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示することとなる図柄の変動開始よりも前に前記第 1 の図柄表示手段と前記第 2 の図柄表示手段のうちの一方による図柄の変動表示中に、前記予告報知として特定の画像を表示し、かつ他方の図柄表示手段による図柄の変動表示中にも前記予告報知として前記特定の画像を表示することを特徴とする、

30

付記 2 5 ~ 3 2 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 5 2 】

(付記 3 4)

複数のキャラクタ画像のうち第 1 のキャラクタ画像を表示した後で第 2 のキャラクタ画像を表示可能に構成し、

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示することとなる図柄の変動開始よりも前に前記第 1 の図柄表示手段と前記第 2 の図柄表示手段のうちの一方による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 1 のキャラクタ画像を表示し、かつ前記一方の図柄表示手段が停止表示した後で変動を開始した他方の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 2 のキャラクタ画像を表示することを特徴とする、

40

付記 2 5 ~ 3 3 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 5 3 】

(付記 3 5)

第 1 の画像と該第 1 の画像と大きさが異なる第 2 の画像を表示可能に構成し、

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示することとなる図柄の変動開始よりも前に前記第 1 の図柄表示手段と前記第 2 の図柄表示手段のうちの一方による図柄

50

の変動表示中に、前記予告報知として前記第 1 の画像を表示し、かつ他方の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 2 の画像を表示することを特徴とする、

付記 25 ~ 34 のいずれかに記載の遊技台。

【0454】

(付記 36)

前記所定の始動口のうちの第 2 の始動口に遊技球が入賞し、かつ第 2 の図柄変動開始条件が成立している場合に、前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するように構成し、

前記第 2 の変動開始禁止条件が成立している状態で前記第 2 の始動口に遊技球が入賞した場合に、該第 2 の変動開始禁止条件が未成立な状態に変化してから前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始するための第 2 の始動情報を所定個数まで記憶可能な第 2 の始動記憶手段と、

前記第 2 の変動開始禁止条件が未成立な場合に、前記第 2 の始動記憶手段が記憶している前記第 2 の始動情報を用いて前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を開始した場合には、その第 2 の始動情報が記憶されていない状態に前記第 2 の始動記憶手段を設定する第 2 の始動記憶管理手段と、をさらに備え、

前記第 2 の図柄表示手段が特定の図柄態様以外の図柄態様を停止表示させた場合に、前記第 1 の変動開始禁止条件を成立させたまま前記第 2 の変動開始禁止条件を未成立な状態に変化させ、

前記予告報知の時期と少なくとも一部が重なった前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中における前記第 2 の始動口への遊技球の入賞に基づいて開始した前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中にも、前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

付記 28 ~ 35 のいずれかに記載の遊技台。

【0455】

(付記 37)

所定のシナリオのうちの第 1 の状況を示す第 1 の画像と該第 1 の状況よりも前記シナリオに沿って進行した第 2 の状況を示す第 2 の画像を表示可能に構成し、

前記予告報知として表示した前記第 1 の画像の表示時期と少なくとも一部が重なった前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中における前記第 2 の始動口への遊技球の入賞に基づいて開始した前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 2 の画像の表示をおこなうことを特徴とする、

付記 36 に記載の遊技台。

【0456】

(付記 38)

前記予告報知として表示した特定の画像の表示時期と少なくとも一部が重なった前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中における前記第 2 の始動口への遊技球の入賞に基づいて開始した前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記特定の画像の表示をおこなうことを特徴とする、

付記 36 に記載の遊技台。

【0457】

(付記 39)

第 1 の画像と該第 1 の画像と大きさが異なる第 2 の画像を表示可能に構成し、

前記予告報知として表示した前記第 1 の画像の表示時期と少なくとも一部が重なった前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中における前記第 2 の始動口への遊技球の入賞に基づいて開始した前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示中に、前記予告報知として前記第 2 の画像の表示をおこなうことを特徴とする、

付記 36 に記載の遊技台。

【0458】

(付記 40)

10

20

30

40

50

前記第 1 の図柄表示手段による図柄の変動表示を演出する演出表示と前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示を演出する演出表示の両方をおこなう演出表示手段を、さらに備え、

前記演出表示手段は、前記第 2 の図柄表示手段による図柄の変動表示の演出表示中に特定の演出表示をすることで前記予告報知をおこなうことを特徴とする、

付記 25 ~ 39 のいずれかに記載の遊技台。

【 0 4 5 9 】

(付記 4 1)

前記演出表示手段は、

前記第 1 の図柄表示手段が図柄の変動表示を行なっている場合には、演出表示として所定の図柄の変動表示をおこなうとともに、前記第 2 の図柄表示手段が図柄の変動表示を行なっている場合には、演出表示として所定の図柄の変動表示をおこなうように構成しており、

10

前記第 1 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合と前記第 2 の図柄表示手段が前記特定の図柄態様を停止表示する場合の両方で、前記演出表示手段が前記図柄の変動表示後に特別な図柄態様を停止表示し、

前記演出表示手段は、

前記所定の図柄の変動表示の他に、前記演出表示として該所定の図柄の変動表示を演出する装飾演出表示をおこない、

前記演出表示手段は、前記特定の演出表示を装飾演出表示の一部としておこなうことを特徴とする、

20

付記 40 に記載の遊技台。

【 0 4 6 0 】

(付記 4 2)

前記演出表示手段は、前記特定の演出表示を前記所定の図柄の変動表示の一部としておこなうことを特徴とする、

付記 40 または 41 に記載の遊技台。

【 0 4 6 1 】

(付記 4 3)

第 1 の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第 2 の始動口を有する遊技台において、

30

上記第 1 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、上記第 2 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、

上記入賞記憶部に 1 以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

上記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、上記第 2 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、上記第 1 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、

上記抽選結果を報知する前に、その抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、

40

上記予告報知手段は、

上記第 2 の始動口が上記入賞容易状態である場合における上記第 1 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、上記第 2 の始動口が上記入賞困難状態である場合におけるその第 1 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、低い予告確率で行うものであることを特徴する。

【 0 4 6 2 】

ここにいう利益量の抽選とは、遊技者に付与する利益量をどの程度のものにするかを決定することを意味する。また、上記予告報知は 100% 行われるものではなく、ここにいう予告確率とは、その予告報知を行う実行確率を意味する。さらに、上記予告情報は、上

50

記抽選結果が特定の結果であることを示唆するものであってもよいが、その抽選結果は上記特定の結果に必ずしもならなくてもよい。また、上記予告報知の報知態様は、文字、図形、記号若しくはこれらの結合またはこれらと色彩との結合によって構成された動画像または静止画像、あるいは音や光による報知態様であってもよい。なお、上記第1の始動口に遊技球が入賞すると、上記入賞記憶部に、その第1の始動口に遊技球が入賞したことが記憶され、その入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に上記抽選が行われる。また、上記第2の始動口に遊技球が入賞すると、上記入賞記憶部に、その第2の始動口に遊技球が入賞したことが記憶され、その入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に上記抽選が行われる。したがって、上記抽選は、上記第1の始動口への入賞に基づくものや、上記第2の始動口への入賞に基づくものである。

10

【0463】

また、ここでの遊技台において、上記第2の始動口が上記入賞容易状態である場合における上記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、上記第2の始動口が上記入賞容易状態である場合における上記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも高い予告確率で行うものであってもよく、さらには、

