

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-166043

(P2012-166043A)

(43) 公開日 平成24年9月6日(2012.9.6)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	
	A 6 3 F 7/02 3 3 4	
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z	
審査請求 有 請求項の数 13 O L (全 84 頁)		

(21) 出願番号	特願2012-97186 (P2012-97186)	(71) 出願人	597044139
(22) 出願日	平成24年4月20日 (2012.4.20)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2010-267858 (P2010-267858)		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22年9月18日 (2010.9.18)		弁理士 吉延 彰広
		(72) 発明者	木原 海俊
			東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
			式会社大都技研内
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA42 BA02 BA09 BC15
			BC22 BC56 BC58 BC67 EB58
			2C333 AA11 CA22 CA51 CA77 DA04
			DA05 EA10

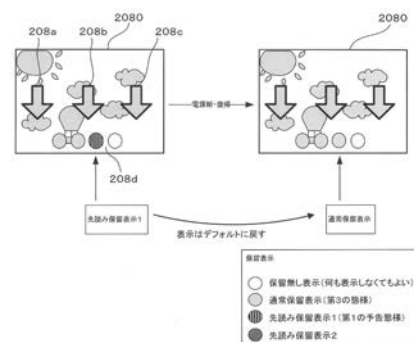
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】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し、電気系統の異常が発生したことを遊技店側がその場で把握する機会を生じさせやすい遊技台を提供することを目的とする。

【解決手段】第二の態様による保留情報表示が行われている状態で電気系統異常信号が遊技制御手段に入力され、その後起動信号が遊技制御手段に入力されると、第一の態様による保留情報表示および第二の態様による保留情報表示のいずれの表示も含まない特定表示がなされている状態を少なくとも経て、第一の態様による保留情報表示が行われている状態となり、第二の態様による保留情報表示によって保留されていることが表されていた図柄変動表示の開始に併せて行われる装飾図柄の変動表示において、はずれリーチ演出表示条件が成立した場合には、はずれリーチ演出表示を少なくとも実行可能である。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄変動条件が成立した場合に図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な制御手段と、
先読み予告条件が成立した場合に、先読み予告を実行可能な先読み予告手段と、
起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段と、
電気系統異常信号が前記遊技制御手段に入力された後で、該遊技制御手段に前記起動信号が入力された場合には、該電気系統異常信号が入力された際の制御状態に復帰させることが可能な制御状態復帰手段と、
を備えた遊技台であって、

10

前記電気系統異常信号は、所定の電気系統に異常が発生したことを少なくとも示すものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示中に前記図柄変動条件が成立した場合には、前記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が可能なものであり、

前記図柄変動表示の開始を保留していることを表す保留情報表示を第一の態様で少なくとも表示可能であり、

前記先読み予告手段は、前記保留情報表示の態様を、前記第一の態様とは異なる第二の態様にすることで前記先読み予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の態様による前記保留情報表示が行われている状態で前記電気系統異常信号が前記遊技制御手段に入力され、その後に前記起動信号が該遊技制御手段に入力されると、
特定表示がなされている状態を少なくとも経て、前記第一の態様による前記保留情報表示が行われている状態となり、

20

前記特定表示は、前記第一の態様による前記保留情報表示および前記第二の態様による前記保留情報表示のいずれの表示も含まないものであり、

前記図柄変動表示に併せて装飾図柄の変動表示を行うことが可能な装飾図柄表示手段を備え、

前記装飾図柄表示手段は、前記第二の態様による前記保留情報表示によって保留されていることが表されていた図柄変動表示の開始に併せて行われる前記装飾図柄の変動表示において、はずれリーチ演出表示条件が成立した場合には、はずれリーチ演出表示を少なくとも実行可能なものである、

30

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台において、

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が成り立った場合に、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 3】

40

請求項 2 に記載の遊技台において、

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 4】

請求項 2 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、

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が成り立った場合にも、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。

50

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技台において、
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 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台において、
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 7】

請求項 2 乃至 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台において、
前記制御手段は、前記当否判定を実行可能な当否判定手段を少なくとも含む第一の制御手段であり、
前記第一の制御手段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基板に設けられており、
前記第二の制御手段は、前記先読み予告を行うかどうかを判定する判定手段を少なくとも含み、
前記先読み予告条件が成立した場合とは、前記判定手段が前記先読み予告を行うと判定した場合のことである、
ことを特徴とする遊技台。

10

20

【請求項 8】

請求項 2 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、
前記先読み予告は、複数回の図柄変動表示中に、同一の態様によって行われる連続予告である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 9】

請求項 2 乃至 8 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、
前記先読み予告は、複数回の図柄変動表示中に継続的に行われる連続予告である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 10】

請求項 2 乃至 9 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、
前記先読み予告は、先読み消去条件が成立している場合に消えるものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 11】

請求項 2 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、
前記先読み予告は、一回の前記図柄変動表示中に開始されて終了される単発予告として実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、
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る、
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 13】

請求項 1 から 12 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記特定表示は、復電時に少なくとも表示されるものである、
ことを特徴とする遊技台。

50

【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

10

【0003】

また、こういった遊技台には複数個の図柄を変動表示可能な液晶表示装置等の装飾図柄表示装置を備え、始動口に遊技球が入賞すると、装飾図柄表示装置の図柄を所定時間変動して、変動後の図柄が予め定めた特定図柄の組み合わせである特定態様になった場合に、可変入賞口を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

【0004】

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

20

【0005】

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

【0006】

ところで、遊技店の営業中に、遊技台の電気系統に異常が発生し、遊技台の電源が遮断（電源断）することがある。電源断した遊技台は、その後、遊技に支障がないように即座に自動的に復電する（電源が投入される）。このため、遊技台が電源断したことに遊技店側がその場では気づかないことがある。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0007】**

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0008】**

遊技台の電気系統に異常が発生した原因としては、様々なことが考えられ、遊技店側としては電源断が生じたことをその場で把握したい場合がある。

【0009】

本発明は上記事情に鑑み、電気系統の異常が発生したことを遊技店側がその場で把握する機会を生じさせやすい遊技台を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】**【0010】**

上記目的を解決する本発明の遊技台は、図柄変動条件が成立した場合に図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な制御手段と、

先読み予告条件が成立した場合に、先読み予告を実行可能な先読み予告手段と、

起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段と、

電気系統異常信号が前記遊技制御手段に入力された後で、該遊技制御手段に前記起動信

50

号が入力された場合には、該電気系統異常信号が入力された際の制御状態に復帰させることが可能な制御状態復帰手段と、

を備えた遊技台であって、

前記電気系統異常信号は、所定の電気系統に異常が発生したことを少なくとも示すものであり、

前記制御手段は、前記図柄変動表示中に前記図柄変動条件が成立した場合には、前記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が可能なものであり、

前記図柄変動表示の開始を保留していることを表す保留情報表示を第一の態様で少なくとも表示可能であり、

前記先読み予告手段は、前記保留情報表示の態様を、前記第一の態様とは異なる第二の態様にする事で前記先読み予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の態様による前記保留情報表示が行われている状態で前記電気系統異常信号が前記遊技制御手段に入力され、その後前記起動信号が該遊技制御手段に入力されると、特定表示がなされている状態を少なくとも経て、前記第一の態様による前記保留情報表示が行われている状態となり、

前記特定表示は、前記第一の態様による前記保留情報表示および前記第二の態様による前記保留情報表示のいずれの表示も含まないものであり、

前記図柄変動表示に併せて装飾図柄の変動表示を行うことが可能な装飾図柄表示手段を備え、

前記装飾図柄表示手段は、前記第二の態様による前記保留情報表示によって保留されていることが表されていた図柄変動表示の開始に併せて行われる前記装飾図柄の変動表示において、はずれリーチ演出表示条件が成立した場合には、はずれリーチ演出表示を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明の遊技台によれば、電気系統の異常が発生したことを遊技店側がその場で把握する機会を生じさせやすい。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機100を裏側から見た外観斜視図である。

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

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

【図6】（a）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り、（b）は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】（a）は、先読み処理で用いられる当否事前判定用テーブルを示す図であり、（b）は、同じく先読み処理で用いられる特図事前判定用テーブルを示す図である。

【図8】（a）は、特図関連抽選処理で用いられる当否決定用テーブルを示す図であり、（b）は、特図関連抽選処理で用いられる特図決定用テーブルを示す図である。

【図9】主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図である。

【図10】主制御部300のROM306に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図である。

【図11】タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

【図12】特図変動遊技が行われている際の装飾図柄表示装置208の表示態様を段階的に示す図である。

【図13】（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフロー

10

20

30

40

50

チャートであり、(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図14】本実施形態のパチンコ機100における事前予告報知の一例を示す図である。

【図15】本実施形態のパチンコ機100における事前予告報知の第1変形例を示す図である。

【図16】本実施形態のパチンコ機100における事前予告報知の第2変形例を示す図である。

【図17】図9に示す主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択テーブルの変形例を示す図である。

【図18】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。

10

【図19】第2実施形態のパチンコ機100の制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図20】第2実施形態における入賞判定処理(ステップS209)の流れを示すフローチャートである。

【図21】(a)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、(b)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、(c)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る。

【発明を実施するための形態】

【0013】

20

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台(例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機)について詳細に説明する。

[実施形態1]

<全体構成>

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

【0014】

パチンコ機100は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面(遊技者側)に備える。

30

【0015】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所(島設備等)へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0016】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。このパチンコ機100を設置した店舗(遊技店)の店員は、この本体104を開閉操作することが可能であり、本体104が開いたことを検出する本体開放センサ1041が設けられている。

40

【0017】

前面枠扉106は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉106も開閉操作することが可能であり、前面枠扉106が開いたことを検出する前面枠扉センサ1061も設けられている。なお、この前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をLEDとするものも

50

ランプと称する。

【0018】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉108は、前面枠扉106を開放した状態で操作可能となる開放レバー1081を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉108が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ1082も設けられている。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図2参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136に内蔵され、そのチャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。また、図1に示すパチンコ機100には、下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。

10

20

【0019】

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

【0020】

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

30

【0021】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【0022】

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

40

【0023】

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

【0024】

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

50

【0025】

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

【0026】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300（図4参照）を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400（図4参照）を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500（図4参照）を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630（図4参照）を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源管理部660（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオン
20
オフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。

【0027】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0028】

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

【0029】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、特別図柄表示装置212と、普通図柄保留ランプ216と、特別図柄保留ランプ218と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります。特別図柄を「特図」と称する場合がある。

【0030】

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

【0031】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための画像表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL（ElectroLu
40
50

minescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【0032】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。特図表示装置212は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。この特図表示装置212は、図柄表示手段あるいは報知手段の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、特図表示装置212に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄である。

【0033】

普図保留ランプ216は、保留している所定の第1の変動遊技(詳細は後述する普図変動遊技)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数(例えば、2つ)まで保留することを可能としている。特図保留ランプ218は、保留している所定の第2の変動遊技(詳細は後述する特図変動遊技)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ(報知手段)である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当たり遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

第1特図始動口230は、本実施形態では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第1の始動領域である。第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図2に示す払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、3個)の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0038】

第2特図始動口232は、本実施形態では第1特図始動口230の真下に1つだけ配設

10

20

30

40

50

している。第２特図始動口２３２の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一対の羽根部材２３２１が設けられており、一対の羽根部材２３２１と第２特図始動口２３２を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一対の羽根部材２３２１は、第２特図始動口２３２への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一対の羽根部材２３２１が閉じたままでは第２特図始動口２３２への入球は不可能であり、入賞困難状態である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置２１０が当り図柄を停止表示した場合に一対の羽根部材２３２１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第２特図始動口２３２への球の入球が可能（入賞容易状態）になる。すなわち、第２特図始動口２３２は、入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する第２の始動領域である。第２特図始動口２３２への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、４個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、特図表示装置２１２による特図変動遊技を開始する。なお、第２特図始動口２３２に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【００３９】

可変入賞口２３４は、本実施形態では遊技盤２００の中央部下方に１つだけ配設している。この可変入賞口２３４は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材２３４１とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口２３４はアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口２３４は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。すなわち、可変入賞口２３４は、所定の第１の開閉状態およびその第１の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第２の開閉状態のうちの一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置２１２が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材２３４１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口２３４への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１５個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。なお、可変入賞口２３４に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【００４０】

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２３６や、遊技釘２３８を複数個、配設していると共に、内レール２０４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１００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２４０を設けている。

30

【００４１】

上皿１２６に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機１００では、遊技者の球発射ハンドル１３４の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆１４６および発射槌１４８によって外レール２０２、内レール２０４を通過させて遊技領域１２４に打ち出す。そして、遊技領域１２４の上部に到達した球は、打球方向変換部材２３６や遊技釘２３８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２２６、可変入賞口２３４）や始動口（第１特図始動口２３０、第２特図始動口２３２）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２２８を通過するのみでアウト口２４０に到達する。

40

【００４２】

< 演出装置２０６ >

次に、パチンコ機１００の演出装置２０６について説明する。

【００４３】

この演出装置２０６の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置２４２およびステージ２４４を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体２２４を配設している。また、演出装置２０６の背面側には、装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置２０６において、装

50

飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246 は、ワープ装置 242、ステージ 244、および演出可動体 224 の後方に位置することとなる。

【0044】

ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方のステージ 244 にワープ出口 242b から排出する。

【0045】

ステージ 244 は、ワープ出口 242b から排出された球や遊技釘 238 などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ 244 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 230 へ入球し易くなるスペシャルルート 244a を設けている。

【0046】

演出可動体 224 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 224a と前腕部 224b とからなり、肩の位置に上腕部 224a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 224 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 208 の前方を移動する。

【0047】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246a および右扉 246b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面のステージ 244 の間に配設する。左扉 246a および右扉 246b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246a および右扉 246b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 246 は、左扉 246a および右扉 246b 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 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246a および右扉 246b 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 208 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 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246a および右扉 246b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246a および右扉 246b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 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 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

【0048】

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

【0049】

<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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

は別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部 300、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら 3 つの制御部 (300, 400, 500) を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできるし、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできる。

【0051】

<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。

【0052】

主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 についても同様である。この基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0053】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 65535 の範囲で数値を導出する乱数値生成回路 318 と、本体開放センサ 1041、前面枠扉センサ 1061、球貯留皿付扉センサ 1082、および図 1 に示す下皿 128 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、特図表示装置 212 の表示制御を行うための駆動回路 324 と、普図表示装置 210 の表示制御を行うための駆動回路 326 と、各種状態表示部 328 (例えば、普図保留ランプ 216、第 1 特図保留ランプ 218、第 2 特図保留ランプ 220、高確中ランプ 222 等) の表示制御を行うための駆動回路 330 と、第 2 特図始動口 232 や可変入賞口 234 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口 2 2 6、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、可変入賞口 2 3 4 など所定の入賞口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動口 2 2 8 を通過する球を検出するセンサがあげられる。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。低電圧信号は、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路 3 3 8 は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

【 0 0 5 9 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けており、CPU 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 4 0 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、本発明にいう遊技制御手段の一例に相当する。

【 0 0 6 0 】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 6 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【 0 0 6 1 】

< 副制御部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 には、CPU 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。この基本回路 4 0 2 の CPU 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 4 0 2 には、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 4 0 6 が接続されている。なお、ROM 4 0 6 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

【 0 0 6 2 】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 1 2 0（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC 4 1 6 と、各種ランプ 4 1 8 の制御を行うための駆動回路 4 2 0 と、演出可動体 2 2 4 の駆動制御を行うための駆動回路 4 2 2 と、演出可動体 2 2 4 の現在位置を検出する演出可動体センサ 4 2 4 と、図 1 に示すチャンスボタン 1 3 6 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 4 2 6 と、演出可動体センサ 4 2 4 やチャンスボタン検出センサ 4 2 6 からの検出信号を基本回路 4 0 2 に出力するセンサ回路 4 2 8 と、を接続している。

【 0 0 6 3 】

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

【0064】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

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

【0065】

払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて図2に示す払出装置152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、イン

10

【0066】

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

【0067】

電源管理部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給する。主制御部300、第1副制御部400、および発射制御部630は、払出制御部600から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源管理部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給し、払出制御部600から主制御部300と第1副制御部400と発射制御部630に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

20

【0068】

< 図柄の種類 >

30

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

【0069】

図5(a)は特図の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものである。

【0070】

第1特図始動口230あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを球検出センサである始動口センサが検出したことを条件として特図変動遊技が開始される。特図変動遊技が開始されると、特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図の変動開始前に決定した図柄変動表示時間が経過すると、特図表示装置212は特図の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図の変動表示」を開始してから特図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ことがある。この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。

40

【0071】

図5(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E」の5種類の特図が示されている。図5(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0072】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、3種類の大当たり図柄（「特図A」「特

50

図 B」「特図 D」) が用意されている。「特図 A」は 15 ラウンド (R) 特別大当り図柄 (大当り図柄 1) であり、「特図 B」は 15 R 大当り図柄 (大当り図柄 2) である。「特図 D」は 2 R 特別大当り図柄 (大当り図柄 3) である。ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値 (所定球数) を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図 3 に示す可変入賞口 234 の作動回数の最大値を表すものであり、15 ラウンドとは、可変入賞口 234 の 1 または複数回の開閉動作を 1 回 (1 回の作動) として、この作動が最大で 15 回続くことを意味する。各ラウンドは所定のラウンド終了条件 (例えば所定球数 (一例として 10 球) の遊技球の進入、所定量の遊技価値 (所定球数) の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの 1 または複数) が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機 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。本実施形態では、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。特図低確率状態は第 1 の確率制御状態の一例に相当する。また、大当り遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態 (特図高確率状態) は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第 2 の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台 (パチンコ機 100) の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部 300 が行い、主制御部 300 は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

10

20

30

40

50

【0073】

また、15 R 特別大当り遊技終了後および 15 R 大当り遊技終了後はいずれも電チューサポート (電サポ) 有りの状態 (以下、電サポ状態と称する) に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機 100 に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態 (時短状態) は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部 300 の RAM 308 には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる (普図確変)。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態 (非電サポ状態) では $1/100$ であるのに対し、普図高確率状態 (電サポ状態) では $99/100$ に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる (普図変短)。例えば、非電サポ状態では 10 秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では 2 秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第 2 特図始動口 232 の一对の羽根部材 2321 の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい (電チュー開放期間延長)。例えば、非電サポ状態では 0.5 秒の電チュー開放期間が電サポ状態では 2 秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材 2321 は多く開きやすい (電チュー開放回数増加)。例えば、普図始動口 228 への 1 回の入賞につき非電サポ状態では 1 回しか開かない一对の羽根部材 2321 が、電サポ状態では 2 回開く (2 秒開放して 1 秒閉鎖してまた 2 秒開放)。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第 2 特図始動口 232 に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中および小当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当り遊技中に電サポ状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 234 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第 2 特図始動口 232 に多くの遊技球が入球し、大当り

中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サボ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サボ状態（時短状態）としてもよいし、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サボ状態（時短状態）としてもよい。非電サボ状態では、電サボ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。上述のごとく、第2特図始動口232は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第2特図始動口232は、入り口が、電サボ状態では非電サボ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施形態では、「特図A」の15R特別大当り図柄（大当り図柄1）では、次に大当りするまで電サボ状態が維持され、「特図B」の15R大当り図柄（大当り図柄2）では、特図変動遊技が100回行われる間、電サボ状態が維持される。一方、「特図D」の2R特別大当り図柄（大当り図柄3）では、大当たり遊技終了後に電サボ状態に移行しない。

10

20

30

40

50

【0074】

15R特別大当り図柄（大当り図柄1）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（大当り図柄2）である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態であり、2R特別大当り図柄（大当り図柄3）である「特図D」は、特図高確率普図低確率状態である。これらの「特図A」、「特図B」、および「特図D」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。

【0075】

また、本実施形態では、特図の停止図柄態様として、小当り図柄1（「特図E」）も用意されている。「特図E」の小当り図柄1は、可変入賞口234が1回作動し、扉部材2341が2回開放する図柄である。この小当りにおける扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、可変入賞口234の1回の作動を終了する条件（所定球数（例えば10球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数）が成立してしまうと、2回目の開放は行われない。すなわち小当りは1ラウンドの大当りと同一の動きをすると考えられる場合がある。小当り遊技が行われている小当り制御状態（第2の制御状態）も、このパチンコ機100に用意された制御状態の一つであって、上述の大当り遊技が行われている大当り制御状態（第2の制御状態）よりも遊技者に対する有利度は低い。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当り制御状態終了後には小当り制御状態開始前の制御状態に復帰する。

【0076】

さらに、本実施形態では、特図の停止図柄態様として、はずれ図柄1（「特図C」）も用意されている。

【0077】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の大当り制御状態および小当り制御状態（これら2つの制御状態を総称して第2の制御状態と称する）と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度の非当り制御状態（第1の制御状態）とが用意されており、これらの制御状態の移行も主制御部300が行い、主制御部300は、制御状態移行手段の一例にも相当する。

【0078】

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

【0079】

特図表示装置212は、当否決定結果（抽選結果）を報知する図柄表示手段に相当する。

【0080】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、特図表示装置212とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様(第2の図柄態様)を停止表示する。「特図A」である大当り図柄1を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ2”(例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾7-装飾7-装飾7」等)を停止表示する。また、「特図B」である大当り図柄2を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ偶数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”(例えば「装飾2-装飾2-装飾2」や「装飾4-装飾4-装飾4」等)を停止表示する。また、「特図D」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ偶数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”(例えば「装飾2-装飾2-装飾2」や「装飾4-装飾4-装飾4」等)を停止表示する。さらに、「特図D」である大当り図柄3、および「特図E」である小当たり図柄1を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾2-装飾3」といった“装飾図柄の組合せ3”や、「装飾1-装飾3-装飾5」といった“装飾図柄の組合せ4”を停止表示する。また、「特図C」であるはずれ図柄を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、“装飾図柄の組合せ1”～“装飾図柄の組合せ4”以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様(例えば、“装飾図柄の組合せ2”)を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄変動停止表示と称することがある。

【0081】

図5(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、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」(普図変動遊技)を行う。そして、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、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図B」を停止表示する。この図5(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0082】

<主制御部メイン処理>

次に、図6(a)を用いて、図4に示す主制御部300のCPU304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。

【0083】

図4に示す主制御部300のRAM308には、大当り時特図判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、大当り時特図判定用乱数カウンタ、タイマ番号決定用乱数カウンタ、および事前予告カウンタの各カウンタが設けられている。また、そのRAM308には、保留数、大当り判定用乱数値、大当り時特図判定用乱数値、当否事前判定結果、特図事前判定結果、当否決定結果、特図決定結果、および特図タイマ決定結果それぞれが記憶される。またRAM308には、当否判定(抽選)の開始を保留することができる最大数(この例では4つ)の領域に区分けされた保留記憶部が用意されている。この特図の保留記

憶部には、後述するように、大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値の2つの乱数値を1セットにしてこれら2つの乱数値が入賞順（保留順）に1セットずつ1領域ごとに格納される。

【0084】

上述したように、図4に示す主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図6（a）に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0085】

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）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314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、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0086】

ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

【0087】

ステップS105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338が、電源管理部660が第2副制御部500を介して主制御部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S103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S107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S103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S105は繰り返し実行される。

【0088】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ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、第1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。

【0089】

ステップS109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S113）に進む。

【0090】

具体的には、最初に、図2に示す電源基板182に設けたRAMクリアスイッチ180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S113に進む。

【0091】

一方、遊技中に、何らかの電気系統の異常（例えば、落電による電圧降下や不正行為による電圧降下等）が発生した場合等、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、

10

20

30

40

50

基本回路 302 を初期状態にすべくステップ S 113 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM 308 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば 0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップ S 111 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 S 113 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 113 に進む。

10

【0092】

ステップ S 111 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に RAM 308 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 RAM 308 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 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込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 115 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 S 111 では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部 300 のタイマ割込処理におけるステップ S 215 において、第 1 副制御部 400 へ送信される。

20

【0093】

ステップ S 113 では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、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 S 113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 300 のタイマ割込処理におけるステップ S 215 において、第 1 副制御部 400 へ送信される。

30

【0094】

ステップ S 115 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および大当たり時特図判定用乱数カウンタそれぞれの初期値を生成するための 2 つの初期値生成用カウンタと、普図タイマ乱数値、タイマ番号決定用乱数値、および事前予告乱数値それぞれを生成するための 3 つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 20 とすると、RAM 308 に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 21 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部 300 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップ S 115 の処理を繰り返し実行する。

40

【0095】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図 6 (b) 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込処理について説明する。図 6 (b) は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0096】

50

図 4 に示す主制御部 300 は、所定の周期（本実施形態では約 4 ms に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 312 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。なお、このタイマ割込処理スタート時には、CPU 304 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避したり、WDT 314 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 ms に 1 回）リスタートを行ったりする。

【0097】

まず、ステップ S201 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 310 の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図 4 に示す各種センサ 320 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM 308 に各種センサ 320 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 ms 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、RAM 308 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 RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約 2 ms 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、RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【0098】

また、このステップ S201 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 ms という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップ S205 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 300 の ROM 306 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップ S205 では、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 226、可変入賞口 234、第 1 特図始動口 230、および第 2 特図始動口 232 への入球、または普図始動口 228 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 226、234 やこれらの始動口 230、232、228 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 226 への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口 226 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 226 への入賞に伴う処理を行うが、過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口 226 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部 300 の ROM 306 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と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どうかの判定を行う。

