

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第4911801号
(P4911801)

(45) 発行日 平成24年4月4日(2012.4.4)

(24) 登録日 平成24年1月27日(2012.1.27)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 4 (全 90 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2011-77821 (P2011-77821) (22) 出願日 平成23年3月31日(2011.3.31) 審査請求日 平成23年6月7日(2011.6.7)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号</p> <p>(74) 代理人 100107102 弁理士 吉延 彰広</p> <p>(72) 発明者 三瓶 巖生 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内</p> <p>審査官 村上 恵一</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段から取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と

、
図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、

前記当否判定の結果のうち特定の当否判定結果に対応する図柄態様を停止表示した後で、遊技者に有利な遊技状態を開始する遊技制御手段と、

所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための先読み報知を行うことが可能な報知手段と、

前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示を前記図柄表示手段が行うよりも前に、前記先読み報知を前記報知手段に開始させることが可能な報知制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための予告報知を実行可能なものであり、

前記報知制御手段は、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に当該当否判定結

10

20

果を対象にした前記予告報知を前記報知手段に開始させることが可能なものであり、該予告報知における報知態様と前記先読み報知における報知態様を同じにして、該先読み報知の対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示よりも前に行われ、該図柄変動表示中における所定タイミングで該予告報知および該先読み報知の少なくとも一方の報知を該報知手段に行わせることが可能なものである
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記報知制御手段は、前記予告報知の実行可否と前記先読み報知の実行可否とを含む共通の実行可否決定テーブルを用いて、該予告報知および該先読み報知の少なくとも一方の報知を該報知手段に行わせるか否かを決定するものであることを特徴とする遊技台。

10

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、

前記報知制御手段は、当否判定の結果が前記特定の当否判定結果とは異なる場合に、前記先読み報知の報知態様と同じ報知態様の偽の先読み報知および前記予告報知の報知態様と同じ報知態様の偽の予告報知の少なくとも一方の報知を該報知手段に行わせることが可能なものである

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 のうちいずれか 1 項記載の遊技台であって、

前記始動情報記憶手段、前記当否判定手段、および前記遊技制御手段を有する主制御手段と、

20

前記報知制御手段を有する副制御手段とを備え、

前記主制御手段は、前記副制御手段にコマンドを送信するものであって、

前記報知制御手段は、前記主制御手段から送信されてきたコマンドに基づいて前記報知手段を制御するものである

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

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

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている。

【0003】

また、こういった遊技台では、7セグメントディスプレイ等の図柄表示装置を備え、始動口に遊技球が入賞すると、その図柄表示装置の図柄を変動表示して、変動後の図柄が予め定めた特定図柄態様になった場合に、可変入賞口を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

40

【0004】

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

【0005】

このような遊技台において、複数の図柄変動表示にわたって連続的な演出を行うことで遊技の興趣を高める遊技台が知られている（例えば、特許文献 1、2 等参照）。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2009-254495号公報

【特許文献2】特許第4368929号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、昨今の遊技台では、演出の多様化に伴いさらなる興趣の向上を可能とする演出が望まれている。

10

【0008】

本発明は上記事情に鑑み、遊技の興趣を高めることが可能な遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段から取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、

20

前記当否判定の結果のうちの特定の当否判定結果に対応する図柄態様を停止表示した後で、遊技者に有利な遊技状態を開始する遊技制御手段と、

所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための先読み報知を行うことが可能な報知手段と、

前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示を前記図柄表示手段が行うよりも前に、前記先読み報知を前記報知手段に開始させることが可能な報知制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための予告報知を実行可能なものであり、

30

前記報知制御手段は、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に当該当否判定結果を対象にした前記予告報知を前記報知手段に開始させることが可能なものであり、該予告報知における報知態様と前記先読み報知における報知態様を同じにして、該先読み報知の対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示よりも前に行われ、図柄変動表示中における所定タイミングで該予告報知および該先読み報知の少なくとも一方の報知を該報知手段に行わせることが可能なものである
ことを特徴とする。

【発明の効果】

40

【0010】

本発明の遊技台によれば、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機100を裏側から見た外観斜視図である。

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

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

50

【図 6】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】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 8】(a) は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(b) は当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(c) は、特図決定用テーブルを示す図である。

【図 9】各変動時間抽選テーブルを示す図である。

【図 10】(a) は第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b) は第 1 副制御部 400 のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c) は第 1 副制御部 400 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 11】特図先読み処理のうち特図 2 に関する処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図 12】変動時間グループ抽選テーブルを示す図である。

【図 13】特図先読み処理のうち特図 1 に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】始動入賞時サブ先読み報知処理の流れを示すフローチャートである。

【図 15】(a) は、第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている先読み報知実行可否抽選テーブルを示す図であり、(b) は、第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている先読み報知連続回数抽選テーブルを示す図である。

【図 16】変動開始時サブ先読み報知実行処理の前半部分の流れを示すフローチャートである。

【図 17】変動開始時サブ先読み報知処理の後半部分の流れを示すフローチャートである。

20

【図 18】(a) は、第一先読み報知の報知態様の一例を示す図であり、(b) は、第二先読み報知の報知態様の一例を示す図であり、(c) は、予告報知 A のキャラクタを示す図であり、(d) は、予告報知 B のキャラクタを示す図であり、(e) は、第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている、第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルを示す図であり、(f) は、第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている、第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルを示す図である。

【図 19】第一先読み報知実行中に本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知が実施されずに大当たりする例を示す図である。

【図 20】図 19 に示す例における第一先読み報知実行中に予告報知が出現したがリーチ演出が行われず第一先読み報知の継続が確定する例を示す図である。

30

【図 21】図 20 に示す例における第一先読み報知実行中に本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知が発生する例を示す図である。

【図 22】図 21 に示す第二先読み報知が保留表示の表示態様の変化である例を示す図である。

【図 23】図 20 に示す予告報知 A の表示態様を変更した例を示す図である。

【図 24】図 19 に示す例で、第 2 実施形態における第一先読み報知と予告報知 A が行われる例を示す図である。

【図 25】図 24 に示す例で、予告報知 A の代わりに第 2 実施形態における第二先読み報知が行われる例を示す図である。

40

【図 26】図 25 に示す例で、第 2 実施形態における第二先読み報知が行われるタイミングで予告報知 A の変形例が行われた例を示す図である。

【図 27】予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示で大当たりした例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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

[実施形態 1]

<全体構成>

50

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

【0013】

パチンコ機100は、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面（遊技者側）に備える。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。この発射装置110は、遊技者に球発射ハンドル134

10

20

30

40

50

が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば0.6秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域124へ向けて発射する。

【0019】

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

【0020】

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。

10

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

20

【0024】

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

30

【0025】

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

40

【0026】

50

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0027】

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

【0028】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合がありますが、特別図柄、第1特別図柄、第2特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合があります。

10

【0029】

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

【0030】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なる装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

20

【0031】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。これらの第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、所定の図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置208も、所定の図柄表示手段としてもよい。

30

【0032】

普図保留ランプ216は、保留している所定の第1の変動遊技(詳細は後述する普図変動遊技)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。

40

【0033】

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

【0034】

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ(報知手段)である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当たり遊技の開始まで、

50

現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サポ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【 0 0 3 5 】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機 1 0 0 ）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

10

【 0 0 3 6 】

また、この演出装置 2 0 6 の周囲には、一般入賞口 2 2 6 と、普図始動口 2 2 8 と、第 1 特図始動口 2 3 0 と、第 2 特図始動口 2 3 2 と、可変入賞口 2 3 4 を配設している。

【 0 0 3 7 】

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、この一般入賞口 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）、図 2 に示す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 0 個）の球を賞球として図 1 に示す上皿 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、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

20

【 0 0 3 8 】

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。

30

【 0 0 3 9 】

第 1 特図始動口 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。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 2 に示す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

【 0 0 4 0 】

40

第 2 特図始動口 2 3 2 は、本実施形態では普図始動口 2 2 8 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技盤 2 0 0 の右側に設けられている。この第 2 特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられており、一对の羽根部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 への入球は不可能であり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 への球の

50

入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材 2321 が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第 2 特図始動口 232 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材 2321 が開いた状態では、遊技領域 124 に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第 1 特図始動口 230 に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第 2 特図始動口 232 に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさ以下である。第 2 特図始動口 232 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 214 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 232 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【0041】

可変入賞口 234 は、本実施形態では遊技盤 200 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 234 は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材 2341 とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口 234 はアタッカと呼ばれることがある。扉部材 2341 は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第 1 の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口 234 における閉状態は、扉部材 2341 が遊技盤 200 の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第 2 の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口 234 における開状態は、扉部材 2341 が遊技盤 200 に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口 234 は、後述する大当たり遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当たり遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。なお、閉状態には、完全に閉塞してしる状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図 3 に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第 1 特図表示装置 212 あるいは第 2 特図表示装置 214 が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材 2341 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口 234 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、15 個）の球を賞球として上皿 126 に排出する。なお、可変入賞口 234 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

30

【0042】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 236 や、遊技釘 238 を複数個、配設していると共に、内レール 204 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 240 を設けている。

40

【0043】

上皿 126 に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機 100 では、遊技者の球発射ハンドル 134 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 146 および発射槌 148 によって外レール 202、内レール 204 を通過させて遊技領域 124 に打ち出す。そして、遊技領域 124 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 236 や遊技釘 238 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 226、可変入賞口 234）や始動口（第 1 特図始動口 230、第 2 特図始動口 232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 228 を通過するのみでアウト口 240 に到達する。

50

【 0 0 4 4 】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。

【 0 0 4 5 】

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

10

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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 を回転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 を回転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。

20

【 0 0 4 9 】

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

30

【 0 0 5 0 】

図 1 に示すスピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 等の装飾ランプ、図 3 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8、演出可動体 2 2 4、および遮蔽装置 2 4 6 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 2 0 8 は装飾図柄表示手段の一例に相当する。

40

【 0 0 5 1 】

< 制御部 >

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 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。

【 0 0 5 2 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 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

50

主に演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、主制御部300が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部600と、遊技球の発射制御を行う発射制御部630と、パチンコ機100に供給される電源を制御する電源管理部660と、によって構成している。本実施形態では、主制御部300、第1副制御部400および第2副制御部500はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら3つの制御部(300, 400, 500)は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第1副制御部400と第2副制御部500が、主制御部300の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部300、第1副制御部400および第2副制御部500それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら3つの制御部(300, 400, 500)を併せた一つのもので所定の制御手段ととらえることもできるし、第1副制御部400および第2副制御部500を併せた一つのもので所定の制御手段ととらえることもできる。

10

【0053】

<主制御部>

まず、パチンコ機100の主制御部300について説明する。

【0054】

主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムや各種データを記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、プログラム処理の異常を監視するWDT314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器316bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

20

【0055】

また、基本回路302には、水晶発振器316aが出力するクロック信号を受信する度に0~65535の範囲で数値を導出する乱数値生成回路318(この回路には3つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする)と、本体開放センサ1041、前面枠センサ1061、球貯留皿付筐センサ1082、および図1に示す下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ320が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路318および基本回路302に出力するためのセンサ回路322と、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328(例えば、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、高確中ランプ222等)の表示制御を行うための駆動回路330と、第2特図始動口232や可変入賞口234等を開閉駆動する各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334を接続している。

30

【0056】

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

40

50

ントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

【 0 0 5 7 】

なお、第1特図始動口230に球が入賞したことを、各種センサ320のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路318に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路318は、第1特図始動口230に対応する乱数値生成回路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、乱数値生成回路318に内蔵された、第1特図始動口230に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路318は、第2特図始動口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、第2特図始動口232に対応する乱数値生成回路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、乱数値生成回路318に内蔵された、第2特図始動口232に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。さらに、乱数値生成回路318は、普図始動口228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、普図始動口228に対応する乱数値生成回路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、乱数値生成回路318に内蔵された、普図始動口228に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

10

【 0 0 5 8 】

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

20

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

30

【 0 0 6 1 】

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、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部300のCPU304は、遊技制御手段の一例に相当する。

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

< 副制御部 >

50

次に、パチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 には、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。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 402 には、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 が接続されている。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。

【0064】

10

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 の制御を行うための駆動回路 420 と、演出可動体 224 の駆動制御を行うための駆動回路 422 と、演出可動体 224 の現在位置を検出する演出可動体センサ 424 と、図 1 に示すチャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、演出可動体センサ 424 やチャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、を接続している。

【0065】

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

【0066】

20

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

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

【0067】

払出制御部 600 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等の信号に基づいて図 2 に示す払出装置 152 の払出モータ 602 を制御すると共に、払出センサ 604 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。

【0068】

30

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

【0069】

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

40

【0070】

< 図柄の種類 >

次に、図 5 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普通図柄表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

50

【 0 0 7 1 】

図5(a)は特図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものである。第1特図始動口230に球が入球したことを球検出センサである第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、第2特図始動口232に球が入球したことを球検出センサである第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。以下、第1特図始動口230に球が入球したことを特図1と称し、第2特図始動口232に球が入球したことを特図2と称することがある。特図1変動遊技が開始されると、第1特別図柄表示装置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」(特図変動遊技)を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特別図柄表示装置214は、7個

10

【 0 0 7 2 】

図5(a)には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図J」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。

20

【 0 0 7 3 】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、6種類の大当たり図柄(「特図A」から「特図F」)が用意されている。「特図A」は15ラウンド(R)特別大当たり図柄であり、「特図C」は2R特別大当たり図柄であって、突然確変と称される。これらの図柄(特図A, C)が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図B」は15R大当たり図柄であり、「特図D」は2R大当たり図柄であって、突然時短と称される。特図Bまたは特図Dが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図E」は、隠れ確変と称される2R大当たり図柄であり、「特図F」は突然通常と称される2R大当たり図柄である。特図Eが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。特図Fが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図低確率状態になる。

30

【 0 0 7 4 】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値(所定球数)を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図3に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態(ここでは閉状態)から第2の開閉状態(ここでは開状態)に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当たり遊技中に、この特定変化を複数の定数回(15ラウンドの場合であれば15回)行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件(例えば所定球数(一例として10球)の遊技球の進入、所定量の遊技価値(所定球数)の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数)が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当たりと、特別大当たりあるいは時短大当たりとの違いは、次の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い(特別大当たりあるいは時短大当たり)か低い(大当たり)かの違いである。以下、この大当たり

40

50

まで特図高確率状態が維持される。一方、特図B、特図D、および特図Fに当選した場合には、大当たり遊技終了後も特図低確率状態のままである。特図低確率状態は第1の確率制御状態の一例に相当する。また、大当たり遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当たり遊技終了後に大当たり当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第2の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部300が行い、主制御部300は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

10

【0075】

また、特図A～Dに当選すると、いずれも大当たり遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当たりを終了してから、次の大当たりを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当たり遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/101であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/101に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.3秒の電チュー開放期間が電サポ状態では1.7秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材2321は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない一对の羽根部材2321が、電サポ状態では3回開く（例えば、1.7秒開放することを3回繰り返し、開放と開放の間の閉鎖時間は1.6秒）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第2特図始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当たり遊技中にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当たり遊技中に電サポ状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当たり中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまふという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。上述のごとく、第2特図始動口232は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第2特図始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施形態では、特図Aおよび特図Cが停止表示されると、その後に行われる大当たり遊技終了後、次に大当たり遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確

20

30

40

50

率状態)が維持され、特図Bおよび特図Dが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態(普図低確率状態)に移行する。一方、電サポ無しの大当り(特図E,特図F)に当選した場合には、大当たり遊技終了後に電サポ状態に移行しない。非電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である第2特図始動口232に第1の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第2特図始動口232に上記第1の進入率よりも進入率が高い第2の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

10

【0076】

さらに、本実施形態では、大当り図柄の他に小当り図柄として2種類の停止図柄が用意されている。図5(a)に示す、特図Gは第1小当り図柄であり、特図Hは第2小当り図柄である。小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が所定回(例えば15回)作動し、その扉部材2341は、1回の作動につき開状態を最大で1.5秒間しか維持しない。小当りにおける扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数(例えば10球)進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値(所定球数)を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われない。小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。

20

【0077】

大当り遊技および小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が1または複数回の開閉動作を行い、遊技者の有利度が相対的に高い状態になる。

【0078】

また、本実施形態では、ハズレ図柄も2種類用意されている。図5(a)に示す、特図Iは第1ハズレ図柄であり、特図Jは第2ハズレ図柄である。ハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口234の扉部材2341は開閉動作を行わず、遊技者の有利度が相対的に低い状態になる。なお、「特図I」と「特図J」以外のハズレ図柄(例えば、第3のハズレ図柄等)をさらに用意しておいてもよく、本実施形態ではハズレ図柄は複数種類の図柄を含むものである。

30

【0079】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の当り制御状態(大当り制御状態および小当り制御状態)と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度のハズレ制御状態とが用意され、パチンコ機100は当り制御状態(第二の制御状態)とハズレ制御状態(第一の制御状態)のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300のCPU304が行い、主制御部300のCPU304は、制御状態移行手段の一例にも相当する。なお、小当り制御状態は、可変入賞口234の扉部材2341が開閉動作を行うものの、可変入賞口234への入球はほとんど期待することができないため、小当り制御状態を上記第1の有利度の制御状態(第一の制御状態)ととらえることもできる。

40

【0080】

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

【0081】

第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、当否判定結果(抽選結果)を報知する報知手段であって、図柄変動を開始してから当否判定の結果に対応した図柄態様(特図A~と特図J)を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段の一例に相当する。

【0082】

50

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様(第2の図柄態様)を停止表示する。15R特別大当りである「特図A」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ2”(例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾5-装飾5-装飾5」等)を停止表示する。15R大当りである「特図B」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ偶数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”(例えば「装飾2-装飾2-装飾2」や「装飾4-装飾4-装飾4」等)を停止表示する。また、隠れ確変である「特図E」や、突然通常である「特図F」や、小当りである「特図G」,「特図H」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾2-装飾3」といった“装飾図柄の組合せ3”を停止表示し、突然確変である「特図C」や、突然時短である「特図D」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾3-装飾5」といった“装飾図柄の組合せ4”を停止表示する。また、ハズレである「特図I」,「特図J」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、“装飾図柄の組合せ1”～“装飾図柄の組合せ4”以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様(例えば、“装飾図柄の組合せ2”)を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

10
20

【0083】

なお、特図1や特図2の停止図柄態様(図5(a)参照)と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a～cに表示される一つの装飾図柄の停止図柄態様(同図(b)参照)は、装飾図柄(同図(b)参照)の方が大きい。

30

【0084】

図5(c)は普図の停止図柄態様(第2の図柄態様)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、ハズレ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」(普図変動遊技)を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とハズレ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図5(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

40

【0085】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は補助図柄報知手段の一例に相当する。

【0086】

<主制御部メイン処理>

次に、図6を用いて、図4に示す主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0087】

50

図4に示す主制御部300のRAM308には、大当り用特図1乱数カウンタ、小当り用特図1乱数カウンタ、ハズレ用特図1乱数カウンタ、およびこれらのカウンタの特図2用のカウンタが設けられている。また、そのRAM308には、特図変動時間第1判定乱数値、および特図変動時間第2判定乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタも設けられている。さらに、そのRAM308には、特図1の保留数、特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、特図1当否判定結果、特図1決定結果、特図1変動時間、およびこれらの、保留数や乱数値や結果の特図2用のものがそれぞれが記憶される。またRAM308には、当否判定(抽選)の開始を保留することができる最大数(この例では4つ)の領域に区分けされた保留記憶部が特図1と特図2で別々に用意されている。特図1の保留記憶部には、後述するように、特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値の5つの乱数値を1セットにしてこれら5つの乱数値が入賞順(保留順)に1セットずつ1領域ごとに格納される。

10

【0088】

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

【0089】

20

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定(仮設定)、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0090】

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

【0091】

ステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660が第2副制御部500を介して主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施形態では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合(CPU304が電源の遮断を検知していない場合)にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9V)に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

30

【0092】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

40

【0093】

ステップS109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップS113)に進む。

【0094】

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

50

を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

【0095】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップS115内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【0096】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【0097】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、大当り用特図乱数値カウンタ、小当り用特図乱数値カウンタ、およびハズレ用特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための4つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値をそれぞれ生成するための3つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主

10

20

30

40

50

制御部 300 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップ S 115 の処理を繰り返し実行する。

【0098】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図 7 を用いて、主制御部 300 の CPU 304 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。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。

【0099】

図 4 に示す主制御部 300 は、所定の周期（本実施形態では約 4 ms に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 312 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

10

【0100】

ステップ S 201 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、CPU 304 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0101】

ステップ S 203 では、WDT 314 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 32.8 ms）を超えて WDT 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）、WDT 314 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 ms に 1 回）リスタートを行う。

【0102】

20

ステップ S 205 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O 310 の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図 4 に示す各種センサ 320 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM 308 に各種センサ 320 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 ms 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約 2 ms 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

30

【0103】

また、ステップ S 205 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 ms という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップ S 205 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 300 の ROM 306 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップ S 205 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、予め定めたい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

40

50

出信号有りであることを示す情報)と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口234、230やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報(本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報)が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0104】

ステップS207およびステップ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。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、普図タイマ乱数、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0~100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0~100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値(例えば7)である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1に関する乱数値を取得するためのカウンタと特図2に関する乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

【0105】

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。

【0106】

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、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特図表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置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。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 7 】

ステップ S 2 1 5 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 2 3 4、2 3 0 や始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【 0 1 0 8 】

また、ステップ S 2 1 7 では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第 1 特図始動口 2 3 0 に入賞があり、且つ、保留している特図 1 変動遊技の数が所定数（本実施形態では 4 ）未満である場合には、所定の始動情報を取得する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値を取得する。ここで取得した特図 1 当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1 ）である。一方、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値は、R A M 3 0 8 に設けられたソフトウェア乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1 ）である。図 4 に示す乱数値生成回路 3 1 8、R A M 3 0 8 に設けられたソフトウェア乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部 3 0 0 を併せたものが、始動情報を生成して導出するものであり、始動情報導出手段（第 1 の始動情報導出手段、第 2 の始動情報導出手段）の一例に相当する。ここで取得された各種乱数値（始動情報）は、R A M 3 0 8 に設けた特図 1 の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1 セットの始動情報として記憶される。この特図 1 の保留記憶部は、第 1 特図始動口 2 3 0（第 1 の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第 1 上限個数（ここでは 4 個）まで記憶可能な第 1 の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）を R A M 3 0 8 に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図 1 の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を第 1 の始動情報記憶手段としてもよいし、特図 1 の保留記憶部および一時領域を第 1 の始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 3 0 8 に記憶されている特図 1 の保留数の値に 1 を加算し、特図 1 の保留数が 1 増加する。したがって、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が保留手段の一例に相当する。また、特図 2 についても、特図 1 と同様に始動情報である各乱数値を取得し、取得した乱数値を R A M 3 0 8 に設けた特図 2 の保留記憶部に、1 セットの始動情報として同様に記憶され、さらに、R A M 3 0 8 に記憶されている特図 2 の保留数の値に 1 を加算する。特図 2 の保留記憶部は、第 2 特図始動口 2 3 2（第 2 の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第 2 上限個数（ここでは 4 個）まで記憶可能な第 2 の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）を R A M 3 0 8 に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図 2 の保留記憶部に記憶してもよく、この場合一時領域を第 2 の始動情報記憶手段としてもよいし、特図 2 の保留記憶部および一時領域を第 2 の始動情報記憶手段としてもよい。

【 0 1 0 9 】

また、普図始動口 2 2 8 を球が通過したことを検出し、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（本実施形態では 4 ）未満の場合には、そのタイミングにおける普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を始動情報である普図当選乱数値として取得し、R A M 3 0 8 に設けた特図用とは別の乱数値記憶領域に記憶する。また、この入賞受付処理では、所定の球検出センサにより、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8、または可変入賞口 2 3 4 の入賞（入球）を検出した場合に、第 1 副制御部 4 0 0 に送信すべき送信情報に、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8、および可変入賞口 2 3 4 の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

【 0 1 1 0 】

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば取得せずに、ステップ S 2 1 9 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 1 】

ステップ S 2 1 9 では、払出要求数送信処理を行う。図 4 に示す払出制御部 6 0 0 に出力する出力予定情報および払出要求情報は 1 バイトで構成しており、ビット 7 にストローブ情報（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。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 2 1 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント LED の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

10

【 0 1 1 3 】

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

20

【 0 1 1 4 】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、第 2 特図始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 1 の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、羽根部材 2 3 2 1 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。このようにして一対の羽根部材 2 3 2 1 の開放制御を行う主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が、可変始動領域制御を行う可変始動領域制御手段の一例に相当する。一方、非電サポ状態であれば、RAM 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定するとともに、第 2 特図始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 1 の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）には、何ら信号を出力しない。こうすることで、羽根部材 2 3 2 1 は閉じた状態のままになる。なお、羽根部材 2 3 2 1 を閉じた状態に維持するための信号を必ず出力するようにしてもよい。

30

40

【 0 1 1 5 】

また、電サポ状態であった場合には、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）で開始する処理では、所定の閉鎖期間（例えば 0 . 1 秒間）、羽根部材 2 3 2 1 の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、羽根部材 2 3 2 1 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8 に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【 0 1 1 6 】

50

また、電サボ状態であった場合には、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において、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

【0117】

続いて、ステップS223では普図関連抽選処理を実行する。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【0118】

続いて、特図先読み処理（ステップS224）が実行される。この特図先読み処理については後述する。

【0119】

次に、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）を行い（ステップS225）、次いで、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）。特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、第2特別図柄表示装置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、第2特別図柄表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。

【0120】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド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。

【0121】

また、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、2R大当たりフラグ、第1小当たりフラグ、第2小当たりフラグ、第1ハズレフラグ、第2ハズレフラグ、確変フラグ、および時短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、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて第2特図表示装置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、RAM308の設定領域に特図2停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第2特別図柄表示装置214は、15R特別大当たり図柄（特図A）、15R大当たり図柄（特図B）、2R特別大当たり図柄（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

10

20

30

40

50

当たり図柄（特図 G）、第 2 小当たり図柄（特図 H）、第 1 ハズレ図柄（特図 I）、および第 1 ハズレ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500m 秒間）その表示を維持するために 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回数記憶部に値がセットされている場合には、その値が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当たり遊技中や小当たり遊技中にも、時短フラグをオフする。すなわち、主制御部 300 の CPU 304 は、大当たり遊技状態中および小当たり遊技状態中（第二の制御状態中）である場合に、非電サポ状態（第一の進入率制御状態）に移行させる。

10

【0122】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップ S233）で一般コマンド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。

【0123】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当たりであれば、大当たりフラグがオンされる。この大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、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 による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために 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 S233）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 5H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

20

【0124】

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 2341 の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 2341 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、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 S233）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 7H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

30

【0125】

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 2341 の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 2341 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、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 S233）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。

40

【0126】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例では 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 による大当たりを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために 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。

50

【 0 1 2 7 】

以上説明したように、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、大当り遊技状態中に、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 の開閉パターンが記憶されており、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、その ROM 3 0 6 から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【 0 1 2 8 】

