

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5401730号
(P5401730)

(45) 発行日 平成26年1月29日 (2014. 1. 29)

(24) 登録日 平成25年11月8日 (2013. 11. 8)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 14 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2012-156211 (P2012-156211)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成24年7月12日 (2012. 7. 12)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2010-158796 (P2010-158796)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100107102
原出願日	平成20年10月17日 (2008. 10. 17)		弁理士 吉延 彰広
(65) 公開番号	特開2012-223599 (P2012-223599A)	(72) 発明者	倉根 圭太
(43) 公開日	平成24年11月15日 (2012. 11. 15)		東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
審査請求日	平成24年7月14日 (2012. 7. 14)		式会社大都技研内
		審査官	土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、

制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記制御手段は、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示」という。）の制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）の制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行するものであり、

前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄変動表示の開始が保留されてい

10

20

ることを少なくとも含み、

前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含み、

前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含み、

前記先読み予告手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、割込図柄変動表示の実行中に、前記連続予告を少なくとも継続するものであり、

前記割込図柄変動表示とは、前記連続予告が開始されてから、該連続予告を終了させる予定の前記第一の図柄変動表示が開始されるまでに、少なくとも二つの条件の成立があった場合に開始される前記第二の図柄変動表示のことであり、

前記二つの条件のうちの少なくとも一つの条件は、前記第二の保留条件であり、

前記二つの条件のうちの少なくとも一つの条件は、前記第二の保留消化条件であり、

前記第一の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも表示可能な第一の保留表示手段を少なくとも備え、

前記第一の保留表示手段は、保留アイコンの数によって、保留数を少なくとも示すことが可能なものであり、

前記保留数とは、前記第一の図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、

前記連続予告は、前記保留アイコンの表示態様によって少なくとも実行可能なものであり

、
前記先読み予告手段は、前記保留アイコンとは別の画像によって前記先読み予告を行うことも可能なものである、

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、

前記第二の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも表示可能な第二の保留表示手段を備え、

前記第二の保留表示手段は、保留アイコンの数によって、前記第二の図柄変動表示の開始が保留されている数を少なくとも示す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 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記連続予告と前記別の画像による前記先読み予告を並列的に少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記連続予告を実行していない期間中に、前記別の画像による前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記別の画像による前記先読み予告を実行していない期間中に、前記連続予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記別の画像による前記先読み予告も複数回の図柄変動表示に亘って少なくとも実行可能なものである、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、当否判定を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の図柄変動表示は、前記当否判定の結果に対応する図柄態様の停止表示を少なくとも含むものであり、

前記第二の図柄変動表示は、前記当否判定の結果に対応する図柄態様の停止表示を少なくとも含むものであり、

前記先読み予告手段は、前記停止表示よりも前に、前記当否判定の結果を少なくとも予告可能なものである、

10

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

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

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

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

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別の基板により構成されており、

20

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段から受信した前記コマンドに基づいて、前記先読み予告を行うかどうかを判定する判定手段を少なくとも含むものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 9】

請求項 7 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果となる場合であり、且つ第一の予告実行条件の成立があった場合に、成り立つものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 9 に記載の遊技台であって、

30

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 11】

請求項 9 又は 10 に記載の遊技台であって、

前記先読み予告手段は、前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果とは別の当否判定結果となる場合であり、且つ第二の予告実行条件の成立があった場合に、成り立つものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

40

請求項 11 に記載の遊技台であって、

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

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 13】

請求項 1 乃至 12 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記連続予告は、複数回の図柄変動表示の実行中に継続的に行われるものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 14】

請求項 1 乃至 13 のうちいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

50

前記遊技台は、ぱちんこ機である、
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所定時間変動して、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。

【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、図柄が変動を終了するよりも前に、変動後の図柄が特定図柄態様となることを遊技者に予め報知する遊技台が知られている（例えば、特許文献1参照）。上記特許文献1記載の遊技台では、図柄の変動を単に行うだけでなく、変動後の図柄が当り図柄態様となることを遊技者に予め報知するため、遊技者に期待感を持たせることが可能になるなど興趣を向上させることができる程度可能となったが、さらに、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持続させることができるようにしなければ、遊技者にすぐに飽きられてしまうといった恐れがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開平3-73180号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

従来の遊技台は、先読み予告に改良の余地がある。

【0008】

本発明は上記事情に鑑み、先読み予告に特徴を持った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、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段と、

制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記制御手段は、前記第一の図柄表示手段による図柄変動表示（以下、「第一の図柄変

動表示」という。）の制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の図柄表示手段による図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）の制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄変動表示の開始を保留する制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行するものであり、

前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄変動表示を開始させる制御を少なくとも実行するものであり、

前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含み、

前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄変動表示の開始が保留されていないことを少なくとも含み、

前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも含み、

前記先読み予告手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、割込図柄変動表示の実行中に、前記連続予告を少なくとも継続するものであり、

前記割込図柄変動表示とは、前記連続予告が開始されてから、該連続予告を終了させる予定の前記第一の図柄変動表示が開始されるまでに、少なくとも二つの条件の成立があった場合に開始される前記第二の図柄変動表示のことであり、

前記二つの条件のうちの少なくとも一つの条件は、前記第二の保留条件であり、

前記二つの条件のうちの少なくとも一つの条件は、前記第二の保留消化条件であり、

前記第一の図柄変動表示の開始が保留されていることを少なくとも表示可能な第一の保留表示手段を少なくとも備え、

前記第一の保留表示手段は、保留アイコンの数によって、保留数を少なくとも示すことが可能なものであり、

前記保留数とは、前記第一の図柄変動表示の開始が保留されている数のことであり、

前記連続予告は、前記保留アイコンの表示態様によって少なくとも実行可能なものであり、

前記先読み予告手段は、前記保留アイコンとは別の画像によって前記先読み予告を行うことも可能なものである、

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、先読み予告に特徴を持った遊技台を実現できる。

【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】遊技盤102を正面から見た略示正面図である。

【図3】（a）は特図の停止表示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4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図5】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6】主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】第1特図始動口126に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8】第 2 特図始動口 1 2 8 に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】普図始動口 1 2 4 および可変入賞口 1 3 0 に関する入賞受け付け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 10】タイマグループ決定テーブルを示す図である。

【図 11】(a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された事前予告決定テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された予告回数決定テーブルを示す図である。

【図 12】主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された偽事前予告決定テーブルを示す図である。

10

【図 13】主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 2 関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】(a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している大当たり判定テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時のラウンド抽選判定テーブルを示す図であり、(c) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブルを示す図であり、(d) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時の普図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【図 15】(a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されたタイマ番号決定テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された擬似連タイマ番号決定を示す図である。

20

【図 16】擬似連が 1 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図 17】擬似連が 2 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図 18】擬似連が 3 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【図 19】主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 1 関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】(a) は副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) はコマンド入力処理の流れを示すフローチャートであり、(c) は図柄停止処理の流れを示すフローチャートであり、(d) はストロブ割り込み処理の流れを示すフローチャートであり、(e) はチャンスボタン割り込み処理の流れを示すフローチャートであり、(f) は変数更新割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 21】特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【図 22】変動パターン選択処理における一部の流れを示すフローチャートである。

【図 23】変動パターン選択処理における残りの部分の流れを示すフローチャートである。

【図 24】(a) ははずれフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、(b) は 1 5 R 大当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、(c) は、小当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、(d) は、2 R 大当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものである。

40

【図 25】(a) は、図 2 4 を用いて選択した変動番号が変動 1 , 2 6 , 2 7 である場合に使用し、停止させる装飾図柄の組合せの種類を決定するための図柄決定テーブルの一例を示した図であり、(b) は変動 2 ~ 変動 5 に対応する図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図 26】(a) は変動 1 0 , 1 3 , 1 4 , 1 8 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものであり、(b) は変動 1 1 , 1 5 , 1 6 , 1 9 , 1 7 , 2 0 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものであり、(c) は変動 2 1 ~ 2 4 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものであり、(d) は変動 2 5 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。

【図 27】リーチなしにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

50

- 【図 28】ノーマルリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 29】ロングリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 30】全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 31】特別全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 32】ダブルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 33】トリプルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 34】特別マルチラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。
- 【図 35】ノーマル逆転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。 10
- 【図 36】ノーマル再変動リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。
- 【図 37】リーチなしにおける装飾図柄の変動において、2 R 時短無し特別大当たりに当選するときの様子を段階的に示す図である。
- 【図 38】図 32 に示すダブルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。
- 【図 39】図 33 に示すトリプルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当りに当選するときの様子を段階的に示す図である。
- 【図 40】(a) は、隠れ確変と称される 2 R 大当たりにおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れを示す図であり、(b) は、隠れ確変と称される 2 R 大当たりや突然通常と称される 2 R 大当たりに当選した場合、あるいは小当たりでタイマ 1 に決定された場合の、可変入賞口 130 の扉部材 1301 の開放態様と、特定演出の表示態様を示す図である。 20
- 【図 41】小当たりでタイマ 1 に決定された場合の、可変入賞口 130 の扉部材 1301 の開放態様と、特定演出の表示態様の変形例を示す図である。
- 【図 42】図 15 (a) に示すタイマグループを用いて予告報知を行う例を説明するための図である。
- 【図 43】図柄の変動開始と同時に予告報知を開始し、左図柄表示領域 110 a の装飾図柄が停止表示前に予告報知を終了する例を説明するための図である。 30
- 【図 44】連続予告において、途中の図柄変動に長時間の図柄変動が入る場合の予告報知を説明するための図である。
- 【図 45】図 23 に示すステップ S509 における副制御部の抽選に基づく擬似連を行った場合の予告報知の例を示す図である。
- 【図 46】副制御部の抽選に基づく擬似連における仮停止を予告報知として行った場合の例を示す図である。
- 【図 47】遊技状態に応じて予告報知の演出内容が異なる場合の一例を示す図である。
- 【図 48】予告報知を行う手段を追加した例を示す図である。
- 【図 49】可動物で予告報知を行う例を示す図である。
- 【図 50】勝負演出への移行で予告報知を行う例を示す図である。 40
- 【図 51】第 1 特図表示装置 198、第 2 特図表示装置 114、および装飾図柄表示装置 110 それぞれにおける入賞順変動の流れを示す図である。
- 【図 52】本実施形態の変動パターン選択処理の変形例における一部の流れを示すフローチャートである。
- 【図 53】第 2 実施形態における特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 54】図 53 に示す予告報知演出データ設定処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 55】第 2 実施形態の変動パターン選択処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 56】図 54 に示す予告報知演出データ設定処理の第 1 変形例の流れを示すフローチャートである。 50

【図５７】図５４に示す予告報知演出データ設定処理の第２変形例の流れを示すフローチャートである。

【図５８】図５４に示す予告報知演出データ設定処理の第３変形例の流れを示すフローチャートである。

【図５９】第３実施形態における特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【図６０】副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶された予告回数決定テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

以下、図面を用いて、本発明の第１実施形態に係るパチンコ機（遊技台）について詳細に説明する。

【００１３】

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

【００１４】

パチンコ機１００は、ガラス製または樹脂製の透明板部材１５２および透明部材保持枠１５４からなるガラス枠１５６の奥側に、その透明板部材１５２を通して視認可能に配設した後述する遊技盤（盤面）１０２を備えている。この遊技盤１０２は、外枠１０１に対して開閉自在に設けられた内枠１０３に取り付けられている。なお、いずれも図示省略したが、パチンコ機１００には、ガラス枠１５６が開放したことを検知するガラス枠開放センサや、内枠１０３が開放したことを検知する内枠開放センサが設けられている。

【００１５】

ガラス枠１５６の下方には、後述する発射モータ６０２によって回転する発射杆１３８と、この発射杆１３８の先端部に取り付けて球を後述する遊技領域１０４に向けて打ち出す発射槌１４０と、この発射槌１４０によって打ち出す球を後述する外レール１０６に導くための発射レール１４２と、球を一時的に貯留すると共に、貯留している球を順次、発射レール１４２に供給するための貯留皿１４４と、遊技者による押下操作が可能であり、所定の時期にその操作を検出した場合に後述する装飾図柄表示装置１１０等による演出表示を変化させるためのチャンスボタン１４６を配設している。

【００１６】

また、発射杆１３８および発射槌１４０の下方には、発射杆１３８を制御して遊技領域１０４に向けて球の発射強度の操作を行うための操作ハンドル１４８を配設していると共に、貯留皿１４４の下方には、貯留皿１４４に貯留できない溢れ球を貯留するための下皿１５０を設けている。貯留皿１４４と下皿１５０を結ぶ内部経路の下皿近傍には、不図示の下皿満タンセンサが設けられている。下皿満タンセンサから下皿１５０が満杯になると下皿満タンエラーが出力される。

【００１７】

図２は、遊技盤１０２を正面から見た略示正面図である。

【００１８】

遊技盤１０２には、外レール１０６と内レール１０８とを配設し、遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある。）が転動可能な遊技領域１０４を区画形成している。

【００１９】

遊技領域１０４の略中央には、演出装置２００を配設している。この演出装置２００には、略中央に横長の装飾図柄表示装置１１０を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置１１２と、２種類の特別図柄表示装置である第１特別図柄表示装置１９８および第２特別図柄表示装置１１４と、普通図柄保留ランプ１１６と、２種類の特別図柄保留ランプである第１特別図柄保留ランプ１９９および第２特別図柄保留ランプ１１８と、高確中ランプ１２０を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

10

20

30

40

50

【0020】

演出装置200は、可動部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。

【0021】

装飾図柄表示装置110は、装飾図柄(図3(b)参照)ならびに演出に用いる様々な画像を表示する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110は、表示画面を、左図柄表示領域110a、中図柄表示領域110b、右図柄表示領域110cおよび演出表示領域110dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域110a、中図柄表示領域110bおよび右図柄表示領域110cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域110dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域110a、110b、110c、110dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置110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110は、液晶表示装置に代えて、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、EL(Electro Luminescence)表示装置、ドラム式表示装置、リーフ式表示装置等他の表示デバイスを採用してもよい。

10

【0022】

普図表示装置112は、普図(図3(c)参照)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198および第2特図表示装置114はいずれも、特図(図3(a)参照)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。以下、第1特図表示装置198によって表示される図柄を特図1と称するとともに、第2特図表示装置114によって表示される図柄を特図2と称することがある。これらの第1特図表示装置198および第2特図表示装置114が、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110に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置198および第2特図表示装置114に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄である。

20

【0023】

普図保留ランプ116は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を2つまで保留することを可能としている。特図1保留ランプ199は、保留している特図1変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図1変動遊技を4つまで保留することを可能としている。特図2保留ランプ118は、保留している特図2変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図2変動遊技も4つまで保留することを可能としている。高確中ランプ120は、遊技状態が特図高確率状態(後述する大当り遊技の当選確率を通常確率よりも高く設定した遊技状態)であること、または特図高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を特図低確率状態(後述する大当り遊技の当選確率を通常確率に設定した遊技状態)から特図高確率状態にする場合に点灯し、特図高確率状態から特図低確率状態にする場合に消灯する。

30

【0024】

また、演出装置200の周囲には、一般入賞口122と、普図始動口124と、第1特図始動口126と、第2特図始動口128と、可変入賞口130を配設している。一般入賞口122は、本実施形態では遊技盤102に複数配設しており、この一般入賞口122へ遊技球が進入(入球)したことを所定の球検出センサ(一般入賞口センサ)が検出した場合(一般入賞口122に入賞した場合)、後述する払出装置552を駆動し、所定の個数(本実施形態では10個)の球を賞球として図1に示す貯留皿144に排出する。貯留皿144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122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。

40

50

【 0 0 2 5 】

普図始動口 1 2 4 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる。この普図始動口 1 2 4 へ進入（入球）した球は、遊技領域のうち、その普図始動口 1 2 4 からつながる所定領域を通過する。この普図始動口 1 2 4 に入球した球は一般入賞口 1 2 2 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。遊技盤 1 0 2 には、上記所定領域を通過する球を検出する所定の球検出センサ（ゲートセンサ）が設けられており、そのゲートセンサが遊技球を検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置 1 1 2 による普図変動遊技を開始する。

【 0 0 2 6 】

第 1 特図始動口 1 2 6 は、本実施形態では遊技盤 1 0 2 の中央に 1 つだけ配設している。第 1 特図始動口 1 2 6 へ遊技球が進入（入球）したことを所定の球検出センサ（第 1 始動口センサ）が検出した場合、後述する払出装置 5 5 2 を駆動し、所定の個数（本実施形態では 3 個）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 1 4 4 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 1 9 8 による特図 1 変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 1 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。

【 0 0 2 7 】

第 2 特図始動口 1 2 8 は、本実施形態では第 1 特図始動口 1 2 6 の真下に 1 つだけ配設している。第 2 特図始動口 1 2 8 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 1 2 8 1 が設けられており、一对の羽根部材 1 2 8 1 と第 2 特図始動口 1 2 8 を併せて、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれることがある。一对の羽根部材 1 2 8 1 は、第 2 特図始動口 1 2 8 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 1 2 8 1 が閉鎖したままでは第 2 特図始動口 1 2 8 への入球は不可能である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 1 1 2 が当たり図柄を停止表示した場合には、一对の羽根部材 1 2 8 1 が所定の時間間隔で所定回数開閉し、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入球が可能になる。第 2 特図始動口 1 2 8 へ遊技球が進入（入球）したことを所定の球検出センサ（第 2 始動口センサ）が検出した場合、後述する払出装置 5 5 2 を駆動し、所定の個数（本実施形態では 5 個）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 1 4 4 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 1 1 4 による特図 2 変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 1 2 8 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【 0 0 2 8 】

以上説明した第 1 特図始動口 1 2 6 や第 2 特図始動口 1 2 8 が、本発明にいう始動口の一例に相当する。なお、本発明にいう始動口は、いわゆるゲートといった所定領域を球が通過するものであってもよい。

【 0 0 2 9 】

可変入賞口 1 3 0 は、本実施形態では遊技盤 1 0 2 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 1 3 0 は、ソレノイドによって開閉自在な扉部材 1 3 0 1 によって入球可能状態になったり、入球不能状態になったりする。すなわち、その扉部材 1 3 0 1 の閉鎖中は可変入賞口 1 3 0 への入球は不可能であるが、特図 1 変動遊技に当選し、第 1 特図表示装置 1 9 8 が大当たり図柄を停止表示した場合、または、特図 2 変動遊技に当選し、第 2 特図表示装置 1 1 4 が大当たり図柄を停止表示した場合には、扉部材 1 3 0 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、可変入賞口 1 3 0 への入球が可能になる。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、扉部材が、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1 . 5 秒の開閉動作（ただし可変入賞口 1 3 0 に 1 0 個目の入球があった時点で閉鎖）を、1 5 回連続で行う場合（以下、この場合を 1 5 ラウンドと称する）と、開放時間 0 . 9 秒、閉鎖時間 0 . 2 秒の開閉動作を、2 回連続で行う場合（以下、この場合を 2 ラウンドと称する）とがある。可変入賞口 1 3 0 は大入賞口と呼ばれることがあり、扉部材 1 3 0 1 と可変入賞口 1 3 0 を併せてアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口 1 3 0 への入球を所定の球検出センサ（カウントセンサ）が検出した場合、後述する払出装置 5 5 2 を駆動し、所定の個数（本実施形態では 1 5 球）の球を賞球として図 1 に示す貯留皿 1 4 4 に排出する。なお、可変入

賞口 1 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【 0 0 3 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 1 3 2 や、遊技釘 1 3 4 を複数個、配設していると共に、内レール 1 0 8 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 1 3 6 を設けている。

【 0 0 3 1 】

このパチンコ機 1 0 0 は、遊技者が貯留皿 1 4 4 に貯留している球を発射レール 1 4 2 の発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドル 1 4 8 の操作量に応じた強度で発射モータ 6 0 2 を駆動し、発射杆 1 3 8 および発射槌 1 4 0 によって外レール 1 0 6、内レール 1 0 8 を通過させて遊技領域 1 0 4 に打ち出す。ここで、射幸性を低下させない目的、または、部材の耐久性を維持させるために、たとえば、1 分間に 1 0 0 発以上発射できないように構成されている。そして、遊技領域 1 0 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 1 3 2 や遊技釘 1 3 4 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 1 2 2、可変入賞口 1 3 0）や始動口（第 1 特図始動口 1 2 6、第 2 特図始動口 1 2 8）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 1 2 4 を通過するのみでアウト口 1 3 6 に到達する。発射された遊技球が始動口に到達するまでの時間は、始動口的位置や、遊技釘 1 3 4、打球方向変換部材 1 3 2 等の障害物の配置によって変わるが、盤面略中央に設けられた始動口にはどんなに早くても数秒（たとえば 2 秒）程度はかかる。

【 0 0 3 2 】

< 演出装置 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 0 について説明する。

【 0 0 3 3 】

この演出装置 2 0 0 の前面側には、可動部材 2 1 0、ワープ装置 2 3 0 および前面ステージ 2 3 4 を配設し、演出装置 2 0 0 の背面側には、装飾図柄表示装置 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 を配設している。すなわち、演出装置 2 0 0 において、装飾図柄表示装置 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 は、ワープ装置 2 3 0 および前面ステージ 2 3 4 の後方に位置することとなる。

【 0 0 3 4 】

可動部材 2 1 0 は、人の腕を模した部材であり、図 2 では装飾図柄表示装置 1 1 0 の右横に配置されている。この可動部材 2 1 0 は、不図示のソレノイドによって、肘部分を基点にしてガタガタと揺動したり、肘部分を基点にして前腕部が持ち上がったり、あるいは肩部分を基点にして上腕部全体が持ち上がる動作等が可能である。

【 0 0 3 5 】

ワープ装置 2 3 0 は、演出装置 2 0 0 の左上方に設けた入球口 2 3 2 に入った遊技球を演出装置 2 0 0 の前面下方の前面ステージ 2 3 4 に排出し、さらに、前面ステージ 2 3 4 に排出した遊技球が前面ステージ 2 3 4 の中央部後方に設けた第 2 の入球口 2 3 6 に入った場合は、遊技球を、第 1 特図始動口 1 2 6 の上方である演出装置 2 0 0 の下部中央に設けた排出口 2 3 8 から第 1 特図始動口 1 2 6 に向けて排出するものである。この排出口 2 3 8 から排出した遊技球は第 1 特図始動口 1 2 6 に入球しやすくなっている。

【 0 0 3 6 】

遮蔽手段 2 5 0 は、格子状の左扉 2 5 0 a および右扉 2 5 0 b からなり、装飾図柄表示装置 1 1 0 および前面ステージ 2 3 4 の間に配設する。左扉 2 5 0 a および右扉 2 5 0 b の上部には、図示しない 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 5 0 a および右扉 2 5 0 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段 2 5 0 は、左右扉 2 5 0 a、2 5 0 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 1 1 0 を視認し難いように遮蔽する。左右扉 2 5 0 a、2 5 0 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 110 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 110 の表示の全てを視認可能である。また、左右扉 250 a、250 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、左右扉 250 a、250 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 110 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 110 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 110 を全く視認不可にしてもよい。

【0037】

< 図柄の種類 >

次に、図 3 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 198、第 2 特図表示装置 114、装飾図柄表示装置 110、普図表示装置 112 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。

【0038】

図 3 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【0039】

第 1 特図始動口 126 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 128 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特図表示装置 198 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特図表示装置 114 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 1 特図表示装置 198 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 2 特図表示装置 114 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。図 3 (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 H」までの 8 種類の特図が示されている。図 3 (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。

【0040】

「特図 A」は 15 ラウンド (15 R) 特別大当たり図柄であり、「特図 B」は 15 R 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。当たりと特別大当たりの違いは、次の特図変動遊技で、当たりに当選する確率が高い（特別大当たり）か低い（当たり）かの違いである。以下、この当たりに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15 R 特別大当たり遊技終了後および 15 R 大当たり遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15 R 特別大当たり図柄である「特図 A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15 R 大当たり図柄である「特図 B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A」および「特図 B」は、遊技者に付与する

10

20

30

40

50

利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

「特図 E」は隠れ確変と称される 2 R 大当たり図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図 F」は突然通常と称される 2 R 大当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図 E」および「特図 F」はいずれも、2 R であるとともに、時短状態に移行しない状態である。

【 0 0 4 3 】

「特図 G」は小当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当りは、2 R 時短無し大当たりと同じものに相当する。すなわち、この「特図 G」は「特図 F」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置 110 に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図 G」と「特図 F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

【 0 0 4 4 】

また、「特図 H」は、外れ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【 0 0 4 5 】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 には、15 R 特別大当たり図柄として「特図 A」以外の図柄も用意されており、15 R 大当たり図柄等の他の図柄についても同様である。

【 0 0 4 6 】

図 3 (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 126 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 128 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第 1 特図始動口 126 または第 2 特図始動口 128 に球が入賞したことを条件にして、装飾図柄表示装置 110 の左図柄表示領域 110 a、中図柄表示領域 110 b、右図柄表示領域 110 c 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。そして、「特図 B」の 15 R 大当たりを報知する場合には、図柄表示領域 110 a ~ 110 c に 15 R 大当たりに対応する、同じ装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1」や「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」等）を停止表示する。「特図 A」の 15 R 特別大当たりを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 3 - 装飾 3 - 装飾 3」や「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」等）を停止表示する。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

一方、外れを報知する場合には、図柄表示領域 110 a ~ 110 c に図 3 (b) に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【 0 0 4 9 】

図 3 (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、当たり図柄である「普図 A」と、外れ図柄である「普図 B」の 2 種類があ

10

20

30

40

50

る。普図始動口 1 2 4 を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 1 1 2 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図 A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図 B」を停止表示する。この図 3 (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。

【 0 0 5 0 】

< 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。

10

【 0 0 5 1 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号 (以下、単に「コマンド」と呼ぶ) に応じて、主に演出の制御を行う副制御部 4 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 5 5 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 0 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 5 0 によって構成されている。

【 0 0 5 2 】

< 主制御部 >

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。

20

【 0 0 5 3 】

主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M (R W M) 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する W D T 3 1 3 を搭載している。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部 4 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 4 b 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。

30

【 0 0 5 4 】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 4 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 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 3 1 6 (この回路には 4 つのカウンタを内蔵しているものとする) と、各種センサ 3 1 8 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 3 1 6 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 0 と、第 1 特図表示装置 1 9 8 および第 2 特図表示装置 1 1 4 の表示制御を行うための表示回路 3 2 2 と、普図表示装置 1 1 2 の表示制御を行うための表示回路 3 2 4 と、各種状態表示部 3 2 6 (普図保留ランプ 1 1 6、特図 1 保留ランプ 1 9 9、特図 2 保留ランプ 1 1 8、高確中ランプ 1 1 8 等) の表示制御を行うための表示回路 3 2 8 と、第 2 特図始動口 1 2 8 や可変入賞口 1 3 0 等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 0 を制御するためのソレノイド回路 3 3 2 を接続している。図 4 に示す各種センサ 3 1 8 には、上述のガラス枠開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ等、また球検出センサである上述の一般入賞口センサ、ゲートセンサ、第 1 始動口センサ、第 2 始動口センサ、カウントセンサ等が含まれる。

40

【 0 0 5 5 】

なお、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したことを第 1 始動口センサである球検出センサ 3 1 8 が検出した場合には、センサ回路 3 2 0 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 3 1 6 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 3 1 6 は、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応する、特図 1 当選用カウンタと特図 1 タイマグループ用カウンタそれぞれの、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 1 2 6 に対応す

50

る内蔵の、当選用カウンタ値記憶用レジスタおよびタイマグループ用カウンタ値記憶用レジスタにそれぞれ記憶する。また、カウンタ回路 3 1 6 は、第 2 特図始動口 1 2 8 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 1 2 8 に対応する、特図 2 当選用カウンタと特図 2 タイマグループ用カウンタそれぞれの、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 1 2 8 に対応する内蔵の、当選用カウンタ値記憶用レジスタおよびタイマグループ用カウンタ値記憶用レジスタにそれぞれ記憶する。

【 0 0 5 6 】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部の遊技店コンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 6 5 2 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

10

【 0 0 5 7 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 5 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 6 を設けており、この電圧監視回路 3 3 6 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 3 8 を設けており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 3 8 から起動信号を入力した場合に、後述する主制御部メイン処理を開始する。

20

【 0 0 5 9 】

また、主制御部 3 0 0 は、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 5 5 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、副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 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、副制御部 4 0 0 および払出制御部 5 5 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【 0 0 6 0 】

30

< 副制御部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の副制御部 4 0 0 について説明する。

【 0 0 6 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、C P U 4 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 4 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M （ R W M ） 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 C P U 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。

40

【 0 0 6 2 】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 4 1 6 （およびアンプ）の制御を行うための音源 I C 4 1 8 と、各種ランプ 4 2 0 の制御を行うための表示回路 4 2 2 と、演出装置 2 0 0 の演出用可動体等を駆動する駆動装置であるソレノイドまたはモータ等が含まれる各種演出用駆動装置 4 2 4 の制御を行うための演出用駆動装置制御回路 4 2 6 と、装飾図柄表示装置（液晶表示装置） 1 1 0 および遮蔽手段 2 5 0 の制御を行うための装飾図柄表示制御部 5 0 0 と、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出して信号を出力するチャンスボタン検出回路 3 8 0 を接続している。

【 0 0 6 3 】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

50

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 5 5 0、発射制御部 6 0 0、電源管理部 6 5 0 について説明する。

【 0 0 6 4 】

払出制御部 5 5 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払出装置 5 5 2 を制御すると共に、払出センサ 5 5 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 5 5 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 6 5 4 との通信を行う。

【 0 0 6 5 】

発射制御部 6 0 0 は、払出制御部 5 5 0 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、操作ハンドル 1 4 8 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による発射ハンドル 1 4 8 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 1 3 8 および発射槌 1 4 0 を駆動する発射モータ 6 0 2 の制御や、貯留皿 1 4 4 から発射レール 1 4 2 に球を供給する球送り装置 6 0 4 の制御を行う。

【 0 0 6 6 】

電源管理部 6 5 0 は、パチンコ機 1 0 0 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 3 0 0、副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装置 5 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源管理部 6 5 0 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 3 0 0 の R A M 3 0 8 等）に所定の期間（例えば 1 0 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【 0 0 6 7 】

< 主制御部メイン処理 >

次に、図 5 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 6 8 】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 3 8 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、リセット割り込みによりリセットスタートして R O M 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 5 に示す主制御部メイン処理を実行する。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 0 2 では、W D T 3 1 3 のカウンタの値をクリアし、W D T 3 1 3 による時間計測を再始動する。

【 0 0 7 1 】

ステップ S 1 0 3 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 3 3 6 が、電源管理部 6 5 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 1 0 2 に戻り、低電圧信号がオフの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 4 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にもステップ S 1 0 2 に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップ S 1 0 3 は繰り返し実行される。

【 0 0 7 2 】

ステップ S 1 0 4 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り込み処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ 3 1 2 に

10

20

30

40

50

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、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。

【0073】

ステップS105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S107）に進む。

【0074】

具体的には、最初に、電源基板に設けたRAMクリアスイッチ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S107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S107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S106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S107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S107に進む。

【0075】

ステップS106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、割り込み許可の設定を行う。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り込み処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップS108、ステップS109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S106では、その送信情報記憶領域に、EHを復電コマンドとしてセットする。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のタイマ割り込み処理におけるステップS217において、副制御部400へ送信される。

【0076】

ステップS107では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割り込み禁止の設定、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S107）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のタイマ割り込み処理におけるステップS217において、副制御部400へ送信される。

【0077】

ステップS108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

10

20

30

40

50

う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および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2つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、および特図タイマ乱数値それぞれ生成するための2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。また、この基本乱数初期値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S109に進む。

【0078】

10

ステップS109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。主制御部300のRAM308には、0から127の範囲の値を取り得る特図1予告抽選乱数値を生成する特図1予告抽選乱数カウンタ、および同じく0から127の範囲の値を取り得る特図2予告抽選乱数値を生成する特図2予告抽選乱数カウンタが設けられている。このステップS109では、これらのカウンタそれぞれの値を更新する。

【0079】

主制御部300は、所定の周期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S108およびS109の処理を繰り返し実行する。

【0080】

20

<主制御部タイマ割り込み処理>

次に、図6を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割り込み処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【0081】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割り込み信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割り込み信号を契機として主制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で開始する。

【0082】

ステップS201では、タイマ割り込みスタート処理を行う。このタイマ割り込みスタート処理では、CPU304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。

30

【0083】

ステップS202では、WDT313のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割り込みが発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割り込みの周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0084】

ステップS203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、上述のガラス枠開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ等、また各種の球検出センサを含む各種センサ318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318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、前々回のタイマ割り込み処理（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、前回のタイマ割り込み処理（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

40

50

記憶領域に記憶する。

【 0 0 8 5 】

また、ステップ S 2 0 3 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 m s という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割り込み処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割り込み処理が起動する度に、上述のステップ S 2 0 3 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップ S 2 0 3 では、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 1 2 2 、可変入賞口 1 3 0 、第 1 特図始動口 1 2 6 、および第 2 特図始動口 1 2 8 への入球、または普図始動口 1 2 4 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 1 2 2 , 1 3 0 や、これらの始動口 1 2 4 , 1 2 6 , 1 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 1 2 2 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 1 2 2 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 1 2 2 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 1 2 2 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否かの判定を行う。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 2 0 4 およびステップ S 2 0 5 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 S 1 0 8 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 3 0 0 で使用する、普図当選乱数値、特図 1 乱数値、および特図 2 乱数値をそれぞれ生成するための 2 つ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 ~ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 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 1 0 1 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 ~ 1 0 0 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、R A M 3 0 8 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

10

20

30

40

50

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の乱数値を取得するためのカウンタと特図2の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。

【0087】

ステップS206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。ここでは上記ステップS109で行った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。したがって、特図1予告抽選乱数カウンタおよび特図2予告抽選乱数カウンタそれぞれの値は、このステップS206で更新される。

10

【0088】

ステップS207では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置112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198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114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。

20

【0089】

ステップS208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122, 130や始動口124, 126, 128に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0090】

また、ステップS209では、入賞受付処理（詳細は後述）を行う。

【0091】

ステップS210では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部550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。

30

【0092】

ステップS211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、普図表示装置112を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置112は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

40

【0093】

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、当たり図柄の表示態様となるように普図表示装置112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、外れ図柄の表示態様となるように普図表示装置112を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行う

50

ことで、普図表示装置 112 は、当り図柄（図 3（c）に示す普図 A）および外れ図柄（図 3（c）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500m 秒間）、その表示を維持するために RAM 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。

【0094】

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 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 128 の羽根部材 1281 の開閉駆動用のソレノイド（330）に、羽根部材 1281 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。

【0095】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 500m 秒間）、羽根部材 1281 の開閉駆動用のソレノイド 330 に、羽根部材 1281 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。

【0096】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 308 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外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外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）における普図状態更新処理でも、RAM 308 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 S212 に移行するようにしている。

【0097】

ステップ S212 では、普図関連抽選処理（詳細は後述）を行う。

【0098】

次いで、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、まず最初に、特図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行う（ステップ S213）。この特図 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 特図表示装置 114 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 特図表示装置 114 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。

【0099】

また、詳しくは後述するが、主制御部 300 の RAM 308 には、15R 大当りフラグ、2R 大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図 3（a）に示す特図 A、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 B、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図 C、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 D、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグは

10

20

30

40

50

オンの場合には特図 E、2 R 大当たりフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図 F、小当たりフラグがオンの場合には特図 G、はずれフラグがオンの場合には特図 H それぞれの態様となるように、第 2 特図表示装置 114 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、RAM 308 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特図表示装置 114 は、15 R 特別大当たり図柄（特図 A）、15 R 大当たり図柄（特図 B）、突然確変図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、小当たり図柄（特図 G）、および外れ図柄（特図 H）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 500 m 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 に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が 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（詳細は後述）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（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。

【0100】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 217）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 4 H を送信情報（一般情報）として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。

【0101】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当たりであれば、後述するように、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 110 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 S 217）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 5 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0102】

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 130 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 130 の扉部材 1301 の開閉駆動用のソレノイド（330）に、扉部材 1301 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 217）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 7 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0103】

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 130 の扉部材 1301 の開閉駆動用のソレノイド（330）に、扉部材 1301 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 217）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 8 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0104】

また、この扉部材 1 3 0 1 の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例では 1 5 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 1 1 0 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当たり遊技の終了と同時に、R A M 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に時短回数 1 0 0 回をセットするとともに、R A M 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、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ため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当たりすると、変動時間が短くなる可能性が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、図 2 に示す一对の羽根部材 1 2 8 1 の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 1 2 8 1 は多く開きやすい。また、上述のごとく、時短フラグは、大当たり遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当たり遊技中に普図高確率状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口 1 3 0 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 1 2 8 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。

【 0 1 0 5 】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7 ）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 0 6 】

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、R A M 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 変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、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 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、R A M 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、何もせずに次のステップ S 2 1 4 に移行するようにしている。

【 0 1 0 7 】

続いて、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 2 1 4 ）。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 0 8 】

ステップ S 2 1 3 およびステップ S 2 1 4 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図 2 についての特図関連抽選処理（特図 2 関連抽選処理）を行い（ステップ S 2 1 5 ）、その後で、特図 1 についての特図関連抽選処理（特図 1 関連抽選処理）を行う（ステップ S 2 1 6 ）。これらの特図関連抽選処理についても詳細は後述するが、主制御部 3 0 0 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、特図 2 変動遊技の開

始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置110による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、副制御部400によって行われ、第2特図始動口128への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第1特図始動口126への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

【0109】

ステップS217では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが副制御部400に送信される。なお、副制御部400に送信する出力予定情報は16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（0Hの場合は基本コマンド、1Hの場合は図柄変動開始コマンド、4Hの場合は図柄変動停止コマンド、5Hの場合は入賞演出開始コマンド、6Hの場合は終了演出開始コマンド、7Hの場合は大当たりラウンド数指定コマンド、EHの場合は復電コマンド、FHの場合はRAMクリアコマンドをそれぞれ示すなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【0110】

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、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号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、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口126への入賞の有無、第2特図始動口128への入賞の有無、可変入賞口130への入賞の有無などを含む。

【0111】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンド種別に1H、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、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。上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンド種別に4H、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンド種別に5H、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置110・各種ランプ423・スピーカ416に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第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。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンド種別に6H、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置110・各種ランプ423・スピーカ416に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第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。上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンド種別に7H、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、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。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンド種別に8H、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、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。また、このステップS217では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンド種別にAH、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す

情報)、予告情報(事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか)を設定する。

【0112】

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。

【0113】

ステップS218では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路652に出力する。

10

【0114】

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、ステップ203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、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、各種ソレノイド330を駆動して第2特図始動口128や、可変入賞口130の開閉を制御したり、表示回路322、324、328を介して普図表示装置112、第1特図表示装置198、第2特図表示装置114、各種状態表示部326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S210)で設定した出力予定情報を出力ポート310を介して副制御部400に出力する。

20

【0115】

ステップS220では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(電源の遮断を検知した場合)にはステップS221に進み、低電圧信号がオフの場合(電源の遮断を検知していない場合)にはステップS222に進む。

【0116】

ステップS221では、タイマ割り込みエンド処理を行う。このタイマ割り込みエンド処理では、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5に示す主制御部メイン処理に復帰する。

30

【0117】

一方、ステップS222では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポイントを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図5に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0118】

<入賞受付処理>

次に、図7~図9を用いて、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップS209の入賞受付処理について説明する。図7~図9は主制御部300のCPU304が実行する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0119】

まず、第1特図始動口126に関する入賞受付処理を行う。図7は、第1特図始動口126に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図7に示すステップS1101では、第1特図始動口126への入賞があったか否かを判定する。ここでは、図6に示すステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップS1102に進み、入賞がなかった場合には図8に示すステップS1201に進む。ステップS1102では、RAM308に設けた特図1保留数記憶領域を参照し、保留している特図1変動遊技の数が所定数(本実施例では4)未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS1103に進む

50

。一方、所定数以上の場合は、図 8 に示すステップ S 1 2 0 1 に進み、この時の第 1 特図始動口 1 2 6 への入賞に基づく事前予告や偽事前予告（詳細は後述）は行われないことになる。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 0 3 では、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応するカウンタ回路 3 1 6 の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図 1 当選乱数値として取得するとともに、そのタイマグループ用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図 1 タイマグループ決定用乱数値として取得する。上述のごとく、図 4 に示すカウンタ回路 3 1 6 の当選用カウンタ値記憶用レジスタには、第 1 始動口センサが遊技球を検出したことによって送られてきた信号の受信タイミングで、カウンタ回路 3 1 6 の特図 1 当選用カウンタにおいてラッチされた値（ハードウェア乱数値）が記憶されている。ここで取得したこのハードウェア乱数値（特図 1 当選乱数値）は、詳しくは後述する特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）において特図 1 変動遊技における大当りか否かの判定に用いられる。また、そのカウンタ回路 3 1 6 のタイマグループ用カウンタ値記憶用レジスタにも、第 1 始動口センサが遊技球を検出したことによって送られてきた信号の受信タイミングで、カウンタ回路 3 1 6 の特図 1 タイマグループ用カウンタにおいてラッチされた値（ハードウェア乱数値）が記憶されている。ここで取得したこのハードウェア乱数値（特図 1 タイマグループ決定用乱数値）は、詳しくは後述するタイマグループの選択（ステップ S 3 1 1 1, S 3 1 1 8, S 3 1 2 1）において用いられる。また、上述の特図 1 乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図 1 乱数値として取得する。この特図 1 乱数値生成用の乱数カウンタは、図 6 に示すステップ S 2 0 5 において更新された値（ソフトウェア乱数値）になっている。ここで取得したこのソフトウェア乱数値（特図 1 乱数値）は、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 1 6）において特図 1 の特別大当り（確変大当り）か否かの判定に用いられる。さらに、上述の特図 1 予告抽選乱数カウンタも、図 6 に示すステップ S 2 0 6 において更新された値（ソフトウェア乱数値）になっており、この値（以下、特図 1 予告抽選乱数値と称する）も取得する。加えて、このステップ S 1 1 0 3 では、RAM 3 0 8 に設けた特図 1 保留数記憶領域の値を更新する。すなわち、特図 1 保留数記憶領域の値に 1 を加算する。ステップ S 1 1 0 3 の実行が終了すると、ステップ S 1 1 0 4 に進む。

