(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-13251
(P2022-13251A)
(43)公開日　令和4年1月18日(2022.1.18)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ３３３

審査請求　有　請求項の数　2　ＯＬ　（全25頁）

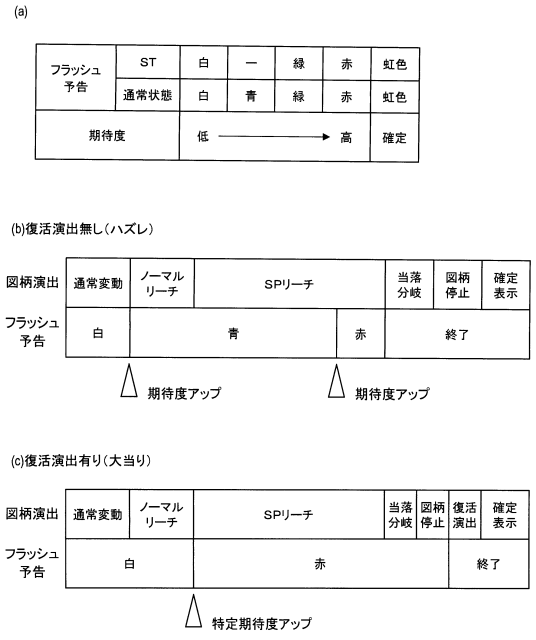
(21)出願番号　特願2020-115677(P2020-115677)
(22)出願日　令和2年7月3日(2020.7.3)

(71)出願人　395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地
(74)代理人　110000578
名古屋国際特許業務法人
(72)発明者　浅沼　功二
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内
(72)発明者　安福　一郎
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内
(72)発明者　加藤　剣士
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　弾球遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者に倦怠感を与えるのを抑制しながら演出を行う。
【解決手段】パチンコ機では、図柄演出と共に、所定の発光色で上枠ランプを点灯させることで、大当り抽選の期待度を示すフラッシュ予告が行われる。フラッシュ予告には、期待度の異なる５段階の演出態様が設けられており、各演出態様は、上枠ランプの発光色が、白、青、緑、赤、虹色となっている。また、緑の演出態様に対応する期待度が判定閾値となっており、判定閾値よりも期待度の低い青の演出態様は除外態様とされ、除外態様のフラッシュ予告はＳＴ中には行われない。
【選択図】図１６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技状態として、通常状態と、遊技者に有利な特典状態とが設けられた弾球遊技機であって、
始動口への入球に起因して保留記憶を行う保留記憶手段と、
前記保留記憶に基づき当否判定を行う当否判定手段と、
前記当否判定で当選することへの期待度を示す期待度演出を行う演出手段と、
を備え、
前記期待度演出として、異なる前記期待度を示す複数の演出態様が設けられており、
前記演出態様のうち、予め定められた判定閾値よりも前記期待度の低い複数の前記演出態様のうちの少なくとも一部を、除外態様とし、
前記演出手段は、前記遊技状態が前記通常状態である場合には、それぞれの前記演出態様での前記期待度演出を実行可能であり、前記遊技状態が前記特典状態である場合には、前記除外態様以外の前記演出態様の前記期待度演出を実行可能であること、
を特徴とする弾球遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載された弾球遊技機であって、
前記判定閾値よりも前記期待度の低い複数の前記演出態様として、前記除外態様と非除外態様とが設けられており、
前記演出手段は、前記期待度演出の実行中、該期待度演出の前記演出態様を、前記期待度の低いものから前記期待度の高いものへと変化させ、前記遊技状態が前記特典状態である場合には、前記遊技状態が前記通常状態である場合に比べ、より高い確率で、前記非除外態様で行われている前記期待度演出の前記演出態様を、前記判定閾値以上の前記期待度の前記演出態様へと変化させること、
を特徴とする弾球遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
始動口への入球に起因して当否判定を行うと共に、当否判定での当選に起因して大当り遊技を行うパチンコ機が知られている。また、このようなパチンコ機では、演出図柄の変動表示により当否判定の結果が報知されると共に、さらに、図柄演出にてリーチ演出を行ったり、図柄演出と共に各種演出を行ったりすることで、当否判定での当選への期待度が示される。また、このような演出の一例として、特許文献１のパチンコ機は、遊技効果ランプの色を段階的に変化させる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２０－３９８３１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、期待度の低い演出が頻発すると、遊技者に倦怠感を与え、遊技の興趣が低下する恐れがある。
本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に倦怠感を与えるのを抑制しながら演出を行うことを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】

上記課題に鑑みてなされた請求項１に係る発明は、遊技状態として、通常状態と、遊技者に有利な特典状態とが設けられた弾球遊技機であって、始動口への入球に起因して保留記憶を行う保留記憶手段と、保留記憶に基づき当否判定を行う当否判定手段と、当否判定で当選することへの期待度を示す期待度演出を行う演出手段と、を備え、期待度演出として、異なる期待度を示す複数の演出態様が設けられており、演出態様のうち、予め定められた判定閾値よりも期待度の低い複数の演出態様のうちの少なくとも一部を、除外態様とし、演出手段は、遊技状態が通常状態である場合には、それぞれの演出態様での期待度演出を実行可能であり、遊技状態が特典状態である場合には、除外態様以外の演出態様の期待度演出を実行可能である。

【０００６】

遊技者に有利な遊技が行われ特典状態中には、遊技者の期待感を十分に高めることができる演出（以後、期待感の高い演出）が出現し易くなると考えられる。このため、特典状態中には、遊技者を退屈させないようにするための賑やかし等として用いられる演出を行う必要性が低いばかりでなく、このような演出を行うことで、遊技者に倦怠感を与える恐れがある。これに対し、上記構成においては、特典状態では除外態様の期待度演出は行われない。このため、遊技者に有利な遊技が行われており、期待感の高い演出が出現し易くなっているときに、期待度の低い期待度演出が行われるのを抑制できる。したがって、遊技者に倦怠感を与えるのを抑制しながら演出を行うことができる。

【０００７】

なお、請求項２に記載されているように、判定閾値よりも期待度の低い複数の演出態様として、除外態様と非除外態様とが設けられており、演出手段は、期待度演出の実行中、該期待度演出の演出態様を、期待度の低いものから期待度の高いものへと変化させ、遊技状態が特典状態である場合には、遊技状態が通常状態である場合に比べ、より高い確率で、非除外態様で行われている期待度演出の演出態様を、判定閾値以上の期待度の演出態様へと変化させても良い。

【０００８】

上記構成によれば、特典状態中、判定閾値よりも期待度の低い非除外態様の期待度演出が行われたとしても、遊技者に対し、該期待度演出が、判定閾値以上の期待度の演出態様に発展することへの期待感を持たせることができる。したがって、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１実施形態のパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態のパチンコ機の裏面図である。
【図４】第１実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５】第１実施形態の当り図柄について説明するための表である。
【図６】第１実施形態のメインルーチンについてのフローチャートである。
【図７】第１実施形態の始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。
【図８】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。
【図９】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１０】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１１】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１２】第１実施形態の大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１３】第１実施形態の大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１４】第１実施形態の大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１５】第１実施形態の大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１６】図１６（ａ）は、第１実施形態におけるフラッシュ予告の期待度について説明するための表であり、図１６（ｂ）、（ｃ）は、該フラッシュ予告のタイミングチャートである。

【図１７】図１７（ａ）は、第２実施形態における保留図柄の説明図であり、図１７（ｂ）は、先読み図柄演出の期待度について説明するための表であり、図１７（ｃ）～（ｆ）は、該先読み図柄演出における演出画面の説明図である。
【図１８】第２実施形態における先読み図柄演出の演出画面の説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。
［第１実施形態］
［構成の説明］
（１）全体の構成について
図１に示すように、第１実施形態のパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて各構成を保持する構造を有している。外枠５１の左側上下にはヒンジ５３が設けられており、ヒンジ５３により、板ガラス６１が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）５２及び後述の内枠が、外枠５１に対し開閉可能に保持される。また、前枠５２の板ガラス６１の奥には、内枠に保持された遊技盤１（図２）が設けられている。
【００１１】
前枠５２の上部の左右両側にはスピーカ６６が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠５２には、演出により発光する横枠ランプ６５及び上枠ランプ６８が設けられている。横枠ランプ６５及び上枠ランプ６８には、ＬＥＤが設けられており、所定の発光色で点灯する。この他にも、前枠５２には、遊技の異常を報知するＬＥＤが設けられている。
【００１２】
前枠５２の下部には、上皿５５と下皿６３とが一体に形成されている。また、下皿６３の右側には発射ハンドル６４が設けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射される。
下皿６３は、上皿５５から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿６３に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿５５の中央には、遊技ボタン６７が設けられている。
【００１３】
本パチンコ機５０は、いわゆるＣＲ機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属されていると共に、上皿５５の右側には球貸ボタン５７，精算ボタン５８，精算表示装置５９が設けられている。
なお、図１の４９は、前枠５２及び前記内枠を外枠５１にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠４９に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠５２が開放される。
【００１４】
また、図２に示すように、遊技盤１には、外レール２ａと内レール２ｂとによって囲まれた略円形の遊技領域３が形成されている。遊技領域３には、その中央部にセンターケース５が装着され、センターケース５に向かって右横には、普通図柄作動ゲート２２が設置されている。普通図柄作動ゲート２２を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行われる。
【００１５】
センターケース５の直下には、遊技球の入球に起因して第１特別図柄（第１特図或いは特図１とも記載）の変動表示を伴う大当り抽選（当否判定）が行われる第１始動口１１が設置されている。また、センターケース５の右横であって、普通図柄作動ゲート２２の直下には、遊技球の入球に起因して第２特別図柄（第２特図或いは特図２とも記載）の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第２始動口１２が設置されている。

