

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-226585

(P2015-226585A)

(43) 公開日 平成27年12月17日(2015.12.17)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2014-112698 (P2014-112698)  
 (22) 出願日 平成26年5月30日 (2014.5.30)

(71) 出願人 000121693  
 奥村遊機株式会社  
 愛知県名古屋市昭和区鶴舞二丁目2番18号  
 (74) 代理人 110000567  
 特許業務法人 サトー国際特許事務所  
 (72) 発明者 嶋崎 隆司  
 名古屋市昭和区鶴舞二丁目2番18号 奥  
 村遊機株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 CA27 EB78

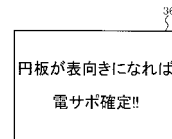
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の趣興性を高めること。

【解決手段】電サボ演出は演出プレート37を回転開始した後に表向きまたは裏向きで回転停止するものであり、大当たり遊技中に行われる。突確演出は演出プレート37が裏向きにされている場合に突確電サボが大当たりと判定されることに応じて装飾図柄遊技中に行われるものである。この突確演出は演出プレート37を裏向きから表向きに電サボ演出に比べて短時間で切替えるものであり、電サボモードがオンされると遊技者に驚きをもって報知される。

【選択図】図25



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が入球した場合に大当りであるか否かが判定される始動口と、  
遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態間で切り換えられる可変入球口と、

大当りと判定された場合に前記可変入球口を開放状態とする大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

大当りと判定された場合に大当り遊技の後の遊技状態を設定するものであって、設定可能な遊技状態として第一の遊技状態および前記第一の遊技状態に比べて遊技者に有利な第二の遊技状態を有する遊技状態設定手段と、

前記遊技状態設定手段によって設定される遊技状態に関連して可動するものであって、前記第二の遊技状態が設定されると遊技者に報知する第一の態様および前記第一の態様とは異なる第二の態様を有する演出可動部材と、

前記演出可動部材を作動させ、作動開始から所定時間後に前記第一の態様および前記第二の態様のいずれかで作動停止させる第一の演出を大当り遊技中に行う第一の演出手段と、

前記演出可動部材を作動させ、作動開始から前記所定時間に比べて短時間で前記第一の態様で作動停止させる第二の演出を大当り遊技の後の遊技で行うものであって、前記第二の演出を、前記第一の演出手段が前記演出可動部材を前記第二の態様で作動停止させる前記第一の演出を大当り遊技中に行った場合に、当該大当り遊技の後の遊技で所定条件が成立することに応じて行う第二の演出手段を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は第一の遊技状態および第一の遊技状態に比べて遊技者に有利な第二の遊技状態を備えたパチンコ遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ遊技機には演出可動部材を備えたものがある。この演出可動部材は2種類の位置間で移動可能なものであり、一方の位置から他方の位置に移動することで遊技者に有利な第二の遊技状態が設定されると報知する。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 34703 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

上記パチンコ遊技機は演出可動部材を視認不能な位置から視認可能な位置に移動操作することで第二の遊技状態が設定されると報知するだけのものであり、趣興性の点で改善の余地がある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

本発明のパチンコ遊技機は [ 1 ] 始動口 ~ [ 7 ] 第二の演出手段を備えたものである。

[ 1 ] 始動口は遊技球が入球した場合に大当りであるか否かが判定されるものであり、図 2 の特図始動口 2 1 は始動口に相当する。

[ 2 ] 可変入球口は遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態間で切り換えられるものであり、図 2 の特別入賞口 2 7 は可変入球口に相当する。

[ 3 ] 大当り遊技手段は大当りと判定された場合に大当り遊技を行うものである。図 1 2 の S 6 3 は大当り遊技手段に相当し、図 2 の特別入賞口 2 7 を開放状態とする遊技は大当

10

20

30

40

50

り遊技に相当する。

[ 4 ] 遊技状態設定手段は大当たりと判定された場合に大当たり遊技の後の遊技状態を設定するものであり、設定可能な遊技状態として第一の遊技状態および第一の遊技状態に比べて遊技者に有利な第二の遊技状態を有する。図 16 の S 9 7 および図 17 の S 1 1 8 は遊技状態設定手段に相当し、電サボモードのオフ状態は第一の遊技状態に相当し、電サボモードのオン状態は第二の遊技状態に相当する。図 16 の S 9 8 および図 17 の S 1 2 0 は遊技状態設定手段に相当し、確変モードのオフ状態は第一の遊技状態に相当し、確変モードのオン状態は第二の遊技状態に相当する。

[ 5 ] 演出可動部材は遊技状態設定手段によって設定される遊技状態に関連して可動するものであり、第二の遊技状態が設定されると遊技者に報知する第一の態様および第一の態様とは異なる第二の態様を有する。図 25 の演出プレート 37 は演出可動部材に相当し、演出プレート 37 の表向きの位置は第一の態様に相当し、演出プレート 37 の裏向きの位置は第二の態様に相当する。図 27 の演出プレート 81 は演出可動部材に相当し、演出プレート 81 の表向きの位置は第一の態様に相当し、演出プレート 81 の裏向きの位置は第二の態様に相当する。

[ 6 ] 第一の演出手段は演出可動部材を作動させ作動開始から所定時間後に第一の態様および第二の態様のいずれかで作動停止させる第一の演出を大当たり遊技中に行うものである。図 24 の S 2 7 5 と S 2 8 4 と S 2 8 5 は第一の演出手段に相当し、図 25 の電サボ演出は第一の演出に相当する。図 33 の S 3 5 2 と S 3 5 6 と S 3 5 7 は第一の演出手段に相当し、確変演出は第一の演出に相当する。

[ 7 ] 第二の演出手段は演出可動部材を作動させ作動開始から所定時間に比べて短時間で第一の態様で作動停止させる第二の演出を大当たり遊技の後の遊技で行うものであり、第二の演出を第一の演出手段が演出可動部材を第二の態様で作動停止させる第一の演出を大当たり遊技中に行った場合に大当たり遊技の後の遊技で所定条件が成立することに応じて行う。図 22 の S 2 6 2 は第二の演出手段に相当し、図 23 の突確演出は第二の演出に相当する。図 32 の S 3 4 2 は第二の演出手段に相当する。

【発明の効果】

【0006】

第一の演出は演出可動部材を作動させて作動開始から所定時間後に第一の態様または第二の態様で作動停止させるものである。この第一の演出は大当たり遊技中に行われるものであり、演出可動部材は作動開始してから所定時間後に第 1 の態様または第 2 の態様で作動停止するものと遊技者が大当たり遊技中に認識する。第二の演出は大当たり遊技中に第一の演出で演出可動部材を第二の態様で作動停止させた場合に大当たり遊技の後の遊技で所定条件が成立することに応じて行われる。この第二の演出は演出可動部材を作動させて作動開始から第一の演出での所定時間に比べて短時間で第一の態様で作動停止させるものであり、遊技者に有利な第二の遊技状態が設定されると遊技者に驚きをもって報知される。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】実施例 1 を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す図）

【図 2】遊技盤を示す図

【図 3】電氣的な構成を示す図

【図 4】特別図柄の一覧を示す図

【図 5】装飾図柄遊技の映像を示す図

【図 6】メイン制御回路のタイマ割込み処理を示す図

【図 7】メイン制御回路の普図プロセス処理を示す図

【図 8】メイン制御回路の当り判定処理を示す図

【図 9】メイン制御回路の当り判定テーブルを示す図

【図 10】メイン制御回路の普通図柄遊技処理を示す図

【図 11】メイン制御回路の当り遊技処理を示す図

【図 12】メイン制御回路の特図プロセス処理を示す図

- 【図 1 3】メイン制御回路の大当たり判定処理を示す図
- 【図 1 4】メイン制御回路の大当たり判定テーブルを示す図
- 【図 1 5】メイン制御回路の特別図柄テーブルを示す図
- 【図 1 6】メイン制御回路の特別図柄遊技処理を示す図
- 【図 1 7】メイン制御回路の大当たり遊技処理を示す図
- 【図 1 8】演出制御回路のタイマ割込み処理を示す図
- 【図 1 9】演出制御回路の装飾図柄遊技処理を示す図
- 【図 2 0】演出制御回路の突確演出処理 1 を示す図
- 【図 2 1】演出制御回路の電サボ演出処理を示す図
- 【図 2 2】演出制御回路の突確演出処理 2 を示す図
- 【図 2 3】突確演出を示す図
- 【図 2 4】演出制御回路の大当たり遊技演出処理を示す図
- 【図 2 5】メッセージの絵柄を示す図
- 【図 2 6】電サボ演出を示す図
- 【図 2 7】実施例 2 を示す図（演出プレートを示す図）
- 【図 2 8】演出制御回路の装飾図柄遊技処理を示す図
- 【図 2 9】演出制御回路の突確演出処理 1 1 を示す図
- 【図 3 0】演出制御回路の突確演出処理 1 2 を示す図
- 【図 3 1】演出制御回路の確変演出処理を示す図
- 【図 3 2】演出制御回路の突確演出処理 1 3 を示す図
- 【図 3 3】演出制御回路の大当たり遊技演出処理を示す図

10

【発明を実施するための形態】

【実施例 1】

【0008】

パチンコホールの台島には、図 1 に示すように、外枠 1 が設置されている。この外枠 1 は前面および後面のそれぞれが開口する四角筒状をなすものであり、外枠 1 には外枠 1 の前方に位置して内枠 2 が装着されている。この内枠 2 には横長な長形状の上皿板 3 が装着されており、上皿板 3 には上皿 4 が固定されている。この上皿 4 は賞品として払出される遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。内枠 2 には上皿板 3 の下方に位置して横長な長形状の下皿板 5 が装着されており、下皿板 5 には下皿 6 が固定されている。この下皿 6 は上皿 4 内から溢れた遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。

30

【0009】

下皿板 5 の右端部には、図 1 に示すように、ハンドル台 7 が固定されており、ハンドル台 7 には発射ハンドル 8 が装着されている。この発射ハンドル 8 は遊技者が前方から手指で操作するものであり、前後方向へ指向する軸を中心に回転可能にされている。内枠 2 には上皿 4 の後方に位置して発射ソレノイドが固定されており、発射ソレノイドの出力軸には打球槌 9 が連結されている。この発射ソレノイドは打球槌 9 の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル 8 が予め決められた発射停止位置から時計回り方向へ回転操作された状態では発射ソレノイドに駆動電源が与えられ、打球槌 9 が駆動することで上皿 4 内の遊技球を上皿 4 内から弾き出す。