【 0 1 2 1 】

主制御部 3 0 0 の RAM 3 0 8 には、特図 1 の乱数値記憶領域が設けられている。ステップ S 1 1 0 4 では、その特図 1 の乱数値記憶領域に、上述のステップ S 1 1 0 3 で取得した 2 種類の値（特図 1 当選乱数値と特図 1 乱数値）を格納する。特図 1 の乱数値記憶領域はさらに、特図 1 変動遊技の保留数に応じた 4 つの領域に区分けされており、このステップ S 1 1 0 4 では、上記 2 種類の値をひとまとめにして、これら 4 つの領域のうちの未格納の領域に格納する。すなわち、特図 1 の乱数値記憶領域のうちの第 1 特図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に、ステップ S 1 1 0 3 で取得した特図 1 当選乱数値と特図 1 乱数値を格納する。また、RAM 3 0 8 には、特図 1 タイマグループ決定用乱数値記憶領域や特図 1 予告抽選乱数値記憶領域も設けられており、ステップ S 1 1 0 3 で取得した、特図 1 タイマグループ決定用乱数値は特図 1 タイマグループ決定用乱数値記憶領域に格納し、特図 1 予告抽選乱数値は特図 1 予告抽選乱数値記憶領域に格納する。ステップ S 1 1 0 4 の実行が終わると、ステップ S 1 1 0 5 に進む。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 0 5 では、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7）で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、RAM 3 0 8 に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報である AH を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 0 6 では、上記送信情報記憶領域に、保留が増加した特図が特図 1 であることを示す情報を追加記憶し、ステップ S 1 1 0 7 では、その送信情報記憶領域に、予告無情報を追加記憶する。

【 0 1 2 4 】

主制御部 300 の ROM 306 には、大当たり判定テーブル、およびラウンド抽選テーブルが記憶されている。大当たり判定テーブルには、所定の数値範囲を定義した第 1 特図始動口大当たりデータが含まれており、この第 1 特図始動口抽選データは RAM 308 に展開されている。ステップ S 1108 では、ステップ S 1103 で取得した特図 1 当選乱数値が、その第 1 特図始動口大当たりデータの数値範囲に属するか否かを判定し、数値範囲に属する場合にはステップ S 1109 に進み、属さない場合にはステップ S 1116 に進む。なお、ここでの判定結果が、特図 1 変動遊技における大当たりか否かの判定に用いられることはなく、特図 1 変動遊技における大当たりか否かの判定は上述の特図 1 関連抽選処理（ステップ S 216）において改めて行われ、ここでの判定は特図 1 変動遊技における大当たりか否かのいわゆる先読みに相当する。

10

【0125】

また、上記ラウンド抽選テーブルには、所定の数値範囲を定義した、15R の判定乱数データと、2R の判定乱数データが含まれており、このラウンド数判定乱数データも RAM 308 に展開されている。ステップ S 1109 では、ステップ S 1103 で取得した特図 1 乱数値が、15R の判定乱数データと 2R の判定乱数データとのうちのいずれの数値範囲に属するか否かを判定し、15R の判定乱数データの数値範囲に属する場合にはステップ S 1110 に進む。反対に、2R の判定乱数データの数値範囲に属する場合にはステップ S 1111 に進む。なお、ここでの判定結果が、特図 1 の、15R 特別大当たりか否かの判定や、15R 大当たりか否かの判定や、2R 大当たりか否かの判定に用いられることはなく、これらの判定は上述の特図 1 関連抽選処理（ステップ S 216）において改めて行われ、このステップ S 1109 における判定もいわゆる先読みに相当する。

20

【0126】

また、主制御部 300 の ROM 306 には、タイマグループ決定テーブルも記憶されている。

【0127】

図 10 は、タイマグループ決定テーブルを示す図である。

【0128】

図 10 に示すタイマグループ決定テーブルには、タイマグループ 1 ~ タイマグループ 9 までのタイマグループが用意されている。各タイマグループについての詳しい説明は後述するが、各タイマグループは 4 つのタイマ番号から構成されている。ここにいうタイマ番号は、特図の変動表示の時間（変動時間）を表すものであり、タイマ番号 1 ~ 7 までが用意されている。すなわち、変動時間として 7 つの時間が用意されている。本実施形態では、タイマグループには、所定時間のみによって構成された特定タイマグループ（タイマグループ 8, 9）、複数の時間によって構成された一般タイマグループ（タイマグループ 1 ~ 4）、所定時間とは異なる時間のみによって構成されたタイマグループ（タイマグループ 5 ~ 7）が含まれている。したがって、図 10 に示すタイマグループ決定テーブルを記憶した主制御部 300 の ROM 306 が、本発明にいうタイマグループ記憶部の一例に相当する。タイマグループ決定テーブルには、先読みの判定結果ごとにタイマグループ乱数データが規定されており、これのタイマグループ乱数データは RAM 308 に展開されている。

30

40

【0129】

ステップ S 1110 では、RAM 308 の特図 1 タイマグループ決定用乱数値記憶領域に格納されている特図 1 タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属するか否かを判定する。すなわち、図 10 に示す、先読みの判定結果が 15R 大当たりのときの、特定タイマグループ（タイマグループ 8, 9）の乱数データの数値範囲に属するか否かを判定する。特図 1 タイマグループ決定用乱数値は、0 ~ 65535 の範囲の値を取り得る値であり、数値範囲の大きさは 65536 になる。図 10 に示すように、タイマグループ 8 の数値範囲は 3000 ~ 62535（数値範囲の大きさは 59536）であり、タイマグループ 9 の数値範囲は 62536 ~ 65535（数値範囲の大きさは 3000）である。したがって、先読みの判定結果が 15R 大当たりのときに、特図 1 タイマ

50

グループ決定用乱数値が特定タイマグループの数値範囲に属する確率は、 $62536 / 65536 = \text{約} 95.4\%$ の高確率である。特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属する場合には、特定タイマグループを選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1112)、ステップS1114に進む。ここでは、タイマグループ8か9が選択され、RAM308に記憶される。一方、特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属しない場合には、その特図1タイマグループ決定用乱数値に応じた一般タイマグループ等を選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1113)、ステップS1201に進み、事前予告や偽事前予告が行われない。ここでは、タイマグループ7が選択され、RAM308に記憶される。

10

【0130】

また、先読みの判定結果が2R大当たりである場合に実行されるステップS1111では、図10に示すタイマグループ決定テーブルを用いて、特定タイマグループではないタイマグループ5が必ず選択されてRAM308に記憶され、ステップS1201に進み、この時の第1特図始動口126への入賞に基づく、詳細は後述する事前予告や偽事前予告は行われないことになる。

【0131】

ステップS1114では事前予告の抽選を行う。ここにいう事前予告は、図2に示す第1特図表示装置198が、図3(a)に示す、15R特別大当たり図柄である「特図A」あるいは15R大当たり図柄である「特図B」を停止表示する可能性が高いことを示唆する予告情報を含むものであり、この事前予告の報知が本発明にいう予告報知の一例に相当する。後述するように、この事前予告は、「特図A」や「特図B」を停止表示する前に行われる。事前予告の抽選には、事前予告決定テーブルが用いられる。主制御部300のROM306には、この事前予告決定テーブルも記憶されている。図11(a)は、主制御部300のROM306に記憶された事前予告決定テーブルを示す図である。

20

【0132】

ステップS1114における事前予告の抽選では、主制御部300のCPU304は、RAM308の特図1予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図1予告抽選乱数値が、図11(a)に示す事前予告決定テーブルの事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。特図1予告抽選乱数値は、0~127の範囲の値を取り得る値であり、数値範囲の大きさは128になる。図11(a)に示すように、事前予告有りの数値範囲は0~15(数値範囲の大きさは16)である。したがって、特図1予告抽選乱数値が事前予告有りの数値範囲に属する確率は、 $16 / 128 = 12.5\%$ である。特図1予告抽選乱数値が事前予告有りの数値範囲に属する場合には、ステップS1114に進む。反対に属しない場合には、ステップS1201に進み、事前予告や偽事前予告が行われない。

30

【0133】

ステップS1115では事前予告の回数を決定する。この事前予告回数の決定には、予告回数決定テーブルが用いられる。主制御部300のROM306には、この予告回数決定テーブルも記憶されている。図11(b)は、主制御部300のROM306に記憶された予告回数決定テーブルを示す図である。

40

【0134】

図11(b)に示すテーブルは、事前予告の回数決定と後述する偽事前予告の回数決定に共通して使用されるテーブルである。このテーブルは、残り図柄確定回数と決定回数の関係が規定されたものである。残り図柄確定回数は、事前予告あるいは偽事前予告が行われている場合の、その事前予告あるいは偽事前予告の情報を追加した保留情報の抽選(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図柄変動停止表示)が行われるまでに実行される抽選回数(図柄変動停止表示の回数)の値に、追加した保留情報の抽選回数である1を足した数に相当し、本実施形態では、追加した保留情報が特図1である場合は8回が最大値になり、追加した保留情報が特図2である場合は4回が最大値になる。すなわちここでは、特図1の残り図柄確定回数には、特図2の保留を

50

含ませるが、特図2の残り図柄確定回数には特図1の保留を含めずに、特図2の残り図柄確定回数は特図2の保留だけでカウントする。事前予告回数の決定では、主制御部300のCPU304は、ステップS1103において更新した、RAM308の特図保留数記憶領域の値を参照し、先のステップS1113で用いた特図1予告抽選乱数値を再度用いて決定する。残り図柄確定回数が1回の場合および5回以上の場合には、事前予告が必ず1回行われることになる。また、残り図柄確定回数が2回以上4回以下の場合には、残り図柄確定回数と同じ回数だけ事前予告が行われやすい。ここで、残り図柄確定回数よりも少ない決定回数になった場合には、後に行われる図柄変動停止表示ほど事前予告を行うことが優先される。すなわち、残り図柄確定回数が4回に対して決定回数が1回である場合には、最後の図柄変動停止表示で事前予告が行われ、残り図柄確定回数が4回に対して決定回数が2回である場合には、最後になる4回目の図柄変動停止表示と3回目の図柄変動停止表示それぞれで事前予告が行われる。

10

【0135】

ステップS1115に続くステップS1116では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、ステップS1106において追加記憶させた事前予告無情報を事前予告情報に上書き記憶して、ステップS1201に進む。こうして事前予告情報を上書き記憶することで、装飾図柄表示装置110による事前予告の報知は、副制御部400によって行われる。

【0136】

また、上述した、主制御部300のROM306に記憶されている大当たり判定テーブルには、第1特図始動口大当たりデータの他に、小当たりとする所定の数値範囲を定義した第1特図始動口小当たりデータも含まれており、この第1特図始動口小当たりデータもRAM308に展開されている。ステップS1108における判定において、第1特図当選乱数値が第1特図始動口大当たりデータの数値範囲に属さないという判定であることによって実行されるステップS1117では、ステップS1103で取得した第1特図当選乱数値が、今度は、第1特図始動口小当たりデータの数値範囲に属さないか否かを判定する。第1特図当選乱数値が、第1特図始動口大当たりデータの数値範囲にも第1特図始動口小当たりデータの数値範囲にも属さない場合には、はずれの数値範囲に属していることになる。ステップS1117における判定で第1特図始動口小当たりデータの数値範囲に属さない場合（はずれの数値範囲に属する場合）にはステップS1118に進み、第1特図始動口小当たりデータの数値範囲に属する場合にはステップS1121に進む。なお、ここでの判定結果が、特図1の、小当たりか否かの判定や、はずれか否かの判定に用いられることはなく、これらの判定は上述の特図1関連抽選処理（ステップS216）において改めて行われ、このステップS1117における判定もいわゆる先読みに相当する。

20

30

【0137】

以上説明したように、主制御部300は、図7に示すステップS1108、S1109、S1117において、特図1変動遊技の抽選が行われる前に、その抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定（先読み）を行う。したがって、ステップS1108、S1109、S1117を実行する主制御部300が、本発明にいう先読み手段の一例に相当する。

40

【0138】

ステップS1118では、RAM308の特図1タイマグループ決定用乱数値記憶領域に格納されている特図1タイマグループ決定用乱数値が、図10に示す、先読みの判定結果がはずれのときの、特定タイマグループ（タイマグループ8）の乱数データの数値範囲に属するか否かを判定する。図10に示すように、ここでのタイマグループ8の数値範囲は64881～65535（数値範囲の大きさは655）である。上述のごとく、特図1タイマグループ決定用乱数値の数値範囲の大きさは65536であるから、先読みの判定結果がはずれのときに、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの数値範囲に属する確率は、 $655 / 65536 = \text{約} 1\%$ の低確率である。特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属さない場合には、その特図1タイ

50

マグループ決定用乱数値に応じた一般タイマグループ等を選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1119)、ステップS1201に進み、事前予告や偽事前予告が行われない。ここでは、タイマグループ1~7のうちのいずれか一つのタイマグループが選択され、RAM308に記憶される。一方、特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属する場合には、特定タイマグループであるタイマグループ8を選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1120)、ステップS1124に進む。

【0139】

ステップS1121では、特図1タイマグループ決定用乱数値が、図10に示す、先読みの判定結果が小当たりのときの、特定タイマグループ(タイマグループ8)の乱数データの数値範囲に属するか否かを判定する。図10に示すように、ここでのタイマグループ8の数値範囲は32768~65535(数値範囲の大きさは32768)であるから、先読みの判定結果が小当たりのときに、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの数値範囲に属する確率は、 $32768 / 65536 = 50\%$ の確率である。特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属する場合には、特定タイマグループであるタイマグループ8を選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1122)、ステップS1124に進む。一方、特図1タイマグループ決定用乱数値が、特定タイマグループの数値範囲に属しない場合には、特定タイマグループではないタイマグループ5を選択して、主制御部300のRAM308に記憶させ(ステップS1123)、ステップS1201に進み、事前予告や偽事前予告が行われない。

【0140】

以上説明したように、主制御部300は、図7に示すステップS1110~S1113、S1118~S1123において、先読みの判定結果に基づいてタイマグループを選択する。したがって、ステップS1110~S1113、S1118~S1123を実行する主制御部300が、本発明にいうタイマグループ選択手段の一例に相当する。

【0141】

ステップS1124では、偽事前予告抽選を行う。この偽事前予告抽選には、図12に示す偽事前予告決定テーブルが用いられる。図12は、主制御部300のROM306に記憶された偽事前予告決定テーブルを示す図である。ここにいう偽事前予告は、遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含むものであり、この偽事前予告の報知も本発明にいう予告報知の一例に相当する。以下、事前予告と偽事前予告を区別することなく予告報知と称することがある。ステップS1124における偽事前予告の抽選では、主制御部300のCPU304は、ステップS1104においてRAM308の特図1予告抽選乱数値記憶領域に格納した特図1予告抽選乱数値が、図12に示す偽事前予告決定テーブルの偽事前予告有りの数値範囲に属するか否かを判定する。図12に示すように、偽事前予告有りの数値範囲は0~63(数値範囲の大きさは64)である。したがって、特図1予告抽選乱数値が偽事前予告有りの数値範囲に属する確率は、 $64 / 128 = 50\%$ である。特図1予告抽選乱数値が偽事前予告有りの数値範囲に属する場合には、ステップS1125に進む。反対に属しない場合には、ステップS1201に進み、事前予告や偽事前予告が行われない。

【0142】

ステップS1125では偽事前予告の回数を決定する。この偽事前予告回数の決定にも、図11(b)に示す予告回数決定テーブルが用いられ、ステップS1150の事前予告回数の決定と同様にして、偽事前予告回数を決定し、ステップS1126に進む。なお、事前予告の回数決定テーブルと、偽事前予告の回数決定テーブルとを異なるテーブルにしてもよい。

【0143】

ステップS1126では、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、ステップS1107において追加記憶させた予告無情報を偽事前予告情報に上書き記憶して、ステップS

1201に進む。こうして偽事前予告情報を上書き記憶することで、装飾図柄表示装置110による偽事前予告の報知は、副制御部400によって行われる。

【0144】

ここで、事前予告が行われる確率と、偽事前予告が行われる確率を比較してみる。事前予告は、先読みの判定結果が、15R特別大当たりや15R大当たりといった、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判定結果であって、かつ特定タイマグループが選択された場合に限って、12.5%の確率で行われる。一方、偽事前予告は、先読みの判定結果が、小当たりやはずれといった、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる判定結果であって、かつ特定タイマグループが選択された場合に限って、50%の確率で行われる。15R特別大当たりや15R大当たりを獲得するよりも、小当たりやはずれになってしまう確率は圧倒的に高く、しかも、事前予告の4倍の確率で偽事前予告が行われる。したがって、本実施形態では、先読みの判定結果が、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる結果（小当たりやはずれ）である場合には、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結果（15R特別大当たりや15R大当たり）である場合よりも、予告報知が行われる可能性が高く、予告報知を遊技者に多く見せることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0145】

以上説明した本実施形態の入賞受付処理では、先読みの判定結果が15R大当たりの判定結果であっても、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの数値範囲に属していなければ事前予告の抽選は行われず、反対に、先読みの判定結果がはずれの判定結果であっても、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの数値範囲に属していれば偽事前予告の抽選が行われる。したがって、特定タイマグループを選択することが、予告報知を行う第1条件であるといえる。

20

【0146】

なお、ステップS1108の先読みの判定を行う前に、時短フラグの状態を参照し、時短状態か否かの判定を行い、時短状態（普図高確率状態）であれば、ステップS1201へ進んで、事前予告や偽事前予告が一切行われないようにし、非時短状態（普図低確率状態）であれば、ステップS1108以降に進むようにしてもよい。こうすることで、いわゆる止め打ちを防止することができる。また、特図1タイマグループ決定用乱数値や特図2タイマグループ決定用乱数値は、特図1当選乱数値や特図2当選乱数値または特図1乱数値や特図2乱数値などで代用してもよい。さらに、特図1タイマグループ決定用乱数値や特図2タイマグループ決定用乱数値を用いて擬似連タイマ番号を判定し、擬似連タイマ番号を事前／偽事前予告情報として含めてもよい。

30

【0147】

次に、第2特図始動口128に関する入賞受付処理を行う。図8は、第2特図始動口128に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図8に示すステップS1201からステップS1226までの各ステップは、図7に示すステップS1101からステップS1126までの各ステップにおける「第1」を「第2」に読み替えるとともに「特図1」を「特図2」に読み替えたステップと同一であるため、説明は省略する。

【0148】

図8に示す第2特図始動口128に関する入賞受付処理が終了すると、今度は、図9に示す普図始動口124および可変入賞口130に関する入賞受付処理を行う。図9は、普図始動口124および可変入賞口130に関する入賞受付処理の流れを示すフローチャートである。この図9に示すステップS1301では、普図始動口124への入賞があったか否かを判定する。ここでは、図6に示すステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップS1302に進み、入賞がなかった場合にはステップS1306に進む。ステップS1302では、RAM308に設けた普図保留数記憶領域を参照し、保留している普図変動遊技の数が所定数（本実施形態では2）未満であるか否かを判定し、所定数未満の場合はステップS1303に進む。一方、所定数以上の場合は、ステップS1306に進み、この時の普

40

50

図始動口 1 2 4 への入賞に基づく抽選は行われない。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 3 0 3 では、上述の普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得する。普図当選乱数値生成用の乱数は、図 6 に示すステップ S 2 0 5 において更新された値（ソフトウェア乱数値）になっている。ここで取得したこのソフトウェア乱数値（普図当選乱数値）は、普図関連抽選処理（ステップ S 2 1 2 ）において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に用いられる。ステップ S 1 3 0 3 の実行が終了すると、ステップ S 1 3 0 4 に進む。

【 0 1 5 0 】

主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、普図用の乱数値記憶領域が設けられている。ステップ S 1 3 0 4 では、その普図用の乱数値記憶領域に、上述のステップ S 1 3 0 3 で取得した普図当選乱数値を格納する。普図用の乱数値記憶領域はさらに、普図変動遊技の保留数に応じた 2 つの領域に区分けされており、このステップ S 1 3 0 4 では、普図当選乱数値を、これら 2 つの領域のうちの未格納の領域に格納する。すなわち、普図用の乱数値記憶領域のうちの普図変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に、ステップ S 1 3 0 3 で取得した普図当選乱数値を格納する。ステップ S 1 3 0 4 の実行が終わると、ステップ S 1 3 0 5 に進む。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 3 0 5 では、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7 ）で一般コマンド普図保留増加設定処理を実行させるために、R A M 3 0 8 に設けた送信情報記憶領域に、普図保留増加を示す情報である C H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 3 0 6 では、可変入賞口 1 3 0 への入賞があったか否かを判定する。ここでも、図 6 に示すステップ S 2 0 3 における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。入賞があった場合にはステップ S 1 3 0 7 に進み、入賞がなかった場合には図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

【 0 1 5 3 】

主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、可変入賞口用の入賞記憶領域も設けられている。ステップ S 1 3 0 7 では、R A M 3 0 8 に設けた可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口 1 3 0 に球が入球したことを示す情報を格納する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 3 0 8 では、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7 ）で一般コマンド可変入賞口入賞処理を実行させるために、R A M 3 0 8 に設けた送信情報記憶領域に、可変入賞口入賞を示す情報である D H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶した後、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に復帰する。

【 0 1 5 5 】

< 特図関連抽選処理 >

次に、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 5 の特図 2 関連抽選処理について説明する。図 1 3 は主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図 2 関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 5 6 】

まず、ステップ S 2 1 0 1 では、R A M 3 0 8 の設定領域に設定される特図 1 変動表示中の設定（詳細は後述）と、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 4 の特図 1 状態更新処理において R A M 3 0 8 の設定領域に設定される停止表示中の設定とに関する判定を行う。すなわち、ステップ S 2 1 0 1 では、R A M 3 0 8 の設定領域を参照し、特図 1 表示装置 1 9 8 が特図 1 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図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合にはステップ S 2 1 0 2 に進む。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 1 0 2 では、後述するステップ S 2 1 2 8 において R A M 3 0 8 の設定領

10

20

30

40

50

域に設定される特図 2 変動表示中の設定と、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 3 の特図 2 状態更新処理において R A M 3 0 8 の設定領域に設定される停止表示中の設定とに関する判定を行う。このステップ S 2 1 0 2 では、R A M 3 0 8 の設定領域を参照し、特図 2 表示装置 1 1 4 が特図 2 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、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図 2 作動中または特図 1 作動中であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 3）。上述のごとく、図 6 の主制御部タイマ割り込み処理における特図 2 状態更新処理（ステップ S 2 1 3）では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中か特図 2 非作動中を設定する。また図 6 の主制御部タイマ割り込み処理における特図 1 状態更新処理（ステップ S 2 1 4）では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 1 作動中か特図 1 非作動中を設定する。このステップ S 2 1 0 3 では、その R A M 3 0 8 の設定領域を参照し、特図 2 作動中が設定されているか、または特図 1 作動中が設定されているかを判定し、いずれかの設定がある場合には図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの設定もない場合には、今度は、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 保留数記憶領域を参照し、特図 2 変動遊技の保留数が 0 より大きいのか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 4）。すなわち、保留している特図 2 変動遊技の数が 1 以上であるか否かを判定し、0 であれば、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。

【 0 1 5 8 】

一方、保留している特図 2 変動遊技の数が 1 以上であればステップ S 2 1 0 5 に進んで、大当りの判定を行う。このステップ S 2 1 0 5 では、R A M 3 0 8 の特図 2 の乱数値記憶領域から特図 2 当選乱数値を取得し、その取得した特図 2 当選乱数値について大当りの判定を行う。R A M 3 0 8 の特図 2 の乱数値記憶領域には、図 8 に示す、第 2 特図始動口 1 2 8 に関する入賞受付処理におけるステップ S 1 2 0 4 において、ハードウェア乱数値である特図 2 当選乱数値が格納される。このステップ S 2 1 0 5 では、その特図 2 当選乱数値を取得し、図 1 4 (a) に示す大当り判定テーブルを用いて、特図 2 当選乱数値について特図 2 変動遊技の抽選を行い、ステップ S 2 1 0 6 に進む。

【 0 1 5 9 】

図 1 4 (a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している大当り判定テーブルを示す図である。

【 0 1 6 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、特図 2 変動遊技終了後あるいは特図 1 変動遊技終了後に、大当りに当選する確率が相対的に低い特図低確率状態と、相対的に高い特図高確率状態のいずれか一方の状態にある。特図高確率状態であることは確率変動中と呼ばれる。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、後述する特図確率変動フラグが用意されている。この特図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、特図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。

【 0 1 6 1 】

図 1 4 (a) に示す大当り判定テーブルには、特図 2 変動遊技状態（特図低確率状態、特図高確率状態）と、第 2 特図始動口大当たりデータおよび第 2 特図始動口小当たりデータそれぞれとの関係が規定されている。ステップ S 2 1 0 5 における大当りの判定では、取得した特図 2 当選乱数値が、図 1 4 (a) の大当り判定テーブルに示す第 2 特図始動口用大当たりデータの数値範囲に属すれば特図 2 変動遊技の大当りに当選と判定し、その数値範囲に属しなければ特図 2 変動遊技の大当たりに不当選（はずれ）と判定する。

【 0 1 6 2 】

ここでは、R A M 3 0 8 に用意された特図確率変動フラグを参照し、特図 2 変動遊技状態が特図低確率状態の場合、取得した特図 2 当選乱数値が 2 0 0 0 1 ~ 2 0 1 8 7 であるときには、特図 2 変動遊技の大当りに当選と判定する。また、取得した特図 2 当選乱数値が 6 5 0 0 1 であるときは、特図 2 変動遊技の小当たりに当選と判定する。一方、取得した特図 2 当選乱数値が 2 0 0 0 1 ~ 2 0 1 8 7、および 6 5 0 0 1 以外の数値である場合には、特図 2 変動遊技のはずれと判定する。本実施形態では、特図 2 当選乱数値の取り得

る数値範囲は0～65535（数値範囲の大きさは65536）、特図低確率状態における第2特図始動口用抽選データが示す数値範囲は20001～20187（数値範囲の大きさは187）であるから、特図低確率状態の第2特図始動口128への球の入賞に基づく特図2変動遊技の当選確率は、約 $1/350.4 (= 187/65536)$ である。これに対して、特図高確率状態における第2特図始動口用抽選データが示す数値範囲は40001～41310（数値範囲の大きさは1310）であり、特図高確率状態の第2特図始動口128への球の入賞に基づく特図変動遊技の当選確率は約 $1/50.0 (= 1310/65536)$ になり、第2特図始動口128への球の入賞に基づく特図2変動遊技の当選確率は、特図低確率状態よりも特図高確率状態の方が高い。

【0163】

また、図14(a)に示す大当り判定テーブルには、特図1変動遊技状態（特図低確率状態、特図高確率状態）と、第1特図始動口大当たりデータおよび第1特図始動口小当たりデータそれぞれとの関係も規定されている。図14(a)に示す大当り判定テーブルを用いた、特図1当選乱数値についての大当り判定では、RAM308に用意された特図確率変動フラグを参照し、特図1変動遊技状態が特図低確率状態の場合、特図1当選乱数値が10001～10187であるときは、特図1変動遊技の大当たりに当選と判定する。また、取得した特図1当選乱数値が50001～51092であるときは、特図1変動遊技の小当たりに当選と判定する。一方、特図1当選乱数値が10001～10187および50001～51092以外の数値である場合には、特図1変動遊技のはずれと判定する。なお、本実施形態では、特図1当選乱数値の取り得る数値範囲も0～65535（数値範囲の大きさは65536）、特図低確率状態における第1特図始動口用抽選データが示す数値範囲は10001～10187（数値範囲の大きさは187）であるから、特図低確率状態の第1特図始動口126への球の入賞に基づく特図1変動遊技の当選確率は、約 $1/350.4 (= 187/65536)$ である。これに対して、特図高確率状態における第1特図始動口用抽選データが示す数値範囲は30001～31310（数値範囲の大きさは1310）であり、特図高確率状態の第1特図始動口126への球の入賞に基づく特図1変動遊技の当選確率は約 $1/50.0 (= 1310/65536)$ になり、第1特図始動口126への球の入賞に基づく特図1変動遊技の当選確率は、特図低確率状態よりも特図高確率状態の方が高い。また、本実施形態では、特図2の小当り確率を限りなく0に近づけている。これは、普図高確率状態中に小当たりに当選した場合、既に遊技者に有利な状態で小当りによるわずかな払出を受けても遊技者にとっては殆ど得にならず、小当りに伴う演出時間だけ次の抽選が遅れるため小当りをできるだけ出現しないようするためである。

【0164】

ステップS2106は、はずれに当選したか否かについて判定し、はずれに当選していれば、RAM308に用意されたはずれフラグをオンに設定し（ステップS2107）、後述するステップS2122に進む。一方、はずれに不当選であれば、今度は、小当たりに当選したか否かについて判定する（ステップS2108）。小当たりに当選していれば、RAM308に用意された小当たりフラグをオンに設定し（ステップS2109）、ステップS2122に進み、小当たりに不当選であれば、RAM308に用意された大当たりフラグをオンに設定し（ステップS2110）、ステップS2111に進む。ここで大当たりフラグがオンに設定されると、特図2変動遊技終了後に大当たり遊技（特別遊技）が開始される。

【0165】

続いて、RAM308の特図2の乱数値記憶領域から今度は特図2乱数値を取得し、その取得した特図2乱数値についてラウンド数の判定を行う（ステップS2111）。RAM308の特図2の乱数値記憶領域には、図8に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1204において、ソフトウェア乱数値である特図2乱数値も格納される。このステップS2111では、その特図2乱数値を取得し、図14(b)に示すラウンド抽選テーブルを用いて、特図2乱数値がいずれのラウンド数の数値範囲

10

20

30

40

50

に属しているかを判定し、ステップS 2 1 1 2に進む。

【 0 1 6 6 】

図 1 4 (b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時のラウンド抽選判定テーブルを示す図である。

【 0 1 6 7 】

特図 2 変動遊技において大当たり当選すると、可変入賞口 1 3 0 を開閉する扉部材 1 3 0 1 が所定の回数開閉する。この扉部材 1 3 0 1 が開閉する回数 (ラウンド数) には、1 5 ラウンド (R) と 2 ラウンド (R) が用意されている。図 1 4 (b) に示すラウンド抽選判定テーブルは、ラウンド数と、第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したに基づいて使用する抽選データ (第 2 特図始動口用抽選データ) との関係の規定したものである。ここでは、取得した特図 2 乱数値が 0 ~ 9 9 であるときには、ラウンド数は 1 5 R と判定し、1 5 R 大当たり当選したことになる。一方、取得した特図 2 乱数値が 1 0 0 ~ 1 2 7 であるときには、ラウンド数は 2 R と判定し、2 R 大当たり当選したことになる。なお、本実施形態では、特図 2 乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 1 2 8) 、1 5 R の第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 0 ~ 9 9 (数値範囲の大きさは 1 0 0) であるから、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく 1 5 R の当選確率は、約 $1 / 1.3 (= 100 / 128)$ である。一方、2 R の第 2 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 1 0 0 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 2 8) であるから、第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく 2 R の当選確率は、約 $1 / 4.6 (= 28 / 128)$ である。

【 0 1 6 8 】

また、特図 1 変動遊技において大当たり当選しても、可変入賞口 1 3 0 を開閉する扉部材が 1 5 回 (1 5 R) と 2 回 (2 R) のいずれか一方の回数開閉する。図 1 4 (b) に示すラウンド抽選判定テーブルには、ラウンド数と、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したに基づいて使用する抽選データ (第 1 特図始動口用抽選データ) との関係も規定されている。図 1 4 (b) に示すラウンド抽選判定テーブルを用いた、ラウンド数の判定では、特図 1 乱数値が 0 ~ 6 3 であるときには、ラウンド数は 1 5 R と判定し、1 5 R 大当たり当選したことになる。一方、特図 1 乱数値が 6 4 ~ 1 2 7 であるときには、ラウンド数は 2 R と判定し、2 R 大当たり当選したことになる。なお、本実施形態では、特図 1 乱数値の取り得る数値範囲も 0 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 1 2 8) であり、1 5 R の第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 0 ~ 6 3 (数値範囲の大きさは 6 4) であるから、第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく 1 5 R の当選確率は、約 $1 / 2 (= 64 / 128)$ である。一方、2 R の第 1 特図始動口用抽選データが示す数値範囲は 6 4 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 6 4) であるから、第 1 特図始動口 1 2 6 への球の入賞に基づく 2 R の当選確率も、約 $1 / 2 (= 64 / 128)$ である。したがって、特図 1 変動遊技において大当たりを獲得するよりも特図 2 変動遊技において大当たりを獲得する方が、有利なラウンド数 (1 5 R) の当選確率が高いことになる。このように、特図 2 変動遊技で大当たりとなるほうが、特図 1 変動遊技で大当たりとなるよりも有利な大当たりが抽選されやすいというようにすることで、大当たり直後の時短中は、有利な大当たりが選択されやすいため、出球の塊を創出することができる。そして、特図 2 変動遊技の抽選を特図 1 変動遊技の抽選よりも優先して行うようにすると、時短中は特図 1 変動遊技の抽選が行われにくくすることができ、より有利な大当たりが選択されやすくなる。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 2 1 1 2 は、1 5 R 大当たり当選したか否かについて判定する。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、2 R 大当たりフラグと、1 5 R 大当たりフラグが用意されており、2 R 大当たり当選していれば、一方の 2 R 大当たりフラグをオンに設定して (ステップ S 2 1 1 3) 、ステップ S 2 1 1 5 に進み、1 5 R 大当たり当選していれば、もう一方の 1 5 R 大当たりフラグをオンに設定して (ステップ S 2 1 1 4) 、ステップ S 2 1 1 5 に進む。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 2 1 1 5 では、R A M 3 0 8 の特図 2 の乱数値記憶領域から再び特図 2 乱数

10

20

30

40

50

値を取得し、その取得した特図 2 乱数値について特図確率変動の判定を行う。ここでは、ステップ S 2 1 1 1 におけるラウンド数の判定にも用いた特図 2 乱数値を用いているが、ステップ S 2 1 0 5 における大当たり判定に用いた特図 2 当選乱数値を用いてもよい。このステップ S 2 1 1 5 では、特図 2 乱数値を取得し、図 1 4 (c) に示す特図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 乱数値が特図低確率状態の数値範囲と、特図高確率状態の数値範囲とのいずれに属しているかを判定し、ステップ S 2 1 1 6 に進む。

【 0 1 7 1 】

図 1 4 (c) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 2 】

図 1 4 (c) に示す特図高確率状態移行判定テーブルには、特図変動遊技の終了後の特図確率状態（特図低確率状態，特図高確率状態）と、移行判定乱数値の範囲を示す抽選データとの関係が規定されている。なお、この特図高確率状態移行判定テーブルは、特図 1 関連抽選処理においても使用される。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、図 1 4 (c) に示す特図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 変動遊技の終了後に大当たり遊技を開始する（特図低確率状態）か、または特別大当たり遊技を開始する（特図高確率状態）かの判定、すなわち特図確率変動移行判定を行う。ここでは、取得した特図 2 乱数値が 6 4 ~ 1 2 7 の数値である場合には、特別大当たり遊技に当選（特図確率変動当選）と判定する。一方、取得した特図 2 乱数値が 0 ~ 6 3 の数値である場合には、特別大当たり遊技に不当選（特図確率変動不当選）と判定する。本実施形態では、特図高確率状態への移行判定乱数の範囲は 6 4 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 6 4）であり、上述のごとく、特図 2 乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 1 2 7（数値範囲の大きさは 1 2 8）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に特図高確率状態へ移行する確率は $1 / 2 (= 6 4 / 1 2 8)$ である。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 1 1 6 では、特図確率変動に当選したか否かを判定し、特図確率変動に不当選（特別大当たり遊技に不当選）ならばステップ S 2 1 1 8 に進み、特図確率変動に当選（特別大当たり遊技に当選）していれば、R A M 3 0 8 に用意された上述の特図確率変動フラグをオンに設定し（ステップ S 2 1 1 7）、ステップ S 2 1 1 8 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 1 1 8 では、特図 2 乱数値をもう一度用いて、今度は、その特図 2 乱数値について普図確率変動の判定を行う。ここでも、ステップ S 2 1 0 5 における大当たり判定に用いた特図 2 当選乱数値を用いてもよい。このステップ S 2 1 1 8 では、図 1 4 (d) に示す普図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 乱数値が普図低確率状態の数値範囲と、普図高確率状態の数値範囲とのいずれに属しているかを判定し、ステップ S 2 1 1 6 に進む。なお、上述の如く、普図高確率状態とは時短状態のことであり、普図低確率状態とは非時短状態のことである。

【 0 1 7 5 】

図 1 4 (d) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 が記憶している、大当たり当選時の普図高確率状態移行判定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 6 】

上述のごとく、本実施形態では、特図 2 変動遊技中（図柄変動表示中）は、普図低確率状態である。図 1 4 (d) に示す普図高確率状態移行判定テーブルには、特図変動遊技終了後の普図確率状態（普図低確率状態，普図高確率状態）と、移行判定乱数値の範囲を示す抽選データとの関係が規定されている。なお、本実施形態では、特図 1 変動遊技中も普図低確率状態であり、この普図高確率状態移行判定テーブルは、特図 1 関連抽選処理においても使用される。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、図 1 4 (d) に示す普図高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図 2 の図柄変動表示が終了した時点で普図高確率状態に移行させるか否かの判定、すなわち普図確率変動移行判定を行う。ここでは、特図 2 乱数値が 6 4 ~ 1 2 7 の数値である場合には、普図高確率状態に移行させる（普図確率変動当選）

と判定する。一方、特図2乱数値が0～63の数値である場合には、特図2の図柄変動表示が終了しても、普図低確率状態のまま（普図確率変動不当選）と判定する。本実施形態では、普図高確率状態への移行判定乱数の範囲は64～127（数値範囲の大きさは64）であり、上述のごとく、特図2乱数値の取り得る数値範囲は0～127（数値範囲の大きさは128）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に普図高確率状態（時短状態）へ移行する確率は $1/2$ （ $=64/128$ ）である。

【0177】

ステップS2118に続いて実行されるステップS2119では、まず、2R大当たりフラグを参照して、2R大当たりに当選しているか否かを判定する。本実施形態では、図3（a）に示すように、2R大当たりに、普図高確率状態である「特図C」の突然確変および「特図D」の突然時短と、普図低確率状態である「特図E」の隠れ確変および「特図F」の突然通常とがある。一方、「特図A」の15R特別大当たりおよび「特図B」の15R大当たりの2種類の15R大当たりに、いずれも普図高確率状態である。2R大当たりに当選していれば、普図高確率状態であるのか普図低確率状態であるのかの判定を行う必要があるため、先のステップS2118における判定結果が普図確率変動に当選したという判定結果であるか否かを判定し（ステップS2120）、普図確率変動に当選していれば、RAM308に用意された上述の普図確率変動フラグをオンに設定し（ステップS2121）、ステップS2122に進む。普図確率変動に不当選であればステップS2120からステップS2122へ直接進む。一方、ステップS2119における判定で2R大当たりに不当選という判定結果であれば、15R大当たりに当選していることになり普図高確率状態であることから、普図確率変動フラグをオンに設定し（ステップS2121）、ステップS2122に進む。なお、上述のごとく、ここで普図確率変動フラグをオンに設定しておくことで、大当たり遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回がセットされるとともに、RAM308に設けられた時短フラグがオンされる。

【0178】

ステップS2122では、15R大当たりフラグ、2R大当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグに基づいて停止図柄を決定する。次に、入賞受付処理において、RAM308に記憶させたタイマグループからタイマ番号を決定する（ステップS2123）。このタイマ番号の決定には、タイマ番号決定テーブルが用いられる。主制御部300のROM306には、このタイマ番号決定テーブルも記憶されている。図15（a）は、主制御部300のROM306に記憶されたタイマ番号決定テーブルを示す図である。

【0179】

図15（a）に示すタイマ番号決定テーブルは、タイマグループと残り図柄確定回数の関係が規定されたものである。この図15（a）では、わかりやすくするために、オンに設定されているフラグごとにまとめて、タイマグループと残り図柄確定回数の関係を示している。また、図15（a）には、入賞受付処理において各タイマグループが選択される確率が参考までに示されている。

【0180】

主制御部300のCPU304は、ステップS1103において更新した、RAM308の特図1保留数記憶領域の値および特図2保留数記憶領域の値を参照し、現在の残り図柄確定回数を把握する。ここでは、残り図柄確定回数4回以上は、保留が多く貯まっているといことで一括りにし、1回、2回、3回、および4回以上8回以下の4つに分類している。図15（a）に示すように、各タイマグループは、残り図柄確定回数の分類に応じて、4つのタイマ番号から構成されている。タイマ番号は、特図の変動表示の時間（変動時間）を表すものであり、図15（a）には、各タイマ番号の右横に、そのタイマ番号に対応した変動時間が示されている。タイマ4に対応した40秒が、本発明にいう所定時間の一例に相当する。また、タイマ5に対応した50秒も、本発明にいう所定時間の他の一例に相当する。さらに、タイマ1～3およびタイマ6～7それぞれに対応した時間は、タ

10

20

30

40

50

イマ 4 の変動時間である 40 秒よりも短い。

【0181】

主制御部 300 は、特定タイマグループの一つであるタイマグループ 8 が選択されている場合にはタイマ 4 に決定し、もう一つの特定タイマグループであるタイマグループ 9 が選択されている場合にはタイマ 5 に決定する。また、一般タイマグループであるタイマグループ 1 ~ 4 が選択されている場合には、それら一般タイマグループを構成する複数のタイマ番号の中から、現在の保留数に対応する残り図柄確定回数に応じたタイマ番号に決定する。さらに、40 秒よりも短い時間になる 1 種類のタイマ番号 (タイマ 1 ~ 3) のみによって構成されたタイマグループ (タイマグループ 5 ~ 7) が選択されている場合には、その 1 種類のタイマ番号に決定する。決定したタイマ番号は、RAM 308 に一旦記憶され、図 6 に示すコマンド設定送信処理 (ステップ S 217) において、図柄変動開始コマンドに、ここで決定したタイマ番号を含め、副制御部 400 に送信される。副制御部 400 では、送信されてきた図柄変動開始コマンドに含まれるタイマ番号に基づいて、図柄変動開始前に特図の変動時間を決定する。したがって、このステップ S 2123 を実行する主制御部 300 と、最終的に変動時間を決定する副制御部 400 とを併せたものが、本発明にいう変動時間決定手段の一例に相当する。

