

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-20005
(P2012-20005A)

(43) 公開日 平成24年2月2日(2012.2.2)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F 1
A63F 7/02 320

テーマコード(参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 70 頁)

(21) 出願番号 特願2010-160901 (P2010-160901)
(22) 出願日 平成22年7月15日 (2010.7.15)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. FRAM

(71) 出願人 597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目1番14号
(74) 代理人 100101214
弁理士 森岡 正樹
(72) 発明者 竹内 俊吾
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA42 BA02 BA09 BC15
BC22 EB58

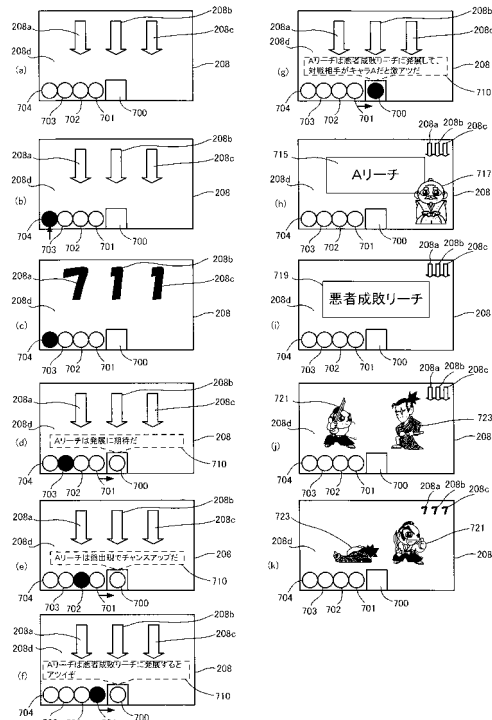
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】本発明は、パチンコ機等に代表される遊技台に関し、遊技台説明表示に対して興味を付加した遊技台を提供することを目的とする。

【解決手段】(d)~(g)の各特図変動遊技において、装飾図柄変動表示演出とともに、先読み結果に基づいて、「Aリーチは発展に期待だ」、「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」、「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツいぞ」、「Aリーチは悪者成敗リーチに発展して、対戦相手がキャラAだと激アツだ」という文字列が遊技台説明表示領域710に順次表示される。

【選択図】図20



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を停止表示可能な図柄表示部と、
遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、
前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、
前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、
前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、
所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段と、

10

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

該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部と、

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

前記先読みした始動情報内に所定の始動情報が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段と、

所定条件を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示する遊技台説明表示変更手段と

20

を備えることを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示制御手段は、

前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御すること

30

を特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示制御手段は、

前記遊技台説明表示制御手段が前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示すること

40

を特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、

前記先読みした始動情報に基づいて前記第一の遊技台説明表示内容を決定する第一遊技台説明表示内容決定手段を備え、

前記遊技台説明表示制御手段は、前記決定した前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御すること

を特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台において、

50

前記所定条件は、

前記先読みした始動情報内に特定の始動情報が存在する場合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、パチンコ機等に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台説明を表示可能な遊技台がある。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、遊技台説明を単に表示するだけでは興趣の向上が図れないという問題があった。

【0005】

20

本発明の目的は、遊技台説明表示に対して興趣を付加した遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的は、図柄を停止表示可能な図柄表示部と、遊技球が始動領域に進入した場合に、始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記導出した始動情報を所定の上限数まで記憶可能な始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、通常遊技状態よりも遊技者に対して有利である特別遊技状態に移行させる特別遊技移行制御手段と、を備えた遊技台であって、該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部と、前記当否判定手段が前記当否判定を行うよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、前記先読みした始動情報内に所定の始動情報が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段と、所定条件を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示する遊技台説明表示変更手段とを備えることを特徴とする遊技台によって達成される。

30

40

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技台説明表示に対して興趣を付加して遊技性を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外觀斜視図である。

【図2】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外觀図である。

50

【図 3】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【図 4】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の制御部の回路ブロック図である。

【図 5】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 での表示図柄の一例であって、(a) は、特図の停止表示図柄の一例を示し、(b) は装飾図柄の一例を示し、(c) は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

【図 6】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 7】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。 10

【図 8】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の変動パターンテーブル決定用テーブルの一例を示す図である。

【図 9】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 10】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。

【図 11】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示する図である。(a) は、特図 1 用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、(b) は、特図 2 用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示している。 20

【図 12】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 での処理の流れを示すフローチャートであり、(a) は第 1 副制御部メイン処理の流れを示し、(b) は第 1 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c) は第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示し、(d) は第 1 副制御部画像制御処理の流れを示している。

【図 13】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 2 副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、(a) は第 2 副制御部メイン処理の流れを示し、(b) は第 2 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c) は、第 2 副制御部タイマ割込処理のフローチャートを示している。

【図 14】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 のメイン処理における演出制御処理の概要を示す図である。 30

【図 15】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の遊技台説明表示内容テーブルの一例を示す図である。

【図 16】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 のメイン処理の演出制御処理における遊技台説明表示制御処理の概要を示す図である。

【図 17】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 のメイン処理の演出制御処理の遊技台説明表示制御処理における第一遊技台説明表示制御処理の概要を示す図である。

【図 18】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 のメイン処理の演出制御処理の遊技台説明表示制御処理における第二遊技台説明表示制御処理の概要を示す図である。 40

【図 19】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 のメイン処理の演出制御処理における演出内容決定処理の概要を示す図である。

【図 20】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技の実施例 1 を示す図である。

【図 21】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技の実施例 2 を示す図である。

【図 22】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技の実施例 3 を示す図である。

【図 23】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 100 での特図変動遊技の実施例 4 を 50

示す図である。

【図 2 4】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 での特図変動遊技の実施例 5 を示す図である。

【図 2 5】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 での特図変動遊技の変形例を示す図である。

【図 2 6】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 での特図変動遊技における遊技台説明表示内容と保留表示態様との対応関係を示す図である。

【図 2 7】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。

【図 2 8】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台を示す図であり、(a) はカジノマシン 2 0 0 0 を示し、(b) は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機 3 0 0 0 を示し、(c) は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機 4 0 0 0 を示し、(d) は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機 5 0 0 0 を示し、(e) は本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ 6 0 0 0 を示している。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、図面を用いて、本発明の一実施の形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。まず、図 1 を用いて、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。パチンコ機 1 0 0 は、外部的構造として、外枠 1 0 2 と、本体 1 0 4 と、前面枠扉 1 0 6 と、球貯留皿付扉 1 0 8 と、発射装置 1 1 0 と、遊技盤 2 0 0 と、をその前面に備える。

【0 0 1 0】

外枠 1 0 2 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状からなる木製の枠部材である。本体 1 0 4 は、内枠と呼ばれ、外枠 1 0 2 の内部に備えられ、ヒンジ部 1 1 2 を介して外枠 1 0 2 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体 1 0 4 は、枠状に形成され、内側に空間部 1 1 4 を有している。また、本体 1 0 4 が開放された場合、本体 1 0 4 の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【0 0 1 1】

前面枠扉 1 0 6 は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 1 0 0 の前面側となる本体 1 0 4 の前面に対しヒンジ部 1 1 2 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部とした扉部材である。なお、前面枠扉 1 0 6 には、開口部にガラス製又は樹脂製の透明板部材 1 1 8 が設けられ、前面側には、スピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 が取り付けられている。前面枠扉 1 0 6 の後面と遊技盤 2 0 0 の前面とで遊技領域 1 2 4 を区画形成する。また、前面枠扉 1 0 6 が開放された場合、前面枠扉 1 0 6 の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

【0 0 1 2】

球貯留皿付扉 1 0 8 は、パチンコ機 1 0 0 の前面において本体 1 0 4 の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉 1 0 8 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 1 1 0 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 1 2 6 と、上皿 1 2 6 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 1 2 8 と、遊技者の操作によって上皿 1 2 6 に貯留された遊技球を下皿 1 2 8 へと排出させる球抜ボタン 1 3 0 と、遊技者の操作によって下皿 1 2 8 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 1 3 2 と、遊技者の操作によって発射装置 1 1 0 へと案内された遊技球を遊技盤 2 0 0 の遊技領域 1 2 4 へと打ち出す球発射ハンドル 1 3 4 と、遊技者の操作によって各種演出装置 2 0 6 の演出態様に変化を与えるチャンスボタン 1 3 6 と、チャンスボタン 1 3 6 を発光させるチャンスボタンランプ 1 3 8 と、遊技店に設置されたカードユニット（C R ユニッ

10

20

30

40

50

ト)に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。また、下皿128が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【0013】

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

【0014】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部から観察することができる。

10

【0015】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0016】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

20

【0017】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

30

【0018】

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

40

【0019】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が回転可能な遊技領域124を区画形成している。遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。演出装置206に

50

は、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ 222 を配設している。演出装置 206 は、演出可動体 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」、第 2 特別図柄を「特図 2」と称する場合がある。

【0020】

装飾図柄表示装置 208 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置 (Liquid Crystal Display) によって構成する。装飾図柄表示装置 208 は、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c および演出表示領域 208d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 208d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 208a、208b、208c、208d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 208 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。また、装飾図柄表示装置 208 は、1 個の小さな例えば円形の図柄を表示可能な表示範囲を有し、演出表示領域 208d の例えば左下角部に設けられた第 4 図柄表示領域 (図 3 では不図示) を有している。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7 セグメント表示装置、有機 EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール (ドラム) 式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

10

20

【0021】

普図表示装置 210 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7 セグメント LED によって構成する。特図 1 表示装置 212 および特図 2 表示装置 214 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7 セグメント LED によって構成する。

【0022】

普図保留ランプ 216 は、保留している普図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数 (例えば、2 つ) まで保留することを可能としている。特図 1 保留ランプ 218 および特図 2 保留ランプ 220 は、保留している特図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数 (例えば、4 つ) まで保留することを可能としている。高確中ランプ 222 は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

30

【0023】

また、演出装置 206 の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、特図 1 始動口 230 と、特図 2 始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

40

【0024】

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

50

球（遊技球）」と呼ぶ。

【0025】

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

【0026】

特図1始動口230は、本実施形態では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。特図1始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図1表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、特図1始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【0027】

特図2始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施形態では特図1始動口230の真下に1つだけ配設している。特図2始動口232は、左右に開閉自在な羽根部材232aを備え、羽根部材232aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図2始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図2表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、特図2始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【0028】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔（例えば、開放時間2.9秒、閉鎖時間1.5秒）、所定の回数（例えば15回）で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0029】

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

【0030】

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

40

【0031】

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設し、遊技

50

球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 (以下、扉あるいはシャッタと称する場合があります) を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽手段は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技盤 2 0 0 の釘などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が特図 1 始動口 2 3 0 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

10

【0032】

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

【0033】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ(遮蔽し)、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。

20

30

【0034】

次に、図 4 を用いて、パチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号(以下、単に「コマンド」と呼ぶ)に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源制御部 6 6 0 と、によって構成している。

40

【0035】

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、基本回路 3 0 2 には、CPU 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための RAM 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 3 1 4 を搭載している。なお、ROM 3 0 6 や RAM 3 0 8 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5

50

00についても同様である。基本回路302のCPU304は、水晶発振器316bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0036】

また、基本回路302には、水晶発振器316aが出力するクロック信号を受信する度に0~65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路318（この回路には2つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ320が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路318および基本回路302に出力するためのセンサ回路322と、所定の図柄表示装置、例えば特図1表示装置212や特図2表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328（例えば、普図保留ランプ216、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、高確中ランプ222等）の表示制御を行うための駆動回路330と、所定の可動部材、例えば特図2始動口232の羽根部材232aや可変入賞口234の扉部材234a等を開閉駆動する各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334を接続している。

10

【0037】

なお、特図1始動口230に球が入賞したことを球検出センサ320が検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路318に出力する。この信号を受信したカウンタ回路318は、特図1始動口230に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図1始動口230に対応する内蔵のカウント値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路318は、特図2始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図2始動口232に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図2始動口232に対応する内蔵のカウント値記憶用レジスタに記憶する。

20

【0038】

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

30

【0039】

また、主制御部300には、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0040】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU304は、起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

40

【0041】

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

【0042】

50

次に、パチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、基本回路 402 には、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0043】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120 (およびアンプ) の制御を行うための音源 IC 416 と、各種ランプ 418 (例えば、チャンスボタンランプ 138) の制御を行うための駆動回路 420 と、遮蔽装置 246 の駆動制御を行うための駆動回路 432 と、遮蔽装置 246 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 430 と、チャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、遮蔽装置センサ 430 やチャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 と、CPU 404 からの信号に基づいて ROM 406 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 436 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する VDP 434 (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) と、を接続している。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

10

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

次に、パチンコ機 100 の払出制御部 600、発射制御部 630、電源制御部 660 について説明する。払出制御部 600 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装 152 の払出モータ 602 を制御すると共に、払出センサ 604 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。

40

【0047】

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

50

【 0 0 4 8 】

電源制御部 6 6 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、第 1 副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装置 1 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 6 6 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。なお、本実施形態では、電源制御部 6 6 0 から払出制御部 6 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 に所定電圧を供給し、払出制御部 6 0 0 から主制御部 3 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と発射制御部 6 3 0 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【 0 0 4 9 】

次に、図 5 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 1 0 0 の特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普図表示装置 2 1 0 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図 5 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 始動口 2 3 0 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 2 3 2 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、特図 1 表示装置 2 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「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 2 1 4 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 1 表示装置 2 1 2 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が経過すると、特図 2 表示装置 2 1 4 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【 0 0 5 0 】

図 5 (a) には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 J」までの 1 0 種類の特図が示されている。図 5 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図 A」は 1 5 ラウンド (1 5 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 1 5 R 大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い (特別大当り) か低い (大当り) かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、1 5 R 特別大当り遊技終了後および 1 5 R 大当り遊技終了後はいずれも電サポ状態 (時短遊技状態という場合もある) に移行する。電サポ状態については詳しくは後述するが、電サポ状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、電サポ状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。1 5 R 特別大当り図柄である「特図 A」は、特図高確率普図高確率状態であり、1 5 R 大当り図柄である「特図 B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A」および「特図 B」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

【 0 0 5 1 】

「特図 C」は突然確変と称される 2 R 大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、1 5 R である「特図 A」と比べて、「特図 C」は 2 R である点が異なる。「特図 D」は突然時短と称される 2 R 大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態

10

20

30

40

50

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

【0052】

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

10

【0053】

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

【0054】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは特図2始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

20

【0055】

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

30

【0056】

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

【0057】

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

40

【0058】

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

50

し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 6 4 】

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

10

【 0 0 6 5 】

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

20

【 0 0 6 6 】

ステップ S 1 1 3 の次のステップ S 1 1 5 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、当否判定結果に基づき特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、特図決定用乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタ、および普図当選乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタが設けられている。ステップ S 1 1 5 では、これらのうち 2 つの初期値生成用乱数カウンタの初期値をそれぞれ更新する。例えば、初期値生成用乱数カウンタの取り得る数値範囲が 0 ~ 9 9 とすると、初期値生成用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 0 であれば 0 を元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。主制御部 3 0 0 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップ S 1 1 5 の処理を繰り返し実行する。

30

40

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

ステップ S 2 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステッ

50

ステップS201の次のステップS203では、WDT314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割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートさせる。

【0069】

ステップS203の次のステップS205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、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

10

【0070】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（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226、可変入賞口234、特図1始動口230、および特図2始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

ステップ S 2 0 5 の次のステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 0 9 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 1 5 で行った初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次に主制御部 3 0 0 で使用する、特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタおよび普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタを更新する。例えば、特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 9 9 とすると、特図決定用乱数値を生成するために R A M 3 0 8 に設けた特図決定用乱数値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特図決定用乱数値カウンタに記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 0 であれば 0 を元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、特図決定用乱数値カウンタが一周していると判定した場合には特図決定用乱数値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、特図決定用乱数値カウンタにセットする。例えば、0 ~ 9 9 の数値範囲で変動する特図決定用乱数値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、特図決定用乱数値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、特図決定用乱数値カウンタにセットすると共に、特図決定用乱数値カウンタが次に 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。

10

また、特図決定用乱数値カウンタが次に 1 周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数値カウンタが 1 周したことを判定するための初期値記憶領域を R A M 3 0 8 に設けている。特図決定用乱数値カウンタは、特図 1 用の乱数値を取得するためのカウンタと特図 2 用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

20

【 0 0 7 2 】

ステップ S 2 0 9 の次のステップ S 2 1 1 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 3 0 0 で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図変動時間決定用乱数値を生成する特図変動時間決定用乱数値カウンタの初期値を更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図変動時間決定用乱数値を生成する普図変動時間決定用乱数値カウンタの初期値を更新する。なお、特図変動時間決定用乱数値や普図変動時間決定用乱数値は複数あってもよい。

30

【 0 0 7 3 】

ステップ S 2 1 1 の次のステップ S 2 1 3 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図 1 表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図 1 表示図柄更新タイマ、特図 2 表示装置 2 1 4 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。

40

【 0 0 7 4 】

ステップ S 2 1 3 の次のステップ S 2 1 5 では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口 2 2 6、2 3 4 や始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【 0 0 7 5 】

また、ステップ S 2 1 5 の次のステップ S 2 1 7 では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図 1 始動口 2 3 0、特図 2 始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8 および可変入賞口 2 3 4 への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップ S 2 0 5 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。

50

【 0 0 7 6 】

特図 1 始動口 2 3 0 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する特図 1 保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数 4 で満タンとなる）でない場合、主制御部 3 0 0 は、カウンタ回路（ハード乱数回路）3 1 8 の特図 1 始動口 2 3 0 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した大当り判定用乱数値を取得するとともに、R A M 3 0 8 に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得し、さらに、特図変動時間決定用乱数値カウンタから特図変動時間決定用乱数値を取得する。この大当り判定用乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値の組（以下、「特図 1 乱数値の組」と略称する場合がある）を特図 1 始動情報として特図 1 始動情報記憶領域に取得順に格納する。特図 1 始動情報記憶領域内の特図 1 始動情報は、特図 1 保留数記憶領域に記憶された特図 1 保留数と同数分だけ格納される。特図 1 始動情報記憶領域内では、特図 1 保留数が 1 つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図 1 始動情報が消去されるとともに、残余の特図 1 始動情報の保留順位が 1 ずつ繰り上がるように処理される。また、特図 1 保留数が 1 つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図 1 始動情報の次の保留順位に新たな特図 1 始動情報が書き込まれる。

10

【 0 0 7 7 】

特図 2 始動口 2 3 2 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する特図 2 保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数 4 で満タンとなる）でない場合、主制御部 3 0 0 は、カウンタ回路 3 1 8 の特図 2 始動口 2 3 2 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した大当り判定用乱数値を取得するとともに、R A M 3 0 8 に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得し、さらに、特図変動時間決定用乱数値カウンタから特図変動時間決定用乱数値を取得する。この大当り判定用乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値の組（以下、「特図 2 乱数値の組」と略称する場合がある）を特図 2 始動情報として特図 2 始動情報記憶領域に取得順に格納する。特図 2 始動情報記憶領域内の特図 2 始動情報は、特図 2 保留数記憶領域に記憶された特図 2 保留数と同数分だけ格納される。特図 2 始動情報記憶領域内では、特図 2 保留数が 1 つ減るごとに保留順位が最上位の特図 2 始動情報が消去されるとともに、残余の特図 2 始動情報の保留順位が 1 ずつ繰り上がるように処理される。また、特図 2 保留数が 1 つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図 2 始動情報の次の保留順位に新たな特図 2 始動情報が書き込まれる。

20

30

【 0 0 7 8 】

普図始動口 2 2 8 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口 2 3 4 へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口 2 3 4 に球が入球したことを示す情報を格納する。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 2 1 7 の次のステップ S 2 1 9 では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部 6 0 0 に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば 1 バイトで構成しており、ビット 7 にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 6 に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット 4 ~ 5 に暗号化のための今回加工種別（0 ~ 3）、およびビット 0 ~ 3 に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

40

【 0 0 8 0 】

ステップ S 2 1 9 の次のステップ S 2 2 1 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 2 1 0 は普図の変動表

50

示（普図変動遊技）を行う。

【0081】

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

10

【0082】

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

20

【0083】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば500ms間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

30

【0084】

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

40

【0085】

ステップS221の次のステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図2始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、当選とする場合にはRAM308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図変動時間決定用乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図変動時間決定用乱数値として取得し、取得した普図変動時間決定用乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変

50

動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【0086】

ステップS223の次のステップS224では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図保留数記憶領域に記憶された特図保留数が増加すると、当該増加した保留に係る始動情報を先読みして、特図変動遊技の停止図柄等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。特図先読み処理の流れについては後程図10を用いて詳述する。