また、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、特図決定結果が表す停止図柄態様に基づいて、大当り遊技の終了と同時に、RAM 3 0 8 に設けられた確変フラグや時短フラグをオンに設定する。すなわち、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、後述する特図抽選処理で特図決定結果が「特図 A」や「特図 C」である場合には確変フラグと時短フラグの双方をオンに設定する。また、特図決定結果が「特図 E」である場合には確変フラグと時短フラグのうち確変フラグのみをオンに設定する。さらに、特図決定結果が「特図 B」や「特図 D」である場合には確変フラグと時短フラグのうち時短フラグのみをオンに設定するとともに RAM 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数 1 0 0 回をセットする。確変フラグがオンに設定されていると、特図高確率状態（確率変動中）であり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）である。一方、確変フラグがオンに設定されていない（オフに設定されている）と、特図低確率状態である。したがって、確変フラグの設定状態は、当否判定（特図の抽選）の結果に影響を与える。また、時短フラグがオンに設定されていると電サポ状態であり、電チューが開きやすい（例えば当りやすい）、一回の当りに基づく開放時間が長い、一回の当りに基づく開放回数が多いなど可変始動領域制御が遊技者に有利になるように行われる。反対に、時短フラグがオフに設定されていると非電サポ状態であり、可変始動領域制御が遊技者に不利になるように行われる。したがって、時短フラグの設定状態は、可変始動領域制御にも影響を与える。よって、確変フラグおよび/または時短フラグの設定状態を表す情報は、遊技制御情報の一例に相当し、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は遊技制御情報決定手段の一例に相当する。

【 0 1 2 9 】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 6 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 1 3 0 】

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、RAM 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。さらに、特図 2 変動遊技の結果がハズレであれば、ハズレフラグがオンされる。このハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理でも、RAM 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 2 非作動中の場合における特図 2 状態更新処理では、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 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。この特図関連抽選処理を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が当否判定手段の一例に相当する。主制

10

20

30

40

50

御部 300 は、最初に特図 2 についての処理（特図 2 関連抽選処理）を行い、その後、特図 1 についての処理（特図 1 関連抽選処理）を行う。このように、主制御部 300 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミングで、第 1 特図始動口 230 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第 2 特図始動口 232 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図 2 変動遊技の開始条件と特図 1 変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。すなわち、本実施形態のパチンコ機 100 は、特図 2 優先変動を行うものであり、第 2 特図始動口 232 への入賞に基づく抽選（特図 2 の当否判定）を、第 1 特図始動口 230 への入賞に基づく抽選（特図 1 の当否判定）よりも優先して行う。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機 100 では、第 1 の特別始動領域に遊技球が進入した場合に第 1 の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、第 2 の特別始動領域に遊技球が入賞した場合に第 2 の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納する入賞記憶部と、前記第 1 の乱数値記憶領域および前記第 2 の乱数値記憶領域の両方に乱数値が記憶されている場合に、前記第 1 の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期および前記第 2 の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期とは無関係に該第 2 の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行うとともに、前記第 1 の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第 2 の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第 2 の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行い、前記第 2 の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第 1 の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第 1 の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行う当否判定手段を備えている。また、第 1 特図表示装置 212 あるいは第 2 特図表示装置 214 による特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、主制御部 300 で行われ、第 2 特図始動口 232 への入賞に基づく当否判定の結果報知が、第 1 特図始動口 230 への入賞に基づく当否判定の結果報知よりも優先して行われ、当否判定が行われていない始動情報として、特図 1 の始動情報と特図 2 の始動情報のうちの特図 1 の始動情報のみが残っている状態で、特図 2 の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図 2 の始動情報に基づく当否判定の結果の報知が、既に記憶されていた特図 1 の始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行われる。また、始動情報を取得する始動情報取得手段は、第 1 の始動情報記憶手段および第 2 の始動情報記憶手段のうち両方に始動情報が記憶されている場合には、該第 2 の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、該第 1 の始動情報記憶手段および該第 2 の始動情報記憶手段のうち一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段から始動情報を取得するものである。なお、ステップ S225 の特図 2 状態更新処理に続いて先に特図 2 関連抽選処理を行い、それから、ステップ S227 の特図 1 状態更新処理を行い、その後、特図 1 関連抽選処理を行うようにしてもよい。

【0133】

特図 2 関連抽選処理では、特図 2 についての、当否判定（抽選）の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。特図関連抽選処理を実行する主制御部 300 の CPU 304 が当否判定手段の一例に相当する。特図 2 関連抽選処理では、最初に、所定条件を充足したか否かを判定する。ここでの判定では、まず、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。すなわち、第 2 特図表示装置 214 が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割込処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割込処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。当否判定条件についての判定は、RAM 308 に設けた特図 2 の保留記憶部を参照し、特図 2 変動遊技の保留数が 0 より大きいかな否かを判定する。保留数が 0 であれば、主

10

20

30

40

50

制御部タイマ割込処理に戻る。反対に、保留数が1以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになり、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である1セット分の乱数値（特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報（乱数値のセット）を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を特図2の保留記憶部から取り出し、さらに特図2の保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を特図2の保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している保留数を1減算する。RAM308の特図2の保留記憶部から1セット分の乱数値（特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）を取り出す処理を行う主制御部300のCPU304が、第2の始動情報取得手段の一例に相当する。

10

【0134】

図8(a)は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図(b)は当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらの当否判定テーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。また、これらの当否判定テーブルは、特図2の当否判定および特図1の当否判定に共通して用いられる。なお、特図2優先変動であるため、特図1で用いる当否判定テーブルに比べて特図2で用いる当否判定テーブルの方が、特図Aに当選する確率が高くなっていてもよい。

20

【0135】

主制御部300のCPU304は、RAM308の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図2当選乱数値（取り得る数値範囲は0~65535）が同図(a)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図2当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。一方、確変フラグがオフであれば特図低確率状態であるため、特図2当選乱数値が同図(b)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図2当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出することが当否判定に相当する。

30

【0136】

次いで、特図2当否判定結果に基づいて特図2の図柄を決定する。

【0137】

図8(c)は、特図決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。この特図決定用テーブルは、当否判定結果ごとに特図の停止図柄態様（図5(a)参照）に対応した乱数範囲が規定されている。

【0138】

主制御部300のCPU304は、特図2当否判定結果が大当りの場合であれば、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの大当り用特図2乱数値（取り得る数値範囲は0~99）が、同図(c)に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が大当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図2決定結果として「特図A」~「特図F」を決定する。同図(c)には、乱数振り分けとして振り分け確率が示されているが、当否判定結果が大当りの場合には、最も高い確率（ここでは50%の確率）で特図Aが選択され、次に高い確率（ここでは25%の確率）で特図Bが選択される。すなわち、当否判定結果が大当りの場合には、15R大当りである特図Aと特図Bが最も選択されやすい。また、特図2当否判定結果が小当りの場合であれば、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの小当り用特図2乱数値（取り得る数値範囲は0~99）が、同図(c)に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が小当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図2決定結果として「特図G」または「特図H」を決定する。さらに、特図2当否判定結果がハズレの場合であれば、

40

50

R A M 3 0 8 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちのハズレ用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 9 9 ）が、同図（c）に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果がハズレのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 I」または「特図 J」を決定する。当否判定結果がハズレの場合には、高確率（ここでは 9 7 % の確率）で特図 I が選択され、低確率（ここでは 3 % の確率）で特図 B が選択される。すなわち、ほとんどの場合、特図 I が選択され、まれに特図 J が選択される。ここで決定した特図 2 決定結果は、第 2 特図表示装置 2 1 4 によって停止表示されることになる特図 2 の図柄態様を表す情報である。

【 0 1 3 9 】

続いて、特図 2 決定結果に基づいて特図 2 の図柄変動表示における図柄の変動時間（特図 2 の変動時間）を決定する。ここでの変動時間の決定には、R A M 3 0 8 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの特図 2 変動時間決定用乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5 ）が用いられる。

【 0 1 4 0 】

図 9 は、各変動時間抽選テーブルを示す図である。各変動時間抽選テーブルも、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されており、これらのテーブルは、特図 2 関連抽選処理と特図 1 関連抽選処理とで共通して使用される。また、各変動時間抽選テーブルには、変動パターンの名称（変動パターン番号）と、変動時間と、特図 2 変動時間決定用乱数値の乱数選択範囲が規定されている。また、この図 9 に示す各変動時間抽選テーブルには、各変動時間に対応した装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出態様も参考までに示されている。本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出態様は、1 対 1 に対応付けられている。主制御部 3 0 0 が、特図の変動時間に対応した装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出態様まで決定してもよいが、本実施形態では、ここで決定された変動時間を表す情報を、第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が、変動時間に対応した装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出態様を決定する。本実施形態では、変動パターン 1 ~ 1 0 の変動パターンが用意されている。これらの変動パターンのうち、リーチ演出を伴う変動パターンは、変動パターン 1 ~ 3 と変動パターン 6 ~ 8 である。本実施形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A、およびスーパーリーチ B が用意されている。ノーマルリーチとは、一般に 2 つの図柄表示領域（例えば、図 3 に示す左右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの 1 つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域 2 0 8 b）が変動表示している状態（リーチ状態）のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示すれば所定の大当たり図柄の組合せ（図 5（b）に示す“装飾図柄の組合せ 1”や“装飾図柄の組合せ 2”）を停止表示することとなる状態のことである。

【 0 1 4 1 】

スーパーリーチ A やスーパーリーチ B は、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたリーチの一種であり、特定キャラクタが登場する。後述の具体例で示すように、スーパーリーチ A では奥方のキャラクタが登場し、スーパーリーチ B ではお姫様のキャラクタが登場する。

【 0 1 4 2 】

なお、スーパーリーチとしては、ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等が知られており、さらには、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等のスペシャルリーチも知られている。本明細書で単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチとスペシャルリーチを含んだ装飾図柄の変動態様を意味する。このリーチは、特図の当否判定（抽選）の結果が特定の当否判定結果（大当たりの判定結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に予告する演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。リーチなしは、特図の変動時間が相対的に短く、スーパーリーチは特図の変動時間が相対的に長く、ノーマルリーチは特図の変動時間がリーチなしとスーパーリーチの間の時間になる。

【 0 1 4 3 】

図 9 (a) には、変動時間抽選テーブル 1 が示されている。

【 0 1 4 4 】

この変動時間抽選テーブル 1 は、特図変動時間決定時の制御状態（電サポ状態であるか否か）や、特図の保留数には関係なく、特図決定結果が特図 A あるいは特図 B であった場合には一律に使用されるテーブルである。

【 0 1 4 5 】

特図 A あるいは特図 B は、ともに電サポ付きの 1 5 R の大当り図柄であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 ではリーチ演出が必ず行われる。すなわち、特図決定結果が 1 5 R の大当り図柄（特図 A , B ）であった場合には、変動時間抽選テーブル 1 に示すように、6 5 秒の最長変動時間（スーパーリーチ B 当りが行われる変動パターン 3 ）が最も選ばれやすく、1 7 秒の変動時間（ノーマルリーチ当りが行われる変動パターン 1 ）が最も選ばれにくい。また、4 5 秒の変動時間（スーパーリーチ A 当りが行われる変動パターン 2 ）は 9 5 0 0 / 6 5 5 3 6 の確率で選ばれる。

10

【 0 1 4 6 】

図 9 (b) には、変動時間抽選テーブル 2 が示されている。

【 0 1 4 7 】

この変動時間抽選テーブル 2 も、特図変動時間決定時の制御状態（電サポ状態であるか否か）や、特図の保留数には関係なく、特図決定結果が、2 R 大当り図柄（特図 C ~ 特図 F ）あるいは小当り図柄（特図 G , H ）であった場合に、一律に使用されるテーブルである。

20

【 0 1 4 8 】

特図 2 決定結果が特図 C ~ 特図 H であった場合には、1 3 秒の変動時間（変動パターン 4 ）が一律に選ばれる。この場合、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチなしの変動後に停止表示された装飾図柄の組合せ（図 5 (b) に示す装飾図柄の組合せ 3 , 装飾図柄の組合せ 4 ）を一旦消灯させる、いわゆるチャンス目変動が行われる。

【 0 1 4 9 】

特図決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I ）であった場合には、特図変動時間決定時の制御状態（電サポ状態であるか否か）や、特図の保留数に応じて使用される変動時間抽選テーブルが異なる。主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、時短フラグと、RAM 3 0 8 に記憶されている特図 2 の保留数を参照して、使用する変動時間抽選テーブルを決定する。

30

【 0 1 5 0 】

特図決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I ）であって、電サポ状態である場合には、変動時間抽選テーブル 3 - A が使用される。なお、この変動時間抽選テーブル 3 - A は、特図の保留数とは無関係に使用される。

【 0 1 5 1 】

図 9 (c) には、変動時間抽選テーブル 3 - A が示されている。

【 0 1 5 2 】

変動時間抽選テーブル 3 - A を用いる場合には、電サポ状態であることから特図 2 の消化を早めるため、1 . 5 秒の最短変動時間（超短縮ハズレが行われる変動パターン 5 ）が最も選ばれやすく、リーチ演出を伴う変動パターン（変動パターン 6 ~ 8 ）も低確率ではあるが選ばれることがある。

40

【 0 1 5 3 】

特図決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I ）であって、非電サポ状態で特図 1 の変動時間を決定する場合には特図 1 の保留数が 2 又は 3 であることに基づいて、変動時間抽選テーブル 3 - B が使用される。また、特図 2 の変動時間を決定する場合には、制御状態が非電サポ状態であることに基づいて変動時間抽選テーブル 3 - B が使用され、特図 2 の保留数とは無関係に変動時間抽選テーブル 3 - B は使用される。

【 0 1 5 4 】

図 9 (d) には、変動時間抽選テーブル 3 - B が示されている。

50

【 0 1 5 5 】

変動時間抽選テーブル 3 - B を用いる場合には、非電サポ状態であることから、特図 2 の変動時間を決定するケースは、普図低確率状態のもと普図変動遊技に当選したという稀なケースであり、特図 2 優先変動機では、特図 1 変動遊技が連続して行われている状態で特図 2 変動遊技が割り込んで優先消化されるケースになる。なお、特図 1 の変動時間を決定するケースでは、特図 1 の保留数が 2 又は 3 である。なお、特図関連抽選処理では、RAM 308 に設けられた特図の保留記憶部から始動情報を取得すると、RAM 308 に記憶している保留数を 1 減算するため、ここにいう保留数の 3 は、特図 1 の保留の上限数である 4 から 1 減算された後の数になり、この時点における特図 1 の最大保留数に相当する。

10

【 0 1 5 6 】

変動時間抽選テーブル 3 - B では、3 秒の変動時間（短縮ハズレが行われる変動パターン 9）が高確率で選択され、低確率ではあるがリーチ演出を伴う変動パターン（変動パターン 6 ~ 8）も選ばれることがある。

【 0 1 5 7 】

特図決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I）であって、非電サポ状態で特図 1 の変動時間を決定する場合に特図 1 の保留数が 0 又は 1 であることに基づいて、変動時間抽選テーブル 3 - C が使用される。すなわち、変動時間抽選テーブル 3 - C は非電サポ状態で特図 2 決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I）であった場合には使用されないテーブルであり、非電サポ状態で特図 2 決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I）であった場合には、上述の変動時間抽選テーブル 3 - B が使用される。

20

【 0 1 5 8 】

図 9（e）には、変動時間抽選テーブル 3 - C が示されている。

【 0 1 5 9 】

この変動時間抽選テーブル 3 - C では、9 秒の変動時間（リーチなしハズレが行われる変動パターン 10）が高確率で選択され、低確率ではあるがリーチ演出を伴う変動パターン（変動パターン 6 ~ 8）も選ばれることがある。

【 0 1 6 0 】

なお、特図決定結果が第 1 ハズレ図柄（特図 I）であって、非電サポ状態で特図 1 の変動時間を決定する場合には、特図 1 の保留数が最大保留数の 3 である場合に限って図 9（d）に示す変動時間抽選テーブル 3 - B を用い、特図 1 の保留数が 0 ~ 2 である場合には図 9（c）に示す変動時間抽選テーブル 3 - C を用いるようにしてもよい。

30

【 0 1 6 1 】

図 9（f）には、変動時間抽選テーブル 4 が示されている。

【 0 1 6 2 】

この変動時間抽選テーブル 4 は、特図変動時間決定時の制御状態（電サポ状態であるか否か）や、特図の保留数には関係なく、特図決定結果が、第 2 ハズレ図柄（特図 J）であった場合に、一律に使用されるテーブルである。

【 0 1 6 3 】

特図決定結果が第 2 ハズレ図柄（特図 J）であったときには、12 秒の変動時間（ノーマルリーチハズレが行われる変動パターン 6）が最も選ばれやすく、次いで、40 秒の変動時間（スーパーリーチ A ハズレが行われる変動パターン 7）が選ばれやすく、60 秒の変動時間（スーパーリーチ B ハズレが行われる変動パターン 8）が時々選ばれるような確率になっている。

40

【 0 1 6 4 】

この第 2 ハズレ図柄（特図 J）は、ステップ S 2 2 4 の特図先読み処理で対象になる図柄であり、変動時間抽選テーブル 4 には、リーチなしハズレになる変動パターン 10 が含まれていない。すなわち、変動時間抽選テーブル 4 に含まれている変動パターンは総て、リーチ演出を伴う変動パターンであり、第 2 ハズレ図柄（特図 J）を停止表示する図柄変動表示では、リーチ演出が必ず行われることになる。

50

【 0 1 6 5 】

以上説明したようにして、特図 2 変動時間決定用乱数値に基づいて特図 2 変動時間を決定し、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）は終了する。

【 0 1 6 6 】

続いて、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）を行う。この特図 1 関連抽選処理で行う各処理は、上述の特図 2 関連抽選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、説明は省略する。

【 0 1 6 7 】

特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）および特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が当否判定手段の一例に相当する。

10

【 0 1 6 8 】

ステップ S 2 3 1 の特図 1 関連抽選処理に続いて行われるステップ S 2 3 3 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 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は本実施形態では 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、特図保留増加コマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 1 0 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。

20

【 0 1 6 9 】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、図 9 に示す変動パターンなどを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞の有無、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口 2 3 4 への入賞の有無などを含む。

30

【 0 1 7 0 】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、特図変動時間を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【 0 1 7 1 】

上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

40

【 0 1 7 2 】

上述の一般コマンド入賞演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 3 0 8 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。入演出開始コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、その入演出開始コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 に入賞演出制御コマンドを送信する。入賞演出制御コマンドを受信した第 2 副制御部 5 0 0 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 に、大当り遊技が開始されることを遊技者に報知する画像を所定のオープニング演出期間（例えば 3 秒間）表示させ、大当り遊技が開始する。

【 0 1 7 3 】

50

上述の一般コマンド終了演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。終了演出開始コマンドを受信した第1副制御部400は、その終了演出開始コマンドに基づいて第2副制御部500に終了演出制御コマンドを送信する。終了演出制御コマンドを受信した第2副制御部500は、装飾図柄表示装置208に大当りを終了することを遊技者に報知する画像を所定の終了演出期間(例えば3秒間)表示させ、大当り遊技が終了する。

【0174】

上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0175】

また、このステップS215では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、特図保留増加コマンドのコマンドデータにRAM 308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報(特図1または特図2を表す情報)、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数や制御状態を表す情報、事前判定した特図1あるいは特図2の情報を設定する。

【0176】

さらに、このステップS215では一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。また、主制御部300から第1副制御部400には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した(する)ことを表す普図変動開始コマンドも送信される。なお、主制御部300から第1副制御部400には、普図の変動表示が停止した(する)ことを表す普図変動停止コマンドや、一对の羽根部材2321が開放を開始した(する)ことを表す電チュー開放開始コマンドや、一对の羽根部材2321が閉鎖した(する)ことを表す電チュー閉鎖コマンドを送信するようにしてもよい。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

次に、図7に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理(ステップS235)を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308に記憶している遊技情報を、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。

【0180】

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、上述の

10

20

30

40

50

ステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特図表示装置212、第2特図表示装置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I/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。

10

【0181】

ステップS239では、電源の遮断(電断)を検出したか否かを判定するために、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に進み、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に進む。

【0182】

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、割り込み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。

【0183】

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スタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

<第1副制御部400の処理>

図10を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。

20

【0184】

まず、同図(a)のステップS301では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、ステップS301の初期設定が実行される。この初期設定では、図4に示すI/Oポート410の初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。

30

【0185】

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

【0186】

ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。

【0187】

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

【0188】

ステップS309では、演出制御処理を行う。例えば、S307で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。また、この演出制御処理では、始動入賞時サブ先読み報知処理、および変動開始時サブ先読み報知実行処理も行われる。これらの各処理については詳しくは後述する。

40

【0189】

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

【0190】

50

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

次に、図10(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。図10(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS331では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶し、このコマンド受信割込処理が終了する。

【0195】

次に、図10(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。図10(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0196】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図10(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0197】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS343では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。

<第2副制御部500の処理>

第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208の制御を実行する。第2副制御部500には、装飾図柄表示装置208に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、VRAM(ビデオRAM)およびGPU(グラフィックスプロセッシングユニット)を有する。GPUは、第2副制御部500のROMに記憶された絵柄情報等を第2副制御部500のCPUからの信号に基づいて読み出してVRAMの表示領域(ワークエリア)を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置208に画像を表示する。

【0198】

より具体的に説明すると、第2副制御部500のCPUは、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、VRAM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208に表示される。次に、CPUは、GPU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の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAMの転送先アドレス)などを設定した後、ROMからVRAMへの

10

20

30

40

50

画像データの転送開始を指示する命令を設定する。GPU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からVRAMに転送する。その後、GPUは、転送終了割込信号をCPUに対して出力する。

【0199】

次いで、GPU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、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は、VRAMに転送した画像データに基づいてVRAM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の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をGPUに指示する。GPU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。一方、GPUからの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

10

【0200】

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、CPUは、GPUに画像の描画開始を指示する。GPUは、CPU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。

【0201】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づくGPU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未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、RAM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。

20

【0202】

また、第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、遮蔽装置246の制御も実行する。

【0203】

<特図先読み処理>

次いで、図7に示す主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（ステップS224）について詳述する。

【0204】

図11は、特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

30

【0205】

主制御部300のCPU304は、RAM308の時短フラグを参照し、電サポ中か否かを判定する（ステップS224a）。時短フラグがオフ状態にあり非電サポ中であった場合には、特図1に関する処理のステップS224iに進み、時短フラグがオン状態にあり電サポ中であった場合には、ステップS224bに進む。ステップS224bでは、第2特図始動口232に入賞があったか否かを判定する。ここでの判定では、RAM308の特図2の保留記憶部における保留が増加したか否かを判定することによって実行される。すなわち、特図2の保留記憶の上限数（ここでは4個）以内になる第2特図始動口232への入賞があったか否かを判定する。ステップS224bにおける判定で入賞があった（特図2の保留数増加）と判定されればステップS224cへ進み、入賞がなかったと判定されれば特図先読み処理は終了になる。

40

【0206】

ステップS224cでは、まず、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップS217）で取得した1セットの始動情報を先読みする。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、最も新しい始動情報が、当該始動情報に基づく当否判定（特図2関連抽選処理）が行われる前に先読みされる。この先読みを行う主制御部300のCPU304が始動情報先読み手段の一例に相当する。ここでの先読みは、入賞分（

50

保留増加分)だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定(本抽選)の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉、先(当否判定(本抽選)の結果)を読むという意味で使用することがある。

【0207】

主制御部300のROM306には、図8(a)に示す当否判定用高確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用高確率テーブルや、同図(b)に示す当否判定用低確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用低確率テーブルが用意されている。ステップS224cでは、確変フラグを参照し、事前判定用高確率テーブルと事前判定用低確率テーブルのうちのいずれか一方のテーブルを選択し、選択したテーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図2当選乱数値に基づいて当否判定の結果が大当りの当否判定結果(特定の当否判定結果)になるか否かを事前判定する。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が大当りの当否判定結果になるか否かを事前判定する。したがって、この事前判定は、当該始動情報に基づく当否判定(特図2関連抽選処理)が行われる前に実行され、この事前判定を行う主制御部300のCPU304が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図2当否事前判定結果として扱われる。

【0208】

事前判定の結果が大当りの当否判定結果であれば、ステップS224eに進む。一方、大当りの当否判定結果でなければ、選択したテーブルを用いて、今度は、当否判定の結果が小当りの当否判定結果になるか否かを事前判定し(ステップS224d)、ここでの事前判定の結果が小当りの当否判定結果であればステップS224fに進み、そうでなければステップS224gに進む。

【0209】

主制御部300のROM306には、図8(c)に示す特図決定用テーブルの内容と同じ内容の特図事前判定用テーブルも用意されている。その特図事前判定用テーブルを用いて、ステップS224eでは、先読みした始動情報のうちの大当り用特図2乱数値に基づいて大当り図柄の事前判定を行い、ステップS224fでは、小当り用特図2乱数値に基づいて小当り図柄の事前判定を行い、ステップS224gでは、ハズレ用特図2乱数値に基づいてハズレ図柄の事前判定を行う。ステップS224e~gにおける特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定(特図2関連抽選処理)が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図2事前判定結果として扱われる。

【0210】

ステップS224e~gに続いて、ステップS224hが実行される。ステップS224hでは、具体的な特図2の変動時間は事前判定せず、図9に示す変動時間抽選テーブルが属する変動時間グループを判定する。

【0211】

図12は、変動時間グループ抽選テーブルを示す図である。この抽選テーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。変動時間グループ抽選テーブルは、変動時間グループ1~4で構成されており、このテーブルは、特図2に関するステップS224hと、特図1に関するステップS224oで共通に使用される。変動時間グループ1は特図事前判定結果が15Rの大当り図柄(特図A,B)であったときに選択されるグループであり、図9(a)に示す変動時間抽選テーブル1のみが属している。変動時間グループ2は特図事前判定結果が2R大当り図柄(特図C~特図F)や小当り図柄(特図G,H)であった場合に選択されるグループであり、図9(b)に示す変動時間抽選テーブル2のみが属している。変動時間グループ3は特図事前判定結果が第1ハズレ図柄(特図I)であったときに選択されるグループであり、図9(c)~(e)に示す変動時間抽選テーブル3-A~Cの3つの変動時間抽選テーブルが属している。変動時間グループ4は特図事前判定結果が第2ハズレ図柄(特図J)であったときに選択されるグループであり、図9(f)に示す変動時間抽選テーブル4のみが属している。ステップS224hにおけるグ

10

20

30

40

50

ループ判定では、先読みした始動情報のうちの特図 2 変動時間決定用乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5）を用いた抽選が行われ、変動時間グループが選択される。すなわち、特図 2 変動時間決定用乱数値に基づいて変動時間グループが判定される。なお、本実施形態では、変動時間グループは特図事前判定結果に基づき一義的に定まるため、乱数値を用いた抽選を行う必要はない。

【 0 2 1 2 】

このように本実施形態のステップ S 2 2 4 h では、具体的な特図 2 の変動時間は事前判定せず、変動時間グループを判定するにとどめるが、図 9 に示す変動時間抽選テーブルを事前判定してもよいし、具体的な特図 2 の変動時間を事前判定してもよい。また、演出態様は所定の演出態様が否かを事前判定してもよい。例えば、演出態様は、ノーマルリーチ 10 当り、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチ A 当り、スーパーリーチ B 当り、スーパーリーチ A 当り、スーパーリーチ B 当りのリーチ演出のグループに属するか、超短縮ハズレ、短縮ハズレ、ハズレ、チャンス目変動のリーチなしのグループに属するかを事前判定してもよい。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 2 2 4 h における変動時間グループの判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで判定した結果は特図 2 変動時間グループ判定結果として扱われる。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 2 2 4 h の実行が完了すると、特図 2 に関する処理は終了になり、特図 1 に関する処理へ進む。 20

【 0 2 1 5 】

図 1 3 は、特図先読み処理のうち特図 1 に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 1 6 】