10

【0182】

図 15 (a) に示すように、一般タイマグループであるタイマグループ 1 ~ 4 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒の時間以下のタイマ番号によって構成されている。また、上述のごとく、タイマグループ 5 ~ 7 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒の時間よりも短い 1 種類のタイマ番号によって構成されている。すなわち、本実施形態では、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒、および本発明にいう所定時間の他の一例に相当する 50 秒は、相対的に長い変動時間になる。したがって、特定タイマグループであるタイマグループ 8 および 9 は、一般タイマグループを構成する複数の時間の中で最も長い時間以上の所定時間のみによって構成されたものであるといえる。

20

【0183】

タイマグループ 8 は、相対的に長い時間 (40 秒) のタイマ番号のみで構成されている。このタイマグループ 8 が選択されている場合には、詳しくは後述するダブルラインリーチ演出やトリプルラインリーチ演出が行われる。なお、特図変動遊技の抽選結果がはずれの場合には、1% という低確率でこのタイマグループ 8 が選択され、また、その抽選結果が小当たりの場合には、半分の確率 (50%) でこのタイマグループ 8 が選択され、いずれも、いわゆる偽連続予告の契機になる。タイマグループ 9 は、相対的にさらに長い時間 (50 秒) のタイマ番号のみで構成されている。このタイマグループ 9 が選択されている場合には、全回転リーチ演出や特別全回転リーチ演出が行われる。抽選結果が 15R 大当たりの場合には、タイマグループ 8 または 9 が選択され、いわゆる偽連続予告の契機になる。

30

【0184】

また、一般タイマグループのうちのタイマグループ 1 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒のタイマ番号 (タイマ 4)、および本発明にいう所定時間の他の一例に相当する 50 秒のタイマ番号 (タイマ 5) を含まない複数のタイマ番号 (タイマ 1, 6, 7) によって構成されたものであり、本発明にいう第 1 一般タイマグループの一例に相当する。このタイマグループ 1 は、相対的に、残り図柄確定回数にかかわらず短い時間のタイマ番号で構成されている。

40

【0185】

一方、一般タイマグループのうちの残りのタイマグループ 2 ~ 4 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒のタイマ番号 (タイマ 4) を含む複数のタイマ番号 (タイマ 1, 4, 6, 7) によって構成されたものであり、本発明にいう第 2 一般タイマグループの一例に相当する。加えて、これらのタイマグループ 2 ~ 4 では、保留が貯まらずに残り図柄確定回数が少ないと、長い変動時間 (40 秒) になるタイマ番号が決定される。すなわち、タイマグループ 2 では、残り図柄確定回数が 1 回では長い変動時間 (40 秒) にな

50

るタイマ番号が決定される。タイマグループ 3 では、残り図柄確定回数が 1 回および 2 回で長い変動時間（40 秒）になるタイマ番号が決定される。タイマグループ 4 では、残り図柄確定回数が 1 回～3 回で長い変動時間（40 秒）になるタイマ番号が決定される。この結果、抽選結果の報知を遅らせて保留数が増える期間を設けることができるとともに、図柄変動停止表示が行われない時間を短くして遊技者の遊技に対する興趣の低下を防ぐことができる。また反対に、これらのタイマグループ 2～4 では、保留が貯まり残り図柄確定回数が多いと、短い変動時間（3 秒）になるタイマ番号が決定され、抽選結果を早く遊技者に報知することで保留数を保留できない状態を短くして遊技者が止め打ちするのを防止し、さらには遊技者が遊技をテンポ良く進めることができる。

【0186】

10

タイマグループ 5 は、相対的に短い時間（5 秒）のタイマ番号のみで構成されている。このタイマグループ 5 が選択されている場合には、詳しくは後述するリーチなし演出が行われることになる。なお、特図変動遊技の抽選結果が小当たりの場合には、半分の確率（50%）でこのタイマグループ 5 が選択され、いわゆる 2 R 大当たり偽装用の演出が行われる。タイマグループ 6 も、相対的に短い時間（10 秒）のタイマ番号のみで構成され、このタイマグループ 6 が選択されている場合には、ノーマルリーチ演出が行われることになる。タイマグループ 7 も、相対的に短い時間（20 秒）のタイマ番号のみで構成され、このタイマグループ 7 が選択されている場合には、ロングリーチ演出が行われることになる。

【0187】

20

なお、15 R 大当たりでタイマグループ 7 の連続予告の契機としないグループを選択しないようにして 15 R 大当たりは必ず特定タイマグループが選ばれるようにしてもよい。また、タイマグループ決定テーブルは、特図の種類や始動口の種類、特図確率状態や普図確率状態などの遊技状態に応じて異ならせてもよい。

【0188】

ステップ S 2 1 2 3 におけるタイマ番号の決定が終わると、今度は、擬似連タイマ番号の決定を行う（ステップ S 2 1 2 4）。ここでは、入賞受付処理におけるステップ S 1 2 0 4 で格納した特図 2 タイマグループ決定用乱数値を取得し、擬似連タイマ番号決定テーブルが用いられる。主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、この擬似連タイマ番号決定テーブルも記憶されている。図 1 5（b）は、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶された擬似連タイマ番号決定を示す図である。

30

【0189】

図 1 5（b）に示す擬似連タイマ番号決定テーブルは、先のステップ S 2 1 2 3 において決定したタイマ番号に応じて設けられた抽選データと、擬似連タイマ番号との関係が規定されている。ここでの抽選データは、タイマ 1～3 の、相対的に短い変動時間に応じたタイマ番号の組と、タイマ 4 および 5 の、相対的に長い変動時間に応じたタイマ番号の組と、タイマ 6 および 7 の、相対的により短い変動時間に応じたタイマ番号の組とに分けられている。また、図 1 5（b）には、擬似連タイマ番号に応じた、変動時間および擬似連回数も示されている。擬似連が実行されると、後述する変動態様（リーチ）とは別に、その変動態様が行われる前に、仮停止を入れた図柄変動停止表示が行われ、遊技者は、実際の図柄変動停止表示の回数よりも多くの図柄変動停止表示が行われているように思う。例えば、先のステップ S 2 1 2 3 でタイマ番号 4 が決定され、特図当選乱数値が 5 1 2 0 0 であった場合、擬似連タイマ番号は擬似連タイマ 4 になり、変動時間は 15 秒、擬似連 3 回になる。まず、擬似連タイマ 4 に応じた 15 秒の変動を行い、この 15 秒の変動の中で、約 5 秒おきに 3 回の仮停止を行い、次にタイマ番号 4 に応じた図柄の変動を続けて行って、最後に停止表示する。

40

【0190】

図 2 に示す装飾図柄表示装置 1 1 0 の左図柄表示領域 1 1 0 a、中図柄表示領域 1 1 0 b および右図柄表示領域 1 1 0 c はそれぞれに表示される装飾図柄は、第 2 特図表示装置 1 1 4 の図柄変動停止表示に合わせて変動表示され、最後に停止表示される。ここでは、

50

この装飾図柄表示装置 110 に表示される装飾図柄を用いて、装飾図柄の変動時間を 40 秒として説明する。

【0191】

まず、擬似連回数が無しの場合には、装飾図柄表示装置 110 に、40 秒の装飾図柄の変動が表示された後、最後に 1 回の停止表示が行われる。

【0192】

図 16 は、擬似連が 1 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【0193】

擬似連回数が 1 回の場合には、まず、図 16 (a) に示すように装飾図柄の変動が開始され、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 16 (b) に示すように図柄の仮停止が 1 回行われる。この時、第 2 特図表示装置 114 は変動中の状態である。その後、図 16 (c) に示すように 40 秒の装飾図柄の変動が表示された後、図 16 (d) に示すように停止図柄（ここでは「装飾 4 - 装飾 2 - 装飾 3」の外れの図柄組合せ）を停止表示（確定停止）する。この時、第 2 特図表示装置 114 には、図 3 (a) に示す外れ図柄である「特図 H」が表示されている。擬似連回数が 1 回の場合には、遊技者は、図柄変動が 2 回（図 16 (a) と (c)）行われているように思う。

【0194】

図 17 は、擬似連が 2 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【0195】

擬似連回数が 2 回の場合にも、まず、図 17 (a) に示すように装飾図柄の変動が開始され、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 17 (b) に示すように図柄の仮停止が 1 回行われる。この時の第 2 特図表示装置 114 は変動中の状態である。続いて、図 17 (c) に示すように装飾図柄の変動が再開され、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 17 (d) に示すように 2 回目の図柄の仮停止が行われ、この時の第 2 特図表示装置 114 も変動中の状態である。その後、図 17 (e) に示すように 40 秒の装飾図柄の変動が表示された後、図 17 (f) に示すように停止図柄（ここでも「装飾 4 - 装飾 2 - 装飾 3」の外れの図柄組合せ）を停止表示（確定停止）する。この時、第 2 特図表示装置 114 には、図 3 (a) に示す外れ図柄である「特図 H」が表示されている。擬似連回数が 2 回の場合には、遊技者は、図柄変動が 3 回（図 17 (a) と (c) と (e)）行われているように思う。

【0196】

図 18 は、擬似連が 3 回行われたときの装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。

【0197】

擬似連回数が 3 回の場合にも、まず、図 18 (a) に示すように装飾図柄の変動が開始され、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 18 (b) に示すように図柄の仮停止が 1 回行われる。この時の第 2 特図表示装置 114 は変動中の状態である。続いて、図 18 (c) に示すように装飾図柄の変動が再開され、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 18 (d) に示すように 2 回目の図柄の仮停止が行われ、この時の第 2 特図表示装置 114 も変動中の状態である。続いて、図 18 (e) に示すように装飾図柄の変動が三度行われ、5 秒弱の間変動表示が行われると、図 18 (f) に示すように 3 回目の図柄の仮停止が行われる。この時の第 2 特図表示装置 114 も変動中の状態である。そして、図 18 (g) に示すように 40 秒の装飾図柄の変動が表示された後、図 18 (h) に示すように停止図柄（ここでも「装飾 4 - 装飾 2 - 装飾 3」の外れの図柄組合せ）を停止表示（確定停止）する。この時、第 2 特図表示装置 114 には、図 3 (a) に示す外れ図柄である「特図 H」が表示されている。擬似連回数が 3 回の場合には、遊技者は、図柄変動が 4 回（図 18 (a) と (c) と (e) と (f)）行われているように思う。

【0198】

図15(b)の擬似連タイマ番号決定テーブルに示すように、タイマ1~3の、相対的に短い変動時間に応じたタイマ番号の組では、擬似連タイマ1のタイマ番号が決定される可能性が非常に高く、タイマ6および7の、相対的により短い変動時間に応じたタイマ番号の組では、擬似連タイマ1のタイマ番号に必ずなる。一方、タイマ4および5の、相対的に長い変動時間に応じたタイマ番号の組では、擬似連タイマ3のタイマ番号が決定される可能性が非常に高い。したがって、長い変動時間に対しては最初に仮停止を入れた図柄変動を行い、長い変動時間の変動をより盛り上げることができる場合がある。

【0199】

RAM308には擬似連タイマ番号格納領域も用意されており、ステップS2124において決定された擬似連タイマ番号はその擬似連タイマ番号格納領域に記憶される。擬似連タイマ番号は、図柄変動開始コマンドに含まれて、主制御部300から副制御部400に送られる。以上説明した擬似連は、主制御部300が決定する擬似連である。

10

【0200】

続いて、各種の情報をRAM308に設けた送信情報記憶領域に追加記憶する(ステップS2125)。具体的には、コマンド設定送信処理(ステップS217)で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させるために上記送信情報記憶領域に変動開始を示す情報である1Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。また、2R大当たりフラグあるいは15R大当たりフラグが設定されている情報や、特図確率変動フラグが設定されている情報や、上述のタイマ番号の情報や擬似連タイマ番号も追加記憶する。このステップS2125の実行が終了すると、ステップS2126において、RAM308に設けた特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2変動遊技の保留数を1つデクリメントし、ステップS2127に進む。

20

【0201】

ステップS2127では、RAM308の特図2乱数値記憶領域から特図2当選乱数値と特図2乱数値の双方を削除するとともに、特図2予告抽選乱数値記憶領域から特図2予告抽選乱数値も削除し、ステップS2128に進む。

【0202】

ステップS2128では、RAM308の設定領域に、特図2変動表示中の設定を行い、図6に示す主制御部タイマ割り込み処理に戻る。

【0203】

30

なお、本実施形態では、大当たりの抽選、大当たり当選時のラウンド抽選、大当たり当選時の特図高確率状態移行抽選、および普図高確率状態移行抽選を、図7のS1104で取得した特図2当選乱数値と特図2乱数値の2つの乱数値を用いて行っていたが、これに限られない。たとえば、大当たりの抽選は本実施形態の通りにハード乱数カウンタにより取得し、大当たり当選時のラウンド抽選、大当たり当選時の特図高確率状態移行抽選、および普図高確率状態移行抽選は、それぞれ異なる記憶部に記憶したソフトウェア乱数カウンタを用いて取得してもよい。また、それら乱数の取得タイミングも、入賞受付に基づくタイミング(図6のS209)に限られない。さらに、擬似連タイマ番号の抽選には、特図2タイマグループ決定用乱数値を用いたが、特図2当選乱数値を用いてもよい。また、上記記載に限られず、各々の乱数値を他の乱数値と共用したり、各々の乱数の取得タイミングを入賞時または抽選時のいずれかにするかは、いずれの組み合わせでもよい。

40

【0204】

次に、特図2関連抽選処理に続いて実行される特図1関連抽選処理(図6のステップS216)について触れておく。図19は主制御部300のCPU304が実行する特図1関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。この図19に示すステップS2201からステップS2228までの各ステップは、図13に示すステップS2101からステップS2128までの各ステップにおける「第2」を「第1」に読み替えるとともに「特図2」を「特図1」に読み替えたステップと同一であるため、ここでは、説明を省略する。

【0205】

50

以上説明した、特図 2 関連抽選処理や特図 1 関連抽選処理を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が、本発明にいう抽選手段の一例に相当する。

【 0 2 0 6 】

< 副制御部メイン処理 >

次に、図 2 0 (a) を用いて、副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行する副制御部メイン処理について説明する。なお、同図は副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 0 7 】

副制御部 4 0 0 には、電源が投入されるとリセット信号を出力するリセット信号出力回路を設けている。このリセット信号を入力した基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、リセット割り込みによりリセットスタートして R O M 4 0 6 に予め記憶した制御プログラムに従って図 2 0 (a) に示す副制御部メイン処理を実行し、まず、ステップ S 3 0 1 で各種の初期化を行う。この初期化では、入出力ポートの初期設定や、各種変数の初期化等を行う。

10

【 0 2 0 8 】

ステップ S 3 0 2 では、コマンド入力処理（詳細は後述）を行う。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 3 0 3 では、後述するタイマ変数記憶領域の値が 1 0 以上であるか否かを判定する。タイマ変数記憶領域の値が 1 0 以上である場合はステップ S 3 0 4 に進み、タイマ変数記憶領域の値が 1 0 未満である場合にはステップ S 3 0 2 に進む。

20

【 0 2 1 0 】

ステップ S 3 0 4 では、タイマ変数記憶領域に 0 を格納する。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 3 0 5 では、演出データ更新処理を行う。この演出データ更新処理では、後述する変動パターン選択処理で記憶する変動番号、仮停止図柄の組合せ、および停止図柄の組合せの種別の更新を行うと共に、装飾図柄の変動表示を開始してからの経過時間に基づいて装飾図柄表示装置 1 1 0、遮蔽手段 2 5 0、スピーカ 4 1 6、各種ランプ 4 2 0 および演出装置 2 0 0 の演出用可動体（可動部材 2 1 0）等による演出を制御するための動作制御データの更新を行う。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 3 0 5 では、決定された演出情報が示している態様で装飾図柄変動表示を行うように、装飾図柄表示制御部 5 0 0 に出力するコマンド（例えば左に装飾 7 を停止することを指示するコマンドや遮蔽手段 2 5 0 を動作させるコマンド等）を R A M 4 0 8 に設けた液晶コマンド格納領域に格納する等、後述するステップ S 3 0 6、3 0 7、3 0 8、3 0 9 による装飾図柄表示制御部 5 0 0、スピーカ 4 1 6、各種ランプ 4 2 0、および演出用可動体を制御する準備を行う。また、所定の条件が成立している場合には所定の演出を実行するか否か、例えばチャンスボタンを用いた演出を行うか否か等の抽選を行う。

30

【 0 2 1 3 】

ステップ S 3 0 6 では、装飾図柄表示装置制御処理を行う。この装飾図柄表示装置制御処理では、I / O 4 1 0 の出力ポートを介して装飾図柄表示制御部 5 0 0 にコマンドを出力する。ここでは、上記ステップ S 3 0 5 で準備した装飾図柄表示制御用の情報に含まれる装飾図柄表示制御部 5 0 0 に出力する表示データを I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を装飾図柄表示制御部 5 0 0 に行わせる。

40

【 0 2 1 4 】

ステップ S 3 0 7 では、音出力処理を行う。この音出力処理では、上記ステップ S 3 0 5 で準備したスピーカ制御用の情報に含まれるスピーカ 4 1 6 に出力する音声データを I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、スピーカ 4 1 6 の出力制御を音源 I C 4 1 8 に行わせる。

【 0 2 1 5 】

ステップ S 3 0 8 では、ランプ制御処理を行う。このランプ制御処理では、上記ステッ

50

ステップ S 3 0 5 で準備した各種ランプ制御用の情報に含まれる各種ランプ 4 2 0 に出力するランプの点灯・消灯を示すデータ等を I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、各種ランプ 4 2 0 の点灯や消灯の制御を表示回路 4 2 2 に行わせる。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 3 0 9 では、演出用駆動装置制御処理を行う。この演出用駆動装置制御処理では、上記ステップ S 3 0 5 で準備した演出用可動体の制御用の情報に含まれる動作タイミングを示すデータ等を I / O 4 1 0 の出力ポートに設定し、演出用可動体等を駆動する各種演出用駆動装置 4 2 4 の制御を演出用駆動回路 4 2 6 に行わせる。

【 0 2 1 7 】

副制御部 4 0 0 は、後述するストローブ処理、チャンスボタン処理、または副制御部タイマ割り込み処理による中断を除いて、以降、ステップ S 3 0 2 ~ S 3 0 4 の処理を繰り返し実行する。

【 0 2 1 8 】

< コマンド入力処理 >

次に、図 2 0 (b) を用いて、上記副制御部メイン処理におけるコマンド入力処理（ステップ S 3 0 2 ）について説明する。同図はコマンド入力処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 1 9 】

図 4 に示す副制御部 4 0 0 における基本回路 4 0 2 に搭載されている R A M 4 0 8 には、コマンド記憶領域が設けられている。副制御部 4 0 0 は、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理におけるステップ S 2 1 7 において、主制御部 3 0 0 から副制御部 4 0 0 に送信されてきた各種コマンドを、後述するストローブ割り込み処理を実行することで、そのコマンド記憶領域に未処理コマンドとして格納する。コマンド記憶領域には、図柄変動開始コマンドや図柄変動停止コマンド、R A M クリアコマンド、さらには特図保留増加コマンド等が格納される。図 2 0 (b) に示すステップ S 4 0 1 では、R A M 4 0 8 に設けられたコマンド記憶領域の内容を確認し、未処理のコマンドが残っているか否かを判断する。そして、コマンド記憶領域に未処理のコマンドが残っている場合にはステップ S 4 0 2 に進み、コマンド記憶領域に未処理のコマンドが残っていない場合には処理を終了して副制御部メイン処理に復帰する。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 4 0 2 では、ステップ S 4 0 1 においてその存在を肯定した未処理コマンドに応じた処理にジャンプする。

【 0 2 2 1 】

また、図 2 0 (c) に示す図柄停止処理のステップ S 6 0 1 では、R A M 4 0 8 に用意された図柄記憶領域に記憶している停止図柄の組合せを構成する 3 つの装飾図柄を装飾図柄表示装置 1 1 0 の左、中、右図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の 3 つの表示領域に表示するように設定して処理を終了する。

【 0 2 2 2 】

なお、ラウンド開始処理では未処理コマンドに含まれている上記大当たり開始後の可変入賞口 1 3 0 の開放回数を示す情報を抽出し、R A M 4 0 8 の記憶領域に記憶する。

【 0 2 2 3 】

< ストローブ割り込み処理 >

次に、図 2 0 (d) を用いて、副制御部 4 0 0 のストローブ割り込み処理について説明する。なお、同図はストローブ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 2 4 】

このストローブ割り込み処理は、副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 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。すなわち、上述の如く、ストローブ信号は、副制御部 4 0 0 に送信されるコマンドにストローブ情報として含まれており、図 6 に示す主制御部タイマ割り込み処理のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7 ）において、主制御部 3 0 0 から副制御部 4 0 0 にコマンドが送信され、副制御部 4 0 0 が、送信さ

10

20

30

40

50

れてきたコマンドにストローブ信号を検出した場合に、このストローブ割り込み処理が実行される。ストローブ割り込み処理のステップS701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に設けた上記コマンド記憶領域に記憶する。

【0225】

<チャンスボタン割り込み処理>

次に、図20(e)を用いて、副制御部400のチャンスボタン割り込み処理について説明する。なお、同図はチャンスボタン割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【0226】

このチャンスボタン割り込み処理は、副制御部400がチャンスボタン検出回路364によってチャンスボタン146の操作を検出した場合に実行する処理である。

【0227】

チャンスボタン割り込み処理のステップS801では、RAM408の検知カウンタ記憶領域に記憶している、チャンスボタン146の押下回数を計測するための検知カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の検知カウンタ記憶領域に記憶する。

【0228】

<変数更新割り込み処理>

次に、図20(f)を用いて、副制御部400のCPU404によって実行する変数更新割り込み処理について説明する。なお、同図は変数更新割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【0229】

副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割り込みを発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割り込みを契機として、副制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で実行する。

【0230】

変数更新割り込み処理のステップS901では、図20(a)に示す副制御部メイン処理におけるステップS304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S304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。

【0231】

次に、図21を用いて特図保留増加処理について説明する。なお、同図は特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【0232】

まず、この特図保留増加処理が開始されるまでの流れについて説明する。図7に示す、第1特図始動口126に関する入賞受付処理におけるステップS1105や、図8に示す、第2特図始動口128に関する入賞受付処理におけるステップS1205において、主制御部300のCPU304が、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、特図保留増加を示す情報であるAHを送信情報(コマンド種別)として追加記憶し、さらにステップS1116、S1126、S1216、S1226において、その送信情報記憶領域に事前予告情報や偽事前予告情報を上書き記憶し、図6に示す、主制御部タイマ割り込み処理におけるコマンド設定送信処理(ステップS217)で一般コマンド特図保留増加設定処理が実行される。こうすることで、主制御部300から副制御部400に、コマンド種別がAHであり、特図識別情報(特図1または特図2を示す情報)、予告情報(事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか)を含む特図保留増加コマンドが送信される。事前予告情報には、図7のステップS1115や図8のステップS1215で決定された事前予告回数が含まれており、偽事前予告情報には、図7のステップS1125や図8のステップS1225で決定された偽事前予告回数が含まれている。副制御部400のRAM408には事前予告カウンタや偽事前予告カウンタが設けられており、事前予告カウンタには事前予告情報に含まれている事前予告回数がセットされ、偽事前予告

10

20

30

40

50

カウンタには偽事前予告情報に含まれている偽事前予告回数がセットされる。副制御部 400 は、図 20 (d) に示すストロープ処理において、この特図保留増加コマンドを未処理コマンドとして保存し (ステップ S 701)、図 20 (b) に示すコマンド入力処理 (S 402) を経て、図 21 に示す特図保留増加処理が開始される。すなわち、この特図保留増加処理は入賞時に行われる。

【0233】

ステップ S 461 では、主制御部 300 から受信した特図保留増加コマンドに含まれる特図識別情報に基づいて特図 1 の保留増加情報か否かを判定し、特図 1 の保留増加情報である場合にはステップ S 462 に進み、特図 2 の保留増加情報である場合にはステップ S 463 に進む。

10

【0234】

副制御部 400 の RAM 408 には、特図 1 用の保留情報記憶領域と特図 2 用の保留情報記憶領域それぞれが用意されている。ステップ S 462 では、RAM 408 に設けた特図 1 用の保留情報記憶領域に、特図 1 保留増加情報を追加記憶し、ステップ S 466 に進む。一方、ステップ S 463 では、RAM 408 に設けた特図 2 用の保留情報記憶領域に、特図 2 保留増加情報を追加記憶し、ステップ S 464 に進む。

【0235】

ステップ S 464 では、既に追加記憶している特図 1 保留追加情報に事前予告情報あるいは偽事前予告情報が含まれているか否かを判定する。上述のごとく、残り図柄確定回数は、事前予告が行われている場合の、その事前予告の情報を追加した保留情報の抽選が行われるまでに実行される抽選回数の値に、追加した保留情報の抽選回数である 1 を足した数に相当し、この実施形態では、追加した保留情報が特図 1 である場合は 8 回が最大値になり、追加した保留情報が特図 2 である場合は 4 回が最大値になる。すなわちここでは、特図 1 の保留には、特図 2 の保留を含ませるが、特図 2 の保留には特図 1 の保留を含めずに、特図 2 の保留は特図 2 だけでカウントする。事前予告が特図 1 で行われている場合に特図 2 保留情報を追加記憶した場合には、特図 2 の抽選が優先して行われることから、図 7 に示すステップ S 1115 で決定した事前予告回数やステップ S 1125 で決定した偽事前予告回数が増加する。そこで、既に追加記憶している特図 1 保留追加情報に事前予告情報あるいは偽事前予告情報が含まれていれば、事前予告カウンタの値あるいは偽事前予告カウンタの値をインクリメントして (ステップ S 465)、ステップ S 466 に進む。

20

30

【0236】

ステップ S 466 では、主制御部 300 から受信した特図保留増加コマンドに含まれる予告情報に事前予告情報が含まれているか否かを判定し、含まれている場合にはステップ S 467 に進み、含まれていない場合にはステップ S 468 に進む。ステップ S 467 では、ステップ S 462 で追加記憶した特図 1 保留増加情報、またはステップ S 463 で追加記憶した特図 2 保留増加情報に、事前予告情報を追加記憶して、図 20 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。なお、大当たり終了後には、追加記憶した事前予告情報はクリアされる。

【0237】

40

ステップ S 468 では、受信した特図保留増加コマンドに含まれる予告情報に偽事前予告情報が含まれているか否かを判定し、含まれている場合にはステップ S 469 に進み、含まれていない場合には、図 20 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。ステップ S 469 では、ステップ S 462 で追加記憶した特図 1 保留増加情報、またはステップ S 463 で追加記憶した特図 2 保留増加情報に、偽事前予告情報を追加記憶して、図 20 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。なお、大当たり終了後には、追加記憶した偽事前予告情報はクリアされる。

【0238】

次に、図 22 および図 23 を用いて変動パターン選択処理について説明する。なお、図 22 は変動パターン選択処理における一部の流れを示すフローチャートである。

50

【 0 2 3 9 】

まず、この変動パターン選択処理が開始されるまでの流れについて説明する。図 7 に示す、第 1 特図始動口 1 2 6 に関する入賞受付処理におけるステップ S 1 1 0 5 や、図 8 に示す、第 2 特図始動口 1 2 8 に関する入賞受付処理におけるステップ S 1 2 0 5 において、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が、R A M 3 0 8 に設けた送信情報記憶領域に、変動開始を示す情報である 1 H を送信情報（コマンド種別）として追加記憶し、図 6 に示す、主制御部タイマ割り込み処理におけるコマンド設定送信処理（ステップ S 2 1 7）で一般コマンド回転開始設定送信処理が実行される。こうすることで、主制御部 3 0 0 から副制御部 4 0 0 に、コマンド種別が 1 H であり、1 5 R 大当たりフラグの値、2 R 大当たりフラグの値、小当たりフラグの値、はずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、タイマ番号、および擬似連タイマ番号を含む図柄変動開始コマンドが送信される。副制御部 4 0 0 が、図 2 0 (d) に示すストロープ処理において、図柄変動開始コマンドを未処理コマンドとして保存すると（ステップ S 7 0 1）、図 2 0 (b) に示すコマンド入力処理（S 4 0 2）を経て、この変動パターン選択処理が開始される。すなわち、変動パターン選択処理は図柄の変動開始時に行われる。

10

【 0 2 4 0 】

図 2 2 に示す変動パターン選択処理のステップ S 5 0 1 では、未処理コマンドである図柄変動開始コマンドに含まれている、1 5 R 大当たりフラグの値、2 R 大当たりフラグの値、小当たりフラグの値、はずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、タイマ番号、および擬似連タイマ番号を抽出し、R A M 4 0 8 のそれぞれの記憶領域に記憶する。また、変動番号選択テーブルや図柄決定テーブルを参照して演出データ（本実施形態では変動番号、仮停止図柄・停止図柄の組合せ等）を選択し、これを R A M 4 0 8 に設けた記憶領域に記憶する。変動番号選択テーブルや図柄決定テーブルについては後述する。

20

【 0 2 4 1 】

続いて、図 2 1 に示す特図保留増加処理のステップ S 4 6 7 で追加記憶した事前予告情報やステップ S 4 6 9 で追加記憶した偽事前予告情報に基づいて、特図の図柄変動停止表示において予告報知（事前予告あるいは偽事前予告）を行うか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。

【 0 2 4 2 】

ここで、図柄変動停止表示が複数回連続する場合に、予告報知を行う抽選結果を表す停止図柄を表示する特定図柄変動停止表示（以下、最後の図柄変動停止表示と称することがある）よりも前に行われる先図柄変動停止表示において予告報知を行うことを、連続図柄変動停止表示における事前予告（連続予告）と呼ばれることがある。なお、予告報知は、最後の図柄変動停止表示の図柄の変動中にも行われる。

30

【 0 2 4 3 】

ステップ S 5 0 2 における判定で、予告報知を行わないという判定であれば、図 2 0 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。反対に予告報知を行うという判定であれば、連続予告における最後の図柄変動停止表示であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 には予告報知の演出データが記憶されている。最後の図柄変動停止表示であれば、その R O M 4 0 6 から、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを選択して、R A M 4 0 8 に記憶する（ステップ S 5 0 4）。ここにいう“遊技状態等に応じた予告報知の演出データ”とは、詳しくは後述するが、この演出データには、遊技状態に限らず、例えば、連続予告の最後に長い図柄変動がある場合には、遊技者を飽きさせないために、その長い図柄変動の最中に所定時間（例えば 5 秒）以上間隔を開けずに予告報知を行う演出データ等も含まれる。

40

【 0 2 4 4 】

一方、最後の図柄変動停止表示でなければ、今度は、連続予告における最初の図柄変動停止表示（最先の先図柄変動停止表示）であるか否かを判定し（ステップ S 5 0 5）、最初の図柄変動停止表示でもなければ、後述するステップ S 5 0 7 に進み、最初の図柄変動停止表示であれば、ステップ S 5 0 1 において R A M 4 0 8 に記憶したタイマ番号が、タ

50

イマ 1、6、7 以外であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 6）。すなわち、最先の先図柄変動停止表示であれば、相対的に短い変動時間（5 秒以下の）のタイマ番号であるか否かを判定する。タイマ番号がタイマ 1、6、7 以外、すなわち変動時間が 5 秒より長ければ、図 2 0（b）に示すコマンド入力処理に戻る。こうすることで、連続予告における最初の図柄変動停止表示の変動時間が 5 秒より長ければ、その最初の図柄変動停止表示における予告報知は行われないことになる。反対に、タイマ番号がタイマ 1、6、7、すなわち変動時間が 5 秒以下であればステップ S 5 0 4 に進み、最初の図柄変動停止表示における予告報知が実行される。なお、20 秒という所定時間よりも変動時間が長ければ、すなわちタイマ 4 および 5 のときには、予告報知を行わず、20 秒以下の変動時間であれば、すなわちタイマ 1、2、3、6 および 7 のときには、予告報知を行うようにしてもよい。

10

【0245】

図 2 3 は変動パターン選択処理における残りの部分の流れを示すフローチャートである。

【0246】

図 2 2 に示すステップ S 5 0 7 は、最後の図柄変動停止表示でもなく最初の図柄変動停止表示でもない場合に実行されるステップであり、RAM 4 0 8 に記憶したタイマ番号が、タイマ 1、6、7 以外であるか否かを判定し、タイマ 1、6、7 であれば、ステップ S 5 0 4 に進み、予告報知が実行される。一方、タイマ 1、6、7 でなければ、RAM 4 0 8 に設けられた、特図 1 用や特図 2 用の保留情報記憶領域に事前予告情報があるか否かを判定し（ステップ S 5 0 8）、事前予告情報があれば、ステップ S 5 0 9 に進む。

20

【0247】

ステップ S 5 0 9 では、擬似連演出を行うか否かを判定する。ここにいう擬似連演出は、図 1 5（b）を用いて説明した、主制御部 3 0 0 が決定する擬似連とは異なり、副制御部 4 0 0 が決定する擬似連演出である。副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 は、擬似連演出を 1 / 2 の所定確率で行うことになる抽選を実施し、その抽選の結果に基づいて、擬似連演出を行うか否かを判定する。擬似連演出を行わない場合には、ステップ S 5 0 4 に進み、擬似連演出を行う場合には、ステップ S 5 1 0 に進む。

【0248】

図 1 5（b）を用いて説明した、主制御部 3 0 0 が決定する擬似連では、図柄の変動が行われる前に仮停止を入れた図柄の変動を行うが、ここで副制御部 4 0 0 が決定した擬似連演出では、図柄の変動中に仮停止を入れた演出になる。副制御部 4 0 0 の擬似連演出が行われる場合とは、最後の図柄変動停止表示でもなく最初の図柄変動停止表示でもない図柄変動停止表示（いわゆる中間の図柄変動停止表示）において、5 秒を越える変動時間（10 秒、20 秒、40 秒、50 秒）にわたって図柄の変動が行われる中で、事前予告を実施する場合である。この場合には、ステップ S 5 0 1 において予め選択した変動番号に対応する演出データに代えて、副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 から、変動時間に対応する擬似連用の演出データを選択する。すなわち、5 秒を越える変動時間を均等に分け、各時間ごとに擬似連演出を行う。この擬似連演出については、詳しくは後述する。ステップ S 5 1 0 の実行が完了すると、ステップ S 5 0 4 に進む。すなわち、連続する複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示が 5 秒を越える変動時間である場合には、事前予告の報知を擬似連演出に切り替えるか否かを抽選し、抽選に当選した場合には擬似連用の演出データを選択して、RAM 4 0 8 に記憶する。

30

40

【0249】

一方、ステップ S 5 0 8 における判定で、RAM 4 0 8 に設けられた特図 1 用や特図 2 用の保留情報記憶領域に事前予告情報がなければ、先のステップ S 5 0 3（図 2 2 参照）における予告報知を行うという判定結果から、それらの保留情報記憶領域には偽事前予告情報があることになり、ステップ S 5 1 1 に進む。ステップ S 5 1 1 では、今回の予告報知を最後の予告報知とするか否かを判定する。副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 は、今回の予告報知を最後の予告報知にするか否かの抽選を行う。この抽選では、今回の予告報知が

50

1 / 2 の所定確率で最後の予告報知になる。副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 は、その抽選の結果に基づいて判定を行い、今回の予告報知を最後の予告報知にしない場合には、ステップ S 5 0 9 に進む。反対に、今回の予告報知を最後の予告報知にする場合には、RAM 4 0 8 に設けられた、特図 1 用や特図 2 用の保留情報記憶領域にある偽事前予告情報をクリアし（ステップ S 5 1 2）、ROM 4 0 6 から、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを選択して、RAM 4 0 8 に記憶する（ステップ S 5 0 4）。こうすることで、今回の先図柄変動停止表示においては予告報知が行われ、この予告報知を最後の予告報知にして、以降に予定されていた予告報知はキャンセルされる。すなわち、連続する複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示が 5 秒を越える変動時間である場合には、偽事前予告の報知を行う最後の図柄変動停止表示とするか否かを抽選し、抽選に当選した場合には次以降の図柄変動停止表示では偽事前予告を行わない。

10

【 0 2 5 0 】

以上説明したことから、タイマグループ 1 やタイマグループ 5 が選択されていると、上記先図柄変動停止表示において予告報知が行われる。タイマグループ 2 ~ 4 が選択されていると、上記先図柄変動停止表示においては、保留数に対応する残り図柄確定回数によっては予告報知が行われることがある。タイマグループ 6 やタイマグループ 7 が選択されていると、リーチ演出が必ず行われ、上記先図柄変動停止表示において予告報知を行うことが時間的に困難であるため、予告報知は行われず、変動時間も長いものではない（10 秒か 20 秒）ため、擬似連続予告も行われない。一方、タイマグループ 8 やタイマグループ 9 が選択されていると、必ず長い変動時間になるため、連続予告が行われることがある。なお、15R 大当たりになる場合には、連続予告が行われないタイマグループ 7 を選択しないようにして、特定タイマグループであるタイマグループ 8 かタイマグループ 9 が必ず選択されるようにしてもよい。

20

【 0 2 5 1 】

< 副制御部のデータテーブル >

次に、副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 が記憶しているデータテーブルについて説明する。

【 0 2 5 2 】

図 2 4 (a) ははずれフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、同図 (b) は 15R 大当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものである。また、同図 (c) は、小当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものであり、同図 (d) は、2R 大当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルの一例を示したものである。

30

【 0 2 5 3 】

副制御部 4 0 0 は、受信したコマンドを判定した際に、図柄変動開始コマンドであった場合に変動決定用乱数を取得する。この変動決定用乱数の取り得る数値範囲は 0 ~ 127（数値範囲の大きさは 128）である。図 2 4 (a) ~ (b) に示す変動番号選択テーブルは、装飾図柄表示装置 1 1 0 における演出表示態様（リーチ態様）を決定するためのデータテーブルであり、各図に示す変動番号選択テーブルの「変動形態」の項目に対応する列には、変動番号に対応する変動形態を参考までに記載しており、例えば、変動番号の変動 2 を選択した場合には、変動形態「ノーマルリーチ」で装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を行い、変動番号の変動 19 を選択した場合には、変動形態「全回転リーチ」で装飾図柄表示装置 1 1 0 の表示制御を行うことを示している。各変動形態については、詳しくは後述する。

40

【 0 2 5 4 】

図 2 4 (a) および (c) に示す変動番号選択テーブルは、副制御部 4 0 0 が受信する図柄変動開始コマンドに含まれているタイマ番号、および副制御部 4 0 0 が取得した変動決定用乱数の値に基づいた変動番号の決定に使用する。図 2 4 (b) に示す変動番号選択テーブルは、タイマ番号、特図確率変動フラグの設定状況、および変動決定用乱数の値に基づいた変動番号の決定に使用する。図 2 4 (d) に示す変動番号選択テーブルは、タイ

50

マ番号、普図確率変動フラグの設定状況、および変動決定用乱数の値に基づいた変動番号の決定に使用する。

【 0 2 5 5 】

例えば、特図変動遊技の抽選結果がはずれ、タイマ番号がタイマ 1 の場合には、副制御部 4 0 0 は、図 2 4 (a) に示すはずれフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルを参照する。上記の場合、タイマ番号 = タイマ 1 に対応する変動決定用乱数値の数値範囲は 0 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 1 2 8) であるから、変動番号として、1 0 0 % (= 1 2 8 / 1 2 8) の確率で、すなわち取得した変動決定用乱数値に関わらず変動 1 を選択し、RAM 4 0 8 に設けている変動番号記憶領域に、選択結果が変動 1 であることを示す情報を記憶する。また、1 5 R 大当りに当選し、タイマ番号がタイマ 4、特図確率変動フラグがオフの場合には、図 2 4 (b) に示す、1 5 R 大当りフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルを参照する。この場合、タイマ番号 = タイマ 4、特図確率変動フラグ = オフに対応する変動決定用乱数値の数値範囲は 0 ~ 4 7 (数値範囲の大きさは 4 8) と 4 8 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 8 0) の 2 種類があるから、変動番号として、4 8 / 1 2 8 の確率で変動 1 3 を選択し、8 0 / 1 2 8 の確率で変動 1 4 を選択する。さらに、小当りの判定に当選し、タイマ番号がタイマ 1 の場合には、図 2 4 (c) に示す、小当たりフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルを参照する。この場合、変動 2 1 が必ず選択され、「リーチなし」になる。またさらに、2 R 大当たりに当選した場合には、タイマ番号はタイマ 1 に限定される (図 1 5 (a) 参照)。この場合には、図 2 4 (d) に示す、2 R 大当りフラグがオンの場合に使用する変動番号選択テーブルを参照し、普図確率変動フラグがオフの場合には変動 2 4 が必ず選択され、普図確率変動フラグがオンの場合には変動 2 5 が必ず選択され、いずれも「リーチなし」になる。

【 0 2 5 6 】

図 2 5 (a) は、図 2 4 を用いて選択した変動番号が変動 1 , 2 6 , 2 7 である場合に使用し、停止させる装飾図柄の組合せの種類を決定するための図柄決定テーブルの一例を、同図 (b) は変動 2 ~ 変動 5 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。これらの図柄決定テーブルは、はずれの場合に選択するテーブルである。