40

【0010】

内枠 2 には、図 1 に示すように、上皿板 3 の上方に位置して前枠 10 が装着されている。この前枠 10 は内枠 2 の前方に配置されたものであり、前枠 10 には透明な円形状のガラス窓 11 が固定されている。この前枠 10 の後方には、図 2 に示すように、垂直な板状の遊技盤 12 が配置されている。この遊技盤 12 は内枠 2 に固定されたものであり、前枠 10 のガラス窓 11 は遊技盤 12 を前方から視覚的に認識可能に覆っている。この遊技盤 12 には外レール 13 と内レール 14 と球止めゴム 15 が固定されている。これら外レール 13 ~ 球止めゴム 15 のそれぞれは遊技盤 12 の前方に配置されたものであり、外レール 13 および内レール 14 間の隙間は球止めゴム 15 で塞がれている。

50

## 【 0 0 1 1 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、発射通路 1 6 および遊技領域 1 7 が形成されている。発射通路 1 6 は外レール 1 3 および内レール 1 4 間に位置する円弧状の隙間を称するものであり、遊技領域 1 7 は外レール 1 3 と内レール 1 4 と球止めゴム 1 5 で囲まれた領域のうち発射通路 1 6 を除く残りの円形状の領域を称するものであり、打球槌 9 が弾いた遊技球は発射通路 1 6 を通して遊技領域 1 7 内に放出される。この遊技領域 1 7 内には複数の障害釘 1 8 が固定されており、発射通路 1 6 から遊技領域 1 7 内に放出された遊技球は障害釘 1 8 に当たりながら遊技領域 1 7 内を落下する。

## 【 0 0 1 2 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、遊技領域 1 7 内に位置して普図始動口 1 9 が固定されている。この普図始動口 1 9 は上面および下面が開口するものであり、遊技領域 1 7 内の左端部に配置されている。この普図始動口 1 9 は遊技盤 1 2 の前面から前へ突出するものであり、遊技球が上面から下面を通して通過可能にされている。この普図始動口 1 9 内には近接スイッチからなる普図始動口センサ 2 0 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が普図始動口 1 9 内を通過した場合には普図始動口センサ 2 0 が当該遊技球を検出することで普図始動信号を出力する。

10

## 【 0 0 1 3 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、遊技領域 1 7 内に位置して特図始動口 2 1 が固定されている。この特図始動口 2 1 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技盤 1 2 の前面から前へ突出している。この特図始動口 2 1 には 2 枚の羽根板 2 2 が前後方向へ延びる軸 2 3 を介して装着されており、2 枚の羽根板 2 2 は始動口ソレノイド 2 4 ( 図 3 参照 ) の出力軸に連結されている。これら 2 枚の羽根板 2 2 は始動口ソレノイド 2 4 の電気的なオン状態で水平な開放状態 ( 二点鎖線参照 ) となるものであり、2 枚の羽根板 2 2 の開放状態では遊技球が羽根板 2 2 に乗ることで特図始動口 2 1 内に容易に入賞可能となる。

20

## 【 0 0 1 4 】

2 枚の羽根板 2 2 は始動口ソレノイド 2 4 の電気的なオフ状態で垂直な閉鎖状態となるものであり ( 実線参照 ) 、2 枚の羽根板 2 2 の閉鎖状態では 2 枚の羽根板 2 2 間に 1 個の遊技球が通過可能な隙間が形成される。即ち、特図始動口 2 1 は遊技球が入賞困難な閉鎖状態および閉鎖状態に比べて入賞容易な開放状態間で切換えられるものである。この特図始動口 2 1 内には近接スイッチからなる特図始動口センサ 2 5 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が特図始動口 2 1 内に入賞した場合には特図始動口センサ 2 5 が当該遊技球を検出することで特図始動信号を出力する。

30

## 【 0 0 1 5 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、普図表示器 2 6 が固定されている。この普図表示器 2 6 は 1 つの LED からなるものであり、遊技球が普図始動口 1 9 内を通過した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には普図表示器 2 6 が点滅開始する。この普図表示器 2 6 は当りと判定された場合に点灯状態で点滅停止し、外れと判定された場合に消灯状態で点滅停止するものであり、普図表示器 2 6 が点滅開始してから点灯状態または消灯状態で点滅停止するまでの映像を普通図柄遊技の映像と称する。この普図表示器 2 6 が点灯状態で点滅停止した場合には当り遊技が開始される。この当り遊技は特図始動口 2 1 を開放状態とするものであり、特図始動口 2 1 は当り遊技を除いて閉鎖状態とされる。

40

## 【 0 0 1 6 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、遊技領域 1 7 内に位置して特別入賞口 2 7 が固定されている。この特別入賞口 2 7 は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、特別入賞口 2 7 には扉 2 8 が左右方向へ指向する軸 2 9 を中心に回転可能に装着されている。この扉 2 8 は特別入賞口ソレノイド 3 0 ( 図 3 参照 ) の出力軸に連結されており、特別入賞口ソレノイド 3 0 の電気的なオフ状態では扉 2 8 が垂直な閉鎖状態となることで特別入賞口 2 7 の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖する。

50

## 【 0 0 1 7 】

特別入賞口 2 7 の扉 2 8 は特別入賞口ソレノイド 3 0 の電氣的なオン状態で前方へ水平に倒れた開放状態に回動するものであり、扉 2 8 の開放状態では遊技球が扉 2 8 に乗ることで特別入賞口 2 7 内に入賞可能となる。この特別入賞口 2 7 内には近接スイッチからなる特別入賞口センサ 3 1 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が特別入賞口 2 7 内に入賞した場合には特別入賞口センサ 3 1 が当該遊技球を検出することで特別入賞信号を出力する。

## 【 0 0 1 8 】

遊技盤 1 2 の後方には、図 2 に示すように、賞球払出し装置 3 2 が固定されている。この賞球払出し装置 3 2 はパルスモータからなる払出モータ 3 3 ( 図 3 参照 ) を有するものであり、遊技球が特図始動口 2 1 および特別入賞口 2 7 のそれぞれに入賞した場合には払出モータ 3 3 の回転軸が回転操作されることに応じて上皿 4 内に単位個数の遊技球が賞品として払出される。

10

## 【 0 0 1 9 】

遊技盤 1 2 には、図 2 に示すように、遊技領域 1 7 内に位置して表示台板 3 4 が固定されている。この表示台板 3 4 は遊技盤 1 2 の前面から前へ突出するものであり、表示台板 3 4 には特図表示器 3 5 が固定されている。この特図表示器 3 5 は L E D 表示器からなるものであり、遊技球が特図始動口 2 1 内に入賞した場合には外れおよび大当りのいずれであるかが判定され、外れおよび大当りのいずれであるかが判定された場合には特図表示器 3 5 に特別図柄遊技の映像が表示開始される。この特別図柄遊技の映像は特別図柄を変動状態および変動停止状態で順に表示するものである。この変動状態は特別図柄の種類が ( 0 ) ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 ) ( 0 ) ・ ・ の循環的な一定順序で変化している状態であり、変動停止状態は特別図柄の種類の変化が ( 0 ) ~ ( 5 ) のいずれかで停止した状態である。

20

## 【 0 0 2 0 】

図 4 は遊技球が特図始動口 2 1 内に入賞した場合に特図表示器 3 5 に停止表示される特別図柄の一覧であり、特別図柄遊技の映像は外れと判定された場合に特別図柄 ( 0 ) で変動停止状態となり、大当りと判定された場合に特別図柄 ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 ) のいずれかで変動停止状態となる。この特別図柄 ( 0 ) を外れ図柄と称し、特別図柄 ( 1 ) を通常大当り図柄と称し、特別図柄 ( 2 ) を通常電サボ大当り図柄と称し、特別図柄 ( 3 ) を確変大当り図柄と称し、特別図柄 ( 4 ) を確変電サボ大当り図柄と称し、特別図柄 ( 5 ) を突確電サボ大当り図柄と称する。

30

## 【 0 0 2 1 】

特別図柄遊技の映像が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確変電サボ大当り図柄と突確電サボ大当り図柄のいずれかで変動停止状態となった場合には大当り遊技が開始される。この大当り遊技は特別入賞口 2 7 を開放状態とする複数回の大当りラウンドからなるものであり、特別図柄遊技の映像が突確電サボ大当り図柄で変動停止状態となった場合の複数回の大当りラウンドのそれぞれは特別入賞口 2 7 の開放時間が限度時間 ( 0 . 8 × 1 0 0 0 m s e c ) に到達した場合に終了し、特別図柄遊技の映像が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確変電サボ大当り図柄のいずれかで変動停止状態となった場合の複数回の大当りラウンドのそれぞれは特別入賞口 2 7 内に限度個数 ( 1 0 個 ) の遊技球が入賞した場合または特別入賞口 2 7 の開放時間が限度時間 ( 3 0 . 0 × 1 0 0 0 m s e c ) に到達した場合に終了する。

40

## 【 0 0 2 2 】

遊技モードには電チューサポートモード ( 電サボモードと称する ) が設定されている。この電サボモードはオフ状態およびオン状態間で切換えられるものであり、電サボモードのオフ状態では遊技球が普図始動口 1 9 内を通過した場合に当りと判定する当り確率が低値 ( 0 % ) に設定される。この電サボモードのオン状態はオフ状態に比べて遊技者に有利な状態であり、電サボモードのオン状態では当り確率が高値 ( 1 0 0 % ) に設定される。

## 【 0 0 2 3 】

50

遊技モードには確率変動モード（確変モードと称する）が設定されている。この確変モードはオフ状態およびオン状態間で切換えられるものであり、確変モードのオフ状態では遊技球が特図始動口21内に入賞した場合に大当たりと判定する大当たり確率が低値（1/200）に設定される。この確変モードのオン状態はオフ状態に比べて遊技者に有利な状態であり、確変モードのオン状態では大当たり確率が高値（10/200）に設定される。

#### 【0024】

表示台板34には、図2に示すように、装飾図柄表示器36が固定されている。この装飾図柄表示器36はカラー液晶表示器からなるものであり、遊技球が特図始動口21内に入賞した場合には装飾図柄表示器36の表示領域内に装飾図柄遊技の映像が表示される。この装飾図柄遊技の映像は図柄要素を横3列に変動状態および変動停止状態で順に表示するものである。この図柄要素の変動状態は図柄要素が上から下に向けて移動しながらその種類が変化する状態であり、図柄要素の種類の変化は（1）（2）（3）（4）（1）・・・の循環的な一定順序で行われる。この図柄要素の変動停止状態は図柄要素の移動表示が目標位置で停止し且つ図柄要素の種類の変化が（1）（2）（3）（4）のいずれかで停止した状態である。