【0099】

基本乱数初期値更新処理（ステップS203）では、大当たり時特図判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタの値を0～99の範囲で更新し、続く基本乱数更新処理（ステップS205）では、大当たり時特図判定用乱数カウンタの値を0～99の範囲で更新し、大当たり時特図判定用乱数カウンタが1周するごとに、その生成用カウンタの値を、大当たり時特図判定用乱数カウンタにセットする。

【0100】

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210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図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。

【0101】

入賞判定処理（ステップS209）では、まず、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0102】

続いて、この入賞判定処理では、第1特図始動口230あるいは第2特図始動口232に入賞があり、且つ、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）未満である場合に、所定の始動情報を記憶する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、大当たり判定用乱数値、および大当たり時特図判定用乱数値を記憶する。大当たり判定用乱数値は、図4に示す乱数値生成回路318の乱数値記憶用レジスタから取得した値を加工した値（例えば、取得した値＋Rレジスタの値＋1）である。一方、大当たり時特図判定用乱数値は、RAM308に設けられた大当たり時特図判定用乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値＋Rレジスタの値＋1）である。図4に示す乱数値生成回路318、RAM308に設けられた大当たり時特図判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部300を併せたものが、始動情報導出手段の一例に相当する。各種乱数値（始動情報）は、RAM308に設けた特図の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1セットの始動情報として記憶される。この特図の保留記憶部は、第1特図始動口230あるいは第2特図始動口232に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の上限数（ここでは4個）まで記憶可能な始動情報記憶手段の一例に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）をRAM308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を始動情報記憶手段としてもよいし、特図の保留記憶部および一時領域を始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部300のCPU304は、RAM308に記憶されている特図の保留数の値に1を加算し、特図の保留数が1増加する。したがって、主制御部300のCPU304が保留手段の一例に相当する。

【0103】

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

【0104】

10

20

30

40

50

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば、それらの始動情報を記憶せずに、ステップS 2 1 1に進む。

【0105】

また、この入賞判定処理（ステップS 2 0 9）が終了すると先読み処理が呼び出される。この先読み処理では、まず、RAM 3 0 8に設けられた特図の保留記憶部内の大当たり判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～6 5 5 3 5）を先読みする。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の先読み処理では、先読みという言葉を用いて、先（当否判定（本抽選）の結果）を読むという意味で使用する可能性がある。

【0106】

図7（a）は、先読み処理で用いられる当否事前判定用テーブルを示す図であり、同図（b）は、同じく先読み処理で用いられる特図事前判定用テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部3 0 0のROM 3 0 6に記憶されている。

【0107】

本実施形態のパチンコ機1 0 0では、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制御状態にある。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3 0 0のRAM 3 0 8には、確変フラグが用意されている。この確率変動フラグがオンに設定されていると、特図高確率状態（確率変動中）であり、確率変動フラグがオフに設定されていると、特図低確率状態である。

【0108】

図7（a）に示す当否事前判定用テーブルには、特図高確率状態と特図低確率状態とに分けて乱数範囲が規定されている。大当たり判定用乱数値の先読みが終了すると、今度は、先読みした大当たり判定用乱数値が、図7（a）に示す当否事前判定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかについて判定する。すなわち、RAM 3 0 8に用意された確変フラグを参照し、特図低確率状態の場合には、先読みした大当たり判定用乱数値が、1 0 0 0～1 3 2 8であるときには、当否事前判定結果は「大当たり」と判定し、3 0 0 0～3 3 2 8であるときには、当否事前判定結果は「小当たり」と判定し、それ以外（0～9 9 9，1 3 2 9～2 9 9 9，3 3 2 9～6 5 5 3 5）であるときには、当否事前判定結果は「はずれ」と判定する。また、確変フラグを参照し、特図高確率状態の場合には、先読みした大当たり判定用乱数値が、1 0 0 0～2 3 1 0であるときには、当否事前判定結果は「大当たり」と判定し、3 0 0 0～3 3 2 8であるときには、当否事前判定結果は「小当たり」と判定し、それ以外（0～9 9 9，2 3 1 1～2 9 9 9，3 3 2 9～6 5 5 3 5）であるときには、当否事前判定結果は「はずれ」と判定する。したがって、大当たり判定用乱数値が、1 0 0 0～1 3 2 8であれば、特図高確率状態であっても特図低確率状態であっても、大当たりになる。なお、後述する特図関連処理（図6（b）に示すステップS 2 1 3）でも、図7（a）に示す当否事前判定用テーブルの内容と同じ内容の当否判定用テーブルを用いて特図変動遊技の当否判定を改めて行い、ここでの判定結果は、あくまで事前判定の結果である。

【0109】

当否事前判定結果が、「大当たり」の場合には、RAM 3 0 8に設けられた特図の保留記憶部内の大当たり時特図判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～9 9）を先読みし、先読みした大当たり時特図判定用乱数値が図7（b）に示す特図事前判定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかについて判定する。図7（b）に示す特図事前判定用テーブルには、特図事前判定結果として、図5（a）に示す「特図A」（大当たり図柄1である1 5 R特別大当たり図柄）と「特図D」（大当たり図柄3である2 R特別大当たり図柄）と「特図B」（大当たり図柄2である1 5 R大当たり図柄）それぞれに対応した乱数範囲が規定されている。特図事前判定結果を、先読みした大当たり時特図判定用乱数値が、0～3 9であるときには、「大当図柄1」と判定し、4 0～4 9であるときには、「大当たり図柄3」と判定し、5 0～9 9であるときには「大当たり図柄2」と判定する。ここでは、特図の図柄を事前判定しているが、特別大当たり（確変大当たり）か否かを事前判定していることにもなる。なお、図

10

20

30

40

50

5 (a) を用いて説明したように、小当り図柄は「特図 E」の 1 種類しかなく、はずれ図柄も「特図 C」の 1 種類しかいないため、当否事前判定結果が「小当り」あるいは「はずれ」の場合には、特図の図柄の事前判定は行わない。また、ここでの判定結果も、あくまで事前判定の結果であり、特図の図柄の判定 (特別大当りの判定) も後述する特図関連処理 (図 6 (b) に示すステップ S 2 1 3) において改めて行われる。

【 0 1 1 0 】

以上説明した始動情報の先読みや、先読みした始動情報を用いての事前判定は、後述する特図関連処理 (S 2 1 3) の当否判定 (本抽選) が行われる前に実行されるものである。大当り判定用乱数値または大当り時特図判定用乱数値を先読みする主制御部 3 0 0 が、始動情報先読み手段の一例に相当する。また、図 7 (a) や図 7 (b) に示すテーブルを用いて大当り判定用乱数値または大当り時特図判定用乱数値に基づく事前判定を行う主制御部 3 0 0 が、事前判定手段の一例に相当する。

10

【 0 1 1 1 】

主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、保留ごとの領域に区分けされた先読み情報一時記憶部が設けられている。図 7 (b) に示す特図事前判定結果を表す情報 (大当り図柄 1 ~ 3 , 小当り図柄 1 , はずれ図柄 1) は、その先読み情報一時記憶部の、対応する保留の領域に格納される。

【 0 1 1 2 】

ここで、図 6 (b) に示す主制御部タイマ割込処理についての説明を再開する。図 6 (b) に示すステップ S 2 1 1 では普図関連処理が行われる。この普図関連処理では、まず、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中 (上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上) における普図関連処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は普図の変動表示 (普図変動遊技) を行う。

20

【 0 1 1 3 】

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) における普図関連処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、ここでの普図関連処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は、当り図柄 (図 5 (c) に示す普図 A) およびはずれ図柄 (図 5 (c) に示す普図 B) いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間 (例えば 5 0 0 m 秒間) 、その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

30

40

【 0 1 1 4 】

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) における普図関連処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間 (例えば 2 秒間) 、第 2 特図始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 1 の開閉駆動用のソレノイド (3 3 2) に、羽根部材 2 3 2 1 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【 0 1 1 5 】

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

50

0 になったタイミング) で開始する普図関連処理では、所定の閉鎖期間(例えば500m秒間)、羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド(332)に、羽根部材2321を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【0116】

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)で開始する普図関連処理では、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はずれであれば、後述するように、普図はずれフラグがオンされる。この普図はずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング(普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)における普図関連処理でも、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関連処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

【0117】

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

【0118】

図6(b)に示す主制御部タイマ割込処理では、以上説明したステップS211の普図関連処理に続いて特図関連処理(ステップS213)を行う。この特図関連処理ではまず、特図状態更新処理を行う。この特図状態更新処理は、特図の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図変動表示の途中(上述の特図表示図柄更新タイマの値が1以上)における特図状態更新処理では、特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は特図の変動表示(特図変動遊技)を行う。

【0119】

また、主制御部300のRAM308には、大当りフラグ、小当りフラグ、時短フラグ、および確変フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図の図柄変動表示時間が経過したタイミング(特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)で開始する特図状態更新処理では、大当りフラグはオン、確変フラグもオン、時短フラグもオンの場合には図5(a)に示す特図A、大当りフラグはオン、時短フラグもオン、確変フラグはオフの場合には特図B、大当りフラグはオン、確変フラグもオン、時短フラグはオフの場合には特図D、小当りフラグがオンの場合には特図E、大当りフラグも小当りフラグもオフの場合には特図Cそれぞれの態様となるように、特図表示装置212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の設定領域に特図停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は、図5(a)に示す、大当り図柄1~3、小当り図柄1、およびはずれ図柄1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が所定期間停止表示され、

10

20

30

40

50

特図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0120】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS215）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）として追加記憶して処理を終了する。

【0121】

また、特図変動遊技の結果が大当たりであれば、特図変動遊技の開始時に大当たりフラグがオンされている。この大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図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）における特図状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図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208による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図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S215）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。

【0122】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図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）で開始する特図状態更新処理では、所定の開放期間（例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで。）図3に示す可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、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S215）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。

【0123】

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）で開始する特図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、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S215）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。

【0124】

また、この扉部材2341の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば15ラウンドや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状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当た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。

【0125】

以上説明したように、主制御部300のCPU304は、大当たり制御状態中あるいは小当たり制御状態（第2の制御状態中）に、可変入賞口234の扉部材2341の開閉状態の変化制御、すなわち可変入賞口234を1回作動させる変化制御（小当たりの際の変化制御であって第1の変化制御に相当）や、可変入賞口234を複数回作動させる変化制御（大当たりの際の変化制御であって第2の変化制御に相当）を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部300のROM306には、可変入賞口234の扉部材2341の開閉パターンが記憶されており、主制御部300のCPU304は、そのROM306から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【0126】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド終了演出設定送信

10

20

30

40

50

処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 6 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0127】

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）で開始する特図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に特図非作動中を設定する。さらに、特図変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特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）における特図状態更新処理でも、RAM 308 の設定領域に特図非作動中を設定する。特図非作動中の場合における特図状態更新処理では、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

10

【0128】

特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図関連抽選処理を行う。特図関連抽選処理を実行する主制御部 300 が、当否判定手段の一例に相当する。この特図関連抽選処理では、まず、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。ここでは、特図表示装置 212 が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割り込み処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。ここでの判定は、RAM 308 に設けた特図の保留記憶部を参照し、特図変動遊技の保留数が 0 より大きいかなかを判定する。保留数が 0 であれば、主制御部タイマ割り込み処理に戻り、1 以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになり、RAM 308 に設けられた保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報すなわち 1 セット分の乱数値（大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値）を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報（乱数値のセット）を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を保留記憶部から取り出し、さらに保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N 番目に古い始動情報を保留記憶部における N - 1 番目に古い始動情報として設定することになる。また、RAM 308 に記憶している保留数を 1 減算する。RAM 308 の保留記憶部から 1 セット分の乱数値（大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値）を取り出す処理を行う主制御部 300 が、始動情報取得手段の一例に相当する。

20

30

【0129】

図 8（a）は、特図関連抽選処理で用いられる当否決定用テーブルを示す図であり、同図（b）は、特図関連抽選処理で用いられる特図決定用テーブルを示す図である。これらのテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。図 8（a）に示す当否決定用テーブルの内容は図 7（a）に示す当否事前判定用テーブルの内容と同じであり、図 8（b）に示す特図決定用テーブルの内容は図 7（b）に示す特図事前判定用テーブルの内容と同じである。

【0130】

40

主制御部 300 の CPU 304 は、RAM 308 の保留記憶部から、始動情報すなわち 1 セット分の乱数値（大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値）を取り出すと、まず、大当り判定用乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 65535）が図 8（a）に示す当否判定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、当否決定結果として“大当り”（第 2 の当否判定結果に相当）、“小当り”（第 1 の当否判定結果に相当）、または“はずれ”を導出する。特図低確率状態（第 1 の確率制御状態）における大当りの当選確率はおよそ 1 / 200（第 1 の確率）であり、特図高確率状態（第 2 の確率制御状態）における大当りの当選確率はおよそ 1 / 50（第 2 の確率）である。また、特図低確率状態であっても特図高確率状態であっても、小当りの当選確率はおよそ 1 / 200 である。

50

【 0 1 3 1 】

当否決定結果が、「大当り」の場合には、今度は、大当り時特図判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～99）が図8（b）に示す特図決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図決定結果として「大当り図柄1」、「大当り図柄3」または「大当り図柄2」を導出する。なお、当否決定結果が、「小当り」あるいは「はずれ」の場合には、小当り用の特図もはずれ用の特図もいずれも1種類であるため判定は行わない。特図決定結果は、特図表示装置212によって停止表示されることになる図柄を表す情報である。ここで大当り図柄1に決定されると、特図表示装置212に大当り図柄1が停止表示された後、15R大当り遊技が行われ、大当り遊技が終了すると、制御状態が、確変状態へ移行（特図低確率状態から特図高確率状態へ移行）するとともに電サボ状態へも移行（普図低確率状態から普図高確率状態へ移行）し、次に大当りするまで、確変状態および電サボ状態は維持される。また、大当り図柄2に決定されると、特図表示装置212に大当り図柄2が停止表示された後、15R大当り遊技が行われ、大当り遊技が終了すると、特図変動遊技が100回行われる間、電サボ状態が維持される。さらに、大当り図柄3に決定されると、特図表示装置212に大当り図柄3が停止表示された後、2R大当り遊技が行われ、大当り遊技が終了すると、制御状態が、確変状態へ移行し、次に大当りするまで、その確変状態は維持されるが、電サボ状態へは移行しない（非電サボ状態が維持される）。

10

【 0 1 3 2 】

図9は、主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図である。

20

【 0 1 3 3 】

このテーブルセット選択テーブルには、特図停止図柄、特図変動回数、およびタイマ選択テーブルの関係が規定されている。本実施形態では、タイマ選択テーブルとして4種類のテーブルが用意されている。タイマ選択テーブルは、特図の変動時間を決定するために用いられるテーブルである。また、本実施形態では、タイマ選択テーブルに合わせて、装飾図柄表示装置208の、特図変動表示中における背景画面（以下、ステージと称する）が定められている。すなわち、第1副制御部400は、タイマ選択テーブルに基づいて、装飾図柄表示装置208の、特図変動表示中における背景画面（以下、ステージと称する）を決定する。この図9には、参考までに、タイマ選択テーブルとそのステージとの関係も示され、装飾図柄表示装置208の、特図変動表示中におけるステージは、テーブル1であれば空模様の背景画面（第1の態様）である空ステージかあるいは海模様の背景画面（第2の態様）である海ステージになり、テーブル2であれば山模様の背景画面である山ステージになり、テーブル3であればキャラクタが対決している背景画面であるバトルステージになり、テーブル4であれば海模様の背景画面（第2の態様）である海ステージかあるいは空模様の背景画面（第1の態様）である空ステージになる。

30

【 0 1 3 4 】

主制御部300のRAM308には、タイマ選択テーブルを表す情報を格納する領域（タイマ選択テーブル情報格納領域）が設けられている。また、RAM308には、特図変動遊技の実行回数をカウントするカウンタも設けられている。この特図変動遊技実行回数カウンタの値が0より大きな値であれば、上述の特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、すなわち特図表示装置212による変動表示が終了し、確定した特図が所定期間停止表示された後、CPU304によって特図変動遊技実行回数カウンタの値が1減算される。

40

【 0 1 3 5 】

例えば、特図停止図柄が大当り図柄3である2R特別大当りに当選し、2R大当り遊技の終了演出期間が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタに20の値をセットするとともに、主制御部300のCPU304は取り得る数値範囲が0～2の専用乱数を取得して所定の乱数抽選を行い、上記タイマ選択テーブル情報格納領域に、2/3の確率でテーブル4を表す情報を格納し、残り1/3の確率で

50

テーブル 1 を表す情報を格納する。また、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタの値が 0 より大きければ、そのカウンタの値を 1 だけ減算し、そのカウンタの値が 0 になるまでタイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 4 又は 1 を表す情報を格納し続ける。特図変動遊技実行回数カウンタの値が 1 から 0 になった場合に、RAM 308 上の上記ポインタを進め、特図変動遊技実行回数カウンタに 0 の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 1 を表す情報を格納する。そして、特図決定結果が切り替わるまで、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタの値に 0 をセットし続け、タイマ選択テーブル情報格納領域にはテーブル 1 を表す情報を格納し続ける。この結果、2R 大当り遊技が終了すると、大当りあるいは小当りに当選しない限り、装飾図柄表示装置 208 に、最初の 20 回の特図変動遊技では、所定の確率（ここではおよそ 67% の確率）で海ステージが表示され続け、その後は、100% の確率で空ステージが表示され続ける。

10

【0136】

一方、特図停止図柄が小当り図柄 1 である小当りに当選し、小当り遊技の終了演出期間が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタに 20 の値をセットするとともに、主制御部 300 の CPU 304 は取り得る数値範囲が 0 ~ 2 の専用乱数を取得して所定の乱数抽選を行い、上記タイマ選択テーブル情報格納領域に、2/3 の確率でテーブル 1 を表す情報を格納し、残り 1/3 の確率でテーブル 4 を表す情報を格納する。また、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタの値が 0 より大きければ、そのカウンタの値を 1 だけ減算し、そのカウンタの値が 0 になるまでタイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 1 又は 4 を表す情報を格納し続ける。特図変動遊技実行回数カウンタの値が 1 から 0 になった場合に、RAM 308 上の上記ポインタを進め、特図変動遊技実行回数カウンタに 0 の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 1 を表す情報を格納する。そして、特図決定結果が切り替わるまで、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理では、特図変動遊技実行回数カウンタの値に 0 をセットし続け、タイマ選択テーブル情報格納領域にはテーブル 1 を表す情報を格納し続ける。この結果、小当り遊技が終了すると、大当りあるいは再び小当りに当選しない限り、装飾図柄表示装置 208 に、最初の 20 回の特図変動遊技では、所定の確率（ここではおよそ 67% の確率）で空ステージが表示され続け、その後は、100% の確率で空ステージが表示され続ける。

20

30

【0137】

ここで、遊技者が望む確変状態への移行は、特図決定結果が大当り図柄 1 であったときと、大当り図柄 3 であったときに限られる。図 9 に示すように、特図決定結果が確変付きの大当り図柄 1 であっても確変ナシの大当り図柄 2 であっても、15R 大当り遊技終了直後の 4 回の特図変動遊技では、100% の確率でバトルステージが展開されるが、遊技者は、装飾図柄表示装置 208 に表示された装飾図柄の組み合わせ（図 5（b）参照）で、確変付きの大当り図柄 1 である 15R 特別大当りに当選したのか、確変ナシの大当り図柄 2 である 15R 大当りに当選したのかを、既に知っており、確変状態へ移行しているか否かの判断はつく。一方、遊技者は、確変付きの大当り図柄 3 である 2R 特別大当りに当選したのか、確変ナシの小当り図柄 1 である小当りに当選したのかについては、装飾図柄表示装置 208 に表示される装飾図柄の組み合わせでは判断することができない。しかしながら、装飾図柄表示装置 208 に、確変ナシの小当り図柄 1 であった場合には海ステージよりも空ステージの方が高い確率で表示され、確変付きの大当り図柄 3 であった場合には空ステージよりも海ステージの方が高い確率で表示されること、すなわち、装飾図柄表示装置 208 に、非確変状態（特図低確率状態）である場合には、海ステージよりも空ステージの方が表示される確率が高く、確変状態（特図高確率状態）である場合には、空ステージよりも海ステージの方が表示される確率が高いことを、攻略本等で知っている遊技者は、装飾図柄表示装置 208 に、空ステージではなく海ステージが表示されることを期待

40

50

する。

【 0 1 3 8 】

図 1 0 は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図である。

【 0 1 3 9 】

図 6 (b) に示す主制御部タイマ割込処理における特図関連処理 (ステップ S 2 1 3) では、図 8 に示すテーブルを用いて当否決定結果や特図決定結果が得られると、R A M 3 0 8 に設けられたタイマ番号決定用乱数カウンタから、0 から 9 9 9 の範囲の値を取り得るタイマ番号決定用乱数を取得する。このタイマ番号決定用乱数の取得タイミングは、特図変動開始直前のタイミングであるが、始動情報を取得するタイミングであってもよい。

10

【 0 1 4 0 】

主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、取得したタイマ番号決定用乱数に基づいて、図 1 0 に示すタイマ番号決定用テーブルに規定されているタイマ番号を判定する。このタイマ番号の判定は、当否決定結果、特図決定結果、所定の乱数 (例えばタイマ番号決定用乱数) 、および所定の期間情報テーブル (例えばタイマ選択テーブル) を用いて行なわれ、先読み処理による先読み結果や事前判定の結果には基づかずに行なわれる。

【 0 1 4 1 】

タイマ番号は、特図表示装置 2 1 2 が、図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間、すなわち特図の変動表示する時間 (図柄変動表示時間) を表すものである。主制御部 3 0 0 は図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置 2 0 8 が、装飾図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間 (装飾図柄変動停止表示の時間) も、この図柄変動表示時間に合わせられる。

20

【 0 1 4 2 】

図 1 1 は、タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

【 0 1 4 3 】

本実施形態では、図柄変動表示時間に合わせて、装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動パターンが定められている。すなわち、第 1 副制御部 4 0 0 は、タイマ番号 (図柄変動表示時間) に基づいて、装飾図柄の変動パターンを決定する。この図 1 1 には、参考までに、タイマ番号と装飾図柄の変動パターンとの関係も示されている。

30

【 0 1 4 4 】

タイマ 1 は特図変動時間が 2 秒になる超短縮された変動時間になることを表し、タイマ 2 は特図変動時間が 5 秒になる短縮された変動時間になることを表す。なお、タイマ 1 あるいはタイマ 2 に決定されることを特図変短と称することがある。タイマ 3 は特図変動時間が 1 0 秒の通常の変動時間 (基準となる変動時間) になることを表す。また、タイマ 1 ~ タイマ 3 では図 3 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動パターンはリーチなしになる。タイマ 4 は特図変動時間が 1 2 秒の変動時間になることを表し、タイマ 4 に決定されると装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチが選択される。ノーマルリーチとは、一般に 2 つの図柄表示領域 (例えば、図 3 に示す左右図柄表示領域 2 0 8 a 、 2 0 8 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 2 0 8 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) を停止表示すれば所定の大当たり図柄の組合せ (図 5 (b) に示す “ 装飾図柄の組合せ 1 ” や “ 装飾図柄の組合せ 2 ”) を停止表示することとなる状態のことである。タイマ 5 は特図変動時間が 4 0 秒の変動時間になることを表し、タイマ 6 は特図変動時間が 5 0 秒の変動時間になることを表し、タイマ 7 は特図変動時間が 3 0 秒の変動時間になることを表す。タイマ 5 ~ 7 に決定されると装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動パターンはスーパーリーチが選択される。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの (ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等) である。なお、リーチにはこの他、特別マルチラインリーチ

40

50

、全回転リーチ、特別全回転リーチ等の特殊変動もあり、単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチと特殊変動を含んだ装飾図柄の変動パターンを意味する。

【0145】

このリーチは、特図関連処理（S213）の当否判定（本抽選）の結果が特定の当否決定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。主制御部300は、予告手段の一例に相当する。

【0146】

本実施形態では、リーチ演出という予告を行なわない場合よりも行なう場合の方が、特図の当否判定を行ってからその当否判定の結果を報知するまでの期間の長さ（特図変動時間）が長くなるようにしている。

【0147】

図10に示すように、特図決定結果がはずれ図柄1（図5（a）に示す「特図C」）であったときには、タイマ選択テーブルとして空ステージになるテーブル1が選択され、かつ保留数が0から2であれば、リーチなしのタイマ3に70%の確率で決定され、保留数が3であれば、同じくリーチなしのタイマ2に70%の確率で決定される。また、はずれ図柄1でテーブル1が選択されている場合には、保留数に関係なく、ノーマルリーチのタイマ4に20%の確率で決定され、スーパーリーチのタイマ5又はタイマ6に5%ずつの確率で決定される。はずれ図柄1でテーブル1が選択されている場合のリーチ確率（ここではノーマルリーチの選択確率とスーパーリーチ1および2の選択確率を併せた確率）は30%（第3の確率）になる。

