

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5684201号  
(P5684201)

(45) 発行日 平成27年3月11日(2015.3.11)

(24) 登録日 平成27年1月23日(2015.1.23)

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

請求項の数 20 (全 137 頁)

(21) 出願番号	特願2012-145226 (P2012-145226)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成24年6月28日 (2012.6.28)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2011-77171 (P2011-77171)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100101214
原出願日	平成23年3月31日 (2011.3.31)		弁理士 森岡 正樹
(65) 公開番号	特開2012-213650 (P2012-213650A)	(72) 発明者	木原 海俊
(43) 公開日	平成24年11月8日 (2012.11.8)		東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
審査請求日	平成24年7月4日 (2012.7.4)		式会社大都技研内
		審査官	渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄表示手段における図柄変動表示の制御を少なくとも実行可能な制御手段と、  
先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、  
を備えた遊技台であって、

前記図柄表示手段のうちの第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、

前記図柄表示手段のうちの第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、前記第一の図柄変動条件の成立があり、かつ第一の保留条件が満たされている場合に、前記第一の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件の成立があり、かつ第二の保留条件が満たされている場合に、前記第二の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始

10

20

が保留されていることを少なくとも含む条件であり、

前記第一の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されておらず、かつ前記第一の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含む条件であり、

前記先読み予告手段は、複数種類の先読み予告を少なくとも実行可能な手段であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの一つは、第一の先読み予告であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの一つは、第二の先読み予告であり、

前記先読み予告手段は、前記第一の先読み予告として第一の連続予告を少なくとも実行可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、第一の割込図柄変動表示において前記第一の連続予告を少なくとも継続可能な手段であり、 10

前記第一の割込図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動条件および前記第二の保留消化条件の両方の条件が前記第一の連続予告の実行中に成立があったことによって前記第一の連続予告の実行中に開始される図柄変動表示であり、

消化されていない保留があるかどうかを少なくとも示すことが可能な保留表示手段を備え、

前記第一の連続予告は、前記保留表示手段とは別の表示手段によって少なくとも行われる予告であり、

前記先読み予告手段は、予告終了条件の成立があった場合に、前記第一の連続予告を少なくとも終了させる手段であり、 20

前記予告終了条件は、複数の条件のうちのいずれかの条件が満たされた場合に、成立する条件であり、

前記複数の条件のうちの少なくとも一つは、第一の条件であり、

前記複数の条件のうちの少なくとも一つは、第二の条件であり、

前記第一の条件は、前記第一の割込図柄変動表示の回数が第一の回数になった場合に成立する条件であり、

前記第一の回数とは、予め定められた数の回数であり、

前記第一の回数とは、二以上の数の回数であり、

前記先読み予告手段は、前記第二の先読み予告として第二の連続予告を少なくとも実行可能な手段であり、 30

前記先読み予告手段は、第二の割込図柄変動表示において前記第二の連続予告を少なくとも継続させる手段であり、

前記第二の割込図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動条件および前記第二の保留消化条件の両方の条件が前記第二の連続予告の実行中に成立があったことによって前記第二の連続予告の実行中に開始される図柄変動表示であり、

前記先読み予告手段は、前記第二の割込図柄変動表示の回数が前記第一の回数になった場合であっても、前記第二の連続予告を継続させる手段であり、

前記第二の図柄変動条件は、電動チューリップに遊技球が進入したことに応じて成立する場合のある条件であり、

前記制御手段は、前記電動チューリップの開放制御を少なくとも実行可能な手段であり 40

、  
前記制御手段は、不正入賞報知を少なくとも実行可能な手段であり、  
前記不正入賞報知は、前記電動チューリップの開放制御が行われていない時期に、遊技球が該電動チューリップに進入した際に実行される報知である、  
ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

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

前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果に対応する図柄態様の停止表示を少なくとも 50

含む図柄変動表示であり、

前記図柄表示手段は、前記図柄態様の停止表示によって、前記当否判定の結果を少なくとも報知可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、報知よりも前に、前記当否判定の結果を少なくとも予告可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を実行可能な手段であり、

前記先読み予告条件は、前記当否判定の結果が第一の当否判定結果となる場合であり、かつ第一の予告実行条件が成り立った場合に、成立する条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技台であって、

前記第一の予告実行条件は、第一の確率で当選となる第一の予告抽選が行われ、かつ前記第一の予告抽選に当選した場合に、成立する条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 3 または 4 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告条件は、前記当否判定の結果が第二の当否判定結果となる場合であり、かつ第二の予告実行条件が成り立った場合に、成立する条件であり、

前記第二の当否判定結果は、前記第一の当否判定結果とは異なる当否判定結果である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の遊技台であって、

前記第二の予告実行条件は、第二の確率で当選となる第二の予告抽選が行われ、かつ前記第二の予告抽選に当選した場合に、成立する条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 3 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

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

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

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の基板により構成されており、

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

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技台であって、

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

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

10

20

30

40

50

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

【請求項 9】

請求項 8 に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件が成立しやすい時短状態を開始可能な手段であり、

前記制御手段は、前記時短状態よりも前記第二の図柄変動条件が成立しにくい非時短状態を開始可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、前記非時短状態において前記第一の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件が成立した場合に、前記先読み予告を少なくとも実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 9 に記載の遊技台であって、

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 11】

請求項 9 または 10 に記載の遊技台であって、

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

請求項 9 乃至 11 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 13】

請求項 7 乃至 12 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

前記表示手段の表示制御を少なくとも実行可能な第二の制御部と、を備え、

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 14】

請求項 7 乃至 13 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の制御手段は、前記第一の割込図柄変動表示の回数をカウントするカウント手段を備えた手段であり、

前記第二の制御手段は、前記カウント手段によるカウント結果を参照して前記第一の条件が満たされているかどうかを判定する条件判定手段を備えた手段である、

ことを特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50



## 【請求項 15】

請求項 3 乃至 14 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

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

ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 16】

請求項 15 に記載の遊技台であって、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 17】

請求項 3 乃至 16 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記当否判定の結果が前記第一の当否判定結果である場合に、遊技者に有利な遊技状態を開始可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、前記遊技状態の開始前に、前記第一の連続予告を少なくとも終了させることが可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、前記遊技状態の開始前に、前記第二の連続予告を少なくとも終了させることが可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 18】

請求項 3 乃至 17 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第一の当否判定結果は、大当たりである、

ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 19】

請求項 5 または 6 に記載の遊技台であって、

前記第二の当否判定結果は、はずれである、

ことを特徴とする遊技台。

## 【請求項 20】

請求項 1 乃至 19 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の条件は、複数の条件全ての成立があった場合に、満たされる条件である、

ことを特徴とする遊技台。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

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

## 【背景技術】

## 【0002】

従来の遊技台は、制御状態に応じて種々の演出を実行することにより遊技の興趣の向上を図るようになっている（特許文献 1 および特許文献 2）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 8 - 2 0 0 3 0 2 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 9 - 2 5 4 4 9 5 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、従来の遊技台は、代わり映えのしない態様による連続演出を長期間に亘って継続すると、この連続演出の価値を低下させてしまうばかりでなく遊技者の遊技意欲も喪失させてしまうという問題を有している。

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、遊技者の遊技意欲を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記目的は、

図柄表示手段における図柄変動表示の制御を少なくとも実行可能な制御手段と、

先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、

を備えた遊技台であって、

前記図柄表示手段のうちの第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、

前記図柄表示手段のうちの第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、前記第一の図柄変動条件の成立があり、かつ第一の保留条件が満たされている場合に、前記第一の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件の成立があり、かつ第二の保留条件が満たされている場合に、前記第二の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含む条件であり、

前記第一の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されておらず、かつ前記第一の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含む条件であり、

前記先読み予告手段は、複数種類の先読み予告を少なくとも実行可能な手段であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの一つは、第一の先読み予告であり、

前記複数種類の先読み予告のうちの一つは、第二の先読み予告であり、

前記先読み予告手段は、前記第一の先読み予告として第一の連続予告を少なくとも実行可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、第一の割込図柄変動表示において前記第一の連続予告を少なくとも継続可能な手段であり、

前記第一の割込図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動条件および前記第二の保留消化条件の両方の条件が前記第一の連続予告の実行中に成立があったことによって前記第一の連続予告の実行中に開始される図柄変動表示であり、

消化されていない保留があるかどうかを少なくとも示すことが可能な保留表示手段を備え、

前記第一の連続予告は、前記保留表示手段とは別の表示手段によって少なくとも行われ

10

20

30

40

50

る予告であり、

前記先読み予告手段は、予告終了条件の成立があった場合に、前記第一の連続予告を少なくとも終了させる手段であり、

前記予告終了条件は、複数の条件のうちのいずれかの条件が満たされた場合に、成立する条件であり、

前記複数の条件のうちの少なくとも一つは、第一の条件であり、

前記複数の条件のうちの少なくとも一つは、第二の条件であり、

前記第一の条件は、前記第一の割込図柄変動表示の回数が第一の回数になった場合に成立する条件であり、

前記第一の回数とは、予め定められた数の回数であり、

前記第一の回数とは、二以上の数の回数であり、

前記先読み予告手段は、前記第二の先読み予告として第二の連続予告を少なくとも実行可能な手段であり、

前記先読み予告手段は、第二の割込図柄変動表示において前記第二の連続予告を少なくとも継続させる手段であり、

前記第二の割込図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動条件および前記第二の保留消化条件の両方の条件が前記第二の連続予告の実行中に成立があったことによって前記第二の連続予告の実行中に開始される図柄変動表示であり、

前記先読み予告手段は、前記第二の割込図柄変動表示の回数が前記第一の回数になった場合であっても、前記第二の連続予告を継続させる手段であり、

前記第二の図柄変動条件は、電動チューリップに遊技球が進入したことに応じて成立する場合のある条件であり、

前記制御手段は、前記電動チューリップの開放制御を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、不正入賞報知を少なくとも実行可能な手段であり、

前記不正入賞報知は、前記電動チューリップの開放制御が行われていない時期に、遊技球が該電動チューリップに進入した際に実行される報知である、

ことを特徴とする遊技台

によって達成される。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技者の遊技意欲を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の制御部の回路ブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100での表示図柄の一例であって、（a）は特図の停止表示図柄の一例を示し、（b）は装飾図柄の一例を示し、（c）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

【図6】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の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】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 における特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 に備えられた特図 1 用および特図 2 用先読み結果記憶部の一例を示す図である。

【図 1 0】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、( a ) は第 1 副制御部メイン処理の流れを示し、( b ) は第 1 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、( c ) は第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示し、( d ) は第 1 副制御部画像処理の流れを示している。

【図 1 1】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の第 2 副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、( a ) は第 2 副制御部メイン処理の流れを示し、( b ) は第 2 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、( c ) は、第 2 副制御部タイマ割込処理の流れを示している。

10

【図 1 2】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

【図 1 4】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

【図 1 5】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

20

【図 1 6】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

【図 1 7】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

【図 1 8】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出に係るタイミングチャートの一例である。

【図 1 9】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了に係るタイミングチャートの一例である。

【図 2 0】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了に係るタイミングチャートの一例である。

30

【図 2 1】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了に係るタイミングチャートの一例である。

【図 2 2】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了に係るタイミングチャートの一例である。

【図 2 3】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における予告演出強制終了に係るタイミングチャートの一例である。

【図 2 4】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における保留表示画像の表示例を示す図である。

【図 2 5】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図(その 1 )である。

40

【図 2 6】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図(その 2 )である。

【図 2 7】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図(その 3 )である。

【図 2 8】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図(その 4 )である。

【図 2 9】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の他の例を示す図(その 1 )である。

【図 3 0】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の他の例を示す図(その 2 )である。

50

【図 3 1】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 9 に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 1）である。

【図 3 2】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 1 9 に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 2）である。

【図 3 3】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 2 2（a）に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 1）である。

【図 3 4】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 2 2（a）に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 2）である。

【図 3 5】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 2 2（a）に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 3）である。

10

【図 3 6】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 2 3 に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 1）である。

【図 3 7】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における図 2 3 に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示す図（その 2）である。

【図 3 8】本発明の第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 における通常遊技状態時のモード変更に伴う背景画像の変更例を示す図である。

【図 3 9】本発明の第 2 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 での異常報知動作処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】本発明の第 2 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 に備えられた第 1 副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 に記憶されている異常報知動作の報知態様決定テーブルの一例である。

20

【図 4 1】本発明の第 2 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 であって、電チュー開放処理に係るタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 4 2】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 4 3】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、特定遊技状態中に不正入球を検出していない状態のパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 4 4】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、特定遊技状態中に不正入球を検出した状態のパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

30

【図 4 5】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、特図 2 始動口 2 3 2 に遊技球が不正入球可能となるように不正改造された状態のパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 4 6】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、不正改造がなされなくても特図 2 始動口 2 3 2 に遊技球が不正入球可能となる例を説明する図である。

【図 4 7】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に所定数に満たない第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を説明する図である。

40

【図 4 8】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に所定数以上である第二の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を説明する図である。

【図 4 9】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム（S T）における特定遊技状態中に第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を説明する図である。

【図 5 0】本発明の第 2 の実施の形態の実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム（S T）における特定遊技状態中に電断復電が生じ、その後第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を説明する図である。

50

【図５１】本発明の第２の実施の形態の実施例によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に不正入球以外の所定のエラーが生じた場合の異常報知動作態様を説明する図である。

【図５２】本発明の第２の実施の形態の実施例によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム（ＳＴ）における特定遊技状態中に不正入球以外の所定のエラーが生じた場合の異常報知動作態様を説明する図である。

【図５３】本発明の第１および第２の実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。

【図５４】本発明の第１および第２の実施の形態の変形例による遊技台を示す図であり、（ａ）はカジノマシン２０００を示し、（ｂ）は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を示し、（ｃ）は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を示し、（ｄ）は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を示し、（ｅ）は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を示している。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

〔第１の実施の形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第１の実施の形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。まず、図１を用いて、本発明の実施形態に係るパチンコ機１００の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。パチンコ機１００は、外部的構造として、外枠１０２と、本体１０４と、前面枠扉１０６と、球貯留皿付扉１０８と、発射装置１１０と、遊技盤２００と、をその前面に備える。

【００１０】

外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状からなる木製の枠部材である。本体１０４は、内枠と呼ばれ、外枠１０２の内部に備えられ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。また、本体１０４が開放された場合、本体１０４の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【００１１】

前面枠扉１０６は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機１００の前面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。なお、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を区画形成する。また、前面枠扉１０６が開放された場合、前面枠扉１０６の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

【００１２】

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、ロック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。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２００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の演出態様に变化を与えるチャンスボタン１３６と、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

10

20

30

40

50

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、下皿128が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

#### 【0013】

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転する発射杆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。

#### 【0014】

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。なお、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。

10

#### 【0015】

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。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、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

#### 【0016】

20

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。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。

#### 【0017】

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。なお、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の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

30

#### 【0018】

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制御部660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RWMクリア信号を主制御部300に出力するRWM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インタフェース部186を配設している。

40

#### 【0019】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。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

50

いる。遊技領域 1 2 4 の略中央には、演出装置 2 0 6 を配設している。演出装置 2 0 6 には、略中央に装飾図柄表示装置 2 0 8 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 2 1 0 と、第 1 特別図柄表示装置 2 1 2 と、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 と、普通図柄保留ランプ 2 1 6 と、第 1 特別図柄保留ランプ 2 1 8 と、第 2 特別図柄保留ランプ 2 2 0 と、高確中ランプ 2 2 2 を配設している。演出装置 2 0 6 は、演出可動体 2 2 4 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。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」、第 2 特別図柄を「特図 2」と称する場合がある。

#### 【 0 0 2 0 】

装飾図柄表示装置 2 0 8 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置 ( Liquid Crystal Display ) によって構成する。装飾図柄表示装置 2 0 8 は、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、右図柄表示領域 2 0 8 c および演出表示領域 2 0 8 d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 2 0 8 d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c、2 0 8 d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 2 0 8 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 2 0 8 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 E L ( 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。

#### 【 0 0 2 1 】

普図表示装置 2 1 0 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7 セグメント L E D によって構成する。特図 1 表示装置 2 1 2 および特図 2 表示装置 2 1 4 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7 セグメント L E D によって構成する。

#### 【 0 0 2 2 】

普図保留ランプ 2 1 6 は、保留している普図変動遊技 ( 詳細は後述 ) の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数 ( 例えば、2 つ ) まで保留することを可能としている。特図 1 保留ランプ 2 1 8 および特図 2 保留ランプ 2 2 0 は、保留している特図変動遊技 ( 詳細は後述 ) の数を示すためのランプであり、本実施形態では、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 2 2 2 は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態が大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

#### 【 0 0 2 3 】

また、演出装置 2 0 6 の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口 2 2 6 と、普図始動口 2 2 8 と、特図 1 始動口 2 3 0 と、特図 2 始動口 2 3 2 と、可変入賞口 2 3 4 を配設している。

#### 【 0 0 2 4 】

一般入賞口 2 2 6 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 に複数配設しており、一般入賞口 2 2 6 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 2 2 6 に入賞した場合 )、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数 ( 例えば、1 0 個 ) の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。上皿 1 2 6 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 2 2 6 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。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球 ( 以下、「賞球」と呼ぶ場合がある ) と、遊技者に貸し出す球 ( 以下、「貸球」と呼ぶ場合がある ) とが含まれる。

#### 【 0 0 2 5 】



普図始動口 2 2 8 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 1 2 4 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の左側に 1 つ配設している。普図始動口 2 2 8 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 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 2 2 8 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 1 0 0 は、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

【 0 0 2 6 】

特図 1 始動口 2 3 0 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央に 1 つだけ配設している。特図 1 始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置 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 1 表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、特図 1 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。

10

【 0 0 2 7 】

特図 2 始動口 2 3 2 は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施形態では特図 1 始動口 2 3 0 の真下に 1 つだけ配設している。特図 2 始動口 2 3 2 は、左右に開閉自在な羽根部材 2 3 2 a を備え、羽根部材 2 3 2 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、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羽根部材 2 3 2 a が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図 2 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 2 表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、特図 2 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。

20

【 0 0 2 8 】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。可変入賞口 2 3 4 は、開閉自在な扉部材 2 3 4 a を備え、扉部材 2 3 4 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置 2 1 2、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 a が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1 . 5 秒）、所定の回数（例えば 1 5 回）で開閉する。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。

30

【 0 0 2 9 】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 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 3 0 】

パチンコ機 1 0 0 は、遊技者が上皿 1 2 6 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドル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（特図 1 始動口 2 3 0、特図 2 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。

40

【 0 0 3 1 】

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。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

50

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、扉あるいはシャッタ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 および遮蔽手段は、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。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。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盤 2 0 0 の釘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、通過した球が特図 1 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。

#### 【0032】

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

#### 【0033】

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。遮蔽手段は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 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 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。

#### 【0034】

次に、図 4 を用いて、パチンコ機 1 0 0 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。パチンコ機 1 0 0 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 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 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 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 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 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源制御部 6 6 0 と、によって構成している。

#### 【0035】

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、基本回路 3 0 2 には、CPU 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための RAM 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 3 1 4 を搭載している。なお、ROM 3 0 6 や RAM 3 0 8 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 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 についても同様である。基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 6 b が出

10

20

30

40

50

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。

【0036】

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の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路318（この回路には2つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タン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、所定の図柄表示装置、例えば特図1表示装置212や特図2表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置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、特図1保留ランプ218、特図2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、所定の可動部材、例えば特図2始動口232の羽根部材232aや可変入賞口234の扉部材234a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。

10

【0037】

なお、特図1始動口230に球が入賞したことを球検出センサ320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、特図1始動口230に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図1始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路318は、特図2始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図2始動口232に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図2始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

20

【0038】

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、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、遊技状態）を出力する。

【0039】

また、主制御部300には、電源制御部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、電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

30

【0040】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU304は、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）。

【0041】

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

【0042】

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

50

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、基本回路 402 には、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

#### 【0043】

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 IC 416 と、各種ランプ 418（例えば、チャンスボタンランプ 138）の制御を行うための駆動回路 420 と、遮蔽装置 246 の駆動制御を行うための駆動回路 432 と、遮蔽装置 246 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 430 と、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、遮蔽装置センサ 430 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、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 と、CPU 404 からの信号に基づいて ROM 406 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 436 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する VDP 434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

#### 【0044】

次に、パチンコ機 100 の第 2 副制御部 500 について説明する。第 2 副制御部 500 は、第 1 副制御部 400 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 の全体を制御する基本回路 502 を備えており、基本回路 502 は、CPU 504 と、一時的にデータを記憶するための RAM 508 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 510 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 512 を搭載している。基本回路 502 の CPU 504 は、水晶発振器 514 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。

#### 【0045】

また、基本回路 502 には、第 2 副制御部 500 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された ROM 506 と、演出可動体 224 の駆動制御を行うための駆動回路 516 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、演出可動体センサ 424 からの検出信号を基本回路 502 に出力するセンサ回路 518 と、遊技盤用ランプ 532 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 530 と、遊技台枠用ランプ 542 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 540 と、遊技盤用ランプ駆動回路 530 と遊技台枠用ランプ駆動回路 540 との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 520 と、を接続している。

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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、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。

#### 【0048】

電源制御部 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主制御部 300、第 1 副制御部 400 等の各制御部や払出装 152 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 660 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部 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 2 副制御部 500 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

#### 【0049】

次に、図 5 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 100 の特図 1 表示装置 212、特図 2 表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普図表示装置 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。図 5 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 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を条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 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として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、特図 1 表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 1 表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間（これも本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 2 表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

#### 【0050】

図 5 (a) には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 J」までの 10 種類の特図が示されている。図 5 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図 A」は 15 ラウンド (15 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 15 R 大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機 100 では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15 R 特別大当り遊技終了後および 15 R 大当り遊技終了後はいずれも電サポ状態（時短状態という場合もある）に移行する。電サポ状態については詳しくは後述するが、電サポ状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、電サポ状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15 R 特別大当り図柄である「特図 A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15 R 大当り図柄である「特図 B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A」および「特図 B」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

#### 【0051】

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

ある。すなわち、15Rである「特図B」と比べて、「特図D」は2Rである点異なる。「特図E」は隠れ確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、電サボ状態に移行しない状態である。

#### 【0052】

「特図G」は第1小当り図柄であり、「特図H」は第2小当り図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当りは、2R電サボ無し大当りと同じものに相当する。すなわち、この「特図G」、「特図H」は「特図F」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置208に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図G」、「特図H」と「特図F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

10

#### 【0053】

また、「特図I」は第1はずれ図柄であり、「特図J」は第2はずれ図柄であり、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。なお、本実施形態のパチンコ機100には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

#### 【0054】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1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、あるいは特図2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。

20

#### 【0055】

そして、「特図A」の15R特別大当りまたは「特図B」の15R大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ(例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等)を停止表示する。「特図A」の15R特別大当りを明示的に報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ(例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾7-装飾7-装飾7」等)を停止表示する。

30

#### 【0056】

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

#### 【0057】

一方、「特図I」の第1はずれ、「特図J」の第2はずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに図5(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

40

#### 【0058】

図5(c)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置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」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。図5(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示

50

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。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

ステップ S 1 0 1 の次のステップ S 1 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウンタの値をクリアし、W D T 3 1 4 による時間計測を再始動する。ステップ S 1 0 3 の次のステップ S 1 0 5 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 3 3 8 が、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 1 0 3 に戻り、低電圧信号がオフの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 7 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にもステップ S 1 0 3 に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップ S 1 0 5 は繰り返し実行される。

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

ステップ S 1 0 7 の次のステップ S 1 0 9 では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップ S 1 1 3）に進む。具体的には、最初に、電源基板上に設けた R W M クリアスイッチ 1 8 0 を遊技店の店員などが操作した場合に送信される R A M 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 R A M クリアが必要であるか否かを判定し、R A M クリア信号がオンの場合（R A M クリアが必要な場合）には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。一方、R A M クリア信号がオフの場合（R A M クリアが必要でない場合）には、R A M 3 0 8 に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、R A M 3 0 8 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば 0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくス

10

20

30

40

50

ステップ S 1 1 1 に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 1 1 3 に進む。

#### 【 0 0 6 4 】

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

#### 【 0 0 6 5 】

ステップ S 1 1 3 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）、R A M 3 0 8 の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部 3 0 0 の初期化処理（ステップ S 1 1 3）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるステップ S 2 3 3 において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

#### 【 0 0 6 6 】

ステップ S 1 1 3 の次のステップ S 1 1 5 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、大当たりか否かの当否判定で大当たりと判定された場合に、特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる当り時用特図決定用乱数値を生成する当り時用特図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ（以下、「当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」と称する。）を更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ（以下、「普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」という。）を更新する。例えば、当り時用特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が 0 ～ 9 9 とすると、R A M 3 0 8 に設けた当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 0 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタも同様に更新する。なお、当り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタに対応するそれぞれの初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップ S 2 0 7 でも更新する。主制御部 3 0 0 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、ステップ S 1 1 5 の処理を繰り返し実行する。

#### 【 0 0 6 7 】

次に、図 7 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 2 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 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。



## 【 0 0 6 8 】

ステップ S 2 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップ S 2 0 1 の次のステップ S 2 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s ）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 m s に 1 回）リスタートを行う。

## 【 0 0 6 9 】

ステップ S 2 0 3 の次のステップ S 2 0 5 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ 3 2 0 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 3 0 8 に各種センサ 3 2 0 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 m s 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約 2 m s 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

## 【 0 0 7 0 】

また、ステップ S 2 0 5 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 m s という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割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、ステップ S 2 0 5 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップ S 2 0 5 では、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、特図 1 始動口 2 3 0、および特図 2 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 R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した

10

20

30

40

50

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。

【0071】

ステップS205の次のステップS207およびその次のステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。ステップS207の基本乱数初期値更新処理では、上記ステップS115で行った、当り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタにそれぞれ対応する初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次のステップS209の基本乱数更新処理では、主制御部300で使用する、当り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタが更新される。例えば、当り時用特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が0～99とすると、当り時用特図決定用乱数値を生成するためにRAM308に設けた当り時用特図決定用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、当り時用特図決定用乱数カウンタが一周していると判定した場合には当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットする。例えば、0～99の数値範囲で変動する当り時用特図決定用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットすると共に、当り時用特図決定用乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。

また、当り時用特図決定用乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。当り時用特図決定用乱数カウンタは、特図1用の乱数値を取得するためのカウンタと特図2用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

【0072】

ステップS209の次のステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図タイマ番号決定用乱数値を生成する特図タイマ番号決定用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数カウンタを更新する。

【0073】

ステップS211の次のステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図1表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、特図2表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【0074】

ステップS213の次のステップS215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0075】

また、ステップS215の次のステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞

受付処理では、特図1始動口230、特図2始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS205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。

#### 【0076】

特図1始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図1保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図1始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を特図1用当り判定用乱数値として取得するとともに、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタから当り時特図決定用乱数値を特図1用当り時特図決定用乱数値として取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図1乱数値記憶領域内の第一始動情報としての特図1用当り判定用乱数値および特図1用当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図1乱数値の組」と略称する）は、特図1保留数記憶領域に記憶された特図1保留数と同数分だけ格納される。特図1乱数値記憶領域内では、特図1保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図1乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図1乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図1乱数値の組のデータが書き込まれる。

10

#### 【0077】

特図2始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図2保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路318の特図2始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を特図2用当り判定用乱数値として取得するとともに、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタから当り時特図決定用乱数値を特図2用当り時特図決定用乱数値として取得して特図2乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図2乱数値記憶領域内の第二始動情報としての特図2用当り判定用乱数値および特図2用当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図2乱数値の組」と略称する）は、特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数と同数分だけ格納される。特図2乱数値記憶領域内では、特図2保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位の特図2乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図2乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図2乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図2乱数値の組のデータが書き込まれる。

20

30

#### 【0078】

普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。

40

#### 【0079】

ステップS217の次のステップS219では、払出要求数送信処理を行う。なお、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、例えば1バイトで構成しており、ビット7にストローブ情報（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。

#### 【0080】

ステップS219の次のステップS221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普

50

図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置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、普図表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

#### 【0081】

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

#### 【0082】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンにされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、特図2始動口232の羽根部材232aの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド332の一部）に、羽根部材232a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。

#### 【0083】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば500ms間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根部材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。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図2始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、当選とする場合にはRAM308に設けた普図当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、普図当りフラグにオフを設定する

。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 210 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308 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、RAM 308 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【0086】

ステップ S 223 の次のステップ S 224 では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理の詳細については後述する。

【0087】

次いで、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行う（ステップ S 225）。この特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の複数（本例では 9 つ）の処理のうちの 1 つの処理を行う。

【0088】

例えば、特図 2 変動開始のタイミングにおける特図 2 状態更新処理では、RAM 308 に設けた特図 2 保留数記憶領域に記憶された特図 2 保留数の値を 1 だけ減算した値を特図 2 保留数記憶領域に記憶し直す。それとともに、特図 2 保留ランプ 220 の点滅を制御する。例えば、図 3 の特図 2 保留ランプ 220 の 4 つの LED を図左から右に向かって順に LED 番号 1 - 4 とすると、LED 番号の若い方から順に特図 2 保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【0089】

また例えば、特図 2 変動表示の途中（上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における特図 2 状態更新処理では、特図 2 表示装置 214 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 2 表示装置 214 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【0090】

また、主制御部 300 の RAM 308 には、15R 大当りフラグ、2R 大当りフラグ、第 1 小当りフラグ、第 2 小当りフラグ、第 1 はずれフラグ、第 2 はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図 5（a）に示す特図 A、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 B、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図 C、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 D、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図 E、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図 F、第 1 小当りフラグがオンの場合には特図 G、第 2 小当りフラグがオンの場合には特図 H、第 1 はずれフラグがオンの場合には特図 I、第 2 はずれフラグがオンの場合には特図 J それぞれの態様となるように、特図 2 表示装置 214 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、RAM 308 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図 2 表示装置 214 は、15R 特別大当り図柄（特図 A）、15R 大当り図柄（特図 B）、突然確変図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当り図柄（特図 G）、第 2 小当り図柄（特図 H）、第

10

20

30

40

50

1 はずれ図柄（特図 I）、および第 2 はずれ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500ms 間）その表示を維持するために RAM 308 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM 308 に設けられた電サポ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サポ回数が 1 以上であれば、その電サポ回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として RAM 308 に追加記憶してから処理を終了する。

10

**【0091】**

また、特図 2 変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために RAM 308 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

**【0092】**

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 29 秒間、または可変入賞口 234 に所定球数（例えば 10 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 234 の扉部材 234a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 332 の一部）に、扉部材 234a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

30

**【0093】**

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1.5 秒間）可変入賞口 234 の扉部材 234a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 332 の一部）に、扉部材 234a を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

**【0094】**

40

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では 15 ラウンドか 2 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために RAM 308 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 308 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、100 回）をセットするとともに、RAM 308 に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることなく、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの電サポ状態とは、特図変動遊技にお

50

ける大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）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、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間および特図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図2始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材232aは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による制御状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。

10

**【0095】**

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図2始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS233）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

**【0096】**

20

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。さらに、特図2変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、はずれフラグがオンにされる。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2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップS227に移行するようにしている。

**【0097】**

続いて、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップS227）。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

30

**【0098】**

ステップS225およびステップS227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップS229）、その後で、特図1についての特図関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップS231）。特図2関連抽選処理は、特図1および2の変動遊技を行っておらず特図1および2の状態がいずれも非作動中であり、かつ保留している特図2変動遊技の数が1以上であることを開始条件として、特図2乱数値記憶領域内の最先の特図2乱数値の組を用いて実行される。特図1関連抽選処理は、特図1および2の変動遊技を行っておらず特図1および2の状態がいずれも非作動中であり、保留している特図2変動遊技がなく、かつ保留している特図1変動遊技の数が1以上であることを開始条件として、特図1乱数値記憶領域内の最先の特図1乱数値の組を用いて実行される。

40

**【0099】**

これらの特図関連抽選処理についても、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、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開

50

始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、本実施の形態によるパチンコ機100は、特図2変動遊技が特図1変動遊技よりも優先して開始され、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特図2優先変動である。このため、特図2変動遊技の保留数が0より多い場合には、特図1変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、特図2始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図1始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

#### 【0100】

特図2関連抽選処理(ステップS229)の場合には、特図2乱数値記憶領域内の最先の(最も過去に記憶された)保留位置から特図2乱数値の組を取得し、不図示の判定用テーブルを用いて大当たりとするか否かの決定、小当たりとするか否かの決定、特図2の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間の決定(特図タイマ番号の決定)、特図2の変動表示後に停止表示する図柄(停止図柄)の決定などを行う。特図2乱数値記憶領域から最先の特図2乱数値の組を取り出した後、特図2乱数値記憶領域における当該特図2乱数値の組の記憶はクリアされるとともに、特図2保留数を1減算する。このとき特図2乱数値記憶領域から取り出した特図2乱数値の組をRAM308に設けた一時領域(第2の始動情報記憶手段の一例)に当該特図2乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図2乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

#### 【0101】

さらに、主制御部300は、当該特図2乱数値の組を特図2乱数値記憶領域から消去するのに同期して、対応する特図2先読み結果(後述)を特図2用先読み結果記憶部から消去し、特図2先読み数記憶領域の特図2先読み数を1減算する。

#### 【0102】

以上のような特図2関連抽選処理(ステップS229)の後に、特図1関連抽選処理(ステップS231)が実行されるが、特図1関連抽選処理(ステップS231)の場合も、特図2関連抽選処理(ステップS229)と同様であるのでその説明は省略する。

#### 【0103】

ステップS231の次のステップS233では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部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例えば16ビットで構成しており、ビット15はストロープ情報(オンの場合、データをセットしていることを示す)、ビット11~14はコマンド種別(本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンド、先読み結果情報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。

#### 【0104】

具体的には、ストロープ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。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、主制御部300のRAM308に格納されている15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択した特図タイマ番号を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図1始動口230への入賞の有無、特図2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。先読み結果情報コマンドの場合であれば、特図1および2の種別、先読み数記憶領域に記憶された先読み数、先読み結果記憶部に記憶された停止図柄等の情報をコマンドデータに含む。



## 【 0 1 0 5 】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択した特図タイマ番号、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2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S233では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。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。

10

20

## 【 0 1 0 6 】

ステップS233の次のステップS235では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路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。

30

## 【 0 1 0 7 】

ステップS235の次のステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップS205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、所定のエラーの有無、例えば前面枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して特図2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を介して普図表示装置210、特図1表示装置212、特図2表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報を出力ポート（I/O310）を介して第1副制御部400に出力する。

40

## 【 0 1 0 8 】

ステップS237の次のステップS239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S243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S241に進む。ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS243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

50

スタックポインタを復帰データとしてRAM 308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0109】

図8は、特図先読み処理（ステップS224）の流れを示すフローチャートである。特図先読み処理では、主制御部300は、特図1および特図2のそれぞれにおいて増加した始動情報を先読みして、後述する当否判定処理よりも前に停止図柄を事前判定し、事前判定結果（特図先読み結果）をRAM 308内の先読み結果記憶部に記憶する。

【0110】

ここで、RAM 308内には、特図1の先読み結果を記憶する特図1用先読み結果記憶部と、特図1用先読み結果記憶部に記憶されている特図1先読み結果の数を特図1先読み数として記憶する特図1先読み数記憶領域とが設けられている。特図1用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図1用先読み結果記憶部では、特図1先読み数が1つ減るごとに順位が最上位（最先）の特図1先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図1先読み結果のデータの次の順位に新たな特図1先読み結果のデータが書き込まれる。

【0111】

またRAM 308内には、特図2の先読み結果を記憶する特図2用先読み結果記憶部と、特図2用先読み結果記憶部に記憶されている特図2先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域とが設けられている。特図2用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図2用先読み結果記憶部では、特図2先読み数が1つ減るごとに順位が最上位の特図2先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図2先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位の特図2先読み結果のデータの次の順位に新たな特図2先読み結果のデータが書き込まれる。

【0112】

特図先読み処理において、まず主制御部300は、特図2の始動情報（第二始動情報としての特図2乱数値の組）が増加しているか否かを判断する（ステップS301）。特図2の始動情報が増加しているか否かの判断は、例えば、特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2保留数と、特図2先読み数記憶領域に記憶されている特図2先読み数とを比較して行う。主制御部300は、特図2保留数が特図2先読み数よりも大きい場合には特図2の始動情報が増加していると判断し、特図2保留数が特図2先読み数と等しい場合には特図2の始動情報は増加していないと判断する。特図2の始動情報が増加していると判断した場合には、増加した始動情報を特図2乱数値記憶領域から先読みし、当否判定時に用いる当否決定用テーブルおよび特図決定用テーブル（いずれも不図示）を参照して、当該始動情報に係る特図2変動遊技の停止図柄を事前判定する（ステップS302）。ステップS302では、増加した始動情報を特図2乱数値記憶領域から先読みする前半の処理と、当該始動情報に係る特図2変動遊技の停止図柄を事前判定する後半の処理とが実行される。

【0113】

次に、事前判定で得られた特図2先読み結果としての停止図柄情報をRAM 308内の特図2用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップS303）、ステップS304に移行する。ステップS301において、特図2の始動情報が増加していないと判断した場合には、ステップS302、S303を実行せずにステップS304へ移行する。

【0114】

ステップS304では、主制御部300は、特図1の始動情報（第一始動情報としての特図1乱数値の組）が増加しているか否かを判断する。特図1の始動情報が増加しているか否かの判断は、例えば特図2と同様に、特図1保留数記憶領域に記憶されている特図1

10

20

30

40

50

保留数と、特図 1 先読み数記憶領域に記憶されている特図 1 先読み数とを比較して行う。特図 1 の始動情報が増加していると判断した場合にはステップ S 3 0 5 に進み、特図 1 の始動情報が増加していないと判断した場合には後述のステップ S 3 0 5 およびステップ S 3 0 6 を実行せずに特図先読み処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 3 0 5 では、増加した特図 1 の始動情報を特図 1 乱数値記憶領域から先読みし、当否判定時に用いる当否決定用テーブルおよび特図決定用テーブルを参照して、当該始動情報に係る特図 1 変動遊技の停止図柄を事前判定する。ステップ S 3 0 5 ではステップ S 3 0 2 と同様に、増加した始動情報を特図 1 乱数値記憶領域から先読みする前半の処理と、当該始動情報に係る特図 1 変動遊技の停止図柄を事前判定する後半の処理とが実行される。

10

【 0 1 1 6 】

次に、事前判定で得られた特図 1 先読み結果としての停止図柄情報を R A M 3 0 8 内の特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップ S 3 0 6 ）、特図先読み処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

本例では、増加した始動情報のみを先読みして事前判定しているが、全ての始動情報を先読みして事前判定するようにしてもよい。また、上述のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）において、増加分の始動情報の先読み結果のみを第 1 副制御部 4 0 0 に送信してもよいし、特図 1 用および特図 2 用先読み結果記憶部内の全ての先読み結果を第 1 副制御部 4 0 0 に送信してもよい。さらに本例では、当否判定時に用いるテーブルを参照して事前判定処理を行っているが、当否判定用とは別の事前判定用のテーブルを用いて事前判定処理を行ってもよい。また本例では、特図停止図柄のみを先読みして事前判定しているが、特図タイマ番号を事前判定してもよい。

20

【 0 1 1 8 】

図 9 は、先読み結果記憶部に先読み結果情報が記憶された状態を例示している。図 9（a）は、特図 1 用先読み結果記憶部に特図 1 先読み結果情報が記憶された状態を例示しており、図 9（b）は、特図 2 用先読み結果記憶部に特図 2 先読み結果情報が記憶された状態を例示している。

【 0 1 1 9 】

図 9（a）に示すように、特図 1 用先読み結果記憶部は、例えば特図 1 変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4 つ）の記憶領域「先読み結果 1」～「先読み結果 4」を有している。記憶領域「先読み結果 1」～「先読み結果 4」は特図 1 乱数値記憶領域の保留順序に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図停止図柄の情報が記憶されるようになっている。図 9（a）に示す例において、記憶領域「先読み結果 1」、「先読み結果 2」および「先読み結果 3」のそれぞれには、特図停止図柄情報として「特図 I」、「特図 I」および「特図 A」が記憶されている。記憶領域「先読み結果 4」には、特図停止図柄情報が記憶されていない。なお、図 9（a）、図 9（b）において、特図停止図柄情報が記憶領域に記憶されていない状態を「なし」と表記している。

30

【 0 1 2 0 】

図 9（b）に示すように、特図 2 用先読み結果記憶部は、例えば特図 2 変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4 つ）の記憶領域「先読み結果 1」～「先読み結果 4」を有している。記憶領域「先読み結果 1」～「先読み結果 4」は特図 2 乱数値記憶領域の保留順序に対応付けられている。図 9（b）に示す例において、記憶領域「先読み結果 1」には、特図停止図柄情報として「特図 I」が記憶されている。記憶領域「先読み結果 2」～「先読み結果 4」には、特図停止図柄情報が記憶されていない。

40

【 0 1 2 1 】

特図 1 用または特図 2 用先読み結果記憶部に記憶される情報は、特図停止図柄情報に限られず、例えば当否判定結果情報や第 1 副制御部 4 0 0 が認識できる（例えば抽選や演出を実行できる）情報であればよい。また、特図停止図柄に加えて特図タイマ番号が事前判

50

定された場合、各記憶領域のそれぞれには、特図停止図柄および特図タイマ番号の情報が記憶されてもよい。

【 0 1 2 2 】

次に、図 10 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 ( a ) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図 ( b ) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理 ( ストローブ割込み処理 ) のフローチャートである。同図 ( c ) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図 ( d ) は、第 1 副制御部 4 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 1 2 3 】

まず、同図 ( a ) のステップ S 4 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 4 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。この初期化処理は、例えば約 3 0 秒の時間を要する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 4 0 1 の次のステップ S 4 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 5 の処理に移行する。ステップ S 4 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 4 0 5 の次のステップ S 4 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

ステップ S 4 0 9 の次のステップ S 4 1 1 では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップ S 4 0 9 で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 4 1 1 の次のステップ S 4 1 3 では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に V D P 4 3 4 への命令がある場合には、この命令を V D P 4 3 4 に出力する ( 詳細は後述 ) 。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 4 1 3 の次のステップ S 4 1 5 では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 6 に出力する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 4 1 5 の次のステップ S 4 1 7 では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 4 1 7 の次のステップ S 4 1 9 では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に遮蔽装置 2 4 6 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 3 2 に出力する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 4 1 9 の次のステップ S 4 2 1 では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマン

10

20

30

40

50

ドを出力する設定を行い、ステップS 4 0 3へ戻る。

【0 1 3 3】

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

【0 1 3 4】

次に、同図（c）を用いて、第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部4 0 0は、所定の周期（本実施例では2 m sに1回）でタイマ割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。第1副制御部タイマ割込処理のステップS 6 0 1では、図1 0（a）に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS 4 0 3において説明したRAM 4 0 8のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS 4 0 3において、タイマ変数の値が1 0以上と判定されるのは2 0 m s毎（2 m s × 1 0）となる。

【0 1 3 5】

ステップS 6 0 1の次のステップS 6 0 3では、第1副制御部4 0 0のメイン処理におけるステップS 4 2 1で設定された第2副制御部5 0 0への制御コマンドの送信やその他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0 1 3 6】

次に、同図（d）を用いて、第1副制御部4 0 0のメイン処理におけるステップS 4 1 3の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【0 1 3 7】

ステップS 7 0 1では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU 4 0 4は、まず、VRAM 4 3 6の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置2 0 8に表示される。次に、CPU 4 0 4は、VDP 4 3 4のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM 4 0 6の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM 4 3 6の転送先アドレス）などを設定した後、ROM 4 0 6からVRAM 4 3 6への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP 4 3 4は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM 4 0 6からVRAM 4 3 6に転送する。その後、VDP 4 3 6は、転送終了割込信号をCPU 4 0 4に対して出力する。

【0 1 3 8】

ステップS 7 0 1の次のステップS 7 0 3では、VDP 4 3 4からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS 7 0 5に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS 7 0 5では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU 4 0 4は、ステップS 7 0 1でVRAM 4 3 6に転送した画像データに基づいてVRAM 4 3 6の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM 4 3 6の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をVDP 4 3 4に指示する。VDP 4 3 4はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0 1 3 9】

ステップS 7 0 5の次のステップS 7 0 7では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU 4 0 4は、VDP 4 3 4に画像の描画開始を指示する。VDP 4 3 4は、CPU 4 0 4の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0 1 4 0】

ステップS707の次のステップS709では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS611に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS611では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

#### 【0141】

図11を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

10

#### 【0142】

まず、同図(a)のステップS801では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS801で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

#### 【0143】

ステップS801の次のステップS803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S805の処理に移行する。ステップS805では、タイマ変数に0を代入する。

