

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5451727号

(P5451727)

(45) 発行日 平成26年3月26日 (2014. 3. 26)

(24) 登録日 平成26年1月10日 (2014. 1. 10)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 5 (全 189 頁)

(21) 出願番号 特願2011-272845 (P2011-272845)
(22) 出願日 平成23年12月13日 (2011. 12. 13)
(65) 公開番号 特開2013-123499 (P2013-123499A)
(43) 公開日 平成25年6月24日 (2013. 6. 24)
審査請求日 平成25年3月22日 (2013. 3. 22)

(73) 特許権者 597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目1番14号
(74) 代理人 100107102
弁理士 吉延 彰広
(72) 発明者 番野 暁
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

審査官 上田 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が転動可能な遊技領域と、
遊技者の操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射可能な発射手段と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す報知を少なくとも
も実行可能な報知手段と、
演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
所定の起動条件の成立に基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段と、
所定の出力条件の成立に基づいて出力される低電圧信号が入力された後、所定の復帰条
件の成立に基づいて、当該低電圧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、

前記起動条件は、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、
前記出力条件は、所定の電源ラインの電圧値が所定の値より低下したことを含み、
前記復帰条件は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、
前記報知手段は、複数の報知態様のうちのいずれかの報知態様で前記報知を少なくとも
も実行可能なものであり、

前記複数の報知態様は、第一報知態様および第二報知態様を含み、

前記第一報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射すること

10

20

を促す態様を含むものであり、

前記第二報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様を何ら含まないものであり、

前記復帰条件が成立した場合には、前記報知手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第一報知態様によって前記報知を実行していたとしても、前記第二報知態様による前記報知を少なくとも実行可能であり、

前記復帰条件が成立した場合には、前記演出手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で第一の演出を実行していたとしても、第二の演出を少なくとも実行可能である、

ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記復帰条件が成立した場合には、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第二報知態様によって前記報知を実行していたとしても、前記第一報知態様による前記報知を行わずに、該第二報知態様による前記報知を少なくとも実行可能である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、

前記復帰条件が成立した場合には、前記演出手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第二の演出を実行していたとしても、前記第一の演出を行わずに、該第二の演出を少なくとも実行可能である、

ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 4】

請求項 1 から 3 のうちいずれか 1 項記載の遊技台であって、

所定の当たり条件の成立に基づいて当たり遊技を開始可能な当たり制御手段を備え、

前記当たり条件は、所定の当否判定条件が成立した場合に行われる当否判定の結果が特定の結果であったことを含み、

前記演出手段は、前記当たり遊技中に前記第一の演出を少なくとも実行可能である、ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

30

請求項 1 から 4 のうちいずれか 1 項記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段、および前記制御状態復帰手段を少なくとも有する主制御手段と、

前記報知手段を制御する報知制御手段および前記演出手段を制御する演出制御手段を少なくとも有する副制御手段と、

を備え、

前記主制御手段は、前記副制御手段に所定のコマンドを送信することが少なくとも可能なものであり、

前記報知手段は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記報知を実行することが少なくとも可能なものであり、

前記演出手段は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記演出を実行することが少なくとも可能なものである、

40

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える

50

障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている。

【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】

10

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。

【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1～4等参照）。

【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。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【特許文献2】特許第4634532号公報

【特許文献3】特許第4642144号公報

【特許文献4】特許第4642145号公報

【発明の概要】

30

【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。

【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、遊技球が転動可能な遊技領域と、
遊技者の操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射可能な発射手段と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す報知を少なくとも実行可能な報知手段と、
演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
所定の起動条件の成立に基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段と、
所定の出力条件の成立に基づいて出力される低電圧信号が入力された後、所定の復帰条件の成立に基づいて、当該低電圧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、

40

50

前記起動条件は、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、
前記出力条件は、所定の電源ラインの電圧値が所定の値より低下したことを含み、
前記復帰条件は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、
前記報知手段は、複数の報知態様のうちのいずれかの報知態様で前記報知を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の報知態様は、第一報知態様および第二報知態様を含み、

前記第一報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様を含むものであり、

前記第二報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様を何ら含まないものであり、

10

前記復帰条件が成立した場合には、前記報知手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第一報知態様によって前記報知を実行していたとしても、前記第二報知態様による前記報知を少なくとも実行可能であり、

前記復帰条件が成立した場合には、前記演出手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で第一の演出を実行していたとしても、第二の演出を少なくとも実行可能である、
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。

20

【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】図1に示すパチンコ機100における電源供給の仕組みを示す図である。

【図6】（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

30

。【図7】（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8】（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9】（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10】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。

40

【図11】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12】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13】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14】（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図15】図1に示すパチンコ機100における事前予告報知の一例を示す図である

50

。

【図16】図1に示すパチンコ機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17】図1に示すパチンコ機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18】図10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19】図3に示す遊技盤とは少し異なる遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図20】図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100の制御部の回路ブロック図を示したものである。

10

【図21】図3に示す遊技盤を備えたパチンコ機100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22】（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。

【図23】本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100に備えられた遊技盤を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図24】図23に示す球演出装置を拡大して示す図である。

20

【図25】第1副制御部400のROM406に記憶されている大当たり中演出決定用テーブルである。

【図26】第1副制御部400のCPU404が実行する復電コマンド受信処理を示す図である。

【図27】連荘回数が5回目に電源断が生じ、すぐに復電した一例を示す図である。

【図28】第1副制御部400のROM406に記憶されている打ち方示唆内容決定用テーブルである。

【図29】（a）～（g）は打ち方示唆の一例を示す図であり、（h）～（l）は、非電サポ状態へ移行してから2回目の図柄変動停止表示の最中に電源断が生じ、すぐに復電した一例を示す図である。

30

【図30】（a）は、主制御部300のROM306に記憶されている大当たり種別決定用テーブルを示す図であり、（b）は、演出A～演出Dの確変期待度を示す表であり、（c）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている大当たり演出内容決定用テーブルである。

【図31】（a）～（b）は、球演出対応演出ではない、図30（c）に示す演出A（演出1）が実行されている様子を示す図であり、（c）～（g）は、球演出対応演出である、図30（c）に示す演出4が実行されている様子を示す図である。

【図32】（a）～（e）は、球演出対応演出である、図30（c）に示す演出3が実行されている様子を示す図であり、（f）～（j）は、図30（c）に示す演出3が実行されている途中で電源断が生じすぐに復電した例を示す図である。

40

【図33】（a）は、ここで説明するパチンコ機に用意された大当たり時の特図を示す表であり、（b）は、タイマ番号と特図変動時間の関係を表したタイマ番号テーブルを示す図であり、（c）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用テーブルを示す図である。

【図34】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35】（a）は、第1副制御部400のROM406に記憶されているテーブル5選択時の演出決定用テーブルを示す図であり、（b）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、テーブル4選択時の演出決定用テーブルを示す図であり、（c）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、テーブル2選

50

択時の演出決定用テーブルを示す図である。

【図 3 6】装飾図柄表示装置 2 0 8 によって行われる演出 A の流れを示す図である。

【図 3 7】装飾図柄表示装置 2 0 8 によって行われる演出 B の流れを示す図である。

【図 3 8】装飾図柄表示装置 2 0 8 によって行われる演出 C の流れを示す図である。

【図 3 9】装飾図柄表示装置 2 0 8 によって行われる演出 D の流れを示す図である。

【図 4 0】装飾図柄表示装置 2 0 8 によって演出 A（第一の特定演出表示）が実行されている最中に電源断が生じすぐに復電した例を示す図である。

【図 4 1】図 4 0 に示した演出 B とは異なる演出 C で復電する例を示す図である。

【図 4 2】図 4 1 に示した演出 C で復電するものの、その図 4 1 とは異なる例を示す図である。

10

【図 4 3】（a）は、この変形例における、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶されているテーブルセット選択用テーブルを示す図であり、（b）は、変形例におけるタイマ番号と特図変動時間の関係を表したタイマ番号テーブルを示す図である。

【図 4 4】（a）は、テーブル 1 1 選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、（b）は、テーブル 1 2 選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、（c）は、テーブル 1 3 選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、（d）は、テーブル 1 4 選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図である。

【図 4 5】変動パターンテーブルの構成の例を示す図である。

【図 4 6】変動パターンテーブルの構成の例を示す図である。

【図 4 7】保留表示を用いた先読み予告の一例を示す図である。

20

【図 4 8】本発明を適用可能なスロットマシンの一例を示す図である。

【図 4 9】本発明を適用可能なその他の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

以下、図面を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【0 0 1 4】

<全体構成>

まず、図 1 を用いて、本発明を適用することができるパチンコ機 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

30

【0 0 1 5】

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

【0 0 1 6】

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

【0 0 1 7】

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

40

【0 0 1 8】

前面枠扉 1 0 6 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 1 0 0 の前面側となる本体 1 0 4 の前面に対しヒンジ部 1 1 2 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 1 1 6 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 1 0 6 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 1 0 6 が開いたことを検出する前面枠扉セン

50

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、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する。

【００１９】

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。

【００２０】

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。発射装置１１０は発射手段の一例に相当する。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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装置１５２に導くためのタンクレール１５４とを配設している。

【００２４】

払出装装置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。

【００２５】

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。

【0026】

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）。

10

【0027】

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、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源管理部660（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。

20

【0028】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

30

【0029】

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。

【0030】

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」と称する場合があります。

40

【0031】

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。

【0032】

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、図1に示すパチンコ機100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

50

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（ElectroLuminescence）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。

【0033】

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、図1に示すパチンコ機100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、図1に示すパチンコ機100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。

【0034】

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、図1に示すパチンコ機100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、図1に示すパチンコ機100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。

【0035】

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。

【0036】

一般入賞口226は、図3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。本明細書では、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）」と呼ぶことがある。

【0037】

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、図3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。

【0038】

第1特図始動口230は、図3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

10

20

30

40

50

す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 0 3 9】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、図 3 では第 1 特図始動口 2 3 0 の真下に 1 つだけ配設している。第 2 特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられており、一对の羽根部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 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 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 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 2 3 2 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 2 3 2 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 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 0 4 0】

可変入賞口 2 3 4 は、図 3 では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 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 2 3 4 1 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 2 3 4 はアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口 2 3 4 は、後述する大当たり遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当た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 2 3 4 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 2 1 2 が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材 2 3 4 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口 2 3 4 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 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 0 4 1】

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

【0 0 4 2】

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

【0 0 4 3】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 100 の演出装置 206 について説明する。

【0044】

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。

【0045】

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 242 a 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 242 b から排出する。

【0046】

ステージ 244 は、ワープ出口 242 b 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 244 a を設けている。

【0047】

演出可動体 224 は、図 3 では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 224 a と前腕部 224 b とからなり、肩の位置に上腕部 224 a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224 b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 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。

【0048】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246 a および右扉 246 b 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 246 a および右扉 246 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246 a および右扉 246 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 246 は、左扉 246 a および右扉 246 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246 a および右扉 246 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 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 246 a および右扉 246 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246 a および右扉 246 b 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。

【0049】

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。

【0050】

<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。

【0051】

パチンコ機 100 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 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

10

20

30

40

50

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。図1に示すパチンコ機100では、主制御部300、第1副制御部400および第2副制御部500はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら3つの制御部(300, 400, 500)は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第1副制御部400と第2副制御部500が、主制御部300の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部300(主制御手段に相当)、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(例えば、副制御手段)ととらえることもできる。

10

【0052】

<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。

【0053】

主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムや各種データを記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、プログラム処理の異常を監視するWDT314を搭載している。WDT314については後でもう一度説明する。なお、ROM306やRAM308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CPU304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。

20

【0054】

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。

30

【0055】

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

40

50

、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。

【0056】

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。

【0057】

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

10

【0058】

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

【0059】

また、主制御部300には、電源管理部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（この例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。低電圧信号は、主制御部300のCPU304を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路338は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。電圧監視回路338については後でもう一度説明する。

20

【0060】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号を出力する起動信号出力回路340を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。起動信号出力回路340についても後でもう一度説明する。主制御部300の基本回路302は、

30

【0061】

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

40

【0062】

<副制御部>

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定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402には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406が接続されている。なお、ROM40

50

6 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の R O M に記憶させてもよい。

【0063】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120（およびアンプ）の制御を行うための音源 I C 416 と、各種ランプ 418 の制御を行うための駆動回路 420 と、演出可動体 224 の駆動制御を行うための駆動回路 422 と、演出可動体 224 の現在位置を検出する演出可動体センサ 424 と、図 1 に示すチャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、演出可動体センサ 424 やチャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、を接続している。

【0064】

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。

10

【0065】

＜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。

【0066】

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、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。

20

【0067】

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。

【0068】

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 R A M 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、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もよいし、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。

30

【0069】

図 5 は、図 1 に示すパチンコ機 100 における電源供給の仕組みを示す図である。

【0070】

40

遊技機設置営業店に設けられた島設備では、100V の交流電源を 24V の電圧に降圧し、パチンコ機 100 には 24V の交流電流が供給される。24V の交流電流は、主制御部 300 の電源管理部 660 によって、12V の直流電圧に変換される。主制御部 300 には、図 4 では図示省略したが電圧変換回路 341 も設けられており、12V の直流電流は、その電圧変換回路 341 で所定電圧（ここでは 5V）にさらに降圧され、所定電圧（5V）の直流電流が主制御部 300 の基本回路 302 に設けられた C P U 304 に供給される。また、電源管理部 660 によって 12V の電圧に変換された直流電流は、主制御部 300 の電圧監視回路 338 や起動信号出力回路 340 にも供給される。電圧監視回路 338 は、12V の供給電流の電圧値が所定の値（この例では 9v）未満に低下すると、低電圧信号を基本回路 302 の I / O ポート 310 に出力する。したがって、電圧監視回路

50

338は、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ラインの電圧値を監視していることになり、この電源ラインが所定の電源ラインの一例に相当する。なお、低電圧信号をCPU304に直接入力するようにしてもよい。また、電源管理部660は、入力された24Vの交流電流をそのまま出力したり、あるいは36Vの直流電流に変換して出力したりもする。さらに、主制御部300のCPU304には、電圧変換回路341とは異なる回路を経由して動作電圧（ここでは5V）の電流が供給されてもよい。図4には、24Vの交流電流の電源ラインや、36Vの直流電流の電源ラインや、電圧変換回路341とは異なる回路を経由した動作電圧の電源ラインが1点鎖線の矢印で示されている。図5に実線の矢印で示す電源ラインや、1点鎖線の矢印で示す電源ラインを、本発明にいう所定の電源ラインとして、その電源ラインの電圧を監視し、その電圧が所定値を下回ったら、低電圧信号を主制御部300の基本回路302に出力するようにしてもよい。

10

【0071】

また、起動信号出力回路340は、電源投入によって電源管理部660から供給された直流電流の電圧値が、CPU304が動作可能な電圧値にまで達すると、起動信号を出力する。さらに、WDT314がタイムアウトになった場合、CPU304にはWDT314からリセット信号が出力される。WDT314がタイムアウトになった場合としては、プログラムミスによる暴走した状態や、落雷や不正行為等に起因する電圧降下によりCPU304が本来設計した動作を行うことができなくなった場合等がある。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値が設定されている。起動信号出力回路340からの起動信号と、WDT314からのリセット信号は、共通の信号線によってCPU304に入力されるが、それぞれ専用線によって入力されるようにしてもよい。ここで説明した、起動信号出力回路340から出力される起動信号や、WDT314から出力されるリセット信号が、所定の起動信号の一例に相当する。

20

【0072】

電源が遮断され即座に復帰した場合（瞬停の場合）には、停電圧信号が出力されるとともにWDT314がタイムアウトになり、主制御部300ではリセット処理が実行される。このリセット処理では、まず、実行されるリセット動作が、システムリセット動作か否か判定される。基本回路302で実行されるリセット動作には、システムリセット動作とユーザリセット動作の2つがある。ここで、システムリセット動作を実行する場合には、CPU304のコアや内蔵レジスタの値を初期化する。続いて、セキュリティチェック処理が実行される。セキュリティチェック処理では、ユーザプログラムを基に計算された認証コードが正しいか否か再計算を行う。認証コードが正しい場合には、延長処理が実行される。延長処理における延長時間は固定時間であってもよいし、固定時間にランダムに選択されたランダム時間を加えた時間であってもよい。延長処理が終了すると、後述する主制御部300のメイン処理が実行され、遊技制御が開始される。一方、ユーザリセット動作を実行する場合にも、CPU304のコアや内蔵レジスタの値を初期化する。ただし、図4に示す乱数生成回路318を制御するレジスタの値はリセット前の状態が維持される。その後、後述する主制御部300のメイン処理が実行され、遊技制御が開始される。

30

【0073】

<図柄の種類>

次に、図6(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。

40

【0074】

図6(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。

【0075】

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

50

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 2 1 2 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。

【0076】

図 6（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 6（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。

【0077】

図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 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」「特図 B」「特図 D」）が用意されている。「特図 A」は 1 5 ラウンド（R）特別大当たり図柄（大当たり図柄 1）であり、「特図 B」は 1 5 R 大当たり図柄（大当たり図柄 2）である。「特

図 D」は 2 R 特別大当たり図柄（大当たり図柄 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。ここでは、図 3 に示す可変入賞口 2 3 4 の作動回数の最大値を表すものであり、1 5 ラウンドとは、可変入賞口 2 3 4 の 1 または複数回の開閉動作を 1 回（1 回の作動）として、この作動が最大で 1 5 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 1 0 球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの 1 または複数）が成立することにより終了する。図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 では、後述するように、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当たりと特別大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い（特別大当たり）か低い（大当たり）かの違いである。以下、この大当た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。図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 では、次に大当た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、大当た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、大当たり遊技終了後に大当たりに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第 2 の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機 1 0 0）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部 3 0 0 が行い、主制御部 3 0 0 は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

【0078】

また、1 5 R 特別大当たり遊技終了後および 1 5 R 大当た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たりを終了してから、次の大当たりを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機 1 0 0 に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当たり遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には時短フラグが用意されており、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 / 1 0 0 であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では 9 9 / 1 0 0 に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では 1 0

10

20

30

40

50

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

【0079】

15R特別大当たり図柄（大当たり図柄1）である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当たり図柄（大当たり図柄2）である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態であり、2R特別大当たり図柄（大当たり図柄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。

【0080】

また、図1に示すパチンコ機100では、特図の停止図柄態様として、小当たり図柄1（「特図E」）も用意されている。「特図E」の小当たり図柄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。この小当たりにおける扉部材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ラウンドの大当たりと同一の動きをすると考えられる場合がある。小当たり遊技が行われている小当たり制御状態（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、上述の大当たり遊技が行われている大当たり制御状態（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、小当たり遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当たり制御状態終了後には小当たり制御状態開始前の制御状態に復帰する。

【0081】

さらに、図1に示すパチンコ機100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。

【0082】

以上説明したように、図1に示すパチンコ機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。

【0083】

なお、図1に示すパチンコ機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。

【0084】

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。

【0085】

図6（b）は装飾図柄の一例を示したものである。図1に示すパチンコ機100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ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等）を停止表示する。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ー装飾2ー装飾2」や「装飾4ー装飾4ー装飾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ー装飾2ー装飾2」や「装飾4ー装飾4ー装飾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ー装飾2ー装飾3」といった“装飾図柄の組合せ3”や、「装飾1ー装飾3ー装飾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。

【0086】

図6（c）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。図1に示すパチンコ機100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6（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。

【0087】

<主制御部メイン処理>

次に、図7(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。

【0088】

図4に示す主制御部300のRAM308には、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、大当た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、大当たり判定用乱数値、大当た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、大当たり判定用乱数値および大当た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。

10

【0089】

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を出力する起動信号出力回路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7(a)に示す主制御部メイン処理を実行する。

20

【0090】

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、図1に示すパチンコ機100では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0091】

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。

30

【0092】

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(この例では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはステップ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。

40

【0093】

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。

【0094】

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。

50

【0095】

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。

【0096】

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、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップS111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S113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S113に進む。

【0097】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けら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、CPU304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S115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RAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111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S215において、第1副制御部400へ送信される。以上説明したステップS111を実行する主制御部300のCPU304が、制御状態復帰手段の一例に相当する。

【0098】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS215において、第1副制御部400へ送信される。

【0099】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、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、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS115の処理を繰り返し実行する。

【0100】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図7(b)を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図7(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。

【0101】

図4に示す主制御部300は、所定の周期（この例では約4msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。なお、このタイマ割込処理スタート時には、CPU304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、WDT314を定期的に（この例では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行ったりする。

【0102】

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

【0103】

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2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。図1に示すパチンコ機100では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（この例では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップ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（この例では、前々回検出信号無し、前回検出信号

10

20

30

40

50

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 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、第 1 特図始動口 2 3 0、および第 2 特図始動口 2 3 2 への入球、または普図始動口 2 2 8 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 2 6、2 3 4 やこれらの始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 2 2 6 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 2 2 6 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 2 2 6 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 2 2 6 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（この例では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

10

【0104】

基本乱数初期値更新処理（ステップ S 2 0 3）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 S 2 0 5）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。

20

【0105】

ステップ S 2 0 7 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 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 2 1 2 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。

【0106】

入賞判定処理（ステップ S 2 0 9）では、まず、入賞口 2 2 6、2 3 4 や始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 に入賞があった場合に、RAM 3 0 8 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

30

【0107】

続いて、この入賞判定処理では、第 1 特図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 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（この例では 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 3 1 8 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、RAM 3 0 8 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 3 1 8、RAM 3 0 8 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 3 0 0 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、RAM 3 0 8 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 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入したことに基づいて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 RAM 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

40

50

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。

【0108】

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（この例では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。

10

【0109】

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S211に進む。

【0110】

また、この入賞判定処理（ステップS209）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、RAM308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0～65535）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。

20

【0111】

図8（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300のROM306に記憶されている。

【0112】

図1に示すパチンコ機100では、大当た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300のRAM308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。

30

【0113】

図8（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8（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、RAM308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、1000～1328であるときには、当否事前判定結果は「大当たり」と判定し、3000～3328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（0～999，1329～2999，3329～65535）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、1000～2310であるときには、当否事前判定結果は「大当たり」と判定し、3000～3328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（0～999，2311～2999，3329～65535）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、1000～1328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7（b）に示すステップS213）でも、図8（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

40

50

る。

【0114】

当否事前判定結果が、「大当り」の場合には、RAM308に設けられた特図の保留記憶部内の大当り時特図判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～99）を先読みし、先読みした大当り時特図判定用乱数値が図8（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8（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6（a）に示す「特図A」（大当り図柄1である15R特別大当り図柄）と「特図D」（大当り図柄3である2R特別大当り図柄）と「特図B」（大当り図柄2である15R大当り図柄）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、先読みした大当り時特図判定用乱数値が、0～39であるときには、
「大当り図柄1」と判定し、40～49であるときには、「大当り図柄3」と判定し、50～99であるときには「大当り図柄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、特別大当り（確変大当り）か否かを事前判定していることにもなる。なお、図6（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種類しかないので、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7（b）に示すステップS213）において改めて行われる。

10

【0115】

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（S213）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300が、始動情報先読手段の一例に相当する。また、図8（a）や図8（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300が、事前判定手段の一例に相当する。

20

【0116】

主制御部300のRAM308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8（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。

30

【0117】

ここで、図7（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7（b）に示すステップS211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210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0118】

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210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、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210は、当り図柄（図6（c）に示す普図A）およびはずれ図柄（図6（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM

40

50

308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。

【0119】

また、普図変動遊技の結果が当たりであれば、後述するように、普図当たりフラグがオンされる。この普図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（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、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

10

【0120】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図関連処理では、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。

【0121】

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。

20

【0122】

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たり判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当たりフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当たりフラグにオフを設定する。また、当た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、当た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。また当たり判定に使用した乱数値を消去する。

30

40

【0123】

図7（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。

【0124】

また、主制御部300のRAM308には、大当たりフラグ、小当たりフラグ、時短フラグ

50

、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、大当たりフラグはオン、確変フラグもオン、時短フラグもオンの場合には図6（a）に示す特図A、大当たりフラグはオン、時短フラグもオン、確変フラグはオフの場合には特図B、大当たりフラグはオン、確変フラグもオン、時短フラグはオフの場合には特図D、小当たりフラグがオンの場合には特図E、大当たりフラグも小当た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6（a）に示す、大当たり図柄1～3、小当たり図柄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、特図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

10

【0125】

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。

【0126】

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。一般コマンド入賞演出設定送信処理で第1副制御部400に送信されるコマンドが、入賞演出開始コマンド（大当たり開始コマンド）に相当する。

20

30

【0127】

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。一般コマンド大入賞口開放設定送信処理で第1副制御部400に送信されるコマンドが、ラウンド開始コマンドに相当する。

40

【0128】

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。

【0129】

50

また、この扉部材 2 3 4 1 の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば 1 5 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 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。

【0 1 3 0】

以上説明したように、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、大当り制御状態中あるいは小当り制御状態（第 2 の制御状態中）に、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 の開閉状態の変化制御、すなわち可変入賞口 2 3 4 を 1 回作動させる変化制御（小当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 2 3 4 を複数回作動させる変化制御（大当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 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 の開閉パターンが記憶されており、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、その R O M 3 0 6 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。

10

【0 1 3 1】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 5）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 6 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0 1 3 2】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、R A M 3 0 8 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、R A M 3 0 8 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。

20

【0 1 3 3】

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 3 0 0 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 2 1 2 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、R A M 3 0 8 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 より大きいか否かを判定する。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、R A M 3 0 8 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したことになる。また、R A M 3 0 8 に記憶している保留数を 1 減算する。R A M 3 0 8 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 3 0 0 が、始動情報取得手段の一例に相当する。

30

40

【0 1 3 4】

図 9（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

50

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ROM306に記憶されている。図9（a）に示す当否決定用テーブルの内容は図8（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9（b）に示す特図決定用テーブルの内容は図8（b）に示す特図事前判定用テーブルの内容と同じである。

【0135】

主制御部300のCPU304は、RAM308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）を取り出すと、まず、大当たり判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～65535）が図9（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

“大当たり”（第2の当否判定結果に相当）、“小当たり”（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）における大当た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）における大当た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、小当たりの当選確率はおよそ1／200である。

【0136】

当否決定結果が、「大当たり」の場合には、今度は、大当たり時特図判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～99）が図9（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「大当たり図柄1」、「大当たり図柄3」または「大当たり図柄2」を導出する。なお、当否決定結果が、「小当たり」あるいは「はずれ」の場合には、小当た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。ここで大当たり図柄1に決定されると、特図表示装置212に大当たり図柄1が停止表示された後、15R大当たり遊技が行われ、大当た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）するとともに電サポ状態へも移行（普図低確率状態から普図高確率状態へ移行）し、次に大当たりするまで、確変状態および電サポ状態は維持される。また、大当たり図柄2に決定されると、特図表示装置212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、大当たり遊技が終了すると、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持される。さらに、大当たり図柄3に決定されると、特図表示装置212に大当たり図柄3が停止表示された後、2R大当たり遊技が行われ、大当たり遊技が終了すると、制御状態が、確変状態へ移行し、次に大当たりするまで、その確変状態は維持されるが、電サポ状態へは移行しない（非電サポ状態が維持される）。

【0137】

図10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。

【0138】

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。図1に示すパチンコ機100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、図1に示すパチンコ機100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10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。

【0139】

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

10

【0140】

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、RAM308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。

20

30

【0141】

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、RAM308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。

40

【0142】

50

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たり図柄1であったときと、大当たり図柄3であったときに限られる。図10に示すように、特図決定結果が確変付きの大当たり図柄1であっても確変ナシの大当たり図柄2であっても、15R大当たり遊技終了直後の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6（b）参照）で、確変付きの大当たり図柄1である15R特別大当たりに当選したのか、確変ナシの大当たり図柄2である15R大当た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、確変付きの大当たり図柄3である2R特別大当たりに当選したのか、確変ナシの小当たり図柄1である小当た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、確変ナシの小当たり図柄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、確変付きの大当たり図柄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する。

10

【0143】

図11は、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。

20

【0144】

図7（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S213）では、図9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、RAM308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999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。

【0145】

主制御部300のCPU304は、取得したタイマ番号決定用乱数に基づいて、図11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。

30

【0146】

タイマ番号は、特図表示装置212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300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208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。

40

【0147】

図12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。

【0148】

図1に示すパチンコ機100では、図柄変動表示時間に合わせて、装飾図柄表示装置208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400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12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。

【0149】

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

50

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10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208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12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208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208a、208c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域208b）が変動表示している状態のこと、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6（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40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50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30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208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、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。

10

20

【0150】

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。

【0151】

図1に示すパチンコ機100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。

30

【0152】

図11に示すように、特図決定結果がはずれ図柄1（図6（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。

40

【0153】

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。

【0154】

ここで、図11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

50

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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を、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。

【0158】

また、図1に示すパチンコ機100では、図11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た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大当たり遊技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、テーブル4を表す情報をRAM308に記憶した上記第2の予告制御状態に移行する。こうすることで、小当たりでもその第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の状態）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。

【0159】

図13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13では、同図(a)から同図(d)までが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)までがその表示態様の他の一例を示している。

【0160】

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ー装飾6ー装飾6」）が停止表示されている。

【0161】

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）

10

20

30

40

50

、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。

【0162】

続いて、図 7（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 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11～14 はコマンド種別（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（大当たり開始コマンド）、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、ラウンド開始コマンド、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。

10

【0163】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、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ト値等を含み、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（大当たりラウンド数または小当たりラウンド数）などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 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。

20

【0164】

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。

30

40

【0165】

50

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。

【0166】

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にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

10

【0167】

次に、図7（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、RAM308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。

【0168】

ステップS219では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップS201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400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400に送信される。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、特図表示装置212、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。

20

【0169】

ステップS221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S225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S223に進む。

30

【0170】

ステップS223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7（a）に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0171】

一方、ステップS225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トを復帰データとしてRAM308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100は電断される。上述のごとく、電源管理部660は、外部からの電源が断たれた後も主制御部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を備えているため、RAM308は、パチンコ機100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、RAM308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100が電断されても、RAM308に維持される。したがって、主制御部300のRAM308は、遊技制御情報記憶手段の一例に相当する。

40

<第1副制御部400の処理>

図14を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図（a）は、

50

第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。

【0172】

まず、同図(a)のステップS301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S301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410の初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化处理等を行う。

【0173】

ステップS303では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS305の処理に移行する。

【0174】

ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。

【0175】

ステップS307では、コマンド処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0176】

ステップS309では、演出制御処理を行う。例えば、S307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ROM406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。

【0177】

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12参照)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10参照)を決定する。

【0178】

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

10

20

30

40

50

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。

【0179】

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。

【0180】

また、図7(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。

【0181】

ただし、図1に示すパチンコ機100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。

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

次に、図14(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14(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。

【0188】

次に、図14(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14(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（この例では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。

【0189】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図14(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。

【0190】

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7(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。

10

【0191】

続いて、図1に示すパチンコ機100における事前予告報知の一例について説明する。

【0192】

図15は、図1に示すパチンコ機100における事前予告報知の一例を示す図である。

20

【0193】

図15には、装飾図柄表示装置の表示画面2080が示されている。図15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。

30

【0194】

図15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。図1に示すパチンコ機100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。

40

【0195】

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15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

50

、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。

10

【0196】

しかも、上述のごとく、図1に示すパチンコ機100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。

20

【0197】

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いった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。

30

【0198】

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。

【0199】

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11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。

40

50

【0200】

また、図1に示すパチンコ機100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。

【0201】

次に、図1に示すパチンコ機100における事前予告報知の変形例について説明する。

【0202】

図16は、図1に示すパチンコ機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16を用いた説明では、図15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。

10

【0203】

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、復電したことを表す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、大当た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。なお、復帰表示は、「準備中」の他に、「お待ち下さい」という表示であっても、デフォルト表示（例えば、遊技台製造メーカーのロゴや遊技台のタイトルロゴ等）であってもよい。

20

【0204】

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。

30

40

【0205】

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

50

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。

【0206】

図17は、図1に示すパチンコ機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17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。

【0207】

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10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。

【0208】

図17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。

【0209】

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。

【0210】

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17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ことに基づいて、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。

【0211】

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。

【0212】

10

図18は、図10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18を用いた説明では、図10を用いた
説明と重複する説明は省略することがあり、図18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。

【0213】

図18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。

【0214】

この図18に示すテーブルセット選択テーブル、図9(a)に示す当否判定用テーブル
、および図11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11を根拠にした5
00/1000と図9(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9(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11を根拠にした50/10
00からおよそ1/20になり、テーブル4では、図11を根拠にした2/1000から
およそ1/500になる。

20

【0215】

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（9/200
0）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。

30

【0216】

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。

40

【0217】

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

50

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。

【0218】

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。

10

【0219】

続いて、本発明を適用することができる他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。

【0220】

＜全体構成＞

図 19 は、図 3 に示す遊技盤とは少し異なる遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【0221】

20

ここで説明するパチンコ機 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す図柄である。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 セ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、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。

30

【0222】

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、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。

【0223】

図 19 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 CPU 304 によって普図

40

50

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。

【0224】

図19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。

【0225】

<制御部>

次に、図20を用いて、図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機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。

【0226】

図20に示す主制御部300の基本回路302は、起動信号出力回路340から出力される所定の起動信号が入力され、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20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とともに、示唆制御手段や演出制御手段や演出表示制御手段の一例にも相当する。

【0227】

この図20に示すように、ここで説明するパチンコ機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、ここで説明するパチンコ機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。

【0228】

また、図20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20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20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CPU404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。

【0229】

さらに、図20には、第1副制御部400の基本回路402に設けられたWDT454も示されている。このWDT454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CPU404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CPU304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WDT454に出力するプログラムが含まれている。このWDT454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20に示す第1副制御部400のWDT454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、ROM406、RAM408）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CPU404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。

10

【0230】

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。

20

【0231】

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。

30

【0232】

次に、図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100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。

40

【0233】

図21は、図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100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。

【0234】

まず、第1特図始動口230に関する処理を行う。図21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

50

賞がなかった場合にはステップS209gに進む。主制御部300のRAM308には特図1保留数記憶領域が設けられている。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、RAM308の特図1保留数記憶領域を参照し、保留している特図1変動遊技の数が所定の上限数（この例では4）未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS209cに進む。

【0235】

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判定用乱数値を取得する。特図1大当たり判定用乱数値は、図20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、大当たり時特図1判定用乱数値は、RAM308に設けられた大当たり時特図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20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、RAM308に設けられた大当たり時特図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、RAM308に設けた特図1保留数記憶領域の値を更新する。すなわち、特図1保留数記憶領域の値に1を加算し、特図1の保留数が1増加する。したがって、主制御部300のCPU304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。

【0236】

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S209gに進み、RAM308の特図1保留数記憶領域の値に1を加算することは行われない。

【0237】

ステップS209dでは、RAM308に設けた特図1の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、ステップS209c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230（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RAM308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図1の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を第1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。

【0238】

ステップS209dに続いて実行されるステップS209eでは、RAM308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S209f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。

【0239】

次に、第2特図始動口232に関する処理を行う。図21に示すステップS209gからステップS209iまでの各ステップは、上述のステップS209aからステップS209f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。

【0240】

主制御部300のRAM308には特図2保留数記憶領域も設けられており、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S209hでは、RAM308の特図2保留数記憶領域を参照し、保留している特図2変動遊技の数が所定の上限数（この例では4）未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS209iに進む。

【0241】

ステップS209iでは、特図2大当り判定用乱数値、および大当り時特図2判定用乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた特図2保留数記憶領域の値を更新する。特図2大当り判定用乱数値は、図20に示す乱数値生成回路318の、第2特図始動口232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2判定用乱数値は、RAM308に設けられた大当り時特図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318の、第2特図始動口232に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM308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300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。

【0242】

ステップS209jでは、RAM308に設けた特図2の保留記憶部に、ステップS209iで取得した特図2大当り判定用乱数値および大当り時特図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232（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（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。

【0243】

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（この例では2）未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップ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。

【0244】

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。

【0245】

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。

【0246】

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

10

20

30

40

50

賞口 2 3 4 に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0 2 4 7】

ステップ S 2 0 9 t 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、R A M 3 0 8 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 D H 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。

【0 2 4 8】

また、この入賞判定処理（ステップ S 2 0 9）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。

10

【0 2 4 9】

図 1 9 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 1 0 0 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 R A M 3 0 8 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たり遊技状態中であるか否かを判定する。大当たり遊技中（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ポ状態であるか否かを、R A M 3 0 8 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ポ状態であれば（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 の停止図柄情報）は、R A M 3 0 8 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、R A M 3 0 8 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。

20

【0 2 5 0】

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ポ状態（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 2 3 2 1 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 2 3 0）へ入球したことに基づいて、大当たり遊技中および電サポ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、図 1 9 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 1 0 0 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、非電サポ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、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。

30

40

【0 2 5 1】

次に、図 1 9 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 1 0 0 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。

【0 2 5 2】

図 1 9 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 1 0 0 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 1 5 R 特別大当たり図柄や 1 5 R 大当たり図柄である場合に、装飾図柄表示装置 2 0 8

50

に図6(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に大当り図柄2が停止表示された後、15R大当り遊技が行われ、その大当り遊技の終了と同時に、主制御部300のCPU304は、RAM308に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数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ポ状態から第2の進入率制御状態である電サポ状態に移行させる進入率制御手段の一例に相当する。

10

【0253】

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211あるいは第2特図表示装置214による特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、主制御部300で行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく抽選の結果報知が、第1特図始動口230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铸る状態で、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。

20

30

【0254】

続いて、装飾図柄表示装置208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208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。

【0255】

図22(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。

40

【0256】

ノーマルリーチでは、全ての図柄表示領域208a~208c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208aと右図柄表示領域208c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208b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208bの装飾図柄を停止表示する。

【0257】

図22(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

50

である。

【0258】

ダブルラインリーチでは、全ての図柄表示領域208a～208c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208a、208c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208b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208a、208c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208b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。

10

【0259】

図22(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。

【0260】

トリプルラインリーチでは、全ての図柄表示領域208a～208c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208a、208c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208b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208a、208c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。

20

【0261】

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。図1に示すパチンコ機100にしても図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100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11参照）。

30

【0262】

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。

40

【0263】

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。

【0264】

以上説明した構成の図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100においても、図1に示すパチンコ機100で図15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

50

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 15 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。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

しかも、図 19 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 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 20 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、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。

【0268】

また、図 19 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 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。

【0269】

また、図 19 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 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 20 に示す第 1 副制御部 400 の WDT 454 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。

【0270】

また、図 20 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、RAM 308 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、RAM 308 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

10

20

30

40

50

様は、電断時の態様と変わらない。このように、図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機100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。

【0271】

また、図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機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。

10

【0272】

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。

【0273】

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を、普図の保留を表す表示を例えば、縦縞の模様にすることで行ってもよい。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。

20

【0274】

以上説明した図19に示す遊技盤を備えたパチンコ機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ている場合がある。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

【0275】

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）である場合がある。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。こうなった場合には、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。

【0276】

50

また、図 19 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 100 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、非電サポ中に限って行われる。非電サポ中の普図表示装置 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 の一對の羽根部材 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場合がある。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。

【0277】

なお、図 19 に示す遊技盤を備えたパチンコ機 100 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ポ中に限って行い、電サポ中には行わない。

【0278】

また、図 10 に示すように、大当り遊技後は、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、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 30

4)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。

【0279】

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21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、電サポ状態であれば必ず、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の大きさから大サイズである第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ポ状態であれば、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、電サポ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の一对の羽根部材2321を開放し、非電サポ中の普図は必ずハズレ図柄で停止表示して一对の羽根部材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CPU304)と、上記図柄表示手段(例えば、普図表示装置210)が所定の当り図柄態様(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232)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300のCPU304)と、を備え、上記図柄表示制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)および上記可変始動領域制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)は、所定の判定条件(例えば、S209m, S209n)が成立した場合には必ず、上記図柄変動表示を行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232)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232)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230)も含み、上記可変始動領域(例えば、第2特図始動口232)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230)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300のCPU304)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、非電サポ中には、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、電サポ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。

【0280】

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、電サポ状態から非電サポ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、所定の大当り図柄(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と行わないようにしたり、あるいは先読みは必ず行

10

20

30

40

50

うが事前予告報知は所定の乱数抽選に当選しないと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。

【0281】

また、可変入賞開口234の扉部材2341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15Rで扉部材2341の最大開放時間が30秒のパターン（15Rパッカー）と、15Rで最大開放時間が0.1秒のパターン（15Rパカパカ）と、2Rで最大開放時間が30秒のパターン（2Rパッカー）と、2Rで最大開放時間が0.1秒のパターン（2Rパカパカ）を設けてもよい。なお、扉部材2341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234）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300のROM306）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300のCPU304）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300のCPU304）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（2R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、15回）繰り返すことを含む第2のパターン（15Rパカパカ）を記憶したものであることを特徴とする遊技台。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、大当たり遊技状態）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（大当たりの当否判定結果）のうちの所定の当否判定結果（例えば、15R特別大当たりの当否判定結果）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。

【0282】

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。

【0283】

続いて、本発明の実施形態の前提になる遊技台（例えば、パチンコ機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。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。

10

20

30

40

50

【0284】

図23は、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100に備えられた遊技盤を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【0285】

図23に示す遊技盤200はいわゆる右打ち機の遊技盤である。この遊技盤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。一般的に知られる右打ち機の遊技盤においては、遊技者の操作によって、遊技球を打ち出す強さを変化させることで、後述する普図始動口228および第2特図始動口232と、第1特図始動口230とに分けることができる。具体的には、遊技領域124に対し、遊技釘238等の配設により、第1特図始動口230へ入球するルートである第1の領域（遊技領域における左側領域）を転動する遊技球は第2特図始動口232への入球が困難又は不可能に構成され、その逆に第2特図始動口232が備えられた第2の領域（遊技領域における右側領域）を転動する遊技球は第1特図始動口230への入球が困難又は不可能に構成されている。なお、本発明は、右打ち機の遊技盤を備えたパチンコ機100に限って適用されるものではなく、広く一般の遊技盤を備えたパチンコ機に適用することができる。

10

【0286】

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、普図表示装置210と、第1特図表示装置212と、第2特図表示装置214と、普図保留ランプ216と、第1特図保留ランプ218と、第2特図保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。