上記抽選結果が特定の結果であった場合に特別遊技を開始し、所定の条件の成立でその特別遊技を終了する特別遊技状態制御手段を備え、

上記第2の始動口は、

上記特別遊技状態制御手段が特別遊技を行っている間は上記入賞困難状態であるものであってもよい。

20

【0464】

また、ここでの遊技台において、上記予告報知手段は、

上記第2の始動口が上記入賞容易状態である場合における上記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を行わないものであってもよい。

【0465】

さらに、ここでの遊技台において、上記予告報知手段が、

上記抽選結果を報知する前に、上記予告報知を、その予告報知に対する抽選結果の報知が上記抽選結果報知手段によって開始されるまで連続して行うとともに、その予告報知の少なくとも最後には上記予告情報の報知を行うものであってもよい。

【0466】

30

すなわち、第1の始動口、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態と相対的に入賞しにくい入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口を有する遊技台において、

上記第1の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、上記第2の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、

上記入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

上記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものであって、上記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、上記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、

40

上記抽選結果を報知する前に、所定の予告確率のもと、その抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を、その予告報知に対する抽選結果の報知が上記抽選結果報知手段によって開始されるまで連続して行うとともに、その予告報知の少なくとも最後にはその予告情報の報知を行う予告報知手段とを備え、

上記予告報知手段は、

上記第2の始動口が上記入賞容易状態である場合における上記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知を、上記第2の始動口が上記入賞困難状態である場合におけるその第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、低い予告確率で行うものであることを特徴する遊技台。

50

【 0 4 6 7 】

この遊技台では、連続して行う予告報知の最初から上記予告情報を報知していてもよいし、途中から上記予告情報を報知していてもよいが、最後には上記予告情報が報知される。また、この予告情報は、例えば、上記抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを、静止画像が所定回数表示されることによって表すものであってもよく、予告情報の表示態様には、様々な態様を採用することができる。

【 0 4 6 8 】

(付記 4 4)

第 1 の始動口、および相対的に入賞容易な入賞容易状態と相対的に入賞困難な入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第 2 の始動口を有する遊技台において、

前記第 1 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第 2 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、

前記入賞記憶部に 1 以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものあって、前記第 2 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第 1 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、

前記抽選手段による抽選の実行よりも前に、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を所定の予告確率で行う予告報知手段とを備え、

前記予告報知手段は、

前記第 1 の始動口へ前記第 2 の始動口が前記入賞困難状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、該第 1 の始動口へ該第 2 の始動口が前記入賞容易状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、高い予告確率で行うものであることを特徴する遊技台。

【 0 4 6 9 】

また、ここに記載の遊技台であって、

前記予告報知手段は、

前記第 2 の始動口へ該第 2 の始動口が前記入賞容易状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、前記第 1 の始動口へ該第 2 の始動口が該入賞容易状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも高い予告確率で行うものであることを特徴する遊技台。

【 0 4 7 0 】

また、ここに記載の遊技台であって、

前記抽選結果が特定の結果であった場合に特別遊技を開始し、所定の条件の成立で該特別遊技を終了する特別遊技状態制御手段を備え、

前記第 2 の始動口は、

前記特別遊技状態制御手段が特別遊技を行っている間は前記入賞困難状態であるものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 7 1 】

また、ここに記載の遊技台であって、

前記予告報知手段は、

前記第 1 の始動口へ前記第 2 の始動口が前記入賞容易状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を行わないものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 7 2 】

さらに、ここに記載の遊技台であって、

前記予告報知手段が、

前記抽選手段による抽選の実行よりも前に、前記予告報知を、該予告報知に対する抽選結果の報知が前記抽選結果報知手段によって開始されるまで連続して行うとともに、該予告報知の少なくとも最後には前記予告情報の報知を行うものであることを特徴とする遊技

10

20

30

40

50

台。

【 0 4 7 3 】

また、第 1 の始動口、および相対的に入賞容易な入賞容易状態と相対的に入賞困難な入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる第 2 の始動口を有する遊技台において、

前記第 1 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶すると共に、前記第 2 の始動口に遊技球が入賞したことを所定の個数まで記憶する入賞記憶部と、

前記入賞記憶部に 1 以上の入賞の記憶がある場合に、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を行うものであって、前記第 2 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を、前記第 1 の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行う抽選結果報知手段と、

10

前記抽選手段による抽選の実行よりも前に、所定の予告確率のもと、該抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を、該予告報知に対する抽選結果の報知が前記抽選結果報知手段によって開始されるまで連続して行うとともに、該予告報知の少なくとも最後には該予告情報の報知を行う予告報知手段とを備え、

前記予告報知手段は、

前記第 1 の始動口へ前記第 2 の始動口が前記入賞困難状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知を、該第 1 の始動口へ該第 2 の始動口が前記入賞容易状態である場合に入賞したことに基づく抽選の抽選結果の予告報知よりも、高い予告確率で行うものであることを特徴する遊技台。

20

【 0 4 7 4 】

(付 記 4 5)

遊技者の操作に応じて打ち出された遊技球が転動可能な遊技領域、前記遊技領域に設けられた第 1 の始動口、前記遊技領域の所定領域を通過する遊技球を検出する所定の球検出センサ、および前記球検出センサが遊技球を検出したことに基づいて開放し相対的に入賞容易な入賞容易状態と相対的に入賞困難な入賞困難状態とのうちのいずれか一方の状態をとる、前記遊技領域に設けられた第 2 の始動口を有する遊技台において、

前記第 1 の始動口に遊技球が入賞した場合に第 1 の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、前記第 2 の始動口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、

30

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遊技者に付与する利益量の抽選を行うとともに、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、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前記抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を、決定された変動時間にわたって図柄の変動表示を行った後に該抽選結果に対応した図柄態様を停止表示することで、次に前記抽選手段による抽選が行われるよりも前に報知する抽選結果報知手段と、

前記抽選結果が遊技者にとって有利な結果になることを遊技者に予め報知する予告報知を実行するかしないかを前記入賞記憶部に記憶されている乱数値に基づいて決定し、該予告報知を実行すると決定した場合には前記抽選手段が抽選を行うよりも前に該予告報知を実行する予告報知手段とを備え、

40

前記変動時間の長さを、前記予告報知手段による前記予告報知を実行するかしないかの決定には基づかずに決定するように構成し、

前記予告報知手段は、

前記第 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行うことが決定された前記予告報知を、前記第 2 の始動口が前記入賞困難状態と前記入賞容易状態とのうちの該入賞困難状態である場合にのみ実行するものであることを特徴する遊技台。

【 0 4 7 5 】

50

また、ここに記載の遊技台において、
前記予告報知手段は、

前記第2の始動口が前記入賞容易状態である場合に、前記第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行うことが決定された前記予告報知を実行することとを特徴とする遊技台。

【0476】

(付記46)

遊技者の操作に応じて打ち出された遊技球が転動可能な遊技領域、前記遊技領域に設けられた第1の始動口、前記遊技領域の所定領域を通過する遊技球を検出する所定の球検出センサ、および前記球検出センサが遊技球を検出したことに基づいて開放し相対的に入賞困難な入賞困難状態と該入賞困難状態よりも開放しやすいことにより相対的に入賞容易な入賞容易状態のうちのいずれか一方の状態をとる、前記遊技領域に設けられた第2の始動口を有する遊技台において、

前記第1の始動口に遊技球が入賞した場合に第1の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで記憶し、前記第2の始動口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記憶する入賞記憶部と、