20

#### 【0144】

ステップS805の次のステップS807では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

#### 【0145】

ステップS807の次のステップS809では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS807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ROM506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。

#### 【0146】

30

ステップS809の次のステップS811では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

#### 【0147】

ステップS811の次のステップS813では、第1副制御部400からの演出可動体224や予備予告演出可動体720(詳細は後述)への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS803に戻る。

#### 【0148】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロー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S901では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

40

#### 【0149】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では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。第2副制御部タイマ割込処理のステップS1001では、図11(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS803において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算

50

して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS 8 0 3において、タイマ変数の値が1 0以上と判定されるのは2 0 m s 毎(2 m s × 1 0)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップS 1 0 0 3では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

#### 【0 1 5 0】

次に、本実施の形態によるパチンコ機1 0 0における予告演出強制終了について図1 2乃至図3 8を用いて説明する。本実施の形態によるパチンコ機1 0 0は、特図2優先変動の遊技台であって、特図1の予告演出中に特図2変動遊技が割り込んだ場合であっても当該予告演出を継続させ、所定条件が成立した場合には当該予告演出を強制終了させるように構成されている。

#### 【0 1 5 1】

図1 2は、本実施の形態によるパチンコ機1 0 0における予告演出強制終了処理の流れの一例を示すフローチャートである。この予告演出強制終了処理は、例えば図1 0に示す第1副制御部メイン処理でのコマンド処理(ステップS 4 0 7)および演出制御処理(ステップS 4 0 9)において実行されるようになっていている。また、予告演出強制終了処理は、第1副制御部4 0 0がCPU 4 0 4によってRAM 4 0 8等を制御させることにより実行されるようになっていている。本実施の形態では、この予告演出強制終了処理で強制終了の対象となる予告演出は、特図1先読み演出および特図予告演出である。特図1先読み演出は、第1先読み演出と第2先読み演出とを有している。詳細は後述するが、第1先読み演出は、装飾図柄表示装置2 0 8の演出表示領域2 0 8 dに表示する背景画像を用いた演出であり、第2先読み演出は、演出表示領域2 0 8 dに設けられた保留表示領域に表示する保留表示画像を用いた演出である。また、特図予告演出は、変動中の特図1変動遊技の当否判定結果を予告する演出である。

#### 【0 1 5 2】

予告演出強制終了処理のステップS 1 1 0 1ではまず、予告演出の実行中であるか否かが判定される。第1副制御部4 0 0は、例えばRAM 4 0 8の所定の記憶領域に記憶された第1先読み演出フラグおよび第2先読み演出フラグ並びに特図予告演出フラグの値をそれぞれ読み出し、当該フラグのうちのいずれかの値が「1」であって予告演出実行中であると判定したらステップS 1 1 0 3に移行し、当該フラグのすべての値が「0」であって予告演出非実行中であると判定したら後述のステップS 1 1 0 3～ステップS 1 1 0 9を実行せずに予告演出強制終了処理を終了する。第1副制御部4 0 0は、例えば主制御部3 0 0から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる特図1および特図2の種別、先読み数および停止図柄等の情報に基づいて特図1先読み演出を実行するか否かを判定し、主制御部3 0 0から図柄変動開始コマンドに含まれる1 5 R大当たりフラグの値などの情報に基づいて特図予告演出を実行するか否かを判定する。

#### 【0 1 5 3】

第1副制御部4 0 0は、例えば種別が特図1であって停止図柄が特図Aまたは特図Bであると特図1先読み演出を実行するために、または、1 5 R大当たりフラグの値が1であって大当たり当選していると特図予告演出を実行するために、当該演出の開始時期および終了時期並びに演出態様等を決定するとともに、RAM 4 0 8の所定の記憶領域に設けられた第1先読み演出フラグおよび第2先読み演出フラグ並びに特図予告演出フラグのうちの実行対象となるフラグの値を「1」に設定する。これにより、予告演出は実行中に設定される。また、第1副制御部4 0 0は、予告演出終了時期が経過するとRAM 4 0 8の所定の記憶領域に記憶された第1先読み演出フラグおよび第2先読み演出フラグ並びに特図予告演出フラグの値を全て「0」に設定する。これにより、予告演出は非実行中に設定される。また、第1副制御部4 0 0は、後述の特図1先読み演出の強制終了を決定すると強制終了の対象となる第1先読み演出フラグおよび/または第2先読み演出フラグの値を「0」に設定する。これにより、強制終了の対象となる特図1先読み演出は非実行中に設定される。

#### 【0 1 5 4】

ステップS 1 1 0 1の次のステップS 1 1 0 3では、第1強制終了条件が充足したか否

10

20

30

40

50

かが判定される。例えば第1副制御部400は、主制御部300のCPU304が特図先読み処理のステップS305において特図1先読み演出を行う契機となる始動情報（特図1乱数値の組）の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したと判断すると第1強制終了条件が充足したと判定してステップS1105に移行し、当該特定時期から当該所定期間を経過していないと判断すると第1強制終了条件が充足していないと判定してステップS1107に移行する。

#### 【0155】

当該特定時期は、特図1先読み演出開始の契機となる、いわゆる熱い保留の先読み後であって該保留を当否判定するまでの間のある時期である。所定期間の終了時刻は、予め定めた所定時間が経過したことに基づく時刻に設定されており、例えば当該所定時間の経過直後の時刻に設定されていたり当該所定時間の経過時に実行されている図柄変動停止表示の終了する時刻に設定されていたりしてもよい。より具体的には、例えば、所定期間は、特図が所定回数だけ変動停止表示する期間、特図2が所定回数だけ変動停止表示する期間あるいは特図1および特図2の合計の変動停止表示回数が所定回数に到達する期間、一の特図2の割込みにおける特図2の変動停止表示回数が所定回数に到達する期間である。これらの所定回数は例えば予め定められている。

#### 【0156】

本実施の形態では、所定期間は、例えば優先変動に基づく特図2変動遊技の割込みが生じた場合に、1回目の当該特図2変動遊技から数えて所定回数の特図変動遊技がカウントされたこと、当該所定期間の終了時刻は、当該所定回数目の特図変動遊技の終了時刻に設定されている。例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に第1強制終了条件判定用カウンタ（初期値は「0」）を有している。第1副制御部400は特図1先読み演出実行中に主制御部300から送信された図柄変動開始コマンドに特図2変動開始に係る情報が含まれていると、特図2の優先変動が発生したと判断して、第1強制終了条件判定用カウンタの値に1を加算する。その後第1副制御部400は、当該特図1先読み演出の実行中に主制御部300から送信された図柄変動開始コマンドに特図1または特図2変動開始に係る情報が含まれている毎に当該カウンタの値に1を加算する。第1副制御部400は当該カウンタの値が予め設定された所定回数と等しくなると、当該カウンタの値を「0」に設定し、その後に主制御部300から図柄変動停止コマンドが送信されると第1強制終了条件が充足したと判定するようになっている。

#### 【0157】

ステップS1103の次のステップS1105では、第1先読み演出の強制終了処理が実行される。例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に記憶された第1先読み演出フラグの値を「0」に設定すると、特図1先読み演出として継続している第1先読み演出および第2先読み演出のうちの第1先読み演出のみを特図1先読み演出の対象となった始動情報（特図1乱数値の組）の当否判定実行前に強制終了するようになっている。なお、ステップS1105において、第2先読み演出が非実行中である場合には、第1副制御部400は第2先読み演出フラグの値「0」を維持し続けるようになっている。

#### 【0158】

ステップS1103の次のステップS1107では、第2強制終了条件が充足したかが判断される。例えば第1副制御部400は、主制御部300から送信されたコマンドに特図変動遊技の当否判定結果が大当りに当選した情報が含まれており、制御状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定すると判断すると第2強制終了条件が充足したと判定してステップS1109に移行し、当該コマンドに当該当否判定結果が大当りに当選した情報が含まれておらず特別遊技状態に移行することが決定していないと判断すると第2強制終了条件が充足していないと判定して予告演出強制終了処理を終了する。

#### 【0159】

第1副制御部400は、例えば主制御部300から送信された大当りに係る図柄停止コマンド、大当り遊技開始コマンドおよび大当り遊技の最初のラウンド（1R）開始コマン

10

20

30

40

50



ドのいずれかを受信すると、通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定すると判断するようになっている。また、第1副制御部400は、これらのコマンドの受信に基づいて、保留された特図変動遊技の特図先読み結果情報をRAM408の所定の記憶領域から消去するようになっていてもよい。またその際、第1副制御部400は、保留数情報もRAM408の所定の記憶領域から消去するようになっていてもよい。あるいは、第1副制御部400は、保留数情報については、これらのコマンドとともに、またはこれらのコマンドに含まれて、あるいはこれらのコマンドとほぼ同時期に送信される保留数情報の受信に基づいて、保留数情報を上書きして更新するようになっていてもよい。

#### 【0160】

ステップS1107の次のステップS1109では、第1先読み演出および第2先読み演出または特図予告演出の強制終了処理が実行される。例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に記憶された第1先読み演出フラグおよび第2先読み演出フラグの値をそれぞれ「0」に設定すると、特図1先読み演出として継続している第1先読み演出および第2先読み演出の両方を特図1先読み演出の対象となった始動情報（特図1乱数値の組）の当否判定実行前に強制終了するようになっている。あるいは、例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に記憶された特図予告演出フラグの値を「0」に設定すると、予告演出として継続している特図予告演出を当該特図変動遊技の終了前に強制終了するようになっている。第1副制御部400は第1および第2先読み演出フラグまたは特図予告演出フラグの値を「0」に設定すると予告演出強制終了処理を終了する。

#### 【0161】

次に、予告演出に係るタイミングチャートについて図13乃至図18を用いて説明する。図13乃至図18は、予告演出のうちの第1先読み演出または特図予告演出に係るタイミングチャートの種々の例を示している。図13(a)乃至図18(d)のそれぞれにおいて、図中上段から順に、「吉宗ゾーン」は、第1先読み演出または特図予告演出のタイミングチャートを示し、「特図1変動」は特図1変動遊技のタイミングチャートを示し、「特図1始動情報」は特図1始動情報が取得された時刻、すなわち特図1乱数値の組が取得された時刻を示し、図中左から右に向かって時間の経過を表している。また、図13(a)乃至図18(d)のそれぞれにおいて、「吉宗ゾーン」の「ON」は第1先読み演出または特図予告演出が実行されていることを表し、「OFF」は第1先読み演出または特図予告演出が実行されていないことを表している。「特図1変動」の「ON」は、特図1変動遊技が実行中であることを表し、「OFF」は特図1変動遊技が非実行中であることを表している。また、図13(a)乃至図17(b)のそれぞれにおいて、「特図1始動情報」における黒色長方形は、特図1始動情報が取得された時刻を示している。

#### 【0162】

図13(a)に示すように、パチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻 $t_0$ において遊技球が特図1始動口230を通過することに基づいて取得された特図1乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果がはずれ（例えば、停止図柄は「特図I」）であったと判定するとともに、例えば時刻 $t_0s$ から特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 $t_0e$ で特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。以下、図41を除き、特図1変動遊技の開始時刻の参照符号は、当該特図1変動遊技の契機となる特図1始動情報の取得時刻の参照符号に「s」を付して表記し、当該特図1変動遊技の終了時刻の参照符号は、当該特図1変動遊技の契機となる特図1始動情報の取得時刻の参照符号に「e」を付して表記する。例えば、時刻 $t_0$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の開始時刻の参照符号は、「 $t_0s$ 」と表記され、終了時刻は「 $t_0e$ 」と表記される。また、時刻 $t_1$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の開始時刻の参照符号は、「 $t_1s$ 」と表記され、終了時刻は「 $t_1e$ 」と表記される。

#### 【0163】

図13(a)に示すように、この特図1変動遊技の実行期間（時刻 $t_0s$ から時刻 $t_0e$ の間）の時刻 $t_1$ 、時刻 $t_2$ 、時刻 $t_3$ および時刻 $t_4$ において取得された特図1始動

情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当たり（例えば、停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が特図 A である特図 1 始動情報が含まれているに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_2$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{2s}$  とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻  $t_e$  を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻  $t_{4e}$  とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

10

#### 【0164】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であったと判定するとともに、例えば時刻  $t_{0e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{1s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{1e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

#### 【0165】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であったと判定するとともに、例えば時刻  $t_{1e}$  から所定のインターバル期間を経た時刻  $t_{2s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{2e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 から送信された当該特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドを受信すると吉宗ゾーンによる第 1 先読み演出を開始して当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続する。第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

20

30

#### 【0166】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であったと判定するとともに、例えば時刻  $t_{2e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{3s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{3e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、当該所定のインターバル期間および当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続する。

#### 【0167】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり（例えば、停止図柄は「特図 A」）であったと判定するとともに、例えば時刻  $t_{3e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{4s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、前 4 回の特図 1 変動遊技の実行時間よりも長時間の特図 1 変動遊技を実行し、所定時間経過後の時刻  $t_{4e}$  で特図 1 表示装置 212 に例えば特図 A を停止表示して大当たりで当選したことを報知する。第 1 副制御部 400 は、当該所定のインターバル期間および当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続し、主制御部 300 から送信された図柄変動停止コマンドを受信すると、時刻  $t_{4e}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で第 1 先読み演出を終了する。第 1 副制御部 400 は第 1 先読み演出を終了するために、演出表示領域 208d での所定の吉宗の画像の表示を終了するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

40

50

## 【 0 1 6 8 】

図 1 3 ( b ) に示すタイミングチャートは、図 1 3 ( a ) に示すタイミングチャートと比較して、第 1 先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_1$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{1s}$  とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻  $t_e$  を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻  $t_{4e}$  とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

## 【 0 1 6 9 】

10

第 1 副制御部 4 0 0 は、時刻  $t_1$  ~ 時刻  $t_4$  にそれぞれ取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の実行期間中およびこれらの特図 1 変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第 1 先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

## 【 0 1 7 0 】

図 1 4 ( a ) に示すタイミングチャートは、図 1 3 ( a ) に示すタイミングチャートと比較して、第 1 先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_1$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{1s}$  から終了時刻  $t_{1e}$  までの期間が例えばほぼ  $1/2$  経過する時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻  $t_e$  を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻  $t_{4e}$  とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

20

## 【 0 1 7 1 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から送信されて時刻  $t_1$  に取得された特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドの受信から所定時間経過後に吉宗ゾーンによる第 1 先読み演出を開始し、その後、時刻  $t_2$  ~ 時刻  $t_4$  にそれぞれ取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の実行期間中と、時刻  $t_1$  ~ 時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第 1 先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

30

## 【 0 1 7 2 】

図 1 4 ( b ) に示すタイミングチャートは、図 1 3 ( a ) に示すタイミングチャートと比較して、第 1 先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_0$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{0s}$  から終了時刻  $t_{0e}$  までの期間であって特図 A の事前判定結果を含む先読み結果情報コマンドの受信後の所定時刻 ( 図 1 4 ( b ) では、例えば特図 1 変動遊技の実行期間のほぼ  $1/2$  が経過する時刻 ) に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻  $t_e$  を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻  $t_{4e}$  とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

40

## 【 0 1 7 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から送信されて時刻  $t_0$  に取得された特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドの受信から所定時間経過後に吉宗ゾーンによる第 1 先読み演出を開始し、その後、時刻  $t_1$  ~ 時刻  $t_4$  にそれぞれ取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の実行期間中と、時刻  $t_0$  ~ 時刻  $t_4$  にそれぞれ取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第 1 先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

## 【 0 1 7 4 】

図 1 5 ( a ) に示すタイミングチャートは、図 1 3 ( a ) に示すタイミングチャートと

50

比較して、第1先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第1副制御部400は、第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_1$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{1e}$ とほぼ同時刻に設定し、第1先読み演出の終了時刻 $t_e$ を時刻 $t_4$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{4e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第1副制御部400は、第1先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

【0175】

第1副制御部400は、時刻 $t_2$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の実行期間中、および、時刻 $t_1$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第1先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

10

【0176】

図15(b)に示すタイミングチャートは、図13(a)に示すタイミングチャートと比較して、第1先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第1副制御部400は、第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_0$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{0e}$ とほぼ同時刻に設定し、第1先読み演出の終了時刻 $t_e$ を時刻 $t_4$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{4e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第1副制御部400は、第1先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

20

【0177】

第1副制御部400は、時刻 $t_1$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の実行期間中、および、時刻 $t_0$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第1先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

【0178】

図16(a)に示すタイミングチャートは、図13(a)に示すタイミングチャートと比較して、第1先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第1副制御部400は、第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_1$ および時刻 $t_2$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間のインターバル期間に設定し、第1先読み演出の終了時刻 $t_e$ を時刻 $t_4$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{4e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。例えば第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ は、取得時刻 $t_1$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{1e}$ と、取得時刻 $t_2$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の開始時刻 $t_{2s}$ との間のインターバル期間のほぼ $1/2$ の期間が経過した時刻に設定されている。さらに、第1副制御部400は、第1先読み演出を例えば吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

30

【0179】

第1副制御部400は、時刻 $t_1$ および時刻 $t_2$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間のインターバル期間の後半 $1/2$ の期間中、時刻 $t_2$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の実行期間中、および、時刻 $t_2$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第1先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

40

【0180】

図16(b)に示すタイミングチャートは、図13(a)に示すタイミングチャートと比較して、第1先読み演出の開始時刻が異なる点を除いて同一になっている。本例では、例えば第1副制御部400は、第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_0$ および時刻 $t_1$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間のインターバル期間に設

50

定し、第1先読み演出の終了時刻 $t_e$ を時刻 $t_4$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{4e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。例えば第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ は、取得時刻 $t_0$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{0e}$ と、取得時刻 $t_1$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の開始時刻 $t_{1s}$ との間のインターバル期間のほぼ $1/2$ の期間が経過した時刻に設定されている。さらに、第1副制御部400は、第1先読み演出を例えば吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

#### 【0181】

第1副制御部400は、時刻 $t_0$ および時刻 $t_1$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間のインターバル期間の後半 $1/2$ の期間中、時刻 $t_1$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の実行期間中、および、時刻 $t_1$ ～時刻 $t_4$ にそれぞれ取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技間に設けられたインターバル期間中に第1先読み演出を継続して実行するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

10

#### 【0182】

図17(a)は、最先に記憶された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技がいわゆる熱い保留の場合の特図予告演出に係るタイミングチャートの一例を示している。図17(a)に示すように、パチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻 $t_0$ において遊技球が特図1始動口230を通過することに基づいて取得された特図1乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり(例えば、停止図柄は「特図A」)であると判定するとともに、例えば時刻 $t_{0s}$ から特図1変動遊技を開始し、例えば時刻 $t_0$ において取得された特図1始動情報の当否判定結果の情報を含む図柄変動開始コマンドを第1副制御部400に送信する。

20

#### 【0183】

当該コマンドを受信した第1副制御部400は、当否判定結果が大当たりであるという情報が含まれていることに基づいて、当該特図1変動遊技の当否判定結果を予告する特図予告演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第1副制御部400は、特図予告演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_0$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の開始時刻 $t_{0s}$ から所定時間経過後である時刻 $t_s$ に設定し、特図予告演出の終了時刻 $t_e$ を当該特図1変動遊技の終了時刻 $t_{0e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第1副制御部400は、特図予告演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

30

#### 【0184】

さらに、時刻 $t_{0e}$ と時刻 $t_s$ との間の時刻 $t_1$ 、時刻 $t_2$ 、時刻 $t_3$ および時刻 $t_4$ において特図1始動情報が取得されてそれぞれ先読みされる。時刻 $t_1$ ～ $t_3$ において取得された特図1始動情報の事前判定結果は例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」)であり、時刻 $t_4$ において取得された特図1始動情報の事前判定結果は例えば大当たり(例えば、停止図柄は「特図A」)であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。

#### 【0185】

第1副制御部400は、例えば時刻 $t_4$ 以後であって当該先読み結果情報コマンドの受信前に吉宗ゾーンに移行するための予備予告演出を実行している。このため、第1副制御部400は、当該先読み結果情報コマンドに大当たりの事前判定結果の情報が含まれていても、既に特図予告演出を実行中であると判断して、当該特図Aに基づく第1先読み演出を設定しないようになっている。第1副制御部400は、時刻 $t_s$ において吉宗ゾーンによる特図予告演出を開始して当該特図1変動遊技の実行中に特図予告演出を継続するようになっている。第1副制御部400は、「吉宗ゾーン」による演出態様の特図予告演出を実行するために、例えば所定の吉宗の画像を演出表示領域208dに表示するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

40

#### 【0186】

50

主制御部 300 は、時刻  $t_0s$  から所定時間経過後の時刻  $t_0e$  において特図 1 表示装置 212 に例えば特図 A を停止表示して大当りであることを報知するとともに、図柄変動停止コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、特図予告演出を終了するために、演出表示領域 208d での所定の吉宗の画像の表示を終了するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

【0187】

主制御部 300 は、時刻  $t_0e$  から所定の期間に亘って大当り遊技を実行する。その後、主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1$  において取得した特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_1s$  から特図 1 変動遊技を開始するとともに、例えば時刻  $t_1$  において取得された特図 1 始動情報の当否判定結果の情報を含む図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

10

【0188】

第 1 副制御部 400 は、受信した当該コマンドには当否判定結果がはずれであるという情報が含まれているため、特図予告演出の設定をしないようになっている。

【0189】

主制御部 300 は、当該特図 1 変動遊技の開始後所定時間を経過して時刻  $t_1e$  になると当該特図 1 変動遊技を終了するようになっている。図示は省略するが、その後、主制御部 300 は、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選により特図 1 変動遊技の当否判定を実行するようになっている。

20

【0190】

本例では、いわゆる熱い保留（大当りに係る特図変動遊技の保留）が 1 個目に存在し、この熱い保留が予告演出の契機となっているので、パチンコ機 100 は、特図 1 先読み演出ではなく、現在実行中の特図変動遊技の当否判定結果を予告する特図予告演出に吉宗ゾーンを用いるようになっている。また、本例では、1 回の特図 1 変動遊技で大当りとなるため、当該特図 1 変動遊技を複数の変動であるように見せかけるために、パチンコ機 100 は、特図予告演出の開始とともに擬似連続予告（以下、「擬似連」と略記する場合がある）を実行するように構成されていてもよい。

【0191】

図 17 (b) は、最先およびその次に取得された 2 つの特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技がいずれも、いわゆる熱い保留（図柄変動時間が相対的に長いはずれに係る特図変動遊技の保留および大当りに係る特図変動遊技の保留）の場合の特図 1 先読み演出に係るタイミングチャートの一例を示している。図 17 (b) に示すように、パチンコ機 100 の主制御部 300 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 230 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であるものの図柄変動時間が相対的に長い特図タイマ番号が選択されたと判定するとともに、例えば時刻  $t_0s$  から特図 1 変動遊技を開始し、当該停止図柄および特図タイマ番号の情報を含む図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

30

【0192】

図柄変動時間の相対的に長い特図タイマ番号の情報が含まれて熱い保留に係る特図 1 変動遊技ではあるものの当否判定結果がはずれであるため、第 1 副制御部 400 は、当該特図 1 変動遊技の当否判定結果を予告する特図予告演出を実行しないようになっている。

40

【0193】

特図 1 変動遊技が開始してから所定期間内の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において特図 1 始動情報が取得されてそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は例えば、時刻  $t_1$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であり、時刻  $t_2$  ~ 時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

50

## 【0194】

当該コマンドを受信した第1副制御部400は、当否判定結果が大当たりであるという情報が含まれていることに基づいて、第1先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第1副制御部400は、第1先読み演出の開始時刻 $t_s$ を時刻 $t_1$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の事前判定後（例えば、先読み結果情報コマンドの受信後）から終了時刻 $t_{0e}$ までの期間内の時刻 $t_s$ に設定し、第1先読み演出の終了時刻 $t_e$ を取得時刻 $t_1$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の終了時刻 $t_{1e}$ とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第1副制御部400は、第1先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

10

## 【0195】

先読み結果情報コマンドの受信から所定時間経過後の時刻 $t_s$ において、第1副制御部400は、吉宗ゾーンによる第1先読み演出を開始し、時刻 $t_0$ に取得された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技の実行中に第1先読み演出を継続するようになっている。

## 【0196】

主制御部300は、時刻 $t_{0s}$ から所定時間経過後の時刻 $t_{0e}$ において特図1表示装置212に特図Iを停止表示してはずれであることを報知するとともに、図柄変動停止コマンドを第1副制御部400に送信する。第1副制御部400は、当該コマンドを受信しても第1先読み演出を終了せずに演出表示領域208dでの所定の吉宗の画像の表示を継続するように装飾図柄表示装置208を制御する。

20

## 【0197】

主制御部300は、取得時刻 $t_0$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻 $t_1$ の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が大当たり（例えば、停止図柄は「特図A」）であると判定するとともに、例えば時刻 $t_{0e}$ から所定のインターバル期間を経た時刻 $t_{1s}$ から特図1変動遊技を開始する。主制御部300はその後、所定時間経過後の時刻 $t_{1e}$ で特図1表示装置212に特図Aを停止表示して大当たりであることを報知するとともに、図柄変動停止コマンドを第1副制御部400に送信する。第1副制御部400は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中も吉宗ゾーンによる演出態様を継続するように装飾図柄表示装置208を制御しているが、当該コマンドを受信すると、第1先読み演出を終了するために、演出表示領域208dでの所定の吉宗の画像の表示を終了するように装飾図柄表示装置208を制御する。

30

## 【0198】

主制御部300は、時刻 $t_{1e}$ から所定期間において大当たり遊技を実行する。その後、主制御部300は、例えば時刻 $t_2$ において取得した特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻 $t_{2s}$ から特図1変動遊技を開始し、例えば時刻 $t_2$ において取得された特図1始動情報の当否判定結果の情報を含む図柄変動開始コマンドを第1副制御部400に送信する。

## 【0199】

第1副制御部400は、受信した当該コマンドには当否判定結果がはずれであるという情報が含まれているため、第1先読み演出の設定をしない。

40

## 【0200】

主制御部300は、当該特図1変動遊技の開始後所定時間を経過して時刻 $t_{2e}$ になると当該特図1変動遊技を終了するようになっている。図示は省略するが、その後、主制御部300は、取得時刻 $t_3$ の特図1始動情報を用いた乱数抽選により特図1変動遊技の当否判定を実行するようになっている。

## 【0201】

本例では、最先およびその次に取得された2つの特図1始動情報に基づく特図1変動遊技がいずれも熱い保留の場合に、2個目の特図1変動遊技が予告演出の契機となっている。1個目の特図1変動遊技の終了とともに吉宗ゾーンが終了すると考えていた遊技者は、

50

吉宗ゾーンの継続によって次の特図1変動遊技が大当たりになるかもしれないという期待感を持つので、興趣の向上を図ることができる場合がある。

【0202】

図18は、特図1先読み演出または特図予告演出の終了時刻の種々の例を示している。図18(a)乃至図18(d)では、時刻t1sから時刻t1eまでの間に実行されている特図1変動遊技が特図1先読み演出または特図予告演出(吉宗ゾーン)の開始の契機となった特図1始動情報に基づいている。

【0203】

図18(a)は、特図1先読み演出等の開始の契機となった特図1変動遊技の終了時刻t1eに特図1先読み演出等の終了時刻teが一致している動作タイミングを例示している。図18(b)は、特図1先読み演出等の開始契機の特図1変動遊技の終了時刻t1eの経過後であって次の特図1変動遊技(不図示)開始前に吉宗ゾーンの終了時刻teが設定された動作タイミングを例示している。例えば、特図1先読み演出等の終了時刻teは、特図1先読み演出等の開始契機の特図1変動遊技とその次の特図変動遊技との間のインターバル期間に設定されている。

【0204】

図18(c)は、特図1先読み演出等の開始契機の特図1変動遊技の終了時刻t1eより所定時間だけ前に特図1先読み演出等の終了時刻teが設定された動作タイミングを例示している。例えば、特図1先読み演出等の終了時刻teは、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの図柄の揺れ変動の開始直前に設定されている。図18(d)は、特図1先読み演出等の開始契機の特図1変動遊技の終了時刻t1eの経過後であって次の特図1変動遊技の実行期間(開始時刻t2sから終了時刻t2eまでの期間)中に特図1先読み演出等の終了時刻teが設定された動作タイミングを例示している。例えば、特図1先読み演出等の終了時刻teは、特図1先読み演出等の開始契機の特図1変動遊技の次の特図変動遊技の開始直後に設定されている。

【0205】

図18(a)乃至図18(d)に示すように、第1先読み演出または特図予告演出の終了時刻は、種々の時刻に設定することが可能である。例えば、第1先読み演出または特図予告演出という意味合いで当該終了時刻を捉える場合には、次の特図変動遊技までこれらの演出が実行されているのは好ましくない。このため、図18(a)や図18(c)に示すように、当該終了時刻はこれらの演出の実行契機となった特図1変動遊技の実行中または当該特図1変動遊技の終了時刻と同時に設定されていることが望ましい。また、特図1始動情報に基づく熱い演出という意味合いで当該終了時刻を捉える場合には、図18(b)および図18(d)に示すように、当該終了時刻はこれらの演出の実行契機となった特図1変動遊技の終了後まで継続されていてもよい。

【0206】

次に、予告演出強制終了に係るタイミングチャートについて図19乃至図23を用いて説明する。図19乃至図23は、予告演出強制終了に係るタイミングチャートの種々の例を示している。図19乃至図21および図23のそれぞれにおいて、図中上段から順に、「吉宗ゾーン」は、第1先読み演出または特図予告演出のタイミングチャートを示し、「特図1変動」は特図1変動遊技のタイミングチャートを示し、「特図2変動」は特図2変動遊技のタイミングチャートを示し、「特図1始動情報」は特図1始動情報が取得された時刻、すなわち特図1乱数値の組が取得された時刻を示し、「特図2始動情報」は特図2始動情報が取得された時刻、すなわち特図2乱数値の組が取得された時刻を示し、図中左から右に向かって時間の経過を表している。また、図22(a)および図22(b)のそれぞれにおいて、図中上段から順に、「特別遊技状態」は、制御状態のタイミングチャートを示し、「吉宗ゾーン」~「特図2始動情報」は、図19の「吉宗ゾーン」~「特図2始動情報」と同内容を示し、図中左から右に向かって時間の経過を表している。また、図19乃至図23のそれぞれにおいて、「吉宗ゾーン」の「ON」は第1先読み演出または特図予告演出が実行されていることを表し、「OFF」は第1先読み演出または特図予告



演出が実行されていないことを表している。「特図 1 変動」の「ON」は、特図 1 変動遊技が実行中であることを表し、「OFF」は特図 1 変動遊技が非実行中であることを表している。「特図 2 変動」の「ON」は、特図 2 変動遊技が実行中であることを表し、「OFF」は特図 2 変動遊技が非実行中であることを表している。図 2 2 (a) および図 2 2 (b) のそれぞれにおいて、「特別遊技状態」の「ON」は、制御状態が特別遊技状態であることを表し、「OFF」は制御状態が特別遊技状態でなく通常遊技状態であることを表している。また、図 1 9 乃至図 2 3 のそれぞれにおいて、「特図 1 始動情報」および「特図 2 始動情報」における黒色長方形は、特図 1 始動情報または特図 2 始動情報が取得された時刻を示している。

#### 【0207】

10

図 1 9 に示すように、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 2 3 0 を通過することに基づいて取得された特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_0e$  で特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示する。

#### 【0208】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_0s$  から時刻  $t_0e$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 3 0 0 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、事前判定結果が大当たりである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_0$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_0s$  から終了時刻  $t_0e$  までの期間であって大当たりの事前判定結果を含む先読み結果情報コマンドの受信後の所定時刻（図 1 9 では、例えば当該特図 1 変動遊技の実行期間のほぼ  $1/2$  が経過する時刻）に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。

20

30

#### 【0209】

第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  に到達すると、第 1 副制御部 4 0 0 は、吉宗ゾーンによる第 1 先読み演出を開始して当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続する。第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 2 0 8 d に表示するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

#### 【0210】

さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、予告演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報を用いた先読み後であって当該特図 1 始動情報の当否を判定するまでの期間内の例えば 1 回目の特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンド受信時に設定される。また、当該所定期間は特図 2 変動遊技が 6 回実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 6 回目の特図 2 変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 4 0 0 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割込み動作が生じた後の特図 2 変動遊技の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は第 1 先読み演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 2 強制終了の充足条件を第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実

40

50

行された大当りに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信に設定する。

【0211】

主制御部300は、取得時刻 $t_0$ の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻 $t_1$ の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻 $t_0e$ から所定のインターバル期間を経て時刻 $t_1s$ から特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 $t_1e$ で特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、当該インターバル期間および時刻 $t_1s$ から時刻 $t_1e$ までの期間に実行される特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。

【0212】

この特図1変動遊技の実行期間（時刻 $t_1s$ から時刻 $t_1e$ の間）の時刻 $t_5$ 、時刻 $t_6$ 、時刻 $t_7$ および時刻 $t_8$ において、特図2始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機100は特図2優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機100は、特図2乱数値記憶領域に記憶された特図2始動情報（特図2乱数値の組）に基づく当否判定の結果の報知を、特図1乱数値記憶領域に記憶された特図1始動情報（特図1乱数値の組）に基づく当否判定の結果の報知よりも優先して行うようになっている。より具体的には、パチンコ機100は、当否判定手段による当否判定が行われていない始動情報が特図1乱数値記憶領域と特図2乱数値記憶領域とのうちの特図1乱数値記憶領域のみ記憶されている状態で、新たな特図2始動情報が特図2乱数値記憶領域に記憶されると、特図2乱数値記憶領域に記憶された新たな特図2始動情報に基づく当否判定の結果の報知を特図1乱数値記憶領域に既に記憶されていた特図1始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行うようになっている。パチンコ機100は、当否判定結果の報知を行う手段として例えば特図2表示装置214や装飾図柄表示装置208を用いるようになっている。

【0213】

このため、主制御部300は、時刻 $t_5$ よりも早い時刻である時刻 $t_2$ ～時刻 $t_4$ で取得された特図1始動情報の当否判定よりも先に時刻 $t_5$ ～時刻 $t_8$ で取得された特図2始動情報の当否判定を実行する。主制御部300は例えば、取得時刻 $t_5$ の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻 $t_1e$ から所定のインターバル期間を経て時刻 $t_5s$ から特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 $t_5e$ で特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻 $t_5e$ の時期には特図2変動遊技が1回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足しておらず（図12に示す予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。また、当該インターバル期間内の時刻 $t_9$ において特図2始動情報が取得されている。

【0214】

主制御部300は、取得時刻 $t_5$ の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻 $t_6$ の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻 $t_6e$ から所定のインターバル期間を経て時刻 $t_6s$ から特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 $t_6e$ で特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻 $t_6e$ の時期には特図2変動遊技が2回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。また、当該特図2変動遊技の実行期間内の時刻 $t_{10}$ において特図2始動情報が取得されている。

## 【0215】

その後、時刻  $t_7$  ~ 時刻  $t_9$  の当否判定が実行され、いずれも当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定されて、時刻  $t_5$  や時刻  $t_6$  で取得された特図 2 始動情報と同様に処理されて特図 2 変動遊技が実行される。時刻  $t_9e$ （不図示）の時期には特図 2 変動遊技が 5 回しか実行されていないので、第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件を充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S 1103 の No）、第 1 先読み演出を維持する。

## 【0216】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_9$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_{10}$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_9e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{10s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{10e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_{11}$  において特図 2 始動情報が取得されている。

10

## 【0217】

時刻  $t_{10e}$  の時点において第 1 先読み演出の実行契機となった、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報は当否判定されていないが、第 1 副制御部 400 は、例えば時刻  $t_{10s}$  の時期に特図 2 変動遊技が 6 回実行されて第 1 強制終了条件を充足したと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S 1103 の Yes）、時刻  $t_{10e}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で第 1 先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップ S 1105）。このように、本実施の形態によるパチンコ機 100 は、特図 2 変動遊技の実行回数が設定した所定回数に到達すると、第 1 先読み演出の開始の契機となった特図 1 始動情報を消化する前に第 1 先読み演出を終了する。

20

## 【0218】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_{10}$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_{11}$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{10e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{11s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{11e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中において強制終了状態が維持される。

30

## 【0219】

取得時刻  $t_{11}$  の特図 2 変動遊技が終了した時点で、特図 2 変動遊技の保留数は 0 であるため、主制御部 300 は、取得時刻  $t_{11}$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{11e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{2s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{2e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中において強制終了状態が維持される。

40

## 【0220】

当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技の実行期間中に新たな特図 2 始動情報は取得されていないので、主制御部 300 は、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{2e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{3s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{3e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中において強制終了状態が維持される。

## 【0221】

50

当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技の実行期間中に新たな特図 2 始動情報は取得されていないので、主制御部 300 は、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_3e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_4s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後に特図 1 表示装置 212 に特図 A を停止表示して大当りに当選したことを報知する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中において強制終了状態が維持されており、この大当りに係る特図 1 変動遊技の際には吉宗ゾーンによる予告専用モードでの演出が実行されないようになっている。

【0222】

10

図 20 は、予告演出強制終了に係るタイミングチャートの他の例を示している。図 20 (a) に示すように、パチンコ機 100 の主制御部 300 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 230 を通過することに基づいて取得された特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_0e$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

【0223】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_0s$  から時刻  $t_0e$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当りである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_1$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{1s}$  とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

20

30

【0224】

さらに、第 1 副制御部 400 は、予告演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。本例では、当該特定時期および当該所定期間は、図 19 に示すタイミングチャートの例と同じに設定される。さらに、第 1 副制御部 400 は、予告演出の第 2 強制終了条件を図 19 に示すタイミングチャートの例の当該条件と同条件に設定する。

40

【0225】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{1s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{1e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。また、主制御部 300 は時刻  $t_{1s}$  において特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は時刻  $t_s$  において、第 1 先読み演出を開始して当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続する。

【0226】

50

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_{1s}$  から時刻  $t_{1e}$  の間）の時刻  $t_5$  および時刻  $t_6$  において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、主制御部 300 は、時刻  $t_5$  よりも早い時刻である時刻  $t_2$  ～時刻  $t_4$  で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻  $t_5$  および時刻  $t_6$  で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。主制御部 300 は例えば、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{1e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{5s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{5e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{5e}$  の時期には特図 2 変動遊技が 1 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（図 12 に示す予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。この特図 2 変動遊技の実行期間（時刻  $t_{5s}$  から時刻  $t_{5e}$  の間）の時刻  $t_7$  および時刻  $t_8$  において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得されている。

#### 【0227】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_6$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{5e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{6s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{6e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{6e}$  の時期には特図 2 変動遊技が 2 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該インターバル期間内の時刻  $t_9$  および当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_{10}$  において特図 2 始動情報がそれぞれ取得されている。

#### 【0228】

その後、時刻  $t_7$  ～時刻  $t_9$  の当否判定が実行され、いずれも当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定されて、時刻  $t_5$  や時刻  $t_6$  で取得された特図 2 始動情報と同様に処理されて特図 2 変動遊技が実行される。時刻  $t_{9e}$ （不図示）の時期には特図 2 変動遊技が 5 回しか実行されていないので、第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、第 1 先読み演出を維持する。

#### 【0229】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_9$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_{10}$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{9e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{10s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{10e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_{11}$  において特図 2 始動情報が取得されている。

#### 【0230】

時刻  $t_{10e}$  の時点において第 1 先読み演出の実行契機となった、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報は当否判定されていないが、第 1 副制御部 400 は、例えば時刻  $t_{10s}$  の時期に特図 2 変動遊技が 6 回実行されて第 1 強制終了条件を充足すると判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の Yes）、時刻  $t_{10e}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で

10

20

30

40

50

第1先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップS1105）。このように、本実施の形態によるパチンコ機100は、特図2変動遊技の実行回数が設定した所定回数に到達すると、第1先読み演出の開始の契機となった特図1始動情報を消化する前に第1先読み演出を終了する。

【0231】

主制御部300は、取得時刻t10の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻t11の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t10eから所定のインターバル期間を経て時刻t11sから特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t11eで特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図2変動遊技中において強制終了状態が維持される。

10

【0232】

取得時刻t11の特図2変動遊技が終了した時点で、特図2変動遊技の保留数は0であるため、主制御部300は、取得時刻t11の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻t2の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t11eから所定のインターバル期間を経て時刻t2sから特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t2eで特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持される。

20

【0233】

当該インターバル期間および当該特図1変動遊技の実行期間中に新たな特図2始動情報は取得されていないので、主制御部300は、取得時刻t2の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻t3の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t2eから所定のインターバル期間を経て時刻t3sから特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t3eで特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持される。

30

【0234】

当該インターバル期間および当該特図1変動遊技の実行期間中に新たな特図2始動情報は取得されていないので、主制御部300は、取得時刻t3の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻t4の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図A」）であると判定するとともに、例えば時刻t3eから所定のインターバル期間を経て時刻t4sから特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後に特図1表示装置212に特図Aを停止表示して大当たりで当選したことを報知する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持されており、この大当たりに係る特図1変動遊技の際には吉宗ゾーンによる予告専用モードでの演出が実行されないようになっている。

40

【0235】

図20(b)では、「1回の特図1変動遊技 複数回数の特図2変動遊技の割込み 1回の特図1変動遊技 複数回数の特図2変動遊技の割込み 特図1先読み演出の強制終了」というタイミングチャートについて説明する。図20(b)に示すように、パチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻t0において遊技球が特図1始動口230を通過することに基づいて取得された特図1乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t0sから特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t0eで特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。

【0236】

50

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_0s$  から時刻  $t_0e$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当りである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報の事前判定後に最初に実行された特図変動遊技の開始時刻（本例では、開始時刻  $t_1s$ ）とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

#### 【0237】

さらに、第 1 副制御部 400 は、特図 1 先読み演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 乱数値の組を用いた先読み後であって当該特図 1 乱数値の組の当否判定するまでの期間内の例えば 1 回目の特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンド受信時に設定される。また、当該所定期間は特図 2 変動遊技が合計で 8 回実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 8 回目の特図 2 変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 400 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割込み動作が生じた後の特図 2 変動遊技の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 400 は第 1 先読み演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実行された大当りに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信を第 2 強制終了条件として設定する。

#### 【0238】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は特図 I）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_1s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_1e$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 から送信された特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドを受信すると時刻  $t_s$  において第 1 先読み演出を開始して当該特図 1 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。

#### 【0239】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_1s$  から時刻  $t_1e$  の間）の時刻  $t_5$ 、時刻  $t_6$  および時刻  $t_7$  において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機 100 は、時刻  $t_5$  よりも早い時刻である時刻  $t_2 \sim$  時刻  $t_4$  で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻  $t_5 \sim$  時刻  $t_7$  で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。主制御部 300 は例えば、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_1e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_5s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_5e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_5e$  の時期には特図 2 変動遊技が 1 回しか実行されていないので第 1

10

20

30

40

50

強制終了条件を充足しておらず（図12に示す予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。また、当該インターバル期間内の時刻t8において特図2始動情報が取得されている。

#### 【0240】

その後、時刻t6および時刻t7の当否判定が実行され、いずれも当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定されて、時刻t5で取得された特図2始動情報と同様に処理されて特図2変動遊技が実行される。第1副制御部400は、時刻t7eの時期には特図2変動遊技が3回しか実行されていないので、第1強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、第1先読み演出を維持する。

10

#### 【0241】

主制御部300は、取得時刻t7の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻t8の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば取得時刻t7の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技の終了時刻から所定のインターバル期間を経て時刻t8sから特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t8eで特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻t8eの時期には特図2変動遊技が4回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。当該インターバル期間内および当該特図2変動遊技の実行期間内に特図2始動情報は取得されておらず、かつ、特図2保留数は0である。このため、次に取得時刻t2の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が実行される。

20

#### 【0242】

主制御部300は、取得時刻t8の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻t2の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t8eから所定のインターバル期間を経て時刻t2sから特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t2eで特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻t2eの時期には特図2変動遊技が5回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップS1103のNo）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1107のNo）、当該インターバル期間および時刻t2sから時刻t2eまでの期間に実行される特図1変動遊技中も第1先読み演出を継続する。また、当該特図1変動遊技の実行期間内の時刻t9、時刻t10、時刻t11および時刻t12において特図2始動情報が取得されている。

30

40

#### 【0243】

パチンコ機100は、再び特図2始動情報が取得されたため、取得時刻t3の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技を実行する前に、時刻t9～時刻t12で取得された特図2始動情報に基づく特図2変動遊技を実行する。

#### 【0244】

主制御部300は、取得時刻t2の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻t9の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻t2eから所定のインターバル期間を経て時刻t9sから特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t9eで特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻

50



t 9 e の時期には特図 2 変動遊技が 6 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 3 の N o ）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 7 の N o ）、当該インターバル期間および時刻 t 9 s から時刻 t 9 e までの期間に実行される特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。