20

【0287】

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。

【0288】

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、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100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（Electro Luminescence）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

30

40

【0289】

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、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100では7セグメントLEDによって構成する。これらの普図表示装置210、第1特図表示装置212、および第2特図表示装置214は、図柄表示部の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄である。

【0290】

50

普図表示装置 210、第 1 特図表示装置 212、および第 2 特図表示装置 214（報知手段）の表示領域（ここでは 7 セグメントの大きさが相当）と装飾図柄表示装置 208（図柄表示手段）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、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 では、普図表示装置 210、第 1 特図表示装置 212、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。

【0291】

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、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 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。第 1 特図保留ランプ 218 および第 2 特図保留ランプ 220 は、保留している所定の第 2 の変動遊技（詳細は後述する特図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 では、特図変動遊技を所定数（例えば、4 つ、第 1 特図用と第 2 特図用を合わせると 8 つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。

【0292】

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。

【0293】

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。

【0294】

一般入賞口 226 は、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 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。本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 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。

【0295】

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、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 では遊技盤 200 の右側に 1 つ配設している。普図始動口 228 は、右打ちすることによって進入が期待される始動口である。普図始動口 228 を通過した球は一般入賞口 226 に入球した球とは違って、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。

【0296】

第 1 特図始動口 230 は、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 100 では遊技盤 200 の中央に 1 つだけ配設しており、左打ちすることによって入球が期待される。この第 1 特図始動口 230 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 230 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 2 に示

す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

【0 2 9 7】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 1 0 0 では普図始動口 2 2 8 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技盤 2 0 0 の右側に設けられており、右打ちすることによって入球が期待される始動口である。この第 2 特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられており、一对の羽根部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 への入球は不可能であり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じた状態は入賞困難な開閉状態である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた状態では、遊技領域 1 2 4 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 2 3 0 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 2 3 2 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 2 3 0 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 2 3 0 の入り口の大きさ以下である。第 2 特図始動口 2 3 2 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 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 2 9 8】

可変入賞口 2 3 4 は、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機 1 0 0 では第 2 特図始動口 2 3 2 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、可変入賞口 2 3 4 は、遊技盤 2 0 0 の右側に設けられており、右打ちすることによって入賞が期待される始動口である。この可変入賞口 2 3 4 は、入賞開口と、ソレノイドによってその入賞開口を開閉自在な扉部材 2 3 4 1 とを備えている。入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口 2 3 4 はアタックと呼ばれることがある。可変入賞口 2 3 4 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 2 3 4 は、所定の第 1 の開閉状態（ここでは閉状態）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（ここでは開状態）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であり、特図変動遊技に当選して第 1 特図表示装置 2 1 2 あるいは第 2 特図表示装置 2 1 4 が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材 2 3 4 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。なお、可変入賞口 2 3 4 における閉状態は必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技級の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。可変入賞口 2 3 4 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 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 2 9 9】

以上説明した、普図始動口 2 2 8、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、および可変入賞口 2 3 4 の配置によれば、大当り遊技中、および大当り遊技終了後に電サポ状態へ移行した場合は右打ちが遊技者が最も有利となる打ち方であり、大当り遊技終了後も非電サポ状態である場合には、左打ちが遊技者が最も有利となる打ち方になることが多い。

【0300】

なお、可変入賞口 2 3 4 は、遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設する態様であってもよい。この態様によれば、大当り遊技中は左打ち、大当り遊技終了後に電サポ状態へ移行した場合は右打ちすることが遊技者に薦められる。

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

<演出装置 2 0 6>

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2

10

20

30

40

50

46b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。

【0308】

<球演出装置207>

さらに、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100の遊技盤200には、球演出装置207が設けられている。スピーカや枠ランプ等の装飾ランプ、図23に示す装飾図柄表示装置208、遮蔽装置246、および球演出装置207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は演出表示部、あるいは第二の演出部の一例に相当し、球演出装置は第一の演出部の一例に相当する。

【0309】

図23に示す球演出装置207は、第1特図始動口230の下方に設けられている。この球演出装置207は、回転する回転体2071と、球排出部2072を有する。球演出装置207には遊技球が封入されており、封入された遊技球は球演出装置207内で循環する。球排出部2072からは、この封入された遊技球が所定のタイミングで排出される。ここにいう所定のタイミングとは、2ラウンド大当たりと15ラウンド大当たりが用意されているパチンコ機100で、2ラウンド（R）目に突入したタイミングや、始動情報を先読みした結果を報知するタイミング、すなわち、その始動情報に基づく当否判定の前のタイミングや、当否判定後に行われる装飾図柄表示装置208におけるリーチ変動の補助として、リーチ変動が開始されたタイミングや、スーパーリーチに発展するか否かの予告として、装飾図柄の図柄変動停止表示が開始されたタイミング等があげられる。

【0310】

図24は、図23に示す球演出装置を拡大して示す図である。なお、図24には、球演出装置207周囲の、第1特図始動口230やアウト口240も示されている。

【0311】

この図24に示すように、球演出装置207には、球排出部2072と回転体2071を結ぶ通路2073が設けられている。通路2073の、回転体2071との接続部分には、不図示の駆動手段によって開閉するシャッタ2074が配置されている。回転体2071は、同図（a）に示す回転軸Lを中心にして不図示の駆動モータにより回転するものである。シャッタ2074を開閉する駆動手段や、回転体2071を回転させる駆動モータは、第1副制御部400によって制御されている。

【0312】

回転体2071は、特定領域であるVゾーン2071vと、はずれゾーン2071mを有する。Vゾーン2071vは1つであるのに対して、はずれゾーン2071mは複数設けられている。Vゾーン2071vには、進入した遊技球を検知するセンサ2071sが設けられている。第1副制御部400は、主制御部300からの情報に基づいて、回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御することで、遊技球をVゾーン2071vに進入させたり、はずれゾーン2071mに進入させたりする。すなわち、2ラウンド（R）目に突入したタイミングで球排出部2072から遊技球が排出された場合は、主制御部300から送信されてきた図柄変動開始コマンドや図柄変動停止コマンド等に含まれている特図停止図柄を表す情報に基づいて、15R大当たりの特図停止図柄であれば、遊技球がVゾーン2071vに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御し、2R大当たりの特図停止図柄であれば、遊技球がはずれゾーン2071mに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御する。始動情報を先読みした結果を報知するタイミングで球排出部2072から遊技球が排出された場合は、主制御部300から送信されてきた特図保留増加コマン

ドに含まれている特図事前判定結果に基づいて、大当りの特図事前判定結果であれば、遊技球がVゾーン2071vに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御し、はずれの特図事前判定結果であれば遊技球がはずれゾーン2071mに進入するように、回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御する。リーチ変動が開始されたタイミングで球排出部2072から遊技球が排出された場合は、主制御部300から送信されてきた図柄変動開始コマンドに含まれているタイマ番号を示す情報に基づいて、変動パターンがリーチになるタイマ番号であれば、遊技球がVゾーン2071vに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御し、変動パターンがリーチにならないタイマ番号であれば、遊技球がはずれゾーン2071mに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御する。装飾図柄の図柄変動停止表示が開始されたタイミングで球排出部2072から遊技球が排出された場合は、主制御部300から送信されてきた図柄変動開始コマンドに含まれているタイマ番号を示す情報に基づいて、変動パターンがスーパーリーチになるタイマ番号であれば、遊技球がVゾーン2071vに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御し、変動パターンがスーパーリーチにならないタイマ番号であれば、遊技球がはずれゾーン2071mに進入するように回転体2071の駆動モータとシャッタ2074の駆動手段を制御する。

10

【0313】

図24(b)には、第1副制御部400が、シャッタ2074を閉鎖した状態に維持するとともに、回転体2071を回転させている様子が示されている。この図24(b)では、球排出部2072から排出された遊技球Bが、シャッタ2074によって堰き止められ、通路2073の、回転体2071手前部分で停留している。

20

【0314】

図24(c)および図24(d)では、第1副制御部400が、シャッタ2074を開放し、図24(c)には、球排出部2072から排出された遊技球が回転体2071のはずれゾーン2071mに進入した様子が示されている。一方、同図24(d)には、球排出部2072から排出された遊技球が回転体2071のVゾーン2071vに進入した様子が示されている。遊技球が回転体2071のVゾーン2071vに進入すると、センサ2071sによって検知され、検知結果が、第1副制御部400に送られ、第1副制御部400は、センサ2071sからの検知結果を受けて、装飾図柄表示装置208に、15R確定といった文字表示を表示させるための制御や、大当り確度高といった文字表示を表示させるための制御や、リーチ変動を表示させるための制御や、スーパーリーチを表示させるための制御を行う。

30

【0315】

なお、球演出装置207に封入された遊技球を球排出部2072から排出するのではなく、例えば、第1特図始動口230や第2特図始動口232等の所定に始動口に入球した球を球排出部2072から排出するようにしてもよい。

【0316】

続いて、本実施形態における大当り遊技（特別遊技状態の一例に相当）中の演出の一例について説明する。

40

【0317】

まず、最初に連荘について説明すると、一般的に、出球が減らない状態の間に、繰り返し特図の大当りに当選することを連荘と称する。したがって、電サポ状態の間に特図の大当りに繰り返し当選することが連荘と称される。例えば、電サポ状態の間に、大当りに連続して当選した場合の他、特図のはずれを一又は複数回はさんで特図の電サポ付きの大当りに当選した場合にも連荘が成立する。なお、電サポ状態は、一对の羽根部材2321の開放時間の延長、普図変動時間の短縮、および普図高確率状態のうち少なくともいずれかが一つが満足された状態であればよい。また、非電サポ状態であっても確変状態である間に、特図の大当りに繰り返し当選することも連荘と称することができる。したがって、連荘回数は、所定状態における大当り遊技の実行回数の一例に相当する。ここにいう所定状態

50

とは、遊技者にとって有利な状態であればよく、例えば、電サポ状態あるいは確変状態が一例としてあげられる。

【0318】

第1副制御部400は、主制御部300から送信されてきた図柄変動開始コマンドや図柄変動停止コマンド等に含まれている特図停止図柄を表す情報に基づいて、大当たりか否かを判定する。この特図停止図柄を表す情報のうち、大当たり図柄（例えば、特図A）を表す情報は、大当たり情報の一例に相当する。なお、大当たり情報は、例えば、大当たり開始コマンド自体、あるいは最初のラウンド開始コマンド自体であってもよく、さらには、当否判定結果が大当たりであったことを含む図柄開始コマンド自体、または停止図柄が大当たり図柄であることを含む図柄停止コマンド自体であってもよい。連荘回数は、第1副制御部400がカウントし、カウント値はRAM408に記憶されている。また、連荘回数は、所定状態（例えば、電サポ状態あるいは確変状態）が終了する時、あるいは終了した時にクリアされる。より具体的には、第1副制御部400が、所定状態における最後の図柄変動開始コマンドや最後の図柄変動停止コマンドや最後の図柄変動開始コマンドの次の図柄変動開始コマンドを受信したことに基づいてカウント値がクリアされる。したがって、そのカウント値は、所定状態における最後の図柄変動表示の開始時や終了時、あるいはその最後の図柄変動表示の次の図柄変動表示の開示時にクリアされる。この連荘回数は、大当たり履歴の一種であり、特別遊技状態情報の一例に相当する。また、第1副制御部400のRAM408は特別遊技状態情報記憶手段の一例に相当する。なお、第1副制御部400に代えて主制御部300で連荘回数をカウントするようにし、第1副制御部300から第1副制御部400に送信される制御コマンド（例えば、図柄変動開始コマンドや、図柄変動停止コマンドや、復電コマンド等）に連荘回数を表す情報を含めるようにしてもよい。

10

20

【0319】

第1副制御部400は、大当たりであれば、専用乱数を取得し、取得した専用乱数と、連荘回数と、前回演出の内容とに基づいて、今回の大当たり遊技中の演出を決定する。すなわち、第1副制御部400は、特別遊技状態情報の一例である連荘回数に基づいて、大当たり遊技中の演出を決定するものであり、演出制御手段の一例に相当する。本実施形態における大当たり遊技中の演出の一例は、演出を開始する際のスタート演出（デフォルト演出）から第二の演出を経て第一の演出へと所定条件を充足することで段階的に発展していくランクアップ演出である。

30

【0320】

図25は、第1副制御部400のROM406に記憶されている大当たり中演出決定用テーブルである。

【0321】

連荘回数が1回（いわゆる初当たり）の場合には、90%の確率で演出Aが選択され、10%の確率で演出Bが選択される。なお、演出Cの選択確率は0%である。ここでは、演出Aと演出Bがデフォルト演出に相当し、演出A→演出B（第二の演出）→演出C（第一の演出）、あるいは演出B（第二の演出）→演出C（第一の演出）というように段階的に演出が発展していく。すなわち、連荘回数が2回目に突入するときには、前回演出が演出Aであれば、100%の確率で演出Bに発展する。また、前回演出が演出Bであれば、20%の選択確率で演出Cに発展する。すなわち、連荘回数が2回以上であることに基づいて演出Cが選択される。したがって、連荘回数が2回以上ということが所定条件の一例に相当する。また、連荘回数が2回以上である場合は、連荘回数が1回である場合よりも、演出C（第一の演出）が選択される確率が高い。なお、一旦演出Bに発展すれば、演出Aに戻る（ランクダウンする）ことはなく、演出Cに発展すれば、演出Aにも演出Bにもランクダウンすることはない。

40

【0322】

続いて、大当たり遊技中に電源断が生じ、復電する場合について説明する。

【0323】

主制御部300から第1副制御部400に、電圧監視回路338から低電圧信号が出力

50

されその後に起動信号出力回路 340 から出力される起動信号が主制御部 300 に入力されたことに基づいて送信されてくる復電コマンドには、電源断時に主制御部 300 の 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が表す情報が含まれている。この例では、電源断直前に第 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（例えば、大当り遊技状態であることを表す情報、電サポ状態であることを表す情報、非電サポ状態であることを表す情報等）、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。

【0324】

10

第 1 副制御部 400 が復電コマンドを受信すると、図 14（b）に示すコマンド受信割込処理と同じ処理によって、復電コマンドを未処理コマンドとして RAM 408 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。図 14（c）に示す第 1 副制御部タイマ割込処理と同じ処理では、復電コマンド受信処理が実行される。

【0325】

図 26 は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行する復電コマンド受信処理を示す図である。

【0326】

まず、復電コマンドが RAM 408 に未処理コマンドとして記憶されているか否かを判定し（ステップ S501）、未記憶ならばこの復電コマンド受信処理は終了になる。反対に、復電コマンドが記憶されていれば、その復電コマンドに、大当り遊技状態であったことを表す情報が含まれているか否かを判定し（ステップ S502）、その情報が含まれていない場合には、その他の制御処理を行い（ステップ S503）、復電コマンド受信処理は終了になる。ステップ S503 におけるその他の制御処理については詳しくは後述する。一方、大当り遊技状態であったことを表す情報が含まれていた場合には、大当り遊技中の演出を装飾図柄表示装置 208 に表示させる制御を行う（ステップ S504）。電源断直前には連荘回数が 2 回以上であっても、復電時のステップ S504 では、連荘回数が 1 回であることにして、専用乱数を取得し、図 24 に示す大当り中演出決定用テーブルを用いて、復電時の演出内容を決定する。その結果、復電時の装飾図柄表示装置 208 には、90%の確率で演出 A が表示され、10%の確率で演出 B が表示される。したがって、電源断時に演出 C であった場合には、演出内容が演出 A か演出 B に必ずランクダウンすることになる。また、電源断時に演出 B であった場合にも、演出 A にランクダウンすることがある。なお、復電時の演出内容を、専用乱数を取得せず、電源断時からランクダウンした演出内容にすることが一義的に決まっている態様であってもよい。

20

30

【0327】

ステップ S504 に続くステップ S505 ではその他の制御処理を行い、この復電コマンド受信処理は終了になる。ステップ S505 におけるその他の制御処理についても詳しくは後述する。

【0328】

図 27 は、連荘回数が 5 回目に電源断が生じ、すぐに復電した一例を示す図である。この図 27 においては、左から右に時間が経過していき、以降の同様な図においても同じである。

40

【0329】

一番左に示す図 27（a）の装飾図柄表示装置 208 には、初当りのときの演出が表示されている。この演出表示は、図 25 に示す演出 A に相当し、デフォルト演出である。デフォルト演出では、主人公の侍が小さ目の千両箱を低目にかついでいる。その右横に示す図 27（b）の装飾図柄表示装置 208 には、連荘回数が 2 回目～4 回目のときの演出が表示されている。この演出表示は、図 25 に示す演出 B に相当し、主人公の侍が大きめ目の千両箱を高目にかついでいる。その右横に示す図 27（c）の装飾図柄表示装置 208 には、連荘回数が 5 回目のときの演出が表示されている。この演出表示は、図 25 に示す

50

演出Cに相当し、主人公の侍が胴上げされている。遊技者は、主人公の侍が胴上げされているのを見て、確変付き大当りに当選しているのではないか等、何らかの利益が付与されていることを期待する。

【0330】

この例では、主人公の侍が胴上げされている最中に電源が生じ、すぐに復電したときの装飾図柄表示装置208が一番右の図27(d)に示されている。この図27(d)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公の侍が大きめ目の千両箱を高目にかついでいる演出Bが表示され、演出内容がランクダウンしている。遊技者は、電断直前まで表示されていた主人公の侍が胴上げされている場面に復電時に戻らなかったことから、自分の利益に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場合がある。言い換えれば、演出内容をランクダウンさせることで、遊技者の不安を煽り、遊技者に店員を呼び出させ、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。

10

【0331】

なお、復電時に、復電コマンドの処理等により第1副制御部400の処理に多少の時間がかかる場合は、ランクダウンした演出内容を表示する前に「準備中」という文字表示や、無模様かつ一色の所定の画面を表示する演出にしてもよい。「準備中」という文字表示や、無模様かつ一色の所定の画面を表示する演出は、連荘回数には基づかない復電時デフォルト画面を表示する演出(第三の演出)に相当する。また、図27に示す例では、復電時に1ランクダウンさせただけであったが、2ランクダウンさせてデフォルト演出(演出A)の演出表示を行うようにしてもよい。

20

【0332】

さらに、図25に示す大当たり中演出決定用テーブルでは、大当たり遊技中の正常制御(復電時以外の制御)において、一旦演出Bに発展すれば演出Aに戻ったり、一旦演出Cに発展すれば演出Bに戻ったりすることはなかったが、所定の確率(例えば、相対的に低確率)で戻ることがあるようにしてもよい。また、図25に示すテーブルでは、初当たり時には、演出Aにするか演出Bにするかを乱数抽選によって決定することになるが、演出の流れ等によっては、スタート演出である演出Aから遊技者に見せることが遊技の興趣の向上につながる場合等があるため、大当たり遊技中の演出が演出Aから必ず始まるように、初当たり時には乱数抽選を行わないテーブルにし、復電時にもこのテーブルを使用するようにしても、遊技者の不安を煽り、遊技者に店員を呼び出させることが期待できる場合があるので問題はない。

30

【0333】

また、大当たり種別として、2ラウンド(R)大当たりと15ラウンド(R)大当たりが用意されているパチンコ機や、確変無し大当たりと確変付き大当たりが用意されているパチンコ機では、2ラウンド(R)大当たりの大当たり遊技状態や確変なし大当たりの大当たり遊技状態は、第一の特別遊技状態の一例に相当し、15R大当たりの大当たり遊技状態や確変付き大当たりの大当たり遊技状態は第二の特別遊技状態の一例に相当する。上述のランクアップ演出は、2ラウンド(R)大当たりの大当たり遊技状態や確変なし大当たりの大当たり遊技状態では実行せず、15R大当たりの大当たり遊技状態や確変付き大当たりの大当たり遊技状態に限って実行するようにしてもよい。この場合にも、演出Cは2連荘目以降の期間に行われる。こうすることで、遊技者にとって有利度が高い大当たり遊技状態の中でも、より有利度が高い15R大当たりの大当たり遊技状態や確変付き大当たりの大当たり遊技状態中に、電源断・復電で演出をランクダウンさせるため、有利度が低くなってしまったのではないかと(少し損をしてしまったのではないかと)といった遊技者の不安をより一層煽ることができ、遊技者に遊技店員を呼

40

50

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、演出Cをプレミア演出として出現率を相対的に低く設定し、演出Bの出現率を相対的に高く設定してもよい。この場合には、例えば、演出Cは大当り遊技状態中に限って出現する演出とし、演出Bは、非大当り遊技状態でも大当り遊技状態でも出現する演出としてもよい。さらに、演出Cは、出現率が相対的に低い特定のキャラクタが登場する演出とし、演出Bは、出現率が相対的に高いキャラクタが登場する演出としてもよい。

【0334】

さらに、これまで説明してきたランクアップ演出に、現在の連荘数を表す文字表示（例えば「5連荘目」）を加え、装飾図柄表示装置208に表示させるようにしてもよい。この場合、復電時には、電断直前に表示されていた連荘数を表す文字表示よりも数が少ない文字表示（例えば、「1連荘目」）を表示させるようにしても、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、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。しかも、遊技者にとって不利な方向に演出が切り替わったことが文字表示にすることによって遊技者に伝わりやすく、遊技者の不安を煽りやすくなる。また、電源断直前に表示されていた連荘数を表す文字表示を、復電時には非表示にしてもよい。さらに、連荘数を表す情報は、文字表示に限らず、記号や図形等によって表示するようにしてもよい。例えば、連荘数を表す情報を、記号や図形等の数によって表示するようにし、電断直前に表示されていた連荘数を表す記号や図形等の数を、復電時には減らして表示するようにしてもよいし、インジゲータのようなレベルを表す表示によって行うようにしてもよい。またさらに、連荘数を表す情報は、所定の連荘数（例えば、10連荘）に達したときのみ表示するようにしておき、その所定の連荘数に達する直前で電源断が生じ、復電時にその所定の連荘数に達しても、連荘数を表す情報（例えば、「10連荘目」という文字表示）は表示されないようにしてもよい。また、連荘数を表す情報の表示は、装飾図柄表示装置208とは別の表示装置（例えば、専用の7セグメント表示装置）を用いて行ってもよい。さらに、復電時に、電断時の連荘数よりも少ない連荘数を表す表示を実行する前に、連荘数を表す表示とは異なる表示を行ってもよい。例えば、復電したことを表す所定の復帰表示を行ってもよい。ここにいう復帰表示としても、上述の復帰表示と同じく、「準備中」という表示や、「お待ち下さい」という表示や、デフォルト表示（例えば、遊技台製造メーカーのロゴや遊技台のタイトルロゴ等）等があげられる。

【0335】

また、上述の説明では、復電コマンドを受信すると電源断直前の演出よりもランクダウンさせた演出（第二の演出）に切り替えているが、復電コマンドの後に主制御部300から送信されてくる所定のコマンドを受信すると、電源断直前の演出よりもランクダウンさせた演出（第二の演出）に切り替えるようにしてもよい。例えば、大当り遊技を例にすると、7R目の途中で電源断して復電した場合には、ラウンド開始コマンドを受信すると8R目からランクダウンさせた演出（第二の演出）に切り替えるようにしてもよい。こうすることで、演出が切り替わるタイミングとラウンド更新をリンクさせて演出が切り替わったことが分かり易くなる場合がある。また、復電コマンド受信に基づき第三の演出を実行し、次のコマンド受信に基づき第二の演出を実行するようにしてもよい。すなわち、復電コマンドを受信すると準備中画面（第三の演出）を表示させ、その後、主制御部300から送信されてくる所定のコマンドを受信すると、電源断直前の演出よりもランクダウンさせた演出（第二の演出）に切り替えるようにしてもよい。例えば、上記の例でいえば、7R目の途中で電源断して復電した時点からラウンド開始コマンドを受信するまでの間は第三の演出を表示させるようにしてもよい。こうすることで、段階的に演出を切り替えることにより、電断復電により演出が切り替わったことを認識させ易くすることができる場合がある。さらに、復電コマンドを受信するよりも早く、第1副制御部400側で初期処理を実行可能な場合には、復電コマンドを受信する前に、その初期処理の実行完了に基づいて第二の演出に切り替えるようにしてもよい。こうすることで、より早く、電断復電により演出が切り替わったことを認識させることができる場合がある。また、予め定められた

10

20

30

40

50

時間が経過すると第二の演出が表示されるようにしてもよい。

【0336】

また、特別遊技状態（大当り遊技状態）中に、制御状態を示す情報が含まれた復電コマンドを受信した場合に第二の演出に切り替えるようにしてもよい。電断時と復電時の状態を合わせるにより、演出の切り替わりが分かり易くなる場合がある。

【0337】

さらに、主制御部300から復電コマンドを受信する前に第三の演出に切り替えてもよい。こうすることで、より早く、電断復電により演出が切り替わったことを認識させ易くすることができる場合がある。

【0338】

さらにまた、以上の説明では、大当り中演出は、画像表示であったが音声や光であってもよい。

【0339】

また、復電時には演出内容がランクダウンするが、復電時に限らずランクダウンするようにしてもよい。すなわち、電源断が生じなくても、一旦演出Bに発展しても演出Aにランクダウンしたり、演出Cに発展しても演出Bさらには演出Aにまでランクダウンする可能性がある演出であってもよい。こうした場合にも、復電時には演出内容がランクダウンするため、遊技者の不安を煽り、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。

【0340】

ここでもう一度、復電時にランクダウンさせた演出に切り替える効果について記載する。上述のごとく、電気系統に異常が発生したことを遊技店員に知らせるきっかけを与えることができる。また、一台の遊技台をきっかけに、遊技台が設置される島設備、ホール内の設備、建物等の電気系統に異常があるか調査を行うことができる場合がある。

【0341】

また、遊技者に店員を呼ばせることにより、遊技店員に電気系統の異常（例えば落雷による電源電圧降下など）が発生したことを知らせることができる場合がある。

【0342】

また、困難を達成してランクアップさせた演出が電源断・復電でランクダウンするように構成したので、遊技者を不満にさせて遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。また、お詫びをする機会を増やすことができる場合がある。近年、ホールでは人と人とのコミュニケーションが希薄になりつつあるが、こうすることで、遊技者と遊技店員がコミュニケーションを図る機会を増やしてアットホームな遊技店作りが可能になる場合がある。

【0343】

加えて、当否判定の結果に影響を与えず、演出を切り替えるだけなので遊技の公平性が担保して遊技者を安心させることができる場合がある。また、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。

【0344】

さらに、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態中に電源断・復電で演出をランクダウンさせるため、有利度が低くなってしまったのではないかと（少し損を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ができ、遊技者に遊技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。

【0345】

また、なかなか達成困難な条件（ここでは連荘という条件）を乗り越えて得た演出（ここでは演出Cが相当）が電断復電によりランクダウンした演出（ここでは演出Aや演出Bが相当）に切り替わってしまうため、遊技者の不満がつのり遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。

【0346】

また、通常時にも使用されている演出を復電時に用いることで、遊技台の制御負担を軽減しつつ、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。

【0347】

また、本実施形態のパチンコ機100には、目標領域ナビが搭載されている。この目標領域ナビでは、遊技者が最も有利になるように打ち方示唆が行われる。すなわち、本実施形態のパチンコ機100によれば、大当り遊技中、および大当り遊技終了後に電サポ状態へ移行した場合は右側領域（第二の目標領域）に向けて遊技球を発射することが遊技者にとって最も有利であり、この場合には右打ちすることを遊技者に薦める。また、大当り遊技終了後も非電サポ状態である場合には、左側領域（第一の目標領域）に向けて遊技球を発射すること（第一目標領域狙い）が遊技者にとって最も有利であり、この場には左打ちすることを遊技者に薦める。

10

【0348】

図28は、第1副制御部400のROM406に記憶されている打ち方示唆内容決定用テーブルである。

【0349】

打ち方ナビでは、大当り遊技開始時、大当り遊技中、大当り遊技終了後の電サポ中、電サポ状態が終了して非電サポ状態へ移行してから図柄変動停止表示が4回行われる間（所定期間の一例に相当）それぞれにおいて打ち方示唆が行われる。

【0350】

第1副制御部400は、主制御部300から、大当り遊技の演出を開始させる入賞演出開始コマンドが送信されてくると、図28に示すテーブルに基づき、可変入賞口234が設けられた右側領域を狙うことを示唆するため、「右打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第二示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。また、第1副制御部400は、大当り遊技の演出を終了させる終了演出開始コマンドが送信されてくるまで、図28に示すテーブルに基づき「右打ちしてください」という文字表示を装飾図柄表示装置208に表示させ続けるための制御を行う。すなわち、大当り遊技中の間は、「右打ちしてください」という文字表示を装飾図柄表示装置208に継続して表示させるための制御を行う。したがって、大当り遊技を開始してから大当り遊技の終了演出が行われる直前までの期間は、装飾図柄表示装置208には「右打ちしてください」という文字表示がなされる。さらに、図柄変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄を表す情報が電サポ付きの大当り図柄を表す情報であった場合には、第1副制御部400は、終了演出開始コマンドに基づく大当り終了演出が完了すると、図28に示すテーブルに基づき、第2特図始動口232を狙うことを示唆するため「右打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第二示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させ続けるための制御を行う。すなわち、電サポ状態中の間は、「右打ちしてください」という文字表示を装飾図柄表示装置208に継続して表示させるための制御を行う。また、図柄変動停止コマンドに含まれる制御状態を表す情報が電サポ状態から非電サポ状態へ移行する情報であった場合には、その後、図柄変動開始コマンドを4回受信する間は、第1特図始動口230を狙うことを示唆するため、「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。なお、大当り遊技状態終了後、非電サポ状態のままである場合には、大当り遊技状態終了後、図柄変動停止表示が4回行われる間（所定期間の一例に相当）「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。また、第1副制御部400は、電サポ状態から非電サポ状態に移行してから5回目以降の図柄変動開始コマンドを受信した場合、および大当り遊技状態終了後、非電サポ状態で5回目以降の図柄変動開始コマンドを受信した場合には、普図始動口228に遊技球が進入したことに基づいて、「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。この「左打ちしてください」という文字表示は警告表示に相当する。なお、警告表示は、「右打ちではなく左打ちしてください」という文字表示や、「打ち方が間違っています」といっ

20

30

40

50

た文字表示であってもよい。また、4回目の図柄変動停止コマンドを受信した場合に、普図始動口228に遊技球が進入したことに基づいて、「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行うようにしてもよい。

【0351】

以上説明したように、本実施形態では、電サポ状態と非電サポ状態とで、現在の制御状態に応じた目標領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する打ち方示唆が行われる。なお、電サポ状態と非電サポ状態に限らず、遊技者の利益度が、相対的に高い制御状態と相対的に低い制御状態とで、現在の制御状態に応じた目標領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する打ち方示唆を行うようにしてもよい。

10

【0352】

上述したように、主制御部300から第1副制御部400に送信されてくる復電コマンドには、電源断直前の制御状態を表す情報として、例えば、大当たり遊技状態であったことを表す情報、電サポ状態であったことを表す情報、非電サポ状態であったことを表す情報等が含まれている。第1副制御部400は、復電コマンドに、大当たり遊技を開始してからその大当たり遊技を終了するまでの大当たり遊技状態であったことを表す情報が含まれていれば、図26に示すステップS505において、図28に示すテーブルに基づき「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。すなわち、大当たり遊技状態で電源断が生じ瞬時に復電した場合には、「左打ちしてください」という打ち方示唆が装飾図柄表示装置208によってなされる。また、復電コマンドに、電サポ状態を表す情報が含まれていれば、図26に示すステップS503において、図28に示すテーブルに基づき「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。すなわち、電サポ状態で電源断が生じ瞬時に復電した場合にも、「左打ちしてください」という打ち方示唆が装飾図柄表示装置208によってなされる。さらに、第1副制御部400は、復電コマンドに、大当たり遊技状態であったことを表す情報は含まれておらず非電サポ状態であったことを表す情報が含まれていれば、同じく図26に示すステップS503において、図28に示すテーブルに基づき「右打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第二示唆態様）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う。すなわち、非電サポ状態で電源断が生じ瞬時に復電した場合には、「右打ちしてください」という打ち方示唆が装飾図柄表示装置208によってなされる。

20

30

【0353】

図29(a)～図29(g)は打ち方示唆の一例を示す図である。

【0354】

一番左に示す図29(a)の装飾図柄表示装置208には、「右打ちしてください」という大当たり遊技状態における打ち方示唆が表示されている。大当たり遊技が終了すると、この例では電サポ状態へ移行する。同図(b)は、電サポ状態へ移行して1回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「右打ちしてください」という電サポ状態における打ち方示唆が表示されている。やがて、電サポ状態から非電サポ状態へ移行し、同図(c)は、非電サポ状態へ移行してから1回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「左打ちしてください」という非電サポ状態における打ち方示唆が表示されている。この時点では、特図1の保留は0であるが、「左打ちしてください」という打ち方示唆にしたがって遊技者が左打ちを行うことで、第1特図始動口230への入賞が期待できる。同図(d)は、非電サポ状態へ移行してから2回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「左打ちしてください」という打ち方示唆が表示されている。この例では、第1特図始動口230へ1回の入賞があり、特図1の保留が一つ増加している。本実施形態のパチンコ機100は、特図2優先変動機であるため、特図2の保留が特図1の保留よりも優先して消化される。同図(e)は、非電サポ状態へ移行してから3回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「

40

50

左打ちしてください」という打ち方示唆が表示されている。ここでも、第1特図始動口230へ1回の入賞があり、特図1の保留が1つ増加し、特図1の保留は2つになっている。同図(f)は、非電サポ状態へ移行してから4回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「左打ちしてください」という打ち方示唆が表示されている。ここでは、第1特図始動口230へ2回の入賞があり、特図1の保留が2つ増加し、特図1の保留は4つになっている。同図(g)は、非電サポ状態へ移行してから5回目の図柄変動停止表示が行われているときの装飾図柄表示装置208を示す図であり、「左打ちしてください」という打ち方示唆は終了する。

【0355】

図29(h)～図29(l)は、非電サポ状態へ移行してから2回目の図柄変動停止表示の最中に電源断が生じ、すぐに復電した一例を示す図である。

【0356】

図29(l)には、復電時の装飾図柄表示装置208が示されている。この図29(l)に示す装飾図柄表示装置208には、「右打ちしてください」という文字表示(第一報知態様、第二示唆態様)による打ち方示唆が表示されている。なお、復電後も非電サポ状態は維持されている。遊技者は、電断直前まで「左打ちしてください」という文字表示(第一報知態様、第一示唆態様)による打ち方示唆がなされていたのに、復電時には、正反対の「右打ちしてください」という文字表示(第一報知態様、第二示唆態様)による打ち方示唆に切り替わったことで、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てしまったのではないかと不安に思い、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。また、「右打ちしてください」という打ち方示唆を信じて右打ちを行った遊技者は、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が一向に開かないことを不安に思い、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。このようにして、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、打ち方示唆を電断直前と復電時とで異ならせることで、遊技者の不安を煽り、遊技者に店員を呼び出させ、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。

【0357】

なお、復電時に、復電コマンドの処理等により第1副制御部400の処理に多少の時間がかかる場合は、打ち方示唆を表示する前に「準備中」という文字表示や、「お待ち下さい」という文字表示や、デフォルト表示(例えば、遊技台製造メーカーのロゴや遊技台のタイトルロゴ等)等の、目標領域に関する情報の表示とは異なる表示(例えば、復帰表示)を表示するようにしてもよい。また、図23に示す遊技盤200とは、第1特図始動口230の配置が異なり、電サポ状態中は右打ちすることが遊技者に薦められるが、非電サポ状態中は、全域を狙えばよく、右打ちおよび左打ちは遊技者の自由である場合には、打ち方示唆として何ら表示しない態様(第二報知態様、デフォルト示唆態様)であってもよい。この場合、電サポ状態中に電源断が生じすぐに復電したときに、装飾図柄表示装置208に打ち方示唆として何ら表示しない態様をとっても、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、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。さらには、復電時には、打ち方示唆は表示せずに復帰表示等の表示を行った後で、打ち方示唆として何ら表示しない態様(第二報知態様、デフォルト示唆態様)を実行するようにしてもよい。

【0358】

さらに、図23に示す遊技盤200を備えたパチンコ機100において、「右打ちしてください」という文字表示(第一報知態様、第二示唆態様)が行われている状態で電源断が生じすぐに復電した時には「左打ちしてください」という文字表示(第一報知態様、第一示唆態様)がなされるが、左打ちすることがデフォルトの打ち方であるパチンコ機では、左側領域(第一の目標領域)に向けて遊技球を発射すること(第一目標領域狙い)を遊

技者に示唆する態様として、「左打ちしてください」という文字表示（第一報知態様、第一示唆態様）の他に、装飾図柄表示装置 208 に打ち方示唆として何ら表示しない態様（第二報知態様、第三示唆態様）をとってもよい。第一示唆態様と第三示唆態様を備えたパチンコ機によれば、「右打ちしてください」という文字表示（第二示唆態様）が行われている状態で電源断が生じたときの復電時に打ち方示唆として何ら表示しない第三示唆態様（デフォルト示唆態様）をとっても、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、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、遊技店員を呼び出したくない遊技者にとっては煩わしさがなくなる場合がある。

【0359】

また、上述の「左打ちしてください」という警告表示に相当する文字表示が表示されている状態で電源断しすぐに復電した場合には、その警告表示を消したり、あるいは「右打ちしてください」という文字表示を表示したりすることでも、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、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。

【0360】

また、復電コマンドを受信するよりも早く、第1副制御部400側で初期処理を実行可能な場合には、復電コマンドを受信する前に、その初期処理の実行完了に基づいて電源断直前の示唆態様とは異なる示唆態様に切り替えるようにしてもよい。こうすることで、より早く、電断復電により演出が切り替わったことを認識させることができる場合がある。

【0361】

また、所定の期間に電源断が生じ、所定の期間経過後に復電コマンド受信した場合でも、電源断直前の示唆態様とは異なる示唆態様に切り替える。

【0362】

また、以上の説明では、打ち方示唆は、画像表示であったが音声や光であってもよい。

【0363】

次に、本実施形態のパチンコ機100に搭載された球演出装置207を用いた演出の適用例について説明する。

【0364】

まず、大当たり遊技終了後に、特図高確率普図高確率になる15ラウンド大当たりである大当たり1と、特図低確率普図高確率になる15ラウンド大当たりである大当たり2が用意され、大当たり1の特図停止図柄態様として特図A～特図Dの4種類が用意されており、大当たり2の特図停止図柄態様として特図E～特図Hの4種類が用意されているパチンコ機100を前提にして以下、説明を続ける。

【0365】

図30(a)は、主制御部300のROM306に記憶されている大当たり種別決定用テーブルを示す図である。

【0366】

当否判定結果が大当たりであった場合には、主制御部300のCPU304は、図30(a)に示すテーブルを用い、大当たり時特図判定用乱数値に基づいて特図を決定する。図30(a)に示すテーブルには、振分け確率が示されている。ここで決定された特図を表す情報（特図決定結果を表す情報）は、主制御部300から第1副制御部400に送信される図柄変動開始コマンドに含められる。また、主制御部300が可変入賞口234を開放するタイミングで、第1副制御部400には、主制御部300から大入賞口開放コマンドが送られてくる。この大入賞口開放コマンドには、現在のラウンド数を表す情報が含まれている。

【0367】

この例では、大当たり演出の演出種別として、演出A～演出D、球演出失敗演出、および球演出成功演出の6種類が用意されている。これら6種類の演出はいずれも装飾図柄表示装置208によって行われる画像表示の演出（所定種類の演出に相当）であり、演出B、球演出失敗演出、および球演出成功演出は、球演出装置207と連動した演出になり、演

10

20

30

40

50

出Cおよび演出Dは、球演出装置207における演出結果を表す演出になる。すなわち、演出B～演出D、球演出失敗演出、および球演出成功演出は、球演出の状況に応じた球演出対応演出に相当する。球演出対応演出の内容は、球演出装置207における球演出と関連する内容になる。演出A～演出Dの4種類の演出は、大当り遊技終了後に特図高確率状態（確変状態）へ移行するか否かを占う演出の一種である。ただし、演出内容で大当り遊技終了後の制御状態とが正反対になる場合もあり、遊技者は、攻略本等で演出1～演出4が装飾図柄表示装置208に表示された場合の確変期待度を知っている。

【0368】

図30（b）は、演出A～演出Dの確変期待度を示す表である。

【0369】

この図30（b）に示すように、演出Dが表示されると、確変期待度は80%であるのに対し、演出Aが表示されると、確変期待度は20%でしかない。

【0370】

図30（c）は、第1副制御部400のROM406に記憶されている大当り演出内容決定用テーブルである。

【0371】

第1副制御部400は、主制御部300から、図柄変動開始コマンドが送信されてくると、特図A～特図Hの停止図柄が停止表示されるか否かを判定する。また、第1副制御部400は、大入賞口開放コマンドを受信することで、現在のラウンド数を取得する。第1副制御部400は、図30（c）に示すテーブルを用い、特図の種別と現在のラウンド数に基づいて演出内容を決定し、特図Aの演出表示や球演出対応演出の演出表示を装飾図柄表示装置208に表示させる制御、および球演出対応演出の場合はさらに球演出装置207を制御する。したがって、第1副制御部400は演出制御手段の一例に相当する。

【0372】

以下、図30（c）に示すように、1ラウンドから15ラウンドまで球演出対応演出が実行されない演出Aのみによる演出を演出1、1ラウンドから15ラウンドまで球演出対応演出（演出B）は実行されるものの球演出失敗演出または球演出成功演出まで発展しない演出Bのみによる演出を演出2と称することがある。また、1ラウンドから7ラウンドまで演出Bが実行され、8ラウンドから10ラウンドまで球演出失敗演出が実行されさらに11ラウンドから15ラウンドまで演出Cが実行される演出を演出3、8ラウンドから10ラウンドまで球演出成功演出が実行されさらに11ラウンドから15ラウンドまで確変期待度が最も高い演出Dが実行される演出を演出4と称することもある。演出3が実行される場合と演出4が実行される場合には、8ラウンド目に突入したことを所定条件の成立として、球演出装置207における球演出が併せて実行される。

