

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5067587号
(P5067587)

(45) 発行日 平成24年11月7日(2012.11.7)

(24) 登録日 平成24年8月24日(2012.8.24)

(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 0 4 D

請求項の数 1 (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2009-296551 (P2009-296551)	(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
(22) 出願日	平成21年12月27日(2009.12.27)	(74) 代理人	100107102 弁理士 吉延 彰広
(65) 公開番号	特開2011-135955 (P2011-135955A)	(72) 発明者	原 悠太 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
(43) 公開日	平成23年7月14日(2011.7.14)	審査官	渡辺 剛史
審査請求日	平成22年7月26日(2010.7.26)		
早期審査対象出願			
前置審査			

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を条件にして、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

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

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

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

、
 装飾図柄の変動表示を行った後に前記当否判定手段による当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示する演出表示手段と、

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、

前記当否判定手段が大当りの当否判定結果を導出するか否かの事前判定を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて、前記当否判定手段による当否判定が行われる前に実行する事前判定手段と、

前記当否判定手段が前記大当りの当否判定結果を導出することを事前に予告するための事前予告報知を、前記演出表示手段に、該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて行わせる制御手段と、

前記事前予告報知を行なうか否かを決定する事前予告実行決定手段と、

10

20

を備えた遊技台であって、

前記演出表示手段が、前記装飾図柄の変動表示の最中に、該装飾図柄の変動表示を演出する特定のリーチ演出画像を表示するものであって、該特定のリーチ演出画像を非表示の状態では、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分の保留表示を表示し、

前記制御手段は、前記演出表示手段が前記特定のリーチ演出画像を非表示の状態、前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なわないと決定したことに基づいて前記保留表示を第一の態様で該演出表示手段に表示させ、該事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行うと決定したことに基づいて該保留表示を第二の態様で該演出表示手段に表示させ、該第二の態様で該保留表示を表示させることで該演出表示手段に該事前予告報知を行わせ、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を表示している状態では、該保留表示を該演出表示手段に表示させず、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を非表示の期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行なうと決定したことに基づいて、該保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を該第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものであって、

前記事前判定手段は、前記装飾図柄の変動表示の最中に前記特定のリーチ演出画像が前記演出表示手段に表示されていることで前記保留表示が行われていない保留表示非表示期間中であっても、遊技球が前記始動領域に進入したことを条件にして前記始動情報導出手段によって導出された始動情報に基づいて前記事前判定を実行するものであり、

前記事前予告実行決定手段は、前記保留表示非表示期間中であっても、前記大当りの当否判定結果とは異なる当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示することになる前記装飾図柄の変動表示の最中に導出された始動情報に基づく事前判定の結果に基づいて、前記事前予告報知を行なうか否かの決定を行い、該大当りの当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示することになる装飾図柄の大当り変動表示の最中に導出された始動情報に基づく事前判定の結果である場合には、該事前予告報知を行わないと決定するものであり、

前記制御手段は、前記保留表示非表示期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定していたことに基づいて、当該保留表示非表示期間中に表示されていた前記特定のリーチ演出画像が非表示になってから次の装飾図柄の変動表示が開始するまでの経過期間に、前記保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を前記第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものであり、該保留表示非表示期間中の前記装飾図柄の大当り変動表示中に遊技球が該始動領域に一球進入したことを条件に該事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行わないと決定していたことに基づいて、該経過期間に、該保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を前記第一の態様で前記演出表示手段に表示させるものである

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が進入可能な入賞領域、始動領域、可変入賞領域などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が進入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】

10

20

30

40

50

また、こういった遊技台には始動領域に遊技球が進入すると、始動情報を取得し、その始動情報に基づいて当否判定を行い、当否判定の結果が特定の当否判定の結果になった場合に、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

【0004】

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

【0005】

このような遊技台について、当否判定の結果が特定の当否判定の結果になることを遊技者に当否判定を行うよりも前に予め報知する事前予告報知を行う遊技台が知られている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところが、遊技台では、事前予告報知の他に、現在の遊技状況を遊技者に報知する等の様々な報知が行われ、複数の報知が同時期に行われると、遊技者は各報知内容を把握しにくくなる場合がある。

20

【0008】

本発明は上記事情に鑑み、遊技者が複数の報知内容を把握しやすい遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【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を条件にして、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

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

30

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

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

装飾図柄の変動表示を行った後に前記当否判定手段による当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示する演出表示手段と、

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、

前記当否判定手段が大当りの当否判定結果を導出するか否かの事前判定を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて、前記当否判定手段による当否判定が行われる前に実行する事前判定手段と、

40

前記当否判定手段が前記大当りの当否判定結果を導出することを事前に予告するための事前予告報知を、前記演出表示手段に、該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて行わせる制御手段と、

前記事前予告報知を行なうか否かを決定する事前予告実行決定手段と、を備えた遊技台であって、

前記演出表示手段が、前記装飾図柄の変動表示の最中に、該装飾図柄の変動表示を演出する特定のリーチ演出画像を表示するものであって、該特定のリーチ演出画像を非表示の状態では、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分の保留表示を表示し、

前記制御手段は、前記演出表示手段が前記特定のリーチ演出画像を非表示の状態、前

50

記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なわないと決定したことに基づいて前記保留表示を第一の態様で該演出表示手段に表示させ、該事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行うと決定したことに基づいて該保留表示を第二の態様で該演出表示手段に表示させ、該第二の態様で該保留表示を表示させることで該演出表示手段に該事前予告報知を行わせ、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を表示している状態では、該保留表示を該演出表示手段に表示させず、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を非表示の期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行なうと決定したことに基づいて、該保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を該第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものであって、

10

前記事前判定手段は、前記装飾図柄の変動表示の最中に前記特定のリーチ演出画像が前記演出表示手段に表示されていることで前記保留表示が行われていない保留表示非表示期間中であっても、遊技球が前記始動領域に進入したことを条件にして前記始動情報導出手段によって導出された始動情報に基づいて前記事前判定を実行するものであり、

前記事前予告実行決定手段は、前記保留表示非表示期間中であっても、前記大当りの当否判定結果とは異なる当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示することになる前記装飾図柄の変動表示の最中に導出された始動情報に基づく事前判定の結果に基づいて、前記事前予告報知を行なうか否かの決定を行い、該大当りの当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示することになる装飾図柄の大当り変動表示の最中に導出された始動情報に基づく事前判定の結果である場合には、該事前予告報知を行わないと決定するものであり、

20

前記制御手段は、前記保留表示非表示期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定していたことに基づいて、当該保留表示非表示期間中に表示されていた前記特定のリーチ演出画像が非表示になってから次の装飾図柄の変動表示が開始するまでの経過期間に、前記保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を前記第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものであり、該保留表示非表示期間中の前記装飾図柄の大当り変動表示中に遊技球が該始動領域に一球進入したことを条件に該事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行わないと決定していたことに基づいて、該経過期間に、該保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を前記第一の態様で前記演出表示手段

30

に表示させるものであることを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明の遊技台によれば、遊技者が複数の報知内容を把握しやすい。

【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。

40

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

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

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

【図7】(a)は主制御部で実行される先読み処理の流れを示すフローチャートであり、(b)は先読み処理で用いられる当否事前判定用テーブルを示す図であり、(c)は同じく先読み処理で用いられる特図事前判定用テーブルを示す図であり、(d)は事前判定結果記憶部の一例を示す図である。

【図8】コマンド設定送信処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図 9】(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 10】(a) は図 9 (a) に示す第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理におけるコマンド処理のフローチャートであり、(b) は図 9 (a) に示す第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理における演出制御処理のフローチャートである。

【図 11】従来の事前予告演出の態様と本実施形態における事前予告演出の態様とを比較して示した図である。

【図 12】図 11 (f) に示す事前予告演出の変形例を示す図である。

10

【図 13】リーチ演出を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われない例を示す図である。

【図 14】リーチ演出を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われた例を示す図である。

【図 15】決闘シーンの演出表示を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われるが、はずれの装飾図柄の組合せが表示される例を示す図である。

【図 16】大当たり遊技中の演出表示を特定の報知とした場合の例を示す図である。

【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。

20

【0013】

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

[実施形態 1]

<全体構成>

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

【0014】

30

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

【0015】

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

【0016】

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

40

【0017】

前面枠扉 106 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 100 の前面側となる本体 104 の前面に対しヒンジ部 112 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 116 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 106 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 106 が開いたことを検出する前面枠扉センサ 1061 も設けられている。なお、この前面枠扉 106 には、開口部 116 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 118 が設けられ、前面側には、スピーカ 120 や枠ランプ 12

50

2 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。

【0018】

球貯留皿付扉 108 は、パチンコ機 100 の前面において本体 104 の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉 108 は、前面枠扉 106 を開放した状態で操作可能となる開放レバー 1081 を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉 108 が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ 1082 も設けられている。球貯留皿付扉 108 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 110 へと遊技球を案内させる通路が設けら 10
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 20
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。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

図 2 は、図 1 のパチンコ機 100 を背面側から見た外観図である。

【0022】

パチンコ機 100 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 150 と、この球タンク 150 の下方に位置し、球タンク 150 の 40
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。

【0023】

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

【0024】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 154 を通過して払出装置 152 内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 152 50

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。

【0025】

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

10

【0026】

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

20

【0027】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0028】

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

30

【0029】

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

【0030】

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

40

【0031】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための画像表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示

50

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。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

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

【0035】

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

30

【0036】

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

40

【0037】

第1特図始動口230は、本実施形態では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第1の始動領域であり、本発明にいう始動領域の一例に相当する。第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図2に示す払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

50

【 0 0 3 8 】

第2特図始動口232は、本実施形態では第1特図始動口230の真下に1つだけ配設している。第2特図始動口232の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材2321が設けられており、一对の羽根部材2321と第2特図始動口232を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材2321の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材2321が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第2特図始動口232への球の入球が可能になる。すなわち、第2特図始動口232は、入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する第2の始動領域であり、この第2特図始動口232も、本発明にいう始動領域の一例に相当する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【 0 0 3 9 】

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

20

【 0 0 4 0 】

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

30

【 0 0 4 1 】

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

40

【 0 0 4 2 】

< 演出装置206 >

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。

【 0 0 4 3 】

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

50

よび演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

【 0 0 4 4 】

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 5 】

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 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

図 3 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 が本発明にいう報知手段の一例に相当する。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、本発明にいう演出装置の一例にも相当し、この演出装置には、装飾図柄表示装置 2 0 8 の他、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 に示す演出可動体 2 2 4 および遮蔽装置 2 4 6 等も含まれる。

【 0 0 4 9 】

< 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 0 】

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）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源管理部 6 6 0 と、によって構成している。本実施形態では、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 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（3 0 0、4 0 0、5 0 0）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 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 が、主制御部 3 0 0 の回路基板と

10

20

30

40

50

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

【0051】

<主制御部>

まず、パチンコ機 100の主制御部 300について説明する。

【0052】

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

10

【0053】

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

20

30

【0054】

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カウンタ回路 318に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 318は、第1特図始動口 230に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第1特図始動口 230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 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に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第2特図始動口 232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

40

【0055】

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。

【0056】

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

50

出力する。

【 0 0 5 7 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

【 0 0 5 8 】

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

10

【 0 0 5 9 】

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

20

【 0 0 6 0 】

< 副制御部 >

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

30

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

さらに、第 1 副制御部 4 0 0 には、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 の制御を行うための第 2 副制御部 5 0 0 が接続されている。

40

【 0 0 6 3 】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0、発射制御部 6 3 0、電源管理部 6 6 0 について説明する。

【 0 0 6 4 】

払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 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 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御すると共に、払出センサ 6 0 4 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 6 0 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット

50

608との通信を行う。

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

< 図柄の種類 >

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

【0068】

図5(a)は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【0069】

第1特図始動口230あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを球検出センサである始動口センサが検出したことを条件として特図変動遊技が開始される。特図変動遊技が開始されると、特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図の変動開始前に決定した図柄変動表示時間が経過すると、特図表示装置212は特図の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図の変動表示」を開始してから特図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称することがある。この図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【0070】

図5(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図C」の3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。

【0071】

「特図A」は大当たり図柄1（特別大当たり図柄）であり、「特図B」は大当たり図柄2（通常大当たり図柄）である。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当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。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。大当たりと特別大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たり当選する確率が高い（特別大当たり）か低い（大当たり）かの違いである。以下、この大当たり当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。本実施形態では、次に大当たりするまで特図高確率状態が維持される。特図低確率状態は第1の制御状態の一例に相当し、大当たり制御状態は第2の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のことを第3の制御状態、あるいは確変状

10

20

30

40

50

態と称することがある。第2の制御状態や第3の制御状態は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって特別制御状態の一例に相当する。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。制御状態の移行は主制御部300が行い、主制御部300は制御状態移行手段の一例に相当する。

【0072】

なお、大当り遊技は、15ラウンド大当り遊技であってもよいし、8ラウンド大当り遊技であってもよく、ラウンド数は特に限定されず所定数であればよい。ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値（所定球数）を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図3に示す可変入賞口234の作動回数の最大値を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回（1回の作動）として、この作動が最大で15回続くことを意味する。各ラウンドは所定のラウンド終了条件（例えば所定球数（一例として10球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数）が成立することにより終了する。

【0073】

一方、「特図C」はハズレ図柄である。

【0074】

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くなる大当りと、遊技者の有利度が低くなるハズレとが用意されている。

【0075】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、大当り図柄1（特別大当り図柄）として「特図A」以外の図柄も用意されており、大当り図柄2（通常大当り図柄）やハズレ図柄についても同様である。

【0076】

図5（b）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、特図表示装置212とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、「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7-装飾7-装飾7」等）を停止表示する。また、「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。さらに、はずれ図柄である「特図C」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”および“装飾図柄の組合せ2”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、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も図柄変動停止表示と称することがある

図5（c）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知

10

20

30

40

50

する場合には「普図B」を停止表示する。この図5(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0077】