【0148】

一方、はずれ図柄1で海ステージになるテーブル4が選択されている場合には、保留数に関係なく、リーチなしのタイマ3に50%弱の確率で決定され、ノーマルリーチのタイマ4に50%の確率で決定され、スーパーリーチ2のタイマ6には2%の低確率で決定される。はずれ図柄1でテーブル1が選択されている場合のリーチ確率（ここではノーマルリーチの選択確率とスーパーリーチ2の選択確率を併せた確率）は52%（第4の確率）になる。

【0149】

ここで、図10に示すいずれかのテーブルを表す情報を主制御部300のRAM308に記憶した状態を予告制御状態と称し、テーブル1を表す情報をRAM308に記憶した状態を第1の予告制御状態と称するとともに、テーブル4を表す情報をRAM308に記憶した状態を第2の予告制御状態と称する。主制御部300は、予告制御状態を移行させる予告制御状態移行手段の一例に相当する。

【0150】

なお、はずれ図柄1で山ステージになるテーブル2が選択されている場合には、保留数に関係なく、リーチ確率は20%であり、はずれ図柄1でバトルステージになるテーブル3が選択されている場合には、保留数に関係なく、スーパーリーチ3のタイマ7に必ず決定され、リーチ確率は100%になる。

【0151】

また、当否決定結果が大当たりであった場合には、特図の種類（大当たり図柄1～3）に関係なく、テーブル1、2又は4が選択されていれば、保留数によらず、ノーマルリーチのタイマ4に25%の確率で決定され、スーパーリーチ1のタイマ5に25%の確率で決定され、スーパーリーチ2のタイマ6には50%の確率で決定される。なお、テーブル3が選択されていれば、保留数に関係なく、スーパーリーチ3のタイマ7に必ず決定される。また、特図決定結果が小当たり図柄1であったときにも、保留数に関係なく、さらにはタイマ選択テーブルにも関係なく、スーパーリーチ3のタイマ7に必ず決定される。

【0152】

ここで、当否決定結果がはずれであった場合には、テーブル4が選択され、装飾図柄表

10

20

30

40

50

示装置 208 に海模様の背景画面が表示されると、デフォルトである空模様の背景画面が表示された場合に比べてリーチ確率が高いため、攻略本等でリーチ確率を知っている遊技者は、装飾図柄表示装置 208 の背景画面が空模様であるよりも海模様であること、すなわち空ステージよりも海ステージであることを望む。

【0153】

また、本実施形態では、図 10 に示すように、可変入賞口 234 の上記第 1 の変化制御が行われる小当り遊技が実行されている状態および可変入賞口 234 の上記第 2 の変化制御が行われる 2R 大当り遊技が実行されている状態のうち的一方が終了したことに基づいて、テーブル 4 を表す情報を RAM 308 に記憶した上記第 2 の予告制御状態に移行する。こうすることで、小当りでもその第 2 の予告制御状態に移行し、装飾図柄表示装置 208 の、特図変動表示中におけるステージは、背景画面が海模様（第 2 の態様）である海ステージになり、“上記第 2 の予告制御状態と海ステージ”の組み合わせの出現率を高めている。出現率を高めたことで、不正遊技者が強制的に電気系統の異常を起こさせる不正行為を見抜く手助けにすることができる場合がある。すなわち遊技店内を監視している監視カメラおよび巡回している遊技店員が、“上記第 2 の予告制御状態と海ステージ”の組み合わせを見かける頻度を高めさせて、不正遊技者や不審者を発見する可能性を高め、不正遊技者や不審者に警戒の目を向けられる場合がある。

【0154】

図 12 は、特図変動遊技が行われている際の装飾図柄表示装置 208 の表示態様を段階的に示す図である。この図 12 では、同図 (a) から同図 (d) まだが 1 回の特図変動遊技が行われている際の装飾図柄表示装置 208 における表示態様の一例を示しており、同図 (e) から同図 (h) まだがその表示態様の他の一例を示している。

【0155】

同図 (a) から同図 (d) までの装飾図柄表示装置 208 における表示態様では、背景画面が空模様であり、空ステージである。この空ステージでは、リーチなしの装飾図柄の変動パターンであり、同図 (d) に示すように、はずれの装飾図柄の組合せ（「装飾 7 - 装飾 6 - 装飾 6」）が停止表示されている。

【0156】

同図 (e) から同図 (h) までの装飾図柄表示装置 208 における表示態様では、背景画面が海模様であり、海ステージである。この海ステージでは、ノーマルリーチの装飾図柄の変動パターンであり、最初、左図柄表示領域 208a に「装飾 7」が停止し（同図 (f) 参照）、次に、右図柄表示領域 208c にも「装飾 7」が停止し（同図 (g) 参照）、リーチ状態になる。しかしながら、同図 (h) に示すように、中図柄表示領域 208b には「装飾 6」が停止し、結局、はずれの装飾図柄の組合せ（「装飾 7 - 装飾 6 - 装飾 7」）が停止表示されている。

【0157】

続いて、図 6 (b) に示す主制御部タイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理（ステップ S215）について説明する。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第 1 副制御部 400 に送信される。なお、第 1 副制御部 400 に送信する出力予定情報は本実施形態では 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11 ~ 14 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、特図保留増加コマンド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。

【0158】

具体的には、ストロープ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、上述のタイマ番号を示す情報、RAM 308 のタイマ選択テーブル情報格納領

10

20

30

40

50

域に格納されているタイマ選択テーブルを表す情報、およびそのRAM 308に設けられた特図変動遊技実行回数カウンタのカウンタ値等を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、当りラウンド数（大当りラウンド数または小当りラウンド数）などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口230への入賞の有無、第2特図始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

【0159】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、上述のタイマ番号、保留している特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している当りラウンド数、制御状態を表す情報、保留している特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップS215では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、特図保留増加コマンドのコマンドデータに、保留している特図変動遊技の数、制御状態を表す情報、および事前判定した特図の停止図柄を表す情報（特図事前判定結果）を設定する。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

次に、図6（b）に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップS217）を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308に記憶している遊技情報を、図4に示す情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0163】

10

20

30

40

50

ステップS 2 1 9では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップS 2 0 1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、前面枠扉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、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部4 0 0に送信すべき送信情報に、前面枠扉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。ここで設定したデバイス情報は基本コマンドに含められて、第1副制御部4 0 0に送信される。また、図4に示す各種ソレノイド3 3 2を駆動して第2特図始動口2 3 2や、可変入賞口2 3 4の開閉を制御したり、駆動回路3 2 4、3 2 6、3 3 0を介して普通図柄表示装置2 1 0、特図表示装置2 1 2、各種状態表示部3 2 8などに出力する表示データを、I / O 3 1 0の出力ポートに設定する。

10

【0 1 6 4】

ステップS 2 2 1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S 2 2 5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S 2 2 3に進む。

【0 1 6 5】

ステップS 2 2 3では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、タイマ割込処理スタート時に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、割込許可の設定などを行い、その後、図6（a）に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0 1 6 6】

一方、ステップS 2 2 5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RAM 3 0 8の所定の領域（ここではレジスタ退避領域）に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、やがて、パチンコ機1 0 0は電断される。上述のごとく、電源管理部6 6 0は、外部からの電源が断たれた後も主制御部3 0 0のRAM 3 0 8等に所定の期間（例えば1 0日間）電源を供給するための蓄電回路を備えているため、RAM 3 0 8は、パチンコ機1 0 0が電断されても、所定の領域に退避させた情報を維持することができる。また、RAM 3 0 8に記憶されている遊技制御に関する各種情報も、パチンコ機1 0 0が電断されても、RAM 3 0 8に維持される。したがって、主制御部3 0 0のRAM 3 0 8は、遊技制御情報記憶手段の一例に相当する。

20

< 第1副制御部4 0 0の処理 >

図13を用いて、第1副制御部4 0 0の処理について説明する。なお、同図（a）は、第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。

30

【0 1 6 7】

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

【0 1 6 8】

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

40

【0 1 6 9】

ステップS 3 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【0 1 7 0】

ステップS 3 0 7では、コマンド処理を行う。第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4は、主制御部3 0 0からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0 1 7 1】

ステップS 3 0 9では、演出制御処理を行う。例えば、S 3 0 7で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM 4 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0 1 7 2】

50

具体的には、第1副制御部400が図柄変動開始コマンドを受信した場合には、その図柄変動開始コマンドに含まれている上述のタイマ番号を示す情報に基づいて、第1副制御部400のCPU404は装飾図柄の変動パターン(図11参照)を決定する。また、図柄変動開始コマンドに含まれている上述のタイマ選択テーブルを表す情報に基づいて、第1副制御部400のCPU404は、装飾図柄表示装置208の、特図変動表示中における背景画面、すなわちステージ(図9参照)を決定する。

【0173】

さらに、第1副制御部400が特図保留増加コマンドを受信した場合には、その特図保留増加コマンドに含まれている事前判定した特図の停止図柄を表す情報(特図事前判定結果)に基づいて、第1副制御部400のCPU404は事前予告の報知を行うか否かを決定する。すなわち、特図事前判定結果に基づいて特定の当否決定結果(ここでは特別大当たりまたは通常大当たり)になることを遊技者に事前に報知するか否かを専用乱数を用いて所定の乱数抽選によって決定する。ここでの抽選では、特図事前判定結果が特定の事前判定結果(大当たり図柄1~3)である場合には、3種類の抽選結果が用意されている。一つ目は、所定の報知態様(以下、第1の態様と称する)で事前予告報知する抽選結果であり、二つ目は、第1の報知態様とは異なる報知態様(以下、第2の態様と称する)で事前予告報知する抽選結果であり、三つ目は、特図事前判定結果が特定の事前判定結果であってもその旨を事前予告報知しないという抽選結果である。これら3種類の抽選結果は、特図事前判定結果が特定の事前判定結果(大当たり図柄1~3)であった場合に所定の当選確率に基づいて決定される。ここでは、第1の報知態様になる一つ目の抽選結果になる確率は50%であり、第2の報知態様になる二つ目の抽選結果になる確率は40%であり、事前予告報知がなされない三つ目の抽選結果になる確率は10%である。またここでは、特図事前判定結果が特定の事前判定結果(大当たり図柄1~3)でなくても、所定確率で、遊技者に特定の当否決定結果になるように思わせる偽の事前予告報知を行うか否かの抽選も行われる。この偽の事前予告報知の報知態様は、第1の態様で行われる。偽の事前予告報知は、特図事前判定結果が特定の事前判定結果でなかった場合に所定の当選確率(例えば30%)に基づいて決定される。したがって、事前予告報知が行われる場合、第2の態様で行われる確率よりも第1の態様で行われる確率の方が高い(第1の態様の出現率の方が高い)ことになるが、第1の報知態様による事前予告報知よりも第2の態様による事前予告報知の方が特定の当否決定結果に当選している信頼度は高いことになり、このことを攻略本等で知っている遊技者は、事前予告報知が行われることをまずは待ち望み、さらには、第2の態様による事前予告報知が行われることを待ち望む。

【0174】

第1副制御部400のCPU404は、以上説明した、事前予告報知に関する抽選結果を表す情報を、第2副制御部500に送信する制御コマンドに含めるため、その情報をRAM408に設定する。

【0175】

また、図6(a)に示す主制御部メイン処理のステップS111で設定された復電コマンドを第1副制御部400が受信した場合には、その復電コマンドに含まれている情報に基づいて、第1副制御部400のCPU404は演出データを設定する。この例では、復電コマンドに、電断直前に第1副制御部400に送信した遊技制御に関する各種の情報(例えば、特図停止図柄を表す情報(特図決定結果を表す情報)、制御状態を表す情報、タイマ番号を示す情報、保留数を表す情報、事前判定した特図の停止図柄を表す情報(特図事前判定結果を表す情報)等)が含まれている。第1副制御部400は、これらのデータに基づいて、電断時の演出状態に復帰させる。すなわち、第1副制御部400は、復電コマンドを受信してその復電コマンドに含まれている遊技制御に関する情報に基づいて、電断時の制御状態に復帰させるものであり、制御状態復帰手段の一例に相当する。

【0176】

ただし、本実施形態では、復電コマンドには、タイマ選択テーブルを表す情報が含まれておらず、第1副制御部400のCPU404は、復電時には、装飾図柄表示装置208

の、特図変動表示中における背景画面を、デフォルトの空模様の背景画面（空ステージ）に決定する。また、復電時には、事前報知するか否かの抽選は行わず、一律に事前報知を行わない。

【0177】

ステップS311では、図1に示すチャンスボタン136の押下を検出していた場合、ステップS309で更新した演出データをチャンスボタン136の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【0178】

ステップS313では、S309で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

10

【0179】

ステップS315では、S309で読み出した演出データの中に各種ランプ418の駆動回路420への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。

【0180】

ステップS317では、S309で読み出した演出データの中に演出可動体224の駆動回路422への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

【0181】

ステップS319では、S309で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、S303へ戻る。

20

【0182】

次に、図13(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。図13(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS331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に設けたコマンド記憶領域に記憶し、このコマンド受信割込処理が終了する。

【0183】

次に、図13(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。図13(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

30

【0184】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図13(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303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S303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。

【0185】

40

第1副制御部タイマ割込処理のステップS343では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。上述の事前予告報知に関する抽選結果を表す情報は、制御コマンドに含められて第2副制御部500に送信され、第2副制御部500側で、装飾図柄表示装置208に事前予告報知を表示する制御が行われる。この事前予告の報知は、特図の当否判定（抽選）の結果に関する予告報知の一態様に相当し、図6(b)に示す特図関連抽選処理における、事前予告の対象になった保留に基づく当否判定が行われるよりも前に行われる。したがって、第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたものが事前予告手段の一例に相当する。

【0186】

50

続いて、本実施形態における事前予告報知の一例について説明する。

【0187】

図14は、本実施形態のパチンコ機100における事前予告報知の一例を示す図である。

【0188】

図14には、装飾図柄表示装置の表示画面2080が示されている。図14に示す表示画面2080には左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cそれぞれで装飾図柄が変動表示している様子が示されている。また、演出表示領域208dには、特図の保留状況が示されている。白丸は保留無しの表示を示し、色付きの表示は保留ありの表示を示す。なお、保留無しの場合は、何も表示しないようにしてもよい。色付きの表示のうち、縦縞の表示は、上記第1の態様の一例に相当する態様の、信頼度の低い事前予告の報知（先読み保留表示1）である。また、色付きの表示のうち、クロスハッチングの表示は、上記第2の態様の一例に相当する態様の、信頼度の高い事前予告の報知（先読み保留表示2）である。また、色付きの表示のうち、無模様の態様（第3の態様）の表示は、特図事前判定結果が特定の事前判定結果でなかった場合や、特定の事前判定結果であってもその旨を事前予告報知しないという抽選結果であった場合に報知される表示、すなわち事前予告の報知が行われていない通常保留表示（デフォルトの表示）である。

10

【0189】

図14の左側に示す装飾図柄表示装置の表示画面2080では、特図変動表示中における背景画面が、空模様の背景画面（空ステージ）である。また、この表示画面2080には、3つの保留があることが報知されている。左から3つ目（最新）の保留を表す表示は、上記第1の態様の一例に相当する態様の事前予告の報知（先読み保留表示1）である。この事前予告の報知は、偽の事前予告を含む、信頼度の低い報知である。本実施形態では、保留ありの表示である色付きの表示は、その保留が消化されるまで表示され続ける。すなわち、その保留に対して特図関連処理（S213）における当否判定（本抽選）が開始するまで表示され続ける。

20

【0190】

特図変動表示中において、何らかの理由により電断が発生したが瞬時に復電した後の装飾図柄表示装置の表示画面2080が、図14の右側に示されている。この右側に示す復電時の表示画面2080では、特図変動表示が再開されている。再開した特図変動表示中における背景画面は、デフォルトの空模様の背景画面（空ステージ）になっているが、この例では、電断時の背景画面も空模様であったため、遊技者は違和感を感じない。また、復電時の表示画面2080にも、3つの保留があることが報知されているが、電断時には、左から3つ目（最新）の保留を表す表示が、事前予告の報知である縦縞の表示（第1の態様の先読み保留表示）であったのに対し、復電時には、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第3の態様）の表示（通常保留表示）に切り替わっている。この変化に気がついた遊技者は、自分の利益に関することが自分にとって悪い方向に変化したため、不安に思い、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。すなわち、電断前は有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかと遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。言い換えれば、期待できる演出（大当りの場合に選択されやすい演出）から、あまり期待できない演出（大当りの場合に選択されにくい演出）に演出の価値が低下したことにより、遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。また、見方を変えれば、店員に遊技客に対してお詫びをする機会が与えられ、遊技客とのコミュニケーションが図れ、アットホームな遊技店を実現する手助けになる可能性がある。

30

40

【0191】

しかも、上述のごとく、本実施形態では、リーチ演出という予告を行なわない場合より

50

も行なう場合の方が、特図の当否判定を行ってからその当否判定の結果を報知するまでの期間の長さ（特図変動時間）が長くなるようにしているため、図柄変動中に電断が生じた場合に、復電後に、背景画面が空模様（第１の態様）である空ステージを遊技者に長くみせることができ、電断前後で変化が生じたことを遊技者に気付かせやすくなる。その結果、“テーブル４を表す情報をＲＡＭ３０８に記憶した上記第２の予告制御状態と空ステージ”の組合せとなっていることが遊技者に分りやすくなって、遊技者の不安をより確実に煽ることができ、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

【０１９２】

また、この例では、電断時の背景画面も空模様であったため、遊技者は違和感を感じないが、電断時の背景画面が海模様（海ステージ）であった場合にも、復電時に空模様の背景画面（空ステージ）に切り替わったことによっても、電断前は有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかと遊技者の不安を煽ることができる。このようにステージを変化させることによっても、遊技者に店員を呼び出さ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

【０１９３】

ただし、パチンコ機１００側では、上述のごとく、電断されてもＲＡＭ３０８には蓄電回路により電源が供給され続けるため、電断時の遊技者の利益に関する情報（電断前に取得した始動情報や電断時の制御状態を表す情報等）は、復電時には主制御部３００のＲＡＭ３０８に残っており、遊技者が電断して復電したことによって不利益を被ることは一切ない。

【０１９４】

なお、予告演出の一つであるリーチの状態であっても、電断前後で海ステージから空ステージに切り替わるのは同じであり、主制御部３００では、電断時にＲＡＭ３０８のタイマ選択テーブル情報格納領域に格納されていたタイマ選択テーブルを表す情報（ここでは図１０に示すテーブル４を表す情報）を第１副制御部４００へ復電コマンドに含めて送らなかつただけであり、その情報をＲＡＭ３０８に記憶した状態（上記予告制御状態）は復電時にも継続されており、さらには、装飾図柄表示装置２０８の表示態様と、リーチ演出という予告を絡めることで、店員がリーチ演出の発生頻度を確認したり、遊技者に予告手段による前記予告の発生頻度を確認させたりするなどして、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない、遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電断の発生した原因の追求作業に専念することができる場合がある。

【０１９５】

また、本実施形態では、主制御部３００は、復電コマンドに特図事前判定結果を含めてそのコマンドを第１副制御部４００に送信するが、復電コマンドに特図事前判定結果を含めず、第１副制御部４００は、復電時に特図事前判定結果が特定の事前判定結果であるか否かの判定を行わず、一律に保留無しを表す白丸の表示を行うようにしてもよい。

【０１９６】

次に、本実施形態における事前予告報知の変形例について説明する。

【０１９７】

図１５は、本実施形態のパチンコ機１００における事前予告報知の第１変形例を示す図である。この図１５を用いた説明では、図１４を用いた説明と重複する説明は省略することがあり、第１変形例の特徴点を中心に説明する。

【０１９８】

この第１変形例では、装飾図柄の変動中に電断が発生し、復電コマンドを受信すると、第１副制御部４００は、まず、装飾図柄表示装置の表示画面２０８０に所定の復帰表示を表示させる。すなわち、復電した直後には、所定の期間に亘って「準備中」という文字表示が表示画面２０８０に報知される（真ん中の表示画面参照）。ここでの復電コマンドには、制御状態を表す情報や保留数を表す情報等は含まれているが、特図停止図柄を表す情

10

20

30

40

50

報やタイマ番号を示す情報や特図事前判定結果を表す情報は含まれていない。第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動停止コマンドを受け取るまで、「準備中」という復帰表示を表示し続ける。図柄変動停止コマンドには、装飾図柄表示装置208の表示に関する制御情報や、スピーカ120からの出力に関する制御情報等、演出に関する情報が含まれている。なお、図柄確定表示時（図柄停止時）に電断した場合は、図柄変動開始コマンドを受け取るまで、「準備中」という復帰表示を表示し続け、大当り遊技中に電断した場合も、図柄変動開始コマンドを受け取るまで、「準備中」という復帰表示を表示し続ける。

【0199】

やがて、図柄変動停止コマンドを受け取ると、表示画面2080には、装飾図柄の組み合わせ（「装飾7」-「装飾7」-「装飾6」）の停止表示がなされる。電断時の表示画面2080では、左から3つ目（最新）の保留を表す表示は、クロスハッチングの態様の事前予告の報知（先読み保留表示2）である。第1変形例では、この先読み保留表示2が第1の態様による事前予告報知の一例に相当する。この事前予告の報知は信頼度の高い報知である。これに対して、復電して「準備中」という復帰表示を行った後の表示画面2080（右の表示画面参照）では、左から3つ目（最新）の保留を表す表示は、信頼度の低い、縦縞の態様の事前予告の報知（先読み保留表示1）である。上述のごとく、事前予告報知が行われる場合、クロスハッチングの態様で行われる確率（第1の確率に相当）よりも縦縞の態様で行われる確率（第2の確率に相当）の方が高く、第1変形例では、先読み保留表示1が第2の予告態様による事前予告報知の一例に相当する。この第1変形例でも、電断時の遊技者の利益に関する情報（電断前に取得した始動情報や電断時の制御状態を表す情報等）は、復電時には主制御部300のRAM308に残っており、遊技者が電断して復電したことによって不利益を被ることは一切ない。

【0200】

この第1変形例の場合にも、電断前は有利な状態になる確率がかなり高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、信頼度の低い表示になったため、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかと遊技者の不安を煽ることができ、遊技者に店員を呼び出させることができる場合がある。また、電気系統の異常と復帰後に復帰表示を行なうようにしているので、呼び出された遊技店員は、遊技者から事情を聞き取る上で、遊技者が復帰表示を見たことを確認できた場合には、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない、遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電気系統の異常の発生した原因の追求作業に専念できる場合がある。

【0201】

図16は、本実施形態のパチンコ機100における事前予告報知の第2変形例を示す図である。この図16を用いた説明では、これまでの説明と重複する説明は省略することがあり、第2変形例の特徴点を中心に説明する。

【0202】

この第2変形例では、第1副制御部400は、図柄変動開始コマンドに含まれている上述のタイマ選択テーブルを表す情報に基づいて、装飾図柄表示装置208の、特図変動表示中における背景画面の模様（ステージ）を決定するとともに、決定したステージに基づいて事前報知制御状態を定める。ここでの事前報知制御状態には、事前予告報知が必ず行なわれない第1の事前報知制御状態と、事前予告報知が必ず行なわれる第2の事前報知制御状態が用意されており、図9に示す4つのステージのうち、海ステージのみが第2の事前報知制御状態になり、残り3つのステージでは第1の事前報知制御状態になる。言い換えれば、海ステージは事前予告報知ステージになる。上述のごとく、確変状態（特図高確率状態）である確率が高い海ステージは、第2変形例では、事前予告報知が行なわれる制御状態にもなり、攻略本等で知っている遊技者は、装飾図柄表示装置208に、海ステージが表示されることを大いに期待する。事前報知制御状態を定める第1副制御部400は、事前報知制御状態移行手段の一例に相当する。

【0203】

図16の左側に示す装飾図柄表示装置の表示画面2080には、空ステージが表示され、事前予告報知が必ず行なわれない第1の事前報知制御状態である。このため、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の表示（通常保留表示）が3つ表示されている。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1の事前報知制御状態であることを背景画面に空模様を表示することで示している。なお、装飾図柄の変動パターンはリーチなしの変動パターンである。

【0204】

やがて、小当りに当選してテーブル4が選択され、特図変動表示中の背景画面が海模様（海ステージ）になり、パチンコ機100は、事前予告報知が必ず行なわれる第2の事前報知制御状態になる。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第2の事前報知制御状態に移行したことを背景画面に海模様を表示することで示している。第1副制御部400は、事前予告の報知についての抽選を行い、偽の事前予告報知（先読み保留表示1）を行うことを決定し、左から3つ目（最新）の保留を表す表示は、縦縞の態様の事前予告の報知である。なお、装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチの変動パターンである。

【0205】

この特図変動表示中において、何らかの理由により電断が発生したが瞬時に復電した後の装飾図柄表示装置の表示画面2080が、図16の右側に示されている。この右側に示す復電時の表示画面2080では、特図変動表示が再開されている。再開した特図変動表示中の背景画面は、デフォルトの空模様（空ステージ）になっている。この第2変形例における復電コマンドには、タイマ選択テーブルを表す情報が含まれており、第1副制御部400のCPU404は、電断時には第2の事前報知制御状態であったことを認識し、復電後も、その第2の事前報知制御状態を継続する。第2の事前報知制御状態であれば、装飾図柄表示装置208の背景画面は海模様であるが、第1副制御部400のCPU404は、復電コマンドを受信したに基づいて、装飾図柄表示装置208の背景画面を、デフォルトの空模様の背景画面（空ステージ）に戻して、第2副制御部500を介して装飾図柄表示装置208に空模様の背景画面を表示させる。なお、装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチの変動パターンが維持されている。この第2変形例の場合にも、期待できる特定の演出（大当りの場合に選択されやすい演出）が多発する表示状態から、その期待できる特定の演出が行われない表示状態に演出の価値を低下させることにより、大当りを期待していた遊技者に大当たりがなくなってしまったのではないかとといった不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

