

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5514253号
(P5514253)

(45) 発行日 平成26年6月4日(2014.6.4)

(24) 登録日 平成26年4月4日(2014.4.4)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 18 (全 164 頁)

(21) 出願番号	特願2012-108956 (P2012-108956)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成24年5月10日 (2012.5.10)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2009-26133 (P2009-26133)		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21年2月6日 (2009.2.6)		弁理士 吉延 彰広
(65) 公開番号	特開2012-166059 (P2012-166059A)	(72) 発明者	野口 敬史
(43) 公開日	平成24年9月6日 (2012.9.6)		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21日 (2012.5.21)		式会社大都技研内
		審査官	石塚 良一

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】

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、
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、
複数種類の先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、
制御手段と、
複数の保留表示手段と、
を備えた遊技台であって、

前記制御手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段
による図柄変動表示を開始させる制御が可能なものであり、

10

前記制御手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段
による図柄変動表示を開始させる制御が可能なものであり、

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、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示の開始を保留する制御（以下、「第
一の保留制御」という。）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、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示の開始を保留する制御（以下、「第
二の保留制御」という。）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

20

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するものであり、

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、
前記複数種類の先読み予告のうちの少なくとも一つは、第一の連続予告であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの少なくとも一つは、第二の連続予告であり、

前記第一の連続予告は、前記第一の保留制御が実行されたことに関連して開始可能なものであり、

10

前記第二の連続予告は、前記第二の保留制御が実行されたことに関連して開始可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記第一の連続予告の実行中であり、かつ保留数が1以上である期間において、前記第二の保留制御が実行されたことによって該第一の連続予告の終了前に前記第二の図柄表示手段による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も該第一の連続予告を継続するものであり、

前記複数の保留表示手段のうちの少なくとも一つは、第一の保留表示手段であり、
前記複数の保留表示手段のうちの少なくとも一つは、第二の保留表示手段であり、
前記第一の保留表示手段は、前記保留数を少なくとも報知可能なものであり、
前記保留数とは、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、

20

前記第二の保留表示手段は、前記保留数を少なくとも報知可能なものであり、
前記第一の連続予告は、少なくとも前記第一の保留表示手段において行われるものであり、

前記第一の連続予告は、前記第二の保留制御が実行されたことに関連してではなく前記第一の保留制御が実行されたことに関連して開始されたことが認識可能な予告である、
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、
前記第一の保留表示手段は、保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の保留表示手段は、表示している前記保留アイコンの数により、前記保留数を少なくとも報知可能なものであり、
前記第一の連続予告とは、前記保留アイコンの表示態様による先読み予告のことである、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項3】

請求項2に記載の遊技台であって、
前記第一の連続予告とは、複数の前記保留アイコンが表示されている場合に、前記先読み予告の対象である一の前記保留アイコンの表示態様を予告表示態様にするものである、
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項4】

請求項3に記載の遊技台であって、
前記第一の保留表示手段は、保留が消化されるたびに、前記保留アイコンを減少させることが可能なものであり、
前記第一の連続予告とは、前記保留アイコンが減少した際に、前記先読み予告の対象である一の前記保留アイコンが消去されない場合には、該保留アイコンの表示態様による先読み予告を継続することである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項5】

請求項1乃至4のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

50

前記先読み予告手段は、前記第一の連続予告の実行中に前記第二の保留制御が実行されたことによって該第一の連続予告の終了前に前記第二の図柄表示手段による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も該第一の連続予告を無条件に継続するものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 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、第一の始動領域に入球した場合に少なくとも成立するものであり、

前記第二の図柄変動条件は、第二の始動領域に入球した場合に少なくとも成立するものであり、

10

前記制御手段は、時短状態として前記第二の始動領域に入球しやすい状態の開始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 7】

請求項 6 に記載の遊技台であって、
前記第一の連続予告は、非時短状態において実行可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 6 又は 7 に記載の遊技台であって、
前記第一の連続予告は、前記時短状態において少なくとも実行されない、
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 9】

請求項 6 乃至 8 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記第二の連続予告は、前記時短状態において実行可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記複数種類の先読み予告のうちの少なくとも一つの先読み予告は、前記第一の連続予告および前記第二の連続予告の 2 種類の先読み予告とは別の先読み予告である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記制御手段は、第一の制御手段であり、
前記第一の制御手段からのコマンドに基づいて制御を少なくとも実行可能な第二の制御手段を備え、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の 1 または複数の基板に設けられたものであり、

前記第一の保留表示手段は、前記第二の制御手段によって制御されるものであり、
前記第二の保留表示手段は、前記第一の制御手段によって制御されるものである、
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記図柄変動表示は、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ものであり、

前記先読み予告手段は、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り、

前記先読み予告条件は、前記先読み予告の対象になる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、且つ第一の先読み予告条件の成立があった場合に、少なくとも成り立つものである、

50

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 3】

請求項 1 2 に記載の遊技台であって、

前記第一の先読み予告条件は、第一の予告抽選に当選した場合に、少なくとも成立するものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 4】

請求項 1 2 又は 1 3 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告条件は、前記先読み予告の対象になる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、且つ第二の先読み予告条件の成立があった場合にも、少なくとも成り立つものである、

10

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 5】

請求項 1 4 に記載の遊技台であって、

前記第二の先読み予告条件は、第二の予告抽選に当選した場合に、少なくとも成立するものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 6】

請求項 1 乃至 1 0 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記図柄変動表示は、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ものであり、

20

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からのコマンドに基づいて制御を少なくとも実行可能な第二の制御手段を備え、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の 1 または複数の基板に設けられたものであり、

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る、

ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 1 7】

請求項 1 乃至 1 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告は、所定の確率で実行されるものである、

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、

前記先読み予告手段は、前記第一の連続予告として、はずれを予告対象にした偽の連続予告も実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記第二の連続予告として、はずれを予告対象にした偽の連続予告も実行可能なものである、

40

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】

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

50

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。

【0003】

また、こういった遊技台では、遊技者に付与する利益量の抽選を行い、遊技者に大きな利益量を付与することに当選した場合には、可変入賞口を所定時間開放させる等している。この抽選は、始動口に遊技球が入賞するといった所定の抽選開始条件が成立し且つ所定の抽選禁止条件が不成立である場合に行われ、始動口に遊技球が入賞しても、抽選禁止条件が成立している場合には、抽選は行われない。ただし、抽選を行う権利は保留可能であり、その権利が保留された状態で抽選禁止条件が不成立になると、保留されている権利に基づいて抽選が行われる。

10

【0004】

さらに、遊技台では、興趣を高めるため、様々な演出が行われる（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平3-73180号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

20

上記特許文献1記載の遊技台では、上記抽選の結果を遊技者に予め報知する演出を行うため、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になるが、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恐れがある。

【0007】

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】

【0008】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、
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、
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、
複数種類の先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、
制御手段と、
複数の保留表示手段と、
を備えた遊技台であって、

30

前記制御手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御が可能なものであり、

前記制御手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御が可能なものであり、

40

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、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示の開始を保留する制御（以下、「第一の保留制御」という。）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、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示の開始を保留する制御（以下、「第二の保留制御」という。）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するものであり、

50

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、
前記複数種類の先読み予告のうちの少なくとも一つは、第一の連続予告であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの少なくとも一つは、第二の連続予告であり、

前記第一の連続予告は、前記第一の保留制御が実行されたことに関連して開始可能なものであり、

前記第二の連続予告は、前記第二の保留制御が実行されたことに関連して開始可能なものであり、

10

前記先読み予告手段は、前記第一の連続予告の実行中であり、かつ保留数が1以上である期間において、前記第二の保留制御が実行されたことによって該第一の連続予告の終了前に前記第二の図柄表示手段による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も該第一の連続予告を継続するものであり、

前記複数の保留表示手段のうちの少なくとも一つは、第一の保留表示手段であり、

前記複数の保留表示手段のうちの少なくとも一つは、第二の保留表示手段であり、

前記第一の保留表示手段は、前記保留数を少なくとも報知可能なものであり、

前記保留数とは、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、

前記第二の保留表示手段は、前記保留数を少なくとも報知可能なものであり、

20

前記第一の連続予告は、少なくとも前記第一の保留表示手段において行われるものであり、

前記第一の連続予告は、前記第二の保留制御が実行されたことに関連してではなく前記第一の保留制御が実行されたことに関連して開始されたことが認識可能な予告である、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

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】

30

【0010】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】遊技盤102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）は普図の停止表示図柄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126に関する入賞受付処理と、第2特図始動口128に関する入賞受付処理それぞれの流れを示すフローチャートである。

40

【図8】普図始動口124および可変入賞口130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】主制御部300のCPU304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。

【図10】（a）は、主制御部300のROM306が記憶している当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、ハズレ当選時の特図決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、小当り当選時の特図決定テーブルを示す図であり、（d）は、主制御部300のROM306が記憶している、大当り当選時のラウンド抽選判定テーブルを示す図であり、（e）は、主制御部300のROM306が記憶している、大当り当選時の特図高確率

50

状態移行判定テーブルを示す図であり、(f)は、主制御部300のROM306が記憶している、大当たり選時の普図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【図11】(a)は、主制御部300のROM306が記憶している、タイマ番号決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、擬似連タイマ番号決定テーブルを示す図である。

【図12】擬似連が1回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(d)の順に段階的に示す図である。

【図13】擬似連が2回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(f)の順に段階的に示す図である。

【図14】擬似連が3回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(h)の順に段階的に示す図である。

10

【図15】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16】(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)は図柄停止処理の流れを示すフローチャートであり、(d)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、(e)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、(f)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17】特図保留増加処理の流れの一部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の、図17には示されなかった残りの部分を示すフローチャートである。

20

【図19】(a)は、副制御部400のROM406に記憶された事前予告決定テーブルを示す図であり、(b)は、副制御部400のROM406に記憶された事前予告／第1偽事前予告回数決定テーブルを示す図であり、(c)は、副制御部400のROM406に記憶された第1偽事前予告決定テーブルを示す図である。

【図20】(a)は、副制御部400のROM406に記憶された第2偽事前予告決定テーブルを示す図であり、(b)は、副制御部400のROM406に記憶された第2偽事前予告回数決定テーブルを示す図であり、(c)は、副制御部400のROM406に記憶された保留増加数に応じた変動演出決定テーブルを示す図である。

【図21】変動パターン選択処理における一部の流れを示すフローチャートである。

30

【図22】変動パターン選択処理における残りの部分の流れを示すフローチャートである。

【図23】(a)はハズレ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り、(b)は15R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り、(c)は小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り、(d)は2R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24】(a)は図23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、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示す図であり、(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示す図であり、(c)は変動13, 14, 18に対応する図柄決定テーブルの一例を示す図である。

40

【図25】(a)は変動15, 16, 19に対応する図柄決定テーブルの一例を示した図であり、(b)は変動17, 20に対応する図柄決定テーブルの一例を示した図であり、(c)は変動21～24に対応する図柄決定テーブルの一例を示した図であり、(d)は変動25に対応する図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図26】リーチなしにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図27】ノーマルリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図28】ロングリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図29】全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図30】特別全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

50

【図 3 1】ダブルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図 3 2】トリプルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

。

【図 3 3】特別マルチラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図 3 4】ノーマル逆転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。

【図 3 5】ノーマル再変動リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。

【図 3 6】リーチなしにおける装飾図柄の変動において、2 R 時短無し特別大当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。

10

【図 3 7】図 3 1 に示すダブルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。

【図 3 8】図 3 2 に示すトリプルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。

【図 3 9】(a) は、隠れ確変と称される 2 R 大当りにおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れを示す図であり、(b) は、隠れ確変と称される 2 R 大当りや突然通常と称される 2 R 大当りに当選した場合、あるいは小当りに当選した場合の、可変入賞口 1 3 0 の扉部材 1 3 0 1 の開放態様と、特定演出の表示態様を示す図である。

【図 4 0】小当りに当選した場合の、可変入賞口 1 3 0 の扉部材 1 3 0 1 の開放態様と、特定演出の表示態様の變形例を示す図である。

20

【図 4 1】予告報知を行う一例を説明するための図である。

【図 4 2】図柄の変動開始と同時に予告報知を開始し、左図柄表示領域 1 1 0 a の装飾図柄が停止表示前に予告報知を終了する例を説明するための図である。

【図 4 3】連続予告において、途中の図柄変動に長時間の図柄変動が入る場合の予告報知を説明するための図である。

【図 4 4】図 2 2 に示すステップ S 5 0 9 における副制御部の抽選に基づく擬似連を行った場合の予告報知の例を示す図である。

【図 4 5】副制御部の抽選に基づく擬似連における仮停止を予告報知として行った場合の例を示す図である。

30

【図 4 6】遊技状態に応じて予告報知の演出内容が異なる場合の一例を示す図である。

【図 4 7】予告報知を行う手段を追加した例を示す図である。

【図 4 8】可動物で予告報知を行う例を示す図である。

【図 4 9】勝負演出への移行で予告報知を行う例を示す図である。

【図 5 0】第 1 特図表示装置 1 9 8、第 2 特図表示装置 1 1 4、および装飾図柄表示装置 1 1 0 それぞれにおける入賞順変動の流れを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

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

40

【0 0 1 2】

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

【0 0 1 3】

パチンコ機 1 0 0 は、ガラス製または樹脂製の透明板部材 1 5 2 および透明部材保持枠 1 5 4 からなるガラス枠 1 5 6 の奥側に、その透明板部材 1 5 2 を通して視認可能に配設した後述する遊技盤（盤面）1 0 2 を備えている。この遊技盤 1 0 2 は、外枠 1 0 1 に対して開閉自在に設けられた内枠 1 0 3 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 1 0 0 には、ガラス枠 1 5 6 が開放したことを検知するガラス枠開放セ

50

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。

【0014】

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チャンスボタン 146 を配設している。

【0015】

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。

【0016】

図 2 は、遊技盤 102 を正面から見た略示正面図である。

【0017】

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。

【0018】

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第 1 特別図柄表示装置 198 および第 2 特別図柄表示装置 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。

【0019】

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。

【0020】

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、本実施形態では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置 110 は、第 1 特図表示装置 198 および第 2 特図表示装置 114 に表示される図柄を演出を高めた装飾図柄の組み合わせで表すものであり、本発明にいう報知手段の一例に相当する。図 2 に示す装飾図柄表示装置 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他の表示デバイスを採用してもよい。

【0021】

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、本実施形態では 7 セグメント LED によって構成する。第 1 特図表示装置 198 および第

10

20

30

40

50

2特図表示装置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、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。以下、第1特図表示装置198によって表示される図柄を特図1と称するとともに、第2特図表示装置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。

【0022】

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、本実施形態では、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、本実施形態では、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、本実施形態では、特図2変動遊技も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の高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の高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。

10

【0023】

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、本実施形態では遊技盤102に複数配設しており、この一般入賞口122へ遊技球が進入(入球)したこと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(本実施形態では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。本実施形態では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球(遊技球)」と呼ぶ。

20

【0024】

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へ進入(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。

30

【0025】

第1特図始動口126は、本実施形態では遊技盤102の中央に1つだけ配設している。第1特図始動口126へ遊技球が進入(入球)したこと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(本実施形態では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、第1特図表示装置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。

40

【0026】

第2特図始動口128は、本実施形態では第1特図始動口126の真下に1つだけ配設している。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1281が閉鎖したままでは第2特図始動口128への入球は不可能である。一

50

方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 1 1 2 が当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 へ遊技球が進入（入球）したこと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（本実施形態では 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、第 2 特図表示装置 1 1 4 による特図 2 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 7】

可変入賞口 1 3 0 は、本実施形態では遊技盤 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 1 3 0 1 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 1 3 0 1 の閉鎖中は可変入賞口 1 3 0 への入球は不可能であるが、特図 1 変動遊技に当選し、第 1 特図表示装置 1 9 8 が大当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、第 2 特図表示装置 1 1 4 が大当り図柄を停止表示した場合には、扉部材 1 3 0 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、可変入賞口 1 3 0 への入球が可能になる。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、扉部材 1 3 0 1 が、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1. 5 秒の開閉動作（ただし可変入賞口 1 3 0 に 1 0 個目の入球があった時点で閉鎖）を、1 5 回連続で行う場合（以下、この場合を 1 5 ラウンドと称する）と、開放時間 0. 9 秒、閉鎖時間 0. 2 秒の開閉動作を、2 回連続で行う場合（以下、この場合を 2 ラウンドと称する）とがある。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 1 3 0 1 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（本実施形態では 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 8】

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 2 9】

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 0】

< 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 1】

この演出装置 2 0 0 の前面側には、可動部材 2 1 0、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 250 を配設している。すなわち、演出装置 200 において、装飾図柄表示装置 110 および遮蔽手段 250 は、ワープ装置 230 および前面ステージ 234 の後方に位置することとなる。

【0032】

可動部材 210 は、人の腕を模した部材であり、図 2 では装飾図柄表示装置 110 の右横に配置されている。この可動部材 210 は、不図示のソレノイドによって、肘部分を基点にしてガタガタと揺動したり、肘部分を基点にして前腕部が持ち上がったり、あるいは肩部分を基点にして上腕部全体が持ち上がる動作等が可能である。

【0033】

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 の第 1 特図表示装置 198、第 2 特図表示装置 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) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【0037】

第 1 特図始動口 126 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 128 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特図表示装置 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 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特図表示装置 114 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 1 特図表示装置 198 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特図表示装置 114 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特

図1の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図2の変動表示」を開始してから特図2の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。図3(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図J」までの10種類の特図が示されている。図3(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0038】

「特図A」は15ラウンド(15R)特別大当り図柄であり、「特図B」は15R大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い(特別大当り)か低い(大当り)かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当り遊技終了後および15R大当り遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当り図柄である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当り図柄である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【0039】

「特図C」は突然確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図A」と比べて、「特図C」は2Rである点が異なる。「特図D」は突然時短と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図B」と比べて、「特図D」は2Rである点が異なる。

【0040】

「特図E」は隠れ確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、時短状態に移行しない状態である。

【0041】

「特図G」は第1小当り図柄であり、「特図H」は第2小当り図柄であり、ともに特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当りは、2R時短無し大当りと同じものに相当する。すなわち、「特図G」も「特図H」も「特図F」と同じ状態であるが、これら3者では装飾図柄表示装置110に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図G」、「特図H」、および「特図F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

【0042】

また、「特図I」は、第1ハズレ図柄であり、「特図J」は、第2ハズレ図柄である。これらはいずれもハズレ図柄であり、ともに遊技者に付与する利益量は相対的に小さく、両者の間で利益量に差はないが、装飾図柄表示装置110に表示される演出が異なり、あえて、「特図I」と「特図J」を設けておくことで、ここでも遊技の興趣を高めている。

【0043】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【0044】

図3(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口126に球が入球したことを第1

10

20

30

40

50

始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口128に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを第1特図始動口126または第2特図始動口128に球が入賞したことを条件にして、装飾図柄表示装置110の左図柄表示領域110a、中図柄表示領域110b、右図柄表示領域110c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、「特図B」の15R大当りを報知する場合には、図柄表示領域110a～110cに15R大当りに対応する、同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等）を停止表示する。「特図A」の15R特別大当りを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等）を停止表示する。

10

【0045】

また、「特図E」の隠れ確変と称される2R大当り、「特図F」の突然通常と称される2R大当り、あるいは「特図G」の第1小当りおよび「特図H」の第2小当りを報知する場合には、「装飾1ー装飾2ー装飾3」を停止表示する。さらに、「特図C」の突然確変と称される2R大当り、あるいは「特図D」の突然時短と称される2R大当りを報知する場合には、「装飾1ー装飾3ー装飾5」を停止表示する。

【0046】

一方、「特図I」や「特図J」のハズレを報知する場合には、図柄表示領域110a～110cに図3(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

20

【0047】

図3(c)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図A」と、ハズレ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口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、普図変動遊技のハズレを報知する場合には「普図B」を停止表示する。この図3(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0048】

30

<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。

【0049】

パチンコ機100の制御部は、大別すると、遊技の中核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。

40

【0050】**<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。

【0051】

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、CPU304と、制御プログラムや各種データを記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM(RWM)308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、プログラム処理の異常を監視するWDT313を搭載している。なお、ROM306やRAM308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

50

副制御部400についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314b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。

【0052】

また、基本回路302には、水晶発振器314aが出力するクロック信号を受信する度に0～65535の範囲で数値を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316（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318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316および基本回路302に出力するためのセンサ回路320と、第1特図表示装置198および第2特図表示装置114の表示制御を行うための表示回路322と、普図表示装置112の表示制御を行うための表示回路324と、各種状態表示部326（普図保留ランプ116、特図1保留ランプ199、特図2保留ランプ118、高確中ランプ118等）の表示制御を行うための表示回路328と、第2特図始動口128や可変入賞口130等を開閉駆動する各種ソレノイド330を制御するためのソレノイド回路332を接続している。図4に示す各種センサ318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。

10

【0053】

なお、第1特図始動口126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318が検出した場合には、センサ回路320は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路316に出力する。この信号を受信したカウンタ回路316は、第1特図始動口126に対応する特図1当選用カウンタの、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126に対応する内蔵の当選用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316は、第2特図始動口128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128に対応する特図2当選用カウンタの、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128に対応する内蔵の当選用カウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

20

【0054】

さらに、基本回路302には、情報出力回路334を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路334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652にパチンコ機100の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

30

【0055】

また、主制御部300には、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を監視する電圧監視回路336を設けており、この電圧監視回路336は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では9v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0056】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）338を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路338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。

40

【0057】

また、主制御部300は、副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部550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400および払出制御部550との通信を可能としている。なお、主制御部300と副制御部400および払出制御部550との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は副制御部400および払出制御部550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400および払出制御部550からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0058】

50

＜副制御部＞

次に、パチンコ機 100 の副制御部 400 について説明する。

【0059】

副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 には、CPU 404 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 406 と、一時的にデータを記憶するための RAM (RWM) 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 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

【0060】

また、基本回路 402 には、スピーカ 416 (およびアンプ) の制御を行うための音源 IC 418 と、各種ランプ 420 の制御を行うための表示回路 422 と、演出装置 200 の演出用可動体 (例えば、可動部材 210 や遮蔽手段 250) 等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 424 の制御を行うための演出用駆動装置制御回路 426 と、装飾図柄表示装置 (液晶表示装置) 110 の制御を行うための装飾図柄表示制御部 500 と、チャンスボタン 146 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 380 を接続している。

【0061】

＜払出制御部、発射制御部、電源管理部＞

20

次に、パチンコ機 100 の払出制御部 550、発射制御部 600、電源管理部 650 について説明する。

【0062】

払出制御部 550 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 552 を制御すると共に、払出センサ 554 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 556 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 654 との通信を行う。

【0063】

発射制御部 600 は、払出制御部 550 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 148 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 148 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 138 および発射槌 140 を駆動する発射モータ 602 の制御や、貯留皿 144 から発射レール 142 に球を供給する球送り装置 604 の制御を行う。

30

【0064】

電源管理部 650 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 300、副制御部 400 等の各制御部や払出装置 552 等の各装置に供給する。さらに、電源管理部 650 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品 (例えば主制御部 300 の RAM 308 等) に所定の期間 (例えば 10 日間) 電源を供給するための蓄電回路 (例えばコンデンサ) を備えている。

【0065】

40

＜主制御部メイン処理＞

次に、図 5 を用いて、主制御部 300 の CPU 304 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。

【0066】

上述したように、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 338 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 302 の CPU 304 は、リセット割り込みによりリセットスタートして ROM 306 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。

【0067】

50

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、本実施形態では、WDT313に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0068】

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。

【0069】

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（本実施形態では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

ステップS106では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308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RAM308に設けら

10

20

30

40

50

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、CPU 304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100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S108、ステップS109内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM 308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS106では、その送信情報記憶領域に、EH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300のタイマ割り込み処理におけるステップS217において、副制御部400へ送信される。

10

【0074】

ステップS107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（本設定）、RAM 308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM 308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS107）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割り込み処理におけるステップS217において、副制御部400へ送信される。

【0075】

ステップS108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、特図乱数値カウンタ、特図1ラウンド決定乱数カウンタ、特図2ラウンド決定乱数カウンタ、特図1時短決定乱数カウンタ、および特図2時短決定乱数カウンタの初期値をそれぞれ生成するための初期値生成用乱数カウンタ等を更新する。例えば、乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM 308に設けた、乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。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S109に進む。

20

【0076】

ステップS109では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

30

【0077】

主制御部300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S108およびS109の処理を繰り返し実行する。

【0078】

＜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300のCPU 304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。

40

【0079】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約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。

【0080】

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、CPU 304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。

【0081】

ステップS202では、WDT 313のカウント値が初期設定値（本実施形態では32

50

． 8 m s) を超えて W D T 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) 、 W D T を定期的に (本実施形態では、主制御部タイマ割り込みの周期である約 2 m s に 1 回) リスタートを行う。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 2 0 3 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 / O 3 1 0 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 3 1 8 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、 R A M 3 0 8 に各種センサ 3 1 8 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 4 m s 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
10
報を、 R A M 3 0 8 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 R A M 3 0 8 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 2 m s 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、 R A M 3 0 8 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。

【 0 0 8 3 】

また、ステップ S 2 0 3 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
20
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 2 m s 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 S 2 0 3 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して
30
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 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定パターン情報 (本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報) が記憶されている。このステップ S 2 0 3 では、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報 (本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報) と一致した場合に、一般入賞口 1 2 2 、可変入賞口 1 3 0 、第 1 特図始動口 1 2 6 、および第 2 特図始動口 1 2 8 への入球、または普
40
図始動口 1 2 4 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 1 2 2 、 1 3 0 や、これらの始動口 1 2 4 、 1 2 6 、 1 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 1 2 2 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 1 2 2 へ入賞があったと判定し、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 (本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報) が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。
50

【0084】

ステップS204およびステップS205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S108で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、特図1乱数値、特図2乱数値、特図1ラウンド決定乱数値、特図2ラウンド決定乱数値、特図1時短決定乱数値、および特図2時短決定乱数値をそれぞれ生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1用の乱数値を取得するためのカウンタと特図2用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

10

20

【0085】

ステップS206では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【0086】

ステップS207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112に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特図表示装置198に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置114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。

30

【0087】

ステップS208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122、130や始動口124、126、128に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0088】

また、ステップS209では、入賞受付処理（詳細は後述）を行う。

40

【0089】

ステップS210では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部550に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0090】

ステップS211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

50

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112を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置112は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0091】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置112を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普図表示装置112を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置112は、当り図柄（図3（c）に示す普図A）およびハズレ図柄（図3（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0092】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口128の羽根部材1281の開閉駆動用のソレノイド（330）に、羽根部材1281を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【0093】

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500m秒間）、羽根部材1281の開閉駆動用のソレノイド330に、羽根部材1281を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【0094】

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、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS212に移行するようにしている。

【0095】

ステップS212では、普図関連抽選処理（詳細は後述）を行う。

【0096】

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S213）。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、第2特図表示装置114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、第2特図表示装置114は特図2の変動表示(特図2変動遊技)を行う。

【0097】

また、詳しくは後述するが、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、2R大当りフラグ、第1小当りフラグ、第2小当りフラグ、第1ハズレフラグ、第2ハズレフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。なお、以下の説明では、第1小当りと第2小当りとを特に区別することなく単に小当りと称したり、第1ハズレと第2ハズレとを特に区別することなく単にハズレと称することがある。特図2変動表示時間が経過したタイミング(特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図3(a)に示す特図A、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図B、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図C、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図D、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオンの場合には特図E、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図F、第1小当りフラグがオンの場合には特図G、第2小当りフラグがオンの場合には特図H、第1ハズレフラグがオンの場合には特図I、第2ハズレフラグがオンの場合には特図Jそれぞれの態様となるように、第2特図表示装置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、第2特図表示装置114は、15R特別大当り図柄(特図A)、15R大当り図柄(特図B)、突然確変図柄(特図C)、突然時短図柄(特図D)、隠れ確変図柄(特図E)、突然通常図柄(特図F)、第1小当り図柄(特図G)、第2小当り図柄(特図H)、第1ハズレ図柄(特図I)、および第2ハズレ図柄(特図J)のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間(例えば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、特図確率変動中(詳細は後述)でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中(特別遊技状態中)にも、時短フラグをオフする。

【0098】

また、コマンド設定送信処理(ステップS217)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。

【0099】

また、特図2変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンされる。この大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(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S217)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。

【0100】

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1301の開閉駆動用のソレノイド（330）に、扉部材1301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S217）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

10

【0101】

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130の扉部材1301の開閉駆動用のソレノイド（330）に、扉部材1301を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた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S217）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8Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0102】

また、この扉部材1301の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では15ラウンドか2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図2状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置110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RAM308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。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当たり遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回をセットするとともに、RAM308に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、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。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る。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当たりすると、変動時間が短くなる可能性が高い。また、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。さらに、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1281の1回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、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1281は多く開きやすい。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130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128に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

20

30

40

【0103】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS217）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6Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0104】

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、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。さらに、特図2変動遊技の結果が第1ハズレであれば、

50

後述するように、第1ハズレフラグがオンされ、第2ハズレであれば第2ハズレフラグがオンされる。これらのハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM308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S214に移行するようにしている。

【0105】

続いて、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S214）、次に、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）を行って（ステップS215）から、今度は、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S216）。特図2関連抽選処理や特図1関連抽選処理についても詳細は後述するが、主制御部300は、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。こうすることで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、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110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400によって行われ、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が、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われる。また、ステップS215における特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述のステップS213における特図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、ステップS213の特図2状態更新処理に続いて、先に特図1状態更新処理を行い、それから、特図2関連抽選処理を行い、その後、特図1関連抽選処理を行うようにしてもよい。このように、特図状態更新処理をまとめて特図関連抽選処理よりも先に行う場合には、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。

【0106】

ステップS216の特図1関連抽選処理に続いて行われるステップS217では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが副制御部400に送信される。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。

【0107】

具体的には、ストロブ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、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、普図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択するタイマ番号や停止図柄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、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図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、特図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特図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。

【0108】

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RAM308に記憶している、大当りフラグや15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、普図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するタイマ番号や停止図柄、第1特図変動遊技の保留数増加情報または／および特図2変動遊技の保留数増加情報などを設定する。これらの保留数増加情報は、図柄変動開始コマンドを前回送信してから今回送信するまでの間に増加した保留数を表す情報であり、増加した保留数が0回の場合には設定されない。すなわち、本実施形態では、副制御部400に送信されるコマンドのデータに、入賞がある度に、第1特図変動遊技の保留増加情報や特図2変動遊技の保留増加情報を設定するのではなく、特図関連抽選処理における前回の抽選から今回の抽選までの間に増加した保留数を表す情報（保留数増加情報）を、図柄変動開始コマンド（1H）のデータに設定する。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RAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図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、RAM308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、特図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、RAM308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、特図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RAM308に記憶している大当りラウンド数、特図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RAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。なお、入賞演出開始コマンド（5H）のデータ、終了演出開始コマンド（6H）のデータ、大当りラウンド数指定コマンド（7H）のデータそれぞれには、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数を示す情報は設定されず、保留に関する情報は、上述の、特図1の保留数増加情報と特図2の保留数増加情報との2種類の情報が、副制御部400に送信される総てのコマンドのデータのうちの図柄変動開始コマンド（1H）のデータにのみ設定される。

【0109】

副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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5に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0114】

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時処理を行い、その後、図5に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0115】

＜入賞受付処理＞

次に、図7および図8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。

【0116】

図7は、第1特図始動口126に関する入賞受付処理と、第2特図始動口128に関する入賞受付処理それぞれの流れを示すフローチャートである。

【0117】

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7に示すステップS1201に進む。主制御部300のRAM308には特図1保留数記憶領域が設けられている。ステップS1102では、RAM308の特図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（本実施形態では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。

【0118】

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316の当選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。上述のごとく、図4に示すカウンタ回路316の当選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の特図1当選カウンタ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りか否かの判定に用いられる。また、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。この特図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の特別大当り（確変大当り）か否かの判定に用いられる。加えて、ソフトウェア乱数値である、特図1ラウンド決定乱数値および特図1時短決定乱数値も取得する。さらに、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。ステップS1103の実行が終了すると、ステップS1104に進む。

【0119】

一方、保留している特図1変動遊技の数が所定数以上の場合は、図7に示すステップS1201に進み、RAM308の特図1保留数記憶領域の値に1を加算することは行われない。ステップS1103においてRAM308の特図1保留数記憶領域の値に1を加算

10

20

30

40

50

することは、特図1関連抽選処理における抽選を行う権利の個数をカウントすることに相当し、ここでは、その権利を保留したことにはならない。

【0120】

主制御部300のRAM308には、特図1の乱数値記憶領域も設けられている。ステップS1104では、その特図1の乱数値記憶領域に、上述のステップS1103で取得した4種類の値（特図1当選乱数値、特図1乱数値、特図1ラウンド決定乱数値、および特図1時短決定乱数値）を格納する。特図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4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、特図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で取得した乱数値を格納する。ステップS1104の実行が終わると、ステップS1105に進む。

10

【0121】

ステップS1105では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、第1特図変動遊技の保留の増加（特図1保留増加）を示す情報を追加記憶する。上述のコマンド設定送信処理（ステップS217）で実行される一般コマンド回転開始設定送信処理では、この送信情報記憶領域に記憶された特図1保留増加を示す情報を参照することにより、図柄変動開始コマンドを前回送信してから今回送信するまでの間（特図1関連抽選処理において前回抽選してから今回抽選するまでの間）に増加した第1特図変動遊技の保留数を得ることができる。

20

【0122】

次に、第2特図始動口128に関する入賞受付処理を行う。図7に示すステップS1201からステップS1205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S1105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。ここでは、保留に関する事項のみ説明し、他の事項についての説明は省略する。

【0123】

主制御部300のRAM308には特図2保留数記憶領域も設けられている。ステップS1202では、RAM308の特図2保留数記憶領域を参照し、保留している特図2変動遊技の数が所定数（本実施形態では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S1203に進む。

30

【0124】

ステップS1203では、特図2当選乱数値、特図2乱数値、特図2ラウンド決定乱数値、および特図2時短決定乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた特図2保留数記憶領域の値を更新する。このステップS1203では、RAM308の特図2保留数記憶領域の値に1を加算することによって特図2保留数記憶領域の値を更新する。この値の更新は、特図2関連抽選処理における抽選を行う権利の個数をカウントすることに相当し、ここでは、その権利を保留したことにはならない。

【0125】

ステップS1205では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、第2特図変動遊技の保留の増加（特図2保留増加）を示す情報を追加記憶する。上述のコマンド設定送信処理（ステップS217）で実行される一般コマンド回転開始設定送信処理では、この送信情報記憶領域に記憶された特図2保留増加を示す情報を参照することにより、図柄変動開始コマンドを前回送信してから今回送信するまでの間（特図2関連抽選処理において前回抽選してから今回抽選するまでの間）に増加した第2特図変動遊技の保留数を得ることができる。

40

【0126】

図7に示す第2特図始動口128に関する入賞受付処理が終了すると、今度は、図8に示す普図始動口124および可変入賞口130に関する入賞受付処理を行う。図8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

50

トである。この図8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S1306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（本実施形態では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S1306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。

【0127】

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、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。

10

【0128】

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。

20

【0129】

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。

【0130】

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。

30

【0131】

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。

【0132】

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。

40

【0133】

<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S214の特図2関連抽選処理について説明する。図9は主制御部300のCPU304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。

【0134】

まず、ステップS2101では、RAM308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

50

215の特図1状態更新処理においてRAM308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S2101では、RAM308の設定領域を参照し、特図1表示装置198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ステップS2102に進む。

【0135】

ステップS2102では、後述するステップS2131においてRAM308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S213の特図2状態更新処理においてRAM308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S2102では、RAM308
10
の設定領域を参照し、特図2表示装置114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S2103）。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S213）では、RAM308
20
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S215）では、RAM308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。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S213）および特図1状態更新処理（ステップS215）のいずれの更新処理においても、15R大当りフラグ、2R大当りフラグ、第1小当りフラグ、および第2小当りフラグのいずれかの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又は特図1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、RAM308の設定領域に特図2又は特図1作動中を設定し、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）に、そのRAM308の設定領域に特図2又は特図1非作動中を設定する。また、第1ハズレフラグまたは第2ハズレ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又は特図1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、RAM308の設定領域に特図2又は特図1非作動中を設定する。図9に示すステップS2103では、そのRAM308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
30
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、ステップS2104に進む。

【0136】

以上説明したステップS2101からステップS2103までの各条件が、本発明にいう抽選禁止条件の一例に相当する。特図2又は特図1変動遊技の抽選結果は、装飾図柄表示装置110において、変動表示を経て確定表示（停止表示）によって報知される。以下、装飾図柄表示装置110において、変動表示を開始してから確定表示（停止表示）するまでの間を図柄変動停止表示と称することがある。抽選結果が、大当りや小当りであれば確定表示に続いて図柄表示装置110において演出表示がなされる。一方、抽選結果がハズレ
40
であれば、図柄表示装置110における表示は終了になる。なお、抽選結果がハズレであっても図柄表示装置110において演出表示を行ってもよく、抽選結果が小当りの場合には反対に、図柄表示装置110における演出表示を行わずに図柄表示装置110における表示を終了してもよい。本実施形態では、図柄表示装置110において、変動表示、確定表示（停止表示）、および演出表示のいずれかの表示がなされていると、抽選禁止条件が成立していることになり、いずれの表示もされておらず、かつ抽選が1回も行われていなければ、抽選禁止条件が不成立であることになる。

【0137】

図9に示すステップS2103に続いて実行されるステップS2104では、RAM308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
50
か否かを判定する。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。

【0138】

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S2105に進んで、当りの判定を行う。このステップS2104における条件が、本発明にいう抽選開始条件の一例に相当する。すなわち、本実施形態では、特図2関連抽選処理における抽選を行う権利の個数が1以上であることが抽選を開始する条件になる。これは、第2特図始動口128への遊技球の入球に基づくことを条件とするものである。

【0139】

本実施形態では、ステップS2101からステップS2103までの抽選禁止条件が成立しかつステップS2104における抽選開始条件も成立している場合には、特図2関連抽選処理における抽選を行う権利が保留されることになる。

10

【0140】

ステップS2105では、RAM308の特図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当りの判定を行う。RAM308の特図2の乱数値記憶領域には、図7に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1204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S2105では、その特図2当選乱数値を取得し、図10(a)に示す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S2106に進む。

20

【0141】

図10(a)は、主制御部300のROM306が記憶している当り判定テーブルを示す図である。

【0142】

本実施形態のパチンコ機100は、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にある。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300のRAM308には、後述する特図確率変動フラグが用意されている。この特図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、特図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。

30

【0143】

図10(a)に示す当り判定テーブルには、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特図始動口大当りデータおよび第2特図始動口小当りデータそれぞれとの関係が規定されている。図9に示すステップS2105における当りの判定では、取得した特図2当選乱数値が、図10(a)の当り判定テーブルに示す第2特図始動口用大当りデータの数値範囲に属していれば特図2変動遊技の大当りに当選と判定し、その数値範囲に属しなければ特図2変動遊技の大当りに不当選（はずれ）と判定する。

【0144】

ここでは、RAM308に用意された特図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20001～20187であるときには、特図2変動遊技の大当りに当選と判定する。また、取得した特図2当選乱数値が65001であるときは、特図2変動遊技の小当りに当選と判定する。一方、取得した特図2当選乱数値が20001～20187、および65001以外の数値である場合には、特図2変動遊技のハズレと判定する。本実施形態では、特図2当選乱数値の取り得る数値範囲は0～65535（数値範囲の大きさは65536）、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20001～20187（数値範囲の大きさは187）であるから、特図低確率状態の第2特図始動口128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40001～41310（数値範囲の大きさは1310）であり、特図高確率状態の第2特図始動口128への球の入賞に基づく特図変動遊技の当選確率は約 $1/50.0$ （ $=1310$

40

50

／65536)になり、第2特図始動口128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い。

【0145】

また、図10(a)に示す当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特図始動口大当りデータおよび第1特図始動口小当りデータそれぞれとの関係も規定されている。図10(a)に示す当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り判定では、RAM308に用意された特図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10001～10187であるときは、特図1変動遊技の大当りに当選と判定する。また、取得した特図1当選乱数値が50001～51092であるときは、特図1変動遊技の小当りに当選と判定する。一方、特図1当選乱数値が10001～10187および50001～51092以外の数値である場合には、特図1変動遊技のハズレと判定する。なお、本実施形態では、特図1当選乱数値の取り得る数値範囲も0～65535(数値範囲の大きさは65536)、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10001～10187(数値範囲の大きさは187)であるから、特図低確率状態の第1特図始動口126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30001～31310(数値範囲の大きさは1310)であり、特図高確率状態の第1特図始動口126への球の入賞に基づく特図1変動遊技の当選確率は約 $1/50.0 (= 1310 / 65536)$ になり、第1特図始動口126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い。また、本実施形態では、特図2の小当り確率を限りなく0に近づけている。これは、普図高確率状態中に小当りに当選した場合、既に遊技者に有利な状態で小当りによるわずかな払出を受けても遊技者にとっては殆ど得にならず、小当りに伴う演出時間だけ次の抽選が遅れるため小当りをできるだけ出現しないようするためである。

【0146】

ステップS2106では、先のステップS2105において特図2変動遊技のハズレと判定された場合には、RAM308の特図2の乱数値記憶領域から特図2乱数値を取得し、その取得した特図2乱数値を用いて第1ハズレに当選したか否かについて判定する。なお、ステップS2105において特図2変動遊技のハズレとは判定されていない場合には、ここでの判定は行わずにステップS2108に進む。RAM308の特図2の乱数値記憶領域には、図7に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1204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S2106では、その特図2乱数値を取得し、図10(b)に示すハズレ当選時の特図決定テーブルを用いて、特図2乱数値が第1ハズレの数値範囲に属しているか否かを判定する。本実施形態では、取得した特図2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)である。

【0147】

図10(b)は、主制御部300のROM306が記憶している、ハズレ当選時の特図決定テーブルを示す図である。

【0148】

図10(b)に示す特図決定テーブルには、特図変動遊技状態(特図低確率状態、特図高確率状態)と、第1ハズレデータおよび第2ハズレデータそれぞれとの関係が規定されている。なお、この特図決定テーブルは、特図1関連抽選処理においても使用される。ステップS2106では、RAM308に用意された特図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には、取得した特図2乱数値が0～126であれば、第1ハズレに当選と判定する。特図低確率状態の場合の第2ハズレデータは127である。一方、特図2変動遊技状態が特図高確率状態の場合には、取得した特図2乱数値が0～125であれば、第1ハズレに当選と判定する。特図高確率状態の場合の第2ハズレデータは126～127である。第1ハズレに当選していれば、RAM308に用意された

第1ハズレフラグをオンに設定し（ステップS2107）、後述するステップS2125に進む。一方、第1ハズレに不当選であれば、ステップS2108に進む。

【0149】

ステップS2108では、先のステップS2105において特図2変動遊技のハズレと判定された場合には、第2ハズレに当選と判定し、RAM308に用意された第2ハズレフラグをオンに設定し（ステップS2109）、後述するステップS2125に進む。一方、ステップS2105において特図2変動遊技のハズレとは判定されていない場合には、こでの判定も行わずにステップS2110に進む。

【0150】

ステップS2110では、先のステップS2105において特図2変動遊技の小当りと判定された場合には、RAM308の特図2の乱数値記憶領域から特図2乱数値を再度取得し、取得した特図2乱数値を用いて第1小当りに当選したか否かについて判定する。なお、ステップS2105において特図2変動遊技の小当りとは判定されていない場合には、こでの判定は行わずにステップS2112に進む。このステップS2110では、図10(c)に示す小当り当選時の特図決定テーブルを用いて、特図2乱数値が第1小当りの数値範囲に属しているか否かを判定する。

10

【0151】

図10(c)は、主制御部300のROM306が記憶している、小当り当選時の特図決定テーブルを示す図である。

【0152】

20

図10(c)に示す特図決定テーブルには、特図変動遊技状態（特図低確率状態、特図高確率状態）と、第1小当りデータおよび第2小当りデータそれぞれとの関係が規定されている。なお、この特図決定テーブルは、特図1関連抽選処理においても使用される。ステップS2110では、RAM308に用意された特図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には、取得した特図2乱数値が0～63であれば、第1小当りに当選と判定する。特図低確率状態の場合の第2小当りデータは64～127である。一方、特図2変動遊技状態が特図高確率状態の場合には、取得した特図2乱数値が0～95であれば、第1小当りに当選と判定する。特図高確率状態の場合の第2小当りデータは96～127である。第1小当りに当選していれば、RAM308に用意された第1小当りフラグをオンに設定し（ステップS2111）、後述するステップS2125に進む。一方、第1小当りに不当選であれば、ステップS2112に進む。

30

【0153】

ステップS2112では、先のステップS2105において特図2変動遊技の小当りと判定された場合には、第2小当りに当選と判定し、RAM308に用意された第2小当りフラグをオンに設定し（ステップS2113）、後述するステップS2125に進む。一方、ステップS2105において特図2変動遊技の小当りとは判定されていない場合には、こでの判定も行わず、RAM308に用意された大当りフラグをオンに設定し（ステップS2114）、ステップS2115に進む。ここで大当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り遊技（特別遊技）が開始される。

【0154】

40

RAM308の特図2の乱数値記憶領域には、図7に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1204において、ソフトウェア乱数値である特図2ラウンド決定乱数値も格納されている。ステップS2115では、RAM308の特図2の乱数値記憶領域から特図2ラウンド決定乱数値を取得し、その取得した特図2ラウンド決定乱数値についてラウンド数の判定を行う。このステップS2115では、図10(d)に示すラウンド抽選テーブルを用いて、特図2ラウンド決定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S2116に進む。

【0155】

図10(d)は、主制御部300のROM306が記憶している、大当り当選時のラウンド抽選判定テーブルを示す図である。

50

【0156】

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130を開閉する扉部材1301が所定の回数開閉する。この扉部材1301が開閉する回数（ラウンド数）には、15ラウンド（R）と2ラウンド（R）が用意されている。図10（d）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128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ラウンド決定乱数値が0～99であるときには、ラウンド数は15Rと判定し、15R大当たり当選したことになる。一方、取得した特図2ラウンド決定乱数値が100～127であるときには、ラウンド数は2Rと判定し、2R大当たり当選したことになる。本実施形態では、特図2ラウンド決定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）、15Rの第2特図始動口用抽選データが示す数値範囲は0～99（数値範囲の大きさは100）であるから、第2特図始動口128への球の入賞に基づく15Rの当選確率は、約 $1/1.3 (= 100/128)$ である。一方、2Rの第2特図始動口用抽選データが示す数値範囲は100～127（数値範囲の大きさは28）であるから、第2特図始動口128への球の入賞に基づく2Rの当選確率は、約 $1/4.6 (= 28/128)$ である。