10

【0087】

主制御部300のRAM 308内には、特図先読み処理を実行した結果の特図先読み結果（事前判定結果ともいう）を記憶する特図先読み結果記憶部が設けられている。特図1用先読み結果記憶部は、本例では4個まで特図1の先読み結果を格納できるようになっている。また、RAM 308内には、特図1用先読み結果記憶部に記憶されている特図1の先読み結果の数を特図1先読み数として記憶する特図1先読み数記憶領域が設けられている。主制御部300は、特図1先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図1先読み結果の情報の次の順位に新たな特図1先読み結果の情報を書き込む。

【0088】

主制御部300は、特図1始動情報記憶領域の最先の特図1始動情報を消去する際には同時に特図1用先読み結果記憶部の最先の特図1先読み結果の情報を消去するとともに、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数を1減算する。また、最先の特図1先読み結果の情報を消去したら、残余の特図1先読み結果の情報の順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

20

【0089】

特図2用先読み結果記憶部は、本例では4個まで特図2の先読み結果を格納できるようになっている。また、RAM 308内には、特図2用先読み結果記憶部に記憶されている特図2の先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域が設けられている。主制御部300は、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図2先読み結果の情報の次の順位に新たな特図2先読み結果の情報を書き込む。

30

【0090】

主制御部300は、特図2始動情報記憶領域の最先の特図2始動情報を消去する際には同時に特図2用先読み結果記憶部の最先の特図2先読み結果の情報を消去するとともに、特図2先読み数記憶領域に記憶された特図2先読み数を1減算する。また、最先の特図2先読み結果の情報を消去したら、残余の特図2先読み結果の情報の順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

【0091】

なお本実施形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS233）でも、先読み結果の情報は増加分のみ送信してもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を送信するようにしてもよい。

40

【0092】

次いで、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の複数（本例では9つ）の処理のうちの1つの処理を行う。

【0093】

例えば、特図2変動開始のタイミングにおける特図2状態更新処理では、RAM 308に設けた特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数の値を1だけ減算した値を特図2保留数記憶領域に記憶し直す。それとともに、特図2保留ランプ220の点滅を制御す

50

る。例えば、図3の特図2保留ランプ220の4つのLEDを図左から右に向かって順にLED番号1-4とすると、LED番号の若い方から順に特図2保留数分のLEDを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【0094】

また例えば、特図2変動表示の途中(上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上)における特図2状態更新処理では、特図2表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図2表示装置214は特図2の変動表示(特図2変動遊技)を行う。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

10

【0095】

また、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、2R大当りフラグ、第1小当りフラグ、第2小当りフラグ、第1はずれフラグ、第2はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図2変動表示時間が経過したタイミング(特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図5(a)に示す特図A、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図B、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図C、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図D、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図E、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図F、第1小当りフラグがオンの場合には特図G、第2小当りフラグがオンの場合には特図H、第1はずれフラグがオンの場合には特図I、第2はずれフラグがオンの場合には特図Jそれぞれの態様となるように、特図2表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図2停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図2表示装置214は、15R特別大当り図柄(特図A)、15R大当り図柄(特図B)、突然確変図柄(特図C)、突然時短図柄(特図D)、隠れ確変図柄(特図E)、突然通常図柄(特図F)、第1小当り図柄(特図G)、第2小当り図柄(特図H)、第1はずれ図柄(特図I)、および第1はずれ図柄(特図J)のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間(例えば500ms間)その表示を維持するためにRAM308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、RAM308に設けられた電サポ(詳細は後述)回数記憶部に記憶された電サポ回数が1以上であれば、その電サポ回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中(詳細は後述)でなければ、電サポフラグをオフにする。さらに、大当り遊技中(特別遊技状態中)にも、電サポフラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

20

30

40

【0096】

また、特図2変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング(特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)における特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間(例えば3秒間)すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図

50

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 B 3 3）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0097】

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 2 9 秒間、または可変入賞口 2 3 4 に所定球数（例えば 1 0 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材 2 3 4 a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 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 2 3 3）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

10

【0098】

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 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材 2 3 4 a を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 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 2 3 3）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

【0099】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では 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 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、R A M 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、1 0 0 回）をセットするとともに、R A M 3 0 8 に設けられた電サポフラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく、また電サポフラグをオンにすることもない。ここでの電サポ状態とは、特図変動遊技にお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。この電サポフラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、特図変動遊技の変動時間も短くなる場合がある（時短遊技状態）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図 2 始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 a の 1 回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 2 3 2 a は多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による制御状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。

30

40

【0100】

また、上述のごとく、電サポフラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 2 3 4 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図 2 始動口 2 3 2 に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で終了演出設定送信処理を実行さ

50

せることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0101】

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

10

【0102】

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

【0103】

ステップS225およびステップS227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップS229）、その後で、特図1についての特図関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップS231）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開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、特図2変動遊技の保留数が0より多い場合には、特図1変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、特図2始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図1始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

20

30

【0104】

特図2関連抽選処理（ステップS229）の場合には、主制御部300は、特図2始動情報記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留順位の特図2始動情報（特図2乱数値の組）を取得し、取得した特図2始動情報内の大当たり判定用乱数値に基づいて、不図示の大当たり判定用テーブルを用いて、当否判定結果を大当たりとするか、小当たりとするか、あるいははずれとするかの決定を行う。次いで、主制御部300は、取得した特図2始動情報内の特図決定用乱数値に基づいて、不図示の特図決定用テーブルを用いて特図2の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部300は、決定した当否判定結果および停止図柄と、当該当否判定時の遊技状態および特図2保留数とに基づいて、変動パターンテーブル決定用テーブルを用いて変動パターンテーブルを決定する。変動パターンテーブル決定用テーブルの詳細については後程図8を用いて説明する。次いで、主制御部300は、決定した変動パターンテーブルを用いて、取得した特図2始動情報内の特図変動時間決定用乱数値に基づいて、特図2の図柄変動停止表示の時間（特図変動時間）の決定を行う。変動パターンテーブルの詳細については後程図9を用いて説明する。

40

【0105】

主制御部300は、特図2始動情報記憶領域から最先の特図2始動情報を読み出したら当該最先の特図2始動情報を特図2始動情報記憶領域から消去するとともに、特図2保留数記憶領域内の特図2保留数を1減算する。このとき特図2始動情報記憶領域から読み出した特図2始動情報をRAM308に設けた一時領域（第2の始動情報記憶手段の一例）

50

に記憶し、この一時領域に記憶した特図2始動情報に基づいて当否判定処理を行うようにしてもよい。

【0106】

特図1関連抽選処理(ステップS231)の場合も、特図2関連抽選処理(ステップS229)と同様であるのでその説明は省略する。

【0107】

ステップS231の次のステップS233では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は例えば16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報(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(本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、FRAMクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報)、ビット0~10はコマンドデータ(コマンド種別に対応する所定の情報)で構成している。

【0108】

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またはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部300のRAM308に格納されている15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択した変動時間の情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、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、大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図1始動口230への入賞の有無、特図2始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

【0109】

また、先読み結果情報コマンドは、コマンドデータに特図1および2の種別とともに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報が含まれる。先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を含んでいるようにしてもよい。本実施形態では、先読み結果情報コマンド内には全保留に対する先読み結果の情報が含まれている。

【0110】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択した変動時間の情報、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図

10

20

30

40

50

2 変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップ S 2 3 3 では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図 1 または特図 2 を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。第 1 副制御部 4 0 0 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 3 0 0 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。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 2 3 3 の次のステップ S 2 3 5 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、R A M 3 0 8 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 3 3 6 を介してパチンコ機 1 0 0 とは別体の情報入力回路 3 5 0 に出力する。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 3 5 の次のステップ S 2 3 7 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 S 2 0 5 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第 1 副制御部 4 0 0 に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド 3 3 2 を駆動して特図 2 始動口 2 3 2 や、可変入賞口 2 3 4 の開閉を制御したり、表示回路 3 2 4、3 2 6、3 3 0 を介して普図表示装置 2 1 0、特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4、各種状態表示部 3 2 8 などに出力する表示データを、I / O 3 1 0 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 S 2 1 9）で設定した出力予定情報を出力ポート（I / O 3 1 0）を介して第 1 副制御部 4 0 0 に出力する。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 2 3 7 の次のステップ S 2 3 9 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 S 2 4 3 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 S 2 4 1 に進む。ステップ S 2 4 1 では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 2 0 1 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図 6 に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップ S 2 4 3 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 R A M 3 0 8 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図 6 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 1 4 】

次に図 8 を用いて、変動パターンテーブル決定用テーブルの詳細について説明する。図 8 に示す変動パターンテーブル決定用テーブルの「遊技状態」は、当該変動パターンテーブルの決定に係る当否判定時の遊技状態を示している。「遊技状態」における「確変遊技状態」は特図高確率状態であり、「時短遊技状態」は特図低確率普図高確率状態であり、「通常遊技状態」は特図低確率普図低確率状態である。変動パターンテーブル決定用テーブルの「当否」は当否判定結果を示している。「当否」における「はずれ」ははずれであり、「大当たり」は大当たりであり、「小当たり」は小当たりを示している。変動パターンテーブル決定用テーブルの「図柄」は停止図柄を示している。変動パターンテーブル決定用テーブルの「保留個数」は、特図 1 始動情報に基づく当否判定の場合は当該当否判定時点での特図 1 保留数を示し、特図 2 始動情報に基づく当否判定の場合は当該当否判定時点での特図 2 保留数を示している。変動パターンテーブル決定用テーブルの「変動パターンテーブル」は、「遊技状態」、「当否」、「図柄」、および「保留個数」に基づいて決定される。例えば、当否判定時の遊技状態が確変遊技状態で当否判定結果がはずれで停止図柄が特図 I の場合は、保留個数が 0 ~ 1 個であれば変動パターンテーブル 0 0 1 が選択され、保留個数が 2 個であれば変動パターンテーブル 0 0 2 が選択され、保留個数が 3 個であれば

10

20

30

40

50

変動パターンテーブル 003 が選択される。また、例えば、当否判定時の遊技状態が確変遊技状態で当否判定結果が大当りで停止図柄が特図 A の場合は、保留個数に係らず変動パターンテーブル 007 が選択される。

【0115】

次に図 9 を用いて、変動パターンテーブルの詳細について説明する。変動パターンテーブルは、「乱数値」と「変動時間」との組合せで構成されている。「乱数値」は、特図始動情報内の特図変動時間決定用乱数値が取り得る数値範囲である 0 ~ 255 を一または複数に区分して構成されている。「変動時間」は「乱数値」の区分毎に設けられ、特図変動遊技の変動時間が決められている。図 9 では、変動パターンテーブル 001、003、007 について例示している。変動パターンテーブル 001 は、例えば、「乱数値」が 0 ~ 127 の範囲なら「変動期間」として 10 秒が選択され、「乱数値」が 128 ~ 241 の範囲なら「変動期間」として 20 秒が選択され、「乱数値」が 242 ~ 249 の範囲なら「変動期間」として 30 秒が選択され、「乱数値」が 250 ~ 253 の範囲なら「変動期間」として 60 秒が選択され、「乱数値」が 254 ~ 255 の範囲なら「変動期間」として 120 秒が選択されるようになっている。変動パターンテーブル 003 は、例えば、「乱数値」が 0 ~ 252 の範囲なら「変動期間」として 5 秒が選択され、「乱数値」が 253 ~ 254 の範囲なら「変動期間」として 60 秒が選択され、「乱数値」が 255 なら「変動期間」として 30 秒が選択され、「乱数値」が 250 ~ 253 の範囲なら「変動期間」として 120 秒が選択されるようになっている。変動パターンテーブル 007 は、例えば、「乱数値」が 0 なら「変動期間」として 30 秒が選択され、「乱数値」が 1 ~ 15 の範囲なら「変動期間」として 60 秒が選択され、「乱数値」が 16 ~ 255 の範囲なら「変動期間」として 120 秒が選択されるようになっている。

10

20

【0116】

また、図 9 に示す変動パターンテーブル 001 と 003 とを比較すると明らかなように、「保留個数」が多くなる程、特図変動遊技の変動時間は相対的に短いものが選択され易くなっている。

【0117】

次に、図 10 を用いて、特図先読み処理（図 7 のステップ S 224）についてより詳細に説明する。図 10 は特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。まず、主制御部 300 は、特図 2 始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップ S 251）。特図 2 始動情報が増加しているか否かの判断は、特図 2 保留数記憶領域に記憶されている特図 2 保留数と、特図 2 先読み数記憶領域に記憶された特図 2 先読み数とを比較して行う。主制御部 300 は、特図 2 保留数と特図 2 先読み数とを比較して、特図 2 保留数が特図 2 先読み数より大きい場合には特図 2 始動情報が増加していると判断し、特図 2 保留数が特図 2 先読み数に等しい場合には特図 2 始動情報は増加していないと判断する。

30

【0118】

特図 2 始動情報が増加していると判断した場合には、主制御部 300 は、増加した特図 2 始動情報に係る特図 2 乱数値の組を特図 2 始動情報記憶領域から取得し、取得した特図 2 始動情報内の大当り判定用乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値を先読みする。そして、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 229）での当否判定に先立って、先読みした大当り判定用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップ S 252）。次いで、主制御部 300 は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図 2 の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステップ S 252）。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当り判定テーブル、特図決定用テーブル（共に不図示）を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

40

【0119】

次に、主制御部 300 は、事前判定した特図 2 変動遊技の停止図柄と、先読みした特図変動時間決定用乱数値とを特図 2 先読み結果として、RAM 308 に設けられた特図 2 用

50

先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップS253）、ステップS254に移行する。主制御部300は、ステップS251において、特図2始動情報が増加していないと判断したら、ステップS252、S253を実行せずにステップS254へ移行する。

【0120】

次に、主制御部300は、特図1始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップS254）。特図1始動情報が増加しているか否かの判断は、例えば特図2と同様に、特図1保留数記憶領域に記憶されている特図1保留数と、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数とを比較して行う。特図1始動情報が増加していると判断した場合には、ステップS255に移行し、特図1始動情報が増加していないと判断した場合には、特図先読み処理を終了する。

10

【0121】

ステップS255では、主制御部300は、未判定情報設定条件が成立しているか否かを判断する。未判定情報設定条件としては、先読み結果の報知時点が電サポ期間に含まれる場合、大当り遊技中に含まれる場合、あるいは、特図1に係る保留に大当り図柄が事前判定されている場合等が挙げられる。

【0122】

主制御部300は、未判定情報設定条件が成立していないと判断した場合には、増加した特図1始動情報に係る特図1乱数値の組を特図1始動情報記憶領域から取得し、取得した特図1始動情報内の大当り判定用乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値を先読みする。そして、特図1関連抽選処理（ステップS231）での当否判定に先立って、先読みした大当り判定用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップS256）。次いで、主制御部300は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図1の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステップS256）。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当り判定テーブル、特図決定用テーブル（共に不図示）を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

20

【0123】

次に、主制御部300は、事前判定した特図1変動遊技の停止図柄と先読みした特図変動時間決定用乱数値とを特図1先読み結果として、RAM308に設けられた特図1用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップS257）、特図先読み処理を終了する。

30

【0124】

ステップS255において、未判定情報設定条件が成立していると判断した場合には、主制御部300は、増加した特図1始動情報を参照せず、「未判定」情報を特図1用先読み結果記憶部に記憶して、特図先読み処理を終了する。

【0125】

図11は、先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示している。図11(a)は、特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、図11(b)は、特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示している。

40

【0126】

図11(a)に示すように、特図1用先読み結果記憶部は、例えば特図1変動遊技の保留可能数と同数（本実施形態では、4つ）の記憶領域「先読み結果1」～「先読み結果4」を有している。記憶領域「先読み結果1」～「先読み結果4」は特図1始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

【0127】

図11(b)に示すように、特図2用先読み結果記憶部は、例えば特図2変動遊技の保留可能数と同数（本実施例では、4つ）の記憶領域「先読み結果1」～「先読み結果4」

50

を有している。記憶領域「先読み結果 1」～「先読み結果 4」は特図 2 始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

【0128】

図 11 (a) において、「先読み結果 1」の特図 I / 128 は、先読み結果 1 として、停止図柄「特図 I」および特図変動時間決定用乱数値「128」が記憶されていることを示している。同様に、「先読み結果 2」には停止図柄「特図 J」および特図変動時間決定用乱数値「211」が記憶され、「先読み結果 3」には停止図柄「特図 I」および特図変動時間決定用乱数値「213」が記憶され、「先読み結果 4」には停止図柄「特図 A」および特図変動時間決定用乱数値「255」が記憶されている。

図 11 (b) では、「先読み結果 1」に停止図柄「特図 I」および特図変動時間決定用乱数値「200」が記憶され、「先読み結果 2」～「先読み結果 4」には、停止図柄「特図 I」および特図変動時間決定用乱数値の情報が記憶されていない状態が例示されている。なお、図 11 において、停止図柄等の情報が記憶されていない状態は「なし」と表現するものとする。また、先読み結果に特図始動情報ではなく未判定情報を記憶した場合には「未判定情報」と表現するものとする。

【0129】

次に、図 12 を用いて、第 1 副制御部 400 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図 (b) は、第 1 副制御部 400 のコマンド受信割込処理 (スロープ割込み処理) のフローチャートである。同図 (c) は、第 1 副制御部 400 のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図 (d) は、第 1 副制御部 400 の画像制御処理のフローチャートである。

【0130】

まず、同図 (a) のステップ S301 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S301 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM 408 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0131】

ステップ S301 の次のステップ S303 では、タイマ変数が 10 以上か否かを判定し、タイマ変数が 10 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 10 以上となったときには、ステップ S305 の処理に移行する。ステップ S305 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【0132】

ステップ S305 の次のステップ S307 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 400 の CPU 404 は、主制御部 300 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0133】

ステップ S307 の次のステップ S309 では、演出制御処理を行う。演出制御処理については、図 14 乃至図 19 を用いて後程詳述する。

【0134】

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

【0135】

ステップ S311 の次のステップ S313 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に VDP 434 への命令がある場合には、この命令を VDP 434 に出力する (詳細は後述)。

【0136】

ステップ S313 の次のステップ S315 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に音源 IC 416 への命令がある場合には、この命令を音源 IC 416 に出力する。

【0137】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 1 5 の次のステップ S 3 1 7 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ステップ S 3 1 9 の次のステップ S 3 2 1 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

次に、同図（ c ）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施例では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 5 0 1 では、同図（ a ）に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、 1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（ 2 m s × 1 0 ）となる。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

次に、同図（ d ）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のメイン処理におけるステップ S 3 1 3 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。ステップ S 6 0 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、 C P U 4 0 4 は、まず、 V R A M 4 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される。次に、 C P U 4 0 4 は、 V D P 4 3 4 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標（ R O M 4 0 6 の転送元アドレス）、 V R A M 座標（ V R A M 4 3 6 の転送先アドレス）などを設定した後、 R O M 4 0 6 から V R A M 4 3 6 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。 V D P 4 3 4 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 4 0 6 から V R A M 4 3 6 に転送する。その後、 V D P 4 3 4 は、転送終了割込信号を C P U 4 0 4 に対して出力する。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 6 0 1 の次のステップ S 6 0 3 では、 V D P 4 3 4 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 6 0 5 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップ S 6 0 5 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、 C P U 4 0 4 は、ステップ S 6 0 1 で V R A M 4 3 6 に転送した画像データに基づいて V R A M 4 3 6 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、

10

20

30

40

50

表示画像を構成する画像データの情報（V R A M 4 3 6の座標軸、画像サイズ、V R A M座標（配置座標）など）をV D P 4 3 4に指示する。V D P 4 3 4はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【 0 1 4 5 】

ステップS 6 0 5の次のステップS 6 0 7では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 4 0 4は、V D P 4 3 4に画像の描画開始を指示する。V D P 4 3 4は、C P U 4 0 4の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【 0 1 4 6 】

ステップS 6 0 7の次のステップS 6 0 9では、画像の描画終了に基づくV D P 4 3 4からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS 6 1 1に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS 6 1 1では、R A M 4 0 8の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+ 1）して処理を終了する。

10

【 0 1 4 7 】

次に、図 1 3を用いて、第 2 副制御部 5 0 0の処理について説明する。なお、同図（ a ）は、第 2 副制御部 5 0 0のC P U 5 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（ b ）は、第 2 副制御部 5 0 0のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（ c ）は、第 2 副制御部 5 0 0のタイマ割込処理のフローチャートである。

【 0 1 4 8 】

まず、同図（ a ）のステップS 7 0 1では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS 7 0 1で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 5 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。

20

【 0 1 4 9 】

ステップS 7 0 1の次のステップS 7 0 3では、タイマ変数が1 0以上か否かを判定し、タイマ変数が1 0となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が1 0以上となったときには、ステップS 7 0 5の処理に移行する。ステップS 7 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【 0 1 5 0 】

ステップS 7 0 5の次のステップS 7 0 7では、コマンド処理を行う。第 2 副制御部 5 0 0のC P U 5 0 4は、第 1 副制御部 4 0 0のC P U 4 0 4からコマンドを受信したか否かを判別する。