【0206】

なお、この第2変形例では、事前報知制御状態として、事前予告報知が100%行なわれるか100%行われないかの2種類の事前報知制御状態を用意したが、事前予告報知が行われやすい制御状態と、行われにくい制御状態を用意し、海ステージになると事前予告報知が行われやすい事前報知制御状態とし、空ステージになると事前予告報知が行われにくい事前報知制御状態としてもよい。

【0207】

図17は、図9に示す主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択テーブルの変形例を示す図である。この図17を用いた説明では、図9を用いた説明と重複する説明は省略することがあり、図17に示すテーブルセット選択テーブルの特徴点を中心に説明する。

【0208】

図17に示すテーブルセット選択テーブルにおけるタイマ選択テーブルは、テーブル1であれば100%の確率で空模様の背景画面である空ステージになり、テーブル4であれば100%の確率で海模様の背景画面である海ステージになる。

【0209】

この図17に示すテーブルセット選択テーブル、図8(a)に示す当否判定用テーブル

10

20

30

40

50

、および図10に示すタイマ番号決定用テーブルを併せて考えると、特図低確率状態におけるタイマ6（スーパーリーチ2）の選択確率は、大当たり時には、図10を根拠にした500/1000と図8（a）を根拠にした大当たり確率の1/200を乗算した値である1/400になる。この選択確率は、タイマ選択テーブルがテーブル1であってもテーブル4であっても同じ確率である。一方、はずれ時には、図8（a）を根拠にしたはずれ確率の198/200をおよそ1とすると、テーブル1では、図10を根拠にした50/1000からおよそ1/20になり、テーブル4では、図10を根拠にした2/1000からおよそ1/500になる。

【0210】

また、特図低確率状態でテーブル1が選択されタイマ6（スーパーリーチ2）が表示された場合の大当たりになる確率（テーブル1の信頼度）は、特図低確率状態におけるタイマ6（スーパーリーチ2）の大当たり時の選択確率（1/400）を、その大当たり時の選択確率（1/400）とはずれ時の選択確率（1/20）を合算した値（21/400）で除した値（1/400 ÷ 21/400 = 1/21）になり、21回に1回大当たりになることになる。一方、特図低確率状態でテーブル4が選択されタイマ6（スーパーリーチ2）が表示された場合の大当たりになる確率（テーブル4の信頼度）は、特図低確率状態におけるタイマ6（スーパーリーチ2）の大当たり時の選択確率（1/400）を、その大当たり時の選択確率（1/400）とはずれ時の選択確率（1/500）を合算した値（9/2000）で除した値（1/400 ÷ 9/2000 = 5/9）になり、9回に5回大当たりになることになる。

10

20

【0211】

したがって、スーパーリーチ2になれば大当たりになる確率（スーパーリーチ2の信頼度）は、テーブル4のときの方が、テーブル2のときよりも高いことになり、遊技者は、装飾図柄表示装置208に、テーブル4であれば100%の確率で表示される海模様の背景画面（海ステージ）が表示されるところを、テーブル1であれば100%の確率で表示される空模様の背景画面（空ステージ）が表示されるところよりも待ち望む。

【0212】

スーパーリーチ2の信頼度は、電断して復電しても継続される。よって、装飾図柄表示装置208に海ステージが表示されている状態で、何らかの理由により電断が発生したが瞬時に復電した場合に、スーパーリーチ2の信頼度は電断時のものを継続して、その装飾図柄表示装置208にデフォルトの空ステージが表示されると、電断前は有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかと遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

30

【0213】

さらに、特図決定結果がはずれ図柄1である場合のノーマルリーチ（タイマ4）の出現率を見てみると、テーブル4であれば2回に1回（500/1000）のノーマルリーチの出現率になるのに対して、テーブル1では5回に1回（200/1000）のノーマルリーチの出現率である。この出現率も、上述の信頼度と同じく、電断して復電しても継続される。

40

【0214】

続いて、本発明の第2実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素にはこれまで用いた符号と同じ符号を付し、重複する説明は省略することがある。

[実施形態2]

<全体構成>

図18は、第2実施形態のパチンコ機の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0215】

50

第2実施形態のパチンコ機100では、特図を2つ備えている。すなわち、第1特図表示装置211と、第2特図表示装置214と、第1特図保留ランプ217と、第2特図保留ランプ220を有する。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置211や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表示する図柄である。普図表示装置210、第1特図表示装置211、および第2特図表示装置214（図柄表示装置）の表示領域（ここでは7ゼグメントの大きさが相当）と装飾図柄表示装置208（演出表示手段）の表示領域（ここでは表示画面の大きさが相当）とでは、装飾図柄表示装置208の表示領域の方が大きい。また、この実施形態では、普図表示装置210、第1特図表示装置211、および第2特図表示装置214は、動画の表示が不可能であるのに対して、装飾図柄表示装置208は動画の表示が可能である。

10

【0216】

第1特図保留ランプ217および第2特図保留ランプ220は、保留している所定の第2の変動遊技（特図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、4つ、第1特図用と第2特図用を合わせると8つ）まで保留することを可能としている。

【0217】

図18に示す普図始動口228は副始動領域の一例に相当する。また、第2特図始動口232は遊技球が進入する入り口の開放状態が変化する第二の始動領域の一例に相当する。この第2特図始動口232は、入り口の大きさが小サイズ（第1の大きさに相当）と大サイズ（第2の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する可変始動領域である。この大サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材2321が開いた状態では、遊技領域124に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第1特図始動口230に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第2特図始動口232に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第1特図始動口230の入り口の大きさ以下である。すなわち、第2特図始動口232は、入り口の開放状態を遊技球が進入困難な第一の開放状態と、遊技球が進入容易な第二の開放状態との間で状態変化する始動口である。なお、第1の開放状態は、遊技球が進入不可能な閉鎖状態であっても、遊技球が進入は困難ではあるが可能な大きさの状態であってもよい。一对の羽根部材2321の開閉制御は、主制御部300のCPU304によって普図関連処理においてなされ、この主制御部300のCPU304が、第2特図始動口232の入り口の開放状態を変化させる始動領域変化手段の一例に相当する。

20

30

【0218】

図18に示す可変入賞口234は、遊技球が進入困難な第一の可変状態（例えば、閉状態）と、遊技球が進入容易な第二の可変状態（例えば、開状態）との間で状態変化する入賞口である。すなわち、入り口の大きさを変化させることで遊技球の進入のし易さを変化させる。なおここでも、第1の可変状態は、遊技球が進入不可能な閉鎖状態であっても、遊技球が進入は困難ではあるが可能な大きさの状態であってもよい。

【0219】

<制御部>

40

次に、図19を用いて、第2実施形態のパチンコ機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。

【0220】

図19に示す主制御部300は、起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340から出力される所定の起動信号（リセット信号）が入力され、その所定の起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始するものであり、遊技制御手段の一例に相当する。また、図19に示す第1副制御部400と第2副制御部500を併せたものは、装飾図柄表示装置208や各種ランプ418等の演出表示手段に演出表示をさせるための演出制御を行うものであり、副制御手段の一例に相当する。

【0221】

50

この図 19 に示すように、第 2 実施形態のパチンコ機 100 でも、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 は別々の基板に設けられているが、共通の基板に設けられていてもよい。また、主制御部 300、第 1 副制御部 400、および第 2 副制御部 500 それぞれは、複数の基板（例えば、複数の制御基板、1 または複数の中継基板と 1 または複数の制御基板など）から構成されたものであってもよい。さらに、第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 を併せたものを副制御手段としてとらえると、第 2 実施形態のパチンコ機 100 では、主制御部 300 と、副制御手段（第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500）とは、別々の基板に設けられ、それら基板間を電気信号線で直接的に接続しているが、さらに別の中継基板によってそれらの基板間の電気信号の送受信を中継させる構成としてもよい。

10

【0222】

また、図 19 には、第 1 副制御部 400 に設けられたリセット信号出力回路 440 や電圧監視回路 438 が示されている。図 19 に示す第 1 副制御部 400 のリセット信号出力回路 440 は、第 1 副制御部 400 の基本回路 402 に向けて特定の起動信号（システムリセット信号やユーザリセット信号）を出力するものである。また、図 19 に示す電圧監視回路 438 は、主制御部 300 に設けられた電圧監視回路 338 と同じく、電源管理部 660 から第 1 副制御部 400 に供給している電源の電圧値を監視するものであり、この電圧監視回路 438 は、電源の電圧値が所定の値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 402 に出力する。ここでの低電圧信号は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、この電圧監視回路 438 は、第 1 副制御部 400（副制御手段）の電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。なお、電圧監視回路 438 とリセット信号出力回路 440 を 1 回路構成とし、その回路が監視している電圧値が予め定めている値未満から以上に変化した場合に、特定の起動信号（リセット信号）を出力するように構成してもよい。また、主制御部 300 の電圧監視回路 338 と起動信号出力回路 340 を 1 回路構成とし、その回路が監視している電圧値が予め定めている値未満から以上に変化した場合に、所定の起動信号（リセット信号）を出力するように構成してもよい。

20

【0223】

さらに、図 19 には、第 1 副制御部 400 の基本回路 402 に設けられた WDT 454 も示されている。この WDT 454 は、プログラム処理の異常を監視するものであり、例えば、演出制御を行うためのプログラムが正常に動作しているか否かを監視し、そのプログラムが暴走して異常に動作している場合には異常信号を出力する。この異常信号により基本回路 402 や CPU 404 をユーザリセット状態に移行させ、プログラムの先頭から処理を実行するようにしてもよい。また、主制御部 300 についても、異常信号により基本回路 302 や CPU 304 をユーザリセット状態に移行させ、プログラムの先頭から処理を実行するようにしてもよい。より詳細に説明すれば、演出制御を行うためのプログラムには、予め定めた期間以内の所定の期間が経過するたびにクリア信号を WDT 454 に出力するプログラムが含まれている。この WDT 454 は、予め定めた期間内に、このクリア信号が入力されない場合に異常信号を出力する。図 19 に示す第 1 副制御部 400 の WDT 454 は、異常信号出力手段の一例に相当する。なお、異常信号出力手段としては、演出制御を行うためのプログラムを記憶している記憶領域（例えば、ROM 406、RAM 408）のうち、そのプログラムが記憶されている領域以外の領域の記憶内容を CPU 404 がプログラム命令またはデータとして処理に使用しようとした場合や使用した場合に異常信号を出力する回路により構成してもよい。

30

40

【0224】

なお、ここでは、所定の起動信号は主制御部 300 の起動信号出力回路 340 が出力し、特定の起動信号は、別の起動信号出力手段である第 1 副制御部 400 のリセット信号出力回路 440 が出力するように構成したが、主制御部 300 の起動信号出力回路 340 が、第 1 副制御部 400 の基本回路 402 に向けて特定の起動信号（システムリセット信号やユーザリセット信号）を出力する構成にしてもよい。あるいは、主制御部 300 の起動

50

信号出力回路 340 が出力した所定の起動信号を分岐して特定の起動信号が出力されるように構成してもよい。反対に、第 1 副制御部 400 のリセット信号出力回路 440 が出力した特定の起動信号を分岐して所定の起動信号が出力されるように構成してもよい。

【0225】

さらに、ここでは、所定の電源異常信号（低電圧信号）は主制御部 300 の電圧監視回路 338 が出力し、特定の低電圧信号は、別の電源異常信号出力手段である第 1 副制御部 400 の電圧監視回路 438 が出力するように構成したが、電源管理部 660 から第 1 副制御部 400 に供給している電源の電圧値を、主制御部 300 など別基板に設けられた電圧監視回路 338 によって監視し、電源の電圧値が所定の値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第 1 副制御部 400 の基本回路 402 に出力するようにしてもよい。あるいは、主制御部 300 など別基板に設けられた電圧監視回路 338 が出力した所定の電源異常信号（低電圧信号）を分岐して特定の電源異常信号（低電圧信号）が出力されるように構成してもよい。反対に、第 1 副制御部 400 の電圧監視回路 438 が出力した特定の電源異常信号（低電圧信号）を分岐して所定の電源異常信号（低電圧信号）が出力されるように構成してもよい。また、電源異常信号出力手段としては、所定の電圧ラインの電圧値の上昇および下降のうちの少なくとも一方を監視する電圧監視回路から構成してもよい。

10

【0226】

次に、第 2 実施形態における主制御部タイマ割込処理の入賞判定処理について詳述する。

20

【0227】

図 20 は、第 2 実施形態における入賞判定処理（ステップ S209）の流れを示すフローチャートである。

【0228】

まず、第 1 特図始動口 230 に関する処理を行う。図 20 に示すステップ S209a では、第 1 特図始動口 230 への入賞があったか否かを判定する。ここでは、主制御部タイマ割込処理における入力ポート状態更新処理における入賞判定パターン情報と一致するかどう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 S209b に進み、入賞がなかった場合にはステップ S209g に進む。主制御部 300 の RAM 308 には特図 1 保留数記憶領域が設けられている。特図 1 保留数記憶領域は、特図 1 の当否判定が未だ行われていない未判定回数を、所定の上限回数（ここでは 4）まで記憶する第 1 の未判定回数記憶手段の一例に相当する。ステップ S209b では、RAM 308 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の上限数（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 S209c に進む。

30

【0229】

ステップ S209c では、所定の始動情報を取得する。すなわち、このステップ S209c では、所定の始動情報として、特図 1 大当り判定用乱数値および大当り時特図 1 判定用乱数値を取得する。特図 1 大当り判定用乱数値は、図 19 に示す乱数値生成回路 318 の、第 1 特図始動口 230 に対応した乱数値記憶用レジスタから取得した値を加工した値（例えば、取得した値 + R レジスタの値 + 1）である。一方、大当り時特図 1 判定用乱数値は、RAM 308 に設けられた大当り時特図 1 判定用乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）である。図 19 に示す乱数値生成回路 318 の、第 1 特図始動口 230 に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM 308 に設けられた大当り時特図 1 判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部 300 を併せたものが、第 1 の始動情報導出手段の一例に相当する。さらに、このステップ S209c では、RAM 308 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 を加算し、特図 1 の保留数が 1 増加する。したがって、主制御部 300 の CPU 304 が第 1 保留手段の一例に相当する。ステップ S209c の実行が終了すると、ステップ S209d に進む。

40

【0230】

50

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、ステップ S 2 0 9 g に進み、R A M 3 0 8 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。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 0 9 d では、R A M 3 0 8 に設けた特図 1 の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、ステップ S 2 0 9 c で取得した特図 1 大当たり判定用乱数値および大当たり時特図 1 判定用乱数値を、1 セットの始動情報として記憶する。この特図 1 の保留記憶部は、第 1 特図始動口 2 3 0（固定始動領域）に遊技球が進入したことに基
づいて導出された始動情報を所定の第 1 上限数（ここでは 4 個）まで記憶可能な第 1 始動
情報記憶手段の一例に相当する。このとき 1 セットの始動情報を R A M 3 0 8 に設けた一
時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図 1 の保留記憶部に記憶してもよ
く、この場合、一時領域を第 1 始動情報記憶手段としてもよいし、特図 1 の保留記憶部お
よび一時領域を第 1 始動情報記憶手段としてもよい。

10

【 0 2 3 2 】

ステップ S 2 0 9 d に続いて実行されるステップ S 2 0 9 e では、R A M 3 0 8 に設け
た送信情報記憶領域に、特図変動遊技の保留の増加（特図保留増加）を示す情報を追加記
憶し、ステップ S 2 0 9 f では、送信用情報として特図 1 を示す情報を追加記憶する。主
制御部タイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理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 についての保留増加を示す
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（後述する特図 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

【 0 2 3 3 】

次に、第 2 特図始動口 2 3 2 に関する処理を行う。図 2 0 に示すステップ S 2 0 9 g か
らステップ S 2 0 9 l までの各ステップは、上述のステップ S 2 0 9 a からステップ S 2
0 9 f 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、保留に関する事項を中心に説
明し、他の事項についての説明は省略する。

【 0 2 3 4 】

主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には特図 2 保留数記憶領域も設けられており、この特図
2 保留数記憶領域は、特図 2 の当否判定が未だ行われていない未判定回数を、所定の上限
回数（ここでは 4）まで記憶する第 2 の未判定回数記憶手段の一例に相当する。ステップ
S 2 0 9 h では、R A M 3 0 8 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
動遊技の数が所定の上限数（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 S 2 0 9 i に進む。

30

【 0 2 3 5 】

ステップ S 2 0 9 i では、特図 2 大当たり判定用乱数値、および大当たり時特図 2 判定用乱
数値を取得するとともに、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 保留数記憶領域の値を更新する。
特図 2 大当たり判定用乱数値は、図 1 9 に示す乱数値生成回路 3 1 8 の、第 2 特図始動口 2
3 2 に対応した乱数値記憶用レジスタから取得した値を加工した値（例えば、取得した値
+ R レジスタの値 + 1）である。一方、大当たり時特図 2 判定用乱数値は、R A M 3 0 8 に
設けられた大当たり時特図 2 判定用乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工し
た値（ソフトウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）である。乱数値生成回路 3 1 8 の、
第 2 特図始動口 2 3 2 に対応した乱数値記憶用レジスタ、R A M 3 0 8 に設けられた大当
り時特図 2 判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部 3 0 0 を併せたものが、
第 2 の始動情報導出手段の一例に相当する。

40

【 0 2 3 6 】

ステップ S 2 0 9 j では、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 の保留記憶部に、ステップ S 2
0 9 i で取得した特図 2 大当たり判定用乱数値および大当たり時特図 2 判定用乱数値を、1 セ
ットの始動情報として記憶する。この特図 2 の保留記憶部は、第 2 特図始動口 2 3 2（可
動始動領域）に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の第 2 上限数

50

(ここでは4個)まで記憶可能な第2始動情報記憶手段の一例に相当する。

【0237】

第2特図始動口232に関する処理が終了すると、今度は、普図始動口228および可変入賞口234に関する処理を行う。まず、普図始動口228に関する処理では、普図始動口228への入賞があったか否かを判定する(ステップS209m)。ここでも、上述の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S209nに進み、入賞がなかった場合にはステップS209rに進む。ステップS209n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S209qに進む。一方、所定数以上の場合は、ステップS209rに進む。ここで説明したステップS209mおよびステップS209nの判定条件が、本発明にいう所定の判定条件の一例に相当し、ステップS209oへ進む場合が、その判定条件を満足した場合の一例に相当する。

10

【0238】

ステップS209qでは、コマンド設定送信処理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を送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を、RAM308に設けた普図の保留記憶部に、始動情報である普図当選乱数値として記憶する。

【0239】

20

次に、可変入賞口234に関する処理を行う。まず、ステップS209rでは、可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでも、ステップS201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S209sに進み、入賞がなかった場合には主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

【0240】

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S209s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234に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0241】

30

ステップS209tでは、コマンド設定送信処理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、主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

【0242】

また、この入賞判定処理(ステップS209)が終了すると特図先読み処理が呼び出される。ここでは、特図先読み処理のうち、特図が2つあることによる特徴的な点についてのみ説明する。

【0243】

40

第2実施形態における特図先読み処理では、まず最初に特図2についての始動情報の先読みと事前判定を行い、次いで、特図1についての始動情報の先読みと事前判定を行う。特図1についての始動情報の先読みと事前判定では、まず、特図1の始動情報の増加があったか否か、すなわちRAM308に設けた保留記憶部に、1セット分の乱数値である、特図1大当り判定用乱数値および大当り時特図1判定用乱数値が追加されたか否かを判定し、増加していれば(追加されていれば)、遊技者に有利な特別遊技状態である大当り遊技状態中であるか否かを判定する。大当り遊技中(特別遊技状態中)でなければ、今度は、現在の制御状態が電サボ状態であるか否かを、RAM308に用意された、時短フラグを参照して判定する。現在の制御状態が非電サボ状態であれば(時短フラグがオフ状態であれば)、増加した特図1の始動情報を先読みし、事前判定を行い、特図1当否事前判定結果および特図1の特図事前判定結果を得る。ここで得られた特図事前判定結果(特図1

50

の停止図柄情報)は、RAM 308に用意された特図1事前判定結果記憶領域に記憶する。このように、RAM 308に用意された、特図1の保留記憶部および特図2の保留記憶部のうちの少なくとも一方に記憶されている始動情報を当否判定が行われるよりも前に先読みして、事前判定を行う。

【0244】

一方、特図1の始動情報が増加していなければ、主制御部タイマ割込処理に復帰し、特図1の始動情報の先読みや事前判定は行わない。また、大当たり遊技中(特別遊技状態中)であった場合、および現在の制御状態が電サボ状態(時短フラグがオン状態)であった場合にも、特図1の始動情報の先読みや事前判定は行わず、これらの場合には、先読みした特図1の始動情報に基づく停止図柄の事前判定が行われていないことを表す「未判定」情報を、特図1事前判定結果記憶領域に記憶し、主制御部タイマ割込処理に復帰する。すなわち、非優先側となる、一对の羽根部材2321が設けられていない始動口(状態が固定的な始動領域である第1特図始動口230)へ入球したことに基づいて、大当たり遊技中および電サボ中に取得した始動情報に基づく事前判定は行われず、その事前判定結果の報知も行われない。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機100は詳しくは後述するように優先変動機であり、非優先側の、先読みに基づく事前判定結果の報知は、非電サボ中に限って行われる。こうすることによって、遊技者の公平性が担保される。なお、本実施形態では、始動情報自体の先読みも行わないが、先読みは行って事前判定およびその結果報知は行わない態様であってもよく、さらには、先読みおよび事前判定は行うが、事前判定結果の報知は行わない態様であってもよい。

【0245】

次に、第2実施形態における主制御部タイマ割込処理の特図関連処理について説明する。ここでも、特図関連処理のうち、特図が2つあることによる特徴的な点についてのみ説明する。

【0246】

第2実施形態における特図関連処理では、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。例えば、特図決定結果が15R特別大当たり図柄や15R大当たり図柄である場合に、装飾図柄表示装置208に図5(b)に示す装飾図柄の組合せ1,2)が停止表示された後で、主制御部300のCPU304は、遊技者に有利な特別遊技状態である大当たり遊技状態を開始する。したがって、主制御部300のCPU304は、特別遊技状態開始手段の一例に相当する。また、主制御部300のCPU304は、大当たり遊技状態中(特別遊技状態中)に、可変入賞口234の扉部材2341の開閉状態の変化制御を行う。したがって、主制御部300のCPU304は、可変入賞口制御手段の一例にも相当する。また、第2特図表示装置214に大当たり図柄2が停止表示された後、15R大当たり遊技が行われ、その大当たり遊技の終了と同時に、主制御部300のCPU304は、RAM308に設けられた電サボ回数記憶部に電サボ回数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。さらに、主制御部300のCPU304は、遊技球の、第2特図始動口232(可変始動領域)への進入率を制御した状態である進入率制御状態を、第1の進入率制御状態である非電サボ状態から第2の進入率制御状態である電サボ状態に移行させる進入率制御手段の一例に相当する。

【0247】

特図2状態更新処理が終了すると、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)を行い、次いで、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理では、最初に特図2についての処理(特図2関連抽選処理)が行われ、その後、特図1についての処理(特図1関連抽選処理)が行われる。このように、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミング(所定の契機で開始した主制御部タイマ割込処理における入賞判定処理S209)で第1特図始動口230に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第2特図始動口232に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図

2 変動遊技の開始条件と特図 1 変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、第 1 特図表示装置 2 1 1 あるいは第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、主制御部 3 0 0 で行われ、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞に基づく抽選の結果報知が、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞に基づく抽選の結果報知よりも優先して行われ、抽選が行われていない始動情報として、特図 1 の始動情報と特図 2 の始動情報のうちの特図 1 の始動情報のみが残って鑄る状態で、特図 2 の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図 2 の始動情報に基づく抽選の結果の報知が、既に記憶されていた特図 1 の始動情報に基づく抽選の結果の報知よりも先に行われる。

【 0 2 4 8 】

続いて、装飾図柄表示装置 2 0 8 における、「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの装飾図柄の変動停止表示の態様について説明する。装飾図柄表示装置 2 0 8 における保留表示は、この装飾図柄の変動停止表示の間に表示される。

【 0 2 4 9 】

図 2 1 (a) 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る。

【 0 2 5 0 】

ノーマルリーチでは、全ての図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c の装飾図柄を変動表示した後（この変動表示を通常変動と称することがある）、左図柄表示領域 2 0 8 a と右図柄表示領域 2 0 8 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 2 0 8 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する（この変動表示の態様をリーチ態様、第一のリーチ態様（通常リーチ態様）と称することがある）。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時点で、中図柄表示領域 2 0 8 b の装飾図柄を停止表示する。