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遊技者に付与する利益量の抽選を行うとともに、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前記抽選を行い、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前記抽選を行うことで前記第1の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値よりも前記第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値を優先的に消化する抽選手段と、

前記抽選手段が行う抽選の抽選結果の報知を、決定された変動時間にわたって図柄の変動表示を行った後に該抽選結果に対応した図柄態様を停止表示することで、次に前記抽選手段による抽選が行われるよりも前に報知する抽選結果報知手段と、

前記抽選結果が遊技者にとって有利な結果になることを前記図柄の変動表示が行われている期間中に遊技者に予め報知する予告報知を実行するかしないかを前記入賞記憶部に記憶されている乱数値に基づいて該抽選手段による抽選とは別に決定し、該予告報知を実行すると決定した場合には、該決定に用いた乱数値に基づいた前記抽選手段による抽選が行われるよりも前に該予告報知を実行する予告報知手段と、

前記抽選結果が特定の結果であった場合に特別遊技を開始し、所定の条件の成立で該特別遊技を終了する特別遊技状態制御手段と、を備え、

前記入賞記憶部は、記憶している乱数値に基づく前記抽選が行われるまで該乱数値を記憶し続けるものであり、

前記第2の始動口は、開放中に前記球検出センサが遊技球を検出したことに基づく開放開始を、該球検出センサが遊技球を検出したときの開放を終了して閉塞した後で行い、前記特別遊技の終了を条件に前記入賞容易状態へ移行し、次の該特別遊技の開始を条件に前記入賞困難状態へ移行するものであり、

前記予告報知手段は、

前記第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値よりも非優先的に前記抽選手段によって消化される前記第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行うことが決定された前記予告報知を、前記第2の始動口が前記入賞困難状態、前記入賞容易状態、および前記特別遊技中のうちの該入賞困難状態である場合にのみ実行するものであることを特徴する遊技台。

【0477】

(付記４７)

遊技者の操作に応じて打ち出された遊技球が転動可能な遊技領域、前記遊技領域に設けられた第１の始動口、前記遊技領域の所定領域を通過する遊技球を検出する所定の球検出センサ、および前記球検出センサが遊技球を検出したことに基づいて開放し相対的に入賞困難な入賞困難状態と該入賞困難状態よりも開放しやすいことにより相対的に入賞容易な入賞容易状態のうちのいずれか一方の状態をとる、前記遊技領域に設けられた第２の始動口を有し、乱数値が複数の当否判定値のいずれか一つの当否判定値と一致した場合に、当否判定結果を、遊技者にとって有利な当否判定結果とする遊技台において、

前記第１の始動口に遊技球が入賞した場合に第１の乱数値記憶領域に乱数値を記憶し、前記第２の始動口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記憶する入賞記憶部と、

10

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、該第２の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ該第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ものであって、該第１の乱数値記憶領域および該第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、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ことで前記第１の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値よりも前記第２の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値を優先的に消化する当否判定手段と、

20

前記当否判定結果の報知を、決定された変動時間にわたって図柄の変動表示を行った後に該当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示することで、次に前記当否判定手段による当否判定が行われるよりも前に報知する当否判定結果報知手段と、

前記当否判定結果が遊技者にとって有利な結果になることを前記図柄の変動表示が行われている期間中に遊技者に予め報知する予告を実行可能であって、該予告を実行するかしないかを、前記入賞記憶部に記憶されている乱数値に基づく判定結果に基づいて前記当否判定手段による当否判定とは別に決定し、該予告を実行すると決定した決定結果に基づいて、当該当否判定より前に該予告を実行可能な予告手段と、

前記当否判定結果が特定の結果であった場合に遊技者にとって有利な特別遊技を開始し、所定の条件の成立で該特別遊技を終了する特別遊技状態制御手段と、を備え、

30

前記入賞記憶部は、記憶している乱数値に基づく前記当否判定が行われるまで該乱数値を記憶し続けるものであり、

前記第２の始動口は、開放中に前記球検出センサが遊技球を検出したことを一つの条件として行われる開放判定の結果に基づく開放開始を、該球検出センサが遊技球を検出した際に該第２の始動口が開放している場合には、少なくとも該開放を終了して閉塞した後で行い、前記特別遊技の終了を条件に前記入賞容易状態へ移行し、該入賞容易状態中に次の該特別遊技が開始された場合に前記入賞困難状態へ移行するものであり、

前記予告手段は、

前記第１の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいた判定結果に基づく前記予告を、前記第２の始動口が前記入賞困難状態、前記入賞容易状態、および前記特別遊技中のうちの該入賞困難状態である場合にのみ実行可能であって、当該予告の実行を開始してから、前記第２の乱数値記憶領域に新たな乱数値が記憶され前記当否判定手段が当該新たな乱数値を優先して消化する場合に行われる前記図柄の変動表示の期間中も、当該予告を継続して実行可能であることを特徴する遊技台。

40

【０４７８】

ここで、前記予告手段は、前記予告を実行するかしないかを、前記入賞記憶部に記憶されている乱数値に基づく判定結果に基づいて生成されるコマンドに基づいて決定するものであってもよい。

【０４７９】

また、前記コマンドは、前記予告に係るコマンドであり、

50

前記予告手段は、
前記入賞記憶部に記憶されている乱数値に基づいて前記コマンドを生成するコマンド生成手段と、
前記予告を実行するかしないかを前記コマンドに基づいて決定する予告実行決定手段と、
を有するものであってもよい。

【 0 4 8 0 】

(付記 4 8)

第一の始動領域への入球を条件とする当否判定の結果に対応する図柄態様を、図柄の変動表示を行った後に停止表示する図柄変動表示が可能な第一の図柄表示手段と、

10

第二の始動領域への入球を条件とする当否判定の結果に対応する図柄態様を、図柄の変動表示を行った後に停止表示する図柄変動表示が可能な第二の図柄表示手段と、

所定の予告条件が成立した場合に、前記当否判定の結果を対象にした先読み予告を実行可能な予告手段と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の始動領域に入球した際に前記図柄変動表示が少なくとも行われている場合には、前記第一の図柄表示手段による前記図柄の変動表示の開始を保留することが可能であり、

前記第二の始動領域に入球した際に前記図柄変動表示が少なくとも行われている場合には、前記第二の図柄表示手段による前記図柄の変動表示の開始を保留することが可能であり、

20

両方の前記図柄表示手段について前記保留がある場合には、前記第一の図柄表示手段による図柄の変動表示よりも前記第二の図柄表示手段による図柄の変動表示が優先的に開始されるものであって、

前記保留がある状態で前記第一の始動領域に入球した際に前記所定の予告条件が成立した場合には、当該入球を条件とする当否判定の結果を対象にした先読み予告を、当該入球を条件とする図柄変動表示が行われるまで、連続予告として実行可能であり、

前記連続予告中に、前記第二の始動領域への入球を条件とする前記第二の図柄変動表示手段による図柄変動表示が割り込んだ場合には、当該図柄変動表示中にも当該連続予告が行われるように構成され、

30

前記保留がない状態で前記第一の始動領域に入球した際に前記所定の予告条件が成立した場合には、当該入球を条件とする前記当否判定を対象にした先読み予告を、当該入球を条件とする図柄変動表示だけで実行することも可能であり、