【0373】

主制御部300から第1副制御部400に送信されてくる復電コマンドには、電源断直前に大当り遊技状態であったことを表す情報の他、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果を表す情報）や、電源断直前のラウンド数を表す情報も含まれている。第1副制御部400は、復電コマンドに、大当り遊技状態であったことを表す情報が含まれていれば、図26に示すステップS505において、図30（c）に示すテーブルを用い、電源断直前にはラウンド数が2ラウンド以上であってもラウンド数を1ラウンドであることにして、復電コマンドに含まれている特図決定結果に基づいて演出内容を決定する。

【0374】

図31（a）～図31（b）は、球演出対応演出ではない、図30（c）に示す演出A（演出1）が実行されている様子を示す図である。

【0375】

図31（a）および図31（b）には装飾図柄表示装置208が示されており、その下方には同タイミングにおける球演出装置207を示している。図31（a）には、大当り遊技が開始された1ラウンド目における装飾図柄表示装置208が示されている。演出Aでは、この図31（a）に示すように、大当り遊技が開始された1ラウンド目に、装飾図

10

20

30

40

50

柄表示装置 208 にデフォルト演出が表示される。その後、デフォルト演出の続きとなるストーリー性をもった演出が装飾図柄表示装置 208 に表示されるが、確変状態へ移行するか否かを占う演出は表示されない。また、大当り遊技状態中に、球演出装置 207 の球排出部 2072 から、遊技球が排出されることはない。図 31 (b) には、大当り遊技が終了する直前の装飾図柄表示装置 208 が示されている。この図 31 (b) に示すように、大当り遊技が終了する直前の装飾図柄表示装置 208 には、大当り遊技の終了を告げる「大当り終了」という文字が表示される。

【0376】

図 31 (c) ~ 図 31 (g) は、球演出対応演出である、図 30 (c) に示す演出 4 が実行されている様子を示す図である。各図には装飾図柄表示装置 208 が示されており、図 31 (c) ~ 図 31 (e) では、装飾図柄表示装置 208 の下方に、同タイミングにおける球演出装置 207 が示されている。

10

【0377】

図 31 (c) には、大当り遊技が開始された 1 ラウンド目における装飾図柄表示装置 208 が示されている。この図 31 (c) に示すように、演出 4 の 1 ラウンドから 7 ラウンドまで行われる演出 B における最初の演出表示（スタート演出表示）では、演出 A のデフォルト演出と同じデフォルト演出が装飾図柄表示装置 208 に表示される。また、このタイミングでは、球演出装置 207 の球排出部 2072 から、遊技球はまだ排出されていない。

【0378】

20

次に、図 31 (d) に示すように、演出 B では「球が V (V ゾーン 2071v) に入ったら確変期待」という球演出開始の文字表示が装飾図柄表示装置 208 によって表示され、球演出装置 207 の球排出部 2072 から遊技球 B が排出される。このタイミングでは、球演出装置 207 のシャッタ 2074 は閉じており、球排出部 2072 から排出された遊技球 B は、シャッタ 2074 によって堰き止められ、通路 2073 の、回転体 2071 手前部分で停留している。また、回転体 2071 は回転を開始する。このタイミングにおける演出 B の表示演出は、球演出装置 207 における球演出と関連する内容の演出である。

【0379】

続いて、球演出成功演出が開始される。図 31 (e) に示すように、球演出成功演出では「V (V ゾーン 2071v) 入賞おめでとう」という文字表示が装飾図柄表示装置 208 によって表示され、球演出装置 207 のシャッタ 2074 が開放し、球排出部 2072 から排出された遊技球 B が回転する回転体 2071 の V ゾーン 2071v に進入している。

30

【0380】

次いで、演出 D が開始される。図 31 (f) に示すように、演出 D では主人公の侍が胴上げされている場面が装飾図柄表示装置 208 によって表示される。この演出 D は特定演出の一例に相当し、例えば、演出 B は非特定演出の一例に相当する。なお、球演出装置 207 の V ゾーン 2071v に進入した遊技球は、この球演出装置 207 内部に戻されている。また、図 31 (g) には、大当り遊技が終了する直前の装飾図柄表示装置 208 が示されており、その装飾図柄表示装置 208 には、大当り遊技の終了を告げる「大当り終了」という文字が表示されている。

40

図 32 (a) ~ 図 32 (e) は、球演出対応演出である、図 30 (c) に示す演出 3 が実行されている様子を示す図である。ここでも各図には装飾図柄表示装置 208 が示されており、図 32 (a) ~ 図 32 (c) では、装飾図柄表示装置 208 の下方に、同タイミングにおける球演出装置 207 が示されている。

【0381】

図 32 (a) は図 31 (c) と同じ状態であり、図 32 (b) は図 31 (d) と同じ状態である。

50

【0382】

演出3では、球演出失敗演出が行われる。図32(c)に示すように、球演出失敗演出では「残念」という文字表示が装飾図柄表示装置208によって表示され、球演出装置207のシャッタ2074が開放し、球排出部2072から排出された遊技球Bが回転する回転体2071のはずれゾーン2071mに進入している。

【0383】

次いで、演出Cが開始される。図32(d)に示すように、演出Cでは「まだ諦めるな」という文字表示が装飾図柄表示装置208によってなされる。なお、球演出装置207のはずれゾーン2071mに進入した遊技球は、この球演出装置207内部に戻されている。また、図32(e)に示す装飾図柄表示装置208には、図31(g)と同じく、大当り遊技の終了を告げる「大当り終了」という文字が表示されている。

10

【0384】

図32(f)～図32(i)は、図30(c)に示す演出3が実行されている途中で電源断が生じすぐに復電した例を示す図である。ここでも各図には装飾図柄表示装置208が示されており、図32(f)～図32(h)では、装飾図柄表示装置208の下方に、同タイミングにおける球演出装置207が示されている。

【0385】

図32(f)は図32(a)と同じ状態であり、図32(g)は図32(b)と同じ状態である。すなわち、図32(g)に示す球演出装置207では、回転体2071が回転を開始し、球排出部2072から排出された遊技球Bが、通路2073の、回転体2071手前部分で停留している。

20

【0386】

この例では、演出Bが実行されている最中に電源断が生じ、すぐに復電する。復電時には、球演出装置207における通路2073の、回転体2071手前部分で遊技球Bは停留したままとなり、回転体2071の回転は停止する。すなわち、球演出装置207における球演出は終了している。代わりに、装飾図柄表示装置208では、演出Aのデフォルト演出と同じ演出(演出3のデフォルト演出)、言い換えれば、球演出対応演出とは無関係の演出が装飾図柄表示装置208に表示される。遊技者は、電断直前まで、球演出開始の文字表示が装飾図柄表示装置208に表示され、球演出装置207における球演出(シャッタ2074によって遊技球Bを堰き止めた状態で回転体2071が回転する演出)が行われていたのに、復電したことによって、回転体2071の回転が停止して球演出装置207における球演出が終了してしまい、装飾図柄表示装置208に表示された画像が演出Bのデフォルト演出に戻ってしまったことで、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てしまったのではないかと不安に思い、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。ここでも、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、球演出を装飾図柄表示装置208の表示演出に切り替えることで、遊技者の不安を煽り、遊技者に店員を呼び出させ、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

【0387】

なお、復電時に、第1副制御部400が、復電コマンドの処理等により装飾図柄表示装置208の表示制御を実行するまでに多少の時間がかかる場合は、球演出装置207における球演出を終了させて、装飾図柄表示装置208には、球演出失敗演出の表示態様である「残念」という文字表示(図32(c)参照)を一律に表示するようにしてもよい。すなわち、球演出失敗演出の表示態様を復電時デフォルト画面として用意しておき、球演出装置207における球演出を、復電時デフォルト画面の表示演出に切り替えるようにしてもよい。また、復電時デフォルト画面は、球演出失敗演出の表示態様に限らず、例えば「準備中」という文字表示の画面であってもよいし、無模様かつ一色の所定画面であ

50

ってもよい。

【0388】

さらに、球演出成功演出や球演出失敗演出を実行した後に電源断が生じすぐに復電した場合には、回転体2071のVゾーン2071vかはずれゾーン2071mに遊技球が進入しているが、装飾図柄表示装置208には、図31(f)に示す主人公の侍が胴上げされている画面（特定演出の一例に相当する演出D）や図32(d)に示す「まだ諦めるな」という文字表示の画面（演出C）は表示せずに、演出B（非特定演出）が表示される。

【0389】

また、ここで説明した例では、主制御部300のCPU304が、図30(a)に示すテーブルを用い、大当たり時特図判定用乱数値に基づいて特図を決定している。図30(c)に示すように、特図と演出1～4の演出種別とが1対1で対応していることから、主制御部300のCPU304による特図の決定は、演出種別を定していることにもなる。主制御部300のCPU304は、大当たり時特図判定用乱数値に基づいて、大当たり種別となる大当たり1か大当たり2であるかを決定するに留め、決定した大当たり種別を表す情報を図柄変動開始コマンドに含めて第1副制御部400に送信し、第1副制御部400で、主制御部300から送信されてきた大当たり種別を表す情報（大当たり1か大当たり2）に基づいて、演出種別（演出1～4）を決定するようにしてもよい。

【0390】

さらにまた、以上の説明では、球演出対応演出は、画像表示であったが音声や光であってもよい。

【0391】

続いて、本発明の実施形態の前提になるパチンコ機100に適用可能な大当たり演出についてさらに説明する。

【0392】

まず、大当たり種別として、15R確変付き大当たりと、15R確変無し大当たりが用意されているパチンコ機100を前提にして以下、説明を続ける。

【0393】

図33(a)は、ここで説明するパチンコ機に用意された大当たり時の特図を示す表である。

【0394】

この図33(a)に示すように、特図Aは、15R確変付き大当たりであり、確変付きであることが大当たり遊技終了後の早い段階で遊技者に報知される大当たりであるのに対して、特図Bも、15R確変付き大当たりであるが、この特図Bでは、大当たり遊技を終了してからかなり時間が経過した所定の時期がくるまで確変付きであることが報知されない大当たりである。なお、特図Aおよび特図Bいずれも、次回大当たりまで電サポ状態が維持される大当たりである。また、特図Cは、15R通常（確変無し）大当たりであり、大当たり遊技を終了してからかなり時間が経過した所定の時期がくるまで確変無しであることが報知されない大当たりである。この特図Cは、大当たり遊技終了後、100回の図柄変動停止表示が行われる間、電サポ状態が維持される。

【0395】

また、特図の図柄変動停止表示における図柄変動時間を決定する元になるタイマ選択テーブルが5種類用意されている。タイマ選択テーブルは、特図の図柄変動停止表示における図柄変動時間を表すタイマ番号が一又は複数含められたテーブルである。

【0396】

図33(b)は、タイマ番号と特図変動時間の関係を表したタイマ番号テーブルを示す図である。

【0397】

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秒になるこれも超短縮された変動時間になることを表す。また、タイマ3は特図変動時間が10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

10

20

30

40

50

マ1～3に決定されることを特図変短と称することがあり、タイマ1～タイマ3では図3に示す装飾図柄表示装置208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30秒の変動時間になることを表し、タイマ5は特図変動時間が60秒の変動時間になることを表す。タイマ4およびタイマ5では装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動パターンはリーチになる。

【0398】

主制御部300のRAM308には、特図の図柄変動停止表示の実行回数をカウントする特図変動回数カウンタと、タイマ選択テーブルを表す情報をセットするテーブルセット領域が設けられている。特図変動回数カウンタは、特図の図柄変動停止表示が1回実行されるとカウント値を1減算する。

10

【0399】

図33(c)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用テーブルを示す図である。

【0400】

この図33(c)に示すテーブルセット選択用テーブルは、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214（以下、総称して特図表示装置と称する）が停止図柄を表示させた時の制御状態が普図高確率状態（電サボ状態）のときに使用されるテーブルである。

【0401】

特図表示装置が特図Aを停止表示した場合には、主制御部300のCPU304は、図33(c)に示すテーブルセット選択テーブルに従って、特図変動回数カウンタに4の値をセットするとともに、テーブルセット領域にテーブル5を表す情報を格納する。テーブル5は、確変状態であることを遊技者に報知するテーブルである。したがって、特図Aが停止表示した場合には、大当たり遊技終了後、1回目の図柄変動停止表示が開始されると、遊技者には、確変状態であることが演出によって報知される。やがて特図変動回数カウンタの値が0になると、次回大当たりまでテーブルセット領域にはテーブル3を表す情報が維持される。なお、テーブル3も、確変状態であることを遊技者に報知するテーブルである。

20

【0402】

特図表示装置が特図Bを停止表示した場合には、主制御部300のCPU304は、図33(c)に示すテーブルセット選択テーブルに従って、特図変動回数カウンタに100の値をセットするとともに、テーブルセット領域にテーブル4を表す情報を格納する。テーブル4は、確変状態であることを遊技者に報知までしないが期待させるテーブルであり、確変付きの特図Bの停止表示に基づいて設定されるテーブルであることから、遊技者の期待を裏切らない真のテーブルである。その後、特図変動回数カウンタの値が0になると、次回大当たりまでテーブルセット領域にはテーブル3を表す情報が維持される。テーブル3は、確変状態であることを遊技者に報知するテーブルであることから、特図Bが停止表示した場合には、大当たり遊技終了後、101回目の図柄変動停止表示が開始されるまで、遊技者には、確変状態であることが報知されず、期待させるにとまり、101回目の図柄変動停止表示が開始されて、初めて確変状態であることが演出によって報知される。なお、テーブルに基づく演出によって確変状態であることを報知する他に、テーブルとは無関係に、所定回数（ここでは100回）の図柄変動停止表示が終了したことに基づいて、確変状態であることを報知するようにしてもよい。

30

40

【0403】

特図表示装置が特図Cを停止表示した場合には、主制御部300のCPU304は、図33(c)に示すテーブルセット選択テーブルに従って、特図変動回数カウンタに100の値をセットするとともに、テーブルセット領域にテーブル2を表す情報を格納する。テーブル2は、確変状態であることを遊技者に報知までしないが期待させるテーブルであるが、確変無しの特図Cの停止表示に基づいて設定されるテーブルであることから、遊技者の期待を裏切る偽のテーブルである。その後、特図変動回数カウンタの値が0になると、

50

次回大当たりまでテーブルセット領域にはテーブル1を表す情報が維持される。テーブル1は、非確変状態であることを遊技者に報知するテーブルである。しらがって、特図Cが停止表示した場合には、大当たり遊技終了後、101回目の図柄変動停止表示が開始されるまで、遊技者は、確変状態であることを期待し、101回目の図柄変動停止表示が開始されて、初めて非確変状態であったことに気付く。

【0404】

なお、例えば、101回目の図柄変動開始コマンドを受信したことに基づいてテーブルを切り替えてもよいし、100回目の図柄変動停止表示の終了に基づいてテーブルを切り替えてもよい。

【0405】

図34は、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。

【0406】

主制御部300のCPU304は、RAM308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99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。次いで、主制御部300のCPU304は、取得したタイマ番号決定用乱数に基づいて、図34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。

【0407】

図34に示すタイマ番号決定用テーブルにおいて規定されている特図の保留球数は、第1特図始動口230への入球に基づくものと第2特図始動口232への入球に基づくものを合算した値である。この例でも、RAM308に設けられた保留記憶部から1セット分の乱数値（特図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）を取り出したタイミングで保留数を1減算する関係から、図34に示す特図の保留球数の最小値は0、最大値は7になる。

【0408】

図34に示すように、特図決定結果が大当たり図柄（特図A～特図C）であったときには、タイマ選択テーブルとしてテーブル1が選択され、かつ保留数が0～6であれば、タイマ5が87%の確率で選択され、タイマ4が8%の確率で選択され、タイマ3が3%の確率で選択され、タイマ2とタイマ1がそれぞれ1%の確率で選択される。一方、保留数が7であれば、タイマ5が94%の確率で選択され、タイマ4が2%の確率で選択され、タイマ3が2%の確率で選択され、タイマ2とタイマ1がそれぞれ1%の確率で選択される。タイマ選択テーブルとしてテーブル2～4が選択されていた場合も、最も高い確率でタイマ5が選択され、タイマ1は選択されない。一方、タイマ選択テーブルとして特殊変動用のテーブル5が選択されていた場合には、100%の確率でタイマ1が選択される。なお、タイマ1は、タイマ選択テーブルとしてテーブル5が選択されているときに限って選択されるタイマにしてもよい。

【0409】

特図決定結果がはずれ図柄（特図D）であったときには、最も高い確率でタイマ2が選択され、タイマ1は選択されない。一方、タイマ選択テーブルとして特殊変動用のテーブル5が選択されていた場合には、ここでも100%の確率でタイマ1が選択される。

【0410】

第1副制御部400には、RAM308のタイマ選択テーブル情報格納領域に格納されているタイマ選択テーブルを表す情報が、図柄変動開始コマンドに含められて送信されてくる。また、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）が、特図保留増加コマンドに含められて送信されてくる。

【0411】

第1副制御部400は、タイマ選択テーブルを表す情報と、特図事前判定結果に基づいて、特図の図柄変動停止表示中の演出種別を決定する。第1副制御部400は、特図の図

10

20

30

40

50

柄変動停止表示中の演出種別を決定するにあたり、RAM 408に設けられた演出決定用乱数カウンタから、0から99の範囲の値を取り得る演出決定用乱数を取得する。

【0412】

図35(a)は、第1副制御部400のROM 406に記憶されているテーブル5選択時の演出決定用テーブルを示す図である。なお、図33(c)に示すようにテーブル5は、特図Aが停止表示された後の最初の4回の図柄変動停止表示で選択されるテーブルである。

【0413】

特図事前判定結果に基づいて保留内に大当たりがあれば、90%の確率で演出Aを選択し、10%の確率で演出Bを選択する。一方、保留内に大当たりがなければ、90%の確率で演出Bを選択し、10%の確率で演出Aを選択する。なお、ここでは保留内に大当たりがあるか否かによって振り分けを行っているが、当たりの個数や、15R大当たりと2R大当たりが用意されているパチンコ機では保留内に有利な大当たり(15R大当たり)があるか否か等の他の条件に従って振り分けを行ってもよい。また、保留内に大当たりがあれば、100%の確率で演出Aが選択されるようにしてもよい。

10

【0414】

図35(b)は、第1副制御部400のROM 406に記憶されている、テーブル4選択時の演出決定用テーブルを示す図である。なお、図33(c)に示すようにテーブル4は、特図Bが停止表示された後の最初の100回の図柄変動停止表示で選択されるテーブルである。

20

【0415】

ここでは所定条件による振り分けは行われず、70%の確率で演出Cを選択し、残り30%の確率で演出Dを選択する。特図Bが停止表示された後の図柄変動停止表示中は、特図高確率普図高確率状態であるため、演出Cは、特図高確率普図高確率状態で行われやすい演出といえる。

【0416】

図35(c)は、第1副制御部400のROM 406に記憶されている、テーブル2選択時の演出決定用テーブルを示す図である。なお、図33(c)に示すようにテーブル2は、特図Cが停止表示された後の最初の100回の図柄変動停止表示で選択されるテーブルである。

30

【0417】

ここでも所定条件による振り分けは行われず、70%の確率で演出Dを選択し、残り30%の確率で演出Cを選択する。特図Cが停止表示された後の最初の100回の図柄変動停止表示中は、特図低確率普図高確率状態であるため、演出Dは、特図低確率普図高確率状態で行われやすい演出といえる。

【0418】

以上説明した演出Aと演出Bは、保留内に大当たりがあるか否かによって振り分けが行われるため、期待度が高い演出になる。また、演出Cは、特図高確率普図高確率状態で行われやすい演出であること、および演出Dは、特図低確率普図高確率状態で行われやすい演出であることを考慮すると、遊技者の有利度からみた演出に対する期待度は、演出Aが超高になり、演出Bが高になり、演出Cが中になり、演出Dが低になる。すなわち、遊技者は、自己が有利であるかもしれないという期待度が、演出Aが実行されると最も高くなり、演出Bが実行されると2番目に高くなり、演出Cが実行されると3番目に高くなり、演出Dが実行されると最も低くなる。

40

【0419】

演出Aおよび演出Bは、保留内に大当たりがあるか否かという条件と乱数抽選に当選するという条件が所定条件になり、演出Cおよび演出Dは、乱数抽選に当選するという条件が所定条件になる。

【0420】

続いて、演出A～演出Dの各演出について説明する。これらの演出はいずれも、複数の

50

特図の図柄変動停止表示にまたがって、装飾図柄表示装置 208 によって行われる演出である。

【0421】

図36は、装飾図柄表示装置208によって行われる演出Aの流れを示す図である。この図36では(a)から(h)のアルファベット順に時間が経過していき、以降の図においても同様である。

【0422】

演出Aは特図変動時間が2秒に統一された演出であって、主人公の侍が敵(剣豪)と戦うバトル演出である。この演出Aは、所定回数(ここでは4回)の特図の図柄変動停止表示を行う期間中に行われる。図36に示す例では、4回の特図2の図柄変動停止表示総て

10

【0423】

同図(a)には、1回目の特図の図柄変動停止表示が開始した際の装飾図柄表示装置208が示されている。演出Aにおける特図の図柄変動停止表示では、装飾図柄表示装置208の表示画面の右上の小さな領域で装飾図柄の図柄変動停止表示が行われる。この右上の小さな領域における装飾図柄の図柄変動停止表示の態様は第一の表示態様の一例に相当する。1回目の特図の図柄変動停止表示が開始されると、装飾図柄表示装置208には、主人公が登場し、主人公が敵に勝利すれば確変付きの大当たりが確定であり、敵が逃走すれば確変付きか否かは不明であるが大当たり確定であることが文字表示によって報知されている。同図(b)には、1回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した際の装飾図柄表示装置208が示されている。1回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した画面には、敵である剣豪が登場している。2回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(c)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公と敵が向き合っている様子が示され、2回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(d)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公が勝負を挑む様子が示されている。3回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(e)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公が上段に敵が下段に示され、3回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(f)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公と敵が斬り合った直後の様子が示されている。そして、4回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(g)に示す装飾図柄表示装置208には、敵が負けたような場面が表示され、4回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図(h)に示す装飾図柄表示装置208には、主人公の勝利が確定した様子が示されているとともに、装飾図柄の組み合わせは特図の大当たり図柄に対応した組み合わせ(「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」)が停止表示されている。ここでは、装飾図柄の組み合わせが停止表示される前に主人公の勝利が確定した様子が示され、遊技者は、主人公の勝利が確定した様子を見て大当たりであって、しかもその大当たりは確変付きであることを確信する。したがって、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208の表示画面は、遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示である。

20

30

【0424】

なお、大当たり遊技終了後、2回目の図柄変動停止表示で確変付きの大当たり図柄が停止表示される場合には、図36(a)→同図(b)→同図(g)→同図(h)の順で演出が構成され、1回目の図柄変動停止表示で確変付きの大当たり図柄が停止表示される場合には、図36(a)→同図(h)の順で演出が構成される。

40

【0425】

また、演出Aは所定回数の図柄変動停止表示にまたがって行われる演出であり、その所定回数のカウント表示を、特図の図柄変動停止表示が開始するたびにカウントアップあるいはカウントダウンさせて行ってもよい。例えば、装飾図柄表示装置208に、図36(a)に示すタイミングで「4回」を表示し、同図(c)に示すタイミングで「3回」を表示し、同図(e)に示すタイミングで「2回」を表示し、同図(g)に示すタイミングで「1回」を表示するようにしてもよい。また、図柄変動停止表示中にカウント値を表示し続けてもよい。例えば、図36(a)~同図(b)の間、「4回」を表示し続けてもよい

50

。さらに、このカウント表示は、装飾図柄表示装置 208 とは別の表示装置（例えば、専用の 7 セグメント表示装置）を用いて行ってもよい。

【0426】

図 37 は、装飾図柄表示装置 208 によって行われる演出 B の流れを示す図である。

【0427】

演出 B も特図変動時間が 2 秒に統一された演出であって、4 回目の特図の図柄変動停止表示の間に行われる。この演出 B では、ふすまを開けて家紋を発見する演出である。図 37 に示す例では、4 回目の特図 2 の図柄変動停止表示において大当りに当選する。

【0428】

同図 (a) には、1 回目の特図の図柄変動停止表示が開始した際の装飾図柄表示装置 208 が示されている。1 回目の特図の図柄変動停止表示が開始されると、装飾図柄表示装置 208 には、少し開いた状態のふすまが出現し、そのふすまの奥は暗くてよくわからない様子が示されている。また、家紋を発見すれば大当り確定であることが文字表示によって報知されいる。同図 (b) には、1 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した際の装飾図柄表示装置 208 が示されている。1 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した画面には、ふすまが開き、奥には何もない様子が示されている。2 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (c) に示す装飾図柄表示装置 208 には、一旦あいたふすまが同図 (a) に示す状態と同じになるまで閉じ、そのふすまの奥は暗くてよくわからない様子が示され、2 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (d) に示す装飾図柄表示装置 208 には、ふすまが再び開き、奥には何もない様子が示されている。3 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (e) に示す装飾図柄表示装置 208 には、同図 (c) に示す装飾図柄表示装置 208 に表示された様子と同じ様子が示され、3 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (f) に示す装飾図柄表示装置 208 には、同図 (d) に示す装飾図柄表示装置 208 に表示された様子と同じ様子が示されている。そして、4 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (g) に示す装飾図柄表示装置 208 にも、同図 (c) に示す装飾図柄表示装置 208 に表示された様子と同じ様子が示されるが、4 回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した同図 (h) に示す装飾図柄表示装置 208 には、ふすまが開き、奥に家紋が現れた様子が示されているとともに、装飾図柄の組み合わせは特図の大当り図柄に対応した組み合わせ（「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」）が停止表示されている。ここでは、装飾図柄の組み合わせが停止表示される前に家紋が現れ、遊技者は、その家紋を見て大当りを確信する。ふすまが開き、奥に家紋が現れた画面は、確変付きか否かは不明であるが大当り確定の画面であり、この画面は、遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示としては大当りであることまでしか分からない表示であるのに対し、上述の図 36 (h) に示す主人公の勝利が確定した画面は、遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示としては確変付きの大当りであることの表示であることから、両者の画面による結果表示は異なる。したがって、確変付きか否かは不明である演出 B は、確変付きである演出 A による結果表示を含まない演出表示である。

【0429】

以上説明した演出 B では、少し開いた状態のふすまが出現し、そのふすまの奥は暗くてよくわからない様子の画面がデフォルト画面になり、大当りの場合は、ふすまが開き、奥に家紋が現れた様子の画面が表示され、はずれの場合は、ふすまが開き、奥には何もない様子の画面が表示される。

【0430】

図 38 は、装飾図柄表示装置 208 によって行われる演出 C の流れを示す図である。

【0431】

演出 C は、5 秒（タイマ 2）、10 秒（タイマ 3）、30 秒（タイマ 4）、および 50 秒（タイマ 5）の中から選択された特図変動時間の図柄変動停止表示にまたがって行われる演出であって、100 回目の特図の図柄変動停止表示の間に行われる。この演出 C では、主人公の侍が走り、姫を救出する演出である。この演出 C で装飾図柄表示装置 208 に

表示される演出画面の、左下には特図1の保留数を表す表示2180が示され、右下には特図2の保留数を表す表示2200が示される。これらの保留数の表示2180、2200は、始動情報数を表す始動情報数表示の一例に相当し、保留数の表示2180、2200を装飾図柄表示装置208に表示させたり非表示にする始動情報数表示制御は、第1制御部400によって行われる。この始動情報数表示制御において、保留数の表示2180、2200を行う制御態様は第二の制御態様の一例に相当する。なお、演出Aや演出Bでは、保留数の表示2180、2200を非表示にする制御態様（第一の制御態様）が行われている。

【0432】

同図（a）には、1回目の特図の図柄変動停止表示が開始した際の装飾図柄表示装置208が示されており、同図（b）には、1回目の特図の図柄変動停止表示が停止表示した際の装飾図柄表示装置208が示されている。演出Cにおける特図の図柄変動停止表示では、装飾図柄表示装置208の表示画面の中央領域で装飾図柄の図柄変動停止表示が行われる。この中央領域における装飾図柄の図柄変動停止表示の態様は第二の表態様の一例に相当する。1回目の特図の図柄変動停止表示の間、装飾図柄表示装置208には、主人公の侍が走り続けている様子を表す画面が示されるとともに、姫発見で確変付きか否かは不明であるが大当たりが確定することが文字表示によって報知されいる。複数回にわたる特図の図柄変動停止表示それぞれの変動時間が短い場合は、主人公の侍が走り続ける演出が、図柄変動停止表示が行われるたびに実行される。すなわち、タイマ番号がタイマ2（5秒）である図柄変動停止表示では、主人公の侍が走るだけの演出（スタート演出）になる。なお、同図（a）の装飾図柄表示装置208に表示された、特図1の保留数を表す表示2180では特図1の保留が4つ貯まっていることを表し、特図2の保留数を表す表示2200では特図2の保留が3つ貯まっていることを表す。

【0433】

同図（c）に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の図柄変動停止表示が開始され、この装飾図柄表示装置208には、主人公の侍が走り続けた結果、ふすまの前に到着した様子を表す画面（以下、ふすま到着場面と称する）が示されている。また、同図（d）に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の図柄変動停止表示が停止表示され、この装飾図柄表示装置208には、ふすま到着画面が依然として示されている。

【0434】

同図（e）に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の図柄変動停止表示が開始され、この装飾図柄表示装置208には、ふすまが少し開くが、そのふすまの奥は暗くてよくわからない様子を表す画面（以下、ふすま開き出し場面と称する）が示されている。また、同図（f）に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の図柄変動停止表示が停止表示され、この装飾図柄表示装置208には、ふすま開き出し場面が依然として示されている。

【0435】

そして、同図（g）に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の図柄変動停止表示が開始され、この図に示す装飾図柄表示装置208には、ふすまの奥に姫が登場した様子が示されている。遊技者は、姫の登場を見て大当たりを確信する。同図（h）に示す装飾図柄表示装置208では、ふすまの奥に姫が登場した姫を背景にして装飾図柄の図柄変動停止表示が停止表示され、装飾図柄の組み合わせは特図の大当たり図柄に対応した組み合わせ（「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」）が停止表示されている。

【0436】

なお、同図（c）から同図（d）にかけての図柄変動停止表示の変動時間が長い場合（例えば、50秒の場合）には、ふすま開き出し場面まで発展してもよい。また、特図の事前判定を行っているパチンコ機100で、大当たりの事前判定結果がある場合には、図柄変動停止表示の変動時間が短い場合（例えば、5秒の場合）であっても、当該図柄変動停止表示が行われている間（短い変動時間内）に、ふすま到着場面を表示させ、さらにはその次のふすま開き出し場面まで表示させるようにしてもよい。

【0437】

また、タイマ番号がタイマ3（10秒）である図柄変動停止表示では、主人公の侍が走り続けている様子を表す画面（同図（a）の画面）から始まってふすま到着場面までを装飾図柄表示装置208に表示させてもよい。このタイマ3（10秒）の図柄変動停止表示における演出（以下、タイマ3演出と称する）は、タイマ2（5秒）の図柄変動停止表示における演出から発展した演出でありランクアップ演出の一例ともいえる。また、タイマ番号がタイマ4（30秒）である図柄変動停止表示では、主人公の侍が走り続けている様子を表す画面（同図（a）の画面）から始まってふすま到着場面（同図（c）の画面）を経てふすま開き出し場面までを装飾図柄表示装置208に表示させてもよい。このタイマ4（30秒）の図柄変動停止表示における演出（以下、タイマ4演出と称する）は、タイマ3演出からさらに発展した演出でありランクアップ演出の一例ともいえる。さらに、タイマ番号がタイマ5（60秒）である図柄変動停止表示では、主人公の侍が走り続けている様子を表す画面（同図（a）の画面）から始まってふすま到着場面（同図（c）の画面）およびふすま開き出し場面を経て、大当りである場合にはふすまの奥に姫が登場し、はずれである場合にはふすまの奥に誰もいない演出を装飾図柄表示装置208で行うようにしてもよい。このタイマ5（60秒）の図柄変動停止表示における演出は、タイマ4演出からもう一段発展した演出でありランクアップ演出の一例ともいえる。

10

【0438】

図39は、装飾図柄表示装置208によって行われる演出Dの流れを示す図である。

【0439】

この演出Dも、5秒、10秒、30秒、および50秒の中から選択された特図変動時間の図柄変動停止表示にまたがって行われる演出であって、100回目の特図の図柄変動停止表示の間に行われる。この演出Dでは、主人公の侍が爺に代わった以外は、図38に示す演出Cと同じであるため、詳しい説明は省略する。

20

【0440】

以上説明した、演出A～演出Dそれぞれの演出はいずれも、ストーリー性をもった演出であり、段階的に発展していく演出である。また、確変付きか否かを教えてくれる演出は、演出A～演出Dのうち演出Aのみである。

【0441】

図40は、装飾図柄表示装置208によって演出A（第一の特定演出表示）が実行されている最中に電源断が生じすぐに復電した例を示す図である。

30

【0442】

この例では、図36（a）～図36（e）に示す演出と同じ演出が行われ、図40（e）に示す主人公が上段に敵が下段に示された画面が表示されている状態で電源断が生じ、主制御部300から第1副制御部400に復電コマンドがすぐに送信されてくる。ここでの復電コマンドには、電源断直前におけるRAM308のタイマ選択テーブル情報格納領域に格納されているタイマ選択テーブルを表す情報が含まれている。復電コマンドを受信した第1副制御部400は、その復電コマンドにテーブル5を表す情報が含まれていれば、図26に示すステップS503において演出B（第二の特定演出表示）のデフォルト画面を装飾図柄表示装置208に一律に表示させるための制御を行う。やがて、主制御部300から図柄変動開始コマンドが送信されてくると、第1副制御部400は、演出Bの演出画像を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行うとともに、装飾図柄の変動表示を再開させる制御を行う。図柄変動開始コマンドに含められていた特図決定結果がはずれであれば、第1副制御部400は、ふすまが開き、奥には何もない様子の画面を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行うとともに、装飾図柄の変動表示を停止させ、特図のはずれ図柄に対応した組み合わせ（ここでは「装飾2」－「装飾6」－「装飾3」）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う（図40（f）参照）。このように、復電時には遊技者の期待度が下がった演出（ここでは期待度が超高（演出A）から高（演出B）へ一段階下がっている）に切り替わる。遊技者は、復電によって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てしまったのではないかと不安

40

50

に思い、遊技者が、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。ここでも、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。以降、主制御部300から図柄変動開始コマンドが送信されてくると、第1副制御部400は、演出Bの演出画像を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行い（図40（g）参照）、図柄変動開始コマンドに含められていた特図決定結果が大当たりであれば、第1副制御部400は、ふすまが開き、奥に家紋が現れた様子の画面を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行うとともに、装飾図柄の変動表示を停止させ、特図の大当たり図柄に対応した組み合わせ（ここでは「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う（図40（h）参照）。

10

【0443】

また、上述のごとく、演出Aでは確変付きであることを教えてくれる場合があるのに対して、演出Bでは確変付きか否かまでは教えてくれず、この点でも、復電時に演出Bに切り替わったことを遊技者は不安に思い遊技者が遊技店の店員を呼ぶことが期待される。

【0444】

なお、所定回数（ここでは4回）のカウント表示を図柄変動停止表示中に行う場合には、図40（e）に示すタイミングでは「2回」が表示され、このタイミングで電源断が生じ、すぐに復電した場合には、復電時の同図（f）に示すタイミングでは初期値の「4回」が表示される。遊技者はこのカウント表示を見ても、復電によって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てしまったのではないかと不安に思い、遊技者が遊技店の店員を呼ぶことが期待される。また、復電時には、初期値の4回を表示する態様の他に、一を表示する態様や、あるいはカウント表示が消えてしまう態様であっても、遊技者は、復電によって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てしまったのではないかと不安に思い、遊技者が遊技店の店員を呼ぶことが期待される。

20

【0445】

図41は、図40に示した演出Bとは異なる演出Cで復電する例を示す図である。

【0446】

図40に示す例では、復電直後は、演出Bのデフォルト画面を表示し、その後、装飾図柄の変動表示を再開し、停止図柄を表示したが、復電直後に、停止図柄を表示する場合には、演出Bにおけるふすまをあける時間的余裕がないこともある。そのため、この例における図26に示すステップS503では、復電コマンドにテーブル5を表す情報が含まれていても、演出Cの、一番最初の演出である主人公の侍が走るだけのスタート演出の画面を装飾図柄表示装置208に一律に表示させるための制御を行う（図41（f）参照）。この例でも、復電時には遊技者の期待度が下がった演出（ここでは期待度が超高（演出A）から中（演出C）へ二段階下がっている）に切り替わる。この結果、やはり遊技者は、復電によって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てしまったのではないかと不安に思い、遊技者が、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。以降、主制御部300から図柄変動開始コマンドが送信されてくると、第1副制御部400は、演出Cのスタート演出の画面を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う（図41（g）、（h）参照）。

30

40

【0447】

なお、復電時に表示される演出Cにおけるスタート演出の画面では、保留数の表示2180、2200が行われているが、この保留数の表示が表す内容は、電源断直前の内容と同じである。こうすることで、演出表示内容が切り替わった場合であっても、遊技店員は図柄変動の状況を把握することができるため、故障箇所の特定がし易くなる場合がある。この例の場合、遊技店員は、少なくとも図柄表示関連については問題ないと判断することが可能になる。また、図柄の変動には問題がないことを遊技者に説明して、遊技者に対して安心感を付与することができる場合がある。

50

【0448】

図42は、図41に示した演出Cで復電するものの、その図41とは異なる例を示す図である。

【0449】

図42に示す例では、復電以降は、演出Cのスタート演出の画面が装飾図柄表示装置208に図柄変動停止表示のたびに表示されるが、この例では、図柄変動開始コマンドに含まれていた特図決定結果が大当たりであれば、第1副制御部400は、演出Cの大当たり用の画面（ふすまの奥に姫が登場する画面）を装飾図柄表示装置208に表示させるための制御を行う（図42（g）、（h）参照）。

【0450】

なお、不測の事態用の画面を表示するようにしてもよい。例えば、演出Cには、特図の変動時間が2秒になる図柄変動停止表示に対応した演出画面が用意されておらず、特図の変動時間に左右されない演出画面を不測の事態用の画面として用意しておいてもよい。このような不測の事態用の画面に切り替わっても、やはり遊技者は、復電によって自分の利益にすることが自分にとって悪い方向に変化してしまったのではないかと不安に思い、遊技者が、遊技店の店員を呼ぶことが期待される。

【0451】

次に、図36～図39にそれぞれ示す演出A～演出Dを用いた変形例について説明する。上述の説明では、特図高確率普図高確率状態は、大当たり遊技終了後、次回大当たりまで維持され（特図A、特図B）、特図低確率普図高確率状態は、大当たり遊技終了後、100回の図柄変動停止表示が行われる間維持される（特図C）態様であったが、大当たり遊技終了後、特図高確率普図高確率状態を所定の第1の回数（例えば、70回）の図柄変動停止表示が行われる間維持し、次いで、特図高確率普図低確率状態を所定の第2の回数（例えば、4回）の図柄変動停止表示が行われる間維持してから、特図低確率普図低確率状態（いわゆる通常状態）に移行する態様（以下、ST態様と称する）であってもよい。このST態様を有するパチンコ機であれば、第1副制御部400は、特図高確率普図高確率状態から特図高確率普図低確率状態へ移行し最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミング（第二の所定タイミングに相当）から演出Aを装飾図柄表示装置208に実行させる制御を行ってもよい。こうすることで、図36に示す演出Aが上記第2の回数（4回）の図柄変動停止表示が行われる間に行われる。

【0452】

続いて、テーブル5の変形例について説明する。以下、これまでと重複する説明は省略し、この変形例における特徴的な点を中心に説明する。上述の説明では、テーブル5は1種類のテーブルであったが、この変形例では、テーブル5として4種類のテーブル（テーブル11～テーブル14）が用意されている。

【0453】

図43（a）は、この変形例における、主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択用テーブルを示す図である。この図43（a）に示すテーブルセット選択用テーブルも、特図表示装置が停止図柄を表示させた時の制御状態が普図高確率状態（電サポ状態）のときに使用されるテーブルである。

【0454】

この変形例では、特図表示装置が特図Aを停止表示した場合には、主制御部300のCPU304は、図43（a）に示すテーブルセット選択テーブルに従って、特図変動回数カウンタに1の値をセットするとともに、テーブルセット領域にテーブル11を表す情報を格納する。特図の図柄変動停止が1回行われると、特図変動回数カウンタの値は0になり、特図変動回数カウンタに1の値を再びセットするとともに、テーブルセット領域には今度はテーブル12を表す情報を格納する。また特図の図柄変動停止が1回行われると、特図変動回数カウンタの値は再び0になり、特図変動回数カウンタに1の値をセットするとともに、テーブルセット領域にはテーブル13を表す情報を格納する。さらに特図の図柄変動停止が1回行われると、特図変動回数カウンタの値は0になり、特図変動回数カウ

10

20

30

40

50

ンタに1の値をセットするとともに、テーブルセット領域にはテーブル14を表す情報を格納する。そして特図の図柄変動停止が1回行われると、特図変動回数カウンタの値は0になり、次回大当たりまでテーブルセット領域にはテーブル3を表す情報が維持される。このように、特図Aが停止表示されたことに基づく大当たり遊技終了後の4回の特図の図柄変動停止表示では、1回ごとにテーブルを切り替える。

【0455】

図43(b)は、変形例におけるタイマ番号と特図変動時間の関係を表したタイマ番号テーブルを示す図である。

【0456】

この変形例では、タイマ1の代わりに、タイマ11～タイマ14を用意している。タイマ11は特図変動時間が9.8秒になることを表し、タイマ12は特図変動時間が7.2秒になることを表し、タイマ13は特図変動時間が4.6秒になることを表し、タイマ14は特図変動時間が2.0秒になることを表す。この変形例においては、特図の図柄変動停止表示が連続する場合の、先の図柄変動停止表示と後の図柄変動停止表示の時間間隔は0.6秒に統一されている。

