

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5961810号
(P5961810)

(45) 発行日 平成28年8月2日(2016.8.2)

(24) 登録日 平成28年7月8日(2016.7.8)

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

請求項の数 11 (全 84 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-121413 (P2014-121413) (22) 出願日 平成26年6月12日 (2014.6.12) (62) 分割の表示 特願2013-66279 (P2013-66279) の分割 原出願日 平成25年3月27日 (2013.3.27) (65) 公開番号 特開2014-188381 (P2014-188381A) (43) 公開日 平成26年10月6日 (2014.10.6) 審査請求日 平成26年7月2日 (2014.7.2) 前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号 (74) 代理人 100107102 弁理士 吉延 彰広 (74) 代理人 100155181 弁理士 中 大介 (72) 発明者 阿曾 健司 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 審査官 土屋 保光</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段と、
 複数種類の表示を表示可能な表示手段と、
 を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第三の表示であり、
前記第二の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、
前記第三の表示は、前記第二の表示と異なる表示であり、
前記第一の表示は、文字表示を含んで構成される表示であり、
前記文字表示が予告の文字表示である場合があり、
前記第三の表示は、予告の表示であり、
前記操作手段の操作有効期間における少なくとも一部の期間で前記第二の表示が表示さ
れるように構成されており、
前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第二の表示が消えるように構成
されており、
前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第三の表示が表示される場合が
あるように構成されており、

10

20

前記第一の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることで前記文字表示が識別困難となる表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
前記第二の表示は、予告の表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、
前記第二の表示が表示された場合よりも、該第二の表示が表示されない場合の方が前記 10
文字表示が視認しやすい、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第三の表示は、前記文字表示にオーバーラップしない表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、前記文字表示を囲む吹き出しを含んで構成された表示である、
ことを特徴とする遊技台。 20

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、複数種類のキャラクタ画像のうちの一つを含んで構成された表示で
ある、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の表示は、メータ表示であり、
前記メータ表示は、前記操作有効期間の残時間を示唆する表示である、
ことを特徴とする遊技台。 30

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記文字表示は、会話予告を含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の表示は、前記文字表示の少なくとも一部の前側で重なる場合がある表示であ
る、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。 40

【請求項 11】

請求項 1 乃至 9 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている。また、遊技球が始動口へ進入したことに基づいて始動情報を生成し、その始動情報に基づいて当否判定が行われる（例えば、特許文献1等参照）。

【0003】

こういった遊技台では、図柄を変動表示可能な図柄表示装置を備え、その図柄表示装置において図柄の変動表示を行い、図柄表示装置は、図柄の変動表示を終えると当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する。停止表示された図柄態様が予め定めた特定図柄態様であった場合には、可変入賞口を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

【0004】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【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】

【0006】

しかしながら、従来の遊技台では、表示手段に改良の余地がある。

【0007】

本発明は上記事情に鑑み、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段と、
複数種類の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第三の表示であり、
前記第二の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、
前記第三の表示は、前記第二の表示と異なる表示であり、
前記第一の表示は、文字表示を含んで構成される表示であり、
前記文字表示が予告の文字表示である場合があり、
前記第三の表示は、予告の表示であり、
前記操作手段の操作有効期間における少なくとも一部の期間で前記第二の表示が表示されるように構成されており、
前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第二の表示が消えるように構成されており、
前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第三の表示が表示される場合があるように構成されており、

10

20

30

40

50

前記第一の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることで前記文字表示が識別困難となる表示である、

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機100を裏側から見た外観斜視図である。

10

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略正正面図である。

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

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

【図6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

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

【図9】(a)は特図2変動時間決定用テーブルを示す図であり、(b)はリーチAで登場するキャラクタを示す図であり、(c)はリーチBで登場するキャラクタを示す図である。

20

【図10】特図1変動時間決定用テーブルを示す図である。

【図11】(a)は第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図12】特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

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

【図14】始動入賞時サブ側先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図15】(a)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている保留変化予告抽選テーブル1を示す図であり、(b)は、デフォルトの表示態様の保留表示を示す図であり、(c)は、保留予告Aの表示態様を示す図であり、(d)は、保留予告Bの表示態様を示す図である。

【図16】変動開始時サブ側予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】(a)は、ステップS3092eにおける通常共通予告抽選処理のうち表示に関する処理の流れを示すフローチャートであり、(b)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている予告組み合わせ抽選テーブルを示す図である。

【図18】(a)は、図17(b)で「A」で表示したキャラ予告の抽選テーブルを示す図であり、(b)は、図17(b)で「B」で表示した会話予告の抽選テーブルを示す図である。

40

【図19】(a)は、図17(b)で「C」で表示したチュートリアル予告の抽選テーブルを示す図であり、(b)は、図17(b)で「D」で表示したステップアップ予告の抽選テーブルを示す図である。

【図20】チュートリアル予告とキャラ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【図21】保留表示を用いた先読み予告が行われている状態でチュートリアル予告が行われる一例を段階的に示す図である。

【図22】図21に示す例の続きを示し、会話予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【図23】チュートリアル予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図

50

である。

【図24】振りもの予告を用いた複合予告の一例を段階的に示す図である。

【図25】振りもの予告を用いた複合予告の他の一例を段階的に示す図である。

【図26】会話予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【図27】ボタン予告を用いた複合予告の一例を段階的に示す図である。

【図28】図24に示す振りもの予告を用いた複合予告の変形例を段階的に示す図である。

【図29】(a)は、第2実施形態のパチンコ機における電チューの開閉パターンを説明するための図であり、(b)は、第2実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置208における普図演出の数例を説明するための図である。

10

【図30】装飾図柄表示装置208の所定領域の一例に相当する普図演出領域で行われる演出を用いた複合演出の一例を示す図である。

【図31】普図演出領域で行われる演出を用いた複合演出のその他の例を示す図である。

【図32】大当り遊技中の演出の一例を示す図である。

【図33】デモンストレーション中の演出の一例を示す図である。

【図34】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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

20

[実施形態1]

<全体構成>

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

【0012】

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

【0013】

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

30

【0014】

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

【0015】

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

40

【0016】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、

50

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

10

【0017】

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。この発射装置 110 は、遊技者に球発射ハンドル 134 が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば 0.6 秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へ向けて発射する。

20

【0018】

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

30

【0019】

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。

【0020】

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

【0021】

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

40

【0022】

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

【0023】

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

50

いないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部 600 へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機 100 の前面側に配設した上皿 126 に到達するように構成しており、パチンコ機 100 は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【0024】

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

【0025】

図 3 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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。

【0029】

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

ズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ（報知手段）である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当たり遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サポ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【0034】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

10

20

30

40

50

ことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、本実施形態では普図始動口 2 2 8 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技盤 2 0 0 の右側に設けられている。この第 2 特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられており、一对の羽根部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 への入球は不可能であり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた状態では、遊技領域 1 2 4 に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第 1 特図始動口 2 3 0 に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第 2 特図始動口 2 3 2 に進入する遊技球の方が多し。一方、小サイズの大きさは、第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさ以下である。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

30

【 0 0 4 0 】

可変入賞口 2 3 4 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材 2 3 4 1 とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口 2 3 4 はアタッカと呼ばれることがある。扉部材 2 3 4 1 は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第 1 の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口 2 3 4 における閉状態は、扉部材 2 3 4 1 が遊技盤 2 0 0 の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第 2 の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口 2 3 4 における開状態は、扉部材 2 3 4 1 が遊技盤 2 0 0 に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口 2 3 4 は、後述する大当たり遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当たり遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。なお、閉状態には、完全に閉塞してしる状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に

40

50

少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図3に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材2341が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、15個)の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0041】

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。

【0042】

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

【0043】

< 演出装置206 >

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。

【0044】

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

【0045】

ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。

【0046】

ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技釘238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244の中央部には、通過した球が第1特図始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

【0047】

演出可動体224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224aと前腕部224bとからなり、肩の位置に上腕部224aを回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部224bを回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体224は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置208の前方を移動する。

【0048】

遮蔽装置246は、格子状の左扉246aおよび右扉246bからなり、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設する。左扉246aおよび右扉246b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246aおよび右扉246bは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置246は、左扉246aおよび右扉24

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

< 制御部 >

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 0 0 5 1 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源管理部 6 6 0 と、によって構成している。本実施形態では、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら 3 つの制御部（3 0 0、4 0 0、5 0 0）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 が、主制御部 3 0 0 の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら 3 つの制御部（3 0 0、4 0 0、5 0 0）を併せた一つのもを所定の制御手段ととらえることもできるし、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 を併せた一つのもを所定の制御手段ととらえることもできる。

20

30

【 0 0 5 2 】

< 主制御部 >

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。

【 0 0 5 3 】

主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、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い。また、ROM 3 0 6 には所定情報等を表す各種のデータがアドレスごとに格納されており、以降の説明でテーブルというときには、ROM 3 0 6 内のいずれのアドレスを指定するかを決定するための条件を表形式にまとめたものをさす場合がある。これらの点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 6 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作す

40

50

る。

【 0 0 5 4 】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 6 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を導出する乱数値生成回路 3 1 8 (この回路には 3 つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする) と、本体開放センサ 1 0 4 1、前面枠扉センサ 1 0 6 1、球貯留皿付扉センサ 1 0 8 2、および図 1 に示す下皿 1 2 8 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 3 2 0 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 3 1 8 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 2 と、第 1 特図表示装置 2 1 2 や第 2 特図表示装置 2 1 4 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 4 と、普図表示装置 2 1 0 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 6 と、各種状態表示部 3 2 8 (例えば、普図保留ランプ 2 1 6、第 1 特図保留ランプ 2 1 8、第 2 特図保留ランプ 2 2 0、高確中ランプ 2 2 2 等) の表示制御を行うための駆動回路 3 3 0 と、第 2 特図始動口 2 3 2 や可変入賞口 2 3 4 等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 2 を制御するための駆動回路 3 3 4 を接続している。

10

【 0 0 5 5 】

主制御部 3 0 0 は、遊技制御を行う遊技制御手段であって、後述する当否判定手段、始動情報先読み手段、および事前判定手段を有する。

【 0 0 5 6 】

乱数値生成回路 3 1 8 は、基本回路 3 0 2 で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路 3 1 8 における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの 2 種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ(ダウン)する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに 2 つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数(例えばモジュラス関数)による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。乱数値生成回路 3 1 8 では、各種センサ 3 2 0 からセンサ回路 3 2 2 に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路 3 1 8 は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ(ダウン)させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

20

30

【 0 0 5 7 】

なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に球が入賞したことを、各種センサ 3 2 0 のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路 3 2 2 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 3 1 8 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 3 1 8 は、第 1 特図始動口 2 3 0 に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 3 1 8 に内蔵された、第 1 特図始動口 2 3 0 に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 3 1 8 は、第 2 特図始動口 2 3 2 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 2 3 2 に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 3 1 8 に内蔵された、第 2 特図始動口 2 3 2 に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。さらに、乱数値生成回路 3 1 8 は、普図始動口 2 2 8 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、普図始動口 2 2 8 に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 3 1 8 に内蔵された、普図始動口 2 2 8 に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

40

【 0 0 5 8 】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口 2 2 6、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、可変入賞口 2 3 4 など所定の入賞口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動口 2 2 8 を通過する球を検出するセンサがあげられる。

50

【 0 0 5 9 】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 6 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 6 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 3 5 0 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、制御状態を表す情報等）を出力する。

【 0 0 6 0 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。低電圧信号は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路 3 3 8 は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

10

【 0 0 6 1 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 4 0 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、遊技制御手段の一例に相当する。

【 0 0 6 2 】

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

20

【 0 0 6 3 】

< 副制御部 >

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

30

【 0 0 6 4 】

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

40

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 を併せた副制御手段は、遊技制御手段である

50

主制御部 300 からの指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、装飾図柄表示装置 208 等の演出手段を制御する。

【0067】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

電源管理部 660 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給する。主制御部 300、第 1 副制御部 400、および発射制御部 630 は、払出制御部 600 から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部 660 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源管理部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 1 副制御部 400 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【0071】

< 図柄の種類 >

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

【0072】

図 5 (a) は特図の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示したものである。第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを球検出センサである第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを球検出センサである第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 214 は、7 個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」（特図変動遊技）を行う。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、第 1 特別図柄表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。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特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【0073】

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

の10種類の特図が示されている。図5(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0074】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、6種類の大当り図柄(「特図A」から「特図F」)が用意されている。「特図A」は15ラウンド(R)特別大当り図柄であり、「特図C」は2R特別大当り図柄であって、突然確変と称される。これらの図柄(特図A, C)が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図B」は15R大当り図柄であり、「特図D」は2R大当り図柄であって、突然時短と称される。特図Bまたは特図Dが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図E」は、隠れ確変と称される2R大当り図柄であり、「特図F」は突然通常と称される2R大当り図柄である。特図Eが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。特図Fが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図低確率状態になる。ただし、普図高確率/低確率の制御状態は、当りに当選したときの制御状態(特図高確率状態であったか否かおよび普図高確率状態であったか否か)と、特図の図柄(停止図柄)に依存して決定される。例えば、大当り遊技開始前の制御状態が普図低確率状態であった場合(特図の状態は問わない)に、普図高確率状態に移行する「特図A」~「特図D」が停止されると、大当り遊技終了後に、普図高確率状態に移行する。また、大当り遊技開始前の制御状態が普図高確率状態であった場合にも同様である。一方、大当り遊技開始前の制御状態が普図高確率状態であった場合に、普図低確率状態になる「特図E」や「特図F」が停止されても、大当り遊技終了後に、普図高確率状態に復帰する。この場合には、普図高確率状態で大当りを引いたにもかかわらず、遊技者に不利になることを避けて遊技の興味が低下することを防止している。なお、大当り遊技開始前の制御状態が、特図低確率状態普図低確率状態であった場合には、「特図E」や「特図F」が停止されると、大当り遊技終了後も普図低確率状態が維持されるが、特図高確率状態普図低確率状態で「特図E」や「特図F」が停止された場合には、普図高確率状態に移行する。また、「特図E」や「特図F」は、主に普図高確率状態で抽選される特図2では選ばれない図柄にしてもよい。

【0075】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値(所定球数)を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図3に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態(ここでは閉状態)から第2の開閉状態(ここでは開状態)に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当り遊技中に、この特定変化を複数の定数回(15ラウンドの場合であれば15回)行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件(例えば所定球数(一例として10球)の遊技球の進入、所定量の遊技価値(所定球数)の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数)が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当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、特別大当りあるいは時短大当りとの違いは、次の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い(特別大当りあるいは時短大当り)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。本実施形態では、大当り遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図A、特図C、および特図Eに当選した場合には、大当り遊技終了後、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。一方、特図B、特図D、および特図Fに当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。特図低確率状態は第1の確率制御状態の一例に相当する。また、大当り遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態(特図高確率状態)は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第2の確率制御状態

10

20

30

40

50

の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機 100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部 300 が行い、主制御部 300 は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

【0076】

また、特図 A ~ D に当選すると、いずれも大当り遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機 100 に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部 300 の RAM 308 には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では $1/101$ であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では $99/101$ に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では 10 秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では 1.2 秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第 2 特図始動口 232 の一对の羽根部材 2321 の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では 0.3 秒の電チュー開放期間が電サポ状態では 1.7 秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材 2321 は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口 228 への 1 回の入賞につき非電サポ状態では 1 回しか開かない一对の羽根部材 2321 が、電サポ状態では 3 回開く（例えば、1.7 秒開放することを 3 回繰り返し、開放と開放の間の閉鎖時間は 1.6 秒）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第 2 特図始動口 232 に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当り遊技中に電サポ状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 234 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第 2 特図始動口 232 に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまいう問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれかが一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第 2 特図始動口 232 に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第 2 特図始動口 232 に進入し難い。上述のごとく、第 2 特図始動口 232 は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第 2 特図始動口 232 は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施形態では、特図 A および特図 C が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、特図 B および特図 D が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が 100 回行われる間、電サポ状態が維持され、101 回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（特図 E, 特図 F）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。非電サポ状態では、第 2 特図始動口 232 は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、

10

20

30

40

50

電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である第2特図始動口232に第1の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第2特図始動口232に上記第1の進入率よりも進入率が高い第2の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」~「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208

10

20

30

40

50

a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c の各図柄表示領域に、「装飾 1」「装飾 2」「装飾 3」・・・「装飾 9」「装飾 10」「装飾 1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置 208 は、第 1 特別図柄表示装置 212 および第 2 特別図柄表示装置 214 とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様（第 2 の図柄態様）を停止表示する。15R 特別大当りである「特図 A」や 2R 特別大当りである「特図 C」を報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ“装飾図柄の組合せ 2”（例えば「装飾 3 - 装飾 3 - 装飾 3」や「装飾 5 - 装飾 5 - 装飾 5」等）を停止表示する。15R 大当りである「特図 B」を報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に、同じ偶数の装飾図柄が 3 つ並んだ“装飾図柄の組合せ 1”（例えば「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」や「装飾 4 - 装飾 4 - 装飾 4」等）を停止表示する。また、隠れ確変である「特図 E」や、突然通常である「特図 F」や、小当りである「特図 G」, 「特図 H」を報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に、「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」といった“装飾図柄の組合せ 3”を停止表示し、突然確変である「特図 C」や、突然時短である「特図 D」を報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に、「装飾 1 - 装飾 3 - 装飾 5」といった“装飾図柄の組合せ 4”を停止表示する。また、ハズレである「特図 I」, 「特図 J」を報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に、“装飾図柄の組合せ 1” ~ “装飾図柄の組合せ 4”以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置 208 において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様（例えば、“装飾図柄の組合せ 2”）を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

10
20

【0084】

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

【0085】

図 5（c）は普図の停止図柄態様（第 2 の図柄態様）の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、ハズレ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 228 を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 210 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図 A」とハズレ図柄である「普図 B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図 5（c）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

30

【0086】

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

40

【0087】

<主制御部メイン処理>

次に、図 6 を用いて、図 4 に示す主制御部 300 の CPU 304 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。

【0088】

図 4 に示す主制御部 300 の RAM 308 には、大当り用特図 1 乱数カウンタ、小当り用特図 1 乱数カウンタ、ハズレ用特図 1 乱数カウンタ、およびこれらのカウンタの特図 2 用のカウンタが設けられている。また、その RAM 308 には、特図 1 の保留数、特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、特

50

図1 当否判定結果、特図1 決定結果、特図1 変動時間、およびこれらの、保留数や乱数値や結果の特図2 用のものがそれぞれが記憶される。またRAM 308には、当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では4つ）の領域に区分けされた保留記憶部が特図1と特図2で別々に用意されている。特図1の保留記憶部には、後述するように、特図1 当選乱数値、大当り用特図1 乱数値、小当り用特図1 乱数値、ハズレ用特図1 乱数値、および特図1 変動時間決定用乱数値の5つの乱数値を1セットにしてこれら5つの乱数値が入賞順（保留順）に1セットずつ1領域ごとに格納される。

【0089】

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

10

【0090】

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

【0091】

20

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

【0092】

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

30

【0093】

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

【0094】

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

40

【0095】

具体的には、最初に、図2に示す電源基板182に設けたRAMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である

50

か否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サ

10

【0096】

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

20

【0097】

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

30

【0098】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、大当り用特図乱数値カウンタ、小当り用特図乱数値カウンタ、およびハズレ用特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための4つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値をそれぞれ生成するための3つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS115の処理を繰り返し実行する。

40

【0099】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図7を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。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

50

である。

【 0 1 0 0 】

図 4 に示す主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 4 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 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 2 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s ）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T 3 1 4 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 m s に 1 回）リスタートを行う。

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

また、ステップ S 2 0 5 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 m s という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップ S 2 0 5 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップ S 2 0 5 では、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、第 1 特図始動口 2 3 0、および第 2 特図始動口 2 3 2 への入球、または普図始動口 2 2 8 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 3 4、2 3 0 やこれらの始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 2 2 6 への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口 2 2 6 へ入賞があったと判定し

10

20

30

40

50

、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行うが、過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【 0 1 0 5 】

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値の更新を行い、次に主制御部 3 0 0 で使用する、普図当選乱数値、普図タイマ乱数、大当り用特図 1 乱数値、小当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、特図 1 変動時間決定用乱数値、大当り用特図 2 乱数値、小当り用特図 2 乱数値、ハズレ用特図 2 乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0 ~ 1 0 0 の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算した結果が、R A M 3 0 8 に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば 7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するの上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが 1 周したことを判定するための初期値記憶領域を R A M 3 0 8 に設けている。なお、本実施形態では特図 1 に関する乱数値を取得するためのカウンタと特図 2 に関する乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

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、普通図柄表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第 1 特図表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図 1 表示図柄更新タイマ、第 2 特図表示装置 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。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【0 1 1 0】

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

【0 1 1 1】

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

【0 1 1 2】

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

示すようにしている。

【0113】

ステップS221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの一つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0114】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置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、ハズレ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメント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、普通図柄表示装置210は、当り図柄（図5（c）に示す普図A）およびハズレ図柄（図5（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、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。

【0115】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、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）、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を開放状態に保持する信号を出力するとともに、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。このようにして一对の羽根部材2321の開放制御を行う主制御部300のCPU304が、可変始動領域制御を行う可変始動領域制御手段の一例に相当する。一方、非電サポ状態であれば、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定するとともに、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）には、何ら信号を出力しない。こうすることで、羽根部材2321は閉じた状態のままになる。なお、羽根部材2321を閉じた状態に維持するための信号を必ず出力するようにしてもよい。

【0116】

また、電サポ状態であった場合には、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する処理では、所定の閉鎖期間（例えば0.1秒間）、羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、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。

【0117】

また、電サポ状態であった場合には、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理において、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、R

10

20

30

40

50

A M 3 0 8 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 S 2 2 3 に移行するようにしている。

【 0 1 1 8 】

続いて、ステップ S 2 2 3 では普図関連抽選処理を実行する。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第 2 特図始動口 2 3 2 の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合には R A M 3 0 8 に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 2 1 0 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、R A M 3 0 8 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、R A M 3 0 8 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。

10

【 0 1 1 9 】

続いて、特図先読み処理（ステップ S 2 2 4）が実行される。この特図先読み処理については後述する。

20

【 0 1 2 0 】

次に、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行い（ステップ S 2 2 5）、次いで、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 2 2 7）。特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の 8 つの処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、特図 2 変動表示の途中（上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における特図 2 状態更新処理では、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 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、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。

【 0 1 2 1 】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド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。