前記第二の始動領域は電動チューリップにより構成されており、

前記電動チューリップに遊技球が入賞しやすい時短状態を開始可能に構成されており、

前記時短状態よりも前記電動チューリップに遊技球が入賞しにくい非時短状態にのみ、前記第一の始動領域への入球を条件とする当否判定の結果を対象とした前記先読み予告が実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技台。

【 0 4 8 1 】

40

ここで、前記第一の始動領域への入球があったかどうかを判定する第一の判定手段を少なくとも含む第一の制御手段と、

前記先読み予告を行うかどうかを判定する第二の判定手段を少なくとも含む第二の制御手段と、を備え、

前記第一の制御手段と前記第二の制御手段は別基板に設けられており、

前記第一の制御手段から受信したコマンドに基づいて、前記第二の判定手段は前記先読み予告を行うかどうかを判定するものであってもよい。

【 0 4 8 2 】

また、前記連続予告中は、同一の態様による予告が継続的に行われても、同一の態様による予告が連続的に行われてもよい。

50

【符号の説明】

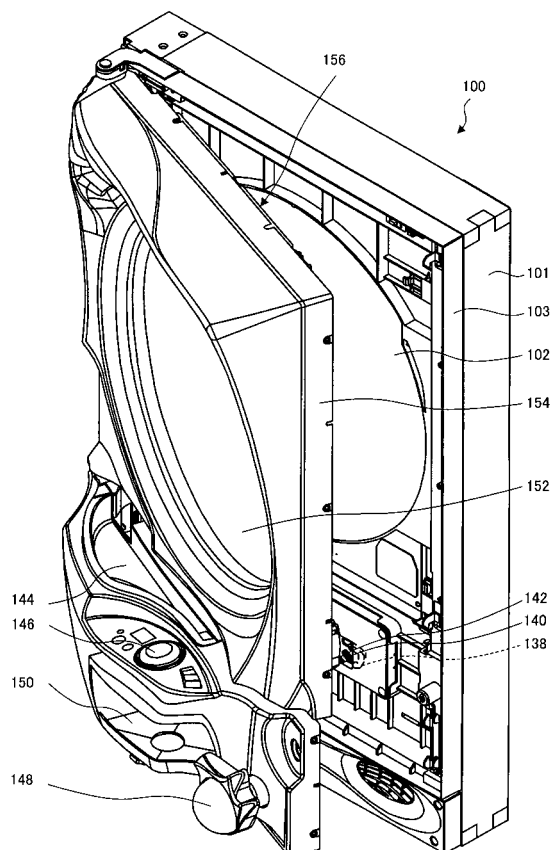
【 0 4 8 3 】

1 0 0	パチンコ機
1 0 2	遊技盤
1 1 0	装飾図柄表示装置
1 1 2	普図表示装置
1 1 4	第 2 特図表示装置
1 1 8	第 2 特図保留ランプ
1 2 2	一般入賞口
1 2 4	普図始動口
1 2 6	第 1 特図始動口
1 2 8	第 2 特図始動口
1 3 0	可変入賞口
1 9 8	第 1 特図表示装置
1 9 9	第 1 特図保留ランプ
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	副制御部
4 0 4	C P U
4 0 6	R O M
4 0 8	R A M
6 5 0	電源管理装置