【 0 2 4 5 】

その後、時刻 t 1 0 および時刻 t 1 1 の当否判定が実行され、いずれも当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定されて、時刻 t 9 で取得された特図 2 始動情報と同様に処理されて特図 2 変動遊技が実行される。時刻 t 1 1 e の時期には特図 2 変動遊技が 7 回しか実行されていないので、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 3 の N o ）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 7 の N o ）、第 1 先読み演出を維持する。

【 0 2 4 6 】

主制御部 3 0 0 は、取得時刻 t 1 1 の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻 t 1 2 の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻 t 1 1 e から所定のインターバル期間を経て時刻 t 1 2 s から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 t 1 2 e で特図 2 表示装置 2 1 4 に特図 I を停止表示する。

【 0 2 4 7 】

時刻 t 1 2 e の時点において第 1 先読み演出の実行契機となった、取得時刻 t 4 の特図 1 始動情報は当否判定されていないが、第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば時刻 t 1 2 s の時期に特図 2 変動遊技が 8 回実行されて第 1 強制終了条件を充足したと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 3 の Y e s ）、時刻 t 1 2 e とほぼ同時刻の時刻 t e で第 1 先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 5 ）。このように、本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、特図 2 変動遊技の実行回数が設定された所定回数に到達したために、第 1 先読み演出の開始の契機となった特図 1 始動情報を消化する前に第 1 先読み演出を終了する。

【 0 2 4 8 】

取得時刻 t 1 2 の特図 2 変動遊技が終了した時点で、特図 2 変動遊技は保留されていないので、主制御部 3 0 0 は、取得時刻 t 1 2 の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻 t 3 の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻 t 1 2 e から所定のインターバル期間を経て時刻 t 3 s から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻 t 3 e で特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技中において強制終了状態が維持される。

【 0 2 4 9 】

当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技実行期間中に新たな特図 2 始動情報は取得されていないので、主制御部 3 0 0 は、取得時刻 t 3 の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻 t 4 の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば時刻 t 3 e から所定のインターバル期間を経て時刻 t 4 s から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後に特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 A を停止表示して大当たりで当選したことを報知する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中において強制終了状態が維持されており、この大当たりに係る特図 1 変動遊技の際には吉宗ゾーンによる予告専用モードでの演出が実行されないようになっている。

【 0 2 5 0 】

図 2 1 は、予告演出強制終了に係るタイミングチャートの他の例を示している。図 2 1 ( a ) では、「 1 回の特図 1 変動遊技 複数回数の特図 2 変動遊技の割込み 1 回の特図

10

20

30

40

50

1 変動遊技 1 回の特図 2 変動遊技の割込み 1 回の特図 1 変動遊技 特図 1 先読み演出の強制終了」という動作タイミングについて説明する。図 2 1 ( a ) に示すように、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 2 3 0 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_0e$  で特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示する。

#### 【 0 2 5 1 】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_0s$  から時刻  $t_0e$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 3 0 0 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、事前判定結果が大当たりである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報の事前判定後に最初に行われる特図変動遊技の開始時刻（本例では、開始時刻  $t_1s$ ）とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 2 0 8 d に表示するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

#### 【 0 2 5 2 】

さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 先読み演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 乱数値の組を用いた先読み後であって当該特図 1 乱数値の組の当否判定するまでの期間内の例えば 1 回目の特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンド受信時に設定される。また、当該所定期間は当該 1 回目の特図 2 変動遊技から数えて合計 7 回の特図変動遊技（特図 1 変動遊技および特図 2 変動遊技のいずれでもよい）が実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 7 回目の特図変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 4 0 0 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割込み動作が生じた後の特図 1 および特図 2 変動遊技の合計の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は第 1 先読み演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実行された大当たりに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信を第 2 強制終了条件として設定する。

#### 【 0 2 5 3 】

主制御部 3 0 0 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果がはずれ（例えば停止図柄は特図 I）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_1s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_1e$  で特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から送信された特図 1 変動遊技の図柄変動開始コマンドを受信すると時刻  $t_s$  において第 1 先読み演出を開始し、当該特図 1 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。

#### 【 0 2 5 4 】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_1s$  から時刻  $t_1e$  の間）の時刻  $t_5$ 、時刻  $t$

6 および時刻  $t_7$  において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機 100 は、時刻  $t_5$  よりも早い時刻である時刻  $t_2 \sim$  時刻  $t_4$  で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻  $t_5 \sim$  時刻  $t_7$  で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。主制御部 300 は例えば、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_1e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_5s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_5e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_5e$  の時期には特図変動遊技が 1 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（図 12 に示す予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および時刻  $t_5s$  から時刻  $t_5e$  までの期間に実行される特図 1 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該インターバル期間内の時刻  $t_8$  において特図 2 始動情報が取得されている。

10

#### 【0255】

その後、時刻  $t_6$  および時刻  $t_7$  の当否判定が実行され、いずれも当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定されて、時刻  $t_5$  で取得された特図 2 始動情報と同様に処理されて特図 2 変動遊技が実行される。時刻  $t_7e$  の時期には特図 2 変動遊技が 3 回しか実行されていないので、第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、第 1 先読み演出を維持する。

20

#### 【0256】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_7$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば取得時刻  $t_7$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技の終了時刻から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_8s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_8e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。当該インターバル期間内および当該特図 2 変動遊技の実行期間内に特図 2 始動情報は取得されておらず、かつ、特図 2 保留数は 0 である。このため、次に取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が実行される。

30

#### 【0257】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_8e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_2s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_2e$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_2e$  の時期には特図変動遊技が 5 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および時刻  $t_2s$  から時刻  $t_2e$  までの期間に実行される特図 1 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該特図 1 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_9$  において特図 2 始動情報が取得されている。

40

#### 【0258】

パチンコ機 100 は、再び特図 2 始動情報が取得されたため、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技を実行する前に、時刻  $t_9$  で取得された特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技を実行する。

#### 【0259】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_2$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了する

50

と、取得時刻  $t_9$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{2e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{9s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{9e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{9e}$  の時期には特図変動遊技が 6 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および時刻  $t_{9s}$  から時刻  $t_{9e}$  までの期間に実行される特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。

【0260】

10

当該インターバル期間内および当該特図 2 変動遊技の実行期間内に特図 2 始動情報は取得されておらず、かつ、特図 2 保留数は 0 である。このため、次に取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が実行される。

【0261】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_9$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{9e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{3s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{3e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

【0262】

20

時刻  $t_{3e}$  の時点において第 1 先読み演出の実行契機となった、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報は当否判定されていないが、第 1 副制御部 400 は、例えば時刻  $t_{3s}$  の時期に特図変動遊技が 7 回実行されて第 1 強制終了条件を充足したと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の Yes）、時刻  $t_{3e}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で第 1 先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップ S1105）。このように、本実施の形態によるパチンコ機 100 は、特図 2 変動遊技の割込み実行後、特図 1 変動遊技および特図 2 変動遊技の実行回数が設定された所定回数に到達したために、第 1 先読み演出の開始の契機となった特図 1 始動情報を消化する前に第 1 先読み演出を終了する。

【0263】

30

取得時刻  $t_3$  の特図 1 変動遊技が終了した時点で、特図 2 変動遊技は保留されていないので、主制御部 300 は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{3e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{4s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後に特図 1 表示装置 212 に特図 A を停止表示して大当たりで当選したことを報知する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技中において強制終了状態が維持されており、この大当たりに係る特図 1 変動遊技の際には吉宗ゾーンによる予告専用モードでの演出が実行されないようになっている。

【0264】

40

図 21 (b) では、特図 1 先読み演出開始後の 1 回目の特図 1 変動遊技が実行される前に複数回数の特図 2 変動遊技が割込み実行されて特図 1 先読み演出が強制終了されるというタイミングチャートについて説明する。図 21 (b) に示すように、パチンコ機 100 の主制御部 300 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 230 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{0s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{0e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

【0265】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_{0s}$  から時刻  $t_{0e}$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判

50

定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図Ⅰ」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当りである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報の事前判定後に最初に実行される特図変動遊技の開始時刻とほぼ同時刻に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を実行するために所定の吉宗の画像を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

#### 【0266】

さらに、第 1 副制御部 400 は、特図 1 先読み演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 乱数値の組を用いた先読み後であって当該特図 1 乱数値の組の当否判定するまでの期間内の例えば 1 回目の特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンド受信時に設定される。また、当該所定期間は当該 1 回目の特図 2 変動遊技から数えて合計 5 回の特図変動遊技（特図 1 変動遊技および特図 2 変動遊技のいずれでもよい）が実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 5 回目の特図変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 400 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割込み動作が生じた後の特図 1 および特図 2 変動遊技の合計の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 400 は第 1 先読み演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実行された大当りに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信を第 2 強制終了条件として設定する。

#### 【0267】

図 21(b) に示すように、時刻  $t_{0e}$  後であって次の特図変動遊技の開始前の時刻  $t_5$  において、特図 2 始動情報が取得されている。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機 100 は、時刻  $t_5$  よりも早い時刻である時刻  $t_2$  ~ 時刻  $t_4$  で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻  $t_5$  で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。主制御部 300 は例えば、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図Ⅰ」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{1e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{5s}$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{5e}$  で特図 2 表示装置 214 に特図Ⅰを停止表示する。

#### 【0268】

第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 から送信された当該特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンドを受信すると時刻  $t_{5s}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_s$  において第 1 先読み演出を開始して当該特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{5e}$  の時期には特図変動遊技が 1 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（図 12 に示す予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および時刻  $t_{5s}$  から時刻  $t_{5e}$  までの期間に実行される特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_6$  において特図 2 始動情報が取得されている。このため、パチンコ機 100 は、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報に基づく特

図 1 変動遊技を実行する前に、時刻  $t_6$  で取得された特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技を実行する。

【0269】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_6$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_5e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_6s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_6e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_6e$  の時期には特図変動遊技が 2 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りではなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および時刻  $t_6s$  から時刻  $t_6e$  までの期間に実行される特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_7$  において特図 2 始動情報が取得されている。このため、パチンコ機 100 は、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技を実行する前に、時刻  $t_7$  で取得された特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技を実行する。

10

【0270】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_6$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_7$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_6e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_7s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_7e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_7e$  の時期には特図変動遊技が 3 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りではなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間および当該特図 2 変動遊技中も第 1 先読み演出を継続する。また、当該当該インターバル期間内の時刻  $t_8$  および当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_9$  において特図 2 始動情報が取得されている。このため、パチンコ機 100 は、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技を実行する前に、時刻  $t_8$  および時刻  $t_9$  で取得された特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技をそれぞれ実行する。

20

30

【0271】

取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報は当否判定され、当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定されて、時刻  $t_7$  で取得された特図 2 始動情報と同様に処理されて特図 2 変動遊技が実行される。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_8e$  の時期には特図 2 変動遊技が 4 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りではなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、取得時刻  $t_7$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技と取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技との間のインターバル期間中および取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技の実行期間中も第 1 先読み演出を継続する。

40

【0272】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_9$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば取得時刻  $t_8$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技の終了時刻から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_9s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_9e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。当該特図 2 変動遊技の実行期間内の時刻  $t_{10}$  において特図 2

50

始動情報が取得されている。

【0273】

時刻  $t_{9e}$  の時点において第1先読み演出の実行契機となった、取得時刻  $t_4$  の特図1始動情報は当否判定されていないが、第1副制御部400は、例えば時刻  $t_{9s}$  の時期に特図変動遊技が5回実行されて第1強制終了条件を充足したと判断して（予告演出強制終了処理のステップS1103のYes）、時刻  $t_{9e}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で第1先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップS1105）。このように、本実施の形態によるパチンコ機100は、特図2変動遊技の割込み実行後、特図1変動遊技および特図2変動遊技の実行回数が設定された所定回数に到達したために、第1先読み演出の開始の契機となった特図1始動情報を消化する前に第1先読み演出を終了する。

10

【0274】

パチンコ機100は、再び特図2始動情報が取得されたため、取得時刻  $t_1$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技を実行する前に、時刻  $t_{10}$  で取得された特図2始動情報に基づく特図2変動遊技を実行する。

【0275】

主制御部300は、取得時刻  $t_9$  の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_{10}$  の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{9e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{10s}$  から特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{10e}$  で特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持されている。

20

【0276】

当該インターバル期間内および当該特図2変動遊技の実行期間内に特図2始動情報は取得されておらず、かつ、特図2保留数は0である。このため、次に取得時刻  $t_1$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が実行される。

【0277】

主制御部300は、取得時刻  $t_{10}$  の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{10e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_1s$  から特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_1e$  で特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持されている。

30

【0278】

当該インターバル期間内および当該特図1変動遊技の実行期間内に特図2始動情報は取得されておらず、かつ、特図2保留数は0である。このため、次に取得時刻  $t_2$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が実行される。

【0279】

主制御部300は、取得時刻  $t_1$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_2$  の特図1始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_1e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_2s$  から特図1変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_2e$  で特図1表示装置212に特図Iを停止表示する。第1先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図1変動遊技中において強制終了状態が維持されている。

40

【0280】

当該インターバル期間内および当該特図1変動遊技の実行期間内に特図2始動情報は取得されておらず、かつ、特図2保留数は0である。このため、次に取得時刻  $t_3$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が実行される。

【0281】

主制御部300は、取得時刻  $t_2$  の特図1始動情報に基づく特図1変動遊技が終了する

50

と、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_2e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_3s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技中において強制終了状態が維持されている。

#### 【0282】

図示は省略するが、取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、主制御部 300 は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば取得時刻  $t_3$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻から所定のインターバル期間を経て特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後に特図 1 表示装置 212 に特図 A を停止表示して大当たりを選したことを報知する。第 1 先読み演出は、当該インターバル期間および当該特図 1 変動遊技中において強制終了状態が維持されており、この大当たりに係る特図 1 変動遊技の際には吉宗ゾーンによる予告専用モードでの演出が実行されないようになっている。

10

#### 【0283】

図 22 は、図 12 に示す予告演出強制終了処理における第 2 強制終了条件が充足することにより特図 1 先読み演出が強制終了する場合のタイミングチャートを示している。図 22 (a) に示すように、パチンコ機 100 の主制御部 300 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 230 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_0e$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

20

#### 【0284】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_0s$  から時刻  $t_0e$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当たり（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当たりである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_0$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_0s$  から終了時刻  $t_0e$  までの期間であって大当たりの事前判定結果を含む先読み結果情報コマンドの受信後の所定時刻（図 22 (a) では、例えば特図 1 変動遊技の実行期間のほぼ  $1/2$  が経過する時刻）に設定し、第 1 先読み演出の終了時刻を時刻  $t_4$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の終了時刻とほぼ同時刻に設定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定する。

30

40

#### 【0285】

第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当たりの情報を含む先読み結果情報コマンドを受信すると、吉宗ゾーンによる第 1 先読み演出を開始して当該特図 1 変動遊技の実行中に第 1 先読み演出を継続する。第 1 副制御部 400 は、吉宗ゾーンの演出態様による第 1 先読み演出を実行するために、所定の吉宗の画像を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

#### 【0286】

さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を行う契機となる特図 1 始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期およ

50



び当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_4$  の特図 1 乱数値の組を用いた先読み後であって当該特図 1 乱数値の組の当否判定するまでの期間内の例えば 1 回目の特図 2 変動遊技の図柄変動開始コマンド受信時に設定される。また、当該所定期間は特図 2 変動遊技が 6 回実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 6 回目の特図 2 変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 400 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割り込み動作が生じた後の特図 2 変動遊技の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 400 は第 1 先読み演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実行された大当りに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信を第 2 強制終了条件として設定する。

10

**【0287】**

主制御部 300 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_1s$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_1e$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_1e$  の時期には特図 2 変動遊技は実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（図 12 に示す予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間中および当該特図 1 変動遊技の実行期間中も第 1 先読み演出を継続する。

20

**【0288】**

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_1s$  から時刻  $t_1e$  の間）の時刻  $t_5$ 、時刻  $t_6$ 、時刻  $t_7$  および時刻  $t_8$  において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機 100 は、時刻  $t_5$  よりも早い時刻である時刻  $t_2$  ~ 時刻  $t_4$  で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻  $t_5$  ~ 時刻  $t_8$  で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。主制御部 300 は例えば、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_1e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_5s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_5e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_5e$  の時期には特図変動遊技が 1 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りでなくはずれであって第 2 強制終了条件も充足していないと判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の No）、当該インターバル期間中および当該特図 2 変動遊技の実行期間中も第 1 先読み演出を継続する。

30

**【0289】**

主制御部 300 は、取得時刻  $t_5$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_6$  の特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_5e$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_6s$  から特図 2 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_6e$  で特図 2 表示装置 214 に特図 A を停止表示して大当りに当選したことを報知する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_6e$  の時期には特図 2 変動遊技が 2 回しか実行されていないので第 1 強制終了条件は充足していないが（予告演出強制終了処理のステップ S1103 の No）、当否判定結果が大当りであって制御状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定して第 2 強制終了条件を充足していると判断して（予告演出強制終了処理のステップ S1107 の Yes）、当該特図 2 変動遊技の図柄変動停止コマンドを受信することによって時刻  $t_6e$  とほぼ同時刻の時刻  $t_e$  で第 1 先読み演出を強制終了する（予告演出強制終了処理のステップ S1109）。

40

**【0290】**

50

このように、本例では、時刻  $t_{6e}$  の時点において第 1 先読み演出の実行契機となった、取得時刻  $t_4$  の特図 1 始動情報は当否判定されていないが、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出を強制終了する。なお、時刻  $t_{6e}$  の時点において第 2 先読み演出も実行されている場合には、第 1 副制御部 400 は、第 2 先読み演出も強制終了する（予告演出強制終了処理のステップ S1109）。このように、本実施の形態によるパチンコ機 100 は、特図変動遊技が大当りに当選して制御状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定すると、第 1 先読み演出の開始の契機となった特図 1 始動情報を消化する前に第 1 先読み演出を終了するようになっている。

#### 【0291】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_6$  の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技が終了すると、所定のインターバル期間の経過後の時刻  $t_9$  に特別遊技（大当り遊技）を所定期間継続する。

#### 【0292】

図 22 (b) に示すタイミングチャートは、図 22 (a) のタイミングチャートに対して吉宗ゾーンへの突入タイミングが異なっている。図 22 (b) に示すように、パチンコ機 100 の主制御部 300 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 230 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{0s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻  $t_{0e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。

#### 【0293】

この特図 1 変動遊技の実行期間（時刻  $t_{0s}$  から時刻  $t_{0e}$  の間）の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当りである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の開

#### 【0294】

さらに、第 1 副制御部 400 は、第 1 先読み演出の第 1 強制終了条件および第 2 強制終了条件を設定する。本例では、第 1 副制御部 400 は、例えば図 22 (a) に示すタイミングチャートと同様の第 1 強制終了条件および第 2 強制終了を設定する。

#### 【0295】

主制御部 300 は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了すると、取得時刻  $t_1$  の特図 1 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_{0e}$  から所定のインターバル期間を経て時刻  $t_{1s}$  から特図 1 変動遊技を開始し、図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信し、所定時間経過後の時刻  $t_{1e}$  で特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{1s}$  とほぼ同時刻の時刻  $t_s$  から吉宗ゾーンの演出態様による第 1 先読み演出を開始する。第 1 副制御部 400 は、時刻  $t_{1e}$  の時期には特図 2 変動遊技は実行されていないので第 1 強制終了条件を充足しておらず（図 12 に示す予告演出強制終了処理のステップ S1103

のNo)、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して(予告演出強制終了処理のステップS1107のNo)、当該特図1変動遊技の実行期間中も第1先読み演出を継続する。

#### 【0296】

この特図1変動遊技の実行期間(時刻t1sから時刻t1eの間)の時刻t5および時刻t6において、特図2始動情報がそれぞれ取得される。本実施の形態によるパチンコ機100は特図2優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機100は、時刻t5よりも早い時刻である時刻t2~時刻t4で取得された特図1始動情報の当否判定よりも先に時刻t5および時刻t6で取得された特図2始動情報の当否判定を実行する。主制御部300は例えば、取得時刻t5の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ(例えば停止図柄は「特図I」)であると判定するとともに、例えば時刻t1eから所定のインターバル期間を経て時刻t5sから特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t5eで特図2表示装置214に特図Iを停止表示する。第1副制御部400は、時刻t5eの時期には特図変動遊技が1回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足しておらず(予告演出強制終了処理のステップS1103のNo)、当否判定結果が大当たりでなくはずれであって第2強制終了条件も充足していないと判断して(予告演出強制終了処理のステップS1107のNo)、当該インターバル期間中および当該特図2変動遊技の実行期間中も第1先読み演出を継続する。また、当該特図2変動遊技の実行期間の時刻t7および時刻t8において、特図2始動情報がそれぞれ取得されている。

#### 【0297】

主制御部300は、取得時刻t5の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、取得時刻t6の特図2始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当たり(例えば停止図柄は「特図A」)であると判定するとともに、例えば時刻t5eから所定のインターバル期間を経て時刻t6sから特図2変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t6eで特図2表示装置214に特図Aを停止表示して大当たり当選したことを報知する。第1副制御部400は、時刻t6eの時期には特図2変動遊技が2回しか実行されていないので第1強制終了条件を充足していないが(予告演出強制終了処理のステップS1103のNo)、当否判定結果が大当たりであって制御状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定すると第2強制終了条件を充足していると判断して(予告演出強制終了処理のステップS1107のYes)、当該特図2変動遊技の図柄変動停止コマンドを受信することによって時刻t6eとほぼ同時刻の時刻teで第1先読み演出を強制終了する(予告演出強制終了処理のステップS1109)。また、当該インターバル期間の時刻t9と、当該特図2変動遊技の実行期間の時刻t10および時刻t11とにおいて、特図2始動情報がそれぞれ取得されている。

#### 【0298】

本例では、時刻t6eの時点において第1先読み演出の実行契機となった、取得時刻t4の特図1始動情報は当否判定されていないが、第1副制御部400は、第1先読み演出を強制終了する。なお、時刻t6eの時点において第2先読み演出も実行されている場合には、第1副制御部400は、第2先読み演出も強制終了する(予告演出強制終了処理のステップS1109)。このように、本実施の形態によるパチンコ機100は、特図変動遊技が大当たり当選して制御状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行することが決定すると、吉宗ゾーン開始の契機となった特図1始動情報を消化する前に吉宗ゾーンを終了するようになっている。

#### 【0299】

主制御部300は、取得時刻t6の特図2始動情報に基づく特図2変動遊技が終了すると、所定期間のインターバル期間の経過後に特別遊技(大当たり遊技)を所定期間継続する。

#### 【0300】

図23は、最先に記憶された特図1始動情報に基づく特図1変動遊技がいわゆる熱い保留の場合の予告演出強制終了処理のタイミングチャートを示している。図23に示すよう

10

20

30

40

50

に、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、例えば時刻  $t_0$  において遊技球が特図 1 始動口 2 3 0 を通過することに基づいて取得された特図 1 乱数値の組を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えば大当り（例えば停止図柄は「特図 A」）であると判定するとともに、例えば時刻  $t_0$  において取得された特図 1 始動情報の当否判定結果の情報を含む図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。

#### 【 0 3 0 1 】

当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、当否判定結果が大当りであるという情報が含まれていることに基づいて、当該特図 1 変動遊技の当否判定結果を予告する特図予告演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。本例では、例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、特図予告演出の開始時刻  $t_s$  を時刻  $t_0$  に取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技の開始時刻  $t_{0s}$  から所定時間経過後である時刻  $t_s$  に設定し、特図予告演出の終了時刻  $t_e$  を当該特図 1 変動遊技の終了時刻  $t_{0e}$  とほぼ同時刻に設定するようになっている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図予告演出を例えば所定の吉宗の画像を用いる演出態様の「吉宗ゾーン」に設定するようになっている。

#### 【 0 3 0 2 】

さらに、時刻  $t_{0s}$  と時刻  $t_s$  との間の時刻  $t_1$ 、時刻  $t_2$ 、時刻  $t_3$  および時刻  $t_4$  において特図 1 始動情報が取得されてそれぞれ先読みされる。主制御部 3 0 0 は、時刻  $t_1 \sim t_3$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であり、時刻  $t_4$  において取得された特図 1 始動情報の事前判定結果は例えば大当り（例えば、停止図柄は「特図 A」）であるという情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。

#### 【 0 3 0 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば時刻  $t_4$  以後であって当該先読み結果情報コマンドの受信前に吉宗ゾーンに移行するための予備予告演出を実行している。このため、第 1 副制御部 4 0 0 は、当該先読み結果情報コマンドに大当りの事前判定結果の情報が含まれていても、既に特図予告演出を実行中であると判断して、当該特図 A に基づく第 1 先読み演出を設定しないようになっている。第 1 副制御部 4 0 0 は、時刻  $t_s$  において吉宗ゾーンによる特図予告演出を開始して当該特図 1 変動遊技の実行中に特図予告演出を継続するようになっている。第 1 副制御部 4 0 0 は、「吉宗ゾーン」による演出態様の特図予告演出を実行するために、例えば所定の吉宗の画像を演出表示領域 2 0 8 d に表示するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御するようになっている。

#### 【 0 3 0 4 】

さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図予告演出の第 1 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、特図予告演出を行う契機となる特図 1 始動情報の当否判定をした後である特定時期から所定期間を経過したことが判定できるように当該特定時期および当該所定期間を設定する。例えば当該特定時期は、取得時刻  $t_0$  の特図 1 始動情報を用いた当否判定後であって当該特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了するまでの期間内の例えば所定時刻（本例では、時刻  $t_s$ ）に設定される。また、当該所定期間は特図 2 変動遊技が 6 回実行される期間に設定される。当該所定期間の終了時刻は 6 回目の特図 2 変動遊技の終了時、すなわち第 1 副制御部 4 0 0 が図柄変動停止コマンドを受信した後となる。このように、本例では、当該所定期間は、特図 2 優先変動による特図 2 変動遊技の割込み動作が生じた後の特図 2 変動遊技の変動回数に対応付けて設定されている。さらに、第 1 副制御部 4 0 0 は特図予告演出の第 2 強制終了条件を設定する。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 強制終了条件における特定時期の経過後に実行された大当りに係る特図変動遊技の図柄変動停止コマンドの受信を第 2 強制終了条件として設定する。

#### 【 0 3 0 5 】

主制御部 3 0 0 は、時刻  $t_{0s}$  から所定時間経過後の時刻  $t_{0e}$  において特図 1 表示装置 2 1 2 に例えば特図 A を停止表示して大当りであることを報知するとともに、図柄変動停止コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、特図予告演出を終了するために、演出表示領域 2 0 8 d での所定の吉宗の画像の

表示を終了するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。また、当該特図 1 変動遊技の実行期間の時刻 t 5、時刻 t 6、時刻 t 7 および時刻 t 8 において、特図 2 始動情報がそれぞれ取得されている。

【0306】

本例のように、吉宗ゾーンが現在実行中の特図 1 変動遊技の当否判定結果を予告する特図予告演出であると、当該特図 1 変動遊技の実行期間中に特図 2 始動情報が取得されても、吉宗ゾーンの終了前に特図 2 変動遊技は割り込めないようになっている。このため、吉宗ゾーンの演出態様による特図予告演出は、強制終了される前に本来の終了条件が充足することにより終了する。

【0307】

主制御部 300 は、時刻 t 0 e から所定の期間に亘って大当り遊技を実行する。本実施の形態によるパチンコ機 100 は特図 2 優先変動の遊技台である。このため、パチンコ機 100 は、時刻 t 5 よりも早い時刻である時刻 t 1 ~ 時刻 t 4 で取得された特図 1 始動情報の当否判定よりも先に時刻 t 5 ~ 時刻 t 8 で取得された特図 2 始動情報の当否判定を実行する。このため、大当り遊技が終了してから所定時間が経過すると、主制御部 300 は、例えば時刻 t 5 において取得した特図 2 始動情報を用いた乱数抽選による当否判定結果が例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）であると判定するとともに、例えば時刻 t 1 s から特図 2 変動遊技を開始し、例えば時刻 t 5 において取得された特図 2 始動情報の当否判定結果の情報を含む図柄変動開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

【0308】

第 1 副制御部 400 は、受信した当該コマンドには当否判定結果がはずれであるという情報が含まれているため、特図予告演出の設定をしないようになっている。

【0309】

主制御部 300 は、当該特図 1 変動遊技の開始後所定時間を経過して時刻 t 1 e になると当該特図 1 変動遊技を終了するようになっている。図示は省略するが、その後、主制御部 300 は、取得時刻 t 6 ~ 時刻 t 8 の特図 2 始動情報に基づく特図 2 変動遊技を順次実行し、当該特図 2 変動遊技の変動中にさらに特図 2 始動情報が取得されないことを条件に、その後、取得時刻 t 1 ~ 時刻 t 4 の特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技を順次実行する。

【0310】

本実施の形態によるパチンコ機 100 における予告演出には、当該特図変動遊技を予告する特図予告演出も含まれており、当否判定結果に基づいて予告演出が行われる場合がある。予告演出であっても特図 2 変動遊技が割り込んで継続する場合と特図 2 変動遊技が割り込んで継続しない場合があるため、違和感・意外性によって善意の遊技者を楽しませることができる場合がある。また、特図予告演出中に擬似連による演出が実行される場合がある。パチンコ機 100 は、疑似連により特図 2 変動遊技の割り込みであると思わせて遊技者を楽しませることができる場合がある。

【0311】

図 13 (a) 乃至図 23 に示すタイミングチャートにおいてパチンコ機 100 は、特図 1 始動情報の先読みにより大当りの停止図柄が事前判定されるか、当否判定結果が大当りであると予告演出を開始するように構成されているが、これに限られない。例えば、パチンコ機 100 は、事前判定結果または当否判定結果がはずれではあるものの図柄変動時間が相対的に長い特図タイマ番号が選択された場合、すなわち大当りになる可能性が高いことを予告する場合には、予告演出を開始するように構成されていてもよい。

【0312】

図 24 は、本実施の形態によるパチンコ機 100 における保留表示画像の表示例を示している。保留表示画像は、第 2 先読み演出の演出態様として用いられ、特図先読み結果を報知する機能を発揮するようになっている。保留表示画像は、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d に設けられた保留表示領域 801 a ~ 801 d、802 a ~ 802 d に表示されるようになっている。図 24 (a) および図 24 (b) に示すように、特図

10

20

30

40

50

1用保留表示領域801a~801dは、装飾図柄表示装置208の表示画面内の左下に設けられており、特図1の先読み結果を示すようになっている。特図2用保留表示領域802a~802dは、装飾図柄表示装置208の表示画面内の右下に設けられており、特図2の先読み結果を示すようになっている。

#### 【0313】

特図1用保留表示領域801a、801b、801c、801dは、特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」、「先読み結果2」、「先読み結果3」、「先読み結果4」にそれぞれ対応付けられている。特図2用保留表示領域802a、802b、802c、802dは、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」、「先読み結果2」、「先読み結果3」、「先読み結果4」にそれぞれ対応付けられている。

10

#### 【0314】

特図1用保留表示領域801a~801dには、当否判定の結果が特図先読み処理のステップS305による事前判定の結果に基づいて例えば大当りになるかどうかを遊技者に事前に報知する特図1の保留表示画像701a~701dが表示される。特図1用保留表示領域801a~801dは、事前判定結果の停止図柄を予告する表示態様（例えば、後述の刀を表した画像による態様）による保留表示画像の予告報知の開始時または開始直後から例えば当該表示態様による保留表示画像に対応する始動情報を消化（当否判定直前または当否判定時）するまでの期間に保留表示画像を表示できるようになっている。第1副制御部400は、第1先読み演出を行っている期間中に、割り込み実行された特図2変動遊技の当否判定結果を報知する際に、当該第1先読み演出と、特図1用保留表示領域801a~801dの少なくともいずれかに保留表示画像701a~701dとを継続して表示するように装飾図柄表示装置208を制御できるようになっている。

20

#### 【0315】

特図2用保留表示領域802a~802dには、当否判定の結果が特図先読み処理のステップS303による事前判定の結果に基づいて例えば大当りになるかどうかを遊技者に事前に報知する特図2の保留表示画像がそれぞれ表示される。特図2用保留表示領域802a~802dは、事前判定結果の停止図柄を予告する表示態様（例えば、特図1の保留表示画像と同様の刀を表した画像（不図示）による態様）による保留表示画像の予告報知の開始時または開始直後から例えば当該表示態様による保留表示画像に対応する始動情報を消化（当否判定直前または当否判定時）するまでの期間に保留表示画像を表示できるようになっている。第1副制御部400は、第1先読み演出の継続中には特図2用保留表示領域802a~802dでの特図2の保留表示画像の予告による表示態様を行わない（予告による態様で表示しない）ように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。すなわち、第1副制御部400は、第1先読み演出を継続していない期間のみに予告による表示態様で特図2の保留表示画像を実行するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

30

#### 【0316】

本実施の形態によるパチンコ機100は、複数の表示態様の保留表示画像を有している。図24(a)は、単純な構成の保留表示画像を例示している。図24(a)に示すように、特図1用保留表示領域801a~801dに表示された保留表示画像701a~701dは、円形の画像で構成されている。当該保留表示画像701a~701dは、例えば表示色を変更することにより先読み結果の内容を表すようになっている。例えば表示色が青色（図24(a)では、青色を斜線で表している）の場合には大当りを示し、表示色が赤色（図24(a)では、赤色を黒色で表している）の場合には特図1変動遊技が保留されていることのみが示され、先読み結果の具体的内容は示されていない。なお、赤丸円形は、保留表示画像のデフォルト表示である。従って、図24(a)では、保留表示画像701a~701dは、「保留あり（先読み結果は非表示）」、「保留あり（先読み結果は非表示）」、「大当り」、「保留あり（先読み結果は非表示）」であることを示している。図24(a)では、特図2変動遊技の保留はなく、特図2用保留表示領域802a~802dには、保留表示画像が表示されていない。以下、特図1用保留表示領域801a~

40

50

801dおよび特図2用保留表示領域802a~802dに保留表示画像が表示されていない状態を破線の白色円形により表すことにする。

【0317】

図24(b)は、複雑な構成の保留表示画像を例示している。図24(b)に示すように、特図1用保留表示領域801a~801dに表示された保留表示画像701a~701dは、種々の絵柄による画像で構成されている。当該保留表示画像701a~701dは、例えば絵柄を変更することにより先読み結果の内容を表すようになっている。例えば刀の絵柄の場合には大当り(例えば停止図柄は「特図A」)または図柄変動時間が相対的に長いはずれ(例えば、スーパーリーチはずれ)を示し、米俵の絵柄の場合には大当り(例えば停止図柄は「特図B」)を示し、小判の絵柄の場合には特図1変動遊技が保留されていることのみが示され、先読み結果の具体的内容は示されていない。従って、図24(b)では、保留表示画像701a~701dは、「保留あり(先読み結果は非表示)」、「大当り(停止図柄は「特図B」)」、「大当り(停止図柄は「特図A」)」、「保留あり(先読み結果は非表示)」であることを示している。図24(b)では、特図2変動遊技の保留はなく、特図2用保留表示領域802a~802dには、保留表示画像が表示されていない。

10

【0318】

また、図24(a)および図24(b)には、装飾図柄表示装置208の表示画面のほぼ中央の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示

20

【0319】

図24(a)に示すように、保留表示画像が単純な構成の場合には、遊技者は特図2変動遊技の割り込み実行が生じて特図1変動遊技の熱い保留を忘れ難い。一方、図24(b)に示すように、保留表示画像が複雑な構成であって複数種類の絵柄が存在する場合には、遊技者は特図2変動遊技の割り込み実行が生じると特図1変動遊技の熱い保留がどれであるかを忘れてしまう場合がある。保留表示画像が複雑な構成であっても、当該保留表示画像による第2先読み演出と、例えば吉宗ゾーンによる第1先読み演出とを組み合わせることにより、特図2変動遊技の割り込み実行が生じた場合であっても、遊技者が特図1変動遊技の熱い保留がどれであるかを忘れてしまうことを防止できる場合がある。

30

【0320】

次に、予告演出を用いた特図変動遊技について図25乃至図37を用いて説明する。図25乃至図28は、図14(a)に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の一例を示している。図25(a)~図27(b)は、本実施の形態によるパチンコ機100での特図変動遊技における装飾図柄表示装置208の表示状態等を図上方から下方への時系列でそれぞれ示している。また、図25(a)~図27(b)には、装飾図柄表示装置208、特図1変動遊技の保留状態を示す特図1保留ランプ218および特図1変動遊技を表示する特図1表示装置212並びに特図2変動遊技の保留状態を示す特図2保留ランプ220および特図2変動遊技を表示する特図2表示装置214が示されている。図25(a)~図27(b)では理解を容易にするため、装飾図柄表示装置208、第1特図保留ランプ218、特図1表示装置212、第2特図保留ランプ220、特図2表示装置214の相対的な配置関係が図3の図示に対して異ならせて示されている。図25(a)~図27(b)にはそれぞれ、中央に装飾図柄表示装置208が示され、装飾図柄表示装置208の右下方に特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220が並んで示され、その下方に特図1表示装置212および特図2表示装置214が並んで示されている。

40

【0321】

また、特図1保留ランプ218は、特図1変動遊技の保留状態を最大4つまで表示できるように4個のLEDで構成されている。特図1保留ランプ218の4個のLEDは、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図1変動遊技に対応している。特図1保留ラ

50

ランプ 218 は、4 個の LED の左から順に特図 1 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 1 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

【0322】

また、特図 2 保留ランプ 220 は、特図 2 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 2 保留ランプ 220 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 2 変動遊技に対応している。特図 2 保留ランプ 220 は、4 個の LED の左から順に特図 2 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 2 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

10

【0323】

図 25 (a) に示すように、特図 1 表示装置 212 が特図 1 変動遊技を実行するとともに、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 の各領域には装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されている (図 14 (a) の時刻 t0)。また、このとき、特図 1 保留ランプ 218 および特図 2 保留ランプ 220 のそれぞれの 4 個の LED が消灯状態であって特図 1 および特図 2 変動遊技が保留されていない。なお、本例では、特図 2 表示装置 214 には、以前に実行された特図 2 変動遊技に係る停止図柄「特図 I」が停止表示が維持されている。

【0324】

20

また、特図 1 および特図 2 変動遊技が保留されていないので、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d に設けられた特図 1 用保留表示領域 801a ~ 801d および特図 2 用保留表示領域 802a ~ 802d には、保留表示画像が表示されていない。さらに、現時点では、パチンコ機 100 の制御状態は通常遊技状態 (例えば、非電サボ状態) であり、かつ、予告演出が実行されていないので、演出表示領域 208d には、海辺を表した背景画像が表示されている。

【0325】

その後、所定時間の経過後に特図 1 始動情報が 4 個取得され (図 14 (a) の時刻 t1 ~ 時刻 t4)、特図 1 保留ランプ 218 の 4 個の LED は赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図 1 始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部 300 は、例えば時刻 t1 ~ t3 において取得された特図 1 始動情報を例えばはずれ (例えば、停止図柄は「特図 I」) と事前判定し、時刻 t4 において取得された特図 1 始動情報を例えば大当たり (例えば、停止図柄は「特図 A」) と事前判定し、この事前判定結果を特図 1 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に「特図 I」を、「先読み結果 2」に「特図 I」を、「先読み結果 3」に「特図 I」を、「先読み結果 4」に「特図 A」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部 300 は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、特図 1 用保留表示領域 801a ~ 801d に、第 2 先読み演出としての保留表示画像 701a ~ 701d を表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。取得時刻 t1 ~ 取得時刻 t3 の特図 1 始動情報の先読み結果ははずれであるため、保留表示画像 701a ~ 701c は例えば赤丸を表した画像となる。取得時刻 t4 の特図 1 始動情報の先読み結果は大当たりであるため保留表示画像 701d は例えば刀を表した画像となる。

30

40

【0326】

また、図 14 (a) において説明したように、第 1 副制御部 400 は、事前判定結果が大当たりである特図 1 始動情報が含まれていることに基づいて、第 1 先読み演出の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様を決定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、例えば図 19 において説明したのと同様の条件で予告演出の第 1 強制終了条件および第 2 強制終了条件を設定する。

【0327】

その後、図 25 (c) に示すように、所定時間の経過後に、特図 1 表示装置 212 には

50



、特図 I が停止表示され、左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c には、「装飾 6 - 装飾 7 - 装飾 2」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される(図 14 (a) の時刻 t0e)。

#### 【0328】

パチンコ機 100 の主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図 1 始動情報(特図 1 乱数値の組)を特図 1 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、はずれ(停止図柄は「特図 I」)、図 25 (d) に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 212 を制御する(図 14 (a) の時刻 t1s)。このとき、特図 1 保留数が 1 つ減るので、主制御部 300 は、最先に記憶された特図 1 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 1 保留ランプ 218 の右端の LED が消灯する。これに同期して、主制御部 300 は、特図 1 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図 1 先読み結果のデータの順位が 1 ずつ繰り上がるように処理する。

10

#### 【0329】

また主制御部 300 はこれに同期して、特図 1 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 1 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。これにより、図 25 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 400 は、特図 1 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 701 c を赤丸の画像から刀を表した画像に変更し、さらに保留表示画像 701 d を消去するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。

20

#### 【0330】

特図 1 変動遊技を開始してから所定時間経過後に、第 1 副制御部 400 は、特図 1 先読み演出に移行するための予備予告を開始する。予備予告は例えば、図 25 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c の各領域に、吉宗の外形を有し「吉宗」の文字を中央に表した吉宗図柄を表示し、次いで、図 25 (f) に示すように、予備予告演出可動体 720 が装飾図柄表示装置 208 の上方から前面に降りてきて、中図柄表示領域 208 b の手前で停止するという一連の演出である。予備予告演出可動体 720 は、家紋とその中央の「吉宗」の文字とで構成された役物である。第 1 副制御部 400 は、第 2 副制御部 500 を介して予備予告演出可動体 720 を制御するようになっている。左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c の各領域に吉宗図柄が揃うことにより特図 1 先読み演出の開始が確定する。パチンコ機 100 は、特図 1 先読み演出の開始前に通常の装飾図柄とは表示態様の異なる吉宗図柄を表示することにより、予告演出の専用モードに移行することの遊技者の期待感を煽るようになっている。なお、予備予告は、予告演出とは別個の演出ではある。但し、予備予告は予告演出に含まれる演出であってもよい。

30

#### 【0331】

予備予告が開始されてから所定時間の経過後に、第 1 副制御部 400 は、特図 1 先読み演出としての「吉宗ゾーン」を開始する(図 14 (a) の時刻 ts で「吉宗ゾーン」が「OFF」から「ON」に変化)。図 25 (g) に示すように、第 1 先読み演出の開始時は、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d 内の上方に「吉宗ゾーン突入」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画が表示される。図 25 (h) に示すように、その後、演出表示領域 208 d に表示された「吉宗ゾーン突入」という文字は「吉宗ゾーン」という文字に変更され、その表示状態で特図 1 先読み演出は継続される。パチンコ機 100 は、特図 1 先読み演出(吉宗ゾーン)では通常時と背景表示を異ならせることで、予告演出の専用モードに移行したことを遊技者に報知するようになっている。

40

#### 【0332】

図 25 (e) 乃至図 25 (h) に示すように、保留表示画像 701 a ~ 703 c は、予

50

備予告演出や特図 1 先読み演出が開始されても、特図 1 用保留表示領域 8 0 1 a ~ 8 0 3 c に表示され続けるようになっている。また、図 2 5 ( h ) に示すように、装飾図柄変動表示は、特図 1 先読み演出開始してから所定時間の経過後に、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c に再表示される。

【 0 3 3 3 】

その後、図 2 6 ( a ) に示すように、所定時間の経過後に、特図 1 表示装置 2 1 2 には、特図 I が停止表示され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c には、「装飾 3 - 装飾 6 - 装飾 1」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される ( 図 1 4 ( a ) の時刻 t 1 e )。

【 0 3 3 4 】

パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図 1 乱数値の組を特図 1 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに ( 例えば、はずれ ( 停止図柄は「特図 I」 )、図 2 6 ( b ) に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 2 1 2 を制御する ( 図 1 4 ( a ) の時刻 t 2 s )。このとき、特図 1 保留数が 1 つ減るので、主制御部 3 0 0 は、最先に記憶された特図 1 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の左から 3 個目の L E D が消灯する。これに同期して、主制御部 3 0 0 は、特図 1 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図 1 先読み結果のデータの順位が 1 ずつ繰り上がるように処理する。

【 0 3 3 5 】

また主制御部 3 0 0 はこれに同期して、特図 1 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 1 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。これにより、図 2 6 ( b ) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 7 0 1 b を赤丸画像から刀を表した画像に変更し、さらに保留表示画像 7 0 1 c を消去するように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御する。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域 2 0 8 d に「吉宗ゾーン」という文字が表され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御する。