10

#### 【0025】

図5は装飾図柄表示器36の表示領域内に表示される装飾図柄遊技の映像であり、左列と中列と右列の図柄要素は同時に変動状態となり（a参照）、1番目が左列（b参照）で2番目が右列（c参照）で3番目が中列（d参照）の順に変動停止状態となる。これら3列の図柄要素の変動停止状態での組合せには大当たりの組合せと外れリーチの組合せと外れの組合せが設定されている。大当たりの組合せは3列の図柄要素が相互に同一な組合せであり、外れリーチの組合せは左列および右列の図柄要素が相互に同一で中列の図柄要素が相違する組合せであり、外れの組合せは大当たりの組合せおよび外れリーチの組合せのいずれとも異なる組合せである。

20

#### 【0026】

表示台板34には、図2に示すように、演出プレート37が軸38を中心に回転可能に装着されている。この演出プレート37は前枠10のガラス窓11を通して視認可能にされたものであり、表面および裏面を有する円板から構成されている。この演出プレート37の表面には（電サポゲット）の文字が記され（図23参照）、演出プレート37の裏面は無地にされている。この演出プレート37の表面は大当たり遊技が終了した後の遊技モードが電サポモードのオン状態であると遊技者に確定的に予告するものであり、演出プレート37の裏面は大当たり遊技が終了した後の遊技モードが電サポモードのオフ状態であると遊技者に確定的に予告するものである。この演出プレート37の軸38は演出モータ39（図3参照）の回転軸に連結されている。この演出モータ39はパルスモータからなるものであり、演出プレート37を表面が前を向く表向きの位置および裏面が前を向く裏向きの位置間で回転操作する。

30

#### 【0027】

図3のメイン制御回路40は普通図柄遊技と当り遊技と特別図柄遊技と大当たり遊技の遊技内容を制御するものであり、CPU41とROM42とRAM43を有している。このメイン制御回路40のROM42には制御プログラムおよび制御データが記録されており、CPU41はRAM43をワークエリアとしてROM42の制御プログラムおよび制御データに応じて普通図柄遊技～大当たり遊技の遊技内容を制御する。

40

#### 【0028】

図3の入力回路44は普図始動口センサ20からの普図始動信号と特図始動口センサ25からの特図始動信号と特別入賞口センサ31からの特別入賞信号のそれぞれをメイン制御回路40に出力するものであり、メイン制御回路40は入力回路44を通して特図始動信号および特別入賞信号のそれぞれを検出した場合に賞球コマンドを設定する。

#### 【0029】

図3のソレノイド回路45は始動口ソレノイド24を通断電することに応じて特図始動口21を開放状態および閉鎖状態間で操作するものであり、メイン制御回路40はソレノ

50

イド回路45を電氣的に制御することで当り遊技の遊技内容を制御する。LED回路46は普図表示器26を通断電することに応じて点灯状態および消灯状態間で操作するものであり、メイン制御回路40はLED回路46を電氣的に制御することで普通図柄遊技の遊技内容を制御する。

【0030】

図3のソレノイド回路47は特別入賞口ソレノイド30を通断電することに応じて特別入賞口27を開放状態および閉鎖状態間で操作するものであり、メイン制御回路40はソレノイド回路47を電氣的に制御することで大当り遊技の遊技内容を制御する。LED回路48は特図表示器35の複数のLEDを通断電することに応じて点灯状態および消灯状態間で切換えるものであり、メイン制御回路40はLED回路48を電氣的に制御することで特別図柄遊技の遊技内容を制御する。

10

【0031】

図3の払出制御回路50は賞品球の払出動作を制御するものであり、CPUとROMとRAMを有している。この払出制御回路50のROMには制御プログラムおよび制御データが記録されており、CPUはRAMをワークエリアとしてROMの制御プログラムおよび制御データに応じて遊技球の払出動作を制御する。この払出制御回路50はメイン制御回路40から賞球コマンドが送信されるものであり、賞球コマンドを受信した場合に駆動信号を出力する。モータ回路51は駆動信号が入力されるものであり、駆動信号が入力された場合に払出しモータ33を運転状態とすることで上皿4内に単位個数の賞品球を払出す。

20

【0032】

図3の演出制御回路60は装飾図柄遊技の映像の演出内容を設定するものであり、CPU61とROM62とRAM63を有している。この演出制御回路60のROM62には制御プログラムおよび制御データが記録されており、CPU61はRAM63をワークエリアとしてROM62の制御プログラムおよび制御データに基づいて装飾図柄遊技の映像の演出内容を設定する。モータ回路64は演出モータ39に駆動パルスを与えることに応じて演出プレート37を回転操作するものであり、演出制御回路60はモータ回路64を電氣的に制御することで演出プレート37を回転操作する。

【0033】

図3の表示制御回路70は装飾図柄表示器36を電氣的に制御するものであり、表示制御回路70には演出制御回路60から演出内容の設定結果が送信される。この表示制御回路70はVDPとVROMとVRAMを有するものであり、VROMには画像データが記録されている。この画像データは図柄要素を表示するためのものであり、表示制御回路70は演出内容の設定結果を受信した場合にVROMの画像データを再生することで演出内容の受信結果に応じた装飾図柄遊技の映像を装飾図柄表示器36に表示する。

30

[1]メイン制御回路40の処理内容

[1-1]タイマ割込み処理

図6のタイマ割込み処理はタイマ割込みの発生する4msec毎に起動するものであり、メイン制御回路40のCPU41はタイマ割込み処理が起動する毎にステップS1のカウンタ更新処理とステップS2の普図プロセス処理とステップS3の特図プロセス処理へ順に移行する。

40

[1-2]カウンタ更新処理

図6のステップS1のカウンタ更新処理はRAM43のカウンタC1の値とカウンタC2の値とカウンタC3の値のそれぞれを一定値(1)だけ更新するものである。これらカウンタC1~C3のそれぞれの値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定されるものであり、上限値に加算された場合に下限値に戻して循環的に加算される。

【0034】

カウンタC1の値は遊技球が普図始動口19内を通過した場合に当りおよび外れのいずれであるかを判定するためのものであり、カウンタC1の値の上限値は(32)に設定されている。カウンタC2の値は遊技球が特図始動口21内に入賞した場合に大当りおよび

50



外れのいずれであるかを判定するためのものであり、カウンタC2の値の上限値は(199)に設定されている。カウンタC3の値は大当たりと判定された場合に特別図柄を選択(大当たりの種類を選択)するためのものであり、カウンタC3の値の上限値は(999)に設定されている。

#### [ 1 - 3 ] 普図プロセス処理

図7はステップS2の普図プロセス処理であり、CPU41はRAM43の普図プロセスフラグの値の設定結果に応じてステップS11の当り判定処理とステップS12の普通図柄遊技処理とステップS13の当り遊技処理のいずれか1つへ移行する。この普図プロセスフラグの値は電源が投入された場合に(0)に初期設定されるものであり、CPU41はステップS11の当り判定処理～ステップS13の当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合には普図プロセス処理を終える。

10

#### [ 1 - 4 ] 当り判定処理

図8はステップS11の当り判定処理である。この当り判定処理は普図プロセスフラグの値の設定結果が(0)である場合に実行されるものであり、CPU41はステップS21で普図始動口センサ20からの普図始動信号が有るか否かを判断する。ここで普図始動信号がないと判断した場合には当り判定処理を終え、普図始動信号が有ると判断した場合にはステップS22でRAM43からカウンタC1の値の更新結果を検出する。

#### 【 0035 】

CPU41はステップS22でカウンタC1の値の更新結果を検出すると、ステップS23でRAM43の電サポフラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。この電サポフラグは電サポモードの設定状態を示すものであり、CPU41はステップS23で電サポフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS24でROM42から当り判定テーブル1を検出する。この電サポフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU41はステップS23で電サポフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS25でROM42から当り判定テーブル2を検出する。

20

#### 【 0036 】

図9の(a)は当り判定テーブル1である。この当り判定テーブル1はカウンタC1の更新範囲内の全ての値に外れの判定結果を割付けたものであり、当り確率が(0%)に設定されている。図9の(b)は当り判定テーブル2である。この当り判定テーブル2はカウンタC1の更新範囲内の全ての値に当りの判定結果を割付けたものであり、当り確率が(100%)に設定されている。

30

#### 【 0037 】

CPU41は当り判定テーブル1または2を検出すると、ステップS26で当り判定テーブルの検出結果からカウンタC1の値の検出結果に応じた判定結果を選択し、ステップS27で判定結果の選択結果が当りであるか否かを判断する。ここで選択結果が当りであると判断した場合にはステップS28でRAM43の当りフラグをオン状態に設定し、選択結果が外れであると判断した場合にはステップS29で当りフラグをオフ状態に設定する。この当りフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU41は当りフラグを設定した場合にはステップS30へ移行する。

40

#### 【 0038 】

CPU41はステップS30へ移行すると、RAM43のタイマT0の値に普図変動時間(8.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS31で普図表示器26を点滅開始することで普通図柄遊技を開始し、ステップS32で普図プロセスフラグの値に(1)を設定し、当り判定処理を終える。

#### [ 1 - 5 ] 普通図柄遊技処理

図10はステップS12の普通図柄遊技処理である。この普通図柄遊技処理は普図プロセスフラグの値の設定結果が(1)である場合に実行されるものであり、CPU41はステップS41でタイマT0の値から一定値(4)を減算することで普通図柄遊技の残り時間を更新し、ステップS42でタイマT0の値の減算結果が限度値(0)であるか否かを

50

判断する。ここでタイマT0の値の減算結果が限度値でないと判断した場合には普通図柄遊技処理を終え、タイマT0の値の減算結果が限度値であると判断した場合にはステップS43へ移行する。

【0039】

CPU41はステップS43へ移行すると、当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS44で普図表示器26の点滅を消灯状態で停止し、ステップS45で普図プロセスフラグの値に(0)を設定し、普通図柄遊技処理を終える。

【0040】

CPU41はステップS43で当りフラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップS46で普図表示器26の点滅を点灯状態で停止し、ステップS47でタイマT0の値に開放時間(2.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS48で特図始動口21を開放状態とすることで当り遊技を開始し、ステップS49で普図プロセスフラグの値に(2)を設定し、普通図柄遊技処理を終える。

10

[1-6] 当り遊技処理

図11はステップS13の当り遊技処理である。この当り遊技処理は普図プロセスフラグの値の設定結果が(2)である場合に実行されるものであり、CPU41はステップS51でタイマT0の値から一定値(4)を減算することで当り遊技の残り時間を更新し、ステップS52でタイマT0の値の減算結果が限度値(0)であるか否かを判断する。ここでタイマT0の値の減算結果が限度値でないと判断した場合には当り遊技処理を終え、タイマT0の値の減算結果が限度値であると判断した場合にはステップS53で特図始動口21を開放状態から閉鎖状態に切換えることで当り遊技を終える。そして、ステップS54で普図プロセスフラグの値に(0)を設定し、当り遊技処理を終える。