【００１６】
第１始動口１１は、左打ち（センターケース５の左側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（左打ち領域）に配置されていると共に、第２始動口１２は、右打ち（センターケース５の右側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（右打ち領域）に配置されている。
このため、左打ちを行うことで第１始動口１１を狙い打つことができると共に、右打ちを行うことで第２始動口１２を狙い打つことができる。
【００１７】
なお、第１，第２始動口１１，１２の配置は、これに限定されることはなく、例えば、第１，第２始動口１１，１２を上下に並べてセンターケース５の下方に配置しても良いし、第１始動口１１を右打ち領域に、第２始動口１２を左打ち領域に配置しても良い。
第１始動口１１は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第２始動口１２は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。
【００１８】
第１始動口１１に遊技球が入球すると、第１特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第１保留記憶として記憶されると共に、第２始動口１２に遊技球が入球すると、第２特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第２保留記憶として記憶される。
普通電動役物として構成された第２始動口１２は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。
【００１９】
また、センターケース５の下方においては、第１始動口１１の右側であって、第２始動口１２の下方には、特別電動役物からなる大入賞口２０が設けられている。大入賞口２０は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。無論、大入賞口２０の配置は、これに限定されることはなく、例えば、左打ち領域に大入賞口２０を配置しても良い。
【００２０】
遊技盤１における向かって左側の領域には、複数（例えば、７個程度）のＬＥＤを備える第１特図表示装置９及び第２特図表示装置１０と、４個のＬＥＤからなる第１特図保留数表示装置２３及び第２特図保留数表示装置２４が設置されている。また、遊技盤１における向かって右下の領域には、２個のＬＥＤからなる普通図柄表示装置７と、４個のＬＥＤからなる普図保留数表示装置８が設置されている。
【００２１】
第１特図表示装置９では特図１が、第２特図表示装置１０では特図２が表示されるが、第１，第２特図表示装置９，１０は、これらの特図を表示する際の各ＬＥＤの点灯パターンを変則的なものとすることで、遊技者が特図の判別を不可能或いは困難とする。なお、第１，第２特図表示装置９，１０を構成するＬＥＤの並びを変則的なものとすることで、遊技者が表示された特図を判別することを不可能或いは困難としても良い。
【００２２】
図２に示す遊技盤１のセンターケース５には、中央に演出図柄表示装置６（全体の図示は省略）のＬＣＤパネルが配設され、ＬＣＤパネルの演出画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第１，第２特図に対応する大当り抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。
また、センターケース５には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。
【００２３】
また、センターケース５の下方であって、第１始動口１１の左方には、一般入賞口２５～２７が配置されている。
なお、遊技盤１の遊技領域３には多数の遊技釘が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。
また、図３に示すように、パチンコ機５０の裏側は、遊技盤１を脱着可能に取付ける内枠

７０が外枠５１に収納された構成となっている。内枠７０は、前枠５２と同様、一方の側縁（図３に向かって右側）の上下位置が外枠５１に設けられたヒンジ５３に結合され、開閉可能に設置されている。内枠７０には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク７１，タンクレール７２，払出ユニット７３が設けられ、払出ユニット７３の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤１の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク７１に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿５５に払い出される。また、第１実施形態では、払出装置は、球貸ボタン５７の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【００２４】

また、パチンコ機５０の裏側には、主制御装置８０，払出制御装置８１，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３，発射制御装置，電源基板８５が設けられている。主制御装置８０，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３は、遊技盤１に設けられ、払出制御装置８１，発射制御装置，電源基板８５は、内枠７０に設けられている。なお、図３では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置８１の奥側（遊技盤１側）に配されている。

【００２５】

また、球タンク７１の右側には、外部接続端子板７８が設けられており、外部接続端子板７８により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

（２）電気的構成について

次に、パチンコ機５０の電気的構成について説明する。このパチンコ機５０は、図４のブロック図に示すとおり、主制御装置８０を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置８０，払出制御装置８１，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３のいずれもＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ，入力ポート，出力ポート等を備えている。また、発射制御装置８４，電源基板にはＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭは設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置８４等にＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ等を設けてもよい。

【００２６】

主制御装置８０には、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口ＳＷ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口ＳＷ１２ａ、普通図柄作動ゲート２２に進入した遊技球を検出する普通図柄作動ＳＷ２２ａ、一般入賞口２５～２７に入球した遊技球を検出する一般入賞口ＳＷ２５ａ等からの検出信号が入力される。

また、このほかにも、大入賞口２０に入球した遊技球を計数するためのカウントＳＷ２０ａからの検出信号が入力される。

【００２７】

主制御装置８０は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置８１及びサブ統合制御装置８３に出力する。

また、主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して接続されている第１特図表示装置９，第２特図表示装置１０，第１特図保留数表示装置２３，第２特図保留数表示装置２４，普通図柄表示装置７，普図保留数表示装置８の表示を制御する。

【００２８】

さらに、主制御装置８０は、大入賞口ソレノイド２０ｂを制御することで大入賞口２０の開閉を制御すると共に、普電役物ソレノイド１２ｂを制御することで第２始動口１２の開閉を制御する。

主制御装置８０からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子板７８に出力されてホールコンピュータ８７に送られる。

【００２９】

主制御装置８０と払出制御装置８１とは双方向通信が可能である。

払出制御装置８１は、主制御装置８０から送られてくるコマンドに応じて払出モータ３０を稼働させて賞球を払い出させる。第１実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出ＳＷ３１の検出信号は払出制御装置８１に入力され、払出制御装置８１で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置８０と払出制御装置８１に払出ＳＷ３１の検出信号が入力され、主制御装置８０と払出制御装置８１の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【００３０】

なお、払出制御装置８１は、ガラス枠閉鎖ＳＷ４５，内枠閉鎖ＳＷ４６，球切れＳＷ３３，払出ＳＷ３１，満杯ＳＷ３２からの信号が入力され、満杯ＳＷ３２により下皿６３が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れＳＷ３３により球タンク７１に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ３０を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯ＳＷ３２，球切れＳＷ３３も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置８１は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ３０の駆動を再開させる。

【００３１】

また、払出制御装置８１は、ＣＲユニット端子板３４を介してＣＲユニット５６と交信することで払出モータ３０を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出ＳＷ３１に検出され、検出信号は払出制御装置８１に入力される。また、ＣＲユニット端子板３４は、精算表示装置５９とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置５９には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン５７、精算を要求するための精算ボタン５８が設けられている。

【００３２】

また、払出制御装置８１は、外部接続端子板７８を介して賞球に関する情報、枠（内枠７０，前枠５２）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ８７に送信するほか、発射制御装置８４に対して発射停止信号を送信する。

なお、第１実施形態のパチンコ機５０は遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【００３３】

発射制御装置８４は、発射モータ４０を制御して、遊技領域３に遊技球を発射させる。

なお、発射制御装置８４には、払出制御装置８１以外に、発射ハンドル６４からの回動量信号、タッチＳＷ３８からのタッチ信号、発射停止ＳＷ３９から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル６４を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル６４を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止ＳＷ３９を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置８４に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル６４を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【００３４】

サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から送信されてくるデータ及びコマンドを受信する。なお、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０に対しデータを送信しない。そして、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置８２に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【００３５】

音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音ＬＳＩを作動させることによってスピーカ６６からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって横枠ランプ６５及び上枠ランプ６８を制御する。

また、サブ統合制御装置８３には、遊技ボタン６７が接続されており、遊技者が遊技ボタ

ン６７を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置８３に入力される。
【００３６】
サブ統合制御装置８３と演出図柄制御装置８２とは双方向通信が可能である。
演出図柄制御装置８２は、サブ統合制御装置８３から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置８０から送信されてきたものとサブ統合制御装置８３が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置６を制御して、演出図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。
【００３７】
［動作の説明］
（１）概要について
次に、第１実施形態におけるパチンコ機５０の動作について説明する。パチンコ機５０は、所謂ＳＴ機として構成されていると共に、確変機能及び開放延長機能が搭載されている。すなわち、パチンコ機５０では、大当り抽選にて大当りに当選すると大当り遊技が行われる。大当り遊技では、予め定められた総ラウンド数（一例として、４Ｒ又は１０Ｒ）にわたって大入賞口２０が開放される。そして、大当り遊技の終了後には、予め定められた回数（ＳＴ回数）の大当り抽選が行われるまでの間、開放延長機能、又は、開放延長機能及び確変機能を作動させることで、遊技者に特典が付与される。以後、該特典が付与される期間を、ＳＴとも記載する。
【００３８】
なお、確変機能とは、大当り抽選で当選する確率を上昇させる機能である。以後、確変機能が作動した遊技状態を、確変状態又は高確率状態と記載し、確変機能が作動していない遊技状態を、低確率状態とも記載する。一方、開放延長機能とは、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第２始動口１２の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置７での変動表示時間を短くする等の方法により、第２始動口１２への入球を容易にする機能である。また、開放延長機能と共に作動し、特別図柄表示装置での変動表示時間を短くする時短機能も設けられている。以後、開放延長機能及び時短機能が作動した遊技状態を、電サポとも記載する。また、確変機能及び開放延長機能が作動していない遊技状態を、通常状態とも記載する。
【００３９】
ＳＴ中は電サポとなるため、第２始動口１２への入球が容易となる。このため、ＳＴ中は右打ちを行い、第２始動口１２への入球を狙う遊技が行われる。一方、電サポでない場合には、第２始動口１２への入球は困難となる。このため、ＳＴ中でない場合には、左打ちを行い、第１始動口１１への入球を狙う遊技が行われる。
また、パチンコ機５０では、大当りが発生した際に第１、第２特図表示装置９、１０に確定表示される特図（以後、当り図柄とも記載）として、複数の種類が設けられている。つまり、複数の種類の大当りが設けられており、当り図柄により大当りの種類が定められる。そして、図５（ａ）、（ｂ）に示すように、当り図柄に応じて、大当り遊技の総ラウンド数と、大当り遊技後に付与される特典の内容が定められる。具体的には、特図１の各当り図柄は、特１当り図柄１、２に区分されると共に、特図２の各当り図柄は、特２当り図柄１～３に区分される。なお、これらの区分の各々は、複数の種類の当り図柄を含んでいる。
【００４０】
そして、当り図柄が特１当り図柄２、又は、特２当り図柄２、３である大当りは、確変大当りとして構成されており、確変大当りに起因して行われる大当り遊技後のＳＴでは、確変機能及び開放延長機能が作動する。一方、当り図柄が特１当り図柄１、又は、特２当り図柄１である大当りは、通常大当りとして構成されており、通常大当りに起因して行われる大当り遊技のＳＴでは、確変機能は作動しないが開放延長機能が作動する。なお、特定の当り図柄により大当りとなった場合には、大当り遊技終了後にＳＴに移行しないようにしても良い。
【００４１】