特図 1 に関する処理（ステップ S 2 2 4 i ~ ステップ S 2 2 4 o）は、特図 2 に関する処理（ステップ S 2 2 4 b ~ ステップ S 2 2 4 h）と同じ処理であるため説明は省略するが、この特図 1 に関する処理では、特図 1 の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）で取得した 1 セットの始動情報を先読みし、特図 1 当否事前判定結果、特図 1 事前判定結果、および特図 1 変動時間グループ判定結果を得る。 30

【 0 2 1 7 】

ここで得られた、特図 1 又は 2 当否事前判定結果（特図当否事前判定結果）、特図 1 又は 2 事前判定結果（特図事前判定結果）、および特図 1 又は 2 変動時間グループ判定結果（特図変動時間グループ判定結果）は、RAM 3 0 8 の所定領域に事前判定情報として特図 1 と特図 2 とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。そして、新たに記憶された事前判定情報（特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、特図変動時間グループ判定結果）は、事前判定した特図 1 あるいは特図 2 の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。

【 0 2 1 8 】

主制御部 3 0 0 は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、上述のごとく、特図当否判定結果、特図決定結果を改めて得て、特図関連抽選処理では、特図変動時間グループにとどまらず特図変動時間を得る。 40

【 0 2 1 9 】

なお、本実施形態では、主制御部 3 0 0 は特図事前判定結果や特図変動時間グループ判定結果まで得ているが、主制御部 3 0 0 ではこれらの判定結果を得ずに、先読みした始動情報を特図保留増加コマンドのコマンドデータに含めて第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が、必要に応じて、特図事前判定結果や特図変動時間グループ判定結果を得る態様であってもよい。

【 0 2 2 0 】

< 始動入賞時サブ先読み報知処理 >

次いで、図10(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される始動入賞時サブ先読み報知処理について詳述する。

【0221】

図14は、始動入賞時サブ先読み報知処理の流れを示すフローチャートである。

【0222】

図14に示す始動入賞時サブ先読み報知処理は、コマンド設定処理(ステップS307)において特図保留増加コマンドを受信したと判定された第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される。上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、制御状態を表す情報、すなわち電サポ状態であるか否かを表す情報が含まれている。第1副制御部400のCPU404は、電サポ状態であるか否かを判定し(ステップS3091a)、非電サポ状態であればステップS30911へ進み、電サポ状態であればステップS3091bに進む。

10

【0223】

ステップS3091bでは、第2特図始動口232に入賞があったか否かを判定する。上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、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)も含まれており、第1副制御部400のCPU404は、この特図識別情報に基づいて判定を行う。すなわち、受信した特図保留増加コマンドに特図2を示す情報が、含まれていなければこの始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になり、本実施形態では、電サポ状態では第2特図始動口232への入賞に基づく先読み報知しか行われなことになる。

20

【0224】

ここにいる先読み報知は、図7に示す特図関連抽選処理(ステップS229,ステップS231)において所定の始動情報に基づく当否判定の結果が大当たりになる可能性があることを、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行される前に予告するための報知であって、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行される前に報知が開始される。この先読み報知には、第一の報知態様の先読み報知(以下、第一先読み報知と称する)と、第二の報知態様の先読み報知(以下、第二先読み報知と称する)が用意されている。第二先読み報知は、本発明の先読み報知の一例に相当する。

30

【0225】

一方、特図2を示す情報が含まれていればステップS3091cに進む。

【0226】

上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、主制御部300が事前判定した特図1あるいは特図2の情報、すなわち特図事前判定結果も含まれており、ステップS3091cでは、特図保留増加コマンドのコマンドデータに含まれていた特図事前判定結果が、15R特別大当たり図柄である特図A、15R大当たり図柄である特図B、あるいは第2ハズレ図柄である特図Jであるか否かを判定し、これらの特図でなければこの始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になり、本実施形態では、特図事前判定結果が特図A、特図B、あるいは特図Jであったことに基づく先読み報知しか行われなことになる。反対に、これらの特図であれば、ステップS3091dにおいて、先読み報知実行可否抽選テーブルを用いて、先読み報知を実行するか否かの抽選を行う。

40

【0227】

図15(a)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている先読み報知実行可否抽選テーブルを示す図である。

【0228】

上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数(保留記憶数)を表す情報も含まれている。なお、第1副制御部400のCPU404は、RAM408において保留記憶数の管理を行ってもよい。例えば、特図保留増加コマンドを受信すると、所定の上限值未満である場合には、RAM408で管理している保留記憶数に1を加算し、図柄変動開始コマンドを受信する

50

とその保留記憶数から1を減算するようにして保留記憶数を管理してもよい。第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091dを実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図15(a)に示す先読み報知実行可否抽選テーブルを用いた抽選を行う。この先読み報知実行可否抽選テーブルには、ここで取得する専用乱数の選択範囲(先読み報知実行の範囲)が規定されている。ステップS3091dにおける抽選結果は、特図の保留記憶数に基づく抽選結果であるとともに、特図A、特図B、および特図Jの特図事前判定結果に基づく抽選結果でもある。すなわち、特図事前判定結果が15R大当りである特図Aと特図Bである場合には、保留記憶数が多いほど先読み報知実行に当選しやすい。反対に、特図事前判定結果が第2ハズレである特図Jである場合には、保留記憶数が少ないほど先読み報知実行に当選しやすい。

10

【0229】

図15(a)に示す先読み報知実行可否抽選テーブルでは、第一先読み報知の実行可否自体の抽選確率を、始動情報の記憶数と特図事前判定結果に基づいて規定しており、このテーブルを用いてステップS3091dを実行する第1副制御部400のCPU404は、第一先読み報知実行可否決定手段に相当する。

【0230】

ステップS3091dに続くステップS3091eでは、ステップS3091dにおける抽選で先読み報知実行に当選したか否かを判定し、当選していなければ、この始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になり、先読み報知は行われなくなる。一方、当選していれば、第1副制御部400のRAM408に、受信した特図保留増加コマンドに含まれていた特図の保留記憶数と同数の先読み報知実行回数を設定し(ステップS3091f)、今度は、先読み報知連続回数抽選テーブルを用いて、先読み報知を何回連続して行うかの抽選を行う(ステップS3091g)。

20

【0231】

図15(b)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている先読み報知連続回数抽選テーブルを示す図である。

【0232】

第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091gを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図15(b)に示す先読み報知連続回数抽選テーブルを用いた抽選を行い、先読み報知連続回数を決定する。この先読み報知連続回数抽選テーブルには、特図の保留記憶数と特図A、特図B、および特図Jの特図事前判定結果の組合せ(当選状態)ごとに、先読み報知連続回数を決定する際の専用乱数の選択範囲が規定されている。例えば、特図事前判定結果が特図Aであって保留記憶数が4個の状態、ステップS3091dにおける先読み実行可否抽選に当選した場合には、保留記憶数(先読み報知実行回数)と一致した4回の先読み報知連続回数に当選する確率は70%であり、保留記憶数(先読み報知実行回数)よりも少ない、3回の先読み報知連続回数に当選する確率は20%であり、2回の先読み報知連続回数に当選する確率は8%であり、1回の先読み報知連続回数に当選する確率は2%である。ここにいう連続回数は、特図の図柄変動表示の連続回数である。本実施形態では、ハズレ図柄の一種である特図Jの当否判定結果についても先読み報知を行う。この特図Jの当否判定結果を予告対象にする先読み報知は、いわゆる偽の先読み報知である。一方、特図Aの当否判定結果を予告対象にする先読み報知は、いわゆる真の先読み報知であり、特図Bの当否判定結果を予告対象にする先読み報知も、確変付き大当りを予告するものではないが、真の先読み報知に相当する。図15(b)に示す先読み報知連続回数抽選テーブルでは、保留記憶数(先読み報知実行回数)が所定回(ここでは3回)以上であれば、真の先読み報知が行われる場合(当選状態に特図Aあるいは特図Bが含まれている場合には、保留記憶数(先読み報知実行回数)と一致した回数の先読み報知連続回数に当選する確率が最も高い。先読み報知連続回数は、保留記憶数(先読み報知実行回数)以下に設定されており、保留記憶数(先読み報知実行回数)と一致した回数の先読

30

40

50

み報知連続回数は、その当選状態における最大回数に相当する。したがって、本実施形態では、先読み報知の連続回数が増えれば増えるほど、偽の先読み報知ではなく真の先読み報知である期待度が高まる。すなわち、先読み報知の信頼度が向上する。

【0233】

なお、連続回数が1回の場合には、一回の図柄変動表示で停止表示される図柄態様が表示当否判定の結果が予告対象になり、当該図柄変動表示が開始される前に報知を開始するものであれば先読み報知に相当する。例えば、装飾図柄表示装置208に保留数に応じた数の保留表示（例えば の図形の表示）を行い、その保留表示の表示態様を所定の表示態様（例えば の図形の表示）に変化させることで先読み報知を行う場合には、特図の入賞に基づいて保留表示の表示態様を所定の表示態様に変化させれば、保留1の状態では先読み報知が実行されたことになる。すなわち、主制御部300のRAM308に用意された特図の保留記憶部に記憶されている始動情報の数（保留数）を、一の始動情報に対して一の保留表示（例えば、図形による表示）を行うことで遊技者に報知可能な始動保留数報知手段として装飾図柄表示装置208を用いる態様であれば、上記当該図柄変動表示が行われる前のタイミング（特図の入賞に基づくタイミング）で、一つしか表示されない保留表示の表示態様を最初から所定の表示態様で表示させることで、保留1の状態では先読み報知が実行されたことになる。ただし、上記当該図柄変動表示が開始された後に報知を開始するものであれば予告報知に相当する。この場合には、予告報知でありながら、先読み報知の報知態様によって報知が行われていることになる。このように、連続回数が1回の場合には、報知開始のタイミングによって先読み報知となったり予告報知となったりするため、以下の説明では、疑義をなくすため、連続回数は複数回とし、先読み報知は複数回の図柄変動表示にわたって行われることを前提に説明を続ける。

【0234】

ステップS3091gに続くステップS3091hでは、ステップS3091gにおける抽選で当選した先読み報知連続回数が、先読み報知実行回数と相違しているか否かを判定する。第1副制御部400のRAM408には、先読み報知待機中フラグと第一先読み報知実行中フラグが用意されている。この第一先読み報知実行中フラグは、第一先読み報知の実行可否を定めるフラグである。第一先読み報知実行中フラグが、オンに設定された状態は第一先読み報知を実行可能な状態であり、オフに設定された状態は第一先読み報知を実行不可の状態である。ステップS3901hにおける判定で、相違していれば、RAM408に、先読み報知実行回数から先読み報知連続回数を差し引いた相違回数を先読み報知待機回数として設定し（ステップS3091i）、次いで、RAM408に用意された先読み報知待機中フラグをオンに設定し（ステップS3091j）、この始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になる。一方、ステップS3901hにおける判定で、相違していなければ（一致しければ）、RAM408に用意された第一先読み報知実行中フラグをオンに設定し（ステップS3091k）、この始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になる。

【0235】

なお、装飾図柄表示装置208に保留数に応じた数の保留表示（例えば の図形による表示）を行い、その保留表示の表示態様を所定の表示態様（例えば の図形の表示態様）に変化させることで先読み報知を行う場合には、ステップS3091kにおいて第一先読み報知実行中フラグをオンに設定したことに基づいて、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号を第2副制御部500に送信する。こうすることで、特図の入賞に基づくタイミングで、装飾図柄表示装置208で第一先読み報知が開始される。

【0236】

ステップS3091aにおいて非電サボ状態であるという判定結果だった場合に実行されるステップS3091lでは、第1特図始動口230に入賞があったか否かを判定し、入賞がなかった場合にはこの始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になり、入賞があった場合には、ステップS3091mに進む。ステップS3091m以降の各ステップは、ステップS3091c以降の各ステップと同じであるため、ここでは説明を省略するが、非

10

20

30

40

50

電サボ中には特図 1 についての先読み報知が行われることがあるが、特図 2 についての先読み報知は行われない。

【 0 2 3 7 】

< 変動開始時サブ先読み報知処理 >

次いで、図 1 0 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理 (ステップ S 3 0 9) で実行される変動開始時サブ先読み報知処理について詳述する。

【 0 2 3 8 】

図 1 6 は、変動開始時サブ先読み報知実行処理の前半部分の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 3 9 】

図 1 6 に示す変動開始時サブ先読み報知実行処理は、コマンド設定処理 (ステップ S 3 0 7) において図柄変動開始コマンドを受信したと判定された第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理 (ステップ S 3 0 9) で実行される。上述のごとく、図柄変動開始コマンドのコマンドデータには、図 9 に示す変動パターンを示す情報が含まれている。ステップ S 3 0 9 2 a では、受信した図柄変動開始コマンドのコマンドデータに含まれている変動パターンが所定の変動パターンであるか否かを判定する。ここにいう所定の変動パターンとは、図 9 に示す、リーチ演出を伴う変動パターン 1 ~ 3 , 6 ~ 8 , およびリーチ演出を伴わないハズレの変動パターン 1 0 である。所定の変動パターンでなければ、この変動開始時サブ先読み報知実行処理になる。なお、ここにいう所定の変動パターンに含まれない変動パターンは、チャンス目変動 (変動パターン 4) と、短縮系の変動 (変動パターン 5 , 9) になる。一方、所定の変動パターンであれば、RAM 4 0 8 に用意された先読み報知待機中フラグがオンに設定されているか否かを判定する (ステップ S 3 0 9 2 b) 。上述のごとく、先読み報知待機中フラグは、先読み報知実行連続回数抽選テーブルで保留記憶数よりも少ない回数を選択した場合にオンに設定されるフラグである。先読み報知待機中フラグがオフに設定されていれば、ステップ S 3 0 9 2 g へ進む。一方、先読み報知待機中フラグがオンに設定されていれば、RAM 4 0 8 に設定されている先読み報知待機回数から 1 を減算する (ステップ S 3 0 9 2 c) 。なお、上述のごとく、本実施形態では、特図 2 優先変動であり、特図 1 と特図 2 のうち、電サボ中は特図 2 のみ、非電サボ中は特図 1 のみ先読み報知を行う。このため、電サボ中の特図 1 の変動や、非電サボ中の特図 2 の変動では、ステップ S 3 0 9 2 c は行わず、また、後述する先読み報知実行回数の減算処理 (ステップ S 3 0 9 2 h) も行わない。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 3 0 9 2 に続くステップ S 3 0 9 2 d では、先読み報知待機回数が 0 になったか否かを判定する。先読み報知待機回数が、1 以上であればステップ S 3 0 9 2 p に進み、0 であれば、先読み報知待機中フラグをオフに設定するとともに (ステップ S 3 0 9 2 e) 、RAM 4 0 8 に用意された、第一先読み報知の実行可否を定めるフラグである第一先読み報知実行中フラグをオンに設定して (ステップ S 3 0 9 2 f) 、ステップ S 3 0 9 2 g に進む。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 3 0 9 2 g では、第一先読み報知実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定し、オフに設定されていればステップ S 3 0 9 2 p に進む。反対に、第一先読み報知実行中フラグがオンに設定されていれば、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 1 f あるいはステップ S 3 0 9 1 p で RAM 4 0 8 に設定された先読み報知実行回数から 1 を減算し、その先読み報知実行回数が 0 でないか否かを判定する (ステップ S 3 0 9 2 i) 。先読み報知実行回数が、0 であればステップ S 3 0 9 2 k に進み、0 でなければ (1 以上であれば) 、ステップ S 3 0 9 2 j に進む。

【 0 2 4 2 】

第 1 副制御部 4 0 0 の RAM 4 0 8 には、第一先読み報知実行中フラグの他に第二先読み報知実行中フラグも用意されている。この第二先読み報知実行中フラグは、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の実行可否を定めるフラグである。第二先読み

10

20

30

40

50

報知実行中フラグが、オンに設定された状態は第二先読み報知を実行可能な状態であり、オフに設定された状態は第二先読み報知を実行不可の状態である。ステップ S 3 0 9 2 j では、その第二先読み報知実行中フラグがオフに設定されているか否かを判定し、オフに設定されていればステップ S 3 0 9 2 l へ進み、オンに設定されていればステップ S 3 0 9 2 p に進む。また、先読み報知実行回数が 0 である場合、すなわち今回受信した図柄変動開始コマンドに基づく図柄変動表示が、第一先読み報知が行われる複数回の図柄変動表示のうちの最後の図柄変動表示になる場合に実行されるステップ S 3 0 9 2 k では、第二先読み報知実行中フラグをオフに設定し、ステップ S 3 0 9 2 p に進む。

【 0 2 4 3 】

図 1 7 は、変動開始時サブ先読み報知処理の後半部分の流れを示すフローチャートである。

10

【 0 2 4 4 】

変動開始時サブ先読み報知処理の後半部分は 2 つのフローチャートに分かれている。第一先読み報知実行中フラグがオンに設定されるとともに第二先読み報知実行中フラグはオフに設定されていた場合に実行されるステップ S 3 0 9 2 l から始まる、図 1 7 の上方に示すフローチャートでは、まず、そのステップ S 3 0 9 2 l において、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルを用いて事前報知の実行可否を決定するための抽選を行う。すなわち、先読み報知行う最後の図柄変動表示よりも前の図柄変動表示において第一先読み報知を実行中で第二先読み報知を実行していない場合に限り、第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルを用いた抽選が行われる。

20

【 0 2 4 5 】

ここで、本実施形態における事前報知について説明する。ここにいう事前報知は、図 7 に示す特図関連抽選処理（ステップ S 2 2 9 , ステップ S 2 3 1 ）において所定の始動情報に基づく当否判定の結果が大当りになる可能性があることを、その当否判定結果に対応した図柄態様が停止表示される前に予告する報知であって、事前報知には、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行される前に開始される報知も、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行された後に開始される報知も含まれる。上述のごとく、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行される前に開始される報知は先読み報知であり、第一の報知態様の先読み報知（第一先読み報知）と、本発明の先読み報知の一例に相当する第二の報知態様の先読み報知（第二先読み報知）が用意されている。

30

【 0 2 4 6 】

図 1 8 (a) には、第一先読み報知の報知態様の一例が示されている。

【 0 2 4 7 】

第一先読み報知では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の上方部分に、「先読みモード中」という文字表示がなされるとともに、RAM 4 0 8 に設定された先読み報知実行回数に基づく、第一先読み報知累積回数を表す回数表示もなされる。第一先読み報知は、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示を最後とした複数の特図の図柄変動表示にわたって行われる一連の報知である。すなわち、図柄変動表示の度に行われる報知である。したがって、第一先読み報知累積回数は、一連の第一先読み報知を開始してから何回目の特図の図柄変動表示における第一先読み報知を表す情報に相当する。第一先読み報知では、「先読みモード中 回目」という同一の報知態様で、複数回の図柄変動表示にわたって行われる。なお、この第一先読み報知では、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングについての報知は行われない。

40

【 0 2 4 8 】

なお、第一先読み報知累積回数は、 回目という文字表示を行うのではなく、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される背景色を変えることでも表すことができる。例えば、背景色を 1 回目は青色、2 回目は黄色、3 回目は赤色として第一先読み報知累積回数を報知してもよい。あるいは、「先読みモード中」との表示のみで当該文字色を 1 回目は青色、2 回目は黄色、3 回目は緑色、4 回目は赤色にする等、実行回数と第一先読み報知の文字色が

50

対応する関係であってもよい。こうすることでも、第一先読み報知の形態として遊技者に認識させやすい。

【0249】

図18(b)には、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の報知態様の一例が示されている。

【0250】

第二先読み報知では、装飾図柄表示装置208の表示画面に、プラカードを持ったキャラクター(ここではお姫様のキャラクター)が登場する。プラカードでは、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングが報知されている。図18(b)に示す第二先読み報知では、プラカードに「先激アツ」と示されており、次の図柄変動表示で予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示されることを報知している。なお、次の次の図柄変動表示で予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される場合には「先先激アツ」と表示され、「先」という文字の数が上記タイミングを表している。

【0251】

また、当該所定の始動情報に基づく特図関連抽選処理が実行された後に開始される報知を以下、予告報知と称する。この予告報知では、装飾図柄表示装置208の表示画面に、2種類のキャラクターのうち一方のキャラクターが登場する。

【0252】

以上説明したように、本実施形態では、先読み報知および予告報知は装飾図柄表示装置208によって表示され、装飾図柄表示装置208は報知実行手段の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置208に限らず、スピーカ120からの音声出力や、各種ランプ418の点灯や点滅によって先読み報知や予告報知を行ってもよい。

【0253】

図18(c)には、予告報知で登場する2種類のキャラクターのうちのパンダのキャラクターが示されており、同図(d)には、もう一方のキャラクターであるサボテン型の埴輪のキャラクターが示されている。

【0254】

以下、図18(c)に示すパンダのキャラクターが登場する予告報知を予告報知Aと称し、同図(d)に示すサボテン型の埴輪のキャラクターが登場する予告報知を予告報知Bと称する。

【0255】

図18(e)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルを示す図である。

【0256】

第1副制御部400のCPU404は、図17に示すステップS30921を実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図18(e)に示す第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルを用いた抽選を行う。このステップS30921では、事前報知として、「予告報知も本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知も行わない」のか、「予告報知Aを行う」のか、「予告報知Bを行う」のか、「本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知を行う」のか、「予告報知Aと第二先読み報知の両方を行う」のかを決定する。したがって、予告報知および本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の一方または両方の報知が行われる可能性があることになる。この事前報知決定テーブルには、受信した図柄変動開始コマンドに含まれていた変動パターンを示す情報に基づく、当該変動における変動パターンごとに、専用乱数の選択範囲が規定されている。ここでは、変動パターンとして上記所定の変動パターンが規定されている。

【0257】

いずれの変動パターンでも、「予告報知も第二先読み報知も行わない」と、「予告報知Aを行う」は選択され得る。15R大当り図柄である特図Aあるいは特図Bを停止表示す

10

20

30

40

50

る図柄変動表示における、リーチ演出を伴う変動パターン1～3では、第二先読み報知、および予告報知Aと第二先読み報知の両方は行われず、予告報知Bは行われることがある。すなわち、第二先読み報知は、当該変動の当否判定結果を予告対象にするものではなく、第一先読み報知の予告対象と同じ、当該変動よりも後に行われる図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にするため、当該変動の当否判定結果が15R大当りである場合(変動パターン1～3である場合)には、第二先読み報知は行われない。ノーマルリーチ当りの変動パターン1では、予告報知が行われる確率と予告報知が行われる確率は半々であり、予告報知が行われる場合には予告報知Aの方が予告報知Bよりも確率的に出現しやすくなっている。スーパーリーチA当りの変動パターン2では、予告報知が行われる確率は70%であり、予告報知が行われる場合には、これも予告報知Aの方が予告報知Bよりも確率的に出現しやすくなっている。スーパーリーチC当りの変動パターン3では、予告報知が行われる確率は90%であり、予告報知が行われる場合には予告報知Bの方が予告報知Aよりも確率的に出現しやすくなっている。ハズレ図柄を停止表示する図柄変動表示における、ノーマルリーチ演出を伴う変動パターン6では、予告報知Bは行われず、第二先読み報知が7%の確率で行われ、予告報知Aと第二先読み報知の両方が3%の確率で行われる。ハズレ図柄を停止表示する図柄変動表示における、スーパーリーチ演出を伴う変動パターン7,8では、予告報知Bも、第二先読み報知も、予告報知Aと第二先読み報知の両方も行われる可能性がある。ハズレ図柄を停止表示する図柄変動表示における、リーチ演出を伴わない非短縮系の変動パターン10では、予告報知Bは行われず、第二先読み報知、および予告報知Aと第二先読み報知の両方がそれぞれ5%ずつの確率で行われる。

10

20

【0258】

以上説明した図18(e)に示す第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルでは、予告報知Aは、15R大当りの変動パターン1～3であっても、ハズレの変動パターン6～8,10であっても、実行確率は異なるものの実行される可能性がある予告報知になる。一方、予告報知Bは、15R大当りの変動パターン1～3では実行される可能性はあるが、ハズレの所定の変動パターン6,10では実行される可能性はない。このため、予告報知Aと予告報知Bを比較すると、予告報知Bの方が大当りの期待度は高くなる。また、当該変動で予告報知Bが行われてノーマルリーチに発展すると、当該変動の大当りが確定する。

【0259】

また、次の図柄変動表示で大当りになる場合でも、予告報知A又はBによって当該変動の予告のみを行う場合がある。一方、当該変動で大当りの場合でも、その後の予告になる第二先読み報知は行われるものの当該変動の予告になる予告報知A又はBが行われないこともある。

30

【0260】

さらに、先読み報知の開始を待機(遅延)させずに、入賞があった次の図柄変動表示から開始する遊技台では、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示が行われるタイミングを、第1特別図柄保留ランプ218や第2特別図柄保留ランプ220における保留増加で知ることが可能な場合もある。例えば、前の図柄変動表示中に特図始動口に1球入賞し、特別図柄保留ランプの数が1つ増加する。この入賞に基づく始動情報を事前判定した結果、大当りであり、次の図柄変動表示中で、先読み報知を開始してしまうと、特別図柄保留ランプの数が1つ増加した保留に対する先読み報知であることを認識することができる。こうなると、予告対象の図柄変動表示が行われるまでの間の図柄変動表示に遊技者は期待をもてず、遊技の興味が低下してしまう場合がある。一方、本実施形態のように、先読み報知待機回数を設けておくと、遊技者にとってみれば、先読み報知が開始されたタイミングと、特図保留ランプの増加を見ただけでは、予告対象の図柄変動表示がどの図柄変動表示であるかわからなくなる。すなわち、第一先読み報知はいつ終了してしまうのかわからず、当該変動で第一先読み報知も終了してしまうのではないかといった緊張感を遊技者に与えることができる場合がある。

40

【0261】

50

図17に示すステップS30921における事前報知の実行可否を決定するための抽選に続いて、ステップS3092mでは、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知を行うこと、あるいは予告報知Aと第二先読み報知の両方を行うことに当選したか否かを判定し、当選していなければステップS3092oへ進み、当選していれば、第二先読み報知の実行可否を定めるフラグである第二先読み報知実行中フラグをオンに設定して(ステップS3092n)、ステップS3092oに進む。

【0262】

ステップS3092oでは、第2副制御部500に送信する事前報知関連信号をRAM408の送信領域にセットする。すなわち、第一先読み報知実行中フラグがオンされていることに基づいて、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号を送信領域にセットする。加えて、予告報知Aを行うことに当選した場合には、予告報知Aの実行を指示する事前報知関連信号も送信領域にセットし、予告報知Bを行うことに当選した場合には、予告報知Bの実行を指示する事前報知関連信号も送信領域にセットする。また、第二先読み報知実行中フラグがオンされている場合には、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号も送信領域にセットする。したがって、予告報知Aと第二先読み報知の両方を行うことに当選した場合には、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号、第二先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号、および予告報知Aの実行を指示する事前報知関連信号の3種類の事前報知関連信号をRAM408の送信領域にセットする。また、ステップS3092oでは、予告報知を行うことに当選した場合と第二先読み報知実行中フラグがオンされている場合には、ボタン予告の実行を指示するボタン予告信号も送信領域にセットする。第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号と、このボタン予告信号は、今回起動した第1副制御部メイン処理におけるステップS319の情報送信処理で、すぐに第2副制御部500に送信される。これらの信号を受信した第2副制御部500は、図柄変動表示が開始されると、第一先読み報知の報知画像を装飾図柄表示装置208に表示させ、さらに、チャンスボタン136を押すことを指示するボタン予告画面を装飾図柄表示装置208に表示させる。このボタン予告画面が表示されている期間が所定の有効期間に相当し、この有効期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下すると、図10に示すステップS311のチャンスボタン制御処理で、その押下が検出され、ステップS319の情報送信処理で、RAM408の送信領域に残っている事前報知関連信号を、チャンスボタン136の押下が検出されたことに基づいて、第2副制御部500に送信する。すなわち、チャンスボタン136が押下されないと、第2副制御部500には、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号や、予告報知の実行を指示する事前報知関連信号が送信されない。チャンスボタン136は操作手段の一例に相当する。また、所定の有効期間中にチャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づくタイミングが所定タイミングの一例に相当するが、チャンスボタン136の押下を契機とする以外にも、所定期間の経過を契機としてもよいし、所定の抽選に当選したことを契機としてもよい。第二先読み報知や予告報知に関する事前報知関連信号を受信した第2副制御部500は、予告報知や本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の報知画像を装飾図柄表示装置208に表示させる。