【 0 3 3 6 】

その後、図 2 6 ( c ) に示すように、所定時間の経過後に、特図 1 表示装置 2 1 2 には、特図 I が停止表示され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c には、「装飾 4 - 装飾 9 - 装飾 3」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される ( 図 1 4 ( a ) の時刻 t 2 e )。

【 0 3 3 7 】

図示は省略するが、パチンコ機 1 0 0 は、図 2 6 ( b ) および図 2 6 ( c ) おいて説明したのと同様の処理により、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の最先に記憶された特図 1 乱数値の組を当否判定して例えば特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示し、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c には、「装飾 6 - 装飾 7 - 装飾 2」を停止表示して、当該特図 1 乱数値の組に基づく特図 1 変動遊技がはずれであることを報知する ( 図 1 4 ( a ) の時刻 t 3 s ~ 時刻 t 3 e )。

【 0 3 3 8 】

パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、特図 1 表示装置 2 1 2 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図 1 乱数値の組を特図 1 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに ( 例えば、大当たり ( 停止図柄は「特図 A」 )、図 2 6 ( d ) に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 2 1 2 を制御する ( 図 1 4 ( a ) の時刻 t 4 s )。このとき、特図 1 保留数が 1 つ減るので、主制御部 3 0 0 は、最先に記憶された特図 1 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の左端の L E D が消灯する。これに同期して、主制御部 3 0 0 は、特図 1 用先

10

20

30

40

50

読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去する。

【0339】

また主制御部300はこれに同期して、特図1変動遊技の開始、当否判定結果および特図1変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図26(d)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少していると判断し、保留表示画像701aを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。

【0340】

特図1変動遊技を開始してから所定時間の経過後に、図26(e)に示すように、第1副制御部400は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続するスーパーリーチ演出を開始する。

【0341】

さらにその後、第1副制御部400は、演出表示領域208dでの特図1先読み演出に係る演出態様をスーパーリーチ演出に係る演出態様に変更するように装飾図柄表示装置208を制御する。図26(f)に示すように、例えば装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙し、両者が決闘したのちに、図26(g)に示すように、吉宗が勝利して剣豪が敗北する動画像を演出表示領域208dに表示する。

【0342】

また、装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙してから決闘している間は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続する。さらに、装飾図柄表示装置208は、吉宗が決闘に勝利するのに同期するように、中図柄表示領域208dに「装飾7」を表示し、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7-装飾7-装飾7」を揺れ変動状態で所定の期間表示する(図27(g)参照)。

【0343】

その後、図27(a)に示すように、パチンコ機100は、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7-装飾7-装飾7」の確定表示をすることにより当該特図1変動遊技が大当たりであることを報知する(図14(a)の時刻t4e)。また、第1副制御部400は、演出表示領域208dを特図1先読み演出に係る背景画像に切り替えるとともに、保留中の特図変動遊技が存在する場合には、保留表示画像を再表示し、その後当該背景画像の表示を終了する(図14(a)の時刻teで「吉宗ゾーン」が「ON」から「OFF」に変化)。

【0344】

その後、主制御部300は、大当たり遊技を開始するとともに、入賞演出コマンドを第1副制御部400に送信する。図27(b)に示すように、当該コマンドを受信した第1副制御部400は、大当たり遊技に係る演出(本例では、「大当たり!!」という文字画像)を演出表示領域208dに表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。

【0345】

本例では、吉宗ゾーン突入の契機となる特図1始動情報に基づく特図1変動遊技がスーパーリーチとなり、吉宗ゾーン専用の演出から当該スーパーリーチ用の演出に切り替わるようになっている。このスーパーリーチ用の演出は、吉宗ゾーン継続中にスーパーリーチが生じた場合のみに実行されるのではなく、吉宗ゾーンが継続されていなくてもスーパーリーチが生じた場合に実行されるようになっている。

【0346】

図28は、予備予告演出の他の例を示している。図28(a)は図25(e)に示す予備予告の他の例を示し、図28(b)は図25(f)に示す予備予告の他の例を示している。図28(a)および図28(b)に示すように、予備予告の際に、吉宗図柄が見えなくなる態様(例えば半透明の態様)でスーパーリーチ演出に用いる背景画像を演出表

10

20

30

40

50

示領域 208d に表示してもよい。これにより、パチンコ機 100 は、当該特図 1 変動遊技が大当りに当選するかも知れないという遊技者の期待感を大きくすることができる場合がある。

#### 【0347】

図 29 および図 30 は、図 14 (a) に示すタイミングチャートに対応する特図変動遊技の他の例を示している。図 25 乃至図 28 に示す例では、特図 1 始動情報を先読みした結果、大当りの停止図柄が事前判定されたことが特図 1 先読み演出の開始の契機となっているのに対し、本例によるパチンコ機 100 は、事前判定結果がはずれではあるものの図柄変動時間が相対的に長い特図タイマ番号が選択されたことが特図 1 先読み演出の開始の契機となっている。

10

#### 【0348】

図 29 (a) ~ 図 30 (b) は、本例のパチンコ機 100 での特図変動遊技における装飾図柄表示装置 208 の表示状態等を図上方から下方への時系列でそれぞれ示している。また、図 29 (a) ~ 図 30 (b) には、装飾図柄表示装置 208、特図 1 変動遊技の保留状態を示す特図 1 保留ランプ 218 および特図 1 変動遊技を表示する特図 1 表示装置 212 並びに特図 2 変動遊技の保留状態を示す特図 2 保留ランプ 220 および特図 2 変動遊技を表示する特図 2 表示装置 214 が示されている。図 29 (a) ~ 図 30 (b) では理解を容易にするため、装飾図柄表示装置 208、第 1 特図保留ランプ 218、特図 1 表示装置 212、第 2 特図保留ランプ 220、特図 2 表示装置 214 の相対的な配置関係が図 3 の図示に対して異ならせて示されている。図 29 (a) ~ 図 30 (b) にはそれぞれ、中央に装飾図柄表示装置 208 が示され、装飾図柄表示装置 208 の右下方に特図 1 保留ランプ 218 および特図 2 保留ランプ 220 が並んで示され、その下方に特図 1 表示装置 212 および特図 2 表示装置 214 が並んで示されている。

20

#### 【0349】

また、特図 1 保留ランプ 218 は、特図 1 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 1 保留ランプ 218 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 1 変動遊技に対応している。特図 1 保留ランプ 218 は、4 個の LED の左から順に特図 1 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 1 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

30

#### 【0350】

また、特図 2 保留ランプ 220 は、特図 2 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 2 保留ランプ 220 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 2 変動遊技に対応している。特図 2 保留ランプ 220 は、4 個の LED の左から順に特図 2 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 2 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0351】

本例によるパチンコ機 100 は、図 25 (a) 乃至図 25 (h) に示すのとはほぼ同様の特図 1 変動遊技を実行する。その際、本例では、第 1 副制御部 400 は、図 14 (a) に示す時刻 t4 で取得された特図 1 始動情報の事前判定結果がはずれではあるものの図柄変動時間が相対的に長い特図タイマ番号が選択されたことに基づいて特図 1 先読み演出を開始することを決定する。

40

#### 【0352】

図 14 (a) に示す時刻 t0 で取得された特図 1 始動情報に基づく特図 1 変動遊技が終了した後、図 29 (a) に示すように、所定時間の経過後に、特図 1 表示装置 212 には、特図 I が停止表示され、左中右図柄表示領域 208a、208b、208c には、「装飾 3 - 装飾 6 - 装飾 1」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される (図 14 (a) の時刻 t1e)。

#### 【0353】

50

パチンコ機 100 の主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図 1 乱数値の組を特図 1 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに（例えば、はずれ（停止図柄は「特図 I」）、図 29（b）に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 212 を制御する（図 14（a）の時刻 t2s）。このとき、特図 1 保留数が 1 つ減るので、主制御部 300 は、最先に記憶された特図 1 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 1 保留ランプ 218 の左から 3 個目の LED が消灯する。これに同期して、主制御部 300 は、特図 1 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図 1 先読み結果のデータの順位が 1 ずつ繰り上がるように処理する。

【0354】

10

また主制御部 300 はこれに同期して、特図 1 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 1 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。これにより、図 29（b）に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208a ~ 208c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 400 は、特図 1 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 701b を赤丸の画像から刀を表した画像に変更し、さらに保留表示画像 701c を消去するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。また、第 1 副制御部 400 は、特図 1 先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域 208d に「吉宗ゾーン」という文字が表され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置 208 を制御する。

20

【0355】

その後、図 29（c）に示すように、所定時間の経過後に、特図 1 表示装置 212 には、特図 I が停止表示され、左中右図柄表示領域 208a、208b、208c には、「装飾 4 - 装飾 9 - 装飾 3」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される（図 14（a）の時刻 t2e）。

【0356】

図示は省略するが、パチンコ機 100 は、図 29（b）および図 29（c）において説明したのと同様の処理により、特図 1 保留ランプ 218 の最先に記憶された特図 1 乱数値の組を当否判定して例えば特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示し、左中右図柄表示領域 208a、208b、208c には、「装飾 3 - 装飾 6 - 装飾 1」を停止表示して、当該特図 1 乱数値の組に基づく特図 1 変動遊技がはずれであることを報知する（図 14（a）の時刻 t3s ~ 時刻 t3e）。

30

【0357】

パチンコ機 100 の主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図 1 乱数値の組を特図 1 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに（例えば、はずれ（停止図柄は「特図 I」）、図 29（d）に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 212 を制御する（図 14（a）の時刻 t4s）。このとき、特図 1 保留数が 1 つ減るので、主制御部 300 は、最先に記憶された特図 1 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 1 保留ランプ 218 の左端の LED が消灯する。これに同期して、主制御部 300 は、特図 1 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去する。

40

【0358】

また主制御部 300 はこれに同期して、特図 1 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 1 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。これにより、図 29（d）に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208a ~ 208c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 400 は、特図 1 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 701a を消去するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。

【0359】

50

特図1変動遊技を開始してから所定時間の経過後に、図29(e)に示すように、第1副制御部400は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続するスーパーリーチ演出を開始する。

【0360】

さらにその後、第1副制御部400は、演出表示領域208dでの特図1先読み演出に係る演出態様をスーパーリーチ演出に係る演出態様に変更するように装飾図柄表示装置208を制御する。図29(f)に示すように、例えば装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙し、両者が決闘したのちに、図29(g)に示すように、剣豪が勝利して吉宗が敗北する動画像を演出表示領域208dに表示する。

【0361】

また、装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙してから決闘している間は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続する。さらに、装飾図柄表示装置208は、吉宗が決闘に敗北するのに同期するように、中図柄表示領域208dに「装飾3」を表示し、左中右図柄表示領域208a～208cに「装飾7-装飾3-装飾7」を揺れ変動状態で所定の期間表示する(図29(g)参照)。

【0362】

その後、図30(a)に示すように、パチンコ機100は、左中右図柄表示領域208a～208cには「装飾7-装飾3-装飾7」の確定表示をすることにより当該特図1変動遊技がはずれであることを報知する(図14(a)の時刻t4e)。また、第1副制御部400は、演出表示領域208dを特図1先読み演出に係る背景画像に切り替えるとともに、保留中の特図変動遊技が存在する場合には、保留表示画像を再表示し、その後当該背景画像の表示を終了する(図14(a)の時刻t4eで「吉宗ゾーン」が「ON」から「OFF」に変化)。

【0363】

図30(b)に示すように、パチンコ機100は、その後取得された特図1始動情報に基づいて特図1表示装置212および左中右図柄表示領域208a～208cにおいて特図1変動遊技を開始する。その際、演出表示領域208dには、通常用いられる海辺を表した背景画像が表示される。特図1先読み演出専用の背景画像から通常用いられる背景画像やその他の背景画像に切り替わるタイミングは、当該特図変動遊技の直前の特図変動遊技の終了直後(例えば、図30(a)に示す左中右図柄表示領域208a～208cでの「装飾7-装飾3-装飾7」の確定表示の直後)、または、当該特図変動遊技の開始時に設定されている。

【0364】

次に、図19に示すタイミングチャートに対応する予告演出を用いた特図変動遊技の具体例について図31および図32を用いて説明する。図31(a)乃至図32(f)は、本実施の形態によるパチンコ機100での特図変動遊技における装飾図柄表示装置208の表示状態等を図上方から下方への時系列でそれぞれ示している。また、図31(a)～図32(f)には、装飾図柄表示装置208、特図1変動遊技の保留状態を示す特図1保留ランプ218および特図1変動遊技を表示する特図1表示装置212並びに特図2変動遊技の保留状態を示す特図2保留ランプ220および特図2変動遊技を表示する特図2表示装置214が示されている。図31(a)～図32(f)では理解を容易にするため、装飾図柄表示装置208、第1特図保留ランプ218、特図1表示装置212、第2特図保留ランプ220、特図2表示装置214の相対的な配置関係が図3の図示に対して異ならせて示されている。図31(a)～図32(f)にはそれぞれ、中央に装飾図柄表示装置208が示され、装飾図柄表示装置208の右下方に特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220が並んで示され、その下方に特図1表示装置212および特図2表示装置214が並んで示されている。

【0365】

また、特図1保留ランプ218は、特図1変動遊技の保留状態を最大4つまで表示でき

10

20

30

40

50

るように4個のLEDで構成されている。特図1保留ランプ218の4個のLEDは、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図1変動遊技に対応している。特図1保留ランプ218は、4個のLEDの左から順に特図1変動遊技の保留数分のLEDを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図1変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0366】

また、特図2保留ランプ220は、特図2変動遊技の保留状態を最大4つまで表示できるように4個のLEDで構成されている。特図2保留ランプ220の4個のLEDは、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図2変動遊技に対応している。特図2保留ランプ220は、4個のLEDの左から順に特図2変動遊技の保留数分のLEDを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図2変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

10

#### 【0367】

図31(a)に示すように、特図1表示装置212が特図1変動遊技を実行するとともに、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の各領域には装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されている(図19の時刻t0s)。また、このとき、特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220のそれぞれの4個のLEDが消灯状態であって特図1および特図2変動遊技が保留されていない。なお、特図2表示装置214には、以前に実行された特図2変動遊技に係る停止図柄「特図I」が停止表示が維持されている。

20

#### 【0368】

また、特図1および特図2変動遊技が保留されていないので、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに設けられた特図1用保留表示領域801a~801dおよび特図2用保留表示領域802a~802dには、保留表示画像が表示されていない。さらに、現時点では、パチンコ機100の制御状態は通常遊技状態(例えば、非電サポ状態)であり、かつ、予告演出が実行されていないので、演出表示領域208dには、海辺を表した背景画像が表示されている。

#### 【0369】

その後、所定時間の経過後に特図1始動情報が4個取得され(図19の時刻t1~時刻t4)、特図1保留ランプ218の4個のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図1始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部300は、例えば時刻t1~時刻t3において取得された特図1始動情報を例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、時刻t4において取得された特図1始動情報を例えば大当たり(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、この事前判定結果を特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に「特図I」を、「先読み結果2」に「特図I」を、「先読み結果3」に「特図I」を、「先読み結果4」に「特図A」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図1用保留表示領域801a~801dに、第2先読み演出としての保留表示画像701a~701dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。取得時刻t1~取得時刻t3の特図1始動情報の先読み結果ははずれであるため、保留表示画像701a~701cは例えば赤丸を表した画像となる。取得時刻t4の特図1始動情報の先読み結果は大当たりであるため保留表示画像701dは例えば刀を表した画像となる。

30

40

#### 【0370】

また、第1副制御部400は、図19に示すタイミングチャートでの第1先読み演出と同様の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様に設定する。さらに、第1副制御部400は、例えば図19において説明したのと同様の条件で第1強制終了条件を設定する。また、第1副制御部400は、事前判定結果が大当たり、または、図柄変動時間が相対的に長いはずれである特図1始動情報が含まれていることを第2強制終了条件とし

50

て設定する。

【0371】

特図1変動遊技を開始してから所定時間経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出に移行するための予備予告を開始する。予備予告は例えば、図31(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に、吉宗の外形を有し「吉宗」の文字を中央に表した吉宗図柄を表示し、次いで、図31(d)に示すように、予備予告演出可動体720が装飾図柄表示装置208の上方から前面に降りてきて、中図柄表示領域208bの手前で停止するという一連の演出である。予備予告演出可動体720は、家紋とその中央の「吉宗」の文字とで構成された役物である。第1副制御部400は、第2副制御部500を介して予備予告演出可動体720を制御するようになっている。左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に吉宗図柄が揃うことにより特図1先読み演出の開始が確定する。パチンコ機100は、特図1先読み演出の開始前に通常の装飾図柄とは表示態様の異なる吉宗図柄を表示することにより、予告演出の専用モードに移行することの遊技者の期待感を煽るようになっている。

10

【0372】

予備予告が開始されてから所定時間の経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出としての「吉宗ゾーン」を開始する(図19の時刻tsで「吉宗ゾーン」が「OFF」から「ON」に変化)。図31(e)に示すように、第1先読み演出の開始時は、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d内の上方に「吉宗ゾーン突入」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像が表示される。図31(f)に示すように、その後、演出表示領域208dに表示された「吉宗ゾーン突入」という文字は「吉宗ゾーン」という文字に変更され、その表示状態で特図1先読み演出は継続される。パチンコ機100は、特図1先読み演出(吉宗ゾーン)では通常時と背景表示を異ならせることで、予告演出の専用モードに移行したことを遊技者に報知するようになっている。

20

【0373】

図31(c)乃至図31(f)に示すように、保留表示画像701a~703dは、予備予告演出や特図1先読み演出が開始されても、特図1用保留表示領域801a~803dに表示され続けるようになっている。また、図31(f)に示すように、装飾図柄変動表示は、特図1先読み演出開始してから所定時間の経過後に、左中右図柄表示領域208a~208cに再表示される。

30

【0374】

その後、図31(g)に示すように、特図1表示装置212には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾3-装飾6-装飾1」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される(図19の時刻te)。

【0375】

パチンコ機100の主制御部300は、特図1表示装置212に特図Iを停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図1乱数値の組を特図1乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、はずれ(停止図柄は「特図I」)、図31(h)に示すように、特図1変動遊技を開始するように特図1表示装置212を制御する(図19の時刻t1s)。このとき、特図1保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図1乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図1保留ランプ218の右端のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

40

【0376】

また主制御部300はこれに同期して、特図1変動遊技の開始、当否判定結果および特図1変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図31(h)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208

50



a ~ 208c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少していると判断し、保留表示画像701cを赤丸の画像から刀を表した画像に変更し、さらに保留表示画像701dを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、特図1先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域208dに「吉宗ゾーン」という文字が表され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置208を制御する。

【0377】

その後、所定時間の経過後に特図2始動情報が4個取得され(図19の時刻t5~時刻t8)、特図2保留ランプ220の4個のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図2始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部300は、例えば時刻t5~時刻t8において取得された特図1始動情報を例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」)と事前判定し、この事前判定結果を特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」~「先読み結果4」に「特図I」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図2用保留表示領域802a~802dに保留表示画像702a~702dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。取得時刻t5~取得時刻t8の特図2始動情報の先読み結果は全てはずれであるため、保留表示画像702a~702dは例えば赤丸を表した画像となる。

【0378】

その後、図32(b)に示すように、所定時間の経過後に、特図1表示装置212には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾4-装飾9-装飾3」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される(図19の時刻t1e)。

【0379】

本実施の形態によるパチンコ機100は特図2優先変動の遊技台である。このため、主制御部300は、時刻t5よりも早い時刻である時刻t2~時刻t4で取得された特図1始動情報の当否判定よりも先に時刻t5~時刻t8で取得された特図2始動情報の当否判定を実行する。

【0380】

パチンコ機100の主制御部300は、特図1表示装置212に特図Iを停止表示してから所定期間の経過後に、時刻t5で取得された特図2乱数値の組を特図2乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、はずれ(停止図柄は「特図I」)、図32(c)に示すように、特図1変動遊技を開始するように特図2表示装置214を制御する(図19の時刻t5s)。このとき、特図2保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図2乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図2保留ランプ220の右端のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

【0381】

また主制御部300はこれに同期して、特図2変動遊技の開始、当否判定結果および特図2変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図32(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図2保留数が1減少していると判断し、保留表示画像702dを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、特図1先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域208dに「吉宗ゾーン」という文字が表され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置208を制御する。

## 【0382】

図示は省略するが、パチンコ機100は、当該特図2変動遊技の判定結果の報知、および、図26(b)および図26(c)において説明したのとほぼ同様の処理(但し、特図1を特図2と読み替える)により、時刻t6~時刻t8においてそれぞれ取得された特図2乱数値の組と、時刻t5eおよび時刻t6s間のインターバル期間内の時刻t9において取得された特図2乱数値の組(図19参照)とを「当否判定 特図2変動遊技 当否判定結果の報知」の順に処理するようになっている。取得時刻t6の特図2乱数値の組に基づく特図2変動遊技の実行期間内の時刻t10において特図2乱数値の組が取得される(図19参照)。

## 【0383】

パチンコ機100の主制御部300は、取得時刻t9において取得された特図2乱数値の組に基づく特図2変動遊技の当否判定結果を特図2表示装置214に停止表示してから所定期間の経過後に、時刻t10において取得された特図2乱数値の組を特図2乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、図柄変動時間が相対的に長いはずれ(停止図柄は「特図I」)、図32(d)に示すように、特図2変動遊技を開始するように特図2表示装置214を制御する(図19の時刻t10s)。このとき、特図2保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図2乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図2保留ランプ220の左端のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去する。

## 【0384】

また主制御部300はこれに同期して、特図2変動遊技の開始、当否判定結果および特図2変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図32(d)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図2保留数が1減少していると判断し、保留表示画像702aを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。

## 【0385】

また、この特図2変動遊技中に特図2始動情報が取得され(図19の時刻t11)、図32(d)に示すように、特図2保留ランプ220の左端のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図2始動情報は先読みされる。主制御部300は、例えば時刻t11において取得された特図2始動情報を例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に「特図I」を記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。図32(d)に示すように、当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図2用保留表示領域802aに保留表示画像702aを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。取得時刻t11の特図2始動情報の先読み結果ははずれであるため、保留表示画像702aは例えば赤丸を表した画像となる。

## 【0386】

その後、図32(e)に示すように、所定時間の経過後に、特図2表示装置214には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾6-装飾7-装飾2」が停止表示され、当該特図2変動遊技がはずれであることが報知される(図19の時刻t10e)。

## 【0387】

時刻t10eにおいて第1先読み演出の実行契機となった、取得時刻t4の特図1始動情報は当否判定されていないが、第1副制御部400は、例えば当該特図2変動遊技開始の時期に特図2変動遊技が6回実行されて第1強制終了条件を充足したと判断して、時刻t10eとほぼ同時刻で第1先読み演出を強制終了する(図19の時刻teで「吉宗ゾー

10

20

30

40

50

ン」が「ON」から「OFF」に変化)。このように、本実施の形態によるパチンコ機 100 は、特図 2 変動遊技の実行回数が設定した所定回数に到達すると、第 1 先読み演出の開始の契機となった特図 1 始動情報を消化する前に第 1 先読み演出を終了する。

#### 【0388】

パチンコ機 100 の主制御部 300 は、特図 2 表示装置 214 に特図 I を停止表示してから所定期間の経過後に、時刻 t11 において取得された特図 2 乱数値の組を特図 2 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、はずれ。停止図柄は「特図 I」)、図 32(f) に示すように、特図 2 変動遊技を開始するように特図 2 表示装置 214 を制御する(図 19 の時刻 t11s)。このとき、特図 2 保留数が 1 つ減るので、主制御部 300 は、最先に記憶された特図 2 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 2 保留ランプ 220 の左端の LED が消灯する。これに同期して、主制御部 300 は、特図 2 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去する。

10

#### 【0389】

また主制御部 300 はこれに同期して、特図 2 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 2 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。これにより、図 32(f) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208a ~ 208c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 400 は、特図 2 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 702a を消去するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。また、特図 1 先読み演出は強制終了されているので、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d には、通常用いられる海辺を表した背景画像が表示されている。

20

#### 【0390】

パチンコ機 100 は、非電サボ中の特図 2 の当否判定では、非電サボ中の特図 1 の当否判定よりも相対的に短い変動時間が選択されるようになっており、非電サボ中の特図 2 の当否判定において相対的に長い変動(例えば、スーパーリーチ)が選択されると大当たりが確定するように構成されていてもよい。

#### 【0391】

次に、図 22(a) に示すタイミングチャートに対応する予告演出を用いた特図変動遊技の具体例について図 33 乃至図 35 を用いて説明する。図 33(a) 乃至図 35(d) は、本実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技における装飾図柄表示装置 208 の表示状態等を図上方から下方への時系列でそれぞれ示している。また、図 33(a) 乃至図 35(d) には、装飾図柄表示装置 208、特図 1 変動遊技の保留状態を示す特図 1 保留ランプ 218 および特図 1 変動遊技を表示する特図 1 表示装置 212 並びに特図 2 変動遊技の保留状態を示す特図 2 保留ランプ 220 および特図 2 変動遊技を表示する特図 2 表示装置 214 が示されている。図 33(a) 乃至図 35(d) では理解を容易にするため、装飾図柄表示装置 208、第 1 特図保留ランプ 218、特図 1 表示装置 212、第 2 特図保留ランプ 220、特図 2 表示装置 214 の相対的な配置関係が図 3 の図示に対して異ならせて示されている。図 33(a) 乃至図 35(d) にはそれぞれ、中央に装飾図柄表示装置 208 が示され、装飾図柄表示装置 208 の右下方に特図 1 保留ランプ 218 および特図 2 保留ランプ 220 が並んで示され、その下方に特図 1 表示装置 212 および特図 2 表示装置 214 が並んで示されている。

30

40

#### 【0392】

また、特図 1 保留ランプ 218 は、特図 1 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 1 保留ランプ 218 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 1 変動遊技に対応している。特図 1 保留ランプ 218 は、4 個の LED の左から順に特図 1 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 1 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0393】

また、特図 2 保留ランプ 220 は、特図 2 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示でき

50

るように4個のLEDで構成されている。特図2保留ランプ220の4個のLEDは、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図2変動遊技に対応している。特図2保留ランプ220は、4個のLEDの左から順に特図2変動遊技の保留数分のLEDを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図2変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0394】

図33(a)に示すように、特図1表示装置212が特図1変動遊技を実行するとともに、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の各領域には装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されている(図22(a)の時刻t0s)。また、このとき、特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220のそれぞれの4個のLEDが消灯状態であって特図1および特図2変動遊技が保留されていない。なお、特図2表示装置214には、以前に実行された特図2変動遊技に係る停止図柄「特図I」の停止表示が維持されている。

#### 【0395】

また、特図1および特図2変動遊技が保留されていないので、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに設けられた特図1用保留表示領域801a~801dおよび特図2用保留表示領域802a~802dには、保留表示画像が表示されていない。さらに、現時点では、パチンコ機100の制御状態は通常遊技状態(例えば、非電サポ状態)であり、かつ、予告演出が実行されていないので、演出表示領域208dには、海辺を表した背景画像が表示されている。

#### 【0396】

その後、所定時間の経過後に特図1始動情報が4個取得され(図22(a)の時刻t1~時刻t4)、特図1保留ランプ218の4個のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図1始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部300は、例えば時刻t1~時刻t3において取得された特図1始動情報を例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、時刻t4において取得された特図1始動情報を例えば大当たり(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、この事前判定結果を特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に「特図I」を、「先読み結果2」に「特図I」を、「先読み結果3」に「特図I」を、「先読み結果4」に「特図A」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図1用保留表示領域801a~801dに、第2先読み演出としての保留表示画像701a~701dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。取得時刻t1~取得時刻t3の特図1始動情報の先読み結果ははずれであるため、保留表示画像701a~701cは例えば赤丸を表した画像となる。取得時刻t4の特図1始動情報の先読み結果は大当たりであるため保留表示画像701dは例えば刀を表した画像となる。

#### 【0397】

また、第1副制御部400は、図22(a)に示すタイミングチャートでの第1先読み演出と同様の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様に設定する。さらに、第1副制御部400は、例えば図22(a)において説明したのと同様の条件で予告演出の第1強制終了条件および第2強制終了条件を設定する。

#### 【0398】

特図1変動遊技を開始してから所定時間経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出に移行するための予備予告を開始する。予備予告は例えば、図33(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に、吉宗の外形を有し「吉宗」の文字を中央に表した吉宗図柄を表示し、次いで、図33(d)に示すように、予備予告演出可動体720が装飾図柄表示装置208の上方から前面に降りてきて、中図柄表示領域208bの手前で停止するという一連の演出である。予備予告演出可動体720は、家紋とその中央の「吉宗」の文字とで構成された役物である。第1

副制御部400は、第2副制御部500を介して予備予告演出可動体720を制御するようになっている。左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に吉宗図柄が揃うことにより特図1先読み演出の開始が確定する。パチンコ機100は、特図1先読み演出の開始前に通常の装飾図柄とは表示態様の異なる吉宗図柄を表示することにより、予告演出の専用モードに移行することの遊技者の期待感を煽るようになっている。

#### 【0399】

予備予告が開始されてから所定時間の経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出としての「吉宗ゾーン」を開始する(図22(a)の時刻 $t_s$ で「吉宗ゾーン」が「OFF」から「ON」に変化)。図33(e)に示すように、第1先読み演出の開始時は、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d内の上方に「吉宗ゾーン突入」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像が表示される。図33(f)に示すように、その後、演出表示領域208dに表示された「吉宗ゾーン突入」という文字は「吉宗ゾーン」という文字に変更され、その表示状態で特図1先読み演出は継続される。パチンコ機100は、特図1先読み演出(吉宗ゾーン)では通常時と背景表示を異ならせることで、予告演出の専用モードに移行したことを遊技者に報知するようになっている。

10

#### 【0400】

図33(c)乃至図33(f)に示すように、保留表示画像701a~701dは、予備予告演出や特図1先読み演出が開始されても、特図1用保留表示領域801a~801dに表示され続けるようになっている。また、図33(f)に示すように、装飾図柄変動表示は、特図1先読み演出開始してから所定時間の経過後に、左中右図柄表示領域208a~208cに再表示される。

20

#### 【0401】

その後、図33(g)に示すように、特図1表示装置212には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾3-装飾6-装飾1」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される(図22(a)の時刻 $t_{0e}$ )。

#### 【0402】

パチンコ機100の主制御部300は、特図1表示装置212に特図Iを停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図1乱数値の組を特図1乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、はずれ(停止図柄は「特図I」)、図33(h)に示すように、特図1変動遊技を開始するように特図1表示装置212を制御する(図22(a)の時刻 $t_{1s}$ )。このとき、特図1保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図1乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図1保留ランプ218の右端のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

30

#### 【0403】

また主制御部300はこれに同期して、特図1変動遊技の開始、当否判定結果および特図1変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図33(h)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少していると判断し、保留表示画像701cを赤丸の画像から刀を表した画像に変更して保留表示画像701dを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、特図1先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域208dに「吉宗ゾーン」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置208を制御する。

40

#### 【0404】

その後、所定時間の経過後に特図2始動情報が4個取得され(図22(a)の時刻 $t_5$

50

～時刻 $t_8$ ）、特図2保留ランプ220の4個のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図2始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部300は、例えば時刻 $t_5$ 、時刻 $t_7$ および時刻 $t_8$ において取得された特図2始動情報を例えばはずれ（例えば、停止図柄は「特図I」）と事前判定し、時刻 $t_6$ において取得された特図2始動情報を例えば大当たり（例えば、停止図柄は「特図A」）と事前判定し、この事前判定結果を特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に「特図I」を、「先読み結果2」に「特図A」を、「先読み結果3」に「特図I」を、「先読み結果4」に「特図I」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。図34(a)に示すように、当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図2用保留表示領域802a～802dに保留表示画像702a～702dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。第1副制御部400は、第1先読み演出を継続していない期間のみに特図2の大当りに係る保留表示画像を予告による表示態様（例えば、刀の画像）で表示するようになっているが、現時点で第1先読み演出中なので、保留表示画像702bを予告による表示態様で表示しないように装飾図柄表示装置208を制御する。これにより、取得時刻 $t_6$ の特図2始動情報の先読み結果は大当たりであるものの、当該始動情報に対応する保留表示画像702bは刀を表した画像ではなく赤丸を表した画像が用いられる。この結果、図34(a)に示すように、保留表示画像702a～702dは例えば全て赤丸を表した画像となる。

【0405】

その後、図34(b)に示すように、所定時間の経過後に、特図1表示装置212には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾4 - 装飾9 - 装飾3」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される（図22(a)の時刻 $t_{1e}$ ）。

【0406】

本実施の形態によるパチンコ機100は特図2優先変動の遊技台である。このため、主制御部300は、時刻 $t_5$ よりも早い時刻である時刻 $t_2$ ～時刻 $t_4$ で取得された特図1始動情報の当否判定よりも先に時刻 $t_5$ ～時刻 $t_8$ で取得された特図2始動情報の当否判定を実行する。

【0407】

パチンコ機100の主制御部300は、特図1表示装置212に特図Iを停止表示してから所定期間の経過後に、時刻 $t_5$ で取得された特図2乱数値の組を特図2乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに（例えば、はずれ（停止図柄は「特図I」））、図34(c)に示すように、特図2変動遊技を開始するように特図2表示装置214を制御する（図22(a)の時刻 $t_{5s}$ ）。このとき、特図2保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図2乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図2保留ランプ220の右端のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

【0408】

また主制御部300はこれに同期して、特図2変動遊技の開始、当否判定結果および特図2変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図34(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a～208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図2保留数が1減少していると判断し、保留表示画像702dを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、特図1先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域208dに「吉宗ゾーン」という文字が表され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置208を制御する。

【0409】

その後、図34(d)に示すように、所定時間の経過後に、特図2表示装置214には、特図Iが停止表示され、左中右図柄表示領域208a、208b、208cには、「装飾6 - 装飾7 - 装飾2」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される(図22(a)の時刻t5e)。

#### 【0410】

パチンコ機100の主制御部300は、特図2表示装置214に特図Iを停止表示してから所定期間の経過後に、最先に記憶された特図2乱数値の組を特図2乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに(例えば、大当たり(停止図柄は「特図A」)、図34(e)に示すように、特図2変動遊技を開始するように特図2表示装置214を制御する(図22(a)の時刻t6s)。このとき、特図2保留数が1つ減るので、主制御部300は、最先に記憶された特図2乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図2保留ランプ220の左から3個目のLEDが消灯する。これに同期して、主制御部300は、特図2用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図2先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

#### 【0411】

また主制御部300はこれに同期して、特図2変動遊技の開始、当否判定結果および特図2変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。これにより、図34(e)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第1副制御部400は、特図2保留数が1減少していると判断し、保留表示画像702cを消去するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、特図1先読み演出が継続されていることを報知するために、演出表示領域208dに「吉宗ゾーン」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像を表示し続けるように装飾図柄表示装置208を制御する。

#### 【0412】

特図2変動遊技を開始してから所定時間の経過後に、図34(f)に示すように、第1副制御部400は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続するスーパーリーチ演出を開始する。

#### 【0413】

さらにその後、第1副制御部400は、演出表示領域208dでの特図1先読み演出に係る演出態様をスーパーリーチ演出に係る演出態様に変更するように装飾図柄表示装置208を制御する。図34(g)に示すように、例えば装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙し、両者が決闘した後、図34(h)に示すように、吉宗が勝利して剣豪が敗北する動画像を演出表示領域208dに表示する。

#### 【0414】

また、装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙してから決闘している間は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続する。さらに、装飾図柄表示装置208は、吉宗が決闘に勝利するのに同期するように、中図柄表示領域208dに「装飾7」を表示し、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」を揺れ変動状態で所定の期間表示する(図34(h)参照)。

#### 【0415】

その後、図35(a)に示すように、パチンコ機100は、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」の確定表示をすることにより当該特図2変動遊技が大当たりであることを報知する(図22(a)の時刻t6e)。また、当該特図2変動遊技が大当たりであるため第2強制終了条件が充足し、第1副制御部400は、演出表示領域208dを特図1先読み演出に係る背景画像に切り替え、その後当該背景画像の表示を終了する(図22(a)の時刻teで「吉宗ゾーン」が「ON」から「OFF」に変化)。また、第1副制御部400は、特図Aの図柄停止コマンドを受信したことに基づいて

、保留表示画像 701a ~ 701c および保留表示画像 702a、702b に関する特図先読み結果情報を RAM 408 の所定の記憶領域から消去するようになっていてもよい。さらに、第 1 副制御部 400 は、RAM 408 の所定の記憶領域に記憶されている保留数情報を当該コマンドとともに送信された保留数情報の内容に上書きして更新するようになっていてもよい。

#### 【0416】

その後、主制御部 300 は、大当り遊技を開始する（図 22（a）の時刻 t9）とともに、入賞演出コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。図 35（b）に示すように、当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、大当り遊技に係る演出（本例では、「大当り！！」という文字画像を用いた演出）を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。その後、主制御部 300 は、大当り遊技を終了するとともに、終了演出開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。図 35（c）に示すように、当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、大当り遊技終了演出（本例では、「大当り終了 ST 70 回！！」という文字画像を用いた演出）を演出表示領域 208d に表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。図 35（b）および図 35（c）に示すように、第 1 副制御部 400 は、大当り遊技中には保留表示画像を表示しないように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。

#### 【0417】

パチンコ機 100 の主制御部 300 は、大当り遊技が終了すると制御状態を通常遊技状態から特定遊技状態（例えば、電サポ中）に変更するとともに、制御状態の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、図 35（d）に示すように、特定遊技状態専用の演出（本例では、大盤振る舞いモード）を開始する。例えば第 1 副制御部 400 は、演出表示領域 208d に千両箱を抱えた吉宗が城下町で民衆に小判を配っている画像とともに、演出表示領域 208d 内の上方に液晶表示画面内 ST 回数表示部 254（詳細は後述）に ST 中に変動可能な特図変動遊技の残数「69」を表示するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。

#### 【0418】

さらに、主制御部 300 は、大当り遊技を終了してから所定期間の経過後に、時刻 t7 において取得された特図 2 乱数値の組を特図 2 乱数値記憶領域から読み出して当否判定するとともに（例えば、はずれ（停止図柄は「特図 I」）、図 35（d）に示すように、特図 2 変動遊技を開始するように特図 2 表示装置 214 を制御する。このとき、特図 2 保留数が 1 つ減るので、主制御部 300 は、最先に記憶された特図 2 乱数値の組のデータを消去する。この結果、特図 2 保留ランプ 220 の左から 3 個目の LED が消灯する。これに同期して、主制御部 300 は、特図 2 用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果 1」に記憶されたデータを消去するとともに、残余の特図 2 先読み結果のデータの順位が 1 ずつ繰り上がるように処理する。

#### 【0419】

また主制御部 300 はこれに同期して、特図 2 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 2 変動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。これにより、図 35（d）に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208a ~ 208c の各領域には、装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が開始される。また、第 1 副制御部 400 は、特図 2 保留数が 1 減少していると判断し、保留表示画像 702b を消去するように装飾図柄表示装置 208 を制御する。

#### 【0420】

また、本例では、第 2 強制終了条件が充足することにより特図 1 先読み演出が終了しており、特図 A の図柄停止コマンド受信前に記憶していた保留表示画像 701a ~ 701c および保留表示画像 702a、702b に関する特図先読み結果情報は、例えば消去されたり大当り遊技終了後に受信したコマンドに基づいて保留数情報の内容が上書きされたりしているので、図 35（d）に示すように、第 1 副制御部 400 は、刀を表した画像によ

10

20

30

40

50



り表示されていた保留表示画像 701c を赤丸の画像に変更するように装飾図柄表示装置 208 を制御するようになっている。またこの場合、図 35(c) に示す保留表示画像 701a ~ 701c および 702a は、特図 A の図柄停止コマンドとともに送信された保留数情報により更新された保留数情報に基づいている。また、保留表示画像 701a ~ 701c および保留表示画像 702a、702b に関する特図先読み結果情報が消去されたり大当たり遊技終了後に受信したコマンドに基づいて保留数情報の内容が上書きされたりしていなくても、第 1 副制御部 400 は、刀を表した画像により表示されていた保留表示画像 701c を赤丸の画像に変更するように装飾図柄表示装置 208 を制御してもよい。

#### 【0421】

次に、図 23 に示すタイミングチャートに対応する予告演出を用いた特図変動遊技の具体例について図 36 および図 37 を用いて説明する。図 36(a) 乃至図 37(g) は、本実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技における装飾図柄表示装置 208 の表示状態等を図上方から下方への時系列でそれぞれ示している。また、図 36(a) 乃至図 37(g) には、装飾図柄表示装置 208、特図 1 変動遊技の保留状態を示す特図 1 保留ランプ 218 および特図 1 変動遊技を表示する特図 1 表示装置 212 並びに特図 2 変動遊技の保留状態を示す特図 2 保留ランプ 220 および特図 2 変動遊技を表示する特図 2 表示装置 214 が示されている。図 36(a) 乃至図 37(g) では理解を容易にするため、装飾図柄表示装置 208、第 1 特図保留ランプ 218、特図 1 表示装置 212、第 2 特図保留ランプ 220、特図 2 表示装置 214 の相対的な配置関係が図 3 の図示に対して異ならせて示されている。図 36(a) 乃至図 37(g) にはそれぞれ、中央に装飾図柄表示装置 208 が示され、装飾図柄表示装置 208 の右下方に特図 1 保留ランプ 218 および特図 2 保留ランプ 220 が並んで示され、その下方に特図 1 表示装置 212 および特図 2 表示装置 214 が並んで示されている。

#### 【0422】

また、特図 1 保留ランプ 218 は、特図 1 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 1 保留ランプ 218 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 1 変動遊技に対応している。特図 1 保留ランプ 218 は、4 個の LED の左から順に特図 1 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 1 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0423】

また、特図 2 保留ランプ 220 は、特図 2 変動遊技の保留状態を最大 4 つまで表示できるように 4 個の LED で構成されている。特図 2 保留ランプ 220 の 4 個の LED は、図左から右に向かって順に、保留順序の早い特図 2 変動遊技に対応している。特図 2 保留ランプ 220 は、4 個の LED の左から順に特図 2 変動遊技の保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させるようになっている。なお、図において、特図 2 変動遊技が保留されている状態を黒丸で表し、保留されていない状態を白丸で表している。

#### 【0424】

図 36(a) に示すように、特図 1 表示装置 212 には前回の特図 1 変動遊技の当否判定結果である特図 I が停止表示され、特図 2 表示装置 214 には当該特図 1 変動遊技よりも前に実行された特図 2 変動遊技の当否判定結果である特図 I が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208a ~ 208c には、「装飾 6 - 装飾 7 - 装飾 2」が停止表示され、演出表示領域 208d には、通常表示される海辺を表した画像が表示され、特図 1 用保留表示領域 801a ~ 801d および特図 2 用保留表示領域 802a ~ 802d には、保留表示画像が表示されていない。

#### 【0425】

主制御部 300 は、この時点で取得された特図 1 始動情報(図 23 の時刻 t0)を当否判定するとともに(例えば、大当たり(停止図柄は「特図 A」)、図 36(b) に示すように、特図 1 変動遊技を開始するように特図 1 表示装置 212 を制御する(図 23 の時刻 t0s)。また、主制御部 300 は、特図 1 変動遊技の開始、当否判定結果および特図 1 変

動遊技の保留数等の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。

【0426】

当該コマンドを受信した第1副制御部400は、図36(b)に示すように、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示を実行するように装飾図柄表示装置208を制御する。さらに、第1副制御部400は、図23に示すタイミングチャートでの第1先読み演出と同様の実行開始時期、実行期間、実行終了時期および演出態様に設定する。さらに、第1副制御部400は、例えば図23において説明したのと同様の条件で予告演出の第1強制終了条件および第2強制終了条件を設定する。

【0427】

その後、所定時間の経過後に特図1始動情報が4個取得され(図23の時刻t1~時刻t4)、特図1保留ランプ218の4個のLEDは赤色に発光して点灯状態となる。また、取得された特図1始動情報はそれぞれ先読みされる。主制御部300は、例えば時刻t1~時刻t3において取得された特図1始動情報を例えばはずれ(例えば、停止図柄は「特図I」と事前判定し、時刻t4において取得された特図1始動情報を例えば大当たり(例えば、停止図柄は「特図A」と事前判定し、この事前判定結果を特図1用先読み結果記憶部の記憶領域「先読み結果1」に「特図I」を、「先読み結果2」に「特図I」を、「先読み結果3」に「特図I」を、「先読み結果4」に「特図A」をそれぞれ記憶する。さらに、主制御部300は、この事前判定結果の情報を含む先読み結果情報コマンドを第1副制御部400に送信する。