20

[1-7] 特図プロセス処理

図12はステップS13の特図プロセス処理であり、CPU41はRAM43の特図プロセスフラグの値の設定結果に応じてステップS61の大当り判定処理とステップS62の特別図柄遊技処理とステップS63の大当り遊技処理のいずれか1つへ移行する。この特図プロセスフラグの値は電源が投入された場合に(0)に初期設定されるものであり、CPU41はステップS61の大当り判定処理～ステップS63の大当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合には特図プロセス処理を終える。

30

[1-8] 大当り判定処理

図13はステップS61の大当り判定処理である。この大当り判定処理は特図プロセスフラグの値の設定結果が(0)である場合に実行されるものであり、CPU41はステップS71で特図始動口センサ25からの特図始動信号が有るか否かを判断する。ここで特図始動信号がないと判断した場合には大当り判定処理を終え、特図始動信号が有ると判断した場合にはステップS72でRAM43からカウンタC2およびC3のそれぞれの値の更新結果を検出する。

【0041】

CPU41はステップS72でカウンタC2およびC3の値の更新結果を検出すると、ステップS73でRAM43の確変フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで確変フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS74でROM42から大当り判定テーブル1を検出し、確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS75でROM42から大当り判定テーブル2を検出する。この確変フラグは確変モードの設定状態を示すものであり、電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

40

【0042】

図14の(a)は大当り判定テーブル1である。この大当り判定テーブル1はカウンタC2の更新範囲内の1つの値に大当りの判定結果を割付け、カウンタC2の更新範囲内の199の値に外れの判定結果を割付けたものであり、大当り確率が(1/200)に設定されている。図14の(b)は大当り判定テーブル2である。この大当り判定テーブル2

50

はカウンタC2の更新範囲内の20の値に大当りの判定結果を割付け、カウンタC2の更新範囲内の180の値に外れの判定結果を割付けたものであり、大当り確率が(20/200)に設定されている。

**【0043】**

CPU41は大当り判定テーブル1または2を検出すると、ステップS76で大当り判定テーブルの検出結果からカウンタC2の値の検出結果に応じた判定結果を選択し、ステップS77で判定結果の選択結果が大当りであるか否かを判断する。ここで選択結果が外れであると判断した場合にはステップS78でRAM43の大当りフラグをオフ状態に設定し、ステップS81で特別図柄として外れ図柄を選択する。この大当りフラグは大当りであるか否かの判定結果を示すものであり、電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

10

**【0044】**

CPU41はステップS77で選択結果が大当りであると判断すると、ステップS79で大当りフラグをオン状態に設定し、ステップS80でROM42から特別図柄テーブルを検出する。図15は特別図柄テーブルである。この特別図柄テーブルは通常大当り図柄と通常電サポ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サポ大当り図柄と突確電サポ大当り図柄のそれぞれにカウンタC3の更新範囲内の複数の値を割付けたものであり、CPU41はステップS80で特別図柄テーブルを検出した場合にはステップS81で特別図柄テーブルからカウンタC3の値の検出結果に応じた特別図柄を選択する。

**【0045】**

CPU41はステップS81で特別図柄を選択すると、ステップS82で演出制御回路60に特別図柄の選択結果を特別図柄コマンドとして送信し、ステップS83でRAM43のタイマT1の値に変動表示時間(8.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS84で特図表示器35に特別図柄遊技の映像を表示開始し、ステップS85で演出制御回路60に変動開始コマンドを送信する。次にステップS86で特図プロセスフラグの値に(1)を設定し、大当り判定処理を終える。

20

**[1-9] 特別図柄遊技処理**

図16はステップS62の特別図柄遊技処理である。この特別図柄遊技処理は特図プロセスフラグの値の設定結果が(1)である場合に実行されるものであり、CPU41はステップS91でタイマT1の値から一定値(4)を減算することで特別図柄遊技の残り時間を更新し、ステップS92でタイマT1の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマT1の値の減算結果が限度値でないとは判断した場合には特別図柄遊技処理を終え、タイマT1の値の減算結果が限度値であると判断した場合にはステップS93へ移行する。

30

**【0046】**

CPU41はステップS93へ移行すると、特図表示器35の特別図柄遊技の映像を特別図柄の選択結果で変動停止状態とする。即ち、遊技球が特図始動口21内に入賞したことで外れと判定された場合には特別図柄遊技の映像が外れ図柄で停止表示され、大当りと判定された場合には通常大当り図柄と通常電サポ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サポ大当り図柄と突確電サポ大当り図柄のいずれかで停止表示される。

40

**【0047】**

CPU41はステップS93で特別図柄遊技の映像を停止すると、ステップS94で演出制御回路60に変動停止コマンドを送信し、ステップS95で大当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで大当りフラグがオフ状態に設定されているとは判断した場合にはステップS96で特図プロセスフラグの値に(0)を設定し、特別図柄遊技処理を終える。

**【0048】**

CPU41はステップS95で大当りフラグがオン状態に設定されているとは判断すると、ステップS97で電サポフラグをオフ状態に設定し、ステップS98で確変フラグをオフ状態に設定する。そして、ステップS99で特別入賞口27を閉鎖状態から開放状態に

50

切換えることで大当り遊技を開始し、ステップ S 1 0 0 へ移行する。

【 0 0 4 9 】

C P U 4 1 はステップ S 1 0 0 へ移行すると、今回の特別図柄遊技での特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったか否かを判断する。ここで特別図柄の選択結果が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 0 1 で演出制御回路 6 0 に大当り遊技開始コマンドを送信してステップ S 1 0 2 へ移行し、特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったと判断した場合にはステップ S 1 0 2 へ移行する。ここで特図プロセスフラグの値に ( 2 ) を設定し、特別図柄遊技処理を終える。

[ 1 - 1 0 ] 大当り遊技処理

図 1 7 はステップ S 6 3 の大当り遊技処理である。この大当り遊技処理は特図プロセスフラグの値の設定結果が ( 2 ) である場合に実行されるものであり、C P U 4 1 はステップ S 1 1 1 で今回の特別図柄遊技での特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったか否かを判断する。ここで特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったと判断した場合にはステップ S 1 1 2 の大当りラウンド処理 1 を行い、特別図柄の選択結果が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 1 3 の大当りラウンド処理 2 を行う。

【 0 0 5 0 】

大当りラウンド処理 1 は特別入賞口 2 7 の開放時間が限度時間 (  $0.8 \times 1000 \text{ msec}$  ) に到達するまで特別入賞口 2 7 を開放状態とする大当りラウンドを行うものであり、大当りラウンドの継続回数は 2 回に設定されている。大当りラウンド処理 2 は特別入賞口 2 7 に限度回数 ( 1 0 ) の遊技球が入賞または特別入賞口 2 7 の開放時間が限度時間 (  $30.0 \times 1000 \text{ msec}$  ) に到達するまで特別入賞口 2 7 を開放状態とする大当りラウンドを行うものであり、大当りラウンドの継続回数は 4 回に設定されている。

【 0 0 5 1 】

C P U 4 1 はステップ S 1 1 2 の大当りラウンド処理 1 またはステップ S 1 1 3 の大当りラウンド処理 2 を終わると、ステップ S 1 1 4 で最終回の大当りラウンドが終了したか否かを判断する。ここで最終回の大当りラウンドが終了していないと判断した場合には大当り遊技処理を終え、最終回の大当りラウンドが終了したと判断した場合にはステップ S 1 1 5 へ移行する。

【 0 0 5 2 】

C P U 4 1 はステップ S 1 1 5 へ移行すると、今回の特別図柄遊技での特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったか否かを判断する。ここで特別図柄の選択結果が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 1 6 で演出制御回路 6 0 に大当り遊技停止コマンドを送信してステップ S 1 1 7 へ移行し、特別図柄の選択結果が突確電サボ大当り図柄であったと判断した場合にはステップ S 1 1 7 へ移行する。

【 0 0 5 3 】

C P U 4 1 はステップ S 1 1 7 へ移行すると、今回の特別図柄遊技での特別図柄の選択結果を通常電サボ大当り図柄と確变电サボ大当り図柄と突確電サボ大当り図柄のそれぞれと比較する。ここで特別図柄の選択結果が通常電サボ大当り図柄 ~ 突確電サボ大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 1 8 で電サボフラグをオン状態に設定してステップ S 1 1 9 へ移行し、特別図柄の選択結果が通常大当り図柄および確変大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 1 9 へ移行する。

【 0 0 5 4 】

C P U 4 1 はステップ S 1 1 9 へ移行すると、今回の特別図柄遊技での特別図柄の選択結果を確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄と突確電サボ大当り図柄のそれぞれと比較する。ここで特別図柄の選択結果が確変大当り図柄 ~ 突確電サボ大当り図柄のいずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 2 0 で確変フラグをオン状態に設定してステップ S 1 2 1 へ移行し、特別図柄の選択結果が通常大当り図柄および通常電サボ大当り図柄の

10

20

30

40

50

いずれかであったと判断した場合にはステップ S 1 2 1 へ移行する。

【 0 0 5 5 】

C P U 4 1 はステップ S 1 2 1 へ移行すると、特図プロセスフラグの値に ( 0 ) を設定して大当り遊技処理を終える。即ち、電サボモードは特別図柄遊技の映像で通常電サボ大当り図柄と確変電サボ大当り図柄と突確電サボ大当り図柄が停止表示された場合に大当り遊技が終了するときにオン状態に設定されるものであり、確変モードは特別図柄遊技の映像で確変大当り図柄と確変電サボ大当り図柄と突確電サボ大当り図柄が停止表示された場合に大当り遊技が終了するときにオン状態に設定される。

[ 2 ] 演出制御回路 6 0 の処理内容

[ 2 - 1 ] 外部割込み処理

演出制御回路 6 0 の C P U 6 1 はメイン制御回路 4 0 から特別図柄コマンドと変動開始コマンドと変動停止コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドのそれぞれが送信されることで外部割込み処理を起動する。この C P U 6 1 は外部割込み処理を起動した場合には割込み禁止状態となり、特別図柄コマンド～大当り遊技停止コマンドのそれぞれを外部割込み処理で R A M 6 3 に記録した後に割込み禁止状態を解除する。

[ 2 - 2 ] タイマ割込み処理

図 1 8 は C P U 6 1 が実行するタイマ割込み処理である。このタイマ割込み処理はタイマ割込みの発生する 1 0 m s e c 毎に起動するものであり、C P U 6 1 はタイマ割込み処理を起動した場合にはステップ S 2 0 1 の装飾図柄遊技処理およびステップ S 2 0 2 の大当り遊技演出処理のそれぞれへ順に移行する。

