

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-13252
(P2022-13252A)

(43)公開日 令和4年1月18日(2022.1.18)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全25頁)

(21)出願番号	特願2020-115678(P2020-115678)	(71)出願人	395018239
(22)出願日	令和2年7月3日(2020.7.3)		株式会社高尾
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 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
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	安福 一郎
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	加藤 剣士
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 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、大当た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S T中には行われない。

【選択図】図 1 6

(a)

フラッシュ 予告	ST	白	—	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(大当たり)

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
<div>△ 特定期待度アップ</div>								

【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、遊技の興味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】**

10

20

30

40

50

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】

10

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。

20

【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。

30

【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氣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。

40

【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。

50

【図 1 7】図 1 7 (a) は、第 2 実施形態における保留図柄の説明図であり、図 1 7 (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 1 7 (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 1 8】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】

【 0 0 1 0 】

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 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて各構成を保持する構造を有している。外枠 5 1 の左側上下にはヒンジ 5 3 が設けられており、ヒンジ 5 3 により、板ガラス 6 1 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）5 2 及び後述の内枠が、外枠 5 1 に対し開閉可能に保持される。また、前枠 5 2 の板ガラス 6 1 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。

【 0 0 1 1 】

前枠 5 2 の上部の左右両側にはスピーカ 6 6 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 5 2 には、演出により発光する横枠ランプ 6 5 及び上枠ランプ 6 8 が設けられている。横枠ランプ 6 5 及び上枠ランプ 6 8 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 5 2 には、遊技の異常を報知する LED が設けられている。

【 0 0 1 2 】

前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体に形成されている。また、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けられており、該発射ハンドル 6 4 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 5 5 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 6 3 は、上皿 5 5 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 6 3 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 5 5 の中央には、遊技ボタン 6 7 が設けられている。

【 0 0 1 3 】

本パチンコ機 5 0 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）5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7，精算ボタン 5 8，精算表示装置 5 9 が設けられている。

なお、図 1 の 4 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 4 9 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 5 2 が開放される。

【 0 0 1 4 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b 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 2 2 が設置されている。普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選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。

【 0 0 1 5 】

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 1 1 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 2 2 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 1 2 が設置されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 1 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 1 2 を狙い打つことができる。

【 0 0 1 7 】

なお、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 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 1 1 , 1 2 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、

10

第 1 始動口 1 1 を右打ち領域に、第 2 始動口 1 2 を左打ち領域に配置しても良い。
第 1 始動口 1 1 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 1 2 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。

【 0 0 1 8 】

第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 2 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。

20

【 0 0 1 9 】

また、センターケース 5 の下方においては、第 1 始動口 1 1 の右側であって、第 2 始動口 1 2 の下方には、特別電動役物からなる大入賞口 2 0 が設けられている。大入賞口 2 0 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 2 0 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 2 0 を配置しても良い。

【 0 0 2 0 】

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 L E D を備える第 1 特図表示装置 9 及び第 2 特図表示装置 1 0 と、4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 2 3 及び第 2 特図保留数表示装置 2 4 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 L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

30

【 0 0 2 1 】

第 1 特図表示装置 9 では特図 1 が、第 2 特図表示装置 1 0 では特図 2 が表示されるが、第 1 , 第 2 特図表示装置 9 , 1 0 は、これらの特図を表示する際の各 L E D の点灯パターンを変則的なものとする事で、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 , 1 0 を構成する L E D の並びを変則的なものとする事で、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。

【 0 0 2 2 】

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 L C D パネルが配設され、L C D 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たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

40

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。

【 0 0 2 3 】

また、センターケース 5 の下方であって、第 1 始動口 1 1 の左方には、一般入賞口 2 5 ~ 2 7 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 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠

50

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）電氣的構成について

次に、パチンコ機50の電氣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 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 3 0 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 S W 3 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 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 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出 S W 3 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 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。

【 0 0 3 0 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠閉鎖 S W 4 5 , 内枠閉鎖 S W 4 6 , 球切れ S W 3 3 , 払出 S W 3 1 , 満杯 S W 3 2 からの信号が入力され、満杯 S W 3 2 により下皿 6 3 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 S W 3 3 により球タンク 7 1 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 3 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 3 2 , 球切れ S W 3 3 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 8 1 は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ 3 0 の駆動を再開させる。