【0457】

図44(a)は、テーブル11選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、同図(b)は、テーブル12選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、同図(c)は、テーブル13選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、同図(d)は、テーブル14選択時のタイマ番号決定用テーブルを示す図である。これらのタイマ番号決定用テーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。また、同図(e)には、大当たり遊技終了後の4回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間を、特図決定結果が大当たり図柄(特図A～特図C)であったときと、はずれ図柄(特図D)であったときに分けてそれぞれ示した図である。

【0458】

図44(a)に示すように、大当たり遊技終了後の1回目の図柄変動停止表示の特図決定結果が大当たり図柄(特図A～特図C)であったときには、1回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ11が表す9.8秒になり、はずれ図柄(特図D)であったときには、1回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ14が表す2.0秒になる。また、同図(b)に示すように、大当たり遊技終了後の2回目の図柄変動停止表示の特図決定結果が大当たり図柄(特図A～特図C)であったときには、2回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ12が表す7.2秒になり、はずれ図柄(特図D)であったときには、2回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ14が表す2.0秒になる。また、同図(c)に示すように、大当たり遊技終了後の3回目の図柄変動停止表示の特図決定結果が大当たり図柄(特図A～特図C)であったときには、3回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ13が表す4.6秒になり、はずれ図柄(特図D)であったときには、3回目の図柄変動停止表示における図柄変動時間はタイマ14が表す2.0秒になる。さらに、同図(d)に示すように、大当たり遊技終了後の4回目の図柄変動停止表示では、特図決定結果が大当たり図柄(特図A～特図C)であっても、はずれ図柄(特図D)であっても、図柄変動時間はタイマ14が表す2.0秒になる。以上説明したことは、同図(e)にまとめて示してある。なお、上述のごとく、特図の図柄変動停止表示が連続する場合の、先の図柄変動停止表示と後の図柄変動停止表示の時間間隔は0.6秒に統一されている。

【0459】

このようなタイマ構成にすることで、大当たり遊技終了後の4回の図柄変動停止表示が4回ともはずれた場合であっても、何回目かの図柄変動停止表示で大当たりの停止図柄が表示され当該図柄変動停止表示で非大当たり遊技状態が終了する場合であっても、1回目の図柄変動停止表示を開始してから最後(1回目で当たれば1回目)の図柄変動停止表示が終了するまでの時間は、所定時間(ここでは9.8秒)に統一されている。すなわち、所定の複数回(ここでは4回)の図柄変動停止表示が実行される期間長を所定期間(ここでは9

10

20

30

40

50

． 8 秒）に定め、特定の当否判定結果（ここでは大当たり）を報知する図柄変動停止表示を最後に含む 1 又は複数回の特定図柄変動停止表示が実行される期間長を上記所定期間（ここでは 9． 8 秒）とする演出（1 G 連演出と称する）が行われる。この場合、演出 A を、1 又は複数回の特定図柄変動停止表示のうちの最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミング（第一の所定タイミングの一例に相当）で開始させてもよい。すなわち、最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミングで、図 3 6（a）の装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示された演出画像が表示され、以後、図柄変動時間の長さに合わせて、図 3 6 に示す 2 秒間ごとの演出画像が表示されるようにしてもよい。例えば、最初と 2 回目の図柄変動停止表示の図柄変動時間が 2 秒であり、最後の 3 回目の図柄変動停止表示の図柄変動時間が 4． 6 秒の場合には、最初の図柄変動停止表示では図 3 6（a）～図 3 6（b）に示す演出画像が表示され、2 回目の図柄変動停止表示では図 3 6（c）～図 3 6（d）に示す演出画像が表示され、3 回目（最後）の図柄変動停止表示では図 3 6（e）～図 3 6（h）に示す演出画像が表示されるようにしてもよい。このような 1 G 連演出を実行する場合には、主制御部 3 0 0 が、始動情報の先読み結果あるいは特図事前判定結果を第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が、この先の保留の中に特定の当否判定結果（ここでは大当たりの判定結果）となる保留があるか否かを判定して、その判定結果に基づいて、1 G 連演出を実行するようにしてもよい。例えば、特定の当否判定結果となる保留がある場合に 1 G 連演出を実行するようにしてもよい。また、ない場合であっても 1 G 連演出を実行することで遊技の興趣がより向上する。

10

【0 4 6 0】

20

この 1 G 連演出についてさらに、別形態における変動パターンテーブルの種々のテーブル構成について説明する。図 4 5（a）～（h）および図 4 6（a）～（c）は、変動パターンテーブルの構成の例を示している。上記実施の形態における変動パターンテーブルは、全てのテーブルが以下のような構成を有していてもよいし、一部のテーブルが以下のような構成を有していてもよい。また、以下の複数種類の構成のテーブルが組み合わせられていてもよい。

【0 4 6 1】

図 4 5（a）に示す変動パターンテーブルは、常に固定の変動時間（本例では「1 0 秒」）が選択される構成を有している。例えば、変動時間を決定する際に乱数値を取得せず常に固定時間を選択する場合、図 4 5（a）に示すような変動パターンテーブルを有して

30

【0 4 6 2】

図 4 5（b）に示す変動パターンテーブルは、2 種以上の変動時間（本例では「1 0 秒」および「2 0 秒」の 2 種）が周期的に繰り返し選択される構成を有している。例えば回数カウンタを持っていて、カウンタ値が奇数であれば変動時間を 1 0 秒とし、偶数であれば変動時間を 2 0 秒とする場合、図 4 5（b）に示すような変動パターンテーブルを有しているとみなすことができる。あるいは、回数カウンタのカウント値の下一桁の数字に基づいて変動時間を決定する場合にも、図 4 5（b）に示すような変動パターンテーブルを有しているとみなすことができる。

【0 4 6 3】

40

図 4 5（c）に示す変動パターンテーブルは、乱数値の全範囲（本例では 0 ～ 2 5 5）で特定の変動時間（本例では「1 0 秒」）が選択される構成を有している。例えば、取得した乱数の値に関わらず常に固定の変動時間を選択する場合、図 4 5（c）に示すような変動パターンテーブルを有しているとみなすことができる。

【0 4 6 4】

図 4 5（d）に示す変動パターンテーブルは、取得した乱数値に基づいて 2 種以上の変動時間（本例では「1 0 秒」および「2 0 秒」の 2 種）のいずれかが選択される構成を有している。

【0 4 6 5】

図 4 5（e）に示す変動パターンテーブルは、複数の乱数値（本例では 2 つの乱数値（

50

乱数値 1 および乱数値 2)) に基づいて変動時間が選択される構成を有している。

【0466】

図 4 5 (f) に示す変動パターンテーブルは、当否判定結果によらず共通に用いられるテーブルであり、当否判定結果および乱数値の双方に基づいて変動時間が選択される構成を有している。このように、当否判定結果によって変動パターンテーブルを使い分けるのではなく、共通の変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。

【0467】

図 4 5 (g) に示す変動パターンテーブルは、保留数によらず共通に用いられるテーブルであり、保留数および乱数値の双方に基づいて変動時間が選択される構成を有している。このように、保留数によって変動パターンテーブルを使い分けるのではなく、共通の変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0468】

図 4 5 (h) に示す変動パターンテーブルは、保留数および当否判定結果によらず共通に用いられるテーブルであり、保留数、当否判定結果および乱数値に基づいて変動時間が選択される構成を有している。このように、保留数や当否判定結果によって変動パターンテーブルを使い分けるのではなく、共通の変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。

【0469】

図 4 6 (a) に示すように、はずれ用の変動パターンテーブルと当り用の変動パターンテーブルとに分けられている場合であっても、当否判定結果および乱数値に基づいて変動時間が選択される 1 つの変動パターンテーブルとみなすことができる。

20

【0470】

また、一または複数のプログラムの直値を 1 つのテーブルとみなすことができる。例えば、当否判定結果を示すフラグが「はずれ」でありかつ乱数値が「191 以下」である場合には変動時間を「10 秒」とし、同フラグが「はずれ」でありかつ乱数値が「192 以上」である場合には変動時間を「20 秒」とし、同フラグが「当り」でありかつ乱数値が「127 以下」である場合には変動時間を「30 秒」とし、同フラグが「当り」でありかつ乱数値が「128 以上」である場合には変動時間を「40 秒」とする、というプログラムは、図 4 6 (b) に示すように、当否判定結果および乱数値に基づいて変動時間が選択される 1 つの変動パターンテーブルとみなすことができる。

30

【0471】

さらに、一または複数のプログラムの直値と一または複数のテーブルとの組合せを 1 つのテーブルとみなすことができる。例えば、それぞれ乱数値に基づいて変動時間が選択される「テーブル A」および「テーブル B」と、当否判定結果を示すフラグが「はずれ」であれば「テーブル A」を選択し、同フラグが「当り」であれば「テーブル B」を選択する、というプログラムとの組合せは、図 4 6 (c) に示すように、当否判定結果および乱数値に基づいて変動時間が選択される 1 つの変動パターンテーブルとみなすことができる。

【0472】

以上説明したように、復電時に打ち方示唆の示唆態様を電源断直前とは異なせたり、電源断直前まで行われていた球演出装置 207 を用いた演出から復電時には装飾図柄表示装置 208 を用いた演出に切り替えたり、あるいは復電時には遊技者の期待度が低下する演出へ切り替えることによって、電気系統に異常が発生したことを遊技店員に知らせるきっかけを与えることができる。また、一台の遊技台をきっかけに、遊技台が設置される島設備、ホール内の設備、建物等の電気系統に異常があるか調査を行うことができる場合がある。

40

【0473】

また、遊技者に店員を呼ばせることにより、遊技店員に電気系統の異常（例えば落雷による電源電圧降下など）が発生したことを知らせることができる場合がある。

【0474】

また、遊技者を不満にさせて、あるいは遊技者に損をしてしまうのではないかといった

50

遊技者の不安を煽ることで、遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。また、お詫びをする機会を増やすことができる場合がある。近年、ホールでは人と人とのコミュニケーションが希薄になりつつあるが、こうすることで、遊技者と遊技店員がコミュニケーションを図る機会を増やしてアットホームな遊技店作りが可能になる場合がある。

【0475】

加えて、当否判定の結果に影響を与えず、演出を切り替えるだけなので遊技の公平性が担保して遊技者を安心させることができる場合がある。また、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。

【0476】

さらに、現在の遊技状態を示す状態表示手段等を備え、遊技状態を秘匿している状態（例えば潜伏大当たり後など）で電断復電させた後は真の遊技状態を状態表示手段等に表示する遊技台において、電断復電により真の遊技状態を判別する不公平・不正な行為を遊技店側が発見しやすくなる場合がある。

10

【0477】

ところで、電源断が生じた場合、エラー画面を装飾図柄表示装置208に全面的に表示すれば遊技店員が気付くので良いようにも一見すると思える。しかし、エラー画面を全面的に表示した場合、遊技台の状況を把握しているため、わざわざ遊技店員を呼ばずに遊技を続行したい遊技者にとって不利益である。上述のパチンコ機100によれば、一部の遊技者は店員を呼ぶ、一部の遊技者は遊技を続行することができる。遊技を続行したい遊技者は電断復電が発生した後も演出を楽しむことができる場合がある。また、演出はそのまま装飾図柄表示装置208の表示画面の片隅に電断復電を表示すれば遊技店員は気付くので良いようにも一見すると思える。しかし、表示画面の片隅に電断復電を表示すると、本来の演出を楽しませることが出来なくなる場合がある。また、表示画面の片隅では遊技店員が気付かない恐れが依然として残る。上述のパチンコ機100によれば、復電時に切り替わった後の演出も通常通り楽しませることができる場合がある。

20

【0478】

なお、主制御部300に電源断が生じ、第1副制御部400にも電源断が生じ、両者がすぐに復電した場合や、主制御部300と第1副制御部400のうち、いずれか一方のみに電源断が生じすぐに復電した場合にも本発明は適用することができる。

【0479】

また、以上の説明では、デフォルト画面（デフォルト演出表示）やスタート画面（スタート演出表示）という言葉を用いて説明したが、これらの画面は、制御状態や遊技者の有利度を示唆していない画面である場合がある。また、デフォルト画面（デフォルト演出表示）は、演出の開始後であって演出の終了前に制御状態を示唆する一連の演出における開始時あるいは終了時に表示される画面であったり、演出の開始後であって演出の終了前に遊技者の有利度を示唆する一連の演出における開始時あるいは終了時に表示される画面であったりする場合もある。さらに、デフォルト画面（デフォルト演出表示）は、電源断時の制御状態（遊技状態）とは異なる制御状態（遊技状態）を示唆する画面である場合もある。

30

【0480】

続いて、保留表示を用いた事前予告（以下では先読み予告と称する）についてさらに詳述する。図15では、保留表示の表示態様を変化させて先読み予告を行っている状態で電断が生じ、復電時には、デフォルトの表示態様に戻る例を説明し、図16では、保留表示の表示態様を、大当たりの信頼度の高い表示態様に変化させて先読み予告を行っている状態で電断が生じ、復電時には、大当たりの信頼度の低い表示態様に変化する例を説明した。ここでは、復電時に専用保留表示を行う例を説明する。

40

【0481】

図47は、保留表示を用いた先読み予告の一例を示す図である。

【0482】

図47(a)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレに対応した装飾図柄の組み合

50

わせ（「装飾4」－「装飾1」－「装飾6」）が停止表示されている。この図47（a）に示す装飾図柄表示装置208における演出表示領域208dには、特図の1つの保留に対して1つの表示を行う保留表示が行われ、4つの保留表示701～704が表示されている。これら4つの保留表示701～704の表示態様はいずれも白丸の図形による表示態様である。この例では、白丸の図形による表示態様の保留表示は、先読み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）に相当する。

【0483】

図47（b）では、4つの保留表示のうち、最も古い保留（保留表示701の保留）に基づく特図変動遊技が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。特図変動遊技が開始されると、最も古い保留に対応した保留表示701は消え、保留表示の数は3つになる。

【0484】

図47（c）では、何らかの理由により電断が発生し、同図（d）には、瞬時に復電した直後の装飾図柄表示装置208が示されている。この図47（d）に示す装飾図柄表示装置208には、復帰表示である「復旧中 しばらくお待ち下さい」という文字表示がなされている。また、演出表示領域208dには、特図の1つの保留に対して1つの表示を行う保留表示が行われ、3つの保留表示702'～704'が表示されているが、それらの表示態様は、通常保留表示の表示態様とも、先読み予告の表示態様とも異なる特定の表示態様（ここでは星形）である。この特定の表示態様は、復電した直後（言い換えれば、電源投入時）に残っていた特図の保留（ここでは3つの保留）が総て消化されるまでの間に限って出現する復電時専用の表示態様である。すなわち、RAM308に設けられた保留記憶部に電断時に記憶されていた始動情報のうち最も新しい始動情報に基づく当否判定結果の報知が終了するまで、復電後に表示される保留表示は復電時専用の表示態様で表示される。この例では、上記間が先読み予告規制期間に相当し、保留表示を復電時専用の表示態様で表示することで、先読み予告による保留表示の表示態様の変化が行われないことを遊技者に報知している。

【0485】

図47（e）では、特定の表示態様で表示された3つの保留表示702'～704'のうち、最も古い保留（保留表示702'の保留）に基づく特図変動遊技が開始され、その、最も古い保留に対応した保留表示702'は消え、保留表示の数は2つになる。図47（e）に示す装飾図柄表示装置208には、復帰表示が表示され続けており、ここでは不図示の特図表示装置による特図変動遊技は行われているものの、装飾図柄表示装置208には装飾図柄の変動表示は表示されないでいる（同図（f）でも同じ）。

【0486】

やがて、保留表示702'の保留に基づく特図変動遊技が終了し、ここでは不図示の特図表示装置にはハズレの停止図柄が停止表示される。ここでやっと復帰表示が終了し、装飾図柄表示装置208には、ハズレに対応した装飾図柄の組み合わせ（「装飾1」－「装飾6」－「装飾6」）が停止表示される（図47（g））。

【0487】

図47（h）では、残った2つの保留表示703'、704'のうち、古い方の保留（保留表示703'の保留）に基づく特図変動遊技が開始され、復帰表示が終了した装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。図47（h）に示す装飾図柄表示装置208では、古い方の保留に対応した保留表示703'は消え、保留表示704'のみが残った状態になる。

【0488】

ここで、特図始動口に2回の入賞があり、特図の保留は増加する。復電した直後に残っていた最後の特図の保留が未だに残っているため、ここでの2回の入賞に基づく保留を表す保留表示705、706も特定の表示態様（ここでは星形）で行われる。すなわち、先読み予告規制期間であるため、保留表示は、復電時専用の表示態様で表示され、先読み予告による保留表示の表示態様の変化がまだ行われないことを遊技者に報知している。この

時点で、保留表示の数は3つになる。

【0489】

やがて、保留表示703'の保留に基づく特図変動遊技が終了し、不図示の特図表示装置にはハズレの停止図柄が停止表示され、装飾図柄表示装置208にも、ハズレに対応した装飾図柄の組み合わせ（「装飾7」－「装飾6」－「装飾4」）が停止表示される（図47（1））。

【0490】

次いで、復電した直後に残っていた最後の特図の保留（保留表示704'の保留）に基づく特図変動遊技が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される（図47（k））。図47（h）に示す装飾図柄表示装置208では、復電した直後に残っていた最後の特図の保留を表す保留表示704'は消え、保留表示の数は、復電後の新たな入賞分の2つになる。そして、保留表示704'の保留に基づく特図変動遊技が終了し、不図示の特図表示装置にはハズレの停止図柄が停止表示され、装飾図柄表示装置208にも、ハズレに対応した装飾図柄の組み合わせ（「装飾1」－「装飾6」－「装飾7」）が停止表示される（図47（l））。これで、RAM308に設けられた保留記憶部に電断時に記憶されていた始動情報のうち最も新しい始動情報に基づく当否判定結果の報知が終了し、先読み予告規制期間が終了する。

【0491】

続いて、復電後の新たな入賞分の2つの保留のうち先に入賞した分の特図変動遊技が開始され、先読み予告規制期間が終了したことにより、復電後に後に入賞した分の保留を表す保留表示706は、この例では、白丸の図形による通常保留表示の表示態様で表示されている。ここで、先読み予告が実行される場合もあり、その場合には、保留表示の表示態様を先読み予告の表示態様に変化させて表示する。

【0492】

なお、この例では、先読み予告規制期間（保留表示が復電時専用の表示態様で表示される期間）を、復電時から、RAM308に設けられた保留記憶部に電断時に記憶されていた始動情報のうち最も新しい始動情報に基づく当否判定結果の報知が終了するまでとしたが、上記最も新しい始動情報に基づく当否判定結果の報知が終了する前に特図始動口に入賞があった場合（図47（i）のような場合）には、復電後の新たな入賞に基づく始動情報については、当該始動情報に基づく当否判定を行う前、あるいは当該始動情報に基づく図柄変動表示が行われる前に、当該始動情報の先読みを行い、先読み結果に基づいて、先読み予告による保留表示の表示態様の変化、あるいは通常保留表示（デフォルトの表示）を行ってもよい。また、先読み予告規制期間（保留表示が復電時専用の表示態様で表示される期間）は、上記最も新しい始動情報に基づく当否判定結果の報知が終了するまでではなく、当該報知が終了して次ぎの図柄変動表示が開始されるまでとしてもよいし、あるいは、保留消化に関係なく、復電後所定時間が経過するまでとしてもよい。

【0493】

ここで、図47を用いて説明した、保留表示を用いた先読み予告を実行する遊技台をまとめると、遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を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取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果であることに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、前記当否判定の結果に基づく図柄態様を停止表示するための図柄変動表示を行う図柄表示手段と、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づく図柄変動表示の実行よりも前に、該始動情報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可能な事前判定手段と、前記事前判定の結果に基づき予告報知（例えば、先読み予告）を実行可能な予告手段と、前記予告報知を実行する所定の演出手段と、を備えた遊技台であって、所定条件（例えば、電源投入）の成立に基づいて前記所定の演出手段で当該所定条件の成立に基づく報知演出を実行するように構成され、前記所定条件の成立後、該所定条件の成立時点で記憶されている前記始動情報に基づく前記図柄変動表示が終了するまでの間、前記予告報知の実行を規制す

る予告規制手段を備えたことを特徴とする遊技台であることになる。この遊技台によれば、先読み予告報知演出を復電時処理中であることを報知する報知演出と重複しないようにすることができる場合がある。また、電断の影響により第1副制御部400が主制御部300から送信されたコマンドを取りこぼして、先読み予告報知演出と、当該先読み演出に対応する図柄変動表示とがずれてしまう危険性を回避できる場合がある。

【0494】

より詳しくまとめると、遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段と、一の前記始動情報に対して一の始動保留表示を所定表示態様によって行うことで前記始動情報記憶手段に記憶されている前記始動情報の数を報知する始動保留数報知手段と、前記始動情報記憶手段から取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、図柄変動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図柄変動表示を行う図柄表示手段と、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の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示が行われる前に、該所定の始動情報に基づく当否判定の結果が特定の当否判定結果になることを予告可能な予告手段と、起動信号が入力されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、所定の電源ラインの電圧値が所定の値より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段と、を備えた遊技台であって、前記予告手段は、前記始動保留表示を前記所定表示態様とは異なる特別表示態様で表示させることで、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための先読み予告を開始するものであって、前記始動保留数報知手段が前記始動保留表示を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該前記始動保留数報知手段は、前記所定表示態様とも前記特別表示態様とも異なる専用表示態様で該始動保留表示を行うものであることを特徴とする遊技台。であることになる。この遊技台によれば、復電後は、始動保留表示が専用表示態様で表示されることから、遊技者は不安に思い、遊技者が、遊技店の店員を呼ぶことが期待でき、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。

【0495】

また、前記予告規制手段は、前記所定条件の成立時点で記憶されていた前記始動情報に基づく前記図柄変動表示が終了するまでの間に新たに取得した始動情報に対しても前記予告報知の実行を規制することを特徴とする遊技台でもある。

【0496】

なお、前記予告規制手段は、前記所定条件の成立時点で前記予告報知が実行中である場合には、当該予告報知を規制するようにしてもよい。また、所定の遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）への移行に基づいて、前記予告規制手段の規制期間中であっても、前記予告報知の実行を可能とする予告規制解除手段を備えた遊技台であってもよい。さらに、前記所定条件は電源投入であって、前記所定条件に関する演出（例えば、復帰表示の演出）を優先的に前記所定の演出手段で実行するとともに、当該実行期間中は前記予告規制手段による予告規制期間か否かに関わらず前記予告報知の実行を規制することを特徴とする遊技台であってもよい。

【0497】

以上、本発明をパチンコ機（弾球遊技機）に適用させた例について詳細に説明したが、本発明の遊技台は、これに限るものではなく、例えば、メダルや遊技球（パチンコ球）を使用する回胴遊技機（スロットマシン）にも適用可能である。すなわち、本実施形態で説明したパチンコ機100は、ぱちんこ（1種+1種）であるが、他のぱちんこ（例えば、1種、2種、3種、1種+2種等）でもよく、スロット等（パロット、じゃん球）でもよい。

【0498】

図48は、本発明を適用可能なスロットマシンの一例を示す図である。

【0499】

本発明に係る遊技台は、図48に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール1002と、リールの回転を指示するためのスタートレバー1004と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン1006と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理1008）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段1010を備え、この演出手段が、所定の遊技領域1012に球を発射する発射装置1014と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口1016と、入賞口1016に入球した球を検知する検知手段1018と、検知手段1018が球を検知した場合に球を払出す払出手段1020と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置1022と、可変表示装置1022を遮蔽する位置に移動可能なシャッター1024と、所定動作態様で動作する可動体1026と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置1022が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置1010、であるスロットマシン1000」にも好適である。

10

20

【0500】

さらに、本発明の遊技台は、その他の例にも適用可能である。

【0501】

図49は、本発明を適用可能なその他の例を示す図である。

【0502】

本発明の遊技台は、図49（a）に示す、「紙幣投入口2002に紙幣を投入し、ベット2004およびスタート2006操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置2008で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト2009が選択された場合には、レシート発行機2010から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン2000」であってもよい。

30

【0503】

さらには、同図（b）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機3000、同図（c）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機5000、に適用してもよい。より具体的には、同図（b）における携帯電話機3000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

40

【0504】

同図（c）におけるポータブルゲーム機4000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図（c）における家庭用テレビゲーム機5000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

50

【0505】

さらには、同図（d）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ6000に適用してもよい。このデータサーバ6000からインターネット回線を介して同図（d）に示す家庭用テレビゲーム機5000に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【0506】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、DVD-ROM、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

10

【0507】

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。

【0508】

以上の説明では『遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域124）と、遊技者の操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射可能な発射手段（例えば、発射装置110）と、を備えた遊技台であって、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す報知（例えば、打ち方示唆報知）を少なくとも実行可能な報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、演出（例えば、演出Bや演出C）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、所定の起動条件の成立に基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）と、所定の出力条件の成立に基づいて出力される低電圧信号が入力された後、所定の復帰条件の成立に基づいて、当該低電圧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（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）と、を備え、前記起動条件（例えば、ステップS101を実行する条件）は、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、前記出力条件は、所定の電源ライン（例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン）の電圧値が所定の値（例えば、9V）より低下したことを含み、前記復帰条件（例えば、ステップS109の判定結果がYesになること）は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、前記報知手段は、複数の報知態様のうちのいずれかの報知態様で前記報知を少なくとも実行可能なものであり、前記複数の報知態様は、第一報知態様および第二報知態様を含み、前記第一報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様（例えば、「左打ちしてください」あるいは「右打ちしてください」）を含むものであり、前記第二報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様を何ら含まないもの（例えば、デフォルト示唆態様）であり、前記復帰条件が成立した場合には、前記報知手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第一報知態様（例えば、「左打ちしてください」あるいは「右打ちしてください」）によって前記報知を実行していたとしても、前記第二報知態様（例えば、デフォルト示唆態様）による前記報知（例えば、打ち方示唆報知）を少なくとも実行可能であり、前記復帰条件が成立した場合には、前記演出手段は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で第一の演出（例えば、演出C）を実行していたとしても、第二の演出（例えば、演出B）を少なくとも実行可能である、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

20

30

40

【0509】

ここで、前記起動条件は、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことのみ条件であってもよいし、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを少なくとも含む条件であってもよい（以下、同じ）。また、前記出力条件は、所定の電源ラインの電圧値が所定の値より低下したことのみの条件であってもよいし、所定の電源ラインの電圧値が所定の

50

値より低下したことを少なくとも含む条件であってもよい（以下、同じ）。

【0510】

さらに、前記復帰条件は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことのみ条件であってもよいし、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを少なくとも含む条件であってもよい（以下、同じ）。この復帰条件は、前記起動条件が成立し、さらに他の条件が成立することで成立するものであってもよい（以下、同じ）。

【0511】

前記複数の報知態様は、第一報知態様および第二報知態様のみの報知態様であってもよいし、第一報知態様および第二報知態様を少なくとも含む報知態様であってもよい（以下、同じ）。また、前記第一報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様のみの報知態様であってもよいし、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を発射することを促す態様を少なくとも含む報知態様であってもよい（以下、同じ）。

10

【0512】

前記復帰条件が成立した場合とは、前記復帰条件が成立した場合のみであっても、なくてもよく、前記復帰条件が成立した場合に必ずであっても、なくてもよい（以下、同じ）。また、前記復帰条件が成立した場合には、例えば、主制御部300が復帰した状態であるが、装飾図柄表示装置208側ではVRAMに画像を転送している途中で復帰前の状態であってもよい（以下、同じ）。

【0513】

20

少なくとも実行可能とは、最低限それのみを実行する他、他のものも実行することも含まれ、また、必ず実行される場合の他、実行されない場合があることも含む（以下、同じ）。

【0514】

上記遊技台を言い換えれば『遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域124）に含まれる、遊技者が狙うべき目標領域が変わる遊技台であって、遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段（例えば、発射装置110）と、前記目標領域に関する情報の示唆になる領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行可能な示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、第一の演出（例えば、演出C）を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、起動信号（例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号）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のCPU304）と、所定の電源ライン（例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン）の電圧値が所定の値（例えば、9V）より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）と、を備え、前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、第一の目標領域（例えば、左側領域）に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」）、第二の目標領域（例えば、右側領域）に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第二示唆態様（例えば、「右打ちしてください」）、および打ち方の示唆として何ら報知しない第三示唆態様（例えば、デフォルト示唆態様）を含む複数種類の示唆態様のうちのいずれか一種類の示唆態様で前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行可能であり、少なくとも、前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）が前記第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」）によって前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記第三示唆態様（例えば、デフォルト示唆態様）による領域示唆を実行し、少なくとも、前記演出手段が前記第一の演出（例えば、演出C）を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該演出手段（例えば、装飾図柄表示装置2

30

40

50

08)は、該第一の演出(例えば、演出C)とは異なる第二の演出(例えば、演出B)を実行することを特徴とする遊技台。』に相当する。

【0515】

これらの遊技台によれば、遊技者は、電断直前まで前記第一示唆態様(例えば、「左打ちしてください」)によって前記領域示唆(例えば、打ち方示唆)がなされていたのに、復電時には、打ち方の示唆として何ら報知されず、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、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、今まで行われていた上記第一の演出を楽しんでいた遊技者は、電断、復電することによってその第一の演出が上記第二の演出になって、第一の演出を楽しむことができなくなり、立腹して、遊技店の店員を呼ぶことが期待され、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。これらのことについて見方を変えれば、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。

10

【0516】

ここで、前記第一の演出は、特定の遊技者にとって喜ばしい演出であればよく、例えば、特定の遊技者が好きなキャラクタが登場している演出や、特定の遊技状態に限って行われる演出等であればよく、必ずしも、遊技者の誰もが喜ぶ演出である必要はない。

【0517】

また、第一の演出は、出現率が相対的に低い演出(例えば、プレミア演出)であって、第二の演出は、出現率が相対的に高い演出であってもよい。例えば、遊技球が転動可能な遊技領域(例えば、遊技領域124)に含まれる、遊技者が狙うべき目標領域が変わり、所定の当否判定条件が成立した場合(例えば、特図変動遊技の保留数が1以上である場合等)に当否判定を行い、該当否判定の結果が特定の結果(例えば、大当たり)であったことを含む所定の条件が成立した場合に、大当たり遊技を開始する遊技台であって、遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段(例えば、発射装置110)と、前記目標領域に関する情報の示唆になる領域示唆(例えば、打ち方示唆)を実行可能な示唆手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、前記大当たり遊技中に第一の演出(例えば、大当たり遊技状態中に限って出現する演出C)を実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、起動信号(例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号)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のCPU304)と、所定の電源ライン(例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン)の電圧値が所定の値(例えば、9V)より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段(例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304)と、を備え、前記示唆手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、第一の目標領域(例えば、左側領域)に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第一示唆態様(例えば、「左打ちしてください」)、第二の目標領域(例えば、右側領域)に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第二示唆態様(例えば、「右打ちしてください」)、および打ち方の示唆として何ら報知しない第三示唆態様(例えば、デフォルト示唆態様)を含む複数種類の示唆態様のうちのいずれか一種類の示唆態様で前記領域示唆を実行可能であり、少なくとも、前記示唆手段が前記第一示唆態様(例えば、「左打ちしてください」)によって前記領域示唆を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該示唆手段は、前記第三示唆態様(例えば、デフォルト示唆態様)による領域示唆(例えば、打ち方示唆)を実行し、少なくとも、前記演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)が前記大当たり遊技中に第一の演出(例えば、大当たり遊技状態中に限って出現する演出C)を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該大当たり遊技が再開された状態で該演出手段は、該第一の演出とは異なる第二の演出(例えば、非大当たり遊技状態中にも出現する演出B)を実行することを特徴とす

20

30

40

50

る遊技台であってもよい。

【0518】

なお、上記示唆手段を制御する示唆制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）を備え、その示唆制御手段が、少なくとも、前記示唆手段に前記第一示唆態様によって前記領域示唆を実行させている状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該示唆手段に、前記第三示唆態様による領域示唆を実行させる態様であってもよい。

【0519】

さらに、上記演出手段を制御する演出制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）も備え、その演出制御手段が、少なくとも、前記演出手段に前記第一の演出を実行させている状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該演出手段に、該第一の演出とは異なる第二の演出を実行させる態様であってもよい。

10

【0520】

また、例えば、前記遊技制御手段に供給される電圧が低下している場合には、前記所定の電源ラインの電圧は低下しているものである。

【0521】

また、前記目標領域に関する情報の報知になる領域報知を実行可能であって、第一の目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを報知する第一報知態様（例えば、「左打ちしてください」）、第二の目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを報知する第二報知態様（例えば、「右打ちしてください」）、およびいずれの目標領域に向けて遊技球を発射すべきかを何ら報知しない第三報知態様（ここでの第三報知態様は上記遊技台では第二報知態様の一例（例えば、デフォルト示唆態様）に相当）を含む複数種類の報知態様のうちのいずれか一種の報知態様で該領域報知を実行可能な報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備えた態様であってもよく、その報知手段を制御する報知制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）をさらに備えた態様であってもよい。また、上記第三報知態様（上記遊技台では第二報知態様に相当）は、いずれの目標領域に向けて遊技球を発射すべきかを何ら報知せずに前記目標領域に関する情報の示唆を行う態様であってもよく、例えば、デフォルトの目標領域（例えば、第一の目標領域や上記遊技領域全域）に向けて遊技球を発射すべきことを示唆する態様であってもよい。

20

30

【0522】

また、『前記復帰条件が成立した場合には、前記低電圧信号が前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）に入力された時点で前記第二報知態様（例えば、デフォルト示唆態様）によって前記報知（例えば、打ち方示唆報知）を実行していたとしても、前記第一報知態様（例えば、「左打ちしてください」あるいは「右打ちしてください」）による前記報知を行わずに、該第二報知態様（例えば、デフォルト示唆態様）による前記報知を少なくとも実行可能である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0523】

また、『前記復帰条件が成立した場合には、前記演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）に入力された時点で前記第二の演出（例えば、演出B）を実行していたとしても、前記第一の演出（例えば、演出C）を行わずに、該第二の演出（例えば、演出B）を少なくとも実行可能である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0524】

また、『所定の大当たり条件の成立に基づいて大当たり遊技を開始可能な大当たり制御手段（例えば、特図状態更新処理を実行する主制御部300のCPU304）を備え、前記大当たり条件は、所定の当否判定条件が成立した場合に行われる当否判定の結果が特定の結果（例えば、大当たり）であったことを含み、前記演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記大当たり遊技中に前記第一の演出（例えば、演出C）を少なくとも実行可能であ

50

る、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。ここで、前記大当たり条件は、所定の当否判定条件が成立した場合に行われる当否判定の結果が特定の結果であったことのみ
の条件であってもよいし、所定の当否判定条件が成立した場合に行われる当否判定の結果
が特定の結果であったことを少なくとも含む条件であってもよい。例えば、図柄変動表示
が行われ、かつ該図柄変動表示が終了して前記特定の結果に対応する停止図柄が確定表示
されることも条件としてよい。

【0525】

さらに、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）、および前
記制御状態復帰手段（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU30
4）を少なくとも有する主制御手段（例えば、主制御部300）と、前記報知手段（例え
ば、装飾図柄表示装置208）を制御する報知制御手段（例えば、第1副制御部400と
第2副制御部500を併せたもの）および前記演出手段（例えば、装飾図柄表示装置20
8）を制御する演出制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せ
たもの）を少なくとも有する副制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部5
00を併せたもの）と、を備え、前記主制御手段は、前記副制御手段に所定のコマンドを
送信することが少なくとも可能なものであり、前記報知手段（例えば、装飾図柄表示装置
208）は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記報知（
例えば、打ち方示唆報知）を実行することが少なくとも可能なものであり、前記演出手段
（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマ
ンドに基づいて、前記演出（例えば、演出Bや演出C）を実行することが少なくとも可能
なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。ここで、少なくとも有
するとは、最低限それのみを有する他、他のものも有することも含まれる（以下、同じ）
。また、少なくとも可能とは、最低限それのみを可能な他、他のものも可能であることも
含まれ、また、必ずそうされる場合の他、そうされない場合があることも含む（以下、同
じ）。

【0526】

以上の説明では『遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域124）と、遊技者
の操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射可能な発射手段（例えば、発射装置
110）と、を備えた遊技台であって、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球
を発射することを促す報知（例えば、打ち方示唆報知）を少なくとも実行可能な報知手段
（例えば、装飾図柄表示装置208）と、所定の起動条件の成立に基づいて遊技制御を開
始可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）と、所定の出力条件
の成立に基づいて出力される低電圧信号が入力された後、所定の復帰条件の成立に基づい
て、当該低電圧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（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）と、を備え、
前記起動条件（例えば、ステップS101を実行する条件）は、起動信号が前記遊技制御
手段に入力されたことを含み、前記出力条件は、所定の電源ライン（例えば、電源管理部
660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン）の電圧値が
所定の値（例えば、9V）より低下したことを含み、前記復帰条件（例えば、ステップS
109の判定結果がYesになること）は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力され
たことを含み、前記報知手段は、複数の報知態様のうちのいずれかの報知態様で前記報知
を少なくとも実行可能なものであり、前記複数の報知態様は、第一報知態様および第二報
知態様を含み、前記第一報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向けて遊技球を
発射することを促す態様（例えば、「左打ちしてください」あるいは「右打ちしてください」
）を含むものであり、前記第二報知態様は、前記遊技領域における所定の領域に向け
て遊技球を発射することを促す態様を何ら含まないもの（例えば、デフォルト示唆態様）
であり、前記復帰条件が成立した場合には、前記報知手段は、前記低電圧信号が前記遊技
制御手段に入力された時点で前記第一報知態様（例えば、「左打ちしてください」ある
いは「右打ちしてください」）によって前記報知を実行していたとしても該報知を実行せず
に、特定報知態様による報知（例えば、復帰表示）を行った後で、前記第二報知態様（例

えば、デフォルト示唆態様)による前記報知を少なくとも実行可能であり、前記特定報知態様は、前記遊技球を発射することを促す態様とは異なる態様を含むものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0527】

なお、前記特定報知態様は、前記遊技球を発射することを促す態様とは異なる態様のみの報知態様であってもよいし、前記遊技球を発射することを促す態様とは異なる態様を少なくとも含む報知態様であってもよい(以下、同じ)。また、前記特定報知態様による報知は、前記報知手段が完全に復帰して前記第二報知態様を報知できる状態であってもその第二報知態様による報知の実行前に行われるものであってもよい。前記特定報知態様は、例えば、全体が無模様かつ一色の報知態様(例えば、真っ暗なブラックアウト画面)や、デフォルト報知態様(例えば、遊技台製造メーカーのロゴや遊技台のタイトルロゴ等)であってよい。

10

【0528】

上記遊技台を言い換えれば『遊技球が転動可能な遊技領域(例えば、遊技領域124)に含まれる、遊技者が狙うべき目標領域が、変わる遊技台であって、遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段(例えば、発射装置110)と、前記目標領域に関する情報の表示になる領域表示(例えば、打ち方示唆)を実行可能であって、第一の目標領域(例えば、左側領域)に向けて遊技球を発射すべきことを表示する第一表示態様(例えば、「左打ちしてください」)、第二の目標領域(例えば、右側領域)に向けて遊技球を発射すべきことを表示する第二表示態様(例えば、「右打ちしてください」)、およびいずれの目標領域に向けて遊技球を発射すべきかを何ら表示しない第三表示態様(例えば、デフォルト示唆態様)を含む複数種類の表示態様のうちのいずれか一種類の表示態様で該領域表示を実行可能な演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、起動信号(例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号)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のCPU304)と、所定の電源ライン(例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン)の電圧値が所定の値(例えば、9V)より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段(例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304)と、を備え、前記低電圧信号が出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た場合に、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、該低電圧信号が出力された時点で前記第一表示態様(例えば、「左打ちしてください」)による前記領域表示(例えば、打ち方示唆)を実行していたとしても、当該領域表示は実行せずに前記目標領域に関する情報の表示とは異なる表示(例えば、復帰表示)を行った後で、前記第三表示態様(例えば、デフォルト示唆態様)による領域表示(例えば、打ち方示唆)を実行することが可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』に相当する。

20

30

【0529】

ここで、少なくとも、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)が前記第一表示態様(例えば、「左打ちしてください」)によって前記領域表示(例えば、打ち方示唆)を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合に、該演出表示手段は、該第一表示態様(例えば、「左打ちしてください」)による該領域表示(例えば、打ち方示唆)は行わずに、前記目標領域に関する情報の表示とは異なる表示(例えば、復帰表示)を行った後で、前記第三表示態様(例えば、デフォルト示唆態様)による領域表示を実行するものであってもよい。

40

【0530】

これらの遊技台によれば、遊技者は、電断直前まで前記第一表示態様(例えば、「左打ちしてください」)によって前記領域表示(例えば、打ち方示唆)がなされていたのに、復電時には、まず、前記目標領域に関する情報の表示とは異なる表示がなされ、遊技者は、その表示を見ながら待っても、いずれの目標領域に向けて遊技球を発射すべきかが何ら

50

表示されず、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、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。しかも、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、遊技者が前記目標領域に関する情報の表示とは異なる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。

【0531】

また、上記演出表示手段を制御する演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）も備え、その演出表示制御手段が、前記低電圧信号が出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た場合に、前記演出表示手段に該低電圧信号が出力された時点で前記第一表示態様による前記領域表示を実行させていたとしても、当該領域表示は実行させずに前記目標領域に関する情報の表示とは異なる表示を行わせた後で、前記第三表示態様による領域表示を実行させることが可能なものである態様であってもよい。

10

【0532】

ここで、前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、現在の制御状態（例えば、電サポ状態と非電サポ状態）に応じた目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを表示する表示態様を含む複数種類の表示態様のうちのいずれか一種類の表示態様で前記領域表示を実行可能なものであってもよく、また、前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記遊技領域のうち、現在の制御状態に対応していない領域に遊技球が進入したことに基づいて、現在の制御状態に応じた目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを表示する表示態様（例えば、警告表示）で該領域表示を実行可能なものであってもよい。これらの場合には、少なくとも、前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）が前記第一表示態様（例えば、「左打ちしてください」）によって前記領域表示（例えば、打ち方示唆）を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該演出表示手段は、前記第三表示態様（例えば、デフォルト示唆態様）による領域表示を実行するものであってもよい。