30

【 0 1 5 1 】

ステップS 7 0 7の次のステップS 7 0 9では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS 7 0 7で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをR O M 5 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【 0 1 5 2 】

ステップS 7 0 9の次のステップS 7 1 1では、第 1 副制御部 4 0 0からの遊技盤用ランプ5 3 2や遊技台枠用ランプ5 4 2への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路5 2 0に出力する。

40

【 0 1 5 3 】

ステップS 7 1 1の次のステップS 7 1 3では、第 1 副制御部 4 0 0からの演出可動体2 2 4への命令がある場合には、この命令を駆動回路5 1 6に出力し、ステップS 7 0 3に戻る。

【 0 1 5 4 】

次に、同図（ b ）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0が、第 1 副制御部 4 0 0が出力するストローク信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS 8 0 1では、第 1 副制御部 4 0 0が出力したコマンドを未処理コマンドとしてR A

50

M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 1 5 5 】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。ステップS901では、同図(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS703において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算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S703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。第2副制御部タイマ割込処理のステップS903では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

10

【 0 1 5 6 】

次に図14乃至図19を用いて、第1副制御部400のメイン処理における演出制御処理(図12のステップS309)についてより詳細に説明する。図14は演出制御処理の概要を示している。第1副制御部400は、まず、遊技台説明表示制御処理(ステップS1000)を実行する。遊技台説明とは、遊技台(本例では、パチンコ機100)に係る説明であって、例えば、装飾図柄表示装置208で行われる演出に関する説明が含まれる。具体的には、演出表示領域208dに特定のキャラクタが出現すると大当りの信頼度が向上することを説明する文章等を演出表示領域208dに表示したり、演出表示領域208dでの表示において背景が特定の画像に変わると大当りが期待できることを説明する文章等を演出表示領域208dに表示したり、あるいは演出の分岐点についての説明を演出表示領域208dに表示したりする。また、遊技台説明には、遊技台に設けられている各オブジェクトに関する説明も含まれる。具体的には、所定の部品が光ると大当りの信頼度が向上することを説明する文章等を演出表示領域208dに表示したり、あるいは、遊技台がモチーフにしているテーマに関する説明(例えば、「吉宗は8代将軍で・・・」)の文章等を演出表示領域208dに表示したりする。

20

【 0 1 5 7 】

図15は、遊技台説明表示内容テーブルを例示している。遊技台説明表示内容テーブルは、第1副制御部400のROM406内に格納されている。遊技台説明表示内容テーブルは「説明コード」および「遊技台説明表示内容」で構成されている。例えば、説明コードA1には、遊技台説明表示内容として「Aリーチは発展に期待だ」が関連付けられている。Aリーチは例えばノーマルリーチである。説明コードA2には、遊技台説明表示内容として「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」が関連付けられている。説明コードA3には、遊技台説明表示内容として「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」が関連付けられている。説明コードA4には、遊技台説明表示内容として「Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツだ」が関連付けられている。

30

【 0 1 5 8 】

なお、遊技台説明表示内容テーブルの最右列の「期待度」は当該テーブルの構成要素ではなく、各説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容が表示された場合に大当りに当選する期待が叶う程度を示している。すなわち、説明コードA1の遊技台説明表示内容である「Aリーチは発展に期待だ」の期待度は「低」であり、当該遊技台説明がされただけでは、その後の特図変動遊技でAリーチ演出がされても大当りに当選する期待は低いことを示している。また、説明コードA2の遊技台説明表示内容である「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」の期待度は「中」であり、説明コードA3の遊技台説明表示内容である「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」の期待度は「高」であり、説明コードA4の遊技台説明表示内容である「Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツだ」の期待度は「超高」であり、期待度が「低」から「超高」に向かって、遊技台説明後の特図変動遊技でAリーチ演出がされて大当りに当選する期待が高くなることを示している。

40

【 0 1 5 9 】

50

この例での説明コードA群は、特図変動遊技での演出の一つであるAリーチについての遊技台説明に関する。Aリーチ演出では複数の特別な演出が出現可能になっている。特別演出の例として、爺出現演出や悪者成敗演出、あるいは悪者成敗演出でのキャラクタA（キャラA）登場演出等がある。そこで、説明コードA群では、説明コードA1がAリーチ演出の説明、説明コードA2が爺出現演出の説明、説明コードA3が悪者成敗演出の説明、説明コードA4がキャラA登場演出の説明をそれぞれ担当している。また、Aリーチ演出では、爺出現演出より悪者成敗演出の方が大当りへの期待度が高く設定され、悪者成敗演出でキャラA登場演出があるとさらに大当りへの期待度が高く設定されている。そこで、説明コードA群では、説明コードA1～A4のそれぞれの「期待度」もそれに合わせて決められている。同様に、遊技台説明表示内容テーブルには、他の説明コードB群やC群等も規定されている。例えば、説明コードB群は、特図変動遊技での演出の一つであるBリーチに関する遊技台説明を規定している。

10

【0160】

図14に戻ってステップS1000の遊技台説明表示制御処理では、第1副制御部400は、主制御部300から送信された図柄変動開始コマンドに含まれるコマンドデータ（例えば、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値等）、および先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報に基づいて、遊技台説明を装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示させるための制御を行う。本実施例では特にAリーチに関する遊技台説明表示の場合について説明する。なお、遊技台説明はミッションモード中等では表示しないか、あるいは、ミッションモード中等では、当該演出状態に応じた遊技台説明を表示するような処理にしてもよい。

20

【0161】

ステップS1000の次のステップS2000では、第1副制御部400は、演出内容決定処理を実行する。詳しくは後程図19を用いて説明する。ステップS2000の次のステップS3000では、第1副制御部400は、その他の演出制御処理を実行する。図12のステップS307でその他の演出用の新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。ステップS3000での処理が終了したら第1副制御部400のメイン処理（図12(a)）に復帰する。

30

【0162】

また、ステップS3000において、先読み報知演出処理が実行される。先読み報知演出処理では、第1副制御部400は、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる先読み結果の情報に基づいて、先読み報知演出の演出態様を決定する。第1副制御部400は、決定した演出態様に基づく画像を装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示することにより、先読み報知演出を実行する。本実施例では、図20以降で具体的に図示するように、先読み報知演出は、演出表示領域208dに表示する保留を示す画像の色等を変化させることで行っている。

【0163】

次に図16を用いて、遊技台説明表示制御処理（図14のステップS1000）についてより詳細に説明する。第1副制御部400は、まず、第一遊技台説明表示制御処理（ステップS1100）を実行する。第一遊技台説明表示制御処理では、第1副制御部400は、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報に基づかずに、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに遊技台説明を表示させる制御を行う。

40

【0164】

ステップS1100の次のステップS1200では、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理を実行する。第二遊技台説明表示制御処理では、第1副制御部400は、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報に基づいて、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに遊技台説明を表示させる制御を行う。

50

【0165】

ステップS1200での処理が終了したら図14の演出制御処理の演出内容決定処理(ステップS2000)に移行する。詳しくは後程図19を用いて説明する。

【0166】

次に図17を用いて、第一遊技台説明表示制御処理(図16のステップS1100)についてより詳細に説明する。まず、第1副制御部400は、遊技台説明を表示できる条件(遊技台説明表示条件)が充足されているか否かを判断する(ステップS1110)。遊技台説明表示条件としては、例えば、現時点で特図変動遊技中でないこと、今回の特図変動遊技での遊技台説明処理が済んでいないこと、今回の特図変動遊技に係る始動情報が特定の始動情報(例えば、変動時間が所定値より短い等)でないこと、ミッションモード中
10
でないこと、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)で使う遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態になっていること等の種々の条件が設けられている。なお、これらの条件の全てが満たされた場合に遊技台説明表示条件が充足されたものとする。また、本実施形態では、第一遊技台説明表示は図柄変動開始時(直後)に表示するよう構成しているが、図柄変動開始時ではなく、図柄変動開始から所定時間後に遊技台説明表示を開始するような構成の場合は、上記の「現時点で特図変動遊技中でないこと」は遊技台説明表示条件に含まないようにする。

【0167】

第1副制御部400は、ステップS1110で遊技台説明表示条件が充足されていないと判断すると第一遊技台説明表示制御処理を終了して第1副制御部メイン処理に復帰する
20
。第1副制御部400は、遊技台説明表示条件が充足されていると判断すると、今回の特図変動遊技の前に行われた前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたか否かを判断する(ステップS1112)。前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたか否かの判断は、第1副制御部400のRAM408に設けられた遊技台説明表示フラグの状態に基づいて行われる。遊技台説明表示フラグはオン状態で第一遊技台説明表示制御処理での前回の特図変動遊技で遊技台説明表示が実行されたことを示し、オフ状態で第一遊技台説明表示制御処理での前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないことを示す。

【0168】

ステップS1112において第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグを参照して当該フラグがオフ状態であれば前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないと判断してステップS1114を実行する。ステップS1114において第1副制御部400は、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて遊技台説明表示を実行する。例えば、主制御部300において、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて、当否判定結果がはずれ、停止図柄が特図I、保留個数が1個であり図8の変動パターン決定用テーブルから変動パターンテーブル001が選択され、さらに、始動情報内の特図変動時間決定用乱数値を用いて図9に示す変動パターンテーブル001内の変動時間30秒が選択されたとする。第1副制御部400は主制御部300の命令設定送信処理(図7のステップS233)により受け取った図柄変動開始コマンドの命令データから当りフラグやはずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、停止図柄および特図変動時間の情報等を取得して、これらの情報に基づいて遊技台説明表示を実行する。
30
40

【0169】

より具体的には、まず第1副制御部400は、RAM408内に設けた説明コード決定用乱数カウンタから説明コード決定用乱数値を取得する。次いで第1副制御部400は、受け取った図柄変動開始コマンドから得られた今回の特図変動遊技の例えば停止図柄の情報と、取得した説明コード決定用乱数値とに基づき、ROM406内に格納された不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを決定する。説明コード選択テーブルは、停止図柄、遊技状態、保留個数、変動時間等ごとに説明コード決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに説明コードが割り振られている。また、結果的に期待度が高い場合に「A4」のような説明コードとなるよう、説明コード選択テーブルの乱数範囲が区分されている。第1副制御部400は、得られた説明コードに基づいて図15に
50

示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

【0170】

なお、以下のような構成で説明コードを選択するようにしてもよい。すなわち、第1副制御部400は、RAM408内に設けた説明コード群決定用乱数カウンタおよび期待度決定用乱数カウンタから説明コード群決定用乱数値および期待度決定用乱数値を取得する。次いで第1副制御部400は、受け取った図柄変動開始コマンドから得られた今回の特図変動遊技の例えば停止図柄の情報と、取得した説明コード群決定用乱数値とに基づき、ROM406内に格納された不図示の説明コード群選択テーブルを参照して説明コード群を決定する。説明コード群選択テーブルは、停止図柄ごとに説明コード群決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに説明コード群が割り振られている。また第1副制御部400は、受け取った図柄変動開始コマンドから得られた今回の特図変動遊技の停止図柄の情報と、取得した期待度決定用乱数値とに基づき、ROM406内に格納された不図示の期待度決定用テーブルを参照して期待度を決定する。期待度決定用テーブルは、停止図柄ごとに期待度決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに期待度が割り振られている。このようにして得られた説明コード群と期待度を用いて図15に示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コード群内から当該期待度に関連する説明コードを選択して当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

10

なお、遊技台説明表示は今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づかずに例えばランダムに説明コードを選択して遊技台説明表示を行うようにしてもよい。

20

【0171】

ステップS1114で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオン状態に設定する。また、第1副制御部400のRAM408に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップS1114で実行した遊技台説明表示の説明コードを格納する。ステップS1114が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)に移行する。

【0172】

ステップS1112において第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグを参照して当該フラグがオン状態であれば前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたと判断してステップS1116を実行する。ステップS1116では、第1副制御部400は、前回の特図変動遊技での遊技台説明内容と今回の特図変動遊技に係る始動情報とに基づいて遊技台説明表示を実行する。第1副制御部400は、遊技台説明コード記憶領域から前回の説明コードを読み出して、当該説明コードと今回の特図変動遊技に係る始動情報とに基づいて遊技台説明表示を実行する。

30

【0173】

より具体的には、まず第1副制御部400は、説明コード決定用乱数カウンタから説明コード決定用乱数値を取得する。次いで第1副制御部400は、受け取った図柄変動開始コマンドから得られた今回の特図変動遊技の例えば停止図柄、保留個数、変動時間等の情報と、前回の説明コードと、取得した説明コード決定用乱数値とに基づき、不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを決定する。説明コード選択テーブルは、停止図柄、保留個数、変動時間等に関して説明コード決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに説明コードが割り振られている。このようにして得られた説明コードを用いて図15に示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。ステップS1116での処理はステップS1114での処理に比べて前回の説明コードを考慮しており、期待度は、前回の説明コードの期待度と同じかそれより1段階高い期待度の説明コードが選択され易くなっている。

40

【0174】

なお、ステップS1116における遊技台説明表示は、前回の遊技台説明表示内容だけでなく、例えば前回より前の遊技台説明表示内容に基づいてもよいし、前回とそれより前の遊技台説明表示内容の双方に基づいてもよい。また、今回の特図変動遊技に係る始動情

50

報に基づかずに前回、またはそれより前、あるいは前回とそれより前の遊技台説明表示内容だけに基ついて一義的に表示してもよい。

ステップ S 1 1 1 6 での遊技台説明表示は、先読み情報には基づかないが偽情報を用いて偶然連続的に表示されるようにしてもよい。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 1 1 6 で遊技台説明表示が実行されると、第 1 副制御部 4 0 0 は、所定条件が成立する場合を除き、遊技台説明表示フラグをオン状態に設定する。また、遊技台説明コード記憶領域にステップ S 1 1 1 6 で実行した遊技台説明表示の説明コードを格納する。上記の所定条件は、例えば、期待度が「超高」の説明コード A 4 に関連付けられた遊技台説明表示内容が表示された場合であり、この場合には、第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明表示フラグをオフ状態に設定する。ステップ S 1 1 1 6 が終了すると、第 1 副制御部 4 0 0 は、第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）に移行する。

10

【 0 1 7 6 】

次に図 1 8 を用いて、第二遊技台説明表示制御処理（図 1 6 のステップ S 1 2 0 0）について説明する。まず、第 1 副制御部 4 0 0 は、R A M 4 0 8 内に設定されている遊技台説明連続表示モードフラグがオフであるか否かを判断する（ステップ S 1 2 1 0）。遊技台説明連続表示モードフラグは、特図先読み処理の先読み結果の情報に基づく一連の遊技台説明表示中はオンになる。

【 0 1 7 7 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 1 0 で遊技台説明連続表示モードフラグがオフであると判断するとステップ S 1 2 1 2 に移行し、遊技台説明連続表示モードフラグがオンであると判断するとステップ S 1 2 2 2 に移行する。第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）を初めて実行する際には遊技台説明連続表示モードフラグはオフになっているので、第 1 副制御部 4 0 0 は、まず、ステップ S 1 2 1 2 に移行して、遊技台説明の連続表示を開始できる条件（遊技台説明連続表示開始条件）が充足されているか否かを判断する。遊技台説明連続表示開始条件としては、例えば、現時点で特図変動遊技中でないこと、今回の特図変動遊技での遊技台説明処理が済んでいないこと、および先読み結果の情報内に所定の始動情報が存在することが含まれる。今回の特図変動遊技に係る始動情報または先読み結果の情報内の所定の始動情報としては、本実施例では、特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であることとしている。図 9 の変動パターンテーブルの例に示すように、特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 の場合は、いずれの変動パターンテーブルでも必ず 1 2 0 秒の長い特図変動時間が選択され、1 2 0 秒の長い特図変動時間では A リーチへの発展の確率が高く設定されているからである。遊技台説明連続表示開始条件としては、またさらに、遊技台説明が他の演出の邪魔にならないこと、例えば、ミッションモードでの演出の邪魔にならないようにミッションモード中では遊技台説明を行わないこと、等の種々の条件が設けられている。これらの条件の全てが満たされた場合に遊技台説明連続表示開始条件が充足されたものとする。また、本実施形態では、第二遊技台説明表示は図柄変動開始時（直後）に表示するよう構成しているが、図柄変動開始時ではなく、図柄変動開始から所定時間後に遊技台説明表示を開始するような構成の場合は、上記の「現時点で特図変動遊技中でないこと」は遊技台説明連続表示開始条件に含まないようにする。

20

30

40

【 0 1 7 8 】

また、例えば、先読み結果の情報内に特定の始動情報（例えば、特図変動時間決定用乱数値が 2 4 0 ~ 2 5 4 であること）が存在する場合には、特図変動遊技の演出が A リーチ以外のリーチ演出に発展する可能性が高く、遊技台説明が当該リーチ演出の邪魔をする恐れがあるので、A リーチに関する遊技台説明連続表示開始条件を充足しないようにしてもよい。また、特図 1 または 2 の保留数が 4 個の場合は遊技台説明連続表示開始条件を充足し易いように構成してもよい。また、遊技台説明連続表示開始の起因となる所定の始動情報よりも前の先読み結果の情報内にはずれ図柄情報しかない場合に遊技台説明連続表示開始条件が充足されるように構成してもよい。

【 0 1 7 9 】

50

第1副制御部400は、ステップS1212で遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断すると第二遊技台説明表示制御処理を終了して、次処理である演出内容決定処理(ステップS2000)に移行する。第1副制御部400は、遊技台説明連続表示開始条件が充足されていると判断すると、ステップS1214において、遊技台説明連続表示モードフラグをオンに設定する。次に、第1副制御部400は、ステップS1214の次のステップS1216において、今回の特図変動遊技の前に行われた前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたか否かを判断する。前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたか否かの判断は、上述の遊技台説明表示フラグの状態に基づいて行われる。

【0180】

ステップS1216において第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグを参照して当該フラグがオフ状態であれば前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないと判断してステップS1218を実行する。ステップS1216において第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグを参照して当該フラグがオン状態であれば前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたと判断してステップS1220を実行する。

【0181】

ステップS1218において第1副制御部400は、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報に基づいて、図15に示す遊技台説明表示内容テーブルのいずれかに合致する説明コードを求め、当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

【0182】

より具体的には、まず第1副制御部400は、説明コード決定用乱数カウンタから説明コード決定用乱数値を取得する。次いで第1副制御部400は、所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255)が格納された先読み結果内の停止図柄(例えば、特図A)の情報と、取得した説明コード決定用乱数値とに基づき、不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを決定する。説明コード選択テーブルは、停止図柄に関して説明コード決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに説明コードが割り振られている。このようにして得られた説明コードを用いて図15に示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

【0183】

なお、遊技台説明表示は先読み結果の情報に基づかずに例えばランダムに説明コードを選択して遊技台説明表示内容を決定してもよい。例えば、必ず最低ランクの予告を行う、専用の乱数を取得して該乱数に基づき説明コードを選択して遊技台説明表示内容を決定してもよい。

【0184】

ステップS1220では、第1副制御部400は、遊技台説明コード記憶領域から前回の説明コードを読み出す。ここで遊技台説明コード記憶領域から読み出されるのは、図16の第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において前回実行された遊技台説明に係る説明コードである。次いで、第1副制御部400は、前回の遊技台説明表示内容に係る説明コードと、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報とに基づいて、図15に示す遊技台説明表示内容テーブルのいずれかに合致する説明コードを求め、当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。ステップS1220で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオフ状態に設定する。

【0185】

より具体的には、まず第1副制御部400は、説明コード決定用乱数カウンタから説明コード決定用乱数値を取得する。次いで第1副制御部400は、所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255)が格納された先読み結果内の停止図柄(例えば、特図A)と前回の遊技台説明表示内容に係る説明コードと、取得した説明コード決定用乱数値とに基づき、不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを決定する。説明コード選択テーブルは、停止図柄に関して説明コード決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数

10

20

30

40

50

範囲の区分ごとに説明コードが割り振られている。このようにして得られた説明コードを用いて図 15 に示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。ステップ S 1 2 2 0 での処理はステップ S 1 2 1 8 での処理に比べて前回の説明コードを考慮しており、期待度は、前回の説明コードの期待度と同じかそれより 1 段階高い期待度の説明コードが選択され易くなっている。

【 0 1 8 6 】

なお、ステップ S 1 2 2 0 における遊技台説明表示は、前回の遊技台説明表示内容だけでなく、例えば前回より前の遊技台説明表示内容に基づいてもよいし、前回とそれより前の遊技台説明表示内容の双方に基づいてもよい。また、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づかずに前回、またはそれより前、あるいは前回とそれより前の遊技台説明表示内容だけにに基づいて一義的に表示してもよい。

10

【 0 1 8 7 】

なお、先読み結果の情報内の特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であると、当該乱数値を A リーチ確定始動情報として、予め A リーチに関する遊技台説明表示を行うように構成しておいてもよい。また、先読み結果の情報だけにに基づいて全ての遊技台説明表示を決定してもよい。