30

【 0 1 2 2 】

また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、1 5 R 大当りフラグ、2 R 大当りフラグ、第 1 小当りフラグ、第 2 小当りフラグ、第 1 ハズレフラグ、第 2 ハズレフラグ、確変フラグ、および時短フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて第 2 特図表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は、1 5 R 特別大当り図柄（特図 A）、1 5 R 大当り図柄（特図 B）、2 R 特別大当り図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当り図柄（特図 G）、第 2 小当り図柄（特図 H）、第 1 ハズレ図柄（特図 I）、および第 2 ハズレ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m 秒間）その表示を維持するために R A M 3 0 8 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、R A M 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に値がセットされている場合には、その値

40

50

が1以上であれば、その時短回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中や小当り遊技中にも、時短フラグをオフする。すなわち、主制御部300のCPU304は、大当り遊技状態中および小当り遊技状態中(第二の制御状態中)である場合に、非電サポ状態(第一の進入率制御状態)に移行させる。

【0123】

また、後述するコマンド設定送信処理(ステップS233)で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

10

【0124】

また、特図2変動遊技の結果が大当りであれば、大当りフラグがオンされる。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2待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

20

【0125】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング(特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間(例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数(例えば10球)の遊技球の入賞を検出するまで)可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド(332)に、扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

30

【0126】

また、所定の開放期間が終了したタイミング(扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間(例えば1.5秒間)可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド(332)に、扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0127】

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

40

【0128】

以上説明したように、主制御部300のCPU304は、大当り遊技状態中に、可変入賞口234の扉部材2341の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部300のROM306には、可変入賞口234の扉部材2341の開閉パターンが記憶されており、主制御部300のCPU304は、そのROM306から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

50

【 0 1 2 9 】

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

10

20

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

30

【 0 1 3 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が当否判定手段の一例に相当する。主制御部 3 0 0 は、最初に特図 2 についての処理（特図 2 関連抽選処理）を行い、その後、特図 1 についての処理（特図 1 関連抽選処理）を行う。このように、主制御部 3 0 0 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミングで、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図 2 変動遊技の開

50

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

【0134】

特図2関連抽選処理では、特図2についての、当否判定(抽選)の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が当否判定手段の一例に相当する。特図2関連抽選処理では、最初に、所定条件を充足したか否かを判定する。ここでの判定では、まず、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。すなわち、第2特図表示装置214が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割込処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割込処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。当否判定条件についての判定は、RAM308に設けた特図2の保留記憶部を参照し、特図2変動遊技の保留数が0より大きいか否かを判定する。保留数が0であれば、主制御部タイマ割込処理に戻る。反対に、保留数が1以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになり、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である1セット分の乱数値(特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、小当り用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値)を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報(乱数値のセット)を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報

10

20

30

40

50

を特図 2 の保留記憶部から取り出し、さらに特図 2 の保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N 番目に古い始動情報を特図 2 の保留記憶部における N - 1 番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM 308 に記憶している保留数を 1 減算する。RAM 308 の特図 2 の保留記憶部から 1 セット分の乱数値（特図 2 当選乱数値、大当り用特図 2 乱数値、小当り用特図 2 乱数値、ハズレ用特図 2 乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値）を取り出す処理を行う主制御部 300 の CPU 304 が、第 2 の始動情報取得手段の一例に相当する。

【0135】

図 8 (a) は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図 (b) は当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

10

【0136】

主制御部 300 の CPU 304 は、RAM 308 の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図 2 当選乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 65535）が同図 (a) に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図 2 当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。一方、確変フラグがオフであれば特図低確率状態であるため、特図 2 当選乱数値が同図 (b) に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図 2 当否判定結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出する。「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出することが当否判定に相当する。

20

【0137】

次いで、特図 2 当否判定結果に基づいて特図 2 の図柄を決定する。

【0138】

図 8 (c) は、特図決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。この特図決定用テーブルは、当否判定結果ごとに特図の停止図柄態様（図 5 (a) 参照）に対応した乱数範囲が規定されている。

【0139】

主制御部 300 の CPU 304 は、特図 2 当否判定結果が大当りの場合であれば、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの大当り用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 99）が、同図 (c) に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が大当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 A」~「特図 F」を決定する。また、特図 2 当否判定結果が小当りの場合であれば、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの小当り用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 99）が、同図 (c) に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が小当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 G」または「特図 H」を決定する。さらに、特図 2 当否判定結果がハズレの場合であれば、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちハズレ用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 99）が、同図 (c) に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果がハズレのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 I」または「特図 J」を決定する。ここで決定した特図 2 決定結果は、第 2 特図表示装置 214 によって停止表示されることになる特図 2 の図柄態様を表す情報である。

30

40

【0140】

続いて、特図 2 決定結果に基づいて特図 2 の図柄変動表示における図柄変動時間（特図 2 変動時間）を決定する。ここでの変動時間の決定には、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの特図 2 変動時間決定用乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 65535）が用いられる。

【0141】

図 9 (a) は、特図 2 変動時間決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制

50

御部 300 の ROM 306 に記憶されている。この特図 2 変動時間決定用テーブルは、テーブル 1 ~ 5 で構成されており、テーブル 1 は特図 2 決定結果が 15R の大当り図柄（特図 A, B）であったときに用いられるテーブルであり、テーブル 2 は特図 2 決定結果が 2R 大当り図柄（特図 C ~ 特図 F）や小当り図柄（特図 G, H）であった場合に用いられるテーブルであり、テーブル 3 ~ 5 は特図 2 決定結果がハズレ図柄（特図 I, J）であったときに用いられるテーブルである。

【0142】

テーブル 1 ~ 5 の各テーブルは、変動時間と、特図 2 変動時間決定用乱数値の乱数選択範囲との対応関係が規定されている。また、この図 9 (a) に示す各テーブルには、各変動時間に対応した装飾図柄表示装置 208 における演出態様を表す変動パターンの名称も参考までに示されている。本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置 208 の演出態様は、1対1に対応付けられている。主制御部 300 が、特図の変動時間に対応した装飾図柄表示装置 208 の演出態様まで決定してもよいが、本実施形態では、ここで決定された変動時間を表す情報を、第 1 副制御部 400 に送信し、第 1 副制御部 400 が、変動時間に対応した装飾図柄表示装置 208 における演出態様を決定する。本実施形態では、10種類の変動パターンが用意されている。これらの変動パターンには、リーチ演出を伴う変動パターンと、リーチ演出を伴わない変動パターンとがある。本実施形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A、およびスーパーリーチ B が用意されている。ノーマルリーチとは、一般に 2 つの図柄表示領域（例えば、図 3 に示す左右図柄表示領域 208 a、208 c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの 1 つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域 208 b）が変動表示している状態（リーチ状態）のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示すれば所定の大当り図柄の組合せ（図 5 (b) に示す“装飾図柄の組合せ 1”や“装飾図柄の組合せ 2”）を停止表示することとなる状態のことである。

【0143】

スーパーリーチ A（以下、単に“リーチ A”と称する場合がある）やスーパーリーチ B（以下、単に“リーチ B”と称する場合がある）は、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたリーチの一種であり、特定キャラクタが登場する。

【0144】

図 9 (b) はリーチ A で登場するキャラクタを示す図であり、同図 (c) はリーチ B で登場するキャラクタを示す図である。

【0145】

詳しくは後述するようにリーチ状態で中図柄表示領域 208 b に、リーチ A では図 9 (b) に示す女性ボクサーのキャラクタが登場し、リーチ B では同図 (c) に示す姫のキャラクタが登場する。

【0146】

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

【0147】

特図 2 決定結果が特図 A あるいは特図 B であった場合（テーブル 1 参照）には、ともに電サポ付きの 15R の大当り図柄であり、テーブル 1 に示すように、65 秒の最長変動時

間が最も選ばれやすく、15秒の変動時間が最も選ばれにくい。なお、この場合には、装飾図柄表示装置208ではリーチ演出が行われ、装飾図柄表示装置208で、スーパーリーチBに発展すると15R大当りの可能性が高くなり、スーパーリーチAに発展しても15R大当りの可能性があることになる。すなわち、スーパーリーチBやスーパーリーチAは15R大当りの信頼度が他のリーチ態様よりも高いリーチ態様である。

【0148】

特図2決定結果が2R大当り図柄(特図C~特図F)や、小当り図柄(特図G, H)であった場合(テーブル2参照)には、一律に12秒の変動時間が選ばれる。なお、この場合には、装飾図柄表示装置208ではリーチなしの変動後に停止表示された装飾図柄の組合せ(装飾図柄の組合せ3, 装飾図柄の組合せ4)を一旦消灯させる、いわゆるチャンス目全消灯が行われる。

10

【0149】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であった場合には、電サポ状態であるか否かと、特図2の保留数とに応じて使用されるテーブルが異なる。主制御部300のCPU304は、時短フラグと、RAM308に記憶されている特図2の保留数を参照して、使用するテーブルを決定する。

【0150】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、電サポ状態かつ特図2の保留数が1~3である場合には、テーブル3を使用する。この場合には、電サポ状態であり、特図2の消化を早めるため、1.5秒の最短変動時間が一律に選ばれ、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われず、超短縮変動が行われることになる。

20

【0151】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、電サポ状態かつ特図2の保留数が0である場合には、テーブル4を使用する。この場合には、特図2の保留を貯めるため、ある程度長めの8秒の変動時間が一律に選ばれ、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われない。

【0152】

特図2決定結果がハズレ図柄(特図I, J)であって、非電サポ状態である場合には、特図2の保留数に関わらず、テーブル5を使用する。非電サポ状態で第2特図始動口232への入賞があった場合は、普図低確率状態のもと普図変動遊技に当選したという稀なケースであり、特図2優先変動機では、特図1変動遊技が連続して行われている状態で特図2変動遊技が割り込んで優先消化されるケースになる。この場合には、特図2の変動時間を短縮したり超短縮することなく、テーブル5に示すように、8秒の変動時間(リーチなしのハズレ)が高確率で選択され、低確率ではあるが、10秒、40秒、あるいは60秒の変動時間が選択されることがある。10秒、40秒、あるいは60秒の変動時間が選択された場合には、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が行われる。

30

【0153】

以上説明したようにして、特図2変動時間を決定し、特図2関連抽選処理(ステップS229)は終了する。

【0154】

続いて、特図1関連抽選処理(ステップS231)を行う。この特図1関連抽選処理で行う各処理は、上述の特図2関連抽選処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一である。すなわち、特図1関連抽選処理では、RAM308の特図1の保留記憶部から1セット分の乱数値(特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、小当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値)を取り出し、1セット分の乱数値(始動情報)に基づいて、特図1についての、当否判定(抽選)の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。当否判定の実行では、図8(a)および同図(b)に示す当否判定用テーブルが用いられ、特図の決定には、同図(c)に示す特図決定用テーブルが用いられる。変動時間の決定には、図10に示す変動時間決定用テーブルが用いられる。

40

50

【 0 1 5 5 】

図 10 は、特図 1 変動時間決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。この特図 1 変動時間決定用テーブルは、テーブル 6 ~ 9 で構成されており、テーブル 6 は、特図 1 決定結果が 15 R の大当り図柄（特図 A , B）であったときに用いられるテーブルであり、図 9（a）に示すテーブル 1 の内容と同じ内容である。テーブル 7 は、特図 1 決定結果が 2 R 大当り図柄（特図 C ~ 特図 F）や小当り図柄（特図 G , H）であった場合に用いられるテーブルであり、図 9（a）に示すテーブル 2 の内容と同じ内容である。

【 0 1 5 6 】

テーブル 8 および 9 は、特図 1 決定結果がハズレ図柄（特図 I , J）であったときに用いられるテーブルである。特図 1 決定結果がハズレ図柄（特図 I , J）であった場合にも、電サポ状態であるか否かと、特図 1 の保留数とに応じて使用されるテーブルが異なる。

10

【 0 1 5 7 】

特図 1 決定結果がハズレ図柄（特図 I , J）であって、非電サポ状態かつ特図 1 の保留数が 3 である場合には、テーブル 8 を使用する。この場合には、特図 1 の消化を早めるため、3 秒の短い変動時間が選択される確率が高く、3 秒の変動時間が選択されると、装飾図柄表示装置 208 では、リーチ演出が行われず、短縮変動が行われることになる。

【 0 1 5 8 】

特図 1 決定結果がハズレ図柄（特図 I , J）であって、非電サポ状態かつ特図 1 の保留数が 0 ~ 2 である場合あるいは電サポ状態である場合（保留数は無関係）には、テーブル 9 を使用する。このテーブル 9 は、図 9（a）に示すテーブル 5 の内容と同じ内容である。

20

【 0 1 5 9 】

ステップ S 231 の特図 1 関連抽選処理に続いて行われるステップ S 233 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本実施形態では 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11 ~ 14 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、特図保留増加コマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 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。

30

【 0 1 6 0 】

具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、特図変動時間を表す情報などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 230 への入賞の有無、第 2 特図始動口 232 への入賞の有無、可変入賞口 234 への入賞の有無などを含む。

40

【 0 1 6 1 】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、特図変動時間を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【 0 1 6 2 】

上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶

50

している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

【0163】

上述の一般コマンド入賞演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、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、制御状態を表す情報、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。入演出開始コマンドを受信した第1副制御部400は、その入演出開始コマンドに基づいて第2副制御部500に入賞演出制御コマンドを送信する。入賞演出制御コマンドを受信した第2副制御部500は、装飾図柄表示装置208に、大当り遊技が開始されることを遊技者に報知する画像を所定のオープニング演出期間（例えば3秒間）表示させ、大当り遊技が開始する。

10

【0164】

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

20

【0165】

上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0166】

また、このステップS215では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、特図保留増加コマンドのコマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、制御状態を表す情報、事前判定した特図1あるいは特図2の情報を設定する。

30

【0167】

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

40

【0168】

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

【0169】

また、このコマンド設定送信処理では、図4に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成

50

しており、ビット7にストローク情報（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。

【0170】

次に、図7に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップS235）を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0171】

ステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。

【0172】

ステップS239では、電源の遮断（電断）を検出したか否かを判定するために、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進み、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進む。

【0173】

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

【0174】

一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポイントを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

< 第1副制御部400の処理 >

図11を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。

【0175】

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

【0176】

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。

【0177】

ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。

【0178】

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

10

20

30

40

50

時サブ側フラグ設定処理等が行われるが、詳細については後述する。

【0179】

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

【0180】

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

10

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

20

【0184】

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

【0185】

次に、図11(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。図11(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS331では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶し、このコマンド受信割込処理が終了する。

30

【0186】

次に、図11(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。図11(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0187】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図11(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

40

【0188】

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

<第2副制御部500の処理>

第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づ

50

いて、装飾図柄表示装置 208 の制御を実行する。第 2 副制御部 500 には、装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、V R A M (ビデオ R A M) および G P U (グラフィックス プロセッシング ユニット) を有する。G P U は、第 2 副制御部 500 の R O M に記憶された絵柄情報等を第 2 副制御部 500 の C P U からの信号に基づいて読み出して V R A M の表示領域 (ワークエリア) を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する。

【 0 1 8 9 】

より具体的に説明すると、第 2 副制御部 500 の C P U は、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、V R A M の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が装飾図柄表示装置 208 に表示される。次に、C P U は、G P U 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 の転送元アドレス)、V R A M 座標 (V R A M の転送先アドレス) などを設定した後、R O M から V R A M への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。G P U 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 から V R A M に転送する。その後、G P U は、転送終了割込信号を C P U に対して出力する。

10

【 0 1 9 0 】

次いで、G P U からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U は、V R A M に転送した画像データに基づいて V R A M の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報 (V R A M の座標軸、画像サイズ、V R A M 座標 (配置座標) など) を G P U に指示する。G P U はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。一方、G P U からの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

20

【 0 1 9 1 】

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、C P U は、G P U に画像の描画開始を指示する。G P U は、C P U 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 9 2 】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づく G P U からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、R A M 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。

30

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

< 特図先読み処理 >

次いで、図 7 に示す主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理 (ステップ S 2 2 4) について詳述する。

40

【 0 1 9 5 】

図 1 2 は、特図先読み処理のうち特図 2 に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 9 6 】

主制御部 300 の C P U 304 は、R A M 308 の時短フラグを参照し、電サポ中か否かを判定する (ステップ S 2 2 4 a)。時短フラグがオフ状態にあり非電サポ中であった場合には、特図 1 に関する処理のステップ S 2 2 4 i に進み、時短フラグがオン状態にあり電サポ中であった場合には、ステップ S 2 2 4 b に進む。ステップ S 2 2 4 b では、第

50

2 特図始動口 2 3 2 に入賞があったか否かを判定する。ここでの判定では、RAM 3 0 8 の特図 2 の保留記憶部における保留が増加したか否かを判定することによって実行される。すなわち、特図 2 の保留記憶の上限数（ここでは 4 個）以内になる第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞があったか否かを判定する。ステップ S 2 2 4 b における判定で入賞があった（特図 2 の保留数増加）と判定されればステップ S 2 2 4 c へ進み、入賞がなかったと判定されれば特図先読み処理は終了になる。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 2 2 4 c では、まず、RAM 3 0 8 に設けられた特図 2 の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）で取得した 1 セットの始動情報を先読みする。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、最も新しい始動情報が、当該始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に先読みされる。この先読みを行う主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が始動情報先読み手段の一例に相当する。ここでの先読みは、入賞分（保留増加分）だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉は、先（当否判定（本抽選）の結果）を読むという意味で使用することがある。

【 0 1 9 8 】

主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、図 8 (a) に示す当否判定用高確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用高確率テーブルや、同図 (b) に示す当否判定用低確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用低確率テーブルが用意されている。ステップ S 2 2 4 c では、確変フラグを参照し、事前判定用高確率テーブルと事前判定用低確率テーブルのうちのいずれか一方のテーブルを選択し、選択したテーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図 2 当選乱数値に基づいて当否判定の結果が大当りの当否判定結果（特定の当否判定結果）になるか否かを事前判定する。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が大当りの当否判定結果になるか否かを事前判定する。したがって、この事前判定は、当該始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、この事前判定を行う主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図 2 当否事前判定結果として扱われる。

【 0 1 9 9 】

事前判定の結果が大当りの当否判定結果であれば、ステップ S 2 2 4 e に進む。一方、大当りの当否判定結果でなければ、選択したテーブルを用いて、今度は、当否判定の結果が小当りの当否判定結果になるか否かを事前判定し（ステップ S 2 2 4 d）、ここでの事前判定の結果が小当りの当否判定結果であればステップ S 2 2 4 f に進み、そうでなければステップ S 2 2 4 g に進む。

【 0 2 0 0 】

主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、図 8 (c) に示す特図決定用テーブルの内容と同じ内容の特図事前判定用テーブルも用意されている。その特図事前判定用テーブルを用いて、ステップ S 2 2 4 e では、先読みした始動情報のうちの大当り用特図 2 乱数値に基づいて大当り図柄の事前判定を行い、ステップ S 2 2 4 f では、小当り用特図 2 乱数値に基づいて小当り図柄の事前判定を行い、ステップ S 2 2 4 g では、ハズレ用特図 2 乱数値に基づいてハズレ図柄の事前判定を行う。ステップ S 2 2 4 e ~ g における特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図 2 事前判定結果として扱われる。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 2 2 4 e ~ g に続いて、ステップ S 2 2 4 h が実行される。主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 には、図 9 (a) に示す特図 2 変動時間決定用テーブルの内容と同じ内容の特図 2 変動時間事前判定用テーブルも用意されている。この特図 2 変動時間事前判定用テーブルを用いて、ステップ S 2 2 4 h では、先読みした始動情報のうちの特図 2 変動時

10

20

30

40

50

間決定用乱数値に基づいて特図の変動時間の事前判定を行う。ステップS 2 2 4 hにおける変動時間の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図2 変動時間事前判定結果として扱われる。なお、変動時間に代えて、装飾図柄表示装置2 0 8における演出態様（変動パターン）を事前判定してもよい。また、演出態様をグループ分けしておき、例えば、「ハズレ・ノーマルリーチハズレ」のグループが「リーチAハズレ・リーチBハズレ」のグループかのみを抽選するようにしてもよい。あるいは、「ノーマルリーチ当り、ノーマルリーチハズレ、リーチA当り、リーチB当り、リーチA当り、リーチB当り」のリーチ演出のグループに属するか、「超短縮ハズレ、短縮ハズレ、ハズレ、チャンス目全消灯」のリーチなしのグループに属するかを事前判定するにとどめてもよい。

10

【0202】

上述のごとく、本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置2 0 8の演出態様は、1対1に対応付けられており、変動時間を選択しているということは変動パターンを選択しているとも見ることが出来る。ステップS 2 2 4 hを実行する主制御部3 0 0のCPU3 0 4がパターン選択手段の一例に相当する。

【0203】

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

【0204】

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

20

【0205】

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

【0206】

ここで得られた、特図1又は2当否事前判定結果（特図当否事前判定結果）、特図1又は2事前判定結果（特図事前判定結果）、および特図1又は2変動時間事前判定結果（特図変動時間事前判定結果）は、RAM3 0 8の所定領域に事前判定情報として特図1と特図2とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。そして、新たに記憶された事前判定情報（特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、特図変動時間事前判定結果）は、事前判定した特図1あるいは特図2の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部3 0 0から第1副制御部4 0 0に送信される。

30

【0207】

主制御部3 0 0は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、特図当否判定結果、特図決定結果、および特図の変動時間を改めて得る。

【0208】

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

40

【0209】

< 始動入賞時サブ側先読み予告実行処理 >

次いで、図11(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップS 3 0 9）で実行される始動入賞時サブ側先読み予告実行処理について詳述する。

【0210】

50

図14は、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【0211】

図14に示す始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は、コマンド設定処理(ステップS307)において特図保留増加コマンドを受信したと判定された第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される。第1副制御部400のRAM408には、先読み実行中フラグも用意されており、まず、ステップS3091aでは、その先読み実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定し、オンに設定されていればステップS3091gへ進み、オフのままであればステップS3091bに進む。

【0212】

上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、事前判定した特図1あるいは特図2の情報として、特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、および特図変動時間事前判定結果が含まれている。ステップS3091bでは、先のコマンド設定処理(ステップS307)において受信したと判定した特図保留増加コマンドに含まれている特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間か否かを判定し、所定の変動時間でなければステップS3091hへ進み、所定の変動時間であればステップS3091dに進む。特図保留増加コマンドに含まれていた特図変動時間事前判定結果は、RAM408に用意された事前判定結果記憶領域に事前判定情報として特図1と特図2とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。