10

【 0 0 3 1 】

また、払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 3 4 を介して C R ユニット 5 6 と通信することで払出モータ 3 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 3 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 5 9 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

20

【 0 0 3 2 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 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 5 0 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。

【 0 0 3 3 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 4 0 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 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチ S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

30

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 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 6 4 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 S W 3 9 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 8 4 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 6 4 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。

【 0 0 3 4 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 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 8 3 は、主制御装置 8 0 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 8 2 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。

40

【 0 0 3 5 】

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 L S I を作動させることによってスピーカ 6 6 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 6 5 及び上枠ランプ 6 8 を制御する。

また、サブ統合制御装置 8 3 には、遊技ボタン 6 7 が接続されており、遊技者が遊技ボタ

50

ン 6 7 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 3 6 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 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。

【 0 0 3 7 】

[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 5 0 の動作について説明する。パチンコ機 5 0 は、所謂 S T 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 5 0 では、大当たり抽選にて大当たり当選すると大当たり遊技が行われる。大当たり遊技では、予め定められた総ラウンド数（一例として、4 R 又は 1 0 R ）にわたって大入賞口 2 0 が開放される。そして、大当たり遊技の終了後には、予め定められた回数（S T 回数）の大当た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、S T とも記載する。

【 0 0 3 8 】

なお、確変機能とは、大当た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 1 2 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 1 2 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。

【 0 0 3 9 】

S T 中は電サポとなるため、第 2 始動口 1 2 への入球が容易となる。このため、S T 中は右打ちを行い、第 2 始動口 1 2 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 1 2 への入球は困難となる。このため、S T 中でない場合には、左打ちを行い、第 1 始動口 1 1 への入球を狙う遊技が行われる。

また、パチンコ機 5 0 では、大当たりが発生した際に第 1、第 2 特図表示装置 9、1 0 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、複数の種類の大当たりが設けられており、当り図柄により大当た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、大当たり遊技の総ラウンド数と、大当た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。

【 0 0 4 0 】

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 である大当たりは、確変大当たりとして構成されており、確変大当たり起因して行われる大当たり遊技後の S T 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 である大当たりは、通常大当たりとして構成されており、通常大当たり起因して行われる大当たり遊技の S T 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たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に S T に移行しないようにしても良い。

【 0 0 4 1 】

10

20

30

40

50

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、S T 回数は 1 0 0 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、S T 回数は、当り図柄に応じて、2 0 回、5 0 回、1 0 0 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 5 0 の主制御装置 8 0 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、2 m s 周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【0042】

S 1 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 1 0 : Y e s)、S 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 : N o)、S 1 5 に処理を移行する。

10

S 1 5 では、主制御装置 8 0 は、C P U や I / O 等の初期設定を行い、S 7 0 に処理を移行する。

【0043】

一方、S 1 0 で肯定判定が得られた場合には、主制御装置 8 0 は、初期値乱数の更新 (S 2 0)、大当り決定用乱数の更新 (S 2 5)、大当り図柄決定用乱数の更新 (S 3 0)、当り決定用乱数の更新 (S 3 5)、リーチ判定用乱数の更新 (S 4 0)、変動パターン決定用乱数の更新 (S 4 5) を行う。

20

そして、主制御装置 8 0 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 (S 5 0)、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 (S 5 5)、サブ統合制御装置 8 3 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 8 7 等に各種情報を送信する各出力処理と (S 6 0)、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と (S 6 5) 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 2 2 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 1 2) 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。

30

また、S 7 0 では、主制御装置 8 0 は、次のタイマ割り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 1 1、1 2 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】

S 1 0 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 S W 1 1 a の検出信号に基づき、第 1 始動口 1 1 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 (S 1 0 0 : Y e s)、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 0 0 : N o)、S 1 1 5 に処理を移行する。

40

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 1 1 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 (S 1 0 5 : Y e s)、S 1 1 5 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 0 5 : N o)、S 1 1 0 に処理を移行する。

【0047】

S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 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

50

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 8 3 に送信し、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 4 8 】

なお、S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶に係る大当たり決定用乱数等（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たり抽選で大当たりが生じるか否かや、該大当た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 8 3 に送信する。