【 0 1 8 8 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 1 8 またはステップ S 1 2 2 0 での遊技台説明表示が実行されたら、R A M 4 0 8 に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップ S 1 2 1 8 またはステップ S 1 2 2 0 で実行した遊技台説明表示の説明コードを格納する。次いで第 1 副制御部 4 0 0 は、第二遊技台説明表示制御処理を終了して、次処理である演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0 ）に移行する。

20

【 0 1 8 9 】

次に、遊技台説明連続表示モードフラグがオンの場合について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 1 0 で遊技台説明連続表示モードフラグがオンであると判断するとステップ S 1 2 2 2 に移行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明の変更表示ができる条件（遊技台説明変更表示条件）が充足されているか否かを判断する。遊技台説明変更表示条件としては、例えば、遊技台説明表示を行った変動後の次の変動開始時であること、遊技台説明連続表示開始条件判定処理後に追加された先読み結果の情報内に所定の始動情報が存在しないこと、等の種々の条件が設けられている。

30

【 0 1 9 0 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 2 2 で遊技台説明変更表示条件が充足されていないと判断すると第二遊技台説明表示制御処理を終了して、次処理である演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0 ）に移行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明変更表示条件が充足されていると判断すると、ステップ S 1 2 2 4 に移行する。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 2 2 4 では、第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明コード記憶領域から前回の説明コードを読み出す。ここで遊技台説明コード記憶領域から読み出されるのは、第二遊技台説明表示制御処理（本処理）において前回実行された遊技台説明に係る説明コードである。次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、前回の遊技台説明表示内容に係る説明コードと、先読み結果情報コマンドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報と、現時点での保留球数に基づいて、図 15 に示す遊技台説明表示内容テーブルのいずれかに合致する説明コードを求め、当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

40

【 0 1 9 2 】

より具体的には、まず第 1 副制御部 4 0 0 は、説明コード決定用乱数カウンタから説明コード決定用乱数値を取得する。次いで第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 ）が格納された先読み結果内の停止図柄（例えば、特図 A ）と前回の遊技台説明表示内容に係る説明コードと、当該停止図柄の特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数とに基づき、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説

50

明コード選択テーブルを参照して説明コードを決定する。説明コード選択テーブルは、停止図柄、前回の説明コード、および保留個数に関して説明コード決定用の乱数範囲が区分され、さらに乱数範囲の区分ごとに説明コードが割り振られている。このようにして得られた説明コードを用いて図15に示す遊技台説明表示内容テーブルの当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。ステップS1224での処理はステップS1220での処理に比べて現時点での特図1および/または特図2保留数を考慮しており、期待度は、保留数の多少に基づき、前回の説明コードの期待度と同じかそれより1段階高い期待度、さらにはより高い期待度の説明コードが適宜選択されるようになっている。例えば、保留数が0(零)であれば長い説明表示が可能になるので、それに応じた所望の期待度の説明コードを選択可能になる。

10

【0193】

なお、上記に代えて、前変動での遊技台説明表示内容のみに基づいて一義的に変更表示内容を決定するようにしてもよい。また、連続表示開始時点で全ての遊技台説明表示内容を決定してもよい。さらに、先読み結果の情報に基づかずに遊技台説明表示内容を決定してもよい。例えば、先読み結果の情報に基づかずに前回の説明コードより1段階上の期待度の説明コードを選択するようにしてもよい。あるいは、先読み結果の情報に基づかずに専用の乱数を取得して該乱数に基づき説明コードを選択するようにしてもよい。

【0194】

第1副制御部400は、ステップS1224での遊技台説明表示が実行されたら、遊技台説明コード記憶領域にステップS1224で実行した遊技台説明表示の説明コードを格納する。

20

【0195】

ステップS1224の次のステップS1226では、第1副制御部400は、遊技台説明の連続表示の終了条件(遊技台説明連続表示終了条件)が充足されているか否かを判断する。遊技台説明連続表示終了条件としては、例えば、今回の特図変動遊技が、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因である所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255)に係る特図変動遊技である場合等が含まれる。

第1副制御部400は、まず先読み結果の情報を参照し、当該先読み結果の情報内に上記所定の始動情報が存在する場合には遊技台説明連続表示終了条件が充足されていないと判断し、当該先読み結果の情報内に上記所定の始動情報が存在せず今回の特図変動遊技が上記所定の始動情報に係る特図変動遊技である場合に遊技台説明連続表示終了条件が充足されていると判断する。

30

第1副制御部400は、ステップS1226で遊技台説明連続表示終了条件が充足されていると判断したらステップS1228に移行し、遊技台説明連続表示終了条件が充足されていないと判断したら第二遊技台説明表示制御処理を終了して、次処理である演出内容決定処理(ステップS2000)に移行する。

【0196】

ステップS1228では、第1副制御部400は、遊技台説明連続表示モードフラグをオフ状態に設定してから第二遊技台説明表示制御処理を終了し、次処理である演出内容決定処理(ステップS2000)に移行する。

40

【0197】

次に図19を用いて、演出内容決定処理(図14のステップS2000)について説明する。まず、第1副制御部400は、演出内容を決定する条件(演出内容決定条件)が充足されているか否かを判断する(ステップS2010)。演出内容決定条件としては、例えば、図柄変動開始条件と同じであり、特別遊技中でない、図柄変動中でない、図柄確定表示中でない、特図1または特図2の保留がある等の種々の条件が設けられている。

【0198】

第1副制御部400は、ステップS2010で演出内容決定条件が充足されていないと判断すると演出内容決定処理を終了して、次処理であるその他の演出制御処理(ステップS3000)を実行した後、第1副制御部メイン処理に復帰する。

50

【0199】

第1副制御部400は、演出内容決定条件が充足されていると判断すると、ステップS2012において、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて演出内容を決定する。例えば、主制御部300において、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて、当否判定結果がはずれ、停止図柄が特図I、保留個数が1個であり図8の変動パターン決定用テーブルから変動パターンテーブル001が選択され、さらに、始動情報内の特図変動時間決定用乱数値を用いて図9に示す変動パターンテーブル001内の変動時間30秒が選択されたとする。第1副制御部400は主制御部300のコマンド設定送信処理(図7のステップS233)により受け取った図柄変動開始コマンドのコマンドデータから当りフラグやはずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、および特図変動時間の情報等を取

10

【0200】

なお、演出内容は遊技台説明表示の内容を踏まえて決定してもよい。例えば、Aリーチの説明表示をしていた場合かつ当該変動が大当りの場合は、Aリーチの内容を踏まえて演出内容を決定してもよい。特に、第二遊技台説明表示制御処理の場合には連続遊技台説明表示の内容に合わせて演出内容を決定するようにしてもよい。また、大当りに係る保留を消化するまでにAリーチ演出がされないような処理を行ってもよい。

【0201】

20

また、本実施形態では、1つの特図変動遊技で1つの遊技台説明が表示される1変動1遊技台説明表示の構成を採用しているが、1つの特図変動遊技中に複数の遊技台説明表示を行うような構成にしてもよい。例えば、1変動中に昇格する複数の遊技台説明を時系列で段階的に表示するようにしてもよい。さらに、先読み結果の情報等に基づいて1変動中で段階的に昇格させた複数の遊技台説明表示を行うようにしてももちろんよい。さらにその変形例として、一連の遊技台説明の途中までは1変動1遊技台説明表示の構成を採用し、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因となる所定の始動情報に係る最後の特図変動遊技中に一気に複数の遊技台説明を昇格表示させるようにしてもよい。

【0202】

30

次に、本実施の形態によるパチンコ機100での特図変動遊技の具体的実施例1乃至5について図20乃至図24を用いて説明する。図20乃至図24のそれぞれは、図3に示す遊技盤200の正面図から装飾図柄表示装置208だけを抜き出して特徴的な演出表示毎に時系列に示している。

【0203】

図20は本実施形態の実施例1を示している。図20(a)は、例えば、特図2表示装置214(図20では不図示)で特図2変動遊技が行われており、第1副制御部400により装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動(回転)する演出(以下、装飾図柄変動表示演出という)がされている状態を示している。

【0204】

40

装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dは演出に応じて表示範囲が拡大縮小するが、本実施例においては少なくとも装飾図柄表示装置208の横長長方形表示領域の下半分は常時、演出表示領域208dとして確保されている。演出表示領域208dの下側端辺の中央には、ほぼ正方形の輪郭を有する箱型の絵柄の画像(以下、「箱」という)700が表示されている。箱700の内部領域は、遊技台説明が演出表示領域208dに表示されている期間中、所定図柄が表示されるようになっていく。図20(a)~(c)では遊技台説明表示がされないため箱700の内部に所定図柄は表示されていない。

【0205】

演出表示領域208dの箱700の左方は特図1保留表示領域として用いられている。特図1保留表示領域には円(丸)形状の絵柄で保留状態を示す画像(以下、「保留」とい

50

う) 701 ~ 704 が箱 700 左側端から演出表示領域 208 d の左端に向かってこの順に並んで表示されている。保留 701 ~ 704 はそれぞれが特図 1 の保留 1 個分を表しており、図示において保留の丸内部が薄墨色は保留があることを示し、丸内部が白色は保留がないことを示している。また、丸内部が黒色は先読み結果報知(偽報知も含む)であることを示している。箱 700 の右方の演出表示領域 208 d は特図 2 保留表示領域として用いられている。特図 2 保留表示領域も特図 1 保留表示領域と同様の構成になっているが、本実施例では、説明を簡略にするために、全体を通して特図 2 の保留はないもの(特図 2 保留数は 0 のまま)とし、特図 2 保留表示領域内の保留の図示を省略している。図 20 (a) では、特図変動遊技の最中で特図 1 保留数が 3 であり、保留 701 ~ 703 の内部が薄墨色に表示され保留 704 内部が白色に表示されている。

10

【0206】

図 20 (a) の次の (b) では、特図変動遊技の最中に保留が 1 つ増加した状態を示している。主制御部 300 は、図 7 に示す主制御部タイマ割込み処理での特図先読み処理(ステップ S 224)において、図 10 に示す特図先読み処理のステップ S 254 で特図 1 の始動情報が増加したと判断し(未判定情報設定条件は成立していないものとする)、増加した特図 1 始動情報を特図 1 始動情報記憶領域から取得して先読みし、停止図柄を事前判定する(ステップ S 256)。ここで、停止図柄が特図 A であり、特図 1 始動情報内の特図変動時間決定用乱数値が 255 であるとする。主制御部 300 は、特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 4 に特図 A / 255 を格納する。第 1 副制御部 400 は、所定のタイミングで図 11 (a) に示すような先読み結果 1 ~ 4 の情報を含む先読み結果情報コマンドを主制御部 300 から受け取ると、図 12 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理(ステップ S 309)において、図 19 に示すその他演出制御処理(ステップ S 3000)により保留 704 内を黒色にする先読み報知演出を行う。

20

【0207】

図 20 (b) の次の (c) では、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に特図変動遊技の結果(はずれ)を示す 3 つの装飾図柄が並んで停止表示されている状態を示している。

【0208】

図 20 (d) では、図 20 (c) の時点で保留 701 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図 20 (d) に示すように、演出表示領域 208 d の左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c の下方の破線枠領域が遊技台説明表示領域 710 として使用され、「A リーチは発展に期待だ」の文字列(文章)による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱 700 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留を示していた画像(薄墨色の)と同一である。また、保留が 1 つ減ったので保留表示は 1 段右にずれて、保留 701、702 内は保留の存在を示す薄墨色に表示され、保留 703 内は先読み予告報知として黒色が表示され、保留 704 は保留なしを示す白色に表示されている。

30

【0209】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第 1 副制御部 400 は、ステップ S 1000 の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理(ステップ S 1100)のステップ S 1110 で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。本例では、例えば、今回の特図変動遊技に係る始動情報が所定の始動情報(例えば、変動時間が所定値より短い等)であることを理由に遊技台説明表示条件は充足されなかったものとする。

40

【0210】

第 1 副制御部 400 は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップ S 1200)に進み、ステップ S 1210 で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップ S 1212 で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。

【0211】

これに先立ち、特図 1 始動情報記憶領域の最先の特図 1 始動情報(今回の特図変動遊技

50

に係る特図 1 始動情報) が消去されるのに同期して特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 1 の情報が消去されるとともに、図 20 (c) の時点での先読み結果 2 ~ 4 が 1 段ずつ先読み結果 1 ~ 3 となり、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第 1 副制御部 400 に取り込まれている。例えば、図 11 (a) に即して示せば、第 1 副制御部 400 には、先読み結果 1 に「特図 J / 211」、先読み結果 2 に「特図 I / 213」、先読み結果 3 に「特図 A / 255」、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。第 1 副制御部 400 は、先読み結果の情報内の先読み結果 3 に所定の始動情報 (特図変動時間決定用乱数値が 255 であること) が存在することを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明連続表示開始条件が充足されたと判断し、遊技台説明連続表示モードフラグをオンに設定する (ステップ S1214)。

10

【0212】

次いで、第 1 副制御部 400 は、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値 = 255 が格納された先読み結果 3 内の停止図柄 (特図 A) に基づき、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A1」に決定する。次いで、第 1 副制御部 400 は、説明コード A1 に関連付けられた遊技台説明表示内容「A リーチは発展に期待だ」の表示を演出表示領域 208d の遊技台説明表示領域 710 に行く。また、第 1 副制御部 400 は、所定図柄 (薄墨色の) を箱 700 内に表示する。

20

【0213】

次いで、第 1 副制御部 400 は、演出内容決定処理 (ステップ S2000) を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第 1 副制御部 400 は、その他演出制御処理 (ステップ S3000) を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域 208a、208b、208c での特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

【0214】

図 20 (d) の次の (e) は、図 20 (d) に係る特図変動遊技が終了し、図 20 (d) の時点で保留 701 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始して装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図 20 (e) の遊技台説明表示領域 710 には、「A リーチは爺出現でチャンスアップだ」の文字列による遊技台説明が表示されている。また、所定図柄が箱 700 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留を示していた画像 (薄墨色の) と同一である。また、保留が 1 つ減ったので保留表示は 1 段右にずれて、保留 701 内は保留の存在を示す薄墨色に表示され、保留 702 内は先読み予告報知として黒色が表示され、保留 703、704 は保留なしを示す白色に表示されている。

30

【0215】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第 1 副制御部 400 は、ステップ S1000 の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理 (ステップ S1100) のステップ S1110 で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。第二遊技台説明表示制御処理 (ステップ S1200) で使う遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であるため遊技台説明表示条件は充足されないため、第 1 副制御部 400 は第一遊技台説明表示制御処理を終了する。

40

【0216】

第 1 副制御部 400 は、第二遊技台説明表示制御処理 (ステップ S1200) に進み、ステップ S1210 で遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であると判断し、ステップ S1222 で遊技台説明変更表示条件が充足されているか否かを判断する。

【0217】

これに先立ち、特図 1 始動情報記憶領域の最先の特図 1 始動情報 (今回の特図変動遊技に係る特図 1 始動情報) が消去されるのに同期して特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 1 の情報が消去されるとともに、図 20 (d) の時点での先読み結果 2 ~ 4 が 1 段ずつ

50

て先読み結果 1 ~ 3 となり、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第 1 副制御部 4 0 0 に取り込まれている。例えば、図 1 1 (a) に即して示せば、第 1 副制御部 4 0 0 には、先読み結果 1 に「特図 I / 2 1 3」、先読み結果 2 に「特図 A / 2 5 5」、先読み結果 3 および 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み結果の情報内の先読み結果 2 に所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であること）が存在することや遊技台説明表示を行った変動後の次の変動開始時であることを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明変更表示条件が充足されたと判断する。

【 0 2 1 8 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 はステップ S 1 2 2 4 において、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値 = 2 5 5 が格納された先読み結果 2 内の停止図柄（特図 A）と、前回の遊技台説明表示内容（「A リーチは発展に期待だ」）に係る説明コード A 1 と、当該所定の停止図柄の特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数（2 回）とに基づき、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A 2」に決定する。次いで、説明コード A 2 に関連付けられた遊技台説明表示内容「A リーチは爺出現でチャンスアップだ」の表示を演出表示領域 2 0 8 d の遊技台説明表示領域 7 1 0 に行う。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、所定図柄（薄墨色の ）を箱 7 0 0 内に表示する。

10

【 0 2 1 9 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 2 4 の次のステップ S 1 2 2 6 で、遊技台説明連続表示終了条件が充足されているか否かを判断する。今回の特図変動遊技が、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因である所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5）に係る特図変動遊技である場合に該当しないので、第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明連続表示終了条件が充足されないと判断して第二遊技台説明表示制御処理を終了し、次処理である演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0）に移行する。

20

【 0 2 2 0 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0）を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、その他演出制御処理（ステップ S 3 0 0 0）を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c での特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

30

【 0 2 2 1 】

図 2 0 (e) の次の (f) は、図 2 0 (e) に係る特図変動遊技が終了し、図 2 0 (e) の時点で保留 7 0 1 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始して装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図 2 0 (f) の遊技台説明表示領域 7 1 0 には、「A リーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」の文字列による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱 7 0 0 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留を示していた画像（薄墨色の ）と同一である。また、保留が 1 つ減ったので保留表示は 1 段右にずれて、保留 7 0 1 内は先読み予告報知として黒色が表示され、保留 7 0 2、7 0 3、7 0 4 は保留なしを示す白色に表示されている。

40

【 0 2 2 2 】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 0 0 0 の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 1 0 0）のステップ S 1 1 1 0 で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）で使う遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であるため遊技台説明表示条件は充足されないため、第 1 副制御部 4 0 0 は第一遊技台説明表示制御処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）に進み、

50

ステップ S 1 2 1 0 で遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であると判断し、ステップ S 1 2 2 2 で遊技台説明変更表示条件が充足されているか否かを判断する。

【 0 2 2 4 】

これに先立ち、特図 1 始動情報記憶領域の最先の特図 1 始動情報（今回の特図変動遊技に係る特図 1 始動情報）が消去されるのに同期して特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 1 の情報が消去されるとともに、図 2 0 (e) の時点での先読み結果 2 ~ 4 が 1 段ずつ先読み結果 1 ~ 3 となり、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第 1 副制御部 4 0 0 に取り込まれている。例えば、図 1 1 (a) に即して示せば、第 1 副制御部 4 0 0 には、先読み結果 1 に「特図 A / 2 5 5」、先読み結果 2 ~ 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。

10

【 0 2 2 5 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み結果の情報内の先読み結果 1 に所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であること）が存在することや遊技台説明表示を行った変動後の次の変動開始時であることを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明変更表示条件が充足されたと判断する。

【 0 2 2 6 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 はステップ S 1 2 2 4 において、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値 = 2 5 5 が格納された先読み結果 3 内の停止図柄（特図 A）と、前回の遊技台説明表示内容（「A リーチは爺出現でチャンスアップだ」）に係る説明コード A 2 と、当該所定の停止図柄の特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数（1 回）とに基づき、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A 3」に決定する。次いで、説明コード A 3 に関連付けられた遊技台説明表示内容「A リーチは悪者成敗リーチに発展するとアツいぞ」の表示を演出表示領域 2 0 8 d の遊技台説明表示領域 7 1 0 に行う。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、所定図柄（薄墨色の ）を箱 7 0 0 内に表示する。

20

【 0 2 2 7 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 2 2 4 の次のステップ S 1 2 2 6 で、遊技台説明連続表示終了条件が充足されているか否かを判断する。今回の特図変動遊技が、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因である所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5）に係る特図変動遊技である場合に該当しないので、第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明連続表示終了条件が充足されないと判断して第二遊技台説明表示制御処理を終了し、次処理である演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0）に移行する。

30

【 0 2 2 8 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0）を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、その他演出制御処理（ステップ S 3 0 0 0）を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c での特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

【 0 2 2 9 】

40

図 2 0 (f) の次の (g) は、図 2 0 (f) に係る特図変動遊技が終了し、図 2 0 (f) の時点で保留 7 0 1 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始して装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図 2 0 (g) の遊技台説明表示領域 7 1 0 には、「A リーチは悪者成敗リーチに発展して、対戦相手がキャラ A だと激アツいぞ」の文字列による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱 7 0 0 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留（および、先読み報知）を示していた画像（黒色の ）と同一である。また、保留が 1 つ減ったので全ての保留 7 0 1、7 0 2、7 0 3、7 0 4 は保留なしを示す白色に表示される。

【 0 2 3 0 】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず

50

、第1副制御部400は、ステップS1000の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理（ステップS1100）のステップS1110で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。第二遊技台説明表示制御処理（ステップS1200）で使う遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であるため遊技台説明表示条件は充足されないので、第1副制御部400は第一遊技台説明表示制御処理を終了する。

【0231】

第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理（ステップS1200）に進み、ステップS1210で遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であると判断し、ステップS1222で遊技台説明変更表示条件が充足されているか否かを判断する。