【0213】

図15(a)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている保留変化予告抽選テーブル1を示す図である。

【0214】

ここにいる所定の変動時間は、この図15(a)に示すテーブル1に規定されている変動時間であり、10秒、40秒、60秒、15秒、45秒、および65秒になる。なお、このテーブル1には、装飾図柄表示装置208における演出態様も示されており、ここにいる所定の変動時間は、リーチ演出が行われる変動時間になる。

【0215】

本実施形態では、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側に特図1保留表示を行い、その右側に特図2保留表示を行う。これらの保留表示は、主制御部300におけるRAM308に設けられた特図の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する表示であり、保留表示の数が保留数に相当する。この保留表示における所定の表示態様(デフォルトの表示態様)は、本実施形態では、丸い図形を無模様かつ一色で表示する態様になる。

【0216】

図15(b)は、デフォルトの表示態様の保留表示を示す図である。

【0217】

第1副制御部400は、特図保留増加コマンドを受信する度に、第2副制御部500に、後述するステップS3091gにおいて保留増加信号を送信し、第2副制御部500は、その保留増加信号に基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ増加させる。一方、第1副制御部400は、図柄変動開始コマンドを受信する度に第2副制御部500に保留減少信号を送信し、第2副制御部500は、その保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ減少させる。保留表示は保留アイコンと称される場合もあり、第1副制御部400と第2副制御部500と装飾図柄表示装置208を併せたものが始動保留数報知手段の一例に相当する。

【0218】

また、図15(a)に示すテーブル1には、予告なし、保留予告A、保留予告B、可動体予告ごとに乱数範囲が規定されている。本実施形態では、主制御部300の行った事前判定結果に基づいて予告報知を行う。この予告報知は、図7に示す特図関連抽選処理(ステップS229, S231)が実行される前、すなわち当否判定が行われる前に、当該特図関連抽選処理で行われる当否判定の結果が大当たり(ここではより限定して15Rの大当

10

20

30

40

50

り(15R特別大当りか15R大当り)になることを予告する報知である。図15(a)に示す“変化なし”とは、保留表示を用いた予告報知を実行せず、保留表示の表示態様は図15(b)に示すデフォルトの表示態様のままであることを表す。また、図15(a)に示す“保留予告A”および“保留予告B”は、保留表示の表示態様をデフォルトの表示態様から特別な表示態様に変更し、保留表示を、その特別な表示態様で表示することで行う予告報知である。

【0219】

図15(c)は保留予告Aの表示態様を示す図であり、同図(d)は保留予告Bの表示態様を示す図である。

【0220】

保留予告Aの表示態様は悪商人のキャラクタであり、保留予告Bの表示態様は主人公の侍のキャラクタである。予告報知を兼ねる、これらの表示態様の保留表示(保留予告A, B)は、図15(b)に示すデフォルトの表示態様よりも大きく表示される。

【0221】

また、図15(a)に示す“可動体予告”は、図3に示す演出可動体224を可動させることによって行う予告報知である。なお、この可動物予告が行われているときには、保留表示の表示態様を変更して行う予告報知は行われない。

【0222】

図14に示すステップS3091cでは、予告報知の、図15(a)に示すテーブル1を用いた抽選処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091cを実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき抽選を行う。このテーブル1を用いた抽選は、特図始動口(230, 232)への入賞を契機にした抽選であって、予告報知実行可否の抽選、および予告報知を行う場合には複数種類の予告態様の中から1種類の予告態様を選択するための抽選になる。

【0223】

上述の説明では、予告報知は、当否判定の結果が大当り(ここではより限定して15Rの大当り)になることを予告する報知であると説明したが、この予告報知には、当否判定の結果が大当りにならなくても、大当りになるかのように偽りで予告する偽の予告報知も含まれる。すなわち、予告報知は、当否判定の結果が大当りになる可能性があることを表したり、遊技者に示唆する事前報知、あるいは当否判定の結果が大当りになることを遊技者に期待させる事前報知であるといえる。

【0224】

図15(a)に示すテーブル1の傾向としては、特図の変動時間が長くなればなるほど予告報知が行われやすく、出現率としては、保留予告Aが最も高く、可動体予告が最も低い。なお、図15(a)に示すテーブル1は保留数に無関係なテーブルであるが、保留数に応じて予告実行確率や、予告態様選択確率を変えてもよい。

【0225】

ステップS3091cに続いて実行されるステップS3091dでは、ステップS3091cにおける予告報知の抽選に当選したか否かを判定する。ここにいう当選とは、予告実行可否の抽選の当選であり、予告報知を行うことに当選したことを意味する。不当選(予告報知を行わない)であればステップS3091gへ進み、当選(予告報知を行う)であれば、予告報知の実行回数の設定を行い(ステップS3091e)、ステップS3091fに進む。図15(a)に示すテーブル1を用いた抽選に基づく予告報知が第一の予告報知の一例に相当する。このテーブル1を用いた抽選に基づく予告報知は、所定の始動情報に基づく当否判定の結果が15Rの大当りになることを予告するための事前報知である。本実施形態では、1回の特図の図柄変動表示単位で予告報知の実行回数を設定し、ここでは、RAM408に用意された実行回数設定領域に、保留数と同じ数を実行回数として設定する。より具体的には、電サポ状態であれば特図2の保留数が実行回数として設定され、非電サポ状態であれば特図1の保留数が実行回数として設定される。

10

20

30

40

50

【0226】

ステップS3091fでは、RAM408に用意された先読み実行中フラグをオンに設定する。先読み実行中フラグは、図15(a)に示すテーブル1を用いた抽選に基づく予告報知の実行可否を定めるフラグであり、この先読み実行中フラグがオンに設定された状態は、テーブル1を用いた抽選に基づく予告報知が行われる状態である。また、先読み実行中フラグがオフに設定されたことに基づいて、テーブル1を用いた抽選に基づく予告報知は中止され、先読み実行中フラグがオフに設定されたままの状態では、テーブル1を用いた抽選に基づく予告報知は行われない。次いで、保留増加信号を第2副制御部500に送信し(ステップS3091g)、この始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は終了になる。

10

【0227】

<変動開始時サブ側予告実行処理>

次いで、図11(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される変動開始時サブ側予告実行処理について詳述する。

【0228】

図16は、変動開始時サブ側予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【0229】

ステップS3092aでは、RAM408に用意された先読み実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定する。ここでは、先読み実行中フラグがオンに設定された状態は、図15(a)に示すテーブル1を用いた抽選に基づく、保留表示の表示態様を変化させた予告報知が行われている状態である。先読み実行中フラグがオフのままであればステップS3092eへ進み、先読み実行中フラグがオンに設定されていればステップS3092bに進む。ステップS3092bでは、RAM408に用意された実行回数設定領域の値を1減算し、次いで、実行回数設定領域の値が0になったか否かを判定する(ステップS3092c)。実行回数設定領域の値が0になっていればステップS3092dへ進み、0になっていなければステップS3092eに進む。

20

【0230】

ステップS3092dでは、先読み実行中フラグをオフに設定し、ステップS3092eに進む。

【0231】

ステップS3092eでは、通常共通予告抽選処理を行い、ステップS3092fに進む。この通常共通予告抽選処理については後述する。

30

【0232】

ステップS3092fでは、通常予告のコマンドを第2副制御部500に送信する。装飾図柄表示装置208では、この通常予告のコマンドに基づいて通常予告の表示が行われる。ステップS3092fの実行が完了すると、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。

【0233】

以上説明した、図14に示す始動入賞時サブ側先読み予告実行処理、図16に示す変動開始時サブ側予告実行処理を実行する第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたものが、予告手段の一例に相当する。

40

【0234】

続いて、ステップS3092eにおける通常共通予告抽選処理について詳述する。

【0235】

図17(a)は、ステップS3092eにおける通常共通予告抽選処理のうち表示に関する処理の流れを示すフローチャートである。通常予告は、発光手段(ランプ)や音声(スピーカ出力)によっても行われ、発光手段(ランプ)や音声(スピーカ出力)に関する処理は別途行われる。

【0236】

ステップS3093aでは、予告組み合わせ抽選を行う。本実施形態では、複数種類の

50

予告が用意されており、1種類の予告のみが行われる場合(単発予告の場合)と、複数種類の予告が同時期に行われる場合(複合予告の場合)がある。

【0237】

図17(b)は、第1副制御部400のROM406に記憶されている予告組み合わせ抽選テーブルを示す図である。

【0238】

ステップS3093aでは、特図の図柄変動開始コマンドに含まれている特図変動時間決定結果が所定の変動時間が否かを判定し、所定の変動時間でなければ、通常共通予告抽選処理は終了になる。

【0239】

ここにいう所定の変動時間は、この図17(b)に示す抽選テーブルに規定されている変動時間であり、8秒、10秒、40秒、60秒、15秒、45秒、および65秒になり、始動入賞時の所定の変動時間に比べて、8秒の変動時間が追加されている。なお、このテーブル1にも、装飾図柄表示装置208における演出態様が示されており、ここにいう所定の変動時間は、ハズレ図柄を停止表示する8秒の変動時間と、リーチ演出が行われる変動時間になる。

【0240】

また、図17(b)に示す抽選テーブル中、「A」は、装飾図柄表示装置208にキャラクタが比較的大きく登場するキャラ予告を表し、「B」は、装飾図柄表示装置208に、キャラクタが会話する会話予告を表し、「C」は、演出や遊技台の仕様等を説明するチュートリアル予告を表し、「D」は、表示回数が多くなるほど大当りの信頼度が高くなるステップアップ予告を表す。この抽選テーブルでは、これらのアルファベットの組み合わせで予告組み合わせを示している。例えば、「AB」は、キャラ予告と会話予告の組み合わせを表し、「ABD」は、キャラ予告と会話予告とステップアップ予告の組み合わせを表す。なお、ここに規定されている組み合わせに限らず、様々な組み合わせを行ってもよい。また、抽選テーブル中の「なし」は、予告が行われないことを表す。すなわち、図17(b)に示す抽選テーブルを用いた抽選は、特図の図柄変動表示の開始を契機にした抽選であって、予告実行可否の抽選、および予告を行う場合には複数種類の予告の中から1又は複数種類の予告の組み合わせを選択するための抽選になる。この抽選テーブルには、それぞれ、乱数範囲が規定されており、第1副制御部400のCPU404は、ステップS3093aを実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき抽選を行う。

【0241】

ここでの予告も、当否判定の結果が大当たり(ここではより限定して15Rの大当たり)になることを予告する報知であるが、この予告には、当否判定の結果が大当たりにならなくても、大当たりになるかのように偽りで予告する偽の予告報知も含まれる。また、ここでの予告(通常予告)は、予告対象になる図柄変動表示、あるいは予告対象になる当否判定の結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示の開始以降に実行される予告であり、保留表示の表示態様を用いた予告(先読み予告)とは、異なる。なお、ここでの予告を、例えば、リーチ演出に発展する前に実行するようにすれば、当該変動でリーチ演出に発展することを事前報知する予告としても使うことができる。

【0242】

図17(b)に示す抽選テーブルの傾向としては、チュートリアル予告でもリーチ発展への期待はできる。しかし、ノーマルリーチハズレが多い。また、予告が複合してのノーマルリーチは大当たり確定になる。また、予告なしでのスーパーリーチAあるいはBへの発展でも大当たり確定になる。さらに、会話予告とチュートリアル予告は、複合しないように構成されている。会話予告とチュートリアル予告は、文字情報による表示を少なくとも含む予告である。より具体的には、文章による表示を少なくとも含む予告である。このため、両者を同時期に重複して行ってしまうと、遊技者が文字情報を確認しにくくなる恐れがある。なお、会話予告とチュートリアル予告を文字情報予告といった1つの予告系統にし

10

20

30

40

50

て中身で差を設けるようにしてもよい。また、本実施形態では基本的に大当りを遊技者に期待させるものを「予告」としているが、チュートリアル予告については、大当りを期待させるもののみにとどまらない。例えば、遊技演出の説明表示（信頼度の示唆）や、キャラクタ紹介、なども含まれる。

【 0 2 4 3 】

図 1 7 (a) に示すステップ S 3 0 9 3 b では、ステップ S 3 0 9 3 a における予告組み合わせ抽選で選択された種類の予告の態様を抽選によって決定する。このステップ S 3 0 9 3 b の実行が完了すると、表示についての通常予告抽選処理は終了になる。

【 0 2 4 4 】

図 1 8 (a) は、図 1 7 (b) で「 A 」で表示したキャラ予告の抽選テーブルを示す図であり、図 1 8 (b) は、図 1 7 (b) で「 B 」で表示した会話予告の抽選テーブルを示す図である。また、図 1 9 (a) は、図 1 7 (b) で「 C 」で表示したチュートリアル予告の抽選テーブルを示す図であり、図 1 9 (b) は、図 1 7 (b) で「 D 」で表示したステップアップ予告の抽選テーブルを示す図である。

【 0 2 4 5 】

各抽選テーブルには、各表示態様ごとに乱数範囲が規定されており、第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 は、ステップ S 3 0 9 3 b を実行するタイミングで、RAM 4 0 8 から専用乱数（取り得る範囲は 0 ~ 9 9 ）を取得し、取得した専用乱数に基づき抽選を行う。

【 0 2 4 6 】

図 1 8 (a) に示すキャラ予告の抽選テーブルの下には、キャラ予告の各表示態様が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 に登場するキャラクタ（キャラ）が示されている。キャラ A は、老中のキャラクタであり、キャラ B は、サボテンを模した埴輪のキャラクタであり、キャラ C は、かわいいパンダのキャラクタである。キャラ C の表示態様でキャラ予告が実行されると、リーチに発展し、大当りが確定になる。

【 0 2 4 7 】

図 1 8 (b) に示す会話予告の抽選テーブルの下には、会話予告の各表示態様が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される、キャラクタと文字情報の組み合わせが示されている。会話 A 1 は、怖いパンダの顔の表示と、「チャンスか」という文字表示の組み合わせであり、会話 B 1 は、番長の顔の表示と、「熱すぎか」という文字表示の組み合わせである。会話 A 1 と会話 B 1 は単発の会話予告である。図 1 8 (b) に示す会話予告の抽選テーブルのノーマルリーチ当りからすると、会話 A 1 の表示態様よりも会話 B 1 の表示態様の方が、大当りの信頼度は高い。一方、会話 A 2 は、会話 A 1 に呼応して、女性ボクサーの顔の表示と、「そうよ」という文字表示の組み合わせが表示され、会話 B 2 は、会話 B 1 に呼応して、女性ボクサーの顔の表示と、「そうよ」という文字表示の組み合わせが表示される。すなわち、会話 A 2 と会話 B 2 は時間差をもった掛け合いの会話予告である。図 1 8 (b) に示す会話予告の抽選テーブルのリーチ A , B 当りからすると、会話 A 1 , B 1 の表示態様よりも会話 A 2 , B 2 の表示態様の方が、大当りの信頼度は高い。会話 C は、後ろ向きの男性の表示と、「鉄板か」という文字表示の組み合わせに呼応して、女性ボクサーの顔の表示と、「鉄板」という文字表示の組み合わせが表示され、これもまた、時間差をもった掛け合いの会話予告である。この会話 C の表示態様で会話予告を実行されると、リーチに発展し、大当りが確定になる。

【 0 2 4 8 】

図 1 9 (a) に示すチュートリアル予告の抽選テーブルの右横には、チュートリアル予告の各表示態様が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される、キャラクタと文字情報の組み合わせが示されている。説明 A は、怖いパンダの顔の表示と、潜伏モードを説明する文字表示の組み合わせであり、説明 B は、怖いパンダの顔の表示と、スーパーリーチを説明する文字表示の組み合わせであり、説明 C は、予告とリーチの関係を説明する文字表示の組み合わせである。チュートリアル予告では、各表示態様の選択確率はほぼ均等であり、変動時間によって選択確率は変わらない。なお、ここではチュートリアル予告としているが、このように、各表示態様の選択確率はほぼ均等であり、変動時

10

20

30

40

50

間によって選択確率は変わらない場合には、大当りの信頼度を示唆するものではなく、大当りの予告としての機能はなく、単なる説明表示と見ることできる。

【0249】

図19(b)に示すステップアップ予告の抽選テーブルの下には、ステップアップ予告の各表示態様が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置208に表示される態様が表示順に示されている。各表示態様には、その表示態様のステップ数を表す数字が表示されている。ステップ数の数字の大小は、大当りの信頼度の高低を表す表示になる。すなわち、ステップ5まで表示されると、スーパーリーチへの発展が確定し、大当りの可能性が高くなる。ただし、ステップ5まで表示されてもハズレの場合があり、信頼度は100%ではない。図の一番左に示された表示態様がステップ1の表示態様であり、一番右に示された表示態様がステップ5の表示態様である。ステップ数が大きくなるにつれて、表示の大きさも大きくなる。

10

【0250】

続いて、本実施形態の具体的演出例について説明する。

【0251】

図20は、チュートリアル予告とキャラ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【0252】

図20(a)に示す装飾図柄表示装置208では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾7」-「装飾2」-「装飾3」)が停止表示されている。また、2つの特図1の保留表示h11, h12がデフォルトの表示態様で表示されている。

20

【0253】

図20(b)では、特図1の第1保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

【0254】

図20(c)に示す装飾図柄表示装置208では、チュートリアル予告が出現する。ここでのチュートリアル予告は、説明Bの表示態様である。チュートリアル予告は、装飾図柄の変動表示の一部を隠している。ここにいう隠しているとは、隠される側(ここでは装飾図柄の変動表示)のレイヤが奥側(背面側)に表示され、隠す側(ここではチュートリアル予告)のレイヤが手前側(前側)に表示されたことによるものである(以下、同様)

30

【0255】

図20(d)に示す装飾図柄表示装置208では、同図(c)に示すチュートリアル予告は消え、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾4」-「装飾5」-「装飾0」)が停止表示されている。

【0256】

図20(e)では、最後の特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

【0257】

図20(f)に示す装飾図柄表示装置208では、チュートリアル予告が再び出現する。ここでのチュートリアル予告は、説明Aの表示態様である。ここでもチュートリアル予告は、装飾図柄の変動表示の一部を隠している。

40

【0258】

図20(g)に示す装飾図柄表示装置208では、同図(f)に示すチュートリアル予告が表示された状態で、キャラ予告が行われている。ここでのキャラ予告は、キャラAの表示態様である。キャラ予告は、チュートリアル予告よりも後から開始された演出であるが、レイヤ的には、チュートリアル予告よりも背面側のレイヤに描画されたものであり、チュートリアル予告が、キャラ予告の一部(ここでは老中のキャラクタの足の部分)を隠し、チュートリアル予告の文字情報部分は視認可能である。このように、チュートリアル予告(第一の演出表示)と、キャラ予告(第二の演出表示)の少なくとも一部が共通とな

50

る表示領域で同時に実行可能である（以下の例においても同様）。

【0259】

図20(h)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展し、チュートリアル予告もキャラ予告も消える。

【0260】

図20(i)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチAのキャラクタが登場し、スーパーリーチAの演出が行われるが、同図(j)に示す装飾図柄表示装置208では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾6」-「装飾7」-「装飾6」)が停止表示されている。

【0261】

図21は、保留表示を用いた先読み予告が行われている状態でチュートリアル予告が行われる一例を段階的に示す図であり、図22は、図21に示す例の続きを示し、会話予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【0262】

図21(a)に示す装飾図柄表示装置208では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾2」-「装飾2」-「装飾3」)が停止表示されている。また、1つの特図1の保留表示h11がデフォルトの表示態様で表示されている。

【0263】

図21(b)では、特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。また、第1特図始動口230に2球続けて進入し、特図1の保留が2つ増加している。図21(b)に示す装飾図柄表示装置208には、先の入球に基づく第1保留表示h11がデフォルトの表示態様で表示され、後の入球に基づく第2保留表示h12が、先読み予告の表示態様である保留予告Aの表示態様で表示されている。図21(b)に示すように、デフォルトの表示態様の保留表示h11よりも、先読み予告の表示態様の保留表示h12の方が大きく表示されている。この先読み予告の表示態様の保留表示h12は、第三の演出表示の一例に相当する。

【0264】

図21(c)に示す装飾図柄表示装置208では、チュートリアル予告が出現する。ここでのチュートリアル予告は、説明Aの表示態様であって、第一の演出表示の一例に相当する。チュートリアル予告は、装飾図柄の変動表示の一部を隠しているが、先読み予告の表示態様である第2保留表示h12によって、一部が隠されている。しかしながら、チュートリアル予告の、第2保留表示h12によって隠された部分は、怖いパンダの顔の表示部分であり、潜伏モードを説明する文字表示の部分は視認可能である。ただし、第2保留表示h12の右隣になる第3保留表示の表示位置やさらにその右隣になる第4保留表示の表示位置では、チュートリアル予告の文字表示の部分が、先読み予告の表示態様である保留表示によって隠され、視認困難になる。

【0265】

図21(d)に示す装飾図柄表示装置208では、同図(c)に示すチュートリアル予告は消え、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾4」-「装飾5」-「装飾0」)が停止表示されている。

【0266】

図21(e)では、第1保留表示h11が表す特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。なお、同図(d)に示す先読み予告の表示態様である第2保留表示h12は、シフト表示され、同図(e)では第1保留表示h11として表示されている。

【0267】

図21(f)に示す装飾図柄表示装置208では、会話予告が出現する。ここでの会話予告は、会話A1の表示態様であり、同図(g)に示す装飾図柄表示装置208では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾5」-「装飾0」-「装飾2」)が停止表示されている。会話予告のうち、怖いパンダの顔の表示の一部は、先に表示されていた、先読み予

10

20

30

40

50

告の表示態様である第1保留表示h11によって隠されているが、文字表示の部分は視認可能である。ただし、第3保留表示の表示位置や第4保留表示の表示位置では、会話予告の文字表示の部分が、先読み予告の表示態様である保留表示によって隠され、視認困難になる。

【0268】

図21(h)では、先読み予告の表示態様である第1保留表示h11が表す特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

【0269】

図22(a)に示す装飾図柄表示装置208では、会話予告が新たに開始される。ここでは、「熱すぎか」という文字表示がなされており、この文字表示は大当りの信頼度に関する情報に相当する。なお、この文字表示を確認する時間が不足していたとしても、キャラクタの種別により、ある程度信頼度を把握することができる場合がある。

【0270】

続いて、図22(b)に示すようにステップアップ予告も開始される。会話予告よりも遅れて開始されたステップアップ予告は、大当りの信頼度を表すステップ数の部分が、会話予告によって隠されており、視認困難になっている。なお、同図(b)に示すステップアップ予告はステップ1の表示態様である。