【0263】

なお、事前報知関連信号は総て先に第2副制御部500に送信しておき、チャンスボタン136が押下されたことを表す信号を第2副制御部500に送信することで、装飾図柄表示装置208に第二先読み報知や予告報知の報知画像が表示されるようにしてもよい。

【0264】

ステップS3092oの実行が完了すると、第二先読み報知実行中フラグをオフしてから変動開始時サブ先読み報知処理は終了になる。なお、第一先読み報知実行中フラグはオンに設定されたままである。

【0265】

ステップS3092dにおける判定で、先読み報知待機回数が1以上であると判定され

10

20

30

40

50

た場合、およびステップS3092gにおける判定で、第一先読み報知実行中フラグがオフに設定されていると判定された場合には、第一先読み報知はまだ開始されていないことになる。また、ステップS3092iにおける判定で、先読み報知実行回数が0であると判定された場合には、今回受信した図柄変動開始コマンドに基づく図柄変動表示が、先読み報知行う最後の図柄変動表示になる。さらに、ステップS3092jにおける判定で、第二先読み報知実行中フラグがオンに設定されていると判定された場合には、すでに第二先読み報知が開始され、第二先読み報知実行中になる。これらの場合に実行されるステップS3092pから始まる、図17の下方に示すフローチャートでは、まず、そのステップS3092pにおいて、第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルを用いて事前報知の実行可否を決定するための抽選を行う。すなわち、第一先読み報知が開始されていない状態か、第一先読み報知が開始されていて第二の先読み報知も行われている状態では、第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルを用いた抽選が行われる。なお、本実施形態では、第一先読み報知が開始されていないと第二先読み報知は開始されず、先読み報知行う最後の図柄変動表示でも第二先読み報知は開始されないことになる。

10

【0266】

図18(f)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルを示す図である。

【0267】

第1副制御部400のCPU404は、図17に示すステップS3092pを実行するタイミングでも、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、図18(f)に示す第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルを用いた抽選を行う。このステップS3092pでは、事前報知として、「予告報知を行わない」のか、「予告報知Aを行う」のか、「予告報知Bを行う」のかを決定する。図18(f)に示す第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルは、同図(e)に示す第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルに、「第二先読み報知を行う」および「予告報知Aと第二先読み報知の両方を行う」の当選確率を0%にする変更を加えたものであり、詳しい説明は省略する。なお、この第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブルでも、当該変動で予告報知Bが行われてノーマルリーチに発展すると、当該変動の当たりが確定する。

20

30

【0268】

ステップS3092pに続いて実行されるステップS3092qでは、先のステップS3092oと同様に、第2副制御部500に送信する事前報知関連信号をRAM408の送信領域にセットする。ここでは、第一先読み報知実行中フラグがオンされていることに基づいて、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号が送信領域にセットされる。なお、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号がセットされることはない。加えて、予告報知Aの実行を指示する事前報知関連信号か予告報知Bの実行を指示する事前報知関連信号がセットされる。また、ボタン予告の実行を指示するボタン予告信号もセットされる。ここでセットされた信号は、上述の説明と同じようにして、第2副制御部500に送信される。

40

【0269】

ステップS3092qの実行が完了すると、変動開始時サブ先読み報知処理は終了になるが、第一先読み報知が行われる複数回の図柄変動表示のうちの最後の図柄変動表示になる場合には、第一先読み報知実行中フラグをオフしてから変動開始時サブ先読み報知処理は終了になる。

【0270】

以上説明した図14に示す始動入賞時サブ先読み報知処理と、図16および図17に示す変動開始時サブ先読み報知処理とを実行する第1副制御部400のCPU404が報知制御手段の一例に相当する。

【0271】

50

本実施形態における第一先読み報知は、始動入賞時に第一先読み報知実行中フラグがオンされるか、先読み報知待機フラグがオンされた状態で、予告対象になる当否判定結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示を開始することを表す図柄変動開始コマンドの受信に基づいて開始され、複数の図柄変動表示にわたって行われる。また、第二先読み報知は、ステップS3092jの肯定的判定を経て実行されるステップS3092lにおける抽選結果に基づいて行われるため、第一先読み報知実行中に限って行われる報知である。ただし、本実施形態では、第一先読み報知を行う最後の図柄変動表示では第二先読み報知は開始されない。この第二先読み報知が行われるタイミングは、本実施形態では、所定の有効期間中にチャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づくタイミングになる。また、この第二先読み報知は、受信した図柄変動開始コマンドの対象になる当該図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にするものではなく、第一先読み報知の予告対象と同じ、当該図柄変動表示よりも後に行われる図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にするものである。したがって、第二先読み報知は、第一先読み報知と同じく、予告対象になる当否判定結果に対応した図柄態様が停止表示され図柄変動表示よりも前に開始される。一方、予告報知は、上記当該図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にするものであり、第二先読み報知の予告対象とは異なっている。本実施形態では、詳しくは具体例を用いて説明するように、第一先読み報知が継続している状態で、遊技者が、所定の有効期間中にチャンスボタン136を押下した場合、その時に行われている当該図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にした予告報知が行われるか、あるいは、当該図柄変動表示よりも後の図柄変動表示の当否判定結果を予告対象にした第二先読み報知が行われるかに興味を抱き、遊技の興味が向上する。

10

20

【0272】

以下、本実施形態における事前報知の具体例について説明する。

【0273】

図19は、第一先読み報知実行中に本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知が実施されずに大当たりする例を示す図である。この例では、非電サポ状態において特図1の図柄表示変動が繰り返される(以下の例でも同じ)。

【0274】

図19(a)に示す状態では、ここでは不図示の第1特図表示装置212が図柄変動中であり、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示中である。この図柄変動が開始された直後は、特図1の保留数は2個であり、特図2の保留数は0個であったが、変動中に第1特図始動口230にさらに1球入球し、特図1の保留数が1個増え、特図1の保留数は3個になる。装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、特図1の1つの保留に対して1つの表示を行う保留表示が行われ、同図(a)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、3つの保留表示701~703が表示されている。これら3つの保留表示701~703の表示態様はいずれも の図形による表示態様である。また、3つの保留表示701~703のうち、同図(a)に示す変動中に第1特図始動口230に入球したことに基づく最も新しい保留の保留表示は右端の保留表示703になる。同図(a)に示す変動中に第1特図始動口230に入球したことに基づいて生成された始動情報を先読みして事前判定を行うと、事前判定結果は15R特別大当たり(特図A)になる。そして、図14に示す始動入賞時サブ先読み処理におけるステップS3091nの先読み実行可否抽選に当選し、ステップS3091qの先読み報知連続回数抽選では、保留記憶数(先読み報知実行回数)と同じ3回の連続回数に当選する。この結果、第一先読み報知が、これから開始される3回の特図の図柄変動表示にわたって行われることになる。

30

40

【0275】

同図(b)では、同図(a)で行われていた第1特図表示装置212の図柄変動が停止し、装飾図柄表示装置208には、ハズレ図柄の組合せである「装飾4」-「装飾3」-「装飾6」が停止表示されている。

【0276】

50

同図(c)では、3つの保留表示のうち、最も古い保留(保留表示701の保留)に基づく特図1変動遊技が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208には、第一先読み報知の表示が行われる。ここでは「先読みモード中1回目」という文字表示がなされている。なお、新たな入賞はなく、保留表示は1つ減り、2つになっている。ここでの図柄変動表示の変動パターンは短縮ハズレになる変動パターン9であり、所定の変動パターンではない。この図柄変動の開始にあたり、図16に示す変動開始時サブ先読み報知処理は、ステップS3092aの判定を行った後、終了になり、ここでの変動中には、後述するボタン予告には発展しない。

【0277】

10

同図(d)では、超短縮変動を経て第1特図表示装置212の図柄変動が停止し、装飾図柄表示装置208には、ハズレ図柄の組合せである「装飾5」-「装飾1」-「装飾7」が停止表示されている。第一先読み報知は、図柄表示変動が開始してから停止図柄態様が確定表示されるまで継続して表示されているが、図柄表示変動における特定の期間内に限って表示されるものであってもよい。

【0278】

同図(e)では、2つの保留表示のうち、古い方の保留(保留表示702の保留)に基づく第1特図表示装置212による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。ここでの図柄変動表示は、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示である。この図柄変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置208には、第一先読み報知の表示が再び行われる。ここでは「先読みモード中2回目」という文字表示がなされている。ここでの図柄変動表示の変動パターンはスーパーリーチAハズレになる変動パターン7であり、所定の変動パターンである。この図柄変動の開始にあたり行われる図16に示す変動開始時サブ先読み報知処理では、第二先読み報知実行中フラグはオフであることからステップS30921の抽選が行われ、ボタン予告に発展する。

20

【0279】

同図(f)に示す装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136を押すことを指示するボタン予告画面が表示されている。このボタン予告画面は、第一先読み報知の表示が開始された後に行われる。このボタン予告画面が表示されている期間が所定の有効期間に相当し、この有効期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下すると、ステップS30921の抽選結果に応じた事前予告が行われる。

30

【0280】

同図(g)に示す装飾図柄表示装置208には、パンダのキャラクタが登場し、予告報知Aがなされている。すなわち、特定図柄変動表示中における所定タイミングで、その特定図柄変動表示における当否判定結果を予告する予告報知がなされ、遊技者は、現在の図柄変動表示に大当りの期待をもつ。ところで、上述のごとく、遊技者は、第一先読み報知があと何回継続されるのかを知らない。また、本実施形態では、第一先読み報知の最後となる図柄変動表示では第二先読み報知は行われない。このことを知っている遊技者は、予告報知Aが行われたことで、保留がまだ残っているものの、現在の図柄変動表示における当否判定結果が先読み報知の予告対象であるのではないか。とも予測し、大当りを期待する。一方で、上述のごとく、予告報知Aと予告報知Bを比較すると、予告報知Bの方が大当りの期待度は高く、また、第1先読み報知は、連続回数が増えれば増えるほど信頼度が向上する。本実施形態では、図9(a)の変動時間抽選テーブル1および図9(f)の変動時間抽選テーブル4に示すように、最後となる図柄変動表示ではリーチ演出が必ず行われる。このため、リーチ演出が行われなければ第一先読み報知は、次の図柄変動表示に続くことが確定になる。これらのことを知っている遊技者は、現在の図柄変動表示に期待をしつつも、反面、先読みモードはまだ2回目であることから、リーチ演出が行われず第一先読み報知が継続してくれることを望み、この後の図柄変動表示に期待をもつこともできる。このように、この場面では、現在の図柄変動表示と、以降の図柄変動表示の2つに期

40

50

待をもつことができ、遊技の興趣が向上する。

【0281】

図19(h)では、スーパーリーチが発生し、同図(i)では、スーパーリーチAのキャラクタである奥方のキャラクタが登場する。やがて、第1特図表示装置212の図柄変動が停止し、装飾図柄表示装置208には、ハズレ図柄の組合せである「装飾7」-「装飾6」-「装飾7」が停止表示される(同図(j)参照)。なお、新たな入賞はなく、保留表示は1つ減り、1つになっている。

【0282】

続いて、最後に残った保留(保留表示703の保留)に基づく特図1変動遊技が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。遊技者は、変動開始時に第一先読み報知の継続を願う。同図(k)では、特図1変動遊技が開始された装飾図柄表示装置208に「先読みモード中3回目」という文字表示がなされており、遊技者は、第一先読み報知がまだ続いていることを認識する。ここでの図柄変動表示の変動パターンはスーパーリーチB当りになる変動パターン3であり、所定の変動パターンである。この図柄変動の開始にあたり行われる図16に示す変動開始時サブ先読み報知処理でも、第二先読み報知実行中フラグはオフであることからステップS30921の抽選が行われ、ボタン予告に発展する。

【0283】

同図(l)に示す装飾図柄表示装置208には、ボタン予告画面が表示され、遊技者がチャンスボタン136を押下すると、同図(m)に示すように、装飾図柄表示装置208にはサポテン型の埴輪のキャラクタが登場し、予告報知Bがなされる。予告報知Bは予告報知Aよりも大当りの期待度が高く、予告報知Bが行われてノーマルリーチに発展すると、当該変動の大当りが確定する。これらのことを知っている遊技者の期待度は、予告報知Bがなされたことにより上昇し、ノーマルリーチに発展することを願う。

【0284】

しかしながら、同図(n)では、スーパーリーチが発生し、同図(o)では、スーパーリーチBのキャラクタであるお姫様のキャラクタが登場する。遊技者の期待度は一瞬下がる場合があるかもしれないが、この例では、第1特図表示装置212の図柄変動が停止し、装飾図柄表示装置208には、15R特別大当り図柄(特図A)の組合せである「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」が停止表示され(同図(p)参照)、大当り遊技状態に移行する。

【0285】

図20は、図19に示す例における第一先読み報知実行中に予告報知が出現したがリーチ演出が行われず第一先読み報知の継続が確定する例を示す図である。以下の説明では、図19に示す例との相違点を中心に説明する。

【0286】

予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図20(f)に示す装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中2回目」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、遊技者がチャンスボタン136を押下した結果、同図(g)に示す装飾図柄表示装置208には、パンダのキャラクタが登場し、この例でも予告報知Aがなされている。上述のごとく、本実施形態では先読み報知待機回数を設けたことで、遊技者は、第一先読み報知があと何回継続されるのかを知らない。そのため、一回一回の図柄変動表示に注目しており、第一先読み報知の行われる連続回数が増えれば増えるほど第一先読み報知の信頼度が向上するため、第一先読み報知の継続を望む。第一先読み報知が1回継続されると、次は、第二先読み報知によって予告対象の図柄変動表示が行われるタイミングが報知されるのを楽しみ待つ。しかしながら、この例では、第二先読み報知ではなく、また、大当りの期待度が相対的に高い予告報知Bでもなく、大当りの期待度が相対的に低い予告報知Aが出現し、遊技者は、少し落胆しながらも、予告報知Aを信じて当該変動が大当りであるか、あるいは第一先読み報知がさらに継続することを望む。本実施形態では、最後となる図柄変

10

20

30

40

50

動表示ではリーチ演出が必ず行われるため、リーチ演出が行われなければ第一先読み報知は、次の図柄変動表示に続くことが確定になる。一方、15R大当りの場合にはリーチ演出が必ず行われる(図9(a)参照)。そのため、遊技者は、リーチ演出に発展するか否かに大きな興味を抱き、この時点での遊技の興趣も向上する。この例では、リーチ演出が行われず、当該変動では15R大当りではないにしても、第一先読み報知の継続が確定になり、遊技者は期待を失わず、次の図柄変動表示に大当りの期待を持つ。図20(h)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレ図柄の組合せである「装飾2」-「装飾1」-「装飾6」が停止表示されている(同図(h)参照)。このときの図柄変動表示の変動パターンは、変動パターン10である。

【0287】

最後に残った保留(保留表示703の保留)に基づく特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208では、継続が確定していた第一先読み報知が行われ「先読みモード中3回目」という文字表示がなされる。以降は、図19に示す例と同じく、装飾図柄表示装置208には、ボタン予告(図20(j)参照)から予告報知Bが行われてサポテン型の埴輪のキャラクタが登場し(同図(k)参照)、スーパーリーチBを経て(同図(l)~(m)参照)、15R特別大当りの装飾図柄の組合せが停止表示される(同図(n)参照)。

【0288】

図21は、図20に示す例における第一先読み報知実行中に本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知が発生する例を示す図である。以下の説明では、図20に示す例との相違点を中心に説明する。

【0289】

予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図21(f)に示す装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中2回目」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、遊技者がチャンスボタン136を押下した結果、同図(g)に示す装飾図柄表示装置208には、プラカードを持ったお姫様のキャラクタが登場し、この例では特定図柄変動表示中における所定タイミングで、本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知がなされている。この第二先読み報知が行われても、第1先読み予告は継続している。この例では、第二先読み報知は、第一先読み報知が行われる複数回の図柄変動表示の最後の図柄変動表示よりも前の特定図柄変動表示が開始され、第一先読み報知が行われた後であって、当該特定図柄変動表示が終了する前に行われる。なお、第一先読み報知に代えて第二先読み報知を行ってもよい。図21(g)に示すプラカードには、「先激アツ」と示されており、次の図柄変動表示で予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示されることを報知している。すなわち、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングが報知されている。上述のごとく、遊技者は、第一先読み報知があと何回継続されるのかを知らないが、この第二先読み報知によって、次の図柄変動表示まで第一先読み報知が継続すること認識し、次の図柄変動表示の大当りを期待する。この第二先読み報知が発生した図柄変動表示では、リーチ演出が行われず、装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組合せが停止表示される(同図(h)参照)。

【0290】

遊技者が大当りを期待する次の図柄変動表示(第一先読み報知の最後となる図柄変動表示)が開始されると、装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中3回目」という第一先読み報知が表示され(図20(i)参照)、続いて、ボタン予告が発生する(図20(j)参照)。本実施形態では、第一先読み報知の最後となる図柄変動表示では第二先読み報知は行われず、先の図柄変動表示では第二先読み報知が行われたが、この図柄変動表示では予告報知Bが行われてサポテン型の埴輪のキャラクタが登場し(同図(k)参照)、スーパーリーチBを経て(同図(l)~(m)参照)、15R特別大当りの装飾図柄の組合せが停止表示される(同図(n)参照)。

10

20

30

40

50

【0291】

なお、第一先読み報知の最後となる図柄変動表示では第二先読み報知は行われませんが、第二先読み報知の報知態様と同じ報知態様で予告報知を行ってもよい。すなわち、サボテン型の埴輪のキャラクタに代えてプラカードを持ったお姫様のキャラクタを登場させてもよい。この場合、プラカードには、「激アツ」と示し、現在の図柄変動表示が第一先読み報知の最終変動であって、第一先読み報知の予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が、現在の図柄変動表示が停止すると表示されることを報知することになる。

【0292】

以上説明した図19～図21に示す例では、チャンスボタン136を押した直後のタイミング(所定タイミング)が、予告報知のタイミング(図19(g), 図20(g))であつたり、第二先読み報知のタイミング(図21(g))であつたりする。すなわち、予告報知のタイミングと第二先読み報知のタイミングが同じであり、このため、1つの報知タイミングで、現在の図柄変動表示と、その後の図柄変動表示といった複数の図柄変動表示に対して期待を持たせることが可能になる。

10

【0293】

また、図15(b)に示す先読み報知連続回数抽選テーブルでは、第一先読み報知が継続するほど大当りへの期待を持たせる仕様となっているため、所定タイミングにおいて当該図柄変動表示が対象となる予告報知ではなく、第一先読み報知の継続を示唆する第二先読み報知の出現に期待を持たせることができる。

【0294】

また、第二先読み報知の出現により期待すべき図柄変動表示を特定可能となり、第一先読み報知のみの実行時には当該第一先読み報知の継続に期待させることが可能になる。

20

【0295】

また、予告報知の実行抽選と第二先読み報知の実行抽選が、図18(e)に示す共通の事前報知決定テーブルを用いて行うため、確実に同じタイミングで予告報知と第二先読み報知の少なくともいずれか一方を実行することが可能である。

【0296】

また、第一先読み報知では、回目という文字表示を行い継続回数の報知を伴っている。この継続回数は大当りへの期待と関連するため、遊技者に報知することでより期待を高めることが可能な場合がある。また、回目という統一した態様で表示を行うことで、第一先読み報知の継続と回数の両方を容易に遊技者に認識させることが可能な場合がある。また、この回数表示の変化に伴い、遊技者の期待を高めることが可能な場合がある。

30

【0297】

さらに、チャンスボタン136の押下に合わせたタイミングで予告報知や第二先読み報知を行うことで、遊技の興趣を向上できる場合がある。

【0298】

図22は、図21に示す第二先読み報知が保留表示の表示態様の変化である例を示す図である。以下の説明では、図21に示す例との相違点を中心に説明する。

【0299】

予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図22(f)に示す装飾図柄表示装置208にも、「先読みモード中2回目」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、この例では、図17に示すステップS30921の抽選で「予告報知Aと第二先読み報知の両方を行う」に当選している。遊技者がチャンスボタン136を押下すると、装飾図柄表示装置208には、パンダのキャラクタが登場し予告報知Aが行われるとともに、これまでの図形による表示態様であった保留表示703の表示態様がの図形による表示態様に変化する。この保留表示703の表示態様がの図形によるものからの図形によるものに変化することが、この例における第二先読み報知になる。ここで表示態様が変わった保留表示703は、最後に一つ残った保留表示であり、次の図柄変動表示で予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示されることを報知していることになる

40

50

。すなわち、この例における第二先読み報知でも、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングが報知されている。保留表示の表示態様の変化による第二先読み報知は、遊技者が対象となる図柄変動表示を認識しやすい。この図 2 2 に示す例では、特定図柄変動表示中における所定タイミングで予告報知 A および本発明の先読み報知の一例に相当する第二先読み報知の両方の報知が行われている。ここで行われた保留表示の表示態様の変化による第二先読み報知は、当該図柄変動表示が終了し当否判定結果を表す図柄態様が停止表示されるまで継続して行われる。なお、この例では、次の図柄変動表示が開始されると、保留消化によって第二先読み報知は終了するが、保留表示が残る場合にも、保留表示の表示態様の変化による第二先読み報知を終了してもよいし、次の図柄変動表示でも継続してもよい。第二先読み報知を次の図柄変動表示以降も継続する場合には、図 1 7 に示すステップ S 3 0 9 2 o の実行が完了しても、第二先読み報知実行中フラグをオンに設定したまま変動開始時サブ先読み報知処理を終了する。

10

【 0 3 0 0 】

以降は、図 2 1 に示す例と同じであるため、説明は省略する。図 2 2 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 は、始動保留数報知手段の一例にも相当する。

【 0 3 0 1 】

図 2 3 は、図 2 0 に示す予告報知 A の表示態様を変更した例を示す図である。以下の説明では、図 2 0 に示す例との相違点を中心に説明する。

20

【 0 3 0 2 】

図 2 3 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 にも、「先読みモード中 2 回目」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、この例では、図 1 7 に示すステップ S 3 0 9 2 1 の抽選で「予告報知 A を行う」に当選している。遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、プラカードを持ったお姫様のキャラクタが登場する(同図 (g) 参照)。同図 (g) に示すプラカードには、「リーチ」と記されており、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングについては報知されていない。すなわち、この例では、第二先読み報知の報知態様と同じ報知態様で、第一先読み報知の最終図柄変動表示が開始される前の当該図柄変動表示の当否判定結果を予告する予告報知を行っている。近年、事前報知の報知態様は多種多様になってきており、複数種類の報知態様の事前報知が複合する場合があります。例えば、複合しているほかの事前報知(第二先読み報知と同態様でない予告報知)が期待の小さい予告報知である場合には、第二先読み報知と同態様の予告報知を行うことで、第二先読み報知が出現したものと期待させることができる場合があります。

30

【 0 3 0 3 】

また、図 2 3 (k) に示すように、第二先読み報知の報知態様と同じ報知態様で、第一先読み報知の最終図柄変動表示の当否判定結果を予告する予告報知も行われている。この予告報知は、上述した「激アツ」と記したプラカードを持ったお姫様のキャラクタによって行われ、現在の図柄変動表示が第一先読み報知の最終変動であって、第一先読み報知の予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が、現在の図柄変動表示が停止すると表示されることを報知している。

40

【 0 3 0 4 】

続いて、本発明の第 2 実施形態について説明する。この第 2 実施形態では、先読み報知連続回数を、先読み報知実行回数(保留記憶数)に一致させ、図 1 5 (b) に示す先読み報知連続回数抽選テーブルを省略している。このため、保留記憶数と同じ回数の図柄変動表示にわたって先読み報知が行われることになり、図 1 4 に示す始動入賞時サブ先読み報知処理におけるステップ S 3 0 9 1 g ~ ステップ S 3 0 9 1 j の各処理は実行されず、ステップ S 3 0 9 1 f の実行に続いて、RAM 4 0 8 に用意された第一先読み報知実行中フラグをオンに設定するステップ S 3 0 9 1 k を実行し、始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になる。同様に、ステップ S 3 0 9 1 q ~ ステップ S 3 0 9 1 t の各処理は実行されず、ステップ S 3 0 9 1 p の実行に続いて、RAM 4 0 8 に用意された第一先読み報知実

50

行中フラグをオンに設定するステップS 3 0 9 1 uを実行し、始動入賞時サブ先読み報知処理は終了になる。また、第2実施形態では、ステップS 3 0 9 1 kあるいはステップS 3 0 9 1 uにおいて第一先読み報知実行中フラグをオンに設定したことに基づいて、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号を第2副制御部5 0 0に送信する。こうすることで、特図の入賞に基づくタイミングで、装飾図柄表示装置2 0 8で第一先読み報知が開始される。

【0305】

さらに、図16に示す変動開始時サブ先読み報知実行処理におけるステップS 3 0 9 2 b～ステップS 3 0 9 2 fの各処理も実行されず、ステップS 3 0 9 2 aにおける肯定的判定に続いて、第一先読み報知実行中フラグがオンに設定されているか否かの判定を行うステップS 3 0 9 2 gを実行する。このステップS 3 0 9 2 gにおける判定は、第一先読み報知が実行中であるか否かを判定するものであり、ステップS 3 0 9 2 gを実行する第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4が、先読み報知実行判定手段の一例に相当する。

10

【0306】

また、図17に示すステップS 3 0 9 2 oの実行が完了すると、第二先読み報知実行中フラグがオンである場合には、第一先読み報知実行中フラグをオフしてから変動開始時サブ先読み報知処理は終了になる。また、第一先読み報知が行われる複数回の図柄変動表示のうち最後の図柄変動表示になる場合を除いて、第二先読み報知実行中フラグはオンに設定されたままにし、当該場合には、第二先読み報知実行中フラグをオフしてから変動開始時サブ先読み報知処理を終了する。この第2実施形態では、第二先読み報知実行中フラグが一旦オンされると、第一先読み報知が行われる複数回の図柄変動表示のうち最後の図柄変動表示が開始されるまでオン状態が維持され、第一先読み報知に代わって第二先読み報知が最後の図柄変動表示まで継続して行われることになる。