<主制御部メイン処理>

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

【0078】

まず、主制御部300のRAM308には、大当たり時特図判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、大当たり時特図判定用乱数カウンタ、およびタイマ番号決定用乱数カウンタの各カウンタが設けられている。また、そのRAM308には、保留数、大当たり判定用乱数値、大当たり時特図判定用乱数値、当否事前判定結果、特図事前判定結果、当否判定結果、特図決定結果、および特図タイマ決定結果それぞれが記憶される。またRAM308には、当否判定(抽選)の開始を保留することができる最大数(この例では4つ)の領域に区分けされた保留記憶部が用意されている。この特図の保留記憶部には、後述するように、大当たり判定用乱数値および大当たり時特図判定用乱数値の2つの乱数値を1セットにしてこれら2つの乱数値が入賞順(保留順)に1セットずつ1領域ごとに格納される。

【0079】

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。

【0080】

ステップS101では、初期化処理を行う。この初期化処理では、まず、初期設定1として、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、および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。次に、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(以下、この処理をWDT処理と称する)。WDT処理に続いて、ステップS101の初期化処理では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源管理部660が第2副制御部500を介して主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施形態では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはWDT処理に戻り、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)には初期設定2を行う。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。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。

【0081】

次いで、ステップS103では、割り込み禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。ここでの基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および大当たり時特図判定用乱数カウンタそれぞれの初期値を生成するための2つの初期値生成用カウンタを更新する。この基本乱数初期値更新処理の終了後にステップS105に進む。

【0082】

10

20

30

40

50

ステップS105では、演出乱数更新処理を行う。主制御部300のRAM308には、タイマ番号決定用乱数カウンタが設けられており、これらのカウンタはいずれも、0から99の範囲の値を取り得るタイマ番号決定用乱数値を生成する。ステップS105では、このカウンタの値を更新する。この演出乱数更新処理の終了後に割り込み許可の設定を行ってステップS103に戻る。

【0083】

主制御部300は、所定の周期（例えば4ms）ごとに開始するタイマ割り込み処理を行っている間を除いて、ステップS103およびS105の処理を繰り返し実行する。

【0084】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図6(b)を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図6(b)は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0085】

図4に示す主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約4msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。なお、このタイマ割込処理スタート時には、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避したり、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行ったりする。

【0086】

まず、ステップS201では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図4に示す各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【0087】

また、このステップS201では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。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ROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定め

10

20

30

40

50

た入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、第 1 特図始動口 2 3 0、および第 2 特図始動口 2 3 2 への入球、または普図始動口 2 2 8 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 2 6、2 3 4 やこれらの始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 2 2 6 への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口 2 2 6 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行うが、過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するかどうかの判定を行う。

【 0 0 8 8 】

基本乱数初期値更新処理（ステップ S 2 0 3）では、大当たり時特図判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタの値を 0 ~ 9 9 の範囲で更新し、続く基本乱数更新処理（ステップ S 2 0 5）では、大当たり時特図判定用乱数カウンタの値を 0 ~ 9 9 の範囲で更新し、大当たり時特図判定用乱数カウンタが 1 周するごとに、その生成用カウンタの値を、大当たり時特図判定用乱数カウンタにセットする。

【 0 0 8 9 】

ステップ S 2 0 7 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【 0 0 9 0 】

入賞判定処理（ステップ S 2 0 9）では、まず、入賞口 2 2 6、2 3 4 や始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 に入賞があった場合に、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 0 9 1 】

続いて、この入賞判定処理では、第 1 特図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に入賞があり、且つ、保留している特図変動遊技の数が所定数（本実施形態では 4）未満である場合に、所定の始動情報を記憶する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、大当たり判定用乱数値および大当たり時特図判定用乱数値を記憶する。大当たり判定用乱数値は、図 4 に示すカウンタ回路 3 1 8 から取得した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、大当たり時特図判定用乱数値は、R A M 3 0 8 に設けられた大当たり時特図判定用乱数カウンタから取得し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 に示すカウンタ回路 3 1 8、R A M 3 0 8 に設けられた大当たり時特図判定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部 3 0 0 を併せたものが、本発明にいう始動情報導出手段の一例に相当する。各種乱数値（始動情報）は、R A M 3 0 8 に設けた特図の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1 セットの始動情報として記憶される。この特図の保留記憶部は、第 1 特図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の上限数（ここでは 4 個）まで記憶可能な、本発明にいう始動情報記憶手段の一例に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）を 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の保留記憶部に

10

20

30

40

50

記憶してもよく、この場合、一時領域を始動情報記憶手段としてもよいし、特図の保留記憶部および一時領域を始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部300のCPU304は、RAM308に記憶されている特図の保留数の値に1を加算し、特図の保留数が1増加する。したがって、主制御部300のCPU304が保留手段の一例に相当する。

【0092】

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

【0093】

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば、それらの始動情報を記憶せずに、ステップS211に進む。

【0094】

また、この入賞判定処理（ステップS209）が終了すると先読み処理が呼び出される。

【0095】

図7(a)は、主制御部で実行される先読み処理の流れを示すフローチャートである。

【0096】

この先読み処理では、まず、RAM308に設けた特図の保留記憶部を参照し、始動情報が増加したか否かを判定する（S2091）。ここで始動情報が増加していなければ、この先読み処理は終了になり、始動情報が増加していれば、増加した始動情報を先読みする（ステップS2093）。ステップS2093では、RAM308に設けられた特図の保留記憶部内の、増加した始動情報、すなわち最も新しい、大当たり判定用乱数値および大当たり時特図判定用乱数値の2つの乱数値のセットを先読みする。

【0097】

次いで、先読みした始動情報を参照して事前判定を行う（ステップS2095）。

【0098】

図7(b)は、先読み処理で用いられる当否事前判定用テーブルを示す図であり、同図(c)は、同じく先読み処理で用いられる特図事前判定用テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。

【0099】

本実施形態のパチンコ機100では、大当たりに当選する確率が相対的に低い特図低確率状態と、相対的に高い特図高確率状態のいずれか一方の制御状態にある。特図高確率状態であることは確率変動中と呼ばれる。主制御部300のRAM308には、確変フラグが用意されている。この確率変動フラグがオンに設定されていると、特図高確率状態（確率変動中）であり、確率変動フラグがオフに設定されていると、特図低確率状態である。

【0100】

図7(b)に示す当否先読み用テーブルには、特図高確率状態と特図低確率状態とに分けて乱数範囲が規定されている。ステップS2095における事前判定では、まず、先読みした大当たり判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～65535）が、図7(b)に示す当否先読み用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかについて判定する。すなわち、RAM308に用意された確変フラグを参照し、特図低確率状態の場合には、先読みした大当たり判定用乱数値が、1000～1217であるときには、当否事前判定結果は「大当たり」と判定し、それ以外（0～999, 1218～65535）であるときには、当否事前判定結果は「はずれ」と判定する。また、確変フラグを参照し、特図高確率状態の場合には、先読みした大当たり判定用乱数値が、1000～2089であるときには、当否事前判

10

20

30

40

50

定結果は「大当り」と判定し、それ以外（0～999，2090～65535）であるときには、当否事前判定結果は「はずれ」と判定する。したがって、大当り判定用乱数値が、1000～1217であれば、特図高確率状態であっても特図低確率状態であっても、大当りになる。なお、後述する特図関連処理（図6（b）に示すステップS213）でも、図7（b）に示す当否事前判定用テーブルの内容と同じ内容の当否判定用テーブルを用いて特図変動遊技の当否判定を改めて行い、ここでの判定結果は、あくまで事前判定の結果である。

【0101】

当否事前判定結果が、「大当り」の場合には、今度は、先読みした大当り時特図判定用乱数値（取り得る数値範囲は0～99）が図7（c）に示す特図事前判定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかについて判定する。図7（c）に示す特図事前判定用テーブルには、特図事前判定結果として、図5（a）に示す「特図A」（大当り図柄1である特別大当り図柄）と「特図B」（大当り図柄2である通常大当り図柄）それぞれに対応した乱数範囲が規定されている。先読みした大当り時特図判定用乱数値が、0～49であるときには、特図事前判定結果は「大当り図柄1」と判定し、50～99であるときには、「大当り図柄2」と判定する。ここでは、特図の図柄を事前判定しているが、特別大当り（確変大当り）か否かを事前判定していることにもなる。なお、図5（a）を用いて説明したように、はずれ図柄は「特図C」の1種類しかないため、当否事前判定結果が「はずれ」の場合には、特図の図柄の事前判定は行わない。また、ここでの判定結果も、あくまで事前判定の結果であり、特図の図柄の判定（特別大当りの判定）も後述する特図関連処理（図6（b）に示すステップS213）において改めて行われる。

【0102】

以上説明した始動情報の先読みや、先読みした始動情報を用いての事前判定は、後述する特図関連処理（S213）の当否判定（本抽選）が行われる前に実行されるものである。図7（a）に示すステップS2093を実行する主制御部300が、本発明にいう始動情報先読手段の一例に相当し、ステップS2095を実行する主制御部300が、本発明にいう事前判定手段の一例に相当する。

【0103】

主制御部300のRAM308には、保留ごとの領域に区分けされた事前判定結果記憶部が設けられている。図7（b）に示す特図事前判定結果を表す情報（大当り図柄1，大当り図柄2，はずれ図柄）は、その事前判定結果記憶部の、対応する保留の領域に格納される。

【0104】

図7（d）は、事前判定結果記憶部の一例を示す図である。

【0105】

図7（d）に示す、4つの領域に区分けされた事前判定結果記憶部には、先読みした始動情報を事前判定した結果を表す事前判定情報が格納されている。この事前判定結果記憶部の、最も古い保留に対応した領域（図中の保留1参照）には「はずれ図柄」が格納され、次に古い保留に対応した領域（図中の保留2参照）にも「はずれ図柄」が格納され、3番目に古い保留に対応した領域（図中の保留3参照）にも「はずれ図柄」が格納され、最も新しい保留に対応した領域（図中の保留4参照）には「大当り図柄1」が格納されている。なお、事前判定結果記憶部には、「保留なし」が格納されることもある。

【0106】

また、特図1の始動情報を先読みして事前判定を行った結果、特定の結果（例えば「大当り図柄1」や「大当り図柄2」）であった場合に、以降の先読みや事前判定を行わず、新しい保留に対応した領域には「未判定」を格納するようにしてもよい。より具体的には、所定の制御状態中〔例えば、事前判定で大当りや電サポがつく大当り（例えば大当り制御状態終了後に電サポ状態になる大当りなど）となる始動情報が所定の始動情報記憶手段（例えば始動情報記憶手段、特図1、特図2といった2つの特図表示装置を備えている場合であれば、特図1用の第1の始動情報記憶手段、特図2用の第2の始動情報記憶手段な

10

20

30

40

50

ど、特に特図 2 を特図 1 より優先させて図柄変動停止表示を行なう特図 2 優先変動の場合は第 1 の始動情報記憶手段) に記憶されていると判定された後の制御状態、当否判定で大当りや電サボがつく大当りとなる始動情報が所定の始動情報記憶手段に記憶されていると判定された後の制御状態、大当り中の制御状態、電サボ中の制御状態など] は所定の始動情報 (例えば「未判定情報」) が所定の事前判定結果記憶部 (例えば、特図 1 用事前判定結果記憶部など) に記憶されるようにしてもよい。さらに、所定の制御状態中でも事前判定を行ない、所定の事前判定結果記憶部に事前判定の結果を記憶しておくが、該所定の制御状態中は、所定の事前判定結果記憶部に記憶されている事前判定の結果を主制御部 300 から第 1 副制御部 400 に送信しないように構成してもよいし、該事前判定の結果の代わりに所定の送信情報 (例えば未判定情報など) を送信するようにしてもよい。

10

【 0 1 0 7 】

ここで、図 6 (b) に示す主制御部タイマ割込処理についての説明を再開する。図 6 (b) に示すステップ S 2 1 1 では普図関連処理が行われる。この普図関連処理では、まず、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中 (上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上) における普図関連処理では、普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 210 は普図の変動表示 (普図変動遊技) を行う。

【 0 1 0 8 】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング (普図表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) における普図関連処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 300 の R A M 308 には、ここでの普図関連処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 210 は、当り図柄 (図 5 (c) に示す普図 A) およびはずれ図柄 (図 5 (c) に示す普図 B) いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間 (例えば 500 m 秒間)、その表示を維持するために R A M 308 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

20

30

【 0 1 0 9 】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング (普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) における普図関連処理では、R A M 308 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間 (例えば 2 秒間)、第 2 特図始動口 232 の羽根部材 2321 の開閉駆動用のソレノイド (332) に、羽根部材 2321 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 308 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。

40

【 0 1 1 0 】

また、所定の開放期間が終了したタイミング (羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する普図関連処理では、所定の閉鎖期間 (例えば 500 m 秒間)、羽根部材 2321 の開閉駆動用のソレノイド (332) に、羽根部材 2321 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 308 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 1 】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング (羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する普図関連処理では、R A M 308 の設定領域に普図非

50

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

【0112】

続いて、この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、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。

【0113】

図6(b)に示す主制御部タイマ割込処理では、以上説明したステップS211の普図関連処理に続いて特図関連処理（ステップS213）を行う。この特図関連処理ではまず、特図状態更新処理を行う。この特図状態更新処理は、特図の状態に応じて、次の8つの処理のうちの一つの処理を行う。例えば、特図変動表示の途中（上述の特図表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図状態更新処理では、特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は特図の変動表示（特図変動遊技）を行う。

【0114】

また、主制御部300のRAM308には、大当りフラグ、および確変フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図の図柄変動表示時間が経過したタイミング（特図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、大当りフラグはオン、確変フラグもオンの場合には図5(a)に示す特図A、大当りフラグはオン、確変フラグはオフの場合には特図B、大当りフラグがオフの場合には特図Cそれぞれの態様となるように、特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は、大当り図柄1（特図A）、大当り図柄2（特図B）、およびはずれ図柄（特図C）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図が所定期間停止表示され、特図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0115】

主制御部300のRAM308には送信情報記憶領域が設けられており、後述するコマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させるためにその送信情報記憶領域に4Hを送信情報（一般情報）として追加記憶して処理を終了する。

【0116】

また、特図変動遊技の結果が大当りであれば、特図変動遊技の開始時に大当りフラグがオンされている。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタ

イミング（特図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0117】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の開放期間（例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで。）図3に示す可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0118】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に8Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0119】

また、この扉部材2341の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば15ラウンドや2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。