【 0 2 5 7 】

また、図 2 6 (a) は変動 1 0 , 1 3 , 1 4 , 1 8 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。図 2 6 (a) に示す図柄決定テーブルは、1 5 R 大当たりの場合に選択するテーブルである。同図 (b) は変動 1 1 , 1 5 , 1 6 , 1 9 , 1 7 , 2 0 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。同図 (b) に示す図柄決定テーブルは、1 5 R 特別大当たりの場合に選択するテーブルである。同図 (c) は変動 2 1 ~ 2 4 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。同図 (c) に示す図柄決定テーブルは、隠れ確変と称される 2 R 大当たり、突然通常と称される 2 R 大当たり、および小当たりの場合に選択するテーブルである。同図 (d) は変動 2 5 に対応する図柄決定テーブルの一例を示したものである。同図 (d) に示す図柄決定テーブルは、突然確変と称される 2 R 大当たり、および突然時短と称される 2 R 大当たりの場合に選択するテーブルである。

【 0 2 5 8 】

副制御部 4 0 0 は、例えば、変動番号が変動 1 1 である場合には、図 2 6 (b) に示す図柄決定テーブルを参照する。この場合、変動 1 1 に対応する図柄決定用乱数値の数値範囲は、0 ~ 2 5 (数値範囲の大きさは 2 6)、2 6 ~ 5 1 (数値範囲の大きさは 2 6)、5 2 ~ 7 7 (数値範囲の大きさは 2 6)、7 8 ~ 1 0 2 (数値範囲の大きさは 2 5)、1 0 3 ~ 1 2 7 (数値範囲の大きさは 2 5) の 5 種類があるから、停止図柄の組合せとして、それぞれ約 1 / 5 の確率で、「装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1」、「装飾 3 - 装飾 3 - 装飾 3」、「装飾 5 - 装飾 5 - 装飾 5」、「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」、または「装飾 9 - 装飾 9 - 装飾 9」のいずれかを選択する。

< 特図変動遊技中に装飾図柄表示装置で行う変動態様の種類 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の特図変動遊技中に装飾図柄表示装置 1 1 0 で行う各変動態様

(演出表示)について説明する。

【0259】

本実施形態の装飾図柄表示装置110による変動態様は、リーチなし、とリーチの2種類に大別され、リーチはさらに、ノーマルリーチ、ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ、トリプルラインリーチ、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチの8種類に分けられる。図27は、リーチなしにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図28は、ノーマルリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図29は、ロングリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図30は、全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。また、図31は、特別全回転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図32は、ダブルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図33は、トリプルラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図であり、図34は、特別マルチラインリーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す図である。さらに、本実施形態の装飾図柄表示装置110による変動態様には採用されていない変動態様の例として、図35は、ノーマル逆転リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図であり、図36は、ノーマル再変動リーチにおける装飾図柄の変動の様子を段階的に示す参考図である。図27～図36までのいずれの図においても、(a)から順に時間が経過していき、各図の一番下の図が停止表示態様(確定表示態様)になる。

10

【0260】

20

ここで、リーチ(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2に示す左右図柄表示領域110a、110c)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110b)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)を停止表示すれば大当たりまたは特別大当たりを報知することとなる状態のことである。なお、本実施形態のように、このノーマルリーチとこの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)を含めてリーチと称してもよいし、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示を加味したものだけをリーチと称してもよい。

【0261】

30

図27に示すリーチなしでは、全ての図柄表示領域110a～110cの装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域110a、右図柄表示領域110c、中図柄表示領域110bの順に装飾図柄を停止表示する。本実施形態では、リーチなしの演出表示では、停止表示する装飾図柄の組合せを15R大当たりまたは15R特別大当たりとなる図柄組合せとすることはない。

【0262】

図28に示すノーマルリーチでは、全ての図柄表示領域110a～110cの装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域110aと右図柄表示領域110cにそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域110bの装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時点から時間を計測し、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した場合、中図柄表示領域110bの装飾図柄を停止表示する。この時に、中図柄表示領域110bに停止表示した装飾図柄が左右図柄表示領域110a、110bと等しい場合は、15R大当たりまたは15R特別大当たりを遊技者に報知し、中図柄表示領域110bに停止表示した装飾図柄が左右図柄表示領域110a、110bと異なる場合は、外れを遊技者に報知することとなる。

40

【0263】

なお、この装飾図柄表示装置110を停止表示して15R大当たり、15R特別大当たり、2R大当たり、小当たり、または外れを遊技者に報知するタイミングは、第1特図柄表示装置198や第2特図表示装置114を停止表示して当たりまたは外れを遊技者に報知するタイミングと略同時である。

50

【 0 2 6 4 】

図 29 に示すロングリーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 1 1 0 a と右図柄表示領域 1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、ノーマルリーチよりも長い時間、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した場合、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄を停止表示する。

【 0 2 6 5 】

図 30 に示す全回転リーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、15R 特別大当たりあるいは 15R 大当たりとなる組合せの装飾図柄を所定の回数だけ停止表示する演出を行った上で、15R 特別大当たりあるいは 15R 大当たりとなる組合せの装飾図柄を停止表示する。

10

【 0 2 6 6 】

図 31 に示す特別全回転リーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、15R 特別大当たりとなる組合せの装飾図柄を所定の回数だけ停止表示する演出を行った上で、15R 特別大当たりとなる組合せの装飾図柄を停止表示する。

【 0 2 6 7 】

図 32 に示すダブルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、2 種類の装飾図柄を上下 2 段に表示するように、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c の表示をそれぞれ変更し、中図柄表示領域 1 1 0 b にこれら 2 種類の図柄のいずれかが停止すれば大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 1 1 0 b に装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

20

【 0 2 6 8 】

図 33 に示すトリプルラインリーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、3 種類の装飾図柄を上下 3 段に表示するように、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c の表示をそれぞれ変更し、中図柄表示領域 1 1 0 b にこれら 3 種類の図柄のいずれかが停止すれば大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 1 1 0 b に装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

30

【 0 2 6 9 】

図 34 に示す特別マルチラインリーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、全ての種類の装飾図柄を上下 4 段左右 2 列に表示するように、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c の表示をそれぞれ変更し、中図柄表示領域 1 1 0 b にどの装飾図柄が停止しても大当たりとなるといった期待感を遊技者に持たせる演出を行った後で、中図柄表示領域 1 1 0 b に 1 つの装飾図柄を停止表示する。そして、変動表示の開始時から所定の変動時間が経過した後に、15R 特別大当たりとなる図柄の組合せとなるように、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c を 1 つの装飾図柄の停止表示に戻す。

40

【 0 2 7 0 】

なお、参考のために図示した図 35 のノーマル逆転リーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左図柄表示領域 1 1 0 a と右図柄表示領

50

域 1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c と異なる装飾図柄を、中図柄表示領域 1 1 0 b に一時的に停止表示（この左、中、右図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c に停止表示している図柄組合せを「仮停止図柄の組合せ」と呼び、この「仮停止図柄の組合せ」を表示するために装飾図柄を停止することを「仮停止」と呼ぶ。）した後、再度、中図柄表示領域 1 1 0 b を変動表示した上で、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c と等しい装飾図柄を、中図柄表示領域 1 1 0 b に停止表示する。

【 0 2 7 1 】

同じく参考のために図示した図 3 6 のノーマル再変動リーチでは、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した後、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。そして、装飾図柄の変動表示の開始時から所定の変動時間が経過する前に、1 5 R 大当たりに対応する装飾図柄を、中図柄表示領域 1 1 0 b に一時的に停止表示（「仮停止」によって「仮停止図柄の組合せ」を表示）した後、再度、全ての図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の装飾図柄を変動表示した上で、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せの装飾図柄を停止表示する。

【 0 2 7 2 】

図 3 7 は、リーチなしにおける装飾図柄の変動において、隠れ確変と称される 2 R 大当たりに対応するときの様子を段階的に示す図であり、図 3 8 は、図 3 2 に示すダブルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当たりに対応するときの様子を段階的に示す図であり、図 3 9 は、図 3 3 に示すトリプルラインリーチの変形例における装飾図柄の変動において小当たりに対応するときの様子を段階的に示す図である。これらの図においても、(a) から順に時間が経過していき、各図の一番下の図が停止表示態様（確定表示態様）になる。

【 0 2 7 3 】

図 3 7 に示すリーチなしでは、隠れ確変と称される 2 R 大当たりを報知する装飾図柄の組み合わせとして「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」を停止表示する。また、図 3 8 に示すダブルラインリーチの変形例や、図 3 9 に示すトリプルリーチの変形例では、図 3 8 や図 3 9 の (f) に示すように、確定表示の前に、一旦、外れの停止図柄態様を示してから、それらの (g) に示すように、爆発などの場面切り替えを行った上で、それらの (h) に示すように、小当たりを報知する装飾図柄の組み合わせとして「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」を停止表示（確定表示）する。したがって、いずれも「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」が停止表示され、遊技者は、装飾図柄表示装置 1 1 0 の停止図柄を見ただけでは、隠れ確変と称される 2 R 大当たりに対応したのか、小当たりしか当選していないのかが不明である。

【 0 2 7 4 】

さらに、隠れ確変と称される 2 R 大当たりにおける装飾図柄表示装置 1 1 0 に表示される演出等について詳述する。

【 0 2 7 5 】

図 4 0 (a) は、隠れ確変と称される 2 R 大当たりにおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れを示す図である。

【 0 2 7 6 】

ここでは、特図 2 変動遊技を例にあげて説明する。特図 2 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 1 1 0 の装飾図柄が変動を開始する。ここではタイマ番号にタイマ 1 が選ばれ、5 秒間の図柄の変動表示が行われる。第 2 特図表示装置 1 1 4 も、5 秒間の図柄の変動を行う。変動開始から 5 秒が経過すると、装飾図柄表示装置 1 1 0 には「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」が 0 . 5 秒停止表示されるとともに、第 2 特図表示装置 1 1 4 には図 3 (a) に示す「特図 E」が 0 . 5 秒停止表示される。隠れ確変と称される 2 R 大当たりに対応していると、続いて、特定演出が 5 . 5 秒行われる。この特定演出は装飾図柄表示装置 1 1 0 で行われ、第 2 特図表示装置 1 1 4 はその間、停止図柄態様（ここでは「特図 E」

10

20

30

40

50

）を点滅表示させる。なお、第2特図表示装置114は停止図柄態様を、表示させ続けたり、全消灯または全点灯、またはそれらを繰り返してもよい。

【0277】

図40(b)は、隠れ確変と称される2R大当たりや突然通常と称される2R大当たりに当選した場合、あるいは小当たりでタイマ1に決定された場合の、可変入賞口130の扉部材1301の開放態様と、特定演出の表示態様を示す図である。

【0278】

図40(b)に示すように、図2に示す可変入賞口130の扉部材1301は、5.5秒の特定演出の間、最初に3秒間閉鎖しておいてから開く。この扉部材1301が3秒間閉鎖している間に、装飾図柄表示装置110には、主人公と敵役の決闘場面が表示される。そして、扉部材1301が開くと同時に、装飾図柄表示装置110には主人公が勝利した画像が表示される。上述のごとく、2R大当たりに当選すると、扉部材1301は、開放時間0.9秒、閉鎖時間0.2秒の開閉動作を、2回連続で行う。なお、2回目の閉鎖では、プラス0.3秒の閉鎖時間を加え、主人公が勝利した画像が2.5秒表示され続ける。

【0279】

以上説明した、隠れ確変と称される2R大当たりや突然通常と称される2R大当たりにおける装飾図柄の変動表示から特定演出までの流れは、小当りの場合も全く同じである。すなわち、装飾図柄表示装置110の装飾図柄が変動を開始してから停止表示するまでの態様も、隠れ確変と称される2R大当たりや突然通常と称される2R大当たりにおける場合と、小当たりにおける場合では全く同じである。なお、第2特図表示装置114の停止図柄態様は、隠れ確変と称される2R大当たりでは図3(a)に示す「特図E」になり、突然通常と称される2R大当たりでは図3(a)に示す「特図F」になり、小当たりでは図3(a)に示す「特図G」になり互いに異なるが、この違いを知らない遊技者にとっては、隠れ確変と称される2R大当たりと、突然通常と称される2R大当たりと、小当りの3者の区別を行うことは不可能である。また、図3(a)には、それぞれの停止図柄態様の一例を示したにすぎず、隠れ確変と称される2R大当たりの特図の停止図柄態様は複数種類用意されており、突然通常と称される2R大当たりにの特図の停止図柄態様も複数種類用意されており、小当たりの特図の停止図柄態様も複数種類用意されている。このため、それぞれがどの停止図柄態様で表示されるかは遊技者には分からず、特図の停止図柄態様によって3者の区別を行うことは極めて困難なことである。しかも、装飾図柄表示装置110に表示される特定演出の表示態様も、3者の間では全く同じである。すなわち、小当たりでも、主人公が勝利した画像が表示される。

【0280】

上述のごとく、隠れ確変と称される2R大当たりに当選していれば、特図高確率状態へ移行し、特図変動遊技に当選しやすくなるが、突然通常と称される2R大当たり、あるいは小当たりに当選しても、そのようなことはない。したがって、遊技者は、図40(b)に示す特定演出の表示態様を見ることによって、もしかしたら隠れ確変と称される2R大当たりに当選しているかもしれないといった期待感をもってその後の遊技に望み、遊技の進行に非常に興味を持つことになる。

【0281】

なお、遊技者は、予告報知後に15R特別大当たり遊技ではなく、隠れ確変と称される2R大当たり遊技状態が開始されたとしても、その後に特図確率変動状態が開始されることを期待して遊技することができる。特図確率変動状態では、通常状態(特図低確率状態)よりも15R大当たりに当選する可能性が高くなり、引いては予告報知も行われやすくなるため、通常状態よりも遊技者の興味を向上させることができる。また、特図確率変動状態が遊技者による判別が困難な状態である場合、予告報知を行っておくことで、特図確率変動状態であるか否かを遊技者に予想させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

【0282】

図 4 1 は、小当たりでタイマ 1 に決定された場合の、可変入賞口 1 3 0 の扉部材 1 3 0 1 の開放態様と、特定演出の表示態様の変形例を示す図である。

【 0 2 8 3 】

図 4 1 に示す変形例では、小当りに当選していると、扉部材 1 3 0 1 が開くと同時に、装飾図柄表示装置 1 1 0 には主人公が敗北した画像が表示される。小当りに比べて、遊技者に有利な遊技状態になる隠れ確変と称される 2 R 大当たりでは主人公が勝利した画像が表示されるため、隠れ確変と称される 2 R 大当たりの場合と小当りの場合では、明確な違いがあり、遊技者は、どちらに当選したのかが容易にわかる。この変形例では、遊技者は、扉部材 1 3 0 1 が開くと同時に表示される主人公の勝敗を表す画像を非常に楽しみにして待つことになる。

10

【 0 2 8 4 】

次に、予告報知の例について説明する。

【 0 2 8 5 】

図 4 2 は、図 1 5 (a) に示すタイマグループを用いて予告報知を行う例を説明するための図である。

【 0 2 8 6 】

まず、図 1 5 (a) に示すタイマグループについて、ここでもう一度説明すると、タイマグループ 5 は、保留数に対応する残り図柄確定回数に関係なく、5 秒という短い変動時間のタイマ番号のみから構成されたものである。また、タイマグループ 1 は、保留数に対応する残り図柄確定回数がいくつであっても、5 秒以下という短い変動時間のタイマ番号から構成されたものである。すなわち、タイマグループ 1 および 5 は、保留数に対応する残り図柄確定回数に関係なく、5 秒以下という短い変動時間のタイマ番号から構成されたものである。図 4 2 では、タイマグループ 1 かタイマグループ 5 が選択されている保留には、クロスハッチングを施してある。一方、タイマグループ 8 は、保留数に対応する残り図柄確定回数に関係なく、4 0 秒という長い変動時間のタイマ番号のみから構成されたものであり、タイマグループ 9 は、保留数に対応する残り図柄確定回数に関係なく、5 0 秒という長い変動時間のタイマ番号のみから構成されたものである。すなわち、タイマグループ 8 および 9 は、保留数に対応する残り図柄確定回数に関係なく、4 0 秒以上という長い変動時間のタイマ番号のみから構成されたものである。図 4 2 では、タイマグループ 8 かタイマグループ 9 が選択されている保留は、薄目に塗りつぶしてある。タイマグループ 2 ~ 4 やタイマグループ 6 ~ 7 は、保留数に対応する残り図柄確定回数によって決定される変動時間が変わったり、あるいは長い変動時間とまで言えない中途半端な長さの変動時間に必ず決定されたりするため、予告報知を行うには不向きである。図 4 2 では、これらのタイマグループが選択されている保留は、シングルハッチングを施してある。

20

30

【 0 2 8 7 】

図 4 2 (a) は、第 2 特図始動口 1 2 8 に 4 回連続して入賞し、連続した 4 回の図柄変動停止表示が行われた一例を示す。最初の入賞に基づく入賞受付処理では、特定タイマグループとは異なるタイマグループ 5 が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。この最初の入賞に基づく特図 2 関連抽選処理が行われる前に、2 番目の入賞に基づく入賞受付処理が行われ、ここでも、特定タイマグループとは異なるタイマグループ 5 が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。最初の入賞に基づく特図 2 関連抽選処理が行われる前に、3 番目の入賞に基づく入賞受付処理も行われ、ここでは、特定タイマグループとは異なるタイマグループ 1 が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。そして、最初の入賞に基づく特図 2 関連抽選処理が行われる前に、4 番目（最後）の入賞に基づく入賞受付処理も行われ、ここでも、特定タイマグループであるタイマグループ 8 が選択され、その結果、偽事前予告の抽選（図 8 のステップ S 1 2 2 4）が行われ、その抽選に当選し、さらに、偽事前予告を 4 回行うことが決定された（図 8 のステップ S 1 2 2 5）。その後、最初の入賞に基づく特図 2 関連抽選処理では、はずれに当選し、図柄変動停止表示（最先の先図柄変動表示）の変動時間は、タイマグループ 5 が選択されていることから、残り図柄確定回数に関

40

50

係なくタイマ1の5秒に決定され、変動形態はリーチなしになる(図24(a)参照)。最先の先図柄変動表示では、5秒の変動時間の間に1回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾0」-「装飾8」-「装飾9」が停止表示されている。2番目の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、図柄変動停止表示(2番目の先図柄変動表示)の変動時間は、ここでもタイマグループ5が選択されていることからタイマ1の5秒に決定され、変動形態はリーチなしになる。2番目の先図柄変動表示では、5秒の変動時間の間に2回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾3」-「装飾1」-「装飾2」が停止表示されている。3番目の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、図柄変動停止表示(3番目の先図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ1が選択されていることから、残り図柄確定回数が2回のときのタイマ1の5秒に決定され、ここでも変動形態はリーチなしになる。3番目の先図柄変動表示では、5秒の変動時間の間に3回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾9」-「装飾7」-「装飾8」が停止表示されている。4番目(最後)の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、最後の図柄変動停止表示(特定図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ8が選択されていることから、残り図柄確定回数に関係なくタイマ4の40秒に決定され、ここでは変動形態はダブルラインリーチになる(図24(a)参照)。最後の図柄変動表示では、40秒の変動時間の間に4回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾3」-「装飾2」-「装飾3」が停止表示されている。

【0288】

図42(b)も、第2特図始動口128に4回連続して入賞し、連続した4回の図柄変動停止表示が行われた他の例を示す。最初の入賞に基づく入賞受付処理では、同図(a)に示す例と同じく、特定タイマグループとは異なるタイマグループ5が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。この最初の入賞に基づく特図2関連抽選処理が行われる前に、2番目の入賞に基づく入賞受付処理が行われ、ここでも、特定タイマグループとは異なるタイマグループ4が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。最初の入賞に基づく特図2関連抽選処理が行われる前に、3番目の入賞に基づく入賞受付処理も行われ、同図(a)に示す例と同じく、特定タイマグループとは異なるタイマグループ1が選択され、その結果、事前予告や偽事前予告の抽選は行われなかった。そして、最初の入賞に基づく特図2関連抽選処理が行われる前に、4番目(最後)の入賞に基づく入賞受付処理も行われ、同図(a)に示す例と同じく、特定タイマグループであるタイマグループ8が選択され、その結果、偽事前予告の抽選(図8のステップS1224)が行われ、その抽選に当選し、さらに、偽事前予告を4回行うことが決定された(図8のステップS1225)。その後、最初の入賞に基づく特図2関連抽選処理では、はずれに当選し、図柄変動停止表示(最先の先図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ5が選択されていることから、残り図柄確定回数に関係なくタイマ1の5秒に決定され、変動形態はリーチなしになる(図24(a)参照)。最先の先図柄変動表示では、5秒の変動時間の間に1回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾0」-「装飾8」-「装飾9」が停止表示されている。2番目の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、図柄変動停止表示(2番目の先図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ4が選択されていることから、残り図柄確定回数が3回のときのタイマ4の40秒に決定され、変動形態はダブルラインリーチになる(図24(a)参照)。ここで、副制御部400による変動パターン選択処理では、2番目の先図柄変動表示においてタイマ4であり、特図2保留情報に偽事前予告情報があることから、図23に示すステップS511において最後の予告報知とするか否かの抽選が行われ、ここではその抽選に当選し、特図2保留情報の偽事前予告情報がクリアされる(ステップS512)。2番目の先図柄変動表示では、40秒の変動時間の間に2回目の偽事前予告が行われた後、はずれを表す「装飾2」-「装飾1」-「装飾2」が停止表示されている。3番目の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、図柄変動停止表示(3番目の先図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ1が選択されていることから、残り図柄確定回数が2回のときのタイマ1の5秒に決定され、ここでも変動形態はリーチなしになる。

3番目の先図柄変動表示では、先ほど、特図2保留情報の偽事前予告情報がクリアされたことから、5秒の変動時間の間に偽事前予告は行われず、はずれを表す「装飾9」-「装飾7」-「装飾8」が停止表示されている。4番目(最後)の入賞に基づく特図2関連抽選処理でも、はずれに当選し、最後の図柄変動停止表示(特定図柄変動表示)の変動時間は、タイマグループ8が選択されていることから、残り図柄確定回数に関係なくタイマ4の40秒に決定され、ここでは変動形態はダブルラインリーチになる(図24(a)参照)。最後の図柄変動表示でも、特図2保留情報の偽事前予告情報がクリアされたことから、40秒の変動時間の間に偽事前予告は行われず、はずれを表す「装飾3」-「装飾2」-「装飾3」が停止表示されている。

【0289】

10

図43は、図柄の変動開始と同時に予告報知を開始し、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示前に予告報知を終了する例を説明するための図である。

【0290】

この図43には、第1特図表示装置198と装飾図柄表示装置110それぞれにおける入賞順変動の流れが示されている。

【0291】

図43(a)は、主制御部300が、第1特図表示装置198を用いて特図の停止表示を行い、副制御部400が、装飾図柄表示装置110を用いて装飾図柄の停止表示(確定表示)(この例では、外れに対応する装飾7-装飾5-装飾6の停止表示)を行っている状態を示している。また、同時に、主制御部300は、第1特図保留ランプ199を用いて、保留している特図変動遊技の回数(この例では0回)を表示している。

20

【0292】

同図(b)は、第1特図始動口126に入賞があった状態を示している。主制御部300が、第1始動口センサにより第1特図始動口126の入球を検出した場合には、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)であるため、上述の特図1当選乱数値と特図1乱数値を取得した後、これらの乱数値をRAM308に設けた特図1乱数値記憶領域のうちの特図1変動遊技の保留数に基づいて決定される記憶領域に格納する(上記ステップS1101~S1104)。また、上述の特図1タイマグループ決定用乱数値や特図1予告抽選乱数値も取得し、これらの乱数値もRAM308に設けたそれぞれの記憶領域に格納する(上記ステップS1103~S1104)。さらに、主制御部300は、同図(b)に示すように、第1特図保留ランプ199を用いて、保留している特図1変動遊技の回数(この例では1回)に対応する数のランプを点灯する。

30

【0293】

続いて、主制御部300は、コマンド設定送信処理で一般コマンド特図保留増加設定処理を実行させるために、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、特図1保留増加を示す情報であるAHを送信情報(一般情報)として追加記憶する(上記ステップS1105)。また、主制御部300は、コマンド設定送信処理で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させるために、RAM308に設けた送信情報記憶領域に、変動開始を示す情報である1Hも送信情報(一般情報)として追加記憶する。

【0294】

40

主制御部300から特図保留増加コマンドを受信した副制御部400は、上述の特図保留増加処理を実行する。具体的には、副制御部400は、受信情報に特図1の保留増加情報が含まれている場合には、RAM408に設けた特図1の保留情報記憶領域に、特図1保留情報を追加記憶する(上記ステップS462)。また、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信した副制御部400は、上述の変動パターン選択処理を実行する。具体的には、副制御部400は、今回の変動において予告報知を行うか否かを判定する。ここでは、図7に示す入賞受付処理において、主制御部300が、特定タイマグループとは異なるタイマグループ1を選択し、事前予告の抽選(S1114)も偽事前予告の抽選(S1124)も行われぬ。

【0295】

50

続いて、主制御部 300 は、同図 (c) に示すように、第 1 特図表示装置 198 を用いて、特図 1 の変動表示を開始するとともに、副制御部 400 に回転開始コマンドを送信する。これにより、副制御部 400 は、装飾図柄表示装置 110 を用いて、特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄による変動表示を開始する。また、主制御部 300 は、第 1 特図保留ランプ 199 を用いて、保留していた特図 1 変動遊技の回数 (この例では 1 回) に対応する数のランプを消灯する。

【0296】

同図 (d) は、第 1 特図始動口 126 に 4 回の入賞があった状態を示している。ここでは、第 1 特図表示装置 198 による特図 1 変動表示や、装飾図柄表示装置 110 による特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄による変動表示が開始しているため、ここでの第 1 特図始動口 126 への入賞に基づく抽選は総て保留される。主制御部 300 は、同図 (d) に示すように、第 1 特図保留ランプ 199 を用いて、保留している特図 1 変動遊技の回数 (この例では 4 回) に対応する数のランプを点灯する。また、ここでは、最後に保留した特図 1 変動遊技の抽選結果を先読みすると 15 R 特別大当たりの結果になり、特図 1 タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ 8 の数値範囲に属しており (ステップ S1110)、事前予告の抽選にも当選し (ステップ S1114)、事前予告回数が 4 回に決定される (ステップ S1115)。

【0297】

同図 (e) では、装飾図柄表示装置 110 による特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄による変動表示において、左図柄表示領域 110a の装飾図柄が停止表示し、同図 (f) では、右図柄表示領域 110c の装飾図柄が停止表示し、同図 (g) では、最後に中図柄表示領域 110b の装飾図柄が停止表示して確定表示 (ここでは外れに対応する装飾 4 - 装飾 2 - 装飾 3 の確定表示) がなされている。また、同図 (g) に示す第 1 特図表示装置 114 には、図 3 (a) に示す外れ図柄の「特図 H」と同じ停止図柄態様が表示されている。

【0298】

特図 1 の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号が決定される (ステップ S2223)。ここではタイマグループ 5 が選択されており、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ 1 に決定される。副制御部 400 は、主制御部 300 から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する (ステップ S504)。

【0299】

続いて、主制御部 300 は、特図 1 変動遊技を開始する。具体的には、主制御部 300 は、同図 (h) に示すように、第 1 特図表示装置 198 を用いて、特図 1 の変動表示を開始するとともに、副制御部 400 に回転開始コマンドを送信する。これにより、副制御部 400 は、装飾図柄表示装置 110 を用いて、特図 1 変動遊技に基づく装飾図柄の変動表示を開始する。また、主制御部 300 は、第 1 特図保留ランプ 198 を一つ消灯する。さらに、副制御部 400 は、図柄の変動開始と同時に、「アタリですか？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図 (h) ~ (j) の間に、第 1 特図表示装置 198 では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は 5 秒である。また、ここでの予告報知は、連続する図柄変動停止表示における 1 回目になり、同図 (i) に示す左図柄表示領域 110a の装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図 (k) に示す第 1 特図表示装置 198 には、図 3 (a) に示す外れ図柄の「特図 H」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置 110 には、外れに対応する装飾 0 - 装飾 8 - 装飾 9 の停止表示がなされている。

【0300】

特図 1 の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号が再度決定される (ステップ S2223)。ここでもタイマグループ 5 が選択されており、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ 1 に決定される。副制御部 400 は、主制御部 300 から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する (ステップ S504)。

【0301】

続いて、主制御部300は、再び、特図1変動遊技を開始し、同図(1)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第1特図保留ランプ199は一つ消灯する。また、副制御部400は、図柄の変動開始と同時に、「アタリかな？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図(1)~(n)の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間も5秒である。また、ここでの予告報知は、2回目になり、同図(m)に示す左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図(o)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す外れ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、外れに対応する装飾5 - 装飾3 - 装飾4の停止表示がなされている。

10

【0302】

特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号がまた決定される(ステップS2223)。ここではタイマグループ1が選択されており、残り図柄確定回数の2回に応じたタイマ1に決定される。副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する(ステップS504)。

【0303】

続いて、主制御部300は、三度目の特図1変動遊技を開始し、同図(p)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第1特図保留ランプ199は一つ消灯する。また、副制御部400は、図柄の変動開始と同時に、「アタリ？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図(p)~(r)の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間も5秒である。また、ここでの予告報知は、3回目になり、同図(q)に示す左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図(s)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す外れ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、外れに対応する装飾9 - 装飾7 - 装飾8の停止表示がなされている。

20

30

【0304】

特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号がもう一度決定される(ステップS2223)。ここでは上述のごとく、タイマグループ8が選択されており、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ4に決定される(ステップS2223)。副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する(ステップS504)。

【0305】

続いて、主制御部300は、四度目の特図1変動遊技を開始し、同図(t)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。なお、第1特図保留ランプ199は一つ消灯し、保留が総てなくなる。また、副制御部400は、図柄の変動開始と同時に、「アタリか？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図(t)~(x)の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は40秒である。また、ここでの装飾図柄表示装置110の変動態様は、ダブルラインリーチである。4回目になる予告報知は、同図(u)に示す左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図(y-1)に示す特図表示装置114には、図3(a)に示す15R特別大当たり図柄の「特図A」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、15R特別大当たりに対応する装飾7 - 装飾7 - 装飾7の停止表示がなされている。

40

50

【0306】

また、同図(d)において、最後に保留した特図変動遊技の抽選結果を先読みして小当りの結果になり、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ8の数値範囲に属しており(ステップS1121)、偽事前予告の抽選にも当選し(ステップS1124)、偽事前予告回数が4回に決定された(ステップS1125)場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-2)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示す小当り図柄の「特図G」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、小当りに対応する装飾1-装飾2-装飾3の停止表示がなされる。

【0307】

10

さらに、同図(d)において、最後に保留した特図変動遊技の抽選結果を先読みしてはずれの結果であっても、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ8の数値範囲に属しており(ステップS1118)、偽事前予告の抽選にも当選し(ステップS1124)、偽事前予告回数が4回に決定された(ステップS1125)場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-3)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示すはずれ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、はずれに対応する装飾3-装飾2-装飾3の停止表示がなされる。

【0308】

図44は、連続予告において、途中の図柄変動に長時間の図柄変動が入る場合の予告報知を説明するための図である。

20

【0309】

図43を用いて説明した事項と重複する事項は省略して説明する(以下、同じ。)。この図44に示す例でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。

【0310】

図44(a)に示す状態では4つの保留がある。また、最後に保留した特図1変動遊技の抽選結果を先読みすると15R特別大当たりの結果になり、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ8の数値範囲に属しており(ステップS1110)、事前予告の抽選にも当選し(ステップS1114)、事前予告回

30

【0311】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図(b)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。副制御部400は、ここでも図柄の変動開始と同時に、「アタリですか?」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。同図(b)~(d)の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は5秒である。また、ここでの予告報知は、連続する図柄変動停止表示における1回目になり、同図(c)に示す左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示する前に終了する。同図(e)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す外れ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、外れに対応する装飾0-装飾8-装飾9の停止表示がなされている。

40

【0312】

特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号が決定される(ステップS2223)。ここではタイマグループ4が選択されており、残り図柄確定回数の3回に応じたタイマ4に決定される。副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行する。ここでは、この変動パターン選択処理におけるステップS509が実行されたが、擬似連演出を行うことの抽選に外れ、擬似連演出は行われない。しかしながら、40秒に亘る図柄の変動表示が行われることから、ステップS504において、5秒を越え

50

ない間隔で予告報知を繰り返し行う予告報知の演出データを選択する。すなわち、この例では、タイマ4の変動時間である40秒に亘る図柄の変動表示を行う図柄変動停止表示を実行する場合には、その40秒に亘る図柄の変動表示において、タイマ1の変動時間である5秒を超えない間隔（例えば3秒）で予告報知を繰り返し行う。このように、連続した複数回の図柄変動停止表示に亘って予告報知を行う場合の途中の図柄変動停止表示（2回目以降の先図柄変動停止表示）が5秒を越える長い変動時間の場合、擬似連演出をするか否かに係らず所定時間（例えば5秒）以上間隔が開かないように予告報知を行うことで、長い変動表示の終了に続いて短い変動表示において予告報知を行った場合に、前の予告報知との関連性（連続性）を遊技者に認識させることができる。従って、予告報知の演出効果が低下するのを防ぐことができ、遊技者の興趣の低下を防止することができる。なお、1回の図柄変動停止表示において予告報知を複数回行う場合は同じ予告演出を繰り返してもよいし、この例に示すように毎回予告演出を異ならせてもよい。

10

【0313】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図（f）に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。同図（f）～（j）の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。ここでの図柄の変動時間は40秒である。また、ここでの装飾図柄表示装置110の変動態様は、マルチラインリーチである。副制御部400は、まず、図柄の変動開始と同時に、「アタリかな？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知し、その後、5秒を超えない間隔で予告報知を繰り返し行う（同図（h）と（i）を繰り返す）。同図（k）に示す第1特図表示装置198には、図3（a）に示す外れ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、外れに対応する装飾5 - 装飾4 - 装飾5の停止表示がなされている。

20

【0314】

特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号が再び決定される（ステップS2223）。ここではタイマグループ2が選択されており、残り図柄確定回数の2回に応じたタイマ1に決定される。副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行する。ここでは、この変動パターン選択処理におけるステップS504において、予告報知を変動開始から2秒行い、今回（3回目）の図柄変動における予告報知と、次回（4回目）の図柄変動における予告報知との時間間隔を、少なくとも、タイマ1の変動時間である5秒よりも短い3秒の時間とする予告報知の演出データを選択する。なお、上記時間間隔を、最も短い変動時間であるタイマ7の3秒よりも短い時間にしてもよい。

30

【0315】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図（l）に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。同図（l）～（o）の間に、第1特図表示装置198では図柄の変動表示が行われている。副制御部400は、ここでも図柄の変動開始と同時に、「アタリ？」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として2秒間報知し、3秒間は事前予告を行わない。すなわち、予告報知時間を2秒、インターバル時間を3秒とする。こうすることで、長い変動での予告報知にメリハリをもたせて演出が単調になることを防ぎ、遊技者の興趣を向上させることができる。ここでの図柄の変動時間は5秒であることから、インターバル時間の3秒が経過する時点で、同図（o）に示すように第1特図表示装置198に、図3（a）に示す外れ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110には、外れに対応する装飾9 - 装飾7 - 装飾8の停止表示がなされる。

40

【0316】

特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号がまた決定される（ステップS2223）。ここでは上述のごとくタイマグループ8が選択されており、タイマ番号は、残り図柄確定回数にかかわらずもう一

50

度タイマ4に決定される。

【0317】

主制御部300は、特図1変動遊技を開始し、同図(q)に示すように、第1特図表示装置198は図柄の変動を開始するとともに、装飾図柄表示装置110は装飾図柄の変動表示を開始する。また、副制御部400は、図柄の変動開始と同時に、「アタリか?」という吹き出しを添えたキャラクター図柄を事前予告として報知する。今回の予告報知と前回の事前予告とでは、3秒以上の時間が空いている。ここでの装飾図柄表示装置110の変動態様は、ダブルラインリーチである。同図(u)に示す第1特図表示装置198には、図3(a)に示す15R特別大当たり図柄の「特図A」と同じ停止図柄態様が表示されている。また、装飾図柄表示装置110には、15R特別大当たりに対応する装飾7 - 装飾7の停止表示がなされている。

10

【0318】

図45は、図23に示すステップS509における副制御部の抽選に基づく擬似連を行った場合の予告報知の例を示す図である。

【0319】

この図45でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。また、図43に示す例と同じく、連続予告において、途中の図柄変動停止表示に長時間の図柄変動が入る。しかしながら、図43に示す例では、図23に示すステップS509における副制御部400の抽選に基づく擬似連演出は行われていないが、この図45に示す例では、その擬似連演出が行われる。以下、図43に示す例との相違点について説明する。

20

【0320】

連続予告における2回目の図柄変動停止表示(図45(f)~(m))の変動時間は、タイマ3の変動時間である20秒であり、この2回目の図柄変動停止表示が始まる前に、図23に示す変動パターン選択処理におけるステップS509が実行され、擬似連演出を行うことの抽選に当選している。ここでは、20秒の変動時間を5秒(タイマ1の変動時間)ごとに分け、合計4回の擬似連演出を行う。各擬似連演出では、最初に予告報知を行い、最後に図柄の仮停止を行う。図45(f)~(g)、(h)~(i)、(j)~(k)、(l)~(m)の4回の擬似連演出が行われ、図45(f)、(h)、(j)、(l)のそれぞれで予告報知を行い、図45(g)、(i)、(k)、のそれぞれで仮停止を行っている。なお、図45(m)では、図柄変動停止表示における停止表示(本停止)のタイミングと一致するため、ここでは仮停止ではなく本停止が行われる。

30

【0321】

また、タイマ4の場合には、タイマ4の変動時間である40秒の変動時間を5秒(タイマ1の変動時間)ごとに分け、合計8回の擬似連演出を行ってもよいし、あるいは10秒(タイマ2の変動時間)ごとに分け、合計4回のノーマルリーチ擬似連演出を行ってもよい。

【0322】

図45に示す例では、予告報知が仮停止表示であるため、1回の変動表示において図柄が停止する表示が複数回行われることとなる。また、長い変動表示においては、仮停止表示が複数回行われることとなるため、仮停止表示と停止表示とが連続した予告報知を行うことができ、予告報知の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0323】

図46は、副制御部の抽選に基づく擬似連における仮停止を予告報知として行った場合の例を示す図である。

【0324】

この図46でも、予告報知は、連続する4回の図柄変動停止表示にわたって行われる。連続する4回の図柄変動停止表示のうち、最初の図柄変動停止表示(最先の先図柄変動停止表示)(図46(a)~(e))および3回目の先図柄変動停止表示(図46(n)~

50

(q)) それぞれの変動時間は 5 秒である。この 5 秒の変動時間を 2 . 5 秒ごとに分け、合計 2 回の擬似連演出を行う。各擬似連演出では、最後に、図柄の仮停止を予告報知として行う。こうして、予告報知としての仮停止が図 4 6 (c) , (o) において行われる。図 4 6 (e) , (q) では、図柄変動停止表示における停止表示 (本停止) のタイミングと一致するため、ここでは仮停止ではなく本停止が行われる。

【 0 3 2 5 】

2 回目の先図柄変動停止表示 (図 4 6 (f) ~ (m)) の変動時間は 2 0 秒である。この 2 0 秒の変動時間を 5 秒ごとに分け、合計 4 回の擬似連演出を先と同様にして行う。こうして、予告報知としての仮停止が図 4 6 (g) , (i) , (k) において行われる。

【 0 3 2 6 】

最後の図柄変動停止表示 (特定図柄変動停止表示) (図 4 6 (r) ~ (z)) の変動時間は 4 0 秒である。この 4 0 秒の変動時間を 1 0 秒ごとに分け、擬似連演出を行う。この最後の図柄変動停止表示では、予告報知としての仮停止が図 4 6 (s) , (u) において行われる。ここでの装飾図柄表示装置 1 1 0 の変動態様は、ダブルラインリーチであり、残り 2 0 秒から、左右図柄表示領域 1 1 0 a、1 1 0 c にそれぞれ等しい装飾図柄を停止表示し (図 4 6 (w) 参照)、中図柄表示領域 1 1 0 b の装飾図柄だけ変動表示を継続する。したがって、残りの 2 回の擬似連演出では、ダブルラインリーチの変動を優先し、仮停止 (予告報知) は行わない。このように、擬似連演出を複数の図柄変動停止表示に亘って連続して行い、仮停止を予告報知とする。なお、選択されたタイマ番号が 5 秒を越える長い変動時間の場合は、仮停止までの変動時間にわたって、タイマ 1 やタイマ 2 などと同じ表示態様で擬似連を行ってもよい。また、選択されたタイマ番号がタイマ 1 , 6 , 7 (5 秒以下) の短い変動時間であっても、仮停止表示を 1 回以上表示することで予告報知を行ってもよい。

【 0 3 2 7 】

図 4 7 は、遊技状態に応じて予告報知の演出内容が異なる場合の一例を示す図である。

【 0 3 2 8 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の遊技状態には、通常状態、特図高確率普図高確率状態、特図高確率普図低確率状態、特図低確率普図高確率状態、および特図低確率普図低確率状態がある。図 4 7 に示す予告報知の例は、パチンコ機 1 0 0 が、特図高確率普図低確率状態、いわゆる隠れ確変状態にあるときの例である。この図 4 7 に示す予告報知の例と、図 4 3 に示した予告報知の例とでは、事前予告に用いているキャラクターの吹き出しの言葉 (台詞) が異なる以外は同じである。すなわち、図 4 7 に示す予告報知の例では、キャラクターの台詞が総て「 B O N U S ? 」になっている (図 4 7 (h) , (l) , (p) , (t) 参照)。図 2 2 に示す変動パターン選択処理におけるステップ S 5 0 4 において、パチンコ機 1 0 0 の遊技状態に応じて、このようなちょっとした違いをもたせた予告報知の演出データを選択することで、遊技者に、パチンコ機 1 0 0 の遊技状態が変動していることを示唆することができ、好ましい。すなわち、図 4 7 に示す例では、通常状態での予告報知と異なる予告報知を遊技者に認識させることで、その遊技者に隠れ確変状態かもしれないと思わせることができる。なお、通常状態と通常状態とは異なる状態 (本例のような隠れ確変状態) とで共通する複数の予告報知を行うようにし、状態別に予告報知が行われる頻度を異ならせてもよく、この場合、特定の予告報知が頻出することを遊技者に認識させることで、その遊技者に隠れ確変状態かもしれないと思わせることができる。