10

【0157】

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130を開閉する扉部材が15回（15R）と2回（2R）のいずれか一方の回数開閉する。図10（d）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126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10（d）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ラウンド決定乱数値が0～63であるときには、ラウンド数は15Rと判定し、15R大当たり当選したことになる。一方、特図1ラウンド決定乱数値が64～127であるときには、ラウンド数は2Rと判定し、2R大当たり当選したことになる。本実施形態では、15Rの第1特図始動口用抽選データが示す数値範囲は0～63（数値範囲の大きさは64）であるから、第1特図始動口126への球の入賞に基づく15Rの当選確率は、約 $1/2 (= 64/128)$ である。一方、2Rの第1特図始動口用抽選データが示す数値範囲は64～127（数値範囲の大きさは64）であるから、第1特図始動口126への球の入賞に基づく2R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（15R）の当選確率は高いことになる。このように、特図2変動遊技で大当たりとなるほうが、特図1変動遊技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変動遊技の抽選を特図1変動遊技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変動遊技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。

20

30

【0158】

ステップS2116では、15R大当たり当選したか否かについて判定する。主制御部300のRAM308には、2R大当たりフラグと、15R大当たりフラグが用意されており、2R大当たり当選していれば、一方の2R大当たりフラグをオンに設定して（ステップS2117）、ステップS2119に進み、15R大当たり当選していれば、もう一方の15R大当たりフラグをオンに設定して（ステップS2118）、ステップS2119に進む。

40

【0159】

ステップS2119では、RAM308の特図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乱数値について特図確率変動の判定を行う。ここでは、ステップS2115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S2105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S2119では、特図2乱数値を取得し、図10（e）に示す特図高確率状態移

50

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S2120に進む。

【0160】

図10(e)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る。

【0161】

図10(e)に示す特図高確率状態移行判定テーブルには、特図変動遊技の終了後の特図確率状態（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。なお、この特図高確率状態移行判定テーブルは、特図1関連抽選処理においても使用される。主制御部300のCPU304は、図10(e)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、すなわち特図確変移行判定を行う。ここでは、取得した特図2乱数値が64～127の数値である場合には、特別大当たり遊技に当選（特図確率変動当選）と判定する。一方、取得した特図2乱数値が0～63の数値である場合には、特別大当たり遊技に不当選（特図確率変動不当選）と判定する。本実施形態では、特図高確率状態への移行判定乱数の範囲は64～127（数値範囲の大きさは64）であり、上述のごとく、特図2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）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に特図高確率状態へ移行する確率は $1/2$ （ $=64/128$ ）である。

【0162】

ステップS2120では、特図確率変動に当選したか否かを判定し、特図確率変動に不当選（特別大当たり遊技に不当選）ならばステップS2122に進み、特図確率変動に当選（特別大当たり遊技に当選）していれば、RAM308に用意された上述の特図確率変動フラグをオンに設定し（ステップS2121）、ステップS2122に進む。

【0163】

RAM308の特図2の乱数値記憶領域には、図7に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1204において、ソフトウェア乱数値である特図2時短決定乱数値も格納されている。ステップS2122では、特図2時短決定乱数値を取得して、今度は、その特図2時短決定乱数値について普図確率変動の判定を行う。ここでも、ステップS2105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S2122では、図10(f)に示す普図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図2時短決定乱数値が普図低確率状態の数値範囲と、普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S2123に進む。なお、上述の如く、普図高確率状態とは時短状態のことであり、普図低確率状態とは非時短状態のことである。

【0164】

図10(f)は、主制御部300のROM306が記憶している、大当たり当選時の普図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【0165】

上述のごとく、本実施形態では、特図2変動遊技中（図柄変動表示中）は、普図低確率状態である。図10(f)に示す普図高確率状態移行判定テーブルには、特図変動遊技終了後の普図確率状態（普図低確率状態、普図高確率状態）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。なお、本実施形態では、特図1変動遊技中も普図低確率状態であり、この普図高確率状態移行判定テーブルは、特図1関連抽選処理においても使用される。主制御部300のCPU304は、図10(f)に示す普図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図2の図柄変動表示が終了した時点で普図高確率状態に移行させるか否かの判定、すなわち普図確変移行判定を行う。ここでは、特図2時短決定乱数値が64～127の数値である場合には、普図高確率状態に移行させる（普図確率変動当選）と判定する。一方、特図2時短決定乱数値が0～63の数値である場合には、特

図2の図柄変動表示が終了しても、普図低確率状態のまま（普図確率変動不当選）と判定する。本実施形態では、特図2時短決定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、普図高確率状態への移行判定乱数の範囲は64～127（数値範囲の大きさは64）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に普図高確率状態（時短状態）へ移行する確率は $1/2$ （ $=64/128$ ）である。

【0166】

ステップS2123では、まず、2R大当たりフラグを参照して、2R大当たりに当選しているか否かを判定する。本実施形態では、図3（a）に示すように、2R大当たりには、普図高確率状態である「特図C」の突然確変および「特図D」の突然時短と、普図低確率状態である「特図E」の隠れ確変および「特図F」の突然通常とがある。一方、「特図A」の15R特別大当たりおよび「特図B」の15R大当たりの2種類の15R大当たりは、いずれも普図高確率状態である。2R大当たりに当選していれば、普図高確率状態であるのか普図低確率状態であるのかの判定を行う必要があるため、ステップS2123では、先のステップS2122における判定結果が普図確率変動に当選したという判定結果であるか否かを判定し、普図確率変動に当選していれば、RAM308に用意された上述の普図確率変動フラグをオンに設定し（ステップS2124）、ステップS2125に進む。普図確率変動に不当選であればステップS2123からステップS2125へ直接進む。一方、2R大当たりに不当選という判定結果であれば、15R大当たりに当選していることになり普図高確率状態であることから、普図確率変動フラグをオンに設定し（ステップS2124）、ステップS2125に進む。上述のごとく、ここで普図確率変動フラグをオンに設定しておくことで、大当たり遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回がセットされるとともに、RAM308に設けられた時短フラグがオンされる。なお、ここでオンされなかった時短フラグはオフの状態にある。

【0167】

ステップS2125では、15R大当たりフラグ、2R大当たりフラグ、第1小当たりフラグ、第2小当たりフラグ、第1ハズレフラグ、第2ハズレフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグに基づいて停止図柄を決定する。

【0168】

次に、ステップS2105における大当たり判定に用いた特図2当選乱数値を再度取得し、図11（a）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。RAM308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。

【0169】

図11（a）は、主制御部300のROM306が記憶している、タイマ番号決定テーブルを示す図である。

【0170】

図11（a）に示す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、各種フラグ（15R大当たりフラグ、2R大当たりフラグ、第1小当たりフラグ、第2小当たりフラグ、第1ハズレフラグ、第2ハズレフラグ）との関係が規定されている。主制御部300のCPU304は、RAM308に用意された各種フラグを参照し、特図2当選乱数値が、オンに設定されているフラグに対応したいずれのタイマ番号の数値範囲に属しているかを判定する。本実施形態では、上述の如く特図2当選乱数値の取り得る数値範囲は0～65535（数値範囲の大きさは65536）であり、第1ハズレフラグがオンに設定されている場合のタイマ1の乱数範囲は0～60235（数値範囲の大きさは60236）であるから、タイマ番号としてタイマ1を選択する確率はおよそ91.9%（ $60236/65536$ ）である。また、この場合、タイマ番号として、タイマ2を選択する確率はおよそ6.5%（ $4250/65536$ ）であり、タイマ3を選択する確率はおよそ1.2%（ $800/65536$ ）、タイマ4を選

択する確率はおよそ0.4% (250/65536) である。また、15R大当りフラグがオンに設定されている場合には、タイマ番号として、タイマ4を選択する確率はおよそ95.4% (62536/65536) であり、タイマ5を選択する確率はおよそ4.6% (3000/65536) である。一方、第2ハズレフラグがオンに設定されている場合や、第2小当りフラグがオンに設定されている場合には、タイマ4が必ず選択され、2R大当りフラグがオンに設定されている場合や、第1小当りフラグがオンに設定されている場合には、タイマ1が必ず選択される。

【0171】

ステップS2126に続いて実行されるステップS2127では、ステップS2126と同じく特図2当選乱数値を用いて、ここでは擬似連タイマ番号を決定してRAM308に記憶する。このステップS2127では、図11(b)に示す擬似連タイマ番号決定テーブルを用いて、特図2当選乱数値が擬似連タイマ番号1~4のいずれの番号の数値範囲に属しているかを判定し、擬似連タイマ番号を決定する。RAM308には擬似連タイマ番号格納領域も用意されており、決定した擬似連タイマ番号をその擬似連タイマ番号格納領域に記憶させる。擬似連タイマ番号は、図柄変動開始コマンドに含まれて、主制御部300から副制御部400に送られる。ここで説明する擬似連は、主制御部300が決定する擬似連である。

【0172】

図11(b)は、主制御部300のROM306が記憶している、擬似連タイマ番号決定テーブルを示す図である。この擬似連タイマ番号決定テーブルは、ステップS2126において決定したタイマ番号に応じて設けられた抽選データと、擬似連タイマ番号、その擬似連タイマ番号に応じた変動時間、および擬似連回数との関係が規定されている。擬似連が実行されると、後述する変動形態（リーチなしを含めたリーチパターン）とは別に、その変動形態が行われる前に、仮停止を入れた図柄の変動が行われ、遊技者は、実際の図柄変動の回数よりも多くの図柄変動が行われているように思う。例えば、先のステップS2126でタイマ番号4が決定され、特図当選乱数値が51200であった場合、擬似連タイマ番号は擬似連タイマ4になり、変動時間は15秒、擬似連3回になる。まず、擬似連タイマ4に応じた15秒の変動を行い、この15秒の変動の中で、約5秒おきに3回の仮停止を行い、次にタイマ番号4に応じた図柄の変動を続けて行って、最後に停止表示する。

【0173】

図2に示す装飾図柄表示装置110の左図柄表示領域110a、中図柄表示領域110bおよび右図柄表示領域110cはそれぞれに表示される装飾図柄は、第2特図表示装置114の図柄変動停止表示に合わせて変動表示され、最後に停止表示される。ここでは、この装飾図柄表示装置110に表示される装飾図柄を用いて、装飾図柄の変動時間を40秒として説明する。

【0174】

まず、擬似連回数が無しの場合には、装飾図柄表示装置110に、40秒の装飾図柄の変動が表示された後、最後に1回の停止表示が行われる。

【0175】

図12は、擬似連が1回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(d)の順に段階的に示す図である。

【0176】

擬似連回数が1回の場合には、まず、図12(a)に示すように装飾図柄の変動が開始され、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(b)に示すように図柄の仮停止が1回行われる。この時、第2特図表示装置114は変動中の状態である。その後、同図(c)に示すように40秒の装飾図柄の変動が表示された後、同図(d)に示すように停止図柄（ここでは「装飾4ー装飾2ー装飾3」のハズレの図柄組合せ）を確定表示（停止表示）する。この時、第2特図表示装置114には、図3(a)に示す第1ハズレ図柄である「特図I」が表示されている。擬似連回数が1回の場合には、遊技者は、図柄変動が2回（図

10

20

30

40

50

1 2 (a) と (c)) 行われているように思う。

【0177】

図13は、擬似連が2回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(f)の順に段階的に示す図である。

【0178】

擬似連回数が2回の場合にも、まず、図13(a)に示すように装飾図柄の変動が開始され、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(b)に示すように図柄の仮停止が1回行われる。この時の第2特図表示装置114は変動中の状態である。続いて、同図(c)に示すように装飾図柄の変動が再開され、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(d)に示すように2回目の図柄の仮停止が行われ、この時の第2特図表示装置114も変動中の状態である。その後、同図(e)に示すように40秒の装飾図柄の変動が表示された後、同図(f)に示すように停止図柄(ここでも「装飾4ー装飾2ー装飾3」のハズレの図柄組合せ)を確定表示(停止表示)する。この時、第2特図表示装置114には、図3(a)に示す第1ハズレ図柄である「特図I」が表示されている。擬似連回数が2回の場合には、遊技者は、図柄変動が3回(図13(a)と(c)と(e))行われているように思う。

【0179】

図14は、擬似連が3回行われたときの装飾図柄の変動の様子を(a)から(h)の順に段階的に示す図である。

【0180】

擬似連回数が3回の場合にも、まず、図14(a)に示すように装飾図柄の変動が開始され、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(b)に示すように図柄の仮停止が1回行われる。この時の第2特図表示装置114は変動中の状態である。続いて、同図(c)に示すように装飾図柄の変動が再開され、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(d)に示すように2回目の図柄の仮停止が行われ、この時の第2特図表示装置114も変動中の状態である。続いて、同図(e)に示すように装飾図柄の三回目の変動が行われ、5秒弱の間変動表示が行われると、同図(f)に示すように3回目の図柄の仮停止が行われる。この時の第2特図表示装置114も変動中の状態である。そして、同図(g)に示すように40秒の装飾図柄の変動が表示された後、同図(h)に示すように停止図柄(ここでも「装飾4ー装飾2ー装飾3」のハズレの図柄組合せ)を確定表示(停止表示)する。この時、第2特図表示装置114には、図3(a)に示す第1ハズレ図柄である「特図I」が表示されている。擬似連回数が3回の場合には、遊技者は、図柄変動が4回(図14(a)と(c)と(e)と(f))行われているように思う。

【0181】

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S2128)。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変動開始を示す情報である1Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。また、各種フラグ(15R大当たりフラグ、2R大当たりフラグ、第1小当たりフラグ、第2小当たりフラグ、第1ハズレフラグ、第2ハズレフラグ)が設定されている情報や、特図確率変動フラグが設定されている情報や、普図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や擬似連タイマ番号も追加記憶する。このステップS2128の実行が終了すると、ステップS2129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S2130に進む。

【0182】

ステップS2130では、RAM308の特図2乱数値記憶領域から特図2当選乱数値、特図2乱数値、特図2ラウンド決定乱数値、および特図2時短決定乱数値を削除し、ステップS2131に進む。

【0183】

ステップS2131では、RAM308の設定領域に、特図2変動表示中の設定を行い

10

20

30

40

50

、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。

【0184】

なお、大当りの抽選、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、および普図高確率状態移行抽選を、図7のS1104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もよい。また、各種乱数値の取得タイミングも、入賞受付に基づくタイミング(図6のS209)に限られない。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。

【0185】

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S216)について触れておく。図15は、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。この図15に示すステップS2201からステップS2231までの各ステップは、図9に示すステップS2101からステップS2131までの各ステップにおける「第2」を「第1」に読み替えるとともに「特図2」を「特図1」に読み替えたステップと同一である。したがって、ステップS2201からステップS2203までの各条件が、本発明にいう抽選禁止条件の一例に相当する。すなわち、図柄表示装置110において、特図1変動遊技に関する、変動表示、確定表示(停止表示)、および演出表示のいずれかの表示がなされていると、抽選禁止条件が成立していることになり、いずれの表示もされておらず、かつ抽選が1回も行われていなければ、抽選禁止条件が不成立であることになる。また、ステップS2204における条件が、本発明にいう抽選開始条件の一例に相当する。すなわち、特図1関連抽選処理における抽選を行う権利の個数が1以上であることが抽選を開始する条件になる。これは、第1特図始動口126への遊技球の入球に基づくことを条件とするものである。本実施形態では、ステップS2201からステップS2203までの抽選禁止条件が成立しかつステップS2204における抽選開始条件も成立している場合には、特図1関連抽選処理における抽選を行う権利が保留されることになる。特図1関連抽選処理についてのその他の説明については省略する。

【0186】

以上説明した、特図2関連抽選処理や特図1関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が、本発明にいう抽選手段の一例に相当する。

【0187】

<副制御部メイン処理>

次に、図16(a)を用いて、副制御部400のCPU404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。

【0188】

副制御部400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402のCPU404は、リセット割り込みによりリセットスタートしてROM406に予め記憶した制御プログラムに従って図16(a)に示す副制御部メイン処理を実行し、まず、ステップS301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。

【0189】

ステップS302では、コマンド入力処理(詳細は後述)を行う。

【0190】

ステップS303では、後述するタイマ変数記憶領域の値が10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10以上である場合はステップS304に進み、タイマ変数記憶領域の値が10未満である場合にはステップS302に戻る。

【0191】

ステップS304では、タイマ変数記憶領域に0を格納する。

【0192】

ステップS305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110、スピーカ416、各種ランプ420および演出装置200の演出用可動体（可動部材210や遮蔽手段250等）による演出を制御するための演出データの更新を行う。また、装飾図柄表示装置110が、こうして更新した演出データに基づく装飾図柄や演出表示等を表示するように、後述するステップS306の装飾図柄表示装置制御処理で図柄表示制御部500に出力するコマンド（例えば左に第7組の組画像図柄を停止することを指示するコマンド等）をRAM408に設けた送信コマンド格納領域に格納するとともに、後述するステップS307、

10

【0193】

ステップS306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/O410の出力ポートを介して装飾図柄表示制御部500にコマンドを出力する。ここでは、上記ステップS305でRAM408に設けた送信コマンド格納領域に格納したコマンドをI/O410の出力ポートに設定し、装飾図柄表示装置110の表示制御を装飾図柄表示制御部500に行わせる。

20

【0194】

ステップS307では、RAM408の設定領域にセットされた演出データに基づいて、音源IC418に対してスピーカ416の音出力設定情報を送る音出力処理を実行する。

【0195】

ステップS308では、RAM408の設定領域にセットされた演出データに基づき、表示回路422を用いて、各種ランプ420を点灯させたり消灯させたりするランプ制御処理を実行する。

【0196】

30

ステップS309では、RAM408の設定領域にセットされた演出データに基づき、演出用駆動回路426を用いて、可動部材210や遮蔽手段250等の演出用可動体を動作させる各種演出用駆動装置424を駆動させる演出用駆動装置制御処理を実行する。

【0197】

副制御部400は、後述するストロブ処理、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S302～S304の処理を繰り返し実行する。

【0198】

<コマンド入力処理>

次に、図16（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S302）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。

40

【0199】

図4に示す副制御部400における基本回路402に搭載されているRAM408には、コマンド記憶領域が設けられている。副制御部400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S217において、主制御部300から副制御部400に送信されてきた各種コマンドを、後述するストロブ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、RAMクリアコマンド等が格納される。図16（b）に示すステップS401では、RAM408に設けられたコマンド記憶領域の内容を確

50

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S402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。

【0200】

ステップS402では、ステップS401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。

【0201】

また、図16(c)に示す図柄停止処理のステップS601では、RAM408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110の左、中、右図柄表示領域110a~110c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

【0202】

なお、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130の開放回数を示す情報を抽出し、RAM408の記憶領域に記憶する。

【0203】

<ストロープ割り込み処理>

次に、図16(d)を用いて、副制御部400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。

【0204】

このストロープ割り込み処理は、副制御部400が、主制御部300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400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S217)において、主制御部300から副制御部400にコマンドが送信され、副制御部400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S701では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けた上記コマンド記憶領域に記憶する。

20

【0205】

<チャンスボタン割り込み処理>

次に、図16(e)を用いて、副制御部400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

【0206】

このチャンスボタン割り込み処理は、副制御部400がチャンスボタン検出回路364によってチャンスボタン146の操作を検出した場合に実行する処理である。

【0207】

チャンスボタン割り込み処理のステップS801では、RAM408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146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

【0208】

<変数更新割り込み処理>

次に、図16(f)を用いて、副制御部400のCPU404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。

【0209】

副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2ms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。

【0210】

50

変数更新割り込み処理のステップS901では、図16(a)に示す副制御部メイン処理におけるステップS304において説明したRAM408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S304において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0211】

また、副制御部400のRAM408には、0から127の範囲の値を取り得る特図1予告抽選乱数値を生成する特図1予告抽選乱数カウンタ、および同じく0から127の範囲の値を取り得る特図2予告抽選乱数値を生成する特図2予告抽選乱数カウンタが設けられている。ステップS902では、これらの乱数カウンタを更新する。

【0212】

次に、図17および図18を用いて特図保留増加処理について説明する。図17は、特図保留増加処理の流れの一部を示すフローチャートであり、図18は、特図保留増加処理の流れの、図17には示されなかった残りの部分を示すフローチャートである。

【0213】

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126に関する入賞受付処理におけるステップS1105や、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1205において、主制御部300のCPU304が、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、第1特図変動遊技の保留の増加(特図1保留増加)を示す情報や、第2特図変動遊技の保留の増加(特図2保留増加)を示す情報を追加記憶し、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S217)で一般コマンド回転開始設定送信処理が実行される。上述のごとく、この一般コマンド回転開始設定送信処理では、RAM308の送信情報記憶領域に記憶された特図1保留増加や特図2保留増加を示す情報を参照して、図柄変動開始コマンドを前回送信してから今回送信するまでの期間(特図関連抽選処理において前回抽選してから今回抽選するまでの期間)に増加した第1特図変動遊技の保留数を表す特図1の保留数増加情報や、同期間に増加した第2特図変動遊技の保留数を表す特図2の保留数増加情報を図柄変動開始コマンド(1H)のデータに設定する。なお、増加した保留数が0回の場合には設定されない。こうすることで、これらの保留数増加情報を含んだ図柄変動開始コマンド(1H)が、主制御部300から副制御部400に送信される。副制御部400は、図16(d)に示すスロープ処理において、この図柄変動開始コマンドを未処理コマンドとして保存し(ステップS701)、図16(b)に示すコマンド入力処理(S402)を経て、この図17に示す特図保留増加処理が開始される。すなわち、この特図保留増加処理は図柄変動開始時に行われる。

【0214】

ステップS411では、主制御部300から受信した図柄変動開始コマンドに、特図1の保留数増加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S412に進み、含まれていない場合には、今度は、その図柄変動開始コマンドに、特図2の保留数増加情報が含まれているか否かを判定し(ステップS413)、含まれている場合にはステップS414に進み、含まれていない場合にはステップS417に進む。副制御部400のRAM408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。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は、4つの領域に区分けされており、各領域には保留番号が付されている。この保留番号は、保留が消化される順番を表すものであり、保留番号1番から順に保留が消化される。ステップS412では、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域の区分けされた領域に、特図1の保留数増加情報に基づく増加した保留を格納し、ステップS414では、RAM408に設けた特図2用の保留情報記憶領域の区分けされた領域に、特図2の保留数増加情報に基づく増加した保留を格納する。

【0215】

また、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域や特図2用の保留情報記憶領域それぞれの区分けされた領域には、事前予告情報や偽事前予告情報も格納されている(

10

20

30

40

50

後述するS 4 2 2, S 4 2 7, S 4 3 2等で追加記憶)。ここにいう事前予告情報は、事前予告といった予告報知を行うことを表す情報であり、偽事前予告情報は、第1偽事前予告や第2偽事前予告といった予告報知を行うことを表す情報である。事前予告も第1・第2偽事前予告も、特図変動遊技における抽選の結果が遊技者に有利な結果であることを、当該結果を報知する前に遊技者に期待させる演出である。第1偽事前予告による演出態様と第2偽事前予告による演出態様は同じであり、遊技者が両者を区別することは困難である。ここで、装飾図柄表示装置110において図柄変動停止表示が複数回連続する場合に、事前予告を行う抽選結果を表す停止図柄を表示する図柄変動停止表示（以下、最後の図柄変動停止表示と称することがある）よりも前に行われる図柄変動停止表示（以下、先図柄変動停止表示と称することがある）において予告報知を行うことを、連続図柄変動停止表示における事前予告（連続予告）と呼ぶことがある。なお、予告報知は、最後の図柄変動停止表示の図柄の変動中にも行われる。事前予告では予告した抽選結果が本当に遊技者にとって相対的に有利な結果（例えば15R大当たり）になるのに対し、第1偽事前予告や第2偽事前予告では予告した抽選結果が遊技者にとって相対的に不利な結果（例えば小当たりやハズレ）になる。図17に示す特図保留増加処理は、これらの事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行うか否か、すなわち演出を行う態様にするか、演出を行わない態様にするかを、抽選によって決定する処理であり、この特図保留増加処理を実行する副制御部400のCPU404が、本発明にいう演出決定手段の一例に相当する。

10

【0216】

ステップS 4 1 5では、RAM 4 0 8に設けた特図1用の保留情報記憶領域に事前予告情報または偽事前予告情報が含まれているか否かを判定し、含まれていれば、ステップS 4 1 6に進み、図16（b）に示すコマンド入力処理に戻る。

20

【0217】

ステップS 4 1 6では、RAM 4 0 8に設けた特図2用の保留情報記憶領域における、特図2の保留数増加情報に基づく増加した保留が格納された領域に、事前予告情報あるいは偽事前予告情報を追加記憶する。ここでの追加記憶では、先のステップS 4 1 5の判定で事前予告情報が含まれているという判定結果であれば事前予告情報を追加記憶し、偽事前予告情報が含まれているという判定結果であれば偽事前予告情報を追加記憶する。特図2の変動遊技は特図1の変動遊技に割り込んで優先して行われる。このステップS 4 1 6において、特図2の増加した保留に、特図1に含まれる情報に応じた事前予告情報あるいは偽事前予告情報を追加記憶しておくことで、先のステップS 4 1 5で含まれていると判定された特図1の事前予告情報または偽事前予告情報に基づく予告報知との連続性が保たれる。

30

【0218】

一方、特図1の事前予告情報または偽事前予告情報含まれていなければ、時短状態へ移行するか否かを判定する（ステップS 4 1 7）。上述のごとく、図柄変動開始コマンドのデータには、普図確率変動フラグの値が含まれており、その普図確率変動フラグの値がオンを表す値であれば、大当たり遊技の終了と同時に、RAM 3 0 8に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回がセットされるとともに、RAM 3 0 8に設けられた時短フラグがオンされる。このステップS 4 1 7では、普図確率変動フラグの値を参照し、普図確率変動フラグのオフを表す値であればステップS 4 1 8へ進み、オンを表す値であれば図18に示すステップS 4 3 6に進む。この結果、特図1変動遊技に関しては、時短状態へ移行する場合には、事前予告や第1・第2偽事前予告は行われなくなることになる。時短中の特図1の保留に基づいて事前予告を行わない理由は、特図1保留に基づく事前予告を時短中に行うと、優先して変動する特図2の変動が時短中続くことになって事前予告をずっとやり続けなければならないとなってしまい、演出が間延びしてしまうからである。また、予告のやり方（例えば、「15R特別大当たりかも」という吹き出しや、「15R大当たりかも」という吹き出しを添えたキャラクターを表示する場合等）によっては特図1の保留が不利な当たり（例えば15R大当たり）と遊技者に判別され、特図2で有利な当たり（例えば15R特別大当たり）を狙われるという行為が行われるため、遊技の公平性を保てなくなること

40

50

理由の一つである。

【0219】

図柄変動開始コマンドのデータに設定される特図1の保留数増加情報には、増加した保留に対応する、特図1当選乱数値、特図1乱数値、特図1ラウンド決定乱数値、および特図1時短決定乱数値が含まれており、特図2の保留数増加情報には、増加した保留に対応する、特図2当選乱数値、特図2乱数値、特図2ラウンド決定乱数値、および特図2時短決定乱数値が含まれている。これらの乱数値は、図7に示す入賞受付処理のステップS1103やステップS1203において取得された乱数値であり、特図1や特図2用の保留情報記憶領域に、保留ごとに格納される。また、副制御部400のROM406にも、図10(a)に示す当り判定テーブルや、同図(b)に示すハズレ当選時の特図決定テーブルや、同図(c)に示す小当り当選時の特図決定テーブルや、同図(d)に示す大当り当選時のラウンド抽選判定テーブルや、同図(f)に示す大当り当選時の普図高確率状態移行判定テーブルが記憶されている。なお、保留扱いにされたものは、図9に示すステップS2105や図15に示すステップS2205が実行されていないため、保留数増加情報に大当りフラグ等の各種フラグの値を含めることはできない。

10

【0220】

ステップS418では、特図1の保留数増加情報に含まれている特図1当選乱数値、あるいは特図2の保留数増加情報に含まれている特図2当選乱数値が、ROM406に記憶された図10(a)に示す当り判定テーブルの大当り数値範囲(第1特図始動口大当りデータの数値範囲、第2特図始動口大当りデータの数値範囲)に属するか否かを判定し、属さなければステップS423に進み、属していればステップS419に進む。このステップS418では、増加した保留が複数ある場合には、変動の順番(入賞タイミング)が早い保留を優先して処理する。例えば、特図1の保留数増加情報が増加した保留数が2(保留Aと保留B)であることを表すものであり、特図2の保留数増加情報が増加した保留数が1(保留C)であることを表すものであって、変動が早い順番(入賞タイミングが早い順番)が、保留A、保留C、保留Bである場合には、まず、保留Aの特図1当選乱数値が第1特図始動口大当りデータの数値範囲に属するか否かを判定し、属していればステップS419に進み、属さなければ、今度は、保留Cの特図2当選乱数値が第2特図始動口大当りデータの数値範囲に属するか否かを判定し、属していればステップS419に進み、属さなければ、さらに、保留Bの特図1当選乱数値が第1特図始動口大当りデータの数値範囲に属するか否かを判定し、属していればステップS419に進み、保留Bでも属していなければ、ここでステップS423に進む。この変動の順番が早い保留を優先して処理することは、後述するステップS423、S428、S436、S441、S446においても同じである。

20

30

【0221】

ステップS419では、今度は、特図1の保留数増加情報に含まれている特図1ラウンド決定乱数値や特図2の保留数増加情報に含まれている特図2ラウンド決定乱数値が、ROM406に記憶された図10(d)に示す大当り当選時のラウンド抽選判定テーブルの15Rの数値範囲に属するか否かを判定し、属さなければ図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告も第1・第2偽事前予告も行われぬ。すなわち、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。一方、15Rの数値範囲に属していればステップS461に進む。

40

【0222】

ステップS461では、特図1用の保留情報記憶領域に決定済みの時短付き大当りが含まれていないか否かを判定する。ここでは、前回以前の特図保留増加処理において特図1や特図2用の保留情報記憶領域に格納された保留を対象にし、特図1や特図2用の保留情報記憶領域に保留ごとに格納されている、特図1当選乱数値および特図1時短決定乱数値を参照して、図10(f)に示す普図高確率状態移行判定テーブルを用いて判定する。時短付き大当りとは、普図高確率状態になる大当りであり、具体的には、図3(a)に示す特図Aの15R特別大当り、特図Bの15R大当り、特図Cの突然確変、特図Dの突然時

50

短が相当する。すなわち、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行う態様にするか否かの決定を終えた特図1の保留の中に時短状態になる保留があるか否かを判定する。決定済みの時短付き大当りが含まれていれば、上述のステップS417の説明における理由と同じく、演出が間延びしてしまうことと、遊技の公平性を保てなくなることから、事前予告の抽選を行わずに図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。一方、決定済みの時短付き大当りが含まれていなければ、ステップS420に進む。

【0223】

上述のごとく、副制御部400のRAM408には、0から127の範囲の値を取り得る特図1予告抽選乱数値を生成する特図1予告抽選乱数カウンタ、および同じく0から127の範囲の値を取り得る特図2予告抽選乱数値を生成する特図2予告抽選乱数カウンタが設けられている。また、そのRAM408には、特図1予告抽選乱数値記憶領域および特図2予告抽選乱数値記憶領域も設けられている。ステップS420では、まず、特図1予告抽選乱数カウンタから値を特図1予告抽選乱数値として取得し、取得した特図1予告抽選乱数値を特図1予告抽選乱数値記憶領域に記憶するか、あるいは特図2予告抽選乱数カウンタから値を特図2予告抽選乱数値として取得し、取得した特図2予告抽選乱数値を特図2予告抽選乱数値記憶領域に記憶する。

10

【0224】

次いで、ステップS420では、図19(a)に示す事前予告決定テーブルを用いて事前予告の抽選を行う。

20

【0225】

図19(a)は、副制御部400のROM406に記憶された事前予告決定テーブルを示す図である。

【0226】

このステップS420における事前予告の抽選では、副制御部400のCPU404は、RAM408の特図1予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図1予告抽選乱数値、あるいは特図2予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図2予告抽選乱数値が、図19(a)に示す事前予告決定テーブルの事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。特図1予告抽選乱数値および特図2予告抽選乱数値それぞれの数値範囲の大きさは128になる。図19(a)に示すように、事前予告有りの数値範囲は0～15(数値範囲の大きさは16)である。したがって、特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値が事前予告有りの数値範囲に属する確率は、 $16 / 128 = 12.5\%$ である。特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値が事前予告有りの数値範囲に属する場合には、ステップS421に進む。反対に属さない場合には、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。

30

【0227】

ステップS421では事前予告の回数を決定する。この事前予告の回数の決定には、事前予告／第1偽事前予告回数決定テーブルが用いられる。図19(b)は、副制御部400のROM406に記憶された事前予告／第1偽事前予告回数決定テーブルを示す図である。

40

【0228】

図19(b)に示すテーブルは、事前予告の回数決定と後述する第1偽事前予告の回数決定に共通して使用されるテーブルである。このテーブルは、残り図柄確定回数と予告回数との関係が規定されたものである。特図1の残り図柄確定回数には特図2の保留を含ませ、特図1の残り図柄確定回数は、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域に記憶された保留数と、特図2用の保留情報記憶領域に記憶された保留数とを合わせた回数になる。一方、特図2の残り図柄確定回数には特図1の保留を含ませず、特図2の残り図柄確定回数は、特図2用の保留情報記憶領域に記憶された保留数になる。本実施形態では、特図1の残り図柄確定回数は8回が最大値になり、特図2の残り図柄確定回数は4回が最大値になる。また、予告回数は、事前予告あるいは第1偽事前予告を行う回数であり、

50

本実施形態では、1回の図柄変動停止表示に対して1回の事前予告あるいは第1偽事前予告を行う。事前予告回数の決定では、副制御部400のCPU404は、ステップS412で追加記憶した特図1用の保留情報記憶領域やステップS414で追加記憶した特図2用の保留情報記憶領域を参照し、先のステップS420で用いた特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値を再度用いて決定する。残り図柄確定回数が1回の場合および5回以上の場合には、残り図柄確定回数と同じ回数だけ事前予告が必ず行われる。一方、残り図柄確定回数が2回以上4回以下の場合には、残り図柄確定回数と同じ回数だけ事前予告が行われやすいが、残り図柄確定回数よりも少ない決定回数になる場合もある。この場合には、後に行われる図柄変動停止表示ほど事前予告を行うことが優先される。すなわち、残り図柄確定回数が4回に対して決定回数が1回である場合には、最後の図柄変動停止表示で事前予告が行われ、残り図柄確定回数が4回に対して決定回数が2回である場合には、最後になる4回目の図柄変動停止表示と3回目の図柄変動停止表示それぞれで事前予告が行われる。

10

【0229】

ステップS422では、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域や特図2用の保留情報記憶領域に、事前予告を何回行うことを表す事前予告情報を追加記憶する。すなわち、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域の区分けされた領域や特図2用の保留情報記憶領域の区分けされた領域に格納されている保留のうち、ステップS421で決定された回数に基づく保留に事前予告を行うことを追加記憶する。このステップS422の実行が終わると、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻る。

20

【0230】

一方、ステップS418において、特図1の保留数増加情報に含まれている特図1当選乱数値、あるいは特図2の保留数増加情報に含まれている特図2当選乱数値が、大当たり数値範囲に属さなければ、ステップS423において、今度は、それらの特図当選乱数値が、ROM406に記憶された図10(a)に示す当り判定テーブルの小当たり数値範囲(第1特図始動口小当たりデータの数値範囲、第2特図始動口小当たりデータの数値範囲)に属するか否かを判定し、属さなければステップS428に進み、属していればステップS424に進む。

【0231】

上述のごとく、図柄変動開始コマンドのデータには、特図確率変動フラグの値が含まれており、ステップS424では、この特図確率変動フラグの値を参照して、特図1乱数値や特図2乱数値が、ROM406に記憶された図10(c)に示す小当たり当選時の特図決定テーブルの第2小当たりの数値範囲に属するか否かを判定し、属さなければ図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。一方、第2小当たりの数値範囲に属していればステップS462に進む。

30

【0232】

ステップS462では、ステップS461と同様に、特図1用の保留情報記憶領域に決定済みの時短付き大当たりが含まれていないか否かを判定し、決定済みの時短付き大当たりが含まれていれば、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。一方、決定済みの時短付き大当たりが含まれていなければ、ステップS425に進む。

40

【0233】

ステップS425では、ステップS420と同じく、まず、特図1予告抽選乱数カウンタから値を特図1予告抽選乱数値として取得し、取得した特図1予告抽選乱数値を特図1予告抽選乱数値記憶領域に記憶するか、あるいは特図2予告抽選乱数カウンタから値を特図2予告抽選乱数値として取得し、取得した特図2予告抽選乱数値を特図2予告抽選乱数値記憶領域に記憶する。次いで、このステップS425では、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルを用いて第1偽事前予告の抽選を行う。

【0234】

50

図19(c)は、副制御部400のROM406に記憶された第1偽事前予告決定テーブルを示す図である。

【0235】

このステップS425における第1偽事前予告の抽選では、副制御部400のCPU404は、RAM408の特図1予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図1予告抽選乱数値、あるいは特図2予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図2予告抽選乱数値が、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルの第1偽事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。この第1偽事前予告決定テーブルでは、図柄変動開始コマンドを前回受信してから今回受信するまでの期間に増加した、第1特図変動遊技や第2特図変動遊技の保留数(保留増加数)が1個から5個の範囲では、保留数の増加が多ければ多いほど、第1偽事前予告の抽選に当選しやすい。すなわち、特図関連抽選処理において前回抽選してから今回抽選するまでの期間内に、第1特図始動口126への入賞数や第2特図始動口128への入賞数が増加すればするほど、第1偽事前予告といった演出を行う態様に決定しやすくなる。図19(c)に示すように、保留数の増加が1回であれば、第1偽事前予告を行う態様に決定する決定確率は50%であるが、保留数の増加が2回から5回の範囲では、第1偽事前予告有りの数値範囲が8、8、16、32と拡大しており、保留数の増加が5回であれば、その決定確率は100%になり、第1偽事前予告を行う態様に必ず決定される。なお、保留数の増加が6回以上であっても、その決定確率は最大値の100%である。以上説明したように、このステップS425では、第1偽事前予告といった演出を行う態様にするか行わない態様にするかを、保留数、すなわち特図関連抽選処理における抽選を行う権利がどれだけ増加したかに基づいて決定する。

【0236】

なお、図19(a)に示す事前予告決定テーブルについても、事前予告有りの数値範囲を保留増加数が多くなるにつれて拡大するようにしてもよい。

【0237】

ステップS426では第1偽事前予告の回数を決定する。この第1偽事前予告の回数の決定にも、図19(b)に示す事前予告/第1偽事前予告回数決定テーブルが用いられる。

【0238】

ステップS427では、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域や特図2用の保留情報記憶領域に、第1偽事前予告を何回行うことを表す偽事前予告情報を追加記憶する。すなわち、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域の区分けされた領域や特図2用の保留情報記憶領域の区分けされた領域に格納されている保留のうち、ステップS426で決定された回数に基づく保留に第1偽事前予告を行うことを追加記憶する。このステップS427の実行が終わると、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻る。

【0239】

一方、ステップS423において、特図1の保留数増加情報に含まれている特図1当選乱数値、あるいは特図2の保留数増加情報に含まれている特図2当選乱数値が、小当たり数値範囲にも属さなければ、ステップS428において、さらに、それらの特図当選乱数値が、ROM406に記憶された図10(a)に示す当り判定テーブルの、大当たり数値範囲(第1特図始動口大当たりデータの数値範囲、第2特図始動口大当たりデータの数値範囲)および小当たり数値範囲(第1特図始動口小当たりデータの数値範囲、第2特図始動口小当たりデータの数値範囲)の双方の数値範囲以外の値であるか、すなわちハズレの数値範囲に属するか否かを判定し、属さなければ図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、属していればステップS429に進む。ここで、特図当選乱数値が、ハズレの数値範囲にも属さないということは、図柄変動開始コマンドに、特図1の保留数増加情報および特図2の保留数増加情報の双方が含まれていない、すなわち保留増加が無いということに相当する。

【0240】

ステップS429では、図柄変動開始コマンドのデータに含まれている特図確率変動フラグの値を参照して、特図1乱数値や特図2乱数値が、ROM406に記憶された図10

(b) に示すハズレ当選時の特図決定テーブルの第2ハズレの数値範囲に属するか否かを判定し、属さなければステップS433に進み、属していればステップS463に進む。

【0241】

ステップS463でも、ステップS461と同様に、特図1用の保留情報記憶領域に決定済みの時短付き大当たりが含まれていないか否かを判定し、決定済みの時短付き大当たりが含まれていれば、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻り、事前予告や第1・第2偽事前予告といった演出を行わない態様に決定される。一方、決定済みの時短付き大当たりが含まれていなければ、ステップS430に進む。

【0242】

ステップS430では、上述のステップS425と同じく、特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値を取得し、取得したこれらの乱数値が、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルの第1偽事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。ここでも、保留数が1個から5個の範囲では、保留数の増加が多ければ多いほど、第1偽事前予告の抽選に当選しやすい。

【0243】

ステップS431では第1偽事前予告の回数を決定する。この第1偽事前予告の回数の決定にも、図19(b)に示す事前予告／第1偽事前予告回数決定テーブルが用いられる。

【0244】

ステップS432では、特図1用の保留情報記憶領域や特図2用の保留情報記憶領域に偽事前予告情報を追加記憶する。すなわち、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域の分けられた領域や特図2用の保留情報記憶領域の分けられた領域に格納されている保留のうち、ステップS431で決定された回数に基づく保留に第1偽事前予告を行うことを追加記憶する。このステップS432の実行が終わると、図16(b)に示すコマンド入力処理に戻る。

【0245】

上述のステップS428において、特図1乱数値や特図2乱数値が第2ハズレの数値範囲に属さないという判定がなされたことは、それらの乱数値が第1ハズレの数値範囲に属しているということになる。図18に示すステップS433では、図20(a)に示す第2偽事前予告決定テーブルを用いて第2偽事前予告の抽選を行う。

【0246】

図20(a)は、副制御部400のROM406に記憶された第2偽事前予告決定テーブルを示す図である。

【0247】

このステップS433における第2偽事前予告の抽選では、副制御部400のCPU404は、特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値が、図20(a)に示す第2偽事前予告決定テーブルの第2偽事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。ここで使用される第2偽事前予告決定テーブルには、図柄変動開始コマンドを前回受信してから今回受信するまでの期間（特図関連抽選処理において前回抽選してから今回抽選するまでの期間）に増加した、第1特図変動遊技や第2特図変動遊技の保留数（保留増加数）ごとに、増加分を除いた保留数と、第2偽事前予告有りの乱数範囲および第2偽事前予告無しの乱数範囲との関係が規定されているが、図20(a)に示す第2偽事前予告決定テーブルには、保留増加数ごとに、増加分を除いた保留数と、第2偽事前予告有りの当選確率および第2偽事前予告無しの当選確率との関係が示されている。ここにいう増加分を除いた保留数とは、特図関連抽選処理における前回の抽選前までに保留していた保留数に相当する。なお、増加分を除いた保留数の最大値と保留増加数を合わせると、保留増加数の最大値である8から、今回送信されてきた図柄変動開始コマンドが由来する1回の抽選分（保留消化分）を差し引いた7になる。保留増加数が1の場合における第2偽事前予告無しの当選確率の欄に示された丸で囲んだ1～5の数字は、保留増加数が2以上の場合における各当選確率の欄での引用数字になる。例えば、保留増加数が2の場合における増

10

20

30

40

50

加分を引いた保留数が0の第2偽事前予告有りの当選確率は、 $1 - (49 / 50 \times 39 / 40) = 0.0445$ になり、保留増加数が1の場合における増加分を引いた保留数が0の第2偽事前予告有りの当選確率($1 / 50 = 0.02$)よりも高くなる。また、保留増加数が2の場合における増加分を引いた保留数が1の第2偽事前予告有りの当選確率は、 $1 - (39 / 49 \times 29 / 30) = 0.0575$ になり、同じ場合の増加分を引いた保留数が0の第2偽事前予告有りの当選確率よりも高くなる。図20(a)に示す第2偽事前予告決定テーブルでは、保留増加数が1から3の範囲では、保留増加数が多くなればなるほど、第2偽事前予告有りの当選確率も高くなる。したがって、ステップS433では、保留増加数が多くなればなるほど、第2偽事前予告を行う態様に決定しやすくなる。また、同じ保留増加数であれば、増加分を除いた保留数が多くなればなるほど、第2偽事前予告有りの当選確率も高くなる。したがって、ステップS433では、増加分を除いた保留数が相当する、特図関連抽選処理における前回の抽選前までに保留していた保留数が多くなればなるほど、第2偽事前予告を行う態様に決定しやすくなる。こうすることで、保留が多いほど予告報知が行われ易くなるため、遊技者は、予告報知見たさにできるだけ保留を増加させようとするので遊技台の稼動を上げることができる。

10

【0248】

なお、図19(a)に示す事前予告決定テーブルについても、事前予告有りの数値範囲を増加分を除いた保留数が多くなればなるほど拡大するようにしてもよく、当選確率を、この第2偽事前予告決定テーブルに示すような数式により算出された値にしてもよい。

【0249】

20

ステップS434では第2偽事前予告の回数を決定する。この第2偽事前予告の回数の決定には、第2偽事前予告回数決定テーブルが用いられる。図20(b)は、副制御部400のROM406に記憶された第2偽事前予告回数決定テーブルを示す図である。

【0250】

図20(b)に示すテーブルは、残り図柄確定回数と予告回数との関係が規定されたものである。また、予告回数は、第2偽事前予告を行う回数であり、本実施形態では、1回の図柄変動停止表示に対して1回の第2偽事前予告を行う。第2偽事前予告では、予告回数は最大で3回である。第2偽事前予告は、最後の変動を意図的に長くすることができないため、予告回数を多くても3回と制限することによって、事前予告または第1偽事前予告の演出効果をより際立たせることができる。第2偽事前予告回数の決定では、副制御部400のCPU404は、特図1予告抽選乱数値あるいは特図2予告抽選乱数値を用いて決定する。第2偽事前予告では、残り図柄確定回数が2回以上であっても、1回の第2偽事前予告しか行われないことが多い。第2偽事前予告でも、後に行われる図柄変動停止表示ほど第2偽事前予告を行うことが優先される。

30

【0251】

ステップS435では、特図1用の保留情報記憶領域や特図2用の保留情報記憶領域に偽事前予告情報を追加記憶する。すなわち、RAM408に設けた特図1用の保留情報記憶領域の区分けされた領域や特図2用の保留情報記憶領域の区分けされた領域に格納されている保留のうち、ステップS434で決定された回数に基づく保留に第2偽事前予告を行うことを追加記憶する。なお、第2偽事前予告では、第1偽事前予告とは異なり、予告回数は最大で3回であることから、先に行われる図柄変動停止表示ほど第2偽事前予告を行うことを優先するようにしてもよい。