【0428】

当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図1用保留表示領域801a~801dに、保留表示画像701a~701dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。第1副制御部400は、受信したコマンドに大当たりの事前判定結果が含まれていても、特図1先読み演出が既に設定されているので、刀を表した画像を用いずに赤丸を表した画像の保留表示画像701a~701dを表示するように装飾図柄表示装置208を制御するようになっている。

【0429】

特図1変動遊技を開始してから所定時間経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出に移行するための予備予告を開始する。予備予告は例えば、図36(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に、吉宗の外形を有し「吉宗」の文字を中央に表した吉宗図柄を表示し、次いで、図36(d)に示すように、予備予告演出可動体720が装飾図柄表示装置208の上方から前面に降りてきて、中図柄表示領域208bの手前で停止するという一連の演出である。予備予告演出可動体720は、家紋とその中央の「吉宗」の文字とで構成された役物である。第1副制御部400は、第2副制御部500を介して予備予告演出可動体720を制御するようになっている。左中右図柄表示領域208a~208cの各領域に吉宗図柄が揃うことにより特図1先読み演出の開始が確定する。パチンコ機100は、特図1先読み演出の開始前に通常の装飾図柄とは表示態様の異なる吉宗図柄を表示することにより、予告演出の専用モードに移行することの遊技者の期待感を煽るようになっている。

【0430】

予備予告が開始されてから所定時間の経過後に、第1副制御部400は、特図1先読み演出としての「吉宗ゾーン」を開始する(図23の時刻tsで「吉宗ゾーン」が「OFF」から「ON」に変化)。図36(e)に示すように、第1先読み演出の開始時は、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d内の上方に「吉宗ゾーン突入」という文字が表示され、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像が表示される。図36(f)に示すように、その後、演出表示領域208dに表示された「吉宗ゾーン突入」という文字は「吉宗ゾーン」という文字に変更され、その表示状態で特図1先読み演出は継続される。パチンコ機100は、特図1先読み演出(吉宗ゾーン)では通常時と背景表示を異ならせることで、予告演出の専用モードに移行したことを遊技者に報知するようになっ

10

20

30

40

50

ている。

【0431】

図36(c)乃至図36(f)に示すように、保留表示画像701a~701dは、予備予告演出や特図1先読み演出が開始されても、特図1用保留表示領域801a~801dに表示され続けるようになっている。また、図36(f)に示すように、装飾図柄変動表示は、特図1先読み演出開始してから所定時間の経過後に、左中右図柄表示領域208a~208cに再表示される。図36(f)に示すように、例えば装飾図柄変動表示が左中右図柄表示領域208a~208cに再表示されてから所定時間経過後に特図2始動情報が取得される(図23の時刻t5)。

【0432】

また、第1副制御部400は、図36(g)に示すように、装飾図柄変動表示が左中右図柄表示領域208a~208cに再表示されてから擬似連を開始し、所定時間経過後に、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾3-装飾6-装飾1」を仮停止(擬似停止)するように装飾図柄表示装置208を制御する。

【0433】

図36(h)に示すように、当該仮停止してから所定期間経過後に、装飾図柄変動表示が左中右図柄表示領域208a~208cは再開され、その後所定時間経過後に特図2始動情報が取得される(図23の時刻t6)。その後所定期間経過後に、第1副制御部400は、図37(a)に示すように、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾4-装飾9-装飾3」を仮停止(擬似停止)するように装飾図柄表示装置208を制御する。図36(g)から始まる擬似連の実行中も演出表示領域208dには、「吉宗ゾーン」という文字画像と、その下方で吉宗が左から右に向かって走り続ける動画像とによる特図1先読み演出が実行されている。

【0434】

図37(b)に示すように、当該仮停止してから所定期間経過後に、装飾図柄変動表示が左中右図柄表示領域208a~208cは再開され、その後所定時間経過後に特図2始動情報が取得される(図23の時刻t7)。その後所定期間経過後に、図37(c)に示すように、第1副制御部400は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続するスーパーリーチ演出を開始する。左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」が表示されてから所定時間経過後に、特図2始動情報が取得される(図23の時刻t8)。

【0435】

さらにその後、第1副制御部400は、演出表示領域208dでの特図1先読み演出に係る演出態様をスーパーリーチ演出に係る演出態様に変更するように装飾図柄表示装置208を制御する。図37(d)に示すように、例えば装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙し、両者が決闘した後に、図37(e)に示すように、吉宗が勝利して剣豪が敗北する動画像を演出表示領域208dに表示する。

【0436】

また、装飾図柄表示装置208は、吉宗と剣豪とが対峙してから決闘している間は、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」を表示し、中図柄表示領域208bに装飾図柄変動表示を継続する。さらに、装飾図柄表示装置208は、吉宗が決闘に勝利するのに同期するように、中図柄表示領域208dに「装飾7」を表示し、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7-装飾7-装飾7」を揺れ変動状態で所定の期間表示する(図37(e)参照)。

【0437】

その後、所定時間の経過後に、図37(f)に示すように、パチンコ機100は、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7-装飾7-装飾7」の確定表示をすることにより当該特図1変動遊技が大当たりであることを報知する(図23の時刻te)。また、第1副制御部400は、演出表示領域208dを特図1先読み演出に係る背景画像に切り替え、その後当該背景画像の表示を終了する(図23の時刻teで「吉宗ゾーン」が「

10

20

30

40

50

ON」から「OFF」に変化)。

#### 【0438】

その後、主制御部300は、大当り遊技を開始するとともに、入賞演出コマンドを第1副制御部400に送信する。図37(g)に示すように、当該コマンドを受信した第1副制御部400は、大当り遊技に係る演出(本例では、「大当り!!」という文字画像を用いた演出)を演出表示領域208dに表示するように装飾図柄表示装置208を制御する。

#### 【0439】

本例では、スーパーリーチ実行中に保留表示画像が表示されているが、保留表示画像はスーパーリーチの実行中に表示されないようになっていてもよい。また、本例では、大当り遊技開始から大当り遊技実行中に保留表示画像が表示されていないが、保留表示画像は大当り遊技開始から大当り遊技実行中にも表示されていてもよい。

#### 【0440】

図38は、通常遊技状態時のモード変更に伴う背景画像の変更例を示している。本実施の形態によるパチンコ機100は、例えば通常遊技状態時に3つのモードが順次変更されるようになっている。パチンコ機100は例えば、図中上段に示す海辺の背景画像が用いられるモードと、図中中段に示す草原の背景画像が用いられるモードと、図中下段に示す城下町の背景画像が用いられるモードとを有している。パチンコ機100は、図中矢印で示すように、「海辺 草原 城下町 海辺」の順に繰り返しモード変更するようになっている。このモード変更は、例えば特図変動遊技の変動回数に基づいて変更されるようになっている。例えば、モード変更後に、特図1変動遊技および特図2変動遊技が合計20回実行されると、次のモードに変更されるようになっている。

#### 【0441】

パチンコ機100は、このモード変更の変動回数に特図1先読み演出の強制終了条件を関連付けて所定回数を設定するようにしてもよい。パチンコ機100は、例えばモード変更後に15回の特図変動遊技が実行されている場合には、特図変動遊技が5回実行されたら第1強制終了条件が充足するように設定してもよい。あるいは、パチンコ機100は、特図1先読み演出を開始することを決定したら、このモード変更の特図変動遊技のカウント数を0にリセットして、モード変更が実行されるのと同数(本例では、20回)の特図変動遊技が実行されたら第1強制終了条件が充足するように設定してもよい。

#### 【0442】

また、パチンコ機100は、所定条件が成立することによりモード変更する場合に、特図1先読み演出中も例えば第1副制御部400においてモード変更の抽選等を行っており、当該抽選に当選したことに基いて特図1先読み演出を強制終了するようにしてもよい。

#### 【0443】

##### 〔第2の実施の形態〕

次に、本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機100について図39乃至図52を用いて説明する。本実施の形態によるパチンコ機100は、図1乃至図38を用いて説明したパチンコ機100の構成や制御系と同様の構成や制御系を有している。また、本実施の形態によるパチンコ機100は、上記第1の実施の形態によるパチンコ機100と同様に、特図2始動口232に遊技球が進入可能である開状態と、特図2始動口232に遊技球が進入不能又は困難である閉状態とのいずれかの状態を取り得るように構成されている。例えば羽根部材232aと、例えば、普図変動遊技に当選したことに基いて、羽根部材232aを閉状態から開状態にさせる制御を行う可変部材開閉制御手段(例えば、CPU304、普図状態更新処理(ステップS221))とを有し、さらに所定の報知動作を行う例えば演出用ランプ250a~250d(詳細は後述)およびスピーカ120と、当該可変部材開閉制御手段が羽根部材232aを閉状態にさせる制御を行っている状態(例えば、電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態(詳細は後述)において、第一の個数の遊技球が特図2始動口232に進入すると例えば、第3報知動作態様による異常報

知動作（詳細は後述）を実行するように当該報知手段を制御する報知動作制御手段（例えば、CPU 404、図39に示す異常報知動作処理）とを備えている。以下、本実施の形態によるパチンコ機100における異常報知態様について図39乃至図52を用いて説明する。

#### 【0444】

本実施の形態によるパチンコ機100は、特定遊技状態中（例えば電サポ中）に第一の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球した場合には第一異常報知動作を実行し、通常遊技状態（例えば非電サポ中）に当該第一の個数を超える第二の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球した場合には第二異常報知動作を実行するようになっている。パチンコ機100は遊技状態に応じて異常報知動作の実行態様を異ならせるようになっている。この不正入球には、例えば特図2始動口232が何らかの外的要因（例えば、善意の遊技者による玉詰まり（ぶどう発生）、不正遊技者によるパチンコ機100の不正改造行為、羽根部材232aの故障等）により羽根部材232aが開放状態を維持している場合の入球が相当する。

#### 【0445】

図39は、本実施の形態によるパチンコ機100での異常報知動作処理の流れの一例を示すフローチャートである。当該異常報知動作処理は、例えば図10に示す第1副制御部メイン処理でのコマンド処理（ステップS407）、音制御処理（ステップS415）およびランプ制御処理（ステップS417）において実行されるようになっている。また、異常報知動作処理は、第1副制御部400がCPU 404によってRAM 408等を制御

#### 【0446】

異常報知動作処理のステップS1201ではまず、特図2始動口232に不正の入球があったか否かが判定される。例えば、主制御部タイマ割込処理の普図状態更新処理（ステップS221）により主制御部300のCPU 304が羽根部材232aを閉状態にさせる制御を行っている状態（例えば、図41において後程説明する電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態）において主制御部300から送信されるコマンドに特図2始動口232への入賞があったことを示す情報が含まれていたら（第1副制御部メイン処理のコマンド処理（ステップS407））、例えば第1副制御部400は特図2始動口232に不正の入球があったと判定してステップS1203に移行する。一方、例えば、主制御部300のCPU 304が羽根部材232aを開状態にさせる制御を行っている状態（例えば、図41において後程説明する電チュー開放許可オン状態や電チュー開閉オン状態）において主制御部300から送信されるコマンドに特図2始動口232への入賞があったことを示す情報、または、羽根部材232aの開閉の制御状態によらず特図2始動口232への入賞がないことを示す情報が含まれていたら（コマンド処理（ステップS407））、例えば第1副制御部400は特図2始動口232に不正の入球がなかったと判定して後述のステップS1203からステップS1210を実行せずに異常報知動作処理を終了する。

#### 【0447】

例えば、コマンド処理（ステップS407）において主制御部300から送信されたコマンドに、普図非作動中であることを示す情報が含まれているか、または、普図作動中であることを示す情報と羽根部材232aを閉鎖状態に保持する信号または羽根部材232aの開鎖期間であることを示す情報とが含まれていると、第1副制御部400は、主制御部300のCPU 304が羽根部材232aを閉鎖状態にさせる制御を行っている状態であると判定するようになっている。また、例えば、コマンド処理（ステップS407）において主制御部300から送信されたコマンドに、普図作動中であることを示す情報と主制御部300のCPU 304が羽根部材232aを開放状態にさせる制御を行っている状態を示す情報とが含まれていると、第1副制御部400は、主制御部300のCPU 304が羽根部材232aを開放状態にさせる制御を行っている状態であると判断するようになっている。

## 【 0 4 4 8 】

ステップ S 1 2 0 1 の次のステップ S 1 2 0 3 では、現在の制御状態が特定遊技状態であるか否かが判定される。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、現在の制御状態が例えば電サボ中（普図高確率状態中）であって特定遊技状態であると判定すると、後述のステップ S 1 2 0 5 およびステップ S 1 2 0 7 を実行せずにステップ S 1 2 0 9 に移行し、現在の制御状態が例えば電サボ中ではなく特定遊技状態でないと判定するとステップ S 1 2 0 5 に移行する。

## 【 0 4 4 9 】

例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された例えば時短フラグの値が「 1 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が非電サボ状態であることおよび大当り遊技中（大当り遊技開始を含む）であることを示す情報が含まれていない場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ当該大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が電サボ状態であることを示す情報が含まれておりかつ大当り遊技中（大当り遊技開始を含む）であることを示す情報が含まれていない場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ当該大当り遊技中フラグの値が「 1 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が電サボ状態であることを示す情報が含まれておりかつ大当り遊技中でない（大当り遊技終了を含む）ことを示す情報が含まれている場合のいずれかに該当すると判定すると、現在の制御状態が特定遊技状態であると判定するようになっている。なお、電サボ中の場合には時短フラグの値が「 1 」に設定され、電サボ中ではない非電サボ中の場合には時短フラグの値が「 0 」に設定され、大当り遊技中の場合には大当り遊技中フラグの値が「 1 」に設定され、大当り遊技中でない場合には大当り遊技中フラグの値が「 0 」に設定される。

## 【 0 4 5 0 】

一方、第 1 副制御部 4 0 0 は例えば、R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された例えば時短フラグの値が「 1 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が非電サボ状態であることまたは大当り遊技中（大当り遊技開始を含む）であることを示す情報が含まれている場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が電サボ状態または大当り遊技中（大当り遊技開始を含む）であることを示す情報が含まれていない場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 1 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が非電サボ状態であることおよび大当り遊技中でない（大当り遊技終了を含む）ことを示す情報が含まれている場合のいずれかに該当すると判定すると、現在の制御状態が特定遊技状態でないと判定するようになっている。

## 【 0 4 5 1 】

ステップ S 1 2 0 3 の次のステップ S 1 2 0 5 では、現在の制御状態が通常遊技状態であるか否かが判定される。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、現在の制御状態が例えば非電サボ中（普図低確率状態中）である、または、可変入賞口 2 3 4 が非動作状態（扉部材 2 3 4 a が閉状態）であって通常遊技状態であると判定すると、ステップ S 1 2 0 7 に移行し、現在の制御状態が例えば可変入賞口 2 3 4 が動作状態（扉部材 2 3 4 a が開状態）であって特別遊技状態であると判断すると、後述のステップ S 1 2 0 7 ~ ステップ S 1 2 1 0 を実行せずに異常報知動作処理を終了する。

## 【 0 4 5 2 】

例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された例えば時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば大当り遊技開始であることまたは扉部材 2 3 4 a が開放状態であることを示す情報が含まれていない場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 1 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が非電サボ状態であることを示す情報が含まれておりかつ大当り遊技終了

または扉部材 2 3 4 a が閉鎖状態であることを示す情報が含まれている場合のいずれかに該当すると判定すると、現在の制御状態が通常遊技状態であると判定するようになっている。

#### 【 0 4 5 3 】

一方、第 1 副制御部 4 0 0 は例えば、R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された例えば時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 0 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が大当り遊技中（大当り遊技開始を含む）であることを示す情報が含まれている場合、または、当該時短フラグの値が「 0 」かつ大当り遊技中フラグの値が「 1 」であって主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに例えば現在の制御状態が非電サボ状態であることおよび現在の制御状態が大当り遊技終了または扉部材 2 3 4 a が閉状態であることを示す情報が含まれていない場合のいずれかに該当すると判定すると、現在の制御状態が通常遊技状態ではなく特別遊技状態であると判定するようになっている。

10

#### 【 0 4 5 4 】

ステップ S 1 2 0 5 の次のステップ S 1 2 0 7 では、特図 2 始動口 2 3 2 に所定数以上の不正入球があったか否かが判断される。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が羽根部材 2 3 2 a を閉鎖状態にさせる制御を行っている状態であると判定してから当該状態が終了したと判定するまでの期間に、主制御部 3 0 0 から送信されるコマンドに含まれる特図 2 始動口 2 3 2 への不正入球数が所定数（例えば、2 個）以上になったと判定するとステップ S 1 2 0 9 に移行し、当該不正入球数が当該所定数に満たないと判定するとステップ S 1 2 1 0 に移行する。

20

#### 【 0 4 5 5 】

ステップ S 1 2 0 7 の処理は、同様の態様による異常報知動作が実行されるまでの不正入球数に関して特定遊技状態と通常遊技状態とで差を持たせるために設けられている。本実施の形態では、特定遊技状態において例えば 1 個の不正入球が検出されると異常報知動作が実行されるようになっているため、所定数は例えば 2 個に設定されている。当該所定数の設定値はこれに限られず、同様の態様による異常報知動作が実行されるための不正入球数が特定遊技状態よりも通常遊技状態の方が多くなるように設定されていれば、例えば保留上限数であったり、予め定めた個数（例えば 1 0 個）であったりしてもよい。

#### 【 0 4 5 6 】

30

例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 2 始動口 2 3 2 に不正入球した遊技球の入球数を累積加算して R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶するようになっている。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、R A M 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された不正入球数にステップ S 1 2 0 1 において判定した不正入球数を加算して元の記憶領域に記憶し直すようになっている。例えば第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が羽根部材 2 3 2 a を閉鎖状態に制御している状態であると判定してから当該状態が終了したと判定するまでの期間が終了するか、不正入球に対する処置（例えば、玉詰まり状態の解除や不正改造の処置等）のいずれかに該当すると、R A M 4 0 8 に記憶された当該入球数を 0 個にリセットするようになっている。パチンコ機 1 0 0 は、R A M 4 0 8 に記憶された当該入球数を電断復電や特図変動遊技が大当りに当選することに基づいて 0 個にリセットするように構成されていてもよい。

40

#### 【 0 4 5 7 】

ステップ S 1 2 0 3 またはステップ S 1 2 0 7 の次のステップ S 1 2 0 9 では、第 2 報知動作態様による異常報知動作が実行される。ステップ S 1 2 0 3 の次のステップ S 1 2 0 9 では第 1 副制御部 4 0 0 は例えば、特定遊技状態において特図 2 始動口 2 3 2 に遊技球が不正入球したと判定し、例えば第 1 副制御部メイン処理の音制御処理（ステップ S 4 1 5 ）およびランプ制御処理（ステップ S 4 1 7 ）において第 2 報知動作態様による第一異常報知動作（詳細は後述）を実行して異常報知動作処理を終了する。また、ステップ S 1 2 0 7 の次のステップ S 1 2 0 9 では第 1 副制御部 4 0 0 は例えば、通常遊技状態において特図 2 始動口 2 3 2 に所定数以上の遊技球が不正入球したと判定し、例えば第 1 副制

50

御部メイン処理の音制御処理（ステップS 4 1 5）およびランプ制御処理（ステップS 4 1 7）において第2報知動作態様による第二異常報知動作（詳細は後述）を実行して異常報知動作処理を終了する。

【0458】

ステップS 1 2 0 7の次のステップS 1 2 1 0では、第1報知動作態様による異常報知動作が実行される。例えば第1副制御部400は、通常遊技状態において特図2始動口232に所定数に満たない遊技球が不正入球したと判定すると（ステップS 1 2 0 7のNo）、例えば第1副制御部メイン処理のランプ制御処理（ステップS 4 1 7）において第1報知動作態様による第三異常報知動作（詳細は後述）を実行して異常報知動作処理を終了する。

10

【0459】

本実施の形態によるパチンコ機100は、通常遊技状態における異常報知動作態様が特定遊技状態における異常報知動作態様とほぼ同様の態様になるためには、通常遊技状態中の不正入球数が特定遊技状態中での不正入球数よりも多くなるように設定されている。

【0460】

本実施の形態では、第1副制御部400のCPU404は、特定遊技状態（例えば電サポ状態）において第一の個数（例えば、1個）の遊技球が特図2始動口232に不正入球するか、あるいは、通常遊技状態（例えば非電サポ状態）において第一の個数よりも多い所定数である第二の個数（例えば、2個）の遊技球が特図2始動口232に不正入球すると、例えば第2報知動作態様による異常報知動作を実行するようになっている。また、本実施の形態では、第1副制御部400のCPU404は、当該通常遊技状態中に当該第一の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球すると第2報知動作態様による異常報知動作よりも相対的に報知動作時間の短い例えば第1報知動作態様による第三異常報知動作を実行するようになっている。第1報知動作態様による第三異常報知動作の実行期間は相対的に短いため、第2報知動作態様による異常報知動作に先立って行われる警告報知としての機能を発揮する場合がある。

20

【0461】

次に、異常報知動作の報知態様について図40を用いて説明する。図40は、例えばROM406に記憶されている異常報知動作の報知態様決定テーブルの一例である。図40に示すように、異常報知動作は、第1乃至第4報知動作態様の4つに分類されている。第1報知動作態様は、異常報知動作処理でのステップS 1 2 1 0において第三異常報知動作が実行される際に選択される報知態様である。第1報知動作態様は、点灯中または点滅中の所定の演出用ランプ（例えば後述の演出用ランプ250a～250d）を0.5秒間消灯するとともに複数のセグメントで構成されるST回数表示部（例えば、後述のST回数表示部256）の全てのセグメントを0.5秒間非発光状態とする態様である。

30

【0462】

第2報知動作態様は、異常報知動作処理でのステップS 1 2 0 9において第一または第二異常報知動作が実行される際に選択される報知態様である。第2報知動作態様は、点灯中または点滅中の当該所定の演出用ランプを10秒間消灯するとともにST回数表示部の全てのセグメントを10秒間非発光状態とし、さらに、所定の音声出力部（例えば、スピーカ120）から所定のエラー音（例えば、「不正入賞エラーです！」等）を10秒間出力する態様である。

40

【0463】

本実施の形態では、通常遊技状態中に特図2始動口232に遊技球の不正入球があると、まず第1報知動作態様による第三異常報知動作が実行され（異常報知動作処理でのステップS 1 2 0 7のNoおよびステップS 1 2 1 0）、その後の通常遊技状態中にさらに特図2始動口232に遊技球の不正入球があると不正入球数が所定数を満たすまでは第1報知動作態様による第三異常報知動作が繰り返し実行され、当該不正入球数が当該所定数以上になると、所定の演出用ランプの消灯時間やST回数表示部の全セグメントの非発光時間が第1報知動作態様より長く、かつ、所定の音声出力部を用いた音声による第2報知動

50



作態様による第二異常報知動作が実行されるようになっている（異常報知動作処理でのステップS 1 2 0 7のY e sおよびステップS 1 2 0 9）。このように、本実施の形態によるパチンコ機1 0 0は、通常遊技状態中に特図2始動口2 3 2に遊技球の不正入球があると、報知時間の相対的に短い警告報知を実行し、その後に報知時間の相対的に長い異常報知動作を実行して、遊技者や遊技店員が不正入球を徐々に認識し易くなる段階的な異常報知を実行するようになっている。本実施の形態によるパチンコ機1 0 0は、通常遊技状態中の不正入球数が相対的に少ない場合には、所定の演出ランプやS T回数表示部の消灯時間が短かったり音声による異常報知を実行しなかったりするように構成されているので、異常報知動作に関する処理負担が軽減する場合がある。

#### 【0 4 6 4】

一方、本実施の形態では、特定遊技状態中に所定数に満たない個数の遊技球が特図2始動口2 3 2に不正入球した場合であっても、不正入球が検出される毎に演出用ランプ2 0 5 a ~ 2 5 0 dの消灯時間やS T回数表示部2 5 6の全セグメントの非発光時間が第1報知動作態様より長く、かつ、スピーカ1 2 0を用いた音声による第2報知動作態様による第一異常報知動作が実行されるようになっている（異常報知動作処理でのステップS 1 2 0 3のY e sおよびステップS 1 2 0 9）。また、本実施の形態では、特定遊技状態中に所定数以上の遊技球が特図2始動口2 3 2に累積的に不正入球した後も、第2報知動作態様による第一異常報知動作が実行されるようになっている。本実施の形態によるパチンコ機1 0 0によれば、特図2始動口2 3 2に遊技球が進入し易い特定遊技状態中では、第1報知動作態様による第三異常報知動作を実行せず直ちに第2報知動作態様による第一異常報知動作を実行することにより、不正入球が早期に発見できるので、不正入球に伴う被害の拡大を防止できる場合がある。

#### 【0 4 6 5】

第3報知動作態様は、例えば主制御部タイマ割込み処理でのデバイス監視処理（ステップS 2 3 7）において検出された所定のエラー（例えば賞球払出エラー、振動検知、磁石検知）を報知する第四異常報知動作を実行する際に選択される報知態様である。第3報知動作態様による異常報知は、現在の制御状態が特定遊技状態、通常遊技状態および特別遊技状態のいずれの制御状態であっても当該所定のエラーが検知されると実行される。第3報知動作態様は、検知された所定のエラーが解除されるまで所定の演出用ランプ（例えば、後述の演出用ランプ2 5 0 a ~ 2 5 0 d）を消灯するとともに、S T回数表示部（例えば、後述のS T回数表示部2 5 6）の全てのセグメントを非発光状態とし、さらに、当該所定のエラーに応じたメッセージを装飾図柄表示装置2 0 8の表示画面に表示する態様である。当該所定のエラーのうちの賞球払出エラーには、例えば、球タンクに球がなかったり球詰まりしたりして賞球払出ができないことに基づくエラーが相当する。

#### 【0 4 6 6】

第4報知動作態様は、例えばパチンコ機1 0 0の動作中に電断し、その後に復電した場合に選択される報知態様である。第4報知動作態様は、S T回数表示部（例えば、後述のS T回数表示部2 5 6）を構成する複数のセグメントのうちの一部を点滅し残余のセグメントを非発光状態とするとともに、装飾図柄表示装置2 0 8の表示画面に表示される液晶表示画面内S T回数表示部（例えば、液晶表示画面内S T回数表示部2 5 4（詳細は後述））に表示されていたS T中に可能な特図変動遊技の残数を消去する態様である。

#### 【0 4 6 7】

次に、電チュー開放処理に係るタイミングチャートについて図4 1を用いて説明する。図4 1（a）は、制御状態が特定遊技状態中での電チュー開放処理に係るタイミングチャートの一例を示し、図4 1（b）は、制御状態が通常遊技状態中での電チュー開放処理に係るタイミングチャートの一例を示している。図4 1（a）および図4 1（b）のそれぞれにおいて、図中上段から順に、「普図変動」は、普図変動遊技のタイミングチャートを示し、「電チュー開放許可」は、普図作動・普図非作動状態のタイミングチャートを示し、「電チュー開閉」は、羽根部材2 3 2 aの開閉状態のタイミングチャートを示し、「普図始動情報」は、普図始動情報が取得されたタイミング、すなわち普図始動口2 2 8への

10

20

30

40

50

遊技球の通過が検知されたタイミングを示し、「特図2始動情報」は、特図2始動情報が取得されたタイミング、すなわち特図2乱数値の組（特図2始動情報）が取得されたタイミングを示し、図中左から右に向かって時間の経過を表している。また、図41(a)および図41(b)のそれぞれにおいて、「普図変動」の「ON」は普図変動遊技が実行されていることを表し、「OFF」は普図変動遊技が実行されていないことを表している。

「電チュー開放許可」の「ON」は、普図作動中であって羽根部材232aを開放状態に制御することが許可されていることを表し、「OFF」は普図非作動中であって羽根部材232aを開放状態に制御することが許可されていないことを表している。「電チュー閉鎖」の「ON」は、羽根部材232aの開放期間、すなわち電チュー開放状態であることを表し、「OFF」は、羽根部材232aの閉鎖期間、すなわち電チュー閉鎖状態であることを表している。「普図始動情報」および「特図2始動情報」における黒色長方形は、普図始動情報や特図2始動情報が取得された時刻を示している。

10

#### 【0468】

図41(a)に示すように、特定遊技状態においてパチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻t0において遊技球が普図始動口228を通過することに基づいて取得された普図当選乱数値を用いた乱数抽選により普図変動遊技に当選したと判定すると第一所定条件が成立したと判定し、例えば時刻t1から普図変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t2で普図表示装置210に普図Aを停止表示する。これに同期して、パチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻t2において普図作動中（以下、「電チュー開放許可オン状態」と称する場合がある）とするとともに、各種ソレノイド332を制御して電チュー開放状態、すなわち羽根部材232aを開放状態とする。本実施の形態によるパチンコ機100は特定遊技状態では、1回の電チュー開放許可オン状態において電チューを3回開放状態とするようになっている。例えば電チュー開放許可オン状態は、時刻t2から時刻t12までの期間で継続され、その期間内で電チューは、時刻t2から時刻t5まで1回目の開放状態、時刻t5から時刻t7まで閉鎖状態、時刻t7から時刻t8まで2回目の開放状態、時刻t8から時刻t11まで閉鎖状態、時刻t11から時刻t12まで3回目の開放状態となる。

20

#### 【0469】

電チュー開放許可オン状態の期間（時刻t2から時刻t12の間）であり、かつ、羽根部材232aの開放状態（以下、「電チュー開閉オン状態」と称する場合がある）の期間（時刻t2から時刻t5、時刻t7から時刻t8および時刻t11から時刻t12の期間）は、遊技球が特図2始動口232に正規に入球可能な期間であるため、例えば時刻t2から時刻t5までの間の時刻t3や時刻t4において取得された特図2始動情報は、異常報知動作処理のステップS1201において正規の入球であって不正入球でないと第1副制御部400により判定される。

30

#### 【0470】

一方、普図非作動中（以下、「電チュー開放許可オフ状態」と称する場合がある）の期間は電チューの閉鎖状態が維持されるので、遊技球は特図2始動口232に入球できなくなる。このため、例えば時刻t12以降の時刻t13や時刻t14において取得される特図2始動情報は、異常報知動作処理のステップS1201において不正入球であると第1副制御部400により判定される。また、電チュー開放許可オン状態の期間（時刻t2から時刻t12の間）であっても、羽根部材232aの閉鎖状態（以下、「電チュー開閉オフ状態」と称する場合がある）の期間（時刻t5から時刻t7および時刻t8から時刻t11の期間）は電チューの閉鎖状態が維持されるため、遊技球は特図2始動口232に入球できなくなる。このため、例えば時刻t5から時刻t7の間の時刻t6や時刻t8から時刻t11の間の時刻t9や時刻t10において取得された特図2始動情報は、異常報知動作処理のステップS1201において不正入球であると第1副制御部400により判定される。

40

#### 【0471】

第1副制御部400は、時刻t6、時刻t9、時刻t10、時刻t13および時刻t1

50

4のそれぞれの特図2始動情報の取得に基づいて遊技球が特図2始動口232に入球したことを示す情報を含むコマンドを主制御部300からそれぞれ受信すると、特図2始動口232に不正入球があったと判定してそれぞれの時刻毎に図40に示す第2報知動作態様による第一異常報知動作を実行するように所定の演出用ランプおよび所定の音声出力部を制御するようになっている(異常報知動作処理のステップS1201のYes、ステップS1203のYesおよびステップS1209)。

【0472】

図41(b)に示すように、通常遊技状態においてパチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻t0において遊技球が普図始動口228を通過したことに基づいて取得された普図当選乱数値を用いた乱数抽選により普図変動遊技に当選したと判定すると第一所  
10  
定条件が成立したと判定し、例えば時刻t1から普図変動遊技を開始し、所定時間経過後の時刻t2で普図表示装置210に普図Aを停止表示する。これに同期して、パチンコ機100の主制御部300は、例えば時刻t2において普図作動中とするとともに、各種ソレノイド332を制御して電チュー開放状態、すなわち羽根部材232aを開放状態とする。本実施の形態によるパチンコ機100は通常遊技状態において、1回の電チュー開放許可オン状態において例えば1回だけ電チューを開放状態(電チュー開閉オン状態)とするようになっている。また、パチンコ機100は、例えば電チュー開放許可状態をオン状態とすることに同期させて電チュー開閉状態をオン状態とし、電チュー開放許可状態をオフ状態とすることに同期させて電チュー開閉状態をオフ状態とするようになっている。電  
20  
チュー開放許可オン状態の期間は、例えば電チュー開閉オン状態の期間とほぼ同じ長さになっている。例えば電チュー開放許可オン状態は、時刻t2から時刻t4までの期間で継続され、電チュー開閉オン状態も時刻t2から時刻t4までの期間で継続されるようになっている。

【0473】

電チュー開放許可オン状態の期間(時刻t2から時刻t4の間)は、電チュー開閉オン状態であって遊技球が特図2始動口232に正規に入球可能な期間であるため、例えば時刻t2から時刻t4までの間の時刻t3において取得された特図2始動情報は、異常報知動作処理のステップS1201において正規の入球であって不正入球でないと第1副制御部400により判定される。

【0474】

一方、時刻t4から次の電チュー開放許可オン状態(不図示)になるまでの期間である普図非作動中の期間は電チューの開鎖状態が維持されるので、遊技球は特図2始動口232に入球できなくなる。このため、例えば時刻t4以降の時刻t5、時刻t6および時刻t7においてそれぞれ取得される特図2始動情報は、異常報知動作処理のステップS1201において不正入球であると第1副制御部400により判定される。

【0475】

第1副制御部400は、時刻t5での特図2始動口232への入球に係る情報を含むコマンドを主制御部300から受信すると、特図2始動口232に不正入球があったと判定して図40に示す第1報知動作態様による第三異常報知動作を実行するように所定の演出用ランプを制御するようになっている(異常報知動作処理のステップS1201のYes、ステップS1203のNo、ステップS1205のYes、ステップS1207のNo  
40  
およびステップS1210)。

【0476】

また、第1副制御部400は、時刻t6での特図2始動口232への入球に係る情報を含むコマンドを主制御部300から受信すると、不正入球が累積で2個となって所定数(本例では、2個)以上になったと判定し、図40に示す第2報知動作態様による第二異常報知動作を実行するように所定の演出用ランプおよび所定の音声出力部を制御するようになっている(異常報知動作処理のステップS1201のYes、ステップS1203のNo、ステップS1205のYes、ステップS1207のYesおよびステップS1209)。  
50

## 【0477】

さらに、第1副制御部400は、時刻t7での特図2始動口232への入球に係る情報を含むコマンドを主制御部300から受信すると、不正入球が累積で3個となって所定数以上であると判定し、図40に示す第2報知動作態様による第二異常報知動作を実行するように演出用ランプ250a~250dおよびスピーカ120を制御するようになっている(異常報知動作処理のステップS1201のYes、ステップS1203のNo、ステップS1205のYes、ステップS1207のYesおよびステップS1209)。

## 【0478】

本実施の形態によるパチンコ機100は、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれの場合も、所定期間の経過毎に不正入球数を0にリセットするように構成されている。本実施の形態では、当該所定期間は例えば、主制御部300のCPU304が羽根部材232aを閉鎖状態にさせる制御を行っている状態であると判定してから当該状態が終了したと判定する期間に設定されている。当該期間は、電チュー開放許可状態がオン状態からオフ状態に切り替わってから次にオン状態になるまでの期間に相当する。例えば、図41(a)では、当該期間は、時刻t12から次の電チュー開放許可状態がオン状態(不図示)となるまでであり、図41(b)では、当該期間は、時刻t4から次の電チュー開放許可状態がオン状態(不図示)となるまでである。さらに、本実施の形態では、電チュー開閉オフ期間も主制御部300のCPU304が羽根部材232aを閉鎖状態にさせる制御を行っている状態であると判定してから当該状態が終了したと判定する期間に相当する。

## 【0479】

本実施の形態では、電チュー開放許可オン状態またはオフ状態のいずれの状態であるのかは、例えば普図ステータスすなわち普図作動中か普図非作動中かで判定するようになっている。また、電チュー開閉オン状態またはオフ状態のいずれの状態であるのかは、例えば羽根開放時間管理用タイマまたは羽根閉鎖時間管理用タイマのいずれがカウントされているのかで判定するようになっている。主制御部300が電チュー開放許可状態をオン状態からオフ状態またはオフ状態からオン状態に切り替えてから第1副制御部400が電チュー開放許可状態の切り替わったことを判定するまでには所定時間を要する。このため、主制御部300が電チュー開放許可状態をオフ状態からオン状態に切り替える直前(例えば図41(a)に示す時刻t2の直前)に特図2始動情報が取得されると、当該特図2始動情報は不正入球と判定される期間に取得されたにもかかわらず、主制御部300の電チュー開放許可状態切り替え制御の時刻と、当該切り替え制御の時刻の第1副制御部400の判定の時刻との時間差によって、第1副制御部400は当該特図2始動情報を不正入球でないと判定してしまう可能性がある。また、主制御部300が電チュー開放許可状態をオン状態からオフ状態に切り替える直前(例えば図41(a)に示す時刻t12の直前)に特図2始動情報が取得されると、当該特図2始動情報は不正入球と判定される期間に取得されていないにもかかわらず、主制御部300の電チュー開放許可状態切り替え制御の時刻と、当該切り替え制御の時刻の第1副制御部400の判定の時刻との時間差によって、第1副制御部400は当該特図2始動情報を不正入球であると判定してしまう可能性がある。また、電チュー開閉状態のオン状態からオフ状態またはオフ状態からオン状態への切り替えについても電チュー開放許可状態の切り替え時と同様の問題が生じる可能性がある。

## 【0480】

そこで、本実施の形態によるパチンコ機100では、遊技球が特図2始動口232に不正入球したと判定する許容期間が、例えば主制御部300が電チュー開放許可状態をオフ状態からオン状態に切り替えるよりも前、オン状態からオフ状態に切り替えた後、電チュー開閉状態をオフ状態からオン状態に切り替えるよりも前およびオン状態からオフ状態に切り替えた後にそれぞれ設定されていてもよい。さらに、この許容期間は、特定遊技状態と通常遊技状態とで異なるように設定されており、例えば特定遊技状態の方が長くなるように設定されていてもよい。

## 【0481】

次に、本実施の形態の実施例によるパチンコ機 100 における異常報知動作態様について図 42 乃至図 52 を用いて説明する。本実施例によるパチンコ機 100 の構成や制御系は、図 1 乃至図 41 を用いて説明したパチンコ機 100 の構成や制御系とほぼ同様であるため、異なる点のみを簡述する。図 42 は、本実施例によるパチンコ機 100 の遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。図 42 において、図 3 に示すパチンコ機 100 の遊技盤 200 と同一の作用・機能を奏する構成要素には同一の符号を付してその説明は省略する。

#### 【0482】

図 42 に示すように、本実施例によるパチンコ機 100 は、特図 1 変動遊技に係る第一図柄を停止表示可能な特図 1 表示装置 212 と、特図 2 変動遊技に係る第二図柄を停止表示可能な特図 2 表示装置 214 とを有している。本実施例によるパチンコ機 100 の遊技領域 124 内における特図 1 および特図 2 表示装置 212、214 の相対的な配置位置は、図 3 に示すパチンコ機 100 の遊技領域 124 内における特図 1 および特図 2 表示装置 212、214 の相対的な配置位置とほぼ同様になっている。

#### 【0483】

本実施例によるパチンコ機 100 は、遊技盤 200 の前面をその法線方向に見て、一对の羽根部材 232a を備えた 1 つの特図 2 始動口 232 と、1 つの扉部材 234a を備えた 1 つの変入賞口 234 と、1 つの普図始動口 228 とが遊技領域 124 内の右下方に配置されている。特図 2 始動口 232 は、装飾図柄表示装置 208 の下方右寄りに配置されている。変入賞口 234 は、特図 2 始動口 232 の隣接下方に配置されている。普図始動口 228 は、特図 2 始動口 232 の隣接右上方に配置されている。

#### 【0484】

普図始動口 228 の上方であって装飾図柄表示装置 208 の右隣には、ST 回数表示部 256 が配置されている。ST 回数表示部 256 は、第二所定条件の成立後、すなわち停止図柄が特図 A または特図 B に係る大当り遊技後のスペシャルタイム (ST) 終了までに実行可能な特図変動遊技の残数を表示するようになっている。ST 回数表示部 256 は、8 の字型に配置された 7 個のセグメントを 2 組有している。ST 回数表示部 256 は第 1 副制御部 400 により発光・非発光が制御されるようになっている。当該スペシャルタイム (ST) は例えば、特別遊技状態終了後に羽根部材 232a が開放し易い可変部材易開状態 (特定遊技状態) に移行してから特図 1 変動遊技と特図 2 変動遊技との合計変動回数が所定回数 (本例では、100 回) に到達した場合に当該可変部材易開状態を終了するまでの期間継続される。なお、図 42、後述の図 43 乃至 16 および図 47 乃至図 52 では、ST 回数表示部 256 のセグメントの発光状態は黒色または薄墨色で表され、非発光状態は白色で表されている。

#### 【0485】

装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d には、液晶表示画面内 ST 回数表示部 254 が表示されるようになっている。液晶表示画面内 ST 回数表示部 254 は、ST 回数表示部 256 と同様に、大当り遊技後のスペシャルタイム終了までに実行される特図変動遊技の残数を表示するようになっている。

#### 【0486】

本実施例によるパチンコ機 100 は、遊技領域 124 に放出された遊技球の流下経路として、相互に打ち分け可能な第一経路としての左打ちのルート A と第二経路としての右打ちのルート B とを有している。相互に打ち分け可能とは、遊技球を発射させる発射装置 110 (図 1 参照) を遊技者が球発射ハンドル 134 を介して操作することにより左打ちのルート A と右打ちのルート B とに遊技球を打ち分け可能であることをいう。右打ちのルート B には、当該ルートを通過する遊技球を普図始動口 228、特図 2 始動口 232 および変入賞口 234 に誘導する誘導部 252 が配置されている。誘導部 252 は、外レール 202 から突出して設けられ、ST 回数表示部 256 と普図始動口 228 との間に配置されている。

#### 【0487】

特図 1 始動口 2 3 0 は、右打ちのルート B と比較して左打ちのルート A を通過する遊技球が相対的に進入し易い位置に配置されている。特図 2 始動口 2 3 2 は左打ちのルート A と比較して右打ちのルート B を通過する遊技球が相対的に進入し易い位置に配置されている。また、普図始動口 2 2 8 および可変入賞口 2 3 4 も特図 2 始動口 2 3 2 と同様に、左打ちのルート A と比較して右打ちのルート B を通過する遊技球が相対的に進入し易い位置に配置されている。また、見方を変えると、特図 1 始動口 2 3 0 は、左打ちのルート A と比較して右打ちのルート B を通過する遊技球が相対的に進入し難い位置に配置されており、普図始動口 2 2 8、特図 1 始動口 2 3 0 および可変入賞口 2 3 4 は、右打ちのルート B と比較して左打ちのルート A を通過する遊技球が相対的に進入し難い位置に配置されている。左打ちのルート A を通過する遊技球は特図 1 始動口 2 3 0 に相対的に入球し易く、右打ちのルート B を通過する遊技球は特図 2 始動口 2 3 2 に相対的に入球し易いので、遊技者は、通常遊技状態時には左打ちのルート A を狙い、特別遊技状態や特定遊技状態時には右打ちのルート B を狙うというように遊技状態に応じて遊技球を打ち分けながら遊技を楽しむことができる。

10

#### 【0488】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 では、特図 1 始動口 2 3 0 と特図 2 始動口 2 3 2 とは互いに遠ざけて配置されている。このため、通常遊技状態時に特図 2 始動口 2 3 2 への入球が確認し易くなる場合がある。

#### 【0489】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 は、4 つの演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d を有している。演出用ランプ 2 5 0 a および演出用ランプ 2 5 0 b は、外レール 2 0 2 に沿って所定の間隙を設けて装飾図柄表示装置 2 0 8 の上方に配置されている。演出用ランプ 2 5 0 c および演出用ランプ 2 5 0 d は、外レール 2 0 2 に沿って所定の間隙を設けて装飾図柄表示装置 2 0 8 の下方に配置されている。装飾図柄表示装置 2 0 8 に対し、演出用ランプ 2 5 0 a は左上方、演出用ランプ 2 5 0 b は右上方、演出用ランプ 2 5 0 c は左下方、演出用ランプ 2 5 0 d は右下方にそれぞれ配置されている。演出用ランプ 2 5 0 a の下方には演出用ランプ 2 5 0 c が配置され、演出用ランプ 2 5 0 b の下方には演出用ランプ 2 5 0 d が配置されている。演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d は第 1 副制御部 4 0 0 により点灯・消灯を制御されるようになっている。演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d はパチンコ機 1 0 0 に異常が生じていない場合には点灯状態または点滅状態を維持し、異常が生じると所定期間消灯するように制御される。なお、図 4 2、後述の図 4 3 乃至 1 6 および図 4 7 乃至図 5 2 では、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d が点灯している状態は薄墨色で表され、消灯している状態は白色で表されている。