また、当り図柄が特１当り図柄２及び特２当り図柄２、３に属する場合には、ＳＴ回数は１００回となる。一方、当り図柄が特１当り図柄１及び特２当り図柄１に属する場合には、ＳＴ回数は、当り図柄に応じて、２０回、５０回、１００回のうちのいずれかに設定される。

（２）メインルーチンについて

まず、パチンコ機５０の主制御装置８０におけるメインルーチンについて、図６に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、２ｍｓ周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【００４２】

Ｓ１０では、主制御装置８０は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ１０：Ｙｅｓ）、Ｓ２０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ１０：Ｎｏ）、Ｓ１５に処理を移行する。

Ｓ１５では、主制御装置８０は、ＣＰＵやＩ／Ｏ等の初期設定を行い、Ｓ７０に処理を移行する。

【００４３】

一方、Ｓ１０で肯定判定が得られた場合には、主制御装置８０は、初期値乱数の更新（Ｓ２０），大当り決定用乱数の更新（Ｓ２５），大当り図柄決定用乱数の更新（Ｓ３０），当り決定用乱数の更新（Ｓ３５），リーチ判定用乱数の更新（Ｓ４０），変動パターン決定用乱数の更新（Ｓ４５）を行う。

そして、主制御装置８０は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と（Ｓ５０）、始動口への入賞に起因して大当り抽選を行う当否判定処理と（Ｓ５５）、サブ統合制御装置８３等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ８７等に各種情報を送信する各出力処理と（Ｓ６０）、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と（Ｓ６５）を行う。

【００４４】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート２２の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物（第２始動口１２）を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

また、当否判定処理に続いて、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が行われる。

また、Ｓ７０では、主制御装置８０は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

【００４５】

（３）始動口入賞確認処理について

次に、第１，第２始動口１１，１２への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図７に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【００４６】

Ｓ１００では、主制御装置８０は、第１始動口ＳＷ１１ａの検出信号に基づき、第１始動口１１への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１００：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１００：Ｎｏ）、Ｓ１１５に処理を移行する。

Ｓ１０５では、主制御装置８０は、第１始動口１１に対応する特図についての保留記憶の数（第１保留記憶）が、最大値（一例として４）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１１５に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｎｏ）、Ｓ１１０に処理を移行する。

【００４７】

Ｓ１１０では、主制御装置８０は、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、当り図柄を決定する大当り図柄決定用乱数や、図柄演出においてリーチとなるか否かを決定する

ためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第１保留記憶として記憶すると共に、何個の第１保留記憶が生じているかを示す第１保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置８３に送信し、Ｓ１１５に処理を移行する。

【００４８】

なお、Ｓ１１０では、主制御装置８０は、第１保留記憶に係る大当り決定用乱数等（換言すれば、数値データ）が特定値であるか否かを判定することで、高確率状態である場合と低確率状態である場合との各々について、該第１保留記憶に基づく大当り抽選で大当りが生じるか否かや、該大当り抽選の結果を報知する図柄演出にて特定のリーチが生じるか否かを判定する先読みを行う。そして、先読み結果を示す先読みコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信する。

【００４９】

なお、この他にも、例えば、抽出した乱数を第１保留記憶として記憶する前に、該乱数に基づき先読みを行っても良いし、抽出した乱数を第１保留記憶のために設けられたメモリ領域とは別のメモリ領域に記憶し、該別のメモリ領域に記憶された乱数に基づき先読みを行っても良い。

Ｓ１１５では、主制御装置８０は、第２始動口ＳＷ１２ａの検出信号に基づき、第２始動口１２への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、Ｓ１２０に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００５０】

Ｓ１２０では、主制御装置８０は、第２始動口１２に対応する特図についての保留記憶の数（第２保留記憶）が、最大値（一例として４）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１２０：Ｙｅｓ）、本処理を終了し、否定判定の場合は（Ｓ１２０：Ｎｏ）、Ｓ１２５に処理を移行する。

Ｓ１２５では、主制御装置８０は、大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第２保留記憶として記憶すると共に、何個の第２保留記憶が生じているかを示す第２保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置８３に送信し、本処理を終了する。

【００５１】

なお、主制御装置８０は、第２保留記憶に係る大当り決定用乱数等に対し上述した先読みを行い、先読みコマンドをサブ統合制御装置８３に送信しても良い。

（４）当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当り決定用乱数により大当り抽選を行う当否判定処理について、図８～１１のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。また、本処理の終了後は、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が実行される。

【００５２】

まず、図８に関して、Ｓ２００では、主制御装置８０は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２００：Ｙｅｓ）、本処理を終了し、否定判定の場合には（Ｓ２００：Ｎｏ）、Ｓ２０５に処理を移行する。

Ｓ２０５では、主制御装置８０は、第１特図或いは第２特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２０５：Ｙｅｓ）、図１０のＳ２８０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、Ｓ２１０に処理を移行する。

【００５３】

Ｓ２１０では、主制御装置８０は、第１特図或いは第２特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、図１１のＳ２９０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ２１０：Ｎｏ）、図９のＳ２１５に処理を移行する。

続いて図９に関して、Ｓ２１５では、主制御装置８０は、第１保留記憶及び第２保留記憶

の有無を判定し、いずれかの保留記憶が存在する場合には（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０に処理を移行すると共に、そうでない場合には（Ｓ２１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００５４】

Ｓ２２０では、主制御装置８０は、第２保留記憶が存在する場合には、第２保留記憶のうち最先に生じたものを選択し、第２保留記憶が存在せず、第１保留記憶のみが存在する場合には、第１保留記憶のうち最先に生じたものを選択する。なお、第１及び第２保留記憶のうち、最先に生じたものを選択する構成としても良い。

Ｓ２２５では、主制御装置８０は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２２５：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２２５：Ｎｏ）、Ｓ２３５に処理を移行する。

【００５５】

Ｓ２３０では、主制御装置８０は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル（確変テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、Ｓ２４０に処理を移行する。

一方、Ｓ２３５では、主制御装置８０は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル（通常テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、Ｓ２４０に処理を移行する。

【００５６】

Ｓ２４０では、主制御装置８０は、大当り抽選で大当りが生じたか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２４０：Ｙｅｓ）、Ｓ２４５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２４０：Ｎｏ）、Ｓ２６０に処理を移行する。

Ｓ２４５では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数に基づく決定の結果、第１特図，第２特図に対応する各当り図柄は、予め定められた振分率に従いランダムに選択される。そして、Ｓ２５０に処理を移行する。

【００５７】

Ｓ２５０，Ｓ２５５では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき、大当りの種類や、大当り遊技の総ラウンド数や、大当り遊技後の遊技状態や、確変状態や電サポの継続回数（換言すれば、ＳＴ回数）等を決定し、Ｓ２７０に処理を移行する。

一方、大当り抽選で外れた際に移行するＳ２６０では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、Ｓ２６５に処理を移行する。

【００５８】

Ｓ２６５では、主制御装置８０は、確変状態中に実行可能な大当り抽選の残り回数（以後、確変残り回数）、及び、電サポ中に実行可能な大当り抽選の残り回数（以後、電サポ残り回数）を示すカウンタの更新等を行い、Ｓ２７０に処理を移行する。なお、確変残り回数及び電サポ残り回数は、ＳＴ中に実行可能な大当り抽選の残り回数に相当する。

Ｓ２７０では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、大当り抽選後の第１保留記憶の数を示す第１保留数コマンドと、大当り抽選後の第２保留記憶の数を示す第２保留数コマンドとを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置８３に対し特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置８３に対し、停止表示させる演出図柄を指示する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【００５９】

続いて図１０に関して、第１特図或いは第２特図の変動表示中に移行するＳ２８０では、主制御装置８０は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２８０：Ｙｅｓ）、Ｓ２８５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２８０：

Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ２８５では、主制御装置８０は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置８３に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。
【００６０】
続いて図１１に関して、特図の確定表示中に移行するＳ２９０では、主制御装置８０は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２９０：Ｙｅｓ）、Ｓ２９５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２９０：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ２９５では、主制御装置８０は、特図の確定表示を終了し、Ｓ３００に処理を移行する。
【００６１】
Ｓ３００では、主制御装置８０は、確定表示されていた特図が大当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ３００：Ｙｅｓ）、Ｓ３０５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ３００：Ｎｏ）、Ｓ３３５に処理を移行する。
Ｓ３０５では、主制御装置８０は、確変状態であることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグがセットされている場合には確変フラグをクリアし（Ｓ３１０）、その後、Ｓ３１５に処理を移行する。
【００６２】
Ｓ３１５では、主制御装置８０は、電サポであることを示す電サポフラグを参照すると共に、電サポフラグがセットされている場合には電サポフラグをクリアし（Ｓ３２０）、その後、Ｓ３２５に処理を移行する。
そして、主制御装置８０は、条件装置作動開始処理（Ｓ３２５），役物連続作動装置作動開始処理（Ｓ３２７）を実行すると共に、大当り抽選での当選を通知するコマンドや、大当り遊技の種類や特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置８３に送信し（Ｓ３３０）、本処理を終了する。
【００６３】
一方、Ｓ３００にて否定判定が得られた場合に移行するＳ３３５では、主制御装置８０は、確変フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には（Ｓ３３５：Ｙｅｓ）、確変残り回数を参照する（Ｓ３４０）。そして、確変残り回数が０である場合には（Ｓ３４０：Ｙｅｓ）、確変フラグをクリアし（Ｓ３４５）、Ｓ３５０に処理を移行する。
Ｓ３５０では、主制御装置８０は、電サポフラグを参照し、電サポフラグがセットされている場合には（Ｓ３５０：Ｙｅｓ）、電サポ残り回数を参照する（Ｓ３５５）。そして、電サポ残り回数が０である場合には（Ｓ３５５：Ｙｅｓ）、電サポフラグをクリアし（Ｓ３６０）、Ｓ３６５に処理を移行する。
【００６４】
Ｓ３６５では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、現在の遊技状態、及び、確変残り回数や電サポ残り回数を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。
（５）大当り遊技処理について
次に、大当り遊技を行う大当り遊技処理について、図１２～１５のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理に続いて実行される。
【００６５】
Ｓ５００では、主制御装置８０は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ５００：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ５００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ５１０では、主制御装置８０は、大入賞口２０の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５１０：Ｙｅｓ）、図１３のＳ５５０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５１０：Ｎｏ）、Ｓ５１５に処理を移行する。
【００６６】

Ｓ５１５では、主制御装置８０は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５１５：Ｙｅｓ）、図１４のＳ６００に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５１５：Ｎｏ）、Ｓ５２０に処理を移行する。
Ｓ５２０では、主制御装置８０は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５２０：Ｙｅｓ）、図１５のＳ６４５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５２０：Ｎｏ）、Ｓ５２５に処理を移行する。
【００６７】
Ｓ５２５では、主制御装置８０は、大当り抽選で大当りとなった後、大当り遊技が開始されるまでに行われる大当り開始演出の演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５２５：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５２５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ５３０では、主制御装置８０は、当り図柄に対応する開放パターンに従い大入賞口２０を開放させる大入賞口開放処理を実行する（第１Ｒの大当り遊技を実行する）と共に、ラウンド数を示す開放カウンタに１を設定し（Ｓ５３５）、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置８０は、第１Ｒが開始されることを示すコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信しても良い。
【００６８】
続いて図１３に関して、大入賞口２１の開放中に移行するＳ５５０では、主制御装置８０は、大入賞口２０に入賞した遊技球の数が１０個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ５５０：Ｙｅｓ）、Ｓ５６０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５５０：Ｎｏ）、Ｓ５５５に処理を移行する。
Ｓ５５５では、主制御装置８０は、開放パターンに応じて定められる大入賞口２０の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５５５：Ｙｅｓ）、Ｓ５６０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５５５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００６９】
Ｓ５６０では、主制御装置８０は、大入賞口２０を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、Ｓ５６５に処理を移行する。
Ｓ５６５では、主制御装置８０は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。
続いて図１４に関して、各ラウンドのインターバル中に移行するＳ６００では、主制御装置８０は、開放カウンタと大当り遊技の開放パターンとに基づき、最終ラウンドに到達しているか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６００：Ｙｅｓ）、Ｓ６０５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６００：Ｎｏ）、Ｓ６１５に処理を移行する。
【００７０】
Ｓ６０５では、主制御装置８０は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし（Ｓ６１０）、本処理を終了する。
一方、Ｓ６１５では、主制御装置８０は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、Ｓ６２０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００７１】
Ｓ６２０では、主制御装置８０は、大入賞口２０を開放させる大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし（Ｓ６２５）、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置８０は、新たに開始されるラウンドを示すコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信しても良い。
続いて図１５に関して、大当り遊技の終了演出中に移行するＳ６４５では、主制御装置８０は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６４５：Ｙｅｓ）、Ｓ６５０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６４５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００７２】

続くＳ６５０，Ｓ６５５では、主制御装置８０は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、Ｓ６６０に処理を移行する。
Ｓ６６０では、主制御装置８０は、大当り遊技後の遊技状態が確変状態且つ電サポであるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ６６０：Ｙｅｓ）、Ｓ６６５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６６０：Ｎｏ）、Ｓ６８０に処理を移行する。

【００７３】
Ｓ６６５では、主制御装置８０は、当り図柄に応じて先に決定された確変状態や電サポの継続回数等を設定する。また、確変フラグと電サポフラグをセットし（Ｓ６７０）、Ｓ６９５に処理を移行する。
一方、Ｓ６８０では、主制御装置８０は、大当り遊技の終了後に電サポとなるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６８０：Ｙｅｓ）、Ｓ６８５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６８０：Ｎｏ）、Ｓ６９５に処理を移行する。

【００７４】
Ｓ６８５では、主制御装置８０は、当り図柄に応じて先に決定された電サポの継続回数等を設定する。また、電サポフラグをセットし（Ｓ６９０）、Ｓ６９５に処理を移行する。
Ｓ６９５，Ｓ７００では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態、及び、確変状態や電サポの継続回数を通知する状態指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【００７５】
（６）演出について
パチンコ機５０では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からのコマンドに基づき演出図柄制御装置８２等を制御し、演出図柄表示装置６の演出画面やスピーカ６６等を介して各種演出を行う。具体的には、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの変動開始コマンド等に基づき、演出画面にて、大当り抽選の結果を報知する図柄演出を行う。図柄演出では、一例として、３つの演出図柄の変動表示が行われ、これらの演出図柄を全て停止表示した後、さらにこれらを確定表示することで、大当り抽選の結果が報知される。また、図柄演出の態様として、大当り抽選での当選を示唆又は報知するリーチが設けられている。また、リーチには、大当り抽選で当選することの期待度（換言すれば、確率）の低いノーマルリーチや、期待度の高いＳＰリーチが設けられている。また、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの保留数コマンド等に基づき、保留記憶に対応する保留図柄を演出画面に表示する保留演出を行う。また、保留記憶が消化された場合には、該保留記憶に対応する保留図柄に替えて変動中図柄を表示する変動中演出が行われる。

【００７６】
この他にも、サブ統合制御装置８３は、例えば、演出画面にて、図柄演出と共に、該図柄演出にて結果が報知される大当り抽選で大当りが発生することを示唆又は報知する予告演出を行っても良い。また、サブ統合制御装置８３は、例えば、主制御装置８０から受信した先読みコマンドに基づき、該先読みコマンドに対応する保留記憶が消化される前に、該保留記憶に基づく大当り抽選で当選することを示唆又は報知する先読み演出を行っても良い。より詳しくは、このような先読み演出として、保留図柄に替えて先読み保留図柄を表示し、該先読み保留図柄に対応する大当りの期待度を示す先読み図柄演出が行われても良い。

【００７７】
また、サブ統合制御装置８３は、上述した演出の１つとして、主制御装置８０からのコマンドに基づき、演出画面を介して、大当り遊技の進行状況を報知する大当り演出を行う。大当り演出は、例えば、大当り遊技の総ラウンド数や、大当り遊技後の遊技状態等に応じた態様で行われ、例えば、現在のラウンドや、大当り遊技にて遊技者が獲得した総賞球数や、大当り遊技における差玉数等が表示される。なお、差玉数とは、大当り遊技での総賞球数から、大当り遊技にて発射された遊技球数を引いた数を意味する。

【００７８】

また、パチンコ機５０は、複数の種類の演出モードを備えており、上述した図柄演出等の各種演出は、演出モードに応じた演出態様で行われる。また、演出モードは、例えば、現在の遊技状態に応じて定められる。第１実施形態では、一例として、通常状態中に移行する演出モードである通常モードと、ＳＴ中に移行する演出モードである特典モードとが設けられている。また、通常モード及び特典モードとして、それぞれ、複数の種類が設けられていても良い。そして、通常モード中や特典モード中に所定の条件が充足された場合には、異なる種類の通常モードや特典モードに移行しても良い。

【００７９】

（７）フラッシュ予告について

第１実施形態では、上述した予告演出の１つとして、所定の発光色で上枠ランプ６８を点灯させることで、大当り抽選の期待度を示すフラッシュ予告が行われる。フラッシュ予告では、発光色に対応するパターンで上枠ランプ６８が点灯すると共に、発光色に対応するパターンでスピーカ６６から音声が出力される。このようなパターンで上枠ランプ６８を点灯させつつ音声を出力することで、単なる装飾的な前枠５２のランプの点灯ではなく、遊技の進行に連動して行われる演出として上枠ランプ６８が点灯されたことを、遊技者に把握させることができる。

【００８０】

なお、フラッシュ予告では、消灯していた上枠ランプ６８を点灯させても良いし、点灯していた上枠ランプ６８の輝度を向上させても良い。また、フラッシュ予告の終了時には、上枠ランプ６８を消灯させても良いし、上枠ランプ６８を消灯すること無く、上枠ランプ６８の輝度を、例えば、フラッシュ予告の開始前と同程度まで低下させても良い。また、第１実施形態のパチンコ機５０では、サブ統合制御装置８３は、遊技者からの遊技ボタン６７の操作に応じて、前枠５２に設けられた横枠ランプ６５及び上枠ランプ６８等の発光体における装飾目的での点灯時の輝度を調整する。しかし、フラッシュ予告では、該調整に関わらず、装飾目的での点灯時よりも高い所定の輝度で上枠ランプ６８が点灯され、遊技者によるフラッシュ予告における上枠ランプ６８の輝度の調整は、不可能となっている。