20

【0307】

図24は、図19に示す例で、第2実施形態における第一先読み報知と予告報知Aが行われる例を示す図である。以下の説明では、図19に示す例との相違点を中心に説明する。

【0308】

図24(a)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、2つの保留表示701, 702が表示されている。これら2つの保留表示701, 702の表示態様はいずれも の図形による表示態様である。この の図形による表示態様は、本発明にいう所定表示態様の一例に相当する。同図(a)に示す変動中から同図(b)に移行する間に、第1特図始動口230に1球の入賞(以下、当該入賞と称する)があり、当該入賞時に生成された始動情報を先読みして事前判定を行うと、事前判定結果は15R特別大当り(特図A)になる。そして、図14に示す始動入賞時サブ先読み処理におけるステップS 3 0 9 1 dの先読み実行可否抽選に当選し、先読み報知実行回数は、保留記憶数の3回になる。この結果、第一先読み報知実行中フラグがオンに設定され(ステップS 3 0 9 1 u)、第一先読み報知の実行を指示する事前報知関連信号が第2副制御部500に送信される。こうすることで、特図の入賞に基づくタイミングで、装飾図柄表示装置208で第一先読み報知が開始される(図24(b)参照)。図18(a)や図19(c)等に示す第1実施形態における第一先読み報知は、「先読みモード中 回目」という文字表示であったが、第2実施形態における第一先読み報知は、保留表示の表示態様の変化による報知である。第2実施形態における第一先読み報知では、現在の図柄変動表示が、第一先読み報知を開始してから何回目の特図の図柄変動表示であるかは報知されないが、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動表示(以下、予告対象図柄変動表示と称する)に対応した、当該入賞に基づく最も新しい保留の保留表示703の表示態様が、図24(b)に示すように の図形による表示態様で表示され、予告対象図柄変動表示が行われるタイミングが報知されている。この の図形による表示態様(第一表示態様に相当)の保留表示703が、第一先読み報知であって、本発明にいう第一の報知態様の先読み報知の一例に相当する。

30

40

50

【0309】

同図(c)では、3つの保留表示のうち、最も古い保留(保留表示701の保留)に基づく第1特図表示装置212の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。この例では、図柄変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中」という文字表示がなされる。この文字表示は、RAM408に設定された先読み報知実行回数が0以上であるときの図柄変動表示と、0になったときの図柄変動表示で表示されるものである。同図(c)に示す装飾図柄表示装置208にも、の図形による表示態様で保留表示703が行われており、第一先読み報知が継続している。

【0310】

同図(e)では、2つの保留表示のうち、古い方の保留(保留表示702の保留)に基づく第1特図表示装置212の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。ここでも、最後に一つ残った保留表示703は、の図形による表示態様で表示されており、第一先読み報知が継続しており、「先読みモード中」という文字表示もなされている。また、この図柄変動表示の開始にあたり行われる図16に示す変動開始時サブ先読み報知処理では、第二先読み報知実行中フラグはオフであることからステップS30921の抽選が行われ、ボタン予告に発展し、同図(f)に示す装飾図柄表示装置208にはボタン予告画面が表示されている。同図(f)における図柄変動表示は、予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示に相当する。そして、遊技者によるチャンスボタン136の押下に基づいて、ステップS30921の抽選結果に応じた事前予告が行われる。

【0311】

同図(g)に示す装飾図柄表示装置208には、第2実施形態における予告報知Aとして、パンダのキャラクタが表示され、第二先読み報知は行われていない。第2実施形態における予告報知Aおよび予告報知Bは、第1実施形態のそれらと同じである(図18(c)および(d)参照)。なお、依然として、の図形による表示態様で保留表示703が行われており第一先読み報知が継続している。また、「先読みモード中」という文字表示もなされている。この例における第一先読み報知は、特定図柄変動表示である当該図柄変動表示が終了し当否判定結果を表す図柄態様が停止表示されるまで継続して行われる。なお、この例では、次の図柄変動表示が予告対象図柄変動表示であり、次の図柄変動表示が開始されると、保留消化によって第一先読み報知は終了するが、保留表示が残る場合にも、保留表示の表示態様の変化による第二先読み報知を終了しての図形による表示態様の第一先読み報知に戻してもよいし、次の図柄変動表示でも侍のキャラクタによる表示態様の第二先読み報知を継続してもよい。第二先読み報知を次の図柄変動表示以降も継続する場合には、図17に示すステップS30920の実行が完了しても、第二先読み報知実行中フラグをオンに設定したまま変動開始時サブ先読み報知処理を終了する。

【0312】

以降は、図19に示す例と同じであるため、説明は省略するが、上述のごとく、第2実施形態における予告報知Bも、第1実施形態のそれと同じであり、図24(m)に示す装飾図柄表示装置208には、サボテン型の埴輪のキャラクタが登場し、予告報知Bがなされている。

【0313】

なおこの例では、第一先読み報知は、当該入賞に基づくタイミングで、図柄変動表示中であっても開始されているが、入賞時に行われていた図柄変動表示中は、の図形による表示態様で保留表示を行い、次の図柄変動表示が開始されるタイミングでの図形による表示態様に变化させて第一先読み報知を開始してもよい。すなわち、第一先読み報知は、同図(f)に示すボタン予告画面の表示が行われている有効期間中の所定タイミング(チャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づくタイミング)より前に開始されていればよく、例えば、第一先読み報知を、変動開始後にボタン予告画面が表示される特定図柄変動表示の変動開始時に開始してもよいし、あるいはその特定図柄変動表示よ

10

20

30

40

50

りも前に行われる図柄変動表示中に開始してもよい。

【0314】

図25は、図24に示す例で、予告報知Aの代わりに第2実施形態における第二先読み報知が行われる例を示す図である。以下の説明では、図24に示す例との相違点を中心に説明する。

【0315】

予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図25(f)に示す装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、遊技者がチャンスボタン136を押下した結果、同図(g)に示す装飾図柄表示装置208では、これまで の図形による表示態様で行われていた第一先読み報知を兼ねる保留表示703の表示態様が、侍のキャラクタによる表示態様に変化している。図18(b)や図21(g)に示す第1実施形態における第二先読み報知は、予告対象図柄変動表示が行われるタイミングを記したプラカードを持ったお姫様のキャラクタの表示であったが、第2実施形態における第二先読み報知は、保留表示の表示態様の変化による報知、すなわち、第一先読み報知の表示態様の変化による報知である。第2実施形態における第二先読み報知によっても、予告対象図柄変動表示が行われるタイミングが報知されている。この侍のキャラクタによる表示態様(第二表示態様に相当)の保留表示703が、第二先読み報知であって、本発明にいう第二の報知態様の先読み報知の一例に相当する。この例における第二先読み報知は、特定図柄変動表示である当該図柄変動表示が終了し当否判定結果を表す図柄態様が停止表示されるまで継続して行われる。

10

20

【0316】

以上説明した図24および図25に示す例では、チャンスボタン136を押した直後のタイミング(所定タイミング)が、予告報知のタイミング(図24(g))であったり、第二先読み報知のタイミング(図25(g))であったりする。すなわち、予告報知のタイミングと第二先読み報知のタイミングが同じであり、このため、1つの報知タイミングで、現在の図柄変動表示と、その後の図柄変動表示といった複数の図柄変動表示に対して期待を持たせることが可能になる。

【0317】

また、先読み報知の報知態様が変化することにより遊技者に期待を持続させることが可能である。さらに、複数の図柄変動表示を跨いで先読み報知の報知態様を変化させることで遊技者の期待を高めることが可能である。

30

【0318】

また、第2実施形態でも、予告報知の実行抽選と第二先読み報知の実行抽選が、図18(e)に示す共通の事前報知決定テーブルを用いて行うため、確実に同じタイミングで予告報知と第二先読み報知の少なくともいずれか一方を実行することが可能である。

【0319】

また、保留表示703の表示態様を変化させることで先読み報知を行っているため、期待すべき未来の図柄変動表示を特定でき、予告報知による当該変動への期待に加えて、さらに期待を抱かせることが可能な場合がある。さらに、ボタン予告が行われる特定図柄変動表示で、チャンスボタン136の押下に基づいて、保留表示703の表示態様を変化すため、期待すべき未来の図柄変動表示の特定がより容易になる。

40

【0320】

さらに、第2実施形態でも、チャンスボタン136の押下に合わせたタイミングで予告報知や第二先読み報知を行っており、遊技者は予告報知と第二先読み報知のいずれの報知が実行されるかに期待や興味を抱き、遊技の興味が向上する場合がある。

【0321】

なお、第2実施形態では、保留変化(第一先読み報知)の実行中の所定タイミングで保留を変化させる(第二先読み報知)ようにしたが、所定タイミングは第一先読み報知実行中でなくても適用される。すなわち、見た目上、第一先読み報知自体が発生していない状態での図柄変動表示中の所定タイミングで第二先読み報知を行うようにしてもよい。この

50

場合の制御としては、例えば、第一先読み報知を実行すると決定したテーブル（図15（a）に示す先読み報知実行可否抽選テーブル）で、第一先読み報知の実行に当選した場合でも保留変化を行わないパターンを用意しておき、第一先読み報知の実行に当選したことに基づいて、図18（e）に示す第二先読み報知を含む事前報知決定テーブルで第二先読み報知の実行を抽選してもよい。こうすることで、チャンスボタン136の押下に基づいて、保留表示は、の図形による表示態様から侍のキャラクタによる表示態様に変化するようになる。

【0322】

図26は、図25に示す例で、第2実施形態における第二先読み報知が行われるタイミングで予告報知Aの変形例が行われた例を示す図である。以下の説明では、図25に示す例との相違点を中心に説明する。

10

【0323】

予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図26（f）に示す装飾図柄表示装置208には、「先読みモード中」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、この例では、図17に示すステップS30921の抽選で「予告報知Aと第二先読み報知の両方を行う」に当選している。遊技者がチャンスボタン136を押下すると、装飾図柄表示装置208には、の図形による表示態様で行われていた第一先読み報知を兼ねる保留表示703の表示領域を覆う大きなパンダのキャラクタが登場する。この大きなパンダのキャラクタによる表示は、予告報知Aの変形例に相当する。大きなパンダのキャラクタが表示されたことによって、保留表示703は隠蔽され、どのような表示態様であるのかを遊技者は認識することができない。やがて、大きなパンダのキャラクタが消え、特定図柄変動表示である当該図柄変動表示が終了して当否判定結果を表す図柄態様が停止表示されると、保留表示703が見えるようになる。同図（h）には、侍のキャラクタによる表示態様の保留表示703が表示されており、第二先読み報知が行われている。この第二先読み報知は、遊技者がチャンスボタン136を押下したことに基づいて表示されたものであるが、その表示タイミングは、結果として予告報知Aよりも後になっている。このため、遊技者は、チャンスボタン136を押下した直後のみならず、予告報知Aが終了するまで装飾図柄表示装置208の表示画面を注視し、遊技の興味が向上する。特に、リーチ演出が行われているのか否かさえも大きなパンダのキャラクタによって見えなくなってしまうと、遊技者は、先読み報知の継続が確定したか否かを判断することができず、遊技者の緊張感が長続きする。

20

30

【0324】

なお、制御上での第二先読み報知の画像の描画タイミングは、予告報知Aの大きなパンダのキャラクタの描画タイミングと同じであってもよいし、そのタイミングより後であってもよい。また、ここでは、予告報知Aと第二先読み報知の両方が行われたが、予告報知Aのみが行われる場合であっても、大きなパンダのキャラクタによる表示によって、の図形による表示態様で行われていた第一先読み報知の保留表示703を一旦隠すようにしてもよい。

【0325】

図27は、予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示で大当たりした例を示す図である。

40

【0326】

図27（a）に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、2つの保留表示701、702が表示されている。これら2つの保留表示701、702の表示態様はいずれも の図形による表示態様であるが、古い方の保留（保留表示701の保留）の事前判定結果は15R大当たり（特図B）である。しかし、図14に示す始動入賞時サブ先読み処理におけるステップS3091dの先読み実行可否抽選にハズレ、第一先読み報知は実行されていない。やがて、この例でも、図27（a）に示す変動中から同図（b）に移行する間に、第1特図始動口230に1球の入賞（以下、当該入賞と称する）があり、当該入賞時に生成された始動情報を先読みして事前判定を行うと、事前判定結果は15R

50

特別大当り（特図 A）になる。そして、ここではステップ S 3 0 9 1 d の先読み実行可否抽選に当選し、第一先読み報知が開始される（図 2 7（b）参照）。この例における第一先読み報知も、保留表示 7 0 3 の表示態様が の図形による表示態様に変化したものである。

【 0 3 2 7 】

同図（c）では、3つの保留表示のうち、最も古い保留（保留表示 7 0 2 の保留）、すなわち事前判定結果が 1 5 R 大当り（特図 B）であった保留に基づく第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始される。同図（c）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 でも、 の図形による表示態様で保留表示 7 0 3 が行われており、第一先読み報知が継続している。また、この第一先読み報知に起因した「先読みモード中」という文字表示がなされている。ここでの図柄変動表示の変動パターンはノーマルリーチ A 当りになる変動パターン 1 であり、所定の変動パターンである。この図柄変動の開始にあたり行われる図 1 6 に示す変動開始時サブ先読み報知処理では、第二先読み報知実行中フラグはオフであることからステップ S 3 0 9 2 1 の抽選が行われ、ボタン予告に発展する。

10

【 0 3 2 8 】

予告対象図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中である図 2 7（d）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「先読みモード中」という文字表示とともにボタン予告画面が表示されており、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した結果、同図（e）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、これまで の図形による表示態様で行われていた第一先読み報知を兼ねる保留表示 7 0 3 の表示態様が、侍のキャラクタによる表示態様に変化し、第二先読み報知が行われている。

20

【 0 3 2 9 】

同図（g）では、同図（f）に示すノーマルリーチ演出を経て第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動が停止し、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、1 5 R 大当り図柄の組合せである「装飾 4」-「装飾 4」-「装飾 4」が停止表示されている。すなわち、予告対象図柄変動表示よりも前に行われた図柄変動表示（ここでは特定図柄変動表示）で大当りしたことになる。

【 0 3 3 0 】

続いて大当り遊技が行われる。この大当り遊技中に、第 1 特図始動口 2 3 0 に複数の入賞があり、特図 1 の保留は満タンになる。

30

【 0 3 3 1 】

図 2 7（h）は、大当り遊技が終了して最初の図柄変動表示が開始されたときの装飾図柄表示装置 2 0 8 を示す図である。この最初の図柄変動表示は、大当り遊技前の同図（g）に示す最も古い保留（保留表示 7 0 2 の保留）に基づくものであり、その次に古い保留（保留表示 7 0 3 の保留）は、最初の図柄変動表示開始時に残っている。この残った保留の保留表示 7 0 3 は、大当り遊技前には、第二先読み報知として、侍のキャラクタによる表示態様で表示されていたが、同図（h）に示す、大当り遊技後の装飾図柄表示装置 2 0 8 では、 の図形による表示態様（所定表示態様）で表示されている。すなわち、大当り遊技状態開始前には、侍のキャラクタによる表示態様であった保留表示 7 0 3 の表示態様が、大当り遊技状態終了後には、所定表示態様である の図形による表示態様に戻される。なお、大当り遊技状態開始前に、 の図形による表示態様であった保留表示 7 0 3 の表示態様も、大当り遊技状態終了後には、 の図形による表示態様に戻される。

40

【 0 3 3 2 】

この例によれば、先読み報知によって未来の図柄変動表示に期待を持たせつつ、当該図柄変動で大当りしており、遊技の興趣が大いに向上する。また、先読み報知が当該図柄変動の予告として意外性を出す予告にも使用されている。

【 0 3 3 3 】

また、これまでの説明では、疑義をなくすため、連続回数は複数回とし、先読み報知は複数回の図柄変動表示にわたって行われることを前提に説明したが、連続回数が一回の場

50

合の先読み報知を行った図柄変動表示中に、特図始動口への1又は複数の入賞があり、先読み報知を続けて行うことになった場合には、一回の先読み報知に続けた先読み報知、例えば、「先読みモード中2回目」から始まる第一先読み報知を行うようにしてもよい。

【0334】

また、第二先読み報知実行後の図柄変動表示で所定タイミングが到来した場合は、すでに期待すべき図柄変動表示が特定されているため、予告報知のみを含む予告テーブルから予告報知の実行の可否やその態様を選択するようにしてもよい。

【0335】

また、本実施形態では所定タイミングを図柄変動表示が開始してから、少し時間が経過してから行っているが、このタイミングに限られるものではない。例えば、3列の装飾図柄列で左右の2列が同一図柄で停止するリーチ形成の場合、所定のタイミングとは、リーチ形成前であってもよいし、リーチ形成後であってもよい。あるいは、変動開始直後であってもよい。

【0336】

また、本実施形態における所定タイミングとは、予告報知の実行と第二先読み報知の実行との択一的な選択を行い、予告報知と第に先読み報知のタイミングを同期させているものに限定されるものではなく、見た目、略同等のタイミングで予告報知および第二先読み報知の一方又は両方を実施可能となっていればよい。例えば、図26に示す例のように、第二先読み報知の表示が、予告報知の表示によって隠されてしまい、予告報知の終了を持って先読み報知の表示を遊技者が初めて認識できるものであってもよい。さらには、図柄変動表示を例えば、「変動開始時」「変動開始から第一図柄停止直前まで」「第一図柄停止から第二図柄停止直前まで」「リーチ形成後以降」程度の時系列に分類した場合には、同じ時系列に含まれるタイミングは所定タイミングに含まれる。

【0337】

また、例えば、図柄変動表示ごとに保留表示位置が変化(シフト)する遊技台であって、図柄変動開始のタイミングで表示されている、保留表示による第二先読み報知の位置が変化するものは第二先読み報知に含まれるとともに、当該変動で消化される保留表示が単に変動開始時に消えるものではなく、表示態様を変化する場合は、当該変動の予告報知として含まれる。つまり、先読み報知を保留表示にて行う遊技台であって、変動開始時に消化される保留表示が当該変動の予告として変化するのは、所定タイミングで予告報知および第二先読み報知の一方または両方を選択し、選択した報知を実行可能に構成していることになる。

【0338】

また、第二先読み報知を、予告対象となる図柄変動表示の前の図柄変動表示のタイミングを報知する、いわゆるガセ報知(偽の先読み報知)にしてもよい。本実施形態では、第一先読み報知が継続するほど期待が高くなるゲーム性であり、偽の先読み報知を含めることで、途中の図柄変動表示にも注目させることができる場合がある。すなわち、タイミングを報知された図柄変動表示に注目が集まり、その図柄変動表示で大当たりしなくても、遊技者はガセ報知であったと期待して、さらに後の図柄変動表示に期待を移すことができる場合がある。

【0339】

また、第二先読み報知として、予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様が停止表示される図柄変動表示が行われるタイミングを、「先」という文字の数によって報知する例や、保留表示の表示態様を変化させて報知する例を説明したが、例えば第一先読み報知の最終変動まであと何変動かを示すような予告(所謂カウントダウン予告)であってもよく、色や文字、所定の規則性によって最終変動を示唆可能な予告であればいかなる態様であってもかまわない。

【0340】

また、第二先読み報知の実行タイミングは、チャンスボタン136等の操作手段の操作が伴わないものであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 1 】

さらに、本実施形態では、先読み報知として装飾図柄表示装置 2 0 8 である液晶表示装置上のものを例示したが、これに限られるものではなく、ランプや役物の動作等で実施してもよい。また、第一先読み報知の実行回数についても、回数が認識できる報知態様であればどのような報知態様であってもよい。

【 0 3 4 2 】

また、先読み報知の例を特図を 2 種類を具備する遊技台における特図 1 について例示したが、特図 2 で行ってもよいし、本発明は、特図が 1 種類の遊技台に適用してもよい。

【 0 3 4 3 】

以上説明では『遊技球が始動領域（例えば、第 1 特図始動口 2 3 0 ，第 2 特図始動口 2 3 2 ）に進入したことに基づいて生成した始動情報（例えば、特図 2 当選乱数値、大当り用特図 2 乱数値、小当り用特図 2 乱数値、ハズレ用特図 2 乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値）を所定の上限数（例えば、4 つ）まで記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、第 1 主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 ）と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 ）と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行い当否判定結果を導出する当否判定手段（例えば、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 ）と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、大当り）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第一の制御状態（例えば、非大当り遊技状態）から該第一の有利度とは有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態（例えば、大当り遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 ）と、図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段（例えば、第 1 特図表示装置 2 1 2 ，第 2 特図表示装置 2 1 4 ）と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に予告するための先読み報知（例えば、表示態様が変化した保留表示 7 0 3 ）、および前記始動情報記憶手段に記憶されているいずれかの始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が当該始動情報に基づく当否判定を行った後に予告するための予告報知（例えば、図 1 8 (c) , (d) 参照）を実行する報知実行手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 ）と、前記先読み報知を、前記当否判定手段が前記所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に前記報知実行手段に開始させ、前記予告報知を、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に前記報知実行手段に開始させる報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の C P U 4 0 4 ）とを備え、前記報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の C P U 4 0 4 ）は、前記先読み報知の予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示（例えば、図 2 5 (i) ~ (n) ）よりも前に行われる特定図柄変動表示（例えば、図 2 5 (e) ~ (h) ）中における所定タイミング（例えば、所定の有効期間中にチャンスボタン 1 3 6 が押下されたことを検出したことに基づくタイミング）で前記予告報知（例えば、図 1 8 (c) , (d) 参照）および前記先読み報知（例えば、保留表示 7 0 3 の表示態様変化）の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。』について説明がなされている。

【 0 3 4 4 】

ここで、前記予告報知は、予告対象になる、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性がある図柄変動表示が行われている最中に前記報知実行手段で実行されるものであって、いわゆる当該変動の予告報知に相当する。すなわち、実行されるときに行われている図柄変動表示が停止表示する図柄態様が表す当否判定結果についての予告になる。

【 0 3 4 5 】

また、前記先読み報知の予告対象になる当否判定の結果とは、前記所定の始動情報に基

10

20

30

40

50

づく当否判定の結果である。一方、前記予告報知の予告対象になる当否判定の結果とは、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果であってもよいし、前記始動情報記憶手段に記憶されている、所定の始動情報以外の始動情報に基づく当否判定の結果であってもよい。

【 0 3 4 6 】

また、前記報知制御手段は、前記図柄表示手段が前記特定の当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性がある所定の図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中における所定タイミングで前記予告報知および前記先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 4 7 】

また、前記報知制御手段は、前記所定タイミングで前記予告報知および前記先読み報知の少なくとも一方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものである。

【 0 3 4 8 】

さらに、前記当否判定手段が前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に、該始動情報記憶手段に記憶されている該所定の始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になるか否かを、前記当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に、前記始動情報先読み手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて事前判定する事前判定手段と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて予告するための先読み報知、および前記始動情報記憶手段に記憶されているいずれかの始動情報に基づく当否判定の結果が該特定の当否判定結果になる可能性があることを当該当否判定の結果に基づいて予告するための予告報知を実行する報知実行手段と、前記先読み報知を、前記当否判定手段が前記所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に前記報知実行手段に開始させ、前記予告報知を、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に前記報知実行手段に開始させる報知制御手段とを備え、前記報知制御手段は、前記先読み報知の予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示よりも前に行われる特定図柄変動表示中における所定タイミングで前記予告報知および前記先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 4 9 】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の CPU 404）は、前記報知実行手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）に前記先読み報知（例えば、表示態様が変化した保留表示 703）を、前記所定タイミングよりも前に第一の報知態様（例えば、 の図形による表示態様）で開始させ、該所定タイミングで該第一の報知態様を第二の報知態様（例えば、侍のキャラクタによる表示態様）に変化させ該第二の報知態様による先読み報知（例えば、侍のキャラクタによる表示態様の保留表示 703）を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 5 0 】

ここで、前記第一の態様による先読み報知の開始タイミングは、前記所定タイミングよりも前であれば、前記特定図柄変動表示中であってもよい。

【 0 3 5 1 】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の CPU 404）は、前記報知実行手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）に前記先読み報知（例えば、表示態様が変化した保留表示 703）を、前記特定図柄変動表示（例えば、図 25（e）～（h））よりも前に行われる図柄変動表示中に前記第一の報知態様で開始させる（例えば、図 25（b））ものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 2 】

また、これまでの説明においては『前記第一の報知態様による先読み報知（例えば、の図形による表示態様の保留表示 7 0 3）が実行中であるか否かを判定する先読み報知実行判定手段（例えば、ステップ S 3 0 9 2 g を実行する第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4）を備え、前記報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の C P U 4 0 4）は、前記先読み報知実行判定手段が前記第一の報知態様による先読み報知（例えば、の図形による表示態様の保留表示 7 0 3）が実行中であると判定したことに基づいて、前記予告報知の実行可否と前記第二の報知態様による先読み報知の実行可否とを含む第一の実行可否決定テーブル（例えば、図 1 8（e）に示す事前報知決定テーブル）を用いて、該予告報知および該第二の報知態様による先読み報知の少なくとも一方の報知を前記報知実行手段に行わせるか否かを決定し、該先読み報知実行判定手段が該第一の報知態様による先読み報知が非実行中であると判定したことに基づいて、該第二の報知態様による先読み報知の実行可否は含まず該予告報知の実行可否を含む第二の実行可否決定テーブル（例えば、図 1 8（f）に示す事前報知決定テーブル）を用いて、該予告報知を前記報知実行手段に行わせるか否かを決定するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

10

【 0 3 5 3 】

すなわち、前記先読み報知実行判定手段が前記第一の報知態様による先読み報知が実行中であると判定したことに基づいて、前記予告報知の実行可否を決定する際に用いるテーブルと前記第二の報知態様による先読み報知の実行可否を決定する際に用いるテーブルは共通のテーブルである。これにより、前記予告報知と前記第二の報知態様による先読み報知を同じタイミングで選択的に確実に行うことができ、予告対象の異なる事前報知のどちらの報知が出現するかについて、遊技者に興味を持たせることができる場合がある。なお、前記予告報知と前記第二の報知態様による先読み報知のいずれか一方の報知が偶発的に行われたり、あるいは該予告報知と該第二の報知態様による先読み報知の両方の報知が偶発的に行われたりすることを防止することもでき、予告報知と第二の報知態様の少なくとも一方の報知を所定タイミングで意図的に出現させている。

20

【 0 3 5 4 】

また、前記第二の実行可否決定テーブルは、該第二の報知態様による先読み報知の実行可否のみを含むテーブルであってもよい。

【 0 3 5 5 】

また、前記報知制御手段（例えば、第 1 副制御部の C P U 4 0 4）は、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果（例えば、大当り）になる可能性が相対的に低ければ、前記所定タイミングで前記第二の報知態様による先読み報知（例えば、侍のキャラクタによる表示態様の保留表示 7 0 3）を前記報知実行手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）に行わせずに前記第一の報知態様による先読み報知（例えば、の図形による表示態様の保留表示 7 0 3）を前記報知実行手段に継続させ、該可能性が相対的に高ければ、該所定タイミングで該第一の報知態様を第二の報知態様に变化させ該第二の報知態様による先読み報知を前記報知実行手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台であってもよい。こうすることで、第一先読み報知が期待できない場合であっても第二先読み報知が行われる可能性があり、途中で行われる図柄変動表示中も期待を持つことができる場合がある。

30

40

【 0 3 5 6 】

また、前記報知実行手段は、前記第一の報知態様による先読み報知に比して信頼度の高い前記第二の報知態様による先読み報知を実行するものであってもよい。ここにいう信頼度が高いとは、前記第二の報知態様による先読み報知は、前記第一の報知態様による先読み報知に比して、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出する場合に実行されやすい、および、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出しない場合に実行されにくい、のうちの少なくとも一方が成立することを意味する。