【0271】

図22(c)に示す装飾図柄表示装置208では、ステップアップ予告が更新され、ステップ2の表示態様になる。ここでも、ステップ数の部分が、会話予告によって隠されており、視認困難になっている。また、会話予告の続きも表示され、女性ボクサーの顔の表示と、「そうよ」という文字表示の組み合わせが表示される。ここでの会話予告は、会話B2の表示態様である。なお、会話予告によって、装飾図柄の変動表示の一部は隠されている。

【0272】

図22(d)では、第1特図始動口230に1球進入し、特図1の保留が1つ増加している。図22(d)に示す装飾図柄表示装置208には、第1保留表示h11が先読み予告の表示態様である保留予告Aの表示態様で表示されている。この先読み予告の表示態様である第1保留表示h11によって、会話予告の、番長の顔の表示部分が隠されているが、文字表示の部分は視認可能である。また、ステップアップ予告がさらに更新され、ステップ3の表示態様になるが、依然として、ステップ数の部分が、会話予告によって隠されており、視認困難になっている。

【0273】

図22(e)に示す装飾図柄表示装置208では、会話予告は終了するが、ステップアップ予告は継続しており、ステップ4の表示態様になる。会話予告が終了したことによって、ステップ数の部分が視認可能になっている。そして、同図(f)に示すように、ステップアップ予告はステップ5の表示態様まで発展し、同図(f)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が開始され、ステップアップ予告は終了する。図22(a)~同図(c)の期間が第一の期間の一例に相当し、図22(d)~同図(e)の期間が第二の期間の一例に相当する。この例では、ステップアップ予告(第二の演出表示)も遊技者に分かりやすく認識させることができる場合がある。なお、この例では、先読み予告の表示態様である第1保留表示h11が、左図柄表示領域208aに停止表示(第一停止)した装飾図柄の一部を隠しているが、その装飾図柄は識別可能な状態である。

【0274】

図22(h)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチBのキャラクタが登場し、スーパーリーチBの演出が行われ、同図(i)に示す装飾図柄表示装置208では、大当りの装飾図柄の組み合わせ(「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」)が停止表示されている。なお、装飾図柄の組み合わせが停止表示されると、先読み予告の表示態様であった第1保留表示h11がデフォルトの表示態様に戻っているが、先読み予告の表示態様のままであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 5 】

図 2 3 は、チュートリアル予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【 0 2 7 6 】

図 2 3 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせ (「装飾 4 」 - 「装飾 5 」 - 「装飾 0 」) が停止表示されている。また、1 つの特図 1 の保留表示 h 1 1 がデフォルトの表示態様で表示され、1 つの特図 2 の保留表示 h 2 1 もデフォルトの表示態様で表示されている。

【 0 2 7 7 】

本実施形態におけるパチンコ機は特図 2 優先変動機であり、図 2 3 (b) では、特図 2 の保留が先に消化され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

10

【 0 2 7 8 】

図 2 3 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、チュートリアル予告が出現する。ここでのチュートリアル予告は、説明 A の表示態様である。また、チュートリアル予告の開始と同時にステップアップ予告も開始されている。このように、異なる種類の予告が同時に開始されてもよい。チュートリアル予告は、ステップアップ予告の一部を隠しているが、このステップアップ予告は、大当りの信頼度を表すステップ数の部分が視認可能なように、反時計回りに少し回転した姿勢で表示されており、ステップ数の部分は視認可能である。すなわち、大当りの信頼度を示唆するステップ数の部分 (第一の部分の一例に相当) がチュートリアル予告 (第一の演出表示) により少なくとも隠されないように、ステップアップ予告 (第二の演出表示) は表示されている。また、第 1 特図始動口 2 3 0 に 1 球進入し、特図 1 の保留が 1 つ増加している。図 2 3 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、第 2 保留表示 h 1 2 (第三の演出表示) が先読み予告の表示態様である保留予告 B の表示態様で表示されているが、チュートリアル予告の文字情報の表示部分によって、一部が隠されている。こうすることで、文字情報を遊技者に確認させつつ、多彩な演出表示を実行できる場合がある。

20

【 0 2 7 9 】

図 2 3 (d) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、ステップアップ予告が更新され、ステップ 2 の表示態様になる。ここでのステップアップ予告は、反時計回りにさらに回転した姿勢で表示されており、大当りの信頼度を表すステップ数の部分は視認可能である。

30

【 0 2 8 0 】

図 2 3 (e) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、これまでチュートリアル予告の一部が隠されていた、先読み予告の表示態様である第 2 保留表示 h 1 2 が、前側のレイヤに描画され直し、あるいはチュートリアル予告が、背面側のレイヤに描画され直し、第 2 保留表示 h 1 2 が、チュートリアル予告の怖いパンダの顔の表示の一部を隠している。すなわち、先ほどまでチュートリアル予告 (第一の演出表示) に隠されていた先読み予告が、今度は反対にチュートリアル予告を隠している。このように、文字情報を遊技者が確認することができるな時間を考慮した後で、将来期待できる (本来、遊技者に強調して見せたい) 先読み予告を前側に表示することで、遊技の興味が向上する場合がある。ただしこの例では、チュートリアル予告の文字表示の部分は視認可能である。また、ステップアップ予告が更新され、ステップ 3 の表示態様になる。ステップアップ予告は、チュートリアル予告によって依然として一部が隠された状態であるが、反時計回りに 1 8 0 度回転した姿勢で表示されており、大当りの信頼度を表すステップ数の部分は視認可能である。図 2 3 (c) ~ 同図 (e) の期間が、一部の期間の一例に相当する。この例では、遊技者に、大当りの信頼度を理解させつつ、文字情報を十分な時間表示することができる。

40

【 0 2 8 1 】

図 2 3 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチ演出に発展し、ステップアップ予告も、チュートリアル予告、保留表示 (先読み予告) も消える。

【 0 2 8 2 】

50

図23(g)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチAのキャラクタが登場し、スーパーリーチAの演出が行われるが、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾6」-「装飾7」-「装飾6」)が停止表示されている。

【0283】

図24は、振りもの予告を用いた複合予告の一例を段階的に示す図である。

【0284】

図24(a)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾4」-「装飾5」-「装飾0」)が停止表示されている。また、1つの特図1の保留表示h11がデフォルトの表示態様で表示されている。

10

【0285】

図24(b)では、その第1保留表示h11が表す特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。装飾図柄の変動表示が開始された後に、振りもの予告(第四の演出表示)が実行されている。ここでの振りもの予告は、花びらが振る態様の予告であって、花びらの数や色によって大当りの信頼度を表す予告である。なお、大当りの信頼度を表さない場合には、単なる振りもの演出に相当する。そして、振りもの予告の開始後に、図24(c)に示すようにチュートリアル予告が開始される。ここで開始されたチュートリアル予告によって、振りもの予告は隠されていない。

【0286】

20

図24(d)では、キャラAの表示態様でキャラ予告(第二の演出表示)が開始されている。振りもの予告(第四の演出表示)は、後から開始されたキャラ予告(第二の演出表示)によって隠されており、完全に視認不能になっている。なお、右横の同図(d')に示すように、キャラ予告が開始されなかった場合には、振りもの予告の花びらの軌道は視認可能である。図24(d)の期間が第三の期間の一例に相当する。

【0287】

図24(e)では、キャラ予告が終了し、画面上から老中のキャラクタの画像が消え、振りもの予告の花びらは再び視認可能になっている。振りもの予告は、チュートリアル予告の一部を隠しており、チュートリアル予告の文字表示の部分は視認困難である。なお、右横の同図(e')に示すように、反対に、チュートリアル予告が、振りもの予告の花びらの一部を隠してもよい。チュートリアル予告(第一の演出表示)の演出表示時間や、演出開始タイミングによって、チュートリアル予告と振りもの予告のうちのいずれの予告を手前のレイヤに描画するかを決定すればよい。なお、図24(c)、(d')、(e)の期間は第四の期間の一例に相当する。この例では、相対的に背面側で表示される演出表示も遊技者に見せることができる。

30

【0288】

図24(f)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展し、チュートリアル予告は終了しているが、振りもの予告は継続しており、花びらが表示されている。

【0289】

図24(g)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチBのキャラクタが登場し、スーパーリーチBの演出が行われ、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208には、大当りの装飾図柄の組み合わせ(「装飾6」-「装飾6」-「装飾6」)が停止表示されている。

40

【0290】

図25は、振りもの予告を用いた複合予告の他の一例を段階的に示す図である。

【0291】

図25(a)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾4」-「装飾5」-「装飾0」)が停止表示されている。また、1つの特図1の保留表示h11がデフォルトの表示態様で表示され、1つの特図2の保留表示h21もデフォルトの表示態様で表示されている。

50

【 0 2 9 2 】

図 2 5 (b) では、特図 2 の保留が先に消化され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

【 0 2 9 3 】

図 2 5 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、ステップアップ予告 (第二の演出表示) が開始されている。ここでは、チュートリアル予告 (第一の演出表示) は開始されておらず、ステップアップ予告全体が視認可能である。

【 0 2 9 4 】

図 2 5 (d) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、同図 (c) に示すステップアップ予告は消え、ハズレの装飾図柄の組み合わせ (「装飾 5 」 - 「装飾 0 」 - 「装飾 2 」) が停止表示されている。

10

【 0 2 9 5 】

図 2 5 (e) では、第 1 保留表示 h 1 1 が表す特図 1 の保留が消化され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、装飾図柄の変動表示が開始されている。特図の図柄変動表示の開始と同時に予告も開始されている。ここでは、振りもの予告が開始されている。

【 0 2 9 6 】

図 2 5 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、会話予告が開始されている。ここでの会話予告は、会話 B 1 の表示態様であるが、大当りの信頼度を表す文字部分 (ここでは「熱すぎか」) が強調表示されている。すなわち、信頼度を表す文字表示以外の表示 (ここでは星印による囲み枠) で信頼度がさらに示唆されており、遊技者は、一見して信頼度が高いことがわかる。信頼度を表す文字表示以外の表示はアニメーション表示等であってもよい。なお、この段階では、会話予告も振りもの予告も視認可能である。

20

【 0 2 9 7 】

図 2 5 (g) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、会話予告によって振りもの予告が完全に隠されており、視認不能である。すなわち、会話予告は、開始当初から、振りもの予告のレイヤよりも前のレイヤに描画されており、振りもの予告の花びらが会話予告に重なると、背面側のレイヤに描画された花びらが視認不能になる。同図 (h) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、振りもの予告の花びらが会話予告を通り過ぎ、振りもの予告が再び視認可能になっている。

【 0 2 9 8 】

図 2 5 (i) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチ演出に発展し、同図 (j) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、大当りの装飾図柄の組み合わせ (「装飾 7 」 - 「装飾 7 」 - 「装飾 7 」) が停止表示されている。

30

【 0 2 9 9 】

図 2 6 は、会話予告とステップアップ予告の複合予告の一例を段階的に示す図である。

【 0 3 0 0 】

図 2 6 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、ハズレの装飾図柄の組み合わせ (「装飾 5 」 - 「装飾 0 」 - 「装飾 2 」) が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、先読み予告の表示態様である第 1 保留表示 h 1 1 が表示されている。

【 0 3 0 1 】

図 2 6 (b) では、第 1 保留表示 h 1 1 が表す特図 1 の保留が消化され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

40

【 0 3 0 2 】

図 2 6 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、会話予告 (第一の演出表示) が開始されている。ここでは、「熱すぎか」という文字表示がなされている。

【 0 3 0 3 】

図 2 6 (d) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、ステップアップ予告 (第二の演出表示) が開始されている。ここでのステップアップ予告は、ステップ 4 の表示態様でいきなり表示が開始されている。なお、この段階では、会話予告もステップアップ予告も視認可能である。

50

【 0 3 0 4 】

図 2 6 (e) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、会話予告の続きが表示され、女性ボクサーの顔の表示と、「そうよ」という文字表示の組み合わせ（二段階目の会話表示）が表示される。ここでの会話予告は、会話 B 2 の表示態様である。この二段階目の会話表示によって、ステップアップ予告のステップ数の部分が隠され、視認困難になっている。図 2 6 (e) におけるタイミングだけを見れば、ステップアップ予告（第二の演出表示）の方が先に開始（図 2 6 (d) から開始）されていたことになるが、会話予告全体で見れば、会話予告（第一の演出表示）の方が先に開始（図 2 6 (c) から開始）されていたことになる。なお、この例は、図 2 6 (c) に示す一段階目の会話表示と、図 2 6 (e) に示す二段階目の会話表示との間に、ステップアップ予告を割り込ませた複合予告の例であってもよく、さらに、ステップアップ予告を行った分、二段階目の会話表示を遅延させて表示させた例であってもよい。

10

【 0 3 0 5 】

図 2 6 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、リーチ演出に発展し、同図 (g) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、大当りの装飾図柄の組み合わせ（「装飾 7」 - 「装飾 7」 - 「装飾 7」）が停止表示されている。

【 0 3 0 6 】

図 2 7 は、ボタン予告を用いた複合予告の一例を段階的に示す図である。

【 0 3 0 7 】

図 2 7 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせ（「装飾 4」 - 「装飾 5」 - 「装飾 0」）が停止表示されている。また、1つの特図 1 の保留表示 h 1 1 がデフォルトの表示態様で表示されている。

20

【 0 3 0 8 】

図 2 7 (b) では、第 1 保留表示 h 1 1 が表す特図 1 の保留が消化され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、装飾図柄の変動表示が開始されている。

【 0 3 0 9 】

図 2 7 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、ボタン予告が開始されている。このボタン予告は、操作手段（ここではチャンスボタン 1 3 6）の操作を、所定の有効期間内に行うこと促す操作要求表示を行い、有効期間内に操作手段が操作されると、操作要求表示が大当りの信頼度を表す信頼度表示に変化する。図 2 7 (c) には、操作要求表示として、「PUSH」という文字表示と、チャンスボタンの絵柄 1 3 6 a と、有効期間の残時間を表すメータ表示 1 3 6 b が行われている。また、このボタン予告の開始と同時に会話予告も開始されている。ここでの会話予告は、大当り確定の会話 C の表示態様であるが、会話予告の文字情報部分は、メータ表示 1 3 6 b によって隠されており、文字情報は視認困難である。

30

【 0 3 1 0 】

なお、図 2 7 の右下に示す同図 (c ') のように、会話予告の文字情報部分が、メータ表示 1 3 6 b の一部を隠す態様であってもよい。こうすることで、遊技者が有効期間の残時間を明確に把握することができない場合があり、いずれにしても操作手段（チャンスボタン 1 3 6）を早く操作させることができる。

40

【 0 3 1 1 】

遊技者が、有効期間内に操作手段（チャンスボタン 1 3 6）を操作すると、図 2 7 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、操作手段の操作に伴う信頼度表示である、衣類がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c が表示されている。操作要求表示は、この信頼度表示の絵柄 1 3 6 c に変化することによって、会話予告の文字情報部分が視認可能になっている。こうすることで、会話予告の文字情報部分を確認したい遊技者に対して、操作手段の早期の操作を促すことができる場合がある。なお、信頼度表示は、大当りの信頼度（期待度）が低い場合には、「残念」という文字表示であったり、何も表示されない場合があったりする。

【 0 3 1 2 】

50

図27(e)に示す装飾図柄表示装置208では、会話予告の続きが表示され、女性ボクサーの顔の表示と、「そうよ」という文字表示の組み合わせ(二段階目の会話表示)が表示される。信頼度表示よりも後に開始された二段階目の会話表示は、信頼度表示の一部に重なるようにして表示されている。

【0313】

図27(f)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展し、総ての予告表示が消えている。

【0314】

図27(g)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチBのキャラクタが登場し、スーパーリーチBの演出が行われ、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208には、大当りの装飾図柄の組み合わせ(「装飾6」-「装飾6」-「装飾6」)が停止表示されている。

10

【0315】

図28は、図24に示す振りもの予告を用いた複合予告の変形例を段階的に示す図である。

【0316】

図28(a)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(「装飾4」-「装飾5」-「装飾0」)が停止表示されている。また、1つの特図1の保留表示h11がデフォルトの表示態様で表示されている。

【0317】

20

図28(b)では、その第1保留表示h11が表す特図1の保留が消化され、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が開始されている。装飾図柄の変動表示が開始されると同時に、花びらが振る振りもの予告(第四の演出表示)が開始されている。

【0318】

図28(c)に示す装飾図柄表示装置208では、振りもの予告の開始後に、会話予告が開始されている。ここでの会話予告では、「チャンスか」という文字表示がなされており、この文字表示は大当りの信頼度に関する情報に相当する。

【0319】

図28(d)では、キャラAの表示態様でキャラ予告が開始されている。また、振りもの予告の花びらは、後から開始された会話予告の文字部分に丁度さしかかり、その文字部分は、花びらによって隠され、視認困難になっている。

30

【0320】

図28(e)では、会話予告の文字部分を、振りもの予告の花びらが通過し、文字部分は視認可能になっている。図28(e)に示す会話予告の文字部分は「激熱だ」に変化している。すなわち、この例では、花びらにより、一時的に文字部分を隠し、会話予告の内容(信頼度を表す部分)が変化する。信頼度を表す予告としては一種類(会話予告だけ)であるが、会話予告の文字部分が第一の演出表示の一例に相当し、花びらのアニメーションが第二の演出表示の一例に相当する。

【0321】

図28(f)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出に発展し、総ての予告は終了している。すなわち、この例では、振りもの予告も終了している。

40

【0322】

図28(g)に示す装飾図柄表示装置208には、スーパーリーチBのキャラクタが登場し、スーパーリーチBの演出が行われ、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208には、大当りの装飾図柄の組み合わせ(「装飾6」-「装飾6」-「装飾6」)が停止表示されている。

【0323】

続いて、本発明の第2実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまでに説明した事項と重複する事項については省略することもあるし、重複して説明することもあるが、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまで

50

に用いた符号と同じ符号を付して説明する。

【0324】

第2実施形態のパチンコ機は、電サポ中と大当たり遊技中は右打ちを行うパチンコ機である。このパチンコ機の遊技盤では、左領域と右領域それぞれに普図始動口（ゲート）228が設けられている。この普図始動口228は、進入領域の一例に相当し、普図始動口228を通過した球は遊技島側に排出されず、遊技領域124を転動する。左領域に設けられた普図始動口228は、非電サポ状態中の電チューロング開放（詳細は後述）を狙うことができるものであり、右領域に設けられた普図始動口228は、電サポ状態中の電チュー開放を狙うことができるものである。

【0325】

また、第1特図始動口230と第2特図始動口232は、遊技領域124の中央部下方に設けられている。第1特図始動口230も第2特図始動口232も遊技球が進入可能な始動領域であるが、遊技釘238等の配設により、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球は第1特図始動口232への入球が困難又は不可能に構成されている。一方、第2特図始動口（電チュー）232は、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球であっても、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球であっても、入球可能に構成されている。第2特図始動口232は、第1特図始動口230の真下に設けられており、この第2特図始動口232の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一対の羽根部材2321が設けられている。一対の羽根部材2321と第2特図始動口232を併せたものが、可変始動手段（可変始動領域）に相当し、以下、電チュー（電動チューリップ）と称し、一対の羽根部材2321が開くことを電チュー開放と称する。一対の羽根部材2321が閉じた状態（第一の状態）では遊技球の進入困難状態であり、一対の羽根部材2321が開いた開状態（第二の状態）では遊技球の進入容易状態である。電チューは、進入困難状態と進入容易状態との間で少なくとも状態変更可能な始動領域である。なお、一対の羽根部材2321が開いた状態における電チューの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球5個分未満の大きさである。

【0326】

さらに、可変入賞口（アタッカー）234は、電チューの下方に設けられており、扉部材2341が可動することで入賞可能状態になる。すなわち、可変入賞口234は、入賞不能状態と入賞可能状態との間で少なくとも状態変更可能な入賞領域（入賞手段）である。なお、扉部材2341が開いた状態におけるアタッカーの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球5個分以上の大きさである。図37に示す遊技盤200では、遊技釘238等の配設により、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球は、可変入賞口（アタッカー）234への入球が困難又は不可能に構成されており、大当たり遊技中は、遊技者は右打ちを行う必要がある。

【0327】

次に、主制御部300で行われる一対の羽根部材2321の開閉動作、すなわち電チューの開閉パターンについて説明する。

【0328】

図29(a)は、第2実施形態のパチンコ機における電チューの開閉パターンを説明するための図である。

【0329】

第2実施形態では、普図の停止図柄態様として、2種類の当り図柄（「普図A」および「普図B」）と、1種類のはずれ図柄（「普図C」）が用意されている。「普図A」は当り図柄1であり、「普図B」は当り図柄2になる。また、第2実施形態では、装飾図柄表示装置208において、普図の装飾図柄の変動表示も行われる。普図の装飾図柄の変動表示後に、図29(a)に示す普図装飾図柄が、装飾図柄表示装置208には表示される。すなわち、普図表示装置210が当り図柄1（「普図A」）を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置208には一重丸の普図装飾図柄（「普図装飾1」）が停止表示され、普図表示装置210が当り図柄2（「普図B」）を停止表示する場合には、装飾図柄表示装

10

20

30

40

50

置 2 0 8 には二重丸風の普図装飾図柄（「普図装飾 2」）が停止表示され、いずれも普図の当りが報知される。また、普図表示装置 2 1 0 がはずれ図柄（「普図 C」）を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 にはバツ印の普図装飾図柄（「普図装飾 3」）が停止表示され、普図のはずれが報知される。なお、普図表示装置 2 1 0 における普図の図柄変動表示と、装飾図柄表示装置 2 0 8 おける普図の装飾図柄の変動表示は、同期していてもよいし、同期していなくてもよい。また、普図表示装置 2 1 0 における普図の停止図柄に比べて、装飾図柄表示装置 2 0 8 おける普図装飾図柄（停止図柄）の方が、大きな表示であってもよい。

【 0 3 3 0 】

図 2 9 (a) に示すように、普図決定結果が、普図 A であった場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に普図装飾 1 が停止表示された後、電チューは、0 . 3 秒間の開放を一回行う。第 2 実施形態におけるパチンコ機でも発射装置 1 1 0 による遊技球の発射間隔は 0 . 6 秒であり、普図 A の当り図柄の場合には、一对の羽根部材 2 3 2 1 の一回の開放時間は、遊技球の発射間隔よりも短く、普図 A の普図当りに当選しても実質的には電チューへの入球は見込めず、出球を獲得することはほとんど不可能である。以下、普図 A に当選して一对の羽根部材 2 3 2 a が開放することを電チューショート開放と称することがある。この電チューショート開放（第一の開放パターンに相当）は、確率的には、非電サボ状態における電チューの開放パターンになる。