【 0 2 5 1 】

図 2 1 (b) 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る。

【 0 2 5 2 】

ダブルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c の装飾図柄を変動表示した後（通常変動した後）、左右図柄表示領域 2 0 8 a 、 2 0 8 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 2 0 8 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する（第一のリーチ態様に相当）。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 2 0 8 a 、 2 0 8 c の表示をそれぞれ変更し（この変動表示の態様をリーチ態様、第二のリーチ態様（マルチラインリーチ態様）と称することがある）、中図柄表示領域 2 0 8 b 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 2 0 8 b に装飾図柄を停止表示し、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 2 0 8 a 、 2 0 8 c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

【 0 2 5 3 】

図 2 1 (c) 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る。

【 0 2 5 4 】

トリプルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c の装飾図柄を変動表示した後（通常変動した後）、左右図柄表示領域 2 0 8 a 、 2 0 8 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 2 0 8 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する（第一のリーチ態様に相当）。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 2 0 8 a 、 2 0 8 c の表示をそれぞれ変更し（リーチ態様、第二のリーチ態様に相当）、中図柄表

10

20

30

40

50

示領域 208b 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 208b に装飾図柄を停止表示し、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 208a、208c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

【0255】

以上説明したダブルラインリーチやトリプルラインリーチは、まず、通常変動が行われ、次いで第一のリーチ態様（通常リーチ態様）が行われ、最後に第二のリーチ態様（マルチラインリーチ態様）が行われる。ダブルラインリーチやトリプルラインリーチは、スーパーリーチの一種である。第 1 実施形態にしても第 2 実施形態にしても、装飾図柄表示装置 208 がスーパーリーチを実行する確率は、当否判定の結果がハズレの当否決定結果である場合よりも大当たりの当否決定結果である場合の方が高くなるように設定されている（図 10 参照）。

10

【0256】

なお、通常変動中と通常リーチ態様によるリーチ演出表示中は、左右の装飾図柄の大きさと中央の装飾図柄の大きさを等しいものとしてもよく、通常変動中よりもマルチラインリーチ態様にリーチ演出表示中の方が、左右の装飾図柄数の図柄の大きさが中央の装飾図柄の大きさよりも小さいものとしても良く、反対に大きなものとしても良い。

【0257】

また、左右中の装飾図柄の他に第 4 の図柄（副図柄）も用いて、第 4 の図柄を中央の装飾図柄と合わせて変動表示させてもよい。この第 4 の図柄の大きさは、通常変動中、通常リーチ態様によるリーチ演出表示中、およびマルチラインリーチ態様によるリーチ演出表示中、変化しないものとしてもよい。

20

【0258】

以上説明した構成の第 2 実施形態のパチンコ機 100 においても、第 1 実施形態で図 14 を用いて説明したように、特図 1 の保留記憶部や特図 2 の保留記憶部に記憶されている総ての始動情報（最大で 8 個）それぞれについて、装飾図柄表示装置 208 において保留を表す表示（保留表示）を行う。例えば、特図 1 についての保留表示は、装飾図柄表示装置 208 の左下側に行い、特図 2 についての保留表示は、装飾図柄表示装置 208 の右下側に行い、両者を分けて表示する。装飾図柄表示装置 208 には、保留表示が最大で 8 個示されることになる。各保留表示の態様は、図 14 に示す、低信頼度の事前予告の報知である縦縞の態様（第一の態様）であったり、高信頼度の事前予告の報知であるクロスハッチングの態様（第二の態様）であったり、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）であったりする。すなわち、各保留表示は、複数種類の態様のうちから選択された一つの態様によって行われる。

30

【0259】

また、特図変動表示中において、何らかの理由により電断が発生したが瞬時に復電した場合に、電断時には、装飾図柄表示装置 208 において保留を表す表示が、事前予告の報知である縦縞の表示（第一の態様の先読み保留表示）であっても、復電時には、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）の表示（通常保留表示）に切り替わる。

40

【0260】

さらに、復電後に新たに導出された始動情報については、電断前と同じように、装飾図柄表示装置 208 における保留表示が、事前予告報知を行う場合には、縦縞の態様やクロスハッチングの態様によって行われる。

【0261】

しかも、第 2 実施形態のパチンコ機 100 では、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 とのうち、第 1 副制御部 400 側でのみ、瞬停や不正行為等によりシステムリセットがかかった場合、主制御部 300 には、起動信号出力回路 340 からの所定の起動信号は入力されず、第 1 副制御部 400 には、図 19 に示すリセット信号出力回路 440 からの特定の起動信号が入力される。第 1 副制御部 400 は、システムリセットがかかる直前には、

50

装飾図柄表示装置 208 において保留を表す表示を、事前予告の報知である縦縞の表示（第一の態様の先読み保留表示）で表示していても、この特定の起動信号が入力された場合は、縦縞の表示を、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）の表示（通常保留表示）に切り替えて表示する。

【0262】

また、第2実施形態のパチンコ機100では、事前予告の報知である縦縞の態様による保留を表す、装飾図柄表示装置208における電断時の表示（第一の態様の先読み保留表示）を、第1副制御部400を動作させるための電気系統に異常が発生していない状態であっても、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）の表示（通常保留表示）に切り替えて表示する。

10

【0263】

また、第2実施形態のパチンコ機100では、主制御部300には、起動信号出力回路340からの所定の起動信号は入力されず、図19に示す第1副制御部400のWDT454から異常信号が出力された場合も、事前予告の報知である縦縞の態様による保留を表す、装飾図柄表示装置208における表示（第一の態様の先読み保留表示）を、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）の表示（通常保留表示）に切り替えて表示する。

【0264】

また、図19に示すように、各種状態表示部328に含まれる、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ217、第2特図保留ランプ220は、主制御部300によって制御されている。これらのランプ（216, 217, 220）は、RAM308に設けられた特図1の保留記憶部や特図2の保留記憶部に記憶されている始動情報の数を、装飾図柄表示装置208における保留表示とは別に、表示するものである。すなわち、主制御部300は、RAM308の保留記憶部に記憶されている始動情報の数を表す保留情報数の報知を、装飾図柄表示装置208における保留表示とは別に行う。特図変動表示中において、何らかの理由により電断が発生したが瞬時に復電した場合であっても、普図保留ランプ216や、第1特図保留ランプ217や、第2特図保留ランプ220の発光態様や点滅態様は、電断時の態様と変わらない。このように、第2実施形態においては、事前予告の報知は、普図保留ランプ216や、第1特図保留ランプ217や、第2特図保留ランプ220によっては行わないが、事前予告の報知を、普図保留ランプ216や、第1特図保留ランプ217や、第2特図保留ランプ220の発光態様や点滅態様を変えることによって行うこともできる。

20

30

【0265】

また、第2実施形態のパチンコ機100では、大当りを報知する前の他、ハズレを報知する前でも、リーチ演出を行う場合があり、この場合でも、装飾図柄表示装置208において保留を表す表示を、所定の第4の確率で事前予告の報知である縦縞の表示（第一の態様の先読み保留表示）によって行うことがある。

【0266】

さらに、ハズレを報知する前であっても、第一のリーチ態様（通常リーチ態様）のリーチ演出および第二のリーチ態様（マルチラインリーチ態様）のリーチ演出を行う場合があり、この場合でも、装飾図柄表示装置208において保留を表す表示を、所定の第5の確率で事前予告の報知である縦縞の表示（第一の態様の先読み保留表示）によって行うことがある。

40

【0267】

また、これまでの説明では、装飾図柄表示装置208を用いた保留表示と、その保留表示を利用した事前予告の報知は、特図についてのものであったが、普図のものについて行ってもよい。すなわち、普図関連抽選処理における当否判定（抽選）が行われる前に、始動情報である普図当選乱数値を先読みし、普図変動遊技の当否決定結果を事前判定する。装飾図柄表示装置208には、普図の保留を表す表示を行うとともに、普図関連抽選処理における当否判定（抽選）が行われる前に普図変動遊技の当りを事前予告するための報知

50

を、普図の保留を表す表示を例えば、縦縞の模様にするで行ってもよい。装飾図柄表示装置 208 における保留表示と、その保留表示を利用した事前予告の報知は、特図と普図のうち少なくとも一方を行えばよい。普図の事前予告を、装飾図柄表示装置 208 における保留表示の態様を縦縞の模様にするで行った場合であっても、その表示は、電断後の復電時には、普図の事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第三の態様）の表示（通常保留表示）に切り替わる。

【0268】

以上説明した第2実施形態のパチンコ機 100 においても、電断時には、事前予告の報知である縦縞の表示（第1の態様の先読み保留表示）であった保留表示が、復電時には、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第3の態様）の表示（通常保留表示）に切り替わるため、この変化に気がついた遊技者は、自分の利益に関することが自分にとって悪い方向に変化したと思い、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。すなわち、電断前は有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかといった遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させ、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができるところがある。また、見方を変えれば、店員に遊技客に対してお詫びをする機会が与えられ、遊技客とのコミュニケーションが図れ、アットホームな遊技店を実現する手助けになる可能性がある。

【0269】

なお、縦縞の態様の保留表示は信頼度の低い事前予告を兼ねた保留表示であり、この縦縞の態様の保留表示には偽の事前予告（特図事前判定結果がハズレである場合でも行う事前予告）であるところがある。この場合等には、偽の事前予告を兼ねた縦縞の保留表示に基づく始動情報の特図決定結果が報知される前に、大当りの特図決定結果が報知されることがある。こうなつた場合には、大当りの特図決定結果の報知後に、偽の事前予告を兼ねた縦縞の保留表示を、事前予告の報知が行われていない色付きの無模様の態様（第3の態様）の表示（通常保留表示）に切り替える。

【0270】

また、第2実施形態では、非優先側である第1特図始動口 230 への入賞に基づく先読みによる事前判定結果の報知は、非電サボ中に限って行われる。非電サボ中の普図表示装置 210 が当りに対応する図柄態様を表示する確率が低確率（例えば 1 / 100）の場合、電動チューリップ（第2特図始動口 232 の一对の羽根部材 2321）はあまり開放しない。すなわち第2特図始動口 232 には遊技球があまり進入しない。しかし第1特図始動口 230 に遊技球が進入し、該進入に基づいて取得した始動情報（例えば乱数値）が、当否判定によって特定の当否決定結果（例えば特別遊技状態を開始することを決定付ける抽選結果）を導出することになる特定の始動情報である場合には、事前判定結果は特定の事前判定結果となり、所定の確率で事前判定結果の報知、すなわち事前予告の報知（例えば第一の態様による保留情報報知）が行われる。この際、その特定の始動情報が当否判定されるよりも前に、当否判定され、図柄表示手段による図柄の変動および停止表示が行われ、当否判定結果に対応する図柄態様が停止表示される場合には、特定の始動情報が当否判定されるよりも前にゲート（普図始動口 228）を遊技球が通過し、普図の抽選に当選したことで開放した電動チューリップに遊技球が進入、すなわち第2特図始動口に遊技球が進入したとすると、該進入に基づいて取得された始動情報（例えば乱数値）が特定の始動情報よりも先に当否判定され、図柄表示手段による図柄の変動停止表示が行われる。この割り込んで行われる図柄の変動停止表示中、および特定の始動情報に基づく当否判定よりも前に行われる図柄の変動停止表示中も上述の予告が継続して行われる。このように割り込んで行われる図柄の変動停止表示中も上述の予告が行われることで、割り込んで行われる図柄の変動停止表示中では、上述の事前予告の報知を行わない場合に比べて特別遊技状態の開始を示す特定の図柄態様が表示される図柄変動の開始前まで、遊技者の期待感を持続することができるところがある。すなわち、所定回数分の特図1の図柄変動遊技の開始（大当り抽選）が保留されており、該保留されていることを示す保留表示で予告が行われ

ている場合に、特図 2 の図柄変動遊技の開始条件が成立した場合には、該事前予告の報知により大当たりとなることを遊技者に期待させている保留が消化されるよりも前に特図 2 の図柄変動遊技が割り込んで行われる。この割り込んで行われる特図 2 の図柄変動遊技中にも上述の事前予告の報知を行うようにしてもよい。さらにこの割り込んで行われる特図 2 の図柄変動停止表示の終了後であり、かつ事前予告の報知により大当たりとなることを遊技者に期待させている保留が消化される直前の図柄変動中にも事前予告の報知を行うようにしてもよい。ここで事前予告の報知は、図柄変動停止表示の期間中継続して行われてもよいし、図柄変動停止表示の期間中に所定回数行われるようにしてもよい。

【0271】

なお、第 2 実施形態では、特図 2 優先変動機であったが、入賞順変動機や同時変動機であっても、入賞のし易さが一定の固定始動口（例えば、第 1 特図始動口 230）と、入賞のし易さが可変の可変始動口（例えば、第 2 特図始動口 232）が設けられている場合には、固定始動口への入賞に基づく先読みによる事前判定結果の報知は非電サボ中に限って行い、電サボ中には行わない。

【0272】

また、図 9 に示すように、大当たり遊技後は、特図変動回数に応じてタイマ選択テーブルを変更していく。すなわち、ここで説明した遊技台では、始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、決定された図柄変動表示時間にわたって図柄を変動表示した後に前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する、図柄の変動表示開始から停止表示までの一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段（例えば、特図表示装置 212 や第 1 特図表示装置 211 や第 2 特図表示装置 214）と、前記図柄変動表示時間を表す期間情報（例えば、タイマ番号）を一又は複数含む期間情報テーブル（例えば、タイマ選択テーブル）を複数種類記憶した期間情報テーブル記憶部（例えば、主制御部 300 の ROM 306）と、一又は複数の図柄変動停止表示ごとに、前記期間情報テーブル記憶部に記憶された期間情報テーブルを用いて前記始動情報に基づく図柄変動表示時間を決定する図柄変動表示時間決定手段（例えば、主制御部 300 の CPU 304）と、前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示中に演出動作を行なう演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）とを備えている。なお、特定のタイマ選択テーブルが設定されているときには、当選確率を変えて、先読みを行うか否かの乱数抽選に当選しやすくしたり、あるいは事前予告報知を行うか否かの乱数抽選に当選しやすくして、事前予告報知が行われやすくしてもよい。ここにいう特定のタイマ選択テーブルとは、例えば、特図変動回数が所定回以上になると設定されるテーブル（一例としては 90 回目～100 回目に設定されるテーブル）があげられる。

【0273】

また、主制御部タイマ割込処理における普図関連処理（ステップ S211）では、図 20 に示すの入賞受付処理におけるステップ S209m およびステップ S209n の判定条件が成立した場合には、電サボ状態であれば必ず、普図の図柄変動表示を行なってから普図の図柄態様として当り図柄を停止表示するとともに可変始動領域である第 2 特図始動口 232 の大きさを小サイズである第 1 の大きさを大サイズである第 2 の大きさに変化させるようにしてもよい。こうした場合には、入賞受付処理におけるステップ S209m およびステップ S209n の判定条件が成立し非電サボ状態であれば、必ず、普図の図柄変動表示を行なってから普図の図柄態様としてハズレ図柄を停止表示するとともに可変始動領域である第 2 特図始動口 232 の大きさを小サイズの大きさのまま維持する。すなわち、電サボ中の普図は必ず当り図柄で停止表示して第 2 特図始動口 232 の一對の羽根部材 2321 を開放し、非電サボ中の普図は必ずハズレ図柄で停止表示して一對の羽根部材 2321 を開放しないようにしてもよい。言い換えれば、図柄変動表示を行なってから図柄態様を停止表示する図柄表示手段（例えば、普図表示装置 210）と、所定の判定条件（例えば、S209m, S209n）が成立した場合に、図柄表示手段（例えば、普図表示装置 210）における上記図柄変動表示の制御を行なう図柄表示制御手段（例えば、主制御部 300 の CPU 304）と、上記図柄表示手段（例えば、普図表示装置 210）が所

10

20

30

40

50

定の当り図柄態様（例えば、普図 A（当り図柄））を停止表示した場合に、可変始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）の大きさを第 1 の大きさ（小サイズ）から、その第 1 の大きさ（小サイズ）よりも大きい第 2 の大きさ（大サイズ）に変化させる可変始動領域制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）と、を備え、上記図柄表示制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）および上記可変始動領域制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）は、所定の判定条件（例えば、S 2 0 9 m, S 2 0 9 n）が成立した場合には必ず、上記図柄変動表示を行なってから当り図柄態様（例えば、普図 A（当り図柄））とは異なるハズレ図柄態様（例えば、普図 B（ハズレ図柄））を停止表示するとともに可変始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）の大きさを第 1 の大きさ（小サイズ）のまま維持するものであることを特徴とする遊技台であってもよい。また、上記始動領域は、上記可変始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）とは異なる、自身の大きさが一定の固定始動領域（例えば、第 1 特図始動口 2 3 0）も含み、上記可変始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）に遊技球が進入した場合に当否判定を行なうとともに上記固定始動領域（例えば、第 1 特図始動口 2 3 0）に遊技球が進入した場合にも当否判定を行なう当否判定手段（主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）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、非電サボ中には、遊技者は可変始動領域が開放するか否かを気にとめることなく、他の入球口へ遊技球が入賞する様や他の演出についてより集中して楽しむことができる。また、電サボ中に図柄がハズレることによる遊技者の興趣の低下を防止することができる場合がある。

10

20

【0 2 7 4】

また、始動情報の先読みを行うモードと、行わないモードを設けてもよい。始動情報の先読みを行うモードは所定条件が成立した場合に設定される。ここにいう所定条件とは、例えば、電サボ状態から非電サボ状態へ移行したことや、特図決定結果や、特図事前判定結果が、所定の当り図柄（例えば、大当り遊技終了後に普図高確率へ移行する図柄）とは異なる図柄であること等があげられる。また、先読みモードであっても、先読みを行うか否かは所定の乱数抽選に当選しないで行わないようにしたり、あるいは先読みは必ず行うが事前予告報知は所定の乱数抽選に当選しないで行わないようにしてもよい。この場合には、先読みモード開始から数ゲーム（所定回の図柄変動停止表示の間）は、所定の乱数抽選の当選確率を高め、数ゲーム消化後は、その当選確率を落としても良い。

30

【0 2 7 5】

また、可変入賞開口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 の開放パターンに特徴をもたせてもよい。例えば、ラウンド数が 1 5 R で扉部材 2 3 4 1 の最大開放時間が 3 0 秒のパターン（1 5 R パッカー）と、1 5 R で最大開放時間が 0 . 1 秒のパターン（1 5 R パカパカ）と、2 R で最大開放時間が 3 0 秒のパターン（2 R パッカー）と、2 R で最大開放時間が 0 . 1 秒のパターン（2 R パカパカ）を設けてもよい。なお、扉部材 2 3 4 1 を閉状態に維持している閉鎖時間は、いずれのパターンでも同じ長さ（例えば 1 秒）にしてもよいし、異ならせてもよい。このような遊技台としては、例えば、所定の閉状態および該閉状態よりも遊技球の入賞が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する可変入賞口（例えば、可変入賞開口 2 3 4）を有する遊技台において、前記可変入賞口の状態変更におけるパターンを複数種類記憶しているパターン記憶手段（例えば、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6）と、前記パターン記憶手段が記憶している複数種類のパターンの中から所定のパターンを選択するパターン選択手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）と、前記パターン選択手段が選択したパターンに基づいて、前記可変入賞口の状態についての変更制御を行う可変入賞口制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）とを備え、前記パターン記憶手段が、複数種類のパターンとして、前記可変入賞口を、前記閉状態から前記開状態に状態変更させてから所定の短開期間（例えば、0 . 1 秒）が経過すると該開状態から該閉状態に状態変更させる短開期間変更を所定の第 1 の回数（例えば、2 回）繰り返すことを含む第 1 のパターン（2 R パカパカ）、および前記短開期間変更を前記第 1 の回数よりも多い所定の第 2 の回数（例えば、1 5 回）繰り返すことを含む第 2 のパターン（1 5 R パカパカ）を記憶したものであることを特徴とする遊

40

50

技台。があげられる。また、所定の当否判定条件が成立した場合に当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定条件が成立しにくい第１の制御状態（例えば、非確変状態）よりも該当否判定条件が成立しやすい第２の制御状態（例えば、確変状態）を、前記可変入賞口が開閉することを含む遊技者の有利度が高い第２の特別制御状態（例えば、大当り遊技状態）の終了を条件に開始する第２の制御状態開始手段とを備え、前記パターン記憶手段が、複数種類のパターンとしてさらに、前記可変入賞口を、前記閉状態から前記開状態に変更させてから所定の長開期間（例えば、３０秒）が経過すると該開状態から該閉状態に変更させる長開期間変更を前記第１の回数（例えば、２回）繰り返すことを含む第３のパターン（２Ｒパッカー）、および該長開期間変更を前記第２の回数（例えば、１５回）繰り返すことを含む第４のパターン（１５Ｒパッカー）を記憶したものであり、前記パターン選択手段は、前記第１の制御状態中に前記当否判定手段が特定の当否判定結果（大当りの当否判定結果）のうちの所定の当否判定結果（例えば、１５Ｒ特別大当りの当否判定結果）を導出した場合には、前記可変入賞口を前記長開期間変更することを含むパターンよりも、該可変入賞口を前記短開期間変更することを含むパターンを高確率で選択し、前記第２の制御状態中に該所定の当否判定結果を導出した場合には、該可変入賞口を前記短開期間変更することを含むパターンよりも、該可変入賞口を前記長開期間変更することを含むパターンを高確率で選択するものであることを特徴とする遊技台。もあげられる。

10

【０２７６】

装飾図柄表示装置２０８における保留表示の数や態様が変化する場合には、背景画像を、それまで表示されていたものと異なるものに変更し、保留表示の変化後に、制御状態等に応じた背景画像に戻してもよい。

20

【０２７７】

以上、本発明の実施形態およびその変形例について説明したが、電断が生じる多くは、不正行為に起因していることが多く、本発明の実施形態およびその変形例は、電断が生じた場合に、遊技者の利益は確保しつつ、遊技者が店員を呼び出なくてはならない状況を作り出すことは、不正行為を発見する上で極めて有効である。

【０２７８】

以上説明では『遊技球が始動領域（例えば、第１特図始動口２３０，第２特図始動口２３２）に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段（例えば、乱数値生成回路３１８、ＲＡＭ３０８に設けられた大当り時特図判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部３００を併せたもの）と、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ３０８に設けられた特図の保留記憶部）と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４）と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部３００）と、所定の起動信号（例えば、起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３４０から出力される起動信号（リセット信号））が入力され、該所定の起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段（例えば、主制御部３００）と、前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号（例えば、低電圧信号）を出力する電気系統異常信号出力手段（例えば、電圧監視回路３３８）と、前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段（例えば、主制御部３００のＲＡＭ３０８）と、前記電気系統異常信号が出力された後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことに基づいて、当該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段（例えば、第１副制御部４００）と、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読手段（例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４）と、前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が特定の当否決定結果（例えば

30

40

50

、大当りの当否決定結果)を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に行なう事前予告手段(例えば、第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたもの)と、前記始動情報記憶手段に前記始動情報を記憶していることを表す保留情報報知(例えば、保留表示)を行う演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記当否判定手段により前記特定の当否決定結果が導出されることを示す特定の事前判定結果である場合には、前記保留情報報知の態様を所定の第一の確率で第一の態様(例えば、縦縞の態様)にすることで前記事前予告報知を行うものであり、前記演出表示手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合、あるいは該事前判定手段による事前判定の結果が該特定の事前判定結果であっても前記第一の確率に従い前記第一の態様による事前予告報知を行わない場合には、該第一の態様とは異なる第三の態様(例えば、無模様の態様)による前記保留情報報知を行い、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第一の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段に入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第一の態様による前記保留情報報知を、前記第三の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』について説明した。

【0279】

また、『特定の起動信号(例えば、システムリセット信号)が入力され、該特定の起動信号が入力されたことに基づいて、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)に演出表示をさせるための演出制御を開始する副制御手段(例えば、第1副制御部400)を備え、前記遊技制御手段(例えば、主制御部300)は、前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段を有し、前記副制御手段は、前記事前予告手段、および前記制御状態復帰手段を有するものであって、前記遊技制御手段からの指令信号(例えば、コマンド)を受信し、受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるものであり、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)を用いて前記第一の態様(例えば、縦縞の態様)による前記保留情報報知(例えば、保留表示)が行われている状態で前記遊技制御手段(例えば、主制御部300)には前記所定の起動信号が入力されず、前記副制御手段(例えば、第1副制御部400)には前記特定の起動信号(例えば、システムリセット信号)が入力された場合も、該演出表示手段を用いて行われていた該第一の態様による前記保留情報報知を、前記第三の態様(例えば、無模様の態様)による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0280】

また、『遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段(例えば、乱数値生成回路318、RAM308に設けられた大当たり時特図判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部300を併せたもの)と、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段(例えば、RAM308に設けられた特図の保留記憶部)と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段(例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部300)と、所定の起動信号(例えば、起動信号出力回路(リセット信号出力回路)340から出力される起動信号(リセット信号))が入力され、該所定の起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段(例えば、主制御部300)と、前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号(例えば、低電圧信号)を出力する電気系統異常信号出力手段(例えば、