10

【 0 0 4 9 】

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。

S 1 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 S W 1 2 a の検出信号に基づき、第 2 始動口 1 2 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（S 1 1 5 : Y e s ）、S 1 2 0 に処理を移行し、否定判定の場合は（S 1 1 5 : N o ）、本処理を終了する。

20

【 0 0 5 0 】

S 1 2 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 1 2 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（S 1 2 0 : Y e s ）、本処理を終了し、否定判定の場合は（S 1 2 0 : N o ）、S 1 2 5 に処理を移行する。

S 1 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当たり決定用乱数や大当た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 8 3 に送信し、本処理を終了する。

30

【 0 0 5 1 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 2 保留記憶に係る大当た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 8 3 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たり決定用乱数により大当たり抽選を行う当否判定処理について、図 8 ～ 1 1 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、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が実行される。

【 0 0 5 2 】

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当た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（S 2 0 0 : Y e s ）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S 2 0 0 : N o ）、S 2 0 5 に処理を移行する。

40

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 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（S 2 0 5 : Y e s ）、図 1 0 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 0 5 : N o ）、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 0 5 3 】

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 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（S 2 1 0 : Y e s ）、図 1 1 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 1 0 : N o ）、図 9 の S 2 1 5 に処理を移行する。

続いて図 9 に関して、S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶

50

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 (S 2 1 5 : Y e s)、S 2 2 0 に処理を移行すると共に、そうでない場合には (S 2 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 5 4 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 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。

S 2 2 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 2 2 5 : Y e s)、S 2 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 2 5 : N o)、S 2 3 5 に処理を移行する。

10

【 0 0 5 5 】

S 2 3 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当たり判定用乱数と、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、大当たり抽選で大当たりとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

一方、S 2 3 5 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当たり判定用乱数と、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、大当たり抽選で大当たりとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 0 5 6 】

S 2 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大当たり抽選で大当たりが生じたか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 4 0 : Y e s)、S 2 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 4 0 : N o)、S 2 6 0 に処理を移行する。

20

S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当たり図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当た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、S 2 5 0 に処理を移行する。

【 0 0 5 7 】

S 2 5 0、S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 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、大当たりの種類や、大当たり遊技の総ラウンド数や、大当た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、S T 回数) 等を決定し、S 2 7 0 に処理を移行する。

30

一方、大当たり抽選で外れた際に移行する S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 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、S 2 6 5 に処理を移行する。

【 0 0 5 8 】

S 2 6 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (以後、確変残り回数)、及び、電サポ中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (以後、電サポ残り回数) を示すカウンタの更新等を行い、S 2 7 0 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、S T 中に実行可能な大当たり抽選の残り回数に相当する。

40

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当たり抽選後の第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数コマンドと、大当たり抽選後の第 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 8 3 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 8 3 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。

【 0 0 5 9 】

続いて図 1 0 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 S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 2 8 0 : Y e s)、S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 8 0 :

50

N o)、本処理を終了する。

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 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 8 3 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。

【 0 0 6 0 】

続いて図 1 1 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 2 9 0 : Y e s)、S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 9 0 : N o)、本処理を終了する。

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、S 3 0 0 に処理を移行する 10

【 0 0 6 1 】

S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 0 0 : Y e s)、S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 0 0 : N o)、S 3 3 5 に処理を移行する。

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 3 1 0)、その後、S 3 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 6 2 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 3 2 0)、その後、S 3 2 5 に処理を移行する。 20

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理 (S 3 2 5)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 3 2 7) を実行すると共に、大当たり抽選での当選を通知するコマンドや、大当た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 8 3 に送信し (S 3 3 0)、本処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

一方、S 3 0 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 3 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 3 3 5 : Y e s)、確変残り回数を参照する (S 3 4 0)。そして、確変残り回数が 0 である場合には (S 3 4 0 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 3 4 5)、S 3 5 0 に処理を移行する。 30

S 3 5 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 3 5 0 : Y e s)、電サポ残り回数を参照する (S 3 5 5)。そして、電サポ残り回数が 0 である場合には (S 3 5 5 : Y e s)、電サポフラグをクリアし (S 3 6 0)、S 3 6 5 に処理を移行する。

【 0 0 6 4 】

S 3 6 5 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 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) 大当たり遊技処理について 40