【0232】

これに先立ち、特図1始動情報記憶領域の最先の特図1始動情報（今回の特図変動遊技に係る特図1始動情報）が消去されるのに同期して特図1用先読み結果記憶部の先読み結果1の情報が消去されるとともに、図20（f）の時点での先読み結果2～4が1段ずつ先読み結果1～3となり、先読み結果4に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第1副制御部400に取り込まれている。例えば、図11（a）に即して示せば、第1副制御部400には、先読み結果1～4に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。

【0233】

第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報が存在しないが今回の特図変動遊技に係る始動情報に所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が255）が存在することや遊技台説明表示を行った変動後の次の変動開始時であることを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明変更表示条件が充足されたと判断する。

【0234】

次いで、第1副制御部400はステップS1224において、所定の停止図柄（特図A）と、前回の遊技台説明表示内容（「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツいぞ」）に係る説明コードA3と、当該所定の始動情報に基づく特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数（0回）と、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A4」に決定する。次いで、当該説明コードA4に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツいぞ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。また、第1副制御部400は、所定図柄（黒色の ）を箱700内に表示する。

【0235】

次いで、第1副制御部400は、ステップS1224の次のステップS1226で、遊技台説明連続表示終了条件が充足されているか否かを判断する。今回の特図変動遊技が、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因である所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が255）に係る特図変動遊技であるので、第1副制御部400は、遊技台説明連続表示終了条件が充足されていると判断して、ステップS1228において遊技台説明連続表示モードフラグをオフに設定し、第二遊技台説明表示制御処理を終了して、次処理である演出内容決定処理（ステップS2000）に移行する。

【0236】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理（ステップS2000）を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理（ステップS3000）を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

【0237】

図20（g）の次の（h）～（k）は、図20（g）に係る特図変動遊技が継続してAリーチに発展した状態を示している。図20（h）以降では、遊技台説明表示は行われないので箱700に所定図柄は表示されない。図20（h）では、装飾図柄表示装置208

10

20

30

40

50

の上半分に表示されていた左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c が装飾図柄表示装置 208 の右上領域に縮小表示され、それに伴い演出表示領域 208 d が装飾図柄表示装置 208 のほぼ全体に拡大されている。演出表示領域 208 d のほぼ中央には A リーチ用の演出 715 が開始されている。また、演出表示領域 208 d の右下側に「爺」の画像（以下、爺という）717 が表示されている。次いで、図 20 (i) では、演出表示領域 208 d のほぼ中央に悪者成敗リーチ用の演出 719 が開始されている。次いで、図 20 (j) では、演出表示領域 208 d のほぼ中央左側に「侍」の画像（以下、侍という）721 が表示され、中央右側に悪者役のキャラ A 723 が表示されている。図 20 (j) 以降で侍 721 とその対戦相手のキャラ A 723 との対戦シーンが表示される。図 20 (k) では、侍 721 がキャラ A 723 との対戦に勝利したシーンが表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 の上半分に表示されていた左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」が停止表示される。図 20 (h) ~ (k) の表示は、専ら演出内容決定処理（ステップ S 2000）およびその他演出制御処理（ステップ S 3000）で行われる。

10

【0238】

以上説明したような本実施例 1 による遊技台説明表示を行うことにより、遊技者は A リーチに発展した後の事態の変化が、事前に行われた遊技台説明に従って進むことを確認したり認識したりして A リーチ演出を十分に楽しむことができるようになるので、興趣の向上を図ることができる。

20

【0239】

図 21 は本実施形態の実施例 2 を示している。本実施例 2 は実施例 1 に対し、本実施例 2 の図 21 (d) ~ (f) での先読み結果の情報に基づく遊技台説明表示内容が実施例 1 の図 20 (d) ~ (f) でのそれらと異なっている点に特徴を有している。それ以外の点について両者は同一であり、以下、実施例 2 の説明において実施例 1 と同一内容の部分については説明を省略する。

【0240】

図 21 (d) ~ (f) では、遊技台説明表示領域 710 に遊技台説明表示内容「A リーチは悪者成敗リーチに発展して、対戦相手がキャラ A だと激アツだ」の文字列による遊技台説明表示がされている。この遊技台説明表示内容は、図 20 (g) および図 21 (g) での遊技台説明表示内容と同じである。つまり、実施例 2 では、遊技台説明表示内容を説明コード A 1 ~ A 4 の順に段階的に行うのではなく、図 21 (d) ~ (g) のすべての段階で説明コード A 4 を選択して遊技台説明表示を行っている。

30

【0241】

このような遊技台説明表示内容を実現するには、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値 = 255 が格納された先読み結果内の停止図柄が特図 A 等の大当り図柄であることを遊技台説明連続表示開始条件に含めればよい。こうすることにより、当初から期待度が「超高」の遊技台説明表示内容を遊技者を裏切ることなく表示できるようになる。

【0242】

以上説明したような本実施例 2 による遊技台説明表示を行うことにより、遊技者は A リーチに発展した後に大当りになる可能性が高いことを予感し、また期待通りに大当りになる確率が高いので A リーチ演出を十分に楽しむことができるようになり、興趣の向上を図ることができる。

40

【0243】

図 22 は本実施形態の実施例 3 を示している。本実施例 3 は実施例 1 に対し、本実施例 3 の図 22 (f) において、保留が 3 個増加している点と、遊技台説明表示内容が実施例 1 の図 20 (f) でのそれと異なっている点に特徴を有している。図 22 (f) で保留が 3 個増加した結果、それ以降の図 22 (g) ~ (k) においても保留が 3 個増えた状態が維持されているがこの点に実施例 1 との本質的な差異はない。それ以外の点について両者は同一であり、以下、実施例 3 の説明において実施例 1 と同一内容の部分については説明を省略する。

50

【0244】

上述のように図9に示す変動パターンテーブル001と003とを比較すると明らかのように「保留回数」が多くなる程、特図変動遊技の変動時間が相対的に短いものが選択され易くなっている。従って、図22(f)に示す特図変動遊技で3個の保留が増加して保留702、703、704内が薄墨色に表示される状態では、3個の保留の増加がない図20に示す実施例1の状態に比して図22(f)での特図変動遊技の変動時間が短くなってしまう場合がある。このような場合には、長い文字数の遊技台説明を表示しても遊技者が十分に読み切れないという不具合が生じて遊技台説明の本来の機能を発揮できなくなる。そこで、本実施例では、図22(f)での特図変動遊技の変動時間内に表示可能な遊技台説明表示内容を選んで表示するようにする。特図変動遊技の変動時間内に表示可能な遊技台説明表示内容は、当該変動時間内で遊技者が十分読むことができる文字数で構成されている。

10

【0245】

具体的には、本実施例の図22(f)では、実施例1の図20(f)での遊技台説明表示内容「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」(22文字)の代わりに「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」(17文字)という前回の図22(e)での遊技台説明表示と同じ内容が表示されている。つまり、実施例3では、遊技台説明表示内容を説明コードA1~A4の順に段階的に行うのではなく、図20(f)に対して表示時間が相対的に短い図22(f)の特図変動遊技では、当該特図変動遊技の変動時間内で表示して遊技者が十分に読める程度の文字数の遊技台説明表示内容に対応した説明コードA2を選択して遊技台説明表示を行っている。

20

【0246】

このような遊技台説明表示内容を実現するには、不図示の説明コード選択テーブルを用いて説明コードを決定する際に、さらに例えば、特図変動遊技の変動時間と選択可能な説明コードとの対応テーブルを用意しておいて、当該特図変動遊技の変動時間と所定の乱数値に基づいて対応可能な説明コードを決定するようにすればよい。こうすることにより、遊技者が十分に読める程度の文字数の遊技台説明表示内容に対応した説明コード(本例では、説明コードA2)を選択して遊技台説明を表示できるようになる。

【0247】

なお、遊技者が十分に読める程度の文字数の遊技台説明表示内容を表示することに代えて、遊技台説明表示を行わないようにしてもよい。例えば特図変動遊技の変動時間が所定時間以下の場合(例えば、超短縮変動(例えば、2秒))等には遊技台説明表示を行わないようにする。また、遊技台説明表示の演出を変更して表示するようにしてもよい。例えば、遊技台説明の文章を先頭から1文字ずつ時間をずらして表示するような表示態様で遊技台説明を表示しているような場合に、特図変動遊技の変動時間が所定時間以下になると全文字を同時に表示するように変更してもよい。また、文章による遊技台説明表示に代えて、スピーカ120から音声による遊技台説明を行うようにしてもよい。変動時間が所定時間以下になって音声による遊技台説明が変動時間内に終了できない場合には、図柄表示装置208での文章による遊技台説明表示に切り替えるようにしてもよい。

30

【0248】

なお、3つの保留については、特図1に係る保留に大当り図柄が事前判定されている場合に該当して未判定情報設定条件が成立しているので、特図1用先読み結果記憶部の先読み結果2~4には「未判定」情報が記憶されている。従って、保留702、703、704には未判定情報に基づく事前演出処理が行われ、その結果として、保留702、703、704内が薄墨色に表示されている。

40

【0249】

以上説明した本実施例3による遊技台説明表示を行うことにより、遊技者はAリーチに発展した後の事態の変化が、事前に行われた遊技台説明に沿って進むことを確認したり認識したりしてAリーチ演出を十分に楽しむことができるようになるので、興趣の向上を図ることができる。

50

【0250】

図23は本実施形態の実施例4を示している。本実施例4は、先読み結果の情報に基づかない遊技台説明表示に引き続いて先読み結果の情報に基づく遊技台説明表示が行われる点に特徴を有する。図23(a)は、特図変動遊技が行われて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。また、特図1保留数は2であり、保留701、702内部は薄墨色に表示され保留703、704内部は白色に表示されている。遊技台説明表示領域710には「Aリーチは発展に期待だ」の文字列による遊技台説明表示がされている。箱700内に図柄は表示されていない。

【0251】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第1副制御部400は、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において、遊技台説明を表示できる条件(遊技台説明表示条件)が充足されていると判断し(ステップS1110)、さらに遊技台説明表示フラグを参照して前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないと判断し(ステップS1112)、ステップS1114を実行する。

10

【0252】

ステップS1114において第1副制御部400は、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて遊技台説明表示を実行する。第1副制御部400は主制御部300のコマンド設定送信処理(図7のステップS233)により受け取った図柄変動開始コマンドのコマンドデータから当りフラグやはずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、および特図変動時間の情報等を取得して、これらの情報に基づいて、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A1」に決定する。次いで、第1副制御部400は、説明コードA1に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは発展に期待だ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。

20

【0253】

ステップS1114で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオンに設定する。また、第1副制御部400のRAM408に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップS1114で実行した遊技台説明表示の説明コードA1を格納する。

30

【0254】

ステップS1114が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)に移行し、ステップS1210で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップS1212で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255であること)が存在しないので遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断し、第二遊技台説明表示制御処理を終了する。

【0255】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示等の演出表示制御処理を行う。

40

【0256】

図23(a)の次の(b)は引き続き特図変動遊技の最中であるが、遊技台説明表示は終了して当該表示は消えており、また、保留が1つ増加した状態を示している。主制御部300は、図7に示す主制御部タイマ割込み処理での特図先読み処理(ステップS224)において、図10に示す特図先読み処理のステップS254で特図1の始動情報が増加したと判断し(未判定情報設定条件は成立していないものとする)、増加した特図1始動情報を特図1始動情報記憶領域から取得して先読みし、停止図柄を事前判定する(ステッ

50

プ S 2 5 6)。ここで、停止図柄が特図 A であり、特図 1 始動情報内の特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であるとする。主制御部 3 0 0 は、特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 3 に特図 A / 2 5 5 を格納する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定のタイミングで図 1 1 (a) に示すような先読み結果 1 ~ 4 の情報を含む先読み結果情報コマンドを主制御部 3 0 0 から受け取ると、図 1 2 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理 (ステップ S 3 0 9) において、図 1 9 に示すその他演出制御処理 (ステップ S 3 0 0 0) により保留 7 0 3 内を黒色にする先読み報知演出を行う。

【 0 2 5 7 】

図 2 3 (b) の次の (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に特図変動遊技の結果 (はずれ) を示す 3 つの装飾図柄が並んで停止表示されている状態を示している。

10

【 0 2 5 8 】

図 2 3 (d) では、図 2 3 (c) の時点で保留 7 0 1 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている。また、遊技台説明表示領域 7 1 0 には「 A リーチは爺出現でチャンスアップだ」の文字列による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱 7 0 0 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留を示していた画像 (薄墨色の) と同一である。また、保留が 1 つ減ったので保留表示は 1 段右にずれて、保留 7 0 1 内は保留の存在を示す薄墨色に表示され、保留 7 0 2 内は先読み予告報知として黒色が表示され、保留 7 0 3、7 0 4 は保留なしを示す白色に表示されている。

20

【 0 2 5 9 】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 0 0 0 の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理 (ステップ S 1 1 0 0) のステップ S 1 1 1 0 で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。本例では、例えば、今回の特図変動遊技に係る始動情報が所定の始動情報 (例えば、変動時間が所定値より短い等) であることを理由に遊技台説明表示条件は充足されなかったものとする。

【 0 2 6 0 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、第二遊技台説明表示制御処理 (ステップ S 1 2 0 0) に進み、ステップ S 1 2 1 0 で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップ S 1 2 1 2 で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。

30

【 0 2 6 1 】

これに先立ち、特図 1 始動情報記憶領域における今回の特図変動遊技に係る特図 1 始動情報が消去されるのに同期して特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 1 の情報が消去されるとともに、図 2 3 (c) の時点での先読み結果 2 ~ 4 が 1 段ずれて先読み結果 1 ~ 3 となり、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第 1 副制御部 4 0 0 に取り込まれている。例えば、図 1 1 (a) に即して示せば、第 1 副制御部 4 0 0 には、先読み結果 1 に「特図 J / 2 1 1」、先読み結果 2 に「特図 A / 2 5 5」、先読み結果 3、4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み結果の情報内の先読み結果 2 に所定の始動情報 (特図変動時間決定用乱数値が 2 5 5 であること) が存在することを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明連続表示開始条件が充足されたと判断し、遊技台説明連続表示モードフラグをオンに設定する (ステップ S 1 2 1 4) 。

40

【 0 2 6 2 】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 はステップ S 1 2 1 6 において、遊技台説明表示フラグを参照し、当該フラグがオン状態であるので前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされたと判断してステップ S 1 2 2 0 を実行する。

【 0 2 6 3 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明コード記憶領域から前回の説明コード A 1 を読み出す。次いで、前回の遊技台説明表示内容に係る説明コード A 1 と、先読み結果情報コマン

50

ドのコマンドデータに含まれる特図先読み処理の先読み結果の情報とに基づいて、図 1 5 に示す遊技台説明表示内容テーブルのいずれかに合致する説明コードを求め、当該説明コードに関連付けられた遊技台説明表示内容の表示を行う。

【0264】

より具体的には、第 1 副制御部 4 0 0 は、前回の遊技台説明表示内容（「A リーチは発展に期待だ」）に係る説明コード A 1 と、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値 = 2 5 5 が格納された先読み結果 2 内の停止図柄（特図 A）に基づいて、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A 2」に決定する。次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、当該説明コード A 2 に関連付けられた遊技台説明表示内容「A リーチは爺出現でチャンスアップだ」の表示を演出表示領域 2 0 8 d の遊技台説明表示領域 7 1 0 に行う。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、所定図柄（薄墨色の）を箱 7 0 0 内に表示する。第 1 副制御部 4 0 0 は、遊技台説明表示が実行されたら遊技台説明コード記憶領域にステップ S 1 2 2 0 で実行した遊技台説明表示の説明コード A 2 を格納する。

10

【0265】

次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、演出内容決定処理（ステップ S 2 0 0 0）を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第 1 副制御部 4 0 0 は、その他演出制御処理（ステップ S 3 0 0 0）を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c での特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

20

【0266】

図 2 3（d）の次の（e）は、図 2 3（d）に係る特図変動遊技が終了し、図 2 3（d）の時点で保留 7 0 1 にあった保留に係る特図 1 変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図 2 3（e）の遊技台説明表示領域 7 1 0 には、「A リーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」の文字列による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱 7 0 0 内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留を示していた画像（薄墨色の）と同一である。また、保留が 1 つ減ったので保留表示は 1 段右にずれて、保留 7 0 1 内は先読み予告報知として黒色が表示され、保留 7 0 2、7 0 3、7 0 4 は保留なしを示す白色に表示されている。

30

【0267】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 1 0 0 0 の遊技台説明表示制御処理において、第一遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 1 0 0）のステップ S 1 1 1 0 で遊技台説明表示条件が充足されているか否かを判断する。第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）で使う遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であるため遊技台説明表示条件は充足されないため、第 1 副制御部 4 0 0 は第一遊技台説明表示制御処理を終了する。

【0268】

第 1 副制御部 4 0 0 は、第二遊技台説明表示制御処理（ステップ S 1 2 0 0）に進み、ステップ S 1 2 1 0 で遊技台説明連続表示モードフラグがオン状態であると判断し、ステップ S 1 2 2 2 で遊技台説明変更表示条件が充足されているか否かを判断する。

40

【0269】

これに先立ち、特図 1 始動情報記憶領域における今回の特図変動遊技に係る特図 1 始動情報が消去されるのに同期して特図 1 用先読み結果記憶部の先読み結果 1 の情報が消去されるとともに、図 2 3（d）の時点での先読み結果 2 ~ 4 が 1 段ずれて先読み結果 1 ~ 3 となり、先読み結果 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が第 1 副制御部 4 0 0 に取り込まれている。例えば、図 1 1（a）に即して示せば、第 1 副制御部 4 0 0 には、先読み結果 1 に「特図 A / 2 5 5」、先読み結果 2 ~ 4 に「なし」が記憶された先読み結果の情報が取り込まれている。

【0270】

第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み結果の情報内の先読み結果 1 に所定の始動情報（特図変

50

動時間決定用乱数値が255であること)が存在することや遊技台説明表示を行った変動後の次の変動開始時であることを含み、他の条件の全てが満たされていることを確認して遊技台説明変更表示条件が充足されたと判断する。

【0271】

次いで、第1副制御部400はステップS1224において、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値=255が格納された先読み結果1内の停止図柄(特図A)と、前回の遊技台説明表示内容(「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」)に係る説明コードA2と、当該所定の始動情報に基づく特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数(1回)と、取得した説明コード決定用乱数値に基づき、不図示の説明コード選択テーブルを用いて説明コードを「A3」に決定する。次いで、当該説明コードA3に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。また、第1副制御部400は、所定図柄(薄墨色の)を箱700内に表示する。

10

【0272】

次いで、第1副制御部400は、ステップS1224の次のステップS1226で、遊技台説明連続表示終了条件が充足されているか否かを判断する。今回の特図変動遊技が、先読み結果の情報に基づく遊技台説明連続表示開始の起因である始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255)に係る特図変動遊技である場合に該当しないので、第1副制御部400は、遊技台説明連続表示終了条件が充足されないと判断して第二遊技台説明表示制御処理を終了し、次処理である演出内容決定処理(ステップS2000)に移行する。

20

【0273】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示、先読み報知演出表示等の演出表示制御処理を行う。

【0274】

図23(e)の次の(f)は、図23(e)に係る特図変動遊技が終了し、図23(e)の時点で保留701にあった保留に係る特図1変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。図23(f)の遊技台説明表示領域710には、「Aリーチは悪者成敗リーチに発展して、対戦相手がキャラAだと激アツだ」の文字列による遊技台説明表示がされている。また、所定図柄が箱700内に表示されている。所定図柄は今回の特図変動遊技に係る保留(および、先読み報知)を示していた画像(黒色の)と同一である。また、保留が1つ減ったので全ての保留701、702、703、704は保留なしを示す白色に表示される。

30

【0275】

図23(f)~(j)における装飾図柄表示装置208での演出表示およびそのための処理は、実施例1の図20(g)~(k)における装飾図柄表示装置208での演出表示およびそのための処理と同様なのでその説明は省略する。

【0276】

以上説明したような本実施例4による遊技台説明表示を行うことにより、遊技者はAリーチに発展した後の事態の変化が、事前にされた遊技台説明に従って進むことを確認したり認識したりしてAリーチ演出を十分に楽しむことができるようになるので、興趣の向上を図ることができる。また、先読み結果に基づかない遊技台説明が表示された後に先読み結果に基づく遊技台説明を行う場合にも順を追って説明表示を続けることができるので、さらなる興趣の向上を図ることができる。

40

【0277】

図24は本実施形態の実施例5を示している。本実施例5は、先読み結果の情報に基づかない遊技台説明表示だけが行われる場合の特徴点について説明する。図24(a)は、特図変動遊技が行われて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。また、特