【0120】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS215）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に6Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0121】

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

【0122】

特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理では、所定の特図変動開始条件成立によって抽選（当否判定）の実行、停止表示する特図の決定、およびタイマ番号の決定を行う。特図変動開始条件は、前回の特図の変動表示が終了し、所定の特図停止期間（例えば0.7秒）が経過したことが条件になる。この特図変動開始条件が満足されていれば、RAM308に設けられた保留記憶部から、最も

10

20

30

40

50

過去に格納した始動情報すなわち1セット分の乱数値(大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値)を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報(乱数値のセット)を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を保留記憶部から取り出し、さらに保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している保留数を1減算する。RAM308の保留記憶部から1セット分の乱数値(大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値)を取り出す処理を行う主制御部300が、本発明にいう始動情報取得手段の一例に相当する。

【0123】

主制御部300のROM306には、図7(b)に示す当否事前判定用テーブルと同じ内容の当否決定用テーブル、および同図(c)に示す特図事前判定用テーブルと同じ内容の特図決定用テーブルが記憶されている。

【0124】

主制御部300のCPU304は、RAM308の保留記憶部から、始動情報すなわち1セット分の乱数値(大当り判定用乱数値および大当り時特図判定用乱数値)を取り出すと、まず、大当り判定用乱数値(取り得る数値範囲は0~65535)が当否決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、当否決定結果として「大当り」または「はずれ」を導出する。この「大当り」または「はずれ」を導出することが抽選に相当する。

【0125】

当否決定結果が、「大当り」の場合には、今度は、大当り時特図判定用乱数値(取り得る数値範囲は0~99)が特図決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図決定結果として「大当り図柄1」または「大当り図柄2」を導出する。なお、当否判定結果が、「はずれ」の場合には、はずれ用の特図は1種類であるため判定は行わない。特図決定結果は、特図表示装置212によって停止表示されることになる図柄を表す情報である。

【0126】

上記抽選および特図の決定を行う主制御部300が、本発明にいう当否判定手段の一例に相当する。

【0127】

また、主制御部300のROM306には、タイマ番号決定用テーブルも記憶されている。特図関連処理(ステップS213)では、当否決定結果や特図決定結果が得られると、RAM308に設けられたタイマ番号決定用乱数カウンタから、0から99の範囲の値を取り得るタイマ番号決定用乱数を取得する。このタイマ番号決定用乱数の取得タイミングは、特図変動開始直前のタイミングであるが、始動情報を取得するタイミングであってもよい。

【0128】

主制御部300のCPU304は、取得したタイマ番号決定用乱数に基づいて、不図示のタイマ番号決定用テーブルに規定されているタイマ番号を判定する。このタイマ番号の判定は、当否判定結果、特図決定結果、所定の乱数(例えばタイマ番号決定用乱数)、および所定の期間情報テーブル(例えばタイマ選択テーブル)を用いて行なわれ、先読み処理による先読み結果や事前判定の結果には基づかずに行なわれる。

【0129】

タイマ番号は、特図表示装置212が、図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間、すなわち変動表示する時間(図柄変動表示時間)を表すものであるが、装飾図柄の変動表示時間としてもよい。

【0130】

本実施形態では、タイマ番号はタイマ1~7まで用意されている。タイマ1に決定されると、特図変動時間が2秒になる超短縮された図柄変動表示時間になり、タイマ2に決定

10

20

30

40

50

されると、特図変動時間が5秒になる短縮された図柄変動表示時間になる。なお、タイマ1あるいはタイマ2に決定されることを特図変短と称することがある。タイマ3に決定されると、特図変動時間が10秒の通常の変動時間(基準となる変動時間)になる。タイマ1~タイマ3では図3に示す装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動パターンはリーチなしになる。タイマ4に決定されると、特図変動時間が12秒の変動時間になり、装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチが選択される。ノーマルリーチとは、一般に2つの図柄表示領域(例えば、図3に示す左右図柄表示領域208a、208c)が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域(例えば中図柄表示領域208b)が変動表示している状態のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄(停止表示している図柄表示領域と等しい図柄)を停止表示すれば所定の大当たり図柄の組合せ(図5(b)に示す“装飾図柄の組合せ1”や“装飾図柄の組合せ2”)を停止表示することとなる状態のことである。タイマ5に決定されると特図変動時間が40秒の変動時間になり、タイマ6に決定されると特図変動時間が50秒の変動時間になる。タイマ5又はタイマ6に決定されると装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動パターンはスーパーリーチが選択される。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの(ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ等)である。なお、リーチにはこの他、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等の特殊変動もあり、単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチと特殊変動を含んだ装飾図柄の変動パターンを意味する。

10

【0131】

20

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

【0132】

タイマ7は特図変動時間が20秒の変動時間になることを表し、タイマ7に決定されると装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動パターンは特殊変動が選択される。ここにいう特殊変動とは、例えば、ロングリーチはずれや、左図柄表示領域208a、右図柄表示領域208c、中図柄表示領域208bの順に装飾図柄を一つずつ停止させる変動である。

30

【0133】

続いて、図6(b)に示す主制御部タイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理(ステップS215)について説明する。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報(オンの場合、データをセットしていることを示す)、ビット11~14はコマンド種別、ビット0~10はコマンドデータ(コマンド種別に対応する所定の情報)で構成している。

【0134】

図8は、コマンド設定送信処理の流れを示すフローチャートである。

【0135】

40

このコマンド設定処理では、まず、上述のRAM308に設けられた事前判定結果記憶部の、最も新しい保留に対応した領域に事前判定結果が記憶されているか否かを判定する(ステップS2151)。ここで事前判定結果が記憶されていれば、事前判定結果コマンドを生成し(ステップS2153)、ステップS2155へ進む。事前判定結果コマンドのコマンドデータには、事前判定の結果(大当たり図柄1なのか大当たり図柄2なのかはずれ図柄なのか)を表す情報を含める。一方、事前判定結果が記憶されていなければ、ステップS2155へ直接進む。

【0136】

ステップS2155では、その他のコマンドを生成する。このステップS2155では、その他のコマンドとして、例えば、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停

50

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、復電コマンド、RAMクリアコマンドなどを生成する。

【0137】

具体的には、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（確変フラグの設定状態を表す情報）、上述のタイマ番号を示す情報等を含ませ、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ませ、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含ませる。また、基本コマンドの場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口230への入賞の有無、第2特図始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含ませる。

10

【0138】

ステップS2155に続くステップS2157では、第1副制御部400に、ステップS2153やステップS2155で生成したコマンドを送信し、コマンド設定送信処理は終了する。第1副制御部400では、受信したコマンド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、受信したコマンド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。

【0139】

なお、図8のフローチャートには図示されていないが、このコマンド設定送信処理では、図4に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

20

【0140】

次に、図6（b）に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップS217）を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、図4に示す情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

30

【0141】

ステップS219では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップS201において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、前面枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。ここで設定したデバイス情報は基本コマンドに含められて、第1副制御部400に送信される。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、表示回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、特図表示装置212、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。

40

【0142】

ステップS219のデバイス監視処理が終了すると、図6（a）に示す主制御部メイン処理に復帰するが、復帰前には、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行う。また、復帰前に、低電圧信号がオンであるか否かを監視して、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）には、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポイントを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行って、その後、主制御部メイン処理に復帰するようにしてもよい。

< 第1副制御部400の処理 >

50

図9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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。

【0146】

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。このコマンド処理については詳しくは後述する。

【0147】

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。この連続演出処理についても、詳しくは後述する。

【0148】

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

【0149】

ステップS313では、更新され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。

【0150】

ステップS315では、更新され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。

【0151】

ステップS317では、更新され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。

【0152】

ステップS319では情報送信処理を行いS303へ戻る。第1副制御部400のRAM408にも、主制御部300のRAM308と同様に送信情報記憶領域が設けられており、ステップS319では、RAM408に設けられた送信情報記憶領域に記憶されている情報を制御コマンドとして第2副制御部500に送信する。

【0153】

次に、図9(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9(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が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ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。

【0154】

次に、図9(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9(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

10

20

30

40

50

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。

【0155】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図9(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。

【0156】

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。

【0157】

図10(a)は、図9(a)に示す第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理におけるコマンド処理のフローチャートである。

【0158】

第1副制御部400におけるコマンド処理では、まず、RAM408のコマンド記憶領域に記憶されている未処理コマンドである事前判定結果コマンド内に、事前判定結果が「はずれ図柄」以外、すなわち事前判定結果が「大当り図柄1」あるいは「大当り図柄2」であることを表す情報が含まれているか否かを判定する(ステップS3071)。第1副制御部400のRAM408には事前予告演出実行フラグと事前予告演出実行禁止フラグが用意されている。ステップS3071における判定で「はずれ図柄」以外であることを表す情報が含まれているという結果であれば、事前予告演出実行フラグの方をオンに設定し(ステップS3072)、ステップS3073へ進む。一方、「はずれ図柄」であることを表す情報が含まれているという判定結果であれば、ステップS3073へ直接進む。

【0159】

ステップS3073では、RAM408のコマンド記憶領域に、特図の図柄変動を停止することを指示する図柄停止コマンドが未処理コマンドとして記憶されているか否かを判定し、記憶されてなければステップS3076へ進み、記憶されていれば今度は事前予告演出実行禁止フラグがオンに設定されているか否かを判定し(ステップS3074)、事前予告演出実行禁止フラグがオフであればステップS3076へ進む。一方、事前予告演出実行禁止フラグがオンであれば、その事前予告演出実行禁止フラグをオフに設定し(ステップS3075)、ステップS3076へ進む。

【0160】

ステップS3076ではその他の処理を行い、コマンド処理を終了し、第1副制御部メイン処理に復帰する。

【0161】

なおここでは、事前判定結果コマンド内に、事前判定結果が「大当り図柄1」あるいは「大当り図柄2」であることを表す情報が含まれていれば100%の確率で事前予告演出実行フラグがオンされるが、その情報が含まれていれば所定の乱数値を取得して、その乱数値を用いた抽選処理を行い、100%未満の特定の確率で事前予告演出実行フラグをオンするようにしてもよい。すなわち、後述する事前予告演出を事前判定結果に基づいて、特定の確率で行う態様であってもよい。また、事前判定結果コマンド内に、事前判定結果が「はずれ図柄」であることを表す情報が含まれている場合であっても、所定の確率(例えば、上記特定の確率未満の確率)で事前予告演出実行フラグをオンするようにしてもよい。こうすることで、後述する事前予告演出の偽の演出が行われることになり、遊技の興趣がより向上する。

【0162】

図10(b)は、図9(a)に示す第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理における演出制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 には演出データが記憶されており、この演出データは、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、あるいは遮蔽装置 2 4 6 等の所定の演出装置を動作させて演出を行うためのデータである。演出データには、事前予告演出禁止情報が付加されているデータと付加されていないデータの 2 種類がある。演出データに事前予告演出禁止情報を付加しておくのは、少なくとも特定の報知中は後述する事前予告演出が開始されないようにするためである。

【 0 1 6 4 】

第 1 副制御部 4 0 0 における演出制御部処理では、まず、受信したコマンドに応じて ROM 4 0 6 から演出データを読み出し、ここで読み出した演出データに事前予告演出禁止情報が付いているか否かを判定する（ステップ S 3 0 9 1）。事前予告演出禁止情報が付加されていれば、事前予告演出実行禁止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 0 9 2）、ステップ S 3 0 9 3 に進み、事前予告演出禁止情報が付加されていなければ、ステップ S 3 0 9 3 に直接進む。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 3 0 9 3 では、事前予告演出実行フラグがオンか否かを判定し、オフであれば、ステップ S 3 0 9 7 に進み、オンであれば、今度は、事前予告演出実行禁止フラグがオフか否かを判定する（ステップ S 3 0 9 4）。事前予告演出実行禁止フラグがオンであれば、ここでもステップ S 3 0 9 7 に進み、反対にオフであれば、ステップ S 3 0 9 5 において、事前予告演出の実行を指示する。例えば、図 3 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 や遮蔽装置 2 4 6 に事前予告演出を行わせる場合には、RAM 4 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に事前予告演出の実行を指示する情報を記憶する。ここで送信情報記憶領域に記憶された事前予告演出の実行を指示する情報は、第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 1 9 において、制御コマンドとして第 2 副制御部 5 0 0 に送信され、装飾図柄表示装置 2 0 8 や遮蔽装置 2 4 6 による事前予告演出が行われる。また、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 に示す演出可動体 2 2 4 に事前予告演出を行わせる場合には、ROM 4 0 6 から読み出した演出データに更新する。ここで更新された演出データは、第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 1 3 ~ S 3 1 7 において用いられ、スピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 等の装飾ランプ、演出可動体 2 2 4 による事前予告演出が行われる。事前予告演出についての詳しい説明は後述する。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 3 0 9 7 ではその他の処理を行い、演出制御処理を終了し、第 1 副制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 6 7 】

図 1 0 に示すコマンド処理および演出制御処理を実行する第 1 副制御部 4 0 0 が、本発明にいう制御手段の一例に相当する。

【 0 1 6 8 】

図 1 1 は、従来の事前予告演出の態様と本実施形態における事前予告演出の態様とを比較して示した図である。

【 0 1 6 9 】

図 1 1 (a) には、特図表示装置 2 1 2 が停止表示しているとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左図柄表示領域 2 0 8 a に「装飾 7」、中図柄表示領域 2 0 8 b に「装飾 6」、右図柄表示領域 2 0 8 c に「装飾 7」がそれぞれ停止表示している様子が示されている。この図 1 1 では、特図表示装置 2 1 2 および装飾図柄表示装置 2 0 8 の様子が 4 段階にわたって示されており、同図 (a) 同図 (b) 同図 (c) 同図 (d) が従来の事前予告演出の態様を示す流れであり、同図 (a) 同図 (e) 同図 (c) 同図 (f) が本実施形態の事前予告演出の態様を示す流れである。