[ 2 - 3 ] 装飾図柄遊技処理

図 1 9 はステップ S 2 0 1 の装飾図柄遊技処理であり、C P U 6 1 はステップ S 2 1 1 で R A M 6 3 のカウンタ C 1 の値を一定値 ( 1 ) だけ更新する。このカウンタ C 1 の値は電源が投入された場合に下限値 ( 0 ) に初期設定されるものであり、上限値 ( 9 9 ) に加算された場合に下限値に戻して循環的に加算される。

【 0 0 5 6 】

C P U 6 1 はステップ S 2 1 1 でカウンタ C 1 の値を更新すると、ステップ S 2 1 2 で R A M 6 3 に変動開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで R A M 6 3 に変動開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 1 3 で R A M 6 3 から変動開始コマンドを消去し、ステップ S 2 1 4 で R A M 6 3 から特別図柄コマンドを検出する。

【 0 0 5 7 】

C P U 6 1 はステップ S 2 1 4 で特別図柄コマンドを検出すると、ステップ S 2 1 5 で特別図柄コマンドの検出結果が外れ図柄であるか否かを判断する。ここで特別図柄コマンドの検出結果が外れ図柄であると判断した場合にはステップ S 2 1 6 で R A M 6 3 からカウンタ C 1 の値の更新結果を検出し、ステップ S 2 1 7 でカウンタ C 1 の値の検出結果が ( 8 0 ) 以上であるか否かを判断する。ここでカウンタ C 1 の値の検出結果が ( 8 0 ) 以上であると判断した場合にはステップ S 2 1 8 の外れリーチ図柄設定処理を経てステップ S 2 2 5 へ移行し、カウンタ C 1 の値の検出結果が ( 8 0 ) 未満であると判断した場合にはステップ S 2 1 9 の完全外れ図柄設定処理を経てステップ S 2 2 5 へ移行する。

【 0 0 5 8 】

C P U 6 1 はステップ S 2 1 5 で特別図柄コマンドの検出結果が外れ図柄でないと判断すると、ステップ S 2 2 0 で特別図柄コマンドの検出結果が突確電サボ大当り図柄であるか否かを判断する。ここで特別図柄コマンドの検出結果が突確電サボ大当り図柄であると判断した場合にはステップ S 2 2 1 の外れリーチ図柄設定処理およびステップ S 2 2 2 の突確演出処理 1 を経てステップ S 2 2 5 へ移行し、特別図柄コマンドの検出結果が通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確変電サボ大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップ S 2 2 3 の大当り図柄設定処理およびステップ S 2 2 4 の電サボ演出処理を経てステップ S 2 2 5 へ移行する。

【 0 0 5 9 】

10

20

30

40

50

大当り図柄設定処理と外れリーチ図柄設定処理と完全外れ図柄設定処理のそれぞれは左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素を(1)(2)(3)(4)のうちから選択するものであり、大当り図柄設定処理では大当りの組合せが成立するように各列の図柄要素が選択され、外れリーチ図柄設定処理では外れリーチの組合せが成立するように各列の図柄要素が選択され、完全外れ図柄設定処理では完全外れの組合せが成立するように各列の図柄要素が選択される。

**【0060】**

図20はステップS222の突確演出処理1であり、CPU61はステップS241でRAM63の表向きフラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。この表向きフラグは演出プレート37の表向きの位置でオン状態に設定され、演出プレート37の裏向きの位置でオフ状態に設定されるものである。この演出プレート37は電源が投入された場合に裏向きの位置に初期設定されるものであり、表向きフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

10

**【0061】**

CPU61は演出プレート37の表向きの位置ではステップS241で表向きフラグがオン状態に設定されていると判断して突確演出処理1を終え、演出プレート37の裏向きの位置では表向きフラグがオフ状態に設定されていると判断してステップS242へ移行する。ここでRAM63の突確演出フラグをオン状態に設定し、突確演出処理1を終える。この突確演出フラグは演出プレート37を裏向きの位置から180°回転操作することで表向きの位置とする突確演出を行うか否かを示すものであり、電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

20

**【0062】**

図21はステップS224の電サボ演出処理であり、CPU61はステップS251で特別図柄コマンドの検出結果を通常大当り図柄および確変大当り図柄のそれぞれと比較する。ここで特別図柄コマンドの検出結果が通常大当り図柄および確変大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS252で表向きフラグをオフ状態に設定して電サボ演出処理を終え、特別図柄コマンドの検出結果が通常電サボ大当り図柄および確変電サボ大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS253で表向きフラグをオン状態に設定して電サボ演出処理を終える。

30

**【0063】**

CPU61はステップS225へ移行すると、RAM63から特別図柄コマンドを消去する。そして、ステップS226で表示制御回路70に左列と中列と右列の図柄要素の選択結果を送信し、ステップS227で表示制御回路70に遊技開始コマンドを送信し、装飾図柄遊技処理を終える。

**【0064】**

CPU61はステップS212でRAM63に変動開始コマンドが記録されていないと判断すると、ステップS228でRAM63に変動停止コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでRAM63に変動停止コマンドが記録されていないと判断した場合には装飾図柄遊技処理を終え、RAM63に変動停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS229でRAM63から変動停止コマンドを消去する。

40

**【0065】**

CPU61はステップS229で変動停止コマンドを消去すると、ステップS230で表示制御回路70に遊技停止コマンドを送信し、ステップS231の突確演出処理2を経て装飾図柄遊技処理を終える。

**【0066】**

表示制御回路80のVDPは演出制御回路70からの遊技開始コマンドを検出した場合に装飾図柄表示器36に3列の図柄要素の変動表示を開始する(図5のa参照)。このVDPは3列の図柄要素の変動表示を開始した場合には1番目に左列の図柄要素の変動表示を演出制御回路60からの左列の図柄要素の選択結果で停止し(図5のb参照)、2番目に右列の図柄要素の変動表示を演出制御回路60からの右列の図柄要素の選択結果で停止

50

し（図6のc参照）、演出制御回路60からの遊技停止コマンドを検出した場合に最終の中列の図柄要素の変動表示を演出制御回路60からの中列の図柄要素の選択結果で停止する（図5のd参照）。

【0067】

図22はステップS231の突確演出処理2であり、CPU61はステップS261で突確演出フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで突確演出フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合には突確演出処理2を終え、突確演出フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS262へ移行する。

【0068】

CPU61はステップS262へ移行すると、突確演出を行う。図23は突確演出である。この突確演出は演出モータ39を電氣的に制御することで演出プレート37を裏向きの位置（a参照）から表向きの位置（b参照）に回転操作するものであり、演出プレート37の回転量は（180°）に設定され、突確演出時間はTsに設定されている。この突確演出時間は演出プレート37が裏向きの位置から表向きの位置となるまでの演出プレート37の回転時間であり、突確演出では演出プレート37が裏向きの位置から表向きの位置にひっくり返ることで演出プレート37の表面の文字（電サボゲット）が視認可能となる。

【0069】

CPU61はステップS262で演出プレート37を表向きにすると、ステップS263で突確演出フラグをオフ状態に設定する。そして、ステップS264で表向きフラグをオン状態に設定し、突確演出処理2を終える。この突確演出処理2が行われる場合には装飾図柄が外れリーチの組合せに設定されており、演出プレート37は装飾図柄遊技の映像で中列が左列および右列と異なる図柄要素で変動停止するタイミングで裏向きの位置から短時間Tsで表向きの位置に回転する。

[2-4]大当り遊技演出処理

図24はステップS202の大当り遊技演出処理であり、CPU61はステップS271でRAM63に大当り遊技開始コマンドが記録されているか否かを判断する。この大当り遊技開始コマンドは特別図柄遊技の映像で通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のそれぞれが停止表示された場合に大当り遊技が開始されるタイミングで送信されるものであり、特別図柄遊技の映像で突確電サボ大当り図柄が停止表示された場合には送信されない。

【0070】

CPU61はステップS271でRAM63に大当り遊技開始コマンドが記録されていると判断すると、ステップS272でRAM63から大当り遊技開始コマンドを消去し、ステップS273で表示制御回路70に表示開始コマンドを送信する。この表示制御回路70のVDPは表示開始コマンドを検出した場合にはVROMの画像データを再生開始することで装飾図柄表示器36に大当り遊技を演出する演出映像を表示開始する。

【0071】

CPU61はステップS273で表示開始コマンドを送信すると、ステップS274でRAM63のタイマTの値に電サボ演出時間T1を設定する。この電サボ演出時間T1は大当り遊技が開始されてから終了するまでの大当り遊技時間に比べて短く設定されたものであり、突確演出時間Tsに比べて長く設定されている。

【0072】

CPU61はステップS274でタイマTの値を設定すると、ステップS275で電サボ演出を開始し、ステップS276でRAM63の電サボ演出フラグをオン状態に設定する。この電サボ演出フラグは電サボ演出が行われているか否かを示すものであり、電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

【0073】

CPU61はステップS276で電サボ演出フラグをオン状態に設定すると、ステップS277で表示制御回路70にメッセージコマンドを送信し、大当り遊技演出処理を終え

10

20

30

40

50

る。この表示制御回路70のVDPはメッセージコマンドを検出した場合にはVROMの画像データを再生開始することで装飾図柄表示器36にメッセージの絵柄Mを表示する。図25はメッセージの絵柄Mである。このメッセージの絵柄Mは遊技者に電サボ演出を説明するものであり、大当り遊技を演出する演出映像の前方に重ねて表示される。

【0074】

CPU61はステップS271でRAM63に大当り遊技開始コマンドが記録されていないと判断すると、ステップS278でRAM63に大当り遊技停止コマンドが記録されているか否かを判断する。この大当り遊技停止コマンドは特別図柄遊技の映像で通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のそれぞれが停止表示された場合に大当り遊技が停止されるタイミングで送信されるものであり、特別図柄遊技の映像で突確電サボ大当り図柄が停止表示された場合には送信されない。

10

【0075】

CPU61はステップS278でRAM63に大当り遊技停止コマンドが記録されていると判断すると、ステップS279でRAM63から大当り遊技停止コマンドを消去する。そして、ステップS280で表示制御回路70に大当り遊技停止コマンドを送信し、大当り遊技演出処理を終える。この表示制御回路70のVDPは表示停止コマンドを検出した場合にはVROMの画像データを再生停止することで大当り遊技を演出する演出映像を表示停止する。

【0076】

CPU61はステップS278でRAM63に大当り遊技停止コマンドが記録されていないと判断すると、ステップS281で電サボ演出フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで電サボ演出フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合には大当り遊技演出処理を終え、電サボ演出フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS282でタイマTの値から一定値(10)を減算することで残り電サボ演出時間を更新する。