【００８１】

フラッシュ予告には、異なる期待度を示す複数の演出態様が設けられており、各演出態様では、少なくとも上枠ランプ６８の発光色が異なる。また、各演出態様では、発光色に応じた専用のパターンで上枠ランプ６８が点灯したり点滅したりし、これにより、フラッシュ予告が、単なる装飾的な上枠ランプ６８の発光とは異なるものであることが分かり易く示される。さらに、各演出態様では、上枠ランプ６８の発光と共に、専用に設けられた音声パターンがスピーカ６６から出力されても良い。これにより、フラッシュ予告が発生したことが分かり易くなる。

【００８２】

第１実施形態では、一例として、期待度の異なる５段階の演出態様が設けられている。具体的には、発光色として、白、青、緑、赤、虹色が設けられており、該順番で期待度が高くなると共に、虹色の場合の期待度は、１００％（換言すれば、当選確定）となっている（図１６（ａ）参照）。なお、虹色とは、上枠ランプ６８が虹のように７色にて発光することを意味する。また、これに限らず、例えば、発光色は同一であるが、点灯パターンや音声の異なる演出態様が設けられていても良い。また、期待度が同一な複数の演出態様が設けられていても良い。

【００８３】

ここで、発光色が緑の演出態様に対応する期待度を判定閾値とする。なお、以後、発光色が緑の演出態様を単に緑の演出態様と記載し、発光色が他の色の場合においても、同様に記載する。

第１実施形態では、一例として、通常状態のフラッシュ予告の上枠ランプ６８の発光色は、白、青、緑、赤、虹色のいずれかである（図１６（ａ）参照）。一方、ＳＴ中のフラッシュ予告の発光色は、白、緑、赤、虹色のいずれかである。つまり、判定閾値よりも期待

度の低い白及び青の演出態様のうちの少なくとも一部である青の演出態様（以後、除外態様）のフラッシュ予告は、ＳＴ中には行われない。なお、ＳＴ中、判定閾値よりも期待度の低い全ての演出態様（換言すれば、白及び青の演出態様）を、ＳＴ中に出現しない除外態様としても良い。さらに、緑の演出態様に対応する期待度以外の期待度を判定閾値とし、該判定閾値に基づき、除外態様を定めても良い。

【００８４】

フラッシュ予告は、図柄演出と共に行われ、図柄演出により結果が報知される大当り抽選での期待度を示す。図１６（ｂ）は、図柄演出にて復活演出が行われない場合におけるフラッシュ予告のタイミングチャートの一例であり、図１６（ｃ）は、図柄演出にて復活演出が行われる場合におけるフラッシュ予告のタイミングチャートの一例である。なお、復活演出とは、図柄演出にてハズレを示す演出図柄の組み合わせが停止表示された後に、大当り抽選で当選したことを示すため、当選を示す演出図柄の組み合わせを停止表示する演出を意味する。

【００８５】

図１６（ｂ）、（ｃ）に示すように、フラッシュ予告は、図柄演出の開始時に開始されても良い。無論、これに限らず、フラッシュ予告は、図柄演出の開始後、図柄演出に連動した様々なタイミングで（例えば、リーチとなったタイミング）で開始されても良い。

また、フラッシュ予告は、期待度の低い演出態様から期待度の高い演出態様へと変化する場合（以後、期待度アップ）があるが、第１実施形態では、期待度が低くなるように演出態様が変化することは無い。なお、期待度が低くなるように演出態様が変化しても良い。また、期待度アップは、例えば、ノーマルリーチの発生時（図１６（ｂ）参照）やＳＰリーチの発生時（図１６（ｃ）参照）等、図柄演出に連動した様々なタイミングで発生し得る。

【００８６】

ここで、判定閾値よりも期待度の低い白及び青の演出態様のうち、除外態様でない白の演出態様を、非除外態様と記載する。また、非除外態様である白の演出態様のフラッシュ予告を、判定閾値以上の期待度を有する緑、赤、又は虹色の演出態様へと変化させることを、特定期待度アップと記載する（図１６（ｃ）参照）。第１実施形態では、ＳＴ中には、通常状態に比べ、より高い確率で、特定期待度アップが発生する。

【００８７】

また、フラッシュ予告は、図柄演出の進行状況に連動したタイミングで終了し、遅くとも図柄演出の終了時よりも前に終了する。具体的には、フラッシュ予告は、例えば、図柄演出に当落分岐が存在する場合には、当落分岐の開始時や、当落分岐の途中や、当落分岐の終了時に終了しても良いし（図１６（ｂ）参照）。なお、当落分岐とは、図柄演出にてリーチとなった場合における、変動中の図柄が停止表示される直前の期間の演出を意味する。当落分岐では、例えば、大当り抽選での当選を示す演出図柄と他の演出図柄とを交互に表示させる演出や、これらの演出図柄の一方が停止表示されるかのような演出が行われ、当選を示す演出図柄が停止表示されることへの期待感が煽られる。また、当落分岐において、遊技者に遊技ボタン６７の操作を促すボタン画像を表示して遊技ボタン６７の操作を有効とし、遊技ボタン６７の操作に応じて、停止表示される演出図柄を表示するようにしても良い。このような場合には、例えば、当落分岐でボタン画像を表示する際に、フラッシュ予告を終了しても良いし、遊技ボタン６７の操作がなされた際に、フラッシュ予告を終了しても良い。また、フラッシュ予告が終了した際、上枠ランプ６８を消灯すること無く、装飾的な上枠ランプ６８の発光が開始されても良い。

【００８８】

この他にも、フラッシュ予告は、例えば、図柄演出での図柄停止又は確定表示の開始時や、これらの途中で終了しても良い。なお、図柄停止とは、演出図柄が全て停止表示されることを意味する。また、フラッシュ予告は、例えば、図柄演出に復活演出が存在する場合には、復活演出の開始時や、復活演出の途中や、復活演出の終了時に終了しても良い（図１６（ｃ）参照）。なお、復活演出とは、図柄演出にてハズレを示す図柄停止が発生した

後、当選を示す演出図柄の組合せが確定表示される演出を意味する。
【００８９】
つまり、図柄演出に復活演出が存在する場合には、通常であれば当落分岐の実行中に終了するはずのフラッシュ予告を継続し、当落分岐の後に復活演出が開始されることを示唆しても良い。また、この場合、単に復活演出が行われる可能性が高いだけでなく、該図柄演出にて結果が報知される大当り抽選で当選する期待度が高くなっても良い。
また、例えば、図柄演出にてハズレを示す図柄停止が発生したときにフラッシュ予告が終了していない場合には、その後に必ず復活演出が行われるようにしても良いし、その後に所定の確率で復活演出が行われるようにし、図柄停止中にフラッシュ予告を継続することで、大当り抽選での当選を示唆するようにしても良い。また、フラッシュ予告は、例えば、図柄演出における図柄停止よりも前のタイミングで終了しても良い。
【００９０】
［第２実施形態］
第２実施形態のパチンコ機５０は、第１実施形態と同様の構成を有しているが、先読み図柄演出の演出態様として、第１実施形態と同様の除外態様と非除外態様とが設けられている。以下では、第２実施形態の先読み図柄演出について説明する。
第２実施形態では、演出画面８００に第１保留記憶に対応する第１保留図柄を表示する第１保留演出８０２と（図１７（ｃ）～（ｆ）参照）、演出画面８１０に第２保留記憶に対応する第２保留図柄を表示する第２保留演出８１２とが設けられている（図１８（ａ）～（ｃ）参照）。また、パチンコ機５０は、第２保留記憶を優先的に消化する構成となっている。そして、通常状態中には、第１保留演出８０２が行われ、第２保留記憶については、第２保留図柄を用いることなく、簡易的に保留記憶数が示される。一方、ＳＴ中には、第２保留演出８１２が行われ、第１保留記憶については、第１保留図柄を用いることなく、簡易的に保留記憶数が示される。なお、遊技状態に関わらず、第１及び第２保留記憶の各々に対応する保留図柄を演出画面に表示するようにしても良い。また、第１、第２保留演出８０２、８１２では、第１、一例として、第２保留記憶に対応して、白色の通常保留図柄が表示される（図１７（ａ）参照）。
【００９１】
そして、先読み図柄演出は、第１又は第２保留演出８０２、８１２により表示されている通常保留図柄に対応する保留記憶を対象として行われ、先読み図柄演出が行われると、対象となる保留記憶に対応して、通常保留図柄に替えて先読み保留図柄が表示される。また、先読み図柄演出は、異なる期待度を示す複数の演出態様が設けられており、各演出態様では先読み保留図柄の色が異なる。無論、先読み保留図柄の色に替えて、又は、該色に加えて、例えば、先読み保留図柄の形状等が異なっていても良い。第２実施形態では、一例として、期待度の異なる４段階の演出態様の先読み図柄演出が設けられており、各演出態様で用いられる先読み保留図柄の色は、青、緑、赤、虹色となっている。
【００９２】
つまり、通常保留図柄と先読み保留図柄とを合わせると、保留図柄の表示において５段階の演出態様が設けられており、各演出態様で用いられる通常保留図柄及び先読み保留図柄の色は、白、青、緑、赤、虹色となっている。そして、該順番で期待度が高くなると共に、虹色の場合の期待度は、１００％（換言すれば、当選確定）となっている（図１７（ｂ）参照）。
【００９３】
ここで、第２実施形態においても、一例として、緑の先読み保留図柄の演出態様に対応する期待度を、判定閾値とする。第２実施形態では、判定閾値よりも期待度の低い演出態様のうちの少なくとも一部である、青の先読み保留図柄の演出態様（以後、除外態様）の先読み図柄演出は、ＳＴ中には行われない（図１７（ｂ）参照）。つまり、通常状態中に表示され得る保留図柄の色は、白、青、緑、赤、虹色のいずれかであり、ＳＴ中に表示され得る保留図柄の色は、白、緑、赤、虹色のいずれかである。
【００９４】