【 0 3 5 7 】

また、これまでの説明においては『前記始動情報記憶手段（例えば、第 1 主制御部 3 0

50

0のRAM308)に記憶されている始動情報の数を、一の始動情報に対して一の始動保留表示を所定表示態様(例えば、の図形による表示態様)で行うことにより遊技者に報知可能な始動保留数報知手段(例えば、装飾図柄表示装置208)を備え、前記始動保留数報知手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、前記先読み報知を実行する報知実行手段としても機能することが可能であり、前記報知制御手段(例えば、第1副制御部のCPU404)は、前記始動保留表示の表示態様を変化させることで前記先読み報知を前記始動保留数報知手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0358】

また、これまでの説明においては『前記始動情報記憶手段(例えば、第1主制御部300のRAM308)に記憶されている始動情報の数を、一の始動情報に対して一の始動保留表示を所定表示態様(例えば、の図形による表示態様)で行うことにより遊技者に報知可能な始動保留数報知手段(例えば、装飾図柄表示装置208)を備え、前記始動保留数報知手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、前記先読み報知を実行する報知制御手段としても機能することが可能であり、前記報知制御手段(例えば、第1副制御部のCPU404)は、前記始動保留表示の表示態様を、前記所定表示態様(例えば、の図形による表示態様)から第一表示態様(例えば、の図形による表示態様)に変化させることで前記第一の報知態様による先読み報知を前記始動保留数報知手段に行わせ、該第一表示態様(例えば、の図形による表示態様)から第二表示態様(例えば、侍のキャラクタによる表示態様)に変化させることで前記第二の報知態様による先読み報知を前記始動保留数報知手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0359】

ここで、前記報知制御手段は、同一の始動情報に対する始動保留表示の表示態様を、前記第一表示態様か前記第二表示態様に変化させるものであってもよい。

【0360】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段(例えば、第1副制御部のCPU404)は、前記特定図柄変動表示(例えば、図27(c)~(g))が前記特定の当否判定結果(例えば、大当たり)に対応した図柄態様を停止表示した場合(例えば、図27(g))に、前記先読み報知として変化させた前記始動保留表示の表示態様(例えば、侍のキャラクタによる表示態様)を、該図柄態様が表す当否判定結果が前記特定の当否判定結果(例えば、大当たり)であることに基づいて移行した前記第二の制御状態(例えば、大当たり遊技状態)終了後に、前記所定表示態様(例えば、の図形による表示態様)に戻すものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0361】

すなわち、前記報知制御手段は、前記先読み報知として変化させた前記始動保留表示の表示態様を、前記特定図柄変動表示が停止表示した図柄態様が表す当否判定結果が前記特定の当否判定結果であることに基づいて移行した前記第二の制御状態終了後に、前記第一表示態様から前記所定表示態様に、あるいは前記第二表示態様から前記所定表示態様に戻すものである。

【0362】

また、これまでの説明においては『遊技者が操作可能な操作手段(例えば、チャンスボタン136)を備え、前記報知制御手段(例えば、第1副制御部のCPU404)は、前記操作手段の操作に基づくタイミング(例えば、チャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づくタイミング)を前記所定タイミングとして前記予告報知および前記先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0363】

また、前記報知制御手段は、前記予告報知と前記先読み報知の両方の報知を前記報知実行手段に行わせる場合に、前記先読み報知を前記予告報知により所定期間認識困難にして

10

20

30

40

50

該先読み報知を前記報知実行手段に行わせ、該所定期間経過後に、前記先読み報知を認識可能にして該先読み報知を該報知実行手段に行わせるものであってもよい。

【 0 3 6 4 】

また、前記報知制御手段は、前記先読み報知として、前記所定の図柄変動表示が行われるタイミングについて併せて告知する報知を該報知実行手段に行わせるものであってもよい。

【 0 3 6 5 】

また、前記報知制御手段は、同一の始動情報に対して、前記第一の報知態様による先読み報知と前記第二の報知態様による先読み報知とを実行タイミングを異にして前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 6 6 】

また、前記図柄表示手段は、前記特定の当否判定結果を導出する可能性のあるリーチ演出を実行する第一図柄変動表示と、該リーチ演出を実行しない第二図柄変動表示とを実行可能なものであり、前記報知制御手段は、前記図柄表示手段が開始した図柄変動表示が、前記第一図柄変動表示であるか前記第二図柄変動表示であるかを遊技者が認識不能なタイミング、あるいは前記第一図柄変動表示であることを遊技者が認識可能なタイミングを前記所定タイミングとして、前記予告報知および前記先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 6 7 】

また、これまでの説明においては『遊技球が始動領域（例えば、第1特図始動口230，第2特図始動口232）に進入したことに基づいて生成した始動情報（例えば、特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）を所定の上限数（例えば、4つ）まで記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、第1主制御部300のRAM308）と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行い当否判定結果を導出する当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、大当り）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第一の制御状態（例えば、非大当り遊技状態）から該第一の有利度とは有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態（例えば、大当り遊技状態）に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212，第2特図表示装置214）と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に予告するための先読み報知（例えば、図18（a），（b）参照）、および前記始動情報記憶手段に記憶されているいずれかの始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が当該始動情報に基づく当否判定を行った後に予告するための予告報知（例えば、図18（c），（d）参照）を実行する報知実行手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、前記先読み報知を、前記当否判定手段が前記所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に前記報知実行手段に開始させ、前記予告報知を、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に前記報知実行手段に開始させる報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）とを備え、前記報知実行手段は、前記先読み報知として、複数回の図柄変動表示にわたって行われる第一先読み報知（例えば、図18（a）参照）と、前記図柄表示手段が前記特定の当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性がある所定の図柄変動表示が行われるタイミングについて併せて報知する第二先読み報知（例えば、図18（b）参照）とを実行可能であり、前記報知制御手段は、前記複数回の図柄変動表示中における所定タイミング（例えば、所定の有効期間中にチャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づ

10

20

30

40

50

くタイミング)で前記予告報知および前記第二先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能(例えば、図18(e)参照)なものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0368】

この遊技台によれば、前記予告報知のタイミングと、前記先読み報知のタイミングが同じであるため1つの報知タイミングで複数の図柄変動表示に対して期待を持たせることが可能になる。

【0369】

ここで、前記複数回の図柄変動表示の最後の図柄変動表示が、前記所定の図柄変動表示であってもよい。

10

【0370】

また、前記予告報知は、予告対象になる、前記当否判定手段による当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性がある図柄変動表示が行われている最中に前記報知実行手段で実行されるものであって、いわゆる当該変動の予告報知に相当する。すなわち、実行されるときに行われている図柄変動表示が停止表示する図柄態様が表す当否判定結果についての予告になる。

【0371】

また、第二先読み報知が行われるのは、前記複数回の図柄変動表示中における所定タイミングであることから、前記第一の先読み事前予告が行われている期間中になる。

【0372】

20

また、第二先読み報知は、実行されるときに行われている図柄変動表示が前記所定の図柄変動表示である場合には、今がそのタイミングであることを併せて報知することになる。なお、第二先読み報知は、前記所定の図柄変動表示が開始されるタイミングを報知するものであってもよいし、前記図柄表示手段が前記当否判定手段による前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性があるタイミングを報知するものであってもよい。

【0373】

また、前記予告報知の対象になる図柄変動表示(当該図柄変動表示)と、前記第二先読み報知が併せてタイミングについて報知する所定の図柄変動表示とは、異なることもあれば、一致することもある。

30

【0374】

また、前記先読み報知の予告対象になる当否判定の結果とは、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果である。一方、前記予告報知の予告対象になる当否判定の結果とは、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果であってもよいし、前記始動情報記憶手段に記憶されている、所定の始動情報以外の始動情報に基づく当否判定の結果であってもよい。

【0375】

また、前記報知制御手段は、前記複数回の図柄変動表示中における所定タイミングで前記予告報知および前記第二先読み報知の少なくとも一方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものである。

40

【0376】

さらに、前記当否判定手段が前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に、該始動情報記憶手段に記憶されている該所定の始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になるか否かを、前記当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に、前記始動情報先読み手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて事前判定する事前判定手段と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて予告するための先読み報知、および前記始動情報記憶手段に記憶されているいずれかの始動情報に基づく当否判定の結果が該特定の当否判定結果になる可能性があるこ

50

とを当該当否判定の結果に基づいて予告するための予告報知を実行する報知実行手段と、前記先読み報知を、前記当否判定手段が前記所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に前記報知実行手段に開始させ、前記予告報知を、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に前記報知実行手段に開始させる報知制御手段とを備え、前記報知実行手段は、前記先読み報知として、複数回の図柄変動表示にわたって行われる第一先読み報知と、前記図柄表示手段が前記特定の当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する可能性がある所定の図柄変動表示が行われるタイミングについて併せて報知する第二先読み報知とを実行可能であり、前記報知制御手段は、前記複数回の図柄変動表示中における所定タイミングで前記予告報知および前記第二先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

10

【0377】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性が高いほど、前記複数回の図柄変動表示の回数を多くして前記第一先読み報知（例えば、図18（a）参照）を前記報知実行手段に行わせる（例えば、図15（b）参照）ものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0378】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記第一先読み報知を、前記所定の図柄変動表示が行われるタイミングが認識不能な報知態様（例えば、図18（a）参照）で、前記複数回の図柄変動表示にわたって前記報知実行手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

20

【0379】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記予告報知の実行可否と前記第二先読み報知の実行可否とを含む実行可否決定テーブル（例えば、図18（e）参照）を用いて、前記予告報知および前記第二先読み報知の少なくとも一方の報知を前記報知実行手段に行わせるか否かを決定するものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0380】

すなわち、前記予告報知の実行可否を決定する際に用いるテーブルと前記第二先読み報知の実行可否を決定する際に用いるテーブルは共通のテーブルである。これにより、前記予告報知と前記第二先読み報知を同じタイミングで選択的に確実に行うことができ、予告対象の異なる事前報知のどちらの報知が出現するかについて、遊技者に興味を持たせることができる場合がある。なお、前記予告報知と前記第二先読み報知のいずれか一方の報知が偶発的に行われたり、あるいは前記予告報知と前記第二先読み報知の両方の報知が偶発的に行われたりすることを防止することもできる。

30

【0381】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記第一先読み報知を開始してから何回目の図柄変動表示における該第一先読み報知であるかを表す回数（例えば、先読みモード中 回目）を前記報知実行手段に報知させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

40

【0382】

ここで、前記報知実行手段は、前記第一先読み報知を開始してから何回目の図柄変動表示における該第一先読み報知であるかを表す回数を該第一先読み報知で併せて報知するものであってもよい。

【0383】

また、前記報知制御手段は、前記第一先読み報知を、前記複数回の図柄変動表示における一回の図柄変動表示が行われるたびに前記報知実行手段に行わせるものであってもよい。

50

【 0 3 8 4 】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記第一先読み報知を開始してから何回目の図柄変動表示における該第一先読み報知であるかを、該第一先読み報知の報知態様を変化させて（例えば、背景色を変化させて）前記報知実行手段に報知させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 8 5 】

ここで、前記報知制御手段は、前記第一先読み報知を開始してから何回目の図柄変動表示における該第一先読み報知であるかを表す報知態様で該第一先読み報知を前記報知実行手段に行わせるものであってもよい。

10

【 0 3 8 6 】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記第一先読み報知を、同じ報知態様（例えば、先読みモード中 回目）で前記複数回の図柄変動表示にわたって前記報知実行手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【 0 3 8 7 】

また、これまでの説明においては『前記始動情報記憶手段（例えば、主制御部300のRAM308）に記憶されている始動情報の数を、一の始動情報に対して一の始動保留表示（例えば図形による表示）を行うことで遊技者に報知可能な始動保留数報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、前記始動保留数報知手段は、前記第二先読み報知を実行する報知実行手段としても機能することが可能であり、前記報知制御手段（例えば、第1副制御部400のCPU404）は、前記始動保留表示の表示態様（例えば、図22（f）に示すの図形の表示703）を変化させる（例えば、図22（g）に示すの図形の表示703に変化させる）ことで前記第二先読み報知を前記始動保留数報知手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

20

【 0 3 8 8 】

また、これまでの説明においては『前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記予告報知における報知態様と前記第二先読み報知における報知態様を同じにして（例えば、図21（g）と図23（g）参照）、前記所定タイミングで該予告報知および該第二先読み報知の一方の報知を該報知実行手段に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

30

【 0 3 8 9 】

ここで、前記報知実行手段は、前記予告報知と前記第二先読み報知を、同じ報知態様で行い、前記報知制御手段は、前記所定タイミングで前記予告報知および前記第二先読み報知の一方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 9 0 】

また、これまでの説明においては『遊技者が操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）を備え、前記報知制御手段（例えば、第1副制御部のCPU404）は、前記操作手段の操作に基づくタイミング（例えば、チャンスボタン136が押下されたことを検出したことに基づくタイミング）を前記所定タイミングとして前記予告報知および前記第二先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

40

【 0 3 9 1 】

さらに、前記報知制御手段は、前記事前判定時の前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報の数および当該事前判定の結果が前記特定の当否判定結果を導出するか否かに基づいて、前記第一先読み報知の実行可否を判定するものであってもよい。

【 0 3 9 2 】

また、前記報知制御手段は、前記特定の当否判定結果になるという事前判定結果を導出する事前判定時の前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報の数が多いほど前記第一先読み報知を前記報知実行手段に実行させる、および、前記特定の当否判定結果になら

50

ないという事前判定結果を導出する事前判定時の前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報の数が多いほど前記第一先読み報知を前記報知実行手段に実行させない、のうち少なくともいずれか一方が成立するものであってもよい。

【 0 3 9 3 】

また、前記複数回の図柄変動表示の回数を、前記事前判定時の前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報の数の範囲内で決定する実行回数決定手段を備え、

前記実行回数設定手段は、前記始動情報の数が同じである場合には、前記事前判定手段が、前記特定の当否判定結果になるという事前判定結果を導出した方が前記特定の当否判定結果にならないという事前判定結果を導出したよりも、前記複数回の図柄変動表示の回数を多くの回数に決定するものであってもよい。なお、前記複数回の図柄変動表示の回数は前記第一先読み報知の実行回数に相当する。

10

【 0 3 9 4 】

また、前記報知制御手段は、前記複数回の図柄変動表示の最後の図柄変動表示中に前記所定タイミングが到来した場合には、前記予告報知および前記第二先読み報知のうちの前記予告報知のみを前記報知実行手段に行わせることが可能であり、前記複数回の図柄変動表示の最後の図柄変動表示よりも前の図柄変動表示中に前記所定タイミングが到来した場合には、前記予告報知および前記第二先読み報知の少なくともいずれか一方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 9 5 】

また、前記報知制御手段は、リーチ演出が行われる図柄変動表示を含む複数回の図柄変動表示にわたって前記第一先読み報知を前記報知実行手段に行わせ、該リーチ演出が行われる図柄変動表示中の該リーチ演出が開始される前のタイミングを前記所定タイミングとして、前記予告報知および前記第二先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

20

【 0 3 9 6 】

また、前記報知制御手段は、リーチ演出が行われる図柄変動表示中の該リーチ演出が開始される前のタイミングを前記所定タイミングとして、前記第二先読み報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【 0 3 9 7 】

さらに、遊技球が始動領域に進入したことに基づいて生成した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行い当否判定結果を導出する当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果であることに基づいて、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度とは有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態に移行させる制御状態移行手段と、図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段と、前記所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に予告するための先読み報知、および前記始動情報記憶手段に記憶されているいずれかの始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを、前記当否判定手段が当該始動情報に基づく当否判定を行った後に予告するための予告報知を実行する報知実行手段と、前記先読み報知を、前記当否判定手段が前記所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に前記報知実行手段に開始させ、前記予告報知を、前記当否判定手段による当否判定が行われた後であって、前記図柄表示手段が当該当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する前に前記報知実行手段に開始させる報知制御手段とを備え、前記報知制御手段は、前記先読み報知を、複数回の図柄変動表示が行われる期間の中で、該複数回の図柄変動表示の最後になる図柄変動表示が行われるタイミングが認識不能な報知態様で前記報知実行手段に行わせ、該複数回の図柄変動表示における所定タイミングで前記予告報知および前記先読み報知の一方または両方の報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものである

30

40

50

ことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0398】

ここにいう先読み報知は、上記第一先読み報知であってもよいし上記第二先読み報知であってもよい。

【0399】

なお、前記報知制御手段は、前記先読み報知を、複数回の図柄変動表示にわたって、該複数回の図柄変動表示の最後になる図柄変動表示が行われるタイミングが認識不能な報知態様で前記報知実行手段に行わせ、該複数回の図柄変動表示における所定タイミングで前記予告報知を前記報知実行手段に行わせることが可能なものであってもよい。

【0400】

ここにいう先読み報知は、上記第一先読み報知に相当する。

【0401】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【0402】

(付記A)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度と有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するための図柄変動表示を行なう図柄表示手段と、

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

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

前記当否判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを予告する予告報知、および、前記事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを当該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に予告する事前予告報知を実行可能な予告実行手段を備えた遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記図柄変動表示中における所定のタイミングで当該図柄変動表示の結果を予告する前記予告報知および、当該図柄変動表示以降に行う図柄変動表示の結果を予告する前記事前予告報知のうち的一方または両方を選択し、選択した報知を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【0403】

(付記B)

付記Aに記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記所定のタイミングよりも前に第一の事前予告報知を実行し、前記所定のタイミングで前記第一の事前予告報知を第二の事前予告報知に変化させることを特徴とする遊技台。

【0404】

ここで、前記所定のタイミングよりも前は当該図柄変動表示での前後を含む。

【0405】

(付記C)

10

20

30

40

50

付記 B に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記所定のタイミングが到来する前記図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示で前記第一の事前予告報知を実行することを特徴とする遊技台。

【 0 4 0 6 】

(付記 D)

付記 B 又は C に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段により、前記第一の事前予告報知の実行中か否かを判定する予告判定手段を備え、

前記予告実行手段は、(前記所定のタイミングにおいて)前記予告判定手段が前記第一の事前予告報知の実行中であると判定した場合には、前記予告報知と前記第二の事前予告報知を含む第一の予告テーブルから選択した予告報知又は事前予告報知を実行し、前記予告判定手段が前記第一の事前予告報知の実行中でないと判定した場合には、前記予告報知のみから構成される第二の予告テーブルから選択した予告報知を実行することを特徴とする遊技台。

10

【 0 4 0 7 】

(付記 E)

付記 B ~ D に記載の遊技台であって、

前記第一の事前予告報知に比して前記第二の事前予告報知の信頼度を高くしたことを特徴とする遊技台。

【 0 4 0 8 】

20

(付記 F)

請求項 B ~ E に記載の遊技台であって、

前記始動情報記憶手段に記憶されている前記始動情報の数を始動保留数として遊技者に報知可能な始動保留数報知手段を備え、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知および前記第二の事前予告報知として前記始動保留数報知手段による報知態様を通常の報知態様と異なる報知態様で実行することを特徴とする遊技台。

【 0 4 0 9 】

ここにいう通常の報知態様と異なる報知態様とは、例えば、ランプの点灯、点滅、色違いなども含む。

30

【 0 4 1 0 】

(付記 G)

付記 F に記載の遊技台であって、

前記始動保留数報知手段は、前記始動情報記憶手段に記憶されている一の前記始動情報に対して一の始動保留表示を行うことで前記始動保留数を報知可能に構成し、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知および前記第二の事前予告報知を前記一の始動保留表示の表示態様を変化させるように構成したことを特徴とする遊技台。

【 0 4 1 1 】

(付記 H)

付記 B ~ G に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記所定のタイミングが到来する前記図柄変動表示が前記特定の当否判定結果を導出する場合、当該図柄変動表示に対応する前記第二の制御状態終了後に、前記第二の事前予告報知を前記通常の報知態様に復帰させることを特徴とする遊技台。

40

【 0 4 1 2 】

(付記 I)

付記 A ~ H に記載の遊技台であって、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記予告実行手段は、前記所定のタイミングにおいて前記操作手段の操作に基づき前記予告報知および前記事前予告報知を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【 0 4 1 3 】

50

なお、前記予告実行手段は、前記予告報知の実行により前記第一の事前予告報知を所定期間認識困難にするとともに、該所定期間終了後、前記第二の事前予告報知を認識可能に構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0414】

また、前記予告実行手段は、前記事前予告報知を対象となる前記図柄変動表示を特定可能となるように予告を実行することを特徴とする遊技台であってもよい。

【0415】

また、前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知および前記第二の事前予告報知を同一の前記始動情報に対して実行可能に構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。

10

【0416】

また、前記図柄変動表示では、前記特定の当否判定結果を導出する可能性のあるリーチ演出を実行する第一演出パターンと、前記リーチ演出を実行しない第二演出パターンを実行可能となっており、前記所定のタイミングは、前記第一演出パターンか前記第二演出パターンかが認識不能なタイミング、又は、前記第一演出パターンであることが認識可能なタイミングで設定したことを特徴とする遊技台であってもよい。こうすることで、所定のタイミングがリーチ演出となるかが不明な状態では、予告報知はリーチ形成に期待させ、事前予告報知は未来の変動に期待させることが可能になる。また、予告報知が期待度の低いものであっても、事前予告報知の出現に期待させることができる場合がある。一方、リーチ演出中の予告報知は当該変動の大当りを期待させる予告として機能するが、大当り期待度の低い予告が出た場合であっても事前予告報知の出現に期待させることができる場合がある。

20

【0417】

(付記1)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度と有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

30

前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するための図柄変動表示を行なう図柄表示手段と、

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

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

40

前記当否判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを予告する予告報知、および、前記事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを当該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に予告する事前予告報知を実行可能な予告実行手段を備えた遊技台であって、

前記事前予告報知は、複数の前記図柄変動表示に亘って報知可能である第一の事前予告報知と、当該第一の事前予告報知の最後となる前記図柄変動表示を示唆可能な第二の事前予告報知を有し、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知を実行している状態での前記図柄変動表示中における所定タイミングで前記予告報知および前記第二の事前予告報知の一方または

50

両方を選択し、選択した報知を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【0418】

(付記2)

付記1に記載の遊技台であって、

前記第一の事前予告報知を実行する前記図柄変動表示の回数が多い場合は少ない場合に比して前記特定の当否判定結果を導出する可能性を高く設定したことを特徴とする遊技台。

【0419】

(付記3)

付記1、2に記載の遊技台であって、

前記第一の事前予告報知は、当該第一の事前予告報知の最後となる前記図柄変動表示を認識不能に構成したことを特徴とする遊技台。

10

【0420】

(付記4)

付記1～3に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、(前記所定のタイミングにおいて)前記予告報知と前記第二の事前予告報知を含む予告テーブルから選択した予告報知又は事前予告報知を実行することを特徴とする遊技台。

【0421】

(付記5)

付記1～4に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知を実行した前記図柄変動表示の回数を報知可能に構成したことを特徴とする遊技台。

20

【0422】

(付記6)

付記1～3に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知を前記複数の図柄変動表示に亘って同態様で実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【0423】

(付記7)

付記1～6に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知を変化させることにより、当該第一の事前予告報知の実行回数を報知可能に構成したことを特徴とする遊技台。

30

【0424】

(付記8)

付記1～7に記載の遊技台であって、

前記始動情報記憶手段に記憶されている前記始動情報の数を始動保留数として遊技者に報知可能な始動保留数報知手段を備え、

前記始動保留数報知手段は、前記始動情報記憶手段に記憶されている一の前記始動情報に対して一の始動保留表示を行うことで前記始動保留数を報知可能に構成し、

前記予告実行手段は、複数の前記始動保留表示のうちのいずれかの始動保留表示を変化することで前記第二の事前予告報知を行うことを特徴とする遊技台。

40

【0425】

(付記9)

付記1～7に記載の遊技台であって、

前記予告実行手段は、前記予告報知および前記第二の事前予告報知を同態様で実行可能に構成されているとともに、前記同一の所定タイミングで当該予告報知および第二の事前予告報知の一方のみを実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【0426】

(付記10)

50

付記 1 ~ 9 に記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記予告実行手段は、前記予告報知および前記第二の事前予告報知を、前記操作手段の操作に基づき実行可能に構成したことを特徴とする遊技台。

【 0 4 2 7 】

なお、前記予告実行手段は、前記事前判定時における前記始動情報の記憶数および当該事前判定の結果が前記特定の当否判定結果を導出するか否かに基づいて前記第一の事前予告報知の実行を判定するように構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。

【 0 4 2 8 】

また、前記予告実行手段は、前記事前判定の結果が前記特定の当否判定結果を導出する場合に前記事前判定時における前記始動情報の記憶数が多いほど前記第一の事前予告報知を実行する、および、前記事前判定の結果が前記特定の当否判定結果を導出しない場合に前記事前判定時における始動情報の記憶数が多いほど前記第一の事前予告報知を実行しない、の少なくともいずれか一方を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。

【 0 4 2 9 】

また、前記予告実行手段は、前記事前判定時における前記始動情報の記憶数の範囲内で前記第一の事前予告報知の実行回数を決定する実行回数決定手段を備え、前記実行回数設定手段は、前記始動情報の記憶数が同じ状態において前記事前判定の結果が前記特定の当否判定結果を導出する場合が前記特定の当否判定結果を導出しない場合に比して多い前記

【 0 4 3 0 】

また、前記予告実行手段は、前記第一の事前予告報知の最後となる前記図柄変動表示中に前記所定のタイミングが到来した場合には、前記予告報知のみを実行可能にする一方、前記第一の事前予告報知の最後以外の前記図柄変動表示中に前記所定のタイミングが到来した場合には、前記予告報知および前記第二の事前予告報知の少なくともいずれか一方を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。こうすることで、所定のタイミングで当該図柄変動表示が対象の予告報知が行われる場合でも、事前予告報知が継続する場合があるため、遊技者の期待を継続させることができる場合がある。

【 0 4 3 1 】

また、前記予告実行手段は、前記事前判定結果に基づく前記図柄変動表示がリーチ演出を実行する場合にのみ前記第一の事前予告報知を実行可能になっており、前記所定のタイミングは、前記リーチ演出の実行前に設定したことを特徴とする遊技台であってもよい。こうすることで、事前予告報知の最後の変動がリーチ演出を伴うため、当該変動の予告がリーチ確定ではない予告の出現の方が、事前予告報知の継続に期待できる場合がある。なお、前記所定のタイミングは、リーチ形成後のタイミングであってもよい。

【 0 4 3 2 】

さらに、遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第一の有利度である第一の制御状態から該第一の有利度と有利度が異なる第二の有利度である第二の制御状態に移行させる制御状態移行手段と、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するための図柄変動表示を行なう図柄表示手段と、前記当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読手段と、前記始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報に基づく当否判定が前記当否判定手段によって行なわれるよりも前に、前記始動情報先読手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段と、前記当否判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を

10

20

30

40

50

導出することを予告する予告報知、および、前記事前判定の結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを当該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に予告する事前予告報知を実行可能な予告実行手段とを備えた遊技台であって、前記事前予告報知は、当該事前予告報知の最後となる前記図柄変動表示を認識不能となっており、前記予告実行手段は、前記図柄変動表示中における同一の所定タイミングで前記予告報知および前記事前予告報知の少なくともいずれか一方を実行可能に構成したことを特徴とする遊技台であってもよい。近年、市場に出ている遊技台は、保留記憶数が多い時に消化される図柄変動表示では、ハズレリーチ確率が低いものが一般的である。つまり通常の予告出現で、保留記憶数が多いほど相対的に期待できる状態でのリーチを期待しつつ、事前予告報知出現で事前予告報知の継続回数にも期待できる状態であり、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