40

【0252】

図17に示すステップS417において時短状態へ移行するという判定の場合に進むステップS436では、特図2当選乱数値が、ROM406に記憶された図10(a)に示す当り判定テーブルの大当り数値範囲(第1特図始動口大当りデータの数値範囲、第2特図始動口大当りデータの数値範囲)に属するか否かを判定し、属さなければステップS441に進み、属していればステップS437に進む。ステップS436以降の処理については、特図1変動遊技の保留と特図2変動遊技の保留とのうちの特図2変動遊技の保留のみが対象になり、両者が対象になり得る図17に示すステップS418～ステップS43

50

2までの各処理と同じであるため、説明は省略する。

【0253】

以上説明したように、図17および図18に示す特図保留増加処理は、副制御部400が行う処理であり、保留数増加情報がある場合には、RAM408に設けた保留情報記憶領域に、その保留数増加情報に基づく増加した保留を格納し、時短状態ではない場合は、特図1・特図2に基づく事前予告または第1偽事前予告をするか否かを判定し、時短状態である場合は、特図2に基づく事前予告または第1偽事前予告をするか否かを判定し、事前予告または第1偽事前予告をしない場合は、第2偽事前予告をするか否かを判定する。なお、事前予告判定を前回行ってから今回行うまでの間に保留が増加しない場合は事前予告を行わない。

10

【0254】

次に、図21および図22を用いて変動パターン選択処理について説明する。なお、図21は変動パターン選択処理における一部の流れを示すフローチャートである。

【0255】

この変動パターン選択処理も、上述の特図保留増加処理と同じく、図柄変動開始コマンド(1H)が主制御部300から副制御部400に送信されされたことに基づいて開始される。すなわち、副制御部400が、図16(d)に示すストロブ処理において図柄変動開始コマンドを未処理コマンドとして保存し(ステップS701)、図16(b)に示すコマンド入力処理(S402)を経て変動パターン選択処理が開始される。

【0256】

20

上述の如く、図柄変動開始コマンドには、15R大当りフラグの値、2R大当りフラグの値、小当りフラグの値、ハズレフラグの値、特図確率変動フラグの値、普図確率変動フラグの値、および図9に示す特図2関連抽選処理のステップS2126で決定したタイム番号、あるいは図15に示す特図1関連抽選処理のステップS2226で決定したタイム番号等の情報が含まれている。図21に示す変動パターン選択処理のステップS501では、まず、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これらの情報を抽出し、RAM408のそれぞれの記憶領域に記憶する。次いで、図23に示す変動番号選択テーブルや図24および図25に示す図柄決定テーブルを参照して変動番号と停止図柄の組合せを選択し、これをRAM408に設けた記憶領域に記憶する。変動番号選択テーブルや図柄決定テーブルについては後述する。

30

【0257】

さらに、ステップS501では、図20(c)に示す保留増加数に応じた変動演出決定テーブルを用いて演出データを選択し、これもRAM408に設けた記憶領域に記憶する。

【0258】

図20(c)は、副制御部400のROM406に記憶された保留増加数に応じた変動演出決定テーブルを示す図である。

【0259】

図20(c)に示すテーブルは、変動番号に基づく変動形態(リーチなしを含めたリーチパターン)と、特図1の保留数増加情報あるいは特図2の保留数増加情報に基づく保留増加数との関係が規定されたものである。変動形態については詳しくは後述するが、ここでは、リーチなしを含めて8種類のリーチパターンが用意されている。演出A0～演出A5までのアルファベットのAは、リーチなしであることを表し、演出B0～演出B5までのアルファベットのBは、ノーマルリーチであることを表し、演出C0～演出C5までのアルファベットのCは、ロングリーチであることを表し、その他の演出についても同様である。演出A0～演出A5までの数字や、演出B0～演出B5までの数字や、演出C0～演出C5までの数字は、同じリーチパターンであっても、登場キャラクターの種類(増加数0でキャラα登場、増加数1でキャラβ登場…など)、背景の種類(増加数0で街背景、増加数1で海背景…など)、リーチストーリーの種類(増加数0で100m走、増加数1で球入れ…など)、表示・音・ランプ・可動部材210や遮蔽手段250の動作の種類等が異

40

50

なることを表し、その他の演出についても同様である。

【0260】

このステップS501では、演出の種類を保留増加数に応じて選択し、保留増加数に応じて演出を異ならせているが、保留増加数毎に複数の演出から選択できるようにし、それぞれの選択確率を異ならせてもよい。例えば、保留増加数が多い程、特定のキャラクタ・特定の背景または特定の演出が出現し易くなるようにしてもよい。

【0261】

続いて、特図保留増加処理における、図17に示すステップS422や図18に示すステップS440で追加記憶した事前予告情報や、図17に示すステップS427、S432、図18に示すS435、S445、S450で追加記憶した偽事前予告情報に基づいて、特図の図柄変動停止表示において予告報知（事前予告、第1偽事前予告、あるいは第2偽事前予告）を行うか否かを判定する（ステップS502）。なお、以下の説明では、第1偽事前予告と第2偽事前予告を特に区別することなく単に偽事前予告と称する。

10

【0262】

ここで、図柄変動停止表示が複数回連続する場合に、予告報知を行う抽選結果を表す停止図柄を表示する特定図柄変動停止表示（以下、最後の図柄変動停止表示と称することがある）よりも前に行われる先図柄変動停止表示において予告報知を行うことを、連続図柄変動停止表示における事前予告（連続予告）と呼ぶことがある。なお、予告報知は、最後の図柄変動停止表示の図柄の変動中にも行われる。

【0263】

20

ステップS502における判定で、予告報知を行わないという判定であれば、図16（b）に示すコマンド入力処理に戻る。反対に予告報知を行うという判定であれば、連続予告における最後の図柄変動停止表示であるか否かを判定する（ステップS503）。副制御部400のROM406には予告報知の演出データが記憶されている。最後の図柄変動停止表示であれば、そのROM406から、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを選択して、RAM408に記憶する（ステップS504）。ここにいう“遊技状態等に応じた予告報知の演出データ”とは、詳しくは後述するが、この演出データには、遊技状態に限らず、例えば、連続予告の最後に長い図柄変動がある場合には、遊技者を飽きさせないために、その長い図柄変動の最中に所定時間（例えば5秒）以上間隔を開けずに予告報知を行う演出データ等も含まれる。

30

【0264】

一方、最後の図柄変動停止表示でなければ、今度は、連続予告における最初の図柄変動停止表示（最先の先図柄変動停止表示）であるか否かを判定し（ステップS505）、最初の図柄変動停止表示でなければ、後述するステップS507に進み、最初の図柄変動停止表示であれば、ステップS501においてRAM408に記憶したタイマ番号が、タイマ1以外であるか否かを判定する（ステップS506）。タイマ1は、相対的に短い変動時間（5秒以下の変動時間）のタイマ番号であり、タイマ2～5は、相対的に長い変動時間（5秒を超える変動時間）のタイマ番号である。すなわち、このステップS506では、最先の先図柄変動停止表示であれば、相対的に短い変動時間（5秒以下の）のタイマ番号であるか否かを判定する。タイマ番号がタイマ1以外、すなわち変動時間が5秒より長ければ、図16（b）に示すコマンド入力処理に戻る。こうすることで、連続予告における最初の図柄変動停止表示の変動時間が5秒より長ければ、その最初の図柄変動停止表示における予告報知は行われなくなる。反対に、タイマ番号がタイマ1、すなわち変動時間が5秒以下であればステップS504に進み、最初の図柄変動停止表示における予告報知が実行される。なお、この例では、5秒を基準にしているが、10秒や20秒といった他の秒数を基準にしてもよい。

40

【0265】

図22は変動パターン選択処理における残りの部分の流れを示すフローチャートである。

【0266】

50

図22に示すステップS507は、最後の図柄変動停止表示でもなく最初の図柄変動停止表示でもない場合に実行されるステップであり、RAM408に記憶したタイマ番号が、タイマ1以外であるか否かを判定し、タイマ1であれば、ステップS504に進み、予告報知が実行される。一方、タイマ1でなければ、RAM408に設けられた、特図1用や特図2用の保留情報記憶領域に事前予告情報があるか否かを判定し（ステップS508）、事前予告情報があれば、ステップS509に進む。

【0267】

ステップS509では、擬似連演出を行うか否かを判定する。ここにいう擬似連演出は、図11(b)を用いて説明した、主制御部300が決定する擬似連とは異なり、副制御部400が決定する擬似連演出である。副制御部400のCPU404は、擬似連演出を1/2の所定確率で行うことになる抽選を実施し、その抽選の結果に基づいて、擬似連演出を行うか否かを判定する。擬似連演出を行わない場合には、ステップS504に進み、擬似連演出を行う場合には、ステップS510に進む。

10

【0268】

図11(b)を用いて説明した、主制御部300が決定する擬似連では、図柄の変動が行われる前に仮停止を入れた図柄の変動を行うが、ここで副制御部400が決定した擬似連演出では、図柄の変動中に仮停止を入れた演出になる。副制御部400の擬似連演出が行われる場合とは、最後の図柄変動停止表示でもなく最初の図柄変動停止表示でもない図柄変動停止表示（いわゆる中間の図柄変動停止表示）において、5秒を越える変動時間（10秒、20秒、40秒、50秒）にわたって図柄の変動が行われる中で、事前予告を実施する場合である。この場合には、ステップS501において予め選択した変動番号に対応する演出データに代えて、副制御部400のROM406から、変動時間に対応する擬似連用の演出データを選択する。すなわち、5秒を越える変動時間を均等に分け、各時間ごとに擬似連演出を行う。この擬似連演出については、詳しくは後述する。ステップS510の実行が完了すると、ステップS504に進む。すなわち、連続する複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示が5秒を越える変動時間である場合には、事前予告の報知を擬似連演出に切り替えるか否かを抽選し、抽選に当選した場合には擬似連用の演出データを選択して、RAM408に記憶する。

20

【0269】

一方、ステップS508における判定で、RAM408に設けられた特図1用や特図2用の保留情報記憶領域に事前予告情報がなければ、先のステップS503（図21参照）における予告報知を行うという判定結果から、それらの保留情報記憶領域には偽事前予告情報があることになり、ステップS511に進む。ステップS511では、今回の予告報知を最後の予告報知とするか否かを判定する。副制御部400のCPU404は、今回の予告報知を最後の予告報知にするか否かの抽選を行う。この抽選では、今回の予告報知が1/2の所定確率で最後の予告報知になる。副制御部400のCPU404は、その抽選の結果に基づいて判定を行い、今回の予告報知を最後の予告報知にしない場合には、ステップS509に進む。反対に、今回の予告報知を最後の予告報知にする場合には、RAM408に設けられた、特図1用や特図2用の保留情報記憶領域にある偽事前予告情報をクリアし（ステップS512）、ROM406から、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを選択して、RAM408に記憶する（ステップS504）。こうすることで、今回の先図柄変動停止表示においては予告報知が行われ、この予告報知を最後の予告報知にして、以降に予定されていた予告報知はキャンセルされる。すなわち、連続する複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示が5秒を越える変動時間である場合には、偽事前予告の報知を行う最後の図柄変動停止表示とするか否かを抽選し、抽選に当選した場合には次以降の図柄変動停止表示では偽事前予告を行わない。

30

40

【0270】

なお、15R大当たりになる場合には、必ず連続予告が行われるようにしてもよい。

【0271】

<副制御部のデータテーブル>

50

次に、副制御部400のROM406が記憶しているデータテーブルについて説明する。

【0272】

図23(a)はハズレ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り、同図(b)は15R大当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。また、同図(c)は、小当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り、同図(d)は、2R大当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。

【0273】

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変動決定用乱数を取得する。この変動決定用乱数の取り得る数値範囲は0~127(数値範囲の大きさは128)である。図23(a)~(d)に示す変動番号選択テーブルは、装飾図柄表示装置110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、各図に示す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2を選択した場合には、変動形態「ノーマルリーチ」で装飾図柄表示装置110の表示制御を行い、変動番号の変動19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110の表示制御を行うことを示している。各変動形態については、詳しくは後述する。

【0274】

図23(a)および(c)に示す変動番号選択テーブルを用いた変動番号の決定では、副制御部400が受信する図柄変動開始コマンドに含まれているタイマ番号、および副制御部400が取得した変動決定用乱数の値に基づいて変動番号が決定される。図23(b)に示す変動番号選択テーブルを用いた変動番号の決定では、タイマ番号、特図確率変動フラグの設定状況、および変動決定用乱数の値に基づいて変動番号が決定される。図23(d)に示す変動番号選択テーブルを用いた変動番号の決定では、タイマ番号、普図確率変動フラグの設定状況、および変動決定用乱数の値に基づいて変動番号が決定される。

【0275】

例えば、特図変動遊技の抽選結果がハズレ、タイマ番号がタイマ1の場合には、副制御部400は、図23(a)に示すハズレフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルを参照する。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0~127(数値範囲の大きさは128)であるから、変動番号として、100%(=128/128)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、RAM408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、15R大当りに当選し、タイマ番号がタイマ4、特図確率変動フラグがオフの場合には、図23(b)に示す、15R大当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を参照する。この場合、タイマ番号=タイマ4、特図確率変動フラグ=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13を選択し、80/128の確率で変動14を選択する。さらに、小当りの判定に当選し、タイマ番号がタイマ1の場合には、図23(c)に示す、小当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を参照する。この場合、変動21が必ず選択され、「リーチなし」になる。またさらに、2R大当りに当選した場合には、タイマ番号はタイマ1に限定される(図15(a)参照)。この場合には、図24(d)に示す、2R大当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を参照し、普図確率変動フラグがオフの場合には変動24が必ず選択され、普図確率変動フラグがオンの場合には変動25が必ず選択され、いずれも「リーチなし」になる。

【0276】

図24(a)は、図23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、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示したものである。これらの図柄決定テーブルは、ハズレの場合に選択するテーブルである。

【0277】

また、図 24 (c) は変動 13, 14, 18 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものであり、図 25 (a) は変動 15, 16, 19 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。これら 2 つの図柄決定テーブルは、15R 大当りの場合に選択するテーブルである。

【0278】

図 25 (b) は変動 17, 20 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。図 25 (b) に示す図柄決定テーブルは、15R 特別大当りの場合に選択するテーブルである。

10

【0279】

図 25 (c) は変動 21～24 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。図 25 (c) に示す図柄決定テーブルは、隠れ確変と称される 2R 大当り、突然通常と称される 2R 大当り、および小当りの場合に選択するテーブルである。同図 (d) は変動 25 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。同図 (d) に示す図柄決定テーブルは、突然確変と称される 2R 大当り、および突然時短と称される 2R 大当りの場合に選択するテーブルである。

【0280】

副制御部 400 は、例えば、変動番号が変動 17 である場合には、図 25 (b) に示す図柄決定テーブルを参照する。この場合、変動 17 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 1－装飾 1－装飾 1」、「装飾 3－装飾 3－装飾 3」、「装飾 5－装飾 5－装飾 5」、「装飾 7－装飾 7－装飾 7」、または「装飾 9－装飾 9－装飾 9」のいずれかを選択する。

20

<特図変動遊技中に装飾図柄表示装置で行う変動形態の種類>

次に、パチンコ機 100 の特図変動遊技中に装飾図柄表示装置 110 で行う演出表示である各変動形態について説明する。

30

【0281】

本実施形態の装飾図柄表示装置 110 による変動形態は、リーチなし、とリーチの 2 種類に大別され、リーチはさらに、ノーマルリーチ、ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ、トリプルラインリーチ、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチの 8 種類に分けられる。図 26 は、リーチなしにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 27 は、ノーマルリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 28 は、ロングリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 29 は、全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。また、図 30 は、特別全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 31 は、ダブルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 32 は、トリプルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図 33 は、特別マルチラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。さらに、本実施形態の装飾図柄表示装置 110 による変動形態には採用されていない変動形態の例として、図 34 は、ノーマル逆転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図であり、図 35 は、ノーマル再変動リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。図 26～図 35 までのいずれの図においても、(a) から順に時間が経過していき、各図の一番下の図が停止表示態様 (確定表示態様) になる。

40

【0282】

ここで、リーチ (ノーマルリーチ) とは、一般に 2 つの図柄表示領域 (例えば、図 2 に

50

示す左右図柄表示領域 110 a、110 c) が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの 1 つの図柄表示領域 (例えば中図柄表示領域 110 b) が変動表示している状態のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄 (停止表示している図柄表示領域と等しい図柄) を停止表示すれば大当たりまたは特別大当たりを報知することとなる状態のことである。なお、本実施形態のように、このノーマルリーチとこのノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの (ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ等) を含めてリーチと称してもよいし、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示を加味したものだけをリーチと称してもよい。

【0283】

図 26 に示すリーチなしでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 110 a、右図柄表示領域 110 c、中図柄表示領域 110 b の順に装飾図柄を停止表示する。本実施形態では、リーチなしの演出表示では、停止表示する装飾図柄の組合せを 15 R 大当たりまたは 15 R 特別大当たりとなる図柄組合せとするのではない。

【0284】

図 27 に示すノーマルリーチでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 110 a と右図柄表示領域 110 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時点から時間を計測し、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した場合、中図柄表示領域 110 b の装飾図柄を停止表示する。この時に、中図柄表示領域 110 b に停止表示した装飾図柄が左右図柄表示領域 110 a、110 b と等しい場合は、15 R 大当たりまたは 15 R 特別大当たりを遊技者に報知し、中図柄表示領域 110 b に停止表示した装飾図柄が左右図柄表示領域 110 a、110 b と異なる場合は、ハズレを遊技者に報知することとなる。

【0285】

なお、この装飾図柄表示装置 110 を停止表示して 15 R 大当たり、15 R 特別大当たり、2 R 大当たり、小当たり、またはハズレを遊技者に報知するタイミングは、第 1 特図柄表示装置 198 や第 2 特図柄表示装置 114 を停止表示して当たりまたはハズレを遊技者に報知するタイミングと略同時である。

【0286】

図 28 に示すロングリーチでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 110 a と右図柄表示領域 110 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、ノーマルリーチよりも長い時間、中図柄表示領域 110 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した場合、中図柄表示領域 110 b の装飾図柄を停止表示する。

【0287】

図 29 に示す全回転リーチでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、15 R 特別大当たりあるいは 15 R 大当たりとなる組合せの装飾図柄を所定の回数だけ停止表示する演出を行った上で、15 R 特別大当たりあるいは 15 R 大当たりとなる組合せの装飾図柄を停止表示する。

【0288】

図 30 に示す特別全回転リーチでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、15 R 特別大当たりとなる組合せの装飾図柄を所定の回数だけ停止表示する演出を行った上で、15 R 特別大当たりとなる組合せの装飾図柄を停止表示する。

【0289】

図 31 に示すダブルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 110 a ~ 110 c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 110 a、110 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、2 種類の装飾図柄を上下 2 段に表示するように、左右図柄表示領域 110 a、110 c の表示をそれぞれ変更し、

中図柄表示領域 110b にこれら 2 種類の図柄のいずれかが停止すれば大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 110b に装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、左右図柄表示領域 110a、110c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

【0290】

図 32 に示すトリプルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 110a～110c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 110a、110c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、3 種類の装飾図柄を上下 3 段に表示するように、左右図柄表示領域 110a、110c の表示をそれぞれ変更し、中図柄表示領域 110b にこれら 3 種類の図柄のいずれかが停止すれば大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 110b に装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、左右図柄表示領域 110a、110c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

【0291】

図 33 に示す特別マルチラインリーチでは、全ての図柄表示領域 110a～110c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 110a、110c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、全ての種類の装飾図柄を上下 4 段左右 2 列に表示するように、左右図柄表示領域 110a、110c の表示をそれぞれ変更し、中図柄表示領域 110b にどの装飾図柄が停止しても大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 110b に 1 つの装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、15R 特別大当たりとなる図柄の組合せとなるように、左右図柄表示領域 110a、110c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

【0292】

なお、参考のために図示した図 34 のノーマル逆転リーチでは、全ての図柄表示領域 110a～110c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 110a と右図柄表示領域 110c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、左右図柄表示領域 110a、110c と異なる装飾図柄を、中図柄表示領域 110b に一時的に停止表示（この左、中、右図柄表示領域 110a～110c に停止表示している図柄組合せを「仮停止図柄の組合せ」と呼び、この「仮停止図柄の組合せ」を表示するために装飾図柄を停止することを「仮停止」と呼ぶ。）した後、再度、中図柄表示領域 110b を変動表示した上で、左右図柄表示領域 110a、110c と等しい装飾図柄を、中図柄表示領域 110b に停止表示する。

【0293】

同じく参考のために図示した図 35 のノーマル再変動リーチでは、全ての図柄表示領域 110a～110c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 110a、110c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 110b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、15R 大当たりに対応する装飾図柄を、中図柄表示領域 110b に一時的に停止表示（「仮停止」によって「仮停止図柄の組合せ」を表示）した後、再度、全ての図柄表示領域 110a～110c の装飾図柄を変動表示した上で、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せの装飾図柄を停止表示する。

【0294】

図 36 は、リーチなしにおける装飾図柄の変動において、隠れ確変と称される 2R 大当たりに当選するときの様子を段階的に示す図であり、図 37 は、図 31 に示すダブルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当たりに当選するときの様子を段階的に示す図であり、図 38 は、図 32 に示すトリプルラインリーチの変形例における装飾図柄

の変動において小当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。これらの図においても、(a) から順に時間が経過していき、各図の一番下の図が停止表示態様（確定表示態様）になる。

【0295】

図36に示すリーチなしでは、隠れ確変と称される2R大当りを報知する装飾図柄の組み合わせとして「装飾1ー装飾2ー装飾3」を停止表示する。また、図37に示すダブルラインリーチの変形例や、図38に示すトリプルリーチの変形例では、図37や図38の(f)に示すように、確定表示の前に、一旦、ハズレの停止図柄態様を示してから、それらの(g)に示すように、爆発などの場面切り替えを行った上で、それらの(h)に示すように、小当りを報知する装飾図柄の組み合わせとして「装飾1ー装飾2ー装飾3」を停止表示（確定表示）する。したがって、いずれも「装飾1ー装飾2ー装飾3」が停止表示され、遊技者は、装飾図柄表示装置110の停止図柄を見ただけでは、隠れ確変と称される2R大当りに当選したのか、小当りにしか当選していないのかが不明である。

10

【0296】

次に、隠れ確変と称される2R大当りににおける装飾図柄表示装置110に表示される演出等について詳述する。

【0297】

図39(a)は、隠れ確変と称される2R大当りににおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れを示す図である。

【0298】

20

ここでは、特図2変動遊技を例にあげて説明する。特図2変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置110の装飾図柄が変動を開始する。ここではタイマ番号にタイマ1が選ばれ、5秒間の図柄の変動表示が行われる。第2特図表示装置114も、5秒間の図柄の変動を行う。変動開始から5秒が経過すると、装飾図柄表示装置110には「装飾1ー装飾2ー装飾3」が0.5秒停止表示されるとともに、第2特図表示装置114には図3(a)に示す「特図E」が0.5秒停止表示される。隠れ確変と称される2R大当りに当選していると、続いて、特定演出が5.5秒行われる。この特定演出は装飾図柄表示装置110で行われ、第2特図表示装置114はその間、停止図柄態様（ここでは「特図E」）を点滅表示させる。なお、第2特図表示装置114は停止図柄態様を、表示させ続けたり、全消灯または全点灯、またはそれらを繰り返してもよい。

30

【0299】

図39(b)は、隠れ確変と称される2R大当りや突然通常と称される2R大当りに当選した場合、あるいは小当りに当選した場合の、可変入賞口130の扉部材1301の開放態様と、特定演出の表示態様を示す図である。

【0300】

図39(b)に示すように、図2に示す可変入賞口130の扉部材1301は、5.5秒の特定演出の間、最初に3秒間閉鎖しておいてから開く。この扉部材1301が3秒間閉鎖している間に、装飾図柄表示装置110には、主人公と敵役の決闘場面が表示される。そして、扉部材1301が開くと同時に、装飾図柄表示装置110には主人公が勝利した画像が表示される。上述のごとく、2R大当りに当選すると、扉部材1301は、開放時間0.9秒、閉鎖時間0.2秒の開閉動作を、2回連続で行う。なお、2回目の閉鎖では、プラス0.3秒の閉鎖時間を加え、主人公が勝利した画像が2.5秒表示され続ける。

40

【0301】

以上説明した、隠れ確変と称される2R大当りや突然通常と称される2R大当りににおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れは、小当りの場合も全く同じである。すなわち、装飾図柄表示装置110の装飾図柄が変動を開始してから停止表示するまでの態様も、隠れ確変と称される2R大当りや突然通常と称される2R大当りににおける場合と、小当りににおける場合では全く同じである。なお、第2特図表示装置114の停止図柄態様は、隠れ確変と称される2R大当りでは図3(a)に示す「特図E」になり、突然通常と称

50

される2R大当りでは図3(a)に示す「特図F」になり、小当りでは図3(a)に示す「特図G」又は「特図H」になり互いに異なるが、この違いを知らない遊技者にとっては、隠れ確変と称される2R大当りと、突然通常と称される2R大当りと、小当りの3者の区別を行うことは不可能である。また、図3(a)には、それぞれの停止図柄態様の一例を示したにすぎず、隠れ確変と称される2R大当りの特図の停止図柄態様は複数種類用意されており、突然通常と称される2R大当りにの特図の停止図柄態様も複数種類用意されており、小当りの特図の停止図柄態様も複数種類用意されている。このため、それぞれの停止図柄態様で表示されるかは遊技者には分からず、特図の停止図柄態様によって3者の区別を行うことは極めて困難なことである。しかも、装飾図柄表示装置110に表示される特定演出の表示態様も、3者の間では全く同じである。すなわち、小当りでも、主人公が勝利した画像が表示される。

10

【0302】

上述のごとく、隠れ確変と称される2R大当りに当選していれば、特図高確率状態へ移行し、特図変動遊技に当選しやすくなるが、突然通常と称される2R大当り、あるいは小当りに当選しても、そのようなことはない。したがって、遊技者は、図39(b)に示す特定演出の表示態様を見ることによって、もしかしたら隠れ確変と称される2R大当りに当選しているかもしれないといった期待感をもってその後の遊技に望み、遊技の進行に非常に興味を持つことになる。

【0303】

なお、遊技者は、予告報知後に15R特別大当り遊技ではなく、隠れ確変と称される2R大当り遊技状態が開始されたとしても、その後に特図確率変動状態が開始されることを期待して遊技することができる。特図確率変動状態では、通常状態（特図低確率状態）よりも15R大当りに当選する可能性が高くなり、引いては予告報知も行われやすくなるため、通常状態よりも遊技者の興味を向上させることができる。また、特図確率変動状態が遊技者による判別が困難な状態である場合、予告報知を行っておくことで、特図確率変動状態であるか否かを遊技者に予想させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

20

【0304】

図40は、小当りに当選した場合の、可変入賞口130の扉部材1301の開放態様と、特定演出の表示態様の変形例を示す図である。

30

【0305】

図40に示す変形例では、小当りに当選していると、扉部材1301が開くと同時に、装飾図柄表示装置110には主人公が敗北した画像が表示される。小当りに比べて、遊技者に有利な遊技状態になる隠れ確変と称される2R大当りでは主人公が勝利した画像が表示されるため、隠れ確変と称される2R大当りの場合と小当りの場合では、明確な違いがあり、遊技者は、どちらに当選したのかが容易にわかる。この変形例では、遊技者は、扉部材1301が開くと同時に表示される主人公の勝敗を表す画像を非常に楽しみにして待つことになる。

【0306】

次に、予告報知（事前予告、第1偽事前予告、あるいは第2偽事前予告）の例について説明する。

40

【0307】

図41は、予告報知を行う一例を説明するための図である。

【0308】

この図41では、図の左から右に時間(t)が経過していく。ここでも、特図2変動遊技を例にあげて説明する。抽選禁止条件が成立しているということは、図9に示すステップS2201からステップS2203までの各判定で肯定(Yes)の判定結果になる場合であり、図2に示す図柄表示装置110において、特図2変動遊技に関する、変動表示、確定表示（停止表示）、および演出表示のいずれかの表示がなされていることになる。また、第2特図始動口128への遊技球の入賞が検知されたことに基づいて、図9に示す

50

ステップS 2 2 0 4における抽選開始条件が成立する。なお、この図4 1では、保留ありを薄目に塗りつぶし、増加した保留にはさらにハッチングを施してある。

【0 3 0 9】

図4 1 (a)は、保留増加数が1のときに偽事前予告を行う確率を説明するための図である。

【0 3 1 0】

この図4 1 (a)に示す例では、保留Aが1つある状態で、その保留Aが由来する入賞よりも前の入賞に基づいて、特図2変動遊技が開始され、1回目の抽選禁止条件が成立している。この1回目の抽選禁止条件が成立している間に、入賞Bが1回生じ、その入賞Bに基づく保留として保留Bが増加した。

10

【0 3 1 1】

1回目の抽選禁止条件が不成立になると、保留Aに基づく抽選が行われ、副制御部4 0 0には、保留Aに関する図柄変動開始コマンドが送信される。この図柄変動開始コマンドには、特図2の保留数増加情報や、普図確率変動フラグがオンであることを表す情報等が含まれている。特図2の保留数増加情報には、1回目の抽選禁止条件が成立してから不成立になるまでの期間、すなわち、前回抽選してから今回抽選するまでの期間内に増加した保留数を表す情報であり、ここでは、保留Bが1つ増加したため、保留増加数が1であることを表す情報になる。

【0 3 1 2】

副制御部4 0 0が図柄変動開始コマンドを受信すると、図1 7および図1 8に示す特図保留増加処理が実行され、この例では、ステップS 4 3 3において、図2 0 (a)に示す第2偽事前予告決定テーブルを用いた演出態様の決定が行われる。すなわち、第2偽事前予告を行う態様にするか、第2偽事前予告を行わない態様にするかの決定が行われる。ここでは、保留増加数が1であり、前回の抽選前までに保留していた保留数（増加分を除いた保留数）も1であることから、第2偽事前予告有り（第2偽事前予告を行う態様）の当選確率は、 $1 / 40 = 2.5 / 100$ になる。

20

【0 3 1 3】

次いで、保留Aに関する図柄変動開始コマンドに基づいて特図2変動遊技が開始され、2回目の抽選禁止条件が成立する。ここでの特図2変動遊技は、保留Aに基づくものである。

30

【0 3 1 4】

2回目の抽選禁止条件が不成立になると、今度は、保留Bに基づく抽選が行われ、副制御部4 0 0には、保留Bに関する図柄変動開始コマンドが送信される。2回目の抽選禁止条件が成立してから不成立になるまでの期間には、第2特図始動口1 2 8への遊技球の入賞がなく、保留Bに関する図柄変動開始コマンドには、特図2の保留数増加情報が含まれていない。

【0 3 1 5】

やがて、保留Bに関する図柄変動開始コマンドに基づいて特図2変動遊技が開始され、3回目の抽選禁止条件が成立することになる。

【0 3 1 6】

40

図4 1 (b)は、保留増加数が3のときに偽事前予告を行う確率を説明するための図である。

【0 3 1 7】

この図4 1 (b)に示す例でも、保留Aが1つある状態で、その保留Aが由来する入賞よりも前の入賞に基づいて、特図2変動遊技が開始され、1回目の抽選禁止条件が成立している。この1回目の抽選禁止条件が成立している間に、この例では、入賞B、入賞C、および入賞Dが生じ、入賞Bに基づく保留B、入賞Cに基づく保留C、および入賞Dに基づく保留Dといった3個の保留が増加した。

【0 3 1 8】

1回目の抽選禁止条件が不成立になると、この例でも、保留Aに基づく抽選が行われ、

50

副制御部400には、保留Aに関する図柄変動開始コマンドが送信される。この図柄変動開始コマンドには、保留増加数が3であることを表す特図2の保留数増加情報や、普図確率変動フラグがオンであることを表す情報等が含まれている。

【0319】

副制御部400が図柄変動開始コマンドを受信すると、図17および図18に示す特図保留増加処理が実行され、この例でも、ステップS433において、図20(a)に示す第2偽事前予告決定テーブルを用いた演出態様の決定が行われる。ここでは、保留増加数が3であり、前回の抽選前までに保留していた保留数（増加分を除いた保留数）も1であることから、第2偽事前予告有り（第2偽事前予告を行う態様）の当選確率は、 $1 - 39 / 40 \times 29 / 30 \times 19 / 20 = 10 / 100$ になる。したがって、図41(a)に示す保留増加数が1のときの例よりも、この保留増加数が3のときの例の方が、第2偽事前予告有りの当選確率が高く、第2偽事前予告を行う態様に決定しやすくなる。

10

【0320】

なお、この後は、図41(a)に示す保留増加数が1のときの例と同じく、保留Aに関する図柄変動開始コマンドに基づく特図2変動遊技が開始され、2回目の抽選禁止条件が成立し、さらに、保留Bに関する図柄変動開始コマンドに基づいて特図2変動遊技が開始され、3回目の抽選禁止条件が成立することになる。

【0321】

図42は、図柄の変動開始と同時に予告報知を開始し、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示前に予告報知を終了する例を説明するための図である。

20

【0322】

この図42には、第1特図表示装置198と装飾図柄表示装置110それぞれにおける入賞順変動の流れが示されている。

【0323】

図42(a)は、主制御部300が、第1特図表示装置198を用いて特図の停止表示を行い、副制御部400が、装飾図柄表示装置110を用いて装飾図柄の停止表示（確定表示）（この例では、ハズレに対応する装飾7ー装飾5ー装飾6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300は、第1特図保留ランプ199を用いて、保留している特図変動遊技の回数（この例では0回）を表示している。

【0324】

30

同図(b)は、第1特図始動口126に入賞があった状態を示している。主制御部300が、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には、保留している特図変動遊技の数が所定数（本実施形態では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RAM308に設けた特図1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（上記ステップS1101～S1104）。また、主制御部300は、同図(b)に示すように、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。

【0325】

続いて、主制御部300は、図15に示す特図1関連抽選処理における大当たり抽選（ステップS2205）等、一連の処理を実行する。ここでは、第1ハズレに当選し、主制御部300は、コマンド設定送信処理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、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、変動開始を示す情報である図柄変動開始コマンドを送信情報（一般情報）として追加記憶する（ステップS2217）。

40

【0326】

続いて、主制御部300は、同図(c)に示すように、第1特図表示装置198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400に図柄変動開始コマンドを送信する。これにより、副制御部400は、装飾図柄表示装置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、この図柄変動開始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。ここでは、副制御部40

50

0が受信した図柄変動開始コマンドには、保留増加数が1であることを表す特図1の保留数増加情報や、普図確率変動フラグがオフであることを表す情報等が含まれている。また、この保留数増加情報には、図10(a)に示す大当りや小当りの数値範囲には属さずハズレの数値範囲に属する特図1当選乱数値と、図10(b)に示す第1ハズレの数値範囲に属する特図1乱数値が含まれている。この結果、図18に示すステップS433における判定が実施され、まず、RAM408に設けた特図1予告抽選乱数カウンタから特図1予告抽選乱数値を取得する。ここでは、保留増加数が1で増加分を除いた保留数が0であり、取得した特図1予告抽選乱数値は、第2偽事前予告回数決定テーブルにおける第2偽事前予告無しの数値範囲に属し、事前予告や偽事前予告が行われないことになる。なお、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。

10

【0327】

同図(d)は、第1特図始動口126に4回の入賞があった状態を示している。ここでは、装飾図柄表示装置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、抽選禁止条件が成立しており、ここでの第1特図始動口126への入賞に基づく抽選は総て保留される。主制御部300は、同図(d)に示すように、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4回）に対応する数のランプを点灯する。

【0328】

同図(e)では、装飾図柄表示装置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において、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示し、同図(f)では、右図柄表示領域110cの装飾図柄が停止表示し、同図(g)では、最後に中図柄表示領域110bの装飾図柄が停止表示して確定表示（ここではハズレに対応する装飾4ー装飾2ー装飾3の確定表示）がなされている。また、同図(g)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す第1ハズレ図柄の「特図I」と同じ停止図柄態様が表示されている。

20

【0329】

特図1の停止表示が終了すると、抽選禁止条件が不成立になり、主制御部300は、図15に示す特図1関連抽選処理における大当り抽選（ステップS2205）等、一連の処理を実行し、続いて、主制御部300は、特図1変動遊技を開始する。具体的には、主制御部300は、同図(h)に示すように、第1特図表示装置198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400に図柄変動開始コマンドを送信する。これにより、副制御部400は、装飾図柄表示装置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。なお、主制御部300は、第1特図保留ランプ198を一つ消灯する。

30

【0330】

また、この図柄変動開始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。ここでは、副制御部400が受信した図柄変動開始コマンドには、保留増加数が4であることを表す特図1の保留数増加情報や、普図確率変動フラグがオフであることを表す情報等が含まれている。また、この保留数増加情報のうちの、最後に増加した保留を除く3つの保留のいずれの特図1当選乱数値も、図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものではないが、最後に増加した保留の特図1当選乱数値は図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図1乱数値は図10(d)に示す15Rの数値範囲に属するものであり、図18に示すステップS420における判定が実施される。ステップS420では、まず、RAM408に設けた特図1予告抽選乱数カウンタから特図1予告抽選乱数値が取得される。ここでは、保留増加数が4で増加分を除いた保留数が1であり、特図1予告抽選乱数値は、図19(a)に示す事前予告決定テーブルにおける事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS421において事前予告回数は4回に決定される。この結果、副制御部400は、図柄の変動開始と同時に、「アタリですか？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告とし

40

50

て装飾図柄表示装置 110 に報知させる。同図 (h) ~ (j) の間に、第 1 特図表示装置 198 では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は 5 秒である。また、ここでの予告報知は、連続する図柄変動停止表示における 1 回目になり、同図 (i) に示す左図柄表示領域 110 a の装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図 (k) に示す第 1 特図表示装置 198 には、図 3 (a) に示す第 1 ハズレ図柄の「特図 I」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置 110 には、第 1 ハズレに対応する装飾 0 - 装飾 8 - 装飾 9 の停止表示がなされている。

【0331】

続いて、主制御部 300 は、再び、特図 1 変動遊技を開始し、同図 (l) に示すように、第 1 特図表示装置 198 は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置 110 は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第 1 特図保留ランプ 199 は一つ消灯する。また、副制御部 400 は、図柄の変動開始と同時に、「アタリかな？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として装飾図柄表示装置 110 に報知させる。同図 (l) ~ (n) の間に、第 1 特図表示装置 198 では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間も 5 秒である。また、ここでの予告報知は、2 回目になり、同図 (m) に示す左図柄表示領域 110 a の装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図 (o) に示す第 1 特図表示装置 198 には、図 3 (a) に示す第 1 ハズレ図柄の「特図 I」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置 110 には、第 1 ハズレに対応する装飾 5 - 装飾 3 - 装飾 4 の停止表示がなされている。

【0332】

続いて、主制御部 300 は、三度目の特図 1 変動遊技を開始し、同図 (p) に示すように、第 1 特図表示装置 198 は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置 110 は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第 1 特図保留ランプ 199 は一つ消灯する。また、副制御部 400 は、図柄の変動開始と同時に、「アタリ？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として装飾図柄表示装置 110 に報知させる。同図 (p) ~ (r) の間に、第 1 特図表示装置 198 では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間も 5 秒である。また、ここでの予告報知は、3 回目になり、同図 (q) に示す左図柄表示領域 110 a の装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図 (s) に示す第 1 特図表示装置 198 には、図 3 (a) に示す第 1 ハズレ図柄の「特図 I」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置 110 には、第 1 ハズレに対応する装飾 9 - 装飾 7 - 装飾 8 の停止表示がなされている。

【0333】

続いて、主制御部 300 は、四度目の特図 1 変動遊技を開始し、同図 (t) に示すように、第 1 特図表示装置 198 は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置 110 は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第 1 特図保留ランプ 199 は一つ消灯し、保留が総てなくなる。また、副制御部 400 は、図柄の変動開始と同時に、「アタリか？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として装飾図柄表示装置 110 に報知させる。装飾図柄表示装置 110 は、本発明にいう演出手段の一例に相当する。同図 (t) ~ (x) の間に、第 1 特図表示装置 198 では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は 40 秒である。また、ここでの装飾図柄表示装置 110 の変動形態は、ダブルラインリーチである。4 回目になる予告報知は、同図 (u) に示す左図柄表示領域 110 a の装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図 (y-1) に示す特図表示装置 114 には、図 3 (a) に示す 15 R 特別大当り図柄の「特図 A」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置 110 には、15 R 特別大当りに対応する装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7 の停止表示がなされている。

【0334】

また、同図 (g) から同図 (h) にかけてのタイミングで副制御部 400 が受信した図柄変動開始コマンドに含まれている、保留増加数が 4 であることを表す特図 1 の保留数増加情報の、最後に増加した保留の特図 1 当選乱数値が図 10 (a) に示す小当りの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図 1 乱数値が図 10 (c) に示

10

20

30

40

50

す第2小当りの数値範囲に属するものであって、特図1 予告抽選乱数値が、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルにおける第1偽事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS426において第1偽事前予告回数が4回に決定された場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-2)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示す第2小当り図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、第2小当りに対応する装飾1-装飾2-装飾3の停止表示がなされる。

【0335】

さらに、同図(g)から同図(h)にかけてのタイミングで副制御部400が受信した図柄変動開始コマンドに含まれている、保留増加数が4であることを表す特図1の保留数増加情報の、最後に増加した保留の特図1当選乱数値がハズレの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図1乱数値が図10(b)に示す第2ハズレの数値範囲に属するものであって、特図1 予告抽選乱数値が、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルにおける第1偽事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS431において第1偽事前予告回数が4回に決定された場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-3)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示す第2ハズレ図柄の「特図J」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、第2ハズレに対応する装飾3-装飾2-装飾3の停止表示がなされる。

【0336】

図43は、連続予告において、途中の図柄変動に長時間の図柄変動が入る場合の予告報知を説明するための図である。

【0337】

図42を用いて説明した事項と重複する事項は省略して説明する(以下、同じ。)。この図43に示す例でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。

【0338】

図43(a)に示す状態では保留が4つ増加し、副制御部400に送られてくる図柄変動開始コマンドには、保留増加数が4であることを表す特図1の保留数増加情報が含まれている。この保留数増加情報のうちの、最後に増加した保留を除く3つの保留のいずれの特図1当選乱数値も、図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものではないが、最後に増加した保留の特図1当選乱数値は図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図1乱数値は図10(d)に示す15Rの数値範囲に属するものであり、図18に示すステップS420における判定が実施され、特図1 予告抽選乱数値は、図19(a)に示す事前予告決定テーブルにおける事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS421において事前予告回数は4回に決定される。

【0339】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図(b)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。副制御部400は、ここでも図柄の変動開始と同時に、「アタリですか?」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図(b)~(d)の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は5秒である。また、ここでの予告報知は、連続する図柄変動停止表示における1回目になり、同図(c)に示す左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図(e)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す第1ハズレ図柄の「特図I」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、第1ハズレに対応する装飾0-装飾8-装飾9の停止表示がなされている。

【0340】

特図1の停止表示が終了すると、副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを再び受信し、図21および図22に示す変動パターン選択処理を実行する。ここでは、この変動パターン選択処理におけるステップS509が実行されたが、擬似連演

10

20

30

40

50

出を行うことの抽選にハズレ、擬似連演出は行われない。しかしながら、40秒に亘る図柄の変動表示が行われることから、ステップS504において、5秒を越えない間隔で予告報知を繰り返し行う予告報知の演出データを選択する。すなわち、この例では、40秒に亘る図柄の変動表示を行う図柄変動停止表示を実行する場合には、その40秒に亘る図柄の変動表示において、タイマ1の変動時間である5秒を越えない間隔（例えば3秒）で予告報知を繰り返し行う。このように、連続した複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示（2回目以降の先図柄変動停止表示）が5秒を越える長い変動時間の場合、擬似連演出をするか否かに係らず所定時間（例えば5秒）以上間隔が開かないように予告報知を行うことで、長い変動表示の終了に続いて短い変動表示において予告報知を行った場合に、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。なお、1回の図柄変動停止表示において予告報知を複数回行う場合は同じ予告演出を繰り返してもよいし、この例に示すように毎回予告演出を異ならせてもよい。

10

【0341】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図（f）に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。同図（f）～（j）の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は40秒である。また、ここでの装飾図柄表示装置110の変動形態は、マルチラインリーチである。副制御部400は、まず、図柄の変動開始と同時に、「アタリかな？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知し、その後、5秒を越えない間隔で予告報知を繰り返し行う（同図（h）と（i）を繰り返す）。同図（k）に示す第1特図表示装置198には、図3（a）に示す第1ハズレ図柄の「特図I」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、第1ハズレに対応する装飾5ー装飾4ー装飾5の停止表示がなされている。

20

【0342】

特図1の停止表示が終了すると、副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドをまた受信し、上述の変動パターン選択処理を実行する。ここでは、この変動パターン選択処理におけるステップS504において、予告報知を変動開始から2秒行い、今回（3回目）の図柄変動における予告報知と、次回（4回目）の図柄変動における予告報知との時間間隔を、少なくとも、タイマ1の変動時間である5秒よりも短い3秒の時間とする予告報知の演出データを選択する。

30

【0343】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図（l）に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。同図（l）～（o）の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。副制御部400は、ここでも図柄の変動開始と同時に、「アタリ？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として2秒間報知し、3秒間は事前予告を行わない。すなわち、予告報知時間を2秒、インターバル時間を3秒とする。こうすることで、長い変動での予告報知にメリハリをもたせて演出が単調になることを防ぎ、遊技者の興趣を向上させることができる。ここでの図柄の変動時間は5秒であることから、インターバル時間の3秒が経過する時点で、同図（o）に示すように第1特図表示装置198に、図3（a）に示す第1ハズレ図柄の「特図I」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、第1ハズレに対応する装飾9ー装飾7ー装飾8の停止表示がなされる。

40

【0344】

特図1の停止表示が終了すると、主制御部300は、特図1変動遊技をまた開始し、同図（q）に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。また、副制御部400は、図柄の

50

変動開始と同時に、「アタリか？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。今回の予告報知と前回の事前予告とでは、3秒以上の時間が空いている。ここでの装飾図柄表示装置110の変動形態は、ダブルラインリーチである。同図(u)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す15R特別大当り図柄の「特図A」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、15R特別大当りに対応する装飾7ー装飾7ー装飾7の停止表示がなされている。

【0345】

図44は、図22に示すステップS509における副制御部の抽選に基づく擬似連を行った場合の予告報知の例を示す図である。

【0346】

この図44でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。また、図43に示す例と同じく、連続予告において、途中の図柄変動停止表示に長時間の図柄変動が入る。しかしながら、図43に示す例では、図22に示すステップS509における副制御部400の抽選に基づく擬似連演出は行われていないが、この図44に示す例では、その擬似連演出が行われる。以下、図43に示す例との相違点について説明する。