10

【 0 3 3 1 】

普図決定結果が、普図 B であった場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に普図装飾 2 が停止表示された後、電チューは、最初、0 . 3 秒間の開放を行ってから、0 . 5 秒の閉鎖時間を経て、5 秒の開放を行う。すなわち、電チューは、5 . 8 秒間にわたって特定動作（一对の羽根部材 2 3 2 a の開閉動作）を行う。以下、普図 B に当選して一对の羽根部材 2 3 2 a が開放することを電チューロング開放と称することがある。この電チューロング開放（第二の開放パターンに相当）では、電チューへの入球が見込め、出球を獲得することが大いに期待できる。なお、電チューロング開放では、羽根部材 2 3 2 1 が、少なくとも発射間隔よりも長く開放する、あるいは電サボ状態における普図変動時間よりも長く開放すればよく、1 回目の 0 . 3 秒間の開放を省略して 2 回目の長い開放のみを行うようにしてもよい。この電チューロング開放は、確率的には、電サボ状態における電チューの開放パターンになる。

20

30

【 0 3 3 2 】

なお、電チューは所定の開放時間が経過する前に所定の球数の入球があった場合には、その時点で閉鎖する。

【 0 3 3 3 】

普図決定結果が、普図 C であった場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に普図装飾 3 が停止表示された後、電チューは開放動作せず、閉じた状態を維持する。

【 0 3 3 4 】

次いで、副制御部側（第 2 副制御部 5 0 0）で行われる第一の演出（以下、普図演出という）について説明する。本実施形態における普図演出には、少なくとも、変動中演出、確定中演出、および動作中演出のうちのいずれか一つの演出が含まれているか、あるいは、装飾図柄表示装置 2 0 8 における所定領域を含む領域で実行される演出であればよい。変動中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の図柄変動表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、確定中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の停止図柄態様を確定表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、動作中演出は、電チューの作動中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出である。また、これらの演出は、普図の当否判定の結果に関する演出（例えば、普図当り予告）の他、特図の当否判定の結果に関する演出（例えば、特図大当り予告）が加えられた演出であってもよいし、普図の当否判定の結果に関する演出に代えて特図の当否判定の結果に関する演出が行われるものであってもよい。さらに詳しくは後述するが、普図演出は、特図 1 の保留アイコンを表示する領域と、特図 2 の保留アイコンを表示する領域との間に設けられた所定領域を含む領域で

40

50

実行される。

【0335】

図29(b)は、第2実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置208における普図演出の数例を説明するための図である。

【0336】

(ア)～(カ)は、非電サボ状態中の変動表示パターンである。

【0337】

(ア)は、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(ア)に示す演出では、普図装飾1、普図装飾2、普図装飾3の順で高速変動を繰り返し、3秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。

10

【0338】

(イ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(イ)に示す演出では、普図装飾2、普図装飾2、普図装飾3の順で高速変動を繰り返し、1.5秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。この演出では、高速変動中、普図装飾2が多く表示されるため、電チューロング開放の期待度が向上する。

【0339】

(ウ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(ウ)に示す演出では、普図装飾2が連続して表示される高速変動を繰り返し、10秒後に停止表示する。この演出では、普図装飾2のみが連続して表示されるため、停止表示も普図装飾2になる。したがって、この演出が開始されると、電チューロング開放確定になる。

20

【0340】

(エ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(エ)に示す演出では、普図装飾1、普図装飾2、普図装飾3、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10秒後に、いずれかの装飾図柄が停止表示する。したがって、「激アツ」の装飾図柄が停止表示する場合もあり、この場合には、電チューロング開放の期待度は高まらないが、特図の大当たりの期待度が高まり、遊技の興趣が向上する。すなわち、電チュー開放だけでなく大当たりも期待させることができる場合がある。

【0341】

(オ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(オ)に示す演出では、普図装飾2、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10秒後に、普図装飾2か「激アツ」の装飾図柄かの一方が停止表示する。この演出では、高速変動中、特図の大当たり予告が半分表示されるため、高速変動中から、電チュー開放だけでなく特図の大当たりも期待させることができる場合がある。

30

【0342】

(カ)に示す変動表示パターンでは、特図の潜伏確変である2R大当たりの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である2R大当たりの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の15R大当たり予告を表す「大当たり」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、5秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。この演出が開始されると、可変入賞口234の開放が確定になる。

40

【0343】

以上説明した変動表示パターンは、普図表示装置210による普図の図柄変動表示の終了のタイミングに合わせて、装飾図柄が停止表示するものであってもよい。特に、普図当りの場合には、この後、電チュー開放することから、普図表示装置210による図柄変動表示の終了のタイミングと、(ア)～(オ)の演出終了タイミングを一致させ、遊技者に電チュー開放を予告することが好ましい。一方、特に普図はずれの場合には、必ずしも両者のタイミングを一致させる必要はなく、普図表示装置210による20秒の図柄変動表示中のどのタイミングで行ってもよい。例えば、普図表示装置210による図柄変動表示の開始前から普図演出を開始してもよいし、普図表示装置210による図柄変動表示の終了後まで普図演出を継続してもよい。さらに、(カ)に示す演出では、普図ではなく特図

50

の当否判定の結果に関する演出であるため、普図表示装置 210 による図柄変動表示が行われていない期間に行ってもよい。また、装飾図柄の変動表示後に停止表示される装飾図柄は、偽の普図決定結果を表す装飾図柄であってもよいし、偽の大当たり予告であってもよい。

【0344】

(キ)は、上記動作中演出の一例である。この(キ)に示す動作中演出では、非電サポ状態における普図表示装置 210 による図柄変動表示の後、装飾図柄表示装置 208 に、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される。非電サポ状態では、多くの場合は電チューショート開放に当選するが、その電チューショート開放の間に、(キ)に示す動作中演出が、いきなり一瞬実行される。また、電チューロング開放に当選した場合には、電チューが開閉動作する 5.8 秒間の間、(キ)に示す動作中演出が実行される。なお、電チューが 5 秒間開放している間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよいし、電チューが最初に 0.3 秒間開放する間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよい。以下、装飾図柄表示装置 208 に、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出を、電チュー開放報知演出と称することがある。

10

【0345】

なお、(キ)に示す動作中演出を、普図表示装置 210 による普図 B の確定表示終了直後(電チュー作動直前)に実行するようにしてもよい。

【0346】

また、非電サポ状態だけに限らず、電サポ状態において、電チューロング開放に当選した場合にも、(キ)に示す動作中演出を実行するようにしてもよい。この場合、1 秒の図柄変動表示が行われた後、多くの場合は電チューロング開放に当選し、電チューが開閉動作する 5.8 秒間の間、(キ)に示す動作中演出を実行すればよい。また、電チューショート開放に当選した場合には、0.3 秒間の電チューショート開放の間に一瞬実行すればよい。

20

【0347】

また、図 29 (b) の(イ)~(オ)に示す変動表示パターンの演出時間(第一の時間)は、図 29 (b) の(キ)に示す電チュー開放報知演出パターンの演出時間(第二の時間)よりも長い時間であり、相対的に長い演出時間で普図の装飾図柄の変動表示演出を行うため、電チューの開放に対する期待を向上させることができる場合がある。

30

【0348】

(ク)は、当該特図変動の大当たり予告の演出の一例である。この(ク)に示す演出は、普図表示装置 210 による図柄変動表示中や、電チュー作動中とは無関係に、装飾図柄表示装置 208 における所定領域を含む領域で実行される。すなわち、普図表示装置 210 による図柄変動表示中でなくても、あるいは電チュー作動中でなくても、第 1 特図表示装置 212 や第 2 特図表示装置 214 における図柄の変動表示中に実行される演出であって、当該変動表示で大当たり図柄が停止表示されることを予告する演出であり、当該変動表示で大当たり図柄が停止表示されなくても停止表示されるかのように予告する演出(いわゆる偽の予告演出)も含まれる。ここでは、特図の潜伏確変である 2R 大当たりの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である 2R 大当たりの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の 15R 大当たり予告を表す「大当たり」の装飾図柄、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、8 秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。なお、文字の装飾図柄に代えて、絵柄の装飾図柄を用いてもよい。

40

【0349】

また、図 29 (b) に示す(キ)の電チュー開放報知演出は、図 29 (b) に示す(ア)~(カ)、および(ク)それぞれの演出の後に実行してもよい。すなわち、電チュー開放報知演出を変動表示パターンと組み合わせる行ってもよい。さらに、電チュー開放報知演出は、電チューショート開放時には実行せず、電チューロング開放時に実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが遊技者にとって有利な開放となる場合に限って

50

、電チュー開放報知演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。また、普図 A が停止表示する場合には、図 29 (b) に示す (ア) ~ (カ) 、および (ク) それぞれの演出 (装飾図柄変動表示演出) は実行せず、電チュー開放報知演出も実行しないようにし、普図 B が停止表示する場合に、図 29 (b) に示す (ア) ~ (カ) 、および (ク) それぞれの演出 (装飾図柄変動表示演出) を実行した後に、電チュー開放報知演出も実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが有利な開放となる場合に限って、装飾図柄変動表示演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。

【 0 3 5 0 】

また、普図演出は、普図の装飾図柄の変動表示 (上記変動中演出) を行わず、確定中演出として、図 29 (a) に示す普図装飾図柄を表示する演出であってもよいし、この確定中演出を行い、さらに普図当りの場合には電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。なお、普図当りであっても、電チューロング開放が行われる普図 B 当りに限って電チュー開放報知演出を行う演出であってもよいし、レア表示を超短時間で行う意味では、電チューショート開放が行われる普図 A 当りに限って電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。

10

【 0 3 5 1 】

以下、第 2 実施形態の具体的な演出例について説明する。

【 0 3 5 2 】

図 30 は、装飾図柄表示装置 208 の所定領域の一例に相当する普図演出領域で行われる演出を用いた複合演出の一例を示す図である。

20

【 0 3 5 3 】

図 30 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d の左側には、特図 1 保留表示領域 281 が用意されており、その右側には特図 2 保留表示領域 282 が用意されている。さらに、特図 1 保留表示領域 281 と特図 2 保留表示領域 282 との間には、普図演出領域 283 (所定領域に相当) が設けられている。すなわち、演出表示領域 208 d の中央部分に普図演出領域 283 が設けられている。

【 0 3 5 4 】

特図 1 保留表示領域 281 にしても特図 2 保留表示領域 282 にしても、保留アイコンは、古い保留アイコンほど普図演出領域 283 側 (中央側) に表示される。すなわち、特図 1 の保留において、最も入賞タイミングが古い第 1 保留を表す第 1 保留アイコンは、普図演出領域 283 の左隣に表示され、特図 2 の保留において、最も入賞タイミングが古い第 2 保留を表す第 2 保留アイコンは、普図演出領域 283 の右隣に表示される。図 30 (a) に示す特図 1 保留表示領域 281 には、特図 1 の保留が 3 つあることを表す、3 個の特図 1 保留アイコン 2811 ~ 2813 が示されている。特図 1 保留アイコンのデフォルトの態様は灰色の丸である。

30

【 0 3 5 5 】

図 30 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 では、特図の装飾図柄が停止表示されているが、同図 (b) に示す装飾図柄表示装置 208 では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。また、同図 (b) に示す普図演出領域 283 では、図 29 (b) の (キ) を用いて説明した電チュー開放報知演出が実行されており、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示されている。加えて、特図 1 保留表示領域 281 の上に、チュートリアル予告が出現し、そのチュートリアル予告の一部は、普図演出領域 283 に表示された、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄の一部を隠している。

40

【 0 3 5 6 】

一方、図 30 (b ') に示す装飾図柄表示装置 208 では、普図演出領域 283 に表示された、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が、チュートリアル予告の文字表示部分を隠している。

【 0 3 5 7 】

なお、チュートリアル予告によって隠されたり、チュートリアル予告を隠す、普図演出

50

領域 283 に表示される装飾図柄は、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3、特図の大当り予告を表す「激アツ」の装飾図柄、大当り種別を表す装飾図柄（例えば、「突確」の装飾図柄）等であってもよい。また、図 30（b）に示すように、チュートリアル予告が隠すのか、同図（b'）に示すように、普図演出領域 283 に表示された装飾図柄が隠すのかは、隠す方、隠される方それぞれの表示の内容に応じて変わってもよい。

【0358】

図 31 は、普図演出領域で行われる演出を用いた複合演出のその他の例を示す図である。以下、図 30 に示す例との相違点を中心に説明する。

【0359】

図 31 の左側に示す例の普図演出領域 283 では、チュートリアル予告の開始と同時に、図 29（b）の（イ）を用いて説明した、普図の装飾図柄の変動表示も開始されており（図 31（b）参照）、同図（c）に示すように、普図演出領域 283 に停止表示された、二重丸風の普図装飾 2 によって、チュートリアル予告の文字表示の一部が隠されているが、文字情報は視認可能である。

10

【0360】

図 31 の右側に示す例の普図演出領域 283 では、チュートリアル予告が開始（図 31（イ）参照）された後、図 29（b）の（エ）を用いて説明した、普図の装飾図柄の変動表示が開始（図 31（ウ）参照）されており、図 31（エ）に示すように、停止表示された、特図の大当り予告を表す「激アツ」の装飾図柄は、普図演出領域 283 をはみ出して大きく表示されている。この大きく表示された「激アツ」の装飾図柄によって、チュートリアル予告の文字表示の一部が隠されており、文字情報は視認困難である。なお、文字情報を含む演出表示が複数ある場合は、どちらの情報を手前側に表示してもよく、この例では、後に開始した演出（ここでは普図の装飾図柄の変動表示）の文字情報が手前側に表示されている。なお、先に開始した演出（ここではチュートリアル予告）の文字情報が手前側に表示されるようにしてもよい。

20

【0361】

図 32 は、大当り遊技中の演出の一例を示す図である。

【0362】

図 32（a）に示すタイミングでは、8 ラウンド目の大当り遊技が行われている。この図 32（a）に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、大当りが 4 連荘したことを報知する演出が行われており、4 連荘に対応した番長のキャラクターが表示されている。また、普図演出領域 283 の左横には、「4 連荘中」という文字表示がなされている。したがって、ここでの演出表示は、予告演出の表示とは異なる表示になる。

30

【0363】

図 32（b）に示す装飾図柄表示装置 208 では、保留内連荘期待度アップ表示が行われている。なお、この図の右下に示す図 32（x）は、保留内連荘期待度アップ表示を示す図であり、同図（y）は、保留内連荘通常予告の表示を示す図である。保留内連荘通常予告のように、図柄変動中に限らず、大当り遊技中に発生する予告もある。また、保留内連荘期待度アップ表示は、予告の一種と見ることがもできるが、単なる説明表示と見ることがもできる。

40

【0364】

図 32（c）に示す装飾図柄表示装置 208 には、3 体のパンダのキャラクターが一瞬表示される。しかしながら、先に表示を開始していた保留内連荘期待度アップ表示によって、3 体のパンダのキャラクターの下半身は隠されている。また、普図演出領域 283 に表示された番長のキャラクターや、4 連荘の文字表示も、保留内連荘期待度アップ表示によって隠されている。

【0365】

図 32（d）に示す装飾図柄表示装置 208 では、ミニゲームの図柄合わせゲームが開始され、同図（e）に示す装飾図柄表示装置 208 では、保留内連荘期待度アップ表示が消え、装飾図柄表示装置 208 の右下には操作要求表示がなされている。操作手段（こ

50

ではチャンスボタン 136) を押下するたびに、図柄合わせゲームでは、左から順にキャラクタが確定する。

【0366】

図32(f)に示すタイミングでは、チャンスボタン136が一回押下され、図柄合わせゲームでは、左側のキャラクタがパンダのキャラクタに確定する。同図(g)に示すタイミングでは、操作手段の有効期間の残期間が半分を切ったところでチャンスボタン136が再び一回押下され、図柄合わせゲームでは、中央のキャラクタがパンダのキャラクタに確定する。同図(h)に示すタイミングでは、操作手段の有効期間が残りわずかになったところでチャンスボタン136の最後の一回が押下され、図柄合わせゲームでは、右側のキャラクタがパンダのキャラクタに確定し、3体のパンダのキャラクタが揃う。

10

【0367】

図32(i)に示す装飾図柄表示装置208では、3体のパンダのキャラクタ表示に重なるようにして、「保留内連荘確定」という文字表示がなされている。すなわち、この文字表示は、3体のパンダのキャラクタ表示よりも後から発生したにも関わらず、文字表示が優先され、文字表示は、3体のパンダのキャラクタ表示よりも手前のレイヤに描画される。

【0368】

図33は、デモンストレーション中の演出の一例を示す図である。

【0369】

図33(a)に示す装飾図柄表示装置208には、デモ画面が表示されている。デモ画面は、客待ち画面であり、デモンストレーション演出の一つとして実行される。このデモンストレーション演出は、図柄変動表示が終了してから所定時間(例えば、30秒)経過するまでに、次の図柄変動表示が開始しない場合に実行される演出である。より詳細に説明すれば、デモンストレーション演出では、装飾図柄の停止表示を行ったり、装飾図柄の模擬変動を行ったり、遊技台のタイトル表示を行ったり、所定のキャラクタ等を表示して遊技台の特徴説明を行ったり、これらの演出に伴いランプ演出や音声演出などが行われる。第1副制御部400のRAM408にはデモ中フラグが用意されており、このデモ中フラグがオンに設定されると、第1副制御部400は第2副制御部500に、装飾図柄表示装置208にデモンストレーション画面(デモ画面)を表示させることを指示し、装飾図柄表示装置208には、デモ画面が表示される。なお、デモンストレーション演出は、所定の契機によって終了する。例えば、特図始動口(230, 231)に新たな入賞があったことを契機に終了する。デモンストレーション演出の終了に伴って、デモ中フラグはオフに設定される。図33(a)に示す装飾図柄表示装置208では、番長のキャラクタを用いたチュートリアル表示、および「PUSH」という文字表示とチャンスボタンの絵柄136aとからなる操作要求表示が行われている。

20

30

【0370】

チャンスボタン136が押下されると、図33(b)に示すように装飾図柄表示装置208には、まずは、新たなチュートリアル表示(第一の演出表示)が開始される。次いで、同図(c)に示すように、盤面表示200a(第二の演出表示)が開始される。後から表示された盤面表示200aであるが、先に表示を開始したチュートリアル表示によって、その一部が隠されている。なお、チュートリアル表示よりも盤面表示200aの方が大きな表示である。

40

【0371】

続いて、表示画面全体が切り替わり、チュートリアル表示(第一の演出表示)と盤面表示200a(第二の演出表示)が、ほぼ同時に開始される。ここでも、図33(d)に示すように、盤面表示200aの一部が、チュートリアル表示によって隠されている。

【0372】

再び、表示画面全体が切り替わり、チュートリアル表示(第一の演出表示)と盤面表示200a(第二の演出表示)が、ほぼ同時に開始され、図33(e)に示すように、盤面表示200aの一部が、チュートリアル表示によって隠されている。ここで開始されたチ

50

ユートリアル表示（第一の演出表示）は、同図（f）に示すように、盤面表示200a（第二の演出表示）よりも先に終了し、盤面表示200aが、何の表示にも隠されずに、分かりやすく表示されている。

【0373】

従来の遊技台では、表示手段上で多彩な演出が行われる傾向にはあるが、単に演出の種類を増やすだけでは、表示手段内で行われる演出表示が、分かりにくくなり、かえって遊技の興趣を低下させる危険性がある。しかしながら、これまで説明した各種の演出例によれば、隠す方の演出表示を強調することができる場合があり、演出表示を分かりやすくしながらも、隠された方へも遊技者の興味が行き、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

10

【0374】

なお、これまで説明した、隠す、隠されるの関係は、総ての例において、反対であってもよい。すなわち、隠されていた方が、隠していた方を隠す態様であってもよい。また、第一～第四の演出表示の夫々は単数の演出表示であってもよいし、複数の演出表示が重なっている演出表示であってもよい。つまり五種類以上の演出表示が同時に同じ領域を含んで行われている場合にも適用可能である。また、第一～第四の演出表示においてこれまで説明した関係は間接的な構成であってもよい。例えば、第一の演出表示と第二の演出表示の間に第五の演出表示が存在する構成であってもよい。この例においては、第二の演出表示+第五の演出表示を第二の演出表示としてとらえることもできる。さらに、第一～第四の演出表示は、すべてが静止画像であってもよいし、アニメーション表示であってもよい。

20

【0375】

また、各種演出表示の開始（発生）タイミングは、これまで説明したタイミングに限定されるものではなく、演出表示の大きさやアニメーションの速度、数、信頼度等の様々な要因によって適宜設定することが可能である。

【0376】

また、各種演出表示は複数段階に演出が発展する態様であってもよい。例えば、会話予告においては、「一人目のセリフのみ」「一人目のセリフ+二人目以降のセリフ」などであってもよい。また、ステップアップ予告なども含まれる。このうちの少なくとも一部の会話予告やステップアップ予告が、これまで説明した特徴を有していればよい。つまり、演出表示の終了タイミングは、会話数やステップ数により可変するものであり、適宜当てはめることが可能である。

30

【0377】

また、会話予告やステップアップ予告がその段階数によって表示される領域が異なる場合であってもよい。例えば、会話予告の一人目のセリフが第一の表示領域で第二の演出表示を隠す構成であり、二人目のセリフが前記第一の表示領域とは異なる第二の表示領域で行われる場合は、一人目のセリフ部分のみ第一の演出表示として解釈することが可能である。よって、第一の演出表示の終了タイミングについても一人目のセリフが終了した時点として当てはめることができる。

40

【0378】

また、演出表示としての予告は、図柄変動表示中に行われるものの他、大当たり遊技中などに行われるものであってもよい。例えば、大当たり遊技中に大当たり遊技後の遊技状態（確変の有無、電サポの有無、遊技モードなど）や、保留されている図柄変動表示に対する先読み予告の演出（大当たり、スーパーリーチの有無など）が第二の演出表示として行われてもよく、それらの説明表示を第一の演出表示で行ってもよい。