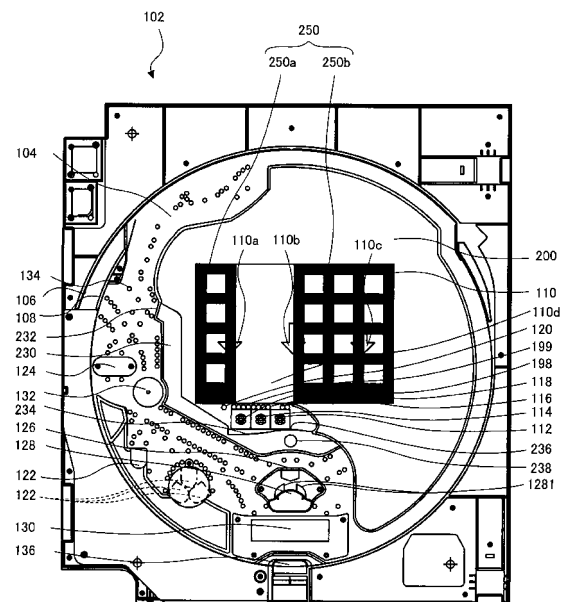
10

20

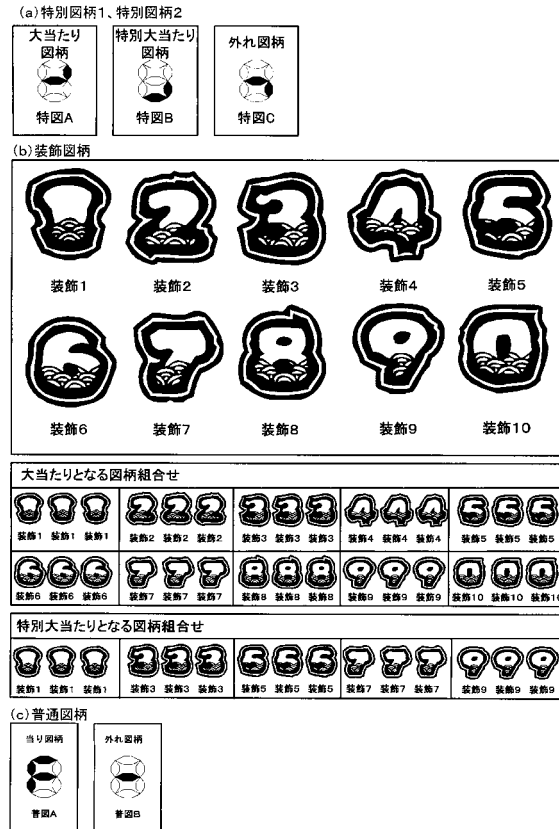
【図 1】



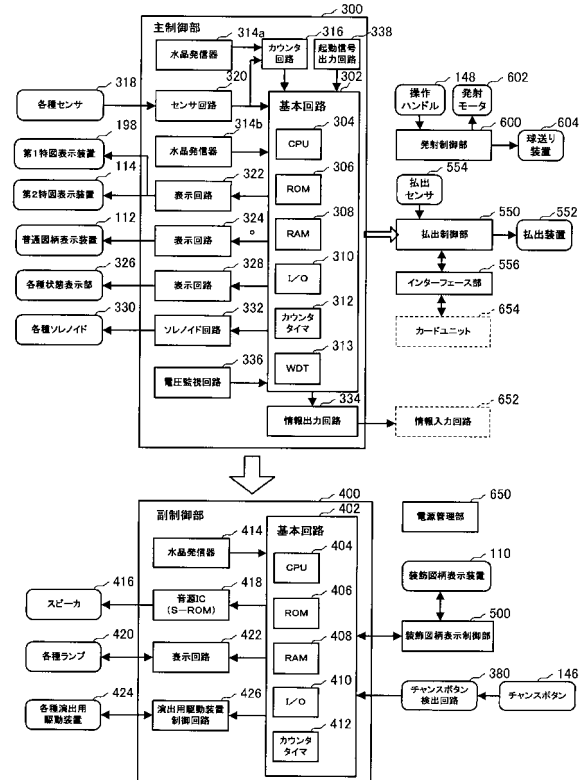
【図 2】



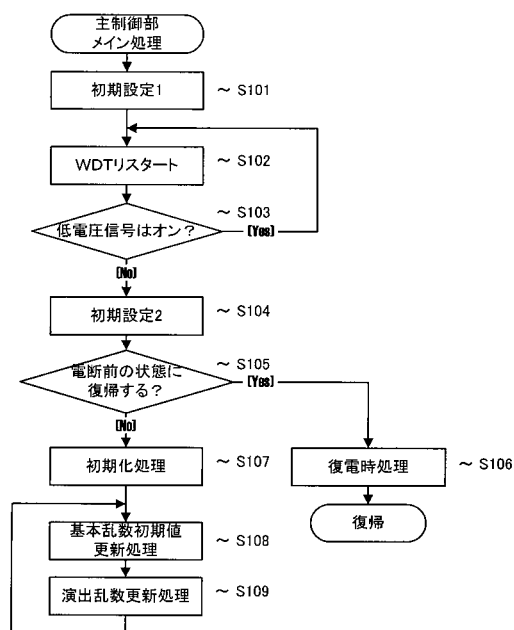
【図 3】



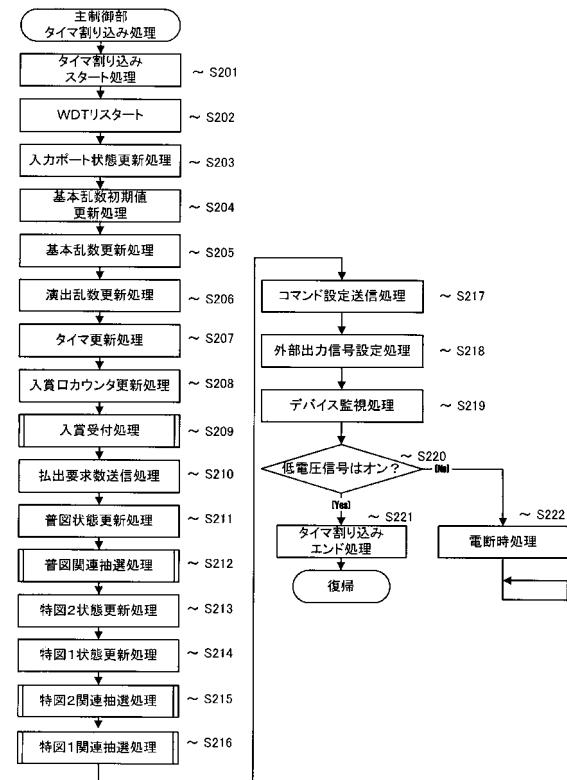
【図 4】



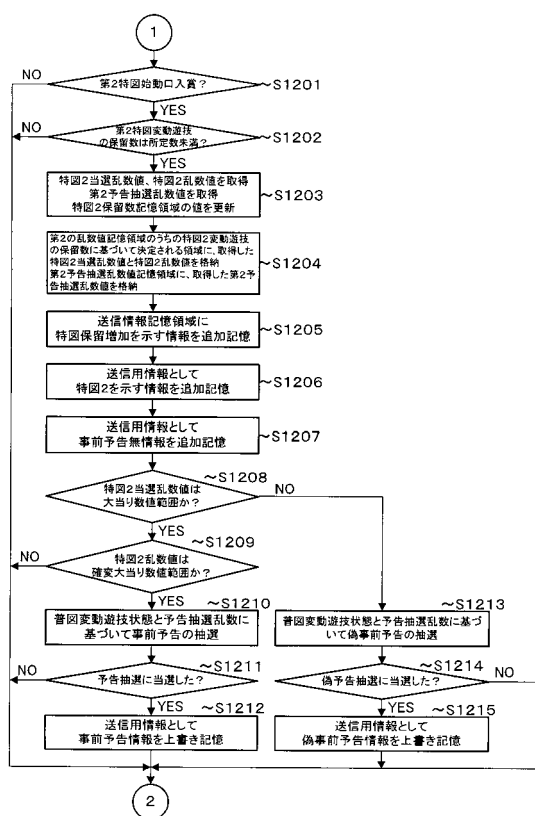
【図 5】



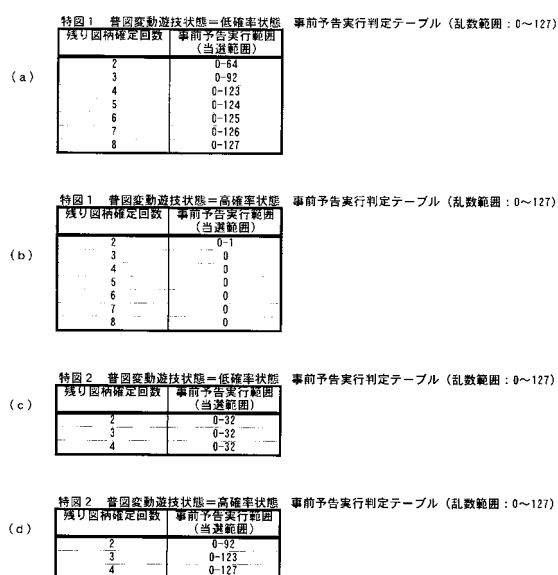
【図 6】



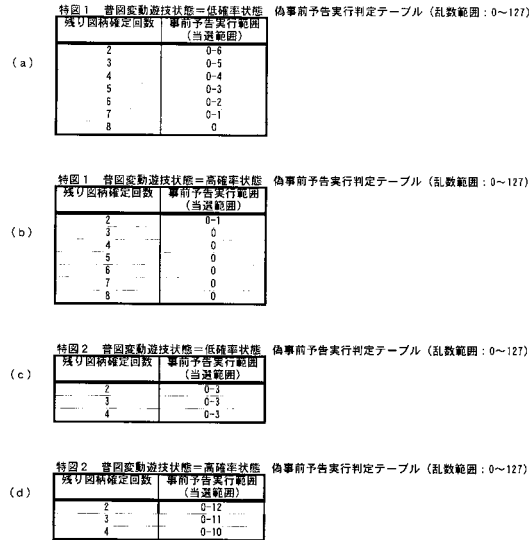
【图 8】



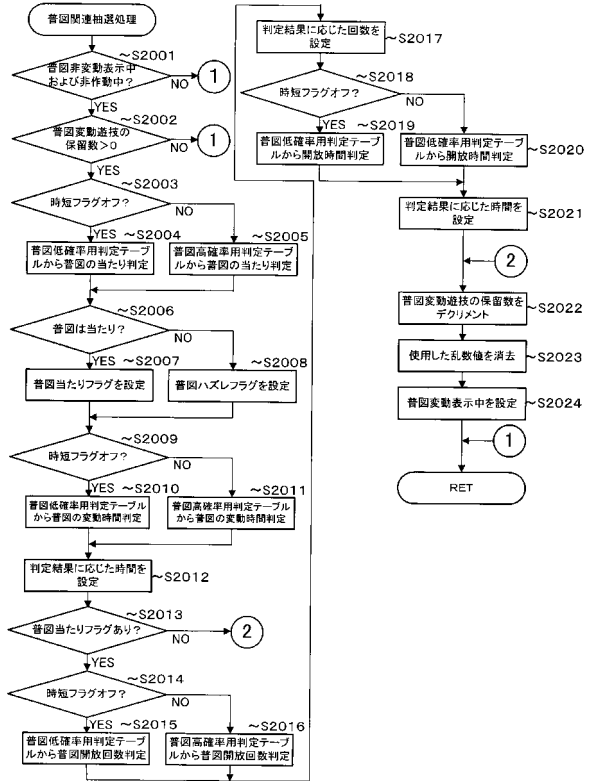
【 図 1 0 】



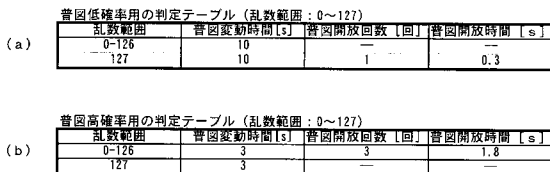
【図 1 1】



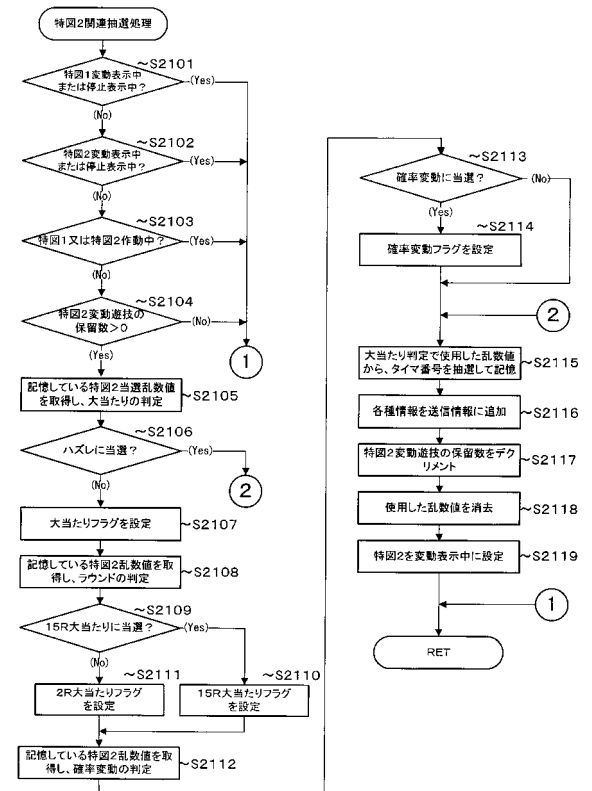
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【 図 1 5 】

(a) 大当たり判定テーブル(乱数範囲:0~65535)

特圖遊技狀態	第1特圖始動口	第2特圖始動口
特圖低確率狀態	10001 - 10187(187)	20001 - 20187(187)
特圖高確率狀態	30001 - 31310(1310)	40001 - 41310(1310)

(b) 大当たり当選時のラウンド抽選テーブル(乱数範囲:0~127)

ラウンド数	第1特図始動口	第2特図始動口
15R	0 - 63(64)	0 - 99(100)
2R	64 - 127(64)	100 - 127(28)

(c) 大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブル(乱数範囲:0~127)