【 0 1 7 0 】

特図表示装置 2 1 2 において特図の変動表示が始まると、装飾図柄表示装置 2 0 8 にお

10

20

30

40

50

いても装飾図柄の変動表示が開始される。以下、装飾図柄表示装置 208 の表示画面に注目して説明を続ける。装飾図柄の変動表示が開始されると、同図 (b) や同図 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の表示画面は、背景画像が真っ黒になり装飾図柄が一旦消える。従来の事前予告演出の態様では、同図 (b) に示すように、ここで装飾図柄表示装置 208 の表示画面の右から左に向かって殿様 (侍) が走るとともに、スピーカ 120 から走っている音が出力される。この殿様が走る映像とスピーカ 120 からの出力音が、事前予告演出 (本発明にいう事前予告報知の一例) に相当する。すなわち、特別図柄保留ランプ 218 に表示されているように、ここでは特図の保留はあと 2 つ残っており、残り 2 つの保留の中に、事前判定結果が特定の結果 (ここでは大当り図柄 1 あるいは大当り図柄 2) になるものが含まれており、事前予告演出は、特図の当否判定結果が特定の当否判定結果になることを事前に予告するための報知になる。この事前予告演出は、残り 2 つの保留の中に含まれている、特定の当否判定結果になる保留に基づく当否判定を行なうよりも前に行われ、遊技の興趣が高められる。

【0171】

その後、背景画像が真っ黒になり装飾図柄が一旦消えた状態のまま、「CHANCE 熱すぎなのか あと 10G」といった文字表示が行われる。背景画像が真っ黒になって装飾図柄が一旦消え、その後に文字表示を行う一連の報知が本発明にいう特定の報知の一例に相当し、背景画像が真っ黒になり装飾図柄が一旦消えてからこの文字表示が行われるまでの期間が本発明にいう特定の期間の一例に相当する。

【0172】

一方、本実施形態の事前予告演出の態様では、同図 (e) に示すように、背景画像が真っ黒になり装飾図柄が一旦消えても、殿様は走らずスピーカ 120 からの音声出力もなく、装飾図柄表示装置 208 の表示画面は背景画像が真っ黒なだけである。本実施形態の第 1 副制御部 400 の ROM 406 には、背景画像が真っ黒になって装飾図柄が一旦消え、その後に文字表示を行う一連の報知を行わせるための演出データが記憶されており、この演出データには事前予告演出禁止情報が付加されている。このため、事前判定結果コマンド内に、事前判定結果が「大当り図柄 1」あるいは「大当り図柄 2」であることを表す情報が含まれていて、事前予告演出実行フラグがオンされても (図 10 (a) に示すステップ S3072)、事前予告演出実行禁止フラグもオンされるため (図 10 (b) に示すステップ S3092)、殿様が走る映像とスピーカ 120 からの出力音による事前予告演出は実行されない。

【0173】

やがて、主制御部 300 から第 1 副制御部 400 へ図柄停止コマンドが送信されてくることにより、図 11 (d) や (f) に示すように、背景画像は装飾図柄の変動開始時と同じ背景画像に戻り、特図表示装置 212 が停止表示するとともに、装飾図柄表示装置 208 の左図柄表示領域 208a に「装飾 5」、中図柄表示領域 208b に「装飾 6」、右図柄表示領域 208c に「装飾 7」がそれぞれ停止表示する。従来の事前予告演出の態様では、殿様が走る映像とスピーカ 120 からの出力音による事前予告演出が、図 11 (b) に示すタイミングで実行されているため、装飾図柄が停止表示したタイミングでは、事前予告演出は行われぬ。

【0174】

一方、本実施形態では、第 1 副制御部 400 が図柄停止コマンドを受信したことにより、事前予告演出実行禁止フラグはオフされる (図 10 (a) に示すステップ S3075)。また、装飾図柄の停止時に装飾図柄表示装置 208 に表示される演出データには事前予告演出禁止情報が付加されておらず、オフされた事前予告演出実行禁止フラグが再びオンされることはなく、事前予告演出実行フラグはオンされているとともに事前予告演出実行禁止フラグはオフされているため、事前予告演出の実行が指示される (図 10 (b) に示すステップ S3095)。この結果、図 11 (f) に示すように、装飾図柄表示装置 208 には殿様が右から左に向かって走る映像が表示されるとともに、スピーカ 120 から走っている音が出力され、事前予告演出が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 5 】

本実施形態によれば、背景画像が真っ黒になって装飾図柄が一旦消え、その後に文字表示を行う一連の報知および事前予告演出のうち的一方が他方を邪魔せずに両方の演出（報知）を際立たせることができる場合がある。この結果、遊技者は複数の報知内容を把握しやすい。また、事前判定結果に基づく事前予告演出により、現在実行中の演出への遊技者の注意が散漫することを防ぎつつ、演出終了後の遊技者の興味低下を防ぐことができる場合がある。

【 0 1 7 6 】

図 1 2 は、図 1 1 (f) に示す事前予告演出の変形例を示す図である。

【 0 1 7 7 】

図 1 2 (a) に示すように、本実施形態では、事前予告演出を実行する際に、本発明にいう特定の報知の一例に相当する、背景画像が真っ黒になって装飾図柄が一旦消え、その後に文字表示を行う一連の報知が実行されていない期間中であれば、若い殿様の大きな画像の表示とスピーカ 1 2 0 からの「タタタッ」という出力音による事前予告演出が行われる。一方、図 1 1 を用いて説明したように、事前予告演出を実行する際に、特定の報知になる一連の報知が実行されている特定の期間中であれば、その特定の期間が終了してから事前予告演出が行われる。この、特定の期間の終了を待って行われる事前予告演出の様子は、特定の期間中に行われる事前予告演出の様と同じであってもよいが、両者の様子を異ならせてもよい。

【 0 1 7 8 】

図 1 2 (b) では、両者の様子を異ならせ、図 1 2 (a) に示す特定の期間中に行われる事前予告演出の様における殿様の画像よりも小さな殿様の画像を用いて、特定の期間の終了を待って事前予告演出を行う。こうすることで、停止表示した装飾図柄の組合せに殿様の画像が重ならず、特図変動遊技の結果を、遊技者にしっかりと報知することができる。

【 0 1 7 9 】

また、図 1 2 (c) でも、両者の様子を異ならせる。すなわち、特定の期間の終了を待って行われる事前予告演出では、若い殿様のキャラクタに代えて歳をとった悪代官のキャラクタが、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の右から左に向かって走るとともに、スピーカ 1 2 0 からは、若い殿様の走る「タタタッ」という音とは異なる「ドタドタ」という走る音が出力される。

【 0 1 8 0 】

以上説明した変形例では、図 1 2 (a) に示す、若い殿様の大きな画像の表示とスピーカ 1 2 0 からの「タタタッ」という出力音が、本発明にいう第 1 の予告報知の一例に相当し、図 1 2 (b) や図 1 2 (c) に示す様子の報知が、本発明にいう第 2 の予告報知の一例に相当する。これらの変形例によれば、遊技者に事前予告演出の開始が遅延されたことを分かりやすく示すことができる場合がある。

【 0 1 8 1 】

また、特定の期間の終了を待って行われる事前予告演出において、特定の期間中に行われる事前予告演出と同じく、若い殿様の大きな画像の表示を行う一方で、スピーカ 1 2 0 からの出力を無しにしてもよい。すなわち、特定の期間中に行われる事前予告演出を音および表示による演出とし、特定の期間の終了を待って行われる事前予告演出を表示のみによる演出としてもよい。特定の報知を行っていない期間中は、遊技者の集中をパチンコ機 1 0 0 に向けさせるように音声による演出を含む演出を実行し、特定の報知の終了後は遊技者は遊技に既に集中していることを踏まえて音声による演出を含まない演出を行うことで、遊技者を遊技に集中させて、遊技の進行をより楽しんでもらえる場合がある。

【 0 1 8 2 】

このように、本来実行されるタイミングとは異なるタイミングで事前予告演出を行う場合、実際に実行されるタイミングに合わせて事前予告演出の様を変化させても良い。例えば、画像の拡大縮小や位置変更、音声の変更、あるいは実行される事前予告演出自体を

10

20

30

40

50

本来実行されるものとは全く別の態様に異ならせても良い。

【 0 1 8 3 】

図 1 3 は、リーチ演出を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われない例を示す図である。

【 0 1 8 4 】

装飾図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左端にはお姫様のキャラクタが表示される。また、そのキャラクタの右横には、特図の保留状況が丸印の表示 C r や三角印の表示 T r によって示されている（図 1 3 (a)）。丸印の表示 C r や三角印の表示 T r は、保留有りを示す表示であり、これらの表示のうち、三角印の表示 T r は、その三角印の表示 T r の保留についての事前判定結果が特定の結果（ここでは大当り図柄 1 あるいは大当り図柄 2 ）になったものであり、特図の当否判定結果が特定の当否判定結果になることを事前に予告するための事前予告演出に相当する。図 1 3 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、丸印の表示 C r が 2 つ示されており、保留が 2 つあることが報知されているが、三角印の表示 T r は示されておらず、事前予告演出は行われていない。

10

【 0 1 8 5 】

やがて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左図柄表示領域 2 0 8 a に「装飾 6 」が停止表示される。この直前に、第 1 特図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に入賞があり、特図の保留が一つ増加し、これまで 2 つしか点灯していなかった特別図柄保留ランプ 2 1 8 が 3 つ点灯する。また、ここで増加した保留についての事前判定結果は特定の結果（ここでは大当り図柄 1 あるいは大当り図柄 2 ）になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、事前予告演出として三角印の表示 T r が追加される。

20

【 0 1 8 6 】

続いて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右図柄表示領域 2 0 8 c に「装飾 4 」が停止表示され、リーチ演出には発展せず、最後に、中図柄表示領域 2 0 8 b に「装飾 3 」が停止表示され、装飾図柄の変動表示が終了する。リーチ演出に発展しなかった場合は、事前予告演出としての三角印の表示 T r は、装飾図柄の変動表示が終了するまで示され続ける。すなわち、特定の報知であるリーチ演出を実行していない期間中であれば、事前予告演出としての三角印の表示 T r を行わせる。

【 0 1 8 7 】

図 1 4 は、リーチ演出を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われた例を示す図である。

30

【 0 1 8 8 】

この図 1 4 に示す例では、装飾図柄の変動表示が開始され、しばらくすると、第 1 特図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に入賞があり、特図の保留が一つ増加する。ここで増加した保留についての事前判定結果は特定の結果（ここでは大当り図柄 1 あるいは大当り図柄 2 ）になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、事前予告演出として三角印の表示 T r が追加されるはずであるが、演出表示領域 2 0 8 d の左端に示されたお姫様のキャラクタが、リーチ演出に発展することを告げ、三角印の表示 T r は行われない（図 1 4 (b) 参照）。また、これまで行われていた丸印の表示 C r も消える。すなわち、特図の保留状況の表示全体が非表示になる。

40

【 0 1 8 9 】

そして、図 1 4 (c) に示すように、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれに「装飾 6 」が停止表示され、リーチ状態になり、お姫様のキャラクタから興趣を向上させる台詞が告げられる。このときにも、三角印の表示 T r の事前予告演出を含めて特図の保留状況の表示は行われない。この例では、リーチ演出に発展することを表示してからリーチ状態が終了するまでが、本発明にいう特定の期間の一例に相当する。

【 0 1 9 0 】

最後に、中図柄表示領域 2 0 8 b に「装飾 6 」が停止表示され、特定の当否判定結果を表す図 5 (b) に示す装飾図柄の組合せ 1 が、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される。中

50

図柄表示領域 208b に「装飾 6」が停止表示されると同時に、特図の保留状況の表示が再開され、三角印の表示 Tr の事前予告演出も行われる。すなわち、事前予告演出を開始するタイミングが特定の報知であるリーチ演出の期間中であれば、そのリーチ演出の期間が終了してから事前予告演出が開始される。言い換えれば、リーチ状態の終了（総ての装飾図柄の停止表示）が、延期後の事前予告演出の実行契機になる。事前予告演出は、装飾図柄の組合せ 1 が所定時間確定表示される間中、行われる。

【0191】

なお、特図の保留状況の表示全体を事前予告演出として扱ってもよい。また、事前予告演出は大当たりする可能性の高い保留を特定できる必要はなく、少なくとも保留内に大当たりとなる可能性の高いものがどこかに含まれていることを遊技者に報知できればよい。すな

10

【0192】

図 15 は、決闘シーンの演出表示を特定の報知とした場合の装飾図柄の変動において、そのリーチ演出が行われるが、はずれの装飾図柄の組合せが表示される例を示す図である。

【0193】

この図 15 に示す例でもリーチ演出に発展するが、ここでは、リーチ演出を特定の報知とは扱わず、主人公の殿様（侍）と敵役との決闘シーンの演出表示を特定の報知として扱い、決闘が始まってから勝負の行方が表示されるまでが、本発明にいう特定の期間の一例に相当する。決闘シーンの演出表示が開始されると、遊技者は、当否判定の結果が特定の

20

【0194】

図 15 (a) には、左図柄表示領域 208a および右図柄表示領域 208c それぞれに「装飾 7」が停止表示され、リーチという文字表示とともにリーチ状態になった様子が示

30

【0195】

この例では、リーチ状態になると、図 15 (b) に示すように、主人公の殿様（侍）と敵役との決闘シーンの演出表示に切り替わり、これまで、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、および右図柄表示領域 208c それぞれに表示されていた装飾図柄の表示は、演出表示領域 208d の右端部分に小さく表示されるようになり、遊技者に決闘シーンの演出表示を楽しんでもらう表示態様になっている。またこの例では、決闘シーンの演出表示に切り替わるタイミングと同時に、第 1 特図始動口 230 あるいは第 2 特図始動口 232 に入賞があり、特図の保留が一つ増加する。図柄変動停止表示が行なわれている期間中であっても、事前判定は実行され、事前予告演出を行なうか否かの決定も行われる。ここで増加した保留についての事前判定結果は特定の結果（ここでは大当たり図柄 1 あるいは大当たり図柄 2）になり、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d の左端部分には、事前予告演出として三角印の表示 Tr が追加されるはずであるが、特定の演出動作（決闘シーンの演出表示）が行われているため、特図の保留状況の表示全体が非表示になり、三角印の表示 Tr も行われない。このように、特図の保留状況の表示全体を消すことで、遊技者の注目を決闘シーンの演出表示に集めることができる。