なお、判定閾値よりも期待度の低い全ての演出態様（換言すれば、白及び青の保留図柄の演出態様）を、ＳＴ中に出現しない除外態様としても良い。さらに、緑の先読み保留図柄に対応する期待度以外の期待度を判定閾値とし、該判定閾値に基づき、除外態様を定めても良い。
また、先読み図柄演出は、期待度の低い通常保留図柄又は先読み保留図柄を、期待度のより高い先読み保留図柄に変化させる場合（以後、期待度アップ）があるが、第２実施形態では、期待度が低くなるように先読み保留図柄が変化することは無い。なお、期待度が低くなるように先読み保留図柄が変化しても良い。また、期待度アップは、例えば、先読み図柄演出の対象となる保留記憶よりも先に生じた保留記憶が消化される時等、様々なタイミングで実行される。

【００９５】
さらに、判定閾値よりも期待度の低い白及び青の保留図柄の演出態様のうち、除外態様でない白の通常保留図柄の演出態様を、非除外態様と記載する。また、非除外態様である白の通常保留図柄を、判定閾値以上の期待度を有する緑、赤、又は虹色の先読み保留図柄へと変化させることを、特定期待度アップと記載する（図１８（ｂ）、（ｃ）参照）。第２実施形態では、ＳＴ中には、通常状態に比べ、より高い確率で、特定期待度アップが発生する。なお、緑の演出態様に対応する期待度以外の期待度を判定閾値とし、該判定閾値に基づき、非除外態様を定めても良い。

【００９６】
次に、先読み図柄演出の具体例について説明する。図１７（ｃ）～（ｆ）に示すように、通常状態中には、演出画面８００では、図柄演出８０１と共に、第１保留演出８０２と、変動中演出８０４とが行われる。そして、第１保留記憶の発生時に先読み保留図柄を表示したり、第１保留記憶の発生後、所定のタイミングで、該第１保留記憶に対応して表示されていた通常保留図柄を先読み保留図柄に変化させたりすることで、先読み図柄演出８０３が行われる。なお、図１７（ｄ）では、一例として、先読み図柄演出８０３にて青の先読み保留図柄が表示される。その後、期待度アップが発生し、青の先読み保留図柄が赤の先読み保留図柄に変化する（図１７（ｅ））。そして、赤の先読み保留図柄が表示されていた先読み図柄演出８０３の対象となっている第１保留記憶が消化されると、先読み図柄演出８０３と同様の演出態様にて変動中演出８０４が開始され、該変動中演出８０４により、赤の変動中図柄が表示される（図１７（ｆ））。

【００９７】
一方、図１８（ａ）～（ｃ）に示すように、ＳＴ中には、演出画面８１０では、図柄演出８１１と共に、第２保留演出８１２と、変動中演出８１４とが行われる。そして、第２保留記憶に対応して、第１実施形態と同様にして先読み図柄演出８１３が行われる。なお、図１８（ｂ）では、一例として、非除外態様である白の通常保留図柄が表示される。その後、特定期待度アップが発生し、先読み図柄演出８１３では、白の通常保留図柄が赤の先読み保留図柄に変化する（図１８（ｃ））。

【００９８】
［他の実施形態］
（１）第１及び第２実施形態では、フラッシュ予告と保留図柄の表示とにおいて、判定閾値よりも低い期待度の演出態様を除外態様又は非除外態様としている。しかしながら、これに限らず、例えば、フラッシュ予告や先読み予告以外の予告演出や、保留図柄の表示以外の先読み演出や、図柄演出におけるリーチ演出やＳＰリーチ演出等に、同様にして除外態様や非除外態様を設けても良い。なお、これらの演出は、例えば、音声のみにより構成されていても良いし、映像又は発光のみにより構成されていても良い。そして、ＳＴ中には除外態様が出現しないようにすると共に、該演出にて期待度アップが行われるようにし、ＳＴ中には、通常状態よりも高い確率で特定期待度アップが発生するようにしても良い。このような構成を有する場合であっても、同様の効果が得られる。

【００９９】
（２）第１及び第２実施形態では、ＳＴ中には、除外態様でのフラッシュ予告や保留図柄

の表示が行われず、また、通常状態よりも高い確率で特定期待度アップが発生する。しかし、例えば、高確率状態中には、除外態様でのフラッシュ予告や保留図柄の表示が行われず、また、低確率状態よりも高い確率で特定期待度アップが発生するようにしても良い。

【０１００】

さらに、本実施形態では、ＳＴ中、パチンコ機５０は必ず電サポに移行するが、ＳＴ中、高確率状態と電サポとの双方又は一方に移行するようにしても良い。そして、例えば、高確率状態中には、除外態様でのフラッシュ予告や保留図柄の表示が行われず、また、低確率状態よりも高い確率で特定期待度アップが発生するようにしても良い。また、例えば、電サポ中には、除外態様でのフラッシュ予告や保留図柄の表示が行われず、また、電サポでない場合よりも高い確率で特定期待度アップが発生するようにしても良い。

【０１０１】

このような構成を有する場合であっても、同様の効果が得られる。

（３）第１及び第２実施形態のパチンコ機５０において、大入賞口２０に特定領域を設けると共に、確変大当りにより行われる大当り遊技における所定のラウンドを、遊技球が特定領域に進入可能な特定ラウンドとして構成しても良い。そして、特定ラウンドにて遊技球が特定領域に進入するＶ入賞が発生すると、大当り遊技後に確変状態に移行する構成としても良い。

【０１０２】

また、第１及び第２実施形態のパチンコ機５０を、確変状態や電サポが次回大当りまで継続する構成としても良いし、所謂リミッタ機能付きの構成としても良い。また、上記実施形態のパチンコ機５０を、所謂一種二種混合機として構成しても良い。

このような場合であっても、同様の効果が得られる。

［特許請求の範囲との対応］

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【０１０３】

第１及び第２実施形態のパチンコ機５０が弾球遊技機の一例に相当し、サブ統合制御装置８３、演出図柄制御装置８２、及び演出図柄表示装置６が、演出手段の一例に相当する。また、第１及び第２実施形態において、始動入賞確認処理におけるＳ１１０，Ｓ１２５が、保留記憶手段の一例に相当し、当否判定処理におけるＳ２３０，Ｓ２３５が当否判定手段の一例に相当する。

【０１０４】

また、第１実施形態におけるフラッシュ予告が、期待度演出の一例に相当すると共に、第２実施形態における保留図柄の表示が、期待度演出の一例に相当する。

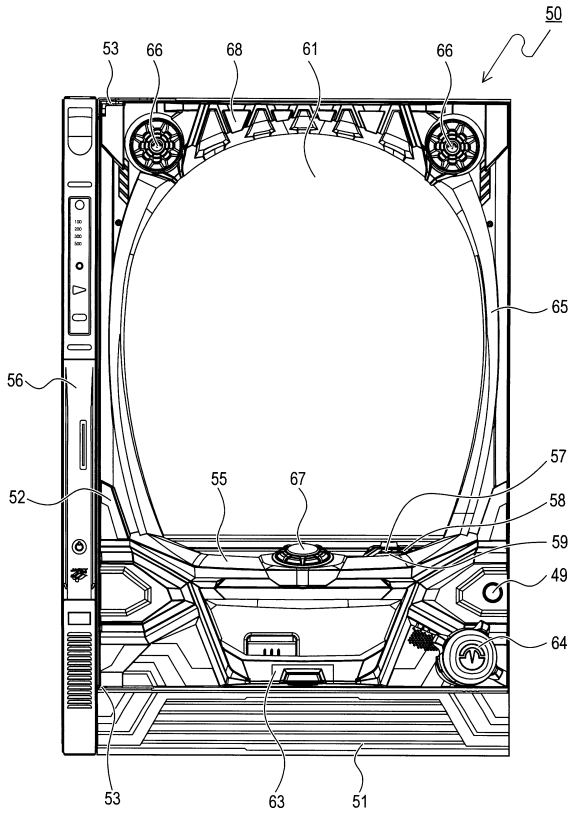
【符号の説明】

【０１０５】

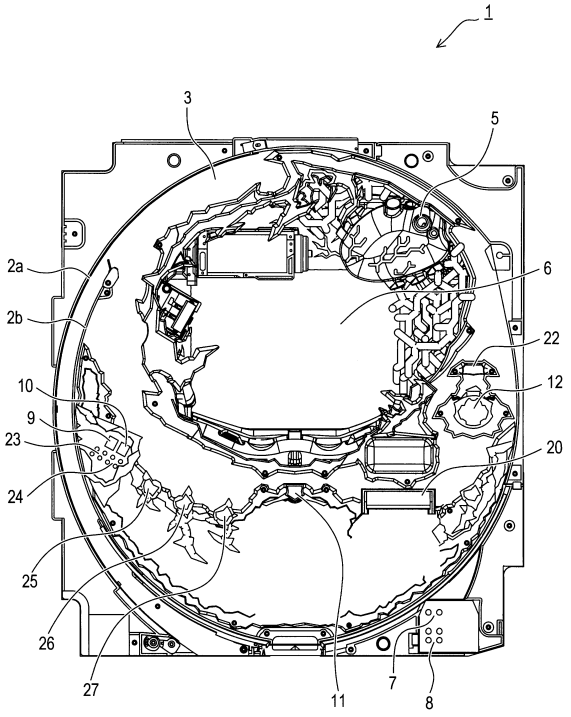
１…遊技盤、３…遊技領域、５…センターケース、６…演出図柄表示装置、７…普通図柄表示装置、８…普図保留数表示装置、９…第１特図表示装置、１０…第２特図表示装置、１１…第１始動口、１２…第２始動口、２０…大入賞口、２２…普通図柄作動ゲート、５０…パチンコ機、８０…主制御装置、８１…払出制御装置、８２…演出図柄制御装置、８３…サブ統合制御装置。