【0347】

連続予告における2回目の図柄変動停止表示(図44(f)～(m))の変動時間は20秒であり、この2回目の図柄変動停止表示が始まる前に、図22に示す変動パターン選択処理におけるステップS509が実行され、擬似連演出を行うことの抽選に当選している。ここでは、20秒の変動時間を5秒(タイマ1の変動時間)ごとに分け、合計4回の擬似連演出を行う。各擬似連演出では、最初に予告報知を行い、最後に図柄の仮停止を行う。図44(f)～(g)、(h)～(i)、(j)～(k)、(l)～(m)の4回の擬似連演出が行われ、図44(f)、(h)、(j)、(l)のそれぞれで予告報知を行い、図44(g)、(i)、(k)、のそれぞれで仮停止を行っている。なお、図44(m)では、図柄変動停止表示における停止表示(本停止)のタイミングと一致するため、ここでは仮停止ではなく本停止が行われる。

【0348】

また、変動時間が40秒である場合には、40秒の変動時間を5秒(タイマ1の変動時間)ごとに分け、合計8回の擬似連演出を行ってもよいし、あるいは10秒(タイマ2の変動時間)ごとに分け、合計4回のノーマルリーチ擬似連演出を行ってもよい。

【0349】

図44に示す例では、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。

【0350】

図45は、副制御部の抽選に基づく擬似連における仮停止を予告報知として行った場合の例を示す図である。

【0351】

この図45でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。連続する4回の図柄変動停止表示のうち、最初の図柄変動停止表示(最先の先図柄変動停止表示)(図45(a)～(e))および3回目の先図柄変動停止表示(図45(n)～(q))それぞれの変動時間は5秒である。この5秒の変動時間を2.5秒ごとに分け、合計2回の擬似連演出を行う。各擬似連演出では、最後に、図柄の仮停止を予告報知として行う。こうして、予告報知としての仮停止が図45(c)、(o)において行われる。図45(e)、(q)では、図柄変動停止表示における停止表示(本停止)のタイミングと一致するため、ここでは仮停止ではなく本停止が行われる。

【0352】

10

20

30

40

50

2回目の先図柄変動停止表示（図45（f）～（m））の変動時間は20秒である。この20秒の変動時間を5秒ごとに分け、合計4回の擬似連演出を先と同様にして行う。こうして、予告報知としての仮停止が図45（g）、（i）、（k）において行われる。

【0353】

最後の図柄変動停止表示（特定図柄変動停止表示）（図45（r）～（z））の変動時間は40秒である。この40秒の変動時間を10秒ごとに分け、擬似連演出を行う。この最後の図柄変動停止表示では、予告報知としての仮停止が図45（s）、（u）において行われる。ここでの装飾図柄表示装置110の変動形態は、ダブルラインリーチであり、残り20秒から、左右図柄表示領域110a、110cにそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し（図45（w）参照）、中図柄表示領域110bの装飾図柄だけ変動表示を継続する。したがって、残りの2回の擬似連演出では、ダブルラインリーチの変動を優先し、仮停止（予告報知）は行わない。このように、擬似連演出を複数の図柄変動停止表示に亘って連続して行い、仮停止を予告報知とする。なお、選択されたタイマ番号が5秒を越える長い変動時間の場合は、仮停止までの変動時間にわたって、タイマ1と同じ表示態様で擬似連を行ってもよい。また、選択されたタイマ番号が5秒以下の短い変動時間のものであっても、仮停止表示を1回以上表示することで予告報知を行ってもよい。

10

【0354】

図46は、遊技状態に応じて予告報知の演出内容が異なる場合の一例を示す図である。

【0355】

本実施形態のパチンコ機100の遊技状態には、通常状態、特図高確率普図高確率状態、特図高確率普図低確率状態、特図低確率普図高確率状態、および特図低確率普図低確率状態がある。図46に示す予告報知の例は、パチンコ機100が、特図高確率普図低確率状態、いわゆる隠れ確変状態にあるときの例である。この図46に示す予告報知の例と、図42に示した予告報知の例とでは、事前予告に用いているキャラクターの吹き出しの言葉（台詞）が異なる以外は同じである。すなわち、図46に示す予告報知の例では、キャラクターの台詞が総て「BONUS?」になっている（図46（h）、（l）、（p）、（t）参照）。図21に示す変動パターン選択処理におけるステップS504において、パチンコ機100の遊技状態に応じて、このようなちょっとした違いをもたせた予告報知の演出データを選択することで、遊技者に、パチンコ機100の遊技状態が変動していることを示唆することができ、好ましい。すなわち、図46に示す例では、通常状態での予告報知と異なる予告報知を遊技者に認識させることで、その遊技者に隠れ確変状態かもしれないと思わせることができる。なお、通常状態と通常状態とは異なる状態（本例のような隠れ確変状態）とで共通する複数の予告報知を行うようにし、状態別に予告報知が行われる頻度を異ならせてもよく、この場合、特定の予告報知が頻出することを遊技者に認識させることで、その遊技者に隠れ確変状態かもしれないと思わせることができる。

20

30

【0356】

図47は、予告報知を行う手段を追加した例を示す図である。

【0357】

この図47に示す例では、4つある第1特図保留ランプ199のうちの、最後の保留を表すランプ1991の点灯態様（色や点灯周期等）が、そのランプ1991自身の通常時の点灯態様とは異なっている。この例では、吹き出しを添えたキャラクター図柄の表示とは別に、最後の保留を表すランプ1991によっても予告報知を行う。図47（d）～（s）に示す最後の保留を表すランプ1991は発光色が異なっている。また、図47に示す例では、特図1の保留数を表す表示119が、装飾図柄表示装置110の演出表示領域110dに示される。この特図の保留数を表す表示119においても、最後の保留を表す表示1191の表示態様（色や形等）が、その表示1191自身の通常時の表示態様とは異なっており、その表示1191によっても予告報知を行う。図47（d）～（s）に示す最後の保留を表す表示1191は表示色が異なっている。

40

【0358】

吹き出しを添えたキャラクター図柄の表示による予告報知と、最後の保留を表す表示1

50

191による予告報知は、副制御部400が行い、最後の保留を表すランプ1991の点灯制御は、主制御部300が行う。

【0359】

なお、予告報知は、音等で行ってもよい。

【0360】

また、図47(m)では、第1特図始動口126に入賞があった状態を示している。ここでの入賞に基づく図柄変動停止表示は、予告報知がなされている連続した図柄変動停止表示の終了後になり、ここでは保留される。この図47に示す例では、予告報知がなされている連続した図柄変動停止表示の終了後に、その保留が消化されること（図柄変動停止表示が開始されること）を明確にするため、ここでの入賞に基づく保留を表すランプ1992の点灯態様を、そのランプ1992自身の、通常時の点灯態様および最後の保留を表す点灯態様双方の点灯態様とは異ならせている。さらに、装飾図柄表示装置110の演出表示領域110dに示される、特図の保留数を表す表示1192においても、その表示1192自身の、通常時の表示態様および最後の保留を表す表示態様双方の表示態様とは異ならせている。

10

【0361】

図48は、可動物で予告報知を行う例を示す図である。

【0362】

図48に示す例では、人の腕を模した可動部材210を用いて予告報知を行う。ここでの予告報知は、連続する2回の図柄変動停止表示にわたって行われる。この例では、各図柄変動停止表示の中で図柄の仮停止（図48(c), (e), (i), (k)）が行われ、予告報知は、図柄が仮停止する度に行われる。すなわち、図48(c)に示す図柄の仮停止においては、可動部材210が肘部分を基点にしてガタガタと揺動することで予告報知を行い、同図(e)に示す図柄の仮停止においては、可動部材210が肘を基点として前腕を少し曲げることで予告報知を行う。なお、1回目の図柄変動停止表示（最先の先図柄変動停止表示）における図柄の停止（本停止）においては、図48(g)に示すように可動部材210を用いた予告報知は行わない。さらに、図48(i)に示す図柄の仮停止においては、可動部材210が肘を基点として前腕を90度近くまで曲げることで予告報知を行い、同図(k)に示す図柄の仮停止においては、可動部材210が前腕を90度近くまで曲げた後に肩部分を基点にして上腕全体を持ち上げることで予告報知を行う。このように、最後の図柄変動停止表示における図柄の本停止（図49(m)）に近づくにつれて、可動部材210の動きが大きくなり、クライマックスに向かって盛り上がる。

20

30

【0363】

図49は、勝負演出への移行で予告報知を行う例を示す図である。

【0364】

図49(a)に示す保留が何も無い状態から同図(b)において第1特図始動口126に1回の入賞があり、図柄の変動表示を行っている間（同図(c)～(f)）、同図(d)において、第1特図始動口126に4回の入賞があった。ここでも、副制御部400に送られてくる図柄変動開始コマンドには、保留増加数が4であることを表す特図1の保留数増加情報が含まれている。この保留数増加情報のうちの、最後に増加した保留を除く3つの保留のいずれの特図1当選乱数値も、図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものではないが、最後に増加した保留の特図1当選乱数値は図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図1乱数値は図10(d)に示す15Rの数値範囲に属するものであり、図18に示すステップS420における判定が実施され、特図1予告抽選乱数値は、図19(a)に示す事前予告決定テーブルにおける事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS421において事前予告回数は4回に決定される。なお、図柄変動停止表示は連続して4回行われる。

40

【0365】

図49(g)において、第1特図表示装置198は図柄変動を終了し、第1ハズレの停止図柄態様を表示するとともに装飾図柄表示装置110も第1ハズレの装飾図柄の組み合

50

わせ（装飾４－装飾２－装飾３）を停止表示する。特図１の停止表示が終了すると、副制御部４００は、主制御部３００から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する（ステップＳ５０４）。ここでは、予告報知の演出データとして主人公と敵役による勝負演出の演出データを選択する。

【０３６６】

図４９（ｈ）では、１回目の図柄変動停止表示（最先の図柄変動停止表示）が開始され、第１特図表示装置１９８が図柄変動を開始する。また、１回目の図柄変動停止表示では、装飾図柄表示装置１１０に表示される画像の背景が切り替わり、主人公と敵役による勝負演出に移行する。この例では、こうして背景が切り替わって勝負演出が表示されていること自体が予告報知である。この勝負演出による予告報知は、４回目の図柄変動停止表示（特定図柄変動停止表示）まで続けて行われる。さらに、同図（ｉ）では、左図柄表示領域１１０ａの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置１１０に主人公と敵役が切り結ぶ場面が表示される。この、主人公と敵役が切り結ぶ場面が表示されることも予告報知である。すなわち、この場面表示による予告報知は、図４２等の例でキャラクターが登場した予告報知と同じ種類の単発の予告報知である。同図（ｋ）では、第１特図表示装置１９８が図柄変動を終了し、第１ハズレの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置１１０は、第１ハズレの装飾図柄の組み合わせ（装飾０－装飾８－装飾９）を右上に停止表示する。

10

【０３６７】

図４９（ｌ）～（ｏ）が２回目の先図柄変動停止表示になり、図４９（ｐ）～（ｓ）が３回目の先図柄変動停止表示になる。これらの先図柄変動停止表示においても、装飾図柄表示装置１１０には、勝負演出が表示され、予告演出が継続している。さらに、同図（ｍ）や（ｑ）に示すように、左図柄表示領域１１０ａの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置１１０に主人公と敵役が切り結ぶ場面が単発の予告演出として表示される。

20

【０３６８】

図４９（ｔ）では、４回目の図柄変動停止表示（特定図柄変動停止表示）が開始され、第１特図表示装置１９８が図柄変動を開始する。装飾図柄表示装置１１０には、引き続き勝負演出が表示され、予告演出が継続している。また、同図（ｕ）では、左図柄表示領域１１０ａの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置１１０に主人公と敵役が切り結ぶ場面が単発の予告演出として表示され、同図（ｙ－１）では、第１特図表示装置１９８が図柄変動を終了し、１５Ｒ特別大当りの停止図柄態様を表示する。また、装飾図柄表示装置１１０は、勝負がついて主人公が勝利した画像とともに１５Ｒ特別大当りの装飾図柄の組み合わせ（装飾７－装飾７－装飾７）を中央に大きく停止表示する。

30

【０３６９】

また、同図（ｇ）から同図（ｈ）にかけてのタイミングで副制御部４００が受信した図柄変動開始コマンドに含まれている、保留増加数が４であることを表す特図１の保留数増加情報の、最後に増加した保留の特図１当選乱数値が図１０（ａ）に示す小当りの数値範囲に属するものであるとともに、最後に増加した保留の特図１乱数値が図１０（ｃ）に示す第２小当りの数値範囲に属するものであって、特図１予告抽選乱数値が、図１９（ｃ）に示す第１偽事前予告決定テーブルにおける第１偽事前予告有りの数値範囲に属し、ステップＳ４２６において第１偽事前予告回数が４回に決定された場合にも、同図（ｘ）までは同じであり、同図（ｙ－２）に示すように、第１特図表示装置１９８には、図３（ａ）に示す第２小当り図柄の「特図Ｈ」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置１１０には、第２小当りに対応する装飾１－装飾２－装飾３の停止表示がなされる。

40

【０３７０】

さらに、同図（ｇ）から同図（ｈ）にかけてのタイミングで副制御部４００が受信した図柄変動開始コマンドに含まれている、保留増加数が４であることを表す特図１の保留数増加情報の、最後に増加した保留の特図１当選乱数値がハズレの数値範囲に属するもので

50

あるとともに、最後に増加した保留の特図1乱数値が図10(b)に示す第2ハズレの数値範囲に属するものであって、特図1予告抽選乱数値が、図19(c)に示す第1偽事前予告決定テーブルにおける第1偽事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS431において第1偽事前予告回数が4回に決定された場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-3)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示す第2ハズレ図柄の「特図J」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、第2ハズレに対応する装飾3-装飾2-装飾3の停止表示がなされる。

【0371】

なお、これまでの予告報知について説明では、事前予告を主として説明してきたが、偽事前予告も事前予告と同様に行われる。

10

【0372】

これまでは、第1特図始動口126と第2特図始動口128のうち第1特図始動口126への入賞のみについて取り上げて説明してきたが、第2特図始動口128への入賞についても、これまで説明した第1特図始動口126への入賞と同様である。

【0373】

図50は、第1特図表示装置198、第2特図表示装置114、および装飾図柄表示装置110それぞれにおける入賞順変動の流れを示す図である。

【0374】

図50(a)に示す状態では、第1特図保留ランプ199および第2特図保留ランプ118いずれにおいても消灯しており保留は一つもなく、同図(a)~(c)において、第2特図表示装置114は図柄変動中であり、装飾図柄表示装置110も変動表示中である。また、同図(b)において、第2特図始動口128に入賞があり、さらに、同図(c)において、第1特図始動口126に入賞があった。この結果、特図2の停止表示が終了した同図(d)に示す状態では保留が2つ増加し、副制御部400に送られてくる図柄変動開始コマンドには、保留増加数が1であることを表す特図1の保留数増加情報と、保留増加数が1であることを表す特図2の保留数増加情報が含まれている。これらの保留数増加情報のうちの、最初に増加した保留の特図2の保留数増加情報の特図1当選乱数値は、図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものではないが、後に増加した保留の特図1の保留数増加情報の特図1当選乱数値は図10(a)に示す大当りの数値範囲に属するものであるとともに、その特図1の保留数増加情報の特図1乱数値は図10(d)に示す15Rの数値範囲に属するものであり、図18に示すステップS420における判定が実施され、特図1予告抽選乱数値は、図19(a)に示す事前予告決定テーブルにおける事前予告有りの数値範囲に属し、ステップS421において事前予告回数は2回に決定される。

20

30

【0375】

同図(d)において、第2特図表示装置114は図柄変動を終了し、第1ハズレの停止図柄態様を表示するとともに装飾図柄表示装置110も第1ハズレの装飾図柄の組み合わせ(装飾7-装飾7-装飾3)を停止表示する。本実施形態では、特図1よりも特図2が優先消化されるため、特図2の停止表示が終了すると、図9に示す特図2関連抽選処理が先に行われ、図15に示す特図1関連抽選処理は後から行われることになる。

40

【0376】

同図(e)では1回目の図柄変動停止表示(先図柄変動停止表示)が開始される。1回目の図柄変動停止表示では、第2特図表示装置114が図柄変動を行い、装飾図柄表示装置110には異なるキャラクタが2回登場する予告報知がなされる(同図(f),(g))。同図(h)では、第2特図表示装置114は図柄変動を終了し、第1ハズレの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置110は、第1ハズレの装飾図柄の組み合わせ(装飾7-装飾3-装飾9)を停止表示する。特図2の停止表示が終了すると、今度は、図15に示す特図1関連抽選処理が行われる。

【0377】

同図(i)では2回目の図柄変動停止表示(特定図柄変動停止表示)が開始される。2

50

回目の図柄変動停止表示では、第1特図表示装置198が図柄変動を行い、ここでも装飾図柄表示装置110には異なるキャラクタが2回登場する予告報知がなされる（同図（j）、（k））。同図（l）では、第1特図表示装置198は図柄変動を終了し、15R特別大当りの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置110も、15R特別大当りの装飾図柄の組み合わせ（装飾7ー装飾7ー装飾7）を停止表示する。

【0378】

以上説明したパチンコ機100によれば、保留の増加分を加味した予告報知（事前予告、第1偽事前予告、あるいは第2偽事前予告）の抽選（予告報知を行う態様にするか行わない態様にするかについての決定）を行うことができるため、遊技者の遊技の興趣を高めることができる。すなわち、保留の増加数が少ない場合と多い場合とで予告報知を行うか否かの確率を異ならせることができるため、保留の増加数を遊技者に注目させることができるとともに、予告報知の見せ方を多彩にできる。また、保留が増加していない場合は増加分を加味した予告報知を行わないため、一度予告実行抽選の対象とした保留を再度対象することがなく、予告報知の演出の信頼度を容易に計算することができる。また、保留の増加分を加味した予告報知の抽選を行うことができるため、予告報知の見かけ上の信憑性を高めることができる。

10

【0379】

また、保留増加数は、特図変動遊技について前回抽選してから今回抽選するまでの特定期間（予告報知を行う態様にするか行わない態様にするかについて前回決定してから今回決定するまでの特定期間）の増加数にしたことで、その特定期間に増加した保留を加味した予告報知の抽選を行うことができる。すなわち、特定期間における保留の増加量を遊技者に注目させることができるとともに、予告報知の見せ方を多彩にできる。また、遊技台を開発時に、予告報知の抽選の当選値の予測が容易になり、開発工数を削減することができる場合がある。

20

【0380】

また、保留増加数が多いほど予告報知が行われ易くなるため、所定期間における保留の増加量について遊技者に注目させることができ、増加量が多かったときに予告報知を行い易くすることで遊技者に増加した保留の何れかに当りがあるかもしれないと期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0381】

さらに、予告報知を行う態様にするか行わない態様にするかについての今回の決定までの所定期間における保留の増加分を加味した予告報知の抽選を副制御部が行うため、遊技者の期待度を適切に煽ることができる遊技台が提供可能となり、遊技者の遊技の興趣をより向上させることができる。また、主制御部は、保留の増加毎に該増加を示す情報を副制御部に出力する必要がないため、主制御部と副制御部の送受信に係るタイミングを低減して処理負担を軽減することができる。

30

【0382】

ここで、これまで説明してきたパチンコ機10についての補足を行う。

【0383】

従来の遊技台では、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、ある程度は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おそれがある。また、従来の遊技台では、図柄の変動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（いわゆる先読みを行い）、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図柄変動の時間（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。

40

【0384】

しかし、保留の増加数が少ないときと多いときとでは多いときの方が抽選回数も多いので遊技者の期待値が高いにも拘らず、従来の遊技台では、保留の増加数を反映した事前予告を行っていなかったため、効果的に遊技者を煽ることができず、遊技者の遊技の興趣が

50

低下してしまうという問題があった。

【0385】

これまで説明してきたパチンコ機100は、このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、保留の増加分を加味した予告実行抽選を行う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遊技台を提供することを目的とする。

【0386】

なお、上記の説明では、特図1の保留数増加情報や特図2の保留数増加情報を、図柄変動開始コマンドに含ませたが、これらの保留数増加情報を、図柄変動開始コマンドの送信タイミングと同じタイミングで、直接送信してもよいし他のコマンドに含めて送信してもよい。

10

【0387】

また、前回抽選してから今回抽選するまでの期間（事前予告判定を前回は行ってから今回行うまでの期間）内に増加した保留数に基づいて事前予告を行うか否かを判定していたが、この期間に限らず、所定時間（例えば、3分間）に増えた保留増加数に基づいてもよいし、特図変動回数が所定回（例えば、10回）の間に増えた保留増加数に基づいてもよい。

【0388】

さらに、これまでの説明では、特図2変動遊技の図柄変動停止表示を特図1変動遊技の図柄変動停止表示よりも優先させているが、特図1と特図2を始動口への入賞順に図柄変動停止表示を行ってもよいし、特図1と特図2を同時に図柄変動停止表示を行ってもよい。また、特図1と特図2の2種類の特図を扱う例を説明したが、本発明は、1種類の特図を扱うパチンコ機にも適用することができる。

20

【0389】

以上、本発明をパチンコ機（弾球遊技機）に適用させた実施形態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。

30

【0390】

次に、本発明を変更した例についてさらに説明する。

【0391】

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、前述した全ての実施形態や変更例等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。

【0392】

なお、ここで説明する例は、前述した実施形態を変更した例には限られないが、前述したパチンコ機100等の遊技台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、特に実施形態1に適用したいものは、「実施形態1に適用可能」という文言を付すが、これは、実施形態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形態1に適用できないというものではない。

40

【0393】

（変更例1）

変更例1は、普図高確率状態中に第1特図始動口126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、実施形態1またはその他の実施形態に適用可能なものである。

50

【0394】

変更例1は、実施形態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の特図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。

【0395】

なお、本変更例では、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。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を、前記第2の始動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。

10

20

【0396】

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の始動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。

【0397】

また、『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の始動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。

30

【0398】

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の始動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の始動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。

【0399】

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の始動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の始動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の始動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の始動口を前記入賞困難状態から

40

50

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。

【0400】

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の始動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の始動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、実施形態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

【0401】

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の始動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の始動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

【0402】

また、『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を、前記第2の始動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

【0403】

（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、実施形態1またはその他の実施形態に適用可能なものである。

40

50

【0404】

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、実施形態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

【0405】

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

【0406】

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。

40

【0407】

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。

【0408】

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

50

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。

【0409】

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。

10

【0410】

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。

20

【0411】

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ハズレ予告報知判定手段を備えたことを特徴する』ことで、ハズレ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。

【0412】

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。

30

【0413】

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。

【0414】

40

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つ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。

【0415】

(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

50

、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の抽選結果の予告報知を、前記第2の始動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の始動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に制御することを特徴とする』ものである。これも、実施形態1またはその他の実施形態に適用可能なものである。

10

【0416】

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。

20

30

【0417】

(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可能性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

40

50

のであり、実施形態 1 またはその他の実施形態に適用可能なものである。

【0418】

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。

10

【0419】

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。

20

【0420】

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。

30

【0421】

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

40

50

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。

【0422】

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。

【0423】

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。

【0424】

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。

【0425】

また、1つ前としたが、2つ前でも、3つ前でも、同様である。

【0426】

(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。

【0427】

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。

【0428】

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。

【0429】

ここで、実施形態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。

【0430】

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。

【0431】

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、実施形態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形態1と同じであるが、小当たりに関しては実施形態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。

【0432】

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、効果としては実施形態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、遊技球が入賞するごとに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。実施形態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、実施形態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、2R大当たり（時短つき）、2R大当たり（時短なし）、15R大当たり（時短つき）、15R大当たり（時短なし）、2R特別大当たり（時短つき）、2R特別大当たり（時短なし）、15R特別大当たり（時短つき）、15R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、2R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。

【0433】

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、遊技球が入賞するごとに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。

【0434】

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か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。

【0435】

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。

【0436】

以下、本変更例における特徴となる点を示す。

【0437】

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。

【0438】

また、ここでの特徴として、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。

【0439】

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）。

【0440】

また、ここでの特徴として、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。

【0441】

そして、始動口に入賞したことに基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）。

10

【0442】

また、ここでの特徴として、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。

【0443】

20

そして、始動口に入賞したことに基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）。

【0444】

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

40

【0445】

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。

【0446】

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

50

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。

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

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、特定の当たり（15R、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。

30

【0450】

（変更例6）

<特図抽選処理>

上記実施形態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。

40

<メイン演出抽選>

上記実施形態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。

【0451】

50

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、遊技の興趣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。

【0452】

10

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で大当たりで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くようにすることで、1回の普図高確率状態で2回の大当たりを獲得することを困難にし、止め打ち遊技を防止することができる場合がある。

【0453】

20

なお、実施形態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づ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にしてもよい。

<主制御部から送信するコマンド>

上記実施形態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にしてもよい。

30

<演出内容>

上記実施形態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にしてもよい。このようにすることで、100%予告報知を実行することになり、抽選データや抽選のためのプログラムを要せず、作業工数の削減、メモリ容量の圧縮または処理負荷の軽減の少なくともいずれかを達成することができる。

40

【0454】

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）を行ってもよい。

【0455】

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

50

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。

【0456】

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。

10

【0457】

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ぬ。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。

20

【0458】

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。その省略の再、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。

【0459】

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。

30

<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。

【0460】

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。

【0461】

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。

40

【0462】

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。

【0463】

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いて、前記利益量抽選手段が

50

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。

【0464】

(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る。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。

【0465】

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。

【0466】

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。

【0467】

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。

【0468】

(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る。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。

【0469】

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。

【0470】

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。

10

【0471】

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。

【0472】

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。

【0473】

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。

20

【0474】

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。

【0475】

(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形態1に適用してもよいし上記変更例に適用してもよい。

30

【0476】

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。

【0477】

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。

40

【0478】

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

50

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味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。

【0479】

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。

10

【0480】

また、『第1の始動口と、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の始動口と、第1の始動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の始動口または前記第2の始動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、遊技者の遊技の興味が高めることができる。

20

【0481】

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当選した場合、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く』てもよい。

30

40

【0482】

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

50

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』てもよい。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当選した場合、該大当たり終了後に止め打ちをされる虞があるため、第1特図始動口では大当たりの予告報知は行わず、第2特図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。

10

【0483】

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。

【0484】

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。

20

【0485】

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味を高める場合がある。

【0486】

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。

30

【0487】

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

40

50

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。

【0488】

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。

【0489】

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の特徴とし』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。

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

また、1回の所定の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。

【0494】

また、所定の当たりに、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。

【0495】

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。

【0496】

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、第1特図始動口と第2特図始動口に同数の保留がある場合に第1特図始動口に入賞したことに基づく予告報知を、第2特図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、第2特図始動口の入賞に基づく抽選が優先して行われるため、第1特図始動口の入賞に基づく予告報知のほうが、第2特図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、第1特図始動口の入賞に基づく予告報知のほうが、第2特図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。

【0497】

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。

【0498】

また、実施形態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ければ予告を行うようにしていたが、それに限られず、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。

【0499】

また、実施形態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ければ予告を行うようにしていたが、それに限られず、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。

【0500】

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。

【0501】

また、実施形態1では副制御部が予告報知を行っていたが、それに限られず、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。

【0502】

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。

【0503】

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。

【0504】

また、たとえば、小当たりを備えていてもよい。小当たりとは、後述する特図1当選乱数値により大当たりまたはハズレとは別に抽選され、当選した場合は1R分しかアタックが開放せず、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のことを指す。小当たりに対応する小当たり図柄は1つでも複数備えてもよいが、小当たり図柄を複数備えた場合は後述する特図1図柄抽選乱数値または特図2図柄抽選乱数値とは別に小当たり図柄乱数値を入賞受付処理で取得し、特図1図柄抽選処理または特図2図柄抽選処理内で小当たり当選した場合は、該小当たり図柄乱数値に基づいて小当たり図柄を決定してもよい。なお、小当たり当選した場合は前述したタイマ番号選択テーブルとして小当たり専用のタイマ番号選択テーブルを備えてもよく、小当たり専用のタイマ番号選択テーブルにより選択される変動時間は、当たりフラグがオフの場合の普図低確率時タイマ番号選択テーブルまたは普図高確率時タイマ番号選択テーブルで選択される変動時間よりも長い変動時間が選択されやすいようにしてもよい。また、複数の小当たり図柄を設けた場合は、一方の小当たり図柄は、他方の小当たり図柄よりも選択される変動時間が長いものが選択されやすいようにしてもよく、変動時間が長いものが選択されやすい第1の小当たり図柄が当選する乱数値を入賞受付処理で受け付けた場合は、変動時間が第1の小当たり図柄よりも短い小当たり図柄が選択されやすい第2の小当たり図柄が当選する乱数値を入賞受付処理で受け付けた場合よりも連続予告が行われる確率が高くなるようにしてもよい。変動時間が第1の小当たり図柄よりも短い小当たり図柄が選択されやすい第2の小当たり図柄が当選した場合の大入賞口の開放時間または開放態様は、2R大当たり（時短なし）が当選した場合と遊技者から区別がつかないように似せた開放時間または開放態様でもよい（開放時間または開放態様が同一であってもよい）。

【0505】

また、注意逸らし手段が行う注意引きつけ動作は、チャンスボタンの押下を示唆することであってもよい。たとえば、擬似図柄表示期間内に「チャンスボタン押して」と画像表示器上に表示することで遊技者の注意をチャンスボタンに集中させるようにしてもよい。

また、注意引きつけ動作は、チャンスボタンの押下があったことで行われる演出であってもよい。

【0506】

また、本実施形態では、S2115において、ラウンド数および確変の有無に基づいて図柄を決定していたが、図柄の抽選を行い、その図柄の抽選結果に基づいてラウンド数および確変の有無が決定されるようにしてもよい。

【0507】

また、装飾図柄表示部に表示された保留数表示と特図保留ランプとの保留の減少のタイミングを異ならせるようにしてもよい。たとえば、装飾図柄表示部に表示された保留数表示の減少のタイミングは、図柄変動開始コマンドを受信してから1秒経過後など、保留数表示の減少より少しだけ遅くするようにしてもよい。

10

【0508】

また、本実施形態では、特図2の変動を特図1よりも優先して行うようにしたが、これに限られず、入賞した順に変動を行ってもよいし、特図2と特図1の変動を並行して行うようにしてもよい。特に、特図2と特図1の変動を並行して行う場合は、注意引きつけ動作として他の図柄を報知する報知装置が注意を引きつける報知を行うようにしてもよい。たとえば、特図2と特図1が別々の装飾図柄表示器により変動表示される場合に特図2で擬似連続変動を行う場合は、擬似図柄表示期間内に特図1の装飾図柄表示器が注意引きつけ報知として「注目！」などと表示してもよい。

【0509】

20

また、特図2の変動を特図1よりも優先して行う方法として、特図2に保留がない状態で特図1の変動が行われている場合に特図2に入賞があった場合、特図1の変動を中断して特図2の変動を行い、特図2の変動後に特図1の変動を再開するようにしてもよい。このようにする場合、特に第2特図始動口入賞による抽選が第1特図始動口入賞による抽選よりも有利な抽選が行われやすい場合は特図1の抽選を停止して特図2で抽選を行うことで、より遊技者に有利な図柄変動を提供することができる。

【0510】

また、本実施形態では擬似連続予告の場合は必ず注意引きつけ動作を行うようにし、また、連続予告の場合も必ず注意引きつけ動作を行うようにしたが、これに限られず、擬似連続予告の場合または連続予告の場合でも必ずしも注意引きつけ動作を行わないようにしてもよい。

30

【0511】

また、時短以外では、擬似連続予告よりも連続予告を実行する確率を高くするようにし、注意引きつけ動作が行われた場合は、前記真変動開始および前記真変動停止のうちの少なくとも一方が行われると報知内容が変化する報知装置の報知内容が変化する確率が高いようにしてもよい。

【0512】

また、時短中は、擬似連続予告よりも連続予告を実行する確率を低くするようにし、注意引きつけ動作が行われた場合は、前記真変動開始および前記真変動停止のうちの少なくとも一方が行われると報知内容が変化する報知装置の報知内容が変化しない確率が高いようにしてもよい。これにより、注意逸らし報知の際にたまたま報知装置を見たとしても、報知装置の報知内容が変化する確率が高いため、擬似連続変動の場合の注意逸らし報知がより効果的に逸らすことができる。

40

【0513】

なお、擬似連続予告は保留が1つの場合であっても行うことができるため、連続予告よりも優れている場合がある。一方、連続予告は、擬似連続予告と表示上同じ演出をした場合に2回の図柄抽選を行っているため、単位時間あたりの図柄変動時間を短くすることができるという効果がある。

【0514】

また、装飾図柄は必ずしも数字が設定されている必要はない。たとえば、装飾1として

50

青い服を着たスキーヤー、装飾 2 として赤い服を着たスキーヤー、装飾 3 として黄色い服を着たスキーヤー・・・といったように、数字が設けられていなくても、そのキャラクタが所定の態様で停止表示したことで大当たりやハズレを報知するようにしてもよい。

【0515】

また、連続予告および擬似連続予告は、同じ演出が連続する、ストーリー性のある演出が連続する、同系統の演出（1 回目は背景の滝から鯨が出現、2 回目は背景の滝から鯨が出現、3 回目は背景の滝から竜が出現など）が連続する、背景演出など図柄変動以外の表示が真図柄停止または擬似図柄停止で途切れない、などいずれの態様であってもよい。

【0516】

また、擬似連続予告を行うと単位時間あたりの特図の変動回数が低下するため、稼動が下がり、遊技店としては好ましくない。しかし、擬似連続予告は保留の数に関係なく（たとえ 1 つであっても）行うことができる。したがって、保留の数が第 1 の値（たとえば 2 つ）である場合は連続予告が行われにくい代わりによりも擬似連続変動が行われやすく、保留の数が第 1 の値よりも少ない第 2 の値（たとえば 4 つ）である場合は擬似連続変動が行われやすい代わりによりも連続予告が行われにくいようにしてもよい。

【0517】

また、連続予告を行うとした場合に保留の数に応じた値だけ連続予告を行うとしたが、これに限られず、保留の数以下の数だけ連続予告を行うようにしてもよい。たとえば、保留が 4 個あった場合の偽予告演出として行われる連続予告は 2 回だけ行うようにしてもよい。また、保留の数だけ全部行わなくてもよい。たとえば保留が 4 個あった場合の予告演出として行われる連続予告は 1 回目、3 回目および 4 回目に行うようにしてもよい。

【0518】

また、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動は予告報知を行わないようにした場合、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動では擬似連続変動を行わないようにしてもよい。また、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する予告報知は時短中の第 2 特図始動口入賞に基づく特図 2 の変動に対する予告報知よりも予告確率を低くした場合、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する擬似連続変動は時短中の第 2 特図始動口入賞に基づく特図 2 の変動に対する擬似連続変動よりも擬似連続変動確率を低くしてもよい。また、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する予告報知は時短中以外の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する予告報知よりも予告確率を低くした場合、時短中の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する擬似連続変動は時短中以外の第 1 特図始動口入賞に基づく特図 1 の変動に対する擬似連続変動よりも擬似連続変動確率を低くしてもよい。

【0519】

また、時短中の特図始動口入賞に基づく特図の変動に対する予告報知の報知確率は、時短中以外の特図始動口入賞に基づく特図の変動に対する予告報知の報知確率よりも低くしてもよい。時短中は時短中以外よりも変動が早く行われるため遊技者が暇になることが少ないので予告報知により遊技者の期待感を煽る必要性が低いためである。このときに擬似連続変動を行ってしまうと、注意逸らし報知で注意が逸らされなかった場合に擬似連続変動であることが遊技者に認識されやすいため、時短中の特図始動口入賞に基づく特図の変動に対する擬似連続変動の実行確率は、時短中以外の特図始動口入賞に基づく特図の変動に対する擬似連続変動の実行確率よりも低くしてもよい。

【0520】

また、予告報知は保留が多いほど実行確率が高いとした場合、演出のバランス上、保留が少ないときは予告報知が実行されにくい。たとえば、遊技店の釘調整を悪くして保留が多く溜まらなかった場合には予告報知が実行されにくくなってしまう。この場合でも、擬似連続変動による擬似連続予告を行うことで、遊技者の遊技の興味が低下してしまうことを回避できる。すなわち、保留が第 1 の値（1 個）である場合は、保留が第 1 の値よりも多い第 2 の値（4 個）である場合よりも予告報知は選択されにくく、保留が第 1 の値である場合は、保留が第 2 の値である場合よりも擬似連続予告が選択されやすいことを特徴とし

てもよい。このようにすることで、演出のバランスをとりやすい遊技台が提供可能となる。

【0521】

なお、擬似連続変動を3回行い第1のリーチを経て大当たりとなる変動パターンと、擬似連続変動を2回行い第1のリーチよりも時間が長い第2のリーチを経て大当たりとなる変動パターンと、擬似連続変動を1回行い、第2のリーチよりも時間が長い第3のリーチを経て大当たりとなる変動パターンと、擬似連続変動を行わず第3のリーチよりも長い第4のリーチで大当たりとなる変動パターンを備え、これらの変動パターンは全て同一の変動時間とし、始動口入賞時にこの変動パターンが選択されたことを先読みした場合は、この変動パターンが抽選されるまで連続予告を行い、この変動パターン抽選時の変動パターンは、この変動パターン抽選までに行った連続予告の回数に応じて決定してもよい。たとえば、この変動パターン抽選までに3回連続予告を行った場合は、1回の擬似連続変動を経て大当たりとするようにしてもよい。このように、擬似連続変動の回数が異なる同一のタイマの変動パターンを複数備え、該変動パターンを抽選する変動タイマが選択された場合は、複数の前記変動パターンがら、抽選が行われるまでに実行した連続予告の回数に応じていずれかの変動パターンを選択するようにしてもよい。このようにすることで、たとえば、4回擬似連続変動を行った後で長いスーパーリーチ（上記の例では第3のリーチ）を経て大当たりをすると大変長い変動時間が必要となり、また、このような演出は遊技者の興味を高めるために一定の割合で選択されるようにしなければならないが、連続予告を絡めることで、遊技者からみて同じような演出態様で同様の演出を割合を低下させずに行うことができ、稼働率の低下を防止することができる。

【0522】

なお、本実施形態では主制御部がタイマ番号を選択し、副制御部がタイマ番号に応じて擬似連続変動を伴う変動パターンまたは擬似連続変動を伴わない変動パターンを抽選行って、または行わず決定していたが、これに限られず、主制御部が、真変動開始から最後の擬似確定表示までの時間（擬似連続変動の回数に応じて決定される時間）と、最後の擬似確定表示から真確定表示までの時間（リーチ変動等のための時間）を別々に決定し、この2つの変動パターンを識別可能に副制御部に出力し、副制御部はこの主制御部からの入力に基づいて、擬似連続変動を伴った変動パターンを決定してもよい。たとえば、主制御部から擬似連続変動2回の変動タイマとマルチラインリーチを行うという変動タイマがきた場合は、副制御部は、真変動開始⇒擬似予告報知⇒擬似変動停止⇒注意逸らし報知⇒擬似確定表示⇒擬似変動開始⇒擬似予告報知⇒擬似変動停止⇒注意逸らし報知⇒擬似確定表示⇒擬似変動開始⇒擬似予告報知⇒マルチラインリーチ⇒真変動停止⇒大当たり、というように変動を行ってもよい。

【0523】

また、変動パターンを先読みし、該先読結果として擬似連続変動の回数が所定の擬似連続変動回数であると判定した場合に、該擬似連続回数に基づいて、予告演出または注意逸らし報知の報知開始時期を決定するようにしてもよい。たとえば、保留4つ目の変動パターンを先読みし、擬似連続変動の回数が2回であった場合に、保留球が4つあった場合は、保留2つ目から連続予告を開始するようにしてもよい。この場合、真開始⇒真停止⇒真確定表示（1回目）⇒真開始⇒予告報知⇒真停止⇒注意逸らし報知⇒真確定表示（2回目）⇒真開始⇒予告報知⇒真停止⇒注意逸らし報知⇒真確定表示（3回目）⇒真開始⇒擬似予告報知⇒擬似停止⇒注意逸らし報知⇒擬似確定表示⇒擬似開始⇒擬似予告報知⇒擬似変動停止⇒注意逸らし報知⇒擬似確定表示⇒擬似開始⇒擬似予告報知⇒マルチラインリーチ⇒真変動停止⇒大当たりのようなになる。また、予告演出の報知開始時期は、先読みした擬似連続変動回数から所定の上限値（たとえば4回）を引いた値前の変動から開始してもよい。

【0524】

また、ここにいう「報知装置」は報知装置そのものに限られず、報知装置内の所定の表示領域であってもよい。たとえば、報知装置が装飾図柄表示器である場合で表示領域内に

保留図柄数が表示されている場合は、該保留図柄数の表示から注意を逸らすようにしてもよい。

【0525】

また、擬似連続変動中は装飾図柄内の保留の表示を消してもよい。このように、擬似連続変動中は、真変動開始および真変動停止のうちの少なくとも一方が行われると報知内容が変化する報知装置または報知装置内の所定の表示領域を遮蔽したり目立たせなくしたりすることで注意逸らし報知がより効果的に行われる場合がある。

【0526】

また、変動開始時の保留球数が多いほど、短い変動が選択されるようにしてもよい。

【0527】

また、予告報知なしで注意逸らし報知を行ってもよい。

【0528】

また、入賞時の該入賞した保留の前に行われる図柄変動の回数と変動開始時の保留球数とに基づいて変動時間を決定してもよい。たとえば、入賞時に該入賞した保留の前に保留が3つあった場合は図柄変動回数を3回とし、その数を記憶する。そしてその入賞の変動開始時に、図柄変動回数3回と保留数（たとえば3つ）に基づいて図柄変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0529】

また、擬似確定表示期間および真確定表示期間は、変動開始直後を含むようにしてもよいし含まなくてもよい。変動開始直後とは、たとえば図柄変動が加速中である間などである。

【0530】

また、2回以上の擬似連続変動を行う場合に、真開始から擬似停止または擬似開始から擬似停止の間の少なくとも1回は、擬似予告を行わないようにしてもよい。その1回は、真開始から擬似停止であってもよい。また、擬似予告を行わない場合であっても、そのときの擬似停止後には注意逸らし報知を行うようにしてもよい。

【0531】

また、特図1で連続予告中に特図2の図柄変動が割り込んだ場合は、特図2の図柄変動では予告演出または注意逸らし報知の一方もしくは両方を行わないようにしてもよい。

【0532】

また、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段とを備えたことを特徴とする』遊技台に関するものである。なお、ここからさらに説明する変更例は、上記実施形態を変更した例には限られないが、上記実施形態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。

【0533】

（変更例A）

従来の連続予告を行う遊技台は、保留している特定の抽選に対する抽選結果が遊技者にとって有利となることを期待させる連続予告を行うことで遊技の際に行われる演出が単調となり、遊技者の興味が低下することを防止した。しかし、遊技者にとって不利となることを覚悟させる連続予告は行われていなかったため、遊技者にとって不利となる抽選結果に対して（たとえば特図高確率中に特図低確率に移行する2R大当たりなど）の連続予告は行われていなかった。このため、不意に特図高確率状態が終了することで遊技者は特図

10

20

30

40

50

高確率状態から特図低確率状態に突然移行した感覚を覚え、苛立ちを感じ、遊技の興趣が低下してしまう場合があった。これに対して、次の解決方法が提案される。すなわち、

『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段とを備え、前記予告報知決定手段は、該抽選の結果が遊技者にとって不利な抽選結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。

10

【0534】

このようにすることで、単に有利な抽選結果であることを該遊技者に予測させる予告報知だけでなく、不利な抽選結果であることを該遊技者に予測させることで、前もって遊技者は不利な結果であることを予測することができ、不利な結果となることに対して覚悟を決めることができるため、突然不利な結果が訪れた場合よりも不利な結果に対するショックを和らげることができ、不利な結果というショックによる遊技の興趣の低を防止することができる。

20

【0535】

なお、不利な結果とは、たとえば遊技状態が特図高確率状態であるときに、大当たりによる賞球をほとんど得ることができない（たとえば2R大当たり）などに当選して、さらに大当たり終了後に特図低確率状態に移行するような場合である。このような場合に、たとえば2R大当たり（特図高確率状態移行なし）の抽選が4回後に抽選される4個目の保留に行われるとした場合、演出として、1回目の抽選結果の表示では「4」と書かれた爆弾の絵を液晶表示器に表示し、2回目の抽選結果の表示では「3」と書かれた爆弾の絵を液晶表示器に表示し、3回目の抽選結果の表示では「2」と書かれた爆弾の絵を液晶表示器に表示し、2R大当たり（特図高確率状態移行なし）の抽選の抽選結果の報知となる4回目の抽選結果の表示では「1」と書かれた爆弾の絵を液晶表示器に表示するとともに図柄の変動を開始し、図柄確定前では0と書かれた爆弾の絵を表示した後に爆弾が爆発する表示を行う。そして、2Rの大当たりを行った後に遊技状態を特図低確率状態とする。このようにすることで、遊技者は特図高確率状態が終わってしまう抽選が行われたことを予め予測することができるため、突然特図高確率状態が終わってしまうことによるショックが和らぎ、遊技者の遊技の興趣の低下を防止することができる。なお、爆弾の絵を連続して表示することが不利な抽選結果であることを遊技者に予測させる予告報知にあたる。

30

【0536】

なお、ラウンド数には関係なく、単に遊技状態が現在の遊技状態よりも不利となる遊技状態となるのであれば、いずれの構成であってもよい。たとえば、遊技状態が特図高確率状態であるときに、15R大当たり（特図高確率状態移行なし）に当選した場合でも不利な抽選結果であることを遊技者に予測させる予告報知を行ってもよい。

40

【0537】

また、遊技状態が普図高確率遊技状態である場合に、遊技状態が普図低確率遊技状態に移行する大当たりに当選した場合でも不利な抽選結果であることを遊技者に予測させる予告報知を行ってもよい。

【0538】

また、不利な抽選結果であることを遊技者に予測させる予告報知は、実際に不利な抽選結果とならない場合に行ってもよい。たとえば、爆弾の絵を連続して表示する場合に、爆

50

弾の絵の表示が「2」の表示が行われた次の抽選結果の報知の際に「1」を表示しなくてもよい。このようにすることで、遊技者は不利な抽選結果でないという願いをこめて抽選結果の表示に注目することになり、遊技に対する興味を高めることができ、遊技に対する興味も向上する。