【 0 3 2 9 】

図 4 8 は、予告報知を行う手段を追加した例を示す図である。

【 0 3 3 0 】

この図 4 8 に示す例では、4 つある第 1 特図保留ランプ 1 9 9 のうちの、最後の保留を表すランプ 1 9 9 1 の点灯態様 (色や点灯周期等) が、そのランプ 1 9 9 1 自身の通常時の点灯態様とは異なっている。この例では、吹き出しを添えたキャラクター図柄の表示とは別に、最後の保留を表すランプ 1 9 9 1 によっても予告報知を行う。図 4 8 (d) ~ (s) に示す最後の保留を表すランプ 1 9 9 1 は発光色が異なっている。また、図 4 8 に示

10

20

30

40

50

す例では、特図 1 の保留数を表す表示 1 1 9 が、装飾図柄表示装置 1 1 0 の演出表示領域 1 1 0 d に示される。この特図の保留数を表す表示 1 1 9 においても、最後の保留を表す表示 1 1 9 1 の表示態様（色や形等）が、その表示 1 1 9 1 自身の通常時の表示態様とは異なっており、その表示 1 1 9 1 によっても予告報知を行う。図 4 8（d）～（s）に示す最後の保留を表す表示 1 1 9 1 は表示色が異なっている。

【0331】

吹き出しを添えたキャラクター図柄の表示による予告報知と、最後の保留を表す表示 1 1 9 1 による予告報知は、副制御部 4 0 0 が行い、最後の保留を表すランプ 1 9 9 1 の点灯制御は、主制御部 3 0 0 が行う。

【0332】

なお、予告報知は、音等で行ってもよい。

【0333】

また、図 4 8（m）では、第 1 特図始動口 1 2 6 に入賞があった状態を示している。ここでの入賞に基づく図柄変動停止表示は、予告報知がなされている連続した図柄変動停止表示の終了後になり、ここでは保留される。この図 4 8 に示す例では、予告報知がなされている連続した図柄変動停止表示の終了後に、その保留が消化されること（図柄変動停止表示が開始されること）を明確にするため、ここでの入賞に基づく保留を表すランプ 1 9 9 2 の点灯態様を、そのランプ 1 9 9 2 自身の、通常時の点灯態様および最後の保留を表す点灯態様双方の点灯態様とは異ならせている。さらに、装飾図柄表示装置 1 1 0 の演出表示領域 1 1 0 d に示される、特図の保留数を表す表示 1 1 9 2 においても、その表示 1 1 9 2 自身の、通常時の表示態様および最後の保留を表す表示態様双方の表示態様とは異ならせている。

【0334】

図 4 9 は、可動物で予告報知を行う例を示す図である。

【0335】

図 4 9 に示す例では、人の腕を模した可動部材 2 1 0 を用いて予告報知を行う。ここでの予告報知は、連続する 2 回の図柄変動停止表示にわたって行われる。この例では、各図柄変動停止表示の中で図柄の仮停止（図 4 9（c）、（e）、（i）、（k））が行われ、予告報知は、図柄が仮停止する度に行われる。すなわち、図 4 9（c）に示す図柄の仮停止においては、可動部材 2 1 0 が肘部分を基点にしてガタガタと揺動することで予告報知を行い、同図（e）に示す図柄の仮停止においては、可動部材 2 1 0 が肘を基点として前腕を少し曲げることで予告報知を行う。なお、1 回目の図柄変動停止表示（最先の先図柄変動停止表示）における図柄の停止（本停止）においては、図 4 9（g）に示すように可動部材 2 1 0 を用いた予告報知は行わない。さらに、図 4 9（i）に示す図柄の仮停止においては、可動部材 2 1 0 が肘を基点として前腕を 90 度近くまで曲げることで予告報知を行い、同図（k）に示す図柄の仮停止においては、可動部材 2 1 0 が前腕を 90 度近くまで曲げた後に肩部分を基点にして上腕全体を持ち上げることで予告報知を行う。このように、最後の図柄変動停止表示における図柄の本停止（図 4 9（m））に近づくにつれて、可動部材 2 1 0 の動きが大きくなり、クライマックスに向かって盛り上がる。

【0336】

図 5 0 は、勝負演出への移行で予告報知を行う例を示す図である。

【0337】

図 5 0（a）に示す保留が何も無い状態から同図（b）において第 1 特図始動口 1 2 6 に 1 回の入賞があり、図柄の変動表示を行っている間（同図（c）～（f））、同図（d）において、第 1 特図始動口 1 2 6 に 4 回の入賞があり、4 回目の入賞に基づく入賞受付処理において、4 回目の入賞に基づく特図 1 変動遊技の抽選結果を先読みすると 1 5 R 特別大当たりの結果になり、特図 1 タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ 8 の数値範囲に属しており（ステップ S 1 1 1 0）、事前予告の抽選にも当選し（ステップ S 1 1 1 4）、事前予告回数が 4 回に決定されている（ステップ S 1 1 1 5）。この例では、図柄変動停止表示が連続して 4 回行われる。

【0338】

図50(g)において、第1特図表示装置198は図柄変動を終了し、外れの停止図柄態様を表示するとともに装飾図柄表示装置110も外れの装飾図柄の組み合わせ(装飾4 - 装飾2 - 装飾3)を停止表示する。特図1の停止表示が終了すると、選択したタイマグループの中から、残り図柄確定回数に応じたタイマ番号が決定される(ステップS2223)。ここではタイマグループ5が選択されており、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ1に決定される。副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンドを受信し、上述の変動パターン選択処理を実行して、予告報知の演出データを選択する(ステップS504)。ここでは、予告報知の演出データとして主人公と敵役による勝負演出の演出データを選択する。

10

【0339】

図50(h)では、1回目の図柄変動停止表示(最先の図柄変動停止表示)が開始され、第1特図表示装置198が図柄変動を開始する。また、1回目の図柄変動停止表示では、装飾図柄表示装置110に表示される画像の背景が切り替わり、主人公と敵役による勝負演出に移行する。この例では、こうして背景が切り替わって勝負演出が表示されていること自体が予告報知である。この勝負演出による予告報知は、4回目の図柄変動停止表示(特定図柄変動停止表示)まで続けて行われる。さらに、同図(i)では、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置110に主人公と敵役が切り結ぶ場面が表示される。この、主人公と敵役が切り結ぶ場面が表示されることも予告報知である。すなわち、この場面表示による予告報知は、図43等の例でキャラクタが登場した予告報知と同じ種類の単発の予告報知である。同図(k)では、第1特図表示装置198が図柄変動を終了し、外れの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置110は、外れの装飾図柄の組み合わせ(装飾0 - 装飾8 - 装飾9)を右上に停止表示する。

20

【0340】

図50(l)~(o)が2回目の先図柄変動停止表示になり、図50(p)~(s)が3回目の先図柄変動停止表示になる。これらの先図柄変動停止表示においても、装飾図柄表示装置110には、勝負演出が表示され、予告演出が継続している。さらに、同図(m)や(q)に示すように、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置110に主人公と敵役が切り結ぶ場面が単発の予告演出として表示される。

30

【0341】

図50(t)では、4回目の図柄変動停止表示(特定図柄変動停止表示)が開始され、第1特図表示装置198が図柄変動を開始する。装飾図柄表示装置110には、引き続き勝負演出が表示され、予告演出が継続している。また、同図(u)では、左図柄表示領域110aの装飾図柄が停止表示するタイミングで、装飾図柄表示装置110に主人公と敵役が切り結ぶ場面が単発の予告演出として表示され、同図(y-1)では、第1特図表示装置198が図柄変動を終了し、15R特別大当たりの停止図柄態様を表示する。また、装飾図柄表示装置110は、勝負がついて主人公が勝利した画像とともに15R特別大当たりの装飾図柄の組み合わせ(装飾7 - 装飾7 - 装飾7)を中央に大きく停止表示する。

40

【0342】

また、図50(d)において、4回目の入賞に基づく入賞受付処理における先読みで小当りの結果になり、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つであるタイマグループ8の数値範囲に属しており(ステップS1121)、偽事前予告の抽選にも当選し(ステップS1124)、偽事前予告回数が4回に決定された(ステップS1125)場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-2)に示すように、第1特図表示装置198には、図3(a)に示す小当り図柄の「特図G」と同じ停止図柄態様が表示される。また、装飾図柄表示装置110は、勝負がついて主人公が敗北した画像とともに小当たりの装飾図柄の組み合わせ(装飾1 - 装飾2 - 装飾3)を中央に大きく停止表示する。

50

【0343】

さらに、同図(d)において、最後に保留した特図変動遊技の抽選結果を先読みしては
ずれの結果であっても、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイマグループの一つ
であるタイマグループ8の数値範囲に属しており(ステップS1118)、偽事前予告の
抽選にも当選し(ステップS1124)、偽事前予告回数が4回に決定された(ステップ
S1125)場合にも、同図(x)までは同じであり、同図(y-3)に示すように、第
1特図表示装置198には、図3(a)に示すはずれ図柄の「特図H」と同じ停止図柄態
様が表示される。また、装飾図柄表示装置110は、勝負がついて主人公が敗北した画像
とともにはずれの装飾図柄の組み合わせ(装飾3-装飾2-装飾3)を中央に大きく停止
表示する。

10

【0344】

なお、これまでの予告報知について説明では、事前予告を主として説明してきたが、偽
事前予告も事前予告と同様に行われる。

【0345】

これまでは、第1特図始動口126と第2特図始動口128のうち第1特図始動口12
6への入賞のみについて取り上げて説明してきたが、第2特図始動口128への入賞につ
いても、これまで説明した第1特図始動口126への入賞と同様である。

【0346】

図51は、第1特図表示装置198、第2特図表示装置114、および装飾図柄表示装
置110それぞれにおける入賞順変動の流れを示す図である。

20

【0347】

図51(a)に示す状態では、第1特図保留ランプ199および第2特図保留ランプ1
18いずれにおいても消灯しており保留は一つもなく、同図(a)~(c)において、第
2特図表示装置114は図柄変動中であり、装飾図柄表示装置110も変動表示中である
。また、同図(b)において、第2特図始動口128に入賞があり、図8に示す、第2特
図始動口126に関する入賞受付処理が行われる。この入賞受付処理における先読みの結
果は外れであり、同図(b)における第2特図始動口128への入賞に基づく予告報知は
行われない。同図(b)においては、第2特図表示装置114が図柄変動中であることか
ら第2特図始動口128への入賞に基づく抽選は保留される。さらに、同図(c)にお
いて、第1特図始動口126に入賞があり、図7に示す、第1特図始動口126に関する
入賞受付処理が行われる。この入賞受付処理において特図1変動遊技の抽選結果を先読み
すると15R特別大当たりの結果になり、特図1タイマグループ決定用乱数値が特定タイ
マグループの一つであるタイマグループ8の数値範囲に属している(ステップS1110)
。また、ここでは、先の同図(b)における第2特図始動口128への入賞の保留分と
併せて残り図柄確定回数が2回であり、事前予告回数が2回に決定される(ステップS1
115)。すなわち、同図(c)のタイミングで第1特図始動口126に入賞したことに
基づく事前予告の抽選に当選した。主制御部300は送信用情報として事前予告情報を上
書き記憶し(図7のステップS1116)、これにより、副制御部400は、特図1用の
保留情報記憶領域に、特図1保留情報を追加記憶するとともに、事前予告情報を追加記憶
する(図21のステップS467)。

30

40

【0348】

同図(d)において、第2特図表示装置114は図柄変動を終了し、外れの停止図柄態
様を表示するとともに装飾図柄表示装置110も外れの装飾図柄の組み合わせ(装飾7-
装飾7-装飾3)を停止表示する。本実施形態では、特図1よりも特図2が優先消化され
るため、特図2の停止表示が終了すると、図13に示す特図2関連抽選処理が先に行われ
、図19に示す特図1関連抽選処理は後から行われることになる。図13に示す特図2関
連抽選処理では、先読みのごとく外れに当選し、選択したタイマグループの中から、残り
図柄確定回数に応じたタイマ番号が決定される(ステップS2223)。ここではタイマ
グループ5が選択されており、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ番号はタイマ1に決
定される。また、特図2は変動表示中に設定される。特図2が変動表示中に設定されたこ

50

とにより、特図 1 関連抽選処理では、大当たりや小当たりの判定を行わずに終了になる。

【 0 3 4 9 】

同図 (e) では 1 回目の図柄変動停止表示 (先図柄変動停止表示) が開始される。 1 回目の図柄変動停止表示では、第 2 特図表示装置 1 1 4 が図柄変動を行い、装飾図柄表示装置 1 1 0 には異なるキャラクタが 2 回登場し、予告報知がなされる (同図 (f) , (g))。同図 (h) では、第 2 特図表示装置 1 1 4 は図柄変動を終了し、外れの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置 1 1 0 は、外れの装飾図柄の組み合わせ (装飾 7 - 装飾 3 - 装飾 9) を停止表示する。特図 2 の停止表示が終了すると、今度は、図 1 9 に示す特図 1 関連抽選処理が行われる。この特図 1 関連抽選処理では、先読みのごとく 1 5 R 特別大当たりに当選し、上述のごとくタイマグループ 8 が選択されているため、残り図柄確定回数にかかわらずタイマ番号はタイマ 4 に決定される。

【 0 3 5 0 】

同図 (i) では 2 回目の図柄変動停止表示 (特定図柄変動停止表示) が開始される。 2 回目の図柄変動停止表示では、第 1 特図表示装置 1 9 8 が図柄変動を行い、ここでも装飾図柄表示装置 1 1 0 には異なるキャラクタが 2 回登場し、予告報知がなされる (同図 (j) , (k))。同図 (l) では、第 1 特図表示装置 1 1 9 は図柄変動を終了し、 1 5 R 特別大当たりの停止図柄態様を表示するとともに、装飾図柄表示装置 1 1 0 も、 1 5 R 特別大当たりの装飾図柄の組み合わせ (装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7) を停止表示する。

【 0 3 5 1 】

以上説明した第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、変動時間を変化させずに先図柄変動停止表示で予告報知を行った後に、 4 0 秒以上の変動時間の特定図柄変動停止表示が行われる。このため、遊技者に不公平感を与えることなく、予告報知と特定図柄変動停止表示の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。また、図 3 (a) に示す各図柄を複数パターン用意しておく必要がなくなり、第 1 特図表示装置 1 9 8 や第 2 特図表示装置 1 1 4 に、同じ図柄でもどのパターンの図柄を表示させるかを抽選することが不要になる。この結果、制御負担を軽減することができる。また、検査機関 (保安電子通信技術協会など) に提出するための書類に記載する図柄種別に係る記載事項を削減して書類作成の負担を軽減することができる。また、特定タイマグループが、変動時間が 4 0 秒のタイマ 4 で構成されたタイマグループと、 5 0 秒のタイマ 5 で構成されたタイマグループであることにより、先図柄変動停止表示の変動時間を短く、特定図柄変動停止表示の変動時間を長くすることができるため、短い変動時間の先図柄変動停止表示で予告報知を遊技者に印象付けた後に長い変動時間の特定図柄変動停止表示を行うことで予告報知とその特定図柄変動停止表示の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 2 】

次に、図 2 2 および図 2 3 に示す変動パターン選択処理の変形例について説明する。この変形例の説明では、これまでの説明と重複する説明は省略して、変形例における特徴点を中心に説明する。

【 0 3 5 3 】

図 5 2 は、本実施形態の変動パターン選択処理の変形例における一部の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 5 4 】

図 5 2 に示す変動パターン選択処理は、図 2 2 に示すステップ S 5 0 5 が省略されている。また、図 5 2 に示すステップ S 5 2 5 では、ステップ S 5 5 1 において R A M 4 0 8 に記憶したタイマ番号が、タイマ 1、 6、 7 以外であるか否かを判定する本発明にいう所定時間の一例に相当する 4 0 秒のタイマ番号 (タイマ 4) か、あるいは本発明にいう所定時間の他の一例に相当する 5 0 秒のタイマ番号 (タイマ 5) であるか否かを判定する。この判定の結果、タイマ 4 または 5 であれば、図 2 0 (b) に示すコマンド入力処理に戻る。こうすることで、連続予告における最初の図柄変動停止表示 (最先の先図柄変動停止表示) の変動時間が、 4 0 秒か 5 0 秒であれば、その最初の図柄変動停止表示における予告

報知は行われないことになる。一方、タイマ番号が、タイマ4または5以外、すなわち変動時間が、タイマ1の5秒、タイマ2の10秒、タイマ3の20秒、タイマ6の4秒、あるいはタイマ7の3秒であれば、その最初の図柄変動停止表示における予告報知は行われる。したがって、この変形例では、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、特定図柄変動停止表示である最後の図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示における変動時間が、本発明にいう所定時間の一例に相当する40秒、および本発明にいう所定時間の他の一例に相当する50秒とは異なる時間である場合、その先図柄変動表示において予告報知が行われる。例えば、図柄変動停止表示が4回連続して、最後の図柄変動停止表示（特定図柄変動停止表示）で大当たりの図柄を確定表示する場合に、各図柄変動停止表示の変動時間は相対的にみると、短時間、短時間、短時間、長時間の順であることが、演出を盛り上げる上で好ましい。すなわち、大当たりを報知する特定図柄変動停止表示の変動時間が長いことが望まれる。この変形例によれば、40秒未満の変動時間である先図柄変動停止表示中に予告報知を行った後に、40秒以上の変動時間である特定図柄変動停止表示が行われ、テンポ良く先図柄変動停止表示が繰り返され、最後に、特定図柄変動停止表示において長時間の変動時間を使って十分な演出を行ってから大当たりの装飾図柄を確定表示することができ、演出効果がさらに高められ、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0355】

続いて、本発明の第2実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまで用いた符号と同じ符号を付し、重複する説明は省略して、第2実施形態のパチンコ機の特徴点を中心に説明する。

20

【0356】

第2実施形態においても、主制御部300から副制御部400に、特図保留増加コマンドが送信され、副制御部400は、特図保留増加処理を開始する。すなわち、入賞時に特図保留増加処理が行われる。この第2実施形態においては、特図保留増加コマンドには、特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、および予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）の他、タイマグループを表す値も含まれている。副制御部400のRAM408には、保留ごとにデータを格納する領域が設けられており、特図保留増加コマンドを受信した副制御部400は、RAM408の対応する領域に、タイマグループを表す値を格納する。

30

【0357】

図53は、第2実施形態における特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【0358】

図53に示す特図保留増加処理における、図21に示す、第1実施形態における特図保留増加処理との違いは、図53に示す特図保留増加処理では、ステップS465とステップS466の間、および事前予告情報を追加したり（ステップS467）、偽事前予告情報を追加して（ステップS469）、図20（b）に示すコマンド入力処理に戻る前に、予告報知演出データ設定処理（ステップS471、472）が実施される点にある。

40

【0359】

図54は、図53に示す予告報知演出データ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0360】

副制御部400は、特図1保留情報や特図2保留情報を参照し、今回の特図保留増加処理で追加記憶した特図1保留情報あるいは特図2保留情報の他に、特図1保留情報あるいは特図2保留情報が記憶されているかを判定する。すなわち、先図柄変動停止表示があるか否かを判定し（ステップS4701）、先図柄変動停止表示がなければ後述するステップS4707に進み、先図柄変動停止表示があれば、RAM408の、先図柄変動停止表示のうち最初に行われる先図柄変動停止表示（最先の先図柄変動停止表示）におけるタイ

50

マグループの値を格納しているアドレスを参照し、そのタイマグループの値を取得する（ステップS 4 7 0 2）。次に、取得したタイマグループの値が、タイマグループ 1 又は 5 を表す値であるか否かを判定する（ステップS 4 7 0 3）。タイマグループ 1 およびタイマグループ 5 は、5 秒以下のタイマ番号で構成されたものである。この第 2 実施形態においても、副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 には予告報知の演出データが記憶されており、タイマグループ 1 又は 5 を表す値であれば、ROM 4 0 6 の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、先に参照した RAM 4 0 8 のアドレス（保留に応じたアドレス）に格納する（ステップS 4 7 0 4）。ステップS 4 7 0 4 に続いて実行されるステップS 4 7 0 5 では、他の先図柄変動停止表示があるか否かを判定し、有ればステップS 4 7 0 6 に進み、無ければ、ROM 4 0 6 の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、RAM 4 0 8 の、最後の図柄変動停止表示になる特定図柄変動停止表示の保留に対応するアドレスに格納して（ステップS 4 7 0 7）、図 5 3 に示す特図保留増加処理に復帰する。これにより、特定図柄変動停止表示において予告報知が行われることになり、予告報知と特定図柄変動停止表示の演出効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。ステップS 4 7 0 6 では、RAM 4 0 8 の、次に行われる先図柄変動停止表示におけるタイマグループの値を格納しているアドレスを参照してそのタイマグループの値を取得し、再びステップS 4 7 0 3 に進む。こうして、古い保留の図柄変動停止表示から新しい保留の図柄変動停止表示に向けて順に、各図柄変動停止表示におけるタイマグループの値を一つずつ判定していく。

【 0 3 6 1 】

一方、ステップS 4 7 0 3 において、タイマグループ 1 又は 5 を表す値ではないという判定結果であれば、今度は、取得したタイマグループの値が、タイマグループ 2 ~ 4 のいずれかを表す値であるか否かを判定する（ステップS 4 7 0 8）。上述のごとく、タイマグループ 2 ~ 4 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 4 0 秒のタイマ番号（タイマ 4）を含む複数のタイマ番号（タイマ 1, 4, 6, 7）によって構成されたものであり、本発明にいう第 2 一般タイマグループの一例に相当する。タイマグループ 2 ~ 4 のいずれかを表す値であれば、図 1 3 に示す特図 2 関連抽選処理のステップS 2 1 2 3 や図 1 9 に示す特図 1 関連抽選処理のステップS 2 2 2 3 において、タイマ番号がタイマ 1, 6, 7 のいずれかに決定されるか否かを、残り図柄画定回数に基づいて判定する。タイマ 1, 6, 7 は、変動時間が 5 秒以下になるタイマ番号であり、タイマ 1, 6, 7 のいずれかに決定されるという判定結果であれば、ステップS 4 7 0 4 に進む。反対に、いずれにも決定されないという判定結果であれば、変動時間は 5 秒を越えるものとなり、この場合にはステップS 4 6 1 0 に進む。また、ステップS 4 7 0 8 における判定で、タイマグループ 2 ~ 4 を表すいずれの値でもないという判定結果であっても、ステップS 4 7 1 0 に進む。

【 0 3 6 2 】

ステップS 4 7 1 0 では、特図 1 保留情報または特図 2 保留情報にある情報は偽事前予告情報であるか否かを判定し、偽事前予告情報でなければ、事前予告情報であることになり、ステップS 4 7 1 1 に進む。ステップS 4 7 1 1 では、擬似連演出を 1 / 2 の所定確率で行うことになる抽選を実施し、その抽選の結果に基づいて、擬似連演出を行うか否かを判定する。擬似連演出を行わない場合には、ROM 4 0 6 の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、RAM 4 0 8 の、ステップS 4 7 0 2 で参照したアドレス（保留に応じたアドレス）に格納し（ステップS 4 7 1 2）、ステップS 4 7 0 5 に進む。反対に、擬似連演出を行う場合には、ROM 4 0 6 の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、RAM 4 0 8 の、ステップS 4 7 0 2 で参照したアドレスに格納し（ステップS 4 7 1 3）、ステップS 4 7 0 5 に進む。

【 0 3 6 3 】

一方、ステップS 4 7 1 0 における判定で偽事前予告情報であれば、今回の予告報知を 1 / 2 の所定確率で最後の予告報知にする抽選を実施し、その抽選の結果に基づいて、今回の予告報知を最後の予告報知にするか否かを判定する（ステップS 4 7 1 4）。なお、予告報知を行うことを決定した入賞受付処理で決定した事前予告情報または偽事前予告情

報は、当該入賞受付処理の入賞に基づく図柄変動停止表示（特定図柄変動停止表示が相当）よりも前に行われる先図柄変動停止表示におけるタイマ番号を決定する際にも使用される。ステップS 4 7 1 0における判定で特定変動停止表示が偽事前予告情報であるということは、特定図柄変動停止表示がはずれまたは小当たりの図柄を停止表示するものであることになる。

【 0 3 6 4 】

ステップS 4 7 1 4における判定の結果、最後の予告報知にしない場合にはステップS 4 7 1 1に進み、最後の予告報知にする場合には、ROM 4 0 6の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、先に参照したRAM 4 0 8のアドレス（保留に応じたアドレス）に格納する（ステップS 4 7 1 5）。ステップS 4 7 1 5に続いて実行されるステップS 4 7 1 6では、特図1保留情報あるいは特図2保留情報から偽事前予告情報を削除し、図5 3に示す特図保留増加処理に復帰する。

10

【 0 3 6 5 】

以上説明した予告報知演出データ設定処理によれば、先図柄変動停止表示の変動時間が、タイマグループ2～4のいずれかのタイマグループを構成するタイマ番号の変動時間になる場合でも、当該先図柄変動停止表示開始時に、変動時間が40秒未満に決定される場合には予告報知を行い、予告報知の発生確率を向上させることができる。さらに、当該先図柄変動停止表示開始時に、変動時間が40秒以上に決定される場合には予告報知が中止される場合があり、予告報知の演出効果が低下することを防ぐことができる。

【 0 3 6 6 】

20

図5 5は、第2実施形態の変動パターン選択処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 6 7 】

第2実施形態においても、主制御部300から副制御部400に、図柄変動開始コマンドが送信され、副制御部400は、変動パターン選択処理を開始する。すなわち、図柄の変動開始時に変動パターン選択処理が行われる。

【 0 3 6 8 】

第2実施形態における変動パターン選択処理のステップS 5 5 1でも、第1実施形態における図2 2に示す変動パターン選択処理のステップS 5 0 1と同じように、変動番号選択テーブルや図柄決定テーブルを参照して演出データを選択し、これをRAM 4 0 8に設けた記憶領域に記憶する。続いて、第1実施形態における図2 2に示す変動パターン選択処理のステップS 5 0 2と同じように、事前予告情報や偽事前予告情報に基づいて予告報知を行うか否かを判定し（ステップS 5 5 2）、予告報知を行わない場合には、コマンド入力処理に戻る。一方、予告報知を行う場合には、RAM 4 0 8の、保留ごとに設けられた領域に格納されているROM 4 0 6のアドレスを参照し、予告報知の演出データを選択し（ステップS 5 5 3）、コマンド入力処理に戻る。

30

【 0 3 6 9 】

続いて、第2実施形態における予告報知演出データ設定処理の変形例について説明する。以下の説明では、これまでの説明と重複する説明は省略して、変形例における特徴点を中心に説明する。

【 0 3 7 0 】

40

図5 6は、図5 4に示す予告報知演出データ設定処理の第1変形例の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 7 1 】

第1変形例では、図5 4に示すステップS 4 7 1 1の擬似連演出の判定や、ステップS 4 7 1 4の最後の予告報知の判定が省略されており、擬似連続演出は行われず。また、この第1変形例では、タイマグループの値を取得する（ステップS 4 7 4 2、S 4 7 4 6）と、その取得したタイマグループの値が、タイマグループ1, 5, 6, 7のいずれかを表す値であるか否かを判定し（ステップS 4 7 4 3）、タイマグループ1, 5, 6, 7のいずれかを表す値であれば予告報知を行う。一方、タイマグループ1, 5, 6, 7を表すいずれの値でもない場合には、最後の予告報知の判定を行わずに一律に、特図1保留情報

50

あるいは特図 2 保留情報から事前予告情報や偽事前予告情報が削除される（ステップ S 4 7 5 0，ステップ S 4 7 5 2）。タイマグループ 1，5，6，7 は、タイマ 4 およびタイマ 5 を含まないタイマグループであり、タイマグループ 1，5，6，7 を表すいずれの値でもないといことは、タイマ 4 またはタイマ 5 を含むタイマグループ（タイマグループ 2～4、8～9）を表す値であることになる。上述のごとく、タイマ 4 は、本発明にいう所定時間の一例に相当する 40 秒のタイマ番号であり、タイマ 5 は、本発明にいう所定時間の他の一例に相当する 50 秒のタイマ番号である。したがって、先図柄変動停止表示について 40 秒又は 50 秒のタイマ番号を含むタイマグループが選択されている場合には、当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示における予告報知は中止される。図 5 6 に示す予告報知演出データ設定処理を実行する副制御部 400 は、本発明にいう予告報知中止手段の一例に相当する。この第 1 変形例によれば、先図柄変動停止表示が 40 秒以上の長い変動時間となる可能性がある場合には予告報知が行われないため、予告報知と特定図柄変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0372】

図 5 7 は、図 5 4 に示す予告報知演出データ設定処理の第 2 変形例の流れを示すフローチャートである。

【0373】

この第 2 変形例の予告報知演出データ設定処理を実行する副制御部 400 に、主制御部 300 から送信されてくる特図保留増加コマンドには、特図識別情報（特図 1 または特図 2 を示す情報）や予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）の他に、図 7 に示すステップ S 1 1 1 7 における、はずれについての先読み判定の結果や、図 8 に示すステップ S 1 2 1 7 における、はずれについての先読み判定の結果が含まれている。この図 5 7 に示す第 2 変形例の予告報知演出データ設定処理は、図 5 6 に示す第 1 変形例の予告報知演出データ設定処理におけるステップ S 4 7 4 1 の前に、その特図保留増加コマンドに含まれている、はずれについての先読み判定の結果を参照し、先読み判定の結果がはずれであったか否かを判定し（ステップ S 4 7 4 0）、はずれであれば、図 5 6 に示す第 1 変形例のステップ S 4 7 4 1 と同じステップに進み、はずれでなければ、ROM 406 の、遊技状態等に応じた予告報知の演出データを示すアドレスを、RAM 408 の、未設定の特定図柄変動停止表示を含む図柄変動停止表示の保留に対応するアドレスに格納して（ステップ S 4 7 4 7'）、図 5 3 に示す特図保留増加処理に復帰する。したがって、この第 2 変形例では、予告報知を行うことを決定した際に参照した、先読みの抽選結果が、はずれであって、かつ先図柄変動停止表示について 40 秒又は 50 秒のタイマ番号を含むタイマグループが選択されている場合には、当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示における予告報知は中止される。図 5 7 に示す予告報知演出データ設定処理を実行する副制御部 400 も、本発明にいう予告報知中止手段の一例に相当する。この第 2 変形例によれば、特定図柄変動停止表示がはずれ図柄を表示するものであって、かつ先図柄変動停止表示が 40 秒以上の変動時間となる可能性がある場合には予告報知が行われないため、予告報知と特定図柄変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。なお、第 2 変形例では、特定図柄変動停止表示が大当たり図柄を表示するものであって、かつ先図柄変動停止表示が 40 秒以上の変動時間となる可能性がある場合には予告報知が行われるが、例えば、その予告報知を行って演出効果が低下したとしても、特定図柄変動停止表示は大当たり図柄を表示するものであるから遊技者が有利となり、遊技者の遊技に対する興趣を損なうことはない。

【0374】

図 5 8 は、図 5 4 に示す予告報知演出データ設定処理の第 3 変形例の流れを示すフローチャートである。

【0375】

この図 5 8 に示す第 3 変形例の予告報知演出データ設定処理は、図 5 6 に示す第 1 変形例の予告報知演出データ設定処理におけるステップ S 4 7 4 3 の前に、ステップ S 4 7 6 2，S 4 7 6 7 で取得したタイマグループの値が、特定タイマグループを表す値であるか

否かを判定するステップ（ステップS4763）を追加した以外は、第1変形例の予告報知演出データ設定処理と同じである。ここにいう特定タイマグループは、第1実施形態と同じく、図15（a）に示すタイマグループ7および8である。また、タイマグループ1, 5, 6, 7は、タイマ4およびタイマ5を含まず、さらにタイマグループ1は、複数のタイマ番号からなるものであり、上述のごとく、本発明の第1一般タイマグループの一例に相当するものである。一方、ステップS4763における判定で、タイマグループ1, 5, 6, 7を表すいずれの値でもない場合には、取得したタイマグループの値は、タイマグループ2～4のいずれかを表す値になる。これらタイマグループ2～4は、タイマ4を含んだ複数のタイマ番号からなるものであり、上述のごとく、本発明の第2一般タイマグループの一例に相当するものである。したがって、先図柄変動停止表示について、本発明の第1一般タイマグループの一例に相当するタイマグループ1が選択されている場合には、予告報知は中止されずに実行される一方で、本発明の第2一般タイマグループの一例に相当するタイマグループ2～4のいずれかのタイマグループが選択されている場合には、当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示における予告報知は中止される。図58に示す予告報知演出データ設定処理を実行する副制御部400も、本発明にいう予告報知中止手段の一例に相当する。この第3変形例によれば、先図柄変動停止表示がタイマグループ1を構成するタイマ番号の変動時間になる場合には必ず変動時間が5秒以下（40秒未満）になるため、演出効果の高い予告報知を必ず行うことができる。また、先図柄変動停止表示の変動時間が、タイマグループ2～4のいずれかのタイマグループを構成するタイマ番号の変動時間に基づく場合には、その変動時間が5秒以下（40秒未満）に必ずなるとは限らないため、予告報知を行わなくても、予告報知と特定図柄変動停止表示の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0376】

続いて、本発明の第3実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまで用いた符号と同じ符号を付し、重複する説明は省略して、第3実施形態のパチンコ機の特徴点を中心に説明する。

【0377】

第1実施形態におけるパチンコ機100では、擬似連タイマ番号は、図13に示す特図2関連抽選処理や特図1関連抽選処理において決定していたが、第3実施形態のパチンコ機では、入賞受付処理における事前予告回数の決定や偽事前予告回数の決定に代えて擬似連タイマ番号を決定する。入賞受付処理において決定した擬似連タイマ番号は、特図保留増加コマンドに含めて、副制御部400に送信される。なお、特図保留増加コマンドに含まれる事前予告情報や偽事前予告情報には、事前予告回数や偽事前予告回数は含まれていない。

【0378】

図59は、第3実施形態における特図保留増加処理の流れを示すフローチャートである。

【0379】

図59に示す特図保留増加処理における、図21に示す、第1実施形態における特図保留増加処理との違いは、図59に示す特図保留増加処理では、事前予告情報を追加したり（ステップS467）、偽事前予告情報を追加して（ステップS469）、図20（b）に示すコマンド入力処理に戻る前に、事前予告回数または偽事前予告回数を決定するステップS473が設けられている点にある。このステップS473では、副制御部400が、図60に示す予告回数決定テーブルを用いて、特図保留増加コマンドに含まれている擬似連タイマ番号に基づいて、事前予告回数または偽事前予告回数を決定する。すなわち、事前予告回数や偽事前予告回数は、第1実施形態では主制御部300が入賞受付処理で決定していたが、この第3実施形態では副制御部400が特図保留増加処理で決定する。

【0380】

図60は、副制御部400のROM406に記憶された予告回数決定テーブルを示す図

である。

【0381】

図60(a)は、擬似連タイマ1の場合の、事前予告/偽事前予告回数決定テーブルであり、同図(b)は、擬似連タイマ2の場合の、事前予告/偽事前予告回数決定テーブルであり、同図(c)は、擬似連タイマ3の場合の、事前予告/偽事前予告回数決定テーブルであり、同図(d)は、擬似連タイマ4の場合の、事前予告/偽事前予告回数決定テーブルである。これらいずれのテーブルも、事前予告の回数決定と後述する偽事前予告の回数決定に共通して使用されるテーブルであり、残り図柄確定回数と予告回数の関係が規定されたものである。副制御部400は、受信したコマンドを判定した際に、特図保留増加コマンドであった場合に予告回数決定用乱数を取得する。この予告回数決定用乱数の取り得る数値範囲は0~127(数値範囲の大きさは128)である。ここでの事前予告回数または偽事前予告回数の決定では、副制御部400のCPU404は、RAM408に設けられた、特図1用の保留情報記憶領域と特図2用の保留情報記憶領域それぞれを参照し、予告回数決定用乱数を用いて、事前予告回数または偽事前予告回数を決定する。ここで、擬似連タイマが大きくなればなるほど擬似連回数も増加する。図60(a)~(d)を比較すると、残り図柄確定回数が1回の場合は、事前予告回数または偽事前予告回数も必ず1回であるが、擬似連回数が増加するほど、事前予告回数または偽事前予告回数は少ない回数に決定される可能性が高くなる。これは、最後の図柄変動停止表示(特定図柄変動停止表示)における図柄の変動で擬似連回数が多い場合、先図柄変動停止表示で予告報知を行うと冗長になってしまうのを回避するためである。

10

20

【0382】

ここで、これまで説明してきたパチンコ機10についての補足を行う。

【0383】

従来の遊技台では、図柄の変動を開始する前の図柄変動する権利についての当否判定を事前に行い(いわゆる先読みを行い)、有利な遊技状態を発生させると判定した場合、当該権利に基づく図柄変動よりも前の図柄変動の時間(変動時間)を変更することにより、遊技性の幅を広げていた。

【0384】

しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更する場合、当否抽選の回数を従来よりも増加させることも可能となってしまうため、大当たりとなる回数も自ずと増加してしまい、遊技者に不公平感を与えるとともに射幸性が高まってしまうという問題があった。一方、遊技の結果によらずに図柄の変動時間を変更すると、遊技機が独自の判断で特図変短を発生させたかのように遊技客に捉えられる危険があり、遊技客に公平性に関して不信感を抱かせてしまう。

30

【0385】

従って、当否判定を事前に行った結果(先読みを行った結果)に基づいて予告報知を行う場合に変動時間を変更しないことで、遊技者に不公平感を与えず射幸性を抑えることができる。

【0386】

しかし、当否判定を事前に行った結果に基づいて変動時間を変更せずに予告報知する場合、連続する図柄変動停止表示の最後の図柄変動を長い変動時間にできない場合があった。この場合、連続する図柄変動停止表示における予告報知の演出効果が低下してしまい、遊技者の興趣が低下してしまう虞があった。

40

【0387】

このため、変動時間を変更せずに予告報知する場合、あたりやはずれとなる図柄変動の時間を必ず長いものにすることで連続する予告報知の最後の図柄変動を必ず長い変動時間とすることができるが、その場合、通常時の変動時間の大半を占めるはずれの変動時間も自ずと長くなってしまうため、抽選結果が報知されるまで遊技者に止め打ちを行われて遊技台の稼動が低下してしまったり、当否抽選を行う回数が著しく減少するので遊技者の興趣を低下させてしまうという問題があった。

50

【0388】

これまで説明してきたパチンコ機100は、このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、遊技者に不公平感を与えることなく、予告報知の演出効果を高めることができる。

【0389】

なお、特図2変動遊技における小当り確率は0%であってもよい。このようにすることで、偽事前予告を複数の図柄変動停止表示に亘って行っているときに、特図2変動遊技で小当りに当選して小当り用の演出が割り込まれて偽事前予告の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0390】

また、これまでの説明では、特図1変動遊技の図柄変動停止表示中に第2特図始動口128に入賞した場合、特図1変動遊技の図柄変動停止表示終了後に特図2変動遊技の図柄変動停止表示を開始していたが、図柄変動停止表示中の特図1変動遊技を保留して特図2変動遊技の図柄変動停止表示を行ったあとに保留していた特図1変動遊技の図柄変動停止表示を再開してもよい。

【0391】

さらに、これまでの説明では、特図2変動遊技の図柄変動停止表示を特図1変動遊技の図柄変動停止表示よりも優先させているが、特図1と特図2を始動口への入賞順に図柄変動停止表示を行ってもよいし、特図1と特図2を同時に図柄変動停止表示を行ってもよい。

【0392】

以上、本発明をパチンコ機（弾球遊技機）に適用させた実施例について詳細に説明したが、本発明の遊技台は、これに限るものではなく、例えば、メダルや遊技球（パチンコ球）を使用する回胴遊技機（スロットマシン）にも適用可能である。また、本発明を、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機、ピンボールマシン、に適用してもよい。また、本発明を、遊技媒体の投入を契機として遊技可能となる遊技機（例えば、カジノマシン、ビデオゲームマシン、封入式のパチンコ遊技機）、遊技媒体自体を遊技に使用する遊技機（例えば、メダル落としゲーム機）に適用してもよい。ここで、「遊技媒体の投入」とは「賭ける」を意味し、「ベット」とも同意である。「遊技媒体の投入」は、「通貨の投入」や「電子マネーの投入」を含む。カジノマシンとは、通貨の投入により遊技が開始可能となり、抽選結果が当選の場合に、該当選結果に対応付けられて設定された図柄が停止し、遊技者に特典となる払出しを行う、カジノマシンである。

【0393】

次に、本発明を変更した例についてさらに説明する。

【0394】

以下に説明する本発明の変更例（以下、単に変更例と称する）は、前述した全ての実施形態や変更例等に適用可能であるものは全て適用することができるものとする。

【0395】

（変更例1）

遊技球が第1特図始動口や第2特図始動口といった所定の始動口に進入したことに基づいて、所定の長変動時間（40秒、50秒）およびその長変動時間よりも短い短変動時間（3秒、4秒、5秒、10秒、20秒）のうちのいずれか一方の変動時間に亘って図柄の変動表示を行い第1特定図柄態様（15R特別大当たり図柄および15R大当たり図柄）および第2特定図柄態様（2R大当たり図柄）を含む複数種類の停止図柄態様（図3（a）参照）のうち1種類の停止図柄態様を該変動時間が経過した後に停止表示する一連の図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記図柄変動停止表示によって停止表示した停止図柄態様が第1特定図柄態様である場合には、所定の普通状態より遊技者に有利な第1特別遊技状態（15R大当たり遊技状態）へ移行させ、該図柄変動表示によって停止表示した図柄態様が第2特定図柄態様である場合には、該普通状態よりは遊技者に有利であるが該第1特別遊技状態よりは遊技者に不

10

20

30

40

50

利な第2遊技状態(2R大当たり遊技状態)へ移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記図柄表示手段が前記図柄変動停止表示によって前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合に、該停止表示前に、前記図柄表示手段が前記第1特定図柄態様を停止表示する可能性が高いことを示唆する予告報知を所定確率で行う予告報知手段と、を備え、