50

図1 保留数は2であり、保留701、702内部は薄墨色に表示され保留703、704内部は白色に表示されている。遊技台説明表示領域710には「Aリーチは発展に期待だ」の文字列による遊技台説明表示がされている。

【0278】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第1副制御部400は、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において、遊技台説明を表示できる条件(遊技台説明表示条件)が充足されていると判断し(ステップS1110)、さらに遊技台説明表示フラグを参照して前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないと判断し(ステップS1112)、ステップS1114を実行する。

10

【0279】

ステップS1114において第1副制御部400は、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて遊技台説明表示を実行する。第1副制御部400は主制御部300のコマンド設定送信処理(図7のステップS233)により受け取った図柄変動開始コマンドのコマンドデータから当りフラグやはずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、および特図変動時間の情報等を取得して、これらの情報に基づいて、取得した説明コード決定用乱数値と不図示の説明コード選択テーブルとを用いて説明コードを「A1」に決定する。次いで、第1副制御部400は、当該説明コードA1に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは発展に期待だ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。

20

【0280】

ステップS1114で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオンに設定する。また、第1副制御部400のRAM408に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップS1114で実行した遊技台説明表示の説明コードA1を格納する。

【0281】

ステップS1114が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)に移行し、ステップS1210で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップS1212で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255であること)が存在しないので遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断し、第二遊技台説明表示制御処理を終了する。

30

【0282】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示等の演出表示制御処理を行う。

【0283】

図24(a)の次の(b)では、遊技台説明表示は終了して当該表示は消えており、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cに特図変動遊技の結果(はずれ)を示す3つの装飾図柄が並んで停止表示されている状態を示している。

40

【0284】

図24(c)では、図24(b)の時点で保留701にあった保留に係る特図1変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている。遊技台説明表示領域710には文字列による遊技台説明表示はなされていないが、箱700内には薄墨色の丸が表示されている。また、保留が1つ減ったので保留表示は1段右にずれて、保留701内は保留の存在を示す薄墨色に表示され、保留702~704は保留なしを示す白色に表示されている。

【0285】

50

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第1副制御部400は、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において、遊技台説明表示条件が充足されていると判断し(ステップS1110)、さらに遊技台説明表示フラグがオンなので前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていると判断し(ステップS1112)、ステップS1116を実行する。

【0286】

ステップS1116では、第1副制御部400は、遊技台説明コード記憶領域から取得した前回の説明コードA1と、今回の特図変動遊技に係る始動情報とに基づいて、今回の遊技台説明表示を行う。この処理は前回の説明コードA1を考慮するとともに期待度が前回の説明コードの期待度と同じかそれより1段階高い期待度の説明コードが選択され易くなっているものの、図24(c)の例ではいずれの説明コードも選択されない場合を示している。この場合、第1副制御部400は偽表示として、遊技台説明表示領域710を空白にして箱700内に薄墨色の丸を表示するように制御するとともに、遊技台説明表示フラグをオフに設定するとともに、遊技台説明コード記憶領域をリセット(クリア)する。

10

【0287】

ステップS1116が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)に移行し、ステップS1210で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップS1212で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255であること)が存在しないので遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断し、第二遊技台説明表示制御処理を終了する。

20

【0288】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示等の演出表示制御処理を行う。

【0289】

図24(c)の次の図24(d)は、次の特図変動遊技が行われて装飾図柄変動表示演出がされている状態を示している。また、特図1保留数は2に増加しており、保留701、702内部は薄墨色に表示され保留703、704内部は白色に表示されている。箱700内は空で遊技台説明表示領域710には「Aリーチは発展に期待だ」の文字列による遊技台説明表示がされている。

30

【0290】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第1副制御部400は、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において、遊技台説明を表示できる条件(遊技台説明表示条件)が充足されていると判断し(ステップS1110)、さらに遊技台説明表示フラグを参照して前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていないと判断し(ステップS1112)、ステップS1114を実行する。

40

【0291】

ステップS1114において第1副制御部400は、今回の特図変動遊技に係る始動情報に基づいて遊技台説明表示を実行する。第1副制御部400は主制御部300のコマンド設定送信処理(図7のステップS233)により受け取った図柄変動開始コマンドのコマンドデータから当りフラグやはずれフラグの値、特図確率変動フラグの値、および特図変動時間の情報等を取得して、これらの情報に基づいて、取得した説明コード決定用乱数値と不図示の説明コード選択テーブルとを用いて説明コードを「A1」に決定する。次いで、第1副制御部400は、当該説明コードA1に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは発展に期待だ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。

50

【0292】

ステップS1114で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオンに設定する。また、第1副制御部400のRAM408に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップS1114で実行した遊技台説明表示の説明コードA1を格納する。

【0293】

ステップS1114が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)に移行し、ステップS1210で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップS1212で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報(特図変動時間決定用乱数値が255であること)が存在しないので遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断し、第二遊技台説明表示制御処理を終了する。

10

【0294】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示等の演出表示制御処理を行う。

【0295】

図24(d)の次の(e)では、遊技台説明表示は終了して当該表示は消えており、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cに特図変動遊技の結果(はずれ)を示す3つの装飾図柄が並んで停止表示されている状態を示している。

20

【0296】

図24(f)では、図24(e)の時点で保留701にあった保留に係る特図1変動遊技が開始されて装飾図柄変動表示演出がされている。遊技台説明表示領域710には「Aリーチは爺出現でチャンスアップだ」の文字列による遊技台説明表示がなされている。また、箱700内には薄墨色の丸が表示されている。また、保留が1つ減ったので保留表示は1段右にずれて、保留701内は保留の存在を示す薄墨色に表示され、保留702~704は保留なしを示す白色に表示されている。

30

【0297】

これらの表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。まず、第1副制御部400は、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)において、遊技台説明表示条件が充足されていると判断し(ステップS1110)、さらに遊技台説明表示フラグがオンなので前回の特図変動遊技で遊技台説明表示がされていると判断し(ステップS1112)、ステップS1116を実行する。

【0298】

ステップS1116では、第1副制御部400は、遊技台説明コード記憶領域から取得した前回の説明コードA1と、今回の特図変動遊技に係る始動情報とに基づいて、今回の遊技台説明表示を行う。この処理は前回の説明コードA1を考慮するとともに期待度が前回の説明コードの期待度と同じかそれより1段階高い期待度の説明コードが選択され易くなっている。図24(f)の例では説明コードとして説明コードA2が選択され、第1副制御部400は、遊技台説明表示領域710に遊技台説明を表示するが、偽表示として、箱700内に薄墨色の丸が表示されるように制御する。

40

【0299】

ステップS1116で遊技台説明表示が実行されると、第1副制御部400は、遊技台説明表示フラグをオンに設定する。また、第1副制御部400のRAM408に用意された遊技台説明コード記憶領域にステップS1116で実行した遊技台説明表示の説明コードA2を格納する。

【0300】

50

ステップS 1 1 1 6 が終了すると、第1副制御部400は、第二遊技台説明表示制御処理（ステップS 1 2 0 0）に移行し、ステップS 1 2 1 0で遊技台説明連続表示モードフラグがオフ状態であると判断し、ステップS 1 2 1 2で遊技台説明連続表示開始条件が充足されているか否かを判断する。第1副制御部400は、先読み結果の情報内に所定の始動情報（特図変動時間決定用乱数値が255であること）が存在しないので遊技台説明連続表示開始条件が充足されていないと判断し、第二遊技台説明表示制御処理を終了する。

【0301】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理（ステップS 2 0 0 0）を実行し、例えば、当該遊技台説明表示内容に即した背景演出等を行う。次いで、第1副制御部400は、その他演出制御処理（ステップS 3 0 0 0）を実行する。ここでの処理により、左中右図柄表示領域208a、208b、208cでの特図変動遊技演出、および、特図保留表示領域の保留表示等の演出表示制御処理を行う。

10

【0302】

以上説明したような本実施例5による遊技台説明表示を行うことにより、先読み結果に基づかない偽の遊技台説明表示を行うことが可能になり、先読み結果に基づく遊技台説明表示と組み合わせる用いることにより、遊技者に対し演出の変化を楽しませて興趣の向上を図ることができる。

【0303】

図25および図26は本実施形態の変形例を示している。本変形例は実施例1に対し、本変形例の図25(d)～(g)での先読み結果の情報に基づく遊技台説明表示内容が実施例1の図20(d)～(g)でのそれらと異なっている点に特徴を有している。それ以外の点について両者は同一であり、以下、本変形例の説明において実施例1と同一内容の部分については説明を省略する。

20

【0304】

図25(d)～(f)では、箱700内に所定図柄が表示されている点は実施例1と同様だが、遊技台説明表示領域710に文字列の遊技台説明が表示されていない点で実施例1と異なっている。さらに、実施例1の図20(d)では、丸形状の保留703内を黒色にする先読み報知演出を行っているが、本変形例の図25(d)では、保留703を三角形形状とし、当該三角形内を黒色にする先読み報知演出を行っている。このように、本変形例では、先読み報知演出を行う保留の表示態様（以下、先読み保留表示態様という）を異ならせることにより、遊技台説明を行うようにしている。また、所定図柄（薄墨色の丸）を箱700内に表示する。

30

【0305】

図26は、図15に示す遊技台説明表示内容テーブルと保留表示態様との対応関係を示すテーブルである。遊技台説明表示内容テーブルの説明コードA1について保留表示態様の黒丸印が対応している。同様に説明コードA2について三角印が対応し、説明コードA3についてひし形印が対応し、説明コードA4について星印が対応し、説明コードB1について四角印が対応している。

【0306】

図25(d)に示す表示は、当該特図変動遊技開始までの以下のような処理により行われる。なお、実施例1と同様の処理については記載を省略する。第1副制御部400は、ステップS 1 2 1 8において、所定の始動情報である特図変動時間決定用乱数値=255が格納された先読み結果3内の停止図柄（特図A）に基づき、取得した説明コード決定用乱数値を用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A2」に決定する。さらに第1副制御部400は、別の所定の乱数値に基づき、遊技台説明の態様として遊技台説明表示内容の文字列を表示するか否かを決定し、表示する場合には遊技台説明表示領域710に遊技台説明表示内容の文字列を表示し、表示しない場合には遊技台説明表示領域710に遊技台説明表示内容の文字列を非表示とする。さらに、第1副制御部400は、別の所定の乱数値に基づき、所定の先読み保留表示態様を用いるか否かを決定する。

40

50

【0307】

本例では、第1副制御部400は、遊技台説明コード記憶領域に説明コードA2を格納するものの、遊技台説明表示領域710での遊技台説明表示内容の文字列は非表示とし、所定の先読み保留表示態様を用いるために、RAM408内に用意した保留表示態様フラグをオンに設定する。

【0308】

次いで、第1副制御部400は、演出内容決定処理(ステップS2000)を実行してから、その他演出制御処理(ステップS3000)を実行する。ステップS3000では、保留表示態様フラグがオンであるので、遊技台説明コード記憶領域から説明コードA2を取得して、図26に示す遊技台説明表示内容テーブルと保留表示態様との対応関係を示すテーブルを参照し、先読み保留表示態様として「三角形」を選択して保留703に黒塗りの三角形を表示する。

10

【0309】

図25(d)の次の(e)では、保留702をひし形とし、当該ひし形内を黒色にする先読み報知演出を行っている。図25(e)の次の(f)では、保留701を星形とし、当該星形内を黒色にする先読み報知演出を行っている。これらの処理は図25(d)に示す特図変動遊技開始までの処理と同様であるので説明は省略する。

【0310】

図25(f)の次の(g)では、第1副制御部400はステップS1224において、所定の停止図柄(特図A)と、前回の説明コードA3と、当該所定の始動情報に基づく特図変動遊技に至るまでの特図変動遊技回数(0回)と、取得した説明コード決定用乱数値とを用いて不図示の説明コード選択テーブルを参照して説明コードを「A4」に決定する。さらに第1副制御部400は、別の所定の乱数値に基づき、遊技台説明の態様として遊技台説明表示内容の文字列を表示することを決定し、当該説明コードA4に関連付けられた遊技台説明表示内容「Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツだ」の表示を演出表示領域208dの遊技台説明表示領域710に行う。また、第1副制御部400は、所定図柄(黒色の星印)を箱700内に表示する。

20

【0311】

以上説明したような本変形例による遊技台説明表示を行うことにより、遊技者はAリーチに発展した後の事態の変化が、事前に行われた遊技台説明に従って進むことを確認したり認識したりしてAリーチ演出を十分に楽しむことができるようになるので、興趣の向上を図ることができる。

30

【0312】

次に、以上説明した本実施の形態によるパチンコ機100の特徴的構成について再度図1乃至図26を参照しつつ従来の課題も踏まえて説明する。

近年における遊技台は遊技者を楽しませるために様々な演出を設けているが、演出が複雑になっているため分かりにくいという問題があった。その問題を解消するため、遊技台に係る情報(例えば、演出に係る情報)を提供して遊技者の理解を容易にする手法が存在する。遊技台に係る情報は、大当たりが期待できる変動時(例えばスーパーリーチ)に表示すると該変動に係る演出表示の邪魔になる恐れがあるため、大当たりが期待できない変動時(例えばリーチに発展しないはずれ変動)に表示するのが一般的である。上述のように、遊技台に係る情報ははずれ変動時に表示されることが多い。即ち、遊技台に係る情報が表示された時点で当該変動に対して大当たりを期待することができなくなるので(大当たりへの期待感が著しく低くなるので)、本来、遊技者にとって有益な情報である遊技台に係る情報の表示が、かえって興趣の低下につながるという問題が存在していた。そこで、本発明は遊技者に対して遊技台に係る情報を提供すると共に、遊技台に係る情報が表示された場合であっても興趣が低下しない手段を提供する。

40

【0313】

例えば、従来技術1として、保留表示態様を変化させて遊技者を楽しませている遊技台がある。変化を楽しませるため、最初は低信頼度の保留表示態様を表示している。これに

50

対し、本発明は、保留先読み機能により最初から高信頼度の表示が可能である。また例えば、従来技術2として、先読みを用いたミッション演出がある。遊技台説明表示は、基本的には当否に関係しない演出表示である。他方ミッション演出は当否に関係する演出表示である。本発明に係る遊技台説明表示は演出バランスを崩すことなく頻繁に表示することが可能である。ミッション演出は他の演出とのバランスから頻繁に表示することができない点が相違する。

【0314】

(1) 本実施の形態によるパチンコ機100は、図柄(例えば、特図や装飾図柄)を停止表示可能な図柄表示部(例えば、特図1表示装置212や特図2表示装置214、装飾図柄表示装置208)と、遊技球が始動領域(例えば、特図1始動口230や特図2始動口232)に進入した場合に、始動情報(例えば、特図1乱数値の組(大当り判定用乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値の組)や特図2乱数値の組)を導出する始動情報導出手段(例えば、例えば、各種センサ320の入賞センサ、センサ回路322、カウンタ回路318、CPU304、RAM308内の大当り時特図決定用乱数カウンタ等、入賞判定処理(ステップS217))と、前記導出した始動情報を所定の上限数(例えば、保留数が4つ)まで記憶可能な始動情報記憶手段(例えば、特図1始動情報記憶領域や特図2始動情報記憶領域)と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段(例えば、特図2関連抽選処理(ステップS229)や特図1関連抽選処理(ステップS231))と、前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段(例えば、特図2関連抽選処理(ステップS229)や特図1関連抽選処理(ステップS231))と、所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段(例えば、特図2状態更新処理(ステップS225)や特図1状態更新処理(ステップS227)、第1副制御部400の演出制御処理(ステップS309))と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果(例えば、当り)である場合に、通常遊技状態(例えば、当り遊技以外)よりも遊技者に対して有利である特別遊技状態(例えば、当り遊技)に移行させる特別遊技移行制御手段(例えば、特図2状態更新処理(ステップS225)や特図1状態更新処理(ステップS227))と、を備えた遊技台であって、該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部(例えば、装飾図柄表示装置208)と、前記当否判定手段が前記当否判定を行うよりも前に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段(例えば、特図先読み処理(ステップS224))と、前記先読みした始動情報内に所定の始動情報(例えば、特図変動時間決定用乱数値が255)が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容(例えば、遊技台説明表示内容テーブルの説明コードA1に関連付けられた遊技台説明表示内容)を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段(例えば、第1副制御部400の遊技台説明表示制御処理(ステップS1000))と、所定条件(例えば、前変動で遊技台説明表示があること等(ステップS1112や、ステップS1212、S1216、S1222等))を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容(例えば、遊技台説明表示内容テーブルの説明コードA2に関連付けられた遊技台説明表示内容)に変更して表示する遊技台説明表示変更手段(例えば、第1副制御部400の第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100)や、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200))とを備えることを特徴とする。

【0315】

こうすることにより、先読み結果の情報に基づいて表示した第一の遊技台説明表示を第二の遊技台説明表示に変化させるので、遊技台説明表示に対して興味を付加することにより遊技性を向上させることが可能となる。当否判定結果と遊技台説明表示を関連付けたの

10
20
30
40
50

で、遊技台説明表示に対して興味を引き付けることができ遊技性を向上させることが可能となる。変動毎に遊技台説明の内容を変える構成の場合には、1変動では説明しきれない内容を複数変動で説明することができる。

【0316】

(2) 上記パチンコ機100において、前記遊技台説明表示制御手段は、前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御すること(例えば、第一遊技台説明表示制御処理(ステップS1100))を特徴とする。

【0317】

このように、先読み情報に基づかずに第一の遊技台説明表示を行うことにより、当否判定結果によらずに遊技台説明表示を行いつつ当否に係る遊技台説明表示を行うことができる。これにより、遊技台に係る情報を十分に提供することが可能となるとともに遊技者を飽きさせない効果を奏する場合がある。

【0318】

(3) 上記パチンコ機100において、前記遊技台説明変更手段は、前記遊技台説明表示制御手段が前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示すること(例えば、第一遊技台説明表示制御処理のステップS1116)を特徴とする。

【0319】

このように、先読み情報に基づかずに表示した第一の遊技台説明表示を変更することにより、先読み情報に基づく遊技台説明表示の変化と先読み情報に基づかない遊技台説明表示の変化を設けることができる。これにより、遊技台説明表示の変化に興味性を付加して遊技性を向上させることができる。

【0320】

(4) 上記パチンコ機100において、前記先読みした始動情報に基づいて前記第一の遊技台説明表示内容を決定する第一遊技台説明表示内容決定手段(例えば、第二遊技台説明表示制御処理(ステップS1200)のステップS1218、S1220、S1224)を備え、前記遊技台説明表示制御手段は、前記決定した前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御することを特徴とする。

【0321】

このように、先読み情報に基づいて第一の遊技台説明表示内容を決定することにより、遊技台説明表示に対して大当りへの期待感を付加して遊技性を向上させることができる。また、先読みしないで内容を決定する場合には「大当り確定」を示唆する遊技台説明表示を行うことができないので、当たり障りのない弱い内容の遊技台説明しか表示できないが、本発明によれば先読み処理により事前判定した大当り図柄に基づき、大当り確定を示唆する強い内容の遊技台説明を表示させることができる。

【0322】

(5) 上記パチンコ機100において、前記所定条件は、前記先読みした始動情報内に特定の始動情報が存在する場合であることを特徴とする。

【0323】

このように、第二の遊技台説明表示を行うタイミングを先読み情報に基づいて決定することにより、遊技台説明表示の変化に期待感を付加して遊技性を向上させることができる。

【0324】

また、本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。例えば、本発明によれば、第一の遊技台説明表示内容や第二の遊技台説明表示内容に基づいて演出表示を行ったり、さらに先読み結果に基づいてこれらの演出を行ったりできる。これにより、遊技台説

10

20

30

40

50

明表示の内容を踏まえた上で演出を楽しませることが可能になる。あるいは、遊技台説明表示内容に基づいて演出表示を行わせることもできるので、遊技台説明表示の内容を踏まえた上で演出を楽しませることが可能になる。また、先読み結果の情報内に、所定の演出に係る乱数が存在する場合や、所定のモードでは第一あるいは第二の遊技台説明表示を行わないこともできるので、他の演出を邪魔することなく、該他の演出を楽しませることが可能となる。また、保留数に基づいて、第二の遊技台説明表示内容を決定することができるので、保留数の増減による変動時間の変化に対応可能なので、変動時間に適合した遊技台説明表示が可能となる。また、第二の遊技台説明表示内容は第一の遊技台説明表示内容よりも期待度が高いので、期待度が順次上昇する昇格表示をすると、期待のしどころが遊技者に分かりやすいという利点を有する。