【0539】

また、前記予告報知決定手段は、該抽選の結果が遊技者にとって有利な抽選結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行も行い、有利な抽選結果であることを予測させる予告報知と不利な抽選結果であることを予測させる予告報知は、抽選手段が抽選を行うまで遊技者にとって見た目上同一に見える態様で報知を行うようにしてもよい。たとえば、爆弾の絵を液晶表示器に表示する例でたとえると、遊技者にとって有利な抽選結果であることを予測させる予告報知を行う場合でも、前述した「4」、「3」、「2」と爆弾の絵を表示し遊技者の不安感を煽り、抽選結果の報知となる図柄変動では「1」を表示して爆弾が爆発するかのような表示を行いつつ、爆弾の中から「大当たり」と書かれたカードが表示されることで、遊技者にとって有利な抽選結果を表示する、といったことである。

10

【0540】

なお、遊技状態がわかるようにいずれかの報知装置により遊技状態を報知していてもよい。たとえば、液晶表示器で「通常遊技中」または「確率変動遊技中」などと表示していてもよい。

【0541】

(変更例B)

20

また、従来の遊技台よりも遊技の興味を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。すなわち、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該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、該抽選の結果が真確定表示されるまでBGMを変化させるBGM予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であつてもよい。

30

【0542】

BGM予告報知とは、予告報知決定手段により予告報知を行うと決定したことに基づいて、予告報知の対象となる抽選の抽選結果が行われるまでの複数回の抽選結果の報知にわたってBGMを変化させるものである。

【0543】

なお、複数回の抽選の抽選結果の報知にわたって変化するBGMは、抽選結果の報知が行われる毎にテンポが速くなったり、音量が大きくなるなどして予告報知の対象となった抽選の抽選結果の報知に対して期待感を煽るようにしてもよい。

40

【0544】

また、複数回の抽選の抽選結果の報知にわたって変化するBGMは、途切れることがなく再生させるようにしてもよい。

【0545】

(変更例C)

また、従来の遊技台よりも遊技の興味を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。すなわち、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前

50

記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該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、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定した場合と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定しなかった場合とで、前記図柄変動表示が真確定してから次の図柄変動表示が開始させるまでの確定表示時間を異ならせるようにしたことを特徴とする遊技台』であって

10

【0546】

予告報知を行うとした場合の真確定表示時間を、予告報知を行うとしなかった場合の真確定表示時間と異なるようにすることで、遊技者に違和感を与え、演出に対する注目度を高めることができる。なお、予告報知を行うとした場合の真確定表示時間が予告報知を行うとしなかった場合の真確定表示時間と異なるようにすること自体が予告報知であってもよい。

【0547】

なお、予告報知を行うとした場合の真確定表示時間を、予告報知を行うとしなかった場合の真確定表示時間と異なるようにしたとは、具体的にいうと、予告報知を行うとした場合の真確定表示時間を4秒として、予告報知を行うとしなかった場合の真確定表示時間を3秒とするなど、予告報知の有無に応じて一義的に変更するほか、予告報知を行うとした場合の真確定表示時間を第1の真確定表示時間抽選テーブルから選択し、予告報知を行うとしなかった場合の真確定表示時間を第2の真確定表示時間抽選テーブルから選択するようにするなどして、第1の真確定表示時間抽選テーブルと第2の真確定表示時間抽選テーブルは、抽選結果となる時間または抽選確率が異なるようになっているようにしてもよい。この場合、第1の真確定表示時間抽選テーブルは、第2の真確定表示時間抽選テーブルよりも短い真確定表示時間が抽選されやすいようにしてもよく、逆に、第1の真確定表示時間抽選テーブルは、第2の真確定表示時間抽選テーブルよりも長い真確定表示時間が抽選されやすいようにしてもよい。

20

30

【0548】

また、「真確定表示時間」を「擬似確定表示時間」に置き換えても良い。また、「真確定表示時間」を「真確定表示時間および擬似確定表示時間」に置き換えてもよい。

【0549】

(変更例D)

また、パチンコ機に代表される遊技台は、発射装置から球を発射し、所定の遊技領域に設けられた所定の入賞口に入球することで所定の利益を獲得できるように構成されている。このような遊技台において、複数の連続した図柄変動で連続した演出を行う、いわゆる連続予告演出を備えた遊技台が提供されている。たとえば特開2005-111149など。しかし、特許文献1に記載の遊技台にあっては、メイン側可否判定は、前記入賞検知に基づく図柄組み合わせゲームの開始直前に行う大当たり判定とは異なるタイミング（異なる判定時期）で前記入賞検知時に読み出した大当たり乱数の値がメイン判定値（予告判定値）と一致するか否かを判定している。そして、この予告判定値を用いて予告報知を行うか否かを判定している。予告報知が行われるとなると連続予告を開始することとなるが、たとえば連続予告が4回に亘って行われるときに、遊技状態が変化して図柄組み合わせゲーム開始直前に行う大当たり判定結果が異なったものとなってしまったときに、改めてもう一度予告判定値の取得を迫られる場合があり、処理負荷が集中してしまう場合があった。これに対して、以下の解決方法を提案する。すなわち、

40

『所定の入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の抽選に使用するカウント値を取得して記憶するカウント値記憶部と、前記カウント値記憶部が記憶したカウント値と抽

50

選を実行する際の遊技状態とに基づいて、遊技者に付与する利益量を抽選する利益量抽選部と、を備えた遊技台において、前記利益量抽選部が前記利益量の抽選を行う前に、前記カウント値記憶部が記憶したカウント値と遊技状態とに基づいて、遊技者に付与する利益量を事前に抽選する利益量事前抽選部と、前記利益量事前抽選部の抽選結果である事前抽選情報を記憶する事前抽選情報記憶部と、前記事前抽選情報に基づいて、前記利益量抽選部が行う抽選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報知を行う予告報知部と、を備え、前記利益量事前抽選部は、遊技者に付与する利益量を複数の遊技状態のそれぞれについて事前に抽選し、前記事前抽選情報記憶部は、遊技状態に応じた複数の前記事前抽選情報を記憶し、前記予告報知部は、前記予告報知を実行する際の遊技状態に応じた前記事前抽選情報に基づいて、前記予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。

10

【0550】

このようにすることで、処理負荷を分散できる遊技台を提供することができる。

【0551】

主制御部は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量を抽選するための乱数として使用するカウント値を所定の乱数カウンタから取得して記憶するとともに、入賞により記憶対象となったカウント値と複数の遊技状態（たとえば、特図高確率状態と特図低確率状態）とに基づいてカウント値による抽選が大当たりか否かに関して事前に抽選し、複数の遊技状態のそれぞれについての抽選結果（たとえば特図高確率状態であれば15R特別大当たり、特図低確率状態であればハズレなど）を事前抽選情報記憶部に記憶する。さらに、利益量の抽選を行い、抽選結果を副制御部に送信する際に、抽選時の遊技状態に基づいて事前抽選情報記憶部に記憶された事前抽選情報のうちいずれかの事前抽選情報を選択して副制御部に出力する。たとえば、抽選時に特図低確率状態である場合は特図低確率状態の場合として事前抽選された事前抽選情報を出力する。副制御部は受信した事前抽選情報に基づいて予告報知の制御を行う。たとえば、保留が3個ある場合に、事前抽選情報記憶部には特図低確率遊技状態での保留内が大当たりか否かに関する情報（たとえば、保留1はハズレ、保留2はハズレ、保留3はハズレ、保留4は保留なし）と、特図高確率遊技状態での保留内が大当たりか否かに関する情報（たとえば、保留1はハズレ、保留2はハズレ、保留3はあたり、保留4は保留なし）の遊技状態のそれぞれについての予告情報を記憶している。主制御部は、事前抽選情報記憶部に記憶された遊技状態のそれぞれに対する予告情報を変動開始時に出力するが、その際に、その時点での遊技状態対応する予告情報を副制御部に出力する。たとえば、特図高確率状態であれば、事前抽選情報記憶部に記憶された特図高確率状態に対する予告情報（保留1はハズレ、保留2はハズレ、保留3はあたり、保留4は保留なし）を変動開始時に出力する。副制御部は、受信した予告情報にあたりが含まれている場合は予告演出抽選テーブルから予告演出を抽選し、あたりが含まれていない場合はガセ予告演出抽選テーブルからガセ予告演出を抽選する。そして、抽選結果に基づいて予告演出を実行する。ここで、副制御部があたりに基づいて予告演出を複数回の変動に亘って行う連続予告を行っている最中に、主制御部から受信した予告情報があたりを含まなくなった場合（連続予告中に遊技状態が変更したため、乱数に基づく判定があたりからハズレへと変わった場合など）、副制御部は連続予告の実行を中止する。なお、遊技状態が変更されても予告情報にあたりが含まれていた場合は副制御部は連続予告の実行を中止しない。なお、ここでは単に「あたり」と記載したが、このあたりは実施形態1で挙げたいずれのあたりでもよい。また、15R特別大当たりのときのみ「あたり」であり、ほかは「ハズレ」であってもよい。この「あたり」か「ハズレ」は1ビットの情報であってもよく、この場合「保留なし」は「ハズレ」と区別がつかない態様で記憶されていてもよい（たとえば「あたり」はビットがオン、「ハズレ」および「保留なし」はビットがオフなど）。

20

30

40

【0552】

なお、『前記カウント値記憶部は、前記カウント値を所定の数まで記憶可能に設けられ、前記利益量抽選部は、前記カウント値記憶部が複数のカウント値を記憶している場合に

50

、所定の順序でカウント値記憶部が記憶したカウント値に基づく前記利益量の抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。複数のカウント値を所定の順序で抽選していく遊技台において、抽選されていないカウント値に対する予告報知を行うことで、特定の図柄変動に対する期待度を前もって高めることができる。

【0553】

なお、『少なくとも、前記事前抽選情報記憶部を備えた第1の制御基板と、少なくとも、前記予告報知部を備えた第2の制御基板と、を備え、前記第1の制御基板は、前記事前抽選情報記憶部に記憶された複数の前記事前抽選情報から、出力時の遊技状態に応じた前記事前抽選情報を前記第2の制御基板に出力する事前抽選情報出力部を備えたことを特徴とする遊技台』であってもよい。出力の際に、遊技状態に応じて事前抽選情報を選択することで、簡易な制御構造で事前抽選情報を出力することができる。

10

【0554】

なお、『前記事前抽選情報記憶部は、前記カウント値記憶部が記憶するカウント値よりも小さいデータ容量で前記事前抽選情報を記憶することを特徴とする遊技台』であってもよい。小さいデータ用容量で記憶しておくことで、RAM容量を削減することができる。さらに、他の制御部に情報を出力する構成においては、コマンド数を少なくすることができる場合がある。

【0555】

なお、『前記利益量事前抽選部は、前記カウント値記憶部が前記カウント値を取得して記憶する際に、該取得して記憶する対象のカウント値に対して事前抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。始動入賞時に事前抽選情報を取得することで、カウント値をRAMに記憶するついでに事前抽選情報を取得することができ、改めて事前抽選情報を取得するタイミングを設けなくて済むため、処理負荷を軽減することができる場合がある。また、入賞した際のカウント値に対しての事前抽選情報を取得することで、既に保留記憶している事前抽選情報を更新しなくて済み、不必要な処理を行わなくて済む場合がある。

20

【0556】

なお、『前記カウント値記憶部は、第1の始動口および第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の抽選に使用するカウント値を取得して記憶し、前記利益量抽選部は、前記第2の始動口への入賞に基づく利益量の抽選を、前記第1の始動口への入賞に基づく利益量の抽選よりも優先して行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。特図が2つあり、特図2が優先変動する遊技台にあっては、特図2の変動が割りこむため、未来の抽選の際の遊技状態を把握することが困難になるため、予め複数の遊技状態に対応する事前抽選情報を取得しておくことが望ましい。

30

【0557】

なお、『所定の条件に基づいて、前記利益量の抽選が遊技者にとって有利となる第1の遊技状態から前記利益量の抽選が第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利となる第2の遊技状態に変更し、または、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態に変更する遊技状態変更部と、を備え、前記遊技状態変更部は、所定の基準から前記利益量抽選部による利益量の抽選が所定の回数行われた場合に、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態へと遊技状態を変更することを特徴とする遊技台』であってもよい。所定の回数抽選が行われた場合に遊技状態が変更するが、遊技状態の変更を予測するために所定の回数を把握しながら事前抽選情報の取得を行わなくて済むため、処理負荷を軽減することができる場合がある。特に、特図を複数備え、特図1と特図2がある遊技台にあっては、特図2の変動が割り込むため、仮に所定の回数を把握していたとしても未来の遊技状態を予測できない場合がある。

40

【0558】

なお、『前記利益量抽選部は、前記カウント値と遊技状態に基づいて、大当たりとするか否かに関する抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。

なお、『前記カウント値と遊技状態に基づいて、大当たりの停止図柄に関する抽選を行う

50

ことを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0559】

なお、『前記利益量抽選部が行う抽選の抽選結果を報知する抽選結果報知手段と、を備え、前記利益量抽選部は、前記抽選結果報知手段が抽選結果を報知している間は、前記利益量の抽選を行わないことを特徴する遊技台』であってもよい。

【0560】

なお、『前記利益抽選手段が行った抽選の抽選結果を出力する抽選結果出力部と、を備え、前記事前抽選情報出力部は前記抽選結果出力部が前記抽選結果を出力するに際して前記事前抽選情報を出力することを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0561】

なお、この変更例Dは連続予告中に遊技状態が変化する場合に適用されるため、たとえば特図低確率状態での連続予告中に特図2の変動が割込み、特別大当たりとなり、その後、特図高確率状態となった場合などでも特図高確率状態となったことで主制御部は改めて予告情報を取得せずに済み、処理負荷の分散を図ることができる。

【0562】

(変更例E)

複数の図柄変動にまたがった予告である連続予告を行う方法としては、(1)1回の図柄変動を複数回の図柄変動とみせかける擬似図柄変動内で複数の図柄変動内でまたがっているかのように演出を行う方法 (2)複数回の図柄変動にまたがって予告を行う方法の2種類が従来存在していた。また、この2種類を組み合わせる方法も考えられる。たとえば、保留が3個あり、3回目の図柄変動で大当たりが行われる場合は、1回目の図柄変動で「チャンス」と表示し、2回目の図柄変動でもう一度「チャンス」と表示し、3回目の図柄変動では、「チャンス」と表示した後、擬似停止をして擬似確定表示を経て擬似開始を行い、擬似開始後にもう一度「チャンス」と表示した後でスーパーリーチを行い大当たりを表示するといった場合である。しかし、この場合に、3回目の図柄変動では、1回目、2回目の図柄変動内で連続予告が行われているため、十分に期待感が煽られているという場合があり、改めて3回目の図柄変動内で擬似連続変動による連続予告の期待感の向上を求める必要性が低いとも考えられる。これに対して、次に掲げる解決方法を提案する。

すなわち、
『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて図柄の変動を開始する真変動開始を行うとともに、決められた変動時間が経過すると該図柄の変動を停止する真変動停止を行い、引き続いて確定図柄を所定時間表示し続ける真確定表示を行う、該真変動開始から該真確定表示までの一連の図柄変動表示を実行する図柄表示手段を備えた遊技台において、前記図柄表示手段が、前記一連の図柄変動表示の中で、前記真変動停止が行われたかのように見せかける擬似変動停止と、前記真確定表示が行われているかのように見せかける擬似確定表示と、前記真変動開始が行われたかのように見せかける擬似変動開始とが行われる擬似図柄表示を実行する擬似図柄表示手段を有し、さらに、遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段と、を備え、前記擬似図柄表示手段は、前記抽選手段による抽選後に行われる一連の図柄変動表示を行う際に、該抽選に対して予告報知手段による予告報知が行われていた場合は、該抽選に対して予告報知手段による予告報知が行われていなかった場合よりも、前記擬似図柄表示を行う確率を低くなるようにしたことを特徴する遊技台』であってもよい。

10

20

30

40

50

【0563】

さらに、『前記始動口への遊技球の入賞状況に応じて、前記図柄表示手段に前記図柄変動表示を連続して複数回行わせる図柄変動表示制御部と、前記擬似変動停止が行われる前に第1演出を行うとともに、該擬似変動停止の後に行われる前記擬似変動開始が行われた後に該第1演出の続きになる第2演出を行う演出手段とを備え、前記演出手段が、2回以上連続して行われる前記図柄変動表示において、最後の図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示における前記真変動停止前に遊技者にとって前記第1演出と区別がつかない第3演出を行うとともに、該第3演出が行われた図柄変動表示の後に行われる図柄変動表示における前記真変動開始後に遊技者にとって前記第2演出と区別がつかない第4演出を行うものであることを特徴とし』てもよい。

10

【0564】

このようにすることで、期待感を高める必要性がある場合は高め、期待感を高める必要性が高いとはいえない場合は高めないことで適切な期待感向上演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0565】

たとえば、保留3個目が大当たりの場合に、予告報知を行うとなった場合には、1回目の変動で「チャンス」と表示し、2回目の変動でも「チャンス」と表示する。そして、3回目の変動では擬似連続予告が選択されずにスーパーリーチを経て大当たりが表示されやすいようにする。一方、予告報知を行わないとなった場合は、1回目の変動、2回目の変動ともに3回目の変動結果が期待度の高い変動結果であるということを報知せず、3回目の変動では「チャンス」と表示した後、擬似停止をして擬似確定表示を経て擬似開始を行い、擬似開始後にもう一度「チャンス」と表示した後、擬似停止をして擬似確定表示を経て擬似開始を行い、擬似開始後にもう一度「チャンス」と表示した後でスーパーリーチを経て大当たりが表示されやすいようにする。どのように表示されやすいようにするかというと、予告演出が当選した場合に予告演出実行フラグなどのフラグをセットする。大当たりであることを報知する演出の抽選を行う場合に、予告演出実行フラグがセットされている場合は、予告演出実行フラグがセットされていない場合よりも擬似連続予告を選択しにくい演出抽選テーブルから擬似連続予告の実行抽選を行う。

20

【0566】

なお、予告演出実行フラグがセットされている場合は、擬似連続予告が全く行われな

30

ようにしてもよく、具体的には擬似連続予告の抽選自体を行わないようにしてもよい。

【0567】

また、予告演出実行フラグがセットされていない場合は、擬似連続予告実行フラグがセットされている場合よりもより発展したスーパーリーチによる大当たりが表示されやすいようにしてもよい。発展したスーパーリーチとは、(1) キャラクタが戦う (2) キャラクタが負ける (3) お助けキャラクタが助けてくれる (4) お助けキャラクタが勝つ (5) 大当たり となる第1のスーパーリーチと、(1) キャラクタが戦う (2) キャラクタが負ける (3) お助けキャラクタが助けてくれる (4) お助けキャラクタが負ける (5) 2人目のお助けキャラクタが登場する (6) 2人目のお助けキャラクタが勝つ (7) 大当たり となる第2のスーパーリーチとがあり、予告演出実行フラグがセットされていない場合は第2のスーパーリーチが選択されやすいということである。第2のスーパーリーチは、第1のスーパーリーチよりもリーチの発展先が多いという特徴がある。

40

【0568】

また、予告演出フラグがセットされていない場合のみ、全回転リーチが行われるようにしてもよい。

【0569】

なお、『前記擬似図柄表示手段は、前記抽選手段による抽選後に行われる一連の図柄変動表示を行う際に、該抽選に対して予告報知手段による予告報知が行われていた場合は、該抽選に対して予告報知手段による予告報知が行われていなかった場合よりも、前記擬似

50

図柄表示を行う回数が低くなる確率が高いようにしたことを特徴する遊技台』であってもよい。たとえば、予告報知フラグがセットされている場合は平均1回の擬似連続予告が行われるのに対して、予告報知フラグがセットされていない場合は平均3回の擬似連続予告が行われるといったようなことである。

【0570】

(変更例F)

また、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。すなわち、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段と、予告報知を第1の態様で行う第1予告ステージと予告報知を第2の態様で行う第2予告ステージとを切り替えるステージ切り替え手段と備えたことを特徴とする遊技台』であつて、以下の特徴を備えてもよい。

【0571】

(変更例F-1)

『前記ステージ切り替え手段は、前記予告報知手段が予告報知を行っている間はステージを切り替えることがないようにし、前記予告報知手段が予告報知を行っていない間はステージを切り替え可能にしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。変動毎など所定の条件に基づいてステージの切り替え抽選を行う遊技台にあつては、予告報知を行っている間はステージ切り替えの抽選を行わず、予告報知を行っていない間はステージ切り替えの抽選を行い、当選した場合はステージを切り替えるようにしてもよい。また、ステージ切り替えを遊技者の操作により行う場合も同様に、予告報知を行っている間はステージ切り替えの操作を受け付けず、予告報知を行っていない間はステージ切り替えの操作を受け付けるようにしてもよい。

【0572】

なお、ステージとは、正確には演出ステージのことで、たとえば背景を異ならせたり登場キャラクタを異ならせたりするなどして演出の幅を広げるためのものである。たとえば、第1のステージとして姫ステージ(お姫様のキャラクタが登場し、お祭りに関する背景で、ダーツで大当たりという表示に当たれば大当たりとなるリーチ演出を行う)があり、第2のステージとして爺ステージ(お爺さんのキャラクタが登場し、城の中の背景で、殿中に忍び込んだ曲者を倒せば大当たりとなるリーチ演出を行う)があるなどである。演出ステージ毎に演出抽選テーブルが異なるため、演出を選択する条件が異なった結果(第1の条件は姫ステージ、第2の条件は爺ステージなど)、姫ステージを構成する演出を選択しまたは抽選し、爺ステージを構成する演出を選択しまたは抽選することで、複数のステージを設けることができる。

【0573】

なお、姫ステージでは可愛らしい人形が連続して登場する予告報知が行われ、爺ステージでは曲者が忍び込むためのカウントダウンをしている予告報知が行われる。具体的に書くと、爺ステージでは、1回目の変動で予告報知として曲者が「1」と声を出し、2回目の変動で予告報知として曲者が「2」と声を出し、3回目の変動で予告報知として曲者が「3」と声を出す音声を出力するとともに忍び込みリーチ演出に発展する。この場合、自由に予告報知中に演出ステージを変更できるとすると、姫ステージで可愛らしい人形が2回連続した後で爺ステージに切り替えた場合に、突然「3」から始まって遊技者はわけのわからないのまま曲者リーチ演出を見ることになり、遊技の興趣が低下する。

【0574】

(変更例 F-2)

『前記予告報知手段は、前記ステージ切り替え手段によりステージが切り替えられた場合は、予告報知を終了したことを特徴とする』遊技台であってもよい。これも、変更例 A と同様の理由でステージを切り替えた際の演出の表示がおかしなものにならないようにしたものである。なお、ステージ切り替え方法は、変更例 F-1 と同様に、抽選によるものでも遊技者の操作によるものなど、任意の方法であってよい。

【0575】

(変更例 F-3)

『前記ステージ切り替え手段は、予告報知を行わない第3の予告ステージについても切り替え可能に設けられ、前記予告報知手段が予告報知を行っている間にステージを切り替える場合は前記第3の予告ステージには切り替えすることがないようにし、前記予告報知手段が予告報知を行っていない間は前記第3のステージに切り替え可能にしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。連続予告を実行しない第3のステージには移行しないようにすることで、連続予告を最後まで楽しませることができる。なお、ステージ切り替え方法は、変更例 F-1 と同様に、抽選によるものでも遊技者の操作によるものなど、任意の方法であってよい。

10

【0576】

(変更例 F-4)

『前記予告報知手段は、前記第2のステージではストーリー性を伴わない非ストーリー予告報知とストーリー性を伴うストーリー予告報知とを行い、第1のステージで予告報知を行っている間にステージが切り替えられた場合は、第2のステージで行う予告報知としてストーリー予告報知を行わず、非ストーリー予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。変更例 F-1 の例で、さらに第2のステージである爺ステージには、曲者がカウントアップする予告報知のほかに、曲者が連続して登場する予告報知を行うようにしている。曲者がカウントアップする予告報知は、「いちにのさん！」で予告が完了するため、いきなり「さん！」から始まったら遊技者は違和感を覚えるが、曲者が連続して登場する予告報知はストーリー性がないため、1回目、2回目の予告報知を姫ステージの可愛らしい人形でいきなり「さん！」から始まったら遊技者は違和感を覚えない。なお、ステージ切り替え方法は、変更例 F-1 と同様に、抽選によるものでも遊技者の操作によるものなど、任意の方法であってよい。

20

30

【0577】

(変更例 G)

また、変更例 D のように、主制御部は、入賞時に予告情報を取得し、変動開始時に保留内の予告情報をまとめて副制御部に出力し、副制御部は入力した予告情報に基づいて予告演出を行う遊技台にあって、副制御部が予告演出を抽選により行う遊技台にあっては次に挙げられる問題がある。

【0578】

たとえば、副制御部が予告情報を受け取り、該予告情報がハズレのみの予告情報であった場合は副制御部はガセ連続予告の抽選を行う。ガセ連続予告の抽選確率は $1/20$ とする。主制御部は、前回の図柄変動が終了したことに基づいて変動開始コマンドをとともに予告情報を出力する。ここで、図柄変動が行われている間に始動口に遊技球が1つ入賞したため保留が1つ増加し、保留の数は合計2つ（全てハズレ）になったとする。この場合、副制御部は変動開始コマンドとともに予告情報を入力し、予告情報が全てハズレであるため $1/20$ でガセ連続予告の抽選を行う。また、別の例として、図柄変動が行われている間に始動口に遊技球が3つ入賞したため保留が3つ増加し、保留の数は合計4つ（全てハズレ）になったとする。この場合も、副制御部は変動開始コマンドとともに予告情報を入力し、予告情報が全てハズレであるため $1/20$ でガセ連続予告の抽選を行う。しかし、保留が1つ増えた場合と保留が3つ増えた場合とでは、当然ながら保留3つ増えた場合のほうが保留が1増えた場合よりもあたり（たとえばハズレと小当たり以外など）と

40

50

なる確率が3倍高い。このような場合は、たとえハズレであってもガセ連続予告を行うことにより遊技者を興奮させ、遊技者の遊技の興趣を高める必要があるが、保留の増加分に応じて予告確率を変化させないと、効果的に煽ることができず、遊技者の遊技の興趣を効果的に高めることができないという問題があった。

【0579】

これに対して、以下の方法により解決する。すなわち、

『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果から予告実行抽選を行い、該予告実行抽選に基づいて特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行うか否かを決定する予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段とを備え、前記予告報知決定手段は、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数の増加数に基づいて、前記予告実行抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。保留数の増加分を加味した予告実行抽選を行うことができるため、遊技者の遊技の興趣を高めることができる。

【0580】

さらに、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果から予告実行抽選を行い、該予告実行抽選に基づいて特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行うか否かを決定する予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段とを備え、前記予告報知決定手段は、前記事前予告実行抽選を前回行ってから今回行うまでの間に前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数の増加数に基づいて、前記予告実行抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。予告実行抽選を前回行ってから今回行うまでの間に増加した保留球数を加味した予告実行抽選を行うことができるため、期待度に応じた予告実行抽選を行うことができる。また、遊技台を開発時に、予告実行抽選の抽選値の予測が容易になり、開発工数を削減することができる場合がある。

【0581】

また、『少なくとも前記抽選手段および前記事前判定手段とを含む主制御基板と、少なくとも前記予告報知決定手段および前記予告報知手段とを含む副制御基板と、を備え、前記主制御基板は、前記抽選手段による抽選を行った際に、前記抽選結果とともに前記事前判定手段の判定結果を前記副制御基板に出力し、前記副制御基板は、入力した前記事前判定手段の判定結果に基づいて前記予告報知決定手段による前記予告実行抽選を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。このような場合は、処理構造が単純化するが事前判定手段の判定結果を副制御部は自由に取得できないまたは保留数増加毎に取得できないため、代わりに本変更例の増加数に応じた予告抽選を行う構成を設けることで遊技者の期待度を適切に煽ることができる遊技台が提供可能となり、遊技者の遊技の興趣をより向上させることができる。

【0582】

また、『前記予告報知決定手段は、前記事前判定手段の判定結果が第1の利益量（15R特別大当たりなど）である場合は第1の抽選テーブルにより予告実行抽選を行い、前記事前判定手段の判定結果が第2の利益量（ハズレなど）である場合は第2の抽選テーブルにより予告実行抽選を行い』さらに、『前記予告報知決定手段は、前記第2の抽選テーブルにより抽選を行う場合に、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数が第1の保留数である場合は、該第1の保留数よりも少ない数である第2の保留数である場合よりも前記予告報知を行う報知確率が小さいことを特徴とする遊技台』であってもよい。第2の抽選テーブルによる抽選とは、たとえばガセ連続予告の抽選のことである。たとえば、先の例では、副制御部は変動開始コマンドとともに予告情報を入力し、予告情報が全てハズレであるため1/20でガセ連続予告の抽選を行うとしたが、予告情報が全てハズレである場合に、保留が1つの場合は1/20で、保留が2つの場合は1/30で、保留が3つの場合は1/40で、保留が4つの場合は1/50でそれぞれ予告抽選を行うようにし、さらに、保留の増加数に応じて補正值を入れるようにしたということである。この場合、保留の増加数を考えなければ、保留が多ければ多いほど予告の実行確率は小さい。これは、保留が多いほど変動時間が短くなるということが関係する。すなわち、保留が4つである場合は、それ以上保留がたまらないため早く変動が終了するようにと短い変動時間が選択されやすく、保留が0つである場合は早く変動を終了してしまうと遊技者が暇になってしまう場合があるため、最近の遊技台は保留が多いほど変動時間が短くなるようにしている。そこで、短い変動時間が選択されやすいときに予告を行いやすくしてしまうと、せっかく予告を行ったのにすぐに変動が終わってしまうため、遊技者の中には遊技の興味が低下してしまう場合がある。そこで、予告の実行確率も保留が多いほど小さくなるようにした。

【0583】

しかし、この場合に保留の増加数を加味して予告の実行抽選を行わないと、たとえば前回の予告実行抽選のときは保留が1で、今回の予告実行抽選のときは保留が4つである場合に、保留3つに対するガセ予告報知による遊技者への期待感の煽りが1/50となってしまうため、あまり好ましくない。そこで、たとえば、 $1 - (19/20 \times 29/30 \times 39/40 \times 49/50) = 147039/1200000$ （約12%）で行われるようにすることで、遊技者の遊技の興味が適切なタイミングで向上させることができる。なお、『前記予告報知決定手段は、前記第1の抽選テーブルにより抽選を行う場合に、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数が第1の保留数である場合は、該第1の保留数よりも少ない数である第2の保留数である場合よりも前記予告報知を行う報知確率が大きいことを特徴とする遊技台』であってもよい。連続予告が連続するほど遊技者の期待感を煽ることができるため、15R特別大当たりが当たった場合に保留が4つの場合は可能な限り連続予告を行うことで遊技者の遊技の興味が確実に向上させることができる。

【0584】

また、『前記予告報知決定手段は、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数の増加数した保留数の数に応じて予告報知の抽選を行うようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。たとえば、保留が3個増加した場合は、従来は1/20の抽選を1回やっていたところ、3回行うようにしてもよい。この場合の抽選確率は $1 - (19/20)^3 = 14\%$ となる。また、『前記予告報知決定手段は、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数の増加数した保留数の数および記憶箇所に応じて予告報知の抽選を行うようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。増加した保留が3番目の保留と4番目の保留に記憶された場合は、3番目の保留に対する抽選テーブルと4番目の保留に対する抽選テーブルにより抽選されるようにしてもよい。

【0585】

なお、『前記予告報知決定手段は、前記第2の抽選テーブルにより抽選を行う場合に、前記抽選手段が保留した前記抽選の保留数が第1の保留数である場合は、該第1の保留数よりも少ない数である第2の保留数である場合よりも前記予告報知を行う報知確率が大きいことを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0586】

(変更例H)

また、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。すなわち、『遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段を備え、前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、該抽選の結果が特定の結果であることを該遊技者に予測させる予告報知を行う予告報知決定手段と、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を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に基づいて決定される演出の制御を行う演出制御手段と、演出用に設けられた演出用可動物を駆動する駆動手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記予告報知として前記駆動手段に駆動信号を出力し、前記演出制御手段は、前記予告報知手段が前記駆動手段に駆動信号を出力することを予定している場合であっても、特定の演出を行うことが決定された場合は前記駆動手段に優先して前記駆動信号に駆動信号を出力することを特徴とする遊技台』であってもよい。予告演出が設定されている場合は、抽選手段による遊技者に付与する利益量の抽選を行ったことに基づいて決定される演出で演出装置（たとえばシャッター）を駆動する演出が選択されない、または選択されても演出を実行されないようにする。これは、連続予告がそのときの変動の抽選に基づく演出に上書きされ、連続予告に見えないようになってしまうということをないようにするためである。しかし、特図1で4回先の抽選で大当たりとなる場合に演出装置を駆動する予告演出を始めたとして、途中で特図1よりも優先して変動される特図2で大当たりが当選した場合に、大当たりが当選したことを演出装置により確定報知（その演出が行われた場合に必ず大当たりとなる）をする演出が選択されたとする。この場合は、確定報知を優先することで遊技者の遊技の興趣を高めることができる。なお、大当たりの期待度が高い演出などでもよく、確定報知に限定されない。

【0587】

(変更例I)

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、図柄の変動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（いわゆる先読みを行い）、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図柄変動の時間（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。

【0588】

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になってしまうため、大当たりとなる回数も自ずと増加してしまい、遊技者に不公平感を与えるとともに射幸性が高まってしまうという問題があった。一方、遊技の結果によらずに図柄の変動時間を変更すると、遊技機が独自の判断で特図変短を発生させたかのように遊技客に捉えられる危険があり、遊技客に公平性に関して不信感を抱かせてしまう。従って、当否判定を事前に行った結果（先読みを行った結果）に基づいて予告報知を行う場合に変動時間を変更しないことで、遊技者に不公平感を与えず射幸性を抑えることができる。

【0589】

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する場合、連続する図柄変動停止表示の最後の図柄変動を長い変動時間にできない場合があった。この場合、連続する図柄変動停止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。

【0590】

このため、変動時間を変更せずに予告報知する場合、あたりやハズレとなる図柄変動の時間を必ず長いものにすることで連続する予告報知の最後の図柄変動を必ず長い変動時間とすることができるが、その場合、通常時の変動時間の大半を占めるハズレの変動時間も自ずと長くなってしまうため、抽選結果が報知されるまで遊技者に止め打ちを行われて遊技台の稼動が低下してしまったり、当否抽選を行う回数が著しく減少するので遊技者の興趣を低下させてしまうという問題があった。また、演出効果の高い予告報知を行うことができないという問題があった。

【0591】

このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、遊技者に不公平感を与えること無く、事前予告報知の演出効果を高めることができる遊技台を提供することを目的とする。すなわち、

『所定の始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄を変動表示した後に停止表示する変動停止表示を所定変動時間行う図柄表示手段と、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遊技者に有利な特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、第1特定条件を満たす特定変動時間のみを含む特定変動時間グループと、特定条件を満たさない非特定変動時間を含む非特定変動時間グループと、を少なくとも含む複数の変動時間グループが予め定められた変動時間グループテーブルのうちから何れかの変動時間グループを前記所定の始動口に遊技球が入賞した場合に決定する変動時間グループ決定手段と、前記変動時間グループ決定手段が決定した変動時間グループを記憶する変動時間グループ記憶手段と、前記変動停止表示開始時に前記記憶された変動時間グループのうちから第2特定条件に応じた変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記決定された変動時間に基づいて前記図柄表示手段に前記変動停止表示をさせる表示制御手段と、前記特定変動時間グループの何れかの特定変動時間に基づく特定変動停止表示の開始よりも先に開始される前記変動停止表示である先変動停止表示が1または複数ある場合、当該先変動停止表示において前記特別遊技状態を開始することを示唆する事前予告報知を行う事前予告報知手段と、を備えたことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、変動時間を変化させずに先変動停止表示で事前予告報知を行った後に特定条件を満たす変動時間に基づく特定変動停止表示を行う。このため、遊技者に不公平感を与えること無く、事前予告報知と特定変動停止表示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。また、図柄種別を複数持つ必要が無いため、種別抽選に係る制御処理もする必要がなく、制御負担を軽減することができる。また、検査機関（保安電子通信技術協会など）に提出するための書類に記載する図柄種別に係る記載事項を削減して書類作成の負担を軽減することができる。

【0592】

また、『前記事前予告報知手段は、前記先変動停止表示が前記非特定変動時間である場合、当該先変動停止表示において前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、非特定変動時間である先変動停止表示中に事前予告報知を行った後に特定変動時間である特定変動停止表示を行うため、事前予告報知と特定変動停止表示の演出効果をさらに高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0593】

また、『前記事前予告報知手段は、前記先変動停止表示が前記特定変動時間となる可能性がある場合、当該先変動停止表示から前記特定変動停止表示までの変動表示において前記事前予告報知を行わないことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、先変動停止表示が特定変動時間となる可能性がある場合には事前予告を行わないため、事前予告報知と特定変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0594】

また、『前記事前予告報知手段は、前記特定変動停止表示が前記特定の図柄態様を表示せず且つ前記先変動停止表示が前記特定変動時間となる可能性がある場合、当該先変動停止表示から前記特定変動停止表示までの変動表示において前記事前予告報知を行わないこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、特定変動停止表示がハズレで先変動停止表示が特定変動時間となる可能性がある場合には事前予告を行わないため、事前予告報知と特定変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。また、特定変動停止表示があたりで先変動停止表示が特定変動時間となる可能性がある場合に事前予告報知を行って演出効果が低下したとしても遊技者が有利となるため、遊技者の遊技に対する興味を損なうことはない。

【0595】

また、『前記特定変動時間は、前記非特定変動時間よりも長いことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、先変動停止表示の変動時間を短く、特定変動停止表示の変動時間を長くすることができるため、短い変動時間の先変動停止表示で事前予告報知を遊技者に印象付けた後に長い変動時間の特定変動停止表示を行うことで事前予告報知と特定変動停止表示の演出効果を高めることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

10

【0596】

また、『前記非特定変動時間グループは、前記非特定変動時間のみを含む第1非特定変動時間グループと、前記特定変動時間と前記非特定変動時間を含む第2非特定変動時間グループと、を含み、前記事前予告報知手段は、1または複数の前記先変動停止表示の全てが前記第1非特定変動時間グループの何れかの非特定変動時間に基づく場合、当該先変動停止表示において前記事前予告報知を行い、1または複数の前記先変動停止表示の少なくとも何れかが前記第2非特定変動時間グループの何れかの変動時間に基づく場合、当該先変動停止表示から前記特定変動停止表示までの変動表示において前記事前予告報知を行わないことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、先変動停止表示が第1非特定変動時間グループの変動時間に基づく場合には必ず変動時間が非特定変動時間となるため、演出効果の高い事前予告報知を必ず行うことができる。また、先変動停止表示が第2非特定変動時間グループの変動時間に基づく場合には必ず変動時間が非特定変動時間とならないため、事前予告報知を行わないことで事前予告報知と特定変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0597】

また、『前記所定の始動口に遊技球が入賞した場合に前記変動停止表示の権利を所定数まで保留するとともに、保留数が1以上のときに前記変動停止表示が終了したときに前記保留数から1減算する保留手段を備え、前記変動時間グループの各変動時間のうちの前記変動停止表示開始時の前記保留数が所定保留数である場合に対応する変動時間は、前記変動停止表示開始時の前記保留数が前記所定保留数よりも多い場合に対応する変動時間以上の長さであり、前記変動時間決定手段は、前記記憶された変動時間グループのうちから前記変動停止表示開始時の前記保留数に対応する変動時間を決定し、前記事前予告報知手段は、前記第2非特定変動時間グループの何れかの変動時間に基づく前記先変動停止表示がある場合、当該先変動停止表示開始時の保留数となる可能性のある特定保留数に対応する変動時間がいずれも非特定変動時間であるときに当該先変動停止表示において前記事前予告報知を行い、前記特定保留数に対応する変動時間のいずれかが特定変動時間であるときに当該先変動停止表示から前記特定変動停止表示までの変動表示において前記事前予告報知を行わないことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、先変動停止表示が第2非特定変動時間グループの何れかの変動時間に基づく場合でも、当該先変動停止表示開始時に必ず非特定変動時間が選択される場合には事前予告報知を行うことができるため、事前予告報知の発生確率を向上させることができる。また、当該先変動停止表示開始時に必ず非特定変動時間が選択されない場合には事前予告報知を行わないため、事前予告報知の演出効果が低下することを防ぐことができる。また、第2非特定変動時間グループは、保留数が少ない場合と多い場合とでそれぞれの変動時間に特定変動時間（比較的長い）と非特定変動時間（比較的短い）を対応させているため、保留数が多いときは抽選結果を早く遊技者に報知することで保留数を保留できない状態を短くして遊技者が止め打ちするのを防止するとともに遊技をテンポ良く進めることができ、保留数が少ないときは抽

30

40

50

選結果の報知を遅らせて保留数が増える期間を設けるとともに変動停止表示が行われない時間を短くして遊技者の遊技に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0598】

また、『前記事前予告報知手段は、前記特定変動停止表示において前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、特定変動停止表示でも事前予告報知を行うことで、事前予告報知と特定変動停止表示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。

【0599】

また、『前記特定の図柄態様を表示しない場合の前記特定変動停止表示は、前記特定の図柄態様を表示する場合の前記特定変動停止表示よりも発生率が高いことを特徴とする遊技台』であってもよい。こうすることで、当たりよりハズレの場合の事前予告報知のほうが発生しやすいので事前予告報知を遊技者に多く見せることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0600】

(変更例J)

また、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。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、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行するとともに、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって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は、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第1特別遊技状態よりは遊技者に不利な第2遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、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所定確率で行う予告報知手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記予告報知を行い、前記図柄表示手段は、前記第2の始動口への入賞に基づく利益量の抽選を、前記第1の始動口への入賞に基づく利益量の抽選よりも優先して行い、前記入賞困難状態の場合は、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、第1特定図柄態様を含み第2特定図柄態様を含まない複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行することを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0601】

入賞困難状態にあっては特図1の変動がメインとなり、特図1に保留が溜まり、特図1の抽選に対する連続予告が行われる。この場合に、特図2で小当たりに当選すると、連続予告中に特図2の小当たりによる大入賞口の開放動作が行われ、連続予告の連続性が阻害される場合がある。このため、入賞困難状態にあっては特図1では小当たり図柄が停止表示されるようにし、特図2では小当たり図柄停止表示しないようにした。なお、小当たりでの大入賞口の開放動作はたとえば8秒程度行われる場合がある。

【0602】

なお、『図柄表示手段は、遊技球が所定の始動口に進入したことに基づいて、所定の長変動時間および該長変動時間よりも短い短変動時間のうちのいずれか一方の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停

止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行し、前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を行い前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合、該一方の特定図柄態様を停止表示する特定図柄変動停止表示における図柄の変動表示を前記長変動時間に亘って行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている。また、こういった遊技台では、7セグメントディスプレイ等の図柄表示装置を備え、始動口に遊技球が入賞すると、その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。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。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図柄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、特開平3-73180号公報）。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図柄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。そこで、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遊技台を提供することを目的とする。

10

20

【0603】

また、『前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、最初の図柄変動停止表示における図柄の変動表示の変動時間が所定時間よりも長ければ、該最初の図柄変動停止表示を実行する間は、前記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』であってもよい。

【0604】

また、『前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記長変動時間に亘る図柄の変動表示を行う図柄変動停止表示を実行する場合には、該長変動時間に亘る図柄の変動表示において、該短変動時間を超えない間隔で前記予告報知を繰り返し行うことを特徴とする遊技台』であってもよい。

30

【0605】

また、『前記図柄表示手段は、前記図柄変動停止表示における図柄の変動表示の最中に、図柄の停止表示とは異なる図柄の仮停止表示を行うものであることを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0606】

また、『前記特別遊技状態移行手段は、前記第2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遊技状態へ移行させるものであることを特徴とする遊技台』であってもよい。

40

【0607】

また、『前記図柄表示手段が、通常状態よりも前記第3遊技状態の方が前記第2特定図柄態様を停止表示する確率が高いことを特徴とする記載の遊技台』であってもよい。

【0608】

また、『前記図柄表示手段が、通常状態よりも前記第3遊技状態の方が前記第1特定図柄態様を停止表示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。

【0609】

なお、入賞困難状態にあっては特図1の変動がメインとなり、特図1に保留が溜まり、特図1の抽選に対する連続予告が行われる。この場合に、特図2でスーパーリーチに当選すると、連続予告中に特図2でスーパーリーチが行われ、連続予告の連続性が阻害される

50

場合がある。このため、入賞容易状態にあっては特図2ではスーパーリーチが行われやすくし、特図2ではスーパーリーチが行われにくくしてもよい。つまり、『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に基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行するとともに、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって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は、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第1特別遊技状態よりは遊技者に不利な第2遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、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所定確率で行う予告報知手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記予告報知を行い、前記図柄表示手段は、前記入賞困難状態の場合は、前記入賞容易状態の場合よりも、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて行う変動時間が短い変動時間が選ばれやすいようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。

【0610】

なお、『第1の乱数を取得して前記第1特定図柄態様で停止することを抽選する第1図柄抽選手段と、第2の乱数を取得して前記第2特定図柄態様で停止することを抽選する第2図柄抽選手段と、を備え、前記第2図柄抽選手段は、前記入賞困難状態である場合は、前記第2図柄抽選乱数を取得しないことを特徴とする遊技台』であってもよい。普通図低確率状態の場合は、大当たり図柄抽選用乱数を取得し、小当たり図柄抽選用乱数を取得しないということである。

【0611】

(変更例J-1)

また、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。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、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行するとともに、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、を備え、前記図柄表示手段は、前記入賞困難状態の場合に前記第1の始動口への入賞に基づく一連の図柄変動停止表示中に、前記第2の始動口への入賞があった場合に、前記第1の始動口への入賞に基づく一連の図柄変動停止表示を中断するとともに前記第2の始動口への入賞に基づく図柄変動を開始して一連の図柄変動停止表示を実行し、該一連の図柄変動停止が終了するとともに中断していた前記第1の始動口への入賞に基づく一連の図柄変動停止表示を再開し、前記入賞容易状態の場合に前記第1の始動口への入賞に基づく一連の図柄変動停止表示中に、前記第2の始動口への入賞があった場合には前記第1の始動口への入賞に基づく前記一連の図柄変動停止表示を中断しないようにしたことを特徴とする遊技台』であって

もよい。入賞容易状態においては始動口2に入りやすいため、特図1で大当たり確率が高いリーチが選択されるまで止め打ち遊技を行い、大当たり確率が高いリーチが選択された場合に以後は止め打ち遊技を中止し特図2で大当たりを得るようにすれば、1回の入賞容易状態で2回の大当たりを獲得することが可能となる。このとき、遊技者は止め打ち遊技を行うため、遊技店側の稼動が下がってしまうという問題がある。本変形例はこの問題を解決したものである。なお、特に、特図1で大当たりとなった場合は特図2の割込み変動を行わないようにしてもよい。

【0612】

(変更例K)