電圧監視回路 338) と、前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段(例えば、主制御部 300 の RAM 308) と、前記電気系統異常信号が出力された後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことに基づいて、当該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段(例えば、第 1 副制御部 400) と、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読手段(例えば、主制御部 300 の CPU 304) と、前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が特定の当否決定結果(例えば、大当りの当否決定結果)を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段(例えば、主制御部 300 の CPU 304) と、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に行なう事前予告手段(例えば、第 1 副制御部 400、第 2 副制御部 500、および装飾図柄表示装置 208 を併せたもの) と、前記始動情報記憶手段に前記始動情報を記憶していることを表す保留情報報知(例えば、保留表示)を行う演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置 208) と、前記遊技制御手段とは別の副制御手段(例えば、第 1 副制御部 400) と、を備えた遊技台であって、前記遊技制御手段は、前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段を有し、前記副制御手段は、前記事前予告手段、および前記制御状態復帰手段を有するものであって、前記遊技制御手段からの指令信号(例えば、コマンド)を受信し、受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるものであり、前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記当否判定手段により前記特定の当否決定結果が導出されることを示す特定の事前判定結果である場合には、前記保留情報報知の態様を所定の第一の確率で第一の態様(例えば、縦縞の態様)にすることで前記事前予告報知を行うものであり、前記演出表示手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合、あるいは該事前判定手段による事前判定の結果が該特定の事前判定結果であっても前記第一の確率に従い前記第一の態様による事前予告報知を行わない場合には、該第一の態様とは異なる第三の態様(例えば、無模様の態様)による前記保留情報報知を行い、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置 208)を用いて前記第一の態様(例えば、縦縞の態様)による前記保留情報報知(例えば、保留表示)が行われている状態で前記電気系統異常信号(例えば、低電圧信号)が出力され、その後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段(例えば、主制御部 300)に入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第一の態様による前記保留情報報知を、前記副制御手段(例えば、第 1 副制御部 400)を動作させるための電気系統に異常が発生していない状態であっても、前記第三の態様(例えば、無模様の態様)による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明した。すなわち、『前記遊技制御手段とは別の副制御手段を備え、前記遊技制御手段は、前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段を有し、前記副制御手段は、前記事前予告手段、および前記制御状態復帰手段を有するものであって、前記遊技制御手段からの指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるものであり、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第一の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段に入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第一の態様による前記保留情報報知を、前記副制御手段を動作させるための電気系統に異常が発生していない状態であっても、前記第三の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』について説明した。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 1 】

また、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部 3 0 0）とは別の副制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）を備え、前記副制御手段は、前記遊技制御手段からの指令信号（例えば、コマンド）を受信し、受信した指令信号（例えば、コマンド）に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるための演出制御を実行するものであり、前記事前予告手段、前記制御状態復帰手段、および前記演出制御を行うためのプログラムが正常に動作しているか否かを監視し該プログラムが異常に動作している場合に異常信号を出力する異常信号出力手段（例えば、W D T 4 5 4）を有するものであり、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）を用いて前記第一の態様（例えば、縦縞の態様）による前記保留情報報知（例えば、保留表示）が行われている状態で前記遊技制御手段（例えば、主制御部 3 0 0）には前記所定の起動信号が入力されず、前記異常信号出力手段（例えば、W D T 4 5 4）から前記異常信号が出力された場合も、該演出表示手段を用いて行われていた該第一の態様による前記保留情報報知を、前記第三の態様（例えば、無模様の態様）による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【 0 2 8 2 】

また、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部 3 0 0）とは別の副制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）を備え、前記遊技制御手段は、前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段を有し、前記副制御手段は、前記事前予告手段、および前記制御状態復帰手段を有するものであって、前記遊技制御手段からの指令信号（例えば、コマンド）を受信し、受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知（例えば、保留表示）を前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）に行なわせるものであり、

20

前記遊技制御手段（例えば、主制御部 3 0 0）は、前記始動情報記憶手段（例えば、R A M 3 0 8）に記憶されている前記始動情報の数を表す保留情報数の報知を、前記保留情報報知とは別に行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【 0 2 8 3 】

また、『前記始動領域は遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた第一の始動領域（例えば、第 1 特図始動口 2 3 0）および第二の始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）を含み、前記始動情報記憶手段（例えば、R A M 3 0 8）は、前記第一の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第一の始動情報記憶手段（例えば、特図 1 の保留記憶部）と、前記第二の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第二の始動情報記憶手段（例えば、特図 2 の保留記憶部）と、を含み、前記始動情報先読手段が、前記第一の始動情報記憶手段および前記第二の始動情報記憶手段のうちの少なくとも一方に記憶されている始動情報を前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に先読みすることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【 0 2 8 4 】

また、『前記当否判定手段による当否判定の結果の報知を、図柄の変動表示を行った後に該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示することで行う図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果（例えば、大当りの当否決定結果）である場合に、前記図柄表示手段に該特定の当否決定結果に対応した特定の図柄態様（例えば、図 5（b）に示す装飾図柄の組合せ 1, 2）が停止表示された後で、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を開始する特別遊技状態開始手段と、を備え、前記図柄表示手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合と、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否決定結果（例えば、ハズレの当否決定結果）である場合と、の両方で、前記図柄の変動表示中にリーチ演出表示を実行可能に構成されており、前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは別の事前判定結果（例えば、ハズレの事前判定結果）であっても

40

50

、該事前判定に用いた始動情報に基づく当否判定の結果の報知の際の図柄の変動表示中にリーチ演出表示が行われる場合には、前記保留情報報知（例えば、保留表示）の態様を所定の確率で第一の態様（例えば、縦縞の態様）にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。なお、図柄表示手段は演出表示手段であってもよい。

【0285】

また、『前記当否判定手段による当否判定の結果の報知を、図柄の変動表示を行った後に該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示することで行う図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果（例えば、大当りの当否決定結果）である場合に、前記図柄表示手段に該特定の当否決定結果に対応した特定の図柄態様（例えば、図5（b）に示す装飾図柄の組合せ1, 2）が停止表示された後で、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を開始する特別遊技状態開始手段と、を備え、前記図柄表示手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合と、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否決定結果（例えば、ハズレの当否決定結果）である場合と、の両方で、前記図柄の変動表示中に第一のリーチ態様（例えば、通常リーチ態様）のリーチ演出表示を実行可能に構成されるとともに、図柄の変動表示を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの間に、前記第一のリーチ態様のリーチ演出表示に続いて第二のリーチ態様（例えば、マルチラインリーチ態様）のリーチ演出表示を実行可能に構成されており、前記図柄表示手段が前記第二のリーチ態様のリーチ演出表示を実行する確率は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否決定結果（例えば、ハズレの当否決定結果）である場合よりも前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果（例えば、大当りの当否決定結果）である場合の方が高くなるように設定されており（例えば、図10に示すタイマ番号決定用テーブル）、前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果（例えば、大当りの事前判定結果）とは別の事前判定結果（例えば、ハズレの事前判定結果）であっても、該事前判定に用いた始動情報に基づく当否判定の結果の報知の際の図柄の変動表示中（例えば、装飾図柄の変動停止表示中）に前記第二のリーチ態様（例えば、マルチラインリーチ態様）のリーチ演出表示が行われる場合には、前記保留情報報知（例えば、保留表示）の態様を所定の確率で第一の態様（例えば、縦縞の態様）にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0286】

また、『前記始動領域は遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた副始動領域（例えば、普図始動口228）、および遊技球が進入する入りの開放状態が変化する第二の始動領域（例えば、第2特図始動口232）を含み、前記始動情報記憶手段は、前記副始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数（例えば2個）まで記憶可能な副始動情報記憶手段（例えば、普図の保留記憶部）と、前記第二の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数（例えば4個）まで記憶可能な第二の始動情報記憶手段（特図2の保留記憶部）とを含み、前記始動情報取得手段によって前記副始動情報記憶手段から取得した始動情報に基づいて前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果（普図当りの当否決定結果）を導出した場合に、前記第二の始動領域の入りの開放状態を遊技球が進入困難な第一の開放状態（例えば、一对の羽根部材2321が閉じた状態）から遊技球が進入容易な第二の開放状態（例えば、一对の羽根部材2321が開いた状態）に変化させる始動領域変化手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記始動情報取得手段によって前記第二の始動情報記憶手段から取得した始動情報に基づいて前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出した場合に、遊技球が進入困難な第一の可変状態から遊技球が進入容易な第二の可変状態に遊技球の進入のし易さを変化させる可変入賞手段（例えば、可変入賞口234）と、を含み、前記始動情報先読手段が、前記第二の始動情報記憶手段およ

10

20

30

40

50

び前記副始動情報記憶手段のうちの少なくとも一方に記憶されている始動情報を前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に先読みすることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0287】

また、『前記演出表示手段は、前記始動情報記憶手段に記憶されている全ての始動情報のそれぞれについて、前記第一の態様（例えば、縦縞の態様）および前記第三の態様（例えば、無模様の態様）を含む複数種類の態様のうちの一つの態様による前記保留情報報知を行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0288】

さらに、『前記事前予告手段は、前記電気系統異常信号（例えば、低電圧信号）が出力され、その後に前記所定の起動信号が前記遊技制御手段（例えば、主制御部300）に入力された後で、遊技球が前記始動領域（例えば、第1特図始動口230，第2特図始動口232）に新たに進入した場合に導出された始動情報に基づく事前判定の結果が前記特定の事前判定結果（例えば、大当りの事前判定結果）である場合には、前記保留情報報知（例えば、保留表示）の態様を所定の第一の確率で第一の態様（例えば、縦縞の態様）にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0289】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【0290】

（付記1）

所定の当否判定条件が成立した場合に当否判定を行なう当否判定手段と、
前記当否判定手段による当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、
遊技者に対する有利度が第1の有利度である第1の制御状態から該第1の有利度よりも有利度が高い第2の有利度である第2の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

前記制御状態移行手段を含み、所定の起動信号を入力したことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることに基づいて、電気系統異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号を入力した場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記起動信号を入力した場合に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて、前記電気系統異常信号を入力した際の制御状態に復帰する制御状態復帰手段と、

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

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

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

遊技を演出する表示を行なう演出表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記演出表示手段による表示には、所定の遊技情報を示す所定の態様による表示が含まれ、

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が特定の事前判定結果である場合に、所定の第1の確率で前記演出表示手段における前記所定の遊技情報を示す前記所定の態様による表示を特定の態様による表示にすることで前記事前予告を行ない、前

10

20

30

40

50

記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果であっても、前記第１の確率よりも低い第２の確率で前記演出表示手段における前記所定の遊技情報を示す表示を前記所定の態様により行なうように構成し、

前記電気系統異常信号および前記起動信号を入力した場合には、前記電気系統異常信号を入力する前に、前記所定の遊技情報を前記演出表示手段における前記特定の態様による表示で示していても、前記起動信号を入力した後で、前記事前判定の結果には基づかずに前記所定の遊技情報を前記演出表示手段における前記所定の態様による表示で示すことを特徴とする遊技台。

【０２９１】

付記１記載の遊技台によれば、第１の確率で選択される特定の態様による表示によって、有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、第１の確率よりも低い第２の確率で行われる所定の態様に表示を変えることで、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかと遊技者の不安を煽ることができ、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。また、期待できる演出（大当りの場合に選択されやすい演出）から、あまり期待できない演出（大当りの場合に選択されにくい演出）に演出の価値が低下したことにより、遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

10

【０２９２】

なお、前記事前判定手段は、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出する場合に前記特定の事前判定結果を導出するものであってもよいし、あるいは前記事前判定手段は、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出する場合に、前記特定の当否判定結果を導出しない場合よりも高い確率で前記特定の事前判定結果を導出するものであってもよい。

20

【０２９３】

（付記２）

付記１に記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定は、前記事前判定手段による前記事前判定の結果には基づかず、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて行われることを特徴とする遊技台。

30

【０２９４】

付記２記載の遊技台によれば、当否判定は事前判定の結果や、特定の態様による表示を行なっていたか、所定の態様による表示を行なっていたか、すなわち事前判定の結果の報知などには基づかずに当否判定を行なうので、遊技店員は不安がる遊技者に対して「特定の態様による表示の選択」と「当否判定」は独立して行われている旨を正直に、嘘偽りなく、後ろめたくなく、胸を張って説明することができ、電気系統の異常が発生したことを知った遊技店員は、不安がる遊技者に安心を与えられる場合がある。

【０２９５】

（付記３）

付記１または付記２に記載の遊技台において、

前記事前判定手段による事前判定の結果には基づかず、かつ前記当否判定手段による当否判定の結果に基づいて、図柄の変動表示期間を決定する変動期間決定手段と、

前記変動期間決定手段が決定した図柄の変動表示期間に亘って図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を行なう図柄表示手段と、

を備えたことを特徴とする遊技台。

40

【０２９６】

付記３記載の遊技台によれば、電気系統の異常が発生したことを知った遊技店員は、不安がる遊技者に安心を与えられる場合がある。

50

【 0 2 9 7 】

(付 記 4)

付記 1 乃至付記 3 のいずれかに記載の遊技台において、

前記電気系統異常信号および前記起動信号を入力した場合には、前記電気系統異常信号を入力する前に、前記所定の遊技情報を前記演出表示手段における前記特定の態様による表示で示していても、前記起動信号を入力した場合には、所定の復帰表示を前記演出表示手段に表示させた後で、前記事前判定の結果には基づかずに前記所定の遊技情報を前記演出表示手段における前記所定の態様による表示で示す

ことを特徴とする遊技台。

【 0 2 9 8 】

10

付記 4 記載の遊技台によれば、電気系統の異常と復帰後に復帰表示を行なうようにしているので、呼び出された遊技店員は、遊技者から事情を聞き取る上で、遊技者が復帰表示を見たことを確認できた場合には、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電気系統の異常の発生した原因の追求作業に専念できる場合がある。

【 0 2 9 9 】

(付 記 5)

付記 1 乃至付記 4 のいずれかに記載の遊技台において、

前記事前予告手段によって前記事前予告報知が行なわれる第 2 の予告制御状態と、該事前予告手段によって前記事前予告報知が行なわれない第 1 の予告制御状態と、のうちの一方から他方に予告制御状態を移行させる予告制御状態移行手段、を備え、

20

前記演出表示手段に、前記予告制御状態が前記第 1 の予告制御状態中であることを第 1 の態様を表示することで示し、前記予告制御状態が前記第 2 の予告制御状態中であることを第 2 の態様を表示することで示し、

前記電気系統異常信号および前記起動信号を入力した場合には、前記電気系統異常信号を入力する前に、前記予告制御状態が前記第 2 の制御状態であることを前記演出表示手段における前記第 2 の態様による表示で示していても、前記起動信号を入力した場合には、前記演出表示手段より前記予告制御状態を示す表示を前記第 1 の態様とする

ことを特徴とする遊技台。

【 0 3 0 0 】

30

付記 5 記載の遊技台によれば、期待できる特定の演出（大当りの場合に選択されやすい演出）が多発する表示状態から、その期待できる特定の演出が行われない（、または行われにくい）表示状態に演出の価値を低下させることにより、大当りを期待していた遊技者に大当たりがなくなってしまったのではないかとといった不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

【 0 3 0 1 】

(付 記 6)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、

40

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と

、

所定の起動信号を入力したことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記電気系統異常信号が出力された後に前記起動信号が入力されたことに基づいて、当

50

該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と、

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

前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が特定の当否決定結果を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に行なう事前予告手段と、

10

遊技を演出する演出表示を含む表示を行う演出表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果である場合には、前記演出表示手段を用いて、所定の第1の確率で第1の予告態様による事前予告報知を行うものであり、

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第1の予告態様による事前予告報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第1の予告態様による事前予告報知を、該第1の予告態様とは異なる態様で該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

20

【0302】

ここで、前記当否判定手段による当否判定の結果が特定の当否決定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第1の有利度である第1の制御状態から該第1の有利度よりも有利度が高い第2の有利度である第2の制御状態に移行させる制御状態移行手段を備えていてもよい。また、前記遊技制御手段は、前記制御状態移行手段を含むものであってもよい。

【0303】

(付記7)

付記6に記載の遊技台において、

30

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果である場合には、前記演出表示手段を用いて、第1の予告態様による事前予告報知を所定の第1の確率で行うか、あるいは該第1の予告態様とは異なる第2の予告態様による事前予告報知を該第1の確率よりも高い第2の確率で行うものであり、

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第1の予告態様による事前予告報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第1の予告態様による事前予告報知を、前記第2の予告態様で該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

【0304】

40

ここで、前記事前予告手段は、前記演出表示手段を用いて前記第1の予告態様による事前予告報知を行っている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、前記第2の予告態様で行わせるものであってもよい。

【0305】

(付記8)

付記6に記載の遊技台において、

前記当否判定手段は、所定の当否判定条件が成立し且つ所定の当否判定禁止条件も成立している場合には当否判定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、該当否判定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回の当否判定を行うものであって、

50

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合、あるいは該事前判定手段による事前判定の結果が該特定の事前判定結果であっても前記第１の確率に従い前記第１の予告態様による事前予告報知を行わない場合には、前記保留している一権利があることを該第１の予告態様とは異なる第３の態様による保留情報報知を、前記演出表示手段を用いて行うものであり、

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第１の予告態様による事前予告報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第１の予告態様による事前予告報知を、前記第３の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

10

【０３０６】

（付記９）

付記６に記載の遊技台において、

前記制御状態復帰手段は、前記電気系統異常信号が出力された後に前記起動信号が入力されると、所定の期間に亘って所定の復帰表示を前記演出表示手段に表示させ、前記演出表示手段を用いて前記第１の態様による事前予告報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力された場合には、該所定の期間の終了後に、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第１の予告態様による事前予告報知を、該第１の予告態様とは異なる態様で該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

20

【０３０７】

（付記１０）

付記６乃至９のいずれかに記載の遊技台において、

前記事前予告手段によって前記事前予告報知が行なわれる確率が高い第２の事前報知制御状態と、該事前予告手段によって前記事前予告報知が行われる確率が低い第１の事前報知制御状態と、のうちの一方から他方に事前報知制御状態を移行させる事前報知制御状態移行手段、を備え、

前記演出表示手段は、前記事前報知制御状態が前記第１の事前報知制御状態中であることを第１の表示態様を表示することで示し、前記事前報知制御状態が前記第２の事前報知制御状態中であることを第２の表示態様を表示することで示し、

30

前記制御状態復帰手段は、前記演出表示手段が前記第２の表示態様を示している状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力された際の事前報知制御状態を継続させる一方、前記演出表示手段には前記第１の表示態様を表示させることを特徴とする遊技台。

【０３０８】

ここで、上記第２の事前報知制御状態は、前記事前予告報知が１００％行なわれる事前報知制御状態であってもよく、上記第１の事前報知制御状態は、前記事前予告報知が１００％行なわれない（０％行われる）事前報知制御状態であってもよい。あるいは、上記第２の事前報知制御状態は、前記事前予告報知が９０％行なわれる事前報知制御状態であってもよく、上記第１の事前報知制御状態は、前記事前予告報知が１０％しか行なわれない事前報知制御状態であってもよい。

40

【０３０９】

（付記１１）

所定の当否判定条件が成立した場合に当否判定を行なう当否判定手段と、

前記当否判定手段による当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第１の有利度である第１の制御状態から該第１の有利度より有利度が高い第２の有利度である第２の制御状態に移行させる制御状態移行手段と、

前記制御状態移行手段を含み、所定の起動信号を入力したことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることに基づいて、電気系統

50

異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号を入力した場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記起動信号を入力した場合に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて、前記電気系統異常信号を入力した際の制御状態に復帰する制御状態復帰手段と、

遊技を演出する表示を行なう演出表示手段と、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出する場合に、前記当否判定手段が前記特定の当否判定手段を導出することを、前記演出表示手段に特定の態様を表示させることにより予告する予告手段と、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を第1の確率で導出する第1の確率制御状態、および、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を前記第1の確率よりも高い第2の確率で導出する第2の確率制御状態のうち的一方から他方に確率制御状態を移行させる確率制御状態移行手段と、

を備えた遊技台であって、

前記予告手段が前記予告を第3の確率で行なう第1の予告制御状態、および、前記予告手段が前記予告を前記第3の確率よりも高い第4の確率で行なう第2の予告制御状態のうち的一方から他方に予告制御状態を移行させる予告制御状態移行手段と、

前記確率制御状態が前記第1の確率制御状態である場合に、第2の態様よりも第1の態様の方が前記演出表示手段に表示される確率が高く、前記確率制御状態が前記第2の確率制御状態である場合に、前記第1の態様よりも前記第2の態様の方が前記演出表示手段に表示される確率が高くなるように構成され、

前記予告制御状態が前記第2の予告制御状態であり、かつ前記第2の態様が前記演出表示手段に表示されている場合に、前記電気系統異常信号および前記起動信号を入力すると、前記予告制御状態は前記第2の予告制御状態のまま継続し、かつ前記演出表示手段に前記第1の態様を表示する

ことを特徴とする遊技台。

【0310】

なお、第1の確率制御状態であり、かつ第2の態様が表示される確率はゼロであってもよい。また、上記第2の予告制御状態は、第1の予告制御状態よりも事前予告が行なわれる確率が高い予告制御状態であってもよい。

【0311】

付記11記載の遊技台によれば、第2の態様による表示によって、有利な状態になる確率が高いと期待していた遊技客に対して、電気系統の異常と復帰に基づいて、第1の態様に表示を変えることで、有利な状態にならないように変化してしまったのではないかといいた遊技者の不安を煽ることができ、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。また、期待できる演出（大当りの場合に選択されやすい演出）から、あまり期待できない演出（大当りの場合に選択されにくい演出）に演出の価値が低下したことにより、遊技者の不安を煽ることで、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。しかし、第2の予告制御状態は電気系統の異常の発生前後で継続するので、予告手段による前記予告の発生頻度を確認したり、遊技者に予告手段による前記予告の発生頻度を確認させたりするなどして、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電断の発生した原因の追求作業に専念できる場合がある。

【0312】

（付記12）

付記11に記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定の結果に基づいて、図柄の変動表示期間を決定する変動期間決定手段と、

10

20

30

40

50

前記変動期間決定手段が決定した図柄の変動表示期間に亘って図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した第1の図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を行なう図柄表示手段と、を備え、

前記図柄表示手段が図柄変動停止表示を行なっている期間中に、前記図柄とは別の装飾図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した第2の図柄態様を停止表示する装飾図柄変動停止表示を前記演出表示手段で行なうように構成し、

前記予告は、前記装飾図柄によるリーチ図柄変動表示であることを特徴とする遊技台。

【0313】

付記12記載の遊技台によれば、遊技者に大当たりとなることを期待させるリーチの発生頻度を確認したり、リーチの発生頻度を確認させたりするなどして、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電断の発生した原因の追求作業に専念できる場合がある。

10

【0314】

(付記13)

付記11または付記12に記載の遊技台において、

前記電気系統異常信号および前記起動信号を入力した場合には、所定の期間に亘って、所定の復帰表示を前記演出表示手段に表示させ、該所定の期間の終了後に、前記予告制御状態は前記第2の予告制御状態のまま継続するとともに、かつ前記演出表示手段に前記第1の態様を表示することを特徴とする遊技台。

【0315】

20

付記13記載の遊技台によれば、電気系統の異常と復帰後に復帰表示を行なうようにしているので、呼び出された遊技店員は、遊技者から事情を聞き取る上で、遊技者が復帰表示を見たことを確認できた場合には、自信を持って遊技者に当否判定の結果には影響が出ない遊技の公平性が担保された遊技台であることを説明できるとともに、電気系統の異常の発生した原因の追求作業に専念できる場合がある。

【0316】

(付記14)

付記11乃至付記13のいずれかに記載の遊技台において、

所定の第1の開閉状態および該第1の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第2の開閉状態のうち的一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段と、

30

前記可変入賞手段の開閉状態の変化パターンを記憶している変化パターン記憶手段と、前記変化パターン記憶手段から所定の変化パターンを取得する変化パターン取得手段と

、前記変化パターン取得手段が取得した変化パターンに基づいて、前記可変入賞手段の開閉状態の変化制御を行なう可変入賞制御手段と、を備え、

前記当否判定結果が導出した当否判定の結果が前記特定の当否判定結果のうちの第1の当否判定結果である場合に、

前記第2の制御状態中に、前記変化パターンに基づいて前記可変入賞手段の変化制御を1回行なう第1の特別制御状態と、

前記当否判定結果が導出した当否判定の結果が前記特定の当否判定結果のうちの第2の当否判定結果である場合に、前記第2の制御状態中に、前記変化パターンに基づいて前記可変入賞手段の変化制御を複数回行なう第2の特別制御状態と、を前記可変入賞制御手段は実行可能であり、

40

前記第1の特別制御状態および前記第2の特別制御状態のうち的一方が終了したことに基づいて、前記予告制御状態移行手段は前記第2の予告制御状態に制御状態を移行させることを特徴とする遊技台。

【0317】

付記14記載の遊技台によれば、小当たりでも第2の予告制御状態に移行させ、第2の態様による表示をすることで、該「第2の予告制御状態と第2の態様」の出現率を高めている。出現率を高めたことで、不正遊技者が強制的に電気系統の異常を起こさせる不正行為

50

を見抜く手助けにすることができる場合がある。すなわち遊技店内を監視している監視カメラおよび巡回している遊技店員が「第2の予告制御状態と第1の態様」の組合せを見かける頻度を高めさせて、不正遊技者や不審者を発見する可能性を高め、不正遊技者や不審者に警戒の目を向けられる場合がある。

【0318】

(付記15)