20

【0077】

CPU61はステップS282でタイマTの値を減算すると、ステップS283でタイマTの値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマTの値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には大当り遊技演出処理を終え、タイマTの値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS284へ移行する。

30

【0078】

CPU61はステップS284へ移行すると、表向きフラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで表向きフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS285で演出プレート37の回転操作を裏向きの位置で停止し、表向きフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS286で演出プレート37の回転操作を表向きの位置で停止する。そして、ステップS287で電サボ演出フラグをオフ状態に設定し、大当り遊技演出処理を終える。

【0079】

図25は電サボ演出である。この電サボ演出は特別図柄遊技の映像で通常大当り図柄と通常電サボ大当り図柄と確変大当り図柄と確变电サボ大当り図柄のそれぞれが停止表示された場合に大当り遊技中に行われるものであり、特別図柄遊技の映像で突確電サボ大当り図柄が停止表示された場合には行われない。この電サボ演出は演出プレート37の回転操作を裏向きの位置(a参照)または表向きの位置(b参照)から開始することで始まるものである。この演出プレート37は電サボモードのオフ状態で継続的に裏向きの位置とされ、電サボモードのオン状態で継続的に表向きの位置とされるものであり、電サボ演出での演出プレート37の回転操作は大当り遊技が開始される直前(図16のステップS97より前)に電サボモードがオフ状態に設定されていた場合に裏向きの位置から開始され、電サボモードがオン状態に設定されていた場合に表向きの位置から開始される。

40

【0080】

電サボ演出は演出プレート37を一定方向へ回転操作するものであり、演出プレート3

50



7は裏向きの位置および表向きの位置となる単位動作1(a参照)または表向きの位置および裏向きの位置となる単位動作2(b参照)を繰り返す。この演出プレート37は表向きの位置に到達する毎および裏向きの位置に到達する毎に一旦停止されるものであり、遊技者は演出プレート37に無地の裏面および(電サポゲット)の表面が存在することを電サポ演出中に視認することができる。

【0081】

電サポ演出は演出プレート37の回転操作を裏向きの位置または表向きの位置で停止することで終了するものである。この演出プレート37は特別図柄遊技の映像で通常大当り図柄および確変大当り図柄が停止表示された場合に大当り遊技中に裏向きの位置で回転停止するものであり(図24のステップS285)、電サポ演出で演出プレート37が裏向きとなることで大当り遊技が終了した後の遊技モードが電サポモードのオフ状態であると遊技者に確定的に予告される。この演出プレート37は特別図柄遊技の映像で通常電サポ大当り図柄および確変電サポ大当り図柄が停止表示された場合に大当り遊技中に表向きの位置で回転停止するものであり(図24のステップS286)、電サポ演出で演出プレート37が表向きとなることで大当り遊技が終了した後の遊技モードが電サポモードのオン状態であると遊技者に確定的に予告される。

10

【0082】

電サポ演出で演出プレート37を裏向きの位置とする場合には表向きフラグがオフ状態に設定される(図21のステップS252)。この表向きフラグのオフ状態で突確電サポ大当り図柄が選択された場合には突確演出フラグがオン状態に設定され(図20のステップS242)、装飾図柄遊技の映像で装飾図柄の組合せが決まるタイミングで突確演出が行われることで演出プレート37が裏向きの位置から180°回転して表向きの位置となり(図22のステップS262)、表向きフラグがオン状態に設定される(図22のステップS264)。

20

【0083】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

電サポ演出は演出プレート37を回転開始した後に表向きの位置または裏向きの位置で回転停止するものである。この電サポ演出は大当り遊技中に行われるものであり、演出プレート37は回転開始してから表向きの位置または裏向きの位置で回転停止するものと遊技者が大当り遊技中に認識する。突確演出は演出プレート37を裏向きの位置から表向きの位置に切替えるものであり、演出プレート37が裏向きの位置で回転停止している場合に突確電サポ大当りと判定されることに応じて装飾図柄遊技中に行われる。この突確演出は電サポ演出時間T1に比べて短い突確演出時間Tsで行われるものであり、電サポモードがオン状態に設定されると遊技者に驚きをもって予告される。

30

【0084】

電サポ演出は演出プレート37の単位動作1または単位動作2を繰り返した後に演出プレート37を表向きの位置または裏向きの位置で停止するものであり、演出プレート37は単位動作1または単位動作2を繰り返して表向きの位置または裏向きの位置で停止するものと遊技者が認識する。突確演出は演出プレート37を裏向きの位置から180°回転させることで表向きの位置に切替えるものであり、電サポモードがオン状態に設定されると遊技者に驚きをもって予告される。

40

【実施例2】

【0085】

図27の演出プレート81は表示台板34に演出プレート37に換えて装着されたものであり、軸82を中心に回転可能にされている。この演出プレート81は表面および裏面を有する円板からなるものであり、演出プレート81の表面には(確変ゲット)の文字が記され、演出プレート81の裏面には(確変?)の文字が記されている。この演出プレート81の表面は確変モードがオン状態に設定されると遊技者に確定的に予告するものであり、演出プレート81の裏面は確変モードがオン状態に設定されるか否かを不明にするものである。この演出プレート81の軸82は演出モータ39の回転軸に連結されており、

50

演出制御回路60は演出モータ39を電氣的に制御することで演出プレート81を表面が前を向く表向きの位置および裏面が前を向く裏向きの位置間で回転操作する。

【0086】

図28の装飾図柄遊技処理は演出制御回路60のCPU61が図19の装飾図柄遊技処理に換えて行うものであり、CPU61はステップS218の外れリーチ図柄設定処理を終えた場合にはステップS301の突確演出処理11を経てステップS225へ移行する。図29はステップS301の突確演出処理11であり、CPU61はステップS311でRAM63の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで確変フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合には突確演出処理11を終え、確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS312へ移行する。この確変フラグは確変モードの設定状態を示すものであり、電源が投入された場合にオフ状態に初期設定される。

10

【0087】

CPU63はステップS312へ移行すると、表向きフラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで表向きフラグがオン状態に設定されていると判断した場合には突確演出処理11を終え、表向きフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS313へ移行する。ここで突確演出フラグをオフ状態に設定し、突確演出処理11を終える。即ち、突確演出フラグは確変モードのオン状態で演出プレート81が裏向きの位置にある場合に今回の装飾図柄遊技の映像で装飾図柄が突確電サボ大当たりと同一の外れリーチの組合せとなる場合にオン状態に設定される。

20

【0088】

CPU61はステップS221の外れリーチ図柄設定処理を終えると、ステップS302の突確演出処理12を経てステップS225へ移行する。図30はステップS302の突確演出処理12であり、CPU61はステップS321で表向きフラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで表向きフラグがオン状態に設定されていると判断した場合には突確演出処理12を終え、表向きフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS322で突確演出フラグをオン状態に設定する。そして、ステップS323で確変フラグをオフ状態に設定し、突確演出処理12を終える。

【0089】

CPU61はステップS223の大当たり図柄設定処理を終えると、ステップS303の突確演出処理を経てステップS225へ移行する。図31はステップS303の突確演出処理であり、CPU61はステップS331で特別図柄コマンドの検出結果を確変大当たり図柄および確変電サボ大当たり図柄のそれぞれと比較する。ここで特別図柄コマンドの検出結果が通常大当たり図柄および通常電サボ大当たり図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS332で確変フラグをオフ状態に設定する。そして、ステップS333で表向きフラグをオフ状態に設定し、突確演出処理を終える。

30

【0090】

CPU61はステップS331で特別図柄コマンドの検出結果が確変大当たり図柄および確変電サボ大当たり図柄のいずれかであると判断すると、ステップS334で確変フラグをオン状態に設定し、ステップS335でRAM63からカウンタC2の値の更新結果を検出する。このカウンタC2の値は今回のタイマ割込み処理が終了してから次のタイマ割込み処理が始まるまでの待機期間内に更新されるものであり、下限値(0)から上限値(10)に加算された場合に下限値に戻して循環的に加算される。

40

【0091】

CPU61はステップS335でカウンタC2の値の更新結果を検出すると、ステップS336でカウンタC2の値の検出結果を確変予告値(1~7)のそれぞれと比較する。ここでカウンタC2の値の検出結果が7つの確変予告値のいずれかであると判断した場合にはステップS337で表向きフラグをオン状態に設定して突確演出処理を終え、カウンタC2の値の検出結果が7つの確変予告値のいずれでもない判断した場合にはステップS333で表向きフラグをオフ状態に設定して突確演出処理を終える。

50

## 【 0 0 9 2 】

C P U 6 1 はステップ S 2 3 0 で表示制御回路 7 0 に遊技停止コマンドを送信すると、ステップ S 3 0 4 の突確演出処理 1 3 へ移行する。図 3 2 はステップ S 3 0 4 の突確演出処理 1 3 であり、C P U 6 1 はステップ S 3 4 1 で突確演出フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで突確演出フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合には突確演出処理 1 3 を終え、突確演出フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 3 4 2 で突確演出を行う。この突確演出は演出プレート 8 1 を裏向きの位置から表向きの位置に回転操作するものであり、演出プレート 8 1 の回転量は ( 1 8 0 ° ) に設定され、突確演出時間は T s に設定されている。

## 【 0 0 9 3 】

C P U 6 1 はステップ S 3 4 2 で演出プレート 8 1 を表向きにすると、ステップ S 3 4 3 で突確演出フラグをオフ状態に設定する。そして、ステップ S 3 4 4 で表向きフラグをオン状態に設定し、突確演出処理 1 3 を終える。

## 【 0 0 9 4 】

図 3 3 の大当り遊技演出処理は演出制御回路 6 0 の C P U 6 1 が図 2 4 の大当り遊技演出処理に換えて行うものであり、C P U 6 1 はステップ S 2 7 3 で表示制御回路 7 0 に表示開始コマンドを送信すると、ステップ S 3 5 1 でタイマ T の値に確変演出時間 T 1 を設定する。この確変演出時間 T 1 は突確演出時間 T s に比べて長く大当り遊技時間に比べて短く設定されたものであり、C P U 6 1 はステップ S 3 5 1 でタイマ T の値を設定した場合にはステップ S 3 5 2 へ移行する。

## 【 0 0 9 5 】

C P U 6 1 はステップ S 3 5 2 へ移行すると、確変演出を開始する。この確変演出は演出プレート 8 1 を表向きの位置および裏向きの位置で一旦停止させながら一定方向へ回転操作するものであり、C P U 6 1 はステップ S 3 5 2 で確変演出を開始した場合にはステップ S 3 5 3 で R A M 6 3 の確変演出フラグをオン状態に設定し、ステップ S 3 5 4 で表示制御回路 7 0 にメッセージコマンドを送信する。この表示制御回路 7 0 の V D P はメッセージコマンドを検出した場合には装飾図柄表示器 3 6 にメッセージの絵柄 ( 円板が表向きになれば確変確定 !! ) を表示する。