20

【0533】

また、前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、遊技者の利益度が高くなる目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを表示する表示態様を含む複数種類の表示態様のうちのいずれか一種類の表示態様で前記領域表示を実行可能なものであってもよく、また、前記演出表示手段は、前記遊技領域のうち、遊技者の利益度が高くなる目標領域とは異なる領域に遊技球が進入したことに基づいて、遊技者の利益度が高くなる目標領域に向けて遊技球を発射すべきことを表示する表示態様で該領域表示を実行可能なものであってもよい。なお、ここにいる遊技者の利益度が高くなる目標領域は、その利益度が最も高くなる目標領域の他、その利益度が相対的に高くなる目標領域であってもよい。

30

【0534】

また、『前記特定報知態様は、前記遊技球を発射することを促す態様とは異なる態様であって、復電した旨の態様を含むものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0535】

ここで、前記特定報知態様は、復電した旨の態様のみの報知態様であってもよいし、復電した旨の態様を少なくとも含む報知態様であってもよい（以下、同じ）。

【0536】

また、『前記復帰条件が成立した場合には、前記報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）に入力された時点で前記第二報知態様（例えば、デフォルト示唆態様）によって前記報知（例えば、打ち方示唆報知）を実行していたとしても該報知（例えば、打ち方示唆報知）を実行せずに、前記特定報知態様（例えば、復帰表示）による報知を行った後で、前記第二報知態様（例えば、デフォルト示唆態様）による前記報知を少なくとも実行可能

50

である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0537】

さらに、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）、および前記制御状態復帰手段（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）を少なくとも有する主制御手段（例えば、主制御部300）と、前記報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を制御する報知制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）を少なくとも有する副制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）と、を備え、前記主制御手段は、前記副制御手段に所定のコマンドを送信することが少なくとも可能なものであり、前記報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記報知（例えば、打ち方示唆報知）を実行することが少なくとも可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0538】

さらに、以上の説明では『所定の起動条件の成立に基づいて遊技制御を開始可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）と、所定の出力条件の成立に基づいて出力される低電圧信号が入力された後、所定の復帰条件の成立に基づいて、当該低電圧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（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）と、所定の大当たり条件の成立に基づいて大当たり遊技を開始可能な大当たり制御手段（例えば、特図状態更新処理を実行する主制御部300のCPU304）と、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様による表示（例えば、「○連荘目」という文字表示）を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備え、前記起動条件（例えば、ステップS101を実行する条件）は、起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、前記出力条件は、所定の電源ライン（例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン）の電圧値が所定の値（例えば、9V）より低下したことを含み、前記復帰条件（例えば、ステップS109の判定結果がYesになること）は、前記起動信号が前記遊技制御手段に入力されたことを含み、前記大当たり条件は、所定の当否判定条件が成立した場合に行われる当否判定の結果が特定の結果（例えば、大当たり）であったことを含み、前記表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様で前記表示（例えば、「○連荘目」という文字表示）を少なくとも実行可能であり、前記複数の表示態様は、第一表示態様および第二表示態様を含み、前記第一表示態様は、所定状態（例えば、遊技者にとって有利な状態）における前記大当たり遊技の実行回数が第一の回数（例えば、5回）であることに対応した態様（例えば、「5連荘目」という文字表示）を含むものであり、前記第二表示態様は、前記所定状態（例えば、遊技者にとって有利な状態）における前記大当たり遊技の実行回数が前記第一の回数よりも少ない第二の回数（例えば、1回）であることに対応した態様（例えば、「1連荘目」という文字表示）を含むものであり、前記復帰条件が成立した場合には、前記表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記低電圧信号が前記遊技制御手段に入力された時点で前記第一表示態様（例えば、「5連荘目」という文字表示）による表示を行っていたとしても該表示は行わずに、特定報知態様による報知（例えば、復帰表示）を行った後で、前記第二表示態様（例えば、「1連荘目」という文字表示）による表示を行うことが少なくとも可能なものであり、前記特定報知態様は、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様とは異なる態様を含むものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

30

40

【0539】

なお、ここでの前記特定報知態様は、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様とは異なる態様のみの表示態様であってもよいし、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様とは異なる態様を少なくとも含む表示態様であってもよい（以下、同じ）。

【0540】

上記遊技台を言い換えれば『所定の当否判定条件が成立した場合（例えば、特図変動遊

50

技の保留数が1以上である場合等)に行われる当否判定の結果が特定の結果(例えば、大当たり)であったことを含む所定の条件が成立した場合に、大当たり遊技を開始する遊技台であって、起動信号(例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号)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のCPU304)と、所定の電源ライン(例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン)の電圧値が所定の値(例えば、9V)より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段(例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304)と、演出を表示可能な演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、所定状態(例えば、遊技者にとって有利な状態)における前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様による表示(例えば、「○連荘目」という文字表示)を実行可能であり、少なくとも、前記低電圧信号が出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た場合に、前記演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、該低電圧信号が出力された時点で前記実行回数が第一の回数(例えば、5回)に対応した態様による表示(例えば、「5連荘目」という文字表示)を行っていたとしても当該表示は行わずに、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様による表示とは異なる表示(例えば、復帰表示)を行った後で、当該実行回数が該第一の回数よりも少ない回数(例えば、1回)であることに対応した態様による所定の表示(例えば、「1連荘目」という文字表示)を行うことが可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』に相当する。

10

20

【0541】

これらの遊技台によれば、遊技者は、電断直前まで前記第一の回数に対応した態様による表示(例えば、例えば、「5連荘目」という文字表示)がなされていたのに、復電時には、まず、前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様による表示とは異なる表示がなされ、遊技者は、その表示を見ながら待っても、該第一の回数に対応した態様による表示は行われず、代わりに、該第一の回数よりも少ない回数であることに対応した態様による所定の表示(例えば、「1連荘目」という文字表示)が行われ、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、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。しかも、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、遊技者が前記大当たり遊技の実行回数に対応した態様による表示とは異なる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。

30

【0542】

ここにいう所定の条件には、当否判定の結果が特定の結果であったという条件の他、該特定の結果(例えば、大当たり)の中でも所定の結果(例えば、15R大当たり)であったという条件や、さらには、上記特定の結果あるいは上記所定の結果に対応した図柄が停止表示してから所定時間経過したという条件等が含まれていてもよい。

【0543】

40

また、所定状態における前記大当たり遊技の実行回数は、該所定状態(例えば、遊技者にとって有利な状態、より具体的には電サポ状態あるいは確変状態)が終了する時、あるいは終了した時にクリアされてもよい。より具体的には、所定状態における最後の図柄変動表示の開始時や終了時、あるいはその最後の図柄変動表示の次の図柄変動表示の開示時にクリアされてもよい。

【0544】

また、前記特定報知態様による報知(表示)は、前記表示手段が完全に復帰して前記第二表示態様を表示できる状態であってもその第二表示態様による表示の実行前に行われるものであってもよい。前記特定報知態様は、例えば、全体が無模様かつ一色の表示態様(例えば、真っ暗なブラックアウト画面)や、デフォルト表示態様(例えば、遊技台製造メ

50

ーカーのロゴや遊技台のタイトルロゴ等)であってもよい。

【0545】

また、『前記特定報知態様は、前記大当り遊技の実行回数に対応した態様とは異なる態様であって、復電した旨の態様を含むものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0546】

また、『前記表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)による、所定状態(例えば、遊技者にとって有利な状態)における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示は、数字、または記号や図形の数による表示を含むものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0547】

ここで、前記表示手段による、所定状態における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示は、数字、または記号や図形の数による表示のみであってもよいし、数字、または記号や図形の数を少なくとも含む表示(例えば、キャラクターの図柄と数字と図形の数の組合せ等)であってもよい(以下、同じ)。

【0548】

また、『前記表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)による、所定状態(例えば、遊技者にとって有利な状態)における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示は、前記大当り遊技の連荘回数を表す表示を含む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。

20

【0549】

ここで、前記表示手段による、所定状態における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示は、前記大当り遊技の連荘回数を表す表示のみであってもよいし、前記大当り遊技の連荘回数を表す表示を少なくとも含む表示であってもよい(以下、同じ)。

【0550】

またさらに、『前記遊技制御手段(例えば、主制御部300の基本回路302)、前記制御状態復帰手段(例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304)、および前記当否判定を行う当否判定手段(例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304)を少なくとも有する主制御手段(例えば、主制御部300)と、前記所定状態(例えば、遊技者にとって有利な状態)における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示を前記表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)に行わせる制御を行うことが可能な表示制御手段(例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの)を少なくとも有する副制御手段(例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの)と、を備え、前記主制御手段は、前記副制御手段に所定のコマンドを送信することが少なくとも可能なものであり、前記表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記所定状態における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示を実行することが少なくとも可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0551】

また、『前記遊技制御手段(例えば、主制御部300の基本回路302)、前記制御状態復帰手段(例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304)、および前記当否判定を行う当否判定手段(例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304)を少なくとも有する主制御手段(例えば、主制御部300)と、前記所定状態における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示(例えば、「○連荘目」という文字表示)を前記表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)に行わせる制御を行うことが可能な表示制御手段(例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの)を少なくとも有する副制御手段(例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの)と、前記主制御手段と前記副制御手段とのうちの少なくとも一方に備えられ、前記当否判定の結果が特定の結果であったことに起因する大当り情報

40

50

（例えば、特図停止図柄を表す情報のうち大当り図柄（例えば、特図A）を表す情報）の数を少なくともカウント可能なカウント手段と、を備えたことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0552】

なお、ここにいうカウント手段は、所定の内部カウンタの値が0になったことに基づいてカウント値をクリアするものであってもよい。

【0553】

また、『前記主制御手段（例えば、主制御部300）は、前記当否判定の結果が特定の結果であったことに起因する大当り情報（例えば、主制御部300から送信されてきたコマンド（より具体的には、図柄変動停止コマンド等）に含まれている特図停止図柄を表す情報のうち大当り図柄（例えば、特図A）を表す情報）を前記副制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもののうちの第1副制御部400）に送信するものであってもよく、前記カウント手段は、前記副制御手段に備えられたものであり、前記大当り情報を前記主制御手段から受信するたびに該大当り情報の数のカウント値を更新することが少なくとも可能なもの（例えば、第1副制御部400のRAM408）であることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0554】

ここにいう前記カウント手段は、前記大当り情報として、例えば、大当り開始コマンド、最初のラウンド開始コマンド、当否判定結果が大当りであったことを含む図柄開始コマンド、あるいは停止図柄が大当り図柄であることを含む図柄停止コマンドをカウントするものであってもよい。また、前記カウント手段は、前記所定状態における最後の図柄開始コマンドや最後の図柄停止コマンド、あるいは最後の図柄変動開始コマンドの次の図柄変動開始コマンドを前記主制御部から受信したに基づいて前記カウント値をクリアするものであってもよい。

【0555】

さらに、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）、前記制御状態復帰手段（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）、および前記当否判定を行う当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304）を有する主制御手段（例えば、主制御部300）と、前記所定状態（例えば、遊技者にとって有利な状態）における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示（例えば、「○連荘目」という文字表示）を前記演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）に行わせる制御を行うことが可能な表示制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）を少なくとも有する副制御手段（例えば、第1副制御部400と第2副制御部500を併せたもの）と、を備え、前記主制御手段は、前記副制御手段に所定のコマンドを送信することが少なくとも可能なものであり、前記表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記主制御手段から送信される前記所定のコマンドに基づいて、前記所定状態における前記大当り遊技の実行回数に対応した態様による表示を実行することが少なくとも可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0556】

なお、前記演出制御手段は、前記復電コマンドの後に前記主制御手段から送信されてきた前記大当り情報（例えば、大当り開始コマンド）に基づいて、前記演出表示手段に前記所定の表示を行わせるものであってもよい。

【0557】

また、以上の説明では、『発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域と、所定の情報を報知可能な情報報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208やスピーカ120）とを備えた遊技台であって、前記遊技領域に装飾部材（例えば、演出装置206）を備え、前記遊技領域は、発射された遊技球が前記装飾部材の左側を流下可能な第一流下経路と、発射された遊技球が前記装飾部材の右側を流下可能な第二流下経路と、を有し、遊技状態に対応して前記第一流下経路および第二流下経路のいずれか一方が、特定流下経路

となっており、前記情報報知手段は、第一の報知と第二の報知が少なくとも可能なものであり、前記第一の報知および前記第二の報知の両方の報知は、前記特定流下経路への発射を促す報知であり、前記第一の報知（例えば、「右打ちしてください。」）、第一の報知条件が成立した場合に行われるものであり、前記第二の報知（例えば、「左打ちに戻してください。」）は、第二の報知条件が成立した場合に行われるものであり、前記第一の報知条件は、前記遊技状態の移行に関連する前記特定流下経路の変化に応じて少なくとも成立し、前記第二の報知条件は、前記特定流下経路とは異なる流下経路に遊技球が発射されたことに関連して少なくとも成立することを特徴とする遊技台であってもよい。』についても説明した。

【0558】

10

ここで、前記第一流下経路および前記第二流下経路のいずれか一方が前記特定流下経路となる場合における前記第一の報知（例えば、右矢印による記号表示）と前記第二の報知（例えば、文字表示）は報知態様が異なるものであってもよい。

【0559】

また、前記情報報知手段は、前記第二の報知を前記第一報知に比べて明確な報知態様（例えば、「左打ちに戻してください。」という音声追加態様）で報知可能とするものであってもよい。

【0560】

また、前記情報報知手段は、前記第一の報知を実行中は前記第二の報知条件が成立した場合であっても前記第二の報知を実行しないものであってもよい。

20

【0561】

さらに、前記第二の報知条件は前記特定流下経路とは異なる流下経路に配設された所定の入賞領域に遊技球が入賞することを少なくとも含んで構成されることであってもよい。

【0562】

また、前記第一流下経路に配置され、遊技球が進入したことを契機に当否判定を実行可能な第一の始動口（例えば、図23に示す第1特図始動口230）と、前記第二流下経路に配置され、遊技球が進入したことを契機に当否判定を実行可能な第二の始動口（例えば、図23に示す第2特図始動口232）と、前記第二流下経路に配置され、遊技球が進入したことを契機に補助当否判定を実行可能な第三の始動口（例えば、普図始動口228）と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、大当たり）である場合に遊技者に有利な制御状態（例えば、大当たり制御状態）に移行させることが可能であり、前記補助当否判定の結果が所定の当否判定結果（例えば、普図当り）である場合に遊技球が前記第二の始動口に進入し易くする制御状態（例えば、一対の羽根2321の開放）に移行させることが可能な制御状態移行手段（例えば、主制御部300）とを備えた態様であってもよい。

30

【0563】

なお、前記特定流下経路が前記第一流下経路となる場合は、前記所定の入賞領域は前記第三の始動口であり、前記特定流下経路が前記第二流下経路となる場合は、前記所定の入賞領域は前記第一の始動口であってもよい。

【0564】

40

また、遊技球を貯留可能な皿部材（例えば、下皿128）を備え、前記情報報知手段は、前記遊技状態が通常遊技状態のときに前記皿部材に遊技球が満杯となること（例えば、下皿満タンエラー発生）で第三の報知条件が成立した場合に、該皿部材に貯留されている遊技球を外部に排出させるための報知を行う第三の報知態様と、前記遊技状態が通常遊技状態よりも遊技者に有利となる特別遊技状態のときに前記皿部材に遊技球が満杯となることで第四の報知条件が成立した場合に、前記第三の報知態様とは異なる報知態様であって該皿部材に貯留されている遊技球を外部に排出させるための報知を行う第四の報知態様とで報知可能とするものであってもよい。

【0565】

さらに、前記情報報知手段は、所定の表示手段を含んで構成され、前記報知条件により

50

、前記所定の表示手段による前記報知態様として、表示回数、表示期間、表示態様の少なくとも1つを異ならせたことであってもよい。

【0566】

さらに、以上の説明では、『所定の電源ラインの電圧値が所定の値より低下したことを検出する電圧監視手段（例えば、電圧監視回路338）と、遊技台に対する電力供給が停止しても所定期間は記憶内容が保存されるバックアップ記憶手段（例えば、RAM308のレジスタ退避領域）と、を備え、前記電圧監視手段からの検出出力の入力により、前記バックアップ記憶手段の記憶内容を保存するための電源断時処理を実行する構成であって、遊技台に対する電力供給が開始されたときに、所定の復帰条件の成立に基づいて、制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための復電処理を行う制御状態復帰手段を備えた遊技台。』についても説明した。

10

【0567】

また、遊技制御を行う遊技制御手段（例えば、主制御部300の基本回路302）と、所定電位電源の電圧低下にもとづいて検出信号を出力する電源監視手段（例えば、電圧監視回路338）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

遊技台に対する電力供給が停止しても所定期間は記憶内容が保存されるバックアップ記憶手段（例えば、RAM308のレジスタ退避領域）を有し、

前記電源監視手段からの前記検出信号の入力に応じて、前記バックアップ記憶手段の記憶内容を保存するための電源断時の処理を実行し、

20

電力供給が開始されたときに、所定の復帰条件の成立に基づいて、制御状態を電源断時の状態に戻すための復電処理を行うもの、であってもよい。

【0568】

また、『遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域124）に含まれる、遊技者が狙うべき目標領域が、変わる遊技台であって、遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段（例えば、発射装置110）と、前記目標領域に関する情報の示唆になる領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行可能な示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、起動信号（例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号）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のCPU304）と、所定の電源ライン（例えば、電源管理部660と電圧監視回路338を結ぶ、12Vの直流電流が流れる電源ライン）の電圧値が所定の値（例えば、9V）より低下した場合に出力される低電圧信号が出力された後、前記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、当該低電圧信号が出力された際の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段（例えば、ステップS111を実行する主制御部300のCPU304）と、を備え、前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、第一の目標領域（例えば、左側領域）に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」）、第二の目標領域（例えば、右側領域）に向けて遊技球を発射する打ち方を遊技者に示唆する第二示唆態様（例えば、「右打ちしてください」）、および打ち方の示唆として何ら報知しない第三示唆態様（例えば、デフォルト示唆態様）を含む複数種類の示唆態様のうちのいずれか一種の示唆態様で前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行可能であり、少なくとも、前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）が前記第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」）によって前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行している状態で前記低電圧信号が出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た場合には、該示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記第三示唆態様（例えば、デフォルト示唆態様）による領域示唆を実行することを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

40

【0569】

また、『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）

50

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、RAM 308 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、RAM 308 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 CPU 304）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 340 から出力される起動信号）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、主制御部 300）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、大当たりの当否決定結果）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、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。

【0570】

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

10

20

30

40

50

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。

【0571】

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、RAM 308 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、RAM 308 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 CPU 304）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 340 から出力される起動信号）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、主制御部 300）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、大当たりの当否決定結果）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

10

20

30

40

50

、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

【0572】

また、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部 300）とは別の副制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）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、WDT 454）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 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、前記異常信号出力手段（例えば、WDT 454）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。

30

【0573】

また、『前記遊技制御手段（例えば、主制御部 300）とは別の副制御手段（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 208）に行なわせるものであり、

40

前記遊技制御手段（例えば、主制御部 300）は、前記始動情報記憶手段（例えば、RAM 308）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。

【0574】

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 230）および第二の始動領域（例えば、第 2 特図始動口 232）を含み、前記始動情報記憶手段（例えば、RAM 308）は、前記第一の始動領域に遊技

50

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。

【0575】

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 6（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、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。

【0576】

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 6（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 11 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

10

20

30

40

50

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。

【0577】

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口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口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

10

20

【0578】

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。

【0579】

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。

30

【0580】

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（例えば、主制御部300）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（例えば、大当り）である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である通常遊技状態（例えば、非大当り遊技状態）から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300）と、

40

演出を実行可能な演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

前記特別遊技状態に係る特別遊技状態情報（例えば、連荘回数）を記憶する特別遊技状態情報記憶手段（例えば、第1副制御部400のRAM408）と、

前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報に基づき、第一の演出（例えば、演出C）、および第二の演出（例えば、演出B）を含む複数種類の演出の中からいずれか一種類の演出を前記演出部に実行させる制御を行う演出制御手段（例えば、

50

第1副制御部400)と、

所定の起動信号(例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号)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、主制御部300)と、

を備え、

前記演出制御手段(例えば、第1副制御部400)は、前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報(例えば、連荘回数)が所定条件(例えば、2回以上)を充足していることに基づいて前記第一の演出(例えば、演出C)を前記演出部(例えば、装飾図柄表示装置208)に実行させる制御を行い、かつ該第一の演出が前記演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出部で実行されていた該第一の演出(例えば、演出C)を、前記第二の演出(例えば、演出B)に切り替えて該演出部(例えば、装飾図柄表示装置208)に実行させるものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0581】

ここで、『演出を開始する際のスタート演出から第二の演出を経て第一の演出へと所定条件を充足することで段階的に発展していく演出が実行される遊技台において、

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一の有利度である通常遊技状態から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

演出を実行可能な演出部と、

前記特別遊技状態に係る特別遊技状態情報を記憶する特別遊技状態情報記憶手段と、

前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報に基づき、前記スタート演出、前記第二の演出、および前記第一の演出を含む複数種類の演出の中からいずれか一種の演出を前記演出部に実行させる制御を行う演出制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記スタート演出から発展した所定の演出が前記演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出

10

20

30

40

50

部で実行されていた該所定の演出を、該所定の演出に発展する前段階以前の段階の演出に切り替えて該演出部に実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0582】

また、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ことに基づいて入賞困難状態から入賞容易状態へ移行する可変入賞手段を備えるものであってもよい。この可変入賞手段は、前記特別遊技状態中に、入賞困難状態から入賞容易状態へ移行することを繰り返すものであってもよい。

【0583】

また、前記第一の演出および前記第二の演出は、ストーリー性のある演出であり、該第一の演出は、前記第二の演出のストーリーの続きの演出であってもよい。

10

【0584】

また、前記第一の演出は、前記第二の演出を、見ない場合に比べて見た場合の方が、演出内容を理解しやすい演出であってもよい。

【0585】

また、前記演出部は、画像表示手段であって、前記第一の演出および前記第二の演出は、画像による演出であってもよい。

【0586】

さらに、前記特別遊技状態情報は、一又は複数の情報からなり、遊技者の利益に関する情報であってもよいし、遊技者の利益とは無関係の情報であってもよい。遊技者の利益に関する情報としては、例えば、前記当否判定手段による前記特定の当否判定結果の導出回数や、前記可変入賞手段における、入賞困難状態から入賞容易状態への移行回数であってもよい。より詳細には、確率非変動状態（通常状態、例えば、非確変状態）よりも前記当否判定手段による前記特定の当否判定結果の導出確率が高められた確率変動状態（例えば、確変状態）、または／および遊技球が始動領域に進入した場合に取得する始動情報に基づいて前記当否判定を行う遊技台にあっては、進入困難状態（通常状態、例えば、非電サポ状態）よりも遊技球が前記始動領域に進入しやすい進入容易状態（例えば、電サポ状態）における前記特定の当否判定結果の導出回数（例えば、連荘数）や、前記特定の当否判定結果が複数種類ある場合には、その複数種類の中で遊技者に有利なものの導出回数（例えば、15R大当り）や、前記特別遊技状態に移行してからの経過期間（例えば、累積ラウンド数）や、賞球数や、アタッカー開放回数等があげられる。すなわち、前記特別遊技状態情報は、前記特定の当否判定結果の導出履歴（大当り履歴）の情報であってもよい。一方、遊技者の利益とは無関係の情報としては、例えば、現在の演出から発展した演出へ昇格するための昇格条件を充足したか否か（昇格演出の成否）の情報や、現在の演出の前段階の演出へ降格してしまう降格条件を充足してしまったか否か（降格演出の成否）の情報や、演出選択（選択したモード、曲）の情報や、演出上で、倒した敵、登場した味方、進んだ場所に関する情報等があげられる。

20

30

【0587】

また、前記所定条件は、前記当否判定手段による前記特定の当否判定結果の導出回数や、前記可変入賞手段における、入賞困難状態から入賞容易状態への移行回数が、所定数以上であることや、所定数に達したことであってもよい。より詳細には、上記確率変動状態（例えば、確変状態）、または／および上記進入容易状態（例えば、電サポ状態）における前記特定の当否判定結果の導出回数（例えば、連荘数）や、前記特定の当否判定結果が複数種類ある場合には、その複数種類の中で遊技者に有利なものの導出回数（例えば、15R大当り）や、賞球数や、アタッカー開放回数が、所定数以上であることや、所定数に達したことであってもよい。また、前記特別遊技状態に移行してからの経過期間（例えば、累積ラウンド数）が、所定期間以上であることや、所定期間に達したことであってもよい。

40

【0588】

また、『前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記特別遊技状態情報

50

記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報（例えば、連荘回数）が所定条件（例えば、2回以上）を充足していることに基づいて、前記特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）中の所定期間に前記第一の演出（例えば、演出C）を前記演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0589】

前記特別遊技状態中の所定期間とは、例えば、大当たり開始演出、大当たり終了演出、ラウンド開始演出、所定ラウンド中の演出等のうちの一部期間であってもよいし全期間であってもよい。

【0590】

また、『前記制御状態移行手段（例えば、主制御部300）は、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（例えば、大当たり）である場合に、第一の特別遊技状態（例えば、2R大当たりの大当たり遊技状態）と、該第一の特別遊技状態よりも遊技者にとって有利度が高い第二の特別遊技状態（例えば、15R大当たりの大当たり遊技状態）を含む複数種類の特別遊技状態のうちの1種類の特別遊技状態に制御状態を移行させるものであり、

前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報が所定条件を充足していることに基づいて、前記第二の特別遊技状態（例えば、15R大当たりの大当たり遊技状態）中の所定期間（例えば、2連荘目以降の期間）に、前記第一の演出（例えば、演出C）を前記演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0591】

前記第二の特別遊技状態とは、確変大当たりによる大当たり遊技状態や15R大当たりによる大当たり遊技状態であってもよく、所定条件としては、例えば、5連荘目の大当たりを獲得という条件があげられる。

【0592】

また、『前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報（例えば、連荘回数）が、所定条件（例えば、2回以上）を充足している場合は該所定条件を充足していない場合よりも高い確率で前記第一の演出（例えば、演出C）を前記演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0593】

例えば、5連荘以降の大当たりでは第一の演出が実行される確率が高くなる。

【0594】

ここにいう高い確率とは、0%より大きな確率であればよく、例えば、0.1%であってもよく、100%であってもよい。

【0595】

また、『前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報（例えば、連荘回数）に基づかない第三の演出（例えば、復電時用デフォルト画面を表示する演出）を前記演出部に実行させる制御も行い、かつ、前記第一の演出（例えば、演出C）が前記演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出部で実行されていた前記第一の演出（例えば、演出C）を、前記第三の演出（例えば、復電時用デフォルト画面を表示する演出）に切り替えて該演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させるものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0596】

前記第三の演出としては、例えば「準備中」の画像表示や、単一色の画像表示等があげられる。また、この第三の演出は、前記特別遊技状態情報（例えば大当たり履歴）に基づかない、上記スタート演出と同じ内容の演出であってもよい。

【0597】

前記制御状態復帰手段は、前記スタート演出から発展した所定の演出が前記演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出部で実行されていた該所定の演出を、前記第三の演出に切り替えて、その後に該所定の演出に発展する前段階以前の段階の演出に切り替えて該演出部に実行させるものであってもよい。

10

【0598】

また、『前記特別遊技状態情報記憶手段（例えば、第1副制御部400のRAM408）は、前記特別遊技状態情報として、前記当否判定手段（例えば、主制御部300）が前記特定の当否判定結果（例えば、大当たり）を導出した導出回数（例えば、連荘回数）を記憶するものであり、

前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている前記導出回数を表す回数表示を前記演出部に表示させる制御を行い、かつ

第一の回数（例えば、5回）を表す前記回数表示（例えば、「5連荘目」という文字表示）が前記演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）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、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出部に表示されていた該回数表示（例えば、「5連荘目」という文字表示）を、該第一の回数（例えば、5回）よりも少ない第二の回数（例えば、1回）を表す回数表示（例えば、「1連荘目」という文字表示）に切り替えて該演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）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。

20

【0599】

前記回数表示は、文字による表示であってもよいし、記号や図形の数による表示であってもよい。また、前記第二の回数は0回であってもよい。

30

【0600】

さらに、『前記演出部とは別の、前記回数表示を行う回数表示部（例えば、7セグメント表示装置）を備え、

前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、該回数表示を該回数表示部（例えば、7セグメント表示装置）に表示させる制御を行い、かつ

第一の回数（例えば、5回）を表す前記回数表示（例えば、「5連荘目」という文字表示）が前記回数表示部（例えば、7セグメント表示装置）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、該電気系統異常信号が出力されるまで該回数表示部に表示されていた該回数表示（例えば、「5連荘目」という文字表示）を、該第一の回数（例えば、5回）よりも少ない第二の回数（例えば、1回）を表す回数表示（例えば、「1連荘目」という文字表示）に切り替えて該回数表示部（例えば、7セグメント表示装置）に表示させるものである、

40

ことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0601】

ここで、『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一の有利度である通常遊技状態から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

演出を実行可能な演出部と、

50

前記特別遊技状態に係る特別遊技状態情報を記憶する特別遊技状態情報記憶手段と、

前記特別遊技状態情報記憶手段に記憶されている特別遊技状態情報が第一の条件を充足している場合には第二の演出を前記演出部に実行させ、該特別遊技状態情報が該第一の条件を充足しかつ第二の条件も充足している場合には第一の演出を該演出部に実行させる制御を行う演出制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備えた遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記第一の演出が前記演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出部で実行されていた前記第一の演出を前記第二の演出に切り替えて該演出部に実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0602】

前記第二の条件は、前記第一の条件を充足すると課せられる条件であってもよい。

【0603】

また、『遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域124）に含まれる、遊技者が狙うべき目標領域が、変わる遊技台において、

遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段（例えば、発射装置110）と、

前記目標領域に関する情報の示唆になる領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行する示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

第一の目標領域（例えば、左側領域）に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」）、および第二の目標領域（例えば、右側領域）に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第二示唆態様（例えば、「右打ちしてください」）を含む複数種類の示唆態様のうちのいずれか一種類の示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行う示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）と、

所定の起動信号（例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号）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（例えば、主制御部300）と、

を備え、

前記示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記領域示唆（例えば、打ち方

10

20

30

40

50

示唆)が所定の示唆態様(例えば、「左打ちしてください」)によって前記示唆手段(例えば、装飾図柄表示装置208)で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記示唆手段で実行されていた前記所定の示唆態様(例えば、「左打ちしてください」)による領域示唆を、前記複数種類の示唆態様のうち該所定の示唆態様とは異なる示唆態様(例えば、「右打ちしてください」)に切り替えて該示唆手段に実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0604】

前記目標領域は、遊技領域のうちの右側領域であってもよいし、左側領域であってもよいし、あるいは全領域であってもよい。

10

【0605】

前記第二の目標領域は、該第一の目標領域を含む領域であってもよいし、該第一の目標領域を含まない領域であってもよい。

【0606】

前記示唆制御手段は、前記領域示唆が前記第二示唆態様によって前記示唆手段で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで前記示唆手段で実行されていた該第二示唆態様による領域示唆を、前記第一示唆態様による領域示唆に切り替えて該示唆手段に実行させるものである。

20

【0607】

ここにいう第一の目標領域は、前記第二の目標領域よりも大きな領域(例えば、全領域)であってもよいし、前記第二の目標領域(例えば、右側領域)から離れた該第二の目標領域と同程度の大きさの領域(例えば、左側領域)であってもよい。

【0608】

この遊技台は、遊技の進行状況や、制御状態(遊技状態)に応じて前記目標領域が変わるものである。

【0609】

前記発射手段は、ハンドル等であってもよい。

【0610】

前記目標領域は、センター役物の右側の領域であってもよいし、左側の領域等であってもよいし、特定の始動口が配置された領域であってもよいし、特定の大打賞口が配置された領域であってもよい。

30

【0611】

前記示唆手段は、液晶表示パネルや、ランプ等の表示手段であってもよいし、スピーカ等の音出力手段であってもよい。

【0612】

第一示唆態様は、例えば、左打ちしてくださいという文字表示の態様であり、第二示唆態様は、右打ちしてくださいという文字表示の態様であってもよい。また、第一示唆態様は、全領域を狙うことを何も表示しないことで示唆する態様や、通常狙う領域である左領域を狙うことを何も表示せずに示唆する態様であってもよく、第二示唆態様は、左領域を狙うことを文字表示で示唆する態様であってもよい。

40

【0613】

また、『前記示唆制御手段(例えば、第1副制御部400)は、第一の目標領域(例えば、左側領域)に向けて遊技球を発射する第一目標領域狙いを遊技者に示唆する第一示唆態様(例えば、「左打ちしてください」という文字表示)の他に、該第一目標領域狙いを該第一示唆態様とは異なる第三示唆態様(例えば、デフォルト示唆態様)で遊技者に示唆する前記領域示唆(例えば、打ち方示唆)を前記示唆手段(例えば、装飾図柄表示装置208)に実行させる制御を行う

ことを特徴とする遊技台。

50

【0614】

ここにいう第一目標領域狙いを、例えば、左領域を狙うこと、すなわち左打ちを行うことにすると、前記第一示唆態様は、左打ちに戻してくださいという文字表示の態様であり、第三示唆態様は、左打ちすることを何も表示せずに示唆する態様であってもよい。

【0615】

また、『前記示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）は、現在の制御状態（例えば、大当たり遊技状態、電サポ状態、非電サポ状態）に応じた目標領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する示唆態様を含む複数種類の示唆態様のうちのいずれか一種類の示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0616】

例えば、通常遊技状態では左打ちで遊技を進行させる遊技台にあっては、前記複数種類の示唆は、左打ちを示唆する示唆態様（例えば、第一示唆態様）を含むものであってもよい。

【0617】

また、『遊技球が第一始動領域（例えば、第1特図始動口230）に進入した場合および第二始動領域（例えば、第2特図始動口232）に進入した場合に取得する始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段（例えば、主制御部300）と、

遊技球が前記第二始動領域に進入し難い進入困難制御状態（例えば、非電サポ状態）と、該進入困難制御状態よりも遊技球が該第二始動領域に進入し易い進入容易制御状態（例えば、電サポ状態）との間で制御状態を移行させる進入状態移行制御手段（例えば、主制御部300）と、
を備え、

20

前記示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記進入容易制御状態（例えば、電サポ状態）から前記進入困難制御状態（例えば、非電サポ状態）へ移行してから所定期間（例えば、図柄変動停止表示が4回行われる期間）は、前記第一の目標領域として前記第一始動領域（例えば、第1特図始動口230）に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」という文字表示）で前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）に前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行させる制御を行う、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0618】

前記示唆制御手段は、前記進入容易制御状態では前記第二の目標領域として前記第二始動領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第二示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行うものであってもよい。

【0619】

ここで、『確率非変動状態（例えば、非確変状態）と、該確率非変動状態よりも前記当否判定手段による特定の当否判定結果の導出確率が高められた確率変動状態（例えば、確変状態）との間で制御状態を移行させる状態移行制御手段を備え

前記示唆制御手段は、前記進入容易制御状態（例えば、電サポ状態）から前記進入困難制御状態（例えば、非電サポ状態）へ移行し、前記確率変動状態である期間は、前記第一の目標領域として前記第一始動領域に向けて遊技球を発射する第一始動領域狙いを遊技者に示唆する第一示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行い、前記進入困難制御状態かつ前記確率非変動状態では、該第一示唆態様とは異なる、該第一始動領域狙いを遊技者に示唆する第三示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行うものであることを特徴とする遊技台。』であってよい。

40

【0620】

ここにいう第一始動領域狙いは、例えば、左領域を狙うこと、すなわち左打ちを行うことであり、例えば、第一示唆態様は、左打ちに戻してくださいという文字表示の態様であり、第三示唆態様は、左打ちすることを何も表示せずに示唆する態様であってもよい。

50

【0621】

前記示唆制御手段は、前記進入困難制御状態では、前記第一の目標領域として前記第一始動領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第一示唆態様で、前記示唆手段に前記領域示唆を実行させる制御を行い、前記進入容易制御状態では前記第二の目標領域として前記第二始動領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第二示唆態様で、該示唆手段に該領域示唆を実行させる制御を行うものであってもよい。

【0622】

さらに、『遊技球が第一始動領域に進入した場合に第一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と、遊技球が第二始動領域に進入した場合に第二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とを備え、

10

前記当否判定手段は、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両方に始動情報が記憶されている場合には、該第二の始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行い、該第一の始動情報記憶手段および該第二の始動情報記憶手段のうちの一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行うものであることを特徴とする遊技台。』であってよい。

【0623】

このような第二始動領域優先機に適用することができ、第二始動領域優先機に適用した場合には、前記所定の期間は、優先側の始動情報の消化を行う期間であってよい。

【0624】

20

また、前記所定の期間は、予め定められた期間長のものであってもよいが、制御状態（遊技状態）に応じて変化する期間長のものであってもよい。

【0625】

また、『前記示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記遊技領域（例えば、遊技領域124）のうち、現在の制御状態（例えば、非電サポ状態）に対応していない領域に遊技球が進入したこと（例えば、普図始動口228に遊技球が進入したこと）に基づいて、現在の制御状態に応じた目標領域（例えば、左側領域）に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する示唆態様（例えば、第一示唆態様）で、前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置208）に前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行させる制御を行う

30

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0626】

前記遊技領域のうち、現在の制御状態に対応していない領域とは、例えば、左打ちすべき制御状態の場合は右側領域になる。

【0627】

遊技球が進入した場合とは、例えば、普図ゲートなどのセンサが遊技球を検知した場合等があげられる。

【0628】

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（例えば、主制御部300）と、

40

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（例えば、大当たり）である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である通常遊技状態（例えば、非大当たり遊技状態）から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300）と、
を備え、

前記示唆制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記制御状態移行手段（例えば、主制御部300）が前記特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）から前記通常遊技状態（例えば、非大当たり遊技状態）に移行させてから所定の期間（例えば、図柄変動停止表示が4回行われる期間）は、前記第一の目標領域として前記第一始動領域（例えば、第1

50

特図始動口 2 3 0) に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第一示唆態様（例えば、「左打ちしてください」という文字表示）で前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）に前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0 6 2 9】

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判定結果であることに基づいて入賞困難状態から入賞容易状態へ移行する可変入賞手段を備え、

前記可変入賞手段は、前記特別遊技状態中に、入賞困難状態から入賞容易状態へ移行することを繰り返すものであることを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0 6 3 0】

例えば、特別遊技状態中（例えば、大当たり遊技中）は右打ち、通常遊技状態中（例えば、非大当たり遊技中）は左打ちする遊技台や、あるいは大当たり遊技中は右打ち、電サポなし大当たり遊技終了後（非電サポ状態が一例になる進入困難制御状態）では即左打ちの遊技台であってもよい。

【0 6 3 1】

ここにいう所定の期間は、例えば、特図の図柄変動停止表示が所定回行われる間、あるいは予め定められた所定の期間長の間であってもよい。

【0 6 3 2】

また、『前記示唆制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）は、前記制御状態移行手段（例えば、主制御部 3 0 0）が前記通常遊技状態（例えば、非大当たり遊技状態）から前記特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に移行させてから所定の期間（例えば、大当たり遊技を開始してから大当たり遊技の終了演出が行われる直前までの期間）は、前記第二の目標領域として前記第二始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2）に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第二示唆態様（例えば、「右打ちしてください」という文字表示）で前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）に前記領域示唆（例えば、打ち方示唆）を実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0 6 3 3】

ここにいう所定の期間とは、例えば、大当たり開始演出の一部の期間であってもよい。

【0 6 3 4】

前記示唆制御手段は、前記制御状態移行手段が前記通常遊技状態から前記特別遊技状態に移行する直前期間も、前記第二の目標領域として前記第二始動領域に向けて遊技球を発射することを遊技者に示唆する第二示唆態様で前記示唆手段に前記目標領域に関する情報の示唆を実行させる制御を行うものであってもよい。

【0 6 3 5】

また、『前記示唆手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）は、前記領域示唆を表示する表示手段であることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0 6 3 6】

また、『複数の演出部それぞれによって種類の異なる演出が行われる遊技台において、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（例えば、主制御部 3 0 0）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（例えば、大当たり）である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である通常遊技状態（例えば、非大当たり遊技状態）から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部 3 0 0）と、

遊技球を用いた球演出を実行可能な第一演出部（例えば、球演出装置 2 0 7）と、

前記球演出の種類とは異なる所定種類の演出（例えば、画像表示の演出）を実行可能な第二演出部（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、

前記所定種類の演出を前記第二演出部で実行させる制御、および所定条件が成立した場合（例えば、８ラウンド目に突入した場合）に所定の球演出を前記第一演出部で実行させる制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、

所定の起動信号（例えば、起動信号出力回路３４０から出力される起動信号）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、主制御部３００）と、
を備え、

前記演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）は、前記所定の球演出が前記第一演出部（例えば、球演出装置２０７）で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで該第一演出部（例えば、球演出装置２０７）で実行されていた該所定の球演出を、前記第二演出部（例えば、装飾図柄表示装置２０８）での前記所定種類の演出（例えば、画像表示の演出）に切り替えて該第二演出部に実行させるものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【０６３７】

前記演出制御手段は、前記所定の球演出が前記第一演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで該第一演出部で実行されていた該所定の球演出を中止することになるが、前記第二演出部での前記所定種類の演出に切り替わった後に、第一演出部に遊技球が残っていてもよい。

【０６３８】

ここにいう遊技球を用いた球演出とは、いわゆるアウト球（死に球）を使った演出であってもよいし、遊技台内部で循環する球や、特定の領域に進入した遊技球を用いた演出であってもよい。

【０６３９】

前記第二演出部は、液晶表示パネルや、ランプ等の表示手段であってもよいし、スピーカ等の音出力手段であってもよい。すなわち、遊技球を用いない種類の演出を実行可能なものである。