次に、大当たり遊技を行う大当たり遊技処理について、図 1 2 ~ 1 5 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。

【 0 0 6 5 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当た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 (S 5 0 0 : Y e s)、S 5 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 5 0 0 : N o)、本処理を終了する。

S 5 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 0 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 0 : Y e s)、図 1 3 の S 5 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 0 : N o)、S 5 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 6 6 】

S 5 1 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 5 1 5 : Y e s)、図 1 4 の S 6 0 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 5 : N o)、S 5 2 0 に処理を移行する。

S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 5 2 0 : Y e s)、図 1 5 の S 6 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 0 : N o)、S 5 2 5 に処理を移行する。

【 0 0 6 7 】

S 5 2 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 5 2 5 : Y e s)、S 5 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 5 : N o)、本処理を終了する。

S 5 3 0 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に対応する開放パターンに従い大入賞口 2 0 を開放させる大入賞口開放処理を実行する (第 1 R 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 (S 5 3 5)、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置 8 0 は、第 1 R が開始されることを示すコマンドを、サブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

【 0 0 6 8 】

続いて図 1 3 に関して、大入賞口 2 1 の開放中に移行する S 5 5 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 0 に入賞した遊技球の数が 1 0 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 (S 5 5 0 : Y e s)、S 5 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 0 : N o)、S 5 5 5 に処理を移行する。

S 5 5 5 では、主制御装置 8 0 は、開放パターンに応じて定められる大入賞口 2 0 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 (S 5 5 5 : Y e s)、S 5 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

S 5 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 0 を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 6 5 に処理を移行する。

S 5 6 5 では、主制御装置 8 0 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 1 4 に関して、各ラウンドのインターバル中に移行する S 6 0 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 0 0 : N o)、S 6 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 7 0 】

S 6 0 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 1 0)、本処理を終了する。

一方、S 6 1 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 1 5 : Y e s)、S 6 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 7 1 】

S 6 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 0 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 (S 6 2 5)、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置 8 0 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 8 3 に送信しても良い。

続いて図 1 5 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 6 4 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 4 5 : Y e s)、S 6 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 4 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

続く S 6 5 0 , S 6 5 5 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 6 6 0 に処理を移行する。

S 6 6 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 6 0 : Y e s)、S 6 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 6 0 : N o)、S 6 8 0 に処理を移行する。

【 0 0 7 3 】

S 6 6 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 7 0)、S 6 9 5 に処理を移行する。

一方、S 6 8 0 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 8 0 : Y e s)、S 6 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 8 0 : N o)、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 0 7 4 】

S 6 8 5 では、主制御装置 8 0 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 (S 6 9 0)、S 6 9 5 に処理を移行する。

S 6 9 5 , S 7 0 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 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。

【 0 0 7 5 】

(6) 演出について

パチンコ機 5 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに基づき演出図柄制御装置 8 2 等を制御し、演出図柄表示装置 6 の演出画面やスピーカ 6 6 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 8 3 は、主制御装置 8 0 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 S P リーチが設けられている。また、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から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。

【 0 0 7 6 】

この他にも、サブ統合制御装置 8 3 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 8 3 は、例えば、主制御装置 8 0 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。

【 0 0 7 7 】

また、サブ統合制御装置 8 3 は、上述した演出の 1 つとして、主制御装置 8 0 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。

【 0 0 7 8 】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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た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、大当た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。

10

【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に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に変化しても良い。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。

20

【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、大当た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。

30

40

【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

50

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。

【 0 0 8 9 】

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。

10

【 0 0 9 0 】

[第 2 実施形態]

第 2 実施形態のパチンコ機 5 0 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 8 0 0 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 8 0 2 と (図 1 7 (c) ~ (f) 参照)、演出画面 8 1 0 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 8 1 2 とが設けられている (図 1 8 (a) ~ (c) 参照)。また、パチンコ機 5 0 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 8 0 2 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、S T 中には、第 2 保留演出 8 1 2 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 8 0 2、8 1 2 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 1 7 (a) 参照)。

20

【 0 0 9 1 】

そして、先読み図柄演出は、第 1 又は第 2 保留演出 8 0 2、8 1 2 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。

30

【 0 0 9 2 】

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、1 0 0 % (換言すれば、当選確定) となっている (図 1 7 (b) 参照)。