## 【 0 0 9 6 】

C P U 6 1 はステップ S 2 7 8 で R A M 6 3 に大当り遊技停止コマンドが記録されていないと判断すると、ステップ S 3 5 5 で確変演出フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで確変演出フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 8 2 から S 2 8 3 を経てステップ S 2 8 4 へ移行する。ここで表向きフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 3 5 6 で演出プレート 8 1 を裏向きの位置で回転停止し、表向きフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 3 5 7 で演出プレート 8 1 を表向きの位置で回転停止する。

## 【 0 0 9 7 】

C P U 6 1 はステップ S 3 5 6 または S 3 5 7 で演出プレート 8 1 を回転停止すると、ステップ S 3 5 8 で確変フラグをオフ状態に設定して大当り遊技演出処理を終える。即ち、演出プレート 8 1 は大当り遊技の後の確変モードがオフ状態である場合に裏向きの位置とされ、大当り遊技の後の確変モードがオン状態である場合に表向きの位置および裏向きの位置のいずれかとされるものであり、演出プレート 8 1 の裏向きの位置では確変モードがオン状態に設定されていることがある。この演出プレート 8 1 の裏向きの位置で確変モードがオン状態に設定されている場合には大当り遊技の後に演出プレート 8 1 が裏向きの位置から短時間で 1 8 0 ° 回転することで表向きの位置となる。この演出プレート 8 1 の反転は装飾図柄遊技の映像で装飾図柄が外れリーチの組合せとなる場合に行われるものであり、遊技者に突確大当りの判定を錯覚させることができる。

## 【 0 0 9 8 】

上記実施例 1 においては、電サポ演出で演出プレート 3 7 を表向きの位置を中心に正逆方向のそれぞれへ 1 8 0 ° 未満回転させた後に表向きの位置または裏向きの位置で回転停

10

20

30

40

50

止させても良い。これは実施例 2 についても同様である。

【 0 0 9 9 】

上記実施例 1 においては、電サボ演出で演出プレート 3 7 を「表向きの位置から回転開始して表向きの位置で回転停止させる場合」と「裏向きの位置から回転開始して裏向きの位置で回転停止させる場合」と「表向きの位置から回転開始して裏向きの位置で回転停止させる場合」と「裏向きの位置から回転開始して表向きの位置で回転停止させる場合」とで電サボ演出時間を共通の T 1 に設定したが、例えば「表向きの位置から回転開始して表向きの位置で回転停止させる場合」および「裏向きの位置から回転開始して裏向きの位置で回転停止させる場合」には電サボ演出時間を T a に設定し、「表向きの位置から回転開始して裏向きの位置で回転停止させる場合」および「裏向きの位置から回転開始して表向きの位置で回転停止させる場合」には電サボ演出時間を T a と異なる T b に設定しても良い。この場合には突確演出で演出プレート 3 7 を裏向きの位置から表向きの位置に切替える突確演出時間を電サボ演出時間 T a および T b のうち短い方に比べて短時間に設定することが好ましい。これは実施例 2 についても同様である。

10

【 0 1 0 0 】

上記実施例 1 および 2 においては、演出プレート 3 7 または 8 1 に換えて変形部材を用いても良い。この変形部材は遊技者に有利な第 2 の遊技状態を確定報知する確定態様および確定報知しない非確定態様に機械的に変形可能なものであり、第 1 の演出としては変形部材を確定態様および確定態様の直前の直前態様間で変形させた後に確定態様または非確定態様とするものを行い、第 2 の演出としては変形部材を非確定態様から確定態様に第 1 の演出に比べて短時間で変形させるものを行うことが好ましい。この変形部材は演出部材に相当する。

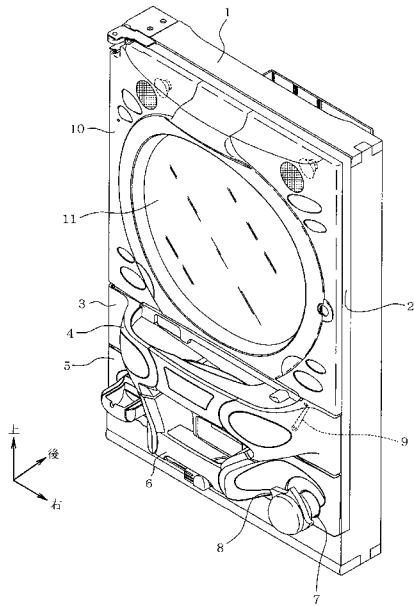
20

【 符号の説明 】

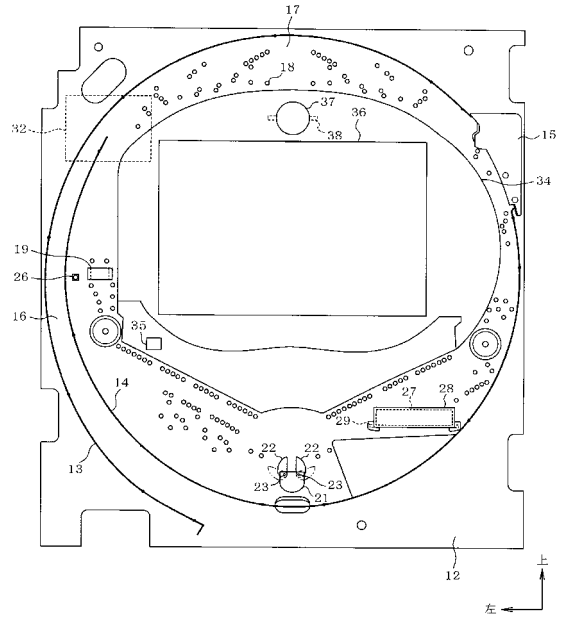
【 0 1 0 1 】

2 1 は特図始動口（始動口）、2 7 は特別入賞口（可変入球口）、3 7 は演出プレート（演出可動部材）、4 0 はメイン制御回路（大当り遊技手段、遊技状態設定手段）、6 0 は演出制御回路（第一の演出手段、第二の演出手段）、8 1 は演出プレート（演出可動部材）である。

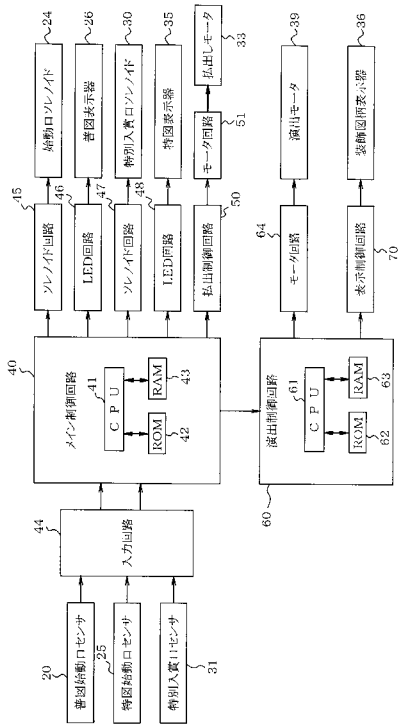
【図1】



【図2】



【図3】

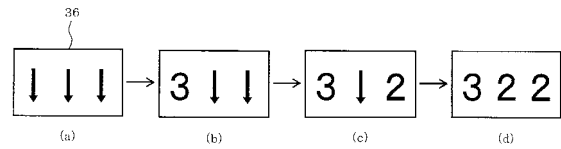


【図4】

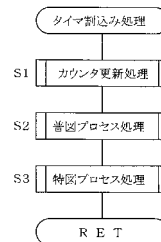
外れ図柄(0)
通常大当り図柄(1)
通常電サボ大当り図柄(2)
確変大当り図柄(3)
確変電サボ大当り図柄(4)
突確電サボ大当り図柄(5)