20

30

#### 【0490】

図 4 3 は、本実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、制御状態が特定遊技状態中に不正入球を検出していない状態のパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。図 4 3 に示すように、本例では、液晶表示画面内 S T 回数表示部 2 5 4 および S T 回数表示部 2 5 6 には「69」と表示されており、スペシャルタイム (S T) における特図変動遊技の残数が 69 回であることが報知されている。また、パチンコ機 1 0 0 は、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d のいずれも点灯状態または点滅状態に制御して特図 2 始動口 2 3 2 への不正入球が検出されていないことを報知している。

40

#### 【0491】

図 4 4 は、本実施例によるパチンコ機 1 0 0 であって、制御状態が特定遊技状態中に不正入球を検出した状態のパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。図 4 4 に示すように、パチンコ機 1 0 0 は、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d を消灯状態に制御し、S T 回数表示部 2 5 6 の全てのセグメントを非発光状態に制御して、第 2 報知動作態様による第一異常報知動作により不正入球を検出したことを報知している (図 3 9 および図 4 0 参照)。なお、図示は省略するが、パチンコ機 1 0 0 は演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d の消灯状態および S T 回数表示部 2 5 6 の非発光状態の制御とともに、スピーカ 1 2 0 から音声を出力するようになっている。また、本例では、液晶表示画面内

50

ST回数表示部254は、スペシャルタイムにおける特図変動遊技の残数の表示を維持するように制御される。

【0492】

図45は、本実施例によるパチンコ機100であって、特図2始動口232に遊技球が不正入球可能となるように不正改造された状態のパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。本例における不正改造は、羽根部材232aを常時開放状態とするものである。図45に示すように、例えば誘導部252と羽根部材232aとの間に不正改造用部材700が張り渡されている。特図2始動口232を閉鎖状態とするために各種ソレノイド332から羽根部材232aに作用する力よりも特図2始動口232が常時開放状態となるように不正改造用部材700から羽根部材232aに加わる力の方が

10

【0493】

図46は、本実施例によるパチンコ機100であって、不正改造がなされていなくても特図2始動口232に遊技球が不正入球可能となる例を説明する図である。本例は、遊技球が羽根部材232aと遊技釘238との間に挟まってしまい特図2始動口232が閉鎖状態とならなくなり、その結果、不正入球が可能な状態になるものである。図46(a)は、パチンコ機100の遊技盤200を正面から見た、特図2始動口232近傍の拡大図であって、羽根部材232aと遊技釘238との間に遊技球が挟まっていない状態を示している。図46(b)は、パチンコ機100の遊技盤200を正面から見た、特図2始動口232近傍の拡大図であって、特図2始動口232近傍の拡大図であって、羽根部材232aと遊技釘238との間に遊技球が挟まっている状態を示している。

20

【0494】

図46(a)に示すように、パチンコ機100は、遊技球を特図2始動口232へ誘導できるように特図2始動口232の羽根部材232aの近傍に遊技釘238が配置されている。このため、遊技球が遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し特図2始動口232近傍に到達したタイミングと、羽根部材232aが開放したタイミングとによっては、図46(b)に示すように、羽根部材232aと遊技釘238との間に遊技球260が挟まってしまう場合がある。特図2始動口232を閉鎖状態とするために各種ソレノイド332から羽根部材232aに作用する力よりも特図2始動口232が開放状態となるように遊技球260から羽根部材232aに加わる力の方が大きいと、主制御部300が特図2始動口232を普図非作動中に制御しても、羽根部材232aは閉鎖状態にならない。これにより、電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態であっても遊技球が特図2始動口232に入球してしまい不正入球が検出される場合がある。また、羽根部材232aと遊技釘238との間に挟まった遊技球260を核として、複数の遊技球による球詰まり(いわゆる、ふどう発生)が特図2始動口232近傍で生じ、より容易に不正入球してしまう場合がある。

30

【0495】

図47は、本実施例によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に所定数に満たない第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を例示している。図47(a)に示すように、現時点では特図2始動口232への遊技球の不正入球は検出されておらず、演出用ランプ250a~250dは点灯状態または点滅状態に制御されている。また、ST回数表示部256は、2組のそれぞれの7つのセグメントのうちの中央のセグメントの発光・非発光を繰り返す点滅表示をするように制御されている。本実施例では、ST回数表示部256は、通常遊技状態において不正入球が検出されていない場合には、中央のセグメントが点滅表示するように制御される。さらに、装飾図柄表示装置208には、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向

40

50

に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されるとともに、演出表示領域 208d に所定の演出が表示されている。

【0496】

図 47 (a) に示すように、パチンコ機 100 は、例えば不正改造用部材 700 による不正の改造がなされている。ここで、電チュー開放許可オフ状態において特図 2 始動口 232 に第一の個数（本例では、1 個）の遊技球が入球したことが検出されると、第 1 副制御部 400 は、特図 2 始動口 232 に不正入球があったと判定し（異常報知動作処理のステップ S1201 の Yes）、現在の制御状態が特定遊技状態でなく（ステップ S1203 の No）、現在の制御状態が通常遊技状態であり（ステップ S1205 の Yes）、不正入球の個数は 1 個であって所定数（本例では、2 個）に満たないと判定し（ステップ S1207 の No）、第 1 報知動作態様による第三異常報知動作を実行するように演出用ランプ 250a ~ 250d および ST 回数表示部 256 を制御する。第 1 報知動作態様は、図 40 に示すように、所定の演出用ランプを 0.5 秒間消灯するとともに、ST 回数表示部の全セグメントを 0.5 秒間非発光状態とする態様である。このため、図 47 (b) に示すように、演出用ランプ 250a ~ 250d は消灯するように制御され、ST 回数表示部 256 の全セグメントは非発光状態となるように制御される。

10

【0497】

第 1 報知動作態様における演出用ランプ 250a ~ 250d の消灯時間は 0.5 秒間と相対的に短く、ST 回数表示部 256 の全セグメントの非発光状態の時間も同様に 0.5 秒間と相対的に短い。このため、図 47 (c) に示すように、演出用ランプ 250a ~ 250d は消灯後すぐに点灯状態に戻り、ST 回数表示部 256 は非発光後すぐに点滅状態に戻る。

20

【0498】

図 48 は、本実施例によるパチンコ機 100 の遊技盤 200 を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に所定数以上である第二の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を例示している。図 48 (a) に示すように、現時点では特図 2 始動口 232 への遊技球の不正入球は検出されておらず、演出用ランプ 250a ~ 250d は点灯状態または点滅状態に制御されている。また、ST 回数表示部 256 は、2 組のそれぞれの 7 つのセグメントのうちの中央のセグメントの発光・非発光を繰り返す点滅表示をするように制御されている。さらに、装飾図柄表示装置 208 には、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c の各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されるとともに、演出表示領域 208d に所定の演出が表示されている。

30

【0499】

図 48 (a) に示すように、パチンコ機 100 は、例えば不正改造用部材 700 による不正の改造がなされている。ここで、電チュー開放許可オフ状態において特図 2 始動口 232 に第二の個数（本例では、2 個）の遊技球が入球したことが検出されると、第 1 副制御部 400 は、特図 2 始動口 232 に不正入球があったと判定し（異常報知動作処理のステップ S1201 の Yes）、現在の制御状態が特定遊技状態ではなく（ステップ S1203 の No）、現在の制御状態が通常遊技状態であり（ステップ S1205 の Yes）、不正入球の個数は 2 個であって所定数（本例では、2 個）以上であると判定し（ステップ S1207 の Yes）、第 2 報知動作態様による第二異常報知動作を実行するように演出用ランプ 250a ~ 250d および ST 回数表示部 256 を制御する。第 2 報知動作態様は、図 40 に示すように、所定の演出用ランプを 10 秒間消灯するとともに、ST 回数表示部の全セグメントを 10 秒間非発光状態とし、さらに所定の音声出力部からエラー音を出力する態様である。このため、図 48 (b) に示すように、演出用ランプ 250a ~ 250d は消灯するように制御され、ST 回数表示部 256 の全セグメントは非発光状態となるように制御され、スピーカ 120 はエラー音（例えば、「不正入賞エラーです！」という音声）を 10 秒間出力するように制御される。

40

【0500】

50



第2報知動作態様では、演出用ランプ250a~250dの消灯時間は10秒間と第1報知動作態様での消灯時間と比べて長く、ST回数表示部256の全セグメントの非発光状態の時間も同様に第1報知動作態様での非発光時間と比べて長く、さらに、スピーカ120を用いた音声による報知も実行される。このため、遊技者や遊技店員は不正入球が検出されたことを容易に認識できる場合がある。

#### 【0501】

本実施例によるパチンコ機100は、通常遊技状態において演出表示領域208dに表示される演出体系（例えば、図48において演出表示領域208dに表示されている演出）が特定遊技状態において演出表示領域208dに表示される演出体系（例えば、後述の図49において演出表示領域208dに表示されている演出）と異なるように構成されている。通常遊技状態と特定遊技状態とで演出体系が異なっているので、遊技者は現時点での制御状態が通常遊技状態および特定遊技状態のいずれであるのかを認識し易い。これにより、パチンコ機100は、演出体系が特定遊技状態ではなく通常遊技状態であるにもかかわらず多くの遊技球が特図2始動口232に入球して頻繁に特図2変動遊技が実行されているという、演出体系と特図2変動遊技の実行頻度との不整合により、不正入球が生じていることを遊技者に気付かせることができる場合がある。

#### 【0502】

図49は、本実施例によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム（ST）における特定遊技状態中に第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を例示している。図49（a）に示すように、現時点では特図2始動口232への遊技球の不正入球は検出されておらず、演出用ランプ250a~250dは点灯状態または点滅状態に制御されている。ST回数表示部256は、スペシャルタイム終了までに実行可能な特図変動遊技の残数「69」を表示するように制御されている。また、装飾図柄表示装置208は、演出表示領域208dの液晶表示画面内ST回数表示部254にスペシャルタイム終了までに実行可能な特図変動遊技の残数「69」を表示するように制御されている。さらに、装飾図柄表示装置208には、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されるとともに、演出表示領域208dに所定の演出が表示されている。

#### 【0503】

図49（a）に示すように、パチンコ機100は、例えば不正改造用部材700による不正の改造がなされている。ここで、電チュー開放許可オフ状態において特図2始動口232に第一の個数（本例では、1個）の遊技球が入球したことが検出されると、第1副制御部400は、特図2始動口232に不正入球があったと判定し（異常報知動作処理のステップS1201のYes）、現在の制御状態が特定遊技状態であるため（ステップS1203のYes）、第2報知動作態様による第一異常報知動作を実行するように演出用ランプ250a~250dおよびST回数表示部256を制御する。第2報知動作態様は、図40に示すように、所定の演出用ランプを10秒間消灯するとともに、ST回数表示部の全セグメントを10秒間非発光状態とし、さらに所定の音声出力部からエラー音を出力する態様である。このため、図49（b）に示すように、演出用ランプ250a~250dは消灯するように制御され、ST回数表示部256の全セグメントは非発光状態となるように制御され、スピーカ120はエラー音を10秒間出力するように制御される。本実施例では、第2報知動作態様による第一異常報知動作の実行中に、ST回数表示部256のスペシャルタイム終了までに実行可能な特図変動遊技の残数は非表示状態となるが、液晶表示画面内ST回数表示部254に表示された当該残数は表示され続けるようになっている。

#### 【0504】

本実施例によるパチンコ機100では、通常遊技状態中に第一の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球すると、スピーカ120による異常報知はなされずに、演出用ランプ250a~250dの短時間の消灯やST回数表示部256の短時間の非発光による

10

20

30

40

50

警告報知としての機能を発揮する異常報知がなされる。これに対し、特定遊技状態中に第一の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球すると、演出用ランプ250a~250dの長時間の消灯やST回数表示部256の長時間の非発光による異常報知と、スピーカ120による異常報知とが直ちになされるようになっている。このため、特定遊技状態中は通常遊技状態中と比較して、不正入球が検出されたことを遊技者や遊技店員が早期に認識できる場合がある。

#### 【0505】

図50は、本実施例によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム(ST)における特定遊技状態中に電断復電が生じ、その後に第一の個数の遊技球が不正入球した場合の異常報知動作態様を例示している。第1副制御部400は、ST中に実行された特図変動遊技の変動数を記憶しないようになっている。このため、第1副制御部400は、電断が生じると残りのST中に実行可能な特図変動遊技の残数を判定できなくなり、復電後に特図変動遊技の正確な残数を表示するようにST回数表示部256および液晶表示画面内ST回数表示部254を制御できなくなる。そこで、第1副制御部400は、図50(a)に示すように、図40に示す第4報知動作態様に基づいてST回数表示部256および液晶表示画面内ST回数表示部254を制御するようになっている。例えばパチンコ機100がST中に電断した後に復電すると、ST回数表示部256は、電断前に表示されていた当該残数が消去されて、2組のそれぞれの7つのセグメントのうちの中央のセグメントの発光・非発光を繰り返す点滅表示を実行するように制御される。また、液晶表示画面内ST回数表示部254は、電断前に表示されていたスペシャルタイム終了までに実行可能な特図変動遊技の残数が消去されて例えば白一色を表示するように制御される。

#### 【0506】

また、復電した時点では、特図2始動口232への遊技球の不正入球は検出されておらず、演出用ランプ250a~250dは点灯状態に制御されている。さらに、装飾図柄表示装置208には、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されるとともに、演出表示領域208dに所定の演出が表示されている。

#### 【0507】

図50(a)に示すように、パチンコ機100は、例えば不正改造用部材700による不正の改造がなされている。ここで、電チュー開放許可オフ状態において特図2始動口232に第一の個数(本例では、1個)の遊技球が入球したことが検出されると、第1副制御部400は、特図2始動口232に不正入球があったと判定し(異常報知動作処理のステップS1201のYes)、現在の制御状態が特定遊技状態であるため(ステップS1203のYes)、第2報知動作態様による第一異常報知動作を実行するように演出用ランプ250a~250dおよびST回数表示部256を制御する。第2報知動作態様は、図40に示すように、所定の演出用ランプを10秒間消灯するとともに、ST回数表示部の全セグメントを10秒間非発光状態とし、さらに所定の音声出力部からエラー音を出力する態様である。このため、図50(b)に示すように、演出用ランプ250a~250dは消灯するように制御され、ST回数表示部256の全セグメントは非発光状態となるように制御され、スピーカ120はエラー音を10秒間出力するように制御される。本例では、液晶表示画面内ST回数表示部254に表示されていたST終了までに実行可能な特図変動遊技の残数は、すでに消去されているので、第2報知動作態様による第一異常報知動作の実行中も当該残数の非表示状態が維持される。

#### 【0508】

本実施例によるパチンコ機100は、電断・復電が発生した後に特図2始動口232に不正入球があった場合でも、異常報知動作を実行できるようになっている。また、本実施例によるパチンコ機100では、通常遊技状態中に第一の個数の遊技球が特図2始動口232に不正入球すると、スピーカ120による異常報知はなされずに、演出用ランプ25

0 a ~ 2 5 0 d の短時間の消灯や S T 回数表示部 2 5 6 の短時間の非発光による異常報知がなされる。これに対し、パチンコ機 1 0 0 は、特定遊技状態では、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d の長時間の消灯や S T 回数表示部 2 5 6 の長時間の非発光による異常報知と、スピーカ 1 2 0 による異常報知とが直ちになされるようになっている。このため、特定遊技状態中は通常遊技状態中と比較して、不正入球が検出されたことを遊技者や遊技店員が早期に認識できる場合がある。また、不正入球の手段（手口）を推測し易くなる場合がある

#### 【 0 5 0 9 】

図 5 1 は、本実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、通常遊技状態中に不正入球以外の所定のエラーが生じた場合の異常報知動作態様を例示している。図 5 1 ( a ) に示すように、現時点では所定のエラーは検出されておらず、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d は点灯状態または点滅状態に制御されている。また、S T 回数表示部 2 5 6 は、2 組のそれぞれの 7 つのセグメントのうちの中央のセグメントの発光・非発光を繰り返す点滅表示を実行するように制御されている。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、装飾図柄変動表示や所定の演出が表示されていない。

10

#### 【 0 5 1 0 】

例えば賞球払出エラー、振動検知または磁石検知等の所定のエラーが検出されると、パチンコ機 1 0 0 は図 4 0 に示す第 3 報知動作態様に基づく異常報知を実行する。このため、図 5 1 ( b ) に示すように、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d は消灯するように制御され、S T 回数表示部 2 5 6 の全セグメントは非発光状態となるように制御される。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、エラーに応じたメッセージ（本例では「係員を呼んで下さい」というメッセージ）が表示される。演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d の消灯、S T 回数表示部 2 5 6 の非発光状態および装飾図柄表示装置 2 0 8 におけるエラーメッセージは、検出されたエラーが解消するまで継続される。

20

#### 【 0 5 1 1 】

図 5 2 は、本実施例によるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図であって、スペシャルタイム（S T）における特定遊技状態中に不正入球以外の所定のエラーが生じた場合の異常報知動作態様を例示している。図 5 2 ( a ) に示すように、現時点では所定のエラーは検出されておらず、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d は点灯状態または点滅状態に制御されている。また、S T 回数表示部 2 5 6 は、スペシャルタイム終了までに実行可能な特図変動遊技の残数「6 9」を表示するように制御されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、演出表示領域 2 0 8 d の液晶表示画面内 S T 回数表示部 2 5 4 に当該残数「6 9」を表示するように制御されている。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、右図柄表示領域 2 0 8 c の各領域に装飾図柄が図中の下向きの矢印に示す方向に順次回転移動する装飾図柄変動表示が実行されるとともに、演出表示領域 2 0 8 d に所定の演出が表示されている。

30

#### 【 0 5 1 2 】

例えば賞球払出エラー、振動検知または磁石検知等の所定のエラーが検出されると、パチンコ機 1 0 0 は図 4 0 に示す第 3 報知動作態様に基づく異常報知を実行する。このため、図 5 2 ( b ) に示すように、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d は消灯するように制御され、S T 回数表示部 2 5 6 の全セグメントは非発光状態となるように制御される。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、現在表示中の所定の演出とともにエラーに応じたメッセージ（本例では「係員を呼んで下さい」というメッセージ）が表示される。演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d の消灯、S T 回数表示部 2 5 6 の非発光状態および装飾図柄表示装置 2 0 8 におけるエラーメッセージは、検出されたエラーが解消するまで継続される。

40

#### 【 0 5 1 3 】

次に、以上説明した第 1 および第 2 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の特徴的構成について再度図 1 乃至図 5 2 を参照しつつ説明する。

（ 1 ）第一始動領域（例えば、特図 1 始動口 2 3 0）および第二始動領域（例えば、特図

50

2 始動口 2 3 2 ) を有する始動領域に遊技球が進入した場合に始動情報 ( 例えば、当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値の組 ) を導出する始動情報導出手段 ( 例えば、乱数値生成回路 3 1 8 や入賞受付処理 ( ステップ S 2 1 7 ) ) と、

前記第一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個数 ( 例えば、4 個 ) まで記憶する第一始動情報記憶手段 ( 例えば、R A M 3 0 8 に設けられた特図 1 乱数値記憶領域 )、および前記第二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個数 ( 例えば、4 個 ) まで記憶する第二始動情報記憶手段 ( 例えば、R A M 3 0 8 に設けられた特図 2 乱数値記憶領域 ) を有する始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段に前記始動情報が 1 個以上記憶されている状態で所定の当否判定条件が成立すると、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段 ( 例えば、特図 2 関連抽選処理 ( ステップ S 2 2 9 ) や特図 1 関連抽選処理 ( ステップ S 2 3 1 ) ) と、

前記当否判定の結果が特定の当否判定結果 ( 例えば、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、可変入賞口 2 3 4 が非動作状態 ( 扉部材 2 3 4 a が閉状態 ) または非電サポ状態 ( 普図低確率状態 ) ) 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、可変入賞口 2 3 4 が動作状態 ( 扉部材 2 3 4 a が開状態 ) ) に制御状態を移行させる特別遊技移行制御手段 ( 例えば、特図 2 状態更新処理 ( ステップ S 2 2 5 ) ) と、

前記当否判定手段による前記当否判定が行われていない始動情報が該第一始動情報記憶手段と該第二始動情報記憶手段とのうちの該第一始動情報記憶手段にのみ記憶されている状態で、新たな始動情報が該第二始動情報記憶手段に記憶されると、該第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく当否判定の結果の報知を該第一始動情報記憶手段に既に記憶されていた始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行う当否判定結果報知手段 ( 例えば、特図 2 表示装置 2 1 4 や装飾図柄表示装置 2 0 8 ) と、

前記当否判定手段が前記第一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よりも前に先読みする第一始動情報先読み手段 ( 例えば、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 や特図先読み処理のステップ S 3 0 5 の前半の処理 ) 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、当り ) になるか否かの事前判定を前記第一始動情報先読み手段が先読みした始動情報を用いて、前記当否判定手段による当該始動情報に基づく当否判定の実行よりも前に行う第一事前判定手段 ( 例えば、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 や特図先読み処理のステップ S 3 0 5 の後半の処理 ) と、

前記当否判定の結果が前記第一事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第一予告報知 ( 例えば、背景表示を用いた予告報知 ) を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第一所定期間 ( 例えば、第一予告報知の実行契機となる始動情報を導出してから該始動情報に基づく当否判定結果を報知するまでの期間内に設けられた特定の時期 ) から第一予告報知終了条件成立 ( 例えば、第一予告報知を開始してから当該第一予告報知の実行契機となる始動情報に基づく特図変動遊技の次の特図変動遊技の開始後所定期間内に設けられた所定時刻 ( 当該始動情報の消化 ( 特図変動遊技終了 ) ) が経過すること、または、当該所定時刻の経過後に当該所定期間が経過すること ) まで行う第一予告報知手段 ( 例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d ) と、

を備えた遊技台であって、

前記第一予告報知手段が前記第一予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定の結果の報知を行う場合 ( 例えば、優先変動である特図 2 が変動停止表示した場合 ) であっても、該第一予告報知を継続して行う予告報知継続手段 ( 例えば、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 や予告演出強制終了処理のステップ S 1 1 0 7 ) と、

前記予告報知継続手段が前記第一予告報知の継続中 ( 例えば、優先変動に基づく特図 2

10

20

30

40

50

変動遊技の割込みが生じた後)に、前記第一予告報知終了条件が不成立(例えば、第一予告報知を開始してから当該第一予告報知の実行契機となる始動情報に基づく特図変動遊技の次の特図変動遊技の開始後所定期間内に設けられた所定時刻(当該始動情報の消化することなく(特図変動遊技終了))の経過前、または、当該所定時刻の経過後であって当該所定期間の経過前)でも該第一予告報知終了条件とは異なる予告報知強制終了条件の成立(例えば、第1強制終了条件(優先変動に基づく特図2変動遊技の割込み後所定回数の特図変動遊技が実行されたこと)の充足(予告演出強制終了処理のステップS1103のYes)、あるいは、第2強制終了条件(優先変動に基づく特図2変動遊技が大当りに当選したこと)の充足(同処理のステップS1107のYes))で該第一予告報知を前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了させる予告報知強制終了手段(例えば、第1副制御部400のCPU404や先読み演出強制終了処理のステップS1105またはステップS1109)と、

を備えることを特徴とする。

#### 【0514】

上記パチンコ機100は、特図2優先変動の遊技台であって、特図1の先読み演出中に特図2が割り込み実行された場合であっても先読み演出を継続させ、所定条件が成立した場合には先読み演出を強制終了させることができる場合がある。

#### 【0515】

ところで、擬似連が継続すればするほど期待度が高くなると認識している遊技者は、先読み演出が長時間に亘って継続すると期待度が高くなると勘違いして先読み演出に対して過度に期待感を抱いてしまう。これにより、遊技者の期待感が高まり過ぎる場合がある。そうすると、射幸心が必要以上に煽られて、はずれの場合には遊技者に喪失感を必要以上に与えてしまう場合がある。また、特図1先読み演出の開始から特図1先読み演出の契機となる始動情報の消化までの遊技者のドキドキ感を長時間に亘って継続させると、遊技者は、このドキドキ感を維持できず当該特図1先読み演出を煩わしく感じ出し、特図1先読み演出の価値が低下してしまう場合がある。上記パチンコ機100によれば、所定期間で特図1先読み演出を強制終了できるので、特図1先読み演出の価値低下を防止することが可能になる場合がある。また、上記パチンコ機100によれば、所定期間で特図1先読み演出が強制終了されて長時間に亘って当該演出が必要以上に継続しないので、ドキドキ感が維持できた場合であっても、遊技者が負担に感じるのを防止できる。

#### 【0516】

保留表示が複雑な構成の場合には、特図1先読み演出の契機となる始動情報の位置を忘れてしまう遊技者は、当該特図1先読み演出中で大当りの期待のしどころが不明になる場合がある。また、特図1先読み演出を単純に構成している遊技台にあっては、代わり映えのしない演出が連続して実行されて当該特図1先読み演出の価値が低下する場合がある。上記パチンコ機100は、特図1先読み演出を開始して偶然に取得された特図2始動情報はある程度許容して遊技意欲を持続させ、許容範囲を超えて特図2始動情報が取得された場合には、特図1先読み演出を強制終了して特図1先読み連続演出の価値低下を防止できる場合がある。

#### 【0517】

(2)上記パチンコ機100であって、

前記当否判定の結果が前記第一事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第二予告報知(例えば、特図1の保留表示画像701a~701dにおける刀を表した画像を用いた予告報知の開始)を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第二所定期間(例えば、当該刀を表した画像を用いた予告報知の開始時または開始直後)から第二予告報知終了条件成立(例えば、当該刀を表した画像に対応する始動情報を消化(当否判定直前または当否判定時)したこと)まで行う第二予告報知手段(例えば、装飾図柄表示装置208の保留表示領域801a~801d)と、

を備え、

前記予告報知継続手段は、前記第一予告報知手段が前記第一予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定結果を報知する際に該第一予告報知を継続して行うとともに、前記第二予告報知手段が前記第二予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定結果を報知する際に該第二予告報知を継続して行い、

前記予告報知強制終了手段は、前記予告報知強制終了条件のうちの第一予告報知強制終了条件（例えば、第1強制終了条件（優先変動に基づく特図2変動遊技の割込み後所定回数の特図変動遊技が実行されたこと））が成立すると（例えば、予告演出強制終了処理のステップS1103のYes）、前記第一予告報知継続手段が継続している前記第一予告報知および前記第二予告報知継続手段が継続している前記第二予告報知のうちの前記第一予告報知のみを前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了する（例えば、予告演出強制終了処理のステップS1105）、

ことを特徴とする。

#### 【0518】

上記パチンコ機100によれば、先読み結果情報に基づいて特図1先読み演出を実行するとともに保留表示画像も変化させ、特図1先読み演出は強制終了するが保留表示画像は表示を継続できる場合がある。これにより、例えばたまたま「ぶどう」が発生して特図2変動遊技が割り込み実行されたような場合に、特図1先読み演出の強制終了後も善意の遊技者を楽しませることが可能になる場合がある。また、上記パチンコ機100によれば、特図1先読み演出の強制終了後も期待できる始動情報が分かるので、当該強制終了による「連続演出への悪いイメージ」を払拭可能となる場合がある。

#### 【0519】

(3) 上記パチンコ機100であって、

前記予告報知強制終了手段は、制御状態が前記通常遊技状態から前記特別遊技状態に移行することが決定すると、前記予告報知強制終了条件のうちの第二予告報知強制終了条件（例えば、第2強制終了条件（優先変動に基づく特図2変動遊技が大当りに当選したこと））が成立したとして（例えば、予告演出強制終了処理のステップS1107のYes）、前記第一予告報知継続手段が継続している前記第一予告報知および前記第二予告報知継続手段が継続している前記第二予告報知の両方を前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了する（例えば、予告演出強制終了処理のステップS1109）、

ことを特徴とする。

#### 【0520】

上記パチンコ機100によれば、特図2変動遊技が大当りに当選すると、第1先読み演出および第2先読み演出の両方を強制終了することができる場合がある。特図1先読み演出の強制終了によるガッカリ感よりも大当りによる喜びの方が勝るので、特図1先読み演出の強制終了の条件に遊技者が有利な大当りを設けることにより、他の条件成立による強制終了の悪いイメージを軽減できる場合がある。

#### 【0521】

(4) 上記パチンコ機100であって、

前記当否判定手段が前記第二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よりも前に先読みする第三始動情報先読み手段（例えば、主制御部300のCPU303や特図先読み処理のステップS302の前半の処理）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、当り）になるかどうかの事前判定を前記第三始動情報先読み手段が先読みした始動情報を用いて、前記当否判定手段による当該始動情報に基づく当否判定の実行よりも前に行う第三事前判定手段（例えば、主制御部300のCPU303や特図先読み処理のステップS302の後半の処理）と、

前記当否判定の結果が前記第三事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第三予告報知（例えば、特図2

10

20

30

40

50

の保留表示画像 7 0 1 a ~ 7 0 1 d における刀を表した画像を用いた予告報知の開始)を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第三所定期間(例えば、特図 2 の保留表示 7 0 2 a ~ 7 0 2 d を用いた予告報知の開始)から第三予告報知終了条件成立(例えば、当該刀を表した画像に対応する始動情報を消化(当否判定直前または当否判定時)したこと)まで行う第三予告報知手段(例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 の保留表示領域 8 0 2 a ~ 8 0 2 d )と、

を備え、

前記第三予告報知手段は、前記予告報知継続手段が前記第一予告報知を継続していない期間のみに前記第三予告報知を実行する

ことを特徴とする。

10

#### 【0522】

特図 1 先読み演出を強制終了する前にさらなる特図先読み演出等が行われると、当該特図先読み演出が分かり難くなり、演出の価値が低下する場合がある。また、特図先読み演出中のさらなる特図先読み演出の実行を特典にすると、遊技店や開発メーカー側が意図しない遊技方法で遊技されてしまう場合があり、この意図しない遊技方法がエスカレートして不正改造行為につながる恐れがある。また、特図 1 先読み演出を強制終了した後にさらなる特図先読み演出等が行われると、特図 2 始動口 2 3 2 に不正入球させた遊技者を楽しませてしまうため、遊技店や開発メーカー側が意図しない遊技方法で遊技されてしまう場合があり、この意図しない遊技方法がエスカレートし、さらなる不正改造行為につながる恐れある。上記パチンコ機 1 0 0 は、特図 1 先読み演出の強制終了前あるいは強制終了後のいずれであっても、割り込みした特図 2 始動情報に基づいて特図先読み演出等を実行しないようになっているので、当該不正改造行為を防止できる場合がある。

20

#### 【0523】

(5) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記第一予告報知強制終了条件は、前記第一事前判定手段が前記第一予告報知を行う契機となる始動情報の事前判定をした後である特定時期(例えば、背景表示を用いた予告報知を用いた演出開始の契機となる熱い保留の先読み後、該保留に係る始動情報を当否判定するまでの間のある時期)から所定期間(例えば、優先変動に基づく特図 2 変動遊技の割り込み後、所定回数の特図変動遊技が実行されるまでの期間)経過したことに基づいて成立する、

30

ことを特徴とする。

#### 【0524】

上記パチンコ機 1 0 0 によれば、特図 2 変動遊技が大当りに当選すると、第 1 先読み演出および第 2 先読み演出の両方を強制終了することができる場合がある。これにより、特図 1 先読み演出に対する興味低下を防止することができる場合がある。

#### 【0525】

(6) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記第二始動領域に遊技球が進入可能である開状態と、前記第二始動領域に遊技球が進入不能又は困難である閉状態とのいずれかの状態を取り得るように構成されている可変部材(例えば、羽根部材 2 3 2 a )と、

40

所定条件が成立(例えば、普図変動遊技に当選)に基づいて、前記可変部材を前記閉状態から前記開状態にさせる制御を行う可変部材開閉制御手段(例えば、CPU 3 0 4、普図状態更新処理(ステップ S 2 2 1))と、

所定の報知動作を行う報知手段(例えば、演出用ランプ 2 5 0 a ~ 2 5 0 d およびスピーカ 1 2 0 )と、

前記可変部材開閉制御手段が前記可変部材を前記閉状態にさせる制御を行っている状態(例えば、電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態)において、第一の個数の遊技球が前記第二始動領域に進入すると第一報知動作態様(例えば、第 1 報知動作態様による第三異常報知動作)を実行するように前記報知手段を制御する報知動作制御手段(例えば、CPU 4 0 4、図 3 9 に示す異常報知動作処理)と

50

を備えていることを特徴とする。

【0526】

当該パチンコ機100によれば、特図2始動口232に不正入球した場合に報知手段が特定の報知動作を行うことができる場合がある。当該報知動作により、特図2変動遊技が割り込んでいることに気付いていない遊技者に対してこの割り込みを気付かせることができるので、特図1先読み演出の強制終了を未然に防いで連続演出を楽しませることが可能になる場合がある。また、遊技店や開発メーカー側が意図しない遊技方法で遊技を行っている遊技者に対する抑止力になる場合がある。

【0527】

特図2割り込みを不正行為とみなして連続演出を直ちに強制終了させると、善意の遊技者（偶然による特図2割り込み）に対して不快感を与えてしまう恐れがある。これに対し、当該パチンコ機100によれば、特図2変動遊技の割り込み実行が発生しても、所定回数は異常報知による警告が可能であるとともに、直ちに特図1先読み演出が終了することもない。これにより、当該構成を備えたパチンコ機100によれば、善意の遊技者に不快感を与えることを防止できる場合がある。

【0528】

(7)第一始動領域（例えば、特図1始動口230）および第二始動領域（例えば、特図2始動口232）を有する始動領域に遊技球が進入した場合に始動情報（例えば、当り判定用乱数値および当り時用特図決定用乱数値の組）を導出する始動情報導出手段（例えば、乱数値生成回路318や入賞受付処理（ステップS217））と、

前記第二始動領域に遊技球が進入可能である開状態と、前記第二始動領域に遊技球が進入不能又は困難である閉状態とのいずれかの状態を取り得るように構成されている可変部材（例えば、羽根部材232a）と、

第一所定条件の成立（例えば、普図変動遊技に当選）に基づいて、前記可変部材を前記閉状態から前記開状態にさせる制御を行う可変部材開閉制御手段（例えば、CPU304、普図状態更新処理（ステップS221））と、

前記始動情報導出手段が導出した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、特図2関連抽選処理（ステップS229）や特図1関連抽選処理（ステップS231））と、

前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、当り）であることに基づいて、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、可変入賞口234が非動作状態（扉部材234aが閉状態）または非電サポ状態（普図低確率状態））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、可変入賞口234が動作状態（扉部材234aが開状態））に制御状態を移行させる特別遊技移行制御手段（例えば、特図2状態更新処理（ステップS225））と、

第二所定条件の成立（例えば、特図変動遊技後の停止図柄が特図Aまたは特図Bに係る大当り遊技終了後）に基づいて、前記特別遊技状態から、前記通常遊技状態と比較して前記可変部材が相対的に前記開状態となり易い特定遊技状態（例えば、電サポ状態（普図高確率状態））に制御状態を移行させる特定遊技移行制御手段（例えば、特図2状態更新処理（ステップS225）や特図1状態更新処理（ステップS227））と、

を備えた遊技台であって、

所定の報知動作を行う報知手段（例えば、演出用ランプ250a～250dおよびスピーカ120）と、

前記可変部材開閉制御手段が前記可変部材を前記閉状態にさせる制御を行っている状態（例えば、電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態）において、

前記特定遊技状態中に第一の個数（例えば、1個）の遊技球が前記第二始動領域に進入すると第一異常報知動作（例えば、第2報知動作態様による異常報知動作）を実行し、前記通常遊技状態中に前記第一の個数よりも多い第二の個数（例えば、2個）の遊技球が前記第二始動領域に進入すると第二異常報知動作（例えば、第2報知動作態様による異常報知動作）を実行するように前記報知手段を制御する報知動作制御手段（例えば、CPU4

10

20

30

40

50



04、図39に示す異常報知動作処理)と  
を備えていることを特徴とする。

【0529】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、異常報知動作による処理負担を軽減することができる場合がある。また、異常報知動作による処理負担を軽減させることにより遊技台が安定動作する結果、遊技台の長期稼働が可能になって遊技台の入れ替えによるコスト低減を図ることができる場合がある。当該構成を備えたパチンコ機100を採用することによるコスト低減分を遊技者に還元できるので、遊技店のサービス向上が図れる場合がある。

【0530】

パチンコ機100は、非電サボ時に電チューへの入球が困難になるように構成されているため、非電サボ時の電チューへの不正入球は遊技店員や遊技者が目視で確認し易い場合がある。また、非電サボ時には電チューへの入球が困難であるため、非電サボ時に賞球払出数が多いと、遊技店員は不正入球が生じていることを認識できる場合がある。また、遊技店員が直接声をかけると、遊技店員の検査が厳しい遊技店であると印象付けることができ、その結果、不正行為が行われ難い健全な遊技店作りが可能になる場合がある。一方、パチンコ機100は、電サボ時は電チューへの入球が容易になるように構成されているため、電サボ時の電チューへの不正入球は遊技店員が目視で確認し難い場合がある。このため、電サボ時は、正規の入球であるのか否かの判断が困難になる場合がある。また、電サボ時は、電チューへの不正入球に基づく賞球払出であるのか、あるいは、大当り時の賞球払出の残りであるのかの判断も困難になる場合がある。当該構成を備えたパチンコ機100は非電サボ時と比較して電サボ時に、遊技店員や遊技者がより認識し易い異常報知を早期に実行できるので、不正入球に伴う被害を最小限に抑えることが可能になる場合がある。

【0531】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、不正入球を遊技店員が認識した上で、エラー報知(第一異常報知動作)がなされるまで不正行為者に自力で更生する機会を与えることができる場合がある。また、当該構成を備えたパチンコ機100によれば、偶然の不正入球であるのか、故意による不正入球であるのかを遊技店員の判断に任せて営業を円滑にさせることにより、遊技店のサービス向上が図れる場合がある。また、当該構成を備えたパチンコ機100によれば、異常報知を実行するための不正入球数を制御状態に応じて変更できるので、パチンコ機100の制御状態や不正入球数に関わらず騒々しい異常報知を常に行うことを防止できる場合がある。これにより、遊技者が異常報知を煩わしく感じるのが少なくなるので、興趣の向上を図ることができる場合がある。

【0532】

(8)上記パチンコ機100であって、

前記可変部材開閉制御手段が前記可変部材を前記閉状態にさせる制御を行っている状態(例えば、電チュー開放許可オフ状態や電チュー開閉オフ状態)において、

前記報知動作制御手段は、前記通常遊技状態中に前記第一の個数の遊技球が前記第二始動領域に進入すると前記第二異常報知動作よりも相対的に報知動作時間の短い第三異常報知動作(例えば、第1報知動作態様による異常報知動作)を実行するように前記報知手段を制御する

ことを特徴とする。

【0533】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、非電サボ中では段階的に異常報知動作を変更できる場合がある。当該構成を備えたパチンコ機100は、非電サボ中に所定数より少ない数の不正入球が検出されると相対的に短い時間で異常報知動作を実行する。異常報知動作の時間が短いため、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されている所定の演出を必要以上に妨害することなく不正入球を確認し易くなり、遊技店員が検査し易くなる場合がある。さらに、当該構成を備えたパチンコ機100によれば、異常報

知（第一異常報知動作）の前に警告報知としての機能を発揮する異常報知（第二異常報知動作）がなされるため、不正行為者が自力で更生し易くなる場合がある。

【0534】

（9）上記パチンコ機100であって、

遊技領域に放出された遊技球の流下経路として、相互に打ち分け可能な第一経路（例えば、左打ちのルートA）と第二経路（例えば、右打ちのルートB）とを有し、

前記第一始動領域は前記第二経路と比較して前記第一経路を通過する前記遊技球が相対的に進入し易い位置に配置され、

前記第二始動領域は前記第一経路と比較して前記第二経路を通過する前記遊技球が相対的に進入し易い位置に配置されている、

ことを特徴とする。

【0535】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一および第二始動領域は、第一経路を通過する遊技球は第一始動領域に進入し易く、第二経路を通過する遊技球は第二始動領域に進入し易くなるように限定して配置されている。非電サポ時に第二経路側に遊技球をあえて打ち分けることにより、非電サポ時の電チューへの不正入球が確認し易くなる場合がある。

【0536】

（10）上記パチンコ機100であって、

第一図柄を停止表示可能な第一図柄表示部（例えば、特図1表示装置212）と、

第二図柄を停止表示可能な第二図柄表示部（例えば、特図2表示装置214）と、

遊技球が前記第一始動領域に進入した場合に前記始動情報のうちの第一始動情報（例えば、特図1用当り判定用乱数値および特図1用当り時特図決定用乱数値の組）を導出する第一始動情報導出手段（例えば、乱数値生成回路318や入賞受付処理（ステップS217））と、

遊技球が前記第二始動領域に進入した場合に前記始動情報のうちの第二始動情報（例えば、特図2用当り判定用乱数値および特図2用当り時特図決定用乱数値の組）を導出する第二始動情報導出手段（例えば、乱数値生成回路318や入賞受付処理（ステップS217））と、

所定の変動表示時間に亘って前記第一図柄を変動表示させた後、前記第一始動情報に基づく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第一図柄表示部上で行う第一図柄表示制御手段（例えば、CPU304や特図1関連抽選処理（ステップS231））と、

所定の変動表示時間に亘って前記第二図柄を変動表示させた後、前記第二始動情報に基づく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第二図柄表示部上で行う第二図柄表示制御手段（例えば、CPU304や特図2関連抽選処理（ステップS229））と、

を備えることを特徴とする。

【0537】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一図柄表示部（特図1表示装置212）および第二図柄表示部（特図2表示装置214）において実行されている図柄変動停止表示に着目することにより、第一始動領域（特図1始動口230）や第二始動領域（特図2始動口232）に遊技球が進入しているか否かを確認できる場合がある。また、第二図柄表示部での図柄変動停止表示は非電サポ中では実行され難いので、遊技者や遊技店員が非電サポ時に第二図柄表示部において頻繁に実行されている図柄変動停止表示に気付くことにより、不正入球が生じている可能性のあることを容易に発見できる場合がある。

【0538】

また、非電サポ時に第二始動領域（特図2始動口232）に入球すると特定の演出（特図2専用演出）が行われるよう構成されている遊技台にあっては、遊技者や遊技店員は、特図2専用演出が実行されることにより不正入球が生じていることを早期に確認できる場

10

20

30

40

50

合がある。さらに、非電サボ時に特図2変動遊技の保留が多く溜まっているのは不自然であるため、特図2保留数を表示するように構成されている遊技台にあっては、遊技者や遊技店員は、非電サボ時に多くの特図2保留数が表示されていることにより不正入球が生じていることを特に確認し易くなる場合がある。

#### 【0539】

(11) 上記パチンコ機100であって、

所定のエラー（例えば、賞球払出エラー、振動検知、磁石検知）を検知可能なエラー検知手段（例えば、デバイス監視処理（ステップS237））を備え、

前記報知動作制御手段は、現在の制御状態が前記特定遊技状態および前記通常遊技状態のいずれの状態であっても、前記エラー検知手段が前記所定のエラーを検知すると第四異常報知動作（例えば、第3報知動作態様による異常報知動作）を実行するように前記報知手段を制御する、

ことを特徴とする。

#### 【0540】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、不正入球以外の他の異常（エラー）に基づく異常報知態様は電サボ中と非電サボ中とで同じ態様になる。不正入球以外の異常（エラー）は、不正入球の場合と比較して非電サボ時と電サボ時とにおける確認のし易さが変わらないので、同一の異常報知態様にすることにより、遊技店員がエラー対応し易くなる結果、遊技店のサービス向上が図れる場合がある。また、当該構成を備えたパチンコ機100によれば、不正入球に基づく異常報知態様とそれ以外の要因に基づく異常報知態様とが異なるので、遊技店員は異常報知態様によりエラーの内容を予測でき、エラー対応し易くなる結果、遊技店のサービス向上が図れる場合がある。

#### 【0541】

ところで、非電サボ時も警告報知をせずに直ちにエラー報知する構成の遊技台は、善意の遊技者による偶然の不正入球時の処理負担が大きくなる場合がある。また、エラー報知により、善意の遊技者や周囲の遊技客の遊技に支障をきたす恐れがある。他方、非電サボ時および電サボ時のいずれも警告報知をしてからエラー報知を実行する構成の遊技台は、電サボ時の不正入球を遊技店員の目視で確認するのは困難であって不正改造が発見され難くなるので、不正行為者に不正改造の対象として狙われ易くなる場合がある。