【0433】

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

【符号の説明】

【0434】

- 100 パチンコ機
- 208 装飾図柄表示装置
- 212 第1特図表示装置
- 214 第2特図表示装置
- 230 第1特図始動口
- 232 第2特図始動口
- 2321 羽根部材
- 234 可変入賞口
- 2341 扉部材
- 300 主制御部
- 304 CPU
- 306 ROM
- 308 RAM
- 400 第1副制御部
- 404 CPU
- 406 ROM
- 408 RAM
- 500 第2副制御部
- 600 払出制御部

20

30

【要約】

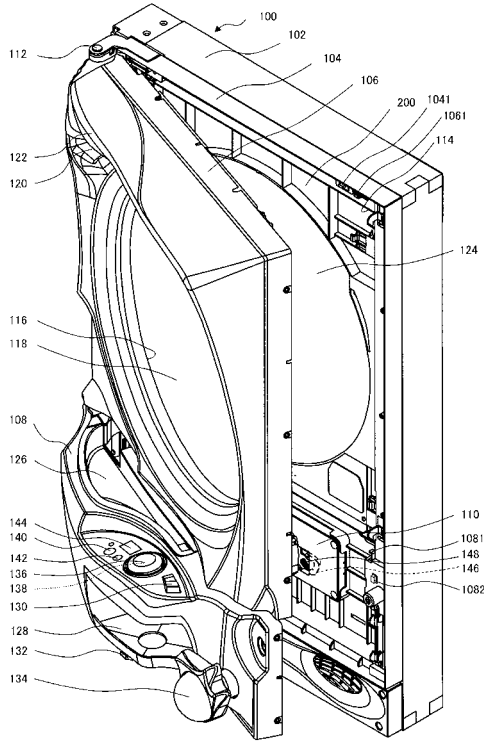
【課題】弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関し、遊技の興趣を高めることが可能な遊技台を提供することを目的とする。

【解決手段】報知制御手段404は、先読み報知の予告対象になる当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する所定の図柄変動表示（図25(i)～(n)参照）よりも前に行われる特定図柄変動表示（図25(e)～(h)参照）中における所定タイミング（チャンスボタン136の押下を検出したことに基づくタイミング）で予告報知（図18(c), (d)参照）および先読み報知（保留表示703の表示態様変化）の一方または両方の報知を報知実行手段208に行わせることが可能なものである。

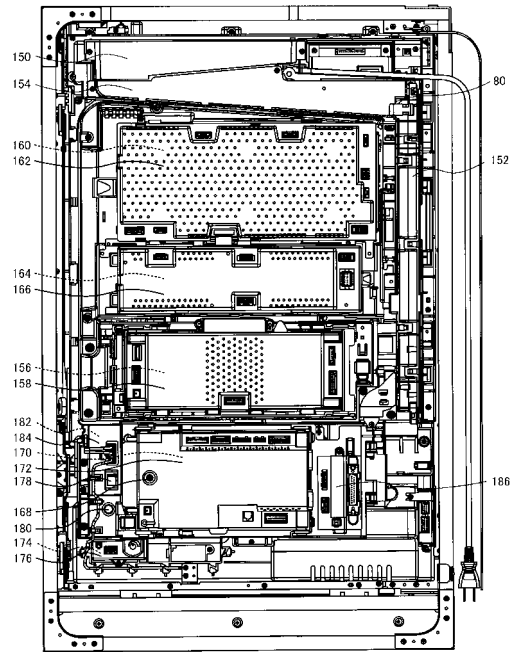
40

【選択図】図25

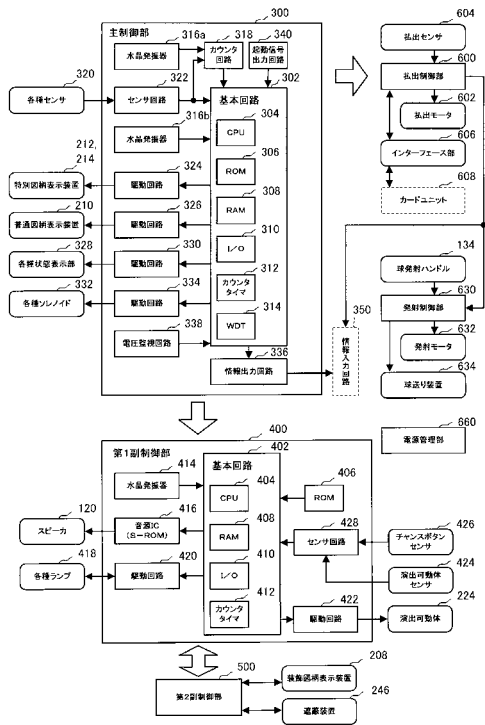
【図1】



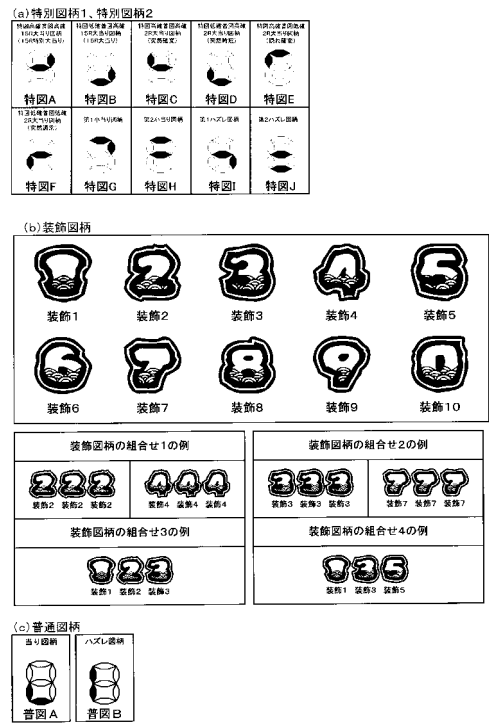
【図2】



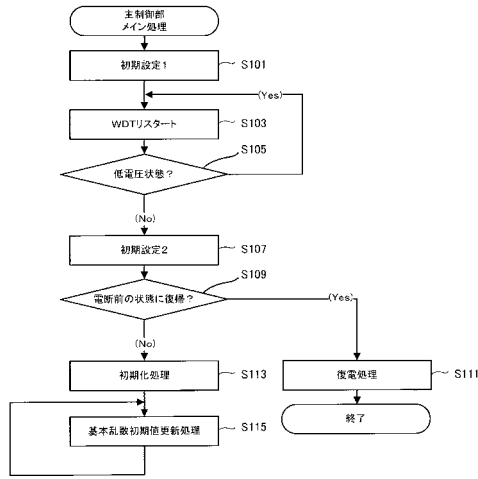
【図4】



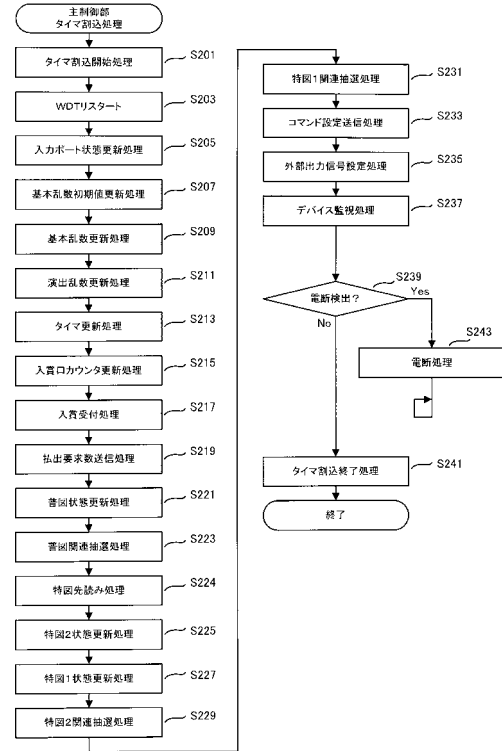
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(a) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~10000	ハズレ
	10001~11638	大当り
	11639~11940	小当り
	11941~65535	ハズレ

(b) 当否判定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	ハズレ
	10001~10162	大当り
	10163~10464	小当り
	10465~65535	ハズレ

(c) 特図決定用テーブル (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	乱数振り分け	停止図柄
大当り	50/100	特図A
	25/100	特図B
	8/100	特図C
	5/100	特図D
	6/100	特図E
小当り	70/100	特図G
	30/100	特図H
ハズレ	97/100	特図I
	3/100	特図J

【図9】

(a) 変動時間抽選テーブル1 (特図A, B 電サボ状態・非電サボ状態共通)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン1	17000ms	ノーマルリーチ当り	0~500
変動パターン2	45000ms	スーパーリーチA当り	501~10000
変動パターン3	65000ms	スーパーリーチB当り	10001~65535

(b) 変動時間抽選テーブル2 (特図C~H 電サボ状態・非電サボ状態共通)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン4	13000ms	チャンス目変動	0~65535

(c) 変動時間抽選テーブル3-A (特図I 電サボ状態)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン5	1500ms	超短縮ハズレ	0~64000
変動パターン6	12000ms	ノーマルリーチハズレ	64001~65300
変動パターン7	40000ms	スーパーリーチAハズレ	65301~65500
変動パターン8	60000ms	スーパーリーチBハズレ	65501~65535

(d) 変動時間抽選テーブル3-B (特図I 非電サボ状態 特図1:保留0又は3 特図2:保留0~3)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン9	3000ms	短縮ハズレ	0~64000
変動パターン6	12000ms	ノーマルリーチハズレ	64001~65300
変動パターン7	40000ms	スーパーリーチAハズレ	65301~65500
変動パターン8	60000ms	スーパーリーチBハズレ	65501~65535

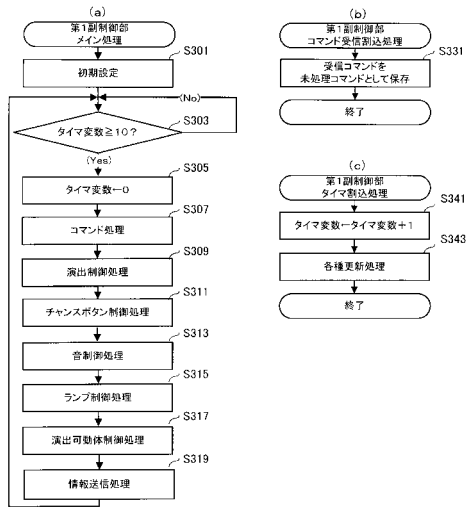
(e) 変動時間抽選テーブル3-C (特図I 非電サボ状態 特図1:保留0又は1)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン10	9000ms	ハズレ	0~60000
変動パターン6	12000ms	ノーマルリーチハズレ	60001~65000
変動パターン7	40000ms	スーパーリーチAハズレ	65001~65400
変動パターン8	60000ms	スーパーリーチBハズレ	65401~65535

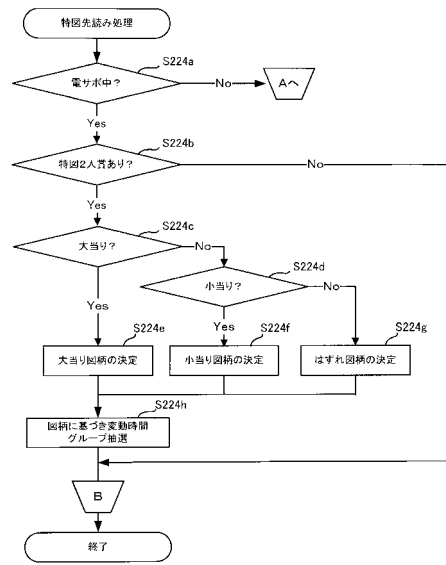
(f) 変動時間抽選テーブル4 (特図J 電サボ状態・非電サボ状態共通)

変動パターン	変動時間	図柄表示手段上での演出	乱数選択範囲
変動パターン5	12000ms	ノーマルリーチハズレ	0~35000
変動パターン7	40000ms	スーパーリーチAハズレ	35001~60000
変動パターン8	60000ms	スーパーリーチBハズレ	60001~65535

【図10】



【図11】

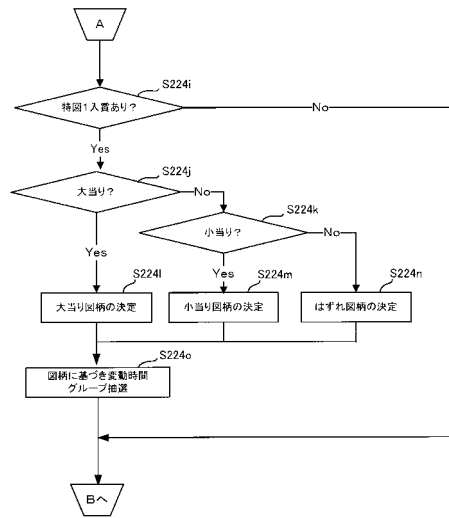


【図12】

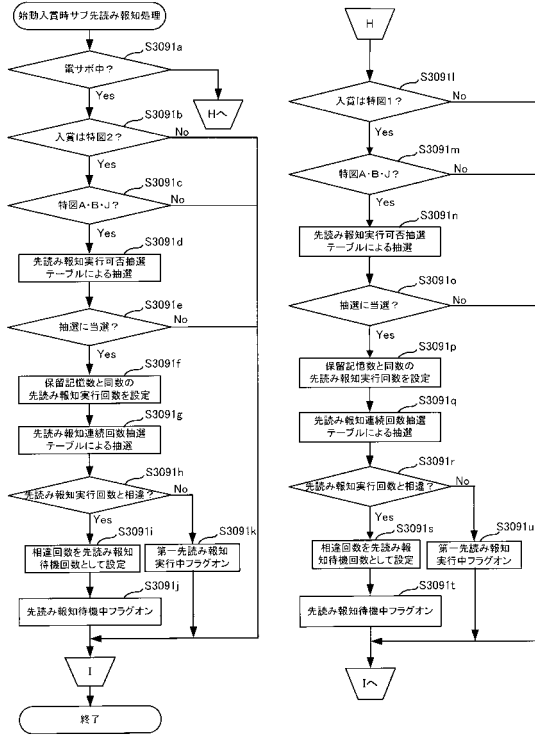
変動時間グループ抽選テーブル (乱数範囲: 0 ~ 65535)

特図	変動時間グループ1	変動時間グループ2	変動時間グループ3	変動時間グループ4
特図A	0~65535	-	-	-
特図B	0~65535	-	-	-
特図C	-	0~65535	-	-
特図D	-	0~65535	-	-
特図E	-	0~65535	-	-
特図F	-	0~65535	-	-
特図G	-	0~65535	-	-
特図H	-	0~65535	-	-
特図I	-	-	0~65535	-
特図J	-	-	-	0~65535

【図13】



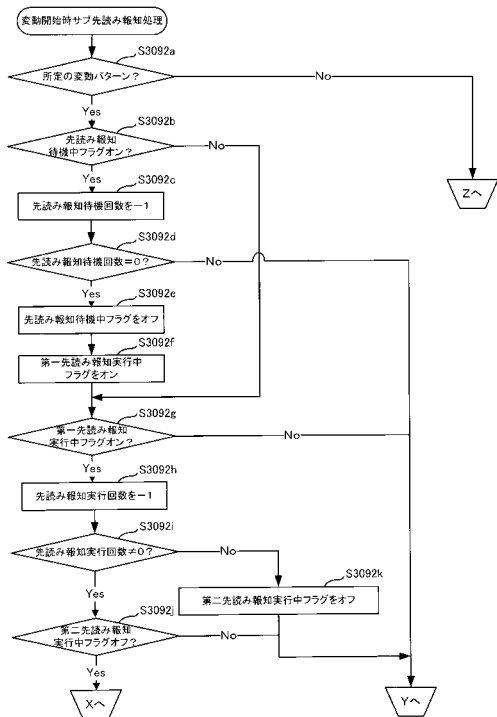
【図14】



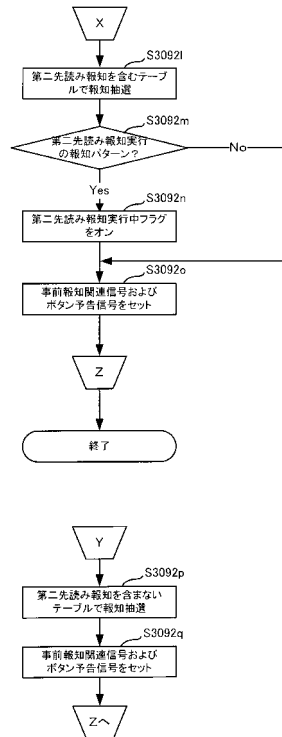
【図15】



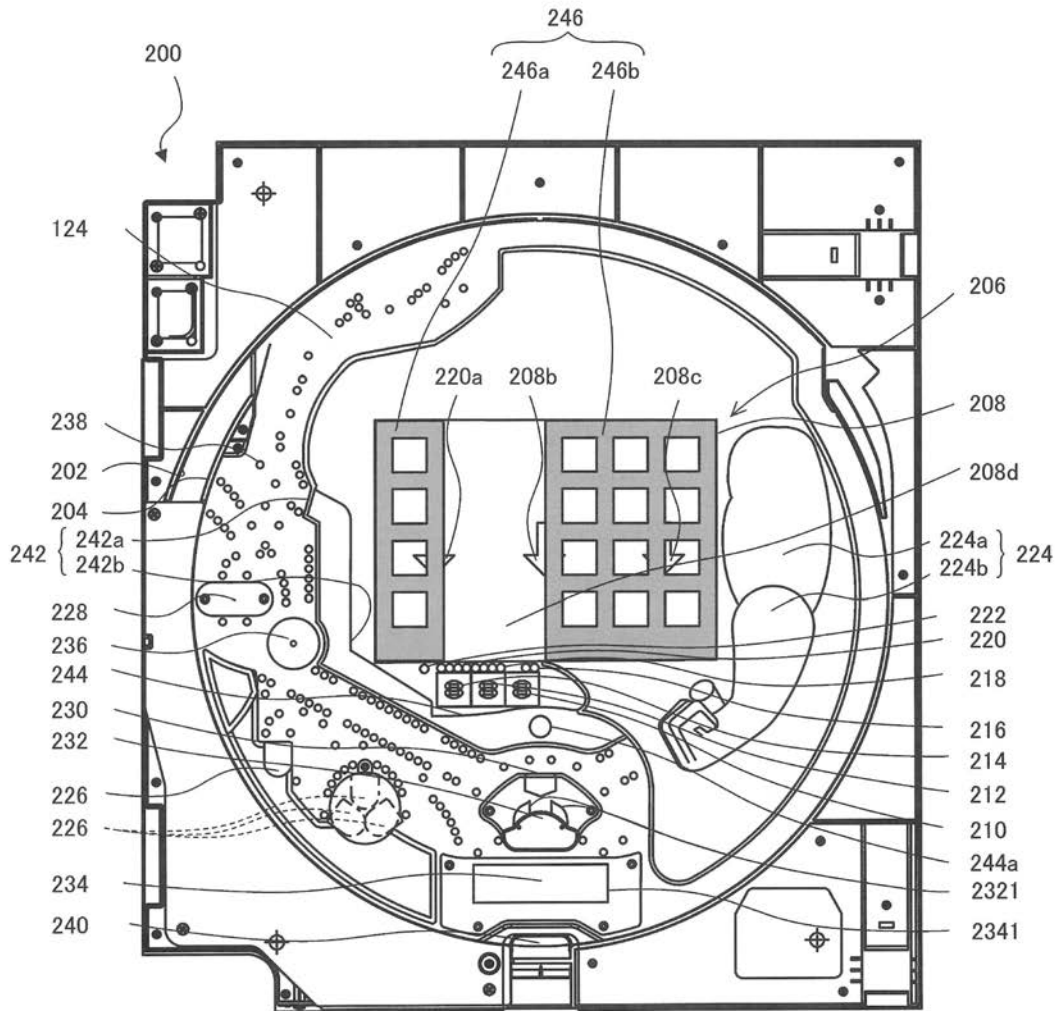
【図16】



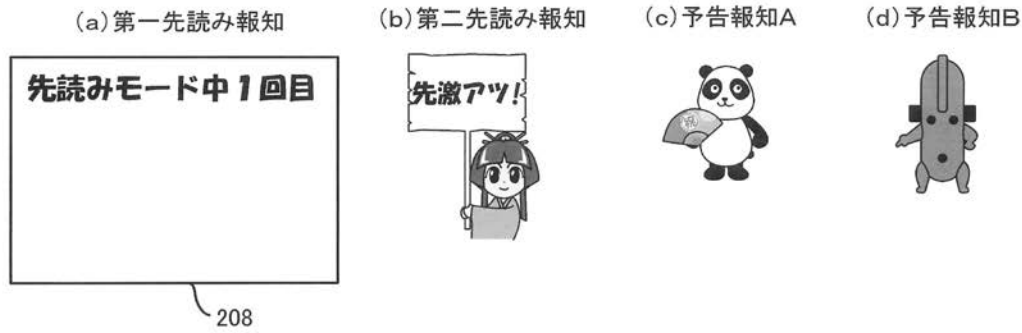
【図17】



【 図 3 】



【図18】



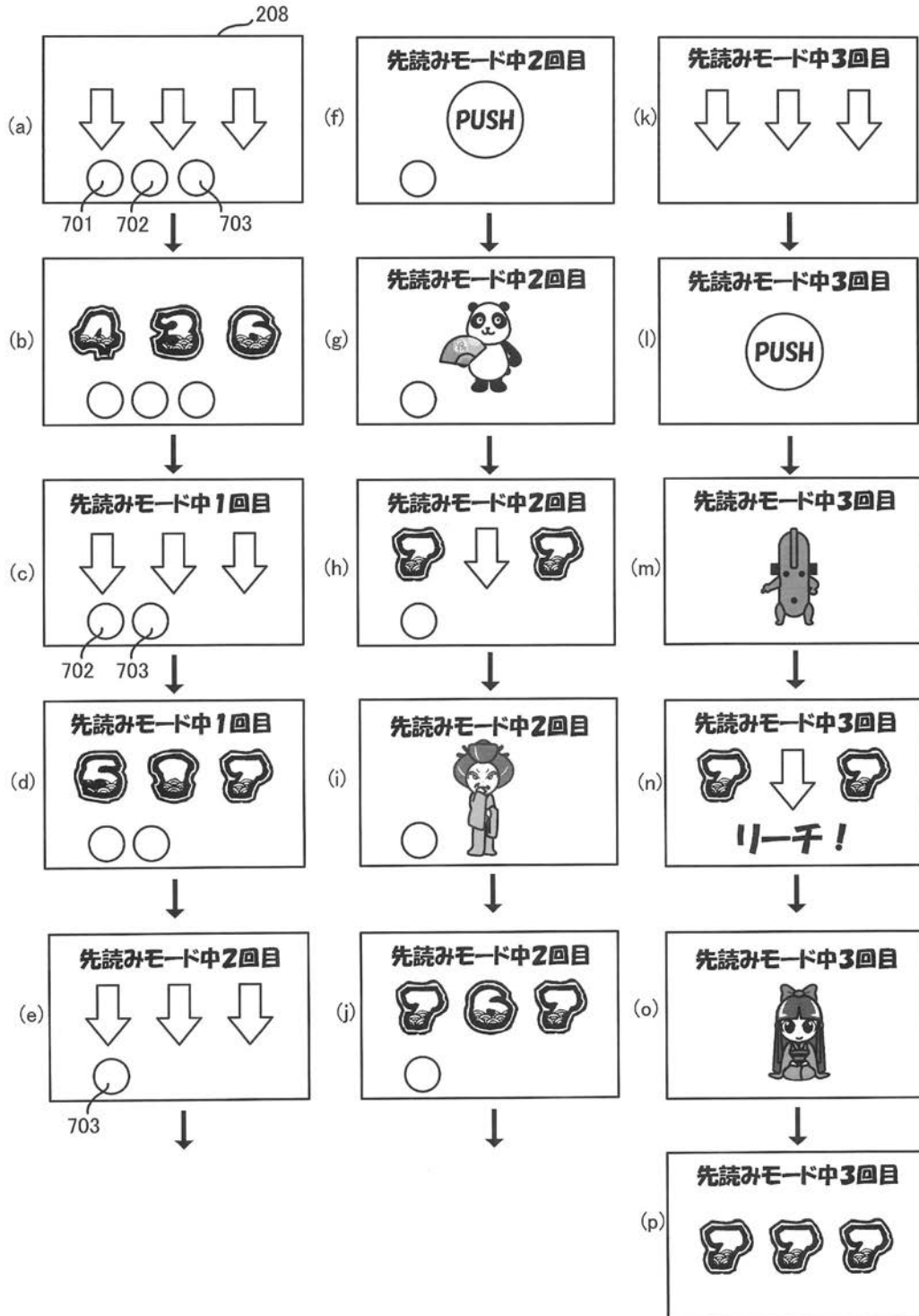
(e) 第二先読み報知を含む事前報知決定テーブル

当該変動の変動パターン	予告報知なし	予告報知A	予告報知B	第二先読み報知	予告報知A+ 第二先読み報知
変動パターン1	0~49	50~89	90~99	—	—
変動パターン2	0~29	30~79	80~99	—	—
変動パターン3	0~9	10~49	50~99	—	—
変動パターン6	0~69	70~89	—	90~96	97~99
変動パターン7	0~39	40~69	70~79	80~89	91~99
変動パターン8	0~9	10~29	30~69	70~85	86~99
変動パターン10	0~79	80~89	—	90~94	95~99

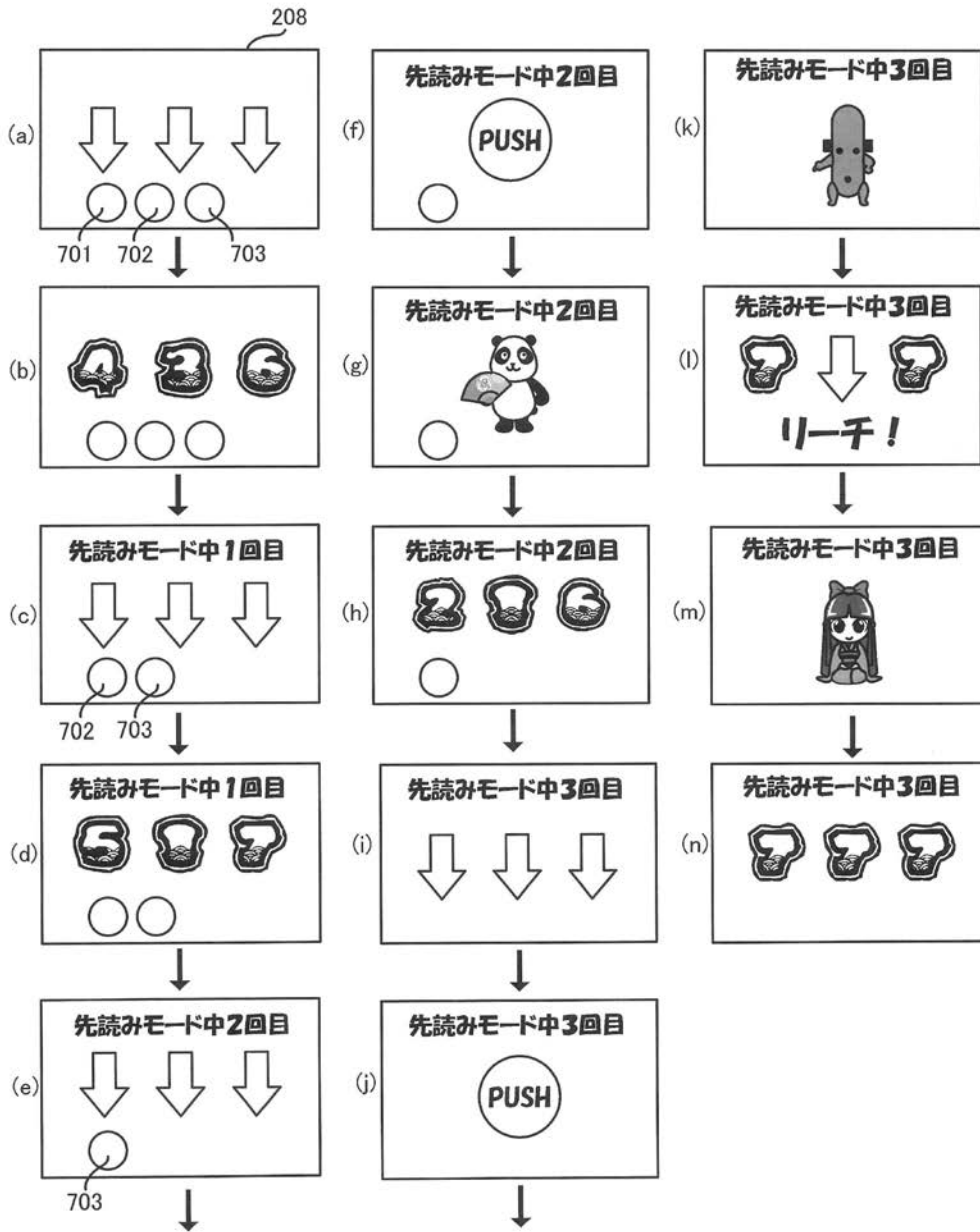
(f) 第二先読み報知を含まない事前報知決定テーブル

当該変動の変動パターン	予告報知なし	予告報知A	予告報知B	第二先読み報知	予告報知A+ 第二先読み報知
変動パターン1	0~49	50~89	90~99	—	—
変動パターン2	0~29	30~79	80~99	—	—
変動パターン3	0~9	10~49	50~99	—	—
変動パターン6	0~69	70~99	—	—	—
変動パターン7	0~39	40~69	70~99	—	—
変動パターン8	0~9	10~79	80~99	—	—
変動パターン10	0~89	90~99	—	—	—