【0379】

また、デモ中に複数の演出表示が行われるものであってもよい。例えば、デモ中に遊技の方法を説明する第一の演出表示が開始された後で、背景表示として表示されている遊技

50

領域上で遊技球のアニメーション表示（第二の演出表示）が行われる構成であってもよい。

【0380】

また、チュートリアル予告と会話予告は見た目が同じ態様であってもよい。また、予告の中には先読み予告も含まれる。

【0381】

また、これまで説明した第一～第四の演出表示として行われる予告の種類、変更例などに記載される思想は適宜組み合わせ可能である。さらに、複数の演出表示が、関連して一つの予告として機能する場合も各演出表示に当てはめることが可能である。また、ドットマトリクス表示装置や、7セグメント表示装置や、有機EL（Electro-Luminescence）表示装置を使用した表示にも、適用することができ、さらには、液晶表示装置でドット表示する態様にも、適用することができる。

【0382】

また、本発明は、封入式のパチンコ機にも適用することができる。

【0383】

図34は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【0384】

図34に示す封入式のパチンコ機900では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段901から遊技領域902に発射された遊技媒体が、遊技領域902から排出されて再び発射手段901へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段903が遊技台前面の遊技領域902の下方に配設されており、図1に示す上皿126や下皿128は設けられていない。

【0385】

以上説明したように、図34に示すパチンコ機900は、球を封入し、封入した球をパチンコ機内で循環させて使用するものであって、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。

【0386】

以上の記載では、

『遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備えた遊技台であって、

前記演出表示手段は、複数の演出表示（例えば、キャラ予告、会話予告、チュートリアル予告、ステップアップ予告等）を少なくとも表示可能なものであり、

前記複数の演出表示のうちの一つは、第一の演出表示（例えば、チュートリアル予告）であり、

前記複数の演出表示のうちの一つは、第二の演出表示（例えば、キャラ予告）であり、

前記演出表示手段は、前記第一の演出表示を、前記第二の演出表示がなされる以前から少なくとも開始可能なものであり（例えば、図20（f））、

前記演出表示手段は、前記第二の演出表示の少なくとも一部が前記第一の演出表示により隠されるように、該第二の演出表示を少なくとも表示可能なものである（例えば、図20（g））、

ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【0387】

なお、前記演出表示手段は、前記第二の演出表示の少なくとも一部を、前記第一の演出表示の背面側のレイヤで表示可能なものであってもよい。

【0388】

また、演出表示手段を少なくとも制御可能な演出表示制御手段を備えた態様であってもよい。

【0389】

さらに、前記第二の演出表示がなされる以前とは、前記第二の演出表示の開始と同時に

10

20

30

40

50

含まれる。

【0390】

また、『前記第一の演出表示（例えば、チュートリアル予告）および前記第二の演出表示（例えば、キャラ予告）のうちの少なくとも一方の表示は、予告表示を少なくとも含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0391】

なお、当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段と、
図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
を備え、

前記予告表示は、前記当否判定の結果に関する表示であってもよい。

【0392】

また、前記図柄表示手段は、前記当否判定の結果に対応した図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記予告表示は、予告対象となる図柄変動表示が実行される前に開始される先読み予告の表示であってもよいし、予告対象となる図柄変動表示が実行された以降に開始される通常予告の表示であってもよい。

【0393】

また、『前記第一の演出表示（例えば、チュートリアル予告）は、文字情報による表示を少なくとも含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0394】

なお、前記第一の演出表示は、文章による表示を少なくとも含む表示であってもよく、例えば、これから開始される可能性のある演出、これから開始する演出、あるいは現在実行中の演出についての説明を少なくとも含む表示であってもよく、いわゆるチュートリアルを少なくとも含む表示であってもよい。

【0395】

また、『前記第二の演出表示（例えば、ステップアップ予告）は、第一の部分を少なくとも含む表示であり、

前記第一の部分は、大当りの信頼度を少なくとも示唆可能な部分（例えば、ステップ数を表す数字部分）であり、

前記演出表示手段は、少なくとも一部の期間（例えば、図23(c)～同図(e)の期間）で、前記第一の部分を遊技者が認識可能となるように、前記第二の演出表示を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0396】

なお、当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段を備え、

前記当否判定手段は、前記当否判定の結果として、大当りの当否判定の結果を少なくとも導出可能なものであってもよい。

【0397】

また、『前記第二の演出表示（例えば、ステップアップ予告）は、第二の部分を少なくとも含む表示であり、

前記演出表示手段は、前記第二の部分が前記第一の演出表示により少なくとも隠されるように、前記第二の演出表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記演出表示手段は、前記第一の部分が前記第一の演出表示により少なくとも隠されないように、前記第二の演出表示を少なくとも表示可能なものである（例えば、図23(c)～同図(e)）、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0398】

また、『前記演出表示手段は、第一の期間では、前記第一の部分を少なくとも隠すよう

10

20

30

40

50

に、前記第一の演出表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記演出表示手段は、第二の期間では、前記第一の部分が見認可能なように、前記第二の演出表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の期間は、前記第一の演出表示（例えば、チュートリアル予告）が行われている期間（例えば、図 2 2（a）～同図（c）の期間）であり、

前記第二の期間は、前記第一の演出表示が終了し、該第一の演出表示が消えた後の期間（例えば、図 2 2（d）～同図（e）の期間）である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0399】

また、『前記複数の演出表示のうちの一つは、第三の演出表示（例えば、先読み予告の表示態様の保留表示 h 1 2）であり、

前記演出表示手段は、前記第三の演出表示の少なくとも一部が前記文字情報による表示（例えば、「潜伏モード中は高確率のチャンス」）により隠されるように、該第三の演出表示を少なくとも表示可能なものである（例えば、図 2 3（c）～同図（d））、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0400】

なお、前記演出表示手段は、前記第三の演出表示を、前記文字情報を少なくとも識別可能な状態で表示可能なものであってもよい。

【0401】

また、『前記複数の演出表示のうちの一つは、第四の演出表示（例えば、振りもの予告）であり、

前記演出表示手段は、第三の期間では、前記第四の演出表示の少なくとも一部が前記第二の演出表示（例えば、キャラ予告）により隠されるように、該第四の演出表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記演出表示手段は、第四の期間では、前記第四の演出表示を視認可能なように少なくとも表示可能なものであり、

前記第三の期間は、前記第二の演出表示が行われている期間（例えば、図 2 4（d）の期間）であり、

前記第四の期間は、前記第二の演出表示が行われていない期間（例えば、図 2 4（c）、（d'）（e）の期間）である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0402】

なお、前記演出表示手段は、前記第四の演出表示の少なくとも一部を、前記第二の演出表示の背面側に表示可能なものであってもよい。

【0403】

また、以上の説明では、

『複数の演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段 [例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8] を備えた遊技台であって、

前記複数の演出表示のうちの一つは、第一の演出表示 [例えば、チュートリアル予告あるいは会話予告といった文字情報予告] であり、

前記複数の演出表示のうちの一つは、第二の演出表示 [例えば、保留予告] であり、

前記演出表示手段は、第一の期間 [例えば、図 2 3（c）の図柄変動開始後の期間] に前記第一の演出表示を少なくとも開始可能な表示手段であり、

前記演出表示手段は、第二の期間 [例えば、図 2 3（c）のチュートリアル予告開始後、または図 2 2（d）の期間] に前記第二の演出表示を少なくとも開始可能な表示手段であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも少なくとも後となる期間であり、

前記第一の演出表示は、文字情報による表示を少なくとも含む表示であり、

前記第二の演出表示は、文字情報による表示を少なくとも含まない表示であり、

10

20

30

40

50

前記第二の演出表示は、先読み予告態様をした保留アイコン [例えば、保留予告 A や保留予告 B] であり、

前記演出表示手段は、前記第二の演出表示として、第二の先読み予告態様をした保留アイコン (以下、「第二の保留アイコン」という。) [例えば、保留予告 A] を表示可能な表示手段であり、

前記演出表示手段は、前記第二の演出表示として、第三の先読み予告態様をした保留アイコン (以下、「第三の保留アイコン」という。) [例えば、保留予告 B] を表示可能な表示手段であり、

前記第二の期間の開始タイミングとは、保留が増加したことに応じて、保留アイコンが表示開始されるタイミングのことであり、

10

前記演出表示手段は、通常態様をした保留アイコン (以下、「第一の保留アイコン」という。) [例えば、通常保留] を表示可能な表示手段であり、

前記第一の演出表示と前記第二の保留アイコンが表示される場合 (以下、「第一の状態」という。) [例えば、図 2 1 (c) の場合や図 2 2 (d) の場合] があり、

前記第一の状態において、前記第二の保留アイコンの少なくとも一部 (以下、「第二の領域」という。) よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、該第二の領域が表示されないように構成されており、

前記第一の演出表示と前記第三の保留アイコンが表示される場合 (以下、「第二の状態」という。) [例えば、図 2 3 (c) の場合] があり、

前記第二の状態において、前記第三の保留アイコンの少なくとも一部 (以下、「第三の領域」という。) よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、該第三の領域が表示されないように構成されており、

20

前記第一の保留アイコンは、該第一の保留アイコンと前記第一の演出表示が表示される場合であっても、全体が表示されるように構成されており、

前記第二の保留アイコンと前記第三の保留アイコンは、大当りの信頼度が異なる、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【 0 4 0 4 】

また、

『当否判定を実行可能な当否判定手段 [例えば、特図関連抽選処理を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4] を備え、

30

前記第一の演出表示は、前記当否判定の結果に応じて表示される予告表示である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 0 4 0 5 】

また、

『前記第三の保留アイコン [例えば、保留予告 B] は、前記第二の保留アイコン [例えば、保留予告 A] よりも大当りの信頼度が高い保留アイコンであり、

前記第三の保留アイコンは、遊技者が前記第二の保留アイコンと識別可能な保留アイコンである、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 0 4 0 6 】

また、

『前記第二の演出表示は、第三の期間 [例えば、図 2 1 (d) の期間や図 2 2 (e) の期間] に全部が視認可能に表示される演出表示であり、

前記第三の期間は、前記第一の演出表示が終了した後の期間である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 0 4 0 7 】

50

また、

『前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示が表示されていない場合〔例えば、図21(b)の場合〕に全部が視認可能に表示される演出表示である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0408】

また、

『前記複数の演出表示のうちの少なくとも一つは、第三の演出表示〔例えば、振りもの予告〕であり、

前記第一の演出表示と前記第三の演出表示が表示される場合（以下、「第三の状態」という。）〔例えば、図24(e')の場合〕があり、

前記第三の状態において、前記第三の演出表示の少なくとも一部（以下、「第四の領域」という。）よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、該第四の領域が表示されないように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0409】

また、以上の説明では、

『複数種類の表示を少なくとも表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を備えた遊技台であって、

前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示〔例えば、チュートリアル予告あるいは会話予告といった文字情報予告〕であり、

前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示〔例えば、保留予告、キャラ予告あるいはステップアップ予告〕であり、

前記第二の表示は、前記第一の表示が開始されるよりも後で開始可能な表示であり、

前記第一の表示は、文字情報を少なくとも含んで構成される表示であり、

前記第一の表示〔例えば、図22(b)における「熱すぎか」の会話予告あるいは図27(e)における「鉄板」の会話予告〕は、前記第二の表示〔例えば、図22(b)におけるステップアップ予告あるいは図27(e)における番長のキャラ予告〕の少なくとも一部を隠す場合がある表示である

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0410】

また、

『前記第二の表示は、予告の表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0411】

また、

『前記第二の表示は、前記第一の表示が表示されない場合は、該第一の表示により隠されることがない表示〔例えば、図25(c)に示すような表示〕である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0412】

また、

『前記第二の表示は、大当たりとなる期待度を示唆する表示（以下、「第三の表示」という。）を少なくとも含む表示であり、

前記第一の表示は、前記第三の表示の少なくとも一部を隠す場合がある表示〔例えば、図23(c)に示すような、チュートリアル予告の文字情報の表示部分によって、保留予告Bの一部が隠されている表示〕である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。』
 についても説明した。

【0413】

また、

『前記第一の表示は、予告の表示である場合を少なくとも含む表示である、
 ことを特徴とする遊技台。』
 についても説明した。

【0414】

また、

『前記第一の表示は、前記文字情報を囲む表示 [例えば、図18(b)に示される文字
 情報の周囲を囲んでいる囲み] を少なくとも含んで構成された表示である、
 ことを特徴とする遊技台。』

10

また、

『前記第一の表示は、キャラクタ画像 [例えば、図22(a)に示される番長の顔の画
 像] を少なくとも含んで構成された表示であり、

前記キャラクタ画像は、前記文字情報と同時に消去される画像である、
 ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0415】

また、

『前記第一の表示は、第一の文字情報 [例えば、図27(d)に示される会話予告の文
 字情報部分(鉄板か?)] を少なくとも含む表示であり、

前記第一の表示は、第二の文字情報 [例えば、図27(e)に示される二段階目の会話
 表示(鉄板!)] を少なくとも含む表示であり、

前記第二の文字情報は、前記第一の文字情報が表示された後に表示される文字情報であ
 り、

前記第一の文字情報を含む前記第一の表示は、前記第二の表示を隠さない表示であり、

前記第二の文字情報を含む前記第一の表示は、前記第二の表示の少なくとも一部を隠す
 表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

20

30

についても説明した。

【0416】

また、

『前記第一の表示は、第一の文字情報 [例えば、図22(a)に示される会話予告の文
 字表示] を少なくとも含む表示であり、

前記第一の表示は、第二の文字情報 [例えば、図22(c)に示される「そうよ」とい
 う文字表示] を少なくとも含む表示であり、

前記第二の文字情報は、前記第一の文字情報が表示された後に表示される文字情報であ
 り、

前記第一の文字情報を含む前記第一の表示は、前記第二の表示の少なくとも一部を隠す
 表示であり、

前記第二の文字情報を含む前記第一の表示は、前記第二の表示を隠さない表示である、
 ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0417】

また、

『前記第一の文字情報は、会話予告を少なくとも含む文字情報であり、

前記第二の文字情報は、会話予告を少なくとも含む文字情報である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

50

【 0 4 1 8 】

また、

『 前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 4 1 9 】

また、

『 前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

また、以上の記載では、

『 遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段 [例えば、チャンスボタン 1 3 6 等]
と、

複数種類の表示を表示可能な表示手段 [例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 等] と、
を備えた遊技台であって、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示 [例えば、図 2 7 (c) に示される、
会話 C の表示態様の会話予告等] であり、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示 [例えば、図 2 7 (c) に示される、
操作要求表示等] であり、

前記第二の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、

20

前記第一の表示は、文字表示 [例えば、「鉄板か」の文字情報等] を含んで構成される
表示であり、

前記第二の表示は、前記操作手段の操作有効期間に関連して表示される表示であり、

前記第二の表示は、前記操作有効期間に前記操作手段が操作されることに関連して消え
る表示であり [例えば、図 2 7 (d) に示すように、チャンスボタン 1 3 6 が操作されると
操作要求表示が消去される等]、

前記第二の表示は、前記文字表示の少なくとも一部と重なる場合がある表示である [例
えば、図 2 7 (c) に示すように、会話予告の文字情報部分がメータ表示 1 3 6 b によ
って隠されている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

また、

『 前記第二の表示は、予告の表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

また、

『 前記第二の表示が表示されない場合の方が、該第二の表示が表示された場合よりも前
記文字表示が視認しやすい [例えば、図 2 7 (c) に示すように、操作要求表示が表示さ
れている場合には、会話予告の文字情報表示は、メータ表示 1 3 6 b によって隠されてお
り、文字情報は視認困難であるが、図 2 7 (d) に示すように、操作要求表示が消去され
た場合では、会話予告の文字情報部分が視認可能である等]、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記複数種類の表示のうちの一つは、第三の表示 [例えば、図 2 7 (d) に示される
、衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c 等] であり、

前記第三の表示は、前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると表示される場合
がある表示であり [例えば、図 2 7 (d) に示すように、チャンスボタン 1 3 6 が操作され
ると、衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c が表示される等]、

前記第三の表示は、前記文字表示と重ならない表示である [例えば、図 2 7 (d) に示

50

すように、衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c は、会話予告の文字情報表示と重なっていない等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第一の表示は、予告の表示である場合を含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第一の表示は、前記文字表示を囲む吹き出し [例えば、図 2 7 (d) に示すように、「鉄板か」の文字情報表示を囲っている方形状の枠等] を含んで構成された表示である、

10

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第一の表示は、キャラクタ画像 [例えば、図 2 7 (c) に示される後ろ向きの男性の表示等] を含んで構成された表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 「前記操作手段の操作有効期間に関連して表示される表示」とは、メータ表示 [例えば、メータ表示 1 3 6 b 等] のことであり、

20

前記メータ表示は、前記操作有効期間の残時間を示唆する表示である [例えば、図 3 2 (e) ~ 同図 (h) に示すように、操作手段の有効期間の残時間に応じてメータ表示 1 3 6 b の長さが短くなっている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 「前記操作有効期間に前記操作手段が操作されることに関連して消える表示」とは、前記操作有効期間に前記操作手段が操作されたことに応じて消える表示のことである [例えば、図 2 7 (d) に示すように、チャンスボタン 1 3 6 が操作されると、メータ表示 1 3 6 b が消える等]、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記文字表示は、会話予告を含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第二の表示は、前記文字表示の少なくとも一部の前側で重なる場合がある表示である、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記遊技台は、ぱちんこ機 [例えば、パチンコ機 1 0 0 等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記遊技台は、スロットマシンである、

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

また、以上の記載では、

『遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段〔例えば、チャンスボタン 1 3 6 等〕と、

複数種類の表示を表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 等〕と、を備えた遊技台であって、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示〔例えば、図 2 7 (c) に示される、会話 C の表示態様の会話予告等〕であり、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示〔例えば、図 2 7 (c) に示される、操作要求表示等〕であり、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第三の表示〔例えば、図 2 7 (d) に示される、衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c 等〕であり、

前記第二の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、

前記第三の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、

前記第三の表示は、前記第二の表示と異なる表示であり、

前記第一の表示は、文字表示〔例えば、「鉄板か」の文字情報等〕を含んで構成される表示であり、

前記文字表示が予告の文字表示である場合があり、

前記第三の表示は、予告の表示であり、

前記操作手段の操作有効期間における少なくとも一部の期間で前記第二の表示が表示されるように構成されており、

前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第二の表示が消えるように構成されており〔例えば、図 2 7 (d) に示すように、チャンスボタン 1 3 6 が操作されるとメータ表示 1 3 6 b を含む操作要求表示が消去される等〕、

前記操作有効期間に前記操作手段が操作されると、前記第三の表示が表示される場合があるように構成されており〔例えば、図 2 7 (d) に示すように、チャンスボタン 1 3 6 が操作されると衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c が表示される等〕、

前記第一の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることで前記文字表示が識別困難となる表示である〔例えば、図 2 7 (c) に示すように、会話予告の文字情報部分がメータ表示 1 3 6 b によって隠されており、文字情報部分が視認困難とされている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

また、

『前記第二の表示は、予告の表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『前記第二の表示が表示された場合よりも、該第二の表示が表示されない場合の方が前記文字表示が視認しやすい〔例えば、図 2 7 (c) に示すように、操作要求表示が表示されている場合には、会話予告の文字情報表示は、メータ表示 1 3 6 b によって隠されており、文字情報は視認困難であるが、図 2 7 (d) に示すように、操作要求表示が消去された場合には、会話予告の文字情報部分が視認可能である等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『前記第三の表示は、前記文字表示にオーバーラップしない表示である〔例えば、図 2 7 (d) に示すように、衣服がはだけた番長の絵柄 1 3 6 c は、会話予告の文字情報表示と重なっていない等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

20

30

40

50

また、

『 前記第一の表示は、前記文字表示を囲む吹き出し [例えば、図 2 7 (d) に示すように、「鉄板か」の文字情報表示を囲っている方形状の枠等] を含んで構成された表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第一の表示は、複数種類のキャラクタ画像 [例えば、図 1 8 (b) に示される怖いパンダの顔の表示、番長の顔の表示、後ろ向きの男性の表示等] のうちの一つを含んで構成された表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第二の表示は、メータ表示 [例えば、メータ表示 1 3 6 b 等] であり、

前記メータ表示は、前記操作有効期間の残時間を示唆する表示である [例えば、図 3 2 (e) ~ 同図 (h) に示すように、操作手段の有効期間の残時間に応じてメータ表示 1 3 6 b の長さが短くなっている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記文字表示は、会話予告を含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記第二の表示は、前記文字表示の少なくとも一部の前側で重なる場合がある表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記遊技台は、ぱちんこ機 [例えば、パチンコ機 1 0 0 等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

また、

『 前記遊技台は、スロットマシンである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 0 4 2 0 】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【 0 4 2 1 】

(付記 1)

遊技に関する遊技演出を少なくとも実行可能な演出表示手段を備えた遊技台であって、前記演出表示手段では、複数の演出表示を少なくとも実行可能なものであり、前記複数の演出表示のうちの一つは、第一の演出表示であり、前記複数の演出表示のうちの一つは、第二の演出表示であり、前記第一の演出表示は、前記第二の演出表示よりも先にあるいは同時に演出表示を少なくとも開始可能なものであり、

前記第二の演出表示の少なくとも一部は、前記第一の演出表示の背面で表示可能である、

、

ことを特徴とする遊技台。

【 0 4 2 2 】

10

20

30

40

50

付記 1 記載の遊技台によれば、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、第一の演出表示を遊技者に強調することができる場合もある。

【 0 4 2 3 】

なお、前記第一の演出表示は、遊技台に関する説明表示および遊技演出に関する遊技演出説明表示のうちの少なくとも一方を実行可能であってもよい。すなわち、チュートリアル表示であってもよい。こうすることで、第一の演出表示の一例としてチュートリアル予告を行う場合に、チュートリアル予告が第二の演出表示よりも前側で表示されるため、遊技台に対する知識を深めることが可能な場合がある。

【 0 4 2 4 】

また、前記第一の演出表示は、キャラクタと文字情報を少なくとも含むものであり、前記キャラクタが前記文字情報により予告を少なくとも実行可能であってもよい。すなわち、会話予告であってもよい。こうすることで、文字情報がすべて読めない場合であっても、キャラクタの種類により、一目で信頼度を確認できる場合がある。

【 0 4 2 5 】

また、前記第二の演出表示は、該第二の演出表示の表示領域が変化するものであり（例えば、アニメーション表示）、前記第一の演出表示の背面側を少なくとも移動可能であってもよい。こうすることで、第一の演出表示の背面側を移動する構成であっても、一目でわかる演出（例えば、予告演出）であれば興趣を損なうことがない。また、一般的に遊技台の演出表示として、第一の演出表示が行われない場合も当然のことながら起こりうる。そのような場合は、第二の演出表示は移動のアニメーションとして遊技者に見せることができるので、演出表示のバリエーションを向上させることができる場合がある。