40

【 0 0 9 3 】

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、S T 中には行われない (図 1 7 (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、S T 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。

【 0 0 9 4 】

50

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。

10

【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））。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 1 0 0 】

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。

10

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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。

20

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。

【 0 1 0 3 】

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。

30

【 0 1 0 4 】

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 】

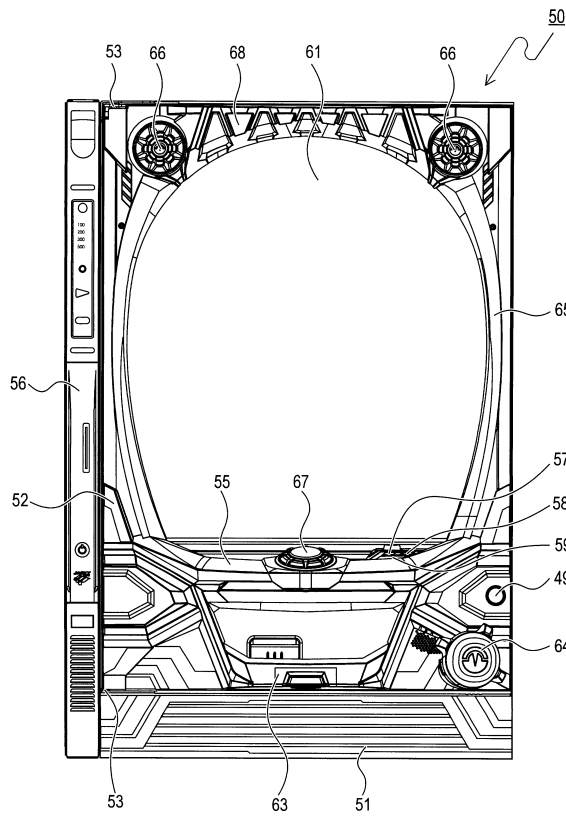
【 0 1 0 5 】

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。

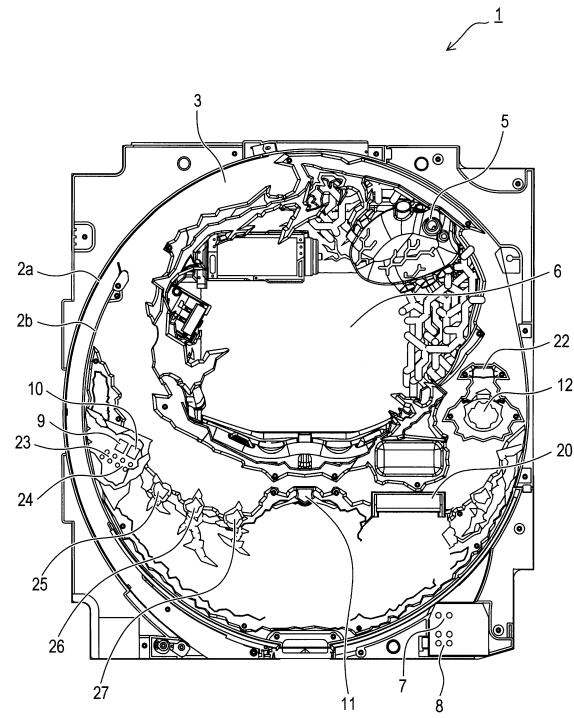
40

【 図面 】

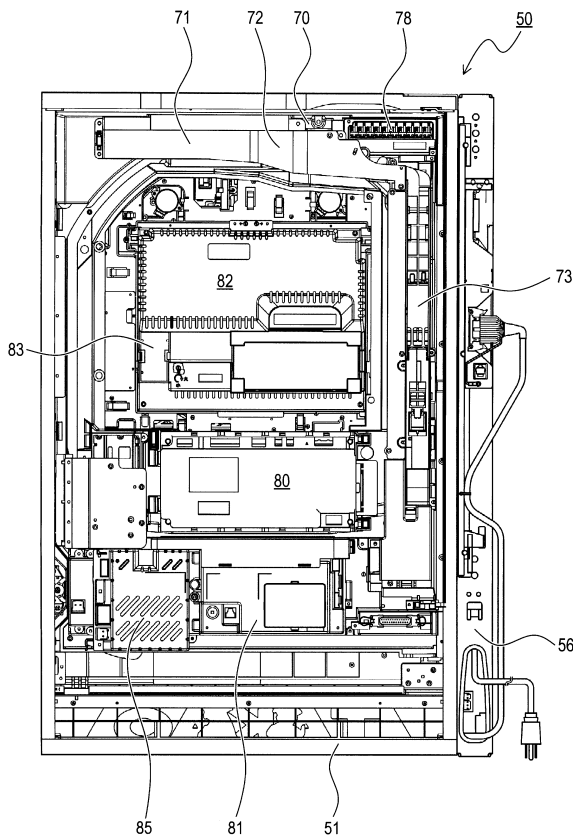
【 図 1 】



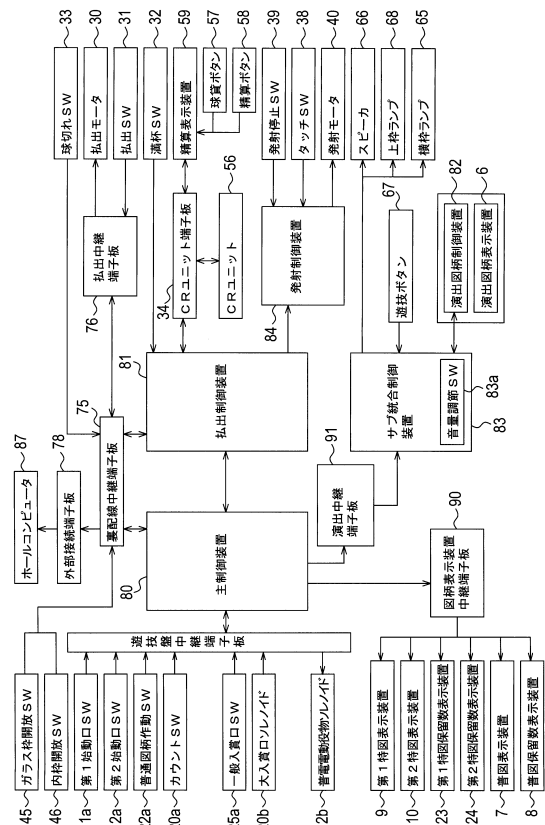
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

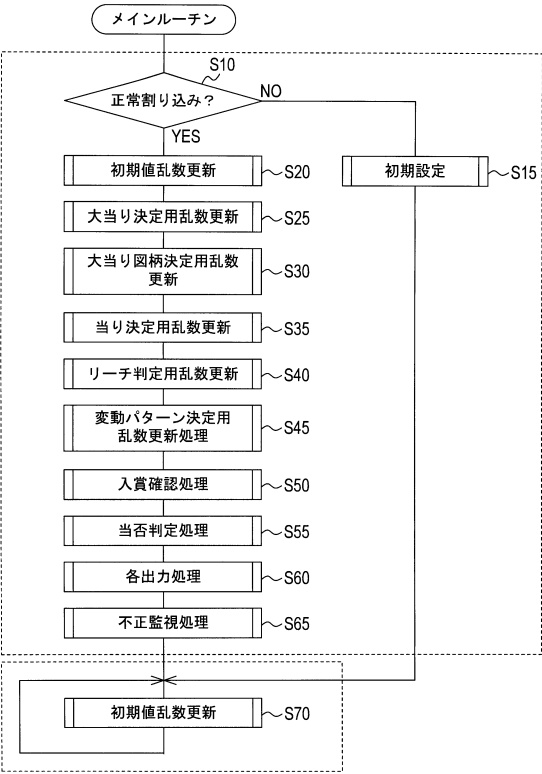
(a)

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、電サボ有	20回、50回、100回
特1当り図柄2	4R	高確率、電サボ有	100回

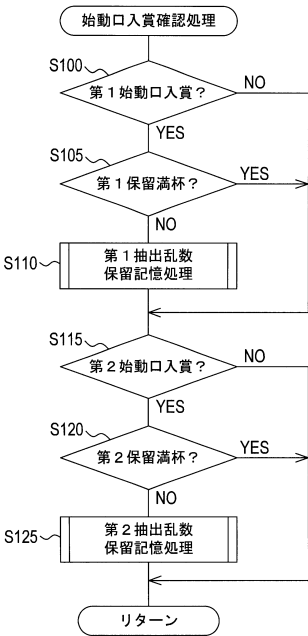
(b)