【０６４０】

前記所定条件は、例えば、特別遊技状態中（例えば、大当たり遊技中）の所定タイミングの到来（例えば、所定ラウンド開始時）があげられる。第一演出部は、遊技球が進入可能な特定領域（例えば、Ｖゾーン）を有し、所定の球演出では、遊技球が特定領域に進入したら所定の利益が付与されることが確定（例えば、確変確定や１５Ｒ確定）したことを示唆する演出が行われる。

【０６４１】

ここで、『図柄の変動表示を行ってから前記当否判定の結果に対応した図柄を停止表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段における図柄の変動表示の期間になる図柄変動期間を決定する図柄変動期間決定手段とを備えたことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【０６４２】

この遊技台によれば、前記所定条件は、前記図柄変動期間中の所定タイミングの到来（例えば、図柄変動開始時）があげられる。所定の球演出では、遊技球が上記特定領域（例えば、Vゾーン）に進入したら所定の演出（例えば、SPリーチ発展）が行われることが確定したことを示唆する演出や、遊技球が上記特定領域（Vゾーン）に進入したら所定の利益が付与されることが確定（例えば、大当たり確定、確変大当たり確定）したことを示唆する演出が行われる。

【0643】

また、『前記第一演出部（例えば、球演出装置207）は、遊技球が進入可能な特定領域（例えば、Vゾーン2071v）を有し、

前記演出制御手段は、前記所定の球演出中に遊技球が前記特定領域に進入した場合に、
特定演出（例えば、演出D）を前記第二演出部で実行させる制御を行い、

前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記所定の球演出が前記第一演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで該第一演出部（例えば、球演出装置207）で実行されていた該所定の球演出を、前記第二演出部における、前記特定演出（例えば、演出D）とは異なる非特定演出（例えば、演出B）に切り替えて該第二演出部で実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0644】

前記特定演出として、例えば、確変確定を示唆する演出や、当該大当たりが15Rである
旨を示唆する演出や、大当たりを示唆する演出があげられる。

【0645】

また、『前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記非特定演出として、前記所定の球演出とは関連しない内容の演出（例えば、演出Aのデフォルト演出と同じ演出）を前記第二演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）で実行させる制御を行う、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0646】

ここにいう所定の球演出とは関連しない内容の演出とは、例えば所定の演出専用の演出
があげられる。

【0647】

また、『前記演出制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記所定条件が成立した場合（例えば、8ラウンド目に突入した場合）に、前記所定の球演出を前記第一演出部（例えば、球演出装置207）で実行させる制御を行うと共に、該所定の球演出と関連する内容の演出（例えば、球演出対応演出）を前記第二演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）で実行させる制御を行う、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0648】

ここにいう所定の球演出と関連する内容の演出とは、例えば、遊技球が上記特定領域に
進入したら、確変が確定する旨を示唆する演出、当該大当たりが15ラウンドである旨を示
唆する演出、大当たりを示唆する演出等があげられる。

【0649】

また、『前記第二演出部（例えば、装飾図柄表示装置208）は、前記球演出とは異なる
演出を表示する表示手段である
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0650】

ここで、『複数の演出部それぞれによって種類の異なる演出が行われる遊技台において、

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
対する有利度が第一の有利度である通常遊技状態から該第一の有利度よりも前記有利度が

10

20

30

40

50

高い第二の有利度である特別遊技状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、
遊技球を用いた球演出を実行可能な第一演出部と、
前記球演出の種類とは異なる所定種類の演出を実行可能な第二演出部と、
所定種類の演出を前記第一演出部で実行させる制御、および所定条件が成立した場合に
所定の球演出を前記第二演出部で実行させる制御を行う演出制御手段と、
所定の起動信号が入力され、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
帰手段と、
を備え、
前記第二演出部は、演出を開始する際のスタート演出から段階的に進んでいく段階演出
を実行し、前記所定の球演出の状況に応じた球演出対応演出を、該段階演出における途中
の所定段階の演出として実行するものであり、
前記演出制御手段は、前記球演出対応演出が前記第二演出部で実行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、該電気系統異常信号が出力されるまで該第二演出部で実行されて
いた該球演出対応演出を、前記所定段階よりも前の段階の演出に切り替えて該第二演出部
に実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』であってもよい。

【0651】

前記演出制御手段は、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、前記電気系統異常信号が出力されるまで行われていた前記第一演出部における所定
の球演出を中止してもよいし、継続してもよい。また、第一演出部には、それまで行われ
ていた所定の球演出で使用していた球が所定期間残留する態様であってもよい。

【0652】

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（例えば、
主制御部300）と、

図柄を変動表示させた後、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、図
柄変動表示の開始から停止表示までの一連の図柄変動停止表示を行う図柄表示部（例えば
、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214）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（例えば、大当たり）であ
る場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である通常遊技状態（例えば、非大当たり
遊技状態）から該第一の有利度より前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態（
例えば、大当たり遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部
300）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

前記演出表示部が所定回数（例えば、4回）の前記図柄変動停止表示を行う期間中に実
行可能な第一の特定演出表示（例えば、演出A）、および該第一の特定演出表示とは異な
る第二の特定演出表示（例えば、演出B）を含む複数種類の演出表示の中からいずれか一
種類の演出表示を、所定条件（例えば、保留内に大当たりがある、乱数抽選に当選）が成立
した場合に前記演出表示部に実行させる制御を行う演出表示制御手段（例えば、第1副制
御部400）と、

所定の起動信号（例えば、起動信号出力回路340から出力される起動信号）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

10

20

30

40

50

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、主制御部 300) と、

を備えた遊技台であって、

前記演出表示制御手段 (例えば、第 1 副制御部 400) は、前記演出表示部 (例えば、装飾図柄表示装置 208) で前記第一の特定演出表示 (例えば、演出 A) 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 (例えば、起動信号出力回路 340 から出力される起動信号) が前記遊技制御手段に入力されたことに基づいて、該電気系統異常信号が出力されるまで前記演出表示部で行われていた該第一の特定演出表示を前記第二の特定演出表示 (例えば、演出 B) に切り替えて前記演出表示部に実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0653】

前記所定回数は 1 回であっても複数回であってもよい。

【0654】

前記演出表示制御手段は、複数回の図柄変動停止表示に跨って演出が行われる第一の特定演出表示、および 1 回の図柄変動停止表示中に演出が終了する第二の特定演出表示を含む複数種類の演出表示の中からいずれか一種の演出表示を、所定条件が成立した場合に前記演出表示部に実行させる制御を行うものであってもよい。

【0655】

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、

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、

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、

を備えた遊技台の場合には、

前記第一の特定演出表示は、前記事前判定手段による事前判定結果に基づく演出が行われるものであってもよい。

【0656】

さらに、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、

を備えた遊技台の場合には、

前記第一の特定演出表示は、前記事前予告報知であってもよい。

【0657】

前記所定回数は、上記所定の上限数 (最大保留数) であってもよい。

【0658】

また、遊技球が所定の始動領域に進入し難い進入困難制御状態と、該進入困難制御状態よりも遊技球が該所定の始動領域に進入し易い進入容易制御状態との間で制御状態を移行させる進入状態移行制御手段と、

確率非変動状態（例えば、非確変状態）と、該確率非変動状態よりも前記当否判定手段による特定の当否判定結果の導出確率が高められた確率変動状態（例えば、確変状態）との間で制御状態を移行させる状態移行制御手段と、
を備え、

前記確率変動状態かつ前記進入容易状態で前記図柄変動停止表示が第1の回数実行された後、該確率変動状態かつ前記進入困難状態で該図柄変動停止表示が第2の回数実行されると、前記確率非変動状態かつ前記進入困難状態へ移行するST態様を有する場合には、前記所定回数は、該第1の回数と該第2の回数を合算した回数（例えば、ST回数）であってもよい。

10

【0659】

また、前記所定回数は、制御状態（遊技状態）に関係した回数であってもよい。例えば、前記進入容易状態で実行される前記図柄変動停止表示の回数（例えば、電サポ回数）であってもよく、前記確率変動状態かつ前記進入困難状態で実行される前記図柄変動停止表示の回数であってもよい。反対に、前記所定回数は、制御状態（遊技状態）に関係しない回数であってもよく、例えば10回であってもよい。

【0660】

20

前記第一の特定演出表示は、一連のまたは関連する演出表示であってもよい。ここにいう一連のまたは関連する演出表示とは、例えば、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）終了直後の保留内に特定の当否判定結果（例えば、大当り）が含まれていることを示唆する演出（例えば、保留連チャン演出）や、上記ST態様における、前記第2の回数（例えば、4回）の図柄変動停止表示のうちの最後の図柄変動停止表示における演出（特図高確率普図低確率状態における泣きの1回の演出）や、前記始動情報先読手段によって先読みされた始動情報に基づいた演出（前記事前判定の結果に基づいた演出）や、制御状態に関係ない、例えば、前記図柄変動停止表示10回分の時間で行う演出や、現在の真の遊技状態を示唆または報知するジャッジ演出（特別遊技状態が終了してから所定回目の図柄変動停止表示における演出）であってもよい。演出内容としては、演出が段階的に進んでいく演出内容（例えば、一または複数回の図柄変動停止表示が行われるたびに進んでいく演出内容）や、略同一の演出を繰り返す演出内容（例えば、4回の図柄変動停止表示において繰り返される演出内容）であってもよい。

30

【0661】

前記第二の特定演出表示は、前記第一の特定演出表示とは異なる演出表示であればよく、例えば、該第一の特定演出表示が一連のまたは関連する演出表示の場合には、第二の特定演出表示は、遊技状態に対応したデフォルトの態様で演出表示を行うもの（より具体的には、第一の特定演出表示が終わった後の演出と同じ演出）であってもよい。

【0662】

また、『前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）として、遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示（例えば、現在の制御状態が確変状態であること）を含む演出表示を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行い、前記第二の特定演出表示（例えば、演出B）として、該第一の特定演出表示による該結果表示（例えば、現在の制御状態が確変状態であること）を含まない演出表示を該演出表示部に実行させる制御を行うものである、

40

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0663】

上記遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示は、例えば、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が確定していることを示唆する表示や、前記前記確率

50

変動状態に移行することが確定していることを示唆する表示や、あるいは現在、前記確率変動状態であることを保証することを示唆する表示であってもよい。

【0664】

例えば、前記第一の特定演出表示が、現在、前記確率変動状態であることを保証することを示唆する表示であり、前記第二の特定演出表示が、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が確定していることを示唆する表示であった場合に、該第一の特定演出表示中に電断復電すると、現在の制御状態に関する情報が得られなくなることになる。

【0665】

また、『前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）で行わせる際、前記図柄変動停止表示における所定のタイミング（例えば、図柄変動停止表示の開始タイミング）でカウント値が変更される所定の数情報（例えば、カウントダウン表示）を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）または該演出表示部とは異なる表示部（例えば、専用の7セグメント表示装置）に表示させ、かつ、

前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）で前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）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たことに基づいて、該電気系統異常信号が出力されるまで該演出表示部または該演出表示部とは異なる表示部に表示されていた数情報の表示（例えば、2回）を、該数情報の表示とは異なる表示（例えば、4回）に切り替えることを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0666】

前記演出表示制御手段は、前記第一の特定演出表示を前記演出表示部で行わせる際、前記図柄変動停止表示の開始時あるいは終了時に減算または加算させる所定の数情報を前記演出表示部または該演出表示部とは異なる表示部に表示させる態様であってもよい。

【0667】

ここにいる所定の数情報は、所定の制御状態が終了するまでに行われる前記図柄変動停止表示の回数（例えば、上記ST態様における残りの図柄変動停止表示の回数）や、図柄変動停止表示を跨って行われる連続演出における残りの図柄変動停止表示の回数であってもよい。また、数字そのもの以外である図形や記号なども含む、数を表す概念（例えば所定の記号が4個表示されていれば、残り4回を示すなど）であればよい。

【0668】

前記演出表示部とは異なる表示部は、例えば、7セグメント表示装置であってもよい。

【0669】

前記数情報の表示とは異なる表示としては、例えば「一」と「」の点滅表示や、常に「」や「一」の表示や、電断復電前よりも大きな数字情報あるいは小さな数字情報の表示であってもよい。すなわち、上記数情報の表示とは異なる表示には、無模様かつ一色の表示や、何も表されていない表示も含まれる。

【0670】

前記演出表示制御手段は、前記第一の特定演出表示として、所定の数情報の表示を前記演出表示部に実行させる制御を行い、前記第二の特定演出表示として、該数情報の表示とは異なる表示を該演出表示部に実行させる制御を行う態様であってもよい。この態様では、前記演出表示部が7セグメント表示装置であってもよい。

【0671】

また、『前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記図柄表示部（例えば、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214）における図柄変動表示の開始に合わせて装飾図柄の変動表示を開始し、該図柄表示部における図柄変動表示の停止表示に合わせて、前記当否判定結果に対応した装飾図柄の図柄態様を停止表示する装飾図柄の図柄変動停止表示を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させ

10

20

30

40

50

る制御を行い、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）が行われている間は、第一の表示態様（例えば、右上の小さな領域における表示態様）による装飾図柄の図柄変動停止表示を該演出表示部に実行させる制御を行い、該演出表示部で前記第二の特定演出表示（例えば、演出C）が行われている間は、該第一の表示態様とは異なる第二の表示態様（例えば、中央領域における表示態様）による装飾図柄の図柄変動停止表示を該演出表示部に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0672】

なお、前記図柄表示部と前記演出表示部は共通の表示手段であってもよい。

【0673】

また、第一の表示態様とは異なる第二の表示態様としては、例えば、第一の表示態様における装飾図柄に比べて、サイズが異なる（例えば、小さい）態様、色の濃淡が異なる（例えば、薄い）態様、表示される位置が異なる（例えば、第一の表示態様では中央に表示されるのに対して第二の表示態様では右上に表示される）態様であってもよい。

【0674】

前記第一の表示態様は、装飾図柄の、表示色の濃淡、大きさ、表示位置の少なくともいずれか一つの表示要件の内容が定まった態様であり、前記第二の表示態様は、該第一の表示態様で定まっている表示要件の内容を変更した態様であってもよい。

【0675】

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（例えば、4個）まで記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設け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）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、主制御部300）と、を備え、

前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報数を表す始動情報数表示（例えば、保留数の表示2180、2200）を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）に表示させたり非表示にする始動情報数表示制御を行い、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）が行われている間は、第一の制御態様（例えば、非表示にする制御態様）による始動情報数表示制御を行い、該演出表示部で前記第二の特定演出表示（例えば、演出B）が行われている間は、該第一の制御態様とは異なる第二の制御態様（例えば、保留数の表示2180、2200を行う制御態様）による始動情報数表示制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0676】

例えば、前記第一の制御態様は、前記始動情報数表示を非表示にする態様であるのに対して、前記第二の制御態様は、該始動情報数表示を表示する態様であってもよい。

【0677】

あるいは、前記第一の制御態様に比べて前記第二の制御態様は、前記始動情報数表示を長期間にわたって表示させる態様であってもよい。すなわち、前記第一の制御態様を、所定のタイミング（例えば、前記図柄表示部が図柄を停止表示したタイミング）に合わせて前記始動情報数表示を非表示から表示に切り替える態様にし、前記第二の制御態様を、前記図柄表示部が前記図柄変動停止表示を行っている間、該始動情報数表示を表示させ続ける態様にしてもよい。なお、前記第一の制御態様は、前記始動情報数表示を非表示にし続ける態様であってもよい。

【0678】

10

20

30

40

50

なお、前記図柄表示部と前記始動情報数表示を行う前記演出表示部は共通の表示手段であってもよい。

【0679】

また、『前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記制御状態移行手段（例えば、主制御部300）が前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）から前記通常遊技状態（例えば、非大当り遊技状態）に制御状態を移行させた後の第一の所定タイミング（例えば、1G連演出における最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミング）に前記所定条件が成立したとして、前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0680】

前記第一の所定タイミングは、例えば、前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に制御状態を移行させた後、最初の図柄の変動表示開始時のタイミングであってもよい。また、現在の遊技状態を秘匿している状況下で行われる現在の遊技状態を示唆する演出（例えば、ジャッジ演出）が実行されるタイミング（例えば30回目の図柄の変動表示開始時）であってもよい。さらに、任意のタイミングであってもよい。

【0681】

所定の複数回（例えば、上記所定の上限数）の図柄変動停止表示が実行される期間長を所定期間に定め、前記特定の当否判定結果を報知する図柄変動停止表示を最後に含む1又は複数回の特定図柄変動停止表示が実行される期間長を前記所定期間とする演出（例えば、1G連演出）を行うにあたっては、前記第一の所定タイミングを、該1又は複数回の特定図柄変動停止表示のうちの最初の図柄変動停止表示中の所定のタイミング（例えば、該最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミング）にしてもよい。

20

【0682】

また、『前記通常遊技状態（例えば、非大当り遊技状態）は、第一の通常遊技状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）と、該第一の通常遊技状態とは異なる第二の通常遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）と、を含み、

前記制御状態移行手段は、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）、前記第二の通常遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）および前記第一の通常遊技状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）の順に制御状態を移行させ、

30

前記演出表示制御手段（例えば、第1副制御部400）は、前記制御状態移行手段（例えば、主制御部300）が前記第二の通常遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）に制御状態を移行させた後であって、前記第一の通常遊技状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）に制御状態を移行させる前の第二の所定タイミング（例えば、特図高確率普図高確率状態から特図高確率普図低確率状態へ移行し最初の図柄変動停止表示が開始されるタイミング）に前記所定条件が成立したとして、前記第一の特定演出表示（例えば、演出A）を前記演出表示部（例えば、装飾図柄表示装置208）に実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0683】

40

例えば、前記演出表示制御手段は、前記ST態様における、前記第2の回数（例えば、4回）の図柄変動停止表示が実行されている間の所定タイミング（前記第二の所定タイミングが相当）に前記所定条件が成立したとして、前記第一の特定演出表示を前記演出表示部に実行させる制御を行ってもよい。この場合、前記第一の通常遊技状態は、前記確率非変動状態かつ前記進入困難状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であり、前記第二の通常遊技状態は、前記確率変動状態かつ前記進入容易状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）と前記確率変動状態かつ前記進入困難状態（例えば、特図高確率普図低確率状態）を含み、前記第二の所定タイミングは、前記確率変動状態かつ前記進入容易状態から前記確率変動状態かつ前記進入困難状態へ移行したタイミングになる。

【0684】

50

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【0685】

(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。

【0686】

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

10

20

30

40

50

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。

【0687】

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。

【0688】

(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。

【0689】

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っていたか、所定の態様による表示を行っていたか、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。

【0690】

(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。

【0691】

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。

【0692】

(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。

【0693】

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。

【0694】

(付記5)

10

20

30

40

50

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、

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、前記演出表示手段による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。

【0695】

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。

【0696】

（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、

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、

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

10

20

30

40

50

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。

【0697】

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。

10

【0698】

(付記7)

付記6に記載の遊技台において、

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。

20

【0699】

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。

【0700】

(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、

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。

40

【0701】

(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

50

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。

【0702】

(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、

10

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、

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。

【0703】

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。

20

【0704】

(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の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

30

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、

40

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

50

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。

10

【0705】

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。

【0706】

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といっ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。

20

【0707】

（付記12）

30

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、

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。

40

【0708】

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。

【0709】

（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

50

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。

【0710】

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。

【0711】

(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、
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、

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。

【0712】

付記14記載の遊技台によれば、小当りでも第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。

【0713】

(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。

【0714】

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。

【0715】

(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、
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、

10

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、

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、

20

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、

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。

30

【0716】

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。

【0717】

(付記17)

付記16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、

40

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、

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。

50

【0718】

(付記18)

付記16または付記17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、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。

【0719】

(付記19)

付記16乃至付記18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、

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、

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的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。

【0720】

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。

【0721】

(付記20)

付記16乃至付記19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。

【0722】

(付記21)

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、

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。

【0723】

(付記22)

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、

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、

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、

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴とする遊技台。

【0724】

(付記23)

付記22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、

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。

【0725】

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。

【0726】

(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。

【0727】

10

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。

【0728】

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。

20

【0729】

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。

30

【0730】

(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、

40

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。

【0731】

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WDT(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WDTに出

50

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、ROM、RAM）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CPU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。

【0732】

（付記26）

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、

10

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。

【0733】

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。

20

【0734】

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、

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、ここにいる保留情報報知は、例えば、保留ランプを用いて行ってもよい。

30

【0735】

（付記27）

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、

40

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の特徴とする遊技台。

【0736】

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

50

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。

【0737】

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。

【0738】

(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、

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。

【0739】

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。

【0740】

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。

【0741】

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

10

20

30

40

50

当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。

【0742】

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。

【0743】

また、特別遊技状態は、大当り、小当り、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。

【0744】

(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。

【0745】

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。

【0746】

(付記30)

付記 2 2 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、

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、

10

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の特徴とする遊技

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的手段としてもよい。

20

【0747】

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。

【0748】

(付記 3 1)

付記 2 2 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。

【0749】

30

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。

【0750】

(付記 3 2)

付記 2 2 記載の遊技台において、

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。

40

【0751】

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

50

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。

【0752】

(付記33)

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一の有利度である通常遊技状態から該第一の有利度よりも前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

演出を実行可能な演出部と、

前記特別遊技状態に係る情報を記憶する特別遊技状態関連情報記憶手段と、

前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報に基づき、所定の演出を前記演出部で実行させる制御を行う演出制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備えた遊技台であつて、

前記演出制御手段は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報が所定条件を充足している場合、第一の演出を前記演出部で実行させる制御を行い、

前記制御状態復帰手段が、前記第一の演出が前記演出部で実行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前記演出部で実行されていた前記第一の演出を該第一の演出とは異なる第二の演出に切り替えて実行させるものである、ことを特徴とする遊技台。

【0753】

上記特別遊技状態に係る情報としては、一または複数の情報を含む。例えば、(1)利益に関するものと(2)利益に関しないものに分けることができる。(1)としては、連荘回数、有利な当たり(例えば、15R当たり)の回数、累積R数、賞球数、アタッカー開放回数、(2)としては、昇格演出成否(降格演出成否)、演出選択(選択したモード、曲)、倒した敵、登場した味方、進んだ所、等があげられる。

【0754】

上記所定条件を充足している場合とは、例えば5連荘目に突入したこと等があげられる。

【0755】

上記第一の演出としては、例えば動画等のプレミア演出はあげられ、上記第二の演出としては、上記第一の演出よりも少し劣る演出があげられる。

【0756】

なお、特別遊技状態関連情報記憶手段は、特定期間中の特別遊技状態に係る情報を蓄積するものであつてもよい。こうすることで、蓄積した情報に基づいて実行される演出が切り替わってしまうため、遊技者に遊技店員を呼ばせやすくなる場合がある。

【0757】

また、所定条件を充足していない場合は第二の演出を実行する確率が高い態様にしてもよい。希少な第一の演出から普段目にする人が多い第二の演出に切り替わることにより、演出が切り替わったことを認識させやすくできる場合がある。ここにいう第二の演出は、いわゆるデフォルト演出であってもよく、第二の演出を実行する確率は100%であってもよい。

【0758】

また、第二の演出が実行される頻度は第一の演出が実行される頻度よりも高くてもよい。希少な第一の演出から普段目にする人が多い第二の演出に切り替わることにより、演出が切り替わったことを認識させやすくできる場合がある。

10

【0759】

(付記34)

付記33に記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報が前記所定条件を充足している場合であって、前記特別遊技状態中の所定期間に、前記第一の演出を前記演出部で実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

【0760】

上記特別遊技状態中の所定期間とは、例えば、特別遊技状態中の一部（大当たり開始演出、大当たり終了演出、R開始演出、R中の演出等のうちの一部）の期間であってもよいし、全ての期間であってもよい。

20

【0761】

(付記35)

付記33に記載の遊技台であって、

前記特別遊技状態は、第一の特別遊技状態と、該第一の特別遊技状態よりも遊技者にとって有利度が高い第二の特別遊技状態を含み、

前記演出制御手段は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報が前記所定条件を充足している場合であって、前記第二の特別遊技状態中の所定期間に、前記第一の演出を前記演出部で実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

30

【0762】

例えば、5連荘目の大当たり、かつ確変大当たりのときに第一の演出を実行させてもよい。

【0763】

上記第二の特別遊技状態は、確変大当たりや15R大当たり等であってもよい。

【0764】

(付記36)

付記33に記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報が前記所定条件を充足している場合は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報が前記所定条件を充足していない場合よりも高い確率で前記第一の演出を前記演出部で実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

40

【0765】

例えば、5連荘以降の大当たりでは第一の演出が実行される確率が高くなる態様であってもよい。

【0766】

上記高い確率とは、100%であってもよい。

【0767】

(付記37)

付記33に記載の遊技台であって、

50

前記演出制御手段は、前記特別遊技状態関連情報記憶手段に記憶されている情報に基づかない第三の演出を前記演出部で実行し、

前記制御状態復帰手段は、前記第一の演出が前記演出部で実行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前記演出部で実行されていた前記第一の演出を、前記第三の演出に切り替えて実行させるものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0768】

なお、第一の演出で電断して復電時には第三の演出を一旦表示し、その後、第二の演出を表示するようにしてもよい。

【0769】

(付記38)

付記33に記載の遊技台であって、

前記演出部は所定の情報を表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記演出部に連荘回数に応じた文字を表示させる制御を行い、

前記制御状態復帰手段は、第一の回数の連荘時に表示される文字表示が前記演出部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前記演出部に表示されていた前記第一の回数の連荘時に表示される文字表示を、前記第一の回数より少ない第二の回数の連荘時に表示される文字表示に切り替える、
ことを特徴とする遊技台。

【0770】

なお、第一の回数の連荘中であることを示す文字メッセージを、第一の回数より少ない第二の回数の連荘中であることを示す文字メッセージに置き換えてもよいし、あるいは連荘回数を示す表示を減少させるようにしてもよい。

【0771】

(付記39)

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一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度より前記有利度が高い第二の有利度である第二の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

遊技球が転動可能な遊技領域と、

遊技者による操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射する発射手段と、

前記遊技領域のうちの所定の遊技領域に向けて遊技球を発射させるよう遊技者に示唆するための遊技球発射領域情報を所定の態様によって示唆する制御を行う遊技球発射領域情報示唆制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、所定条件が成立している場合に、前記遊技球発射領域情報を第一の態様によって示唆する制御を行い、

前記制御状態復帰手段が、前記遊技球発射領域情報が前記第一の態様によって示唆され

10

20

30

40

50

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前記第一の態様によって示唆されていた前記遊技球発射領域情報を、前記第一の態様とは異なる第二の態様によって示唆するよう切り替える、
ことを特徴とする遊技台。

【0772】

前記発射手段としてはハンドル等があげられる。

【0773】

前記遊技領域のうちの所定の遊技領域は、センター役物の右側の領域、左側の領域等であってもよいし、特定の始動口が配置された領域や、特定の大打賞口が配置された領域であってもよい。

10

【0774】

前記所定の態様は、液晶表示パネルやランプによる表示や、スピーカー等による音出力であってもよい。

【0775】

なお、制御状態移行手段が第二の制御状態から第一の制御状態に移行させてから所定の期間は、常にまたは断続的に所定条件が成立しているとしてもよい。常に所定条件が成立していると、報知する時間が長くなるため、電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる場合がある。また、断続的に所定条件が成立していると、報知する場合と報知しない場合が切り替わるため、目につきやすくなる結果、電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる場合がある。また、図柄変動中のみ示唆する態様であってもよい。

20

【0776】

(付記40)

付記39記載の遊技台であって、

前記第一の態様は、現在の制御状態に対応した前記遊技球発射領域情報を示唆する態様である、
ことを特徴とする遊技台。

【0777】

前記現在の制御状態に対応した前記遊技球発射領域情報としては、例えば、通常遊技状態は左打ちで遊技を進行させる状態である場合は、「左打ち」を示唆する情報があげられる。

30

【0778】

(付記41)

付記39記載の遊技台であって、

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、

前記第一の制御状態のうち、遊技球が前記始動領域に進入し難い進入困難制御状態から該進入困難制御状態よりも遊技球が該始動領域に進入し易い進入容易制御状態に制御状態を移行させる進入状態移行制御手段と、
を備え、

40

前記当否判定手段は、前記始動情報に基づき当否判定を行い、

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、前記進入状態移行制御手段が前記進入容易制御状態から前記進入困難制御状態に移行させてから所定の期間は前記所定条件が成立しているとして、前記遊技球発射領域情報を前記第一の態様によって示唆する制御を行う、
ことを特徴とする遊技台。

【0779】

こうすることで、進入容易制御状態（例えば、電サポ状態）が終了したのか否か分からず、損をしてしまうのではないかとといった遊技者の不安を煽ることで、遊技者に遊技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。

50

【0780】

なお、第一の態様によって示唆する期間は、進入容易制御状態（例えば電サポ状態）側の特図保留個数分の図柄が変動停止表示するまでであってもよい。こうすることで、電断復電が発生したことを報知する期間を限ることができ、わざわざ遊技店員に知らせたくないと思っている遊技者に対して煩わしさを軽減できる場合がある。

【0781】

また、所定の期間に電源断が生じ、所定の期間経過後に復電コマンド受信した場合でも、電源断直前の示唆態様とは異なる示唆態様に切り替える。

【0782】

（付記42）

10

付記39記載の遊技台であって、

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、前記遊技領域のうち現在の制御状態に対応しない所定の遊技領域に遊技球が進入した場合に前記所定条件が成立しているとして、前記遊技球発射領域情報を前記第一の態様によって示唆する制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

【0783】

こうすることで、例えば、左打ちすべき状況で右打ちをするなどの不正遊技者によ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。

【0784】

前記現在の制御状態に対応しない所定の遊技領域は、例えば、左打ちすべき制御状態の場合は右の領域が相当する。

20

【0785】

前記遊技球が進入した場合とは、例えば、普図ゲートなどのセンサが検知した場合があげられる。

【0786】

（付記43）

付記39記載の遊技台であって、

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、前記制御状態移行手段が前記第二の制御状態から前記第一の制御状態に移行させてから所定の期間は前記所定条件が成立しているとして、前記遊技球発射領域情報を前記第一の態様によって示唆する制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

30

【0787】

こうすることで、大当たり状態が終了したのか否か分からず、損をしてしまうのではないかといった遊技者の不安を煽ることで、遊技者に遊技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。

【0788】

上記所定の期間は、例えば4変動が行われる期間であってもよい。

【0789】

（付記44）

付記39記載の遊技台であって、

40

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、前記制御状態移行手段が前記第一の制御状態から前記第二の制御状態に移行させてから所定の期間、前記遊技球発射領域情報を前記第一の態様とは異なる第三の態様によって示唆する制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

【0790】

こうすることで、大当たり中は第三の態様で報知し、大当たり状態から非大当たり状態に移行後は第一の態様で報知、と段階的に報知していく中で、報知態様が切り替わるよう構成しているので、打ち方が正しいか否か分からず、損をしてしまうのではないかといった遊技者の不安を煽ることで、遊技者に遊技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。

50

【0791】

上記所定の期間は、例えば大当り開始演出の一部の期間が相当する。

【0792】

(付記45)

付記39記載の遊技台であって、

所定の情報を表示可能な表示部を備え、

前記遊技球発射領域情報示唆制御手段は、前記第一の態様による前記遊技球発射領域情報を、前記表示部に表示することによって示唆する制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

【0793】

こうすることで、報知態様が切り替わったことが分かり易くなる。

【0794】

(付記46)

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一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度とは異なる第二の有利度である第二の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

遊技球を用いた球演出を実行可能な球演出部と、

前記球演出とは異なる演出を実行可能な演出部と、

所定の球演出を前記球演出部で実行させる制御と、所定の演出を前記演出部で実行させる制御と、を行う演出制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備えた遊技台であって、

前記演出制御手段は、所定条件が成立した場合に、前記所定の球演出を前記球演出部で実行させる制御を行い、

前記制御状態復帰手段が、前記所定の球演出が前記球演出部で実行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前記球演出部で実行されていた前記所定の球演出を、前記演出部での前記所定の演出に切り替えて実行させるものである、ことを特徴とする遊技台。

【0795】

前記遊技球を用いた球演出とは、例えば、アウト球（死に球）を使った演出であってもよいし、遊技機内部で循環する球を使った演出であってもよいし、特定の領域に進入した遊技球を用いた演出であってもよい。

【0796】

前記球演出とは異なる演出とは、液晶表示パネルやランプによる表示による演出や、スピーカー等による音出力による演出であってもよい。

【0797】

前記所定条件が成立した場合とは、例えば大当り中の所定のラウンドが開始された場合（より具体的には、球がVゾーンに進入したら、確変確定あるいは15R確定といったときには球がVゾーンに進入した場合）であり、図柄変動中の所定の時期が到来した場合（

10

20

30

40

50

より具体的には、球がVゾーンに進入したら、SPリーチ発展や、大当たり確定や、確変大当たり確定といったときには球がVゾーンに進入した場合）などがあげられる。

【0798】

なお、前記演出部での演出は、所定条件が成立していない場合にも実行可能であってもよい。球演出から普段目にすることが多い所定の演出に切り替わることにより、演出が切り替わったことを認識させやすくできる場合がある。

【0799】

(付記47)

付記46記載の遊技台であって、

前記球演出部は、遊技球が進入可能な特定領域を有し、

10

前記演出制御手段は、前記所定の球演出中に遊技球が前記特定領域に進入した場合に、特定演出を前記演出部で実行させる制御を行い、

前記制御状態復帰手段は、前記所定の球演出が前記球演出部で実行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前記球演出部で実行されていた前記所定の球演出を、前記演出部での非特定演出に切り替えて実行させる、ことを特徴とする遊技台。

【0800】

こうすることで、特定演出が実行されることを期待している遊技者を不満にさせて遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。

20

【0801】

前記特定領域は、例えばVゾーンがあげられる。また、前記特定演出は、例えば確変確定を示唆する演出や、当該大当たりが15Rである旨を示唆する演出や、大当たりを示唆する演出等があげられる。

【0802】

なお、演出が切り替わった後に遊技球が特定領域に進入しても特定演出を行わないようにしてもよい。こうすることで、電断復電が発生したことがより分かり易くなる場合がある。

【0803】

(付記48)

付記46記載の遊技台であって、

前記非特定演出は、前記所定の球演出と関連しない内容の演出である、ことを特徴とする遊技台。

30

【0804】

こうすることで、球演出とは異なる演出(所定の演出)に切り替わったことを分かり易くさせることができる場合がある。

【0805】

前記所定の球演出と関連しない内容の演出とは、例えば所定の演出用の演出があげられる。

【0806】

(付記49)

付記46記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した場合に、前記所定の球演出を前記球演出部で実行させる制御を行うと共に、前記所定の球演出と関連する内容の演出を前記演出部で実行させる制御を行う、ことを特徴とする遊技台。

40

【0807】

こうすることでも、球演出とは異なる演出(所定の演出)に切り替わったことを分かり易くさせることができる場合がある。

【0808】

50

前記所定の球演出と関連する内容の演出とは、例えば、遊技球がVゾーンに進入したら、確変が確定する旨を示唆する演出や、当該大当たりが15Rである旨を示唆する演出や、大当たりを示唆する演出があげられる。

【0809】

(付記50)

付記46記載の遊技台であって、
前記演出部は所定の演出表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記所定の演出表示を前記演出部で実行させる制御を行う、
ことを特徴とする遊技台。

【0810】

こうすることでも、球演出とは異なる演出（所定の演出）に切り替わったことを分かり易くさせることができる場合がある。

【0811】

(付記51)

図柄を停止表示可能な図柄表示部と、
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、
所定の変動表示時間に亘って前記図柄が変動表示した後、前記当否判定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前記図柄表示部で行わせる図柄表示制御手段と、

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一の有利度である通常遊技状態から該第一の有利度より前記有利度が高い第二の有利度である特別遊技状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

演出を表示可能な演出表示部と、

前記演出表示部で所定の演出表示を行わせる演出表示制御手段と、

所定の起動信号が入力され、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と、

を備えた遊技台であって、

前記演出表示制御手段は、所定条件が成立した場合に、所定回数の前記図柄変動停止表示が前記図柄表示部で行われるまでの時間に行う可能な一連のまたは関連する演出表示である第一の特定演出表示を前記演出表示部で行わせ、

前記制御状態復帰手段が、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示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前記演出表示部で行われていた前記第一の特定演出表示を、前記第一の特定演出表示とは異なる第二の特定演出表示に切り替えて前記演出表示部で行わせる、
ことを特徴とする遊技台。

【0812】

前記所定回数は、例えば最大保留数と同数、ST回数と同数、電サポの回数、特高普低と同数、制御状態に関係なく例えば10回のいずれであってもよい。

【0813】

前記一連のまたは関連する演出表示は、保留連チャン演出、特高普低での泣きの演出（ST70+4における「4」で行う演出）、先読み情報に基づいた演出、制御状態に関係

10

20

30

40

50

なく例えば10回分の変動時間で行う演出、現在の真の遊技状態を示唆または報知するジャッジ演出のいずれであってもよい。これらの演出内容は、演出が段階的に進んでいく演出や、略同一の演出を繰り返す演出（例えばふすまが開いて家紋が表示されれば大当たりという演出を4変動行う）など、関連する演出を含む。

【0814】

前記第一の特定演出表示とは異なる第二の特定演出表示には、一連のまたは関連する演出と、一連のまたは関連する演出以外の演出との両方を含む。すなわち、前記第二の特定演出表示は、一連のまたは関連する演出の場合、例えば遊技状態に対応したデフォルトの態様の演出表示であってもよい。より具体的には、第一の特定演出表示が終わった後の演出表示と同じ演出表示であってもよい。

10

【0815】

なお、前記第二の特定演出表示は、一回の図柄変動停止表示が前記図柄表示部で行われるまでの期間に実行可能な演出表示であってもよい。こうすることで、一連のまたは関連する演出を行うことができない状態であっても、何らかの演出表示を行うことで遊技者に対して安心感を付与することができる場合がある。例えば、4回分の図柄変動時間を用いた一連のまたは関連する演出中に電断した場合、復電後は1回分の図柄変動時間を用いた演出を、復電時の残った時間に合わせて繰り返し行えばよい。より具体的には、1回分の図柄変動時間が10秒の場合、前記第二の特定演出表示の表示期間は10秒以内であれば何秒でもよい。また、一回の図柄変動停止表示が前記図柄表示部で行われるまでの期間に実行可能な前記第二の特定演出表示を行うのは、前記所定回数の図柄変動停止表示が前記

20

【0816】

また、複数の図柄変動時間に基づいて第一の特定演出を行い、その最中に電断復電が生じた場合、一回の図柄変動時間に基づいて第二の特定演出を行うようにしてもよいし、複数の図柄変動時間に基づいて第二の特定演出を行うようにしてもよい。

【0817】

また、電断復電後は一連のまたは関連する演出以外の演出を行う態様であってもよい。例えば、8変動分の変動時間に基づく一連のまたは関連する演出中であって、4変動後に電断復電した場合、残り4変動は一連のまたは関連する演出ではなくバラバラの演出内容であってもよい。

30

【0818】

また、演出が示唆することの信頼度が高い演出を第一の特定演出とし、その信頼度が低い（この場合、信頼度がゼロも含む）演出を第二の特定演出としてもよい。

【0819】

また、前記第一の特定演出と前記第二の特定演出は少なくとも後半部分の演出内容が同じである演出であってもよい。例えば、電断復電時には、前記第二の特定演出における、前記第一の特定演出の前半部分とは異なる前半部分を表示した後、最初の図柄変動開始コマンドに基づいて、続きを表示していき、最終的には後半部分を表示する態様であってもよい。

40

【0820】

（付記52）

付記51に記載の遊技台において、

前記第一の特定演出表示は、遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示を含む演出表示であり、

前記第二の特定演出表示は、前記第一の特定演出表示による前記結果表示を含まない演出表示である、

ことを特徴とする遊技台。

【0821】

50

こうすることで、遊技者の利益に係る情報が表示されることを期待している遊技者を不満にさせて遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。

【0822】

前記遊技者の利益に係る情報を示唆する結果表示としては、例えば、「Aに完全勝利で確変確定かつ大当たり確定」といった結果表示があげられる。第一の特定演出表示では確変確定か否かまで分かる演出であり、第二の特定演出表示では大当たり確定か否かまで分からない演出とした場合、確変確定か否かの演出表示中に電断復電すると、確変確定か否かという情報が得られなくなり、遊技者を不満にさせて遊技店員を呼ばせやすくすることができる場合がある。

【0823】

(付記53)

付記51に記載の遊技台において、

前記演出表示制御手段は、前記第一の特定演出表示を前記演出表示部で行わせる際、前記図柄の変動開始時または前記図柄の変動停止時に減算または加算させる所定の数値情報を前記演出表示部または該演出表示部とは異なる表示部に表示させ、

前記制御状態復帰手段は、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示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前記演出表示部または該演出表示部とは異なる表示部に表示されていた数値情報の表示を、前記数値情報の表示とは異なる表示に切り替える、
ことを特徴とする遊技台。

【0824】

こうすることで、復電時に切り替わったことがより分かり易くなる場合がある。

【0825】

前記所定の数値情報は、例えばSTの残り回数、連続演出の残り回数があげられる。また、前記演出表示部とは異なる表示部としては、例えばSTの残り回数を表示するための専用の表示部があげられる。さらに、前記数値情報の表示とは異なる表示としては、例えば「-」と「 」の点滅表示や、常に「 」や「-」の表示や、電断復電前よりも大きさが異なる（大きいまたは小さい）数字情報の表示があげられる。なお、数値情報には、数字そのものの以外である図形なども含まれる。

【0826】

(付記54)

付記51に記載の遊技台において、

前記図柄表示制御手段は、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示が行われている状態では第一の態様で前記図柄変動停止表示を前記図柄表示部で行わせ、前記演出表示部で前記第二の特定演出表示が行われている状態では前記第一の態様とは異なる第二の態様で前記図柄変動停止表示を前記図柄表示部で行わせる、
ことを特徴とする遊技台。

【0827】

こうすることでも、復電時に切り替わったことがより分かり易くなる場合がある。

【0828】

前記第一の態様とは異なる第二の態様としては、例えば、サイズが異なる態様（例えば小さい態様）、色の濃淡が異なる態様（例えば色が薄い態様）、表示される位置が異なる態様等があげられる。当否に係る図柄の態様（例えばサイズ）を変えるよう構成したので、有利度が低くなってしまったのではないか（少し損を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、遊技者に遊技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。