40

【0196】

同図 (c) では、勝負の行方を表す文字（ここでは「敗北」）が、装飾図柄表示装置 208 の表示画面の中央の上半分に大きく表示されるとともに、演出表示領域 208d の右

50

端部分では、装飾図柄の変動表示が終了し、はずれの装飾図柄の組合せ（「装飾 7」 - 「装飾 6」 - 「装飾 7」）が表示されている。この段階でも、特図の保留状況の表示全体が非表示であり、三角印の表示 T r も行われていない。この結果、遊技者は、勝負の行方を表す表示に集中でき、決闘シーンの演出表示を大いに楽しんでもらうことができる。

【 0 1 9 7 】

勝負の行方を表す文字の表示なされると、今度は、背景画像が決闘シーンの演出表示に切り替わる前と同じ背景画像に戻るとともに、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれに、停止表示した装飾図柄が表示される。同図 (d) には、特定の当否判定結果とは別の当否判定結果を表す、はずれの装飾図柄の組合せである「装飾 7」 - 「装飾 6」 - 「装飾 7」が表示されている。また、背景画像が戻ると同時に、特図の保留状況の表示が再開され、三角印の表示 T r の事前予告演出も行われる。すなわち、事前予告演出を開始するタイミングが特定の報知である決闘シーンの演出表示の期間中であれば、その決闘シーンの演出表示の期間が終了してから事前予告演出が開始される。ここでの事前予告演出も、装飾図柄の組合せ 1 が所定時間確定表示される間中、行われる。なお、特図の保留状況の表示の再開、すなわち事前予告演出の実行タイミングは、当否判定結果がはずれであったことを報知する報知タイミングと同時である他、報知タイミングより後であってもよい。

【 0 1 9 8 】

図 1 5 を用いて説明した例では、特定の当否判定結果とは別の当否判定結果（ここでははずれの当否判定結果）を導出した場合に、当否判定の結果が特定の当否判定結果であると遊技者に期待させる特定の演出動作（ここでは決闘シーンの演出表示）が特定の報知として、上記別の当否判定結果に対応した図柄態様（ここでは「はずれ」の装飾図柄の組合せ）を停止表示する一連の図柄変動停止表示の最中に所定の演出装置（ここでは装飾図柄表示装置 2 0 8 ）で行われる。また、図 1 5 を用いて説明した例では、事前予告演出（ここでは三角印の表示 T r ）を行なうと決定した場合に、特定の演出動作（決闘シーンの演出表示）が行われていることを条件に、その特定の演出動作が終了してから事前予告演出（三角印の表示 T r ）が行われる。図 1 0 に示すコマンド処理および演出制御処理を実行する第 1 副制御部 4 0 0 は、本発明にいう演出制御手段の一例にも相当する。

【 0 1 9 9 】

このように当否判定結果がはずれになる図柄変動停止表示においては、特に、演出で期待感を煽った分、遊技者の失望感が大きいため、当否判定結果がはずれであったことを報知する際に当該図柄変動停止表示以降に期待を持てる図柄変動停止表示がまだあることを事前判定演出により遊技者に伝えることで、遊技者の失望感を軽減することができる場合がある。すなわち、大当たりでないことで、落胆しかける遊技者に別のチャンスが近づいていることを知らせることができ、遊技に対する期待感を持続させられる場合がある。

【 0 2 0 0 】

図 1 6 は、大当たり遊技中の演出表示を特定の報知とした場合の例を示す図である。

【 0 2 0 1 】

図 1 6 (a) には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に、図 5 (b) に示す装飾図柄の組合せ 1（「装飾 6」 - 「装飾 6」 - 「装飾 6」）が停止表示され、特図変動遊技（当否判定）が通常大当りに当選したことが報知されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左端部分には、特図の保留状況の表示がなされ、丸印の表示 C r が 2 つ示されている。

【 0 2 0 2 】

特図変動遊技（当否判定）が通常大当りに当選すると、大当たり遊技が開始され、上述のごとく、図 3 に示す可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 が所定の時間間隔、所定の回数（ここでは 8 回）で開閉する。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 1 6 (b) ~ (g) に示すような大当たり遊技中の演出表示が行われる。

【 0 2 0 3 】

またこの例では、図 1 6 (b) に示すように、大当たり遊技が開始されるとすぐに第 1 特

10

20

30

40

50

図始動口 2 3 0 あるいは第 2 特図始動口 2 3 2 に入賞があり、特図の保留が一つ増加する。ここで増加した保留についての事前判定結果は特定の結果（ここでは大当たり図柄 1 あるいは大当たり図柄 2）になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左端部分には、事前予告演出として三角印の表示 T r が追加されるはずであるが、大当たり遊技中の演出表示中は、特図の保留状況の表示全体が非表示になり、三角印の表示 T r も行われない。

【 0 2 0 4 】

また、この例では、図 1 6 (c) ~ (f) に示すように、大当たり遊技中に確変昇格演出が行われている。やがて、大当たり遊技が終了し、大当たり遊技が終了すると同時に、図 1 6 (h) に示すように、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれに、停止表示した装飾図柄が表示され、この図 1 6 (h) では、特別大当たり（確変大当たり）の装飾図柄の組合せである「装飾 7」-「装飾 7」-「装飾 7」が表示されている。また、装飾図柄の組合せが停止表示され、次の装飾図柄の変動表示が開始される直前に、特図の保留状況の表示が再開され、三角印の表示 T r の事前予告演出も行われる。すなわち、事前予告演出を開始するタイミングが特定の報知である大当たり遊技中の演出表示の期間中であれば、その大当たり遊技中の演出表示の期間が終了してから事前予告演出が開始される。

【 0 2 0 5 】

このように、大当たり遊技中においても機種の世界感に即した画像の表示演出等が実行され、大当たり遊技中の始動領域への入賞に基づく事前予告演出を行った場合に、大当たり遊技中の演出を邪魔する恐れがあるため、大当たり遊技中を事前予告演出禁止期間に定め、大当たり遊技中の始動領域への入賞に基づく事前予告演出は大当たり遊技終了後に実行するようにしている。

【 0 2 0 6 】

なお、以上の説明では、1 回の図柄変動停止表示における特定の期間に限り事前予告演出の実行を禁止する態様であったが、複数回の図柄変動停止表示における所定の図柄変動停止表示の全期間を特定の期間として、所定の図柄変動停止表示の全期間にわたって事前予告演出の実行を禁止してもよい。

【 0 2 0 7 】

また、事前予告演出は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示や、スピーカ 1 2 0 における音声出力の他、図 1 に示す枠ランプ 1 2 2 等の装飾ランプ、図 3 に示す演出可動体 2 2 4 や遮蔽装置 2 4 6 を用いた演出であってもよい。

【 0 2 0 8 】

また、事前予告演出の対象は、遊技者の注目を集める所定期間における遊技球の始動領域進入に基づき増加した保留も含まれる。ここにいう遊技者の注目を集める期間には、リーチ中や、他の所定の演出の実行中や、大当たり遊技中（大当たりラウンド中）や、エラーや警告表示中（例えば「左打ちに戻せ」等。）が含まれる。

【 0 2 0 9 】

さらに、事前予告演出の態様には、図 1 3 ~ 図 1 6 に示す、保留表示を通常の態様と変化させることで行う態様や、図 1 1 に示す音声出力を用いた態様の他、光源点滅を用いた態様であってもよい。

【 0 2 1 0 】

また、実行されている図柄変動停止表示で報知される当否判定の結果に基づいて事前予告報知の実行可否を決定してもよい。例えば、実行されている図柄変動停止表示で報知される当否判定の結果が、遊技者に相対的に不利な所定の第 2 の結果（例えば「はずれ」）である場合には、事前予告報知を行うと決定し、その事前予告報知のタイミング（契機）は、当該当否判定の結果を報知する際（当該当否判定の結果を報知するタイミング（図柄変動停止時）と同一タイミングあるいは当該当否判定の結果を報知するタイミングよりも後のタイミング（停止した図柄の確定表示中））としてもよい。一方、遊技者に相対的に有利な所定の第 1 の結果（例えば「大当たり」）である場合には、事前予告報知を行わない

10

20

30

40

50

と決定してもよいし、行う場合であっても、当該当否判定の結果を報知し始めるタイミング（図柄変動停止時）よりも後のタイミング、あるいは当該当否判定の結果を報知する所定期間経過後のタイミング（停止した図柄の確定表示終了後）に行うようにしたり、大当り遊技の演出が全て終了した時点で行うようにしてもよい。

【0211】

また、本来実行予定の事前予告演出の態様と遊技者の注目を集める期間の終了後に行われる事前予告演出の態様を異ならせてもよい。

【0212】

また、特別大当り遊技終了後および通常大当り遊技終了後はいずれも電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行するようにしてもよい。ここにいう電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了（第2の制御状態の終了）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。制御状態の一つとして電サポ状態を用いる場合には、主制御部300のRAM308に時短フラグを用意しておき、この時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態とする。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/100であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/100に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.5秒の電チュー開放期間が電サポ状態では2秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材2321は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない一对の羽根部材2321が、電サポ状態では2回開く（2秒開放して1秒閉鎖してまた2秒開放）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第2特図始動口232に入球する確率が高まる。また、時短フラグは、大当り遊技中（第2の制御状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当り遊技中に電サポ状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしま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、電サポ状態では、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、電サポ状態としてもよいし、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態としてもよい。電サポ状態は、第3の制御状態あるいは第4の制御状態一例に相当し、非電サポ状態は、第1の制御状態あるいは第5の制御状態の一例に相当する。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可変始動領域である。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り、電サポ状態は、遊技球が始動領域（第2始動領域）へ進入容易な状態（進入容易状態）の一例に相当する。一方、非電サポ状態は、遊技球が始動領域（第2始動領域）へ進入困難な状態（進入困難状態）の一例に相当する。

【0213】

10

20

30

40

50

例えば、図5(a)に示す「特図A」の大当り図柄1(特別大当り図柄)では、次に大当りするまで電サポ状態が維持され、「特図B」の大当り図柄2(通常大当り図柄)では、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持されるようにしてもよい。こうすることで、「特図A」の大当り図柄1は特図高確率普図高確率状態になり、「特図B」の大当り図柄2は特図低高確率普図高確率状態になる。

【0214】

また、「特図A」~「特図C」の他に、短いラウンド数(例えば2R)の大当り図柄をいくつか用意してもよい。例えば、突然確変と称される大当り図柄(特図高確率普図高確率状態)や、突然時短と称される大当り図柄(特図低確率普図高確率状態)や、隠れ確変と称される大当り図柄(特図高確率普図低確率状態)や、突然通常と称される大当り図柄(特図低確率普図低確率状態)を用意してもよい。また、小当り図柄(出玉無し当り)を用意してもよい。さらに、特図のはずれ図柄も複数用意してもよい。

10

【0215】

また、これまで説明した実施形態では、特図の種類は1種類であったが、特図1と特図2というように特図を複数種類設けてもよい。また、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ようにしてもよいし、特図2の抽選結果の報知を、特図1の抽選結果の報知よりも優先して行うようにしてもよい。この場合には、大当り遊技中は、特図2の保留の先読みのみを行ない、特図1の保留の先読みは行なわないようにしてもよいし、第1の制御状態(例えば、電サポ状態)中は、特図2の保留の先読みのみを行ない、特図1の保留の先読みは行なわないようにしてもよいし、常に、特図2の保留の先読みのみを行ない、特図1の保留の先読みは行なわないようにしてもよい。先読みを行わない場合には、予告も行われず、例えば、電サポ中の場合には、特図1の保留の先読みは行なわないようにして、特図1保留に基づく予告演出も行わないようにしてもよい。

20

【0216】

以下、本実施形態について補足する。

【0217】

従来より、所定の期間、始動入球に基づく当否判定の予告演出の実行を禁止する遊技台が知られているが、単に所定の期間が到来したことだけで予告演出を一切行わないようにすると、遊技の興趣を向上させることができない。また、保留表示部を遮蔽する遮蔽部材を備えた遊技台において、その保留表示部により事前判定結果を予告報知する場合には、遮蔽部材によって、保留表示部を遮蔽した状態で、保留表示部による保留表示態様を変化させるものもあるが、遊技者は保留表示態様が増える瞬間を楽しみにしており、この変化を遮蔽してしまえば何ら興趣の向上に役立たない。加えて、遮蔽が行われた際には、遊技者が遮蔽に注目する恐れがあり、現在実行中の演出の妨げになってしまう。また、リーチ状態においては、事前予告報知を通常よりも目立たない態様に変化させる遊技台も知られているが、目立たない態様に変化させるとはいても、特定の報知と事前予告報知が複合していることに変わりはなく、両者が混在して遊技状況を遊技者に分かりやすく知らせることができない場合がある。さらに、ハズレ変動の停止時にチャンス目表示と所定の演出表示により保留内に大当りの可能性が高い変動があることを報知する遊技台もあるが、この報知は常に停止時に行われるものであって、図柄変動中に遊技者を楽しませる機会はない。

30

40

【0218】

これらに対して、上述した実施形態の遊技台では、特定の報知(演出)やの邪魔を避けるために、事前予告演出の開始時期を延期する。また、図柄変動開始に事前予告報知を行うことを決定している必要はなく、図柄変動停止表示の最中に増加した保留に対する事前予告報知も行うことができる。

【0219】

また、本発明は、特図1と特図2というように特図を複数種類設け、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

50

づく抽選（特図1の当否判定）よりも優先して行う遊技台に適用することもできる。すなわち、『遊技球が始動領域（例えば、第1特図始動口230や第2特図始動口232）に進入した場合に、始動情報（例えば、大当たり判定用乱数値および大当たり時特図判定用乱数値のセット）を導出する始動情報導出手段と、前記始動領域のうち第1の始動領域（例えば、第1特図始動口230）に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段が導出した始動情報（例えば、特図1用の乱数値のセット）を所定の上限数（例えば、4つ）まで記憶可能な第1の始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設けた特図1乱数値記憶領域）と、前記始動領域のうち前記第2の始動領域（例えば、第2特図始動口232）に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段が導出した始動情報（例えば、特図2用の乱数値のセット）を所定の上限数（例えば、4つ）まで記憶可能な第2の始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設けた特図2乱数値記憶領域）と、前記第1の始動情報記憶手段および前記第2の始動情報記憶手段のうちの両方に前記始動情報が記憶されている場合には、前記第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、前記第1の始動情報記憶手段および前記第2の始動情報記憶手段のうちの一方に前記始動情報が記憶されている場合には、前記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ように構成された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う当否判定手段と、図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定結果に対応した図柄態様（例えば、図5(a)に示す特図A～特図C）を停止表示する図柄変動停止表示を行う図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214）と、前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に、前記第1の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、前記第1の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（例えば、始動情報に基づく停止図柄を先読みする先読み手段）と、前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に第1の報知態様で行う事前予告手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、前記第1の始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報（例えば、上述の「未判定」になった乱数値のセット）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、前記事前判定手段による前記事前判定には基づかず、かつ該所定の始動情報が前記第1の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記第1の報知態様に関連した第2の報知態様で遊技を演出する事前演出を行う事前演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と備えたことを特徴とする遊技台。』に適用することもできる。