【図面】

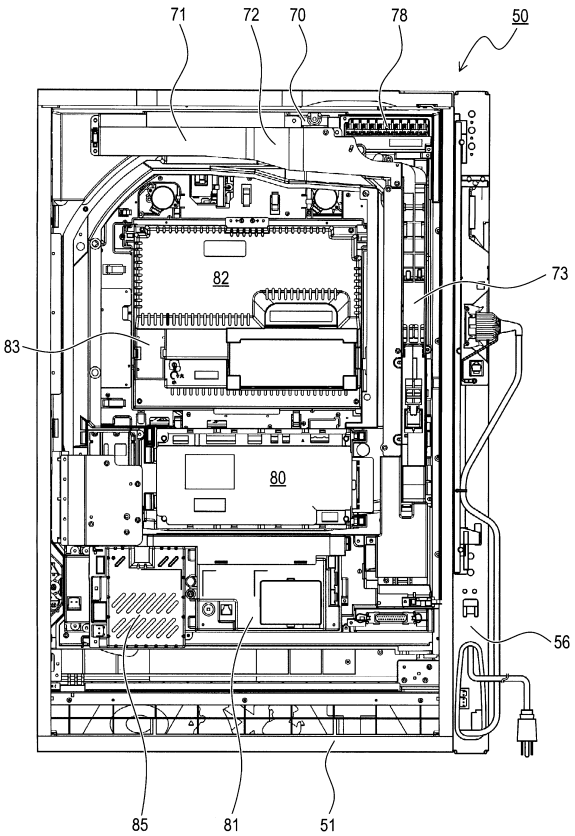
【図１】


50
53
66
68
61
66
65
56
57
55
67
58
52
59
49
64
53
63
51

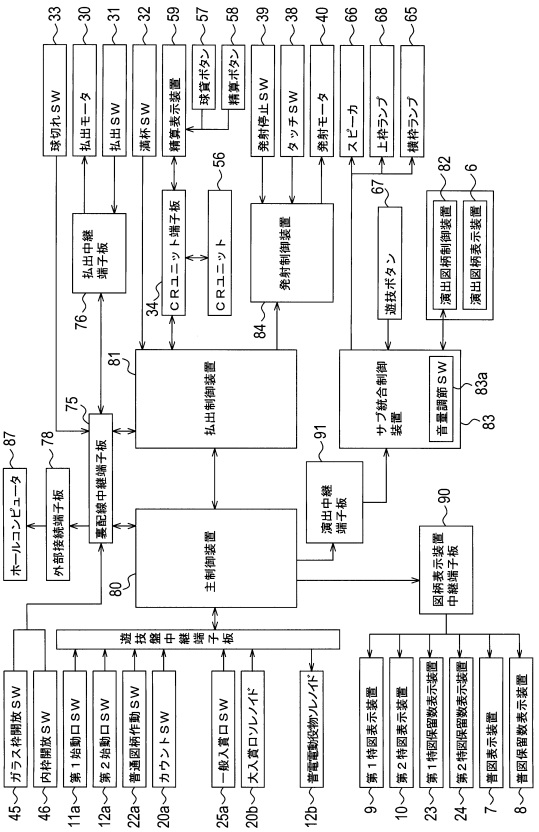
【図２】


1
3
5
2a
6
2b
22
10
12
9
20
23
24
25
26
27
11
7
8

【図３】


71
72
70
78
50
73
83
82
80
56
85
81
51

【図４】


33
30
31
32
59
57
58
39
38
40
66
68
65
球切れSW
払出モータ
払出SW
満杯SW
精算表示装置
球貸ボタン
精算ボタン
発射停止SW
タッチSW
発射モータ
スピーカ
上枠ランプ
横枠ランプ
56
67
82
6
払出中継端子板
CRユニット端子板
CRユニット
発射制御装置
遊技ボタン
演出図柄制御装置
演出図柄表示装置
76
34
84
81
払出制御装置
サブ統合制御装置
音量調節SW
83a
83
75
87
78
91
ホールコンピュータ
外部接続端子板
賞配線中継端子板
演出中継端子板
90
80
主制御装置
図柄表示装置中継端子板
遊技盤中継端子板
45
46
11a
12a
22a
20a
25a
20b
12b
9
10
23
24
7
8
ガラス枠開放SW
内枠開放SW
第１始動口SW
第２始動口SW
普通図柄作動SW
カウントSW
一般入賞口SW
大入賞口ソレノイド
音電電動役物ソレノイド
第１特図表示装置
第２特図表示装置
第１特図保留数表示装置
第２特図保留数表示装置
普図表示装置
普図保留数表示装置

【図５】

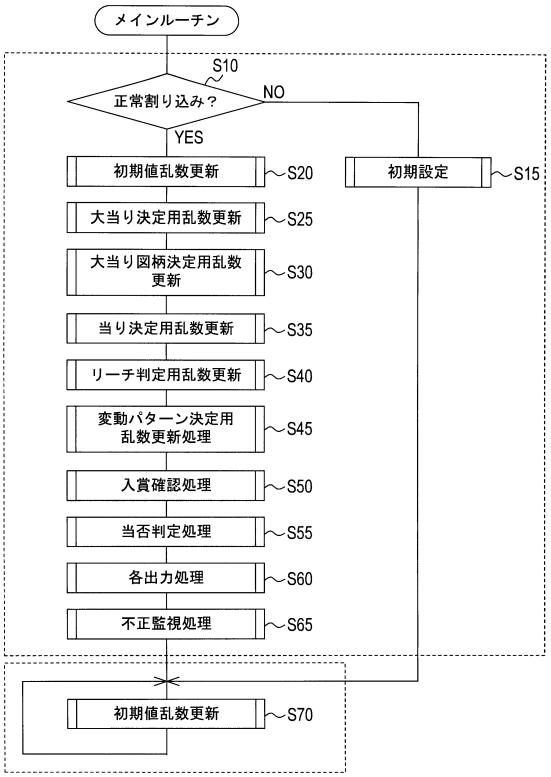
(a)

特図1　当り図柄	総ラウンド数	特典内容	ST回数
特1当り図柄1	4R	低確率、電サポ有	20回、50回、100回
特1当り図柄2	4R	高確率、電サポ有	100回

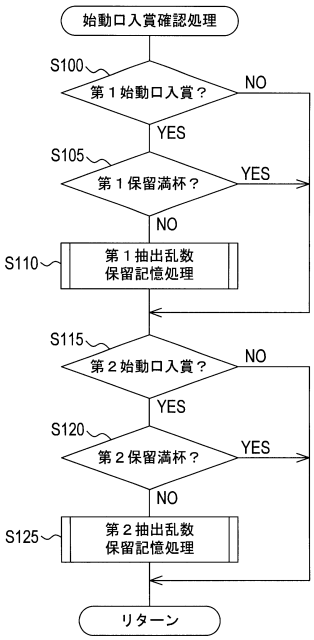
(b)

特図2　当り図柄	総ラウンド数	特典内容	ST回数
特2当り図柄1	10R	低確率、電サポ有	20回、50回、100回
特2当り図柄2	10R	高確率、電サポ有	100回
特2当り図柄3	4R	高確率、電サポ有	100回