付記11乃至付記14のいずれかに記載の遊技台において、

前記当否判定手段が当否判定を行ってから該当否判定の結果を報知するまでの期間中に、前記予告手段は前記予告を行なうように構成し、

前記予告手段による前記予告を行なわない場合よりも前記予告手段による前記予告を行なう場合の方が、前記当否判定手段が当否判定を行ってから該当否判定の結果を報知するまでの期間の長さが長いことを特徴とする遊技台。

10

【0319】

付記15記載の遊技台によれば、「第2の予告制御状態と第1の態様」の組合せとなっていることを分りやすくすることで、遊技者の不安を煽り、遊技者に店員を呼び出させることにより、遊技店員に電気系統の異常が発生したことを知らせることができる場合がある。

【0320】

(付記16)

所定の当否判定条件が成立した場合に当否判定を行なう当否判定手段と、

20

所定の起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記電気系統異常信号が出力された後に前記起動信号が入力されたことに基づいて、当該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と、

遊技を演出する表示を行なう演出表示手段と、

前記当否判定手段が特定の当否決定結果を導出する場合に、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出することを、前記演出表示手段に特定の態様を表示させることにより報知する予告を行う予告手段と、

30

前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を第1の確率で導出する第1の確率制御状態(特図低確状態)、および、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を前記第1の確率よりも高い第2の確率で導出する第2の確率制御状態(特図高確状態)のうちの一方から他方に確率制御状態を移行させる確率制御状態移行手段と、

を備えた遊技台であって、

前記予告手段が前記予告を第3の確率(ハズレ時30%)で行なう第1の予告制御状態(主制御のRAMにテーブル1を表す情報を記憶した状態)、および、前記予告手段が前記予告を前記第3の確率よりも高い第4の確率(ハズレ時52%)で行なう第2の予告制御状態(主制御のRAMにテーブル4を表す情報を記憶した状態)のうちの一方から他方に予告制御状態を移行させる予告制御状態移行手段を備え、

40

前記演出表示手段は、前記確率制御状態が前記第1の確率制御状態である場合には、第2の態様(海ステージ)よりも第1の態様(空ステージ)の方を表示する確率が高く、該確率制御状態が前記第2の確率制御状態である場合には、前記第1の態様よりも前記第2の態様の方を表示する確率が高いものであって、

前記制御状態復帰手段が、前記第2の態様が前記演出表示手段に表示されている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力された際の予告制御状態を継続させる一方、前記演出表示手段には前記第1の態様を表示させることを特徴とする遊技台。

50

【 0 3 2 1 】

なお、前記演出表示手段は、前記確率制御状態が前記第 1 の確率制御状態である場合には、第 2 の態様（海ステージ）を表示する確率はゼロであってもよい。

【 0 3 2 2 】

（付記 1 7）

付記 1 6 に記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定の結果に基づいて、図柄の変動表示期間を決定する変動期間決定手段と、

前記変動期間決定手段が決定した図柄の変動表示期間に亘って図柄を変動表示した後、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した第 1 の図柄態様（特図）を停止表示する図柄変動停止表示を行なう図柄表示手段と、を備え、

10

前記演出表示手段は、前記図柄表示手段が図柄変動停止表示を行なっている期間中に、前記図柄とは別の装飾図柄を変動表示した後、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した第 2 の図柄態様（装飾図柄の組み合わせ）を停止表示する装飾図柄変動停止表示を行なうものであり、

前記予告手段は、前記演出表示手段に前記特定の態様として前記装飾図柄によるリーチ図柄変動を表示させることにより予告するものであることを特徴とする遊技台。

【 0 3 2 3 】

（付記 1 8）

付記 1 6 または付記 1 7 に記載の遊技台において、

20

前記制御状態復帰手段は、前記電気系統異常信号が出力された後に前記起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力された際の予告制御状態を継続させるとともに所定の期間に亘って所定の復帰表示を前記演出表示手段に表示させ、前記第 2 の態様が該演出表示手段に表示されている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力された場合には、該所定の期間の終了後に、該演出表示手段に前記第 1 の態様を表示させることを特徴とする遊技台。

【 0 3 2 4 】

（付記 1 9）

付記 1 6 乃至付記 1 8 のいずれかに記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定の結果が特定の当否決定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第 1 の有利度である第 1 の制御状態（ハズレ）から該第 1 の有利度より有利度が高い第 2 の有利度である第 2 の制御状態（当たり：大当たりおよび小当たり）に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

30

所定の第 1 の開閉状態および該第 1 の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第 2 の開閉状態のうちの一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段の開閉状態の変化パターンを記憶している変化パターン記憶手段と、

前記変化パターン記憶手段から所定の変化パターンを取得する変化パターン取得手段と

、前記変化パターン取得手段が取得した変化パターンに基づいて、前記可変入賞手段の開閉状態の変化制御を行なう可変入賞制御手段と、を備え、

40

前記可変入賞制御手段は、前記当否判定手段が導出した当否判定の結果が前記特定の当否決定結果のうちの第 1 の当否決定結果（小当たり）である場合には、前記第 2 の制御状態中に、前記変化パターンに基づいて前記可変入賞手段の変化制御を 1 回行なう第 1 の変化制御を実行可能であるとともに、該当否判定手段が導出した当否判定の結果が該特定の当否決定結果のうちの第 2 の当否決定結果（大当たり）である場合には、該第 2 の制御状態中に、前記変化パターンに基づいて前記可変入賞手段の変化制御を複数回行なう第 2 の変化制御を実行可能であり、

前記予告制御状態移行手段は、前記第 1 の変化制御が実行されている状態および前記第 2 の変化制御が実行されている状態のうちの一方が終了したことに基づいて、前記予告制御状態を、前記第 2 の予告制御状態に移行させることを特徴とする遊技台。

50

【 0 3 2 5 】

なお、遊技制御手段は、前記制御状態移行手段を含むものであってもよい。

【 0 3 2 6 】

(付記 2 0)

付記 1 6 乃至付記 1 9 のいずれかに記載の遊技台において、

前記当否判定手段が導出した当否判定の結果を報知する報知手段を備え、

前記予告手段は、前記当否判定手段が当否判定を行ってから前記報知手段が該当否判定の結果を報知するまでの期間中に、前記予告を行なうものであり、

前記報知手段は、前記予告手段が前記予告を行なわない場合よりも該予告を行なう場合の方が、前記当否判定手段が当否判定を行ってから該当否判定の結果を報知するまでの期間の長さを長くとするものであることを特徴とする遊技台。

10

【 0 3 2 7 】

(付記 2 1)

所定の当否判定条件が成立した場合に当否判定を行なう当否判定手段と、

所定の起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記電気系統異常信号が出力された後に前記起動信号が入力されたことに基づいて、当該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と、

20

遊技を演出する表示を行なう演出表示手段と、

前記当否判定手段による前記当否判定の結果が前記特定の当否判定の結果であることを遊技者に期待させる所定の予告演出を前記演出表示手段に行わせる予告手段と、

を備えた遊技台であって、

前記予告手段が行った前記所定の予告演出によって遊技者に期待させた当否判定の結果が前記特定の当否判定の結果になる確率を表す信頼度が、前記演出表示手段に、第 1 の態様が表示されている状態で該所定の予告演出を行うよりも、第 2 の態様が表示されている状態で該所定の予告演出を行う方が高く構成され、

30

前記制御状態復帰手段が、前記第 2 の態様が前記演出表示手段に表示されている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記起動信号が入力されると、該第 2 の態様が表示されている状態で前記所定の予告演出が行われた場合の前記信頼度を維持したまま、前記演出表示手段に前記第 1 の態様を表示させるものであることを特徴とする遊技台。

【 0 3 2 8 】

(付記 2 2)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

40

前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、

所定の起動信号を入力したことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号を出力する電気系統異常信号出力手段と、

前記電気系統異常信号が出力された場合に、遊技制御に関する情報を記憶する遊技制御情報記憶手段と、

前記電気系統異常信号が出力された後に前記所定の起動信号が入力されたことに基づいて、当該電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記遊技制御情報記憶手段に記憶されている遊技制御に関する情報に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と、

50

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

前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が特定の当否決定結果を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に行なう事前予告手段と、

前記始動情報記憶手段に前記始動情報を記憶していることを表す保留情報報知を行う演出表示手段と、

10

を備えた遊技台であって、

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記当否判定手段により前記特定の当否決定結果が導出されることを示す特定の事前判定結果である場合には、前記保留情報報知の態様を所定の第 1 の確率で第 1 の態様にすることで前記事前予告報知を行うものであり、

前記演出表示手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合、あるいは該事前判定手段による事前判定の結果が該特定の事前判定結果であっても前記第 1 の確率に従い前記第 1 の態様による事前予告報知を行わない場合には、該第 1 の態様とは異なる第 3 の態様による前記保留情報報知を行

20

い、
前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第 1 の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記所定の起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第 1 の態様による前記保留情報報知を、前記第 3 の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

【 0 3 2 9 】

(付記 2 3)

付記 2 2 記載の遊技台において、

特定の起動信号を入力したことに基づいて、前記演出表示手段に演出表示をさせるための演出制御を開始する副制御手段を備え、

30

前記遊技制御手段に前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段が設けられており、

前記副制御手段に前記事前予告手段が設けられており、

前記副制御手段は記遊技制御手段からの指令信号を受信し、前記事前予告手段は受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるように構成され、

前記演出表示手段を用いて前記第 1 の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記遊技制御手段には前記所定の起動信号が入力されず、前記副制御手段にのみ前記特定の起動信号が入力された場合も、該演出表示手段を用いて行われていた該第 1 の態様による前記保留情報報知を、前記第 3 の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

40

【 0 3 3 0 】

なお、所定の起動信号を出力する起動信号出力手段が特定の起動信号を出力するように構成してもよい。また、所定の起動信号および特定の起動信号は別の起動信号出力手段が出力するようにしてもよい。また、所定の起動信号出力手段が出力した所定の起動信号を分岐して特定の起動信号が出力されるように構成してもよい。また、特定の起動信号出力手段が出力した特定の起動信号を分岐して所定の起動信号が出力されるように構成してもよい。また、起動信号出力手段は、所定の電圧ラインの電圧値の上昇および下降のうちの少なくとも一方を監視する電圧監視回路から構成してもよい。また、遊技制御手段と副制

50

御手段を別々の基板に設け、それら基板間を電気信号線で直接的に接続されていてもよいが、さらに別の中継基板によって該基板間の電気信号の送受信を中継させる構成としてもよい。また、遊技制御手段および副制御手段のうちの少なくとも一方を複数の基板（例えば、複数の制御基板、1または複数の中継基板と1または複数の制御基板など）から構成してもよい。また、演出表示手段を装飾図柄表示装置により構成してもよいが、他の演出装置（例えば、複数のLED、装飾図柄表示装置とは別の画像表示装置など）で構成してもよい。

【0331】

（付記24）

付記22記載の遊技台において、

前記遊技制御手段に前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段が設けられており、

前記遊技制御手段とは別の副制御手段に前記事前予告手段を設け、

前記副制御手段は記遊技制御手段からの指令信号を受信し、前記事前予告手段は受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるように構成され、

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第1の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後前記所定の起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第1の態様による前記保留情報報知を、前記副制御手段を動作させるための電気系統に異常が発生していない状態であっても、前記第3の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

【0332】

なお、副制御基板を搭載した基板にも「副制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す特定の電気系統異常信号を出力する特定の電気系統異常信号出力手段」を設けても良い。

【0333】

また、副制御手段は特定の電気系統異常信号出力手段からの特定の電気系統異常信号が出力された場合に、演出制御に関する情報を記憶する演出制御情報記憶手段と、

前記特定の電気系統異常信号が出力された後に前記特定の起動信号が入力されたことに基づいて、当該特定の電気系統異常信号が出力された際の制御状態に、前記演出制御情報記憶手段に記憶されている演出制御に関する情報に基づいて復帰させる演出制御状態復帰手段と、を備えてもよい。

【0334】

また、遊技制御手段を動作させるための電気系統に異常があることを表す所定の電気系統異常信号を出力する所定の電気系統異常信号出力手段を設けてもよい。また、所定の電源異常信号を出力する電源異常信号出力手段が特定の電源異常信号を出力するように構成してもよい。また、所定の電源異常信号および特定の電源異常信号は別の電源異常信号出力手段により出力してもよい。また、所定の電源異常信号出力手段が出力した所定の電源異常信号を分岐して特定の電源異常信号が出力されるように構成してもよい。また、特定の電源異常信号出力手段が出力した特定の電源異常信号を分岐して所定の電源異常信号が出力されるように構成してもよい。さらに、電源異常信号出力手段は、所定の電圧ラインの電圧値の上昇および下降のうちの少なくとも一方を監視する電圧監視回路から構成してもよい。

【0335】

（付記25）

付記22記載の遊技台において、

前記遊技制御手段とは別の副制御手段に前記事前予告手段を設け、

前記副制御手段は記遊技制御手段からの指令信号を受信し、前記事前予告手段は受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるための演出制

10

20

30

40

50

御を実行可能に構成され、

前記演出制御を行うためのプログラムが正常に動作しているか否かを監視し、該プログラムが暴走し、前記副制御手段で異常な制御が行われている場合に、異常信号を出力する異常信号出力手段を該副制御手段に設け、

前記演出表示手段を用いて前記第 1 の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記遊技制御手段には前記所定の起動信号が入力されず、前記異常信号出力手段からの前記異常信号が入力された場合も、該演出表示手段を用いて行われていた該第 1 の態様による前記保留情報報知を、前記第 3 の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。

【 0 3 3 6 】

10

なお、異常信号出力手段は予め定めた期間クリア信号が入力されない場合に異常信号を出力する W D T (ウォッチドッグタイマ) で構成してもよく、演出制御を行うためのプログラムには、予め定めた期間以内の所定の期間が経過するたびにクリア信号を W D T に出力するプログラムが含まれているものとしてもよい。また、異常信号出力手段は、演出制御を行うためのプログラムを記憶している記憶領域 (例えば、 R O M 、 R A M) のうち該プログラムが記憶されている領域以外の領域の記憶内容を C P U がプログラム命令またはデータとして処理に使用しようとした場合や使用した場合に異常信号を出力する回路により構成してもよい。

【 0 3 3 7 】

(付記 2 6)

20

付記 2 2 記載の遊技台において、

前記遊技制御手段に前記当否判定手段、前記始動情報先読手段、および前記事前判定手段が設けられており、

前記遊技制御手段とは別の副制御手段に前記事前予告手段を設け、

前記遊技制御手段は、前記始動情報記憶手段に前記始動情報を記憶していることを表す保留情報数の報知を行い、

前記副制御手段は記遊技制御手段からの指令信号を受信し、前記事前予告手段は受信した指令信号に基づいて、前記保留情報報知を前記演出表示手段に行なわせるように構成されていることを特徴とする遊技台。

【 0 3 3 8 】

30

なお、前記遊技制御手段は、前記始動情報記憶手段に前記始動情報を記憶していることを表す保留情報数の報知では前記事前予告報知は行わない。また、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記当否判定手段により前記特定の当否決定結果が導出されることを示す特定の事前判定結果である場合に、前記遊技制御手段による保留情報数の報知の態様を所定の確率で特定の態様にすることで事前予告報知を行うようにしてもよい。

【 0 3 3 9 】

また、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合、あるいは該事前判定手段による事前判定の結果が該特定の事前判定結果であっても前記第 1 の確率に従い前記特定の態様による事前予告報知を行わない場合には、該特定の態様とは異なる特別な態様による前記保留情報報知を行い、

40

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記特定の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後前記所定の起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該特定の態様による前記保留情報報知を、前記特別な態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させてもよいし、該特定の態様による前記保留情報報知を継続してもよい。なお、ここにいう保留情報報知は、例えば、保留ランプを用いて行ってもよい。

【 0 3 4 0 】

(付記 2 7)

付記 2 2 記載の遊技台において、

50

前記始動領域は遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた第１の始動領域および第２の始動領域を含み、

前記始動情報記憶手段は、前記第１の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第１の始動情報記憶手段と、前記第２の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第２の始動情報記憶手段と、を含み、

前記始動情報先読手段が、前記第１の始動情報記憶手段および前記第２の始動情報記憶手段のうちの少なくとも一方に記憶されている始動情報を前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に先読みすることを特徴とする遊技台。

【０３４１】

10

なお、前記始動領域は遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた第１～第３の始動領域を含んでもよい。また、第１の始動情報記憶手段は、前記第１の始動領域および前記第２の始動領域のうちの一方に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能としてもよい。また、第２の始動情報記憶手段は、前記第２の始動領域および前記第３の始動領域のうちの一方に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能としてもよい。

【０３４２】

また、始動情報導出手段は、前記第１の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報を導出する第１の始動情報導出手段と、前記第２の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報を導出する第２の始動情報導出手段から構成してもよい。

20

【０３４３】

（付記２８）

付記２２記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定の結果の報知を、図柄の変動表示を行った後に該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示することで行う図柄表示手段と、

前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合に、前記図柄表示手段に該特定の当否決定結果に対応した特定の図柄態様が停止表示された後で、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、を備え、

前記図柄表示手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合と、

30

前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否判定結果である場合と、の両方で、

前記図柄の変動表示中にリーチ演出表示を実行可能に構成されており、

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは別の事前判定結果であっても、該事前判定に用いた始動情報に基づく当否判定の結果の報知の際の図柄の変動表示中に前記リーチ演出表示が行われる場合にも、前記保留情報報知の態様を所定の確率で第１の態様にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。

【０３４４】

40

なお、前記図柄表示手段は、複数の図柄を変動表示および停止表示することが可能であり、前記特定の図柄態様は、特定の図柄の組み合わせであり、複数の図柄のうち所定の第１の図柄数の図柄は停止しており、複数の図柄のうち所定の第２の図柄数のみを変動中であり、該第２の図柄数が特定の図柄態様で停止した場合に該特定の図柄の組み合わせになるような変動をリーチ演出としてもよい。ここで第１の図柄数を２つ、第２の図柄数を１つとし、第１の図柄数の図柄が同じ図柄で停止表示され、第２の図柄数の図柄が変動表示中で、該図柄が該同じ図柄で停止表示されれば特定の図柄の組み合わせを構成する際の第１の図柄数の図柄が該同じ図柄で停止表示され、第２の図柄数の図柄が変動表示中の状態をリーチ演出としてもよい。

【０３４５】

50

また、複数の図柄のうちに副図柄（いわゆる第４図柄）を含む場合には、第１の図柄数を２つ、副図柄を含むことで第２の図柄数を２つとし、第１の図柄数の図柄が同じ図柄態様で停止表示され、第２の図柄数の図柄が変動表示中で、該図柄のうちの副図柄とは異なる方の図柄が該同じ図柄態様で停止表示されれば確実に特別遊技状態が開始されるような特定の図柄の組み合わせを構成する際の第１の図柄数の図柄が同じ図柄態様で停止表示され、第２の図柄数の図柄が変動表示中の状態をリーチ演出としてもよい。

【０３４６】

例えば、装飾図柄表示装置２０８の、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、および右図柄表示領域２０８ｃの下方に設けられた演出表示領域２０８ｄの左下隅の目立ちにくい位置に、第１～第３図柄とともに変動表示する第４図柄を表示してもよい。この第４図柄は、例えば、赤、青、緑などの単色表示を切り替える変動表示を行うものとしてもよい。例えば、小当たりに当選した場合には、第４図柄は赤色に点灯し続ける。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図柄のみとなり、このため、小当たりに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。

【０３４７】

また、停止は仮停止を含むものとしてもよく、仮停止は、図柄が小さな範囲で繰り返し揺れるように動作する変動や小さな形態変化を繰り返す変動や図柄を構成する一部を表示、非表示、半透明など遊技者の視認度を繰り返し変化させるような変動や図柄の一部だけが非表示となっている変動、例えば揺れ変動を含むものとしても良い。

【０３４８】

また、特別遊技状態は、大当たり、小当たり、特別図柄の確率変動状態、普通図柄の確率変動状態、特別図柄の変動時間短縮状態、普通図柄の変動時間短縮状態、および電動チューリップの開放時間延長状態のうちの一つ、複数、または全部としてもよい。

【０３４９】

（付記２９）

付記２２記載の遊技台において、

前記当否判定手段による当否判定の結果の報知を、図柄の変動表示を行った後に該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示することで行う図柄表示手段と、

前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合に、前記図柄表示手段に該特定の当否決定結果に対応した特定の図柄態様が停止表示された後で、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、
を備え、

前記図柄表示手段は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合と、

前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否判定結果である場合と、の両方で、

前記図柄の変動表示中に第１のリーチ演出表示を実行可能に構成されており、

前記図柄表示手段は、一回の図柄変動表示中に前記第１のリーチ演出表示に続いて第２のリーチ演出表示を実行可能に構成されており、

前記図柄表示手段が前記第２のリーチ演出表示を実行する確率は、前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果とは別の当否判定結果である場合よりも前記当否判定手段による当否判定の結果が前記特定の当否決定結果である場合の方が高くなるように設定されており、

前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは別の事前判定結果であっても、該事前判定に用いた始動情報に基づく当否判定の結果の報知の際の図柄の変動表示中に前記第２のリーチ演出表示が行われる場合にも、前記保留情報報知の態様を所定の確率で第１の態様にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。

【0350】

なお、リーチ演出は第1のリーチ演出、第2のリーチ演出を含むものとしてもよい。また、第1のリーチ演出をノーマルリーチ、第2のリーチ演出をスーパーリーチとしてもよい。また、図柄の変動表示中に通常変動の後で第1のリーチ演出が行われるようにしてもよく、通常変動は、第1の図柄数の図柄が停止表示される前に行われる状態としてもよい。また、通常変動中と第1のリーチ演出中は、第1の図柄数の図柄の大きさが等しいものとしてもよい。また、通常変動中よりも第2のリーチ演出中の方が、第1の図柄数の図柄の大きさが小さいものとしても良く、第2のリーチ演出中よりも第1のリーチ演出中の方が、第1の図柄数の図柄の大きさが大きいものとしても良い。また、副図柄の大きさは、通常変動、第1のリーチ演出、および第2のリーチ演出が行われる図柄の変動表示中、変化しないものとしてもよい。

10

【0351】

(付記30)

付記22記載の遊技台において、

前記始動領域は遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた第2の始動領域および副始動領域を含み、

前記始動情報記憶手段は、前記第2の始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第2の始動情報記憶手段と、前記副始動領域に遊技球が進入した場合に、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な副始動情報記憶手段と、

20

前記始動情報取得手段によって前記副始動情報記憶手段から取得した始動情報にもとづいて前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出した場合に、前記第2の始動領域の入り口の大きさを遊技球が進入困難な第1の開放状態から遊技球が進入容易な第2の開放状態に変化させる始動領域変化手段と、

前記始動情報取得手段によって前記第2の始動情報記憶手段から取得した始動情報にもとづいて前記当否判定手段が前記特定の当否決定結果を導出した場合に、遊技球が進入困難な第1の可変状態から遊技球が進入容易な第2の可変状態に入り口の大きさを変化させる可変入賞手段と、を含み、

前記始動情報先読手段が、前記第2の始動情報記憶手段および前記副始動情報記憶手段のうちの少なくとも一方に記憶されている始動情報を前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に先読みすることを特徴とする遊技台。

30

【0352】

なお、始動情報導出手段、始動情報取得手段、当否判定手段は、それぞれ普図用と特図用を一つの手段としてもよい。

【0353】

また、第1の開放状態、第1の可変状態はそれぞれ遊技球が入賞不可能な閉鎖状態であっても、遊技球が入賞可能な大きさであってもよい。

【0354】

(付記31)

付記22記載の遊技台において、

前記演出表示手段は、前記事前予告手段によって、前記始動情報記憶手段に記憶している全ての始動情報のそれぞれについて、前記第1の態様および前記第3の態様を含む複数種類の態様のうちの一つの態様による前記保留情報報知を行うことを特徴とする遊技台。

40

【0355】

なお、始動情報記憶手段は、特図1の保留記憶部、特図2の保留記憶部、および普図の保留記憶部のうちの一つだけに適用してもよいし、これらのうちの複数の保留記憶部に適用してもよいし、全ての保留記憶部に適用してもよい。

【0356】

(付記32)

付記22記載の遊技台において、

50

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第１の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記所定の起動信号が入力された後で、該第１の態様による前記保留情報報知が行われる契機となった始動情報が当否判定されるよりも前に、前記始動領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段によって導出され、前記始動情報記憶手段に記憶された前記始動情報について行われる前記先読みおよび前記事前判定の結果が前記特定の事前判定結果である場合には、前記保留情報報知の態様を所定の第１の確率で第１の態様にすることで前記事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。

【０３５７】

また、前記制御状態復帰手段が、前記演出表示手段を用いて前記第１の態様による前記保留情報報知が行われている状態で前記電気系統異常信号が出力され、その後に前記所定の起動信号が入力されると、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示手段を用いて行われていた該第１の態様による前記保留情報報知を、前記第３の態様による前記保留情報報知に切り替えて該演出表示手段に表示させた後で、該第１の態様による前記保留情報報知が行われる契機となった始動情報が当否判定されるよりも前に、前記始動領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段によって導出され、前記始動情報記憶手段に記憶された前記始動情報について行われる前記先読みおよび前記事前判定の結果が前記特定の事前判定結果である場合には、前記保留情報報知の態様を所定の第１の確率で第１の態様にすることで前記事前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。