【0220】

このような遊技台によれば、電サポ中に予告に関連した演出が行なわれることで演出効果が向上し、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0221】

なお、上記事前予告手段による報知態様としては、演出表示領域208dに人型の画像を表示することにより行ってもよい。例えば、特図1または特図2の保留数は人型の画像の表示数でそれぞれ報知され、大当たりに当選する確率の高低は当該人型の画像の色彩等で報知するようにしてもよい。こうする場合には、上記第1の報知態様として、ちょんまげをした人型の図柄（以下、「ちょんまげ柄」という。）、迷彩色の人型の図柄（以下、「迷彩柄」という。）、赤色の人型の図柄（以下、「赤色柄」という。）、青色の人型の図柄（以下、「青色柄」という。）、あるいは黒色の人型の図柄（以下、「黒色柄」という。）が表示される。一方、上記第2の報知態様としては、「ちょんまげ柄」を除いた、「迷彩柄」、「赤色柄」、「青色柄」、あるいは「黒色柄」が表示される。

【0222】

また、前記第1の始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設けられた特図1乱数値

10

20

30

40

50

記憶領域)に記憶されている特定の始動情報(例えば、大当りになる乱数値のセット)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特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と前記事前判定手段により事前判定された場合に、前記特定の始動情報よりも後で前記始動情報導出手段により導出された所定の始動情報(例えば、上述の「未判定」になった乱数値のセット)が、前記第1の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記事前演出手段による前記事前演出(例えば、「迷彩柄」、「赤色柄」、「青色柄」、あるいは「黒色柄」を用いた予告報知演出)が行なわれるようにしてもよい。これにより、遊技者に有利な期間中に、遊技者に有利となる権利を複数保留させる可能性を低減させることで、遊技の公平性を担保することができる場合がある。

10

【0223】

さらに、前記当否判定手段による当否判定結果が特定の当否判定結果(例えば、大当り)である場合に、遊技者に対する有利度が第1の有利度である第1の制御状態(例えば、可変入賞口234が非動作状態(扉部材2341が閉状態))から該第1の有利度より有利度が高い第2の有利度である第2の制御状態(例えば、可変入賞口234が動作状態(扉部材2341が開状態))に制御状態を移行させる制御状態移行手段を備え、第1の始動領域(例えば、第1特図始動口230)は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化せず、第2の始動領域(例えば、第2特図始動口232)は、入り口の大きさが第1の大きさ(例えば、羽根部材2321が閉状態)と該第1の大きさより大きい第2の大きさ(例えば、羽根部材2321が開状態)のうちのいずれか一方の大きさからいずれか他方の大きさに変化するように構成され、前記当否判定手段による前記当否判定結果が特定の当否判定(例えば、大当り)のうち特別な当否判定結果(例えば、図5(a)に示す「特図A」の大当り図柄1を停止表示する大当りに当選)であった場合に、前記制御状態移行手段は、所定の第1の始動制御状態(例えば、非電サポ状態)中よりも前記第2の始動領域の入り口が長期間にわたって前記第2の大きさとなる所定の第2の始動制御状態(例えば、電サポ中での電チュー開放延長状態)に前記制御状態を移行させるように構成し、前記第1の始動情報記憶手段に記憶されている特定の始動情報(例えば、大当りになる乱数値のセット)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特定の始動情報に基づいて該当否判定手段が前記特別な当否判定結果を導出すると前記事前判定手段により事前判定された場合に、前記特定の始動情報よりも後で前記始動情報導出手段により導出された所定の始動情報(例えば、上述の「未判定」になった乱数値のセット)が、前記第1の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記事前演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)による前記事前演出(例えば、「迷彩柄」、「赤色柄」、「青色柄」、あるいは「黒色柄」を用いた予告報知演出)が行なわれるようにしてもよい。これにより、特に第2の始動領域に遊技球が進入しやすい期間中に、遊技者に有利となる権利を複数保留させる可能性を低減させることで、遊技の公平性を担保することができる場合がある。

20

30

【0224】

また、所定の閉状態(例えば、扉部材2341が閉状態)および該閉状態よりも遊技球の入賞が容易な所定の開状態(例えば、扉部材2341が開状態)のうちの一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段(例えば、可変入賞口234)を備え、前記第2の制御状態は、前記閉状態から前記開状態に前記可変入賞手段の開閉状態を変化させる動作を含む制御状態(例えば、大当りに当選した状態)と前記第2の始動制御状態(例えば、電サポ状態)を含み、前記第2の制御状態中は、前記事前予告手段(例えば、装飾図柄表示装置208)による前記事前予告報知(例えば、「ちょんまげ柄」、「迷彩柄」、「赤色柄」、「青色柄」、あるいは「黒色柄」を用いた予告報知演出)および前記事前演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)による前記事前演出(例えば、「迷彩柄」、「赤色柄」、「青色柄」、あるいは「黒色柄」を用いた予告報知演出)の両方が行なわれないようにしてもよい。これにより、特に第2の始動領域に遊技球が進入しやすい期間中に、遊技者に有利となる権利を複数保留させる可能性を低減させることで、遊技の公平性を担

40

50

保することができる場合がある。

【 0 2 2 5 】

さらに、前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に、前記第 2 の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特別な始動情報先読手段と、前記第 2 の始動情報記憶手段に記憶されている所定の始動情報（例えば、大当りになる乱数値のセット）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、前記特別な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（例えば、図 5（a）に示す「特図 A」の大当り図柄 1 を停止表示する大当りに当選）を導出するかどうかを事前判定する特別な事前判定手段と、前記特別な事前判定手段による事前判定結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを事前予告するための特別な事前予告報知を、前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に行う特別な事前予告手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、を備え、前記第 2 の始動制御状態中は、前記事前予告手段による前記事前予告報知および前記事前演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）による前記事前演出の両方を行なわれず、前記特別な事前予告手段による前記特別な事前予告報知が行なわれるようにしてもよい。これにより、特に第 2 の始動領域に遊技球が進入しやすい期間中に、遊技者に有利となる権利を複数保留させる可能性を低減させることで、遊技の公平性を担保しつつ、演出効果も保つことで興趣を向上できる場合がある。

10

【 0 2 2 6 】

なお、事前判定をせずに「未判定情報」を主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信するように構成する以外に例えば、パチンコ機 1 0 0 は事前判定を実行するがその判定結果に代えて「未判定情報」を主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信するように構成されていてもよい。さらに、事前判定に基づかずに先読み予告の実行を決定する方法としては、上記のように、例えばパチンコ機 1 0 0 は、主制御部 3 0 0 が事前判定結果を第 1 副制御部 4 0 0 に送信しないこと他に、第 1 副制御部 4 0 0 が受信した事前判定結果を「未判定情報」に置き換えるように構成されていてもよい。

20

【 0 2 2 7 】

また、「第 1 の報知態様」と「第 2 の報知態様」とが同一の態様であるように構成する以外に例えば、パチンコ機 1 0 0 は、「第 1 の報知態様」と「第 2 の報知態様」とが一部異なる態様であったり、全てが異なる態様であったりするように構成されていてもよい。

30

【 0 2 2 8 】

また、保留内に大当り乱数値が見つかった場合だけ偽報知を含む事前予告報知を実行するように構成する以外に例えば、パチンコ機 1 0 0 は、保留内に大当り乱数値が見つからない場合にも偽報知を含む事前予告報知を実行するように構成されていてもよい。

【 0 2 2 9 】

さらに、大当り乱数値より後に保留された始動情報を事前演出に使用するように構成する以外に例えば、パチンコ機 1 0 0 は、大当り乱数値より後に保留された始動情報を事前演出に使用しない、すなわち事前演出（例えば、「迷彩柄」～「黒色柄」を用いた予告報知演出）を実行しないように構成されていてもよい。一例として、パチンコ機 1 0 0 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d に「白色の人型」を表示することにより、保留数のみを報知するように構成されていてもよい。

40

【 0 2 3 0 】

また、大当り乱数値に基づく特図変動遊技中や大当り遊技中に保留された特図 2 変動遊技の事前予告を実行するように構成する以外に例えば、パチンコ機 1 0 0 は、大当り乱数値に基づく特図変動遊技中や大当り遊技中に保留された特図 2 変動遊技の事前予告を実行しないように構成されていてもよい。

【 0 2 3 1 】

さらに、時短状態や電サポ状態の終了直後は、電チューが動作する可能性があるため、パチンコ機 1 0 0 は、時短状態や電サポ状態終了から所定回数（例えば、4 回転）の特図変動遊技の間は、保留された特図 1 変動遊技の先読み情報として未判定情報を主制御部 3

50

00から第1副制御部400に送信するように構成されていてもよい。

【0232】

以下、これまで説明したことに係ることに付記する。

【0233】

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

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

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

10

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

図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を行なう図柄表示手段と、

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、

20

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

前記事前予告報知を行なうか否かを決定する事前予告実行決定手段とを備えた遊技台であって、

前記報知手段は前記事前予告報知以外の所定の報知も実行可能であり、

前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定した場合に、前記報知手段が特定の報知を実行していない期間中であれば、前記事前予告報知を開始し、

30

前記報知手段が前記特定の報知を実行している特定の期間中であれば、該特定の期間が終了してから前記事前予告報知を開始することを特徴とする遊技台。

【0234】

付記1記載の遊技台によれば、特定の報知および事前予告報知のうち的一方が他方を邪魔せずに両方の報知を際立たせることができる場合がある。この結果、遊技状況を遊技者に分かりやすく知らせることができる。

【0235】

(付記2)

付記2に記載の遊技台において、

前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定した場合に、前記報知手段が特定の報知を実行していない期間中であれば、前記事前予告報知として第1の予告報知を開始し、

40

前記報知手段が前記特定の報知を実行している特定の期間中であれば、該特定の期間が終了してから前記事前予告報知として前記第1の予告報知とは態様が異なる第2の予告報知を開始することを特徴とする遊技台。

【0236】

付記2記載の遊技台によれば、遊技者に事前予告報知の開始が遅延されたことを分かりやすく示すことができる場合がある。

【0237】

(付記3)

50

付記 2 に記載の遊技台において、
前記第 1 の予告報知は音および表示によって行なわれる前記事前予告報知であり、
前記第 2 の予告報知は表示によって行なわれる前記事前予告報知であることを特徴とする遊技台。

【 0 2 3 8 】

付記 3 記載の遊技台によれば、特定の報知を行なっていない期間中は、遊技者の集中を遊技台に向けさせるように音の報知を含み、特定の報知の終了後は遊技に既に集中していることを踏まえて音を含まない報知を行うことで、遊技者を遊技に集中させて、遊技の進行をより楽しませられる場合がある。

【 0 2 3 9 】

(付記 4)

付記 1 乃至付記 3 に記載の遊技台において、
前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示を所定の演出動作を実行可能な演出装置と、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果とは別の当否判定結果を導出した場合に、前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示を開始してから、該当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、該当当否判定手段による当否判定結果が前記特定の当否判定結果だと遊技者に期待させる特定の演出動作を前記演出装置に行なわせることが可能な演出制御手段と、を前記報知手段は含み、

前記報知手段による前記特定の報知が、前記演出装置による前記特定の演出動作による報知であることを特徴とする遊技台。

【 0 2 4 0 】

付記 4 記載の遊技台によれば、特定の当否判定結果でないことで、落胆しかける遊技者に別のチャンスが近づいていることを知らせることができ、遊技に対する期待感を持続させられる場合がある。

【 0 2 4 1 】

(付記 5)

付記 4 に記載の遊技台において、
前記演出制御手段が前記演出装置に所定の事前予告動作を行なわせることにより、前記報知手段による前記事前予告報知が行なわれるように構成され、

前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示が行なわれている期間中であっても、遊技球が始動領域に進入したことを条件にして前記始動情報導出手段によって導出された前記始動情報に基づいて、前記事前判定手段による事前判定が行なわれるとともに、該事前判定結果に基づく前記事前予告報知を行なうか否かが前記事前予告実行決定手段によって決定されるように構成され、

該前記事前予告実行決定手段が事前予告報知を行なうと決定した場合に、前記演出装置による前記特定の演出動作が行なわれていることを条件に、該特定の演出動作が終了してから該演出装置に前記事前予告動作を行なわせることを特徴とする遊技台。

【 0 2 4 2 】

付記 5 記載の遊技台によれば、遊技球が始動領域進入時に報知を行なうことで、始動口入賞すなわち当否判定の権利の取得ごとに、該権利に基づく当否判定を予想させることができ、遊技者を遊技に集中させることができる場合がある。ただし、はずれロングリーチなど特定の演出中は、該権利に基づく当否判定の結果の示唆は行なわないことで、複数の報知に遊技者の注意が散らされることを防ぎ、タイミングごとに重要な報知を見せ、かつ報知内容が遊技者に残念な気持ちを与えるような内容であった場合には、すぐに次のチャンスが到来することの示唆をすることで遊技者の期待感を持続させられる場合がある。

【 0 2 4 3 】

(付記 6)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、
前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶

10

20

30

40

50

手段と、

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

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

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

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否かの事前判定を、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、前記当否判定手段による当否判定が行われる前に実行する事前判定手段と、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを事前に予告するための事前予告報知を、所定の報知手段に、該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて行わせる制御手段と、