#### 【0542】

これに対し、本実施の形態によるパチンコ機100は、不正入球が検出された場合に、電サボ時には遊技者や遊技店員が気づき易い異常報知動作を実行し、非電サボ時には所定数以上の不正入球が検出されるまでは遊技者が煩わしいと感じない程度の短時間の警告報知としての機能を発揮する異常報知動作を実行するように構成されている。これにより、本実施の形態によるパチンコ機100は、エラー報知により善意の遊技者や周囲の遊技客の遊技に支障をきたす恐れを防止するとともに、不正行為者に不正改造の対象として狙われ難くなる場合がある。

#### 【0543】

本発明は、上記実施の形態に限らず、種々の変形が可能である。

上記第1の実施の形態では、特図変動遊技の変動回数が第1強制終了条件の対象とされ、大当りに当選することまたは変動時間の相対的に長いはずれであることが第2強制終了条件の対象とされているが、本発明はこれに限られない。例えば、電断復電が第1および/または第2強制終了条件に設定されていてもよい。当該構成を備えたパチンコ機100によれば、瞬停（瞬間停電）したことを遊技者を介して遊技店員が知ることができたり、遊技店員が瞬停を知るきっかけを与えたりすることができる場合がある。

#### 【0544】

上記第1の実施の形態によるパチンコ機100は、特図先読み処理において当りの有無を事前判定するとともに停止図柄の種別も判定するようになっているが、停止図柄の種別を判定しなかったり判定しても無視する（例えば、先読み結果記憶部に記憶しない、あるいは、第1副制御部400に当該判定結果の情報を送信しない）ようになっているとよい

10

20

30

40

50

。

## 【 0 5 4 5 】

上記第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、大当りの種類に応じて予告演出の内容を割り振るように構成されていないが、大当りの種類に応じて予告演出の内容を割り振るように構成されていてもよい。また、上記第 1 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、予告演出を行う確率がいずれの大当りでも同じに設定されているがこれに限られず、例えば大当りに係る停止図柄に応じて予告演出を行なう確率が異なるように設定されていてもよい。

## 【 0 5 4 6 】

上記第 1 の実施の形態では、第 1 強制終了条件は第 1 先読み演出中に実行される特図変動遊技の変動回数に対応付けて設定されているが、本発明はこれに限られない。第 1 強制終了条件は、第 1 先読み演出の実行契機となる始動情報の事前判定後であって当該始動情報の当否判定実行前の期間内であれば、特図変動遊技とは無関係に当該期間内で第 1 先読み演出の開始時期と終了時期とを設定したり、開始時期と特図変動遊技の回数とを組み合わせたり、特図変動遊技の回数と終了時期とを組み合わせたりしてもよい。

## 【 0 5 4 7 】

上記第 2 の実施の形態における異常動作制御処理では、パチンコ機 1 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が主制御部 3 0 0 から送信されたコマンドに基づいて不正入球検出の有無や不正入球数を判定するように構成されているが、本発明はこれに限られない。例えば、不正入球検出の有無は主制御部 3 0 0 が判定し、主制御部 3 0 0 が不正入球が検出されたことおよび検出された不正入球数を示す情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が当該コマンドに基づいて図 3 9 に示す異常動作制御処理を実行するように、パチンコ機 1 0 0 は構成されていてもよい。また、異常動作制御処理は、主制御部 3 0 0 がステップ S 1 2 0 1 乃至ステップ S 1 2 0 7 までの処理を実行し、次いで第 2 報知動作態様による第一異常報知動作、第 2 報知動作態様による第一異常報知動作および第 1 報知動作態様による第三異常報知動作のいずれかの情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が当該コマンドに基づいて異常報知動作を実行するようになっていてもよい。

## 【 0 5 4 8 】

上記第 1 の実施の形態では、第三予告報知（例えば、特図 2 の大当りに係る保留表示画像を予告による表示態様（例えば刀の画像）での表示）は、第一予告報知中（例えば吉宗ゾーン実行中）に特図 2 変動遊技が割込み実行された場合に、当該第一予告報知が継続している期間に実行しないようになっていたが、本発明はこれに限られない。例えば、パチンコ機 1 0 0 は、特図 2 変動遊技の割込み実行であるか否かによらず、第一予告報知を実行していない期間のみに第三予告報知を実行するようになっていてもよい。

## 【 0 5 4 9 】

上記第 2 の実施の形態では、第一異常報知動作と第二異常報知動作はいずれも、第 2 報知動作態様が選択されるようになっていたが、本発明はこれに限られない。第一異常報知動作および第二異常報知動作は、例えば遊技者や遊技店員が第 1 報知動作態様よりも認識し易い報知態様であれば異なる報知動作態様であってもよい。

## 【 0 5 5 0 】

上記第 2 の実施の形態では、電チュー開閉オフ期間は、特図 2 始動口 2 3 2 への遊技球の進入を不正入球とする期間として設定されているが、本発明はこれに限られない。例えば、パチンコ機 1 0 0 が普図始動口 2 2 8 を遊技球が進入しただけで当否判定せずに電チュー開閉許可状態をオン状態とするように構成されている場合には、特図 2 始動口 2 3 2 への遊技球の入球の検出時が電チュー開閉オフ期間であっても電チュー開放許可オン状態であれば、当該遊技球の入球は不正入球でないと判定するように構成されていてもよい。

## 【 0 5 5 1 】

上記第 2 の実施の形態では、不正入球数を累積加算するとともに不正入球数を 0 にリセットする所定期間は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が羽根部材 2 3 2 a を閉鎖状態にさ

10

20

30

40

50

せる制御を行っている状態であると判定してから当該状態が終了したと判定する期間に設定されているが、本発明はこれに限られない。例えば、当該所定期間として、大当りに当選してから次の大当りに当選するまでの期間、図柄変動停止表示期間、あるいは1球目の不正入球から所定時間が経過するまでの期間であってもよい。また、これらの期間を組み合わせる複数の期間を所定期間に設定してももちろんよい。

【0552】

上記第2の実施の形態の実施例によるパチンコ機100は、演出可動体や遮蔽装置を備えていないが、本発明はこれに限られず、演出可動体や遮蔽装置を所定領域に備えていてももちろんよい。

【0553】

上記第2の実施の形態のパチンコ機100は、制御状態および不正入球数に応じて異常報知動作態様を異ならせているが本発明はこれに限られない。例えば、パチンコ機100は制御状態によらず不正入球数のみに応じて異常報知動作態様が異なるように構成されていてもよい。例えば、図39に示す異常報知動作処理において、ステップS1203およびステップS1205の処理をせずに、ステップS1201において不正入球があったと判定されたらステップS1207に移行するように構成されていてもよい。これにより、パチンコ機100の制御状態が例えば電サボ中および非電サボ中のいずれであっても、所定数（例えば2個）に満たない第一の個数（例えば1個）の不正入球があったと判定された場合には、第1報知動作態様による第三異常報知動作が実行され（ステップS1210）、所定数以上の不正入球があったと判定された場合には第2報知動作態様による第二異常報知動作が実行されるようになる。

【0554】

上記第1および第2の実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図53に示すようなスロットマシン1000にも適用可能である。

本発明に係る遊技台は、図53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。

【0555】

本発明に係る遊技台は図54(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

10

20

30

40

50

い。

【 0 5 5 6 】

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 3 0 0 0、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 4 0 0 0、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 5 0 0 0、に適用してもよい。

【 0 5 5 7 】

より具体的には、同図（ b ）における携帯電話機 3 0 0 0 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。

10

【 0 5 5 8 】

同図（ c ）におけるポータブルゲーム機 4 0 0 0 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（ D V D 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（ d ）における家庭用テレビゲーム機 5 0 0 0 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（ D V D 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。

20

【 0 5 5 9 】

さらには、同図（ e ）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 6 0 0 0 に適用してもよい。このデータサーバ 6 0 0 0 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 5 0 0 0 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。

【 0 5 6 0 】

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、 D V D - R O M、 C D - R O M、 F D（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。

30

【 0 5 6 1 】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

上記実施の形態の遊技台は、例えば以下のように表現される。

（付記 1）

第一始動領域および第二始動領域を有する始動領域に遊技球が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、

40

前記第一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個数まで記憶する第一始動情報記憶手段、および前記第二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個数まで記憶する第二始動情報記憶手段を有する始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段に前記始動情報が 1 個以上記憶されている状態で所定の当否判定条件が成立すると、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である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特別遊技移行制御手段と、

50

前記当否判定手段による前記当否判定が行われていない始動情報が該第一始動情報記憶手段と該第二始動情報記憶手段とのうちの該第一始動情報記憶手段にのみ記憶されている状態で、新たな始動情報が該第二始動情報記憶手段に記憶されると、該第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく当否判定の結果の報知を該第一始動情報記憶手段に既に記憶されていた始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行う当否判定結果報知手段と、

前記当否判定手段が前記第一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よりも前に先読みする第一始動情報先読み手段と、

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になるか否かの事前判定を前記第一始動情報先読み手段が先読みした始動情報を用いて、前記当否判定手段による当該始動情報に基づく当否判定の実行よりも前に行う第一事前判定手段と、

10

前記当否判定の結果が前記第一事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第一予告報知を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第一所定期間から第一予告報知終了条件成立まで行う第一予告報知手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一予告報知手段が前記第一予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定の結果の報知を行う場合であっても、該第一予告報知を継続して行う予告報知継続手段と、

前記予告報知継続手段が前記第一予告報知の継続中に、前記第一予告報知終了条件が不成立でも該第一予告報知終了条件とは異なる予告報知強制終了条件の成立で該第一予告報知を前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了させる予告報知強制終了手段と、

20

を備えることを特徴とする遊技台。

(付記2)

付記1記載の遊技台であって、

前記当否判定の結果が前記第一事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第二予告報知を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第二所定期間から第二予告報知終了条件成立まで行う第二予告報知手段と、

を備え、

30

前記予告報知継続手段は、前記第一予告報知手段が前記第一予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定結果を報知する際に該第一予告報知を継続して行うとともに、前記第二予告報知手段が前記第二予告報知を行っている期間中に、前記当否判定結果報知手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく当否判定結果を報知する際に該第二予告報知を継続して行い、

前記予告報知強制終了手段は、前記予告報知強制終了条件のうちの第一予告報知強制終了条件が成立すると、前記第一予告報知継続手段が継続している前記第一予告報知および前記第二予告報知継続手段が継続している前記第二予告報知のうちの前記第一予告報知のみを前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了する、

40

ことを特徴とする遊技台。

(付記3)

付記2記載の遊技台であって、

前記予告報知強制終了手段は、制御状態が前記通常遊技状態から前記特別遊技状態に移行することが決定すると、前記予告報知強制終了条件のうちの第二予告報知強制終了条件が成立したとして、前記第一予告報知継続手段が継続している前記第一予告報知および前記第二予告報知継続手段が継続している前記第二予告報知の両方を前記当否判定手段による当否判定実行前に強制終了する、

ことを特徴とする遊技台。

(付記4)

50

付記 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記当否判定手段が前記第二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よりも前に先読みする第三始動情報先読み手段と、

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になるかどうかの事前判定を前記第三始動情報先読み手段が先読みした始動情報を用いて、前記当否判定手段による当該始動情報に基づく当否判定の実行よりも前に行う第三事前判定手段と、

前記当否判定の結果が前記第三事前判定手段による事前判定の結果に基づいて前記特定の当否判定結果になるかどうかを遊技者に事前に報知する第三予告報知を、前記当否判定手段による当否判定実行前の第三所定期間から第三予告報知終了条件成立まで行う第三予告報知手段と、

10

を備え、

前記第三予告報知手段は、前記予告報知継続手段が前記第一予告報知を継続していない期間のみに前記第三予告報知を実行する

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5)

付記 2 または 3 に記載の遊技台であって、

前記第一予告報知強制終了条件は、前記第一事前判定手段が前記第一予告報知を行う契機となる始動情報の事前判定をした後である特定時期から所定期間経過したことに基づいて成立する、

ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 6)

付記 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二始動領域に遊技球が進入可能である開状態と、前記第二始動領域に遊技球が進入不能又は困難である閉状態とのいずれかの状態を取り得るように構成されている可変部材と、

所定条件が成立に基づいて、前記可変部材を前記閉状態から前記開状態にさせる制御を行う可変部材開閉制御手段と、

所定の報知動作を行う報知手段と、

前記可変部材開閉制御手段が前記可変部材を前記閉状態にさせる制御を行っている状態において、第一の個数の遊技球が前記第二始動領域に進入すると第一報知動作態様を実行するように前記報知手段を制御する報知動作制御手段と

30

を備えていることを特徴とする遊技台。

(付記 7)

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

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

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

を備えた遊技台であって、

40

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

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

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

前記保留がある状態で前記第一の始動領域に入球した際に前記所定の予告条件が成立し

50



た場合には、当該入球を条件とする当否判定の結果を対象にした先読み予告を、当該入球を条件とする図柄変動表示が行われるまで、連続予告として実行可能であり、

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

前記連続予告として、第一の連続予告と第二の連続予告を実行可能であり、

前記第二の始動領域は電動チューリップにより構成されており、

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

前記時短状態よりも前記電動チューリップに遊技球が入賞しにくい非時短状態中のみ、前記第一の連続予告および前記第二の連続予告の両方は実行可能であり、

10

前記第二の始動領域への入球を条件とする前記第二の図柄変動表示手段による図柄変動表示が、前記第一の連続予告中に、所定の回数割り込んだ場合には、当該第一の連続予告を終了し、

前記第二の始動領域への入球を条件とする前記第二の図柄変動表示手段による図柄変動表示が、前記第二の連続予告中に、前記所定の回数割り込んだ場合であっても、当該第二の連続予告を継続するものであり、

前記第一の連続予告は、当該第一の連続予告の対象となる図柄変動表示を特定できない表示により行われるものであり、

前記第二の連続予告は、当該第二の連続予告の対象となる図柄変動表示を特定可能な表示により行われるものである

20

ことを特徴とする遊技台。

(付記 8)

付記 7 に記載の遊技台において、

前記第一の図柄表示手段による前記図柄の変動表示の開始が保留されている個数を特定可能な保留表示手段を備え、

前記第二の連続予告は、前記保留表示手段によって行われるものである

ことを特徴とする遊技台。

(付記 9)

付記 7 または 8 のいずれかに記載の遊技台において、

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

30

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

前記第一の制御手段と前記第二の制御手段は別基板に設けられており、

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

ことを特徴とする遊技台。

(付記 10)

付記 7 乃至 9 のいずれかに記載の遊技台において、

前記所定の予告条件が成立した場合に、前記第一の連続予告および前記第二の連続予告のうちの一方の連続予告だけでも実行可能であり、両方の連続予告を同時に実行することも可能である

40

ことを特徴とする遊技台。

(付記 11)

付記 7 乃至 10 のいずれかに記載の遊技台において、

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

ことを特徴とする遊技台。

(付記 12)

50

図柄表示手段における図柄変動表示の制御を少なくとも実行可能な制御手段と、  
先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、  
を備えた遊技台であって、  
前記図柄表示手段のうちの第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、  
前記図柄表示手段のうちの第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、  
前記制御手段は、前記第一の図柄変動条件の成立があり、かつ第一の保留条件が満たされている場合に、前記第一の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、  
前記制御手段は、前記第二の図柄変動条件の成立があり、かつ第二の保留条件が満たされている場合に、前記第二の図柄変動条件の成立があったことによる前記図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、  
前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、  
前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、  
前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含むものであり、  
前記第一の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されておらず、かつ前記第一の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含むものであり、  
前記先読み予告手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、  
前記先読み予告手段は、割込図柄変動表示において前記連続予告を少なくとも継続可能なものであり、  
前記割込図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動条件および前記第二の保留消化条件の両方の条件が前記連続予告の実行中に成立があったことによって前記連続予告の実行中に開始される図柄変動表示であり、  
消化されていない保留があるかどうかを少なくとも示すことが可能な保留表示手段を備え、  
前記連続予告は、前記保留表示手段とは別の表示手段によって少なくとも行われるものであり、  
前記先読み予告手段は、予告終了条件の成立があった場合に、前記連続予告を少なくとも終了させるものであり、  
前記予告終了条件は、第一の条件および第二の条件のうちの少なくとも一方の条件が満たされた場合に、成立するものであり、  
前記第一の条件は、前記割込図柄変動表示の回数に関する条件であること  
を特徴とする遊技台。  
(付記 13)  
付記 12 記載の遊技台であって、  
前記制御手段は、前記図柄変動表示を開始させる際に、当否判定を少なくとも実行可能なものであり、  
前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果に対応する図柄態様の停止表示を少なくとも含むものであり、  
前記図柄表示手段は、前記図柄態様の停止表示によって、前記当否判定の結果を少なくとも報知可能なものであり、  
前記先読み予告手段は、報知よりも前に、前記当否判定の結果を少なくとも予告可能なものであること  
を特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50

( 付記 1 4 )

付記 1 3 記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を実行可能なものであり、

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

を特徴とする遊技台。

( 付記 1 5 )

付記 1 4 記載の遊技台であって、

前記第一の予告実行条件は、第一の確率で当選となる第一の予告抽選が行われ、かつ前記第一の予告抽選に当選した場合に、成立するものであること

を特徴とする遊技台。

( 付記 1 6 )

付記 1 4 または 1 5 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告条件は、前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果とは別の当否判定結果となる場合であり、かつ第二の予告実行条件が成り立った場合に、成立するものであること

を特徴とする遊技台。

( 付記 1 7 )

付記 1 6 記載の遊技台であって、

前記第二の予告実行条件は、第二の確率で当選となる第二の予告抽選が行われ、かつ前記第二の予告抽選に当選した場合に、成立するものであること

を特徴とする遊技台。

( 付記 1 8 )

付記 1 4 乃至 1 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

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

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

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の基板により構成されており、

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

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

を特徴とする遊技台。

( 付記 1 9 )

付記 1 8 記載の遊技台であって、

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

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

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

特徴とする遊技台。

( 付記 2 0 )

付記 1 9 記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

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

前記制御手段は、前記時短状態よりも前記第二の図柄変動条件が成立しにくい非時短状態を開始可能なものであり、

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

を特徴とする遊技台。

(付記 2 1)

付記 2 0 記載の遊技台であって、

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

を特徴とする遊技台。

(付記 2 2)

付記 2 0 または 2 1 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記非時短状態において前記第二の図柄変動条件の成立があったことに応じて前記先読み予告条件の成立があった場合に、前記先読み予告を少なくとも

を特徴とする遊技台。

(付記 2 3)

付記 2 0 乃至 2 2 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

を特徴とする遊技台。

(付記 2 4)

付記 1 8 乃至 2 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

画像表示手段の表示制御を少なくとも実行可能な第二の制御部と、を備え、

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

を特徴とする遊技台。

(付記 2 5)

付記 1 8 乃至 2 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の制御手段は、前記割込図柄変動表示の回数をカウントするカウント手段を備えたものであり、

前記第二の制御手段は、前記カウント手段によるカウント結果を参照して前記第一の条件が満たされているかどうかを判定する条件判定手段を備えたものであること

を特徴とする遊技台。

(付記 2 6)

付記 1 3 乃至 2 5 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

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

を特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50

(付記 27)

付記 13 乃至 26 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、  
前記第一の図柄変動条件は、前記第一の始動領域への入球があり、かつ第一の保留数が第一の上限数未満である場合に、成立するものであり、  
前記第二の図柄変動条件は、前記第二の始動領域への入球があり、かつ第二の保留数が第二の上限数未満である場合に、成立するものであり、  
前記第一の保留数とは、前記第一の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、  
前記第二の保留数とは、前記第二の図柄表示手段について前記図柄変動表示の開始が保留されている数のことである、  
ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 28)

付記 13 乃至 27 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、  
前記連続予告は、第一の連続予告であり、  
前記先読み予告手段は、前記第一の連続予告とは別の第二の連続予告を少なくとも実行可能であり、  
前記第二の連続予告は、前記保留表示手段によって少なくとも実行可能なものであること  
と  
を特徴とする遊技台。

20

(付記 29)

付記 28 記載の遊技台であって、  
前記第二の連続予告は、前記第一の条件が満たされたことにより前記予告終了条件の成立があった後も継続されるものであること  
を特徴とする遊技台。

(付記 30)

付記 28 または 29 に記載の遊技台であって、  
前記制御手段は、前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果である場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を開始可能なものであり、  
前記先読み予告手段は、前記特別遊技状態の開始前に、前記第一の連続予告を少なくとも終了させることが可能なものであり、  
前記先読み予告手段は、前記特別遊技状態の開始前に、前記第二の連続予告を少なくとも終了させることが可能なものであること  
を特徴とする遊技台。

30

(付記 31)

付記 12 乃至 30 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、  
前記第二の条件は、複数の条件全ての成立があった場合に、満たされるものであること  
を特徴とする遊技台。

(付記 32)

付記 12 乃至 31 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、  
前記予告終了条件は、複数の条件のうちの少なくとも一つが満たされた場合に、成立するものであり、  
前記第一の条件は、前記複数の条件のうちの一つの条件であり、  
前記第二の条件は、前記複数の条件のうちの一つの条件であること  
を特徴とする遊技台。

40

(付記 33)

付記 12 乃至 32 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、  
前記第一の条件は、前記割込図柄変動表示が連続して実行された回数が所定の回数以上であることを少なくとも含むものであること  
を特徴とする遊技台。

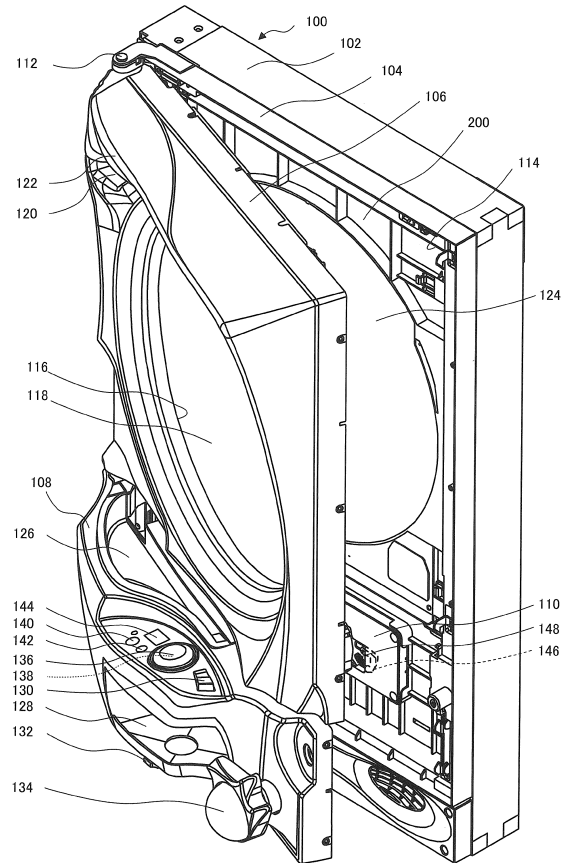
50

## 【符号の説明】

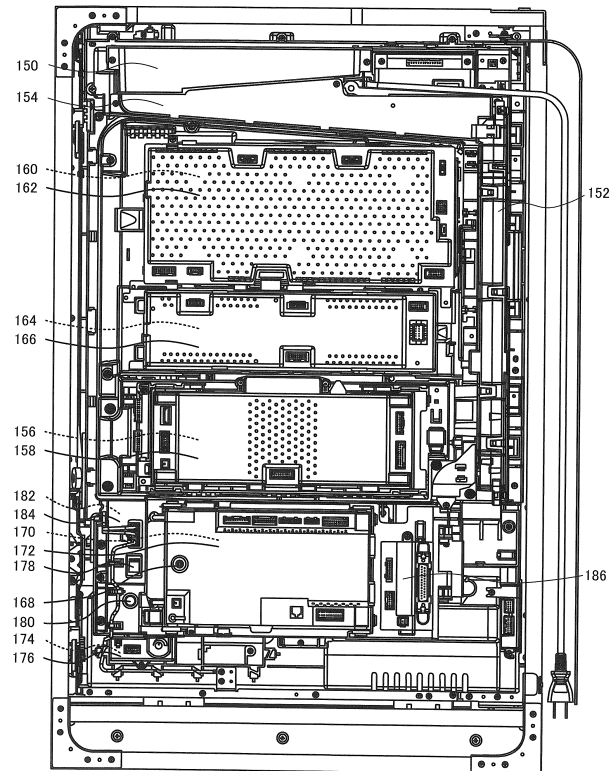
## 【0562】

100	パチンコ機	
120	スピーカ	
136	チャンスボタン	
208	装飾図柄表示装置	
208a	左図柄表示領域	
208b	中図柄表示領域	
208c	右図柄表示領域	
208d	演出表示領域	10
226	一般入賞口	
228	普図始動口	
230	特図1始動口	
232	特図2始動口	
234	可変入賞口	
250a ~ 250d	演出用ランプ	
252	誘導部	
254	液晶表示画面内ST回数表示部	
256	ST回数表示部	
300	主制御部	20
400	第1副制御部	
500	第2副制御部	
700	不正改造用部材	
701a ~ 701d、702a ~ 702d	保留表示画像	
720	予備予告演出可動体	
801a ~ 801d	特図1用保留表示領域	
802a ~ 802d	特図2用保留表示領域	

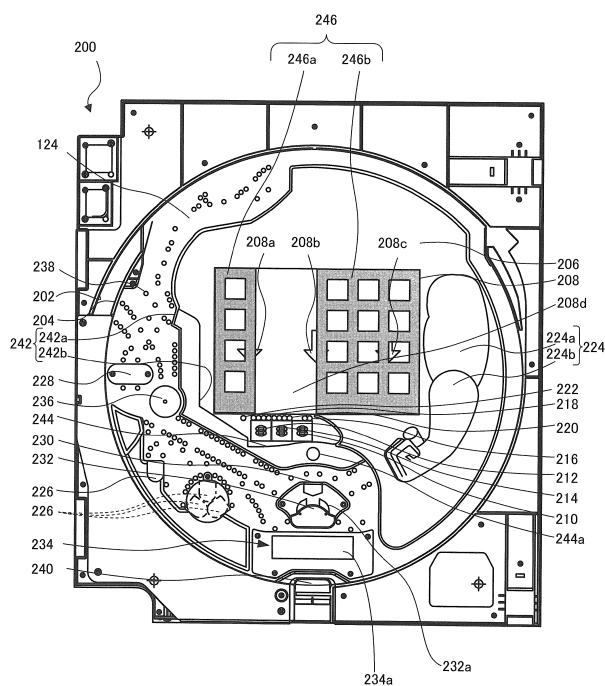
【図 1】



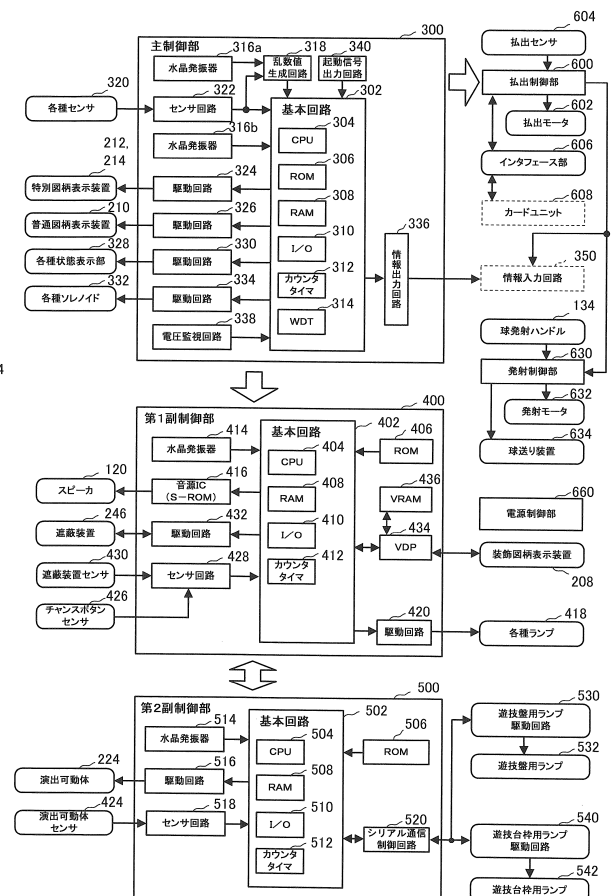
【図 2】



【図 3】

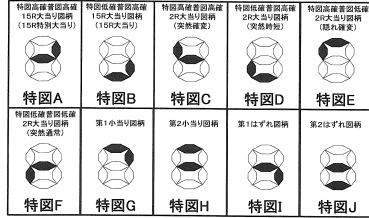


【図 4】

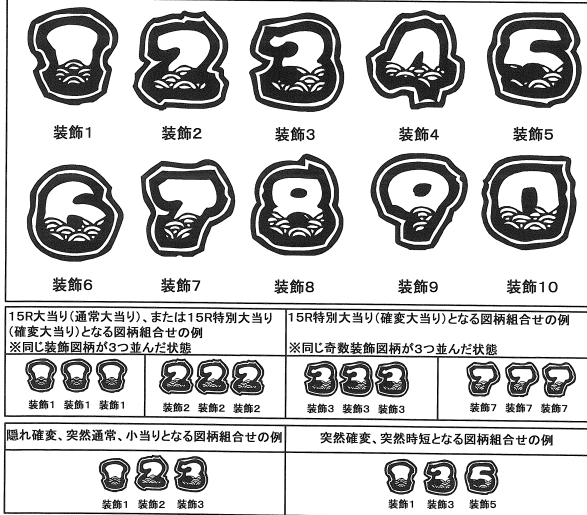


【図 5】

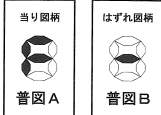
(a) 特別図柄1、特別図柄2



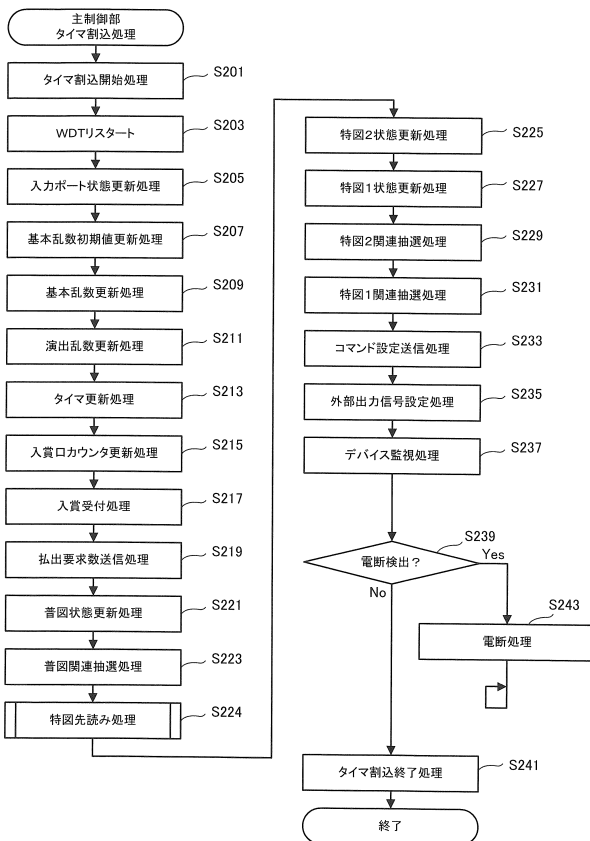
(b) 装飾図柄



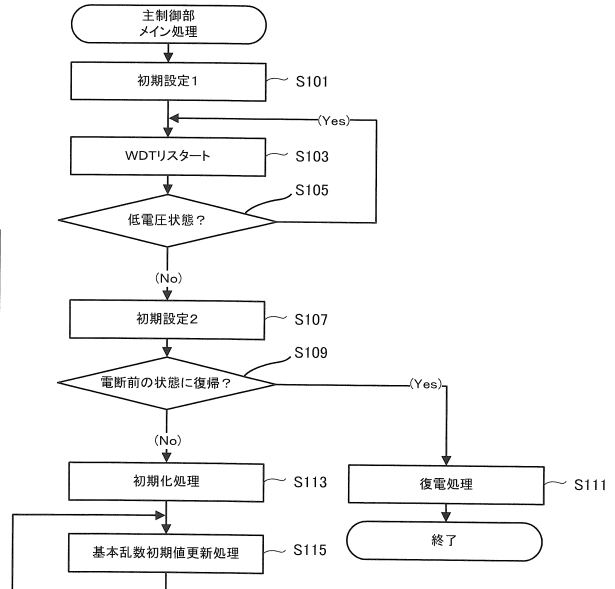
(c) 普通図柄



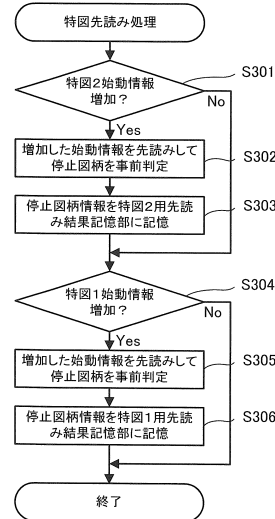
【図 7】



【図 6】



【図 8】



【図 9】

(a) 特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

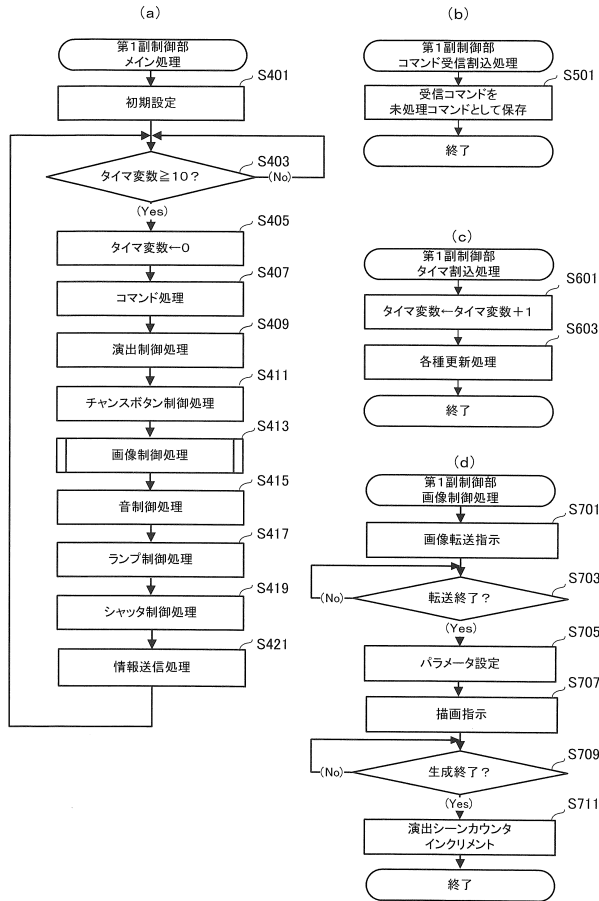
	先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図停止図柄	特図I	特図I	特図A	なし

(b) 特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

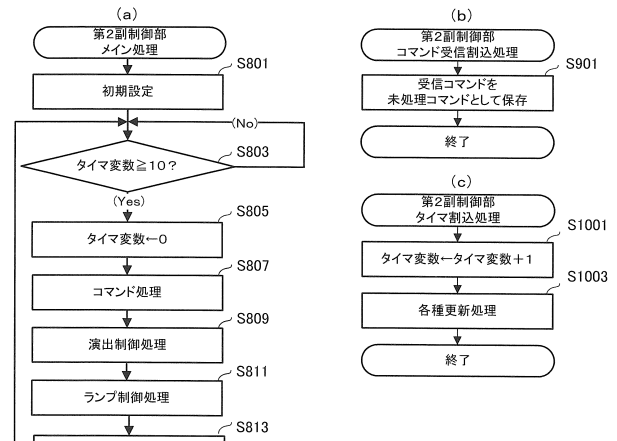
	先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図停止図柄	特図I	なし	なし	なし



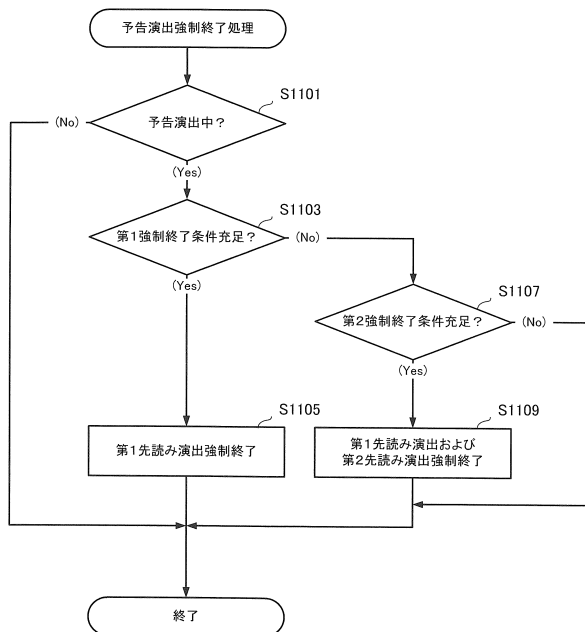
【図 10】



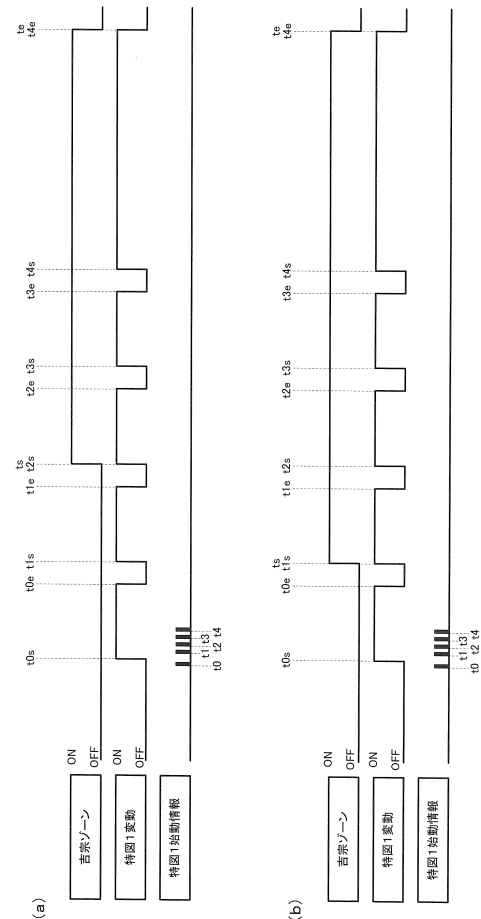
【図 11】



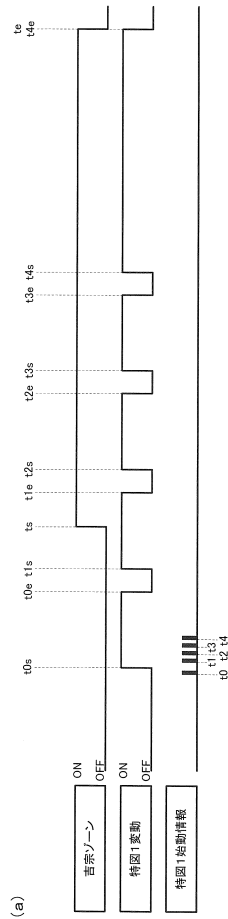
【図 12】



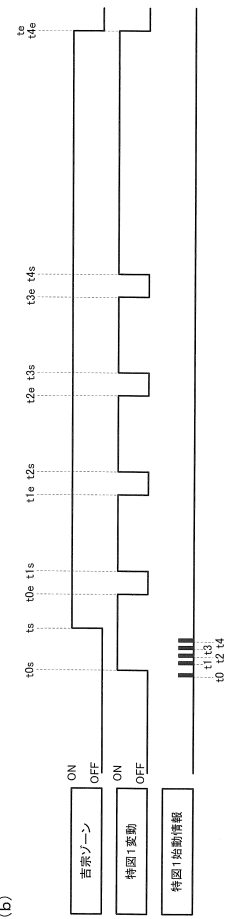
【図 13】



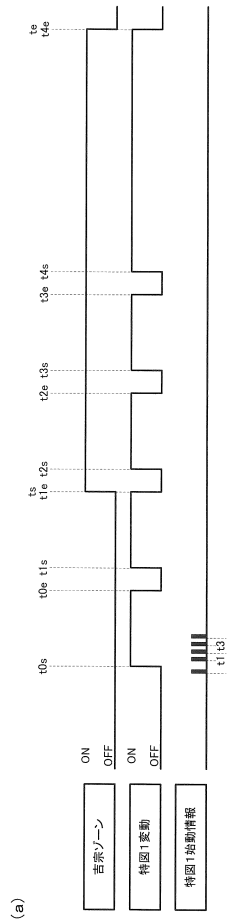
【図 14】



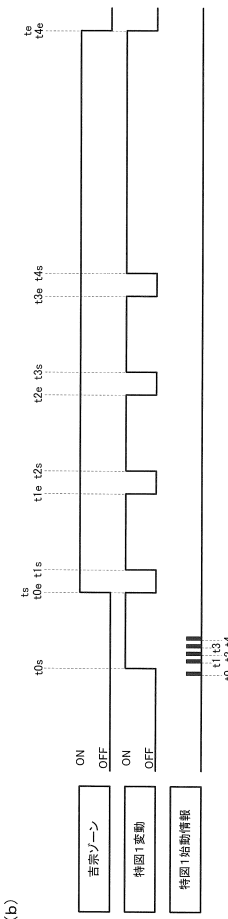
(b)



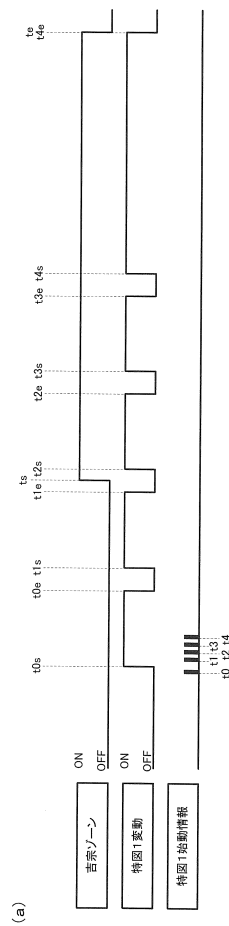
【図 15】



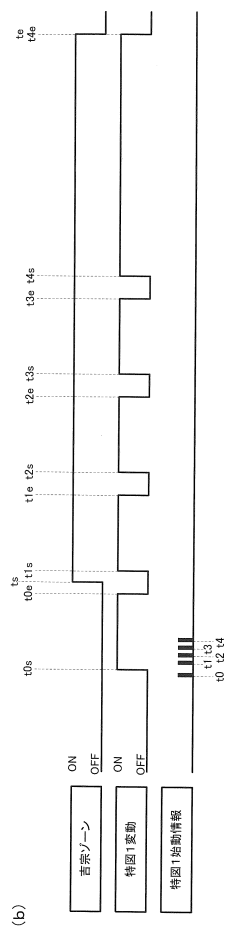
(b)



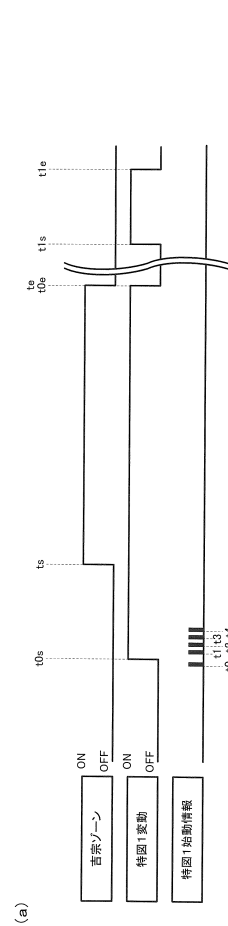
【図 16】



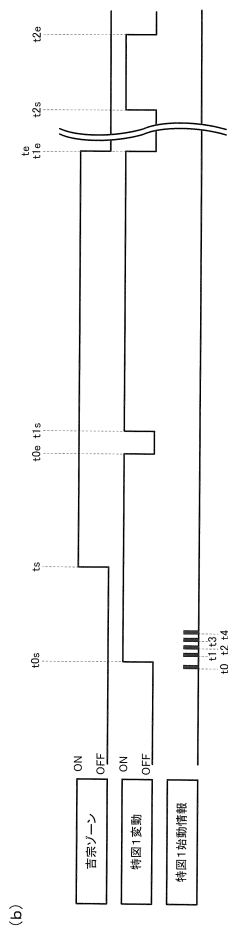
(b)