乱数の範囲	移行先特図遊技状態
0 - 63(64)	特図低確率状態
64 - 127(64)	特図高確率状態

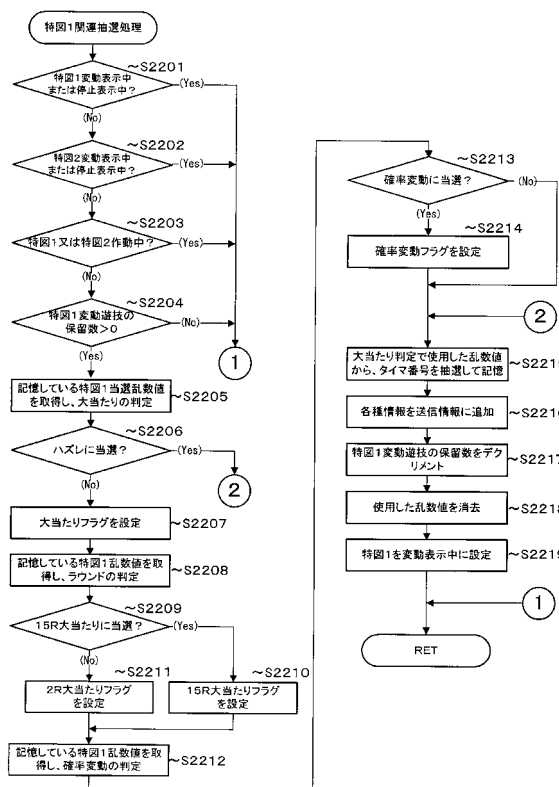
(d) 普図低確率時タイマ番号決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

当りフラグ	タイマ	演出		
	乱数の範囲	タイマ番号	変動時間[s]	変動態様
オフ	0 - 60235(60236)	タイマ1	5	リーチなし
	60236 - 64485(4250)	タイマ2	10	ノーマルリーチ
	64486 - 65285(800)	タイマ3	20	ロングリーチ
	65286 - 65535(250)	タイマ4	40	マルチラインリーチ
	0 - 15535(15536)	タイマ2	10	ノーマルリーチ(逆転含む)
オン	15536 - 24535(9000)	タイマ3	20	ロングリーチ
	24536 - 62535(38000)	タイマ4	40	マルチラインリーチ
	62536 - 65535(3000)	タイマ5	50	全回転リーチ

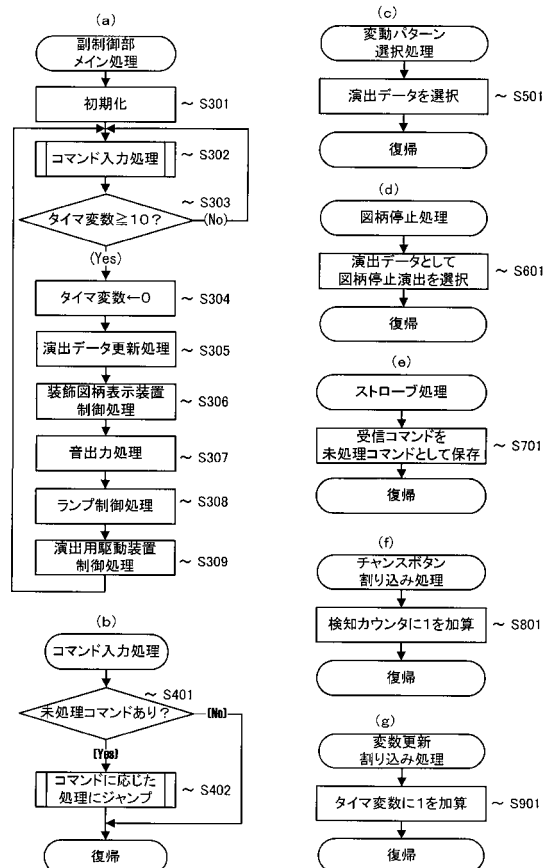
(e) 普図高確率時タイマ番号決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

当りフラグ	タイマ	演出		
	乱数の範囲	タイマ番号	変動時間[s]	変動態様
オフ	0 - 65235(65236)	タイマ1	5	リーチなし
	65236 - 65435(300)	タイマ2	10	ノーマルリーチ
	65436 - 65485(50)	タイマ3	20	ロングリーチ
	65486 - 65535(50)	タイマ4	40	マルチラインリーチ
	0 - 19999(20000)	タイマ2	10	ノーマルリーチ(逆転含む)
オン	20000 - 24535(4534)	タイマ3	20	ロングリーチ
	24536 - 62635(3800)	タイマ4	40	マルチラインリーチ
	62636 - 65535(3000)	タイマ5	50	全回転リーチ