変更例Kは、変更例の項で記載した宣言と異なり、予告報知手段を備えた遊技台に限定されない。そして、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。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、前記第1の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行するとともに、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって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は、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第1特別遊技状態よりは遊技者に不利な第2遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、前記入賞容易状態で前記第1特定図柄態様が停止された場合は特別遊技状態終了後に必ず前記入賞容易状態に移行させ、前記入賞困難状態で第2特定図柄態様が停止された場合は特別遊技状態終了後に前記入賞困難状態または前記入賞容易状態のどちらかに移行する入賞難易度移行手段と、を備え、前記図柄表示手段は、前記入賞容易状態の場合は、前記第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、第1特定図柄態様を含み、第2特定図柄態様を含まない複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行することを特徴とする遊技台』であってもよい。特図2には入賞困難状態では滅多に入賞せず、入賞容易状態ではたくさん入賞するが、入賞容易状態で小当たりが当選してもベースが上がるだけで意味がない。なお、入賞容易状態中は複数の変動に亘って行われる演出（たとえば、予め提示された条件を達成させる表示をすることで遊技者に大当たりだということを報知するミッションモードなど）が行われる場合は、小当たりが行われることで無意味に大入賞口が開放されるため、ミッションモードに代表される複数の変動に亘って行われる演出に対して興ざめし、遊技の興趣が低下する場合がある。

【0613】

なお、『第1の乱数を取得して前記第1特定図柄態様で停止することを抽選する第1図柄抽選手段と、第2の乱数を取得して前記第2特定図柄態様で停止することを抽選する第2図柄抽選手段と、を備え、前記第2図柄抽選手段は、前記入賞困難状態である場合は、前記第2図柄抽選乱数を取得しないことを特徴とする遊技台』であってもよい。普図低確率状態の場合は、大当たり図柄抽選用乱数を取得し、小当たり図柄抽選用乱数を取得しないということである。

【0614】

(変更例L)

変更例Lも、変更例の項で記載した宣言と異なり、予告報知手段を備えた遊技台に限定されない。そして、従来の遊技台よりも遊技の興趣を高める目的で次の構成を備えた遊技台を提供する。すなわち、『遊技球が所定の始動口に進入したことに基づいて、所定の長

10

20

30

40

50

変動時間および該長変動時間よりも短い短変動時間のうちのいずれか一方の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって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は、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第1特別遊技状態よりは遊技者に不利な第2遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって停止表示した図柄態様が第3特定図柄態様である場合には、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第2特別遊技状態よりは遊技者に不利な第3遊技状態へ移行させ、該図柄変動表示によって停止表示した図柄態様が第4特定図柄態様である場合には、前記第3特定図柄態様が停止表示された場合と有利度が等しい第4特別遊技状態へ移行させ、特別遊技状態移行手段と、前記特別遊技状態に移行した場合に所定の入賞口を所定の期間開放する制御を行う大入賞口開放手段と、を備え、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第1特定図柄態様、前記第2特定図柄態様および前記第3特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、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所定確率で行う予告報知手段と、を備え、前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を行い前記第1特定図柄態様、前記第2特定図柄態様および前記第3特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合、該一方の特定図柄態様を停止表示する特定図柄変動停止表示における図柄の変動表示を前記長変動時間に亘って行い、前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記予告報知を行うものであり、前記大入賞口開放手段は、前記第2特別遊技状態と前記第4特別遊技状態の開放態様を遊技者が区別がつかないようにしたことを特徴とする遊技台。』であってもよい。第1特定図柄態様とは、たとえば15R特別大当たり図柄である。第2特定図柄態様とは、たとえば2R特別大当たり図柄である。第3特定図柄態様とは、たとえばガセ連続予告に使用するための小当たりであり、第4特定図柄態様とは、2R特別大当たり図柄とみせかけるための小当たりである。また、2R特別大当たり図柄が当選した場合は、2R特別大当たりにより行われる第2特別遊技状態後に移行する確率変動状態を、15R特別大当たりにより行われる第1と区別遊技状態後に移行する確率変動状態と比較して、遊技者に確率変動であることの報知の報知度合いが低いようにしてもよい。2R特別遊技状態後に移行する確率変動状態は、いわゆる隠れ確変と呼ばれるものであってもよい。

【0615】

なお、『前記大入賞口開放手段は、前記第4特別遊技状態の期間を、前記第3特別遊技状態の期間よりも短くなるようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。第3特別遊技状態は2R確変をわかりにくくするためのものであるため、2R確変に見せかけるために一定の期間、特別遊技状態とする必要があるが、第4特別遊技状態は連続予告用の小当たりであるため特別遊技状態の期間は可能な限り短くてもよい。また、第3特別遊技状態は大入賞口が2回開放し、第4特別遊技状態は大入賞口が1回開放するようにしてもよい。

【0616】

なお、『第1の乱数を取得して前記第1特定図柄態様で停止することを抽選する第1図柄抽選手段と、第2の乱数を取得して前記第2特定図柄態様で停止することを抽選する第2図柄抽選手段と、を備え、前記第2図柄抽選手段は、前記入賞困難状態である場合は、前記第2図柄抽選乱数を取得しないことを特徴とする遊技台』であってもよい。普図低確率状態の場合は、大当たり図柄抽選用乱数を取得し、小当たり図柄抽選用乱数を取得しないということである。

【0617】

(変更例M)

また、以下の遊技台であってもよい。

【0618】

先読みの結果が、大当たりが2つ含まれるなど特定の結果の場合に、演出の状態を切り替えてもよい。

【0619】

また、所定期間における先読みの結果が所定の結果の場合に、演出の状態を切り替えてもよい。

【0620】

また、演出の状態として、QR画像A、QR画像Bのいずれかを選択して液晶画面に表示する演出状態Aや、QR画像A、QR画像B、QR画像Cのいずれかを選択して液晶画面に表示する演出状態Bを含めても良い

10

また、所定期間は、所定の大当たり中、所定の時短中、所定の特図確率変動中、所定の普図高確率中、所定の遊技状態中、所定の遊技状態が終了してから所定の回数の特図変動が終了するまで、遊技者によるチャンスボタン、発射ハンドルを操作など所定の遊技操作が行われたことを検出してから所定時間経過するまで、所定の予告表示中、所定のリーチ変動中、所定の演出ステージ中などどのような期間を適用してもよい。

【0621】

また、所定の結果は、大当たりが2つ、3つなど所定個数含まれる、所定の大当たりが含まれる、所定の大当たり種別が含まれる、所定の小当たりが含まれる、所定のハズレリーチが選択されることが決定されている識別子が含まれるなど保留内に特定の識別子を含んでいる場合や、特定の識別子の組合せが含まれる場合を適用としてもよい。

20

【0622】

また、表示されるQR画像については、QRに対応付けられたインターネット上のホームページで特典が得られるようにしてもよいし、次のぱちんこ、パチスロ機を遊技する場合の演出の常態を設定するためのパスワードにしてもよい。

【0623】

また、QR画像に替えて、バーコード、所定桁数の文字の組合せ、所定個数の色彩、形状をした画像の組合せなどとしてもよい。

【0624】

(変更例N)

『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、遊技者に付与する利益量の抽選を、前記第1の始動口および前記第2の始動口のいずれか一方の始動口に入賞したことに基づいて行う抽選手段と、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行う予告報知手段と、を備え、さらに、第3の始動口と、可動することにより第2の始動口の入賞確率を切り替える可動部材（電チュー）と、第3の始動口に入賞したことに基づいて取得される乱数による抽選に基づいて前記可動部材の可動内容を決定する可動部材可動内容決定手段と、を備え、前記予告報知手段は、前記可動部材可動内容決定手段が抽選を行う前に前記乱数に基づいて、前記第2の始動口の状態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に対する予告報知を行うか否かを決定するようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。また『可動部材可動内容決定手段は、前記可動部材を第1の可動位置と、第1の可動位置よりも第2の始動口に入賞しにくい位置である第2の可動位置とに可動制御し、前記予告報知手段は、前記第3の始動口に入賞したことに基づいて取得される乱数に基づく抽選を前記可動部材可動内容決定手段が行った場合に前記第1の可動位置に可動することが決定される場合は、前記予告報知を第1の予告確率で行うようにし、前記第3の始動口に入賞したことに基づいて取得される乱数に基づく抽選を前記可動部材可動内容決定手段が行った場合に前記第1の可動位置に可動することが決

30

40

50

定されない場合は、前記予告報知を第1の予告確率よりも高い第2の予告確率で行うようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。この場合、第1の予告確率は0であってもよい。また、前記予告報知は、特図の大当たり乱数が含まれている場合に行われる予告報知である場合であってもよく、特図の大当たり乱数が含まれていない場合に行われる偽予告報知では、異なる予告確率であってもよい。なお、『前記予告報知手段は、前記可動部材可動内容決定手段が抽選を行った後で抽選結果が確定する前に前記乱数に基づく抽選結果に基づいて、前記第2の始動口の状態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に対する予告報知を行うか否かを決定するようにしたことを特徴とする遊技台』であってもよい。これまで述べた構成によると、入賞困難状態では特図1の変動がメインとなるが、特図1の変動中に特図2の変動が割り込む場合は特図2の変動が優先されるため、連続予告の連続性が損なわれるか特図2の割込み分も連続予告に含むかのいずれかとしなければならず、連続予告が適切に遊技者の遊技の興趣を高めにくくなってしまうという問題がある。これを解決するため、入賞困難状態では普図の保留または変動中の普図の抽選結果に基づいて予告報知を行うか否かを決定するようにした。また、入賞困難状態の第1特図始動口入賞に基づく予告演出は普図の保留または変動中の普図の抽選結果に基づいて行うか否かを決定するようにしたが、入賞困難状態の第2特図始動口入賞に基づく予告演出、入賞容易状態の第1特図始動口入賞に基づく予告演出、入賞容易状態の第2特図始動口入賞に基づく予告演出は、普図の保留または変動中の普図の抽選結果に基づいて予告内容を決定するようにしてもよいし、しないようにしてもよい。

【0625】

(変更例P)

通常変動に加えて擬似連続変動を実行することにより当否抽選1回あたり2回分以上の図柄変動演出を経て当否抽選の結果を遊技者に示す連続変動パターン(擬似連続変動)を搭載した遊技台がある。たとえば、特開2008-161392である。この遊技台は、『所定時間の通常変動後に、停止図柄候補を外れ態様にて暫定的に停止させた上で、再度停止図柄候補を変動表示させる。このような通常変動後の再度の変動表示のことを「擬似連続変動」とよぶことにする』として擬似連続変動を定義付けている。また、この遊技台は、『抽選保留ランプ20は、4個のランプからなり、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する』とあるように、保留数を表示する保留ランプが搭載されている。この保留数は、一般的な遊技台であっては、入賞毎に加算され、抽選を開始する毎に減算され、保留ランプはこの加算・減算に合わせて表示態様に変化している。このため、擬似連続変動として1回あたりの抽選を2回以上の図柄変動演出を経て当否抽選の結果を遊技者に示そうとした場合でも、暫定的な停止から再変動の際に保留ランプに注目していると、遊技者は擬似連続変動であることを認識することができる場合がある。このため、遊技者の中には、当否抽選1回につき1回の図柄変動で当選結果を報知したほうが当否抽選1回につき複数回の図柄変動で当選結果を報知するよりも時間が掛からないではないか、と時間を浪費していると感じ、遊技に対する興趣が低下してしまう場合があるという問題がある。これは、保留ランプだけではなく、たとえば特別図柄表示装置や遊技台に外部接続され大当たり回数や図柄の変動回数を表示する図柄変動表示器を注目した場合でも同様に擬似連続変動であるということが分かってしまう。これに対して、保留球表示ランプ等、図柄変動に関する報知装置の報知態様の変化がないことを遊技者が認識しないように暫定的な停止から再変動の際に激しい音を鳴らすなどして遊技者の注意を逸らすための報知を行うことが考えられる。しかし、注意を逸らすための報知を行う場合は必ず擬似連続変動を行うまたは行ったというようにすると、今度は、注意を逸らすための報知が行われると擬似連続変動が行われるまたは行ったと遊技者が知覚するようになり、擬似連続変動だということが分からないようにするための注意逸らし報知の本来の目的が失われてしまうという問題があった。

【0626】

この問題を解決するための遊技台としては、

『遊技球が始動口に進入したことに基づいて、図柄の変動を開始する開始表示を経て図柄の変動を開始し、所定の変動時間が経過した後に停止表示し、停止表示を所定の期間継続する確定表示をする一連の図柄変動表示を実行する図柄表示手段と、を備えた遊技台であって、前記図柄表示手段は、1回の始動口に進入したことに基づいて行われる一連の図柄変動表示の中で、前記停止表示をしたかのように見せかける擬似停止表示と、前記擬似停止表示後に前記確定表示をしたかのように見せかける擬似確定表示と、該擬似確定表示後に前記開始表示をしたかのように見せかける擬似開始表示と、を行うことで複数回の図柄変動があったかのようにみせかける擬似連続表示手段と、を含み、前記図柄表示手段が前記開始表示、前記停止表示または前記確定表示を行ったことに基づいて報知態様が変化する報知装置に対する遊技者の注意を逸らすための注意逸らし報知手段と、をさらに備え、前記注意逸らし報知手段は、前記注意逸らし報知を、前記擬似連続報知手段が前記擬似開始表示、前記擬似確定表示または前記擬似停止表示を表示する際に行うとともに、前記図柄表示手段が前記開始表示、前記停止表示または前記確定表示を行う際にも行うことを特徴とする遊技台』があげられる。

10

【0627】

この遊技台によれば、擬似停止表示または擬似開始表示の際に行えばよいだけである注意逸らし報知を、わざわざ停止表示または開始表示の際に行うようにした。これにより、擬似連続変動の存在を知らない遊技者が、注意逸らし報知が行われても注意が逸らされず、図柄変動に関する報知装置にたまたま注意を払っていたとしても、注意逸らし報知が停止表示または開始表示の際に行われていれば「注意逸らし報知＝擬似連続変動」という式が成立しないようにすることができる。これにより、注意を逸らすための報知が行われると擬似連続変動が行われる（または行われた）と遊技者が知覚することを防止することができ、当否抽選1回につき複数回分の図柄変動をしていることがより分かりにくくなるため、擬似連続変動であることが認識されることにより遊技者が時間の浪費感を覚えて遊技の興味が低下してしまうことを防止することができる。

20

【0628】

なお、本変更例の具体的な例を以下に記載する。

【0629】

遊技球が始動口に進入したことに基づいて、大当たり抽選用の乱数、停止図柄抽選用乱数、特図高確率状態移行抽選用乱数、普図高確率状態移行抽選用乱数など遊技者に付与する利益量を抽選するための1または複数の乱数を取得する抽選用乱数取得手段が抽選用乱数を取得する。また、抽選用乱数取得手段が取得した1回の抽選に使用する1または複数の乱数は、抽選用乱数記憶部に記憶される。また、遊技球が始動口に進入したが変動開始条件が成立していないため変動が開始されていない図柄変動の数を記憶する保留数記憶部を備えている。本変更例では、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて、前記抽選用乱数取得手段が1回の抽選に使用する1または複数の乱数を取得して前記抽選用乱数記憶部に記憶するとともに、前記保留数記憶部に1を加算する。なお、抽選用乱数記憶部が保留数記憶部を兼ねていてもよい。すなわち、1回の抽選に使用する1または複数の乱数が何セットあるかによって、保留数の数を判断してもよい。

30

【0630】

保留数記憶部に1以上の保留数があり、図柄が非変動中であり、大当たり遊技中ではないなどの変動開始条件が成立している場合には、図柄表示手段は図柄変動を開始する。図柄変動の開始とは、停止表示した図柄を縦、横または前後にスクロール表示したりすることなどである。本変更例では、7セグメントLEDに図柄を表示する特別図柄表示器と、画像表示器に図柄を表示する装飾図柄表示器を備えている。開始表示は、抽選結果の報知を開始する際に行う表示である。特別図柄表示器では、停止表示中の図柄を変動開始させることを指す。画像表示器では、停止表示中の図柄を変動開始させることを指し、たとえば、停止表示中の左、中、右図柄を徐々に加速させて高速変動しているように見せる表示を行うことを指す。図柄表示手段は、開始表示を行った後、変動表示を行う。変動表示は、図柄を変動表示させることを指し、特別図柄表示器では7セグメントLEDの表示

40

50

を素早く切り替えたりする。画像表示器では、加速表示後の図柄のうち、左、中を停止させリーチ演出を行うなど、停止表示が行われるまでの表示を指す。図柄の変動を開始してから所定の時間が経過すると、図柄表示手段は停止表示を行う。このとき、停止表示する図柄は前記抽選結果に基づくものである。停止表示後、停止表示した図柄を所定の期間（たとえば3秒）画面に残す確定表示を行い、これにより、一連の図柄変動表示は終了する。

【0631】

ここで、擬似連続変動について説明する。擬似連続変動は、画像表示器上で行われる装飾図柄の前記一連の図柄変動表示中に、図柄の停止表示に似せた擬似停止表示、図柄の確定表示に似せた擬似確定表示および図柄の開始表示に似せた擬似開始表示を行うことで、1回の抽選結果の表示であるにも関わらず、あたかも複数回の抽選結果の表示があったかのように見せかける変動のことである。擬似連続変動は、一連の図柄変動表示として、図柄変動開始表示、図柄変動表示、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示、図柄擬似変動開始表示、図柄変動表示、図柄変動停止表示、図柄確定表示を行う。なお、特別図柄表示器で行われる特別図柄は、装飾図柄と連動して変動表示を行うが図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示および図柄擬似変動開始表示を行わない。

10

【0632】

次に、図柄変動に関する報知装置について説明する。図柄変動に関する報知装置は、遊技機内に設けられた保留数表示器ならびに特別図柄表示器および遊技機外に設けられた図柄回転数等を報知するデータ表示器などを指す。保留数表示器およびデータ表示器は、図柄変動が開始されたことに基づいて表示態様が変化し、特別図柄表示器は図柄変動が停止したことまたは図柄変動が開始したことに基づいて表示態様が変化する。裏を返せば、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示または図柄擬似変動開始表示をしたことに基づいて表示態様は変化しない。変化するように作ってしまうと、演出上、遊技の興趣を向上させるために遊技者を誤魔化してもよいが、どこかで本当の情報を報知しておかないと、遊技の興趣が著しく向上したり、遊技者にとって不利益となったり、ホール関係者が正確な情報を取得できなかつたりする場合があるためである。

20

【0633】

次に、注意逸らし報知について説明する。上述したように、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示および図柄変動擬似開始表示に基づいて前記図柄変動に関する報知装置の態様が変化しないため、遊技者は、前記図柄変動に関する報知装置の態様の变化があったか否かにより、図柄擬似変動停止表示か図柄変動停止表示か、図柄擬似確定表示か図柄確定表示か、または図柄擬似変動開始表示か図柄変動開始表示か、が分かってしまう。注意逸らし報知は、前記図柄変動に関する報知装置の態様の变化があったか否かに遊技者が注目しないように、前記図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示または図柄擬似変動開始表示に際して行われる演出報知のことである。また、本変更例では、この注意逸らし報知を、図柄変動停止表示、図柄確定表示または図柄変動開始表示の際にも行うようにしている。これにより、注意逸らし報知があったために擬似連続変動であると認識されずに済み、擬似連続変動をより分かりにくくしている。

30

【0634】

また、注意逸らし報知は音、ランプ、液晶表示または可動物の可動動作によりで行ってもよい。特に、注意逸らし報知は、前記図柄変動に関する報知装置（特に前記保留表示器、特別図柄表示器、または液晶表示上に表示された保留図柄表示）の近傍では行わないようにすることがよい。これにより擬似連続変動であることが気付きにくくなる。

40

【0635】

また、図柄擬似変動停止表示と図柄変動停止表示に際して行われる注意逸らし報知は、略同一のタイミングで行うようにしてもよい。図柄擬似確定表示と図柄確定表示、および図柄擬似変動開始表示と図柄変動開始表示に関しても同様である。これにより擬似連続変動であることが気付きにくくなる。

【0636】

50

また、図柄擬似変動停止表示と図柄変動停止表示は完全に同一の表示でなくてもよい。たとえば、図柄擬似変動停止表示固有の停止表示態様があってもよい。図柄擬似確定表示と図柄確定表示、および図柄擬似変動開始表示か図柄変動開始表示に関しても同様である。たとえば、図柄擬似確定表示と図柄確定表示の確定表示時間が異なってもよく、表示態様として、図柄擬似確定表示の際の図柄は少しだけ揺れているように表示し、図柄確定表示の際の図柄は完全に停止してもよく、図柄擬似確定表示の際の第4図柄は変動表示をし続け、図柄確定表示の際の第4図柄は変動表示をしてなくてもよい。また、図柄擬似変動開始表示の際の図柄は高速で変動を開始し、図柄変動開始表示の際の図柄は低速で変動を開始してもよい。ただし、一見して同じような表示と遊技者が認識しうる表示でなければならない。

10

【0637】

また、注意逸らし報知は、図柄擬似変動停止表示の際または図柄擬似確定表示中に開始してもよい。一般的な遊技者は、遊技をするに当たり装飾図柄以外で特に注目するものは保留球表示装置である。特別図柄表示装置は、連動して表示される装飾図柄の表示を見ていればよいし、データ表示器も遊技者に直接的な利益と結びつく情報ではないが、保留が4つになった場合に遊技球の発射を停止させないと不利になるということから、保留球数表示は遊技者が最も注目するものである。したがって、特に、保留球数表示から遊技者の注意を逸らす必要がある。保留数表示が変化するのは図柄変動開始表示の際であるので、図柄擬似変動開始表示前には注意逸らし報知により注意を惹きつけておく必要がある。一方、擬似図柄変動停止表示前は、遊技者は図柄変動に注目するため、この時点で注意逸らし報知を開始しても効果的に遊技者の注意を惹きつけられない場合がある。そのため、擬似図柄変動停止表示の直前から図柄擬似確定表示中、特に、図柄擬似確定表示中に開始するようにすることが効果的である。さらにいえば、図柄擬似確定表示中のうち、図柄擬似変動開始表示の直前に開始することが望ましい。

20

【0638】

また、1の抽選に基づく結果の表示として行われる図柄変動開始表示から図柄変動停止表示までの時間は、その1の抽選が行われる契機となった始動口への入賞時に決定されるようにしてもよい。

【0639】

また、1の抽選に基づく結果の表示として行われる図柄変動開始表示から図柄変動停止表示までの時間は、その1の抽選が行われる際に決定してもよい。

30

【0640】

ここで、前述した実施形態で紹介した予告報知手段による予告報知を加味した例を説明する。

【0641】

前記擬似連続変動は、単に図柄変動を連続的に行うだけでは遊技者の遊技の興趣を高める効果が薄く、擬似連続演出を行うことで遊技者の遊技の興趣を高めることが一般的である。たとえば、図柄変動開始表示、「チャンス！」と音で報知、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示、図柄擬似変動開始表示、「まだまだチャンス！」と音で報知、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示、図柄擬似変動開始表示、「大チャンス！」と音で報知、図柄変動表示としてスーパーリーチ変動表示、図柄変動停止表示（当たり）、図柄確定表示という一連の変動のように、関連した演出を連続して行うようにすることで遊技者の遊技の興趣を高める。ここで、注意逸らし報知を行うと、図柄変動開始表示、「チャンス！」と音で報知、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示中に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯（注意逸らし報知）、図柄擬似変動開始表示、「まだまだチャンス！」と音で報知、図柄擬似変動停止表示、図柄擬似確定表示に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯、図柄擬似変動開始表示、「大チャンス！」と音で報知、図柄変動表示としてスーパーリーチ変動表示、図柄変動停止表示（当たり）、図柄確定表示、のようすることで、注意を逸らして擬似連続予告と気付かせないようにしながら遊技者の遊技の興趣を高めることができる。ここでは、この注意逸らし報知を擬似連続変動以外で行う点が特

40

50

徴であるため、擬似連続変動以外に当てはめて例を出すと、図柄変動開始表示、「チャンス！」と音で報知、図柄変動停止表示、図柄確定表示中に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯、図柄変動開始表示、「まだまだチャンス！」と音で報知、図柄変動停止表示、図柄確定表示に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯、図柄変動開始表示、「大チャンス！」と音で報知、図柄変動表示としてスーパーリーチ変動表示、図柄変動停止表示（当たり）、図柄確定表示というようになる。しかし、連続予告の最後の変動の期待度が高いことが、複数の一連の図柄変動に亘る連続予告の最初の時点で判別されていないと、あてずっぽうで連続予告演出を開始しても連続予告演出の最後が大当たりであるか否かは連続予告の最後で行われる抽選の抽選確率と同じであるため、連続予告開始による大当たりの期待度は通常変動の大当たりの期待度と何ら変わらず、遊技者は、このような連続予告を鬱陶しくしてしまう場合がある。したがって、擬似連続変動以外で注意逸らし報知を行う場合は、擬似連続予告に対応する連続予告を行い、かつ、予告報知を実行している際に行うことが望ましい。換言すれば、擬似連続変動以外の変動は、予告報知を伴う変動であってもよい、ということである。なお、擬似連続予告および連続予告の例として、ストーリー性を持ったもの、同じ演出が繰り返されるもの、同様の演出が次第に強調されるものなどが挙げられる。

10

【0642】

なお、連続予告と擬似連続予告を組み合わせてもよい。先の例でいえば、図柄変動開始表示、「チャンス！」と音で報知、図柄変動停止表示、図柄確定表示中に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯、図柄変動開始表示、「まだまだチャンス！」と音で報知、図柄変動停止表示、図柄確定表示に「もう一回！」と音で報知しランプ全点灯、図柄変動開始表示、「大チャンス！」と音で報知、図柄変動表示としてスーパーリーチ変動表示、図柄変動停止表示（当たり）、図柄確定表示、というようにしてもよい。（1）連続する演出は、回数が増えれば増えるほど遊技者の意識に根付いていくため、1回目の注意逸らし報知よりも2回目の注意逸らし報知のほうが遊技者の注意を逸らしやすく、2回目の注意逸らし報知よりも3回目の注意逸らし報知のほうが遊技者の注意を逸らしやすいといえる。また、（2）擬似連続予告のように図柄変動が終了したにも関わらず、保留球数が減らないということは図柄変動が終了したにも関わらず保留球数が減ることよりも全図柄変動に対する割合として少ないため、遊技者は何事もなければ図柄変動が終わった場合は保留球数が減ると考えるが（逆にいえば遊技者は普通の場合に図柄変動が終わった後でも保留球数が減らないとは考えない）、一度保留球数が減らなかった場面を見た場合はその印象がしばらく頭に残るため、保留球数の表示に注意が向いてしまう場合がある。ここで、連続予告と擬似連続予告を組み合わせることで、1回の図柄変動の単位時間あたりの変動時間を短くしようとした場合に（3回の擬似連続予告は1回の変動で50秒、2回の擬似連続予告＋1回の連続予告は1回の変動で15秒となることで短くなる）、遊技者の注意の保留ランプに対する注意が向きやすい最初の変動は連続予告で行い、次の変動からは擬似連続予告で行うことで、（1）より、擬似連続予告を行っていることを遊技者が気付きににくくすることができる。逆に、擬似連続予告⇒連続予告の順に行うと、（1）より擬似連続予告を行っている遊技者が気付きやすく、さらに（2）より以降の連続する演出も擬似連続予告と遊技者が気付きやすくなってしまう場合がある。また、1の抽選に基づく結果の表示として行われる図柄変動開始表示から図柄変動停止表示までの時間は、抽選が行われる際に決定するようにした場合は、大当たり当選時はハズレ当選時よりも長い変動が選ばれやすいようにすることで、長い変動を擬似連続予告に当てることができ、遊技者がリーチ演出が冗長と思うことを防止することができる場合がある。

20

30

40

【0643】

なお、スーパーリーチ後の停止を図柄擬似変動停止表示としてもよい。

【0644】

（変更例Q）

従来、保留球に対する予告報知を行う場合には、主制御部が遊技球の入賞に基づいて抽選用乱数を取得する際に予告報知を行うための予告情報（抽選用乱数そのもの、大当たり

50

したか否かに関する情報など）を取得し、該予告情報を副制御部に送信する第1の方法がある。また、変動開始の際の抽選時に今回抽選しない保留に記憶された情報に基づいて予告情報を取得し、該予告情報を副制御部に送信する第2の方法がある。第1の方法は、主制御部が副制御部に対して送信する保留球数変更コマンド（具体的には保留球数が増加した情報）とともに送信される場合が多く、第2の方法は、主制御部が副制御部に対して送信する変動開始コマンドとともに送信される場合が多い。第1の方法によれば、入賞した時点で予告報知を行うことができるので、たとえば、始動口に遊技球が入賞し、そこで取得した乱数が大当たりの期待度が高い乱数である場合にその場で期待度の高い予告報知を行うことができる。たとえば、始動口に遊技球が入賞し、大当たり乱数を取得した場合はその時点で「ズドン」と大きな音を報知することでたった今入賞した球に基づく抽選が期待度の高い抽選が行われるということをインパクトある報知で行うことができ、遊技者の遊技の興趣を高めることができる。一方、第2の方法は、抽選開始時に他の保留に関する予告情報を取得するので、抽選開始に合わせて予告演出を行う場合には、最新の予告情報に基づいた抽選を行うことができる。

10

【0645】

このように、第1の方法も第2の方法もそれぞれ特徴がある。ただし、第1の方法で可能で第2の方法では不可能である予告演出は、入賞してから次の変動開始が行われていないまでの間に行う予告演出であり、そのような演出を搭載しない場合は、第2の方法で行うことがよいとされていた。

【0646】

20

しかし、第2の方法で開発を進めていると、あるとき突然仕様が変更され、入賞してから次の変動開始が行われるまでの間に予告演出を行いたいと言われる場合がある。この場合、制御担当者は制御の大幅な修正を迫られ、開発工程が大幅に遅れてしまうという問題があった。

【0647】

この問題を解決するための遊技台としては、

『遊技球が前記始動口に進入したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い所定の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が特定図柄態様である場合には、遊技者に有利である特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、前記図柄表示手段が前記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うための予告情報を第1の条件の成立に基づいて取得するとともに、第1の条件とは異なる第2の条件の成立により取得する予告情報取得部とを備えたことを特徴とする遊技台』があげられる。

30

【0648】

この遊技台によれば、複数の条件に基づいて出力される予告情報に基づいて副制御部は予告演出を行うことができ、仕様変更に伴う作業工数の増加を少なくすることができる。また、仕様変更ができないということにより、企画担当者が意図していた遊技の興趣が高い演出が行われなくなることにより、遊技台自体の面白味が低下することを防止することができ、間接的に遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【0649】

なお、予告情報取得部が主制御部にある場合は、第1の条件は遊技球が始動口に入賞したことで、第2の条件は抽選を開始することであってもよい。

【0650】

また、主制御部は取得した予告情報を副制御部に送信してもよい。この場合、第1の条件により取得した予告情報は保留球増加コマンドの出力の際に出力し、第2の条件により取得した予告情報は変動開始コマンドの出力際に出力してもよい。ほかにも、変動停止コマンド、図柄確定コマンドなど任意のコマンド出力タイミングで出力してもよい。

【0651】

50

また、副制御部は、第1の条件により取得した予告情報に基づいて予告演出を行わず、第2の条件により取得した予告情報に基づいて予告演出を行うようにしてもよく、逆に、第1の条件により取得した予告情報に基づいて予告演出を行い、第2の条件により取得した予告情報に基づいて予告演出を行わないようにしてもよい。両方で送るのは仕様変更があった場合でも柔軟に対応できるようにするためであるので、どちらか一方だけの予告情報に基づいて予告演出を行うのみの仕様であるのであればどちらかに統一したほうが、副制御部のプログラム容量を削減することができるためである。

【0652】

また、予告報知手段は、第1の条件により取得した予告情報に基づいて行う予告演出と、第2の条件により取得した予告情報に基づいて行う予告演出を異ならせてもよい。それぞれに適した予告報知を行うことで、処理負荷を軽減することができる場合がある。

10

【0653】

また、1の入賞があった後、第1の条件の成立は第2の条件の成立よりも先に成立し、第1の条件の成立に基づいて行われる予告演出は、音による演出であってもよい。その際に、予告演出として報知される音は、専用のチャンネルまたは異常やエラー報知用のチャンネルから出力することが望ましい。異常やエラー報知用のチャンネルから報知する場合は、異常やエラー報知音は予告演出として報知される音よりも優先して報知することが望ましい。予告演出として報知される音が、異常やエラー報知音よりも優先して報知してしまうと不正行為を助長してしまう虞があるためである。

(変更例R)

20

従来、保留球に対する予告報知を行う場合には、主制御部が遊技球の入賞に基づいて抽選用乱数を取得する際に予告報知を行うための予告情報（抽選用乱数そのもの、大当たりしたか否かに関する情報など）を取得し、該予告情報を副制御部に送信する方法がある。この方法は、主制御部が副制御部に対して送信する保留球数変更コマンド（具体的には保留球数が増加した情報）とともに送信される場合が多い。しかし、この方法は入賞時に予告報知を行うので、始動口入賞時から抽選開始時まで遊技状態等、報知のための条件が変化した場合は柔軟に対応できず、遊技状態が変化した時点で再度変化後の遊技状態に基づく予告情報を副制御部に送信しなければ、違和感のある演出を行ってしまう場合がある。これは、特開2004-344526でも掲げられている問題である。

【0654】

30

しかし、特開2004-344526では、この問題の対策として、遊技状態が切り替わる間際には予告演出を行わないという発明を提供している。このようにしてしまうと、予告演出が行われないため遊技の興味が低下してしまう虞があった。

【0655】

この問題を解決するための遊技台としては、

『遊技球が前記始動口に進入したことに基づいて、所定の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い所定の停止図柄態様を該変動時間が経過した後停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が特定図柄態様である場合には、遊技者に有利である特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、前記図柄表示手段が前記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うための予告情報を取得する予告情報取得部とを備え、前記予告情報取得部は、抽選時の状態が第1の状態である場合の第1の予告情報と、抽選時の状態が第2の状態である場合の第2の予告情報と、を取得することを特徴とする遊技台』があげられる。

40

【0656】

この遊技台によれば、抽選時の状態が第1の状態でも第2の状態でも対応できる予告演出を行うことができ、遊技の興味が低下することを防止することができる。

【0657】

なお、第1の状態は特図高確率状態で、第2の状態は特図低確率状態であってもよい。

50

【0658】

なお、予告情報取得部は主制御部に備えられ、主制御部は予告情報を副制御部に出力し、副制御部の予告報知手段は、主制御部からの予告情報に基づいて予告演出を実行してもよい。これにより、遊技状態が変化したときに予告情報を再取得して副制御部に出力するといった煩わしい制御を組む必要がなくなる場合がある。

【0659】

なお、第1の予告情報と第2の予告情報は同じタイミングで取得してもよい。

【0660】

なお、第1の予告情報と第2の予告情報は同じタイミングで副制御部に出力してもよい
(変形例S)

10

変更例Sは、普図の保留を先読みして保留に当たりが含まれていた場合は第1特図始動口126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行わないというものである。

【0661】

変更例Sは、第1特図始動口126に入賞にした場合に基づく特図1の抽選に対する予告報知中に、特図2の抽選および抽選結果の報知が割り込みにくくすることで、極力特図1だけで予告報知が完結するようにすることを目的とする。

【0662】

すなわち、『第1の始動口と、開放妨害部材(電チュー)を備えて所定の開放抽選に当選した場合に開放妨害部材の妨害が所定の期間、解除されることで入賞可能になる第2の始動口と、第3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第1の入賞記憶部と、前記第3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第2の入賞記憶部と、前記第1の入賞記憶部に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、前記第2の入賞記憶部に1以上の入賞の記憶がある場合に、前記開放妨害部材の妨害の解除を行うか否かを抽選する妨害解除抽選手段と、前記妨害解除抽選手段による妨害解除抽選に当選した場合に開放妨害部材を妨害しない位置に駆動する駆動部とを備え、前記予告報知手段は、前記第2の入賞記憶部に前記妨害解除抽選手段による妨害解除抽選が当選する入賞記憶がある場合に、前記第2の入賞記憶部に前記妨害解除抽選手段による妨害解除抽選が当選する入賞記憶がない場合よりも、前記予告報知の実行確率が低くなるようにしたことを特徴とする』ようにしてもよい。

20

30

【0663】

なお、予告報知手段は、普図低確率中に、前記第2の入賞記憶部に前記妨害解除抽選手段による妨害解除抽選が当選する入賞記憶がある場合には前記予告報知を実行しないようにしてもよい。

40

【0664】

また、予告報知手段は、前記第2の入賞記憶部に前記妨害解除抽選手段による妨害解除抽選が当選する入賞記憶がある場合に、実行中の予告報知を終了するようにしてもよい。この終了は、すぐに終了してもよいし、次の変動開始タイミングで終了するようにしてもよい。

【0665】

(変更例α)

また、保留している複数の図柄変動に対する変動タイマを先読みし、保留の合計変動時間を遊技者に認識可能に表示してもよい。たとえば、1つ目の保留が30秒で、2つ目の保留が20秒で、3つ目の保留が10秒である場合に、合計60秒を表示してもよい。ま

50

た、この遊技台は特図1と特図2を設け、特図2への入賞が容易である入賞容易状態と特図2への入賞が困難である入賞困難状態があるようにしてもよい。また、この遊技台は、特図2の抽選のほうが特図1の抽選よりも有利な抽選結果が得られやすいようにしてもよい。また、この遊技台は、特図2の変動が特図1の変動よりも優先して変動するようにしてもよい。上記構成を備えた場合に、従来、特図入賞容易状態にトイレに行きたくなった場合やジュースを買いに行きたくなった場合など遊技者が休憩したく思った場合でも特図1の抽選を行わせたくないために行けないという問題があったが、変動時間の合計を表示することで、たとえば長いリーチがかかったときなどに遊技者はトイレに行くことができ、遊技者の健康を悪化させることを防止したり、適度な休憩をしたりすることができるという効果がある。なお、特図2が入賞容易状態の場合にのみ、総保留数の合計変動時間を表示するようにしてもよい。また、特図2と特図1の両方に保留がある場合には、特図2の全保留に対する総変動時間を表示するようにしてもよい。また、遊技者による所定の操作部の操作があった場合に前記総変動時間を表示するようにしてもよい。この場合、総変動時間の表示に合わせてスピーカの音量を低下させたり、ランプや液晶の光量を低下させたりするなど演出内容を異ならせてもよい。また、総変動時間の表示は合算せず、30秒、20秒、10秒など、個別に表示してもよい。また、保留の中に大当たりが存在する場合には、総変動時間を表示しないようにしてもよく、または総変動時間の表示の代わりに大当たり告知をしてもよく、また、大当たり後の保留に対する変動時間を総変動時間から減算した時間を総変動時間として表示してもよい。また、総変動時間の表示は数値表示ではなく、バーがじょじょに縮んでいく表示などにしてもよい。また、総変動時間には、現在変動している変動の残り変動時間を加えてもよく、加えなくてもよい。

10

20

【0666】

最後に、本発明と直接関係ないことも含めて付記する。

【0667】

(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、

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、

30

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。

【0668】

(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、

付記1に記載の遊技台。

【0669】

(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。

40

【0670】

(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、

付記3に記載の遊技台。

50

【0671】

(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。

【0672】

(付記6)

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。

10

【0673】

(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、

付記1～6のいずれかに記載の遊技台。

【0674】

(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。

20

【0675】

(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、

付記7に記載の遊技台。

【0676】

(付記10)

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。

30

【0677】

(付記11)

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、

付記7に記載の遊技台。

【0678】

(付記12)

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。

40

【0679】

(付記13)

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、

付記7に記載の遊技台。

【0680】

(付記14)

50

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。

【0681】

(付記 15)

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 ～ 14 のいずれかに記載の遊技台。

【0682】

(付記 16)

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 15 に記載の遊技台。

【0683】

(付記 17)

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 ～ 16 のいずれかに記載の遊技台。

【0684】

(付記 18)

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 ～ 17 のいずれかに記載の遊技台。

【0685】

(付記 19)

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 18 に記載の遊技台。

【0686】

(付記 20)

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、

10

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。

【0687】

(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、

20

付記18～20のいずれかに記載の遊技台。

【0688】

(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、

30

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。

【0689】

(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、

40

付記21または22に記載の遊技台。

【0690】

(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、

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

50

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。

【0691】

(付記25)

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、

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。

【0692】

(付記26)

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、

付記25に記載の遊技台。

【0693】

(付記27)

遊技球が進入可能な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進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25または26に記載の遊技台。

【0694】

(付記28)

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、

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、

10

20

30

40

50

付記 25～27 のいずれかに記載の遊技台。

【0695】

(付記 29)

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 28 に記載の遊技台。

【0696】

(付記 30)

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、

10

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、

付記 28 または 29 に記載の遊技台。

【0697】

(付記 31)

20

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 25～30 のいずれかに記載の遊技台。

【0698】

(付記 32)

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、

30

付記 25～30 のいずれかに記載の遊技台。

【0699】

(付記 33)

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

40

付記 25～32 のいずれかに記載の遊技台。

【0700】

(付記 34)

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

50

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、
付記25～33のいずれかに記載の遊技台。

【0701】

(付記35)

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、

10

付記25～34のいずれかに記載の遊技台。

【0702】

(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、

20

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、

30

付記28～35のいずれかに記載の遊技台。

【0703】

(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。

40

【0704】

(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。

【0705】

(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、

50

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。

【0706】

(付記40)

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。

【0707】

(付記41)

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、

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、

付記40に記載の遊技台。

【0708】

(付記42)

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。

【0709】

(付記43)

遊技球が始動口に進出したことに基づいて、所定の長変動時間および該長変動時間よりも短い短変動時間のうちのいずれか一方の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様および第2特定図柄態様を含む複数種類の停止図柄態様のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、遊技状態を変化させることで遊技者に有利な遊技価値を付与する第1特別遊技状態（例えば15R大当たり遊技状態）へ移行させ、該図柄変動表示によって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は、遊技状態を変化させず遊技者に有利な遊技価値を付与する第2特別遊技状態（例えば小当たり遊技状態）へ移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第1特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、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、

10

20

30

40

50

前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第2特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、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偽予告報知を行う予告報知手段と、を備え、

前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を行い前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合、該一方の特定図柄態様を停止表示する特定図柄変動停止表示における図柄の変動表示を前記長変動時間に亘って行い、

前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記予告報知または偽予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

10

【0710】

こうすることで、複数回の予告報知または偽予告報知を行う場合に、最後の変動表示を長い変動時間（例えば40秒）行うことができる。最後の変動表示が短い変動時間（例えば5秒）の場合と比べて、予告報知または偽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。また、予告報知または偽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、第1特別遊技状態の開始を示唆する偽予告報知を複数回行った後に第1特別遊技状態が開始されなかったとしても、代わりに第2特別遊技状態が開始されるため、複数回の偽予告報知後に有利な状態が発生しない場合と比べて遊技者の興趣が低下することを防ぐことができる。

20

【0711】

（付記44）

勝負演出を含む演出として、成功ストーリーに基づく演出（例えば勝利や主人公登場）および失敗ストーリーに基づく演出（例えば敗北や敵役登場）を用意し、これらの演出の一方を選択するように構成し、小当たりの場合失敗ストーリーに基づく演出を行ってもよい。すなわち、

前記図柄表示手段は、停止図柄態様を停止表示する前に、成功ストーリーに基づく演出または失敗ストーリーに基づく演出の一方を選択して表示し、前記第2特定図柄態様を停止表示する前に、前記失敗ストーリーに基づく演出を選択して表示することを特徴とする遊技台。

30

であってもよい。こうすることで、小当たりがガセであることを強調することができる。

【0712】

（付記45）

また、予告報知の演出の一つとして、連続予告をする場合の最初の予告において、「所定変動回数（例えば4回）以内に敵に勝利せよ！」など、特定条件を遊技者に提示する予告（ミッションモードによる予告）を行い、15R大当たりの場合には最後の図柄変動停止表示で敵に勝利するなどの特定条件を満たす予告を行い、小当たりの場合には最後の図柄変動停止表示で敵に敗北するなどの特定条件を満たさない予告を行うかあるいはその予告を行わなくてもよい。すなわち、

40

前記予告報知手段は、

前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示の最初の図柄変動停止表示において、特定条件を遊技者に提示する特定条件提示予告報知を行い、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示の最後の図柄変動停止表示において、前記第1特定図柄態様を停止表示する場合は前記特定条件が成立する特定条件成立予告報知を行い、前記第2特定図柄態様を停止表示する場合は前記特定条件成立予告報知を行わない

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、特定条件を提示されたことで遊技者は特定条件が成立

50

するか否かについて興味を持ち、遊技に集中することができる。

【0713】

(付記46)

また、連続した変動表示の最後の変動表示の結果が短変動時間の小当たり（2R大当たり偽装小当たり）の場合には、特定条件を提示する予告を行ってもよい。すなわち、

前記予告報知手段は、前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第2の図柄態様を停止表示する場合に前記特定条件提示予告報知を行う

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。ここでは、小当たりに基づいて特定条件提示予告を行う場合には、特定条件成立予告報知は行わないため、遊技者にガセの予告であることを早期に認識させるために最後の変動時間を短変動時間である小当たりで終わらせる。従って、遊技者にガセであることの落胆から次の変動へ早期に期待させるように切り替えさせることができる。

10

【0714】

(付記47)

「装飾7－装飾6－装飾7」や「装飾5－装飾4－装飾5」など特定のリーチハズレ目（大当たり図柄の組合せから1コマズレた装飾図柄の組み合わせ）を小当たり図柄の組合せに適用してもよい。また、ハズレでは表示させないようにしてもよい。すなわち、

前記停止図柄態様は、変動表示の表示順序が予め定められた図柄を複数含み、

前記第1特定図柄態様は、全ての図柄が同じであり、

前記第2特定図柄態様は、特定の1つの図柄以外の他の図柄が同じ且つ、前記特定の1つの図柄の表示順序が前記他の図柄の前または後であり、

20

前記第1特定図柄態様及び前記第2特定図柄態様を除く前記停止図柄態様は、前記第1特定図柄態様及び前記第2特定図柄態様と異なる

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、大当たりは全ての図柄が同じなので統一感があり見た目が美しくなる。また、小当たりは2つの図柄が同じで1つの図柄が同じ図柄の前後の図柄なので大当たりに近い印象を持たせることができる。さらに、ハズレは全ての図柄が異なるかまたは2つ同じで1つが同じ図柄の前後以外の図柄（2コマ以上ズレ）なので大当たりから遠い印象を持たせることができる。よって、遊技者の興味を向上させることができる。

30

【0715】

(付記48)

特定の小当たり（例えば2R大当たり偽装用図柄）を装飾図柄で表示する場合は特定のリーチハズレ目を小当たり図柄の組合せに適用してもよい。すなわち、

前記停止図柄態様は、変動表示の表示順序が予め定められた図柄を複数含み、

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、

前記特別遊技状態移行手段は、前記第1の図柄態様の表示及び前記第2特別遊技状態の終了を条件として、前記第3特別遊技状態を開始し、

前記第2の図柄態様は、特定の1つの図柄以外の他の図柄が同じ且つ、前記特定の1つの図柄の表示順序が前記他の図柄の前または後である

40

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、2R大当たり偽装用の小当たりに大当たりに近い印象を持たせることができる。