10

【0325】

また、第一の遊技台説明を表示するタイミングや、第二の遊技台説明に変更するタイミングは、図柄変動開始時である。但し、それらのタイミングは、図柄変動開始時に限られず図柄変動の最中であってももちろんよい。また、先読み結果の情報に基づき、第一の遊技台説明表示内容、第二の遊技台説明表示内容、変更タイミング等の一切を決定してもよい。先読み結果の情報（所定の始動情報）に基づかずに、第一の遊技台説明表示内容を決定してもよい。先読みした始動情報内に大当りに係る始動情報が存在する場合、第一の遊技台説明表示内容と、第二の遊技台説明表示内容とで、異なる演出にしてもよい（法則崩れ）。例えば、第一の遊技台説明表示内容は遊技台説明表示内容テーブルの説明コードB1に関連付けられており、第二の遊技台説明表示内容は同テーブルの説明コードA1に関連付けられていてもよい。第一の遊技台説明表示は、変更先の内容を示唆する表示内容であってもよい（何段階まで変更するか予測可能なイメージ）。先読み結果の情報（所定の始動情報）に基づき、第二の遊技台説明表示内容を決定してもよい。先読み情報（所定の始動情報）に基づかずに、第二の遊技台説明表示内容を決定してもよい。遊技台説明表示は、表示しっぱなしでも、表示後消去でもよい。上記実施の形態では所定の演出に対する説明表示内容は複数に分かれて複数変動に跨って表示されるが、所定の演出に対する説明表示内容を1変動で終了してもよい。1変動で1段階、1変動で複数段階の遊技台説明表示を行うようにしてもよい。あるいは合計段階数で1つのテーマを示唆等するように構成してもよい。本発明での演出に擬似連を絡めてもよい。例えば、保留数が相対的に少ない場合には疑似連で遊技台説明表示を行ってもよい。より具体的には、連続する2つの特図変動遊技で4つの遊技台説明表示を行う場合、先の特図変動遊技では疑似連を3回行って1つ目から3つ目の遊技台説明表示を行い、後の特図変動遊技で4つ目の遊技台説明表示を行うようにする。このように構成すれば、保留数が少なくても違和感なく遊技台説明の昇格表示を行うことができる場合がある。

20

30

【0326】

上記実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図27に示すようなスロットマシン1000にも適用可能である。

本発明に係る遊技台は、図27に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール1002と、リールの回転を指示するためのスタートレバー1004と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン1006と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理1008）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段1010を備え、この演出手段が、所定の遊技領域1012に球を発射する発射装置1014と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口1016と、入賞口1016に入球した球を検知する検知手段1018と、検知手段1018が球を

40

50

検知した場合に球を払出す払出手段 1020 と、所定の図柄(識別情報)を変動表示する可変表示装置 1022 と、可変表示装置 1022 を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ 1024 と、所定動作態様で動作する可動体 1026 と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置 1022 が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置 1010、であるスロットマシン 1000」にも好適である。

【0327】

本発明に係る遊技台は図 28 (a) に示す、「紙幣投入口 2002 に紙幣を投入し、ベット 2004 およびスタート 2006 操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置 2008 で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト 2009 が選択された場合には、レシート発行機 2010 から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン 2000」であってもよい。

10

【0328】

さらには、同図 (b) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機 3000、同図 (c) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機 4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機 5000、に適用してもよい。

【0329】

より具体的には、同図 (b) における携帯電話機 3000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ(本発明を実現する電子データ)を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

20

【0330】

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

30

【0331】

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

【0332】

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

40

【0333】

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

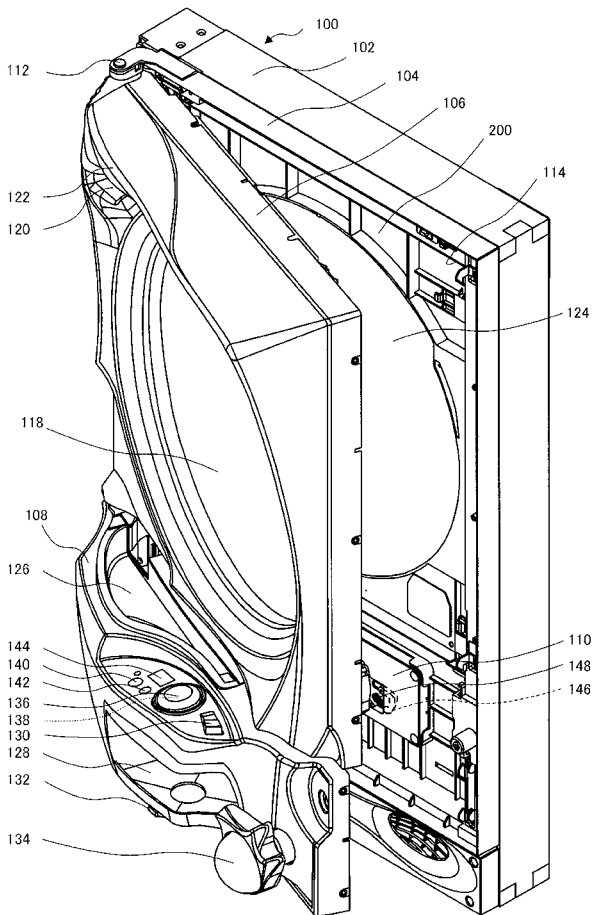
【符号の説明】

【0334】

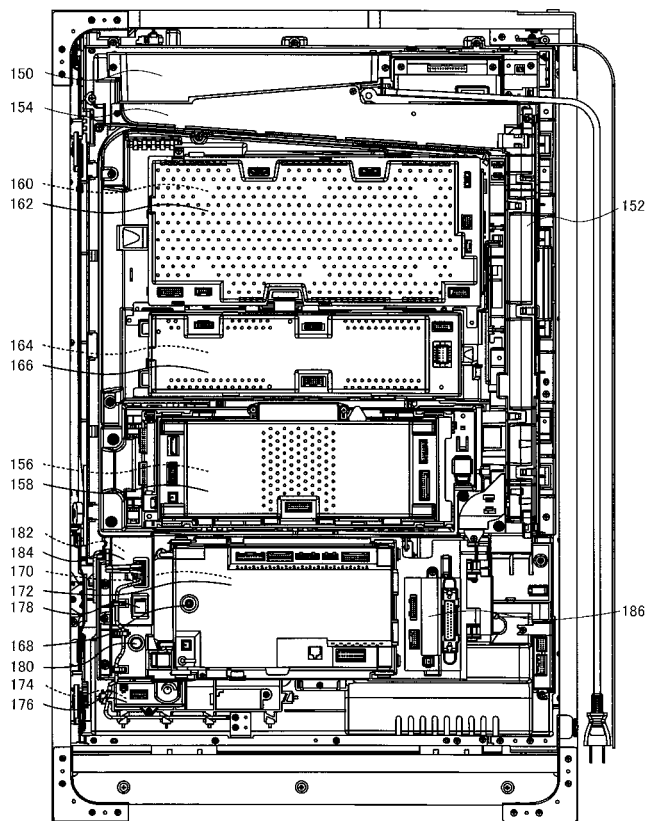
50

- 100 パチンコ機
- 136 チャンスボタン
- 208 装飾図柄表示装置
- 208 a 左図柄表示領域
- 208 b 中図柄表示領域
- 208 c 右図柄表示領域
- 208 d 演出表示領域
- 226 一般入賞口
- 228 普図始動口
- 230 特図1始動口
- 232 特図2始動口
- 234 可変入賞口
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 500 第2副制御部

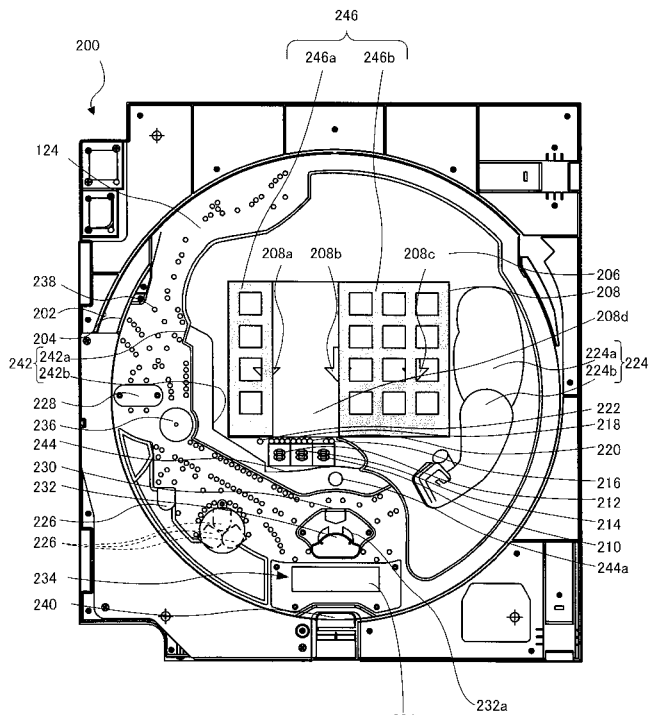
【図1】



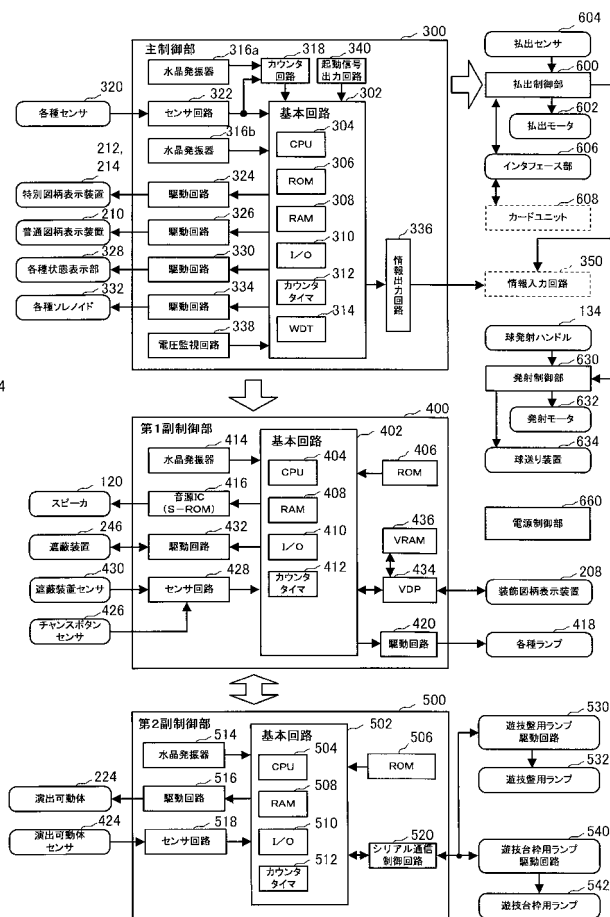
【図2】



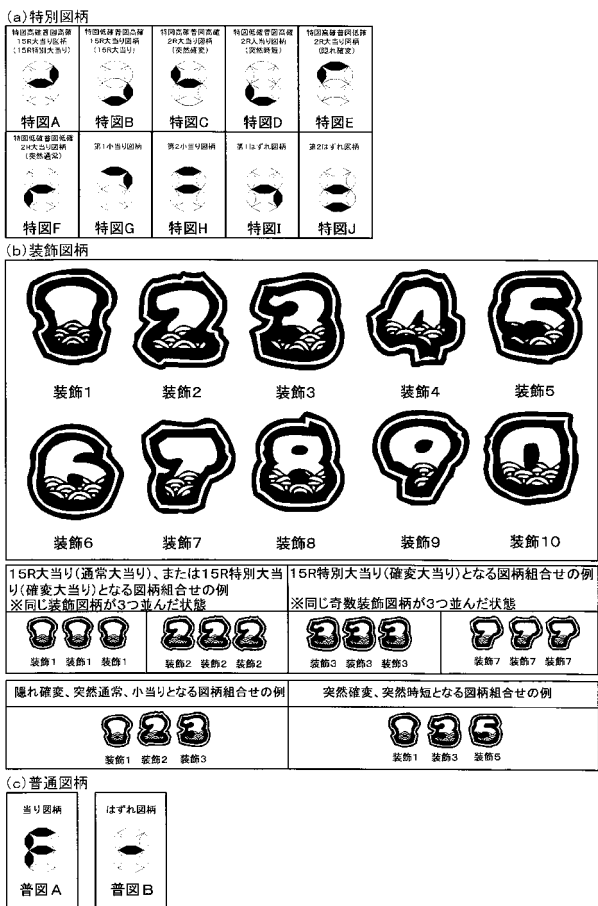
【図3】



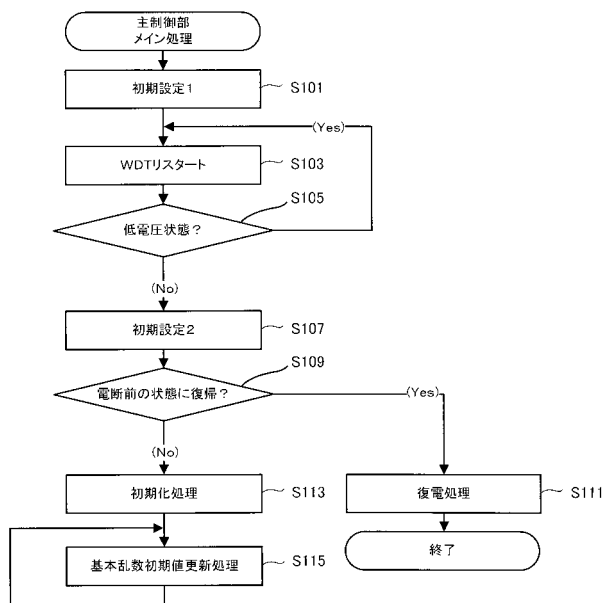
【図4】



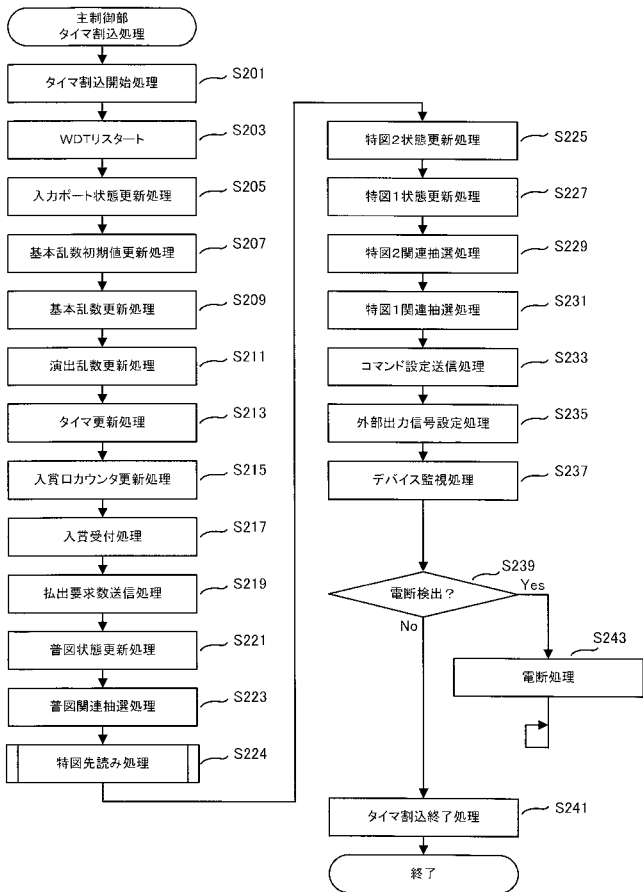
【図5】



【図6】



【 図 7 】



【 図 8 】

変動パターンテーブル決定用テーブル

遊技状態	当否	図柄	保留個数	変動パターンテーブル
確定遊技状態	はずれ	特図I	0~1個	変動パターンテーブル001
			2個	変動パターンテーブル002
			3個	変動パターンテーブル003
		特図J	0~1個	変動パターンテーブル004
			2個	変動パターンテーブル005
			3個	変動パターンテーブル006
	大当り	特図A	0~3個	変動パターンテーブル007
			0~2個	変動パターンテーブル008
		特図B	3個	変動パターンテーブル009
		
小当り	
	特図H	0~3個	変動パターンテーブル090	
時短遊技状態
通常遊技状態

【 図 9 】

変動パターンテーブル001の一例

乱数値	変動時間
0~127	10秒
128~241	20秒
242~249	30秒
250~253	60秒
254~255	120秒

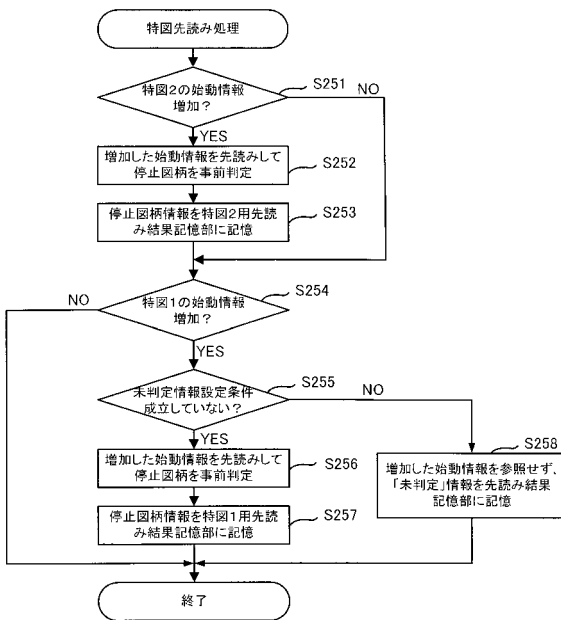
変動パターンテーブル003の一例

乱数値	変動時間
0~252	5秒
253~254	60秒
255	120秒

変動パターンテーブル007の一例

乱数値	変動時間
0	30秒
1~15	60秒
16~255	120秒

【 図 10 】



【 図 1 1 】

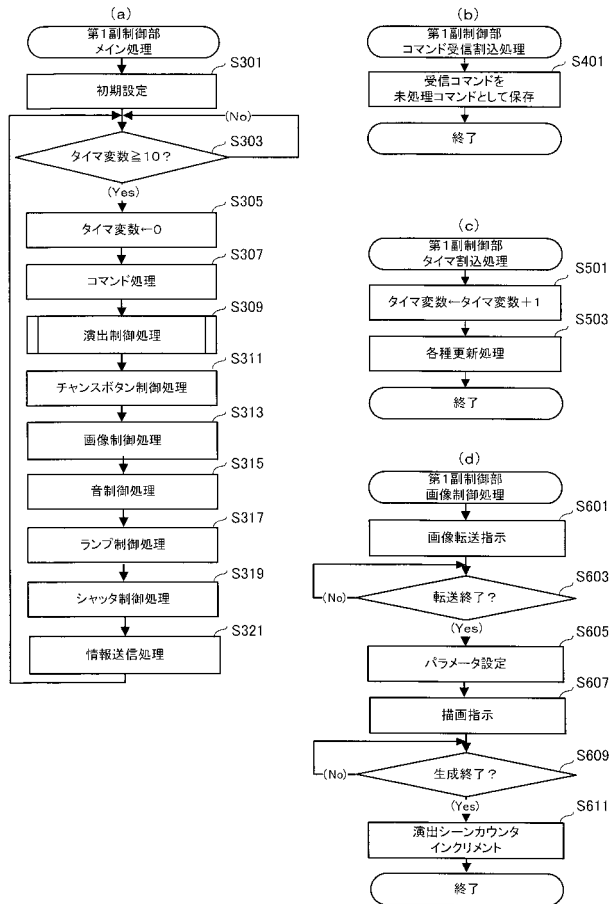
(a)特図1用先読み結果記憶部

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図I/128	特図J/211	特図I/213	特図A/255

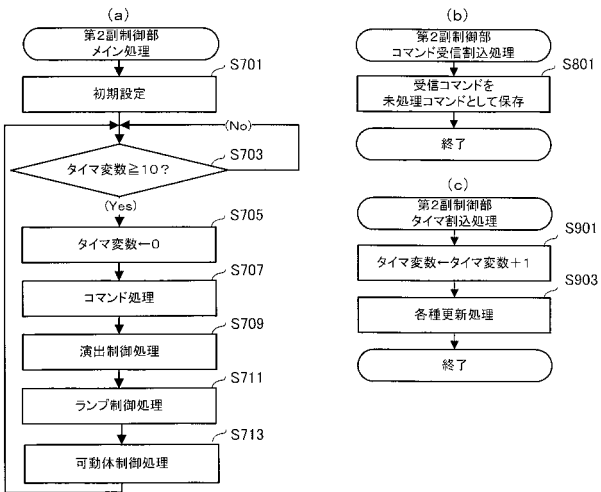
(b)特図2用先読み結果記憶部

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図I/200	なし	なし	なし

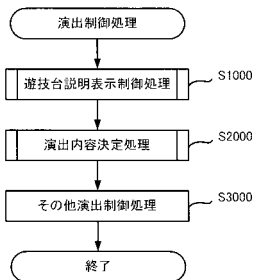
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