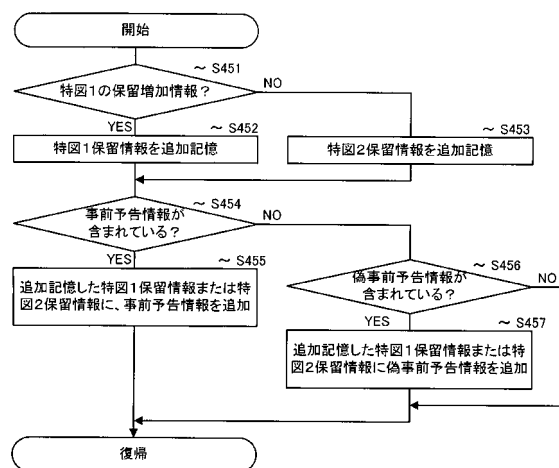
【 16 】



【 図 1 7 】



【 ㄨ 1 8 】



【図 19】

(a) 大当たりフラグがオフの場合の変動番号選択テーブル(予告情報なし)

タイム番号	確変フラグ	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイム1	—	0-127(128)	変動1	リーチなし
タイム2	—	0-127(128)	変動2	ノーマルリーチ
タイム3	—	0-127(128)	変動3	ロングリーチ
タイム4	—	0-95(96) 96-127(32)	変動4 変動5	ダブルラインリーチ トリプルラインリーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

(b) 大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル(予告情報なし)

タイム番号	確変フラグ	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイム2	オフ	0-47(48)	変動6	ノーマルリーチ
		48-127(80)	変動7	ノーマル逆転リーチ
	オン	0-79(80)	変動8	ノーマルリーチ
		80-127(48)	変動9	ノーマル逆転リーチ
タイム3	オフ	0-127(128)	変動10	ロングリーチ
	オン	0-111(112) 112-127(16)	変動11 変動12	ロングリーチ ノーマル再変動リーチ
タイム4	オフ	0-47(48)	変動13	ダブルラインリーチ
		48-127(80)	変動14	トリプルラインリーチ
	オン	0-39(40)	変動15	ダブルラインリーチ
		40-111(72) 112-127(16)	変動16 変動17	トリプルラインリーチ 特別マルチラインリーチ
タイム5	オフ	0-127(128)	変動18	全回転リーチ
	オン	0-79(80)	変動19	全回転リーチ
		80-127(48)	変動20	特別全回転リーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

【図 20】

(a)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動01	0-12(13)	—	—	—	装飾1	装飾9	装飾10
	13-25(13)	—	—	—	装飾2	装飾10	装飾1
	26-38(13)	—	—	—	装飾3	装飾1	装飾2
	39-51(13)	—	—	—	装飾4	装飾2	装飾3
	52-64(13)	—	—	—	装飾5	装飾3	装飾4
	65-77(13)	—	—	—	装飾6	装飾4	装飾5
	78-90(13)	—	—	—	装飾7	装飾5	装飾6
	91-103(13)	—	—	—	装飾8	装飾6	装飾7
	104-115(12)	—	—	—	装飾9	装飾7	装飾8
	116-127(12)	—	—	—	装飾10	装飾8	装飾9

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(b)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動02 変動03 変動04 変動05	0-17(18)	—	—	—	装飾1	装飾10	装飾1
	18-25(8)	—	—	—	装飾2	装飾1	装飾2
	26-43(18)	—	—	—	装飾3	装飾2	装飾3
	44-51(8)	—	—	—	装飾4	装飾3	装飾4
	52-69(18)	—	—	—	装飾5	装飾4	装飾5
	70-77(8)	—	—	—	装飾6	装飾5	装飾6
	78-95(18)	—	—	—	装飾7	装飾6	装飾7
	96-103(8)	—	—	—	装飾8	装飾7	装飾8
	104-120(17)	—	—	—	装飾9	装飾8	装飾9
	121-127(7)	—	—	—	装飾10	装飾9	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(c)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動06 変動10 変動14 変動18	0-25(26)	—	—	—	装飾2	装飾2	装飾2
	26-51(26)	—	—	—	装飾4	装飾4	装飾4
	52-77(26)	—	—	—	装飾6	装飾6	装飾6
	78-102(25)	—	—	—	装飾8	装飾8	装飾8
	103-127(25)	—	—	—	装飾10	装飾10	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(d)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動07	0-25(26)	装飾2	装飾1	装飾2	装飾2	装飾2	装飾2
	26-51(26)	装飾4	装飾3	装飾4	装飾4	装飾4	装飾4
	52-77(26)	装飾6	装飾5	装飾6	装飾6	装飾6	装飾6
	78-102(26)	装飾8	装飾7	装飾8	装飾8	装飾8	装飾8
	103-127(25)	装飾10	装飾9	装飾10	装飾10	装飾10	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

【図 21】

(a)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動09	0-12(13)	装飾1	装飾10	装飾1	装飾1	装飾1	装飾1
	13-25(13)	装飾2	装飾9	装飾2	装飾2	装飾2	装飾2
	26-38(13)	装飾3	装飾8	装飾3	装飾3	装飾3	装飾3
	39-51(13)	装飾4	装飾7	装飾4	装飾4	装飾4	装飾4
	52-64(13)	装飾5	装飾6	装飾5	装飾5	装飾5	装飾5
	65-77(13)	装飾6	装飾5	装飾6	装飾6	装飾6	装飾6
	78-90(13)	装飾7	装飾4	装飾7	装飾7	装飾7	装飾7
	91-103(13)	装飾8	装飾3	装飾8	装飾8	装飾8	装飾8
	104-115(12)	装飾9	装飾2	装飾9	装飾9	装飾9	装飾9
	116-127(12)	装飾10	装飾1	装飾10	装飾10	装飾10	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(b)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動11 変動15 変動16 変動19	0-12(13)	—	—	—	装飾1	装飾1	装飾1
	13-25(13)	—	—	—	装飾2	装飾2	装飾2
	26-38(13)	—	—	—	装飾3	装飾3	装飾3
	39-51(13)	—	—	—	装飾4	装飾4	装飾4
	52-64(13)	—	—	—	装飾5	装飾5	装飾5
	65-77(13)	—	—	—	装飾6	装飾6	装飾6
	78-90(13)	—	—	—	装飾7	装飾7	装飾7
	91-103(13)	—	—	—	装飾8	装飾8	装飾8
	104-115(12)	—	—	—	装飾9	装飾9	装飾9
	116-127(12)	—	—	—	装飾10	装飾10	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(c)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動08 変動17 変動20	0-25(26)	—	—	—	装飾1	装飾1	装飾1
	26-51(26)	—	—	—	装飾3	装飾3	装飾3
	52-77(26)	—	—	—	装飾5	装飾5	装飾5
	78-102(25)	—	—	—	装飾7	装飾7	装飾7
	103-127(25)	—	—	—	装飾9	装飾9	装飾9