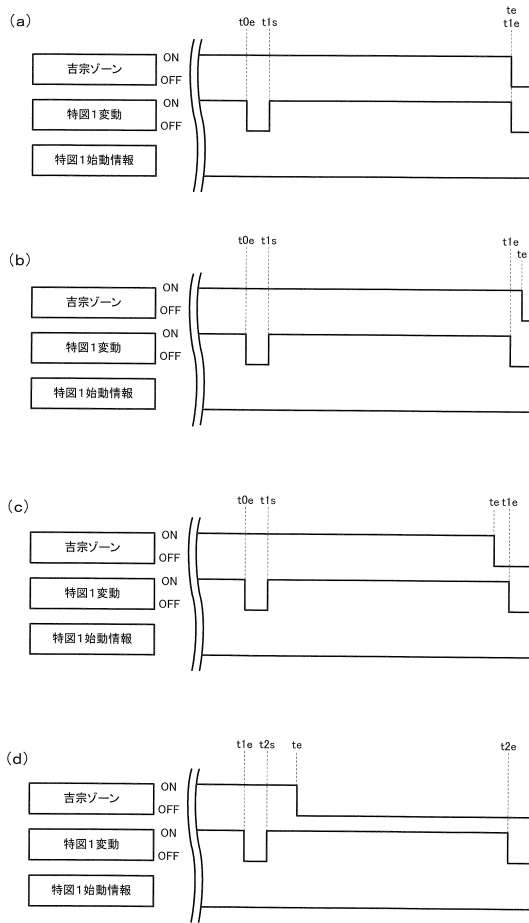
【図 17】



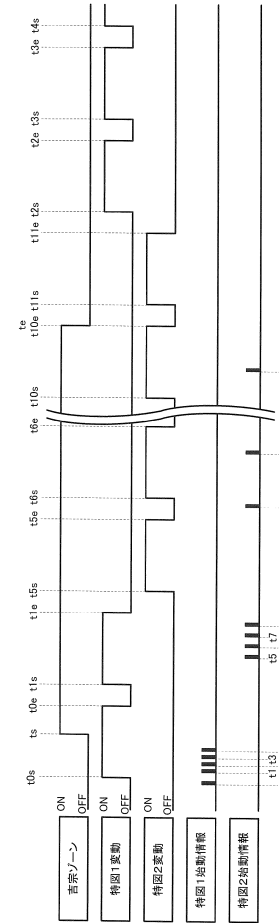
(b)



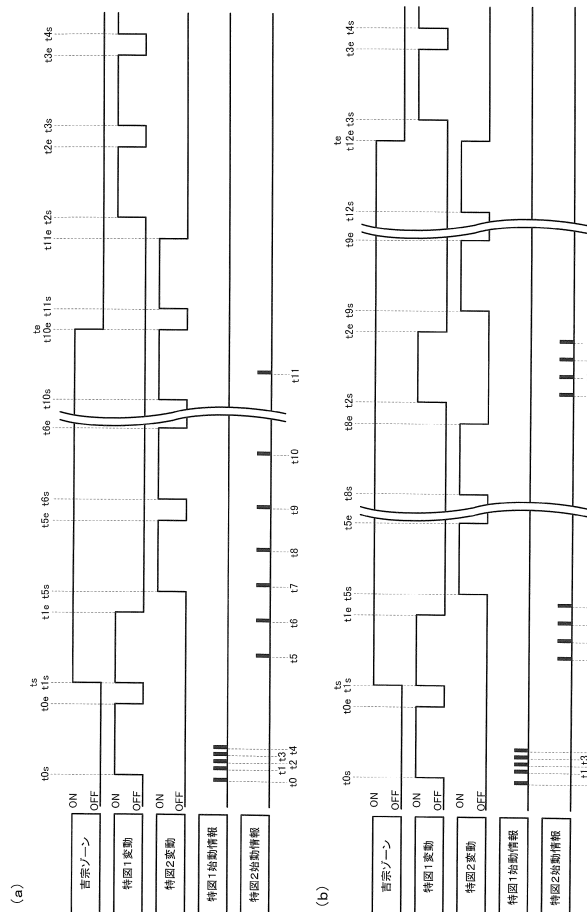
【図 18】



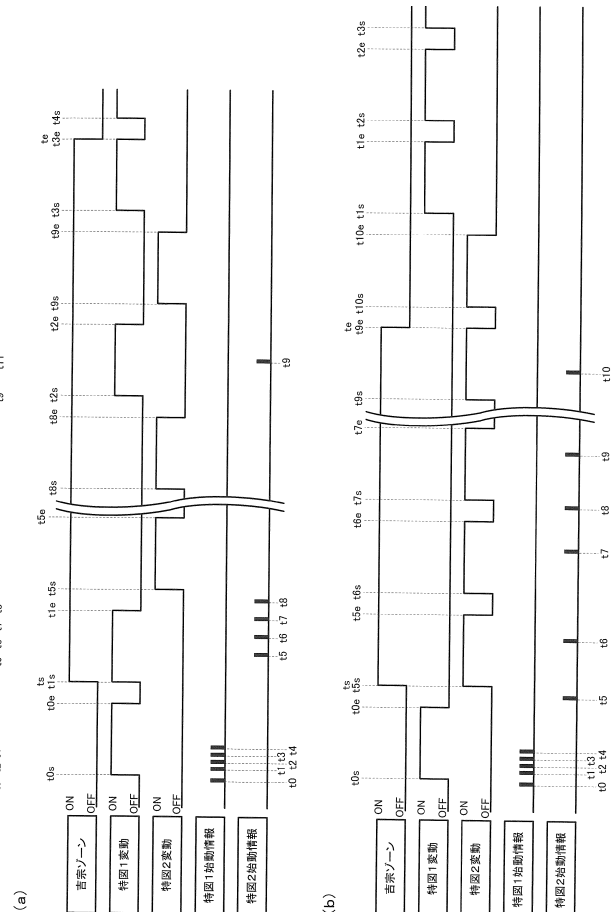
【図 19】



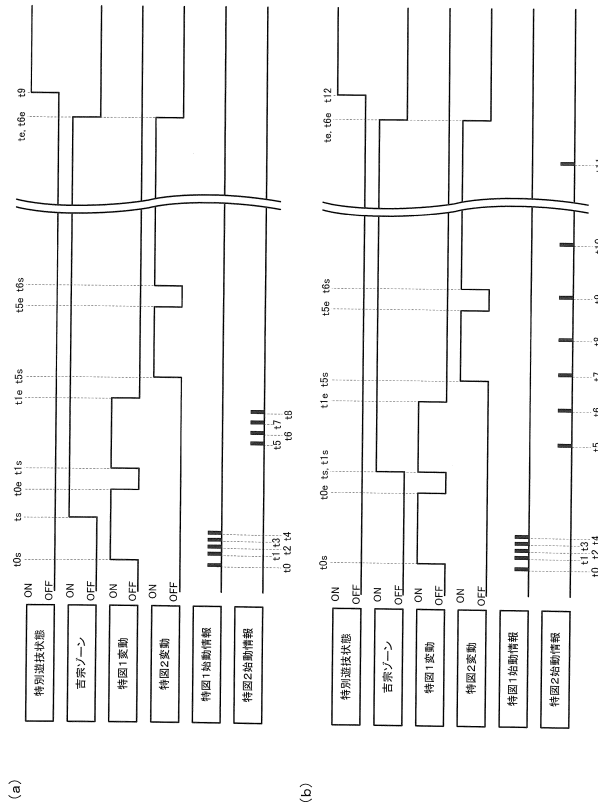
【図 20】



【図 21】



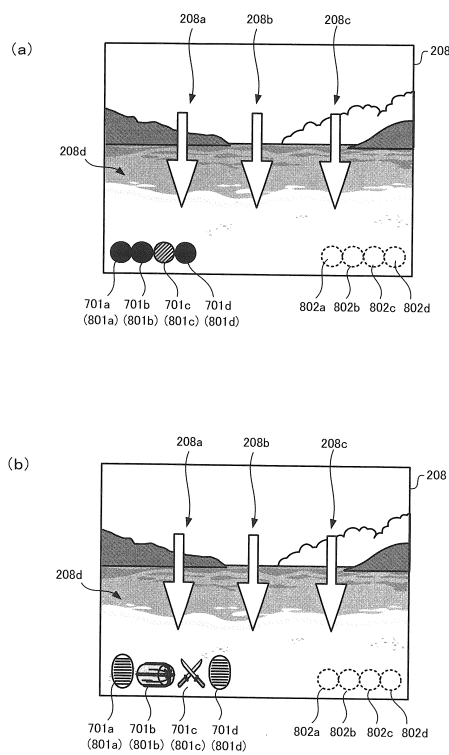
【図 22】



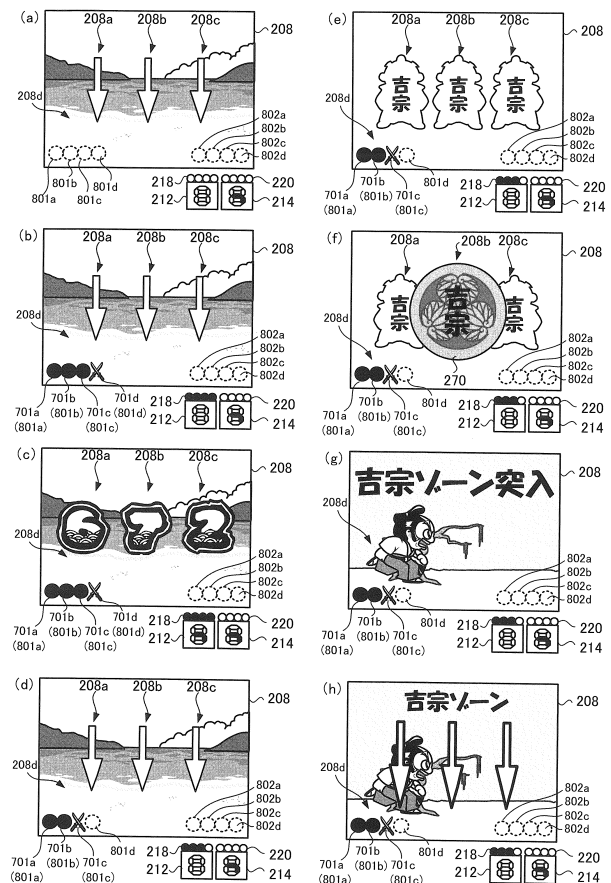
【図 23】



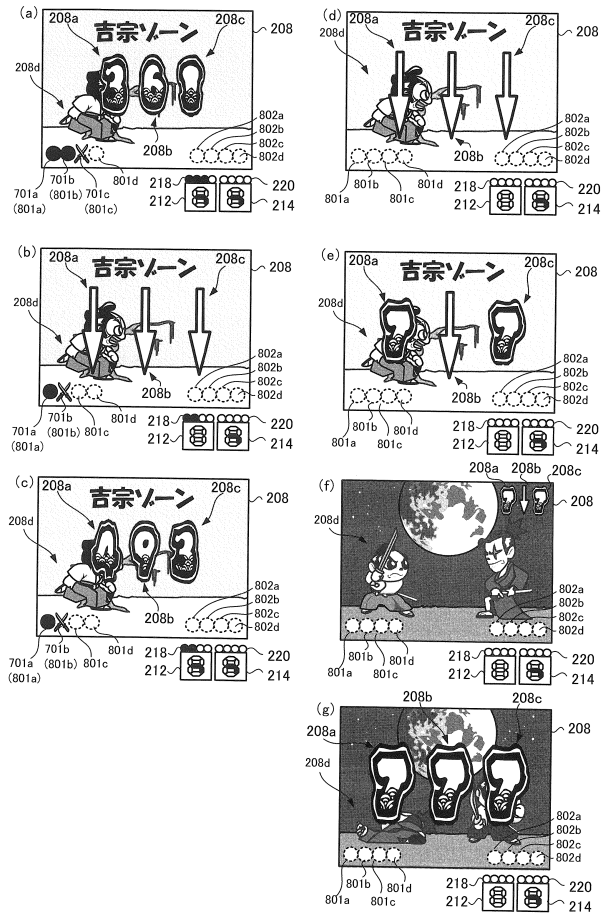
【図 24】



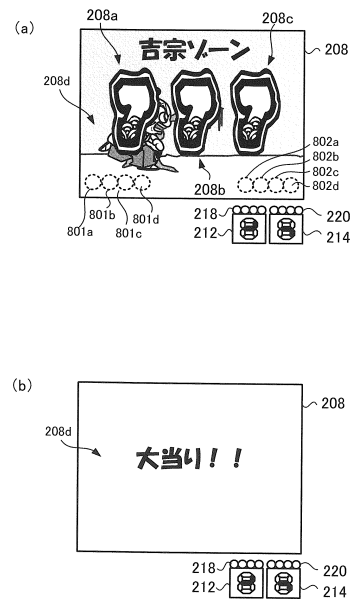
【図 25】



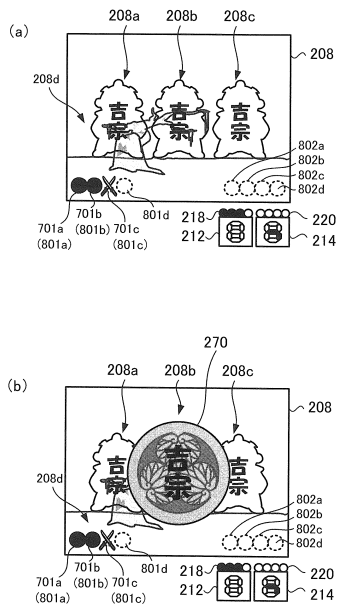
【図 26】



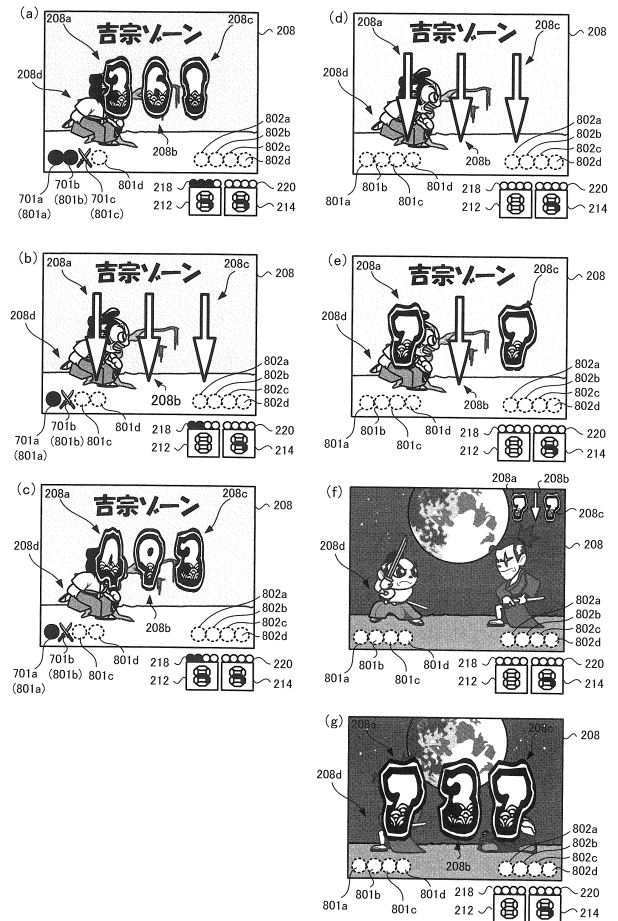
【図 27】



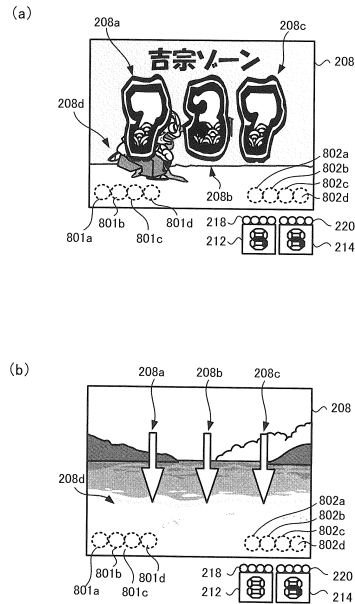
【図 28】



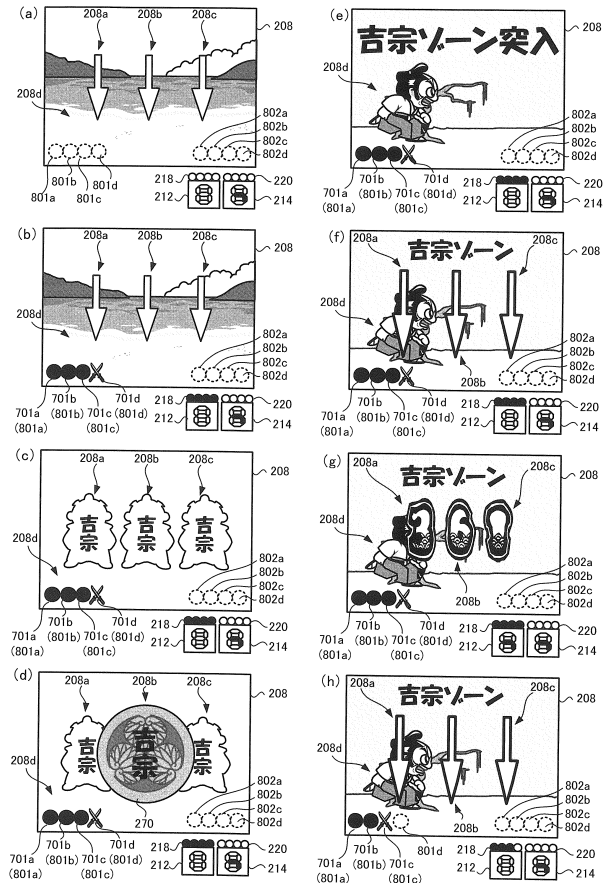
【図 29】



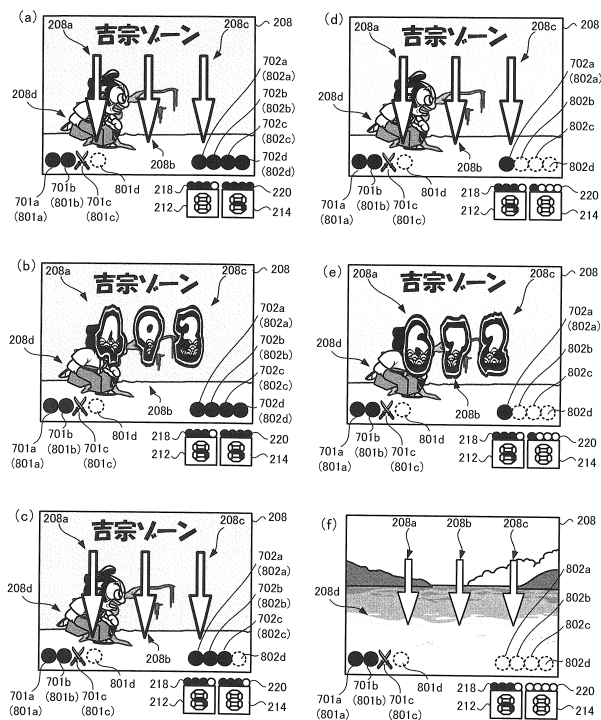
【図 30】



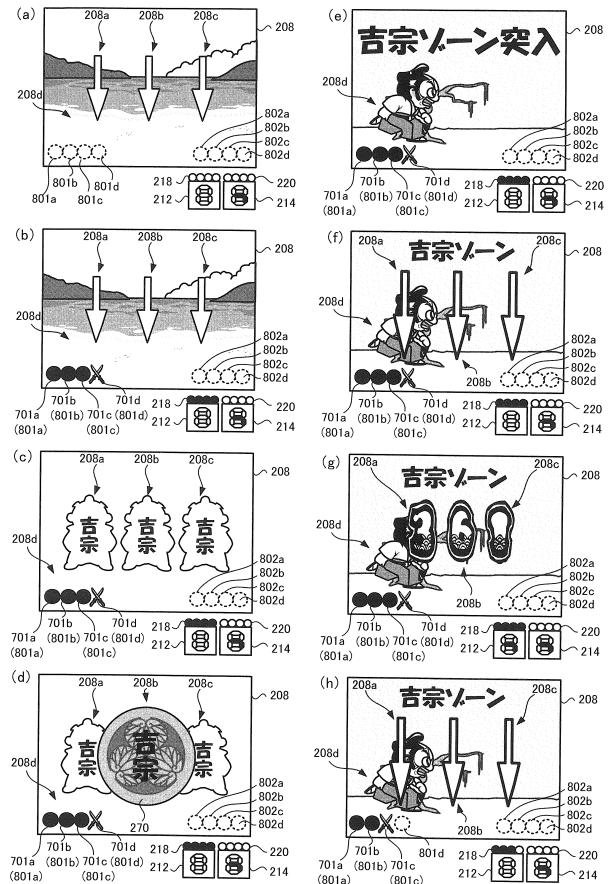
【図 31】



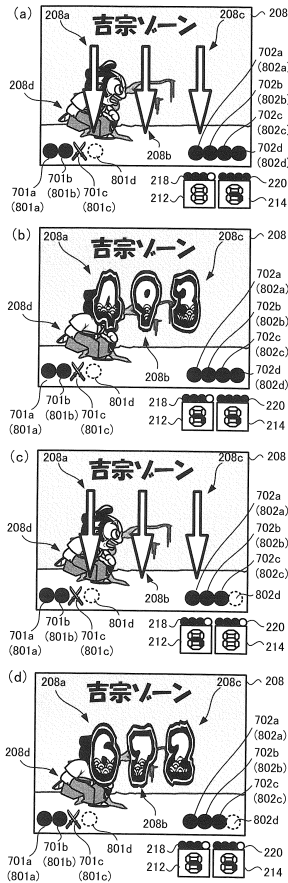
【図 32】



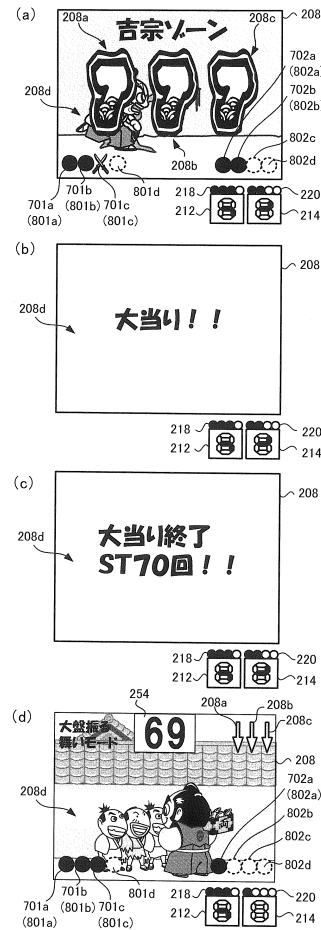
【図 33】



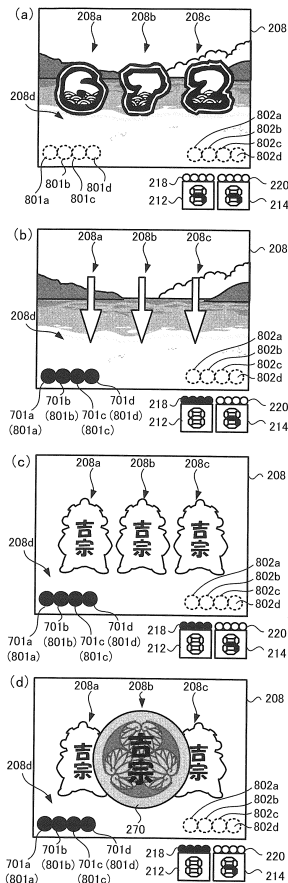
【図 34】



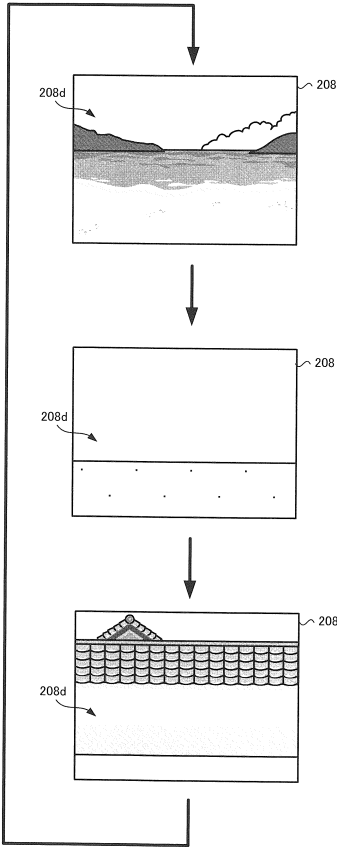
【図 35】



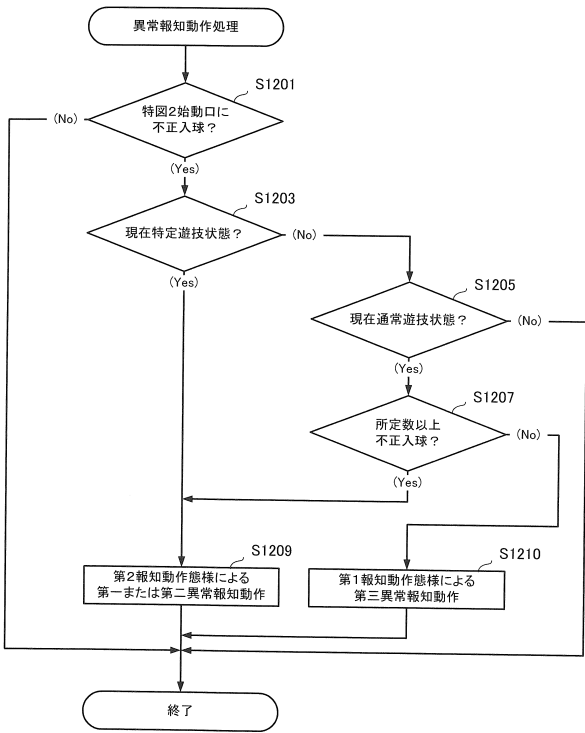
【図 36】



【図 38】



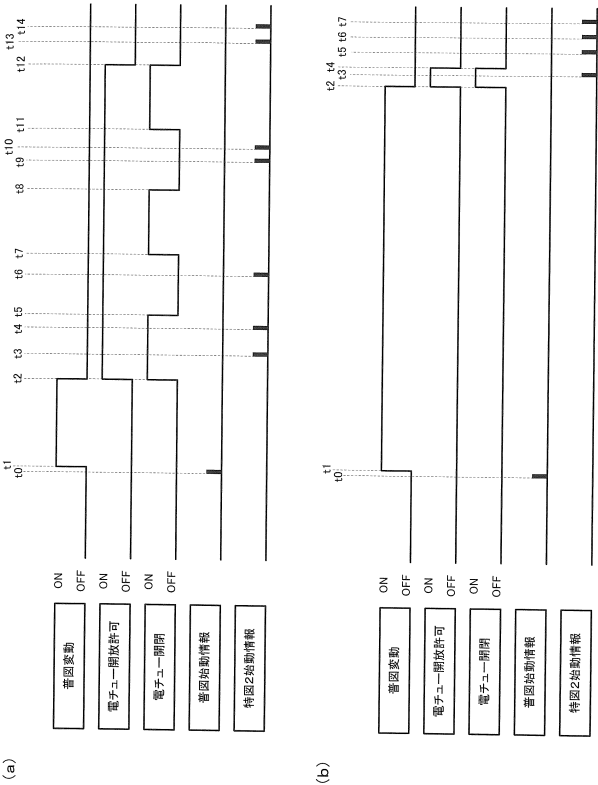
【図 39】



【図 40】

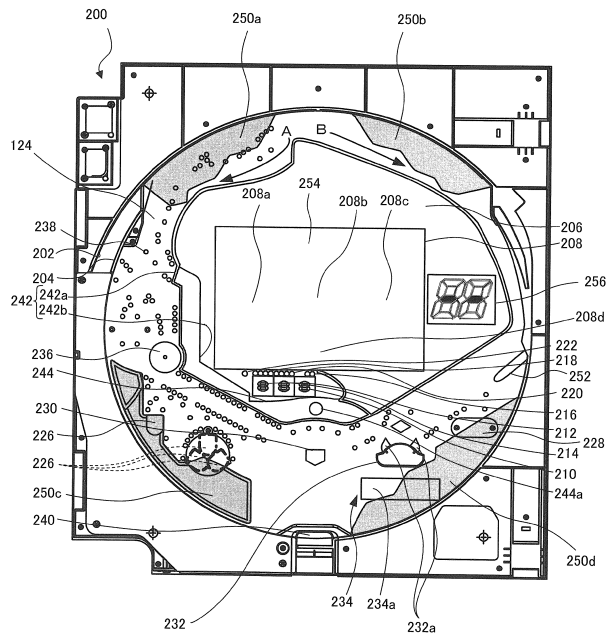
	動作例
第1報知動作態様	所定の演出用ランプを0.5秒消灯
	ST回数表示部を0.5秒非発光
第2報知動作態様	所定の演出用ランプを10秒消灯
	ST回数表示部を10秒非発光
第3報知動作態様	エラー音出力(10秒)
	所定の演出用ランプを消灯(解除まで)
第4報知動作態様	ST回数表示部を非発光(解除まで)
	エラーに応じたメッセージを液晶表示
第4報知動作態様	ST回数表示部の一部を点滅
	液晶内ST回数表示部に表示されていた残数を消去

【図 41】

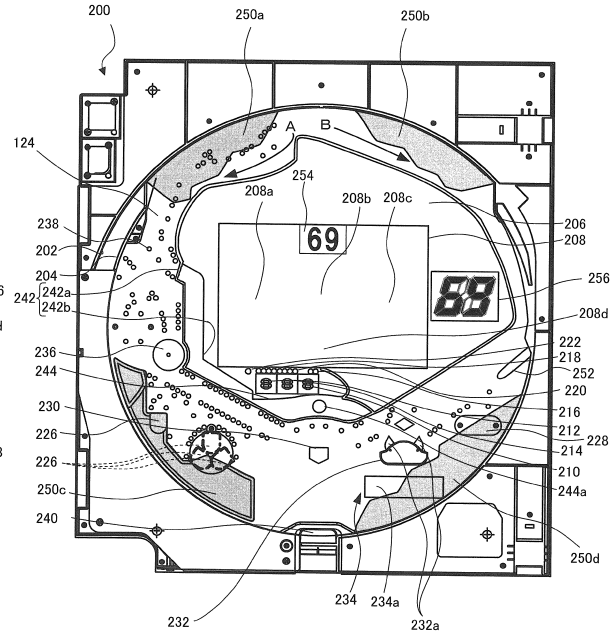




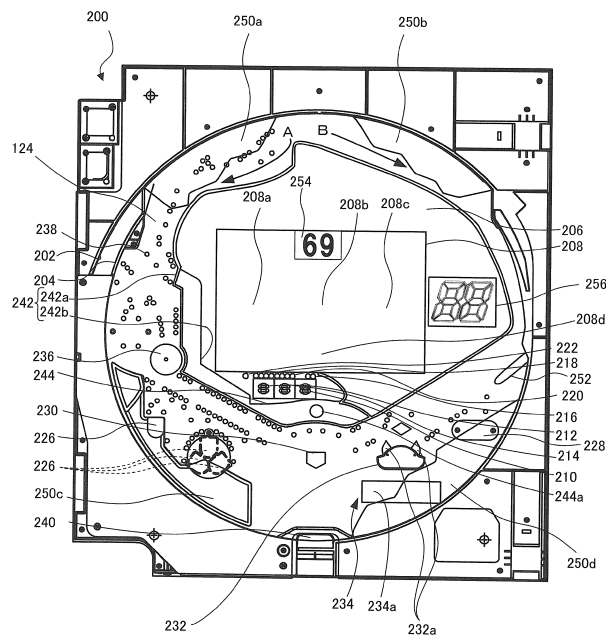
【図 4 2】



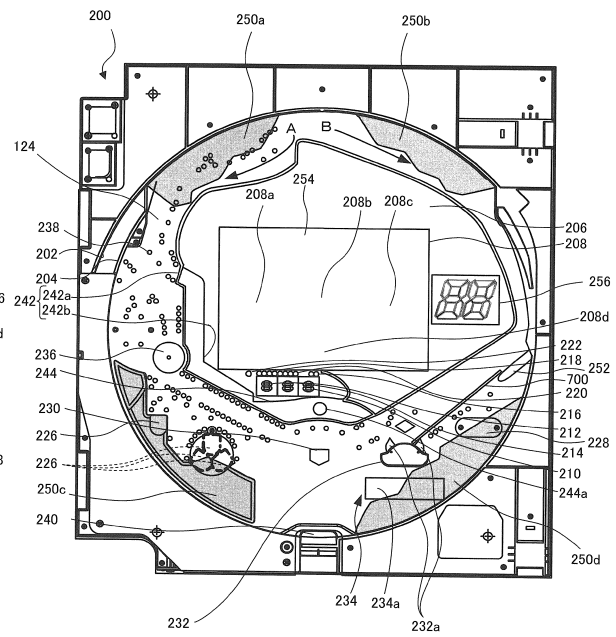
【図 4 3】



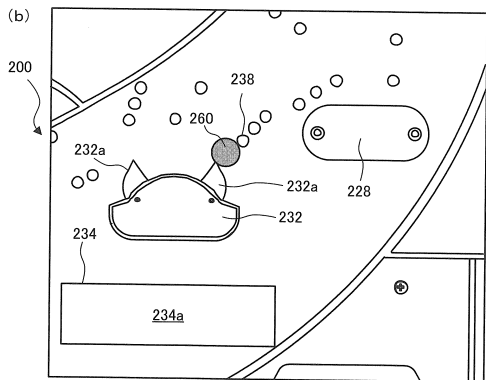
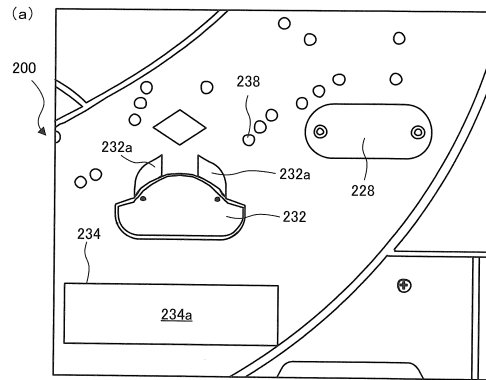
【図 4 4】



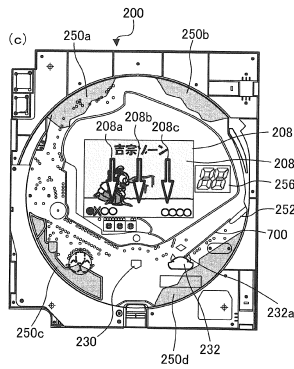
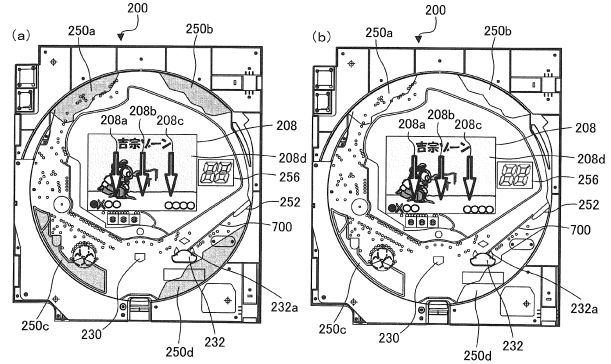
【図 4 5】



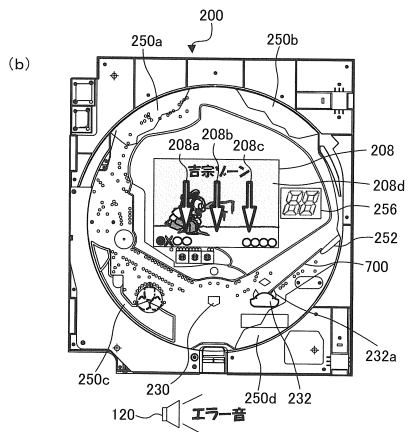
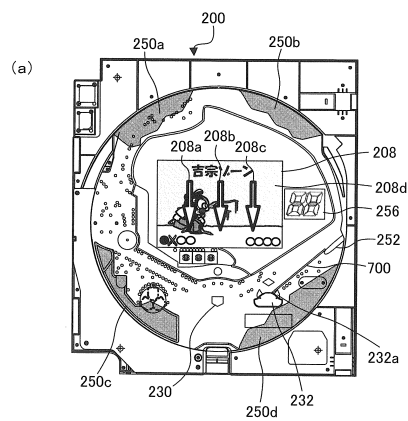
【図 46】



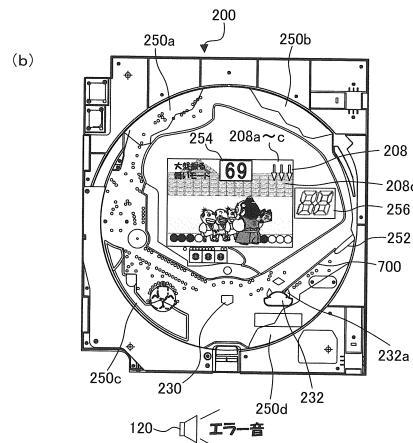
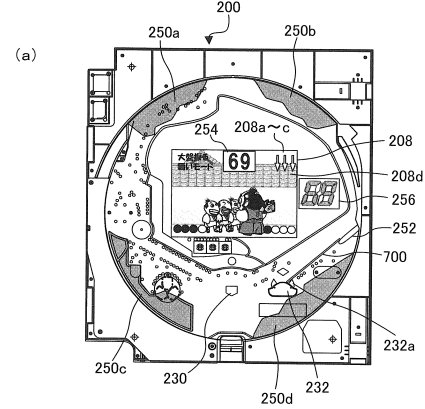
【図 47】



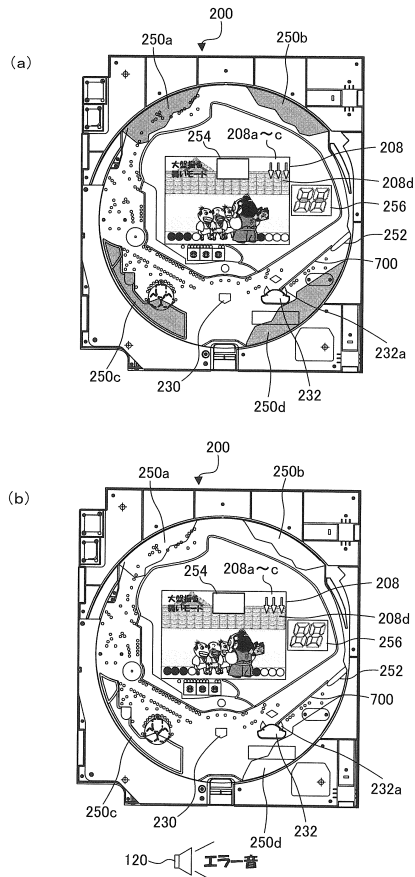
【図 48】



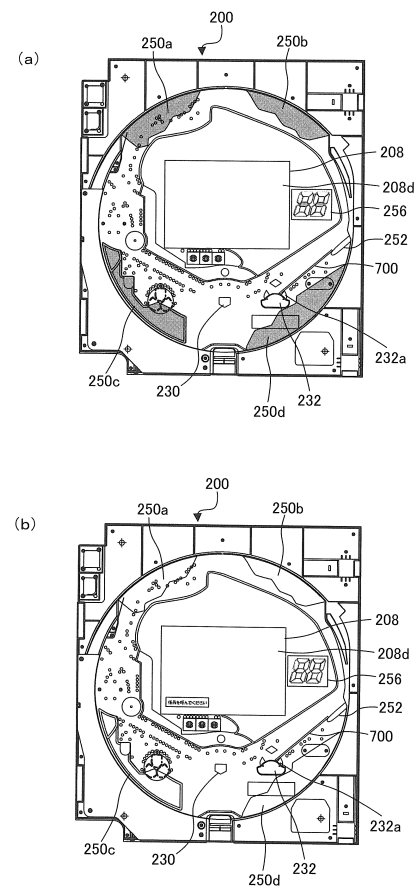
【図 49】



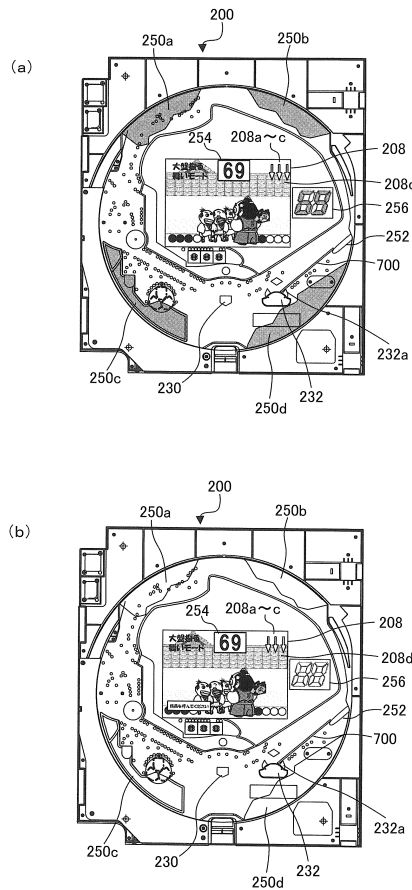
【図 50】



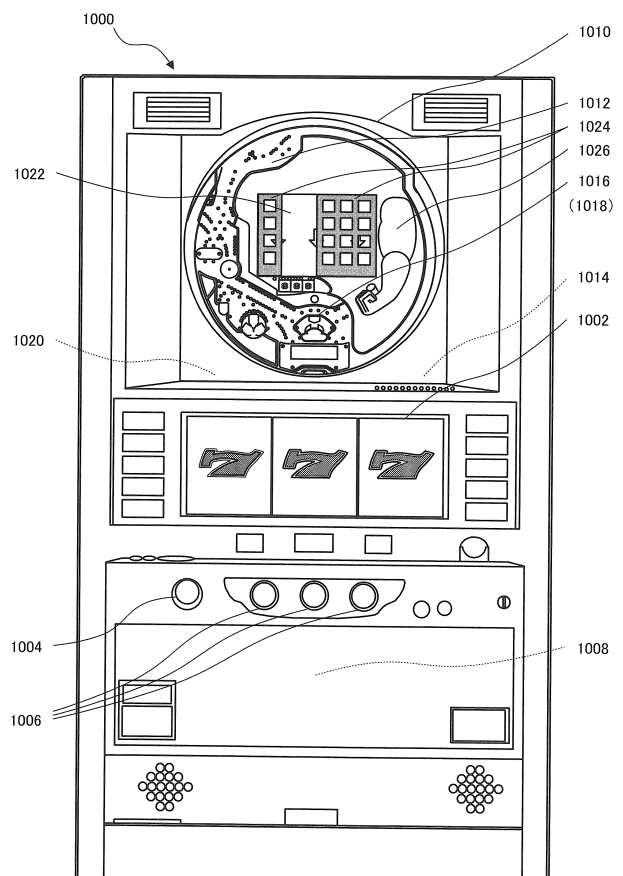
【図 51】



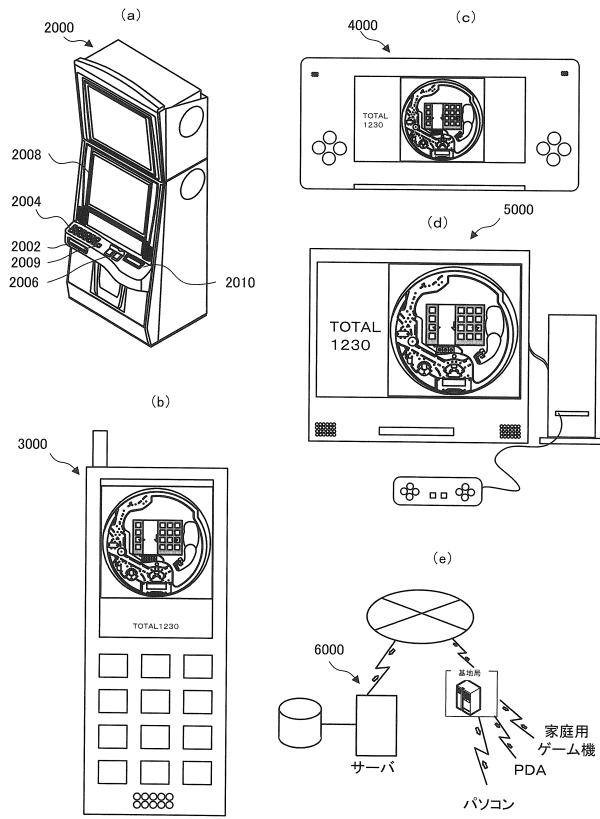
【図 52】



【図 53】



## 【図54】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-081995(JP,A)  
特開2010-187877(JP,A)  
特開2009-273499(JP,A)  
特開2010-279841(JP,A)  
特開2004-223017(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02