前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を行い前記第1特定図柄態様および前記第2特定図柄態様のうちのいずれか一方の特定図柄態様を停止表示する場合、該一方の特定図柄態様を停止表示する特定図柄変動停止表示における図柄の変動表示を前記長変動時間に亘って行い、

前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台であってもよい。

10

【0396】

また、前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、最初の図柄変動停止表示における図柄の変動表示の変動時間が所定時間よりも長ければ、該最初の図柄変動停止表示を実行する間は、前記予告報知を行わないものであってもよい。

【0397】

さらに、前記予告報知手段は、前記特定図柄変動停止表示を最後とする連続した複数回の図柄変動停止表示において、前記長変動時間に亘る図柄の変動表示を行う図柄変動停止表示を実行する場合には、該長変動時間に亘る図柄の変動表示において、該短変動時間を超えない間隔で前記予告報知を繰り返し行ってもよい。

20

【0398】

また、前記図柄表示手段は、前記図柄変動停止表示における図柄の変動表示の最中に、図柄の停止表示とは異なる図柄の仮停止表示を行うものであってもよい。

【0399】

さらに、前記特別遊技状態移行手段は、前記第2遊技状態の終了を少なくとも条件の1つとして、遊技者に有利な第3遊技状態(特図確率変動状態)へ移行させるものであってもよい。

【0400】

またさらに、前記図柄表示手段が、通常状態よりも前記第3遊技状態の方が前記第2特定図柄態様を停止表示する確率が高いことであってもよいし、あるいは、

30

前記図柄表示手段が、通常状態よりも前記第3遊技状態の方が前記第1特定図柄態様を停止表示する確率が高いことであってもよい。

【0401】

(変更例2)

遊技球が第1特図始動口や第2特図始動口といった始動口に1回入賞したことに基づいて図柄の変動を開始する真変動開始を行うとともに、決められた変動時間が経過するとその図柄の変動を停止する真変動停止を行い、引き続いて確定図柄を所定時間表示し続ける真確定表示を行う、その真変動開始からその真確定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を備えた遊技台において、

40

上記図柄表示手段が、上記一連の図柄変動停止表示の中で、上記真変動停止が行われたかのように見せかける擬似変動停止と、上記真確定表示が行われているかのように見せかける擬似確定表示と、上記真変動開始が行われたかのように見せかける擬似変動開始とが行われる擬似図柄表示を実行する擬似図柄表示手段を有するものであり、

さらにこの遊技台が、上記擬似変動停止が行われる直前のタイミングから上記擬似確定表示を経て上記擬似変動開始が行われるタイミングまでの擬似図柄表示期間内に遊技者の注意を引きつける注意引きつけ動作を行い、上記真変動開始および上記真変動停止のうちの少なくとも一方が行われると報知内容が変化する報知装置に対する遊技者の注意を逸らす注意逸らし手段を備え、

50

上記注意逸らし手段が、上記擬似図柄表示期間以外の期間内に、上記注意引きつけ動作の態様と関連した態様の注意引きつけ動作を行い、上記報知装置に対する注意を逸らすものであることを特徴とする遊技台であってもよい。

【0402】

本発明の遊技台によれば、上記注意逸らし手段を備えたことで、遊技の興趣の低下を抑えることができる。

【0403】

ここにいう上記擬似変動停止が行われる直前のタイミングとは、図柄の変動速度が徐々にゆっくりになって完全に停止する場合であれば、図柄の変動速度がある程度ゆっくりになったタイミングを含む。また、図柄の変動が上下にゆっくりと揺れるように変動してから完全に停止する場合であれば、その上下にゆっくりと揺れるようになったタイミングを含む。また、スーパーリーチなどで図柄が拡大していた場合は、拡大していた図柄が元の大きさに戻り始めたタイミングを含む。また、スーパーリーチなどで図柄が消えていた場合は、消えていた図柄が戻り始めた（または戻った）タイミングを含む。

【0404】

また、上記注意引きつけ動作は、上記擬似図柄表示期間内に行う態様と、上記図柄変動表示が行われる期間から上記擬似図柄表示期間を除いた期間内（以下、単に上記図柄変動表示が行われる期間内と称する）に行う態様とが、同一であってもよいし、互いに関連付けられた態様であってもよい。例えば、上記図柄変動表示が行われる期間内に行う注意引きつけ動作の態様は、上記擬似図柄表示期間内に行う注意引きつけ動作の態様と遊技者にとって区別がつかない態様であってもよいし、上記擬似図柄表示期間内に行う注意引きつけ動作の態様に似せた態様であってもよいし、上記擬似図柄表示期間内に行う注意引きつけ動作の繰り返しあるいは続きになる態様であってもよい。より具体的にいえば、例えば、注意引きつけ動作がストーリー性のある演出映像であれば、そのストーリー性に沿った演出映像は関連した態様に含まれる。また、注意引きつけ動作が特定のキャラクタの登場による演出映像であれば、その特定のキャラクタを用いた演出映像、あるいはその特定のキャラクタの仲間のキャラクタを用いた演出映像は関連した態様に含まれる。さらに、注意引きつけ動作が可動物の動作であれば、動作態様が異なっても（例えば、可動範囲の広さが異なっても）その可動物の動作であれば関連した態様に含まれる。またさらに、注意引きつけ動作が音声やフレーズを発する動作であれば、同じあるいは似たような音声やフレーズを発する動作であれば関連した態様に含まれる。さらに、音量を異ならせた態様も関連した態様に含まれる。また、注意引きつけ動作が1又は複数のランプによる点灯動作であれば、点灯態様（例えば、複数のランプの場合におけるランプの点灯順番）が異なっても1又は複数のランプと同じランプの点灯動作であれば関連した態様に含まれ、さらに、そのランプと異なるランプの点灯動作も関連した態様に含まれる。格言すれば、上記注意引きつけ動作の態様と関連した態様とは、遊技者が複数回分の図柄変動を擬似的に行っているか否かを、上記注意引きつけ動作の態様によって区別することが困難である態様であればよい。

【0405】

さらに、上記擬似図柄表示期間以外の期間として、例えば、上記図柄変動表示が行われる期間から上記擬似図柄表示期間を除いた期間等があげられる。

【0406】

ここで、上記注意逸らし手段は、上記注意引きつけ動作を上記報知装置から離れた位置で行うことが好ましい。ここにいう離れた位置とは、例えば、上記報知装置が左側に設けられていれば右側の位置、上記報知装置が上側に設けられていれば下側の位置といったように、上記報知装置が設けられた側とは反対側となる位置があげられる。

【0407】

また、上記注意逸らし手段が、上記真変動停止が行われる直前のタイミングから上記真確定表示を経て上記真変動開始が行われるタイミングまでの真図柄表示期間内に遊技者の注意を引きつける注意引きつけ動作を行うものであってもよい。

【0408】

さらに、遊技球が始動口に1回入賞したことに基づいて乱数を取得し、遊技者に付与する利益量の抽選を該乱数を用いて行う抽選手段を備え、

前記図柄表示手段が、前記抽選1回につき前記図柄変動表示を1回行い該抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示するものであり、

前記抽選手段が、先に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する図柄変動表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく前記抽選を保留するものであり、

さらにこの遊技台が、前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選手段が取得した乱数についての判定を行い、該抽選の結果が遊技者にとって有利な結果であることを該遊技者に期待させる予告報知を行うか否かについて、該判定の結果を参照して決定する予告報知決定手段と

前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定したときに判定した抽選の結果を表す図柄を確定図柄として真確定表示する前に該予告報知を行う予告報知手段とを備えたことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0409】

また、前記擬似変動停止が行われる前に第1演出を行うとともに、該擬似変動停止の後に行われる前記擬似変動開始が行われた後に該第1演出と関連した第2演出を行い、さらに、2回以上連続して行われる前記図柄変動表示において、最後の図柄変動表示(特定図柄変動停止表示)よりも前に行われる図柄変動表示(先図柄変動停止表示)における前記真変動停止前に遊技者にとって該第1演出と区別がつかない第3演出を行うとともに、該第3演出が行われた図柄変動表示の後に行われる図柄変動表示における前記真変動開始後に遊技者にとって該第2演出と区別がつかない第4演出を行う演出手段を備えたことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0410】

また、前記擬似図柄表示手段が、連続した複数回の前記図柄変動表示における2回目以降の図柄変動表示における任意の図柄変動表示において、前記擬似図柄表示を行うものであり、

前記予告報知手段は、連続した複数回の前記図柄変動表示において、前記真変動停止前に前記予告報知を行うとともに前記擬似変動停止前にも該予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台であってもよい。

【0411】

さらにまた、前記注意逸らし手段は、前記注意引きつけ動作を、前記擬似図柄表示期間内に開始するものであってもよい。

【0412】

またさらに、前記注意逸らし手段は、前記擬似変動開始および前記擬似変動停止のうちの少なくとも一方の擬似動作が行われる直前のタイミングから該擬似動作が行われるタイミングまでの間に前記注意引きつけ動作を開始し、前記真変動開始および前記真変動停止のうちの少なくとも一方が行われる際に、該注意引きつけ動作の開始タイミングに似せて該注意引きつけ動作を開始するものであってもよい。

【0413】

(変更例3)

事前予告や偽事前予告の決定確率が、特図高確率状態と特図低確率状態とで異なる場合、あるいは普図高確率状態と普図低確率状態とで異なる場合等には、入賞受付処理において、先読み対象の保留が両方の状態で当たりか否かを判定し、両方の状態における判定結果を取得しておいてもよい。すなわち、

遊技者に付与する利益量が異なる第1遊技状態と第2遊技状態を取り得る遊技台において、

所定の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の抽選に使用するカウント値(いわゆる乱数値)を取得して記憶するカウント値記憶部と、

10

20

30

40

50

前記カウント値記憶部が記憶したカウント値と抽選を実行する際の遊技状態とに基づいて、遊技者に付与する利益量を抽選する利益量抽選部と、

前記利益量抽選部が前記利益量の抽選を行う前に、前記カウント値記憶部が記憶したカウント値と遊技状態とに基づいて、遊技者に付与する利益量を事前に抽選する利益量事前抽選部と、

前記利益量事前抽選部の抽選結果である事前抽選情報を記憶する事前抽選情報記憶部と、

前記利益量抽選部が前記利益量の抽選を行う前に、前記事前抽選情報を参照して、前記利益量抽選部が行う抽選の抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告報知を行う予告報知部と、

10

を備え、

前記利益量事前抽選部は、

遊技者に付与する利益量を複数の遊技状態のそれぞれについて事前に抽選し、

前記事前抽選情報記憶部は、

遊技状態に応じた複数の前記事前抽選情報を記憶し、

前記予告報知部は、

前記予告報知を実行する際の遊技状態に応じた前記事前抽選情報に基づいて、前記予告報知を行うことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0414】

また、上記カウント値は複数記憶可能で、利益抽選部は所定の順序でカウント値に基づく抽選を行ってもよい。すなわち、

20

前記カウント値記憶部は、

前記カウント値を所定の個数まで記憶可能に設けられ、

前記利益量抽選部は、

前記カウント値記憶部が複数のカウント値を記憶している場合に、所定の順序でカウント値記憶部が記憶したカウント値に基づく前記利益量の抽選を行うことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0415】

また、複数の事前抽選情報のうち、所定の事前抽選情報が主制御部から副制御部に出力してもよい。すなわち、

30

少なくとも、前記事前抽選情報記憶部を備えた第1の制御基板と、

少なくとも、前記予告報知部を備えた第2の制御基板と、

を備え、

前記第1の制御基板は、

前記事前抽選情報記憶部に記憶された複数の前記事前抽選情報から、出力時の遊技状態に応じた前記事前抽選情報を前記第2の制御基板に出力する事前抽選情報出力部を備えたことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0416】

さらに、カウント値記憶部の記憶よりも事前抽選情報のほうが容量が小さくてもよい。すなわち、

40

前記事前抽選情報記憶部は、

前記カウント値記憶部が記憶するカウント値よりも小さいデータ容量で前記事前抽選情報を記憶することを特徴とする遊技台であってもよい。

【0417】

また、利益量事前抽選部はカウント値記憶部がカウント値を記憶したタイミングで事前抽選を行ってもよい。すなわち、

前記利益量事前抽選部は、

前記カウント値記憶部が前記カウント値を取得して記憶する際に、該取得して記憶する対象のカウント値に対して事前抽選を行うことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0418】

50

また、前記カウント値記憶部は、

第1の始動口および第2の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、所定の抽選に使用するカウント値を取得して記憶し、

前記利益量抽選部は、

前記第2の始動口への入賞に基づく利益量の抽選を、前記第1の始動口への入賞に基づく利益量の抽選よりも優先して行うことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0419】

さらに、所定の条件に基づいて、前記利益量の抽選が遊技者にとって有利となる第1の遊技状態から前記利益量の抽選が第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利となる第2の遊技状態に変更し、または、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態に変更する遊技状態変更部と、

を備え、

前記遊技状態変更部は、

所定の基準から前記利益量抽選部による利益量の抽選が所定の回数行われた場合に、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態へと遊技状態を変更することを特徴とする遊技台であってもよい。

【0420】

(変更例4)

遊技球が所定の始動口を通過したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後に上記抽選手段による抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

上記抽選手段が抽選を行う前に、その抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段と、

複数の時間のうち、所定時間のみによって構成された特定タイマグループ、およびその複数の時間の全部又は一部の複数の時間によって構成された一般タイマグループを含む複数のタイマグループを記憶したタイマグループ記憶部と、

上記タイマグループ記憶部に記憶されている複数のタイマグループの中から一つのタイマグループを、上記抽選手段が抽選を行う前に上記先読み手段の判定結果に基づいて選択するタイマグループ選択手段と、

上記抽選が行われる際に上記変動時間を決定する変動時間決定手段とを有し、

上記変動時間決定手段は、上記変動時間を、上記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが上記特定タイマグループである場合には上記所定時間に決定し、そのタイマグループ選択手段が選択したタイマグループが上記一般タイマグループである場合には、その一般タイマグループを構成する複数の時間の中から上記抽選が行われる際の遊技状態に応じた時間に決定するものであることを特徴とする。

【0421】

ここで、上記一般タイマグループは、上記所定時間を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい。また、上記タイマグループ記憶部は、上記所定時間が異なる複数の特定タイマグループを記憶したものであってもよいし、時間の組み合わせが異なる複数の一般タイマグループを記憶したものであってもよいし、さらには、上記特定タイマグループおよび上記一般タイマグループとは別に、上記複数の時間のうち、上記所定時間とは異なる時間のみによって構成されたタイマグループを記憶したものであってもよい。

【0422】

また、ここにいう遊技状態に応じたとは、例えば、後述する保留数がどれだけであるかという状態や、普図高確率状態、普図低確率状態、特図高確率状態、特図低確率状態等の状態に応じたということを意味する。

【0423】

この遊技台によれば、上記抽選手段が抽選を行う前に上記タイマグループを選択しておくことで、上記変動時間を考慮して演出等が行え、遊技性を高め、遊技者の遊技意欲を持

10

20

30

40

50

続させることができる。

【 0 4 2 4 】

また、ここでの遊技台において、上記抽選手段による抽選結果が遊技者にとって有利な結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を行うか否かについて、上記先読み手段による判定の結果を参照して決定する予告報知決定手段と、

上記予告報知決定手段が上記予告報知を行うと決定した場合に、上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を上記図柄表示手段が停止表示する前に、その予告報知を行う予告報知手段とを有するものであってもよく、さらには、

上記タイマグループ選択手段は、上記先読み手段が判定した抽選結果が、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抽選結果である場合には、上記特定タイマグループと上記一般タイマグループとのうちその特定タイマグループを選択する可能性が高いものであり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる抽選結果である場合には、その特定タイマグループとその一般タイマグループとのうちその一般タイマグループを選択する可能性が高いものであってもよい。

10

【 0 4 2 5 】

ここにいう可能性が高いとは、100%であってもよいし、100%未満であってもよい。また、上記予告情報は、上記抽選結果が特定の結果であることを示唆するものであってもよいが、その抽選結果は上記特定の結果に必ずしもなくてもよい。また、上記予告報知の報知態様は、文字、図形、記号若しくはこれらの結合またはこれらと色彩との結合によって構成された動画像または静止画像、あるいは音や光による報知態様であってもよい。さらに、ここにいう相対的に小さな利益量になる抽選結果には、利益量が0のいわゆるハズレも含まれる。

20

【 0 4 2 6 】

また、ここでの遊技台において、上記予告報知手段は、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、上記予告報知決定手段が上記予告報知を行うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示における変動時間が、上記所定時間とは異なる時間である場合、当該先図柄変動表示において上記予告報知を行うものであってもよい。

【 0 4 2 7 】

また、ここでの遊技台において、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、上記予告報知決定手段が上記予告報知を行うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する特定図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について上記タイマグループ選択手段が上記所定時間を含むタイマグループを選択している場合に、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、上記予告報知手段が上記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよく、さらには、

30

連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、上記予告報知決定手段が上記予告報知を行うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する特定図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について上記タイマグループ選択手段が上記所定時間を含むタイマグループを選択し、かつ、当該抽選結果が、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる抽選結果である場合に、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、上記予告報知手段が上記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよい。

40

【 0 4 2 8 】

また、ここでの遊技台において、上記タイマグループ記憶部は、上記複数の時間のうち上記所定時間を除いた一部の複数の時間によって構成された第1一般タイマグループ、およびその複数の時間のうち全部又はその所定時間を含む一部の複数の時間によって構成された第2一般タイマグループを含む一般タイマグループを記憶したものであり、

連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、上記予告報知決定手段が上記予告報知を行

50

うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する特定図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について、上記タイマグループ選択手段が上記第1一般タイマグループを選択している場合には、上記予告報知手段が上記予告報知を行うことを中止することなく行わせる一方で、上記第2一般タイマグループを選択している場合には、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、上記予告報知手段が上記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよい。

【0429】

連続した複数回の図柄変動停止表示において、上記先図柄変動停止表示は1又は複数回行われ、上記予告報知手段が、その先図柄変動表示において上記予告報知を行う場合には、少なくとも1回の先図柄変動表示において上記予告報知を行えばよい。すなわち、最先の先図柄変動表示において行ってもよいし、最先の次以降の先図柄変動表示において行ってもよいし、総ての先図柄変動表示において行ってもよい。また、上記予告報知中止手段が、その先図柄変動表示において上記予告報知手段が上記予告報知を行うことを中止する場合にも、少なくとも1回の先図柄変動表示において上記予告報知を行うことを中止すればよく、最先の先図柄変動表示以降の総ての先図柄変動表示において中止してもよいし、最先の次以降の先図柄変動表示において中止してもよい。

【0430】

また、ここで中止する図柄変動停止表示には、特定図柄変動停止表示が含まれる。なお、なお、先図柄変動停止表示が1回しかなく、中止する先図柄変動停止表示がない場合は、先図柄変動停止表示は中止されず、特定図柄変動停止表示が中心されることになる。さらに、当該先図柄変動停止表示を含めて後に行われる図柄変動停止表示において、上記予告報知を行うことを中止してもよい。

【0431】

また、上記所定時間を含むタイマグループには、上記特定タイマグループが含まれ、上記一般タイマグループも含まれることがある。

【0432】

さらに、上記第2一般タイマグループには上記所定時間が含まれている。

【0433】

また、ここでの遊技台において、上記タイマグループ記憶部が、上記一般タイマグループを構成する複数の時間の中で最も長い時間以上の所定時間のみによって構成された特定タイマグループを記憶したものであってもよい。

【0434】

また、ここでの遊技台において、先に入賞したことに基づく上記抽選の結果を表す図柄を上記図柄表示手段が停止表示する図柄変動停止表示が終了するまで、後に入賞したことに基づく上記抽選を保留し、保留数が1以上のときにその図柄変動停止表示が1回行われる度にその保留数から1減算する保留手段を備え、

上記変動時間決定手段は、上記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが上記一般タイマグループである場合には、その一般タイマグループを構成する複数の時間の中から上記抽選が行われる際の保留数に応じた時間を上記変動時間として決定するものである態様であってもよい。

【0435】

さらに、ここでの遊技台において、上記変動時間決定手段は、上記変動時間を、上記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが上記一般タイマグループである場合には、その一般タイマグループを構成する複数の時間の中から、上記抽選が行われる際の保留数が相対的に少ないと相対的に長い時間に決定し、その抽選が行われる際の保留数が相対的に多いと相対的に短い時間に決定するものであってもよい。

【0436】

また、ここでの遊技台において、上記予告報知手段は、上記タイマグループ選択手段が上記特定タイマグループを選択している場合には、上記予告報知決定手段が上記予告報知

10

20

30

40

50

を行うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示において予告報知を行うものであってもよい。

【0437】

ここで、上記予告報知決定手段は、上記タイマグループ選択手段が上記特定タイマグループを選択した場合に、そのタイマグループ選択手段がその特定タイマグループを選択しなかった場合に比べて、上記予告報知を行うことを決定する可能性が高いものであってもよい。

【0438】

さらに、ここでの遊技台において、上記予告報知決定手段は、上記予告報知を行うことを決定した際に参照した上記先読み手段が判定した抽選結果が、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる抽選結果である場合には、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抽選結果である場合よりも、上記予告報知を行うことを決定する可能性が高いものであってもよい。

【0439】

(変更例5)

遊技球が所定の始動口に入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後に前記抽選手段による抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段と、

複数の時間のうち、所定時間のみによって構成された特定タイマグループ、および該複数の時間の全部又は一部の複数の時間によって構成された一般タイマグループを含む複数のタイマグループを記憶したタイマグループ記憶部と、

前記タイマグループ記憶部に記憶されている複数のタイマグループの中から一つのタイマグループを、前記抽選手段が抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて選択するタイマグループ選択手段と、

前記タイマグループ選択手段が特定タイマグループを選択した場合には、遊技者にとって有利な抽選結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を行うか否かについて決定する予告報知決定手段と、

前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定した場合に、前記抽選手段が抽選を行う前に、前記予告報知を行なう予告報知手段と、

先に始動口に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を前記図柄表示手段が停止表示する図柄変動停止表示が終了するまで、後に始動口に入賞したことに基づく前記抽選を保留するとともに保留数に1を加算し、保留数が1以上のときに該図柄変動停止表示が1回行われる度に該保留数から1減算する保留手段と、

前記抽選手段によって前記先読み手段の判定結果を用いずに前記抽選が行われる際に、前記変動時間を決定する変動時間決定手段とを有し、

前記変動時間決定手段は、前記変動時間を、前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記特定タイマグループである場合には前記所定時間に決定し、該タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記一般タイマグループである場合には、該一般タイマグループを構成する複数の時間の中から前記抽選が行われる際の保留数に応じた時間に決定するものであることを特徴とする遊技台。

【0440】

また、前記予告報知手段は、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示における変動時間が、前記所定時間とは異なる時間である場合、当該先図柄変動表示において前記予告報知を行うものであってもよい。

【0441】

また、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について前記タイムグループ選択手段が前記所定時間を含むタイムグループを選択している場合に、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、前記予告報知手段が前記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよい。

【 0 4 4 2 】

また、連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について前記タイムグループ選択手段が前記所定時間を含むタイムグループを選択し、かつ、当該抽選結果が、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる抽選結果である場合に、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、前記予告報知手段が前記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよい。

10

【 0 4 4 3 】

また、前記タイムグループ記憶部が、前記一般タイムグループを構成する複数の時間の中で最も長い時間以上の所定時間のみによって構成された特定タイムグループを記憶したものであってもよい。

20

【 0 4 4 4 】

また、前記タイムグループ記憶部は、前記複数の時間のうち前記所定時間を除いた一部の複数の時間によって構成された第 1 一般タイムグループ、および該複数の時間のうち全部又は該所定時間を含む一部の複数の時間によって構成された第 2 一般タイムグループを含む一般タイムグループを記憶したものであり、

連続した複数回の図柄変動停止表示のうち、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に行われる先図柄変動停止表示について、前記タイムグループ選択手段が前記第 1 一般タイムグループを選択している場合には、前記予告報知手段が前記予告報知を行うことを中止することなく行わせる一方で、前記第 2 一般タイムグループを選択している場合には、少なくとも当該先図柄変動停止表示よりも後に行われる図柄変動停止表示において、前記予告報知手段が前記予告報知を行うことを中止する予告報知中止手段を備えた態様であってもよい。

30

【 0 4 4 5 】

また、前記変動時間決定手段は、前記変動時間を、前記タイムグループ選択手段が選択したタイムグループが前記一般タイムグループである場合には、該一般タイムグループを構成する複数の時間の中から、前記抽選が行われる際の保留数が相対的に少ないと相対的に長い時間に決定し、該抽選が行われる際の保留数が相対的に多いと相対的に短い時間に決定するものであってもよい。

【 0 4 4 6 】

また、前記予告報知手段は、前記タイムグループ選択手段が前記特定タイムグループを選択している場合には、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示において予告報知を行うものであってもよい。

40

【 0 4 4 7 】

また、前記予告報知決定手段は、前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果が、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる抽選結果である場合には、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抽選結果である場合よりも、前記予告報知を行うことを決定する可能性が高いものであってもよい。

50

【 0 4 4 8 】

さらに、前記予告報知手段は、前記変動時間が前記所定時間となる図柄変動停止表示より前に行われる図柄変動停止表示の中で前記予告報知を行うものであってもよい。

【 0 4 4 9 】

以上説明した事項に関し、以下に付記する。

【 0 4 5 0 】

(付記 1)

遊技球が所定の始動口に入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後に前記抽選手段による抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段と、

複数の時間のうち、所定時間のみによって構成された特定タイマグループ、および該複数の時間の全部又は一部の複数の時間によって構成された一般タイマグループを含む複数のタイマグループを記憶したタイマグループ記憶部と、

前記タイマグループ記憶部に記憶されている複数のタイマグループの中から一つのタイマグループを、前記抽選手段が抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて選択するタイマグループ選択手段と、

前記タイマグループ選択手段が特定タイマグループを選択した場合には、遊技者にとって有利な抽選結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を行うか否かについて決定する予告報知決定手段と、

前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定した場合に、前記抽選手段が抽選を行う前に、前記予告報知を行なう予告報知手段と、

先に始動口に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を前記図柄表示手段が停止表示する図柄変動停止表示が終了するまで、後に始動口に入賞したことに基づく前記抽選を保留するとともに保留数に 1 を加算し、保留数が 1 以上のときに該図柄変動停止表示が 1 回行われる度に該保留数から 1 減算する保留手段と、

前記抽選手段によって前記先読み手段の判定結果を用いずに前記抽選が行われる際に、前記変動時間を決定する変動時間決定手段とを有し、

前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記特定タイマグループであった場合には、前記所定時間が前記変動時間として前記変動時間決定手段によって決定され、前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記一般タイマグループであった場合には、前記一般タイマグループを構成する複数の時間の中から該抽選手段が抽選を行う際の保留数に応じて前記変動時間決定手段によって前記変動時間が決定されるように構成されており、

前記予告報知決定手段は、前記先読み手段が判定した抽選結果がハズレである場合に、前記タイマグループ選択手段が前記特定タイマグループを選択したことに基づいて、前記予告報知を行うと決定するものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 1 】

(付記 2)

付記 1 記載の遊技台において、

前記タイマグループ選択手段は、前記先読み手段が判定した抽選結果がハズレである場合に、前記特定タイマグループ以外のタイマグループを選択する確率よりも低い確率で、該特定タイマグループを選択するものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 2 】

(付記 3)

付記 1 記載の遊技台において、

前記予告報知手段は、前記タイマグループ選択手段が前記特定タイマグループを選択し

10

20

30

40

50

ている場合には、前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うことを決定した際に参照した前記先読み手段が判定した抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示において予告報知を行うものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 3 】

(付記 4)

付記 1 から 3 のうちいずれか 1 つの付記に記載の遊技台において、

前記タイマグループ記憶部が、前記一般タイマグループを構成する複数の時間の中で最も長い時間以上の所定時間のみによって構成された特定タイマグループを記憶したものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 4 】

(付記 5)

付記 1 記載の遊技台において、

前記変動時間決定手段は、前記変動時間を、前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記一般タイマグループである場合には、該一般タイマグループを構成する複数の時間の中から、前記抽選が行われる際の保留数が相対的に少ないと相対的に長い時間に決定し、該抽選が行われる際の保留数が相対的に多いと相対的に短い時間に決定するものであることを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 5 】

(付記 6)

遊技球が所定の始動口に入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後に前記抽選手段による抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段と、

複数の時間のうち、所定時間のみによって構成された特定タイマグループ、および該複数の時間の全部又は一部の複数の時間によって構成された一般タイマグループを含む複数のタイマグループを記憶したタイマグループ記憶部と、

前記タイマグループ記憶部に記憶されている複数のタイマグループの中から一つのタイマグループを、前記抽選手段が抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて選択するタイマグループ選択手段と、

前記タイマグループ選択手段が特定タイマグループを選択した場合には、遊技者にとって有利な抽選結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を行うか否かについて決定する予告報知決定手段と、

前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定した場合に、前記抽選手段が抽選を行う前に、前記予告報知を行なう予告報知手段と、

先に始動口に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を前記図柄表示手段が停止表示する図柄変動停止表示が終了するまで、後に始動口に入賞したことに基づく前記抽選を保留するとともに保留数に 1 を加算し、保留数が 1 以上のときに該図柄変動停止表示が 1 回行われる度に該保留数から 1 減算する保留手段と、

前記抽選手段によって前記先読み手段の判定結果を用いずに前記抽選が行われる際に、前記変動時間を決定する変動時間決定手段とを有し、

前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記特定タイマグループであった場合には、前記所定時間が前記変動時間として前記変動時間決定手段によって決定され、前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記一般タイマグループであった場合には、前記一般タイマグループを構成する複数の時間の中から該抽選手段が抽選を行う際の保留数に応じて前記変動時間決定手段によって前記変動時間が決定されるように構成されており、

さらにこの遊技台が、

10

20

30

40

50

複数種類の装飾図柄の変動表示、および前記抽選の結果を表す前記装飾図柄の図柄態様の停止表示を前記図柄表示手段による前記図柄変動停止表示に合わせて行なう装飾図柄表示装置を該図柄表示手段とは別に備え、

前記装飾図柄表示装置は前記予告報知手段であることを特徴とする遊技台。

【0456】

また、前記抽選手段による前記抽選が行われるよりも前に、前記保留手段による前記保留数からの1減算が行われることを特徴とする遊技台であってもよい。

【0457】

(付記7)

遊技球が所定の始動口に入賞したことに基づいて、遊技者に付与する利益量の抽選を行う抽選手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後に前記抽選手段による抽選結果を表す図柄を停止表示する図柄変動停止表示を実行する図柄表示手段と、

前記抽選手段が抽選を行う前に、該抽選の結果がどのような抽選結果になるかの判定を行う先読み手段と、

複数の時間のうち、一又は複数の所定時間のみによって構成された特定タイマグループ、および該複数の時間の全部又は一部の複数の時間によって構成された一般タイマグループを含む複数のタイマグループを記憶したタイマグループ記憶部と、

前記タイマグループ記憶部に記憶されている複数のタイマグループの中から一つのタイマグループを、前記抽選手段が抽選を行う前に、前記先読み手段の判定結果および遊技球が所定の始動口に入賞したことに基づいて取得した乱数値に基づいて選択するタイマグループ選択手段と、

前記タイマグループ選択手段が特定タイマグループを選択した場合には、遊技者にとって有利な抽選結果であることを遊技者に期待させる予告情報を含む予告報知を行うか否かについて決定する予告報知決定手段と、

前記予告報知決定手段が前記予告報知を行うと決定した場合に、前記抽選手段が抽選を行う前に、前記予告報知を行なう予告報知手段と、

先に始動口に入賞したことに基づく前記抽選の結果を表す図柄を前記図柄表示手段が停止表示する図柄変動停止表示が終了するまで、後に始動口に入賞したことに基づく前記抽選を保留するとともに保留数に1を加算し、保留数が1以上のときに該図柄変動停止表示が1回行われる度に該保留数から1減算する保留手段と、

前記抽選手段によって前記先読み手段の判定結果を用いずに前記抽選が行われる際に、前記変動時間を決定する変動時間決定手段とを有し、

前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記特定タイマグループであった場合には、前記所定時間が前記変動時間として前記変動時間決定手段によって決定され、前記抽選手段が前記抽選を行う前に前記先読み手段の判定結果に基づいて前記タイマグループ選択手段が選択したタイマグループが前記一般タイマグループであった場合には、前記一般タイマグループを構成する複数の時間の中から該抽選手段が抽選を行う際の保留数に応じて前記変動時間決定手段によって前記変動時間が決定されることを特徴とする遊技台。

【0458】

(付記8)

遊技球が所定の始動口に入賞した場合に、当否判定を実行可能な当否判定手段と、

決定された変動時間にわたって図柄を変動表示した後で、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を停止表示可能な図柄表示手段と、

前記当否判定手段が当否判定を実行する前に、該当否判定の結果を先読みする先読み手段と、

所定の先読み予告条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な当否判定の結果となることを遊技者に期待させるための先読み予告を行うことが可能な先読み予告手段と、

前記始動口に遊技球が入賞した場合に、保留数に一を加算するとともに前記当否判定の

10

20

30

40

50

実行を保留することが可能な保留手段と、

前記先読み手段によって先読みされた結果を用いずに前記当否判定手段による当否判定の結果に基づいて前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記保留数に応じた変動時間が定められた複数のデータからなる第一の特定用データが少なくとも記憶された記憶手段と、

を備えた遊技台であって、

前記保留手段は、保留数が一以上である場合に前記図柄の変動表示が一回行われる度に該保留数から一を減算することが可能なものであり、

前記記憶手段は、保留数に応じずに前記変動時間が定められたデータを少なくとも含む複数のデータからなる第二の特定用データも記憶したものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の特定用データおよび前記第二の特定用データのうちの一方の特定用データに含まれるデータを少なくとも用いて前記変動時間を決定することが可能なものであり、

前記先読み予告条件は、所定の条件が充足された場合に、成立するものであり、

前記所定の条件は、前記先読みの対象となった当否判定の結果に基づいて行われる変動表示の時間が前記第二の特定用データを用いて決定されることになる場合に充足され、

前記変動時間決定手段は、所定の乱数抽選に当選した場合に、前記第二の特定用データに含まれるデータを用いて前記変動表示の時間を決定可能なものであることを特徴とする遊技台。

【0459】

ここで、前記保留手段は、前記当否判定手段による当否判定が行われる際に、前記保留数から一を減算するものであってもよい。

【0460】

また、前記先読み予告条件は、前記所定の条件とは別の条件が充足された場合にも成立する態様であってもよい。

【0461】

また、前記始動口への入賞があったか否かを判定する第一の判定手段を少なくとも含む第一の制御手段と、

前記先読み予告を行うか否かを判定する第二の判定手段を少なくとも含む第二の制御手段と、を備え、

前記第一の制御手段と前記第二の制御手段は別基板に設けられており、

前記第一の制御手段から受信したコマンドに基づいて、前記第二の判定手段は前記先読み予告を行うか否かを判定する態様であってもよい。

【0462】

さらに、前記コマンドは、前記当否判定に用いられる情報に基づいて少なくとも生成されるコマンドであってもよい。

【0463】

また、前記コマンドは、前記変動時間決定手段が前記第一の特定用データおよび前記第二の特定用データのうちのいずれの特定用データに含まれるデータを用いるかを決定するための情報に基づいて生成される場合があってもよい。

【符号の説明】

【0464】

- 100 パチンコ機
- 102 遊技盤
- 110 装飾図柄表示装置
- 112 普図表示装置
- 114 第2特図表示装置
- 118 第2特図保留ランプ
- 122 一般入賞口
- 124 普図始動口

10

20

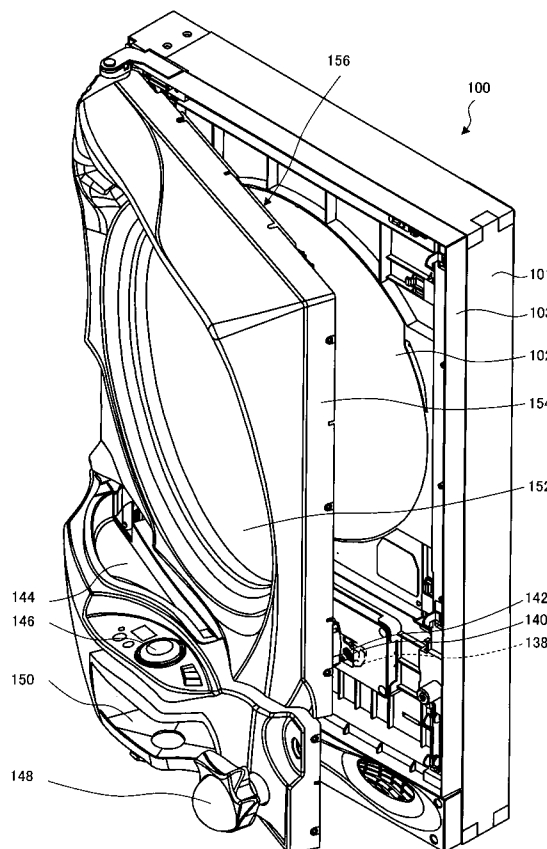
30

40

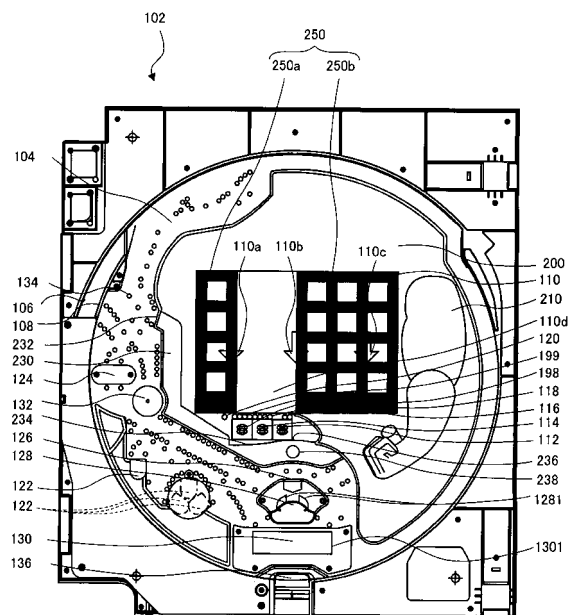
50

1 2 6	第 1 特図始動口
1 2 8	第 2 特図始動口
1 3 0	可変入賞口
1 9 8	第 1 特図表示装置
1 9 9	第 1 特図保留ランプ
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	副制御部
4 0 4	C P U
4 0 6	R O M
4 0 8	R A M
6 5 0	電源管理装置