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(d)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	仮停止図柄の組み合わせ			停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
変動12	0-17(18)	装飾1	装飾10	装飾1	装飾1	装飾1	装飾1
	18-25(8)	装飾2	装飾9	装飾2	装飾1	装飾1	装飾1
	26-43(18)	装飾3	装飾8	装飾3	装飾3	装飾3	装飾3
	44-51(8)	装飾4	装飾7	装飾4	装飾3	装飾3	装飾3
	52-69(18)	装飾5	装飾6	装飾5	装飾5	装飾5	装飾5
	70-77(8)	装飾6	装飾5	装飾6	装飾5	装飾5	装飾5
	78-95(18)	装飾7	装飾4	装飾7	装飾7	装飾7	装飾7
	96-103(8)	装飾8	装飾3	装飾8	装飾7	装飾7	装飾7
	104-120(17)	装飾9	装飾2	装飾9	装飾9	装飾9	装飾9
	121-127(7)	装飾10	装飾1	装飾10	装飾9	装飾9	装飾9

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

【図 22】

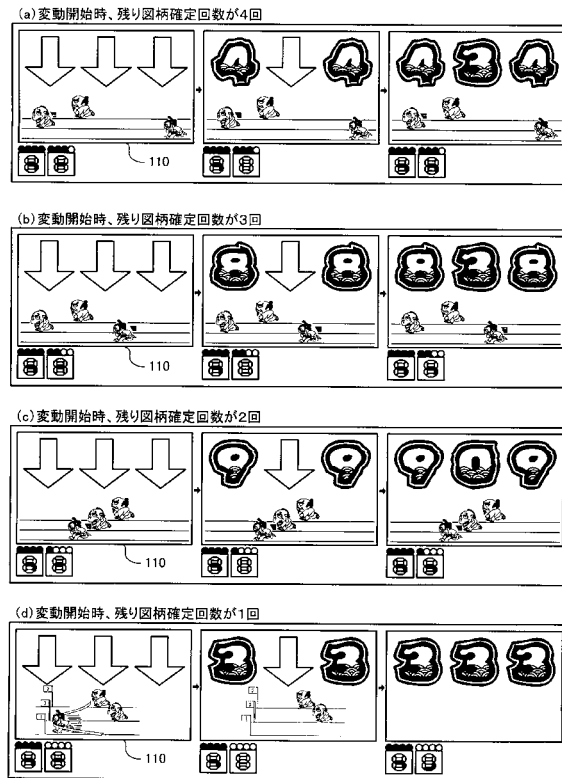
(a) 連続予告登場キャラクタ

残り図柄確定回数	8	7	6	5	4	3	2	1
連続予告登場 キャラクタ	商人 (小)	商人 (中)	商人 (大)	番代官 (小)	番代官 (大)	ナビ姫	姫	殿

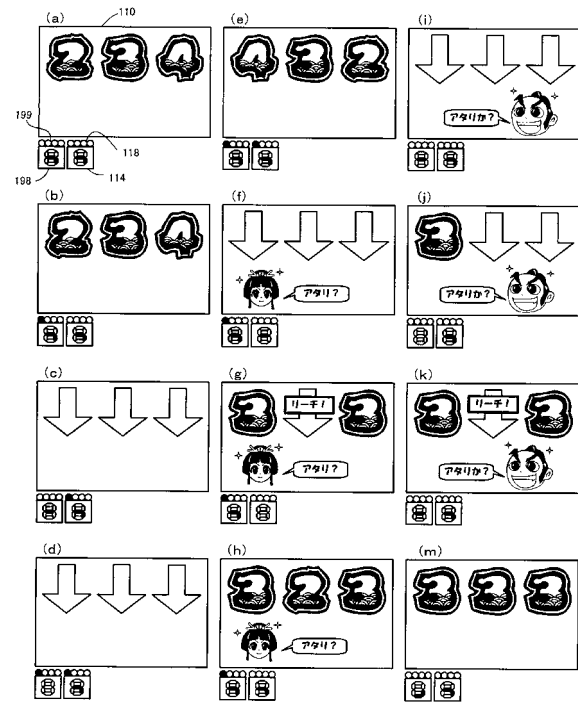
(b) 連続予告シナリオ

場面	8	7	6	5	4	3	2	1
	全員 互角	番代官 リード	番代官 大さく リード	商人 追い上げ	商人 リード	姫 追い上げ	殿 リード	殿 勝利

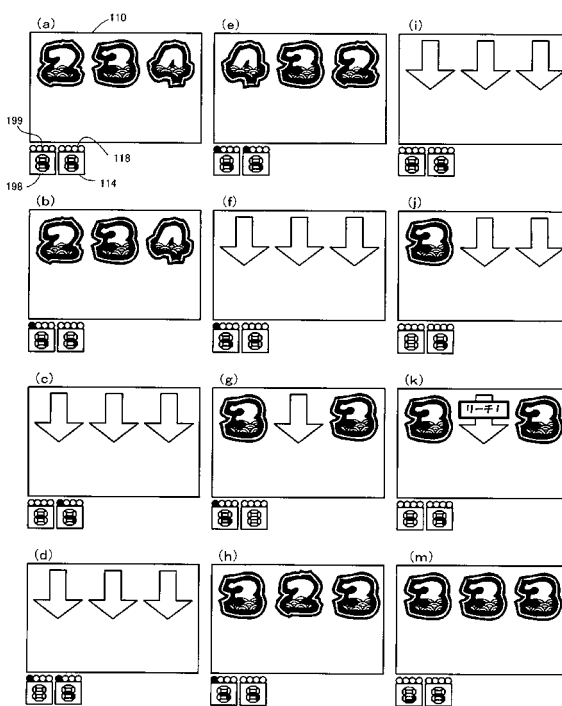
【図 23】



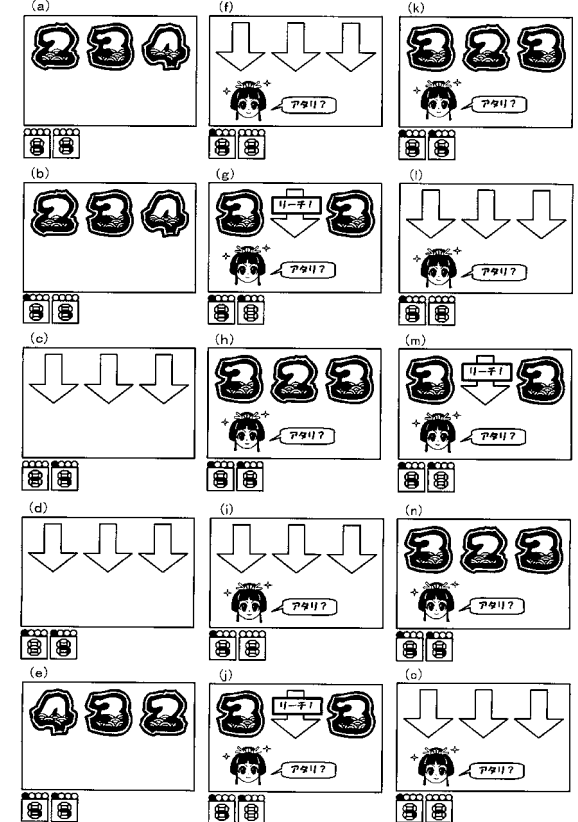
【図 24】



【図 25】



【図 26】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-142458(JP,A)

特開2010-5262(JP,A)

特開2009-285036(JP,A)

特開2009-273499(JP,A)

特開2009-297199(JP,A)

特開2009-297200(JP,A)

特開2009-285404(JP,A)

POKKA吉田のネタは手補給・手回収パチマガver. , パチンコ攻略マガジン 8.10号
 , 株式会社双葉社 FUTABASYA 赤坂 了生, 2008年 8月10日, 第20巻 第20号, p.48
 ,137

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A63F 7/02