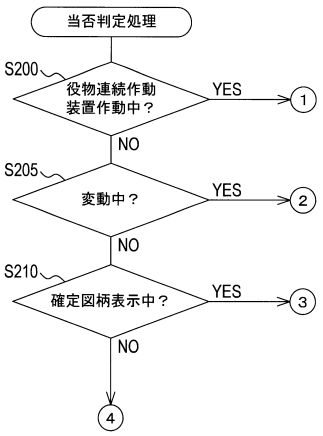
【図６】



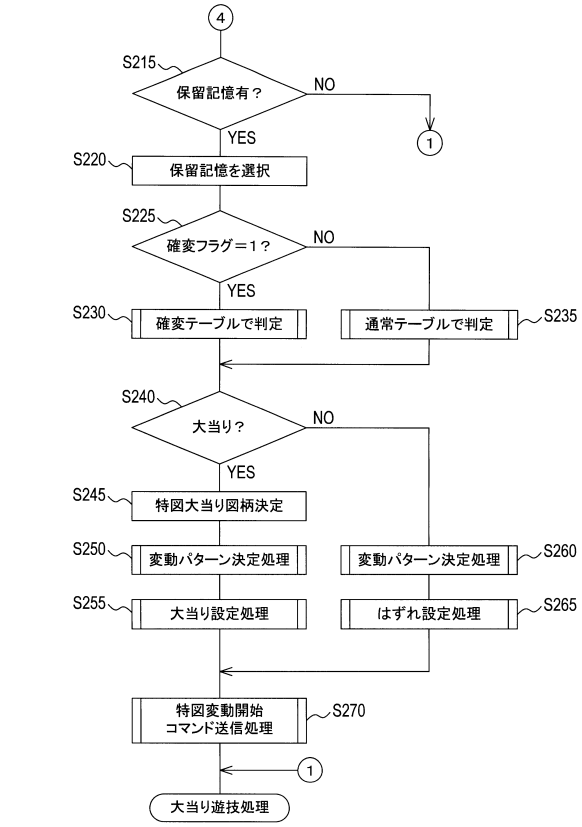
【図７】



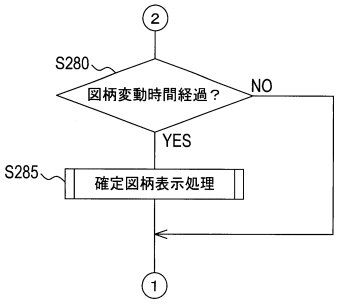
【図８】



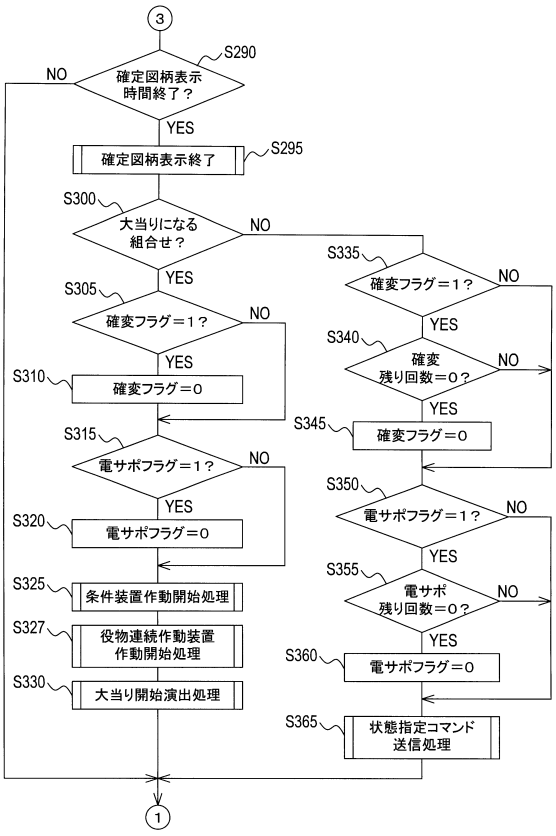
【図９】



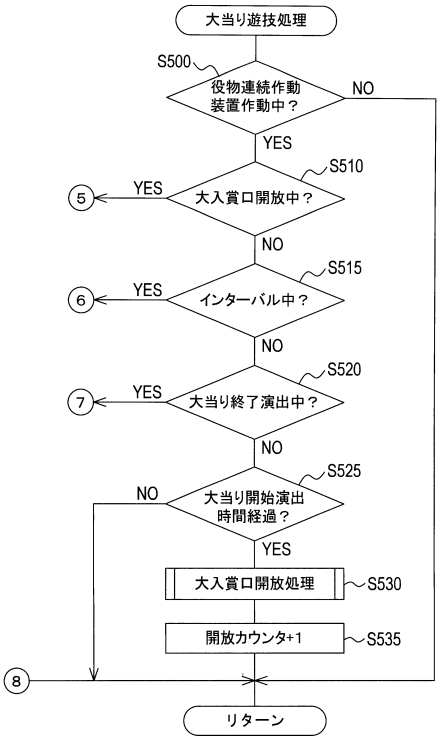
【図１０】



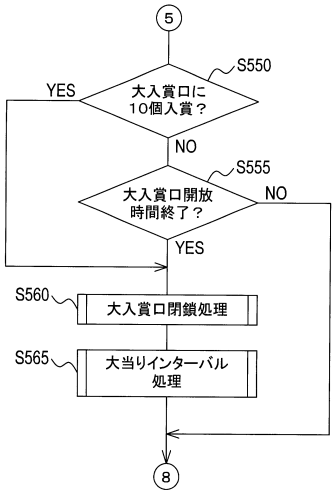
【図１１】



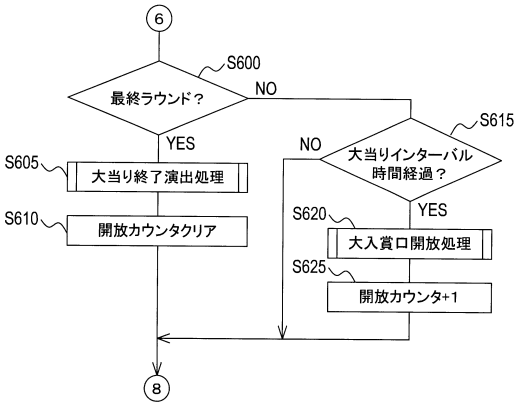
【図１２】



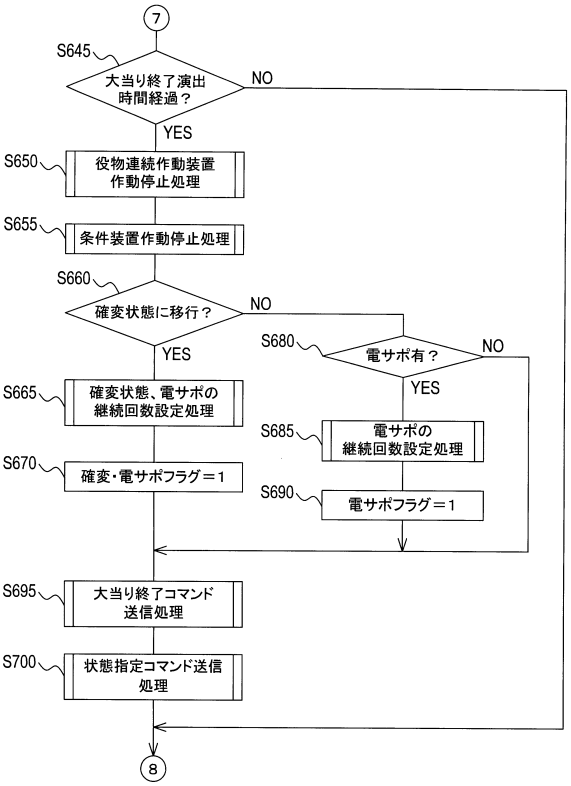
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】

(a)

フラッシュ予告	ST	白	ー	緑	赤	虹色
	通常状態	白	青	緑	赤	虹色
期待度		低 → 高				確定

(b)復活演出無し（ハズレ）

図柄演出	通常変動	ノーマルリーチ	SPリーチ		当落分岐	図柄停止	確定表示
フラッシュ予告	白	青		赤	終了		

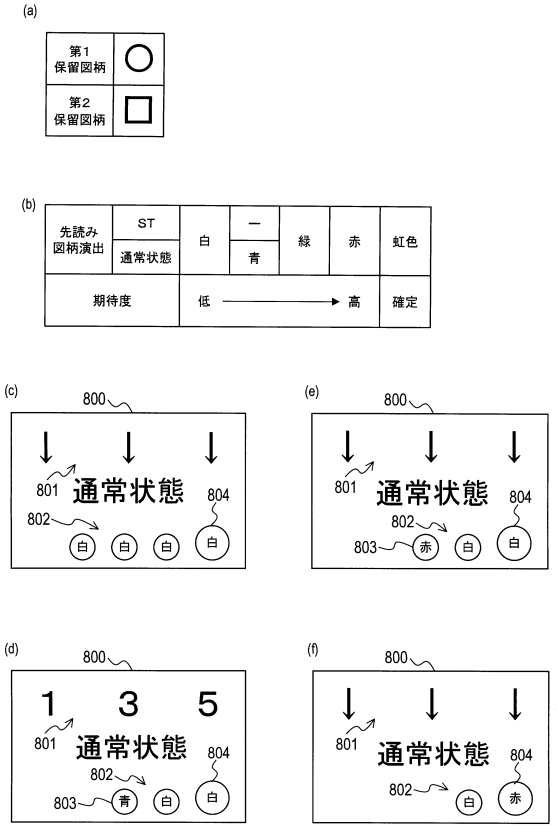
期待度アップ　期待度アップ

(c)復活演出有り（大当り）

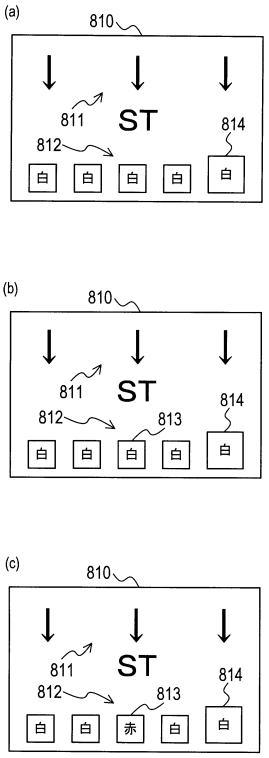
図柄演出	通常変動	ノーマルリーチ	SPリーチ	当落分岐	図柄停止	復活演出	確定表示
フラッシュ予告	白	赤				終了	

特定期待度アップ

【図１７】


(a)
第1
保留図柄
第2
保留図柄
(b)
先読み
図柄演出
ST
通常状態
白
一
青
緑
赤
虹色
期待度
低
高
確定
(c)
800
801
通常状態
804
802
白
(e)
800
801
通常状態
804
802
803
赤
白
(d)
800
1 3 5
801
通常状態
804
802
803
青
白
(f)
800
801
通常状態
804
802
白
赤

【図１８】


(a)
810
811
ST
814
812
白
(b)
810
811
ST
814
812
813
(c)
810
811
ST
814
812
813
赤

フロントページの続き

Ｆターム（参考） 2C088 BC15
2C333 AA11 CA06 CA58 CA77 GA05