【 0 4 2 6 】

また、前記第一の演出表示が行われない場合は、前記第二の演出表示のうちの、本来第一の演出表示に隠されている部分は、遊技者が視認可能に表示可能である。第一の演出表示が行われない場合は、第二の演出表示を見せることができるので、第二の演出表示が第一の演出表示により隠される場合であっても、遊技者が容易に第二の演出表示の全容（外形や信頼度の示唆する部分）を理解することが可能な場合がある。

【 0 4 2 7 】

また、前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示により全部が隠される構成であってもよい。

【 0 4 2 8 】

さらに、第二の演出表示は、保留表示（保留アイコン）であってもよく、変動アイコンや疑似保留表示、普図変動演出であってもよい。

【 0 4 2 9 】

（付記 2）

付記 1 に記載の遊技台であって、

前記第一の演出表示および前記第二の演出表示のうちの少なくとも一方は、予告表示を少なくとも含むものであり、

前記第一の演出表示は、少なくとも文字情報による表示が含まれる、ことを特徴とする遊技台。

【 0 4 3 0 】

（付記 3）

付記 2 に記載の遊技台であって、

前記第二の演出表示は、前記予告表示であり、

前記予告表示は、信頼度を示唆可能な部分が少なくとも含まれる表示であり、

前記第二の演出表示は、少なくとも一部の期間で前記信頼度を示唆可能な部分を遊技者が認識可能となるように表示可能である、ことを特徴とする遊技台。

【 0 4 3 1 】

付記 3 記載の遊技台によれば、第二の演出表示を遊技者に認識させることができる場合

10

20

30

40

50

がある。

【0432】

なお、前記第一の演出表示は前記予告表示であり、信頼度に関する情報を少なくとも含む前記文字情報が表示可能とされてもよい。こうすることで、信頼度に関する文字情報を前側に表示可能になり、文字を遊技者に読ませる分、理解に時間がかかる演出であっても、遊技者に分かりやすく予告することができる場合がある。

【0433】

また、前記信頼度に関する情報は他の文字情報とは異なる表示態様（例えば、色違いや太字表示など）で少なくとも実行可能であってもよい。こうすることで、文字情報のうち異なる表示態様の部分だけ確認すれば文字のすべてを読まなくても、遊技者に理解させることができる場合がある。

10

【0434】

また、前記第一の演出表示は前記予告表示であり、前記文字情報以外の部分の表示（例えば、枠表示や、文字情報の背景表示色等の違い）で信頼度に関する予告を少なくとも実行可能であってもよい。こうすることで、文字を読まなくても、信頼度に関しては一目で理解させることができる場合がある。

【0435】

さらに、前記前記第一の演出表示および前記第二の演出表示のうちの両方が予告表示であってもよい。

【0436】

また、前記第二の演出表示は、先読み予告（連続予告）であってもよい。連続予告は、複数の図柄変動表示で行われるものであり、第一の演出表示により一部が隠される図柄変動表示以外にも遊技者が連続予告を確認可能な図柄変動表示が存在するので、分かりやすくすることができる場合がある。

20

【0437】

（付記4）

付記3に記載の遊技台であって、

前記第二の演出表示は、一部が前記第一の演出表示により少なくとも隠されるものであり、

前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示により隠されていない部分に前記信頼度を示唆可能な部分が少なくとも含まれるものである、ことを特徴とする遊技台。

30

【0438】

付記4記載の遊技台によれば、第二の演出表示による予告を遊技者に理解させつつ、文字情報を含む第一の演出表示を十分な時間表示することができる場合がある。

【0439】

（付記5）

付記3又は付記4記載の遊技台であって、

前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示に隠されている期間の少なくとも一部は、前記信頼度を示唆可能な部分が認識困難であり、

前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示が終了してからも表示可能なものであり、

前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示が終了した後の少なくとも一部の期間で、前記信頼度を示唆可能な部分を認識可能となるように表示可能である、

ことを特徴とする遊技台。

40

【0440】

付記4記載の遊技台によれば、第二の演出表示も遊技者に分かりやすく認識させることができる場合がある。

【0441】

（付記6）

付記2乃至付記5のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

50

前記演出表示手段は、第三の演出表示を少なくとも実行可能であり、
前記第三の演出表示は、少なくとも一部を前記第一の演出表示の前側で表示可能であり

、
前記第三の演出表示は、前記文字情報を少なくとも識別可能な状態で、前記第一の演出表示の前側で表示可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【0442】

付記6記載の遊技台によれば、文字情報を遊技者に確認させつつ、多彩な演出表示を実行できる場合がある。

【0443】

なお、前記第三の演出表示は、先読み予告（連続予告）であってもよい。こうすることで、未来に期待できる図柄変動表示が含まれていることを強調できる場合がある。

【0444】

また、前記第一の演出表示は、前記第三の演出表示が終了した後の少なくとも一部の期間で演出表示を実行可能であってもよい。こうすることで、第一の演出表示の文字情報を遊技者に確実に確認させることができる場合がある。

【0445】

また、第三の演出表示の開始時期は第一の演出表示より先であっても、後であってもよく、同様の効果を奏しうる。

【0446】

また、第三の演出表示は、第二の演出表示と重ならない態様であってもよい。また、第四の演出表示も第二の演出表示と重ならない態様であってもよい。こうすることで、多彩な演出を行いつつも、演出表示が極力三つ以上重ならないようにすることができ、すべての演出表示をわかりやすく遊技者に見せることが可能な場合がある。ただし、第三の演出表示は、第二の演出表示と重なる態様であってもよいし、第四の演出表示も第二の演出表示と重なる態様であってもよい。

【0447】

（付記7）

付記1乃至付記6のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、
前記演出表示手段は、第四の演出表示を少なくとも実行可能であり、
前記第四の演出表示は、少なくとも一部が前記第二の演出表示よりも背面側で実行可能とされ、

前記第四の演出表示は、前記第二の演出表示が行われていない期間は少なくとも遊技者が認識可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【0448】

付記7記載の遊技台によれば、相対的に背面側で表示される演出表示も遊技者に見せることができる場合がある。

【0449】

なお、前記第二の演出表示よりも先に第四の演出表示を実行可能であってもよく、あるいは、前記第二の演出表示が終了した後の少なくとも一部の期間で第四の演出表示を実行可能であってもよい。

【0450】

（付記R1-1）

複数の演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の演出表示のうちの少なくとも一つは、第一の演出表示であり、
前記複数の演出表示のうちの少なくとも一つは、第二の演出表示であり、
前記演出表示手段は、第一の期間に前記第一の演出表示を少なくとも開始可能な表示手段であり、

前記演出表示手段は、第二の期間に前記第二の演出表示を少なくとも開始可能な表示手

10

20

30

40

50

段であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも少なくとも後となる期間であり、

前記第一の演出表示は、文字情報による表示を少なくとも含む表示であり、

前記第二の演出表示は、文字情報による表示を少なくとも含まない表示であり、

前記第二の演出表示は、先読み予告態様をした保留アイコンであり、

前記演出表示手段は、前記第二の演出表示として、第二の先読み予告態様をした保留アイコン（以下、「第二の保留アイコン」という。）を表示可能な表示手段であり、

前記演出表示手段は、前記第二の演出表示として、第三の先読み予告態様をした保留アイコン（以下、「第三の保留アイコン」という。）を表示可能な表示手段であり、

前記第二の期間の開始タイミングとは、保留が増加したことに応じて、保留アイコンが表示開始されるタイミングのことであり、

前記演出表示手段は、通常態様をした保留アイコン（以下、「第一の保留アイコン」という。）を表示可能な表示手段であり、

前記第一の演出表示と前記第二の保留アイコンが表示される場合（以下、「第一の状態」という。）があり、

前記第一の状態において、前記第二の保留アイコンの少なくとも一部（以下、「第二の領域」という。）よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、該第二の領域が表示されないように構成されており、

前記第一の演出表示と前記第三の保留アイコンが表示される場合（以下、「第二の状態」という。）があり、

前記第二の状態において、前記第三の保留アイコンの少なくとも一部（以下、「第三の領域」という。）よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、該第三の領域が表示されないように構成されており、

前記第一の保留アイコンは、該第一の保留アイコンと前記第一の演出表示が表示される場合であっても、全体が表示されるように構成されており、

前記第二の保留アイコンと前記第三の保留アイコンは、大当りの信頼度が異なる、ことを特徴とする遊技台。

【0451】

（付記R1-2）

付記R1-1に記載の遊技台であって、

当否判定を実行可能な当否判定手段を備え、

前記第一の演出表示は、前記当否判定の結果に応じて表示される予告表示である、ことを特徴とする遊技台。

【0452】

（付記R1-3）

付記R1-1又は付記R1-2に記載の遊技台であって、

前記第三の保留アイコンは、前記第二の保留アイコンよりも大当りの信頼度が高い保留アイコンであり、

前記第三の保留アイコンは、遊技者が前記第二の保留アイコンと識別可能な保留アイコンである、

ことを特徴とする遊技台。

【0453】

（付記R1-4）

付記R1-1乃至付記R1-3のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

前記第二の演出表示は、第三の期間に全部が視認可能に表示される演出表示であり、

前記第三の期間は、前記第一の演出表示が終了した後の期間である、

ことを特徴とする遊技台。

【0454】

（付記R1-5）

付記R1-1乃至付記R1-4のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記第二の演出表示は、前記第一の演出表示が表示されていない場合に全部が視認可能に表示される演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【 0 4 5 5 】

(付記 R 1 - 6)

付記 R 1 - 1 乃至付記 R 1 - 5 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、
前記複数の演出表示のうちの少なくとも一つは、第三の演出表示であり、
前記第一の演出表示と前記第三の演出表示が表示される場合（以下、「第三の状態」という。）があり、

前記第三の状態において、前記第三の演出表示の少なくとも一部（以下、「第四の領域」という。）よりも前記第一の演出表示の少なくとも一部が優先的に表示されることで、
該第四の領域が表示されないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。 10

【 0 4 5 6 】

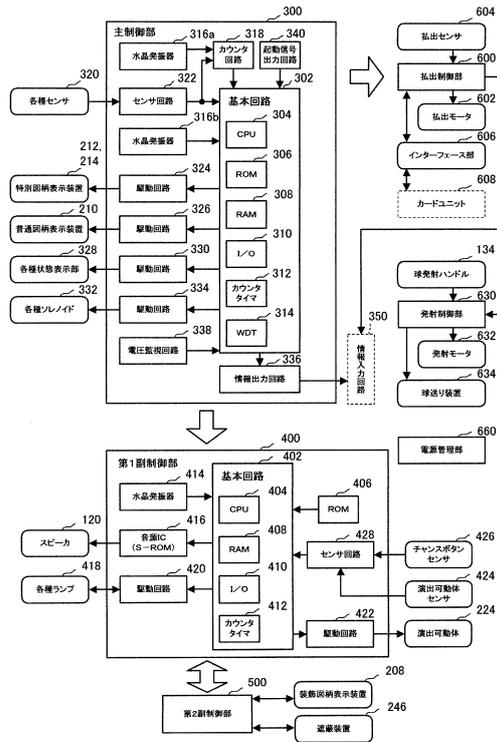
なお、以上説明した実施形態や変形例や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や変形例や付記に適用してもよい。

【 符号の説明 】

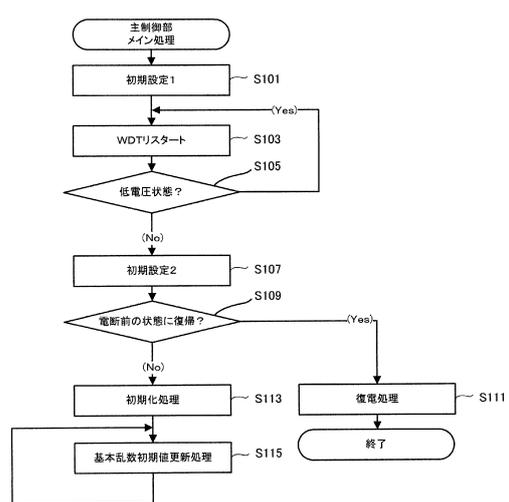
【 0 4 5 7 】

1 0 0	パチンコ機	
2 0 8	装飾図柄表示装置	20
2 0 8 d	演出領域	
2 1 2	第 1 特図表示装置	
2 1 4	第 2 特図表示装置	
2 3 0	第 1 特図始動口	
2 3 2	第 2 特図始動口	
2 3 2 1	羽根部材	
2 3 4	可変入賞口	
2 3 4 1	扉部材	
3 0 0	主制御部	
3 0 4	C P U	30
3 0 6	R O M	
3 0 8	R A M	
4 0 0	第 1 副制御部	
4 0 4	C P U	
4 0 6	R O M	
4 0 8	R A M	
5 0 0	第 2 副制御部	
6 0 0	払出制御部	
2 9 1	保留 1 表示	
2 9 2	保留 2 表示	40
2 9 3	保留 3 表示	

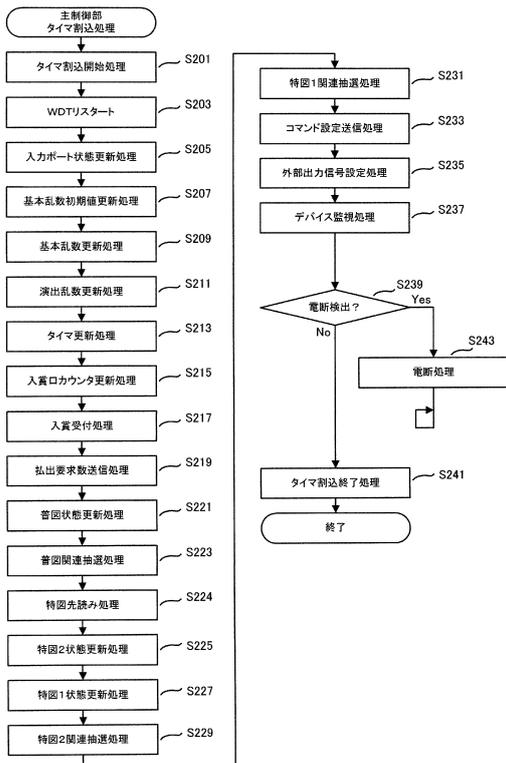
【図4】



【図6】



【図7】



【図8】

(a) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

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

(b) 当否判定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

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

(c) 特図決定用テーブル (乱数範囲: 0~99)

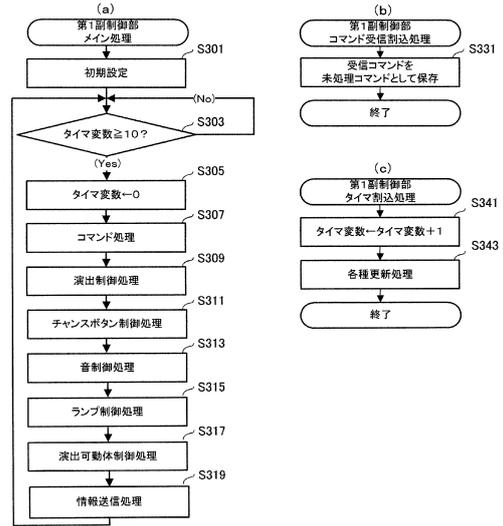
当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当り	0 - 49	特図A
	50 - 69	特図B
	70 - 77	特図C
	78 - 83	特図D
	84 - 91	特図E
	92 - 99	特図F
小当り	0 - 49	特図G
	50 - 99	特図H
ハズレ	0 - 49	特図I
	50 - 99	特図J

【図10】

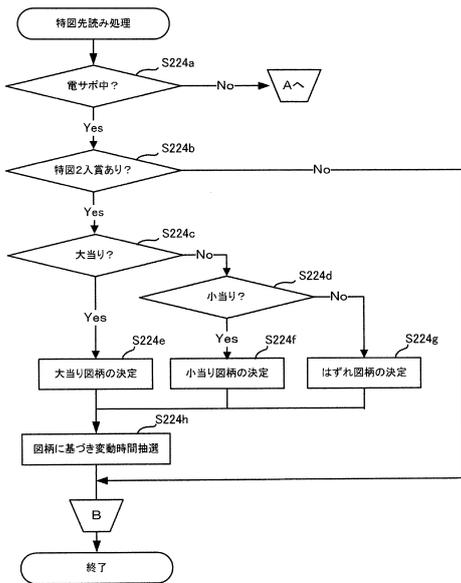
特図1変動時間決定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

テーブル	特図1決定結果	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
6	A・B (電サボ有無で共通)	1500ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
		4500ms	1001~20000	リーチA当り
		6500ms	20001~65535	リーチB当り
7	C~H (電サボ有無で共通)	1200ms	0~65535	チャンス目全消灯
8	I・J (電サボ無・保留3)	3000ms	0~65000	短縮ハズレ
		1000ms	65001~65400	ノーマルリーチハズレ
		4000ms	65401~65500	リーチAハズレ
		6000ms	65501~65536	リーチBハズレ
9	I・J (電サボ無:保留0~2) (電サボ有:保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
		1000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
		4000ms	60001~65000	リーチAハズレ
		6000ms	65001~65536	リーチBハズレ

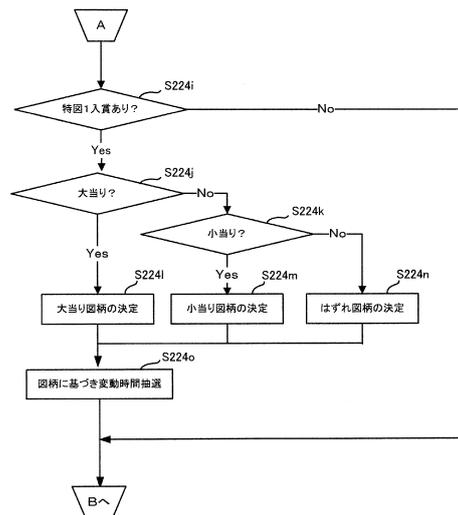
【図11】



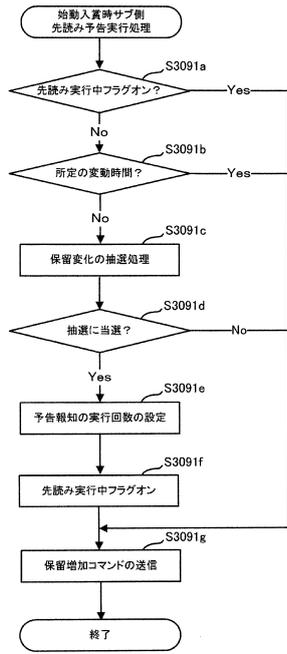
【図12】



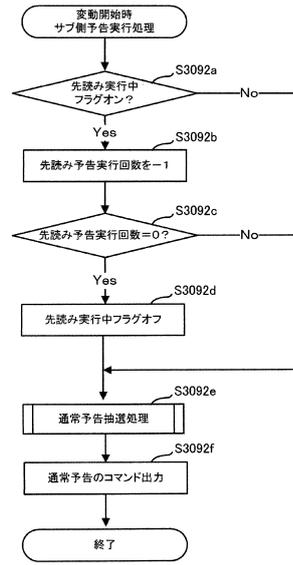
【図13】



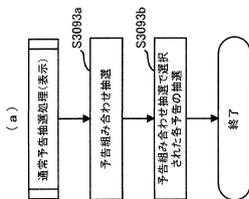
【 図 14 】



【 図 16 】



【 図 17 】

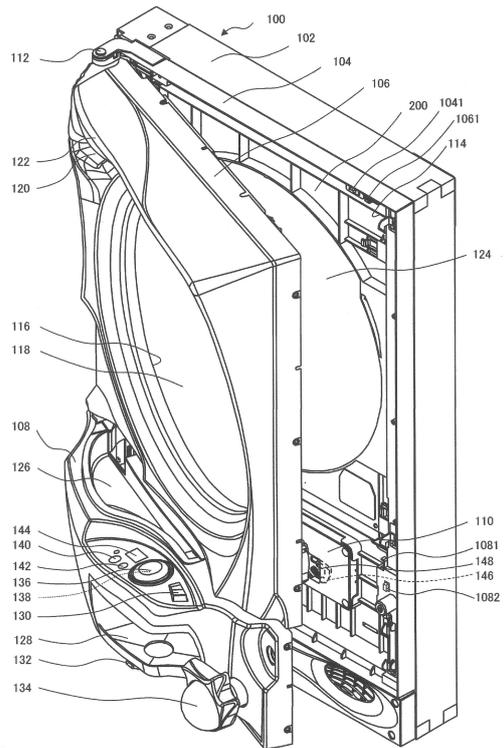


(b) 予告組み合わせ抽選テーブル

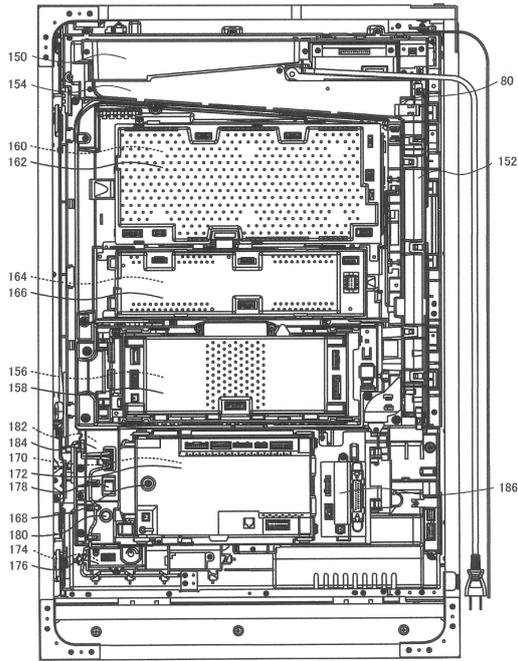
変動時間	表示図形表示装置 での演出態様	A	B	C	D	AB	AC	AD	BD	CD	ABD
8000ms	ハズレ	0-79	80-84	85-89	90-94	95-99	-	-	-	-	-
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0-19	20-39	40-59	60-79	80-99	-	-	-	-	-
40000ms	リーチAハズレ	1-9	10-19	20-24	25-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
60000ms	リーチBハズレ	1-4	5-9	10-14	15-19	20-39	40-49	50-69	70-84	85-94	95-99
150000ms	ノーマルリーチ当り	0	-	-	-	-	1-29	30-49	50-69	70-84	85-98
450000ms	リーチA当り	0	1	2	3-4	5-7	8-19	20-29	30-49	50-64	65-79
650000ms	リーチB当り	0	1	2	3	4	5-13	14-19	20-39	40-54	55-69