特別図柄の一覧

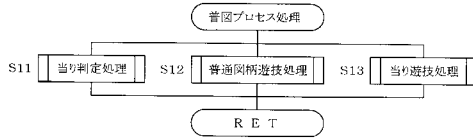
【図5】



【図6】



【 図 7 】



【 図 9 】

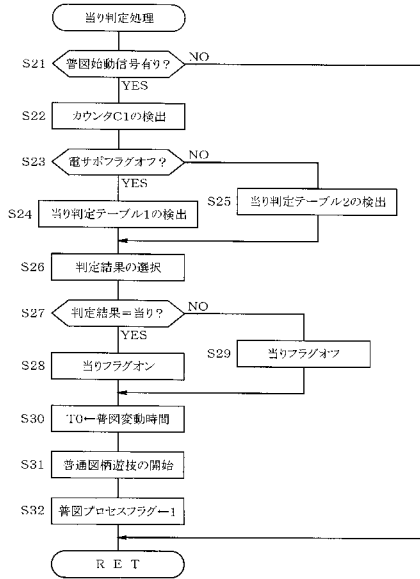
カウンタC1	判定結果
0~32	外れ

(a) 当り判定テーブル1

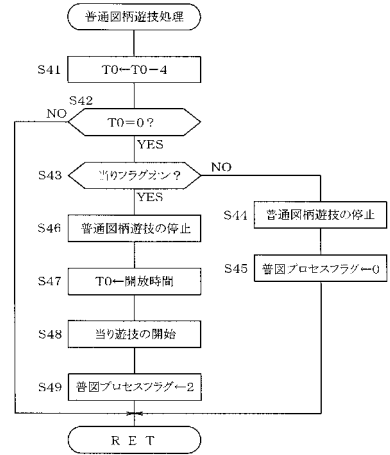
カウンタC1	判定結果
0~32	当り

(b) 当り判定テーブル2

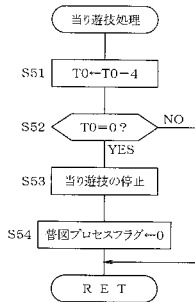
【 図 8 】



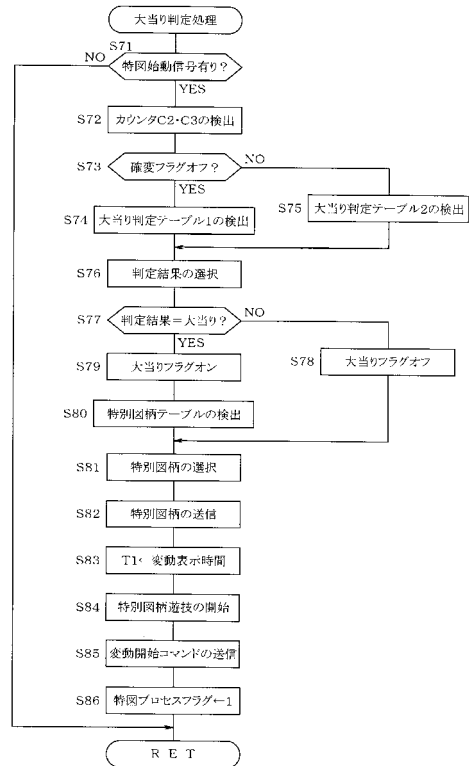
【 図 10 】



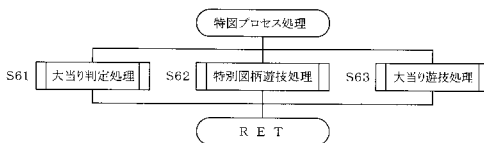
【 図 11 】



【 図 13 】



【 図 12 】



【 図 1 4 】

カウンタC2	判定結果	カウンタC2	判定結果
0	大当り	0～19	大当り
1～199	外れ	20～199	外れ

(a)大当り判定テーブル1

カウンタC2	判定結果
0～19	大当り
20～199	外れ

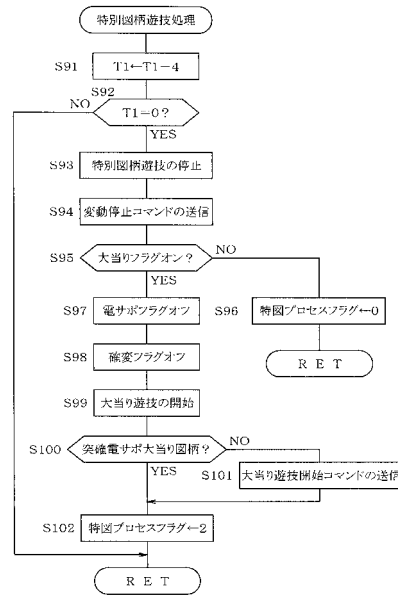
(b)大当り判定テーブル2

【 図 1 5 】

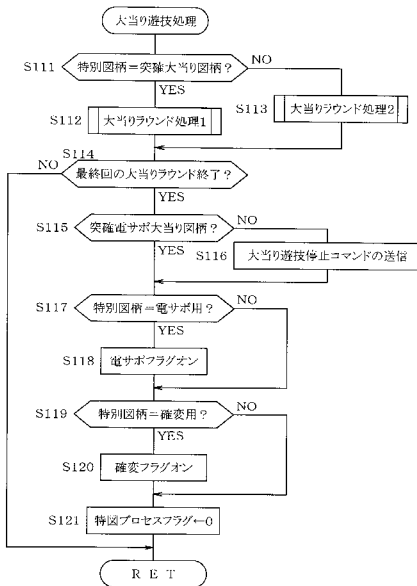
カウンタC3	特別図柄
0～799	通常大当り図柄(1)
800～849	通常電サボ大当り図柄(2)
850～899	確変大当り図柄(3)
900～949	確変電サボ大当り図柄(4)
950～999	突確電サボ大当り図柄(5)

特別図柄テーブル

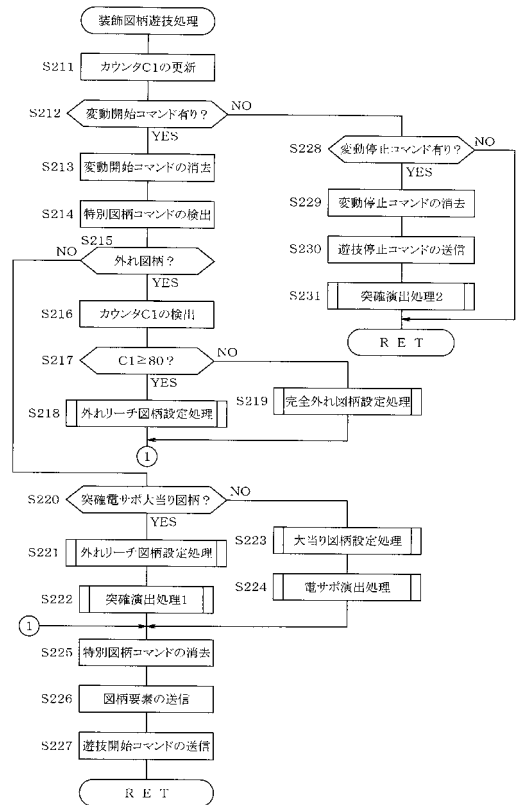
【 図 1 6 】



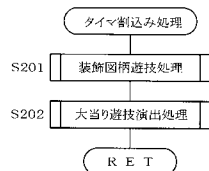
【 図 1 7 】



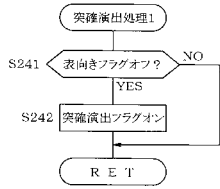
【 図 1 9 】



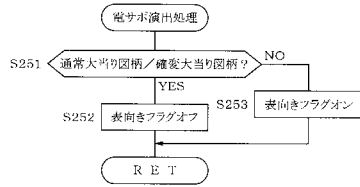
【 図 1 8 】



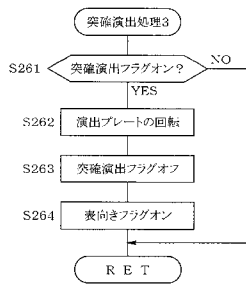
【図20】



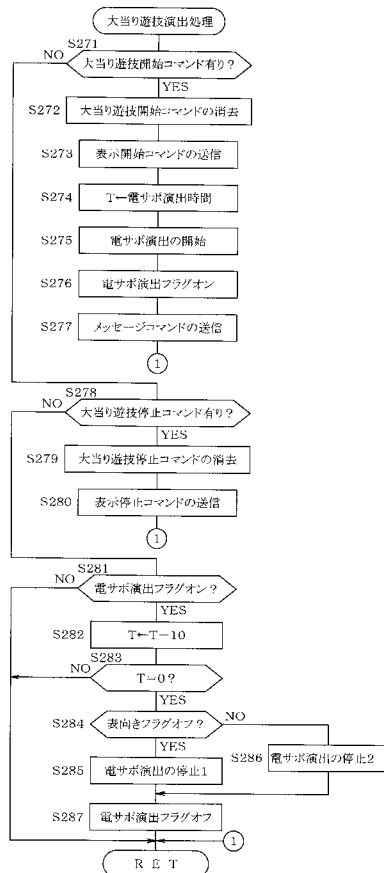
【図21】



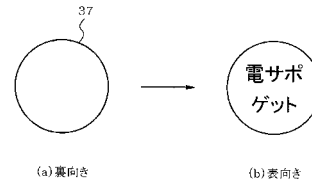
【図22】



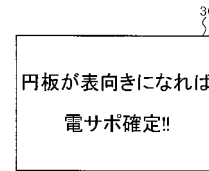
【図24】



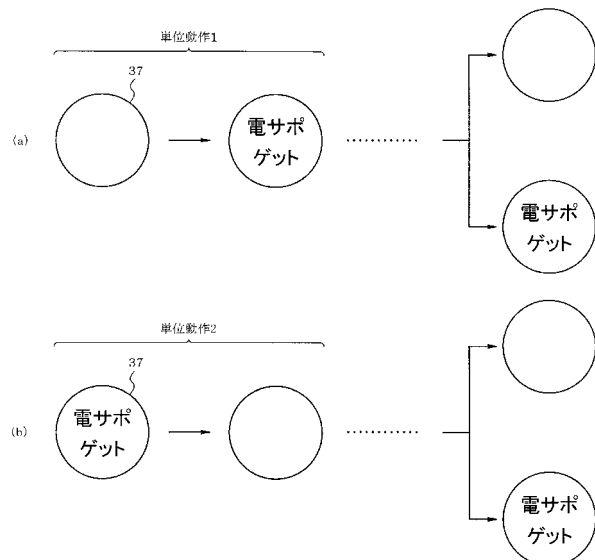
【図23】



【図25】

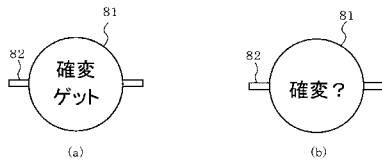


【図26】

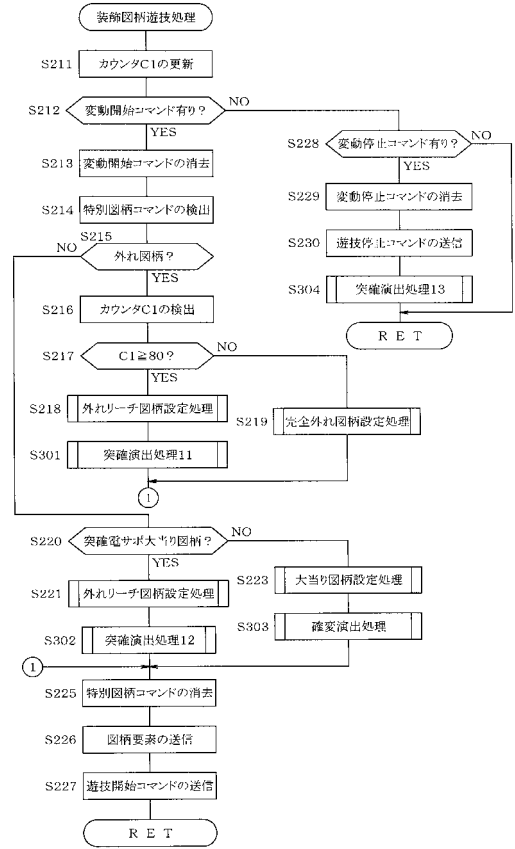




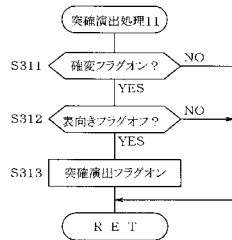
【図27】



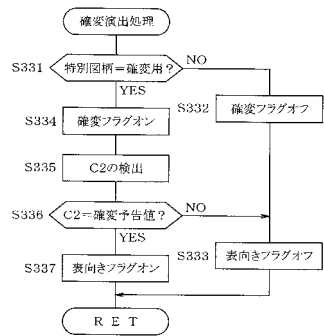
【図28】



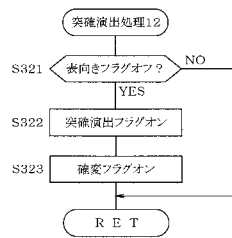
【図29】



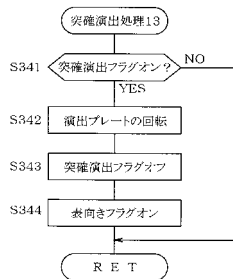
【図31】



【図30】



【図32】



【 図 3 3 】