10

20

【０３５８】

加えて、上記各付記における遊技台において、前記事前予告手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果が前記特定の事前判定結果とは異なる事前判定結果である場合であっても所定の確率で前記第１の態様による事前予告報知を行うものであつてもよい。

【０３５９】

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

【符号の説明】

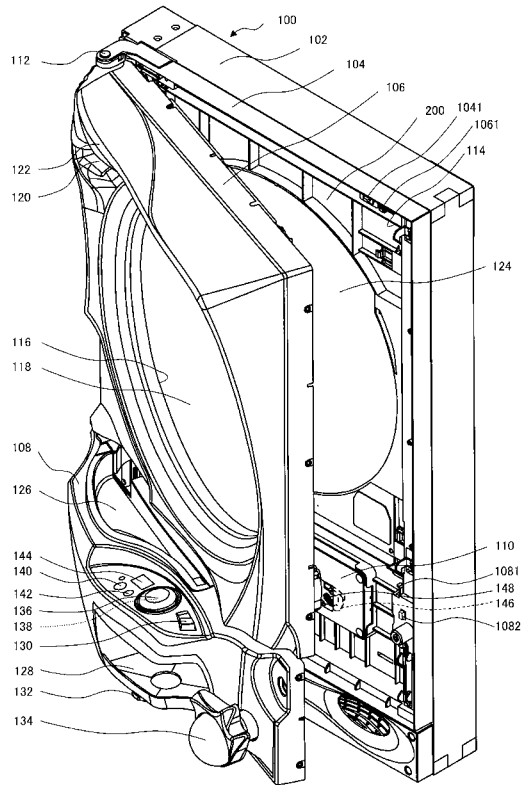
【０３６０】

- １００ パチンコ機
- ２０８ 装飾図柄表示装置
- ２１２ 特図表示装置
- ２３０ 第１特図始動口
- ２３２ 第２特図始動口
- ２３４ 可変入賞口
- ３００ 主制御部
- ３０４ ＣＰＵ
- ３０６ ＲＯＭ
- ３０８ ＲＡＭ
- ４００ 第１副制御部
- ４０４ ＣＰＵ
- ４０６ ＲＯＭ
- ４０８ ＲＡＭ
- ５００ 第２副制御部
- ６００ 払出制御部

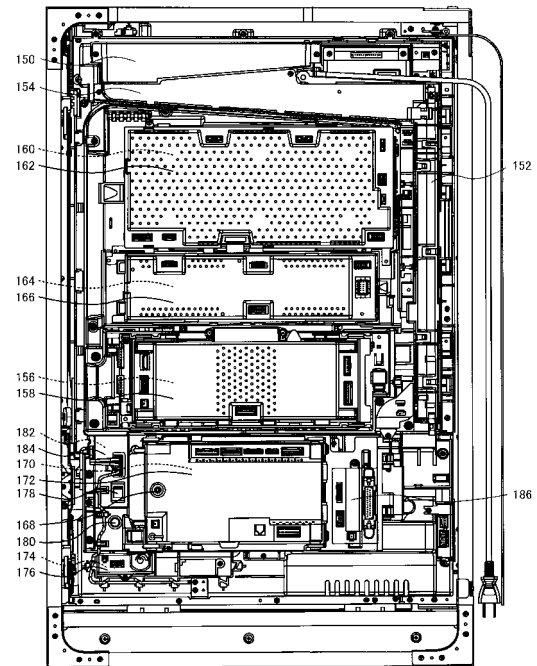
30

40

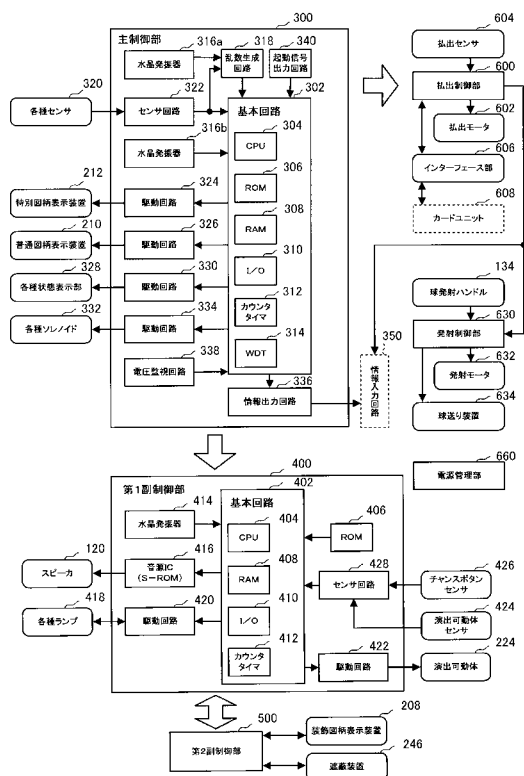
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 4 】



【 図 5 】

(a)特別図柄



(b)裝飾図柄



(c) 普通圆柄



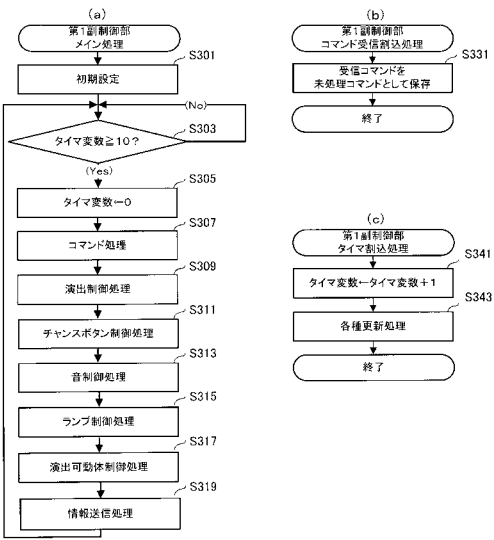
【図 1 0】

タイマ番号決定用テーブル			
特選決定結果	タイマ選択テーブル	保留：0～2	タイマ番号決定結果
はずれ図柄1	テーブル1	—	0～699 (700)
		0～699 (700)	—
		700～899 (200)	700～899 (200)
		900～949 (50)	—
		950～999 (50)	—
	テーブル2	—	0～979 (980)
		0～979 (980)	—
		980～989 (10)	—
		990～999 (10)	—
		—	—
	テーブル3	0～999 (1000)	—
	テーブル4	0～497 (498)	—
		498～997 (500)	—
		998～999 (2)	—
大当り図柄1 大当り図柄2 大当り図柄3	テーブル1	0～249 (250)	—
	テーブル2	250～499 (250)	—
	テーブル4	500～999 (500)	—
	テーブル3	0～999 (1000)	—
小当り図柄1	テーブル1 テーブル2 テーブル3 テーブル4	0～999 (1000)	—

【図 1 1】

タイマ番号演出対応テーブル		
タイマ番号	変動時間 [秒]	変動パターン
タイマ1	2	超短縮変動
タイマ2	5	短縮変動
タイマ3	10	通常変動
タイマ4	12	ノーマルリーチ
タイマ5	40	スーパーリーチ1
タイマ6	50	スーパーリーチ2
タイマ7	30	スーパーリーチ3

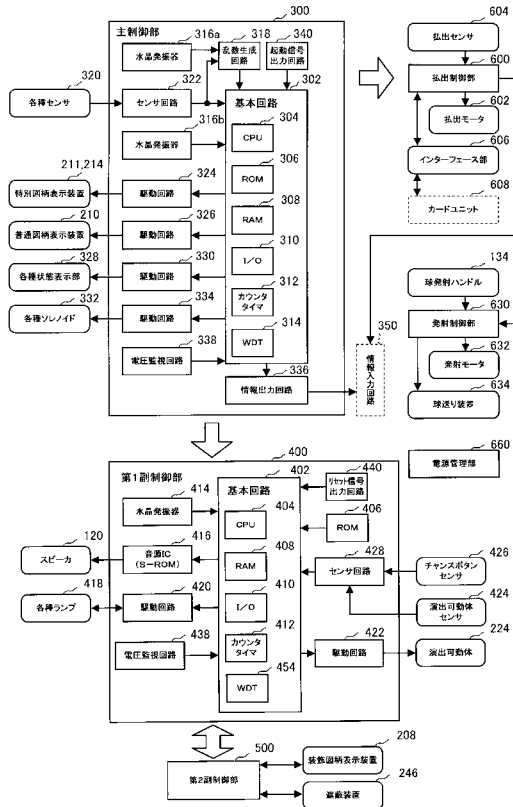
【図 1 3】



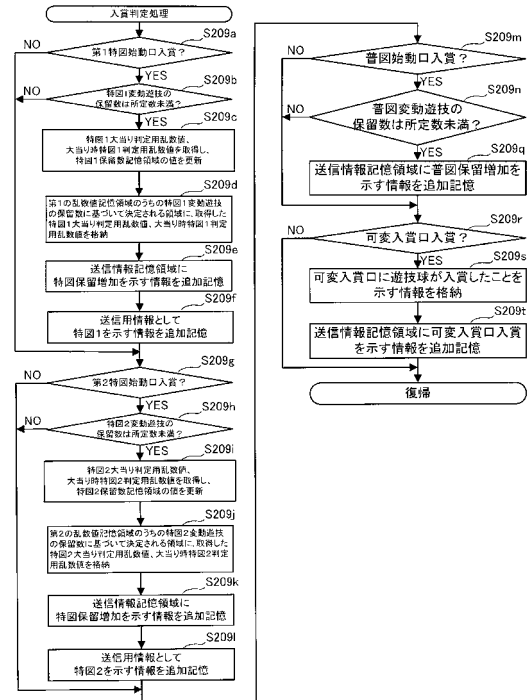
【図 1 7】

テーブルセット選択テーブル			
停止させた特図	特図変動回数	タイマ選択テーブル	テーブルに対応する ステージ（背景演出）
大当り図柄1	4	テーブル3	バトルステージ
	96	テーブル2	山ステージ
	0	テーブル2	山ステージ
大当り図柄2	4	テーブル3	バトルステージ
	96	テーブル2	山ステージ
	0	テーブル1	空ステージ
大当り図柄3	20	テーブル4	海ステージ
	0	テーブル1	空ステージ
小当り図柄1	20	テーブル4	海ステージ
	0	テーブル1	空ステージ

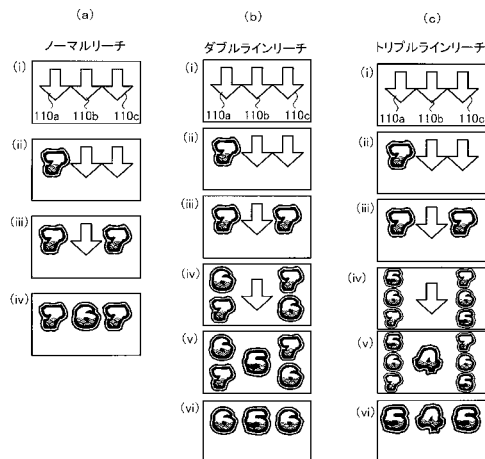
【図 19】



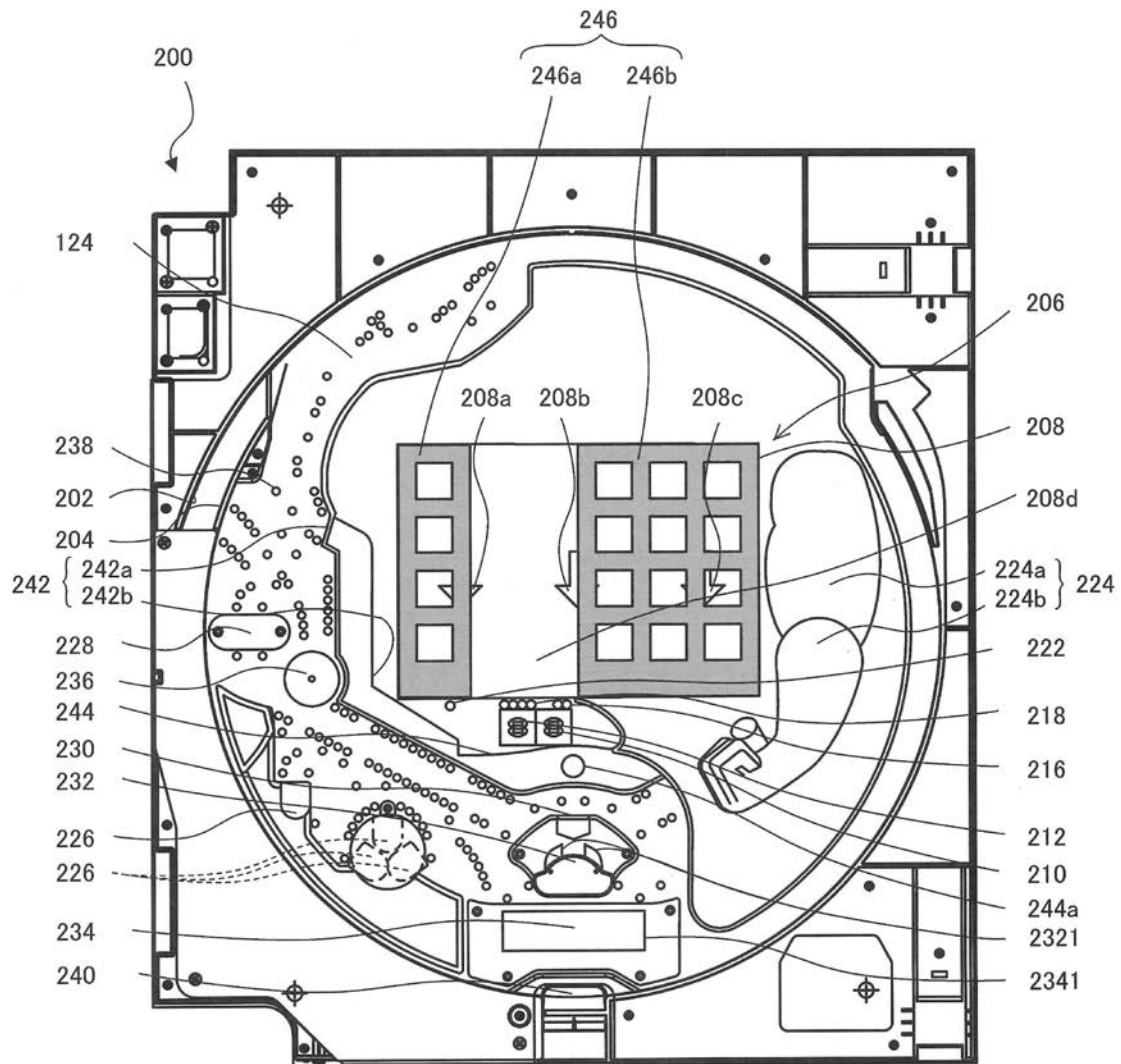
【図 20】



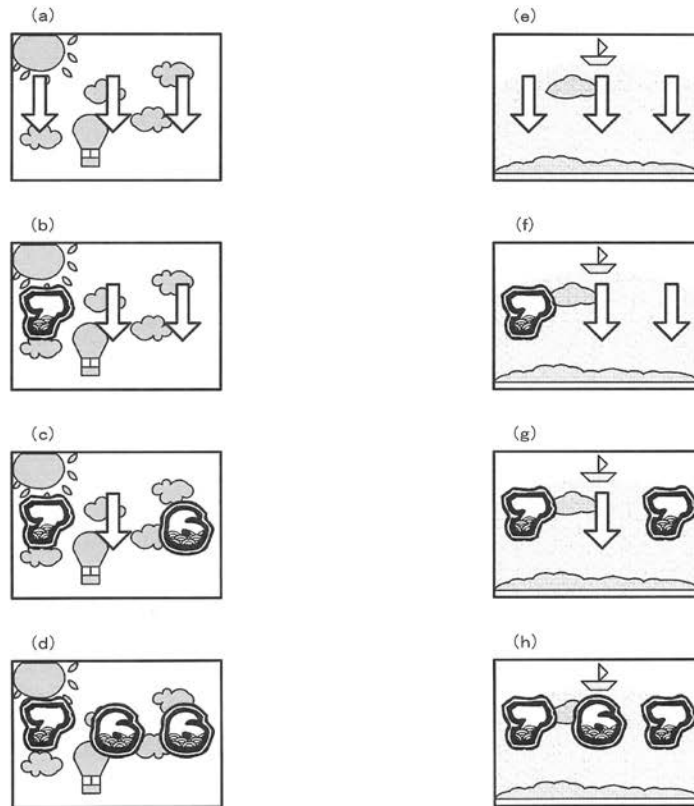
【図 21】



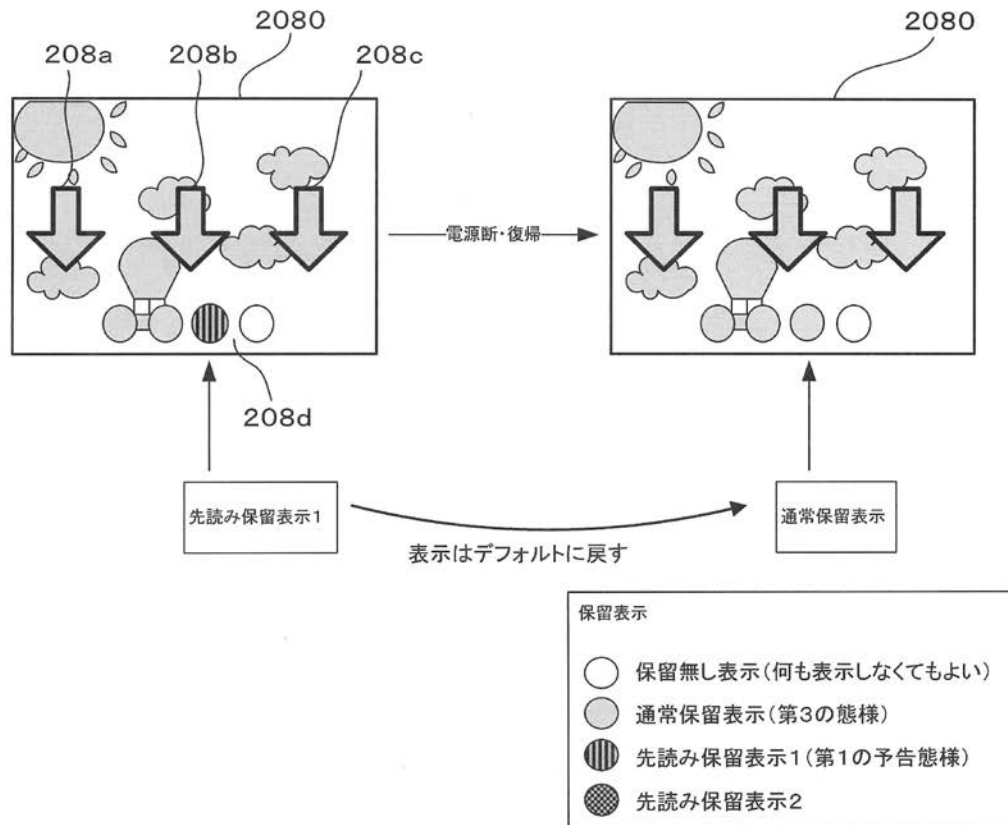
【図 3】



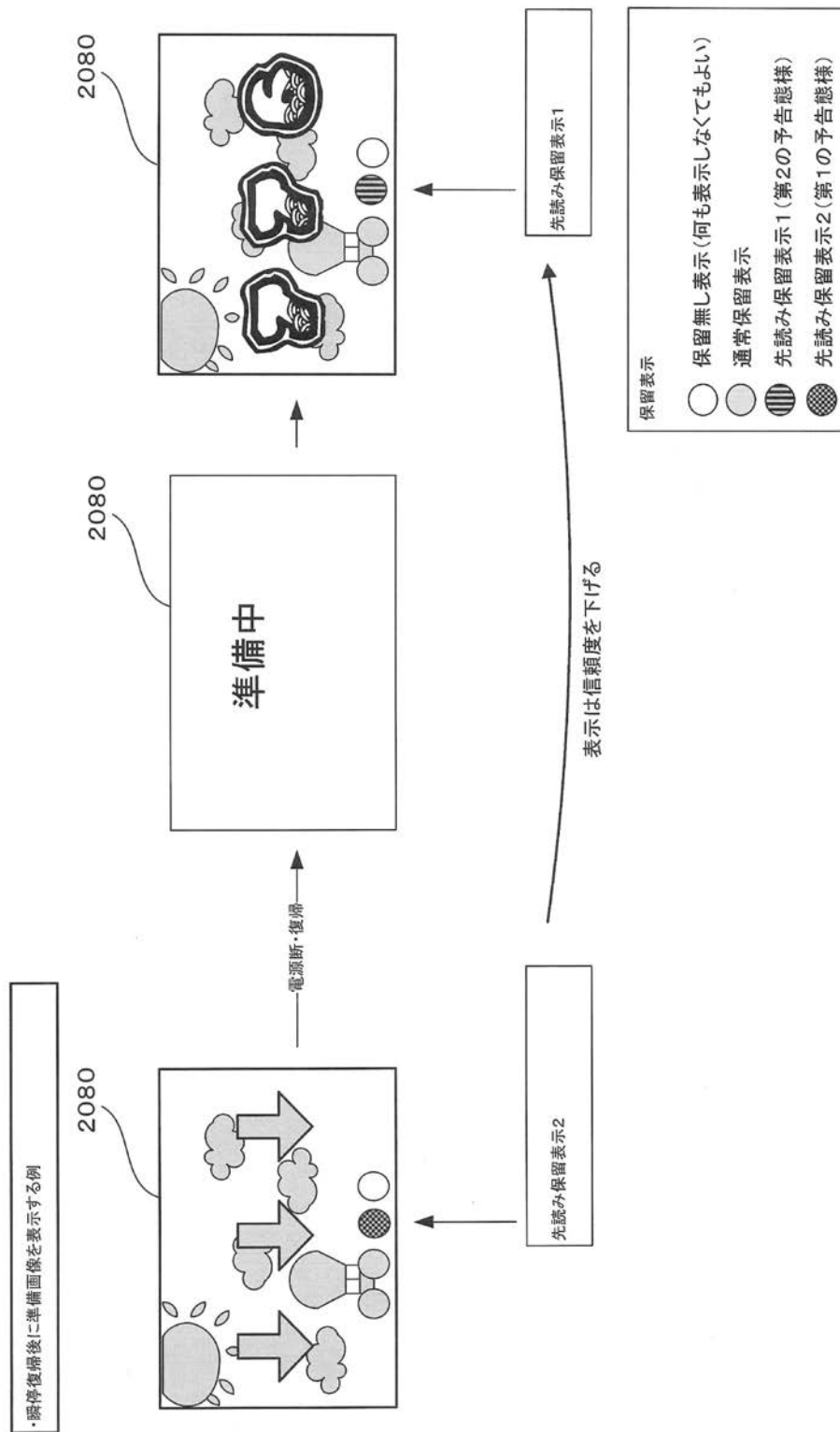
【図 12】



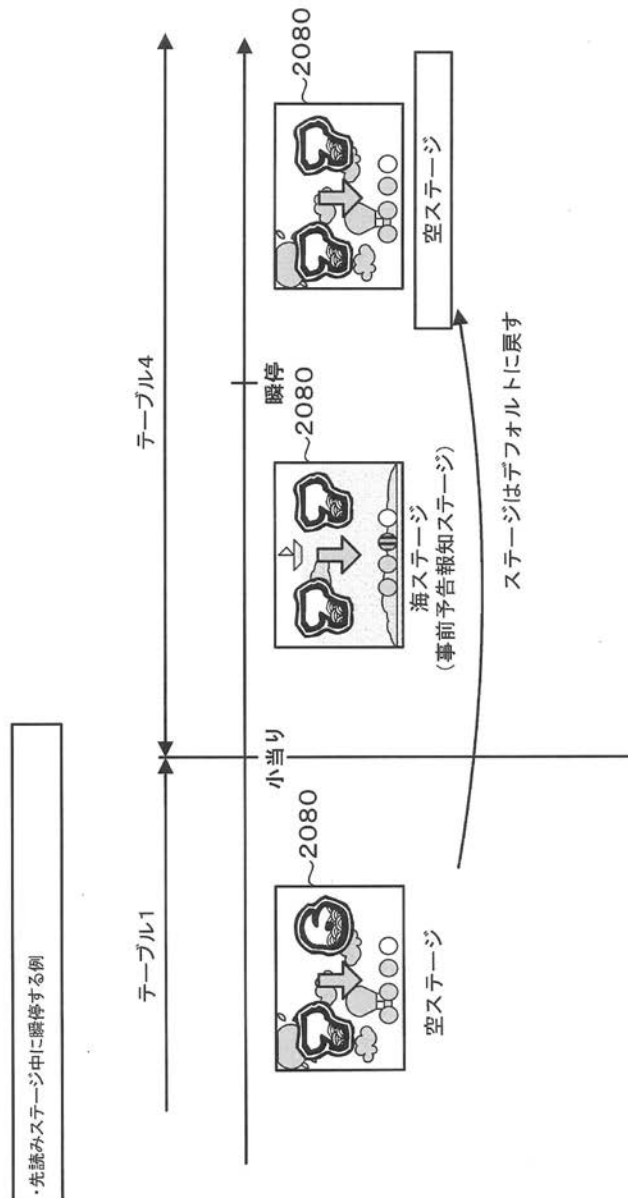
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 18】