A...キヤラ予告 B...金銭予告 C...チュートリアル予告 D...ステップアップ予告

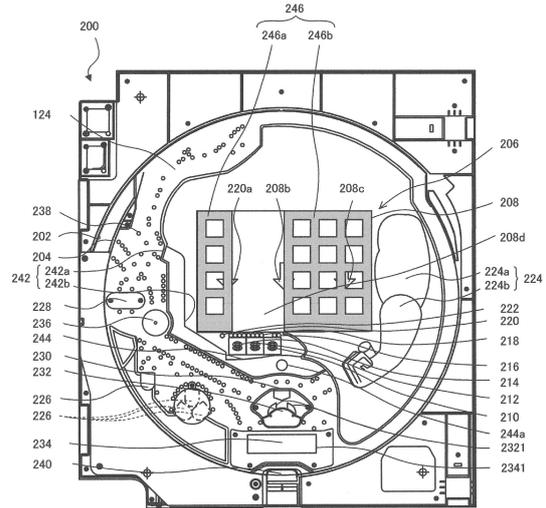
【 図 1 】



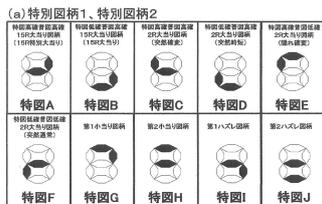
【図2】



【図3】



【図5】



【図9】

(a) 特図2変動時間決定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

テーブル	特図2決定結果	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
1	A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
		45000ms	1001~20000	リーチA当り
		65000ms	20001~65535	リーチB当り
2	C~H (電サボ有無で共通)	12000ms	0~65535	チャンス目全消灯
3	I・J (電サボ有:保留1~3)	1500ms	0~65535	超短縮ハズレ
4	I・J (電サボ有:保留0)	8000ms	0~65535	ハズレ
5	I・J (電サボ無:保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
		10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
		40000ms	60001~65000	リーチAハズレ
		60000ms	65001~65536	リーチBハズレ

(b) リーチA登場キャラクタ



(c) リーチB登場キャラクタ



【図15】

(a) 保留変化予告抽選テーブル1 (先読み予告：始動口入賞時)

変動時間	裝飾図柄表示装置での演出態様	変化なし	保留予告A	保留予告B	可動体予告
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~89	90~99	—	—
40000ms	リーチAハズレ	0~39	40~69	80~95	96~99
60000ms	リーチBハズレ	0~29	30~79	80~89	90~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~69	70~97	96~97	98~99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~69	70~85	86~99
65000ms	リーチB当り	0~19	20~49	50~79	80~99

(b) 通常保留



(c) 保留予告A



(d) 保留予告B



【図18】

(a) キャラ予告テーブル

変動時間	裝飾図柄表示装置での演出態様	キャラA	キャラB	キャラC (当選)
8000ms	ハズレ	0~99	—	—
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~96	97~99	—
40000ms	リーチAハズレ	0~89	90~99	—
60000ms	リーチBハズレ	0~89	90~99	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~39	40~98	99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~97	98~99
65000ms	リーチB当り	0~14	15~93	94~99

キャラA



キャラB



キャラC



(b) 会話予告テーブル

変動時間	裝飾図柄表示装置での演出態様	会話A1	会話B1	会話A2	会話B2	会話C (当選)
8000ms	ハズレ	0~49	50~99	—	—	—
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~48	49~97	98	99	—
40000ms	リーチAハズレ	0~44	45~89	90~96	97~99	—
60000ms	リーチBハズレ	0~44	45~89	90~96	97~99	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~39	40~96	97	98	99
45000ms	リーチA当り	0~9	10~19	20~59	60~97	98~99
65000ms	リーチB当り	0~4	5~9	10~49	50~89	90~99

会話A1



会話B1



会話A2



会話B2



会話C (当選)



【図19】

(a) チュートリアル予告テーブル

変動時間	裝飾図柄表示装置での演出態様	説明A	説明B	説明C
8000ms	ハズレ	0~33	34~66	67~99
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~33	34~66	67~99
40000ms	リーチAハズレ	0~33	34~66	67~99
60000ms	リーチBハズレ	0~33	34~66	67~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~33	34~66	67~99
45000ms	リーチA当り	0~33	34~66	67~99
65000ms	リーチB当り	0~33	34~66	67~99

説明A



説明B



説明C

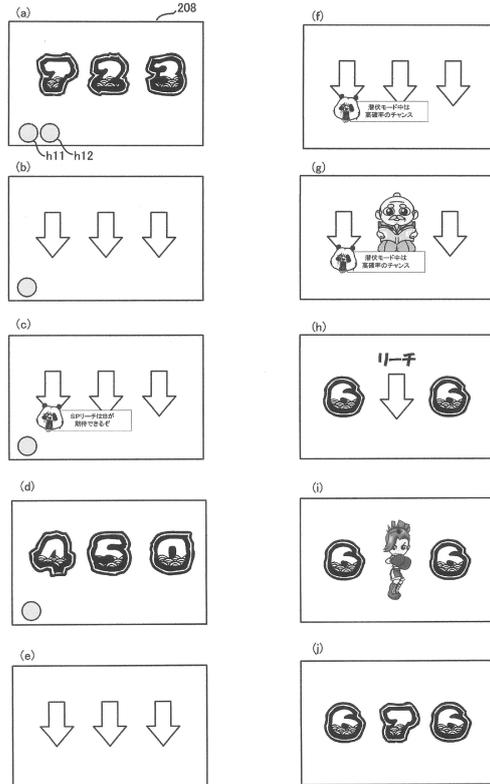


(b) ステップアップ予告テーブル

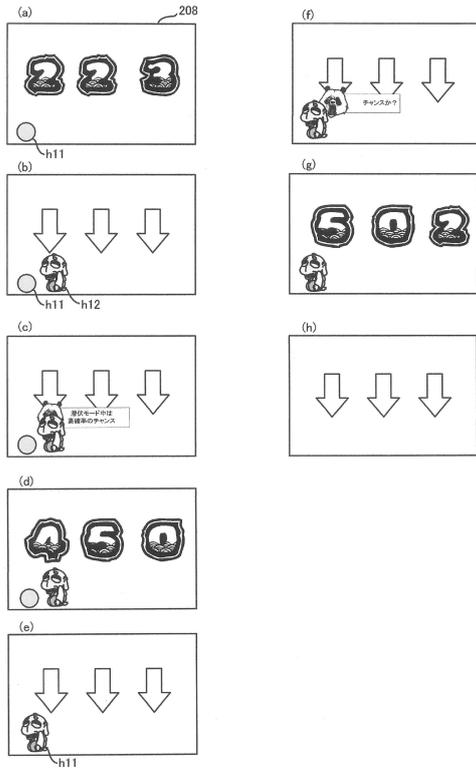
変動時間	裝飾図柄表示装置での演出態様	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	ステップ5
8000ms	ハズレ	0~95	96~99	—	—	—
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~84	85~94	95~99	—	—
40000ms	リーチAハズレ	0~9	10~19	20~79	80~94	95~99
60000ms	リーチBハズレ	0~9	10~19	20~79	80~94	95~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~39	40~98	99	—	—
45000ms	リーチA当り	0~9	10~14	15~29	30~69	70~99
65000ms	リーチB当り	0~4	5~9	10~19	20~49	50~99



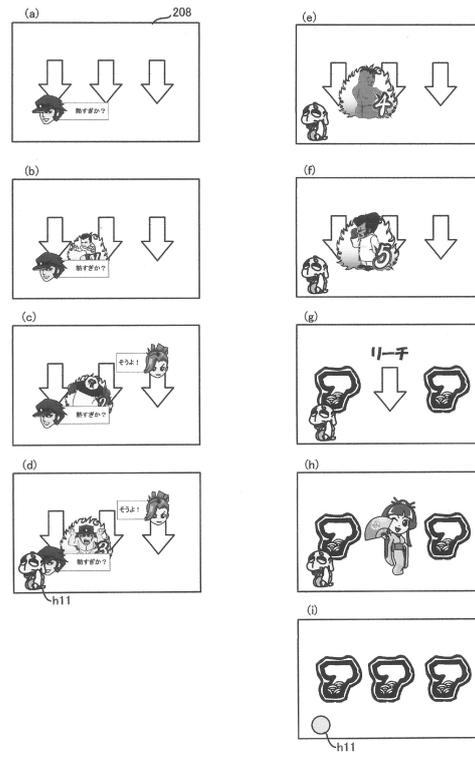
【図20】



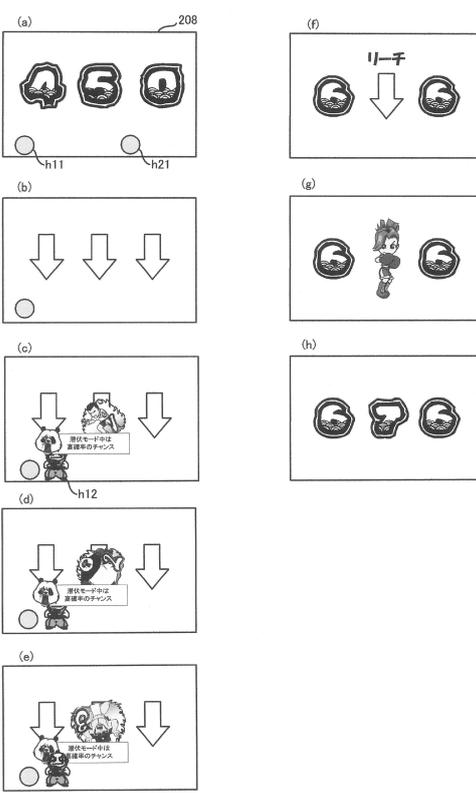
【図 2 1】



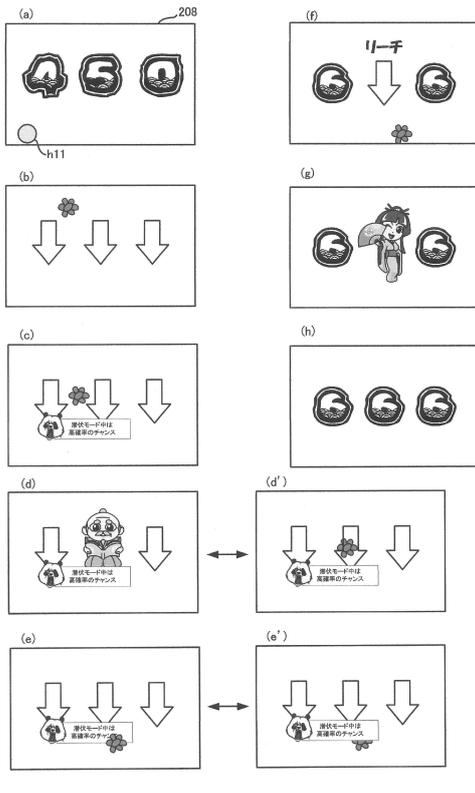
【図 2 2】



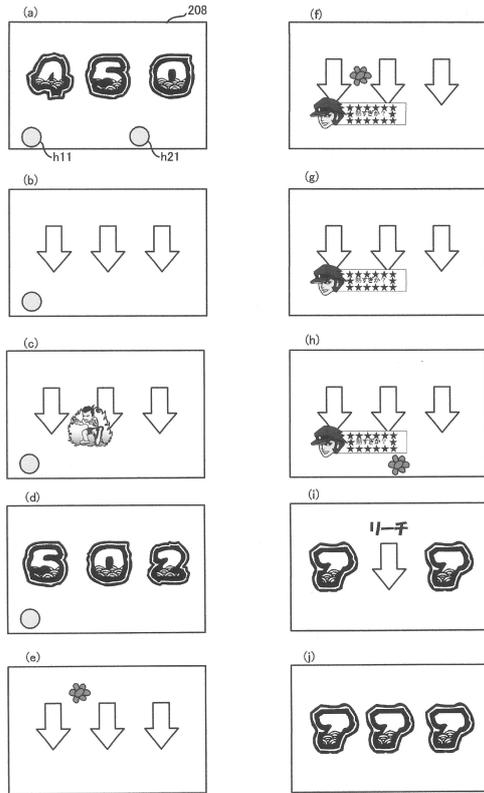
【図 2 3】



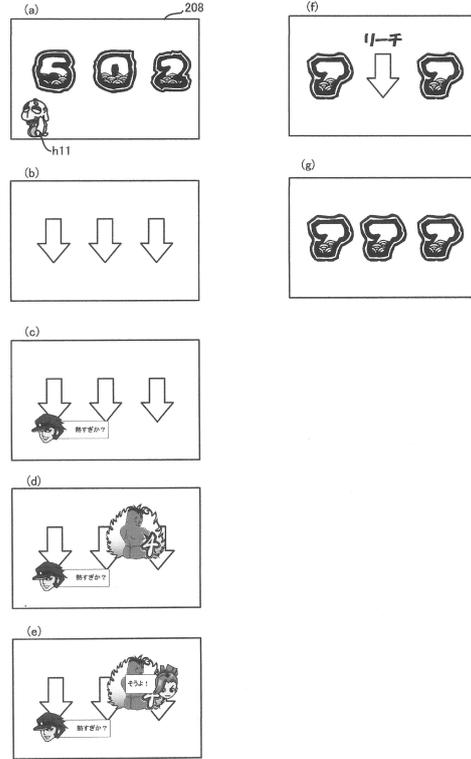
【図 2 4】



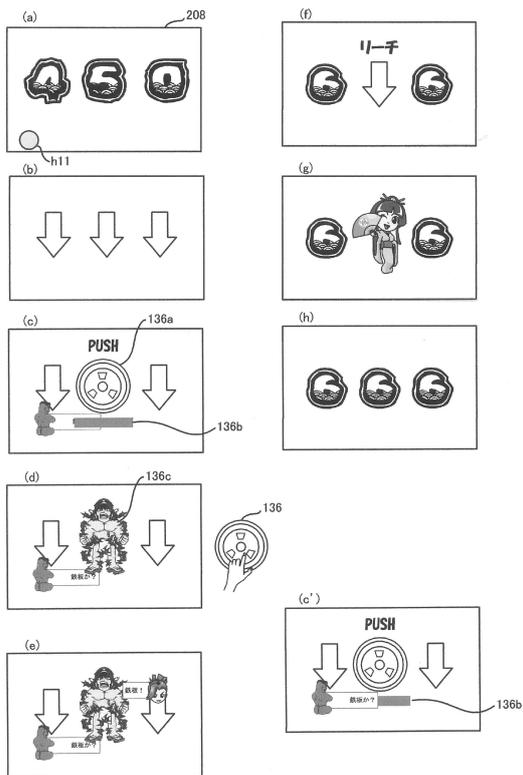
【図 25】



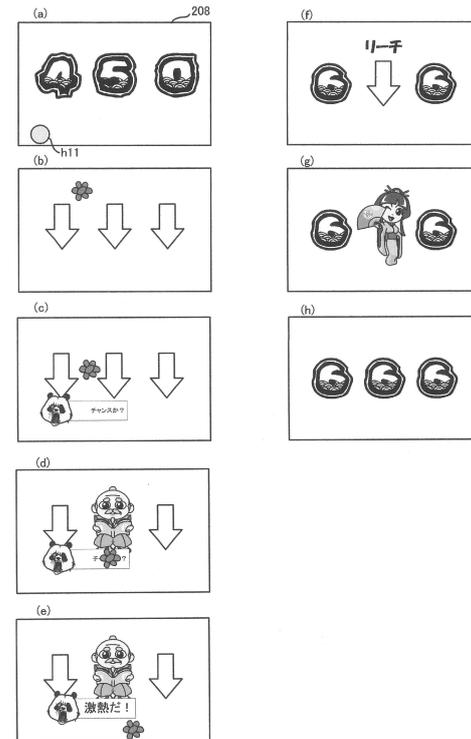
【図 26】



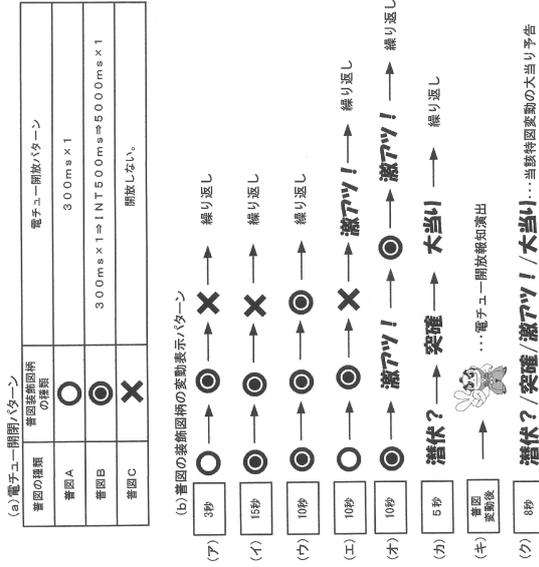
【図 27】



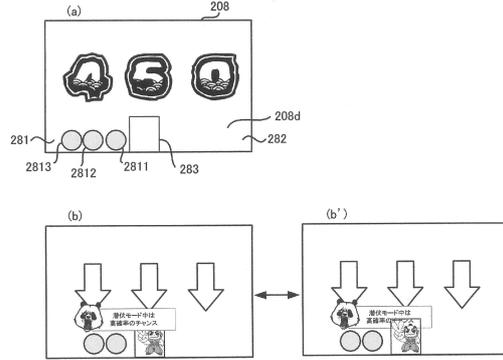
【図 28】



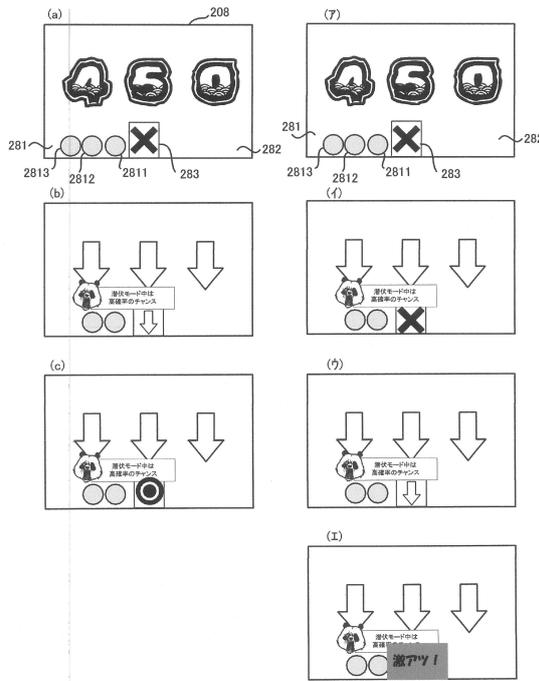
【図 29】



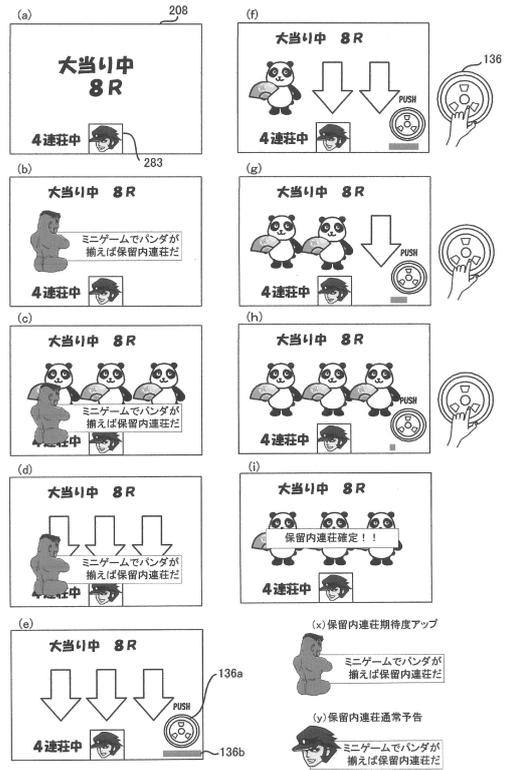
【図 30】



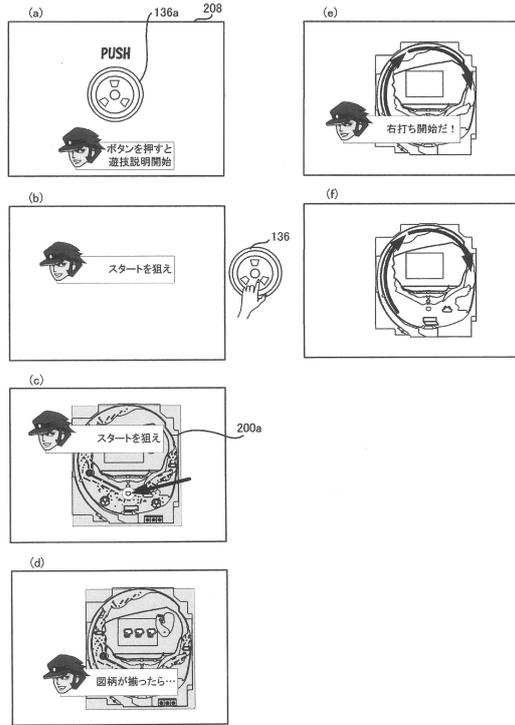
【図 31】



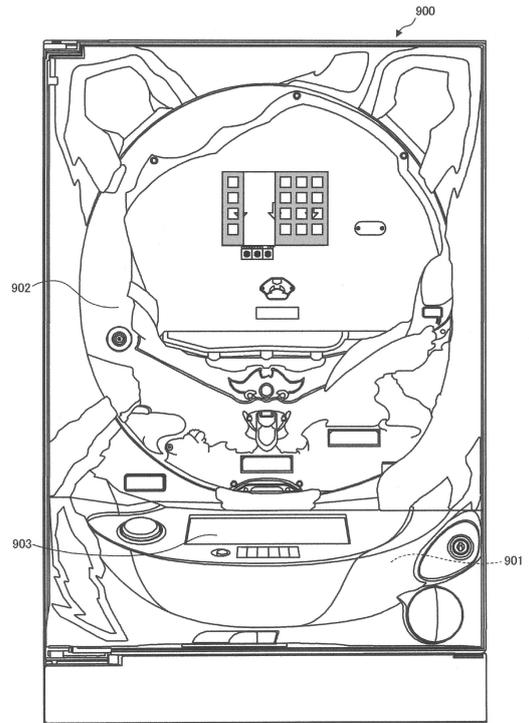
【図 32】



【図 33】



【図 34】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-139804(JP,A)
特開2003-311001(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02