【0716】

(付記49)

図2に示す装飾図柄表示装置110には、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が用意されており、それぞれの領域に装飾図柄が表示される。ここでは、左図柄表示領域110aに表示される装飾図柄を第1図柄と称し、中図柄表示領域110bに表示される装飾図柄を第2図柄と称し、右図柄表示領域110cに表示される装飾図柄を第3図柄と称することにする。付記7における態様では、装飾

50

図柄表示装置 110 は、これら第 1～第 3 図柄とは別に第 4 図柄も含めて表示する。

【0717】

装飾図柄表示装置 110 では、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おいて装飾図柄の変動表示が行われている。また、これらの領域 110 a～c の下方に設けられた演出表示領域 110 d の左下隅の目立ちにくい位置には第 4 図柄が表示される。この第 4 図柄は、赤、青、緑などの単色表示を切り替える変動表示を行っている。例えば、小当たり当たりに当選した場合の装飾図柄表示 110 は装飾図柄の変動表示を終了し、左図柄表示領域 110 a には装飾 7 の第 1 図柄 110 1 が表示され、中図柄表示領域 110 b には装飾 6 の第 2 図柄 110 2 が表示され、右図柄表示領域 110 c には装飾 7 の第 3 図柄 110 3 が表示される。また、第 4 図柄も、変動表示を終え、赤色に点灯し続ける。また、例えば、ハズレの場合の装飾図柄表示装置 110 も装飾図柄の変動表示を終了し、左図柄表示領域 110 a には装飾 7 の第 1 図柄 110 1 が表示され、中図柄表示領域 110 b には装飾 6 の第 2 図柄 110 2 が表示され、右図柄表示領域 110 c には装飾 7 の第 3 図柄 110 3 が表示される。すなわち、小当たり当選した場合の装飾図柄の組み合わせと同じ「装飾 7－装飾 6－装飾 7」である。一方、変動表示を終えた第 4 図柄は、青色に点灯し続ける。すなわち、

10

前記停止図柄態様は、変動表示の表示順序が予め定められた複数の第 1 図柄と第 2 図柄を含み、

前記第 2 特定図柄態様は、特定の 1 つの前記第 1 図柄以外の他の前記第 1 図柄が同じ且つ、前記特定の 1 つの第 1 図柄の表示順序が前記他の第 1 図柄の前または後且つ、前記第 2 図柄が第 1 の態様であり、

20

前記特別遊技状態開始手段が遊技者に有利な遊技状態を開始しない図柄停止態様は、特定の 1 つの前記第 1 図柄以外の他の前記第 1 図柄が同じ且つ、前記特定の 1 つの第 1 図柄の表示順序が前記他の第 1 図柄の前または後且つ、前記第 2 図柄が前記第 1 の態様とは異なる態様である

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、小当たりとハズレの停止表示での違いが第 4 図柄のみとなるため、小当たり当選したことを判別し難くさせることができる。また、小当たりに基づいて偽連続予告を行う場合には、偽連続予告を小当たりに基づいて行っていることを遊技者に気づかれにくくすることもできる。

30

【0718】

(付記 50)

対応する乱数の取得が、疑似連開始の条件となる第 1 の小当たりの場合は可変入賞口 130 を一回開き、対応する乱数の取得が、疑似連開始の条件とならず（隠れ確変を臭わせるための）第 2 の小当たりの場合は可変入賞口 130 を（2 R 確変時と同一回数である）複数回開いてもよい。すなわち、

前記第 2 特定図柄態様は第 3 の図柄態様を含み、

前記図柄表示手段は、前記第 3 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短変動時間であり、

前記特別遊技状態移行手段は、前記図柄表示手段が第 3 の図柄態様を停止表示したことを条件として、遊技者に有利な第 3 特別遊技状態を開始し、

40

前記第 2 特別遊技状態は、大特別遊技状態と前記大特別遊技状態よりも有利度の低い小特別遊技状態とを含み、

前記特別遊技状態移行手段は、前記第 1 の図柄態様（例えば偽連続予告による小当たり）を停止表示した後に前記小特別遊技状態を開始し、前記第 2 の図柄態様（2 R 大当たり偽装小当たり）または前記第 3 の図柄態様（2 R 確変大当たり）を停止表示した後に前記大特別遊技状態を開始する

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、第 1 の図柄態様を停止表示する場合には偽連続予告によって遊技者に期待させる演出を行っておきながら第 1 特別遊技状態は開始せずに小特別

50

遊技状態を開始する。このため、第1特別遊技状態が開始されないことによる遊技者の落胆を軽減させることができる。また、第1の図柄態様を停止表示する場合には、第3の図柄態様を停止表示する場合と同様に大特別遊技状態を開始するため、大特別遊技状態の終了後に第3特別遊技状態となるか否かについて遊技者が期待することができる。

【0719】

(付記51)

第1の図柄態様（偽連続予告による小当たり）のうちの1または全部は、第2の図柄態様（2R大当たり偽装小当たり）のうちの1または全部よりも、外れの場合の特図の停止態様に近く、第2の図柄態様のうちの1または全部は、第1の図柄態様のうちの1または全部よりも、2R確変時の特図の停止態様に近くてもよい。例えば、図3（a）に示すように特図表示装置114が7セグメントLEDを用いて図柄を表示するものであれば、セグの本数や点灯位置を外れの場合の特図の停止態様に近づけてもよいし、あるいは2R確変時の特図の停止態様に近づけてもよい。すなわち、

10

前記第1の図柄態様のうちの1または全部は、前記第2の図柄態様のうちの1または全部よりも、遊技者に有利とならない場合の特図の停止態様に近く、

前記第2の図柄態様のうちの1または全部は、前記第1の図柄態様のうちの1または全部よりも、前記第3の図柄態様に近い

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、第2の図柄態様が第1の図柄態様よりも第3の図柄態様に近いため、第2の図柄態様を第3の図柄態様と遊技者に誤認させることができ、遊技者に遊技を継続させることができる。また、第1の図柄態様が第2の図柄態様よりもハズレの図柄態様に近いため、第1の図柄態様に大当たりから遠い印象を持たせることができる。

20

【0720】

(付記52)

第1特図始動口126と第2特図始動口128では小当たり当選時の第1の小当たり（連続予告の契機）と第2の小当たり（潜伏混同）の振分が異なってもよく、第2特図始動口128は第1特図始動口126よりも第1の小当たりに振り分けられる確率が高くてもよい。すなわち、

前記図柄表示手段は、第1図柄表示手段と第2図柄表示手段とを含み、

30

前記始動口は、第1始動口と、遊技球が入賞し易い状態と遊技球が入賞し難い状態との間で変化可能な第2始動口と、を含み、

前記第1図柄表示手段は、前記第1始動口へ遊技球が進入した場合に変動停止表示を行い、前記第2図柄表示手段は、前記第2始動口へ遊技球が進入した場合に変動停止表示を行い、

前記第1の図柄態様を停止表示する可能性が前記第1図柄表示手段よりも前記第2図柄表示手段のほうが高い

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、第1図柄表示手段よりも第2図柄表示手段のほうが連続予告をより多く遊技者に見せることができる。

40

【0721】

(付記53)

第2特図始動口128では小当たりに基づかずに連続予告する確率が、第1特図始動口126の場合より高くてもよい。なお、主制御部300のCPU304は、特別図柄の抽選結果が外れの場合に所定確率（例えば、1/128）の抽選を行い、当選したことに基づいて連続予告を行ってもよい。すなわち、

前記予告報知手段は、所定確率の抽選に当選したことに基づいて前記予告報知を行い、

前記第1図柄表示手段よりも前記第2図柄表示手段に基づく前記図柄変動停止表示のほうが前記所定確率の抽選に当選する可能性が高い

ことを特徴とする遊技台。

50

であってもよい。こうすることで、第1図柄表示手段よりも第2図柄表示手段のほうが連続予告をより多く遊技者に見せることができる。

【0722】

なお、特図の種類は図3(a)に示すものに限定されない。例えば、大当たりのラウンド数(2Rまたは15R)、時短の有無、確変の有無などの条件の全ての組み合わせを採用してもよい。

【0723】

(付記54)

また、特図1および特図2を有する態様として、特図1に対応する第1特図始動口(非VIP)、第3特図始動口(VIP)を備えるとともに、特図2に対応する第2特図始動口(電チュー)を備え、第3始動口入賞で抽出した乱数が特定の小当たりの判定値の場合に連続予告を開始する確率は、第1始動口入賞で抽出した乱数が特定の小当たりの判定値の場合に連続予告を開始する確率より高くしても良い。すなわち、

前記始動口は、第3始動口を含み、

前記第1図柄表示手段は、前記第3始動口へ遊技球が進入した場合に変動停止表示を行い、

前記第1始動口への遊技球の進入に基づく図柄変動停止表示よりも前記第3始動口への遊技球の進入に基づく図柄変動停止表示のほうが、前記予告報知手段が前記予告報知を行う可能性が高い

ことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、第1始動口に入賞させた場合よりも第3始動口に入賞させた方が期待感が持てる演出が展開されやすいといったメリハリを持たせたゲーム性を実現することができる場合がある。

【0724】

なお、特定の小当たりの条件となった特図始動口が第1特図始動口であっても第3特図始動口であっても、その特定の小当たりに当選したことを示す図柄の組合せを報知するための図柄の変動時間を決定する抽選は同一条件で行われる。

【0725】

(付記55)

また、第1始動口と第3始動口とでは、第3始動口のほうが第1始動口よりも遊技球が入賞し難くてもよい。すなわち、

前記第1始動口よりも前記第3始動口のほうが遊技球が入賞し難いことを特徴とする遊技台。

であってもよい。こうすることで、第3始動口のほうが入賞し難い分、第1始動口入賞に基づく図柄変動停止表示では選ばれにくい予告報知を行い易くしているため、第3始動口へ遊技球が入賞することで予告報知が行われるかもしれないと遊技者に思わせることができ、第3始動口への入賞自体に興味を抱かせることができる場合がある。

【0726】

(付記56)

第1の始動口(例えば第1特図始動口126)、および相対的に入賞しやすい入賞容易状態(例えば普図高確率状態)と相対的に入賞しにくい入賞困難状態(例えば普図低確率状態)とのうちのいずれか一方の状態をとる第2の始動口(例えば第2特図始動口128)を有する遊技台において、

遊技者に付与する利益量の抽選を、前記第1の始動口および前記第2の始動口のいずれか一方の始動口に入賞したことに基づいて行う抽選手段と、

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の始動口の状態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に対する予告報知を行うにあたり、該第2の始動口の状態が前記入賞困難状態に移行したことを該予告報知を行う条件の一つにして、該予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【0727】

(付記57)

付記56記載の遊技台において、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行い、前記予告報知を行うか否かについて、該判定の結果に基づいて決定する予告報知決定手段を備え、

10

前記予告報知手段は、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果に対する予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【0728】

(付記58)

付記56乃至57のいずれかに記載の遊技台において、

前記予告報知手段は、

前記第2の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果に対する予告報知を、該第2の始動口の状態が入賞容易状態であっても行うものであることを特徴とする遊技台。

【0729】

20

(付記59)

付記57に記載の遊技台において、

前記予告報知決定手段が決定した、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果に対する予告報知を行うことを、前記第2の始動口の状態が前記入賞容易状態である場合に記憶する予告報知決定記憶部を備え、

前記予告報知手段は、

前記予告報知決定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に対する予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【0730】

(付記60)

30

付記56乃至59のいずれかに記載の遊技台において、

この遊技台が、前記抽選手段による抽選結果が特定の抽選結果であったことによって、前記第2の始動口の状態が前記入賞困難状態になるものの遊技者に付与する利益量は増大する特別遊技状態へ移行するものであり、

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に対する予告報知を、前記特別遊技状態が終了したことを該予告報知を行う条件の一つにして、該予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【0731】

(付記61)

40

付記60記載の遊技台において、

この遊技台が、前記抽選手段による抽選結果が前記特定の抽選結果であったことによって、前記特別遊技状態終了後に所定条件を満たすまで前記第2の始動口の状態が前記入賞容易状態になるものであり、

前記予告報知手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定の抽選結果である場合に、前記第1の始動口への入賞に基づく抽選の抽選結果に対する予告報知を、前記特別遊技状態が終了したことを該予告報知を行う条件の一つにするとともに、前記所定条件が満たされたことも該予告報知を行う条件の一つに加えて、該予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【0732】

50

(付記 6 2)

付記 5 6 乃至 6 1 のいずれかに記載の遊技台において、
前記予告報知手段が、前記予告報知を行うことを指示する指示手段と、該指示手段からの指示を受けて該予告報知を実行する実行手段とを有するものであり、
この遊技台が、
前記抽選手段と、前記指示手段とを含む第 1 の制御部と、
前記実行手段を含む、前記第 1 の制御部とは異なる第 2 の制御部と、
を備え、
前記指示手段は、

前記第 2 の始動口の状態が前記入賞容易状態である場合には、前記実行手段に対して前記予告報知の指示を行わず、前記第 2 の始動口の状態が前記入賞困難状態に移行したことを該予告報知の指示を行う条件の一つにして、該実行手段に対して該予告報知の指示を行うものであることを特徴とする遊技台。

10

【0733】

(付記 6 3)

付記 6 2 に記載の遊技台において、
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を行う演出手段を備え、
前記演出手段は、
前記第 2 の始動口が前記入賞容易状態である際に、前記演出として、前記実行手段が前記第 2 の始動口の状態が前記入賞困難状態になった場合に行う予告報知につながる演出を行うことを特徴とする遊技台。

20

【0734】

(付記 6 4)

第 1 の予告報知の報知内容に基づいて第 2 の予告報知の報知内容を決定する態様であってもよい。すなわち、
所定の抽選条件が成立したことに基づいて遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

図柄の変動表示を行ってから前記抽選の結果を表す停止図柄を表示する図柄変動表示を実行する図柄表示手段と、

30

前記抽選の結果が遊技者にとって有利な結果であることを該遊技者に期待させる第 1 の予告演出、および該第 1 の予告演出とは異なる、該抽選の結果が遊技者にとって有利な結果であることを該遊技者に期待させる第 2 の予告演出を実行する予告演出手段と、
を備え、

前記予告演出手段は、
前記第 1 の予告演出および前記第 2 の予告演出のいずれか一方の予告演出における演出内容に基づいて、他方の予告演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技台。

【0735】

(付記 6 5)

また、第 1 の予告報知は変動時に行われる予告で、第 2 の予告報知は変動前に行われる予告であってもよい。すなわち、

40

付記 6 4 に記載の遊技台において、
前記予告演出手段は、

前記第 1 の予告演出として、前記図柄変動表示における図柄の変動表示中に変動中予告演出を実行するとともに、前記第 2 の予告演出として、前記図柄表示手段が図柄の変動表示を開始する前に変動前予告演出を実行することを特徴とする遊技台。

【0736】

(付記 6 6)

また、一連の図柄変動表示の時間は固定であってもよい。すなわち、
付記 6 4 乃至 6 5 のいずれかに記載の遊技台にあって、

50

前記図柄変動表示において図柄が変動表示している変動時間を決定する図柄変動時間決定手段を備え、

前記図柄表示手段は、

前記図柄変動時間決定手段が決定した変動時間にわたって図柄の変動表示を行い、

前記予告演出手段は、

前記図柄変動時間決定手段が決定した変動時間を変更せずに、前記他方の予告演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技台。

【0737】

(付記67)

また、変動前予告報知は先読み判定に基づいて行ってもよい。すなわち、

10

付記65に記載の遊技台において、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段を備え、

前記予告演出手段が、前記先読み手段による判定の結果を参照して前記変動前予告演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技台。

【0738】

(付記68)

また、一連の図柄変動にはリーチ前変動とリーチ後変動があってもよい。すなわち、

付記65又は67に記載の遊技台において、

前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を開始した直後には初期態様で図柄の変動表示を行い、所定の条件が成立したことに基づいて停止図柄を表示する前にリーチ態様で図柄の変動表示を行うものであり、

20

前記予告演出手段が、前記変動中予告演出として、前記初期態様による図柄の変動表示が行われている最中にはリーチ前予告演出を実行するとともに該リーチ態様による図柄の変動表示が行われている最中にはリーチ中予告演出を実行し、該リーチ前予告演出および前記変動前予告演出のいずれか一方の予告演出における演出内容に基づいて、他方の予告演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技台。

【0739】

(付記69)

また、報知の度合いを調節してもよい。すなわち、

30

付記64乃至68に記載の遊技台において、

前記予告演出手段は、

前記第1の予告演出と前記第2の予告演出との間で演出効果の度合いを異ならせて該第1の予告演出および該第2の予告演出を実行するものであることを特徴とする遊技台。

【0740】

(付記70)

付記69に記載の遊技台において、

前記予告演出手段は、前記第1の予告演出における演出効果の度合いと前記第2の予告演出における演出効果の度合いとの差が小さい組み合わせになる該第1の予告演出と該第2の予告演出の組み合わせを実行する確率よりも、該差が大きな組み合わせになる該第1の予告演出と該第2の予告演出の組み合わせを実行する確率の方が高いことを特徴とする遊技台。

40

【0741】

(付記71)

また、予告報知内容とは、具体的には予告時間であってもよい。すなわち、

付記64乃至70のいずれかに記載の遊技台において、

前記予告演出手段は、

前記第1の予告演出および前記第2の予告演出のいずれか一方の演出時間に基づいて、他方の演出時間を決定することを特徴とする遊技台。

【0742】

50

(付記 7 2)

また、リーチ前予告はいわゆる擬似連であってもよい。すなわち、
付記 6 8 に記載の遊技台において、

前記予告演出手段は、前記リーチ前予告演出として、前記初期態様による図柄の変動表示が行われている最中に、前記図柄の停止表示が行われたかのように見せかける擬似停止表示および該図柄の変動表示が開始されたかのように見せかける擬似変動開始を 1 又は複数回行うとともに、該擬似停止表示の前毎に前記抽選の結果が遊技者にとって有利な結果であることを該遊技者に期待させる擬似停止前予告演出を実行するものであって、さらに前記変動前予告演出の演出内容に基づいて、該擬似停止表示の回数を決定することを特徴とする遊技台。

10

【0 7 4 3】

(付記 7 3)

付記 6 4 に記載の遊技台において、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段を備え、

前記予告演出手段は、

前記第 1 の予告演出として、前記先読み手段が判定した抽選の結果を表す停止図柄を表示する特定図柄変動表示における図柄の変動表示中に特定図柄変動予告演出を実行するとともに、前記第 2 の予告演出として、該特定図柄変動表示の前に 1 又は複数回行われる先図柄変動表示のうち決定した回数の先図柄変動表示において停止図柄を表示する前毎に先図柄変動予告演出を実行するものであることを特徴とする遊技台。

20

【0 7 4 4】

(付記 7 4)

付記 7 2 に記載の遊技台において、

前記図柄表示手段は、前記特定図柄変動表示において、図柄の変動表示を開始した直後には初期態様で図柄の変動表示を行い、所定の条件が成立したことに基づいて停止図柄を表示する前にリーチ態様で図柄の変動表示を行うものであり、

前記予告演出手段が、前記特定図柄変動予告演出として、前記初期態様による図柄の変動表示が行われている最中にはリーチ前予告演出を実行するとともに該リーチ態様による図柄の変動表示が行われている最中にはリーチ中予告演出を実行し、該リーチ前予告演出および前記先図柄変動予告演出のいずれか一方の予告演出における演出内容に基づいて、他方の予告演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技台。

30

【0 7 4 5】

(付記 7 5)

付記 7 4 に記載の遊技台において、

前記予告演出手段は、前記リーチ前予告演出として、前記初期態様による図柄の変動表示が行われている最中に、前記図柄の停止表示が行われたかのように見せかける擬似停止表示および該図柄の変動表示が開始されたかのように見せかける擬似変動開始を 1 又は複数回行うとともに、該擬似停止表示の前毎に前記抽選の結果が遊技者にとって有利な結果であることを該遊技者に期待させる擬似停止前予告演出を実行するものであって、さらに前記先図柄変動予告演出の演出内容に基づいて、該擬似停止表示の回数を決定することを特徴とする遊技台。

40

【0 7 4 6】

(付記 7 6)

付記 7 5 に記載の遊技台において、

前記予告演出手段が、前記先図柄変動予告演出を行う回数に基づいて、前記擬似停止表示を行う回数を決定するものであることを特徴とする遊技台。

【0 7 4 7】

(付記 α)

所定の条件が成立した場合に特図の変動時間を変更する特図変動時間変更部を備えても

50

よい。

【0748】

該特図変動時間変更部は、遊技者が操作可能な操作部の入力に基づいて変動時間を変更するようにしてもよい。

【0749】

さらに、該特図変動時間変更部は、変動時間を短縮するように変更する場合に、可動物の可動態様に基づいて、短縮形態を異なるようにしてもよい。たとえば、シャッタの変動開始前の初期位置が全開状態である場合に、シャッタが全開している場合は、全閉している場合よりも変動時間をより短縮するようにしてもよい。これば、シャッタが全閉している場合は、全閉から初期位置である全開位置に移動するまでの時間を稼ぐために行うものである。なお、可動物の可動態様が所定の態様に基づいて、図柄確定表示時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0750】

また、特図1と特図2を備えた遊技台において、前記特図変動時間変更部による特図変動時間を変更前よりも長くする変更は特図2の変動のみに対して行えるようにしてもよい。この場合、特図2の抽選は特図1の抽選よりも有利な抽選結果が得られやすいようにしてもよい。また、特図2の変動は特図1の変動よりも優先して行われるようにしてもよい。これにより、たとえば、普図高確率状態などで特図2に対応する特図2始動口に入賞しやすくなった場合に、遊技者は特図2始動口での変動を続けなければ特図1の抽選が行われ、不利な大当たりが当たってしまう場合があるため、休憩することなく遊技を続けることが最も遊技者にとって有利となる。しかし、休憩をとりたい場合もある。そこで、特図2の変動時のみ、前記特図変動時間変更部による特図変動時間を変更前よりも長くする変更ができるようにした。なお、特図2の変動時であり、かつ、時短遊技中である場合にのみ、前記特図変動時間変更部による特図変動時間を変更前よりも長くする変更ができるようにしてもよい。ここで、特図1の変動時に前記特図変動時間変更部による特図変動時間を変更前よりも長くする変更ができないようにしたのは、変動時間を長くすることにより、単位時間あたりの遊技回数が落ちてしまい、遊技店の稼動が悪くなってしまうためである。

20

【0751】

また、特図1と特図2を備え、特図2が特図1よりも優先変動し、特図2が特図1よりも有利な抽選結果が得られやすい遊技台において、前記特図変動時間変更部による特図変動時間を変更前よりも長くする変更は、特図2始動口に入賞しやすい状態であり、かつ、特図1の変動中であり、かつ、特図2始動口に保留がない場合に限って行うようにしてもよい。また、特図1の変動中に特図2の保留が所定の数（たとえば2個）溜まった場合は、特図1の変動時間を短縮するようにしてもよい。特図2に入賞しやすい状態では特図1での抽選が行われることは望ましくないため、特図2の保留が溜まらず特図1の抽選が行われた場合は、その抽選に対する抽選結果の報知である特図1変動は極力長いほうが望ましい。しかし、特図2に所定の数以上の保留が溜まった場合は、長いままではないほうがよい、もしくは短くしたいという要望があるため、短くするようにした。

30

【0752】

（付記A）

所定の抽選開始条件が成立し且つ所定の抽選禁止条件が不成立である場合には遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

演出を行う演出手段と、

上記演出の態様を決定する演出決定手段とを備え、

上記抽選手段が、上記抽選開始条件が成立し且つ上記抽選禁止条件も成立している場合には上記抽選を行う権利を所定数まで保留可能であり、保留している権利がなくなるまで、上記抽選禁止条件が不成立になる度に、保留している一権利に基づく1回の抽選を行うものであって、

上記演出決定手段は、上記演出の態様を、上記権利が所定期間内にどれだけ増加したか

40

50

に基づいて決定するものであることを特徴とする遊技台。

【0753】

ここにいう演出には様々な演出が含まれ、例えば、相対的に当たりとなる可能性が高い演出や、相対的に演出時間の長い演出も含まれる。また、その演出の態様には、演出を行わないといった態様も含まれ、上記演出決定手段は、上記演出手段が演出を行うか否かを決定することになる場合もある。

【0754】

付記A記載の遊技台によれば、上記演出の態様が、上記保留状態に基づいて決定されるため、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。

【0755】

また、上記抽選手段による抽選が行われる度に当該抽選の結果を報知する報知手段を備え、

上記演出決定手段は、上記抽選の結果が遊技者に有利な結果であることを上記報知手段が当該結果を報知する前にその遊技者に期待させる演出の態様を決定するものであってもよい。

【0756】

ここにいう演出は、いわゆる予告演出であるが、ここにいう演出は、予告演出に限られることはない。

【0757】

また、上記演出決定手段は、上記演出の態様を、上記抽選手段が前回抽選してから今回抽選するまでの期間内に上記権利がどれだけ増加したかに基づいて決定するものであってもよい。

【0758】

ここにいう上記抽選手段が前回抽選してから今回抽選するまでの期間は、上記演出決定手段が前回決定してから今回決定するまでの期間や、上記抽選禁止条件が、成立してから不成立になるまでの期間に一致する。

【0759】

さらに、上記演出決定手段は、上記演出の態様を、上記権利が所定期間内に増加すればするほど、演出を行う態様に決定しやすいものである態様であってもよいし、あるいは、

上記演出決定手段は、上記演出の態様を、上記権利が所定期間内に増加した数が同じである場合には、上記抽選手段が、前回の抽選前までに保留していた上記権利の保留数が多いほど、演出を行う態様に決定しやすいものである態様であってもよい。

【0760】

上記権利の増加、すなわち上記権利の保留が所定回（例えば8回）まであり得る場合、前者の態様には、所定範囲（例えば、1回から4回、5回から8回、2回から6回）において上記権利が所定期間内に増加すればするほど、演出を行う態様に決定しやすい態様も含まれ、後者の態様には、所定範囲（例えば、1回から4回、5回から8回、2回から6回）においてその保留数が多いほど、演出を行う態様に決定しやすい態様も含まれる。

【0761】

上記権利の保留数は、多ければ多いほど上記抽選の回数も多くなるので、遊技者の期待感が高まる傾向にあり、これらの態様では、その傾向を利用することで、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。

【0762】

また、上記抽選手段を含む主制御部と、

上記演出決定手段を含む副制御部とを備え、

上記主制御部は、上記抽選手段が上記抽選を行うと、当該抽選の結果とともに前回抽選してから今回抽選するまでの期間内に上記権利の保留数がどれだけ増加したかを表す情報を上記副制御部に送信するものであり、

上記副制御部は、上記演出決定手段によって、上記演出の態様を上記情報に基づいて決定するものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0763】

なお、上記副制御部は、上記主制御部からの情報に基づいて動作するものであればよく、この副制御部には、上記主制御部から情報を直接受け取るものの他、その情報を受け取った他の制御部から当該情報に基づく指示を受け取りその指示に従って動作するものも含まれる。上記指示に従って動作するものであっても、元を辿れば当該情報に基づいて動作するものに相当する。

【0764】

ここで、例えば、上記抽選開始条件は、所定の始動口への遊技球の入球に基づくことを条件とするものであってもよい。また、上記報知手段が、上記抽選の結果を図柄の組合せで報知するものであって、報知前に図柄が定まらない変動形態で表示した後に、該図柄が定まった確定態様で表示（停止表示）することで該抽選の結果を報知し、さらに、上記抽選の結果が所定の結果であればその確定態様に続いて演出態様の表示を行うものである場合には、上記抽選禁止条件は、その報知手段が、上記変動形態、上記確定態様、および上記演出態様のいずれかの態様で表示を行っていることを条件に含むものであってもよい。

【0765】

(付記B)

所定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図柄表示手段を備えた遊技台であって、

演出を行う演出手段と、

前記演出の態様を決定する演出決定手段とを備え、

前記所定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、前記図柄表示手段による前記図柄変動表示の開始を保留することが可能であり、

前記演出決定手段は、前記演出の態様を、前回当否判定が行われてから今回当否判定が行われるまでの期間内に前記図柄変動表示の開始を保留した保留の数がどれだけ増加したかに基づいて決定するものであることを特徴とする遊技台。

【0766】

(付記C)

付記B記載の遊技台であって、

前記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、

前記演出決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、前記演出決定手段は前記当否判定の結果を対象にした先読み演出の態様を決定するものであることを特徴とする遊技台。

【0767】

(付記D)

付記C記載の遊技台であって、

前記当否判定の結果が遊技者にとって有利な当否判定の結果となる場合であって、かつ所定の予告条件が成立した場合に、前記先読み演出を実行可能な構成にしたことを特徴とする遊技台。

【0768】

(付記E)

付記D記載の遊技台であって、

前記当否判定の結果が遊技者にとって不利な当否判定の結果となる場合であって、かつ所定の予告条件が成立した場合にも、前記先読み演出を実行可能な構成にしたことを特徴とする遊技台。

【0769】

(付記F)

付記E記載の遊技台であって、

前記所定の予告条件は、所定の抽選に当選したことで成立する条件であることを特徴とする遊技台。

【0770】

(付記G)

付記F記載の遊技台であって、

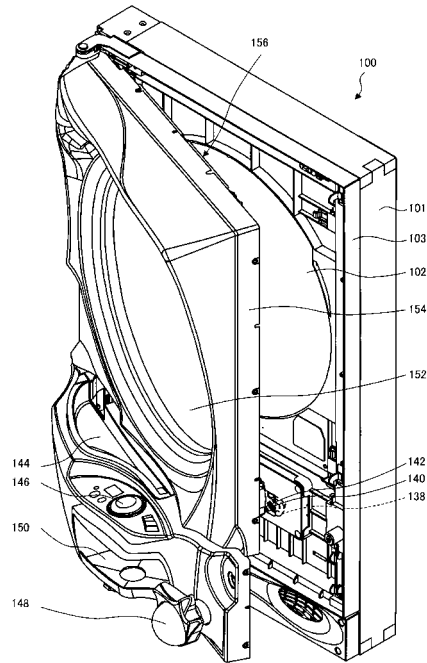
前記所定の抽選は、前記有利な当否判定の結果になる場合と前記不利な当否判定の結果になる場合とで当選確率が異なる抽選であることを特徴とする遊技台。

【符号の説明】

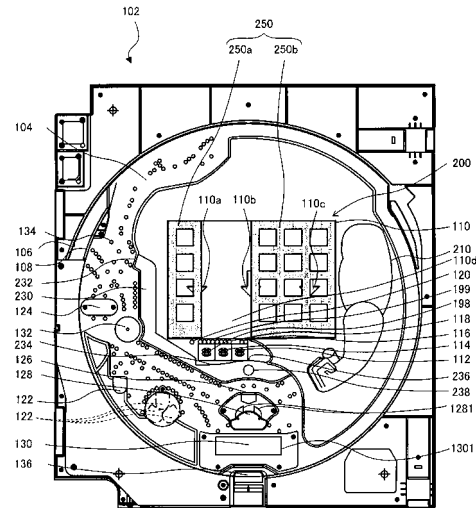
【0771】

100	パチンコ機	10
102	遊技盤	
110	装飾図柄表示装置	
112	普図表示装置	
114	第2特図表示装置	
118	第2特図保留ランプ	
122	一般入賞口	
124	普図始動口	
126	第1特図始動口	
128	第2特図始動口	
130	可変入賞口	20
198	第1特図表示装置	
199	第1特図保留ランプ	
300	主制御部	
304	CPU	
306	ROM	
308	RAM	
400	副制御部	
404	CPU	
406	ROM	
408	RAM	30
650	電源管理装置	

【図 1】



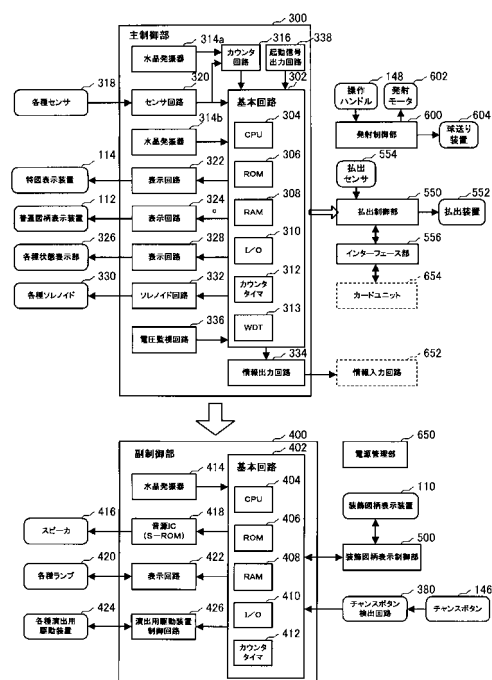
【図 2】



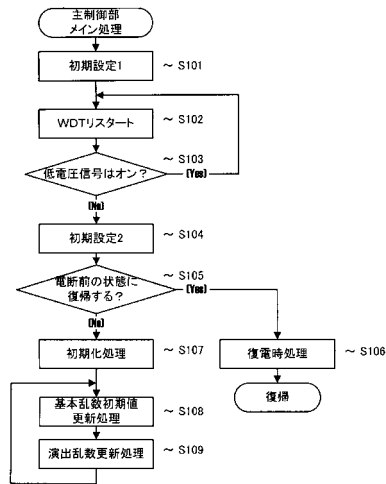
【図 3】



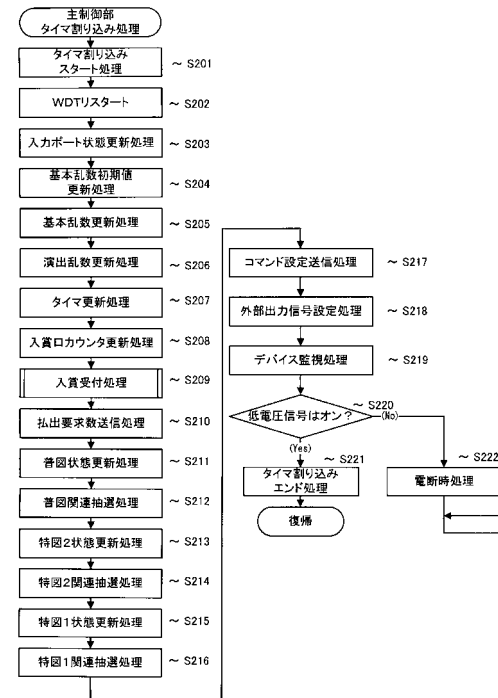
【図 4】



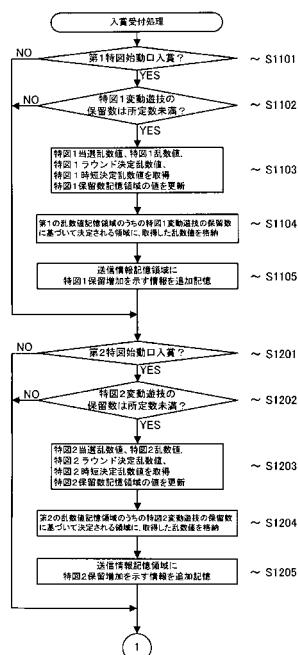
【図 5】



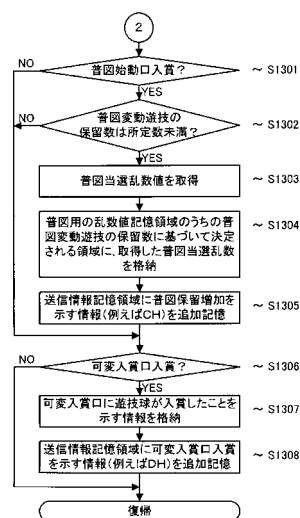
【図 6】



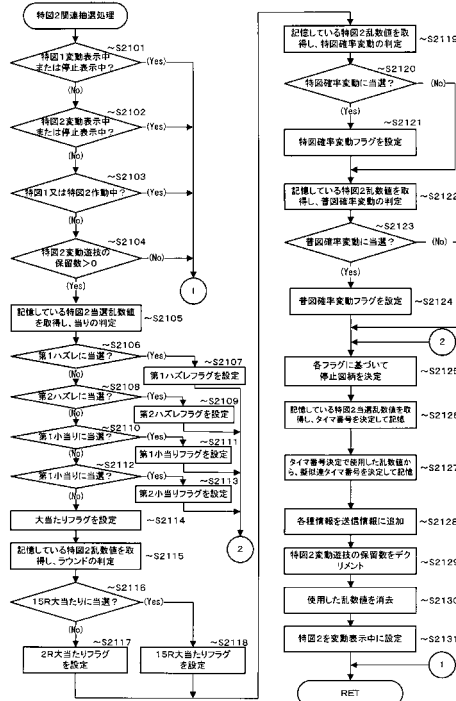
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(a) 当り判定テーブル(乱数範囲:0~65535)

特選連絡状態	第1特選始動口大当り	第2特選始動口大当り	第1特選始動口小当り	第2特選始動口小当り
特選低確率状態	10001 - 10187(187)	20001 - 20187(187)	50001 - 51092(1092)	65001(?)
特選高確率状態	30001 - 31310(1310)	40001 - 41310(1310)	60001 - 61092(1092)	65002(?)

(b) はずれ当選時の特図決定テーブル(乱数範囲:0~127)

特図	特図低確率状態 における乱数の範囲	特図高確率状態 における乱数の範囲
第1ハズレ	0 - 126(127)	0 - 125(126)
第2ハズレ	127(1)	125 - 127(2)

(c) 小当たり選時の特図決定テーブル(乱数範囲:0~127)

特図	特図底確率状態 における乱数の範囲	特図高確率状態 における乱数の範囲
第1小当り	0 - 93(64)	0 - 95(96)
第2小当り	64 - 127(64)	96 - 127(32)

(d) 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)

(e) 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

(f) 大当たり当選時の普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	移行先普図遊技状態
0 - 63(64)	普図低確率状態
64 - 127(64)	普図高確率状態

【図 1 1】

(a) タイマ番号決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

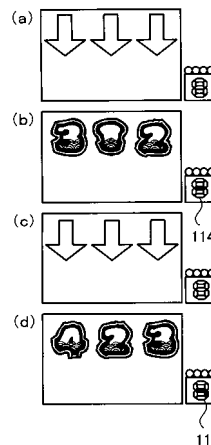
フラグ	タイマ 乱数の範囲	タイマ番号
第1ハズレフラグ	0 - 60235 (50235)	タイマ1
	60236 - 64485 (4250)	タイマ2
	64486 - 65285 (800)	タイマ3
	65286 - 65535 (250)	タイマ4
第2ハズレフラグ	0 - 65535 (65536)	タイマ4
15R大当たりフラグ	0 - 62535 (62536)	タイマ4
	62536 - 65535 (3000)	タイマ5
2R大当たりフラグ	0 - 65535 (65536)	タイマ1
第1小当たりフラグ	0 - 65535 (65536)	タイマ1
第2小当たりフラグ	0 - 65535 (65536)	タイマ4

(b) 擬似連タイマ番号決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

乱数の範囲		演出	
タイマ1・2・3		擬似連タイマ番号	変動時間[S] 擬似連回数
0 - 61951 (61952)	0 - 4095 (4096)	擬似連タイマ1	0 擬似連無し
61952 - 63999 (2048)	4096 - 24576 (20480)	擬似連タイマ2	5 擬似連1回
64000 - 65023 (1024)	24576 - 50176 (25600)	擬似連タイマ3	10 擬似連2回
65024 - 65535 (512)	50176 - 65535 (15360)	擬似連タイマ4	15 擬似連3回

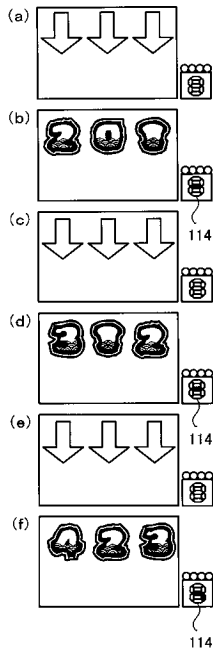
【図 1 2】

擬似連1回(変動が2回)



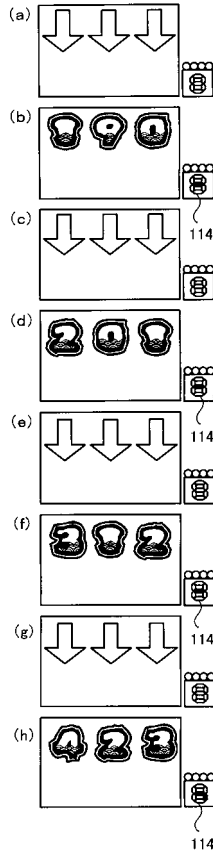
【図 13】

擬似連2回(変動が3回)

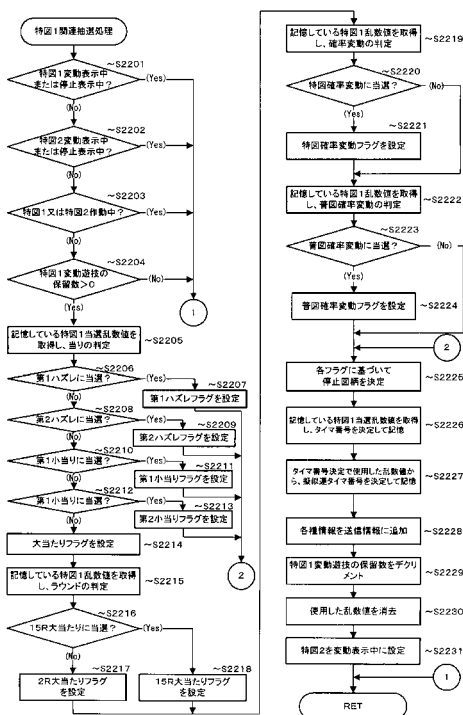


【図 14】

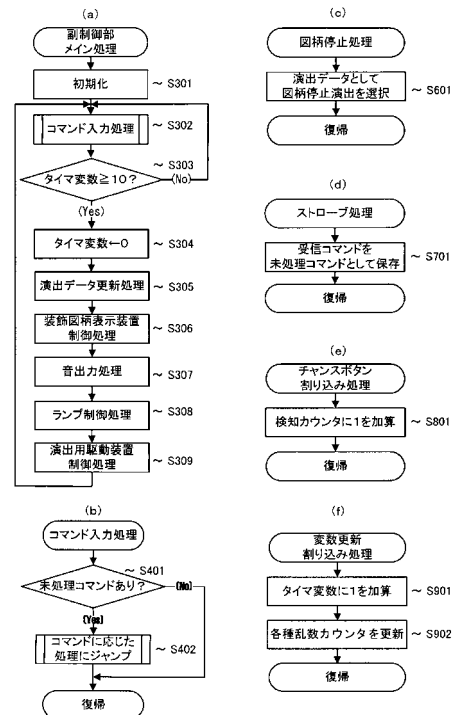
擬似連3回(変動が4回)



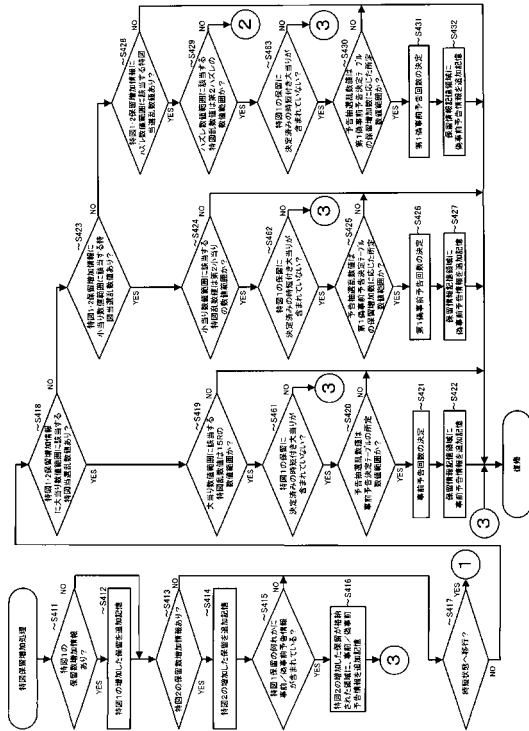
【図 15】



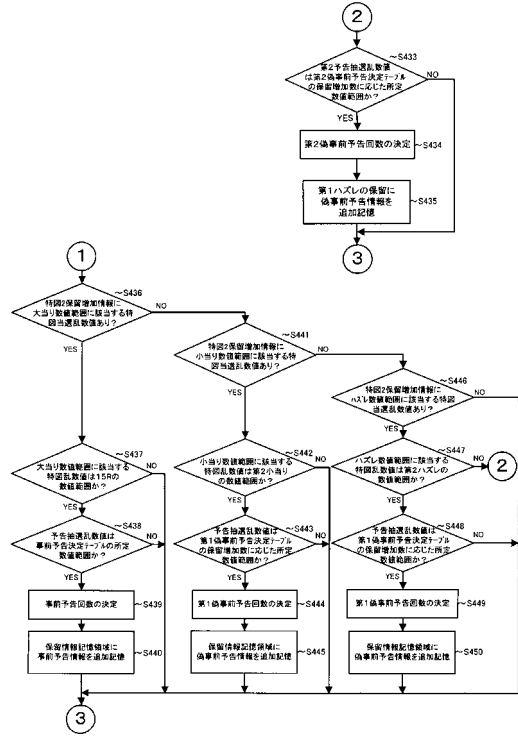
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

(a) 事前予告決定テーブル(乱数範囲: 0~127)

事前予告の有無	乱数の範囲
事前予告有り	0 ~ 15(16)
事前予告無し	16 ~ 127(112)

(b) 事前予告/第1偽事前予告回数決定テーブル(乱数範囲: 0~127)

8	7	6	5	4	3	2	1	残り乱数 確定回数	予告回数
-	-	-	-	0 ~ 1 (127)	0 ~ 7 (8)	0 ~ 27 (28)	0 ~ 127 (128)	-	1
-	-	-	-	-	8 ~ 27 (20)	28 ~ 127 (100)	-	-	2
-	-	-	-	-	8 ~ 27 (20)	28 ~ 127 (100)	-	-	3
-	-	-	-	-	28 ~ 127 (100)	-	-	-	4
-	-	-	0 ~ 127 (128)	-	-	-	-	-	5
-	-	0 ~ 127 (128)	-	-	-	-	-	-	6
-	0 ~ 127 (128)	-	-	-	-	-	-	-	7
0 ~ 127 (128)	-	-	-	-	-	-	-	-	8

(c) 第1偽事前予告決定テーブル(乱数範囲: 0~127)