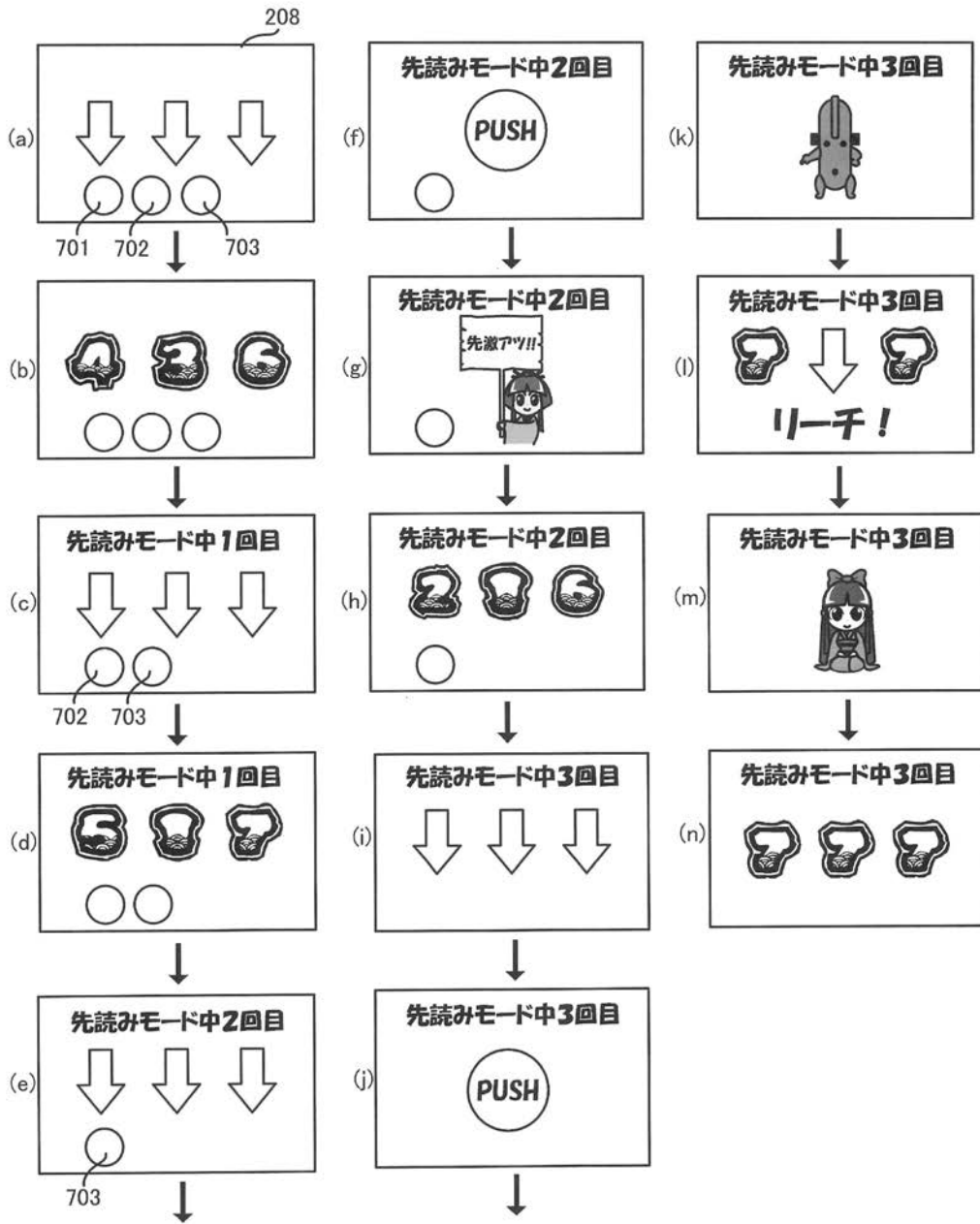
【図19】



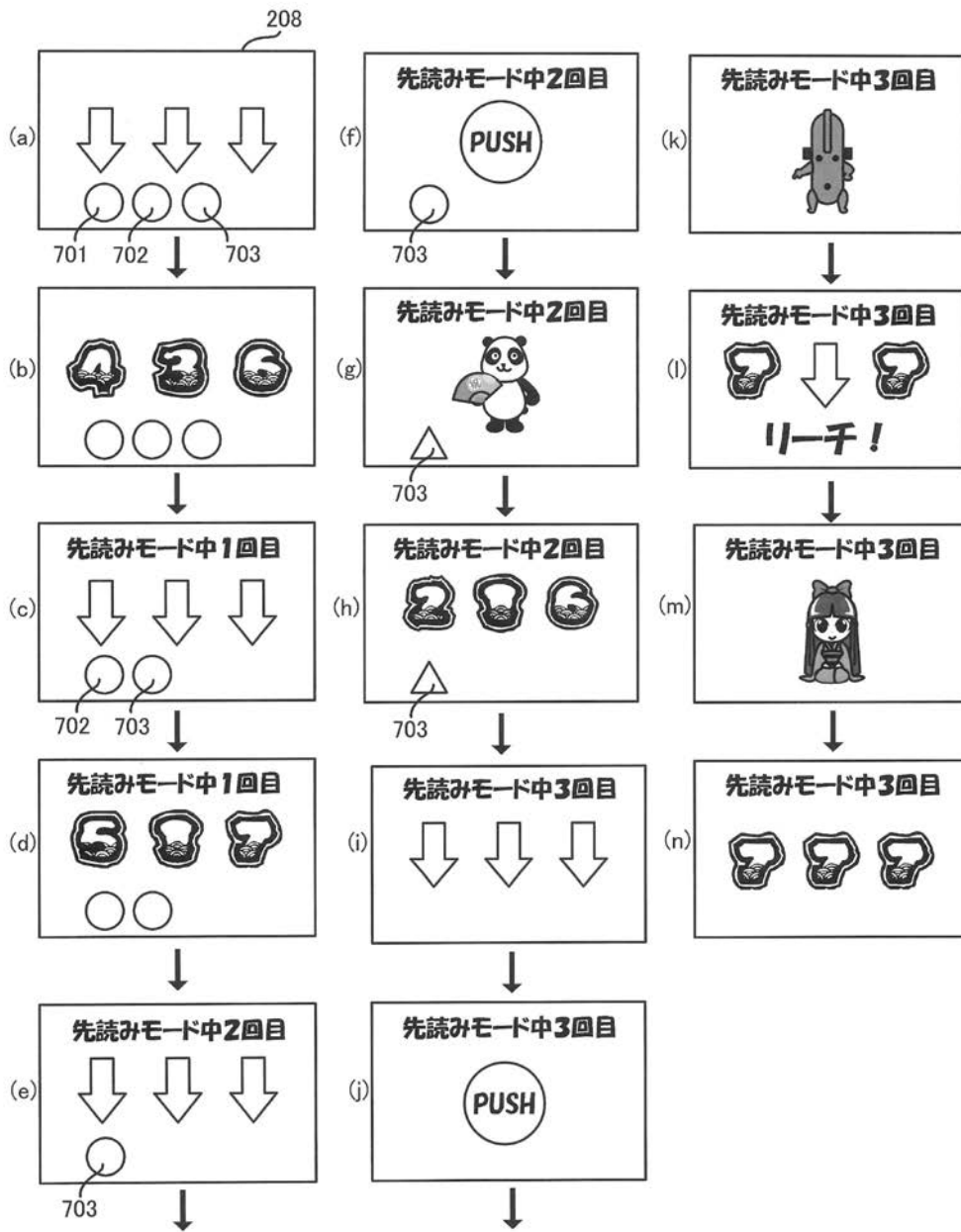
【図20】



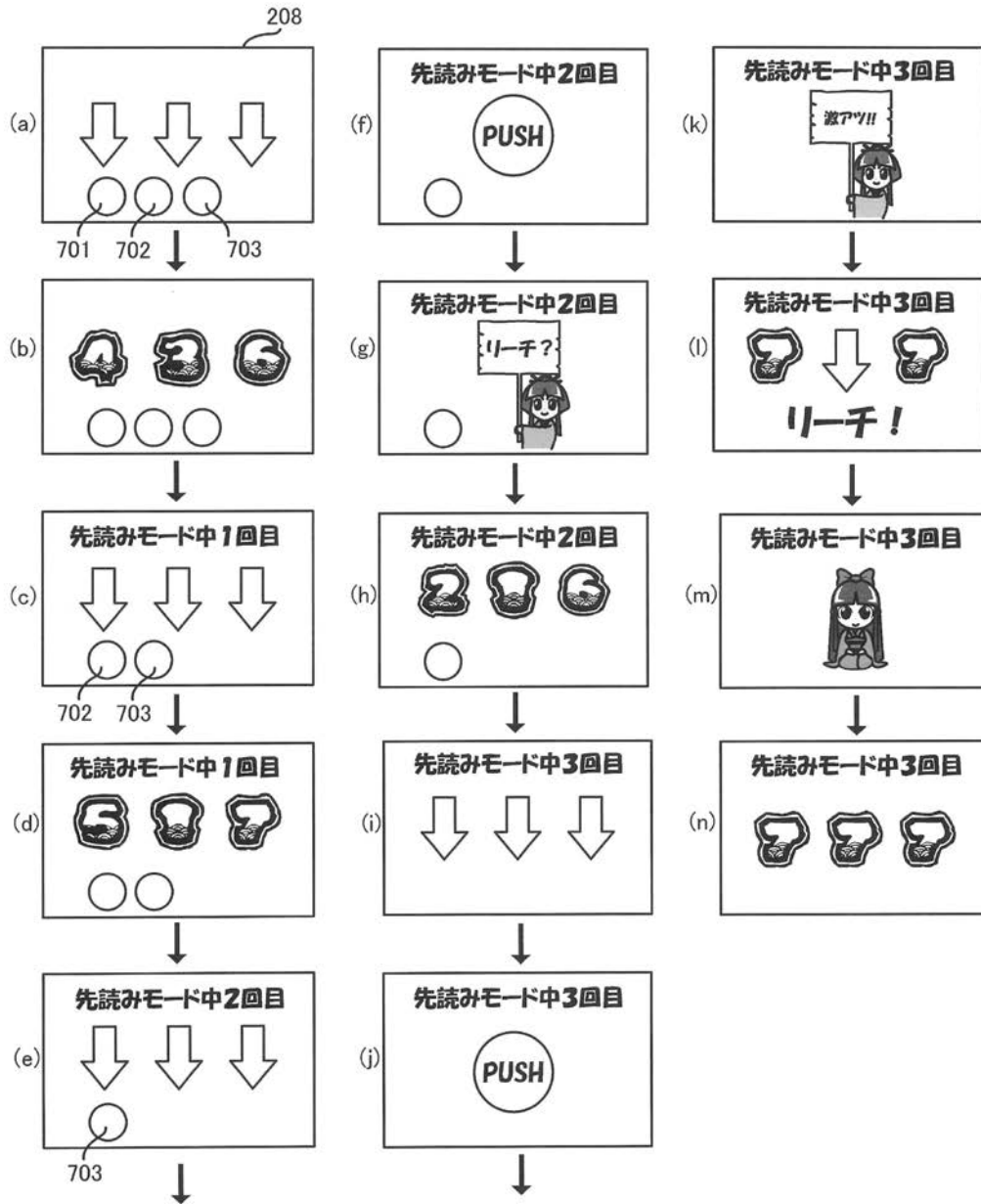
【図 21】



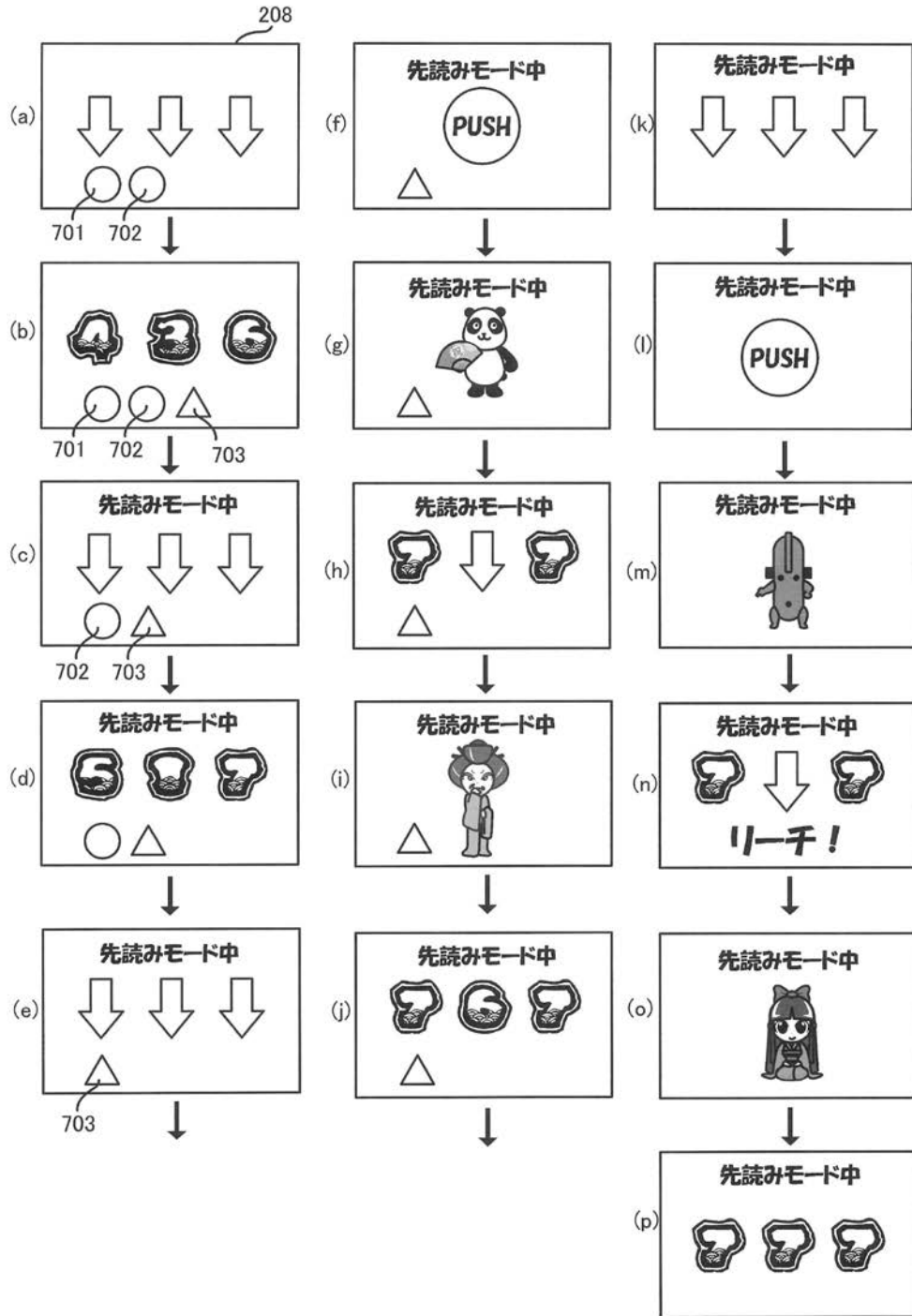
【図22】



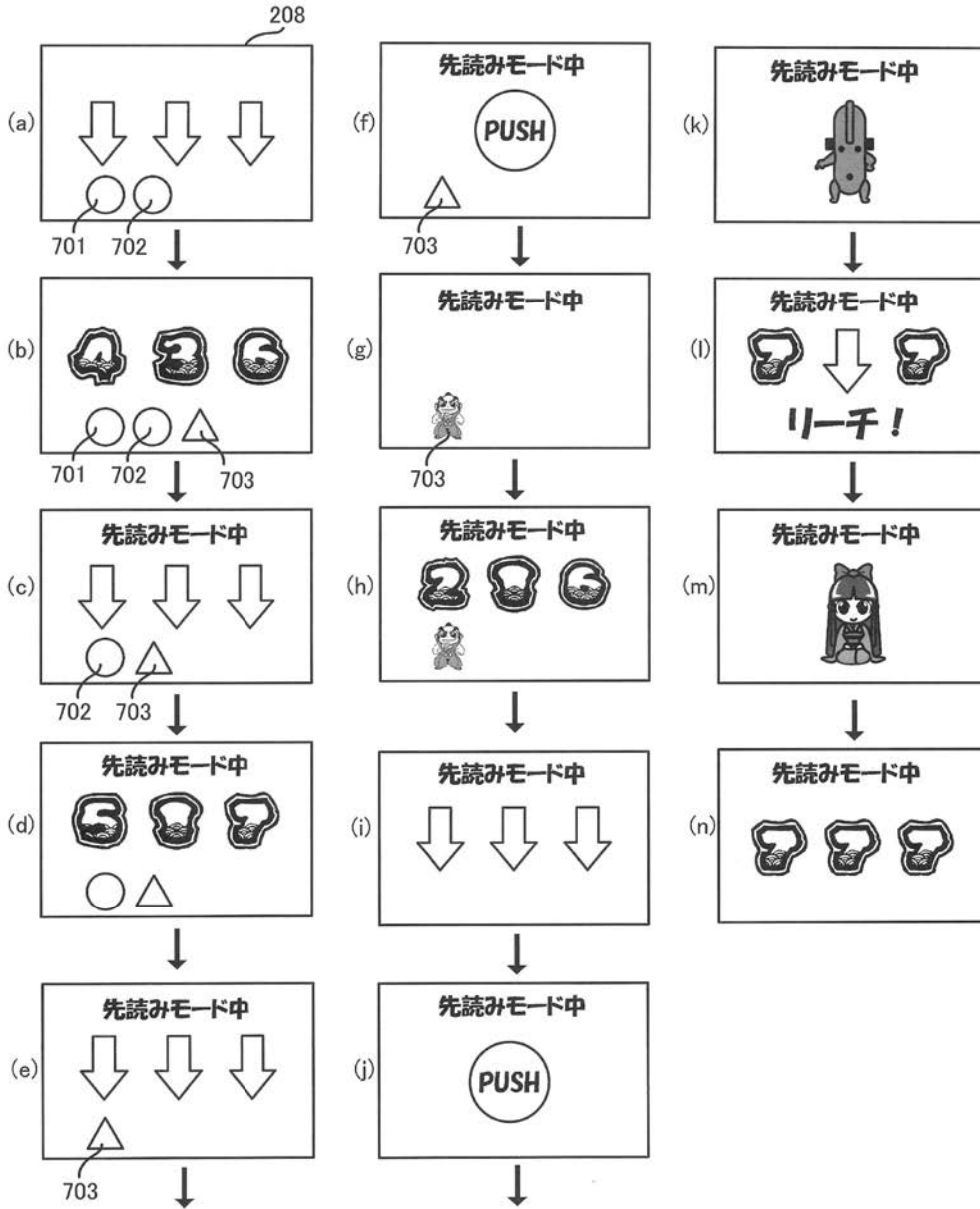
【図23】



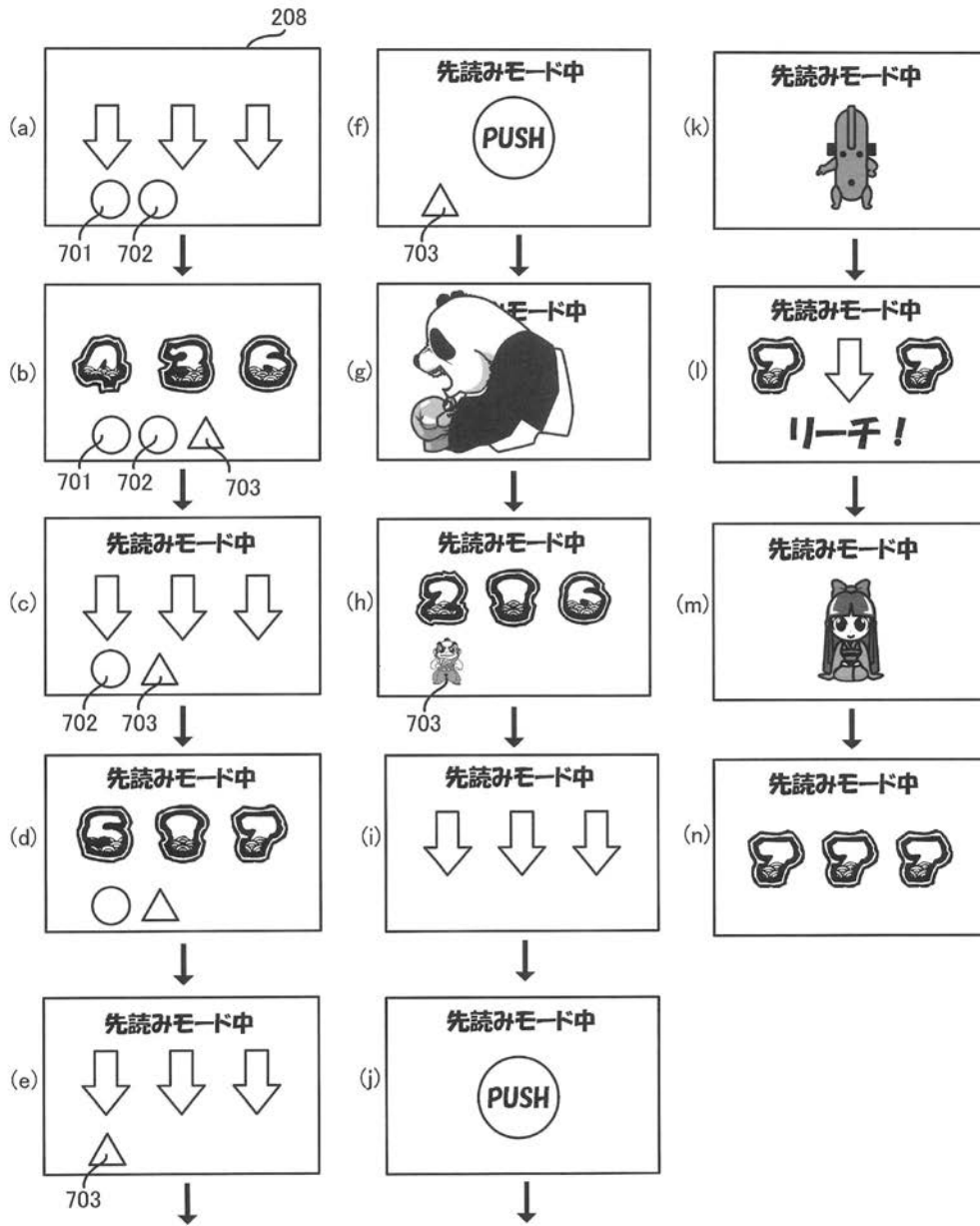
【 図 2 4 】



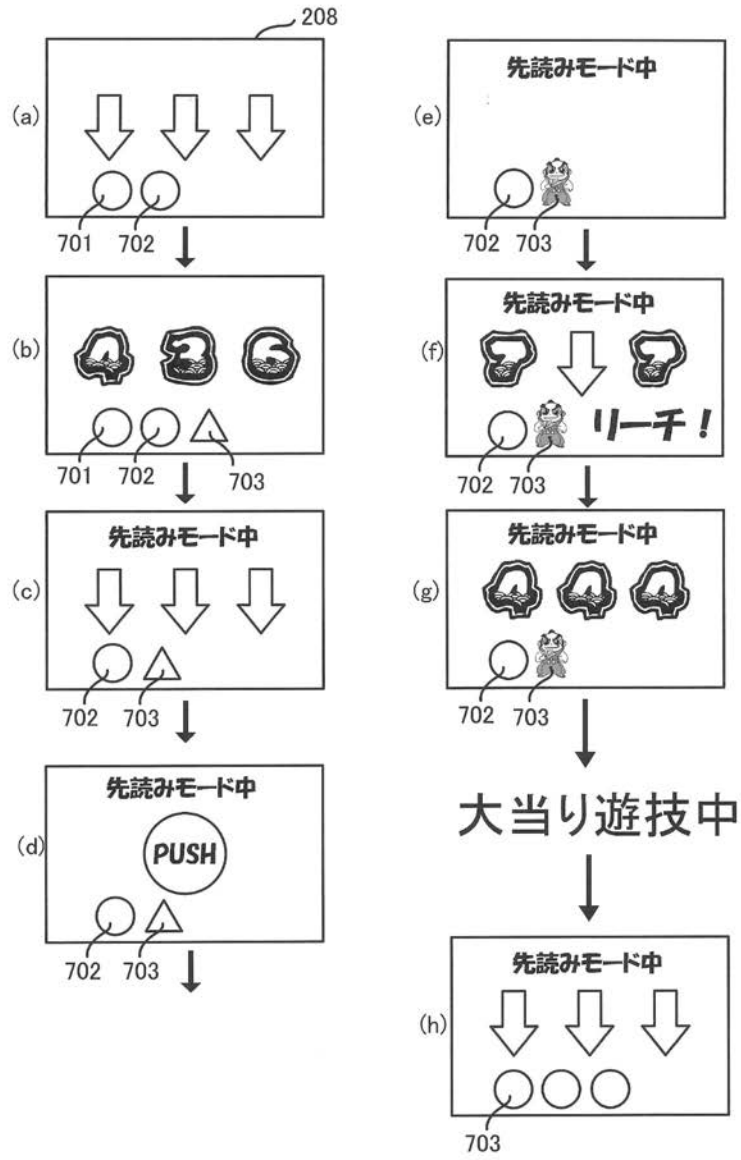
【 図 25 】



【図26】



【図27】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-055872(JP,A)
特開2009-268824(JP,A)
特開2010-246812(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02