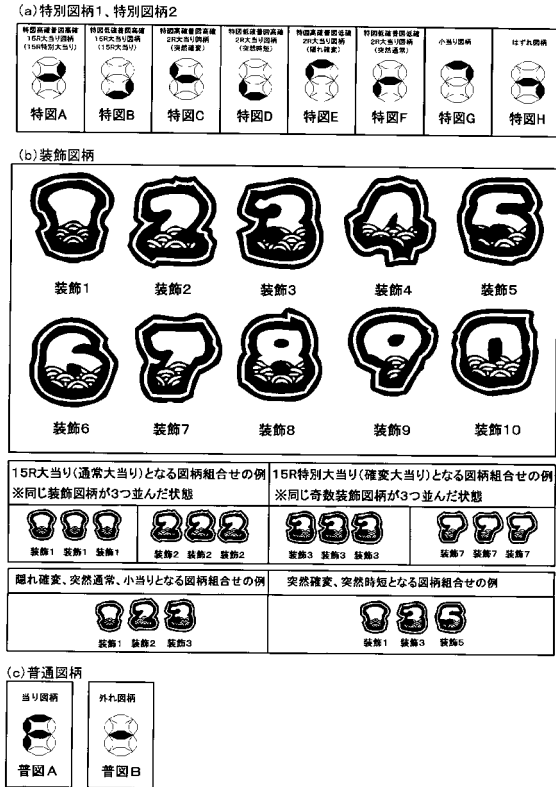
【図 1】



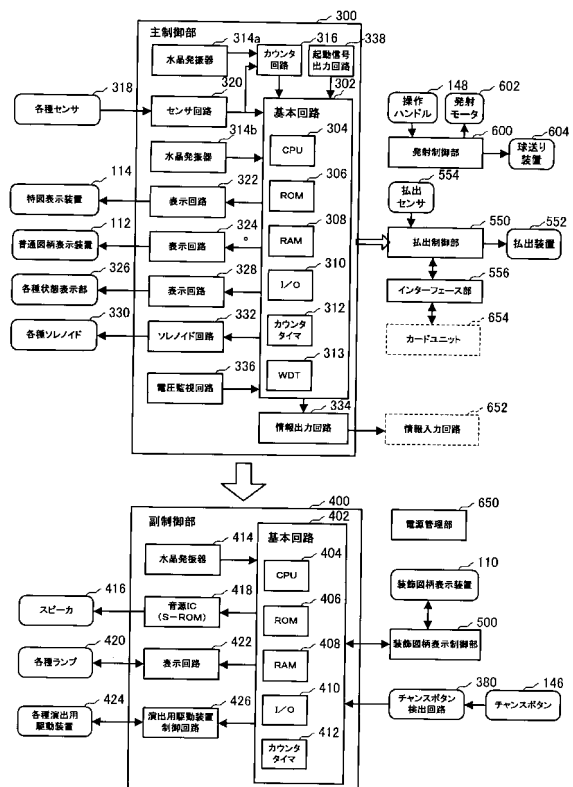
【図 2】



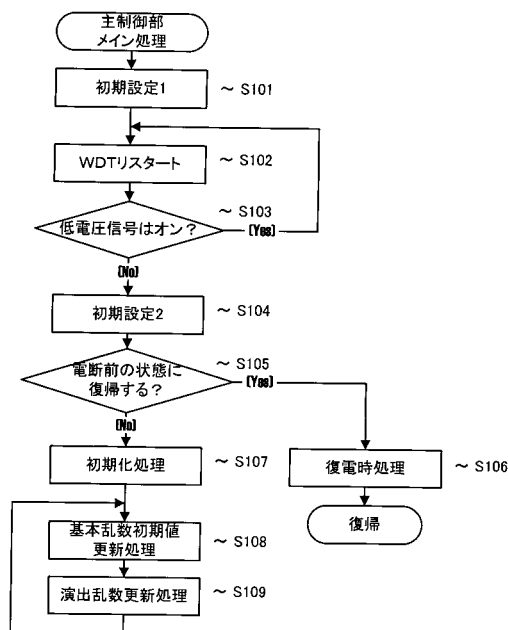
【図 3】



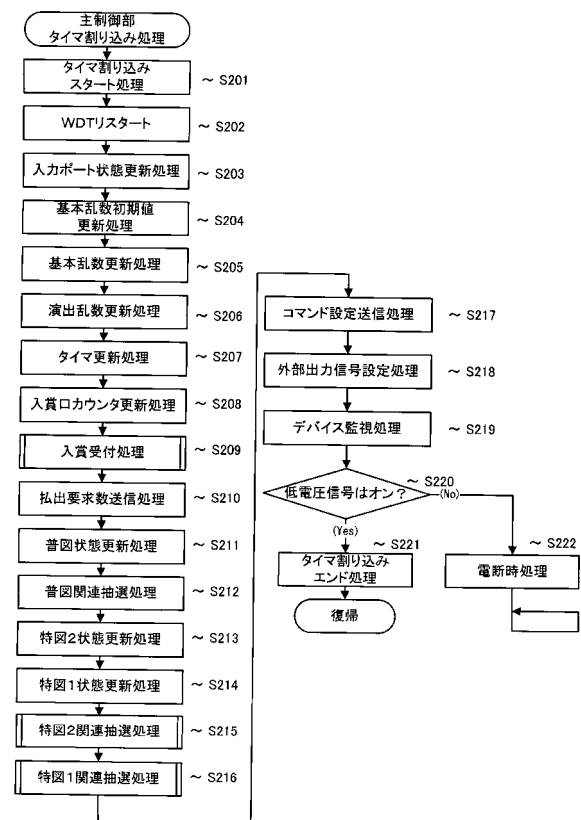
【図 4】



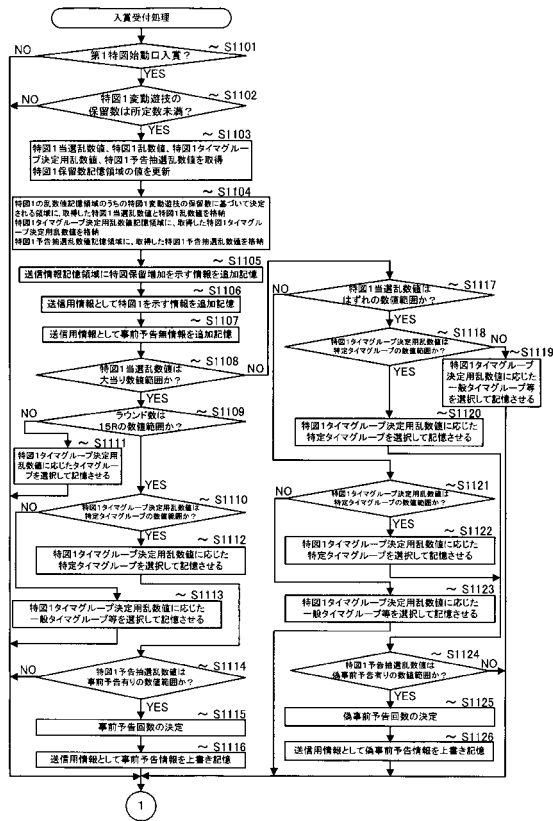
【図 5】



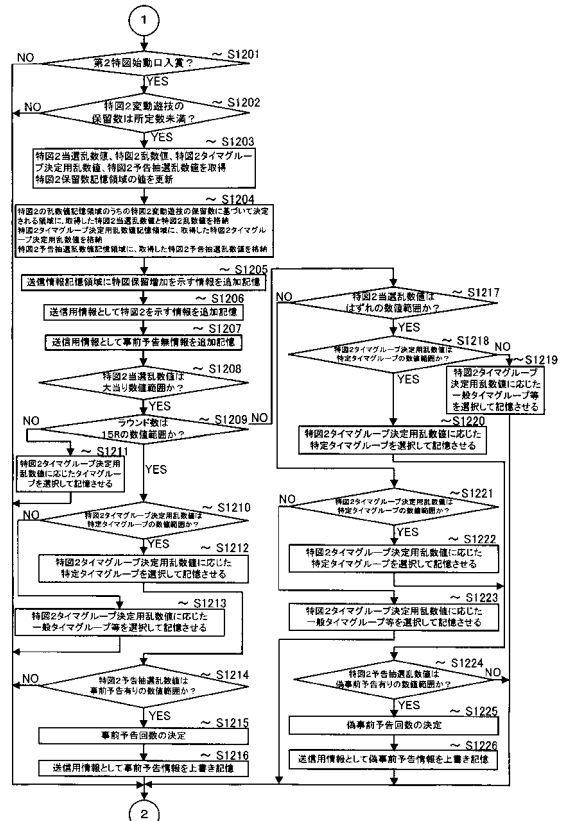
【図 6】



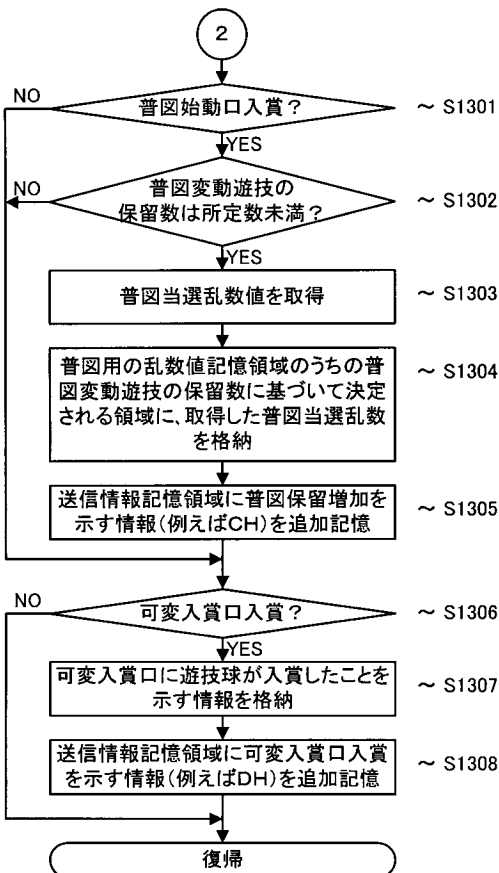
【図 7】



【図 8】



【図 9】

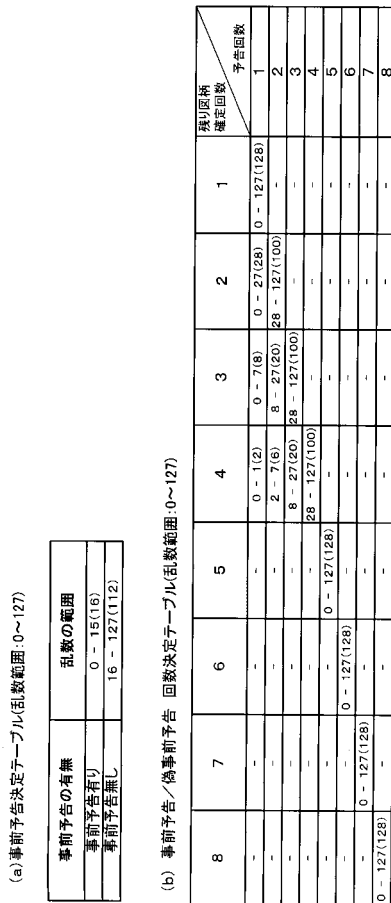


【図 10】

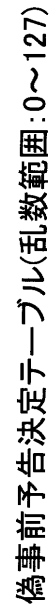
タイマグループ決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

先読み判定結果	タイマグループ 乱数データ	タイマグループ
はずれ	0 - 58983(58984)	タイマグループ1(一般タイマグループ)
	58984 - 59638(655)	タイマグループ2(一般タイマグループ)
	59639 - 60293(655)	タイマグループ3(一般タイマグループ)
	60294 - 60948(655)	タイマグループ4(一般タイマグループ)
	60949 - 61603(655)	タイマグループ5(タイマ1グループ)
	61604 - 63569(1966)	タイマグループ6(タイマ2グループ)
	63570 - 64880(1310)	タイマグループ7(タイマ3グループ)
	64881 - 65535(655)	タイマグループ8(特定タイマグループ)
15R大当り	0 - 2999(3000)	タイマグループ7(タイマ3グループ)
	3000 - 62535(59536)	タイマグループ8(特定タイマグループ)
	62536 - 65535(3000)	タイマグループ9(特定タイマグループ)
2R大当り	0 - 65535(65536)	タイマグループ5(タイマ1グループ)
小当り	0 - 32767(32768)	タイマグループ5(タイマ1グループ)
	32768 - 65535(32768)	タイマグループ8(特定タイマグループ)

【 図 1 1 】

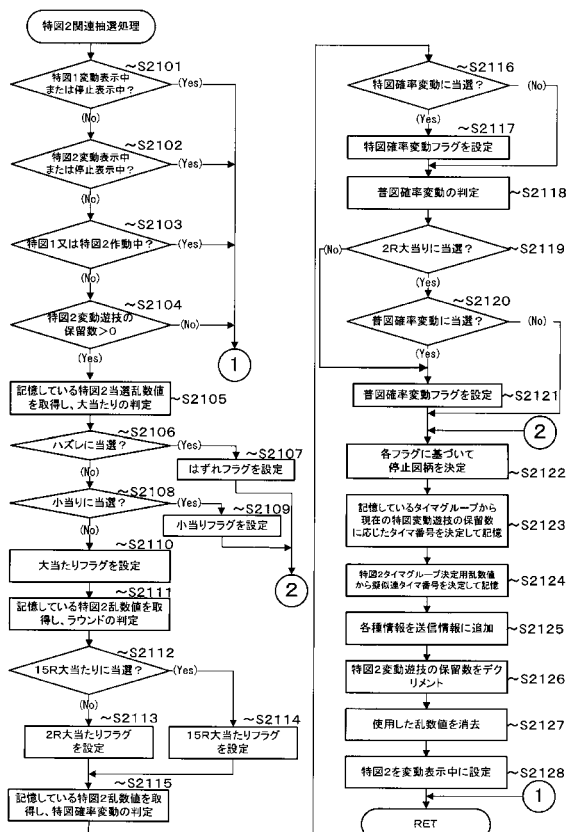


【 図 1 2 】

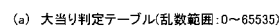


偽事前予告の有無	乱数の範囲
偽事前予告有り	0 - 63(64)
偽事前予告無し	64- 127(64)

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



特因道路状況	第1特因始動口大当り	第2特因始動口大当り	第1特因始動口小当り	第2特因始動口小当り
特因低確率状態	10001 - 10187(187)	20001 - 20187(187)	50001 - 51092(1092)	65001(1)
特因高確率状態	30001 - 31310(1310)	40001 - 41310(1310)	60001 - 61092(1092)	65002(1)

(b) 大当たり当選時のラウンド抽選テーブル(乱数範囲:0~127)

ラウンド数	第1特図始動口	第2特図始動口
15R	0 - 63(64)	0 - 99(100)
2R	64 - 127(64)	100 - 127(28)

(c) 大当たり当選時の特図高確率状態移行判定テーブル(乱数範囲:0~127)

乱数の範囲	移行先特図遊技状態
0 - 63(64)	特図低確率状態
64 - 127(64)	特図高確率状態

(d) 2R大当たり当選時の普図高確率状態移行判定テーブル(乱数範囲:0~127)

乱数の範囲	移行先普図遊技状態
0 - 63(64)	普図低確率状態
64 - 127(64)	普図高確率状態

【図 15】

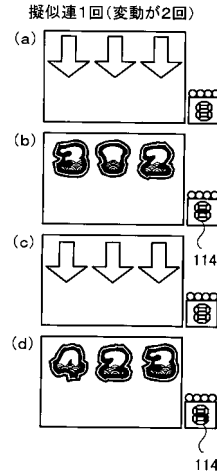
(a) タイマ番号決定テーブル

オンフラグ	選抜確率	タイムグループ	残り図柄確定回数 1回			残り図柄確定回数 2回			残り図柄確定回数 3回			残り図柄確定回数 4~8回		
			タイム番号	変動時間[s]	変動	タイム番号	変動時間[s]	変動	タイム番号	変動時間[s]	変動	タイム番号	変動時間[s]	変動
はずれフラグ	90%	タイムグループ1	タイム1	5	タイム1	5	タイム1	5	タイム6	4	タイム7	3		
	1%	タイムグループ2	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム6	4	タイム7	3		
	1%	タイムグループ3	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム6	4	タイム7	3		
	1%	タイムグループ4	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム6	4	タイム7	3		
	1%	タイムグループ5	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム6	4	タイム7	3		
	3%	タイムグループ6	タイム2	10	タイム2	10	タイム2	10	タイム1	5	タイム1	5		
	2%	タイムグループ7	タイム3	20	タイム3	20	タイム3	20	タイム2	10	タイム2	10		
	4.5%	タイムグループ8	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム3	20	タイム3	20		
	91%	タイムグループ7	タイム3	20	タイム3	20	タイム3	20	タイム3	20	タイム3	20		
	4.5%	タイムグループ8	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40		
	50%	タイムグループ5	タイム1	5	タイム1	5	タイム1	5	タイム1	5	タイム1	5		
	50%	タイムグループ8	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40	タイム4	40		
15R大当たりフラグ														
2R大当たりフラグ														
小当たりフラグ														

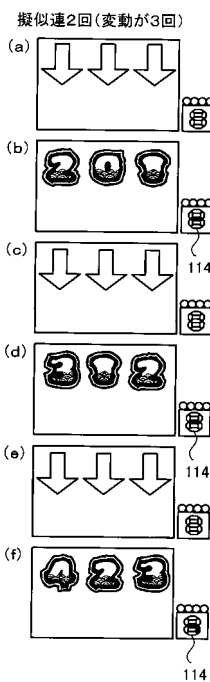
(b) 疑似連タイム番号決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

乱数の範囲			演出		
タイム1:2:3	タイム4:5	タイム6:7	疑似連タイム番号	変動時間[S]	疑似連回数
0 - 61951(61952)	0 - 4095(4096)	0 - 65535(65536)	疑似連タイム1	0	疑似連無し
61952 - 63999(2048)	4096 - 24575(20480)	-	疑似連タイム2	5	疑似連1回
64000 - 65023(1024)	24576 - 50175(25600)	-	疑似連タイム3	10	疑似連2回
65024 - 65535(512)	50176 - 65535(15360)	-	疑似連タイム4	15	疑似連3回

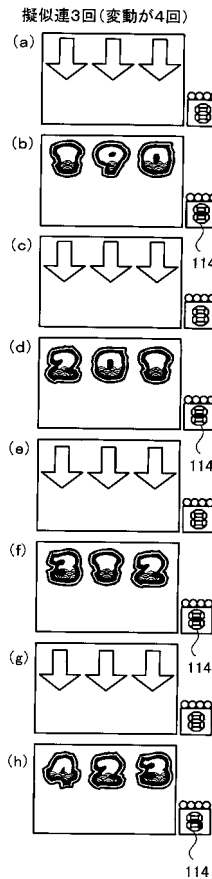
【図 16】



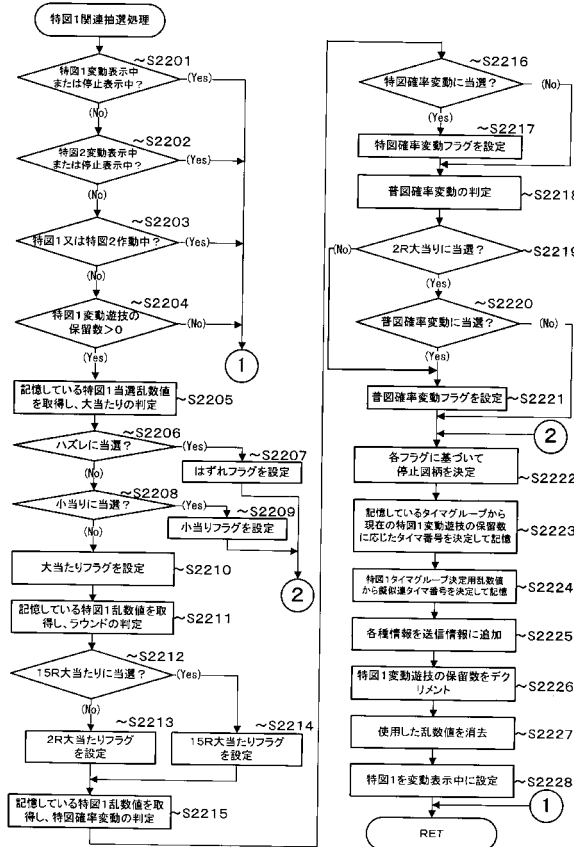
【図 17】



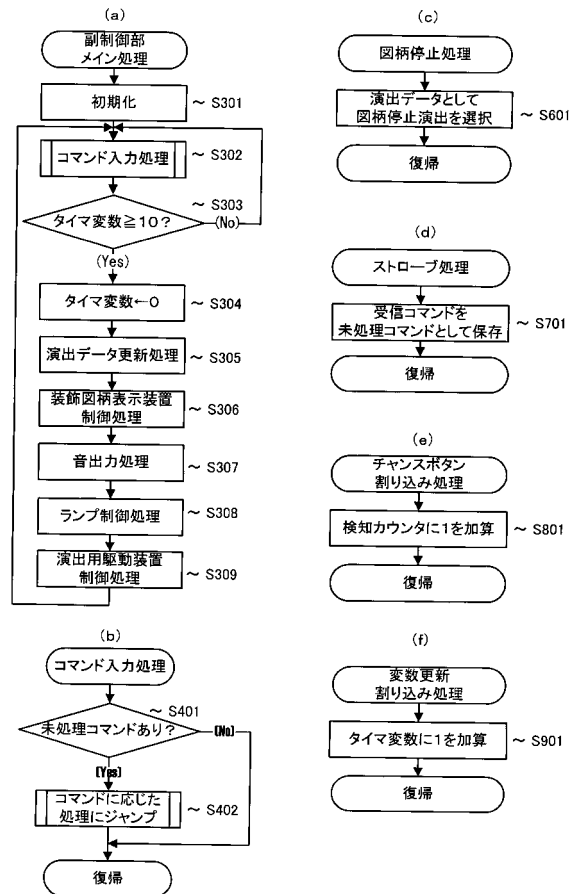
【図 18】



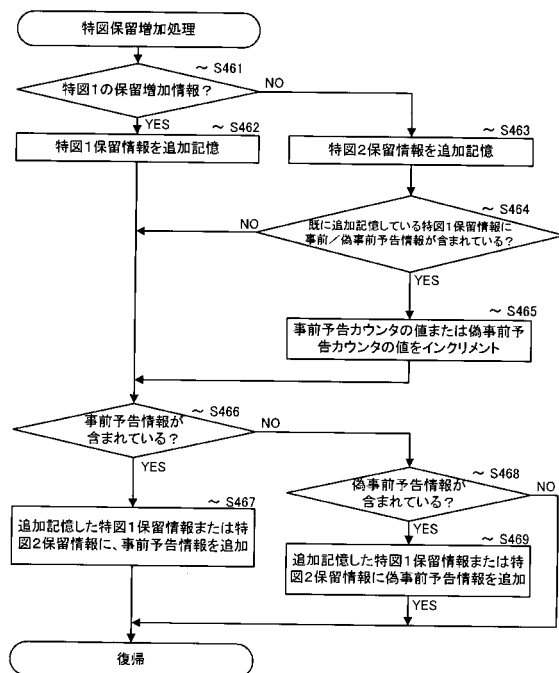
【図 19】



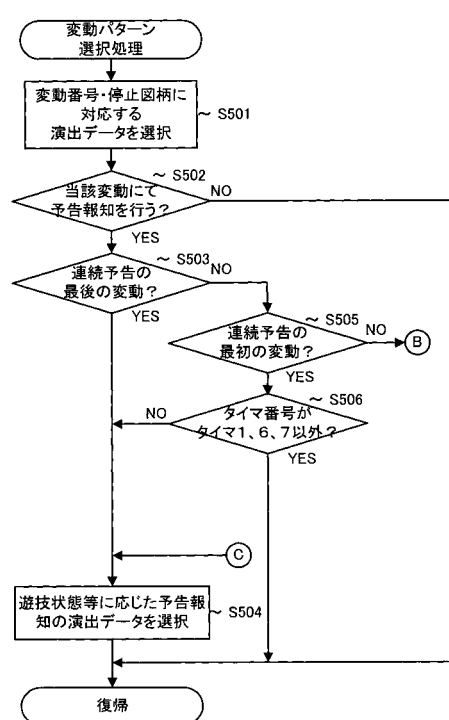
【図 20】



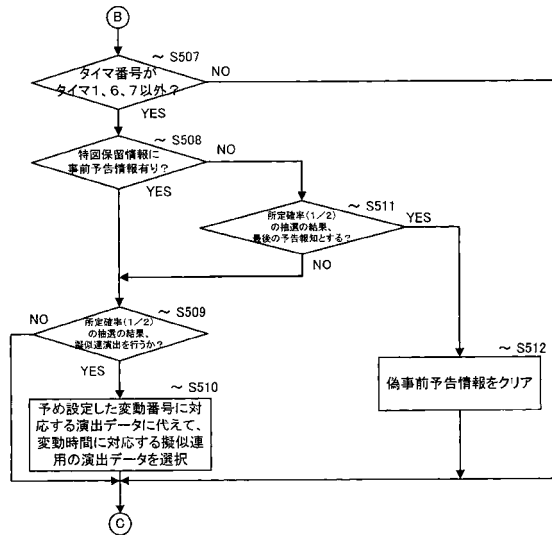
【図 21】



【図 22】



【図 23】



【図 24】

(a) はずれフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ1	0-127(128)	変動1	リーチなし
タイマ2	0-127(128)	変動2	ノーマルリーチ
タイマ3	0-127(128)	変動3	ロングリーチ
タイマ4	0-96(96)	変動4	ダブルラインリーチ
タイマ4	96-127(32)	変動5	トリプルラインリーチ
タイマ6	0-127(128)	変動26	リーチなし(超短縮)
タイマ7	0-127(128)	変動27	リーチなし(超短縮)

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

(b) 15R大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	特回確率変動 フラグ	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ3	オフ	0-127(128)	変動10	ロングリーチ
	オン	0-127(128)	変動11	ロングリーチ
タイマ4	オフ	0-47(48)	変動13	ダブルラインリーチ
		48-127(80)	変動14	トリプルラインリーチ
	オン	0-39(40)	変動15	ダブルラインリーチ
		40-111(72)	変動16	トリプルラインリーチ
タイマ5	オフ	112-127(16)	変動17	特別マルチラインリーチ
		0-127(128)	変動18	全回転リーチ
	オン	0-79(80)	変動19	全回転リーチ
		80-127(48)	変動20	特別全回転リーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

(c) 小当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ1	0-127(128)	変動21	リーチなし
タイマ4	0-47(48)	変動22	ダブルラインリーチ
	48-127(80)	変動23	トリプルラインリーチ

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

(d) 2R大当たりフラグがオンの場合の変動番号選択テーブル

タイマ番号	普通確率変動 フラグ	変動決定用 乱数の範囲	変動番号	変動形態
タイマ1	オフ	0-127(128)	変動24	リーチなし
	オン	0-127(128)	変動25	リーチなし

(変動決定用乱数の範囲: 0~127)

【図 25】

(a)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動01 変動26 変動27	0-12(13)	装飾1	装飾9	装飾10
	13-25(13)	装飾2	装飾10	装飾1
	26-38(13)	装飾3	装飾1	装飾2
	39-51(13)	装飾4	装飾2	装飾3
	52-64(13)	装飾5	装飾3	装飾4
	65-77(13)	装飾6	装飾4	装飾5
	78-90(13)	装飾7	装飾5	装飾6
	91-103(13)	装飾8	装飾6	装飾7
	104-115(12)	装飾9	装飾7	装飾8
	116-127(12)	装飾10	装飾8	装飾9

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(b)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動02 変動03 変動04 変動05	0-17(18)	装飾1	装飾10	装飾1
	18-25(8)	装飾2	装飾1	装飾2
	26-43(18)	装飾3	装飾2	装飾3
	44-51(8)	装飾4	装飾3	装飾4
	52-69(18)	装飾5	装飾4	装飾5
	70-77(8)	装飾6	装飾5	装飾6
	78-95(18)	装飾7	装飾6	装飾7
	96-103(8)	装飾8	装飾7	装飾8
	104-120(17)	装飾9	装飾8	装飾9
	121-127(7)	装飾10	装飾9	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

【図 26】

(a)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動10 変動13 変動14 変動18	0-12(13)	装飾1	装飾1	装飾1
	13-25(13)	装飾2	装飾2	装飾2
	26-38(13)	装飾3	装飾3	装飾3
	39-51(13)	装飾4	装飾4	装飾4
	52-64(13)	装飾5	装飾5	装飾5
	65-77(13)	装飾6	装飾6	装飾6
	78-90(13)	装飾7	装飾7	装飾7
	91-103(13)	装飾8	装飾8	装飾8
	104-115(12)	装飾9	装飾9	装飾9
	116-127(12)	装飾10	装飾10	装飾10

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(b)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動11 変動15 変動16 変動19 変動17 変動20	0-25(26)	装飾1	装飾1	装飾1
	26-51(26)	装飾3	装飾3	装飾3
	52-77(26)	装飾5	装飾5	装飾5
	78-102(25)	装飾7	装飾7	装飾7
	103-127(25)	装飾9	装飾9	装飾9

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(c)

変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動21 変動22 変動23 変動24	0-127(128)	装飾1	装飾2	装飾3

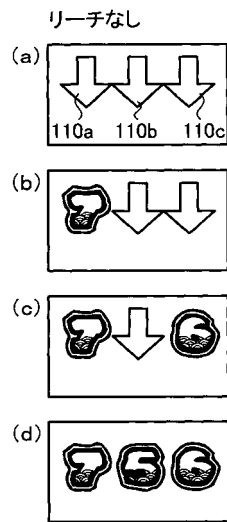
(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

(d)

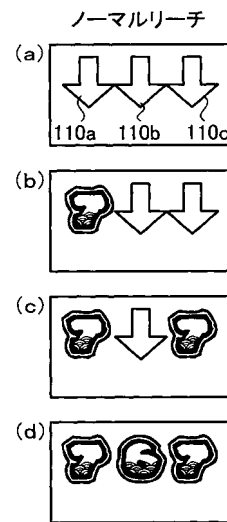
変動番号	図柄決定用 乱数の範囲	停止図柄の組合せ		
		左図柄	中図柄	右図柄
変動25	0-127(128)	装飾1	装飾3	装飾5

(図柄決定用乱数の範囲: 0~127)

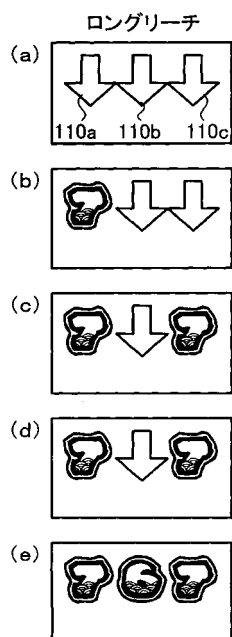
【図 27】



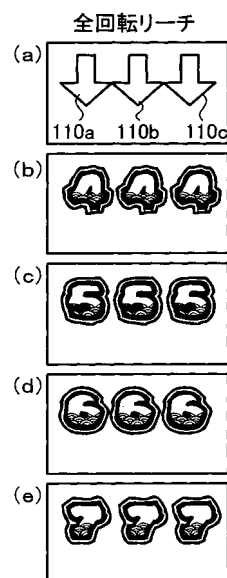
【図 28】



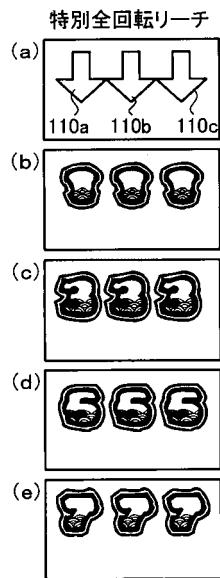
【図 29】



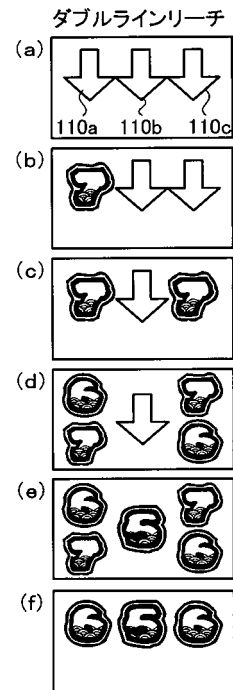
【図 30】



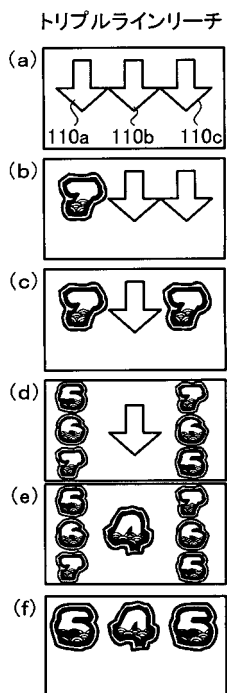
【図 3 1】



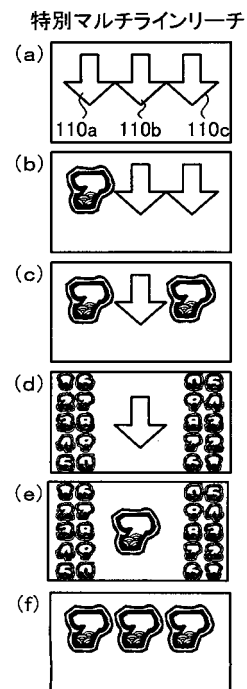
【図 3 2】



【図 3 3】

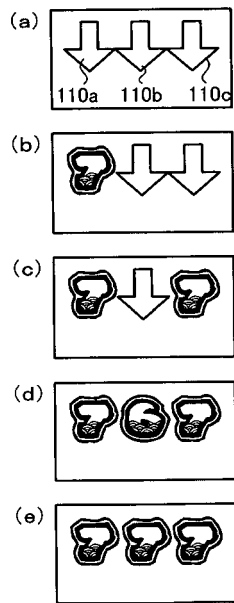


【図 3 4】



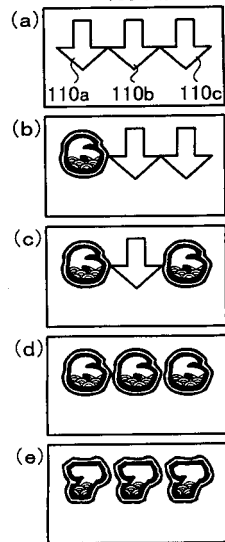
【図 35】

ノーマル逆転リーチ

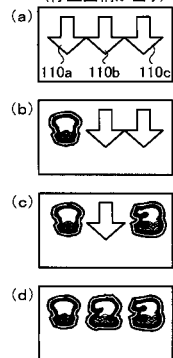


【図 36】

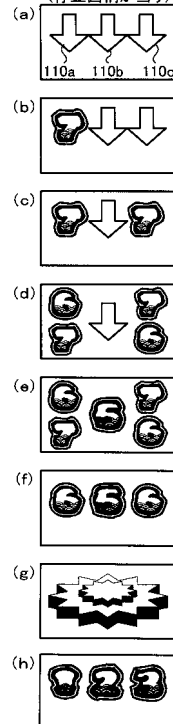
ノーマル再変動リーチ



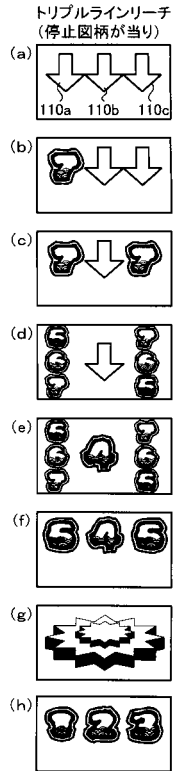
【図 37】

リーチなし
(停止図柄が当り)

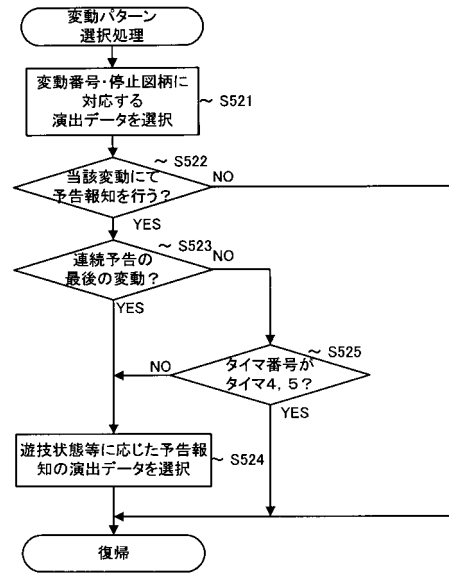
【図 38】

ダブルラインリーチ
(停止図柄が当り)

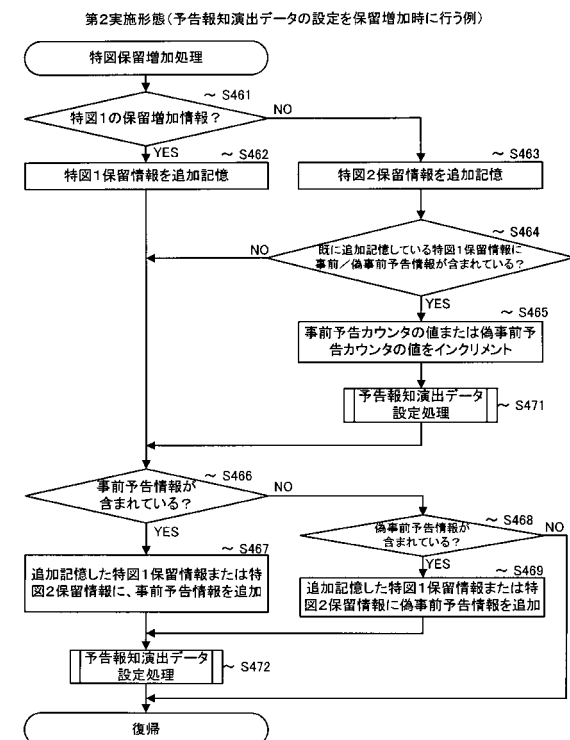
【図 39】



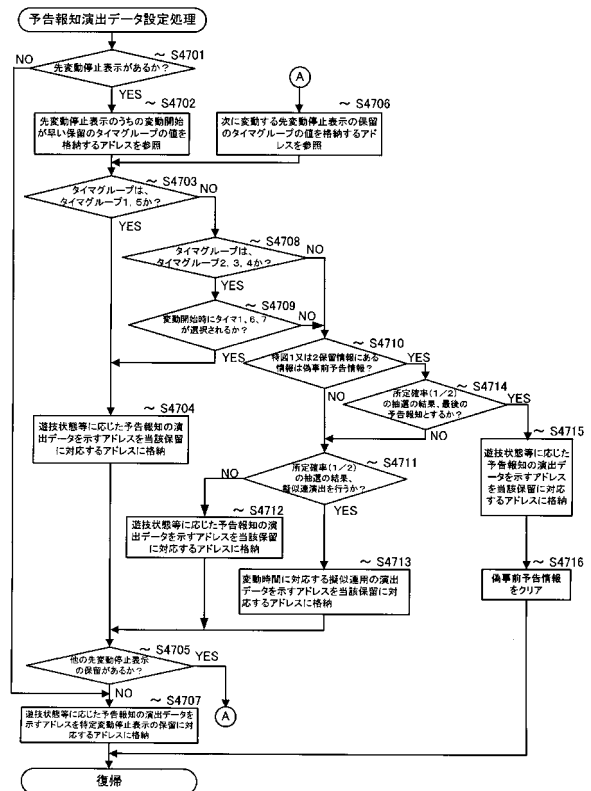
【図 52】



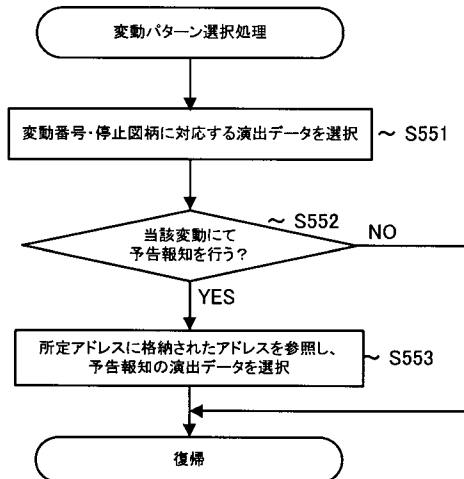
【図 53】



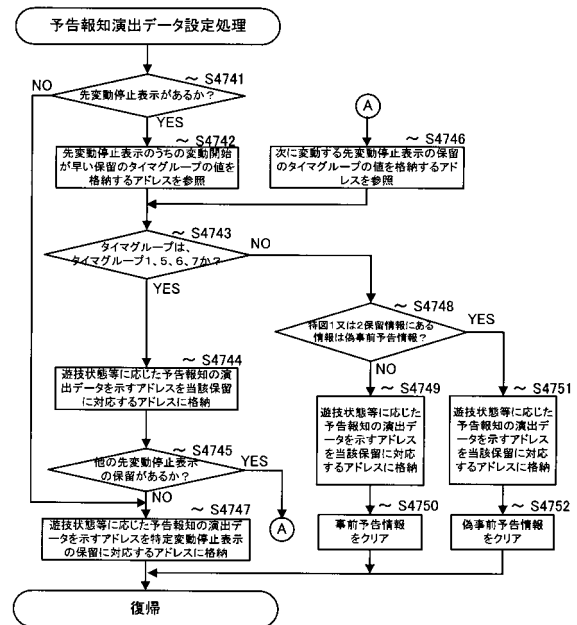
【図 54】



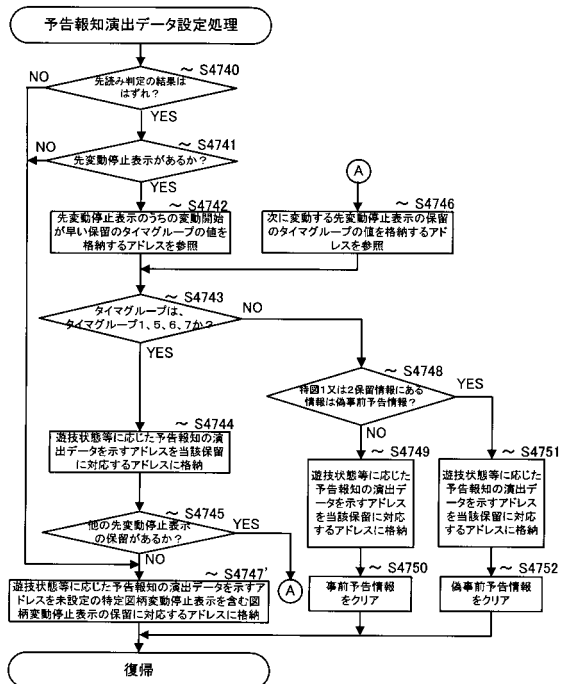
【図 55】



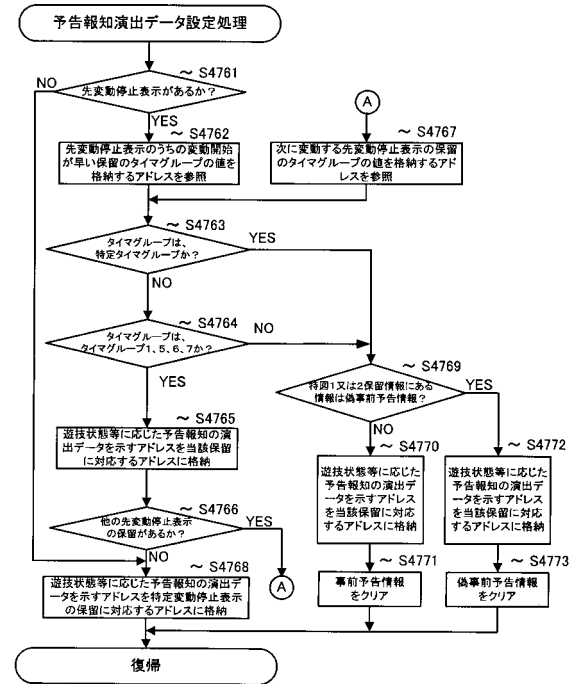
【図 56】



【図 57】

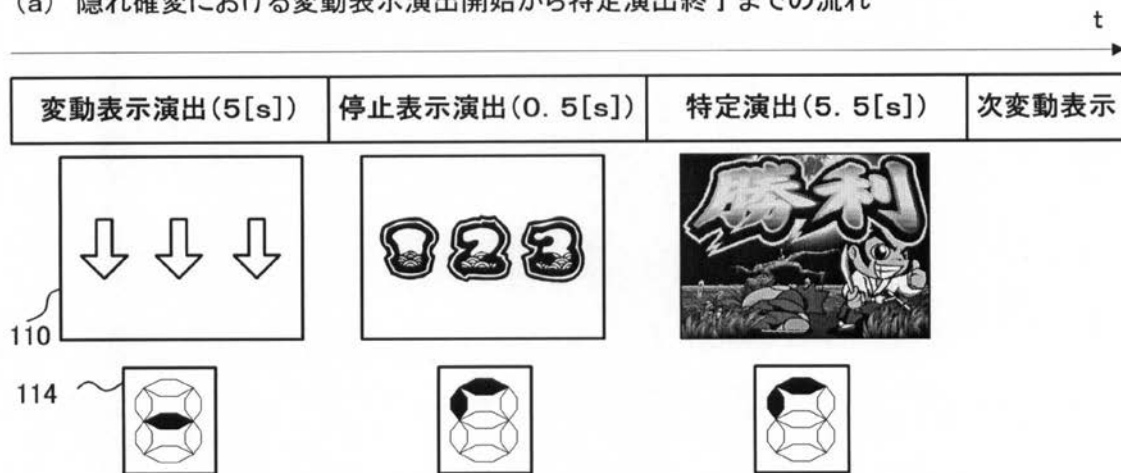
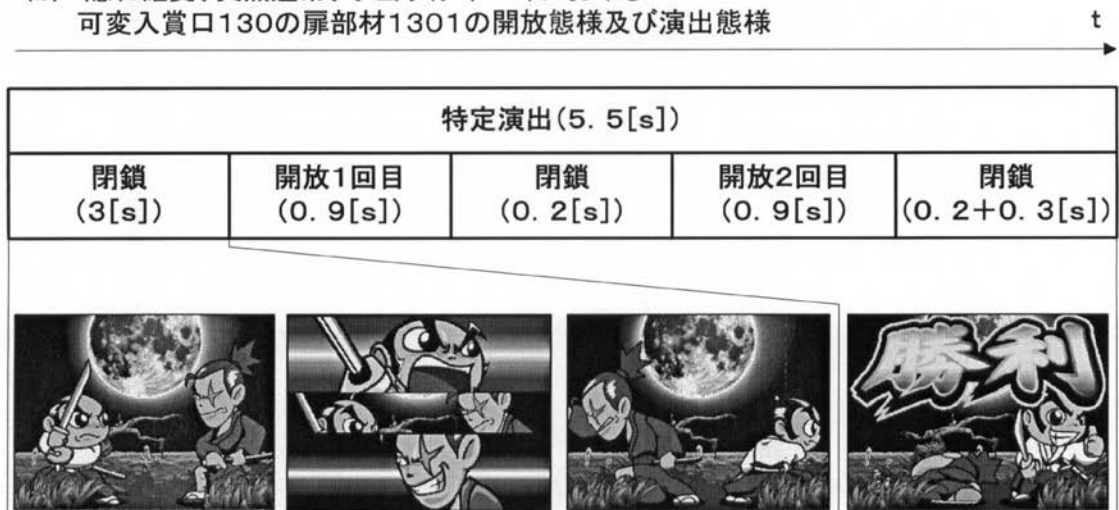