【0829】

(付記55)

付記51に記載の遊技台において、

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、
前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、
前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、
前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報数を表示可能な始動情報数表示部と、
前記始動情報数を前記始動情報数表示部に表示させる始動情報数表示制御手段と、
を備え、

前記当否判定手段は前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行い、

前記始動情報数表示制御手段が前記始動情報数表示部に表示させる前記始動情報数の表示態様は、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示が行われている状態と、前記演出表示部で前記第二の特定演出表示が行われている状態とで異なる、
ことを特徴とする遊技台。

10

【0830】

こうすることで、当否に係る保留の表示態様が変わり、有利度が低くなってしまったのではないかと（少し損をしてしまったのではないかと）といった遊技者の不安を煽ることで、遊技者に遊技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。

【0831】

前記始動情報数表示制御手段が前記始動情報数表示部に表示させる前記始動情報数の表示態様は、前記演出表示部で前記第一の特定演出表示が行われている状態と、前記演出表示部で前記第二の特定演出表示が行われている状態とで異なるとは、表示期間の長さや表示タイミングが異なることが一例としてあげられる。

20

【0832】

（付記56）

付記51に記載の遊技台において、

前記演出表示制御手段は、前記制御状態移行手段が前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に制御状態を移行させた後の第一の所定期間に前記所定条件が成立したとして、前記第一の特定演出表示を前記演出表示部で行わせる、
ことを特徴とする遊技台。

【0833】

こうすることで、次の特別遊技を期待する演出表示中に他の演出に切り替わり、期待感を奪われたという不満を遊技者につのらせることで、遊技者に遊技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。

30

【0834】

前記第一の所定期間とは、例えば、特別遊技終了後、最初の図柄変動開始時であってもよいし、現在の遊技状態を秘匿している状況下で行われる「現在の遊技状態を示唆する演出」であるジャッジ演出の場合は、例えば30回目等の任意の時であってもよい。

【0835】

（付記57）

付記51に記載の遊技台において、

前記通常遊技状態は、第一の通常遊技状態と、前記第一の通常遊技状態とは異なる第二の通常遊技状態と、を含み、

40

前記制御状態移行手段は、前記特別遊技状態、前記第二の通常遊技状態および前記第一の通常遊技状態の順に制御状態を移行させ、

前記演出表示制御手段は、前記制御状態移行手段が前記第二の通常遊技状態に制御状態を移行させた後であって、前記第一の通常遊技状態に制御状態を移行させる前の第二の所定期間に前記所定条件が成立したとして、前記第一の特定演出表示を前記演出表示部で行わせる、

ことを特徴とする遊技台。

【0836】

50

こうすることで、復電時に遊技者は有利な状態の回数が分からなくなってしまう、有利度が低くなってしまったのではないか（少し損を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、遊技者に遊技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。

【0837】

例えば、ST機（ST70回＋4回）の場合は、前記第一の通常遊技状態は、特図低確率普図低確率状態であり、前記第二の通常遊技状態は、特図高確率普図高確率状態（ST70回＋4回のうちのST70回の部分）であり、第二の所定期間は、特図高確率普図低確率状態に制御状態が移行したとき（ST70回＋4回の4回の部分）になる。すなわち、71回～74回で第一の特定演出表示を行う。

10

【0838】

（付記58）

図柄を停止表示可能な図柄表示部と、
遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、
前記導出した始動情報を取得する始動情報取得手段と、
前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、
一または複数の時間情報を含む時間情報テーブルと、
複数種類の時間情報テーブルを記憶した時間情報テーブル記憶手段と、
前記時間情報テーブル記憶手段から所定の時間情報テーブルを取得する時間情報テーブル取得手段と、

20

前記取得した時間情報テーブルおよび前記当否判定の結果に基づいて、図柄の変動表示時間を決定する変動時間決定手段と、

前記決定した図柄の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後、前記当否判定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前記図柄表示部上で行う図柄表示制御手段と、

前記当否判定結果が特定の当否判定結果である場合に、通常遊技状態よりも遊技者に対して有利である特別遊技状態に移行させる特別遊技移行制御手段と

を備えた遊技台であって、

前記時間情報テーブル取得手段は、

特定の時期から前記図柄変動停止表示を所定回数実行した後に特定の図柄態様を停止表示する場合、前記所定回数に係らず、前記特定の時期から前記特定の図柄態様の停止表示までの時間が略同一となるように前記所定の時間情報テーブルを取得すること

30

を特徴とする遊技台。

【0839】

（付記59）

付記58記載の遊技台において、

前記時間情報テーブル取得手段は、

前記所定回数実行される前記図柄変動停止表示のために前記所定回数行われる前記当否判定結果を得る毎に前記所定の時間情報テーブルから所定の時間情報を取得すること

を特徴とする遊技台。

40

【0840】

（付記60）

付記58または59に記載の遊技台において、

演出を表示可能な演出表示部と、

前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、

前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に、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、

前記特定の時期から前記図柄変動停止表示を所定回数実行した後に前記特定の図柄態様の停止表示を実行する場合、前記先読みした始動情報に基づいて、前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に移行後、該特定の図柄態様の停止表示が終了するまでの時間の中で実

50

行可能な一連の演出内容を決定する演出表示内容決定手段と、

前記決定した演出内容に従い、前記演出表示部上で演出表示を行う演出表示制御手段とを備えることを特徴とする遊技台。

【0841】

(付記61)

付記58乃至60のいずれか1項に記載の遊技台において、

前記特定の時期は、前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に移行後、であることを特徴とする遊技台。

【0842】

(付記62)

付記60記載の遊技台において、

前記演出表示内容決定手段は、

前記特定の時期から前記図柄変動停止表示を所定回数実行した後に前記特定の図柄態様の停止表示を実行する場合、前記特別遊技状態の少なくとも一部の時間と、前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に移行後、該特定の図柄態様の停止表示が終了するまでの時間とを合わせた時間の中で実行可能な一連の演出内容を決定すること

を特徴とする遊技台。

【0843】

(付記63)

付記58乃至62のいずれか1項に記載の遊技台において、

前記時間情報テーブル取得手段は、

前記特定の当否判定結果に係る図柄変動停止表示のうち所定の図柄変動停止表示がなされた場合に、前記所定回数実行される前記図柄変動停止表示のために前記所定回数行われる前記当否判定結果を得る毎に前記所定の時間情報テーブルから所定の時間情報を取得すること

を特徴とする遊技台。

【0844】

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】

【0845】

- 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

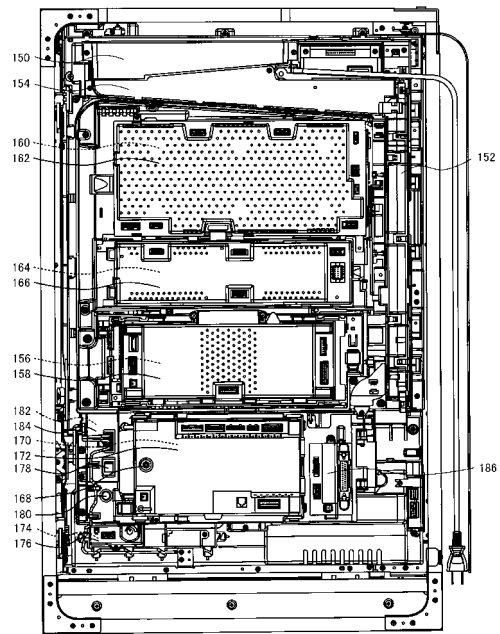
10

20

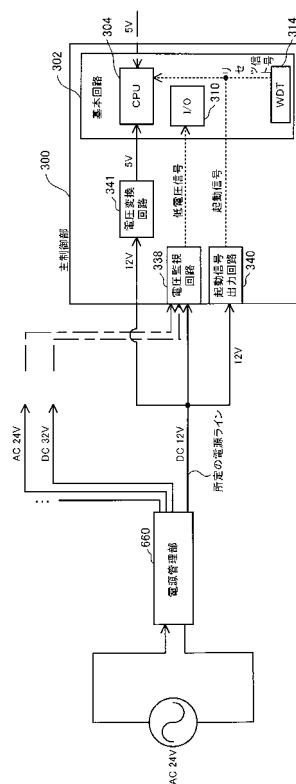
30

40

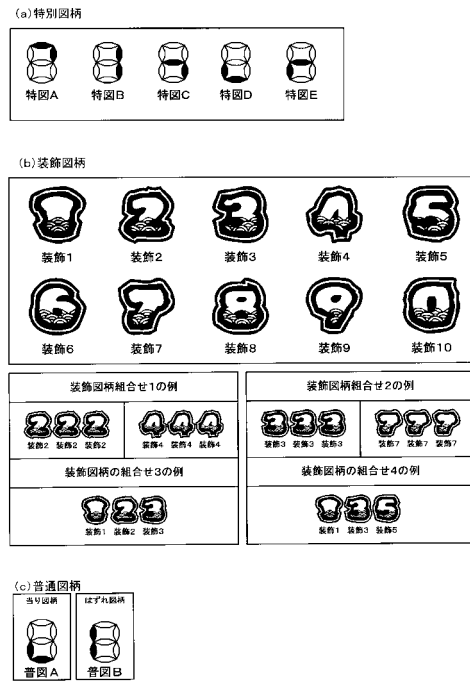
【図 2】



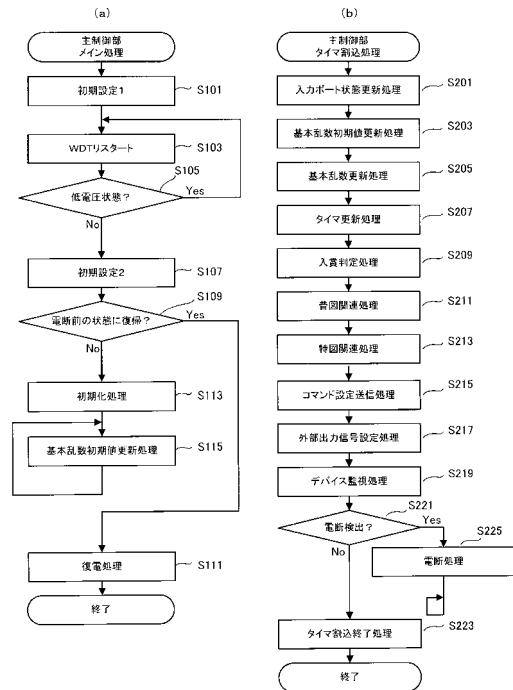
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a) 当否事前判定用テーブル

特図確率	乱数範囲	当否事前判定結果
低確率	0~999	はずれ
	1000~1328	大当り
	1329~2999	はずれ
	3000~3328	小当り
	3329~65535	はずれ
高確率	0~999	はずれ
	1000~2310	大当り
	2311~2999	はずれ
	3000~3328	小当り
	3329~65535	はずれ

(b) 特図事前判定用テーブル

当否事前判定結果	乱数範囲	特図事前判定結果
大当り	0~39	大当り図柄1
	40~49	大当り図柄3
	50~99	大当り図柄2

【図 9】

(a) 当否決定用テーブル

特図確率	乱数範囲	当否決定結果
低確率	0~999	はずれ
	1000~1328	大当り
	1329~2999	はずれ
	3000~3328	小当り
	3329~65535	はずれ
高確率	0~999	はずれ
	1000~2310	大当り
	2311~2999	はずれ
	3000~3328	小当り
	3329~65535	はずれ

(b) 特図決定用テーブル

当否決定結果	乱数範囲	特図決定結果
大当り	0~39	大当り図柄1
	40~49	大当り図柄3
	50~99	大当り図柄2

【図 1 0】

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
	9 6	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
	9 6	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	2 0	テーブル 4	海ステージ
		テーブル 1	空ステージ
	0	テーブル 1	空ステージ
小当り図柄 1	2 0	テーブル 4	海ステージ
		テーブル 1	空ステージ
	0	テーブル 1	空ステージ

【図 1 1】

タイマ番号決定用テーブル

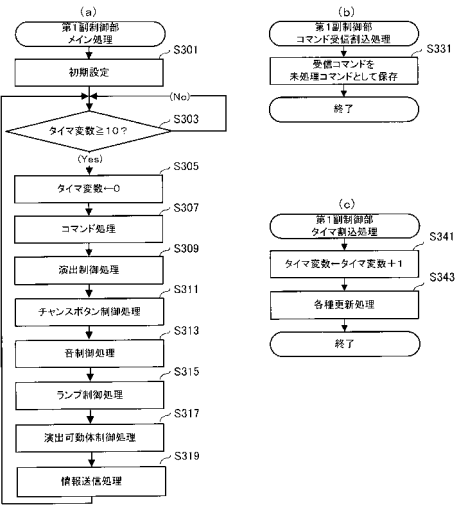
特図決定結果	タイマ選択テーブル	保留：0～2	保留：3	タイマ番号決定結果
はずれ図柄 1	テーブル 1	—	0～6 9 9 (7 0 0)	タイマ 2
		0～6 9 9 (7 0 0)	—	タイマ 3
		7 0 0～8 9 9 (2 0 0)	7 0 0～8 9 9 (2 0 0)	タイマ 4
		8 0 0～9 4 9 (5 0)		タイマ 5
		9 5 0～9 9 9 (5 0)		タイマ 6
	テーブル 2	—	0～9 7 9 (9 8 0)	タイマ 1
		0～9 7 9 (9 8 0)	—	タイマ 2
		9 8 0～9 8 9 (1 0)		タイマ 5
		9 9 0～9 9 9 (1 0)		タイマ 6
		0～9 9 9 (1 0 0 0)		タイマ 7
	テーブル 3	0～4 5 7 (4 9 8)		タイマ 3
		4 9 8～9 9 7 (5 0 0)		タイマ 4
	テーブル 4	9 9 8～9 9 9 (2)		タイマ 6
		0～2 4 9 (2 5 0)		タイマ 4
大当り図柄 1 大当り図柄 2 大当り図柄 3	テーブル 1	2 5 0～4 9 9 (2 5 0)		タイマ 5
	テーブル 2	5 0 0～9 9 9 (5 0 0)		タイマ 6
	テーブル 3	0～9 9 9 (1 0 0 0)		タイマ 7
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	0～9 9 9 (1 0 0 0)		タイマ 7

【図 1 2】

タイマ番号演出対応テーブル

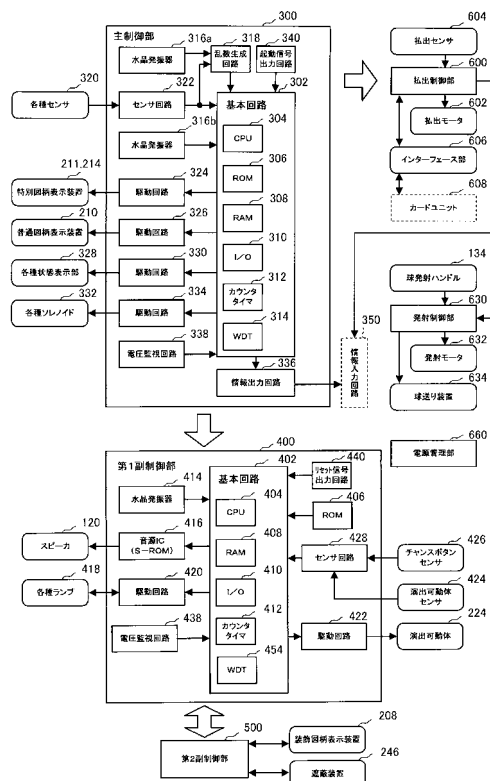
タイマ番号	変動時間 [秒]	変動パターン
タイマ 1	2	超短縮変動
タイマ 2	5	短縮変動
タイマ 3	1 0	通常変動
タイマ 4	1 2	ノーマルリーチ
タイマ 5	4 0	スーパーリーチ 1
タイマ 6	5 0	スーパーリーチ 2
タイマ 7	3 0	スーパーリーチ 3

【図 1 4】

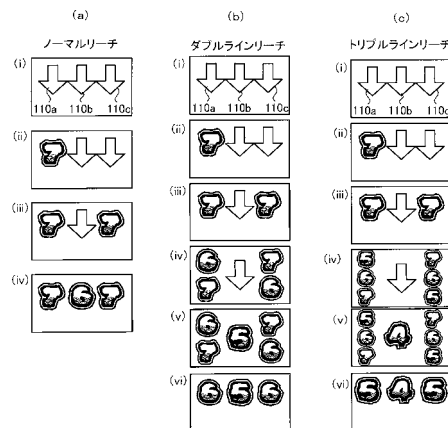
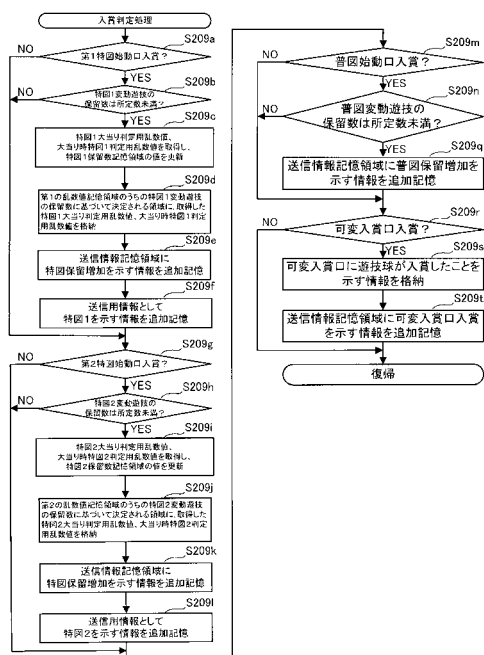


【図 20】

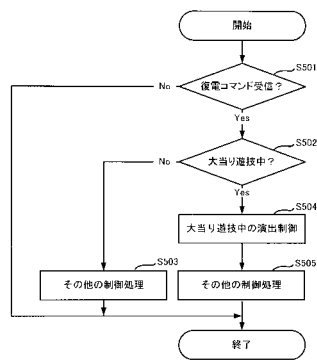
停止させた特徴	特徴変動回数	タイム選択テーブル	テーブルに対応するステージ（再見演出）
大当り図柄 1	4	テーブル 3	バトルステージ
	9 6	テーブル 2	山ステージ
	0	テーブル 2	山ステージ
大当り図柄 2	4	テーブル 3	バトルステージ
	9 6	テーブル 2	山ステージ
	0	テーブル 1	空ステージ
大当り図柄 3	2 0	テーブル 4	海ステージ
	0	テーブル 1	空ステージ
小当り図柄 1	2 0	テーブル 4	海ステージ
	0	テーブル 1	空ステージ



【図 2 2】



【図 2 6】



【図 4 5】

(a)	乱数值	変動時間
	—	10秒

乱数值	変動時間
—	10秒
—	20秒

(c)	乱数值	変動時間
	0~255	10秒

	乱数値	変動時間
(d)	0~127	10秒
	128~255	20秒

乱数値1	乱数値2	変動時間
0~127	0~127	10秒
	128~255	20秒
128~255	0~127	30秒
	128~255	40秒

	当否	乱数値	変動時間
(f)	はずれ	0~191	10秒
		192~255	20秒
	当り	0~127	30秒
		128~255	40秒

	保留	乱数値	変動時間
(g)	1~3	0~191	10秒
		192~255	20秒
	0	0~127	30秒
		128~255	40秒

	保留	当否	乱数値	実行時間
(h)	1～3	はずれ	0～191	10秒
			192～255	20秒
		当り	0～191	30秒
			192～255	40秒
	0	はずれ	0～127	30秒
			128～255	40秒
	当り	0～255	40秒	

【図 4 6】

(a)

はずれ用テーブル	
乱数値	変動時間
0~191	10秒
192~255	20秒

当り	乱数値	変動時間
はずれ	0~191	10秒
	192~255	20秒
当り	0~127	30秒
	128~255	40秒

当否	乱数値	変動時間
はずれ	0~191	10秒
	192~255	20秒
当り	0~127	30秒
	128~255	40秒

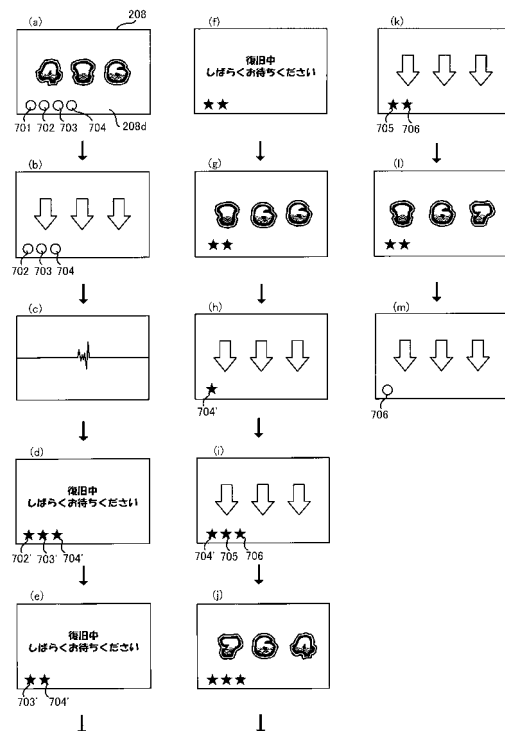
(c)

乱数値	変動時間
0~191	10秒
192~255	20秒

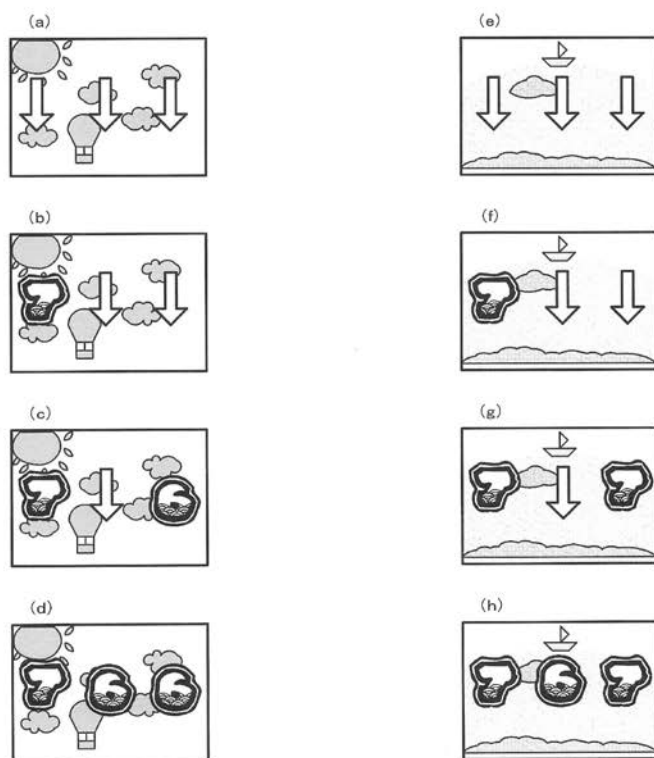
乱数値	変動時間
0~127	30秒
128~255	40秒

当否	乱数値	変動時間
はずれ	0~191	10秒
	192~255	20秒
当り	0~127	30秒
	128~255	40秒

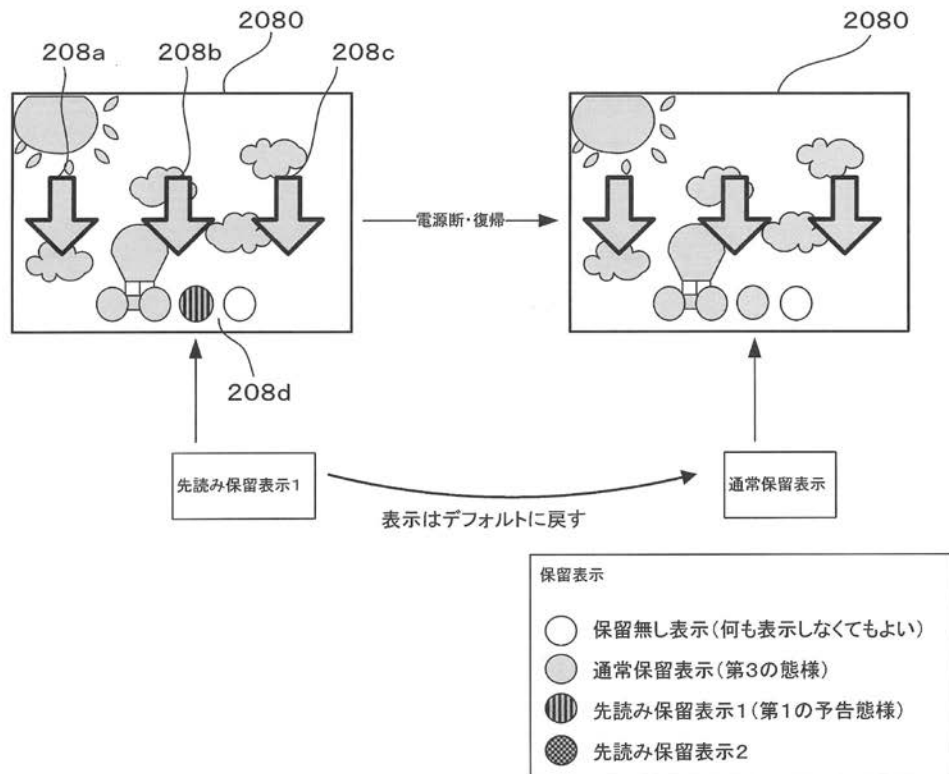
【图 47】



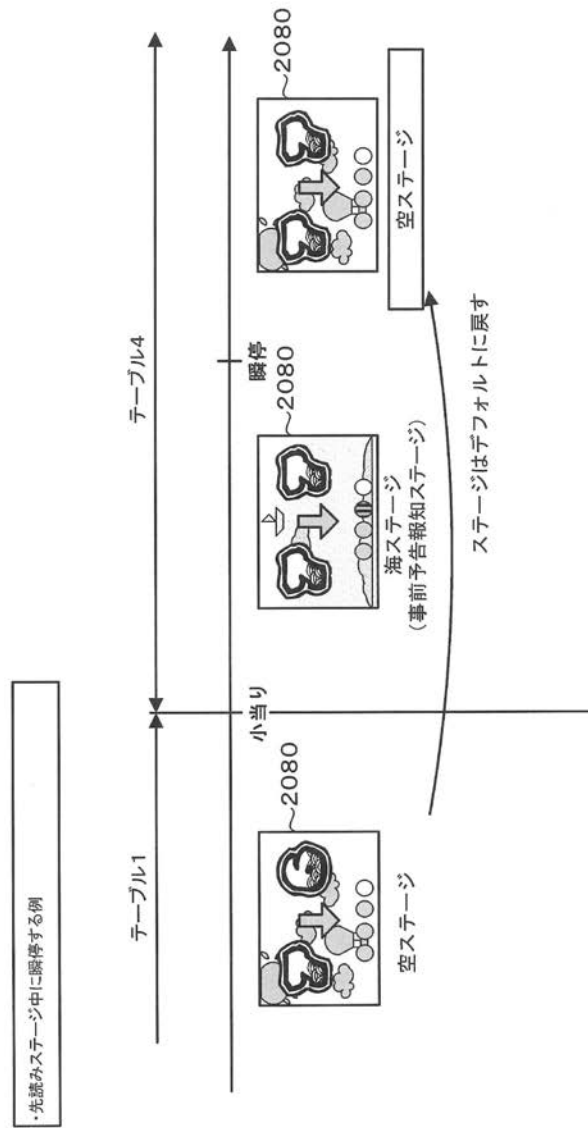
【図 13】



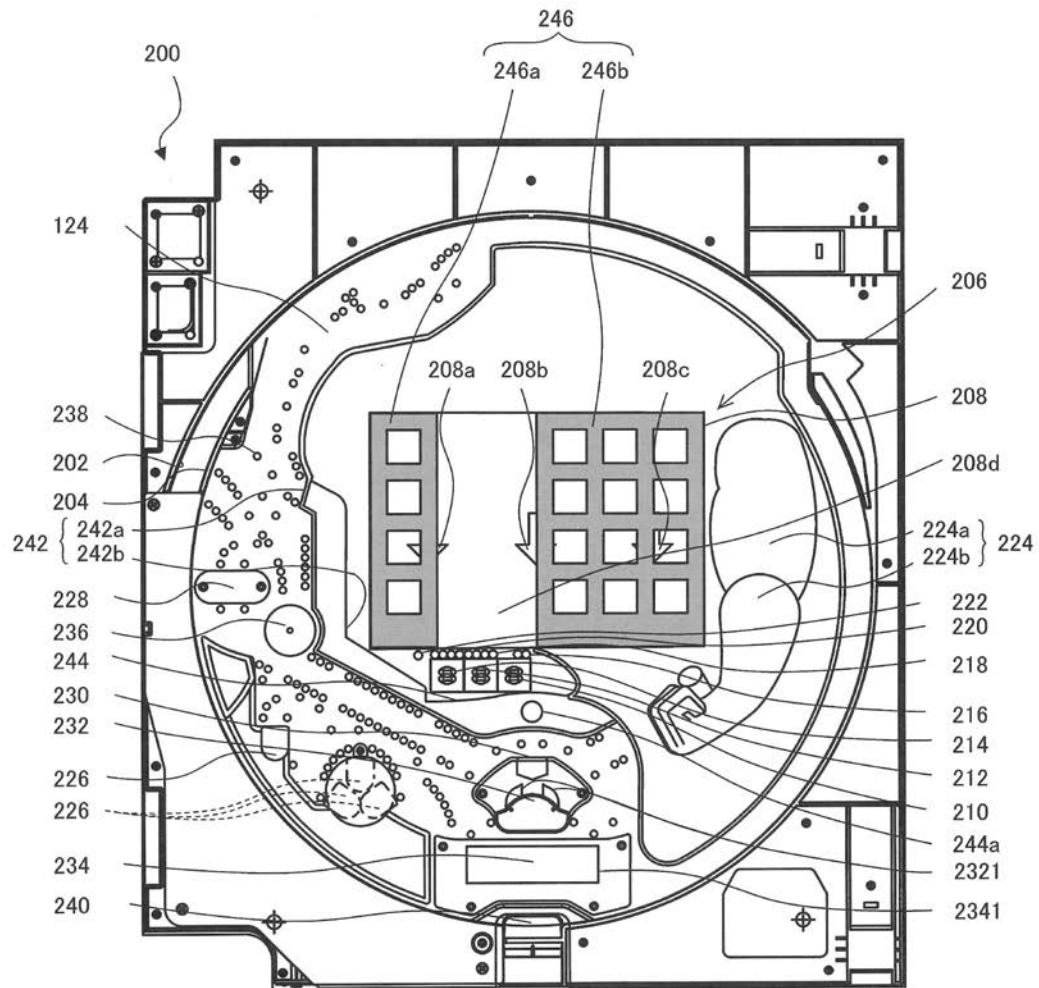
【図 15】



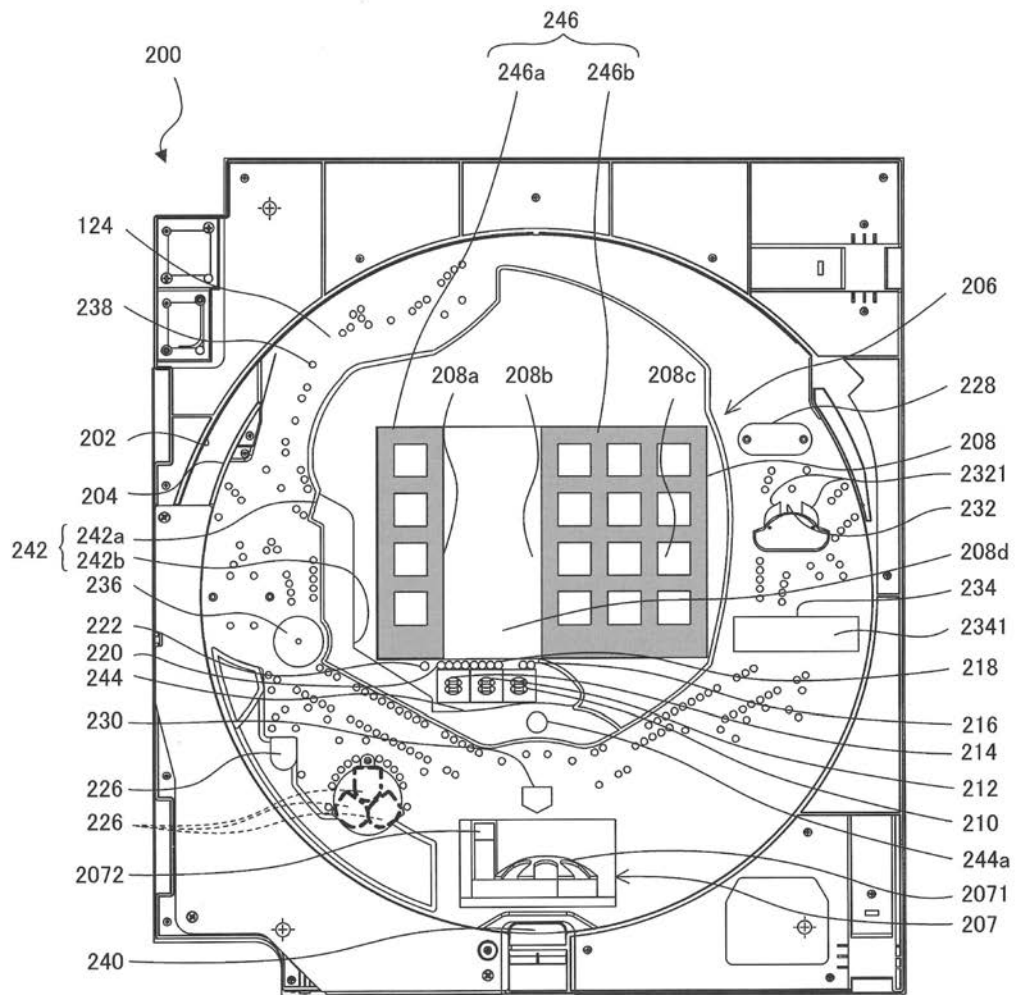
【図 17】



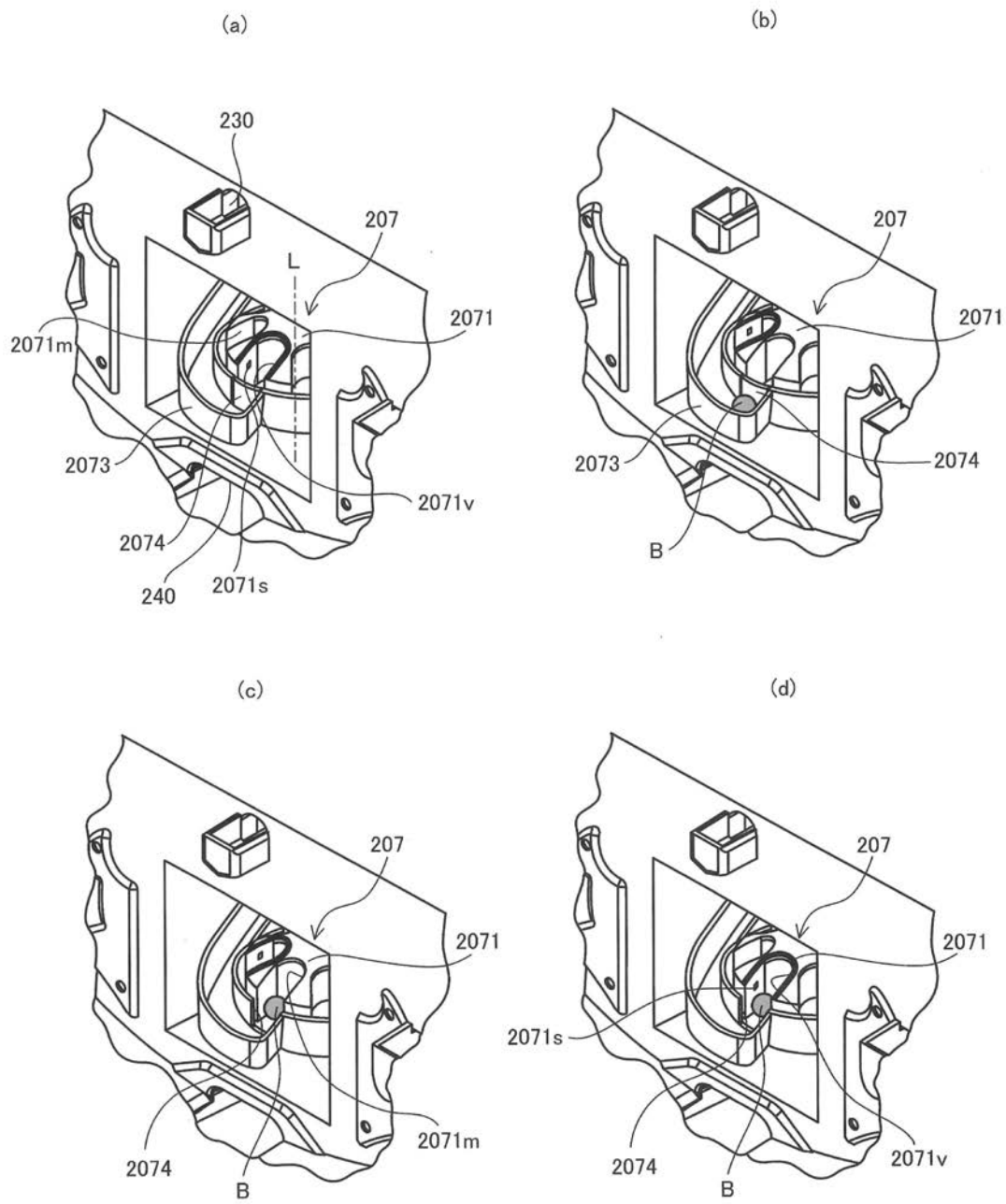
【図 19】



【図 23】



【図 24】

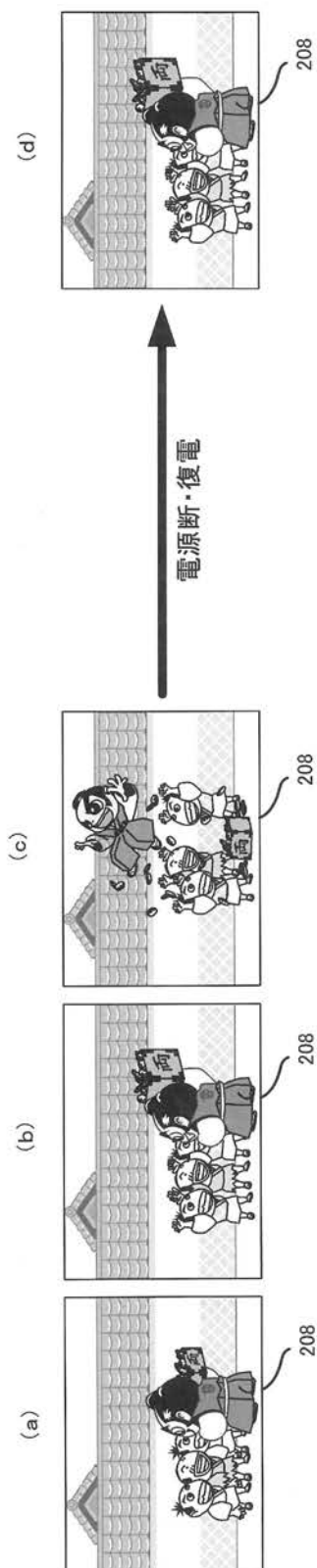


【図 25】

大当たり中演出決定用テーブル

連荘回数	前回演出	振分け	今回の演出
1（初当り）	—	90/100	演出 A
		10/100	演出 B
2～9	演出 A	100/100	演出 B
	演出 B	80/100	演出 B
		20/100	演出 C
	演出 C	100/100	演出 C
10～	演出 B	10/100	演出 B
		90/100	演出 C
	演出 C	100/100	演出 C

【図 27】

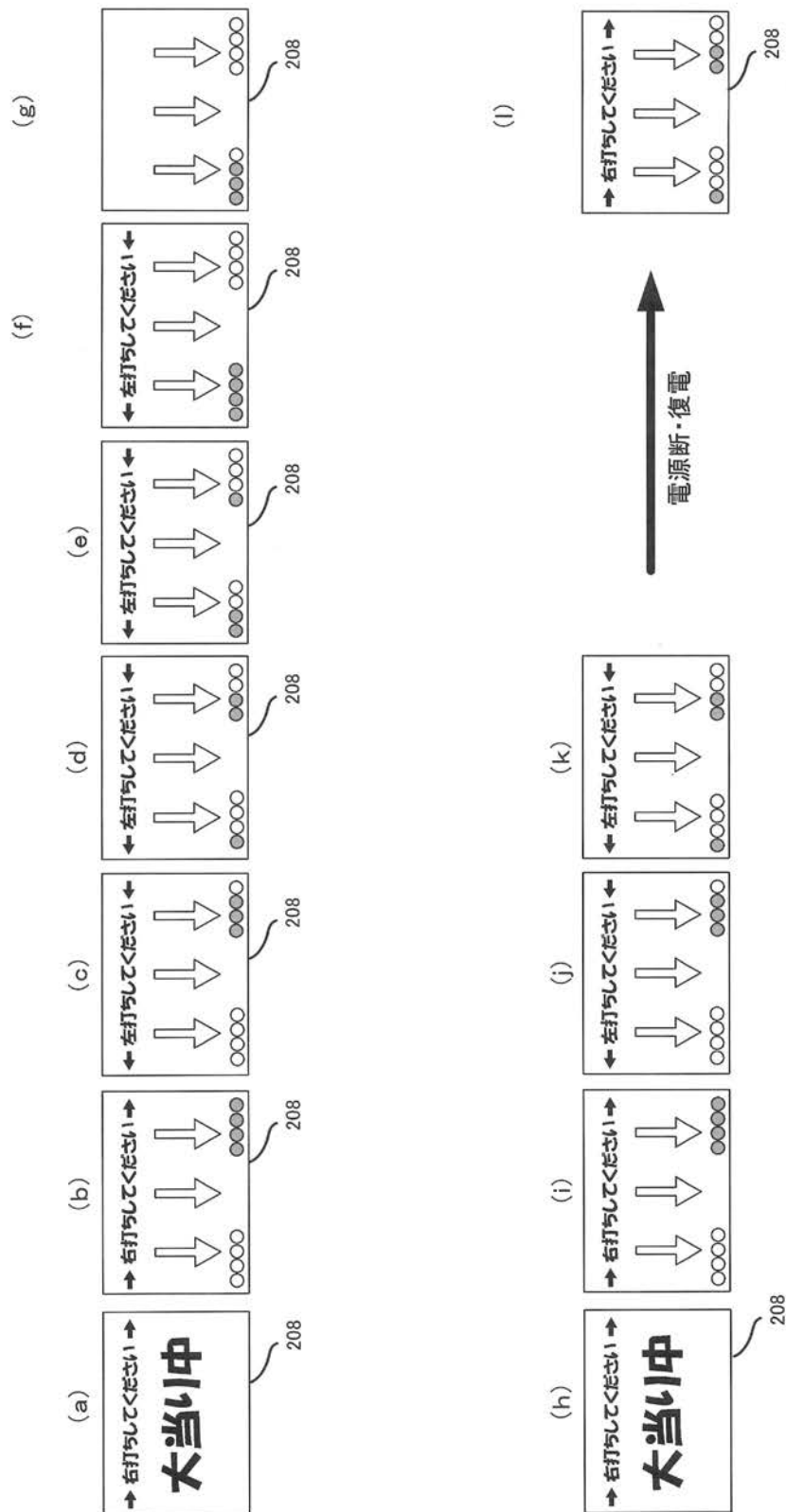


【図 28】

打ち方示唆内容決定用テーブル

遊技状態	表示内容（通常時）	表示内容（復電時）
大当り開始時	右打ちしてください	左打ちしてください
大当り中	右打ちしてください	左打ちしてください
大当り終了時	—	左打ちしてください
大当り終了後（電サポ時）	右打ちしてください	左打ちしてください
電サポ終了後、4 変動目まで	左打ちしてください	右打ちしてください
電サポ終了後、5 変動目以後	—	右打ちしてください