保留増加数	第1偽事前予告有りの 乱数範囲	第1偽事前予告無しの 乱数範囲
1	0 ~ 63(64)	64 ~ 127(64)
2	0 ~ 71(72)	72 ~ 127(56)
3	0 ~ 79(80)	80 ~ 127(48)
4	0 ~ 85(86)	86 ~ 127(32)
5~8	0 ~ 127(128)	-

【図 20】

(a) 第2偽事前予告決定テーブル

保留増加数	増加分を除いた 保留数	第2偽事前予告有りの 当選確率	第2偽事前予告無しの 当選確率
1	0	1/50	① 49/50
	1	1/40	② 39/40
	2	1/30	③ 29/30
	3	1/20	④ 19/20
	4~6	1/10	⑤ 9/10
2	0	1 - (①×②)	①×②
	1	1 - (②×③)	②×③
	2	1 - (③×④)	③×④
	3	1 - (④×⑤)	④×⑤
	4~5	1 - (⑤×⑥)	⑤×⑥
3	0	1 - (①×②×③)	①×②×③
	1	1 - (②×③×④)	②×③×④
	2	1 - (③×④×⑤)	③×④×⑤
	3	1 - (④×⑤×⑥)	④×⑤×⑥
	4	1 - (⑤×⑥×⑦)	⑤×⑥×⑦
4~8	0	1 - (①×②×③×④)	①×②×③×④
	1	1 - (②×③×④×⑤)	②×③×④×⑤
	2	1 - (③×④×⑤×⑥)	③×④×⑤×⑥
	3	1 - (④×⑤×⑥×⑦)	④×⑤×⑥×⑦

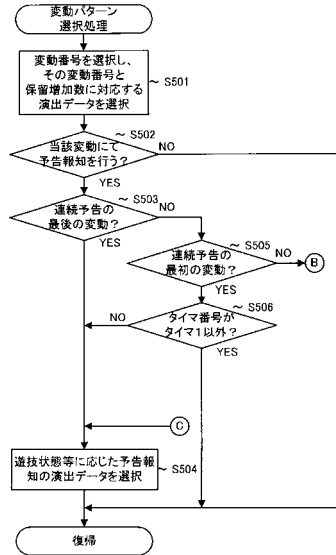
(b) 第2偽事前予告情報回数決定テーブル(乱数範囲: 0~127)

8	7	6	5	4	3	2	1	残り乱数 確定回数	予告回数
0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 99 (100)	0 ~ 127 (128)	-	1
100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	100 ~ 119 (20)	120 ~ 127 (8)	-	2
120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	120 ~ 127 (8)	-	-	3

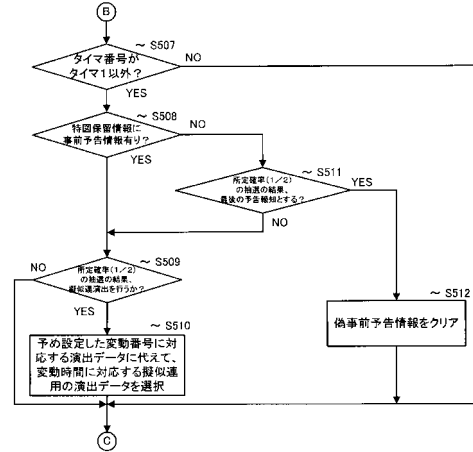
(c) 保留増加数に応じた変動演出決定テーブル

変動形態	0	1	2	3	4	5~8
演出A0	演出A1	演出A2	演出A3	演出A4	演出A5	
演出B0	演出B1	演出B2	演出B3	演出B4	演出B5	
演出C0	演出C1	演出C2	演出C3	演出C4	演出C5	
演出D0	演出D1	演出D2	演出D3	演出D4	演出D5	
演出E0	演出E1	演出E2	演出E3	演出E4	演出E5	
演出F0	演出F1	演出F2	演出F3	演出F4	演出F5	
演出G0	演出G1	演出G2	演出G3	演出G4	演出G5	
演出H0	演出H1	演出H2	演出H3	演出H4	演出H5	

【図 21】



【図 22】



【図 23】

(a) はずれフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

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

(変動決定用乱数の範囲: 0-127)

(b) 15R大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	特図確率変動フラグ	変動決定用乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ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)	変動16	トリプルラインリーチ
タイマ5	オフ	112-127(16)	変動17	特別マルチラインリーチ
		0-127(128)	変動18	全図転リーチ
	オン	0-79(80)	変動19	全図転リーチ
		80-127(48)	変動20	特別全図転リーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0-127)

(c) 小当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	変動決定用乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ1	0-127(128)	変動21	リーチなし
タイマ4	0-47(48)	変動22	ダブルラインリーチ
	48-127(80)	変動23	トリプルラインリーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0-127)

(d) 2R大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	特図確率変動フラグ	変動決定用乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ1	オフ	0-127(128)	変動24	リーチなし
	オン	0-127(128)	変動25	リーチなし

(変動決定用乱数の範囲: 0-127)

【図 24】

(a)

変動番号	図柄決定用乱数の範囲	停止図柄の組合せ
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	停止図柄の組合せ
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	停止図柄の組合せ
変動13 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)

【図 25】

(a)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
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)

(b)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
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)

(c)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動21 変動22 変動23 変動24	0-127(128)	装飾1	装飾2	装飾3

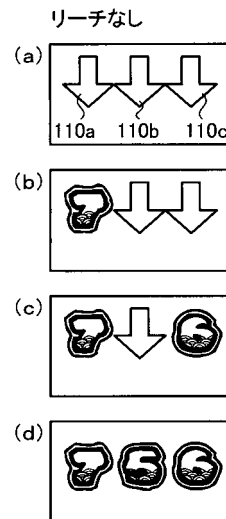
(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(d)

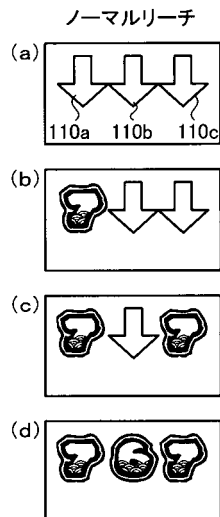
変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動25	0-127(128)	装飾1	装飾3	装飾5

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

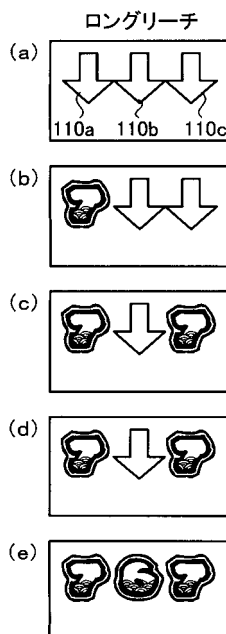
【図 26】



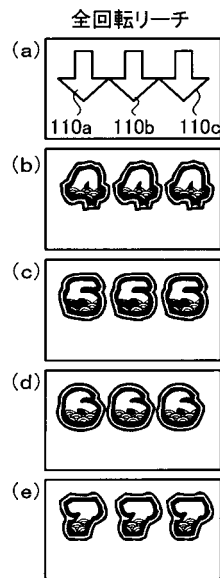
【図 27】



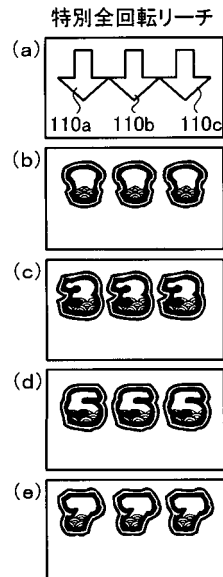
【図 28】



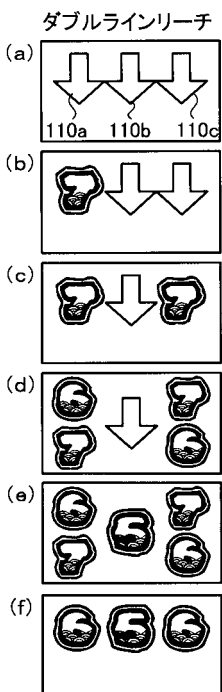
【図 29】



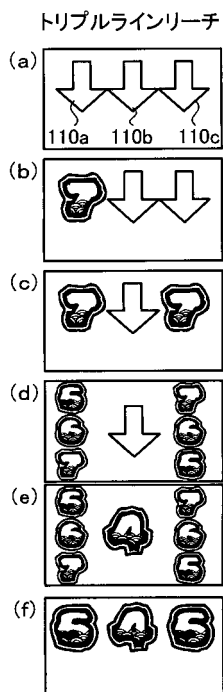
【図 30】



【図 31】

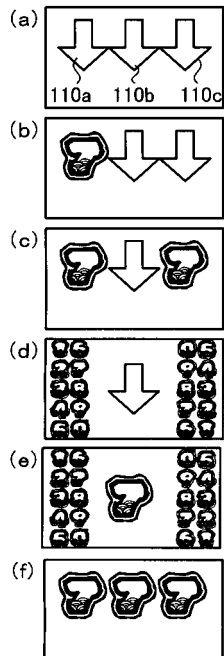


【図 32】



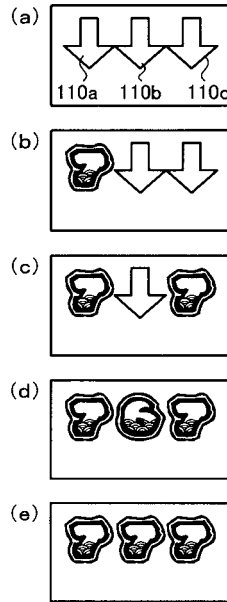
【図 3 3】

特別マルチラインリーチ



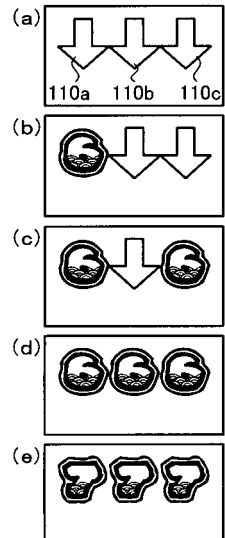
【図 3 4】

ノーマル逆転リーチ

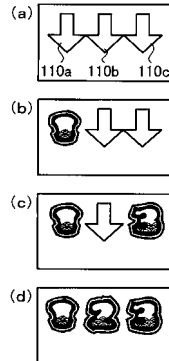


【図 3 5】

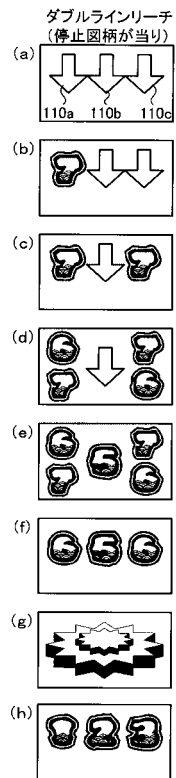
ノーマル再変動リーチ



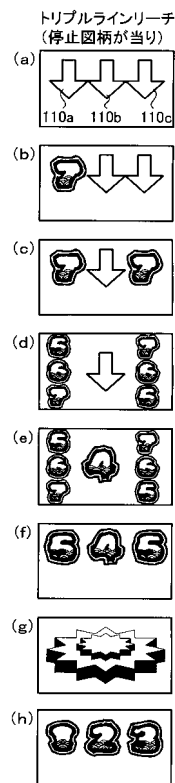
【図 3 6】

リーチなし
(停止図柄が当り)

【図 37】

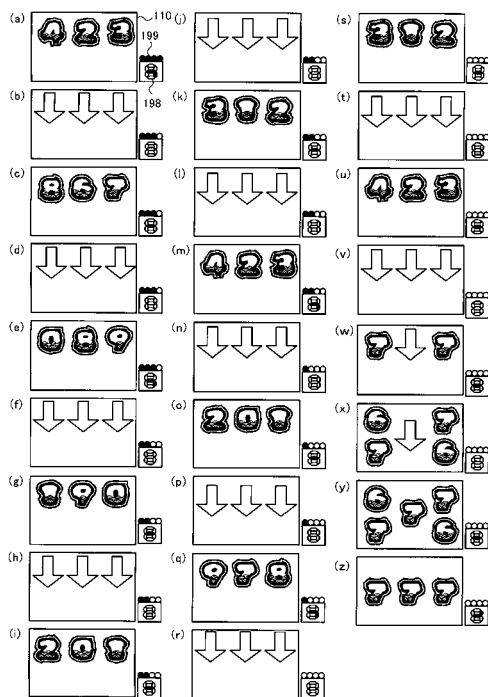


【図 38】



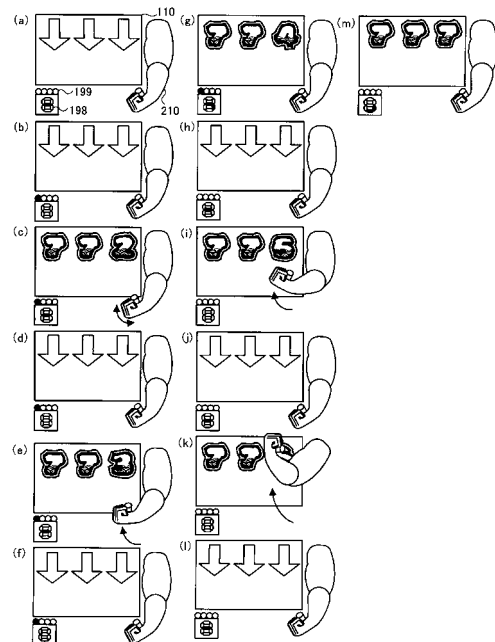
【図 45】

擬似連による予告報知



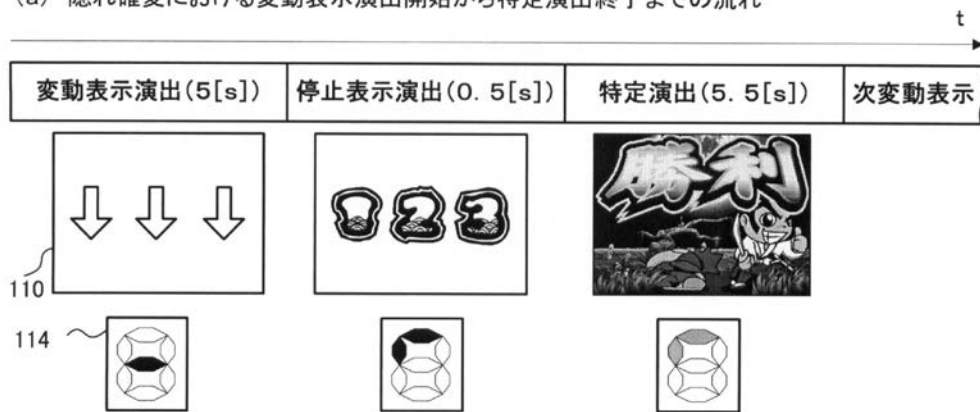
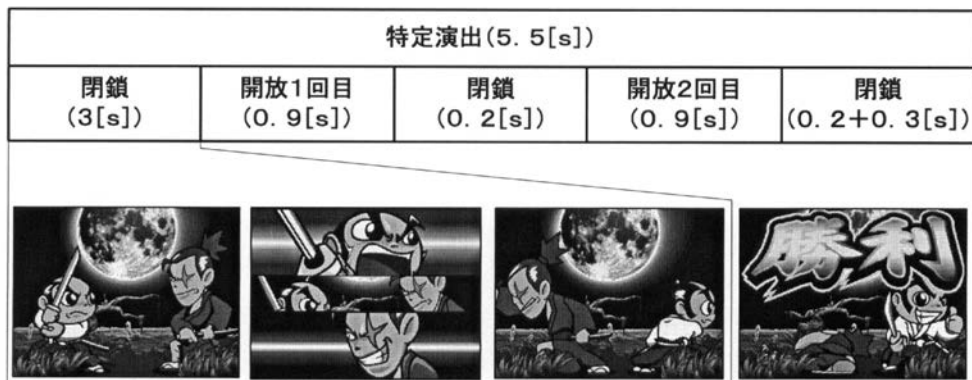
【図 48】

表示以外で予告報知する例



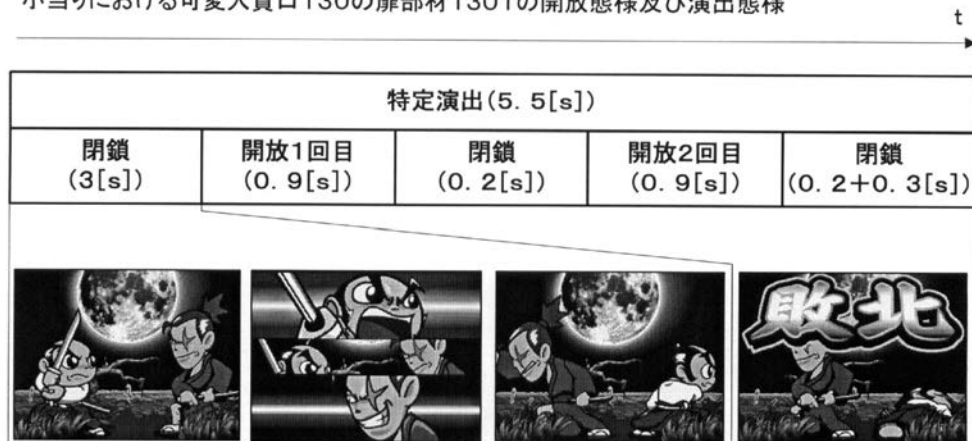
【図 39】

(a) 隠れ確変における変動表示演出開始から特定演出終了までの流れ

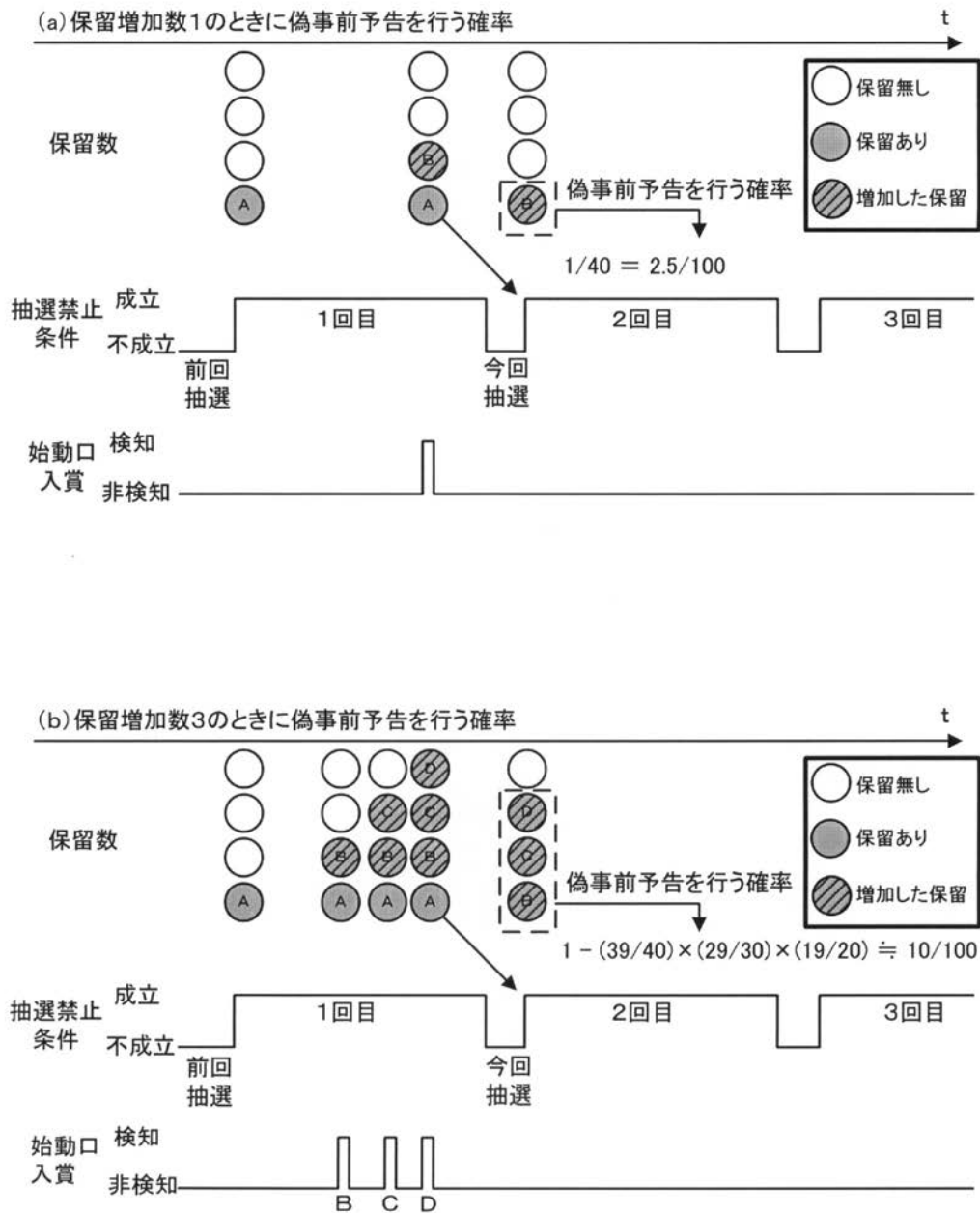
(b) 隠れ確変、突然通常、小当りにおける
可変入賞口130の扉部材1301の開放態様及び演出態様

【図 40】

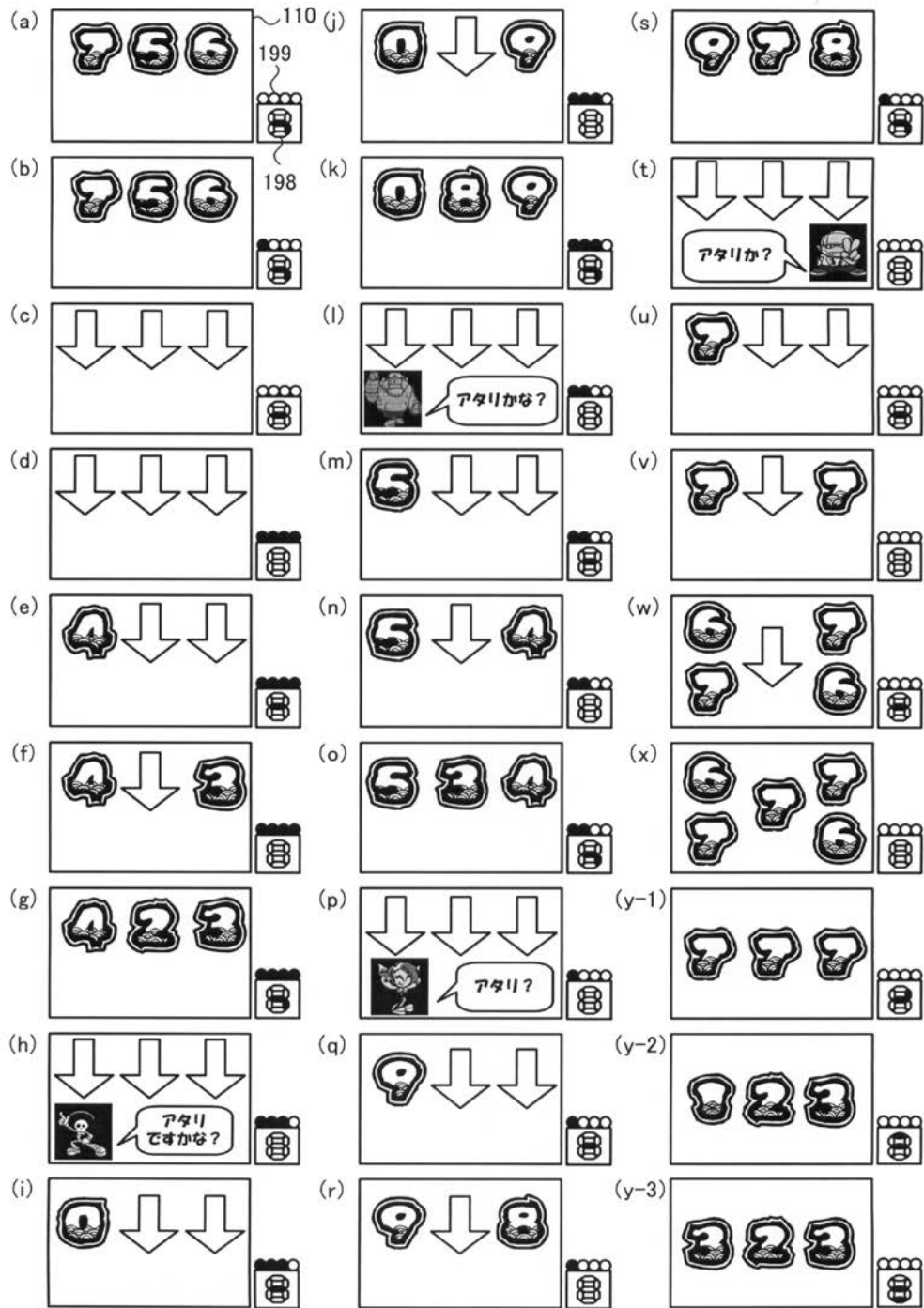
小当りにおける可変入賞口130の扉部材1301の開放態様及び演出態様



【図 4 1】

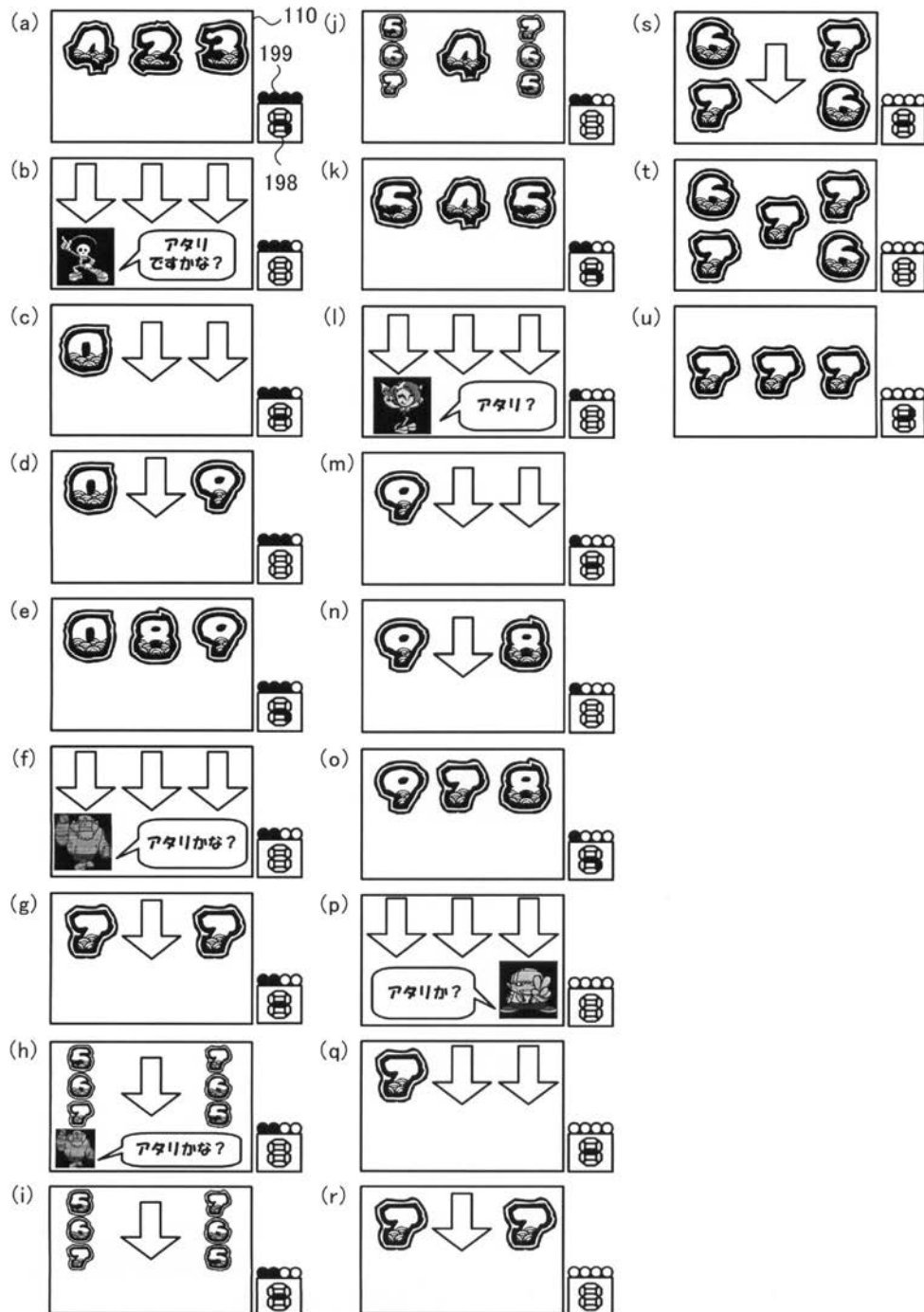


【図 4 2】



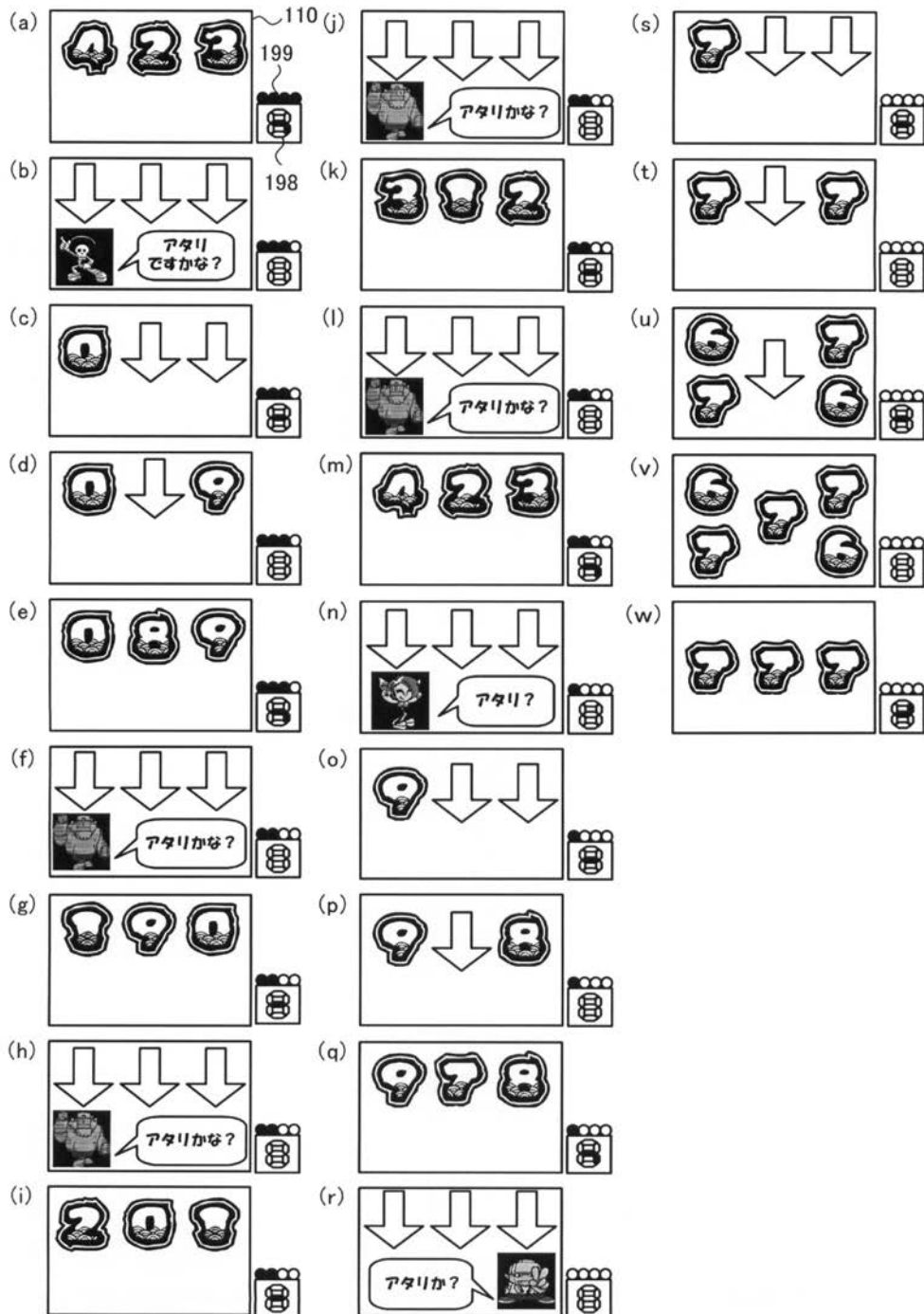
【図 4 3】

途中の変動時間が長い予告報知



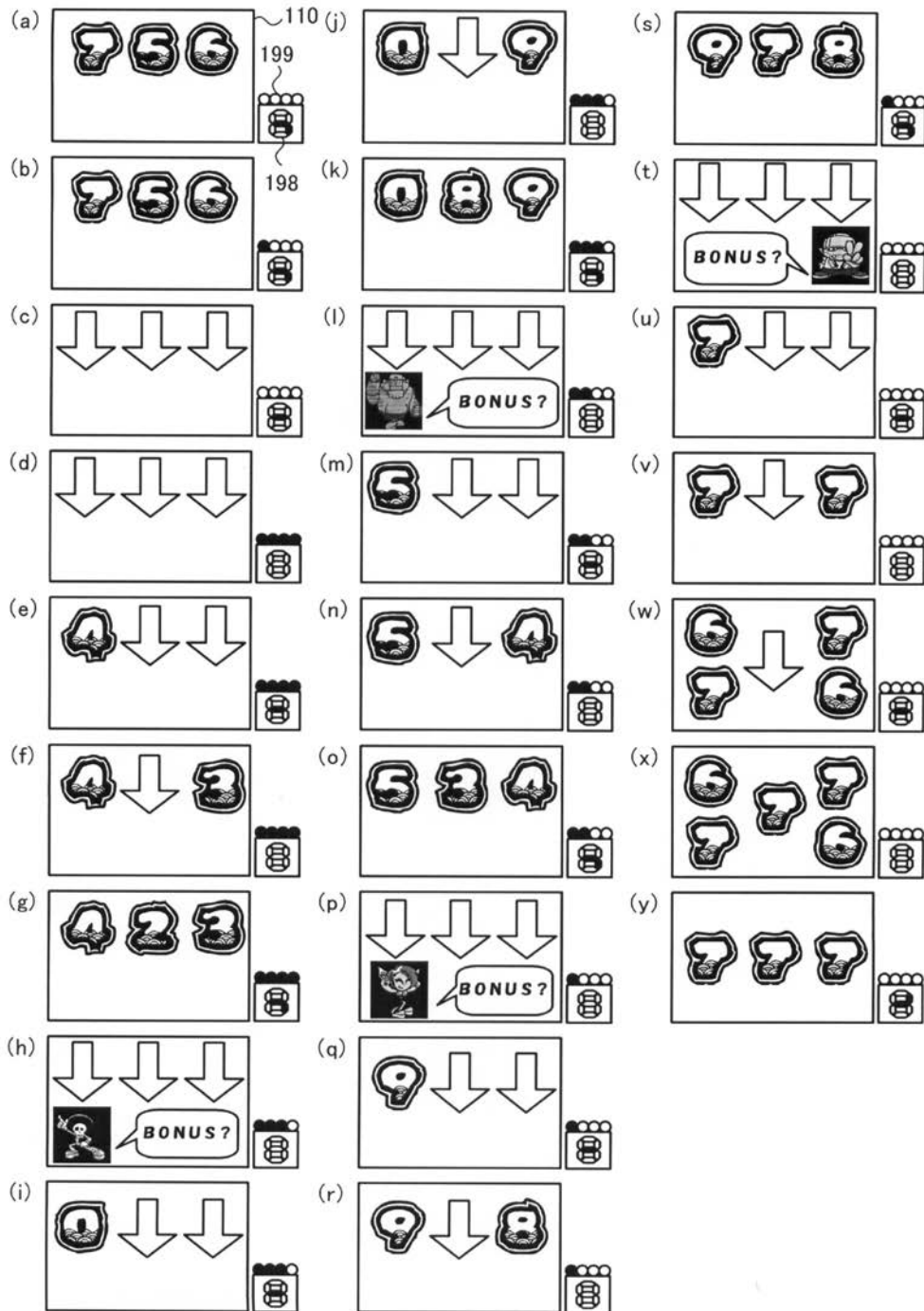
【図 4 4】

途中の変動時間が長い変動表示で疑似連を行う



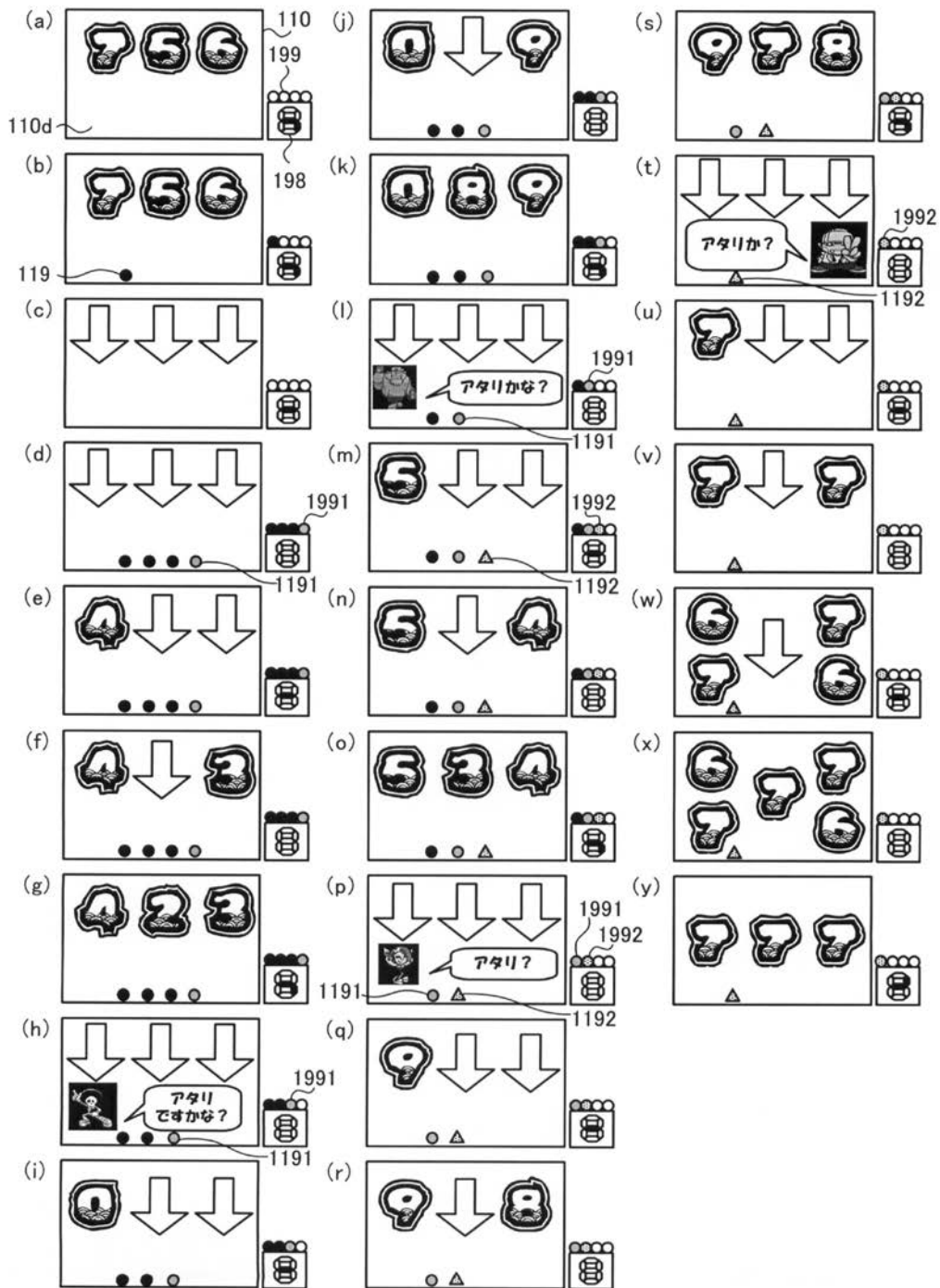
【図 4 6】

状態に応じて予告報知の演出内容が異なる例



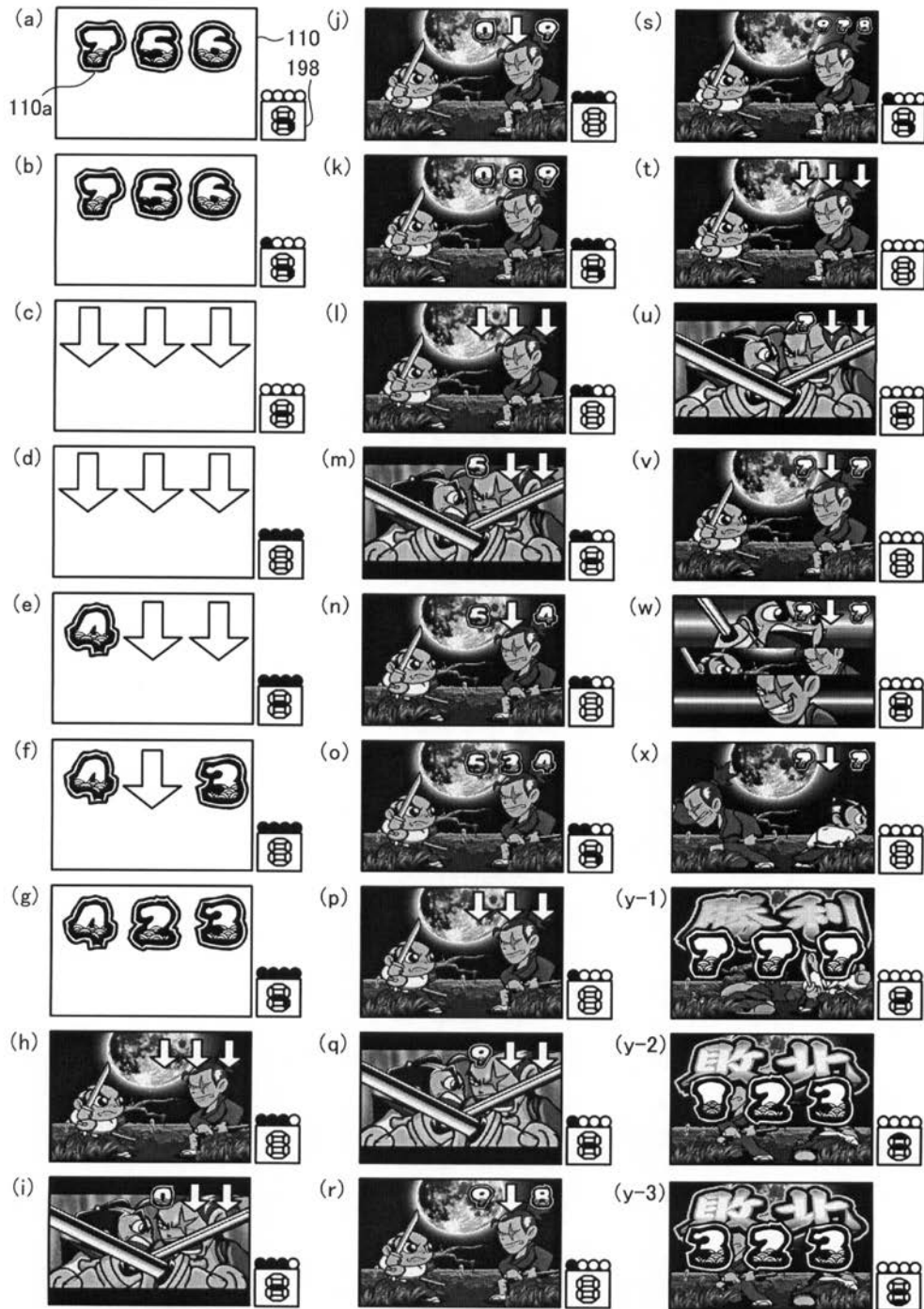
【図 47】

予告報知を常に行う例



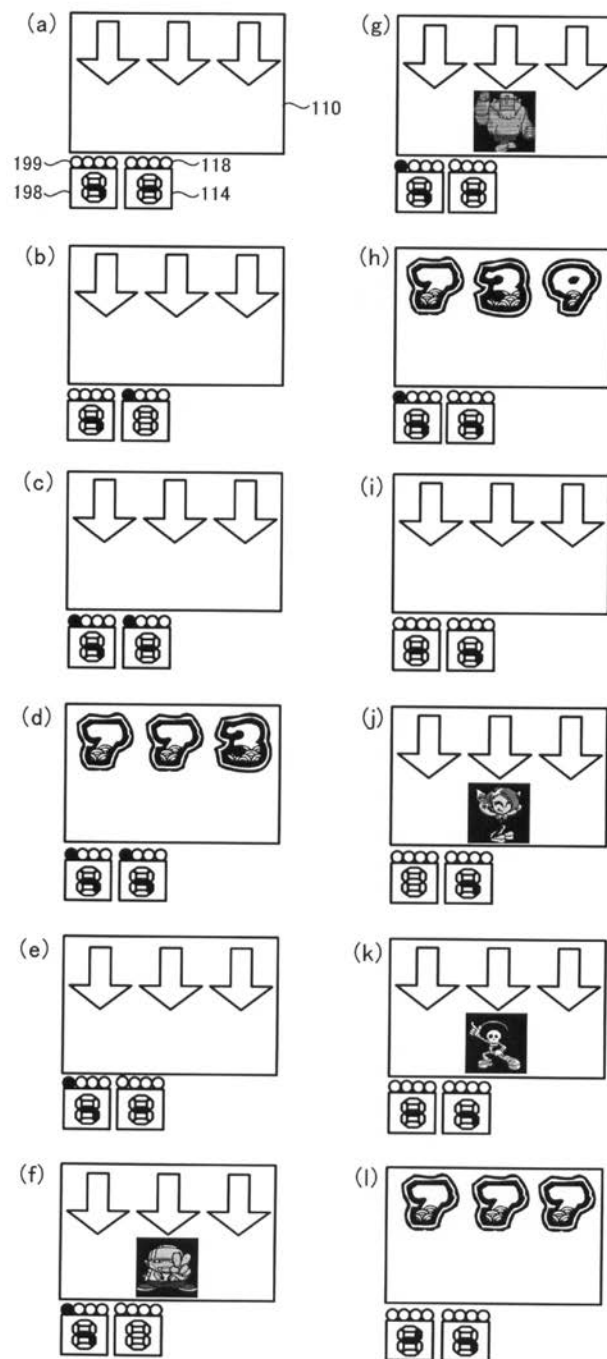
【図 49】

勝負演出への移行で予告報知する例



【図 50】

特図2優先消化



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2008-302140 (JP, A)
特開2008-245773 (JP, A)
特開2009-268610 (JP, A)
特開2010-12048 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02