前記事前予告報知を行なうか否かを決定する事前予告実行決定手段とを備えた遊技台であって、

前記制御手段が、前記報知手段に、前記事前予告報知以外の所定の報知も行わせるものであって、前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定した場合に、特定の報知を実行していない期間中であれば、該事前予告報知を該報知手段に開始させ、該特定の報知を実行している特定の期間中であれば、該特定の期間が終了してから該事前予告報知を該報知手段に開始させるものであることを特徴とする遊技台。

【0244】

ここで、図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を行なう図柄表示手段を備えたものであってもよい。

また、前記当否判定手段による当否判定結果が特定の当否判定結果である場合に、遊技者に対する有利度が第1の有利度である第1の制御状態から該第1の有利度より有利度が高い第2の有利度である第2の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段を備えたものであってもよい。

【0245】

また、前記制御手段は、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出する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事前に予告するための事前予告報知を、所定の報知手段に、該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に該事前判定結果に基づいて行わせるものであってもよい。

【0246】

(付記7)

付記6に記載の遊技台において、

前記制御手段は、

前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定した場合に、前記特定の報知を実行していない期間中であれば、前記報知手段に前記事前予告報知として第1の予告報知を開始させ、該特定の報知を実行している前記特定の期間中であれば、該特定の期間が終了してから該報知手段に該事前予告報知として前記第1の予告報知とは態様が異なる第2の予告報知を開始させるものであることを特徴とする遊技台。

【0247】

(付記8)

付記7に記載の遊技台において、

前記制御手段は、

前記報知手段に、前記第1の予告報知として音および表示による報知を行わせ、前記第2の予告報知として表示による報知を行わせるものであることを特徴とする遊技台。

【0248】

(付記9)

付記6乃至付記8に記載の遊技台において、

10

20

30

40

50

図柄を変動表示した後に前記当否判定手段による当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する、図柄の変動表示開始から停止表示までの一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示中に所定の演出動作を実行可能な演出装置とを備え、

前記制御手段は、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果とは別の当否判定結果を導出した場合に、該当否判定手段による当否判定結果が該特定の当否判定結果であると遊技者に期待させる特定の演出動作を前記特定の報知として、前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示を開始してから該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前記演出装置に行なわせることが可能な演出制御手段を有するものであることを特徴とする遊技台。

10

【0249】

(付記10)

付記9に記載の遊技台において、

前記事前判定手段が、前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示が行なわれている期間中であっても、遊技球が始動領域に進入したことを条件にして前記始動情報導出手段によって導出された前記始動情報に基づいて前記事前判定を実行するものであって、

前記事前予告実行決定手段が、前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示が行なわれている期間中であっても、前記事前予告報知を行なうか否かの決定を行うものであり、

前記演出制御手段が、前記事前予告実行決定手段が事前予告報知を行なうと決定した場合に、前記演出装置に前記特定の演出動作を行わせていることを条件に、該特定の演出動作が終了してから該演出装置に前記事前予告動作を行なわせるものであることを特徴とする遊技台。

20

【0250】

(付記11)

遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記始動領域のうち第1の始動領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第1の始動情報記憶手段と、

前記始動領域のうち前記第2の始動領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記始動情報導出手段が導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な第2の始動情報記憶手段と、

30

前記第1の始動情報記憶手段および前記第2の始動情報記憶手段のうちの両方に前記始動情報が記憶されている場合には、前記第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、前記第1の始動情報記憶手段および前記第2の始動情報記憶手段のうちの一方に前記始動情報が記憶されている場合には、前記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ように構成された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う当否判定手段と、

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

40

図柄を変動表示させた後、前記当否判定手段による当否判定結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を行う図柄表示手段と、

前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に、前記第1の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み手段と、

前記第1の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、前記始動情報先読み手段によって先読みされた該所定の始動情報に基づいて該当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出するかどうかを事前判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて、前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを事前予告するための事前予告報知を、前記当否判定手段が当否

50

判定を行うよりも前に第 1 の報知態様で行う事前予告手段と、

前記第 1 の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、前記事前判定手段による前記事前判定には基づかず、かつ該所定の始動情報が前記第 1 の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記第 1 の報知態様に関連した第 2 の報知態様で遊技を演出する事前演出を行う事前演出手段と

備えたことを特徴とする遊技台。

【 0 2 5 1 】

(付記 1 2)

付記 1 に記載の遊技台において、

前記第 1 の始動情報記憶手段に記憶されている特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特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と前記事前判定手段により事前判定された場合に、

前記特定の始動情報よりも後で前記始動情報導出手段により導出された所定の始動情報が、前記第 1 の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記事前演出手段による前記事前演出が行なわれること

を特徴とする遊技台。

【 0 2 5 2 】

(付記 1 3)

付記 1 1 または 1 2 に記載の遊技台において、

前記第 1 の始動領域は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化せず、

前記第 2 の始動領域は、前記入り口の大きさが第 1 の大きさと該第 1 の大きさより大きい第 2 の大きさのうちのいずれか一方の大きさからいずれか他方の大きさに変化するように構成され、

前記当否判定手段による前記当否判定結果が特定の当否判定のうち特別な当否判定結果であった場合に、

前記制御状態移行手段は、所定の第 1 の始動制御状態中よりも前記第 2 の始動領域の入り口が長期間にわたって前記第 2 の大きさとなる所定の第 2 の始動制御状態に前記制御状態を移行させるように構成し、

前記第 1 の始動情報記憶手段に記憶されている特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特定の始動情報に基づいて該当否判定手段が前記特別な当否判定結果を導出すると前記事前判定手段により事前判定された場合に、

前記特定の始動情報よりも後で前記始動情報導出手段により導出された所定の始動情報が、前記第 1 の始動情報記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記事前演出手段による前記事前演出が行なわれること

を特徴とする遊技台。

【 0 2 5 3 】

(付記 1 4)

付記 1 3 に記載の遊技台において、

所定の閉状態および該閉状態よりも遊技球の入賞が容易な所定の開状態のうち的一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段を備え、

前記第 2 の制御状態は、前記閉状態から前記開状態に前記可変入賞手段の開閉状態を変化させる動作を含む制御状態と前記第 2 の始動制御状態を含み、

前記第 2 の制御状態中は、前記事前予告手段による前記事前予告報知および前記事前演出手段による前記事前演出の両方を行なわれないこと

を特徴とする遊技台。

【 0 2 5 4 】

(付記 1 5)

10

20

30

40

50

付記 13 または 14 に記載の遊技台において、

前記当否判定手段が当否判定を行うよりも前に、前記第 2 の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特別な始動情報先読手段と、

前記第 2 の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、前記特別な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特別な事前判定手段と、

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

前記第 2 の始動制御状態中は、前記事前予告手段による前記事前予告報知および前記事前演出手段による前記事前演出の両方が行なわれず、前記特別な事前予告手段による前記特別な事前予告報知が行なわれること

を特徴とする遊技台。

(付記 16)

遊技球が始動領域に進入したことを条件にして、始動情報を導出する始動情報導出手段と、

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

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

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

、
装飾図柄の変動表示を行った後に前記当否判定手段による当否判定結果に対応した装飾図柄態様を停止表示する演出表示手段と、

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、

前記当否判定手段が特定の当否判定結果を導出するか否かの事前判定を、前記始動情報先読手段によって先読みされた所定の始動情報に基づいて、前記当否判定手段による当否判定が行われる前に実行する事前判定手段と、

前記当否判定手段が前記特定の当否判定結果を導出することを事前に予告するための事前予告報知を、前記演出表示手段に、該当否判定手段が当否判定を行なうよりも前に前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて行わせる制御手段と、

前記事前予告報知を行なうか否かを決定する事前予告実行決定手段と、
を備えた遊技台であって、

前記演出表示手段が、前記装飾図柄の変動表示の最中に、該装飾図柄の変動表示を演出する特定のリーチ演出画像を表示するものであって、該特定のリーチ演出画像を非表示の状態では、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分の保留表示を表示し、

前記制御手段は、前記演出表示手段が前記特定のリーチ演出画像を非表示の状態、前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なわないと決定したことに基づいて前記保留表示を第一の態様で該演出表示手段に表示させ、該事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行うと決定したことに基づいて該保留表示を第二の態様で該演出表示手段に表示させ、該第二の態様で該保留表示を表示させることで該演出表示手段に該事前予告報知を行わせ、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を表示している状態では、該保留表示を該演出表示手段に表示させず、該演出表示手段が該特定のリーチ演出画像を非表示の期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が該事前予告報知を行なうと決定したことに基づいて、該保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を該第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものであって、

前記事前判定手段は、前記装飾図柄の変動表示の最中に前記特定のリーチ演出画像が前

10

20

30

40

50

記演出表示手段に表示されていることで前記保留表示が行われていない保留表示非表示期間中であっても、遊技球が前記始動領域に進入したことを条件にして前記始動情報導出手段によって導出された始動情報に基づいて前記事前判定を実行するものであり、

前記事前予告実行決定手段は、前記保留表示非表示期間中であっても、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記事前予告報知を行なうか否かの決定を行うものであり、

前記制御手段は、前記保留表示非表示期間中に、遊技球が前記始動領域に一球進入したことを条件に前記事前予告実行決定手段が前記事前予告報知を行なうと決定していたことに基づいて、当該保留表示非表示期間中に表示されていた前記特定のリーチ演出画像が非表示になってから次の装飾図柄の変動表示が開始するまでの間に、前記保留表示の個数を一つ増加させるとともに増加させた保留表示の態様を前記第二の態様で前記演出表示手段に表示させるものである

ことを特徴とする遊技台。

【符号の説明】

【 0 2 5 5 】

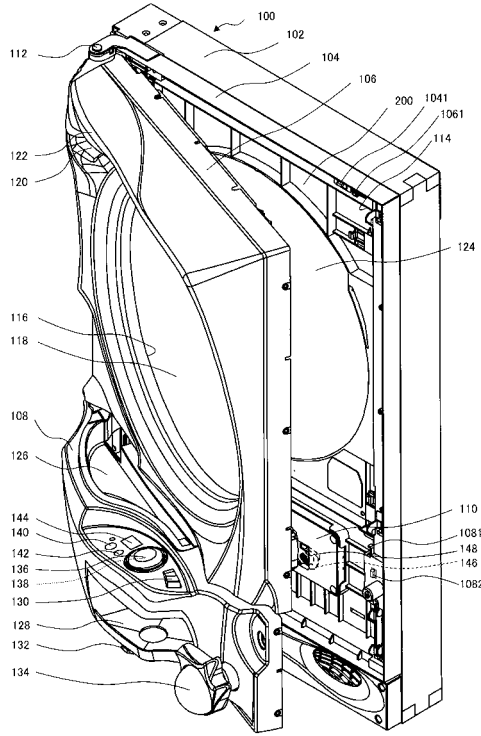
1 0 0	パチンコ機	
1 2 0	スピーカ	
2 0 8	装飾図柄表示装置	
2 1 2	特図表示装置	
2 3 0	第1特図始動口	20
2 3 2	第2特図始動口	
2 3 4	可変入賞口	
3 0 0	主制御部	
3 0 4	C P U	
3 0 6	R O M	
3 0 8	R A M	
4 0 0	第1副制御部	
4 0 4	C P U	
4 0 6	R O M	
4 0 8	R A M	30
5 0 0	第2副制御部	
6 0 0	払出制御部	