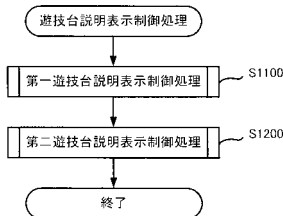


【 図 1 5 】

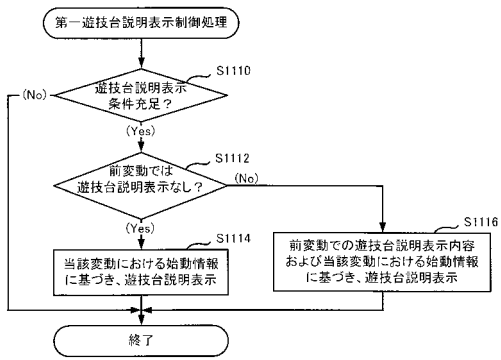
遊技台説明表示内容テーブル

説明コード	遊技台説明表示内容	期待度
A1	Aリーチは発展に期待だ	低
A2	Aリーチは急出現でチャンスアップだ	中
A3	Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツイぞ	高
A4	Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツだ	超高
B1	BリーチはキャラZに会えると大当たり	低
⋮	⋮	⋮

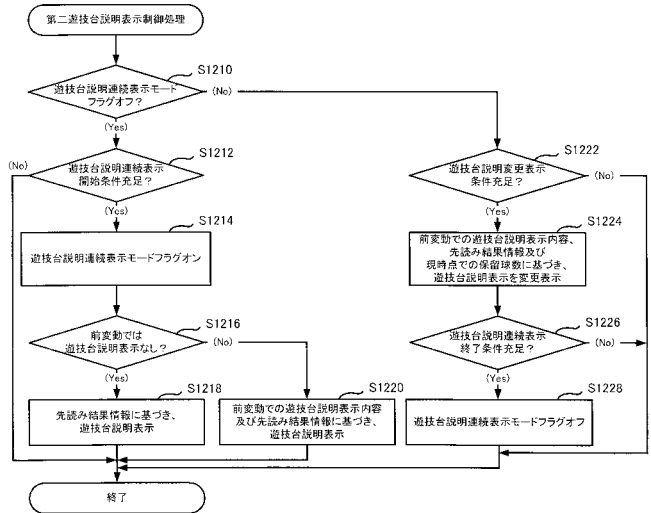
【 図 1 6 】



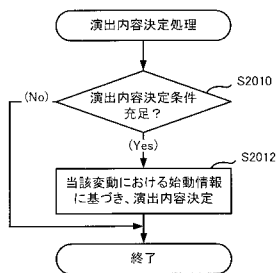
【 図 1 7 】



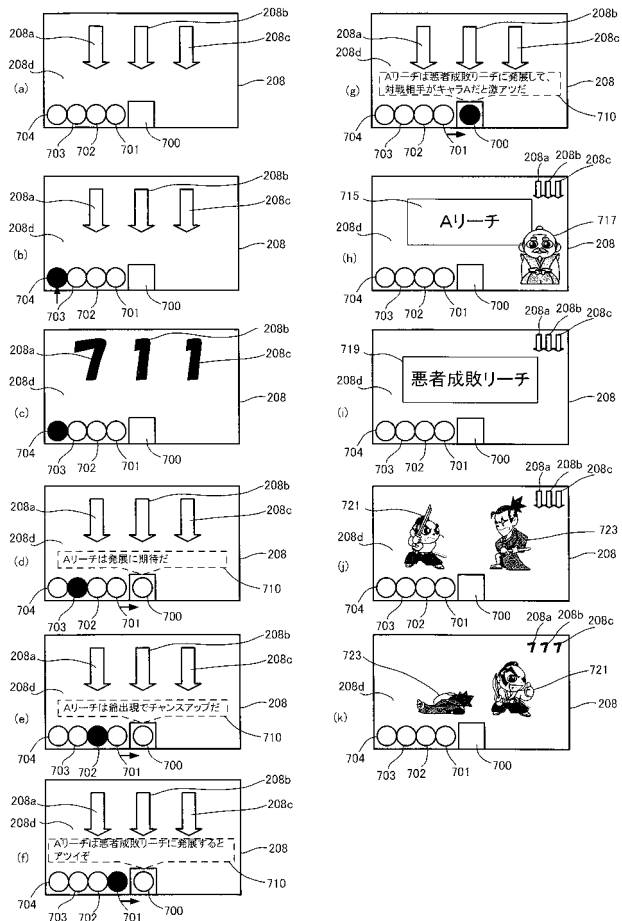
【 図 1 8 】



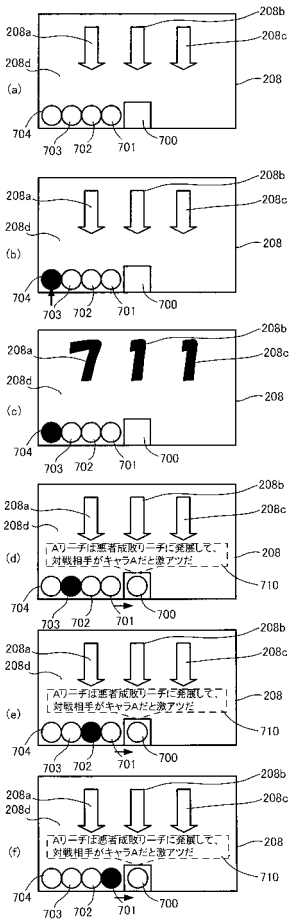
【 図 1 9 】



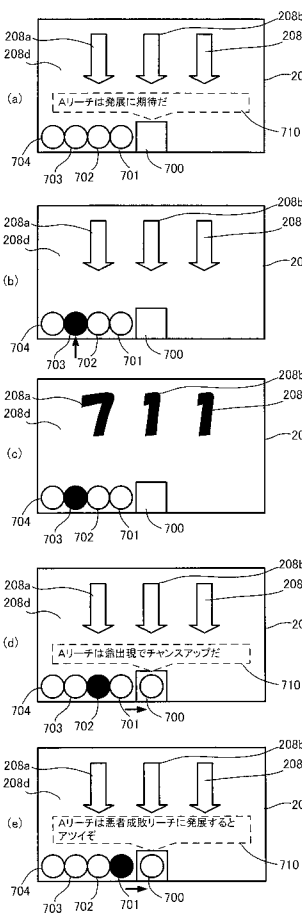
【 図 2 0 】



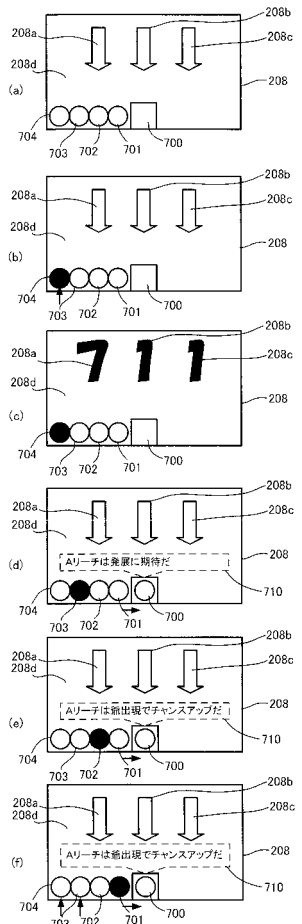
【図 2 1】



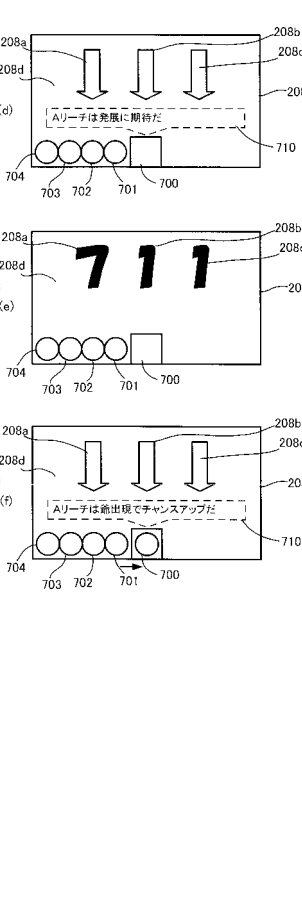
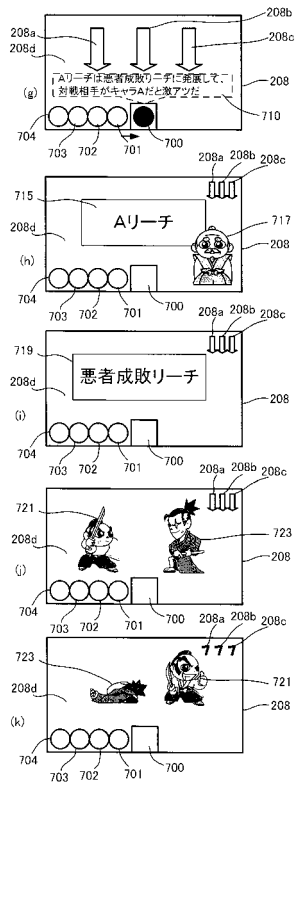
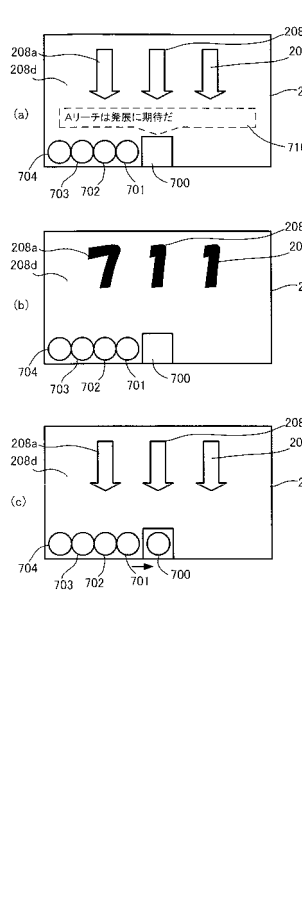
【図 2 3】



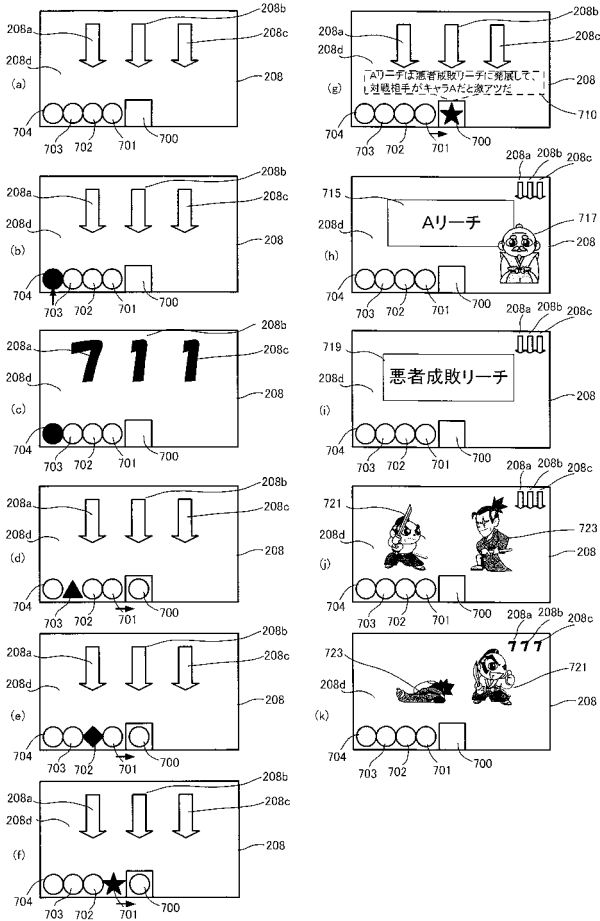
【図 2 2】



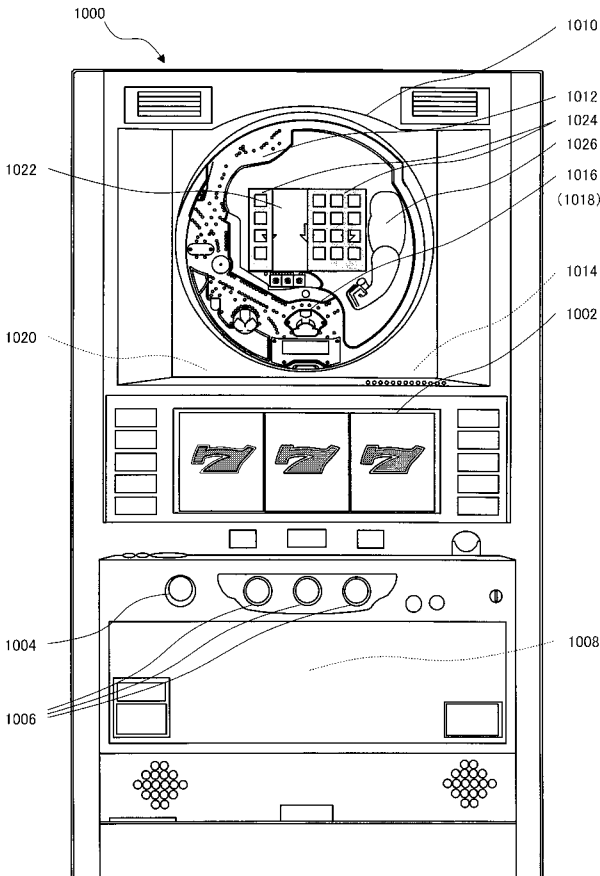
【図 2 4】



【図25】



【図27】

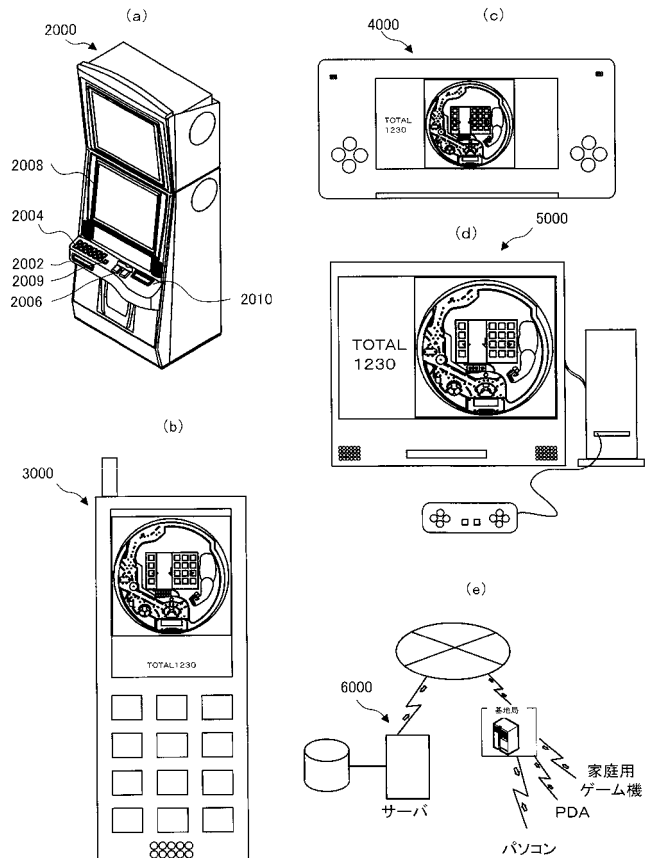


【図26】

遊技台説明表示内容と保留表示態様との対応関係を示すテーブル

説明コード	遊技台説明表示内容	期待度	保留表示態様
A1	Aリーチは発展に期待だ	低	●
A2	Aリーチは爺出現でチャンスアップだ	中	▲
A3	Aリーチは悪者成敗リーチに発展するとアツいぞ	高	◆
A4	Aリーチは悪者成敗リーチで対戦相手がキャラAだと激アツだ	超高	★
B1	BリーチはキャラZに会えると大当たり	低	■
⋮	⋮	⋮	⋮

【図28】



【手続補正書】

【提出日】平成23年4月15日(2011.4.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を停止表示可能な図柄表示部と、

第一始動領域および第二始動領域を有する始動領域に遊技球が進入した場合に始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記第一始動領域に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第一始動情報記憶手段、および前記第二始動領域に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第二始動情報記憶手段を有する始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段による前記当否判定が行われていない始動情報が該第一始動情報記憶手段と該第二始動情報記憶手段とのうちの該第一始動情報記憶手段にのみ記憶されている状態で、新たな始動情報が該第二始動情報記憶手段に記憶されると、所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後に該第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を、該第一始動情報記憶手段に既に記憶されていた始動情報に基づく前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に、前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段と、

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

該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部と、

前記当否判定手段が前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行うよりも前に、前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、

前記先読みした始動情報内に所定の始動情報が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段と、

所定条件を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示し、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄変動表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記図柄表示制御手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に係る図柄変動停止表示を行う場合、前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれか一方を表示する遊技台説明表示変更手段と

を備えることを特徴とする遊技台。

【請求項2】

請求項1記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示変更手段は、

前記第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果である場合は、

前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれも表示しないこと

を特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示変更手段は、

前記図柄停止表示が前記図柄表示部で行われる毎に、前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれか一方を表示すること

を特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示変更手段は、

複数の特別な演出が出現可能な遊技台説明表示内容テーブルに基づいて、

前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれか一方を表示すること

を特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 記載の遊技台において、

前記遊技台説明表示制御手段は、

前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御し、

前記遊技台説明表示変更手段は、

前記遊技台説明表示制御手段が前記先読みした始動情報内の情報に基づかずに前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示し、

前記先読みした始動情報に基づいて前記第一の遊技台説明表示内容を決定する第一遊技台説明表示内容決定手段をさらに備え、

前記遊技台説明表示制御手段は、前記決定した前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御し、

前記所定条件は、

前記先読みした始動情報内に特定の始動情報が存在する場合であること

を特徴とする遊技台。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記目的は、図柄を停止表示可能な図柄表示部と、第一始動領域および第二始動領域を有する始動領域に遊技球が進入した場合に始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記第一始動領域に遊技球が進入したに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第一始動情報記憶手段、および前記第二始動領域に遊技球が進入したに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第二始動情報記憶手段を有する始動情報記憶手段と、前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記取

得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による前記当否判定が行われていない始動情報が該第一始動情報記憶手段と該第二始動情報記憶手段とのうちの該第一始動情報記憶手段にのみ記憶されている状態で、新たな始動情報が該第二始動情報記憶手段に記憶されると、所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後に該第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を、該第一始動情報記憶手段に既に記憶されていた始動情報に基づく前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に、前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段と、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果である場合に、通常遊技状態よりも遊技者に対して有利である特別遊技状態に移行させる特別遊技移行制御手段と、を備えた遊技台であって、該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部と、前記当否判定手段が前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行うよりも前に、前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、前記先読みした始動情報内に所定の始動情報が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段と、所定条件を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示し、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄変動表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記図柄表示制御手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に係る図柄変動停止表示を行う場合、前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれか一方を表示する遊技台説明表示変更手段とを備えることを特徴とする遊技台によって達成される。

【手続補正書】

【提出日】平成23年10月12日(2011.10.12)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を停止表示可能な図柄表示部と、

第一始動領域および第二始動領域を有する始動領域に遊技球が進入した場合に始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記第一始動領域に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第一始動情報記憶手段、および前記第二始動領域に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の個数まで記憶する第二始動情報記憶手段を有する始動情報記憶手段と、

前記始動情報記憶手段から始動情報を取得する始動情報取得手段と、

前記取得した始動情報に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段による前記当否判定が行われていない始動情報が該第一始動情報記憶手段と該第二始動情報記憶手段とのうちの該第一始動情報記憶手段にのみ記憶されている状態で、新たな始動情報が該第二始動情報記憶手段に記憶されると、所定の変動表示時間に亘って前記図柄を変動表示させた後に該第二始動情報記憶手段に記憶された新たな始動情報に基づく前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示を、該第一始動情報記憶手段に既に記憶されていた始動情報に基づく前記当否判定の結果に

対応した図柄態様を停止表示する図柄変動停止表示よりも先に、前記図柄表示部で行うよう制御する図柄表示制御手段と、

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

該遊技台に係る説明を表示可能な遊技台説明表示部と、

前記当否判定手段が前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報に基づいて当否判定を行うよりも前に、前記第一始動情報記憶手段に記憶されている始動情報を先読みする始動情報先読み手段と、

前記先読みした始動情報内に所定の始動情報が存在する場合、該始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示するよう制御する遊技台説明表示制御手段と、

所定条件を充足した場合に、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄停止表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記遊技台説明表示部に表示する内容を第二の遊技台説明表示内容に変更して表示し、前記遊技台説明表示制御手段が前記第一の遊技台説明表示内容を前記遊技台説明表示部に表示した後、該第一の遊技台説明表示の起因となった前記所定の始動情報に係る図柄変動表示が前記図柄表示部で行われるよりも前に、前記図柄表示制御手段が前記第二始動情報記憶手段に記憶された始動情報に係る図柄変動停止表示を行う場合、前記遊技台説明表示部に、前記第一の遊技台説明表示内容または前記第二の遊技台説明表示内容のうちのいずれか一方を表示する遊技台説明表示変更手段と

を備えることを特徴とする遊技台。