【図 29】



【図 30】

(a) 大当り種別決定用テーブル

図柄	振分け	大当り種別
特図 A	5/100	大当り 1 (特高普高)
特図 B	10/100	
特図 C	15/100	
特図 D	20/100	
特図 E	20/100	大当り 2 (特低普高)
特図 F	15/100	
特図 G	10/100	
特図 H	5/100	

(b) 特図高の期待度を示す表

演出	期待度 (四捨五入)
演出 A	20%
演出 B	40%
演出 C	60%
演出 D	80%

(c) 大当り演出内容決定用テーブル

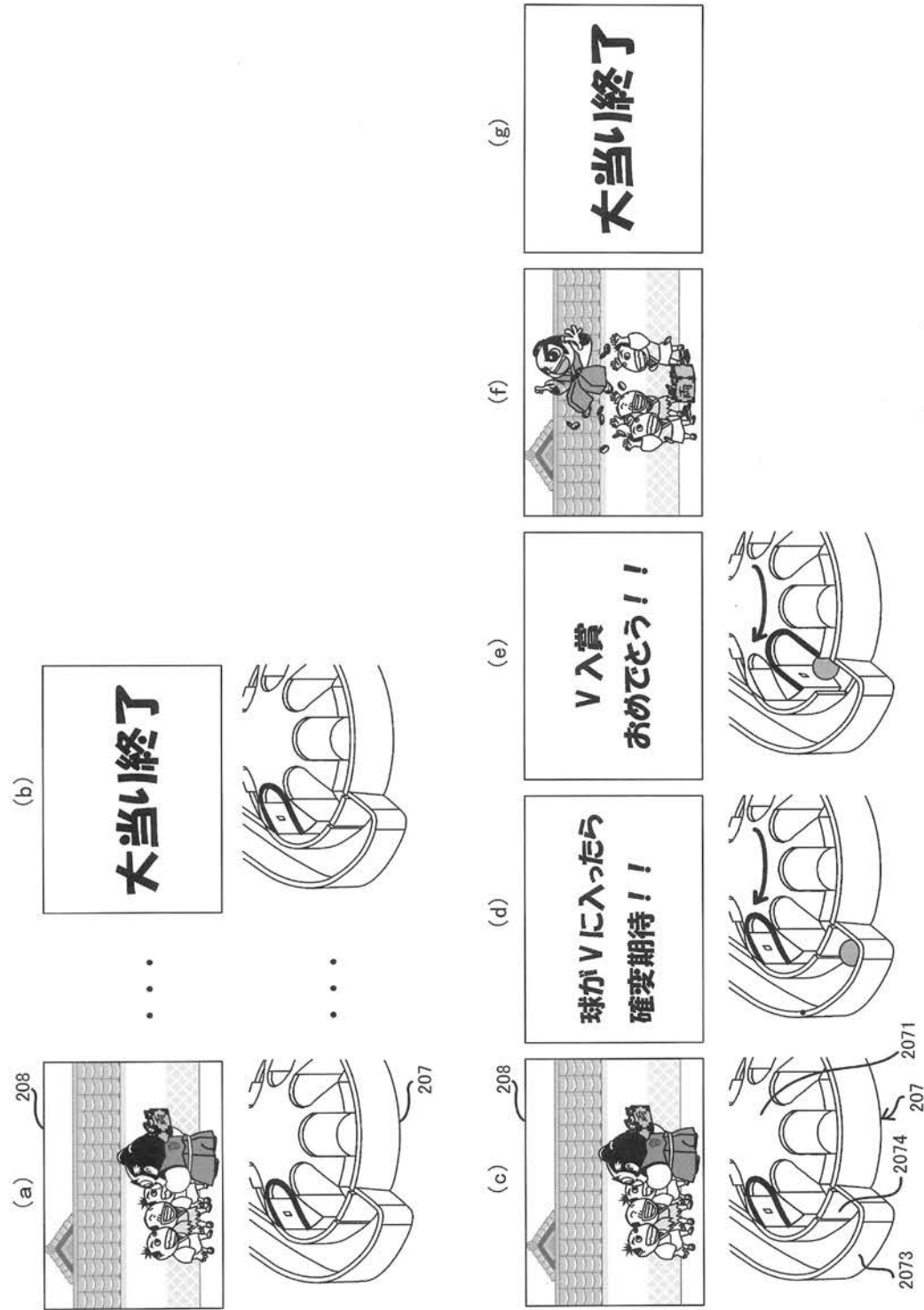
大当り種別	特別図柄	演出種別	演出詳細		
大当り 1 (特高普高)	特図 A	演出 1	演出 A		
	特図 B	演出 2	演出 B		
	特図 C	演出 3	演出 B	球演出失敗	演出 C
	特図 D	演出 4	演出 B	球演出成功	演出 D
大当り 2 (特低普高)	特図 E	演出 1	演出 A		
	特図 F	演出 2	演出 B		
	特図 G	演出 3	演出 B	球演出失敗	演出 C
	特図 H	演出 4	演出 B	球演出成功	演出 D

1~7R

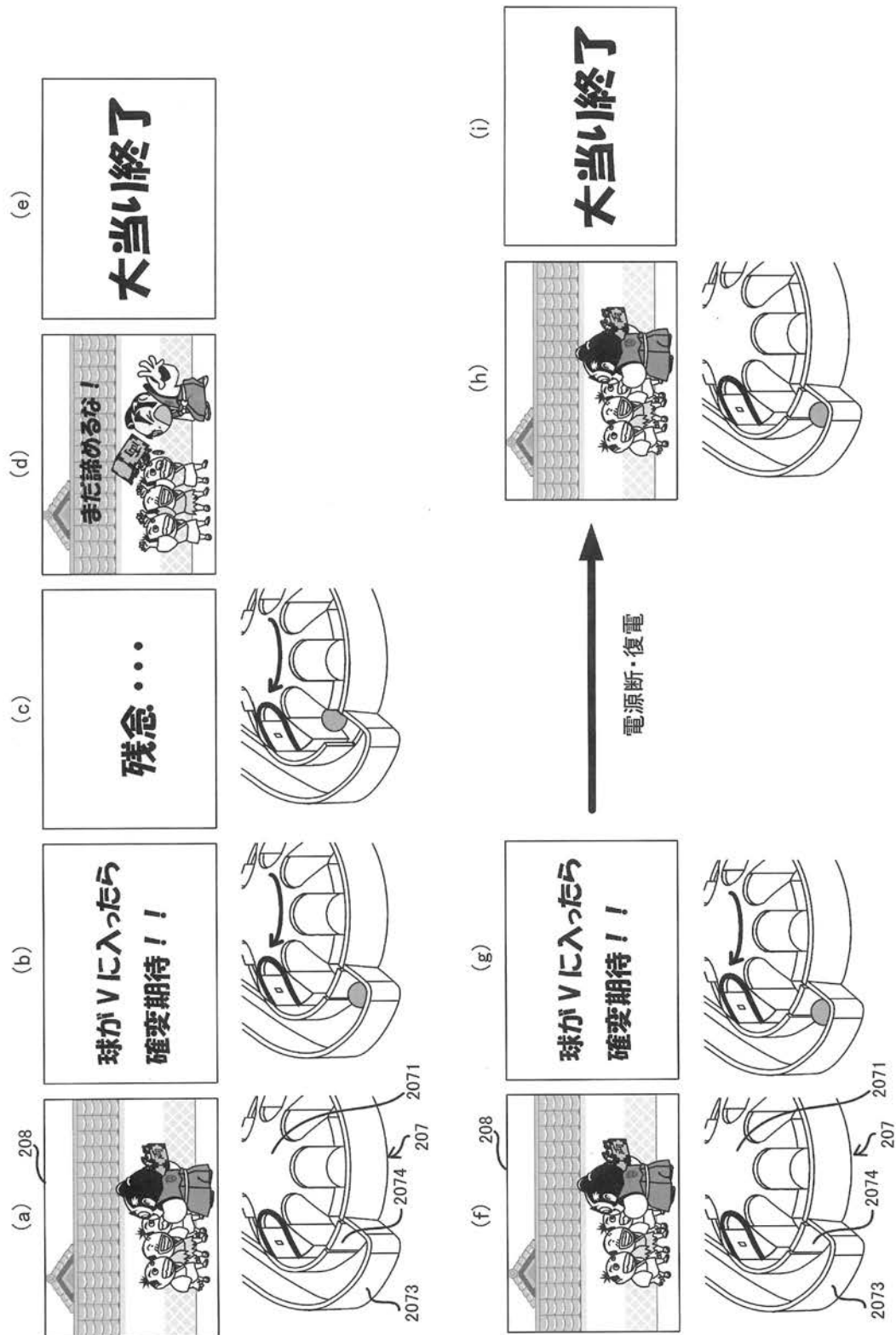
8~10R

11~15R

【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】

(a)

特図	種別
特図A	15R確変(報知)
特図B	15R確変(非報知)
特図C	15R通常(非報知)

(b) [タイマ番号テーブル]

タイマ番号	変動時間 [秒]
タイマ1	2
タイマ2	5
タイマ3	10
タイマ4	30
タイマ5	60

(c) [テーブルセット選択用テーブル(特図停止時の状態が普通高確の場合)]

停止させた特図	特図変動回数	タイマ選択テーブル
特図A	4	テーブル5
	—	テーブル3
特図B	100	テーブル4
	—	テーブル3
特図C	100	テーブル2
	—	テーブル1

【図 3 4】

[タイマ番号決定用テーブル]

特図決定結果	タイマ選択テーブル	保留球数		タイマ番号 決定結果
		0～6個	7個	
大当り図柄 (特図A～C)	テーブル1	0	0	タイマ1
		1	1	タイマ2
		2～4	2～3	タイマ3
		5～12	4～5	タイマ4
		13～99	6～99	タイマ5
	テーブル2	—		タイマ1
		0	0	タイマ2
		1～3	1～2	タイマ3
		4～9	3～7	タイマ4
		10～99	8～99	タイマ5
	テーブル3	—		タイマ1
		0	0	タイマ2
		1～2	1	タイマ3
		3～6	2～4	タイマ4
		7～99	5～99	タイマ5
	テーブル4	—		タイマ1
		0	0	タイマ2
		1～2	1～2	タイマ3
		3～7	3～5	タイマ4
		8～99	6～99	タイマ5
	テーブル5	0～99		タイマ1
はずれ図柄 (特図D)	テーブル1	—		タイマ1
		0～85	0～92	タイマ2
		86～93	93～96	タイマ3
		94～97	97～98	タイマ4
		98～99	99	タイマ5
	テーブル2	—		タイマ1
		0～89	0～93	タイマ2
		90～95	94～96	タイマ3
		96～98	97～98	タイマ4
		99	99	タイマ5
	テーブル3	—		タイマ1
		0～93	0～98	タイマ2
		94～96	99	タイマ3
		97～98	—	タイマ4
		99	—	タイマ5
	テーブル4	—		タイマ1
		0～91	0～95	タイマ2
		92～96	96～97	タイマ3
		97～98	98	タイマ4
		99	99	タイマ5
	テーブル5	0～99		タイマ1

【図 3 5】

(a) 特図A(テーブル5選択時)

保留内大当り	乱数値	演出種別
あり	0～89	演出A
	90～99	演出B
なし	0～9	演出A
	10～99	演出B

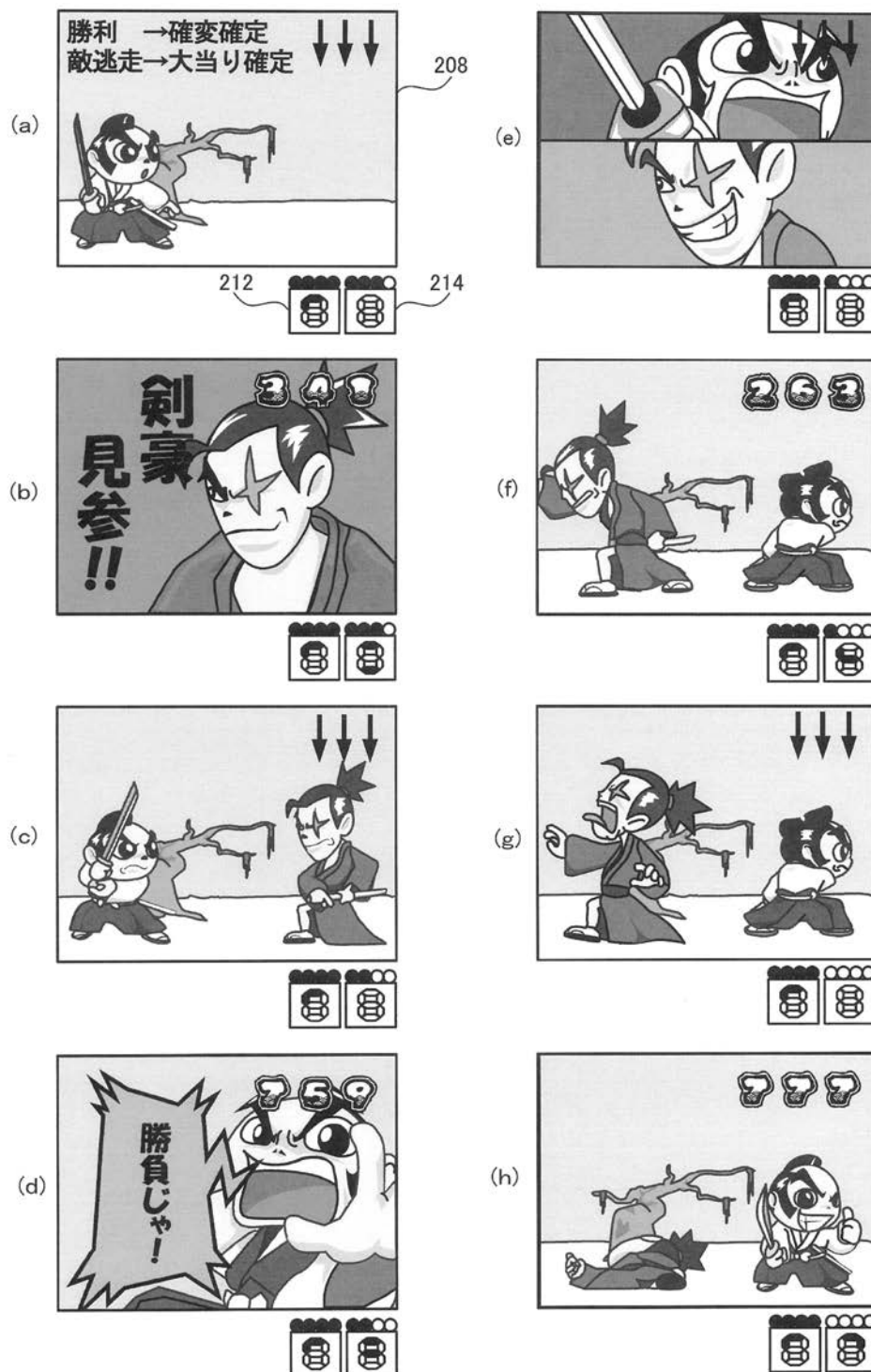
(b) 特図B(テーブル4選択時)

乱数値	演出種別
0～69	演出C
70～99	演出D

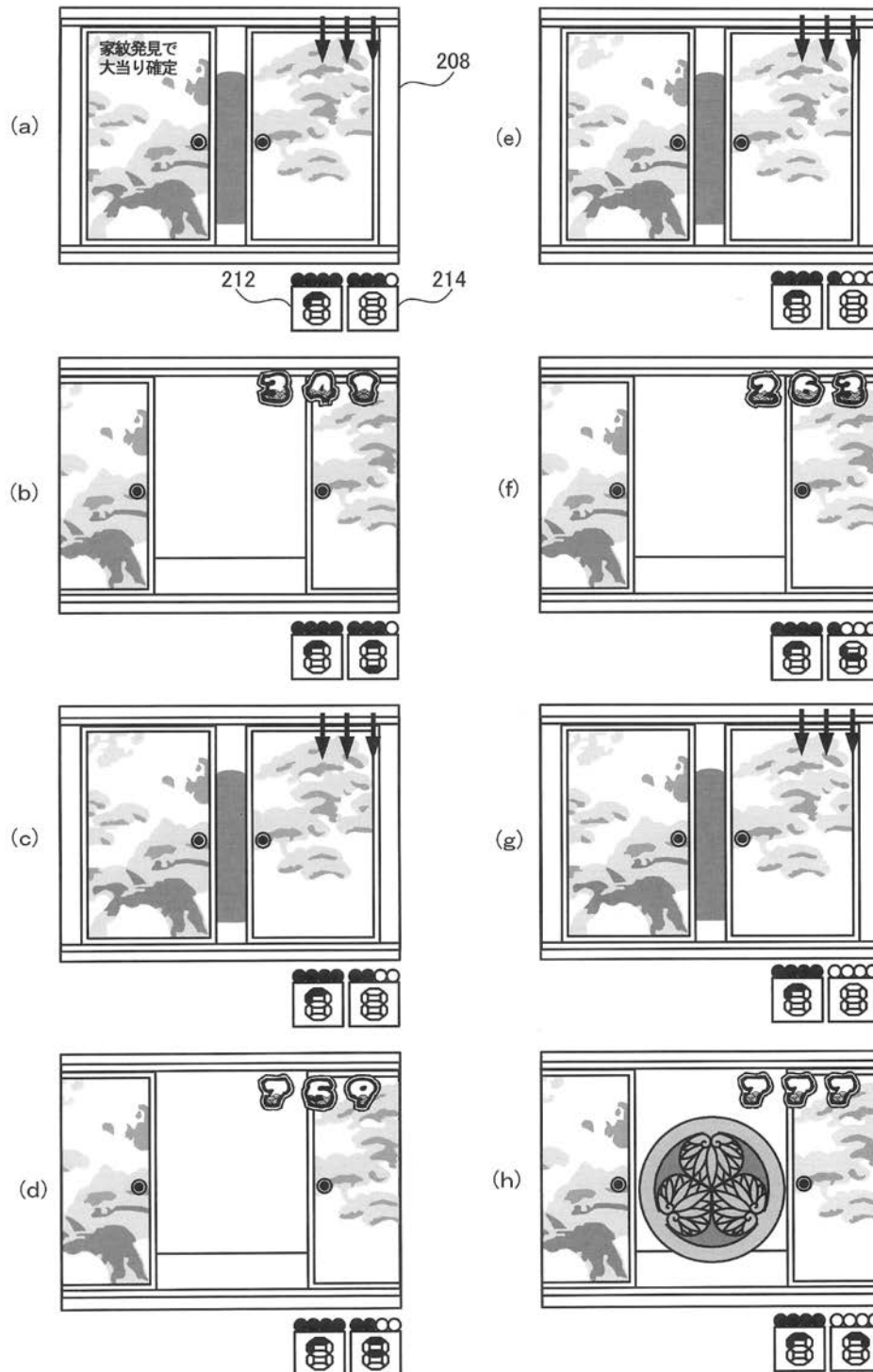
(c) 特図C(テーブル2選択時)

乱数値	演出種別
0～29	演出C
30～99	演出D

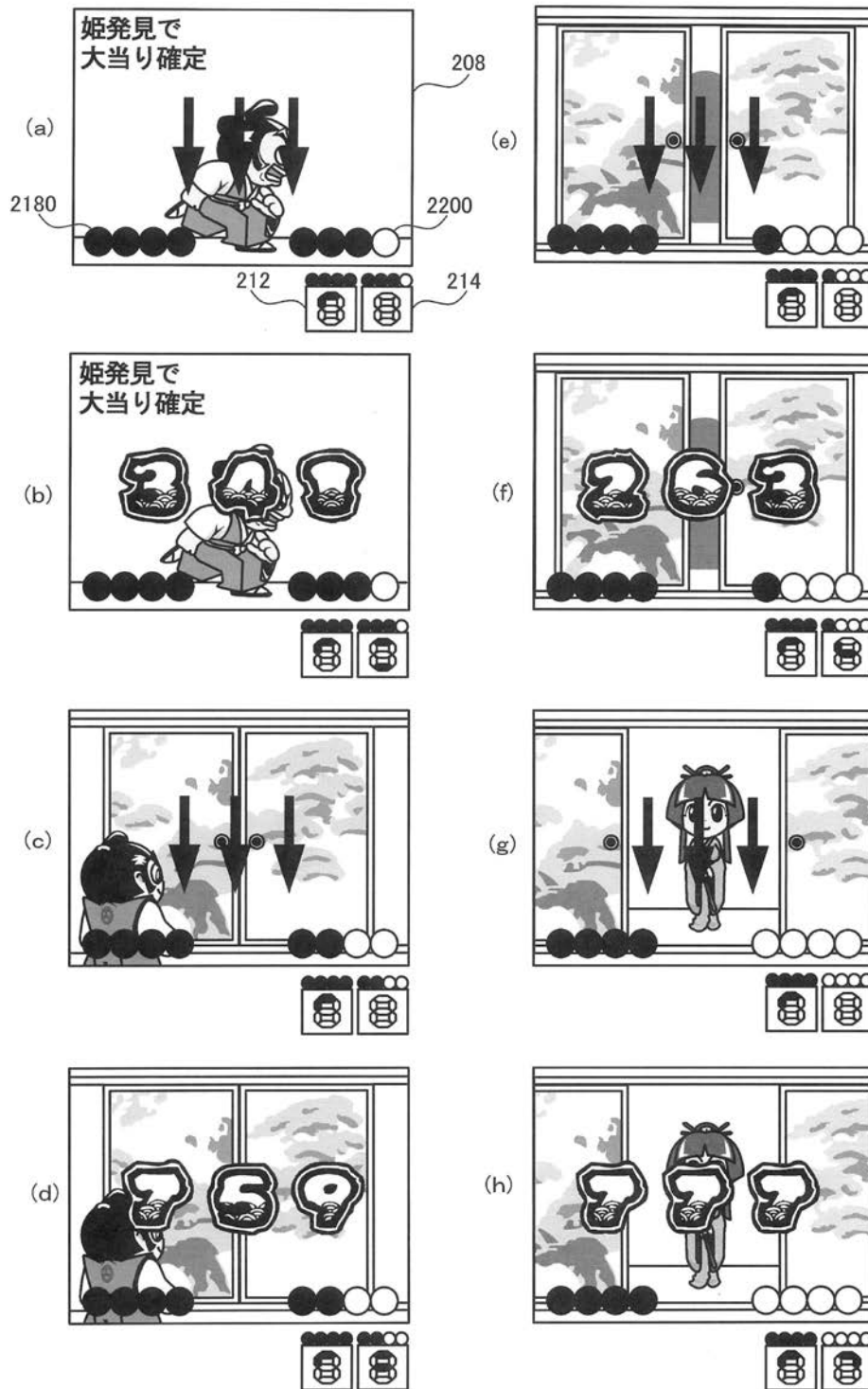
【図 3 6】



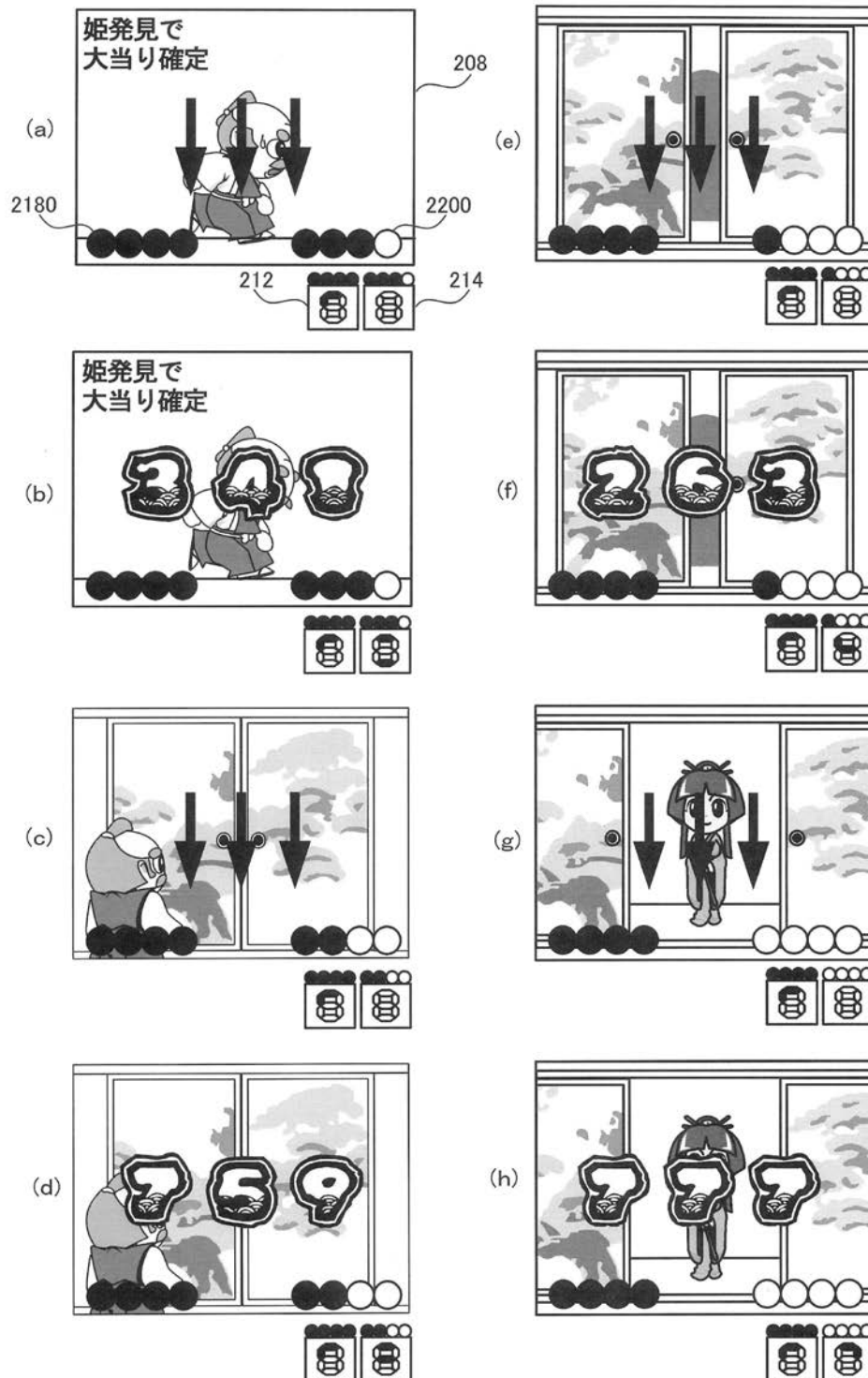
【図 37】



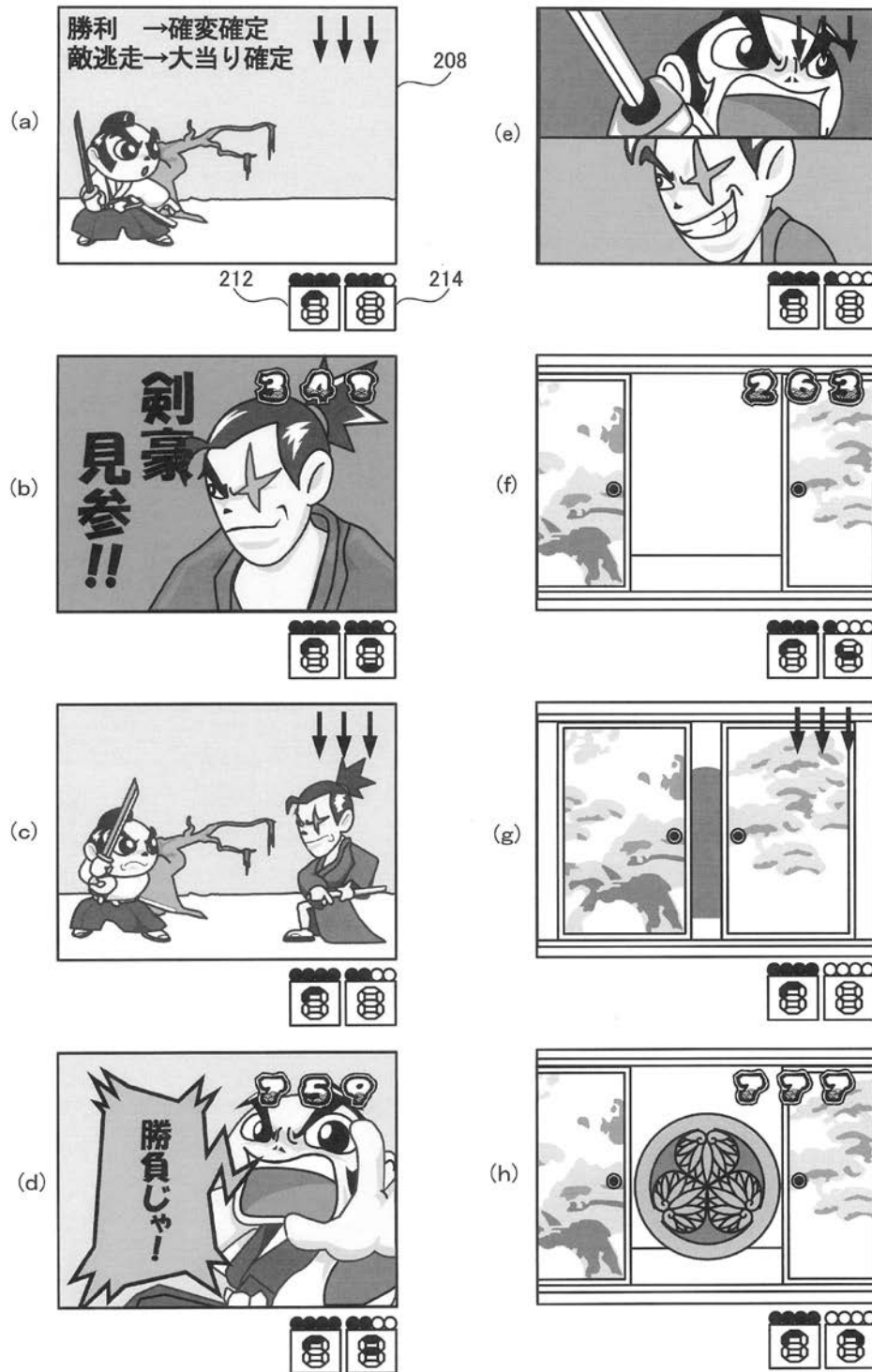
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】

(a) テーブルセット選択用テーブル (特図停止時の状態が普図高確の場合)

停止させた特図	特図変動回数	タイマ選択テーブル
特図A	1	テーブル11
	1	テーブル12
	1	テーブル13
	1	テーブル14
	—	テーブル 3
特図B	1 0 0	テーブル 4
	—	テーブル 3
特図C	1 0 0	テーブル 2
	—	テーブル 1

(b) タイマ番号テーブル

タイマ番号	変動時間 [秒]
タイマ 2	5
タイマ 3	1 0
タイマ 4	3 0
タイマ 5	6 0
タイマ 1 1	9. 8
タイマ 1 2	7. 2
タイマ 1 3	4. 6
タイマ 1 4	2

【図 4 4】

(a) タイマ番号決定用テーブル (テーブル 1 1 選択時)

特図決定結果	保留球数		タイマ番号 決定結果
	0～6個	7個	
大当り図柄 (特図 A～C)	0～99		タイマ 1 1
はずれ図柄 (特図 D)	0～99		タイマ 1 4

(b) タイマ番号決定用テーブル (テーブル 1 2 選択時)

特図決定結果	保留球数		タイマ番号 決定結果
	0～6個	7個	
大当り図柄 (特図 A～C)	0～99		タイマ 1 2
はずれ図柄 (特図 D)	0～99		タイマ 1 4

(c) タイマ番号決定用テーブル (テーブル 1 3 選択時)

特図決定結果	保留球数		タイマ番号 決定結果
	0～6個	7個	
大当り図柄 (特図 A～C)	0～99		タイマ 1 3
はずれ図柄 (特図 D)	0～99		タイマ 1 4

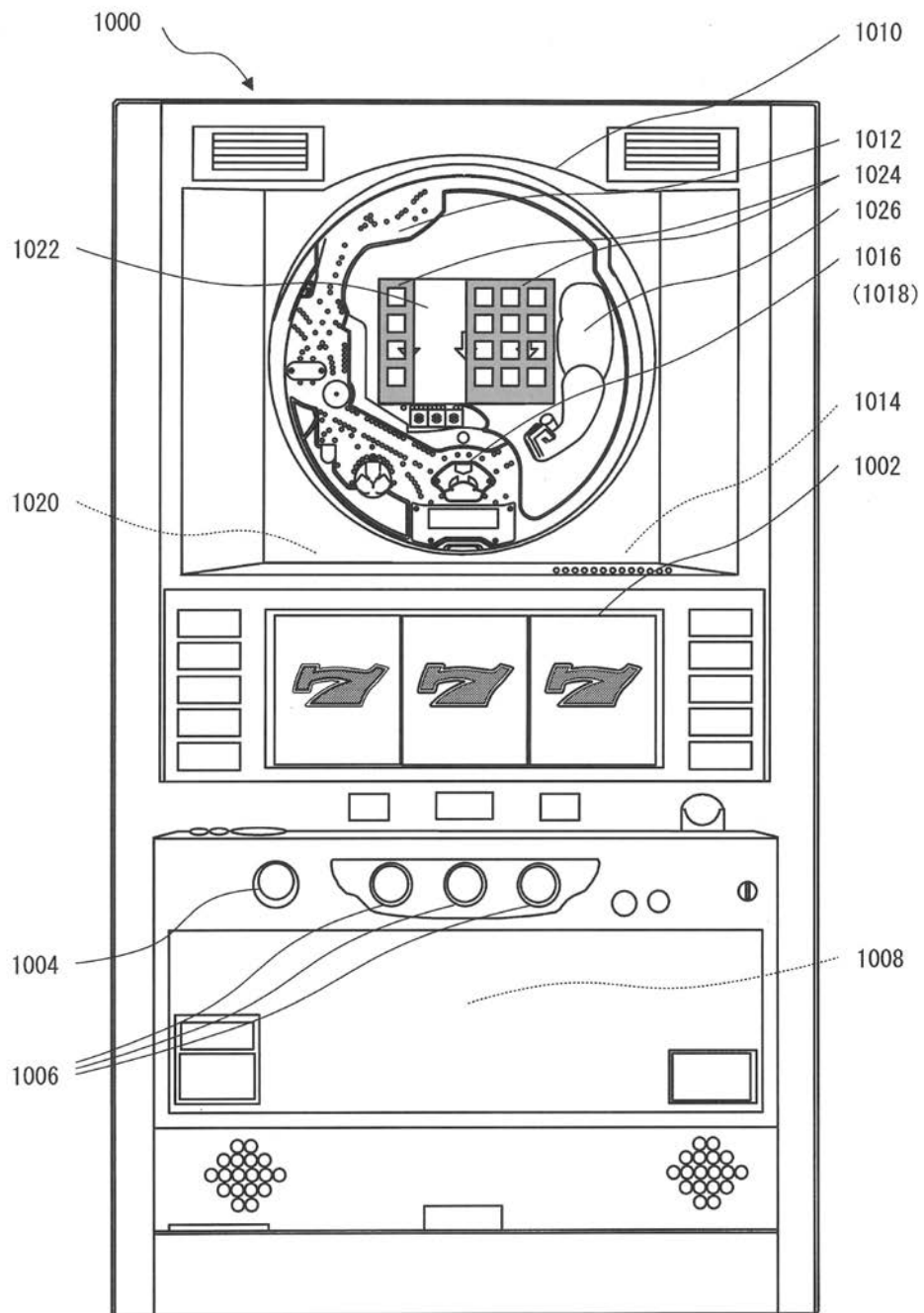
(d) タイマ番号決定用テーブル (テーブル 1 4 選択時)

特図決定結果	保留球数		タイマ番号 決定結果
	0～6個	7個	
大当り図柄 (特図 A～C)	0～99		タイマ 1 4
はずれ図柄 (特図 D)	0～99		タイマ 1 4

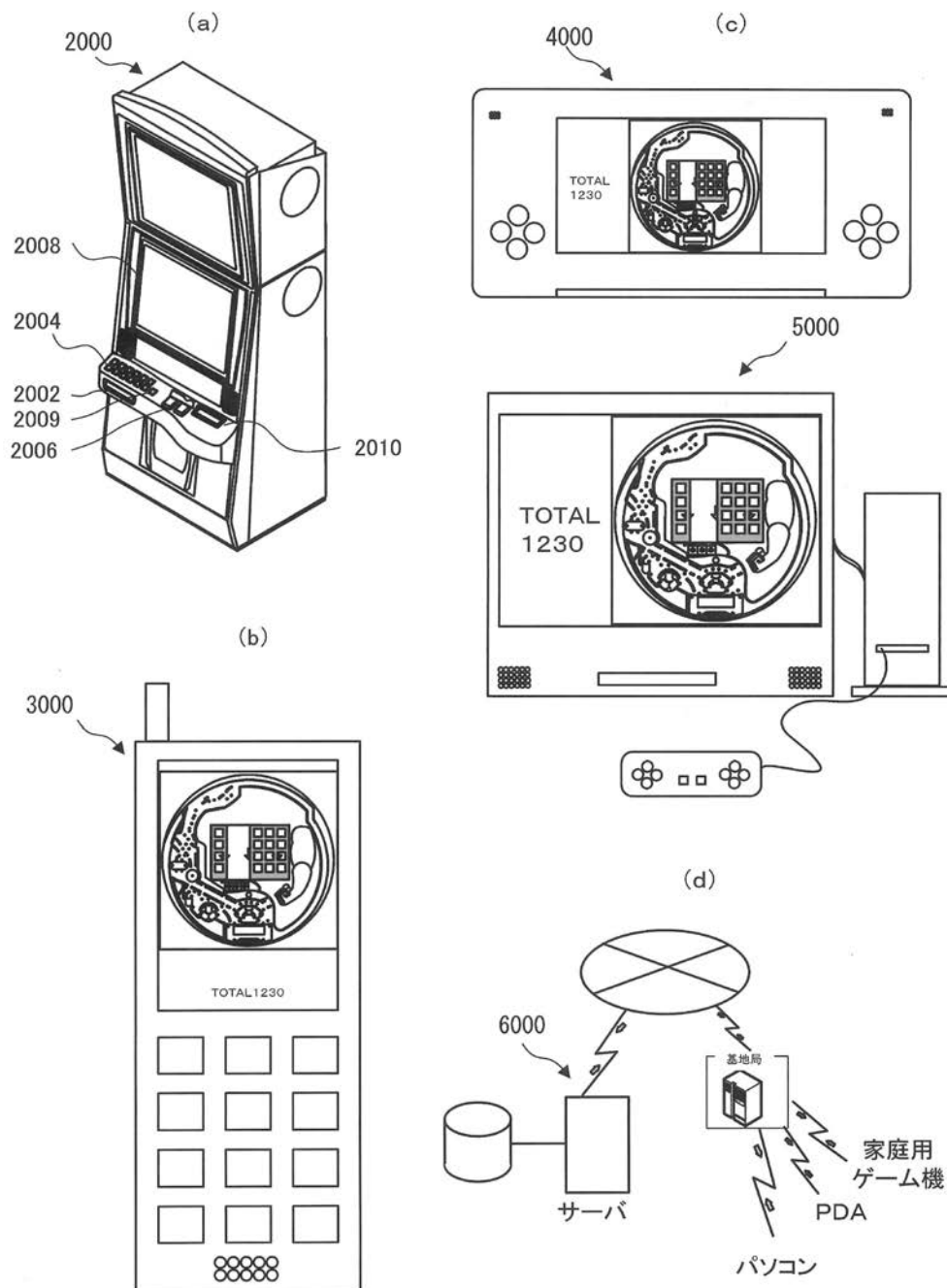
(e) 大当り遊技終了後から4変動目までの変動時間

	1変動目	2変動目	3変動目	4変動目
はずれ	2秒	2秒	2秒	2秒
大当り	9.8秒	7.2秒	4.6秒	2秒

【図 48】



【図 49】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-100872 (JP, A)
特開2003-225410 (JP, A)
特開2010-142468 (JP, A)
特開2006-075405 (JP, A)
特開2009-006028 (JP, A)
特開2013-034689 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02