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、電サボ有	20回、50回、100回
特2当り図柄2	10R	高確率、電サボ有	100回
特2当り図柄3	4R	高確率、電サボ有	100回

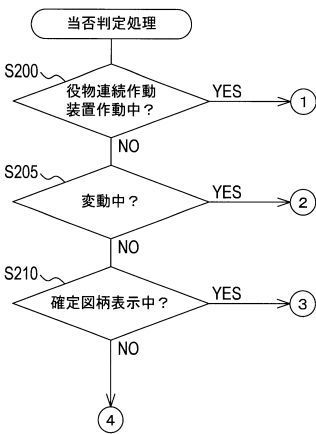
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



10

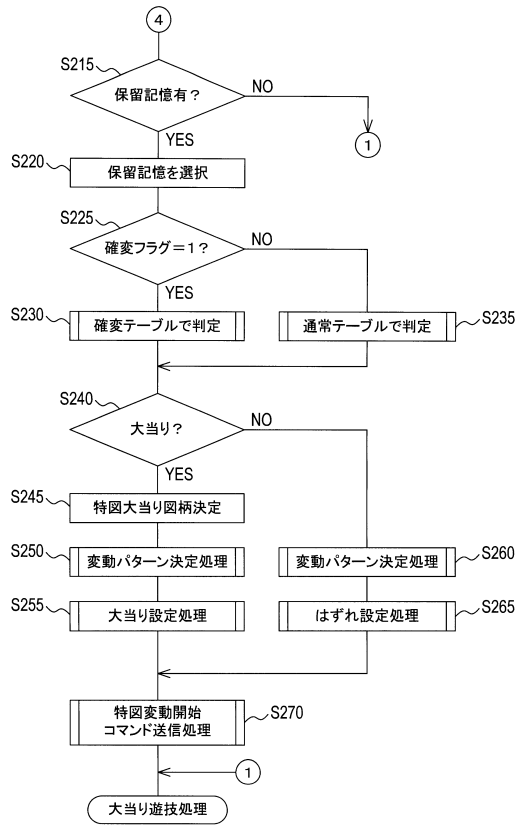
20

30

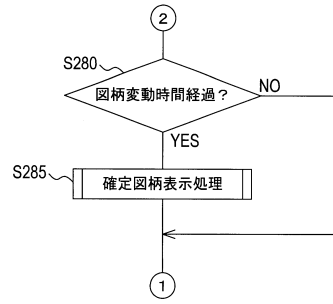
40

50

【 図 9 】



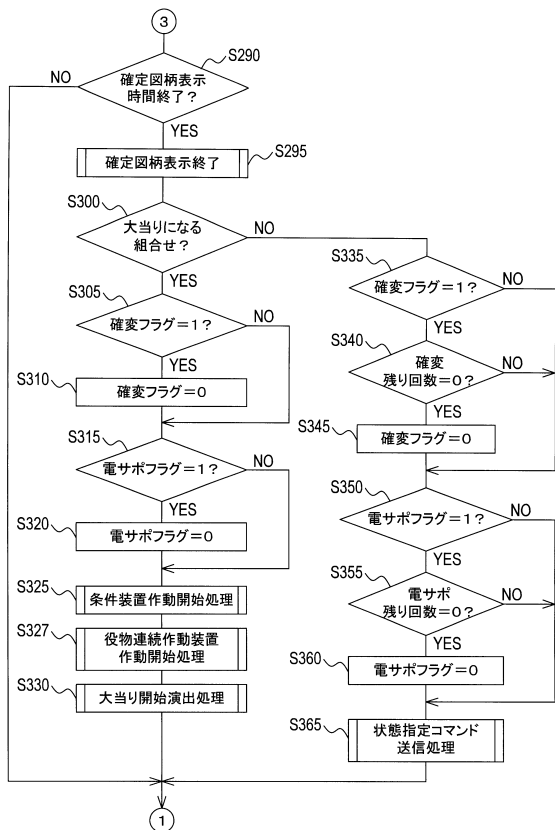