【図 58】

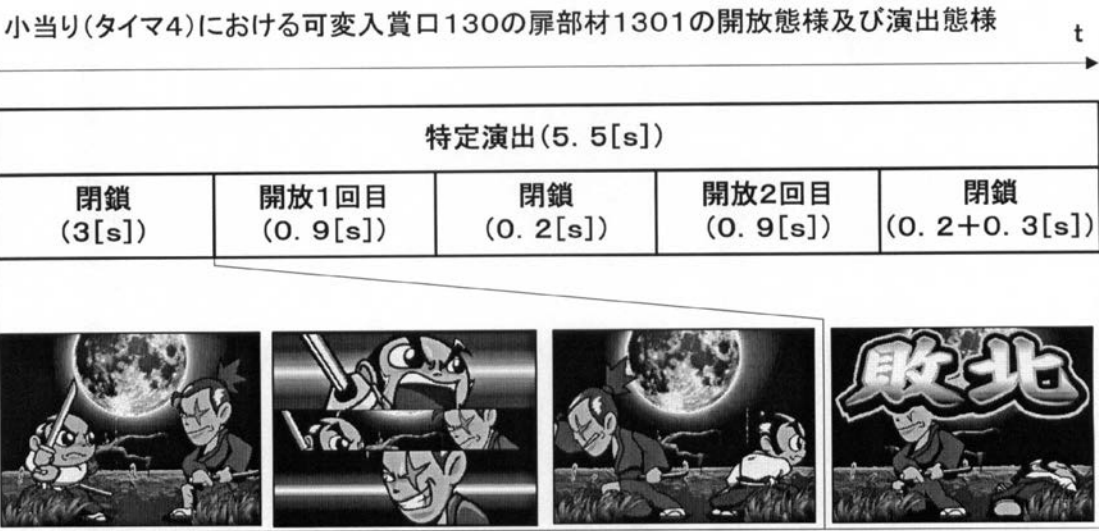


【図 40】

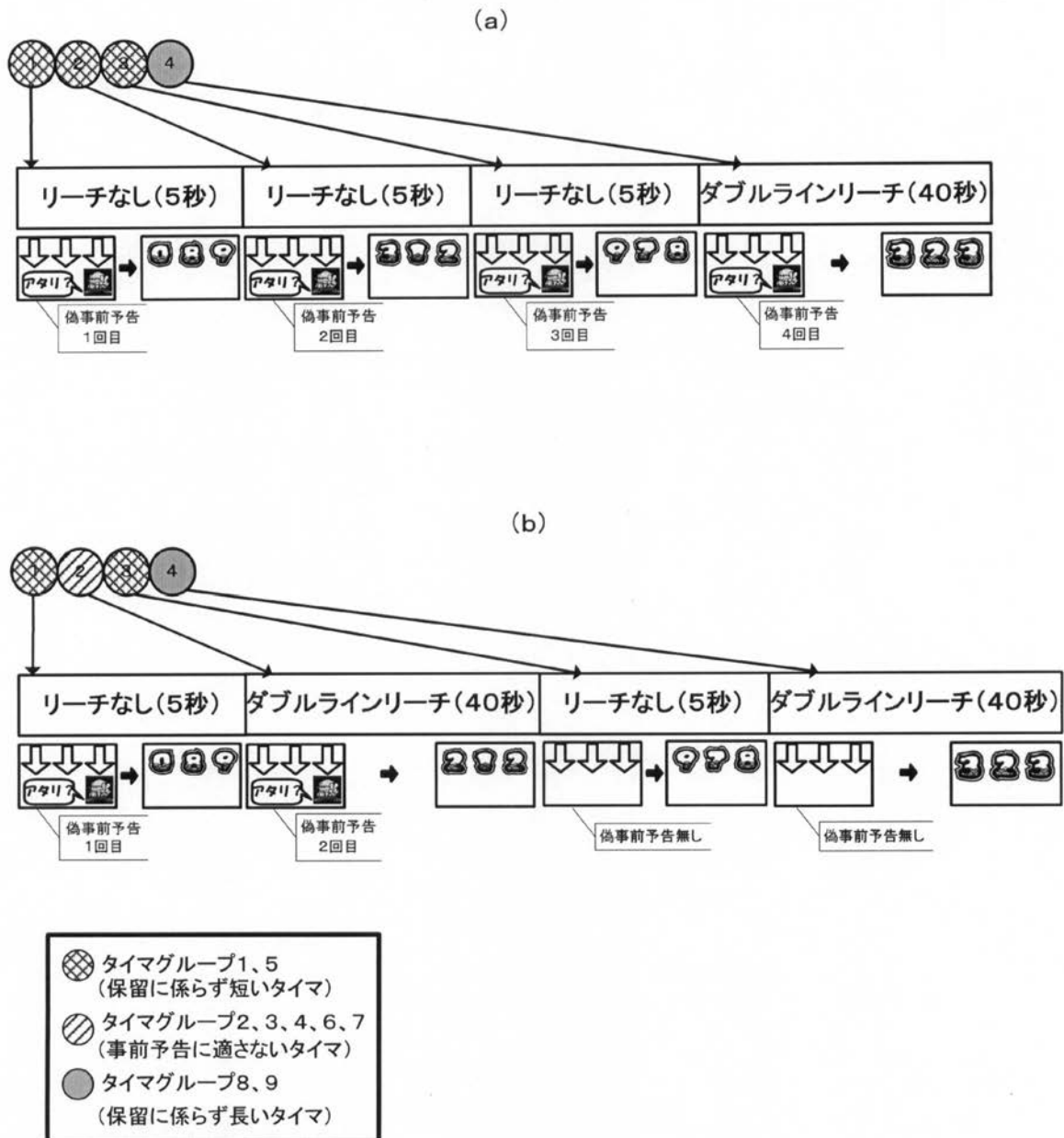
(a) 隠れ確変における変動表示演出開始から特定演出終了までの流れ

(b) 隠れ確変、突然通常、小当り(タイマ1)における
可変入賞口130の扉部材1301の開放態様及び演出態様

【図 4 1】

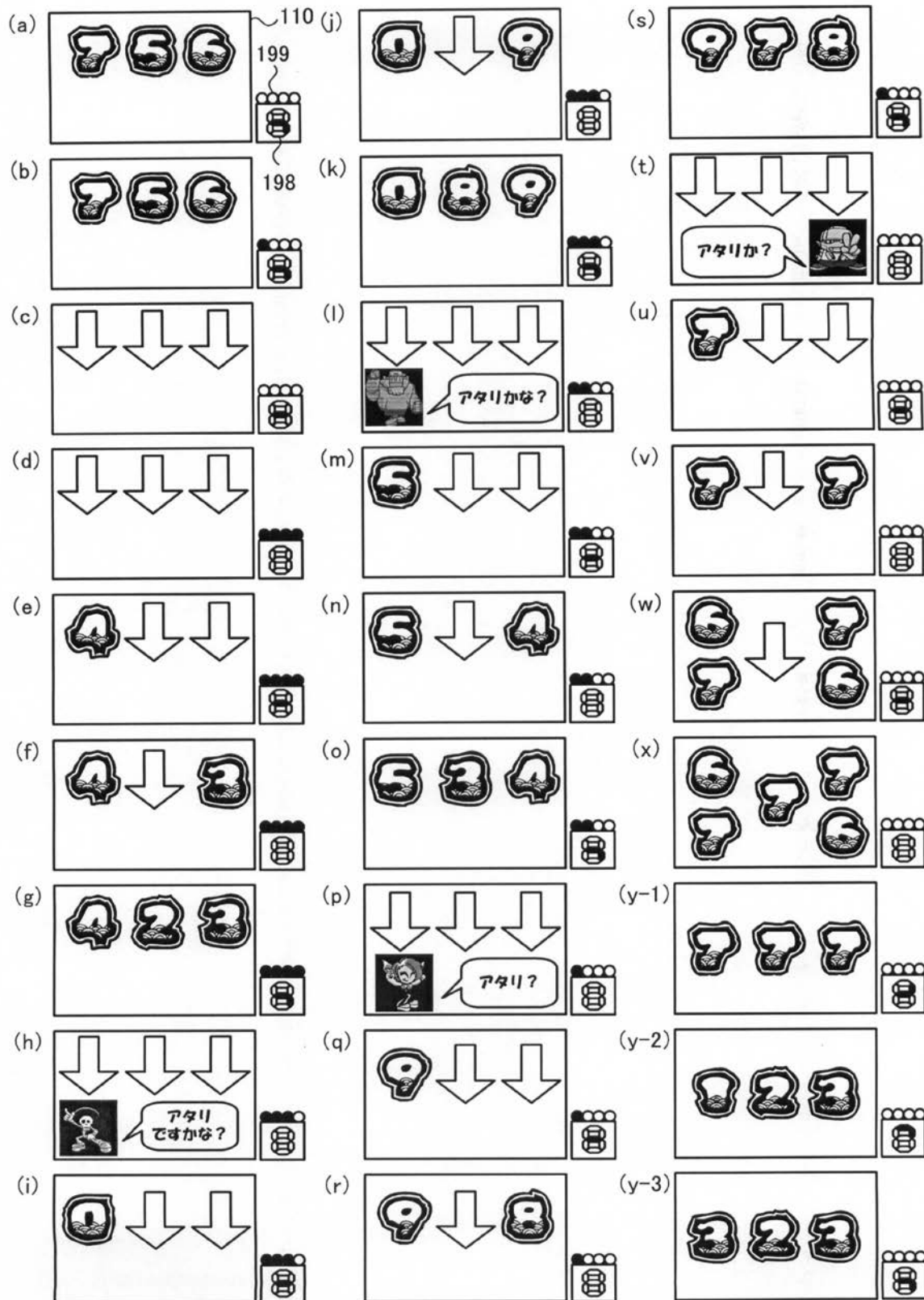


【図 4 2】



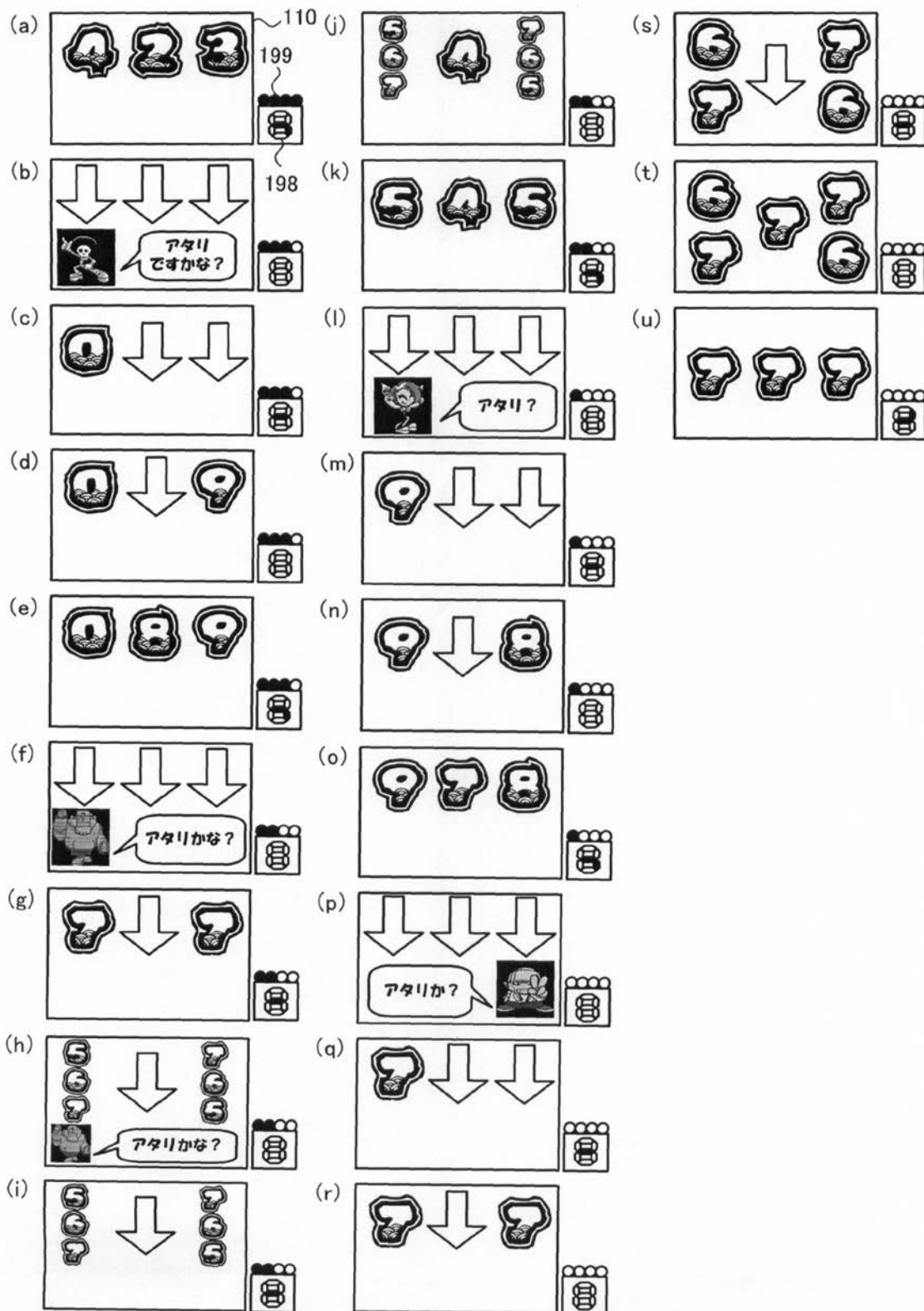
【図 4 3】

予告報知(実施例1)



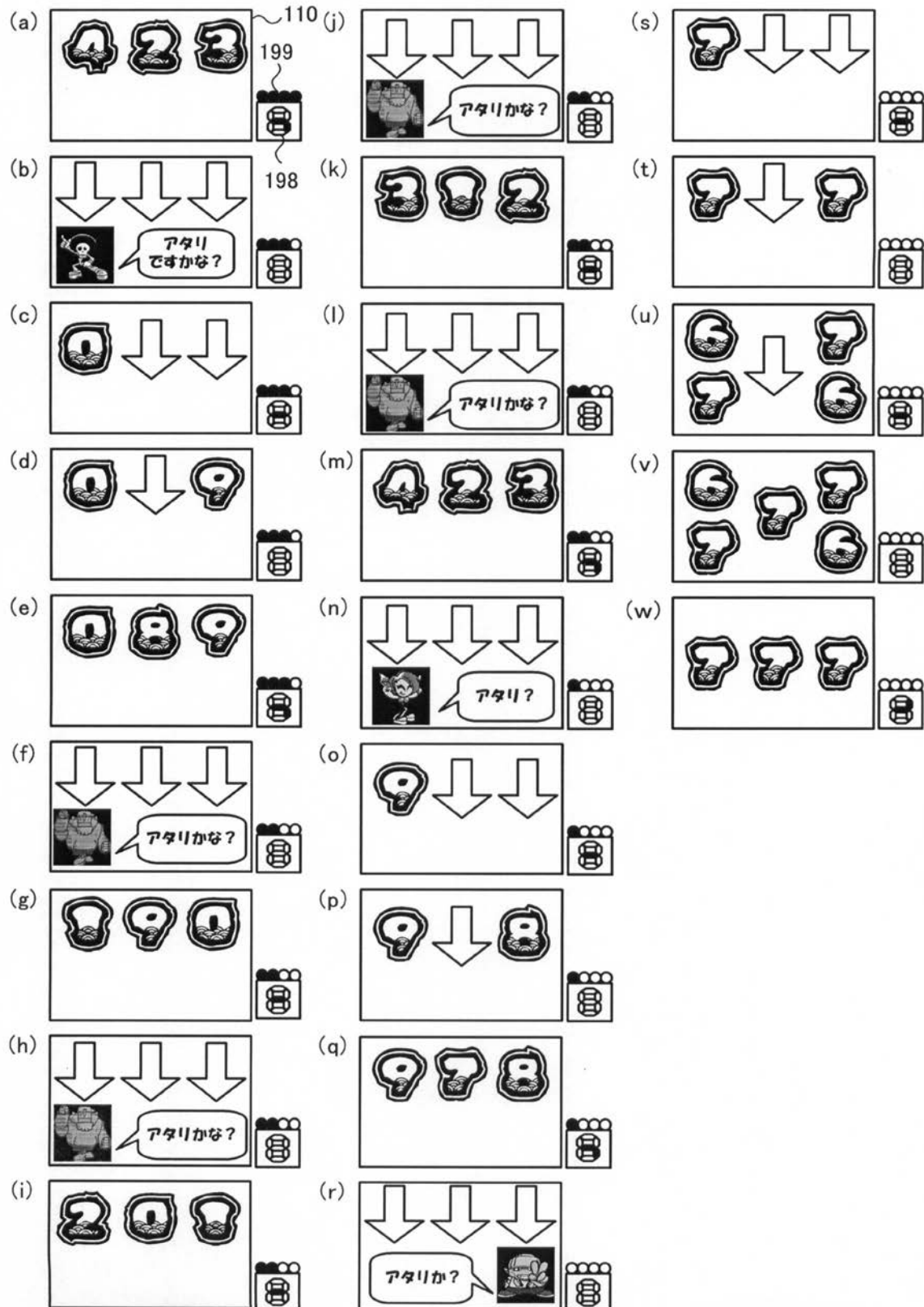
【図 44】

途中の変動時間が長い予告報知



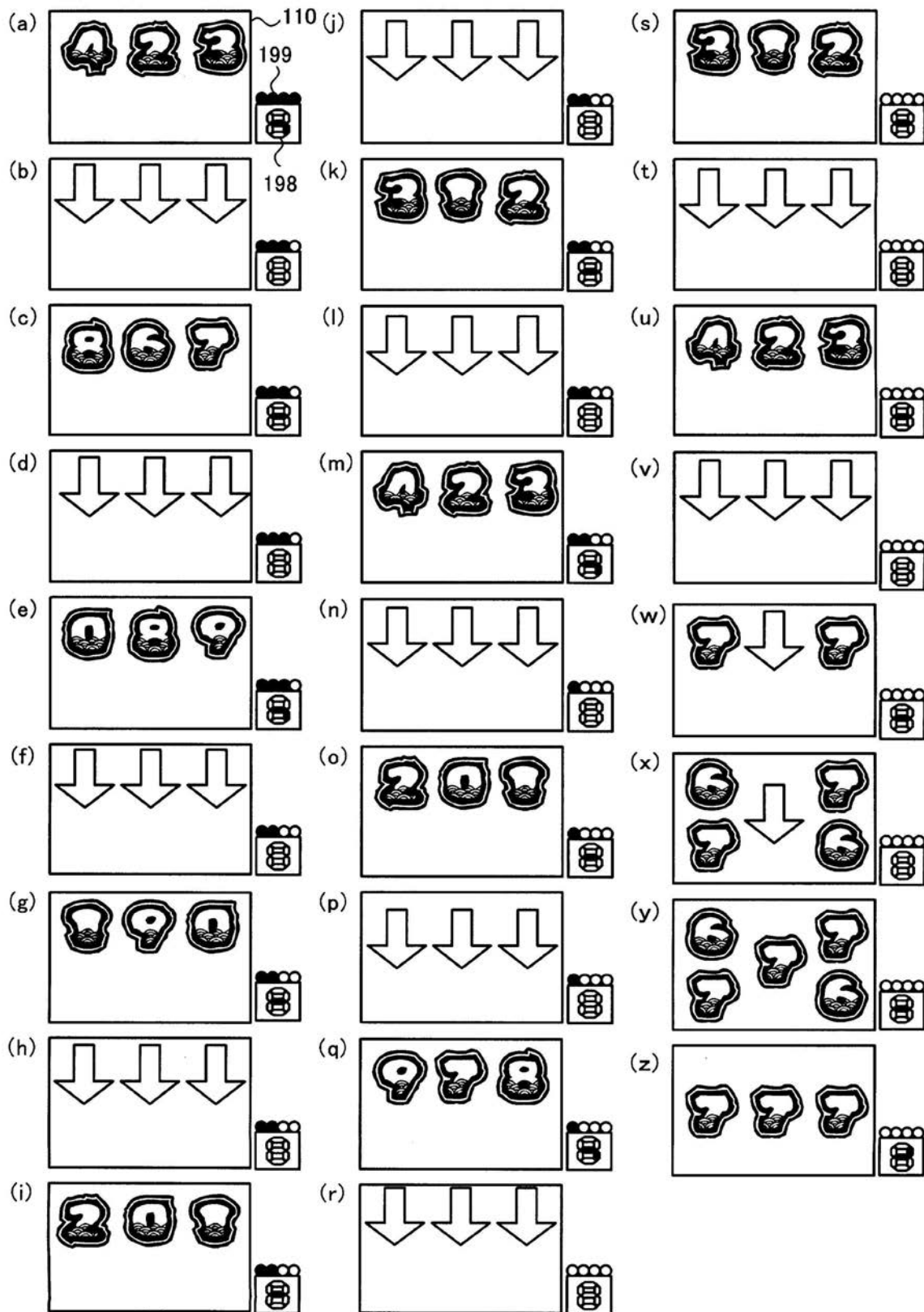
【図 45】

途中の変動時間が長い変動表示で擬似連を行う



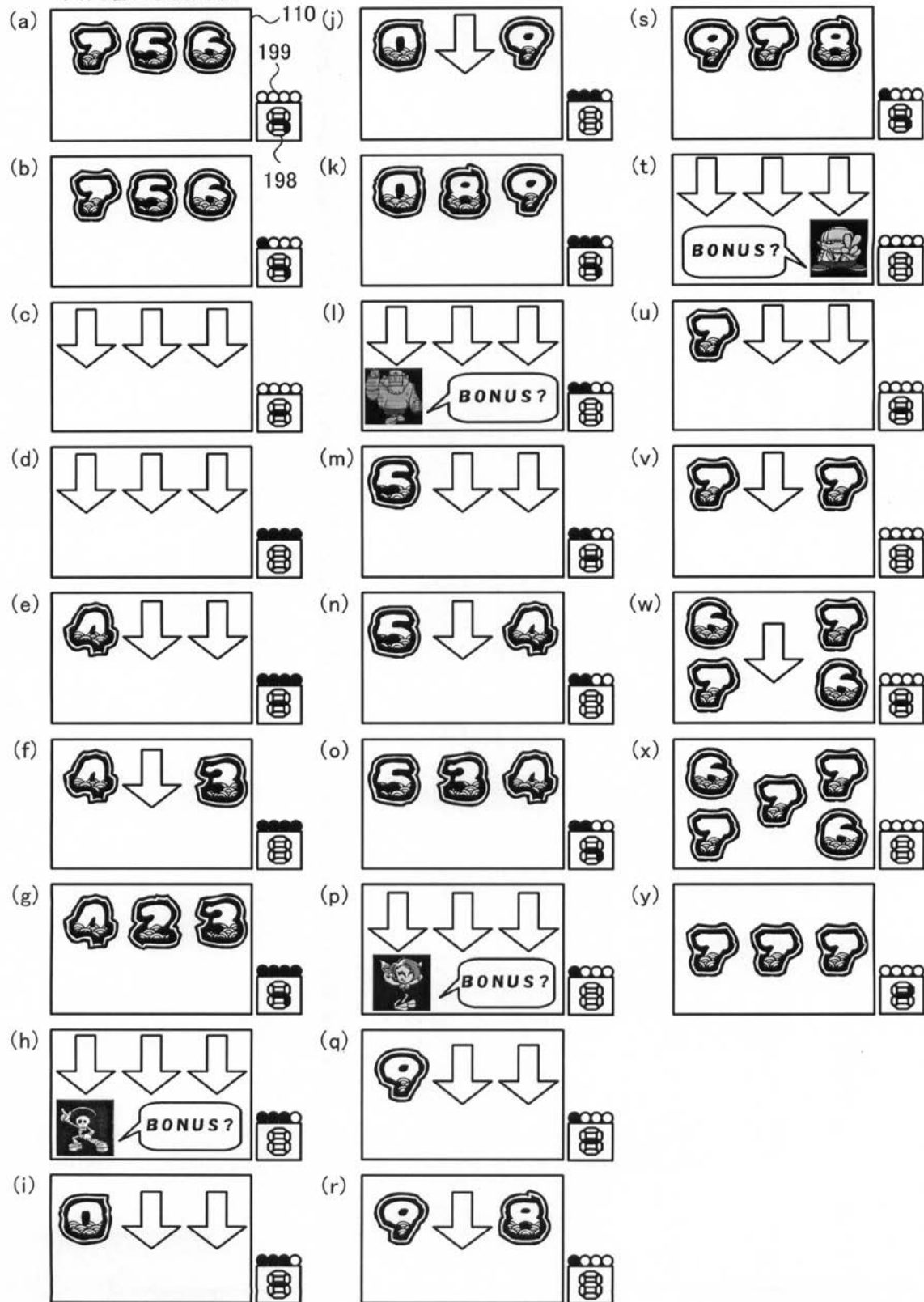
【図 46】

擬似連による予告報知



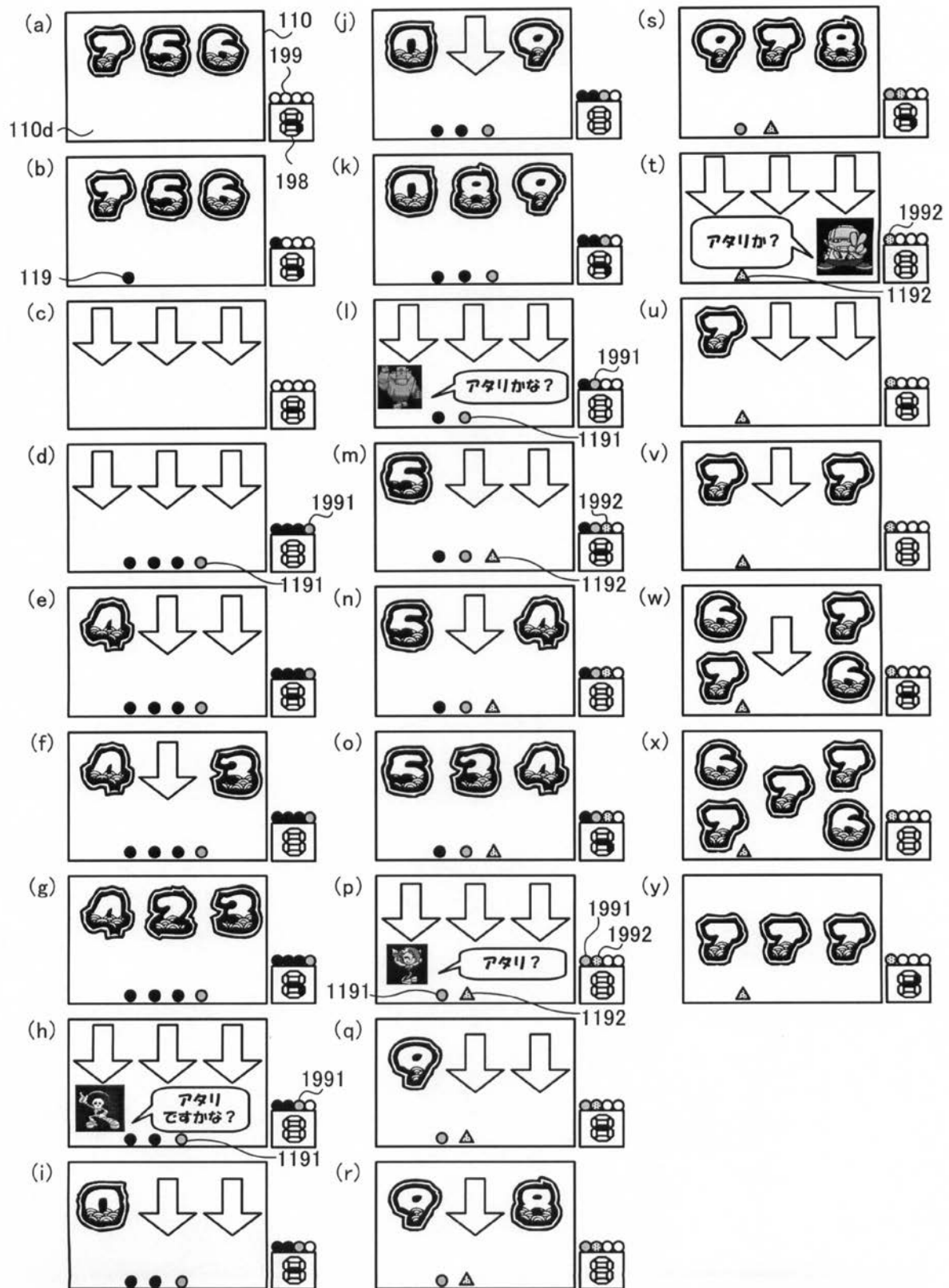
【図 47】

状態に応じて予告報知の演
出内容が異なる例



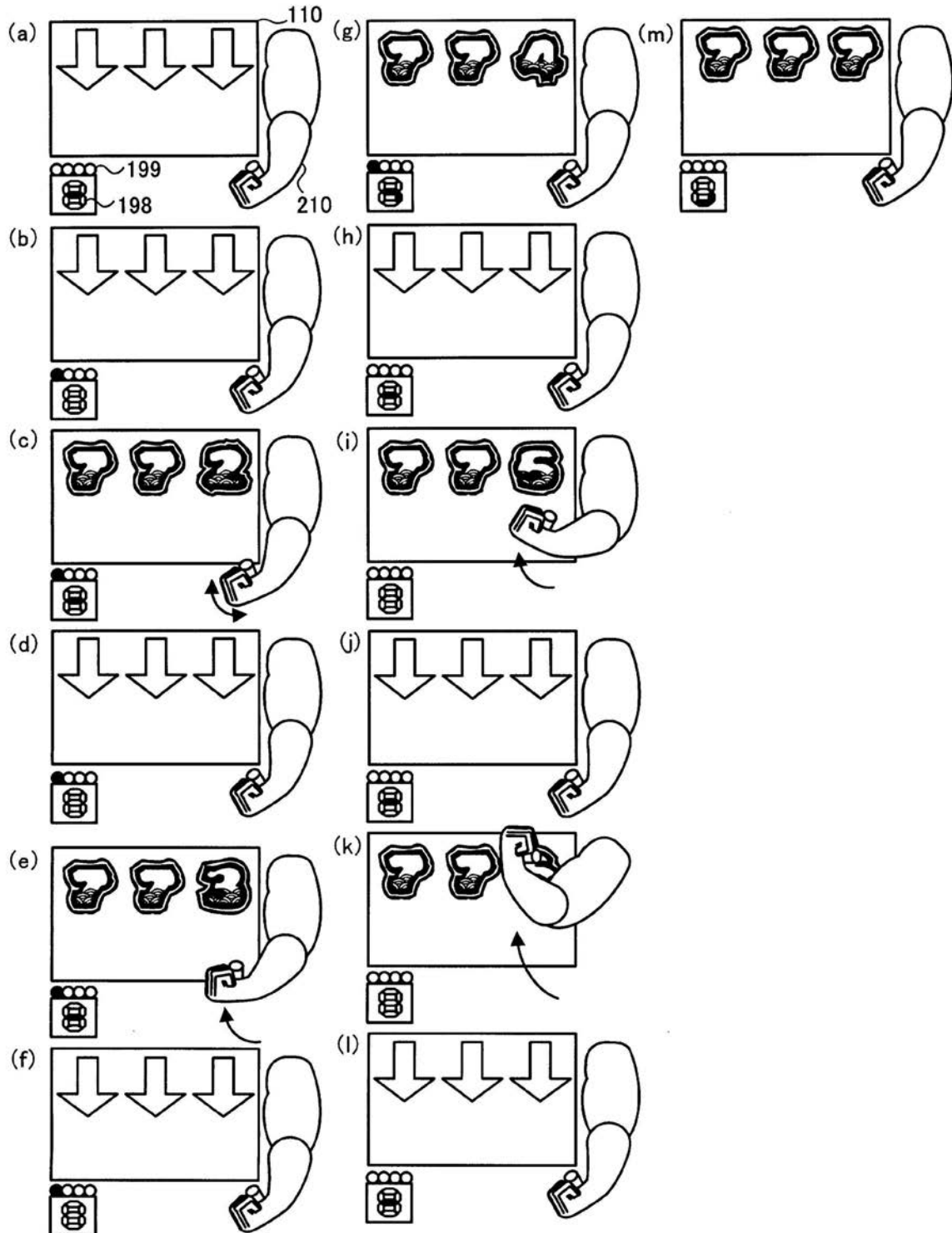
【図 48】

予告報知を常に行う例



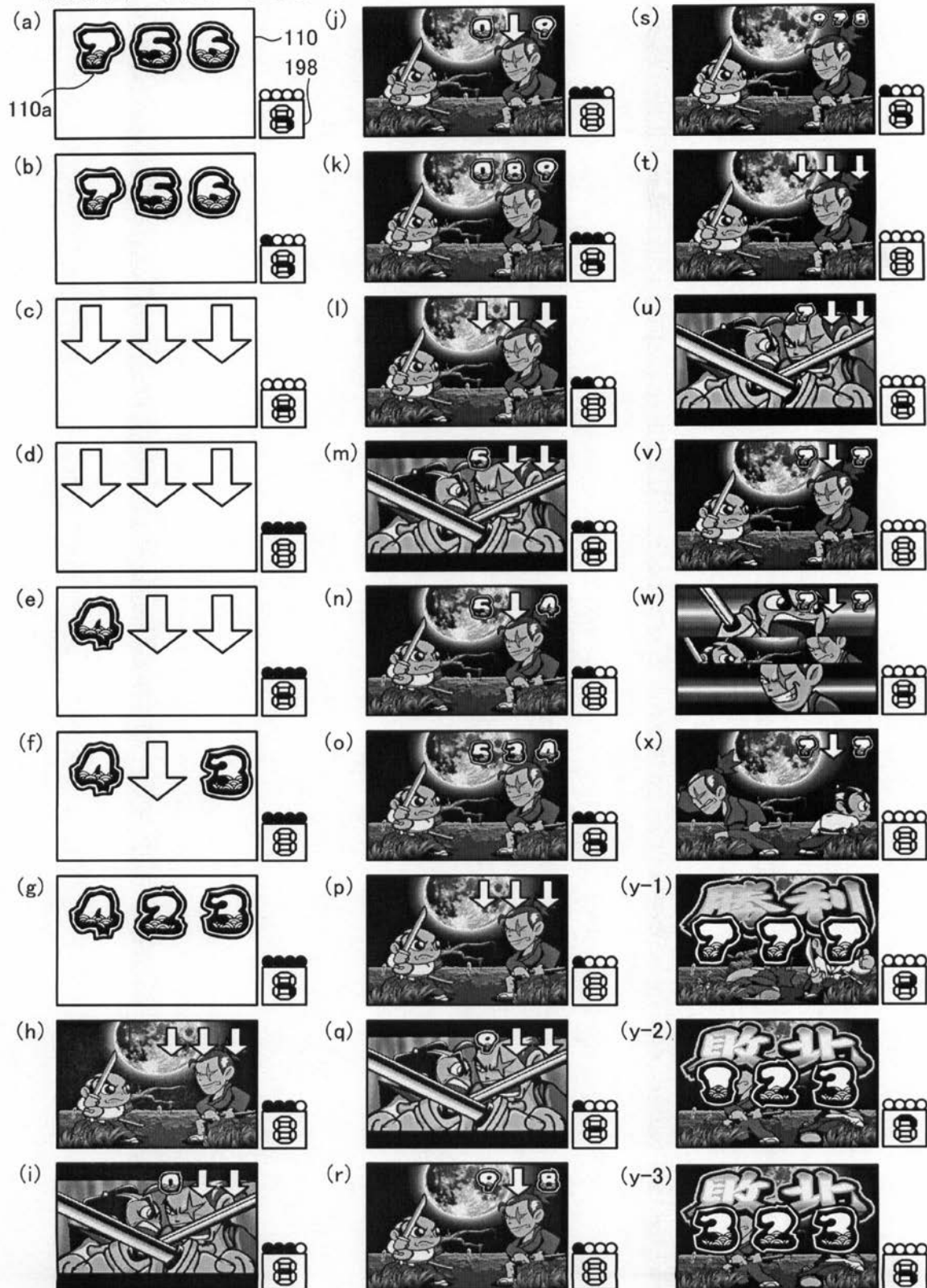
【図 49】

表示以外で予告報知する例



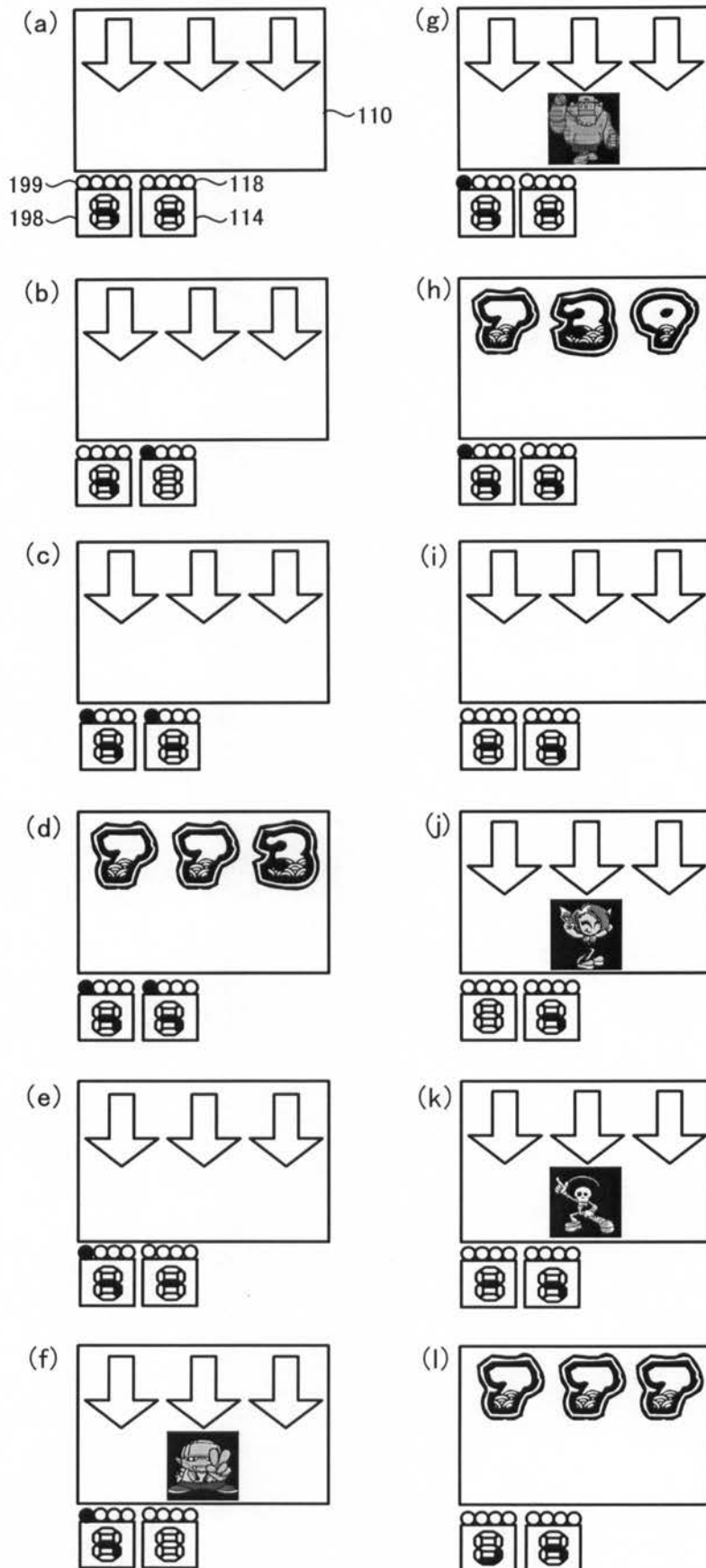
【図 50】

勝負演出への移行で予告報知する例



【図 5 1】

特図2優先消化



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 0 4 6 3 1 7 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 0 4 6 1 4 3 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 1 9 8 3 4 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2