10

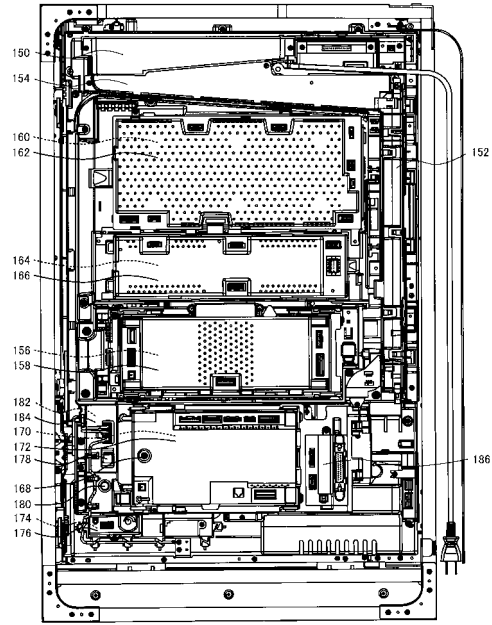
20

30

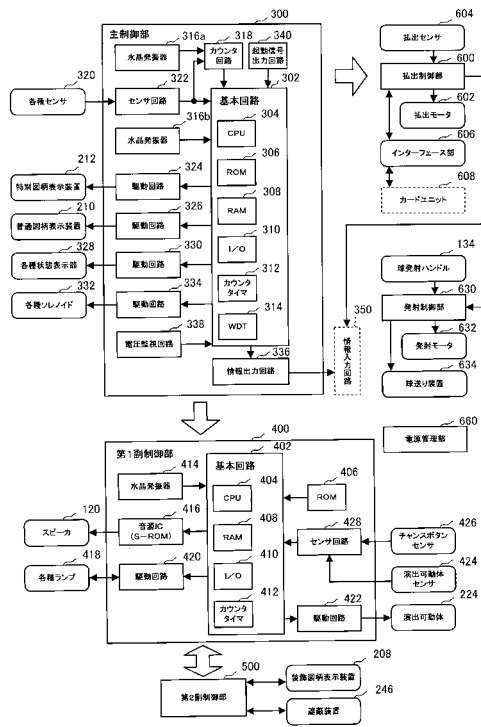
【図1】



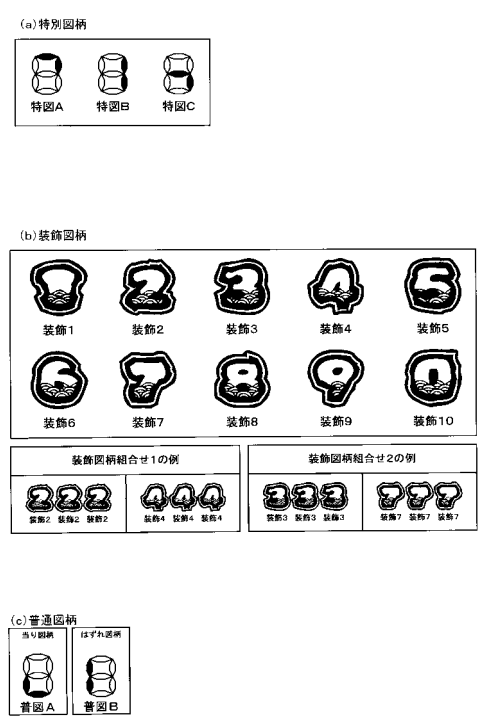
【図2】



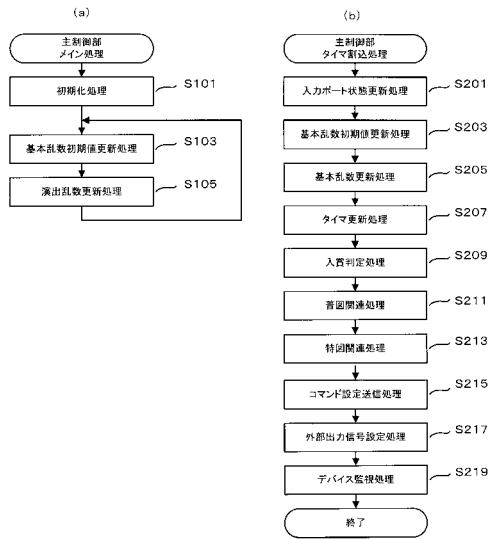
【図4】



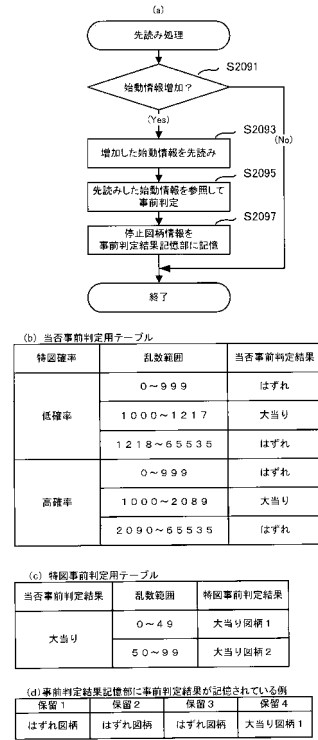
【図5】



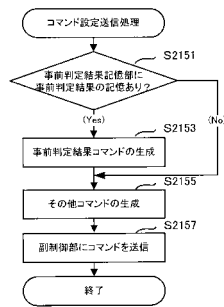
【図6】



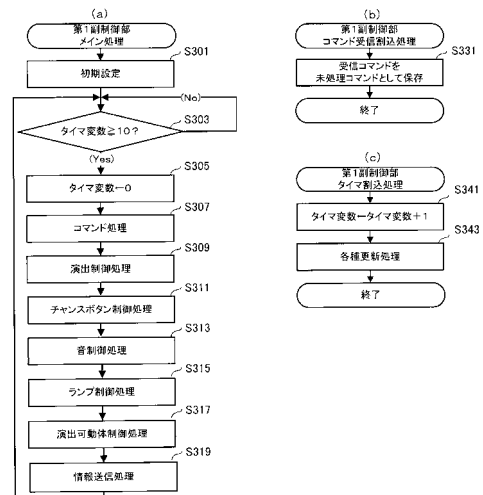
【図7】



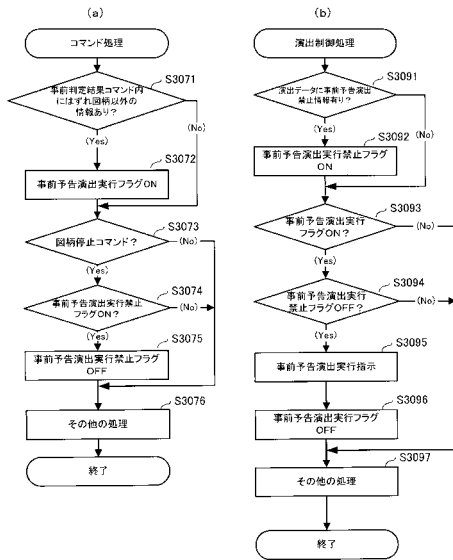
【図8】



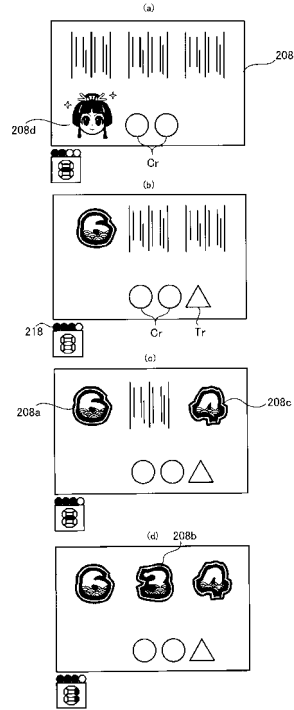
【図9】



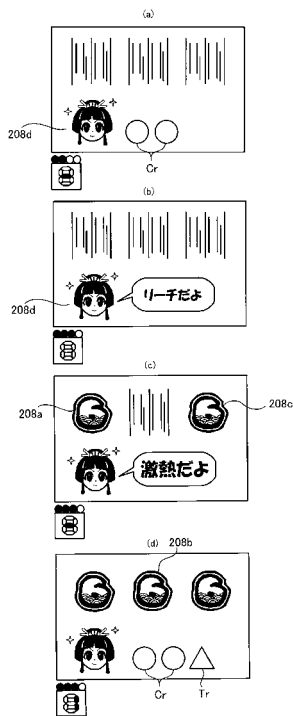
【図10】



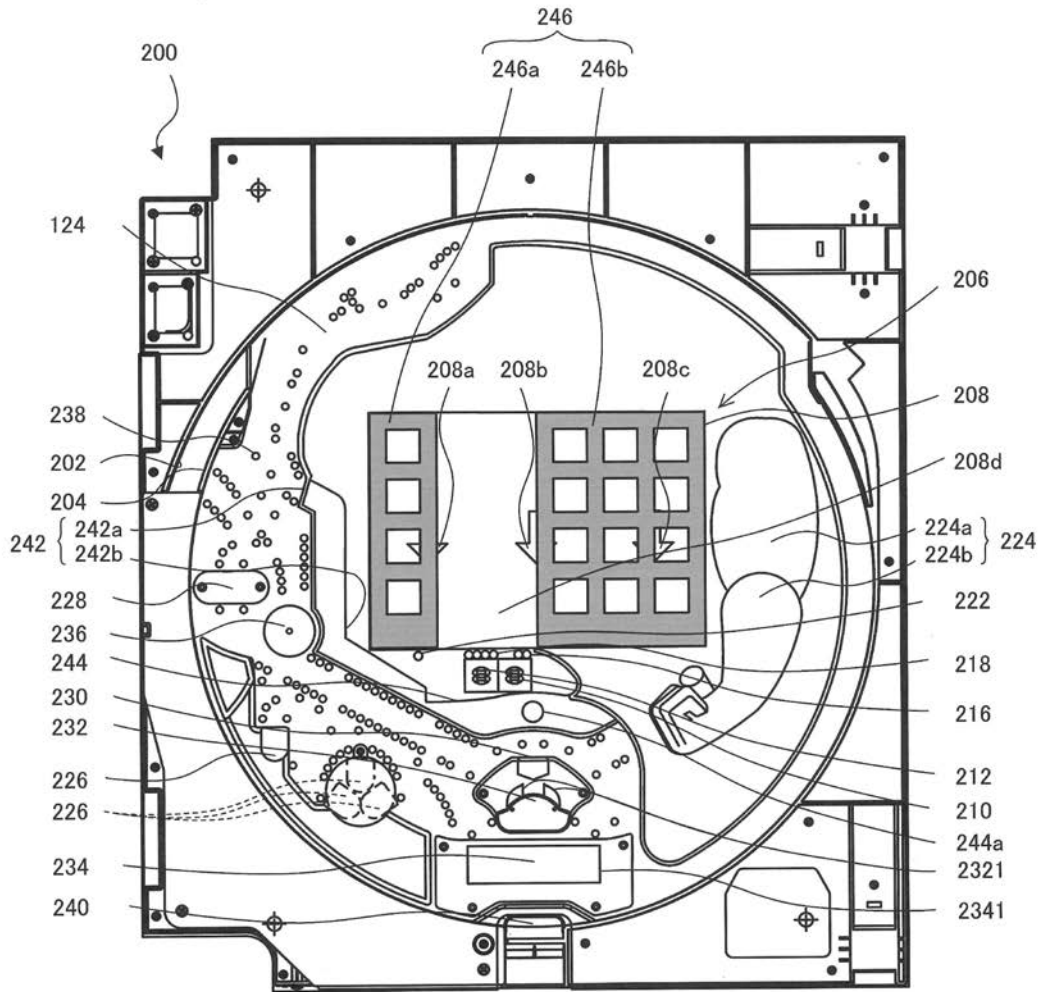
【図13】



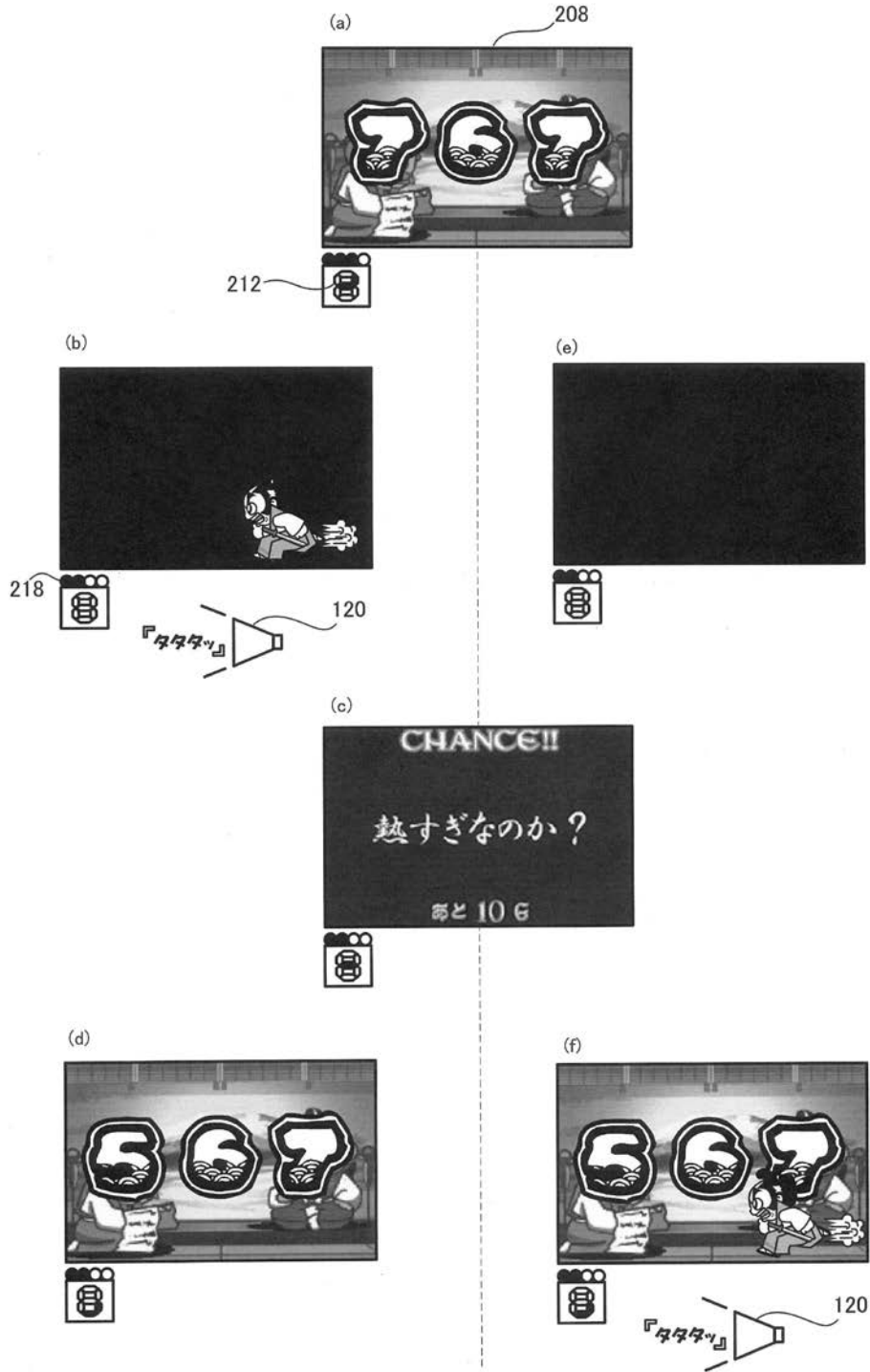
【図14】



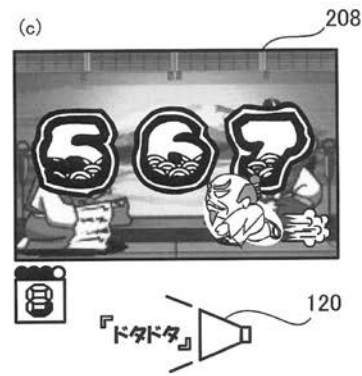
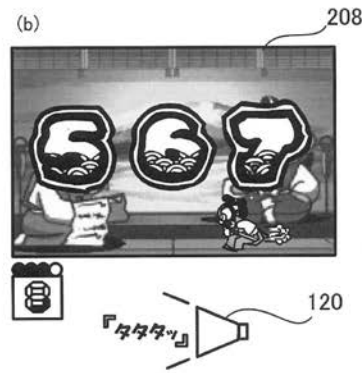
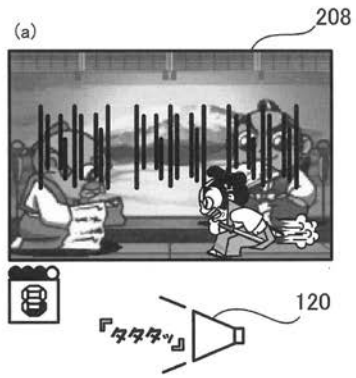
【 図 3 】



【図 11】



【 図 1 2 】



【 図 15 】



【図16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-000441(JP,A)
特開2003-144708(JP,A)
特開2009-268609(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04