【 図 1 0 】



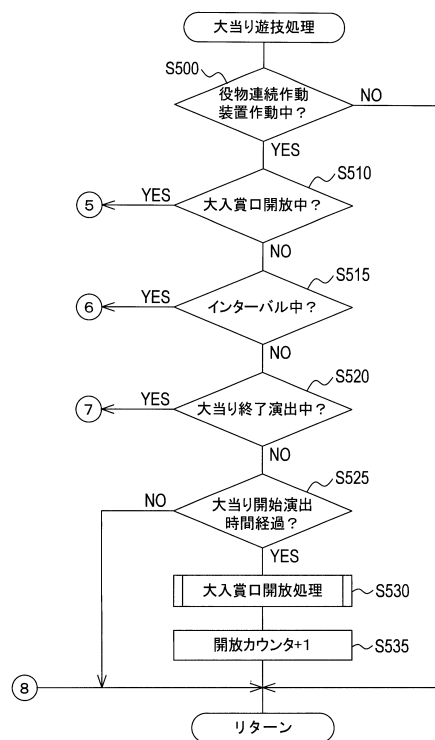
10

20

【 図 1 1 】



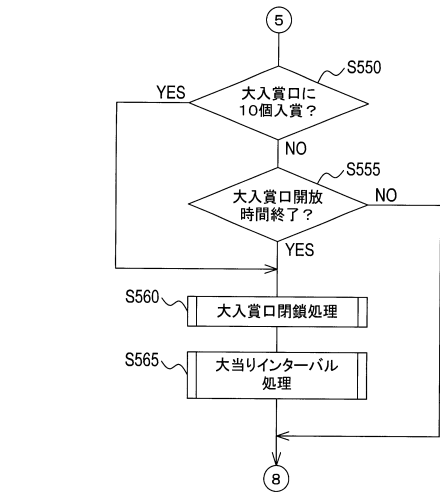
【 図 1 2 】



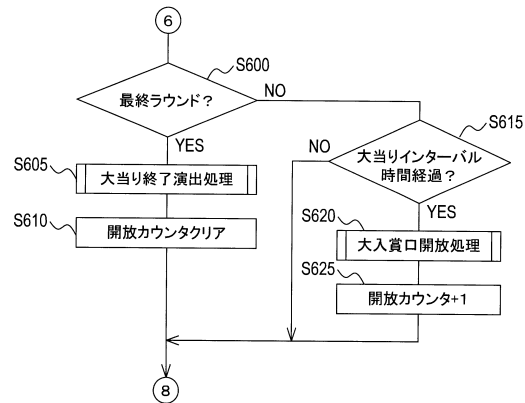
30

40

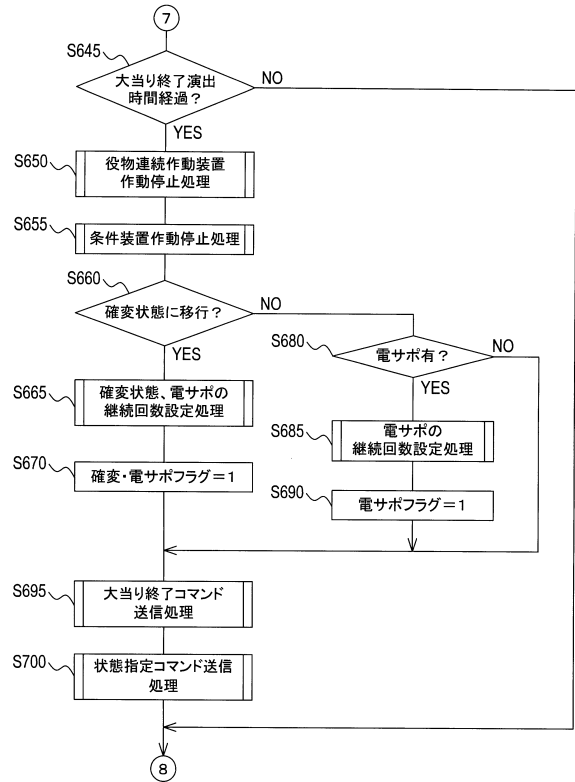
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

(a)

フラッシュ 予告	ST	白	—	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
<div>△ 特定期待度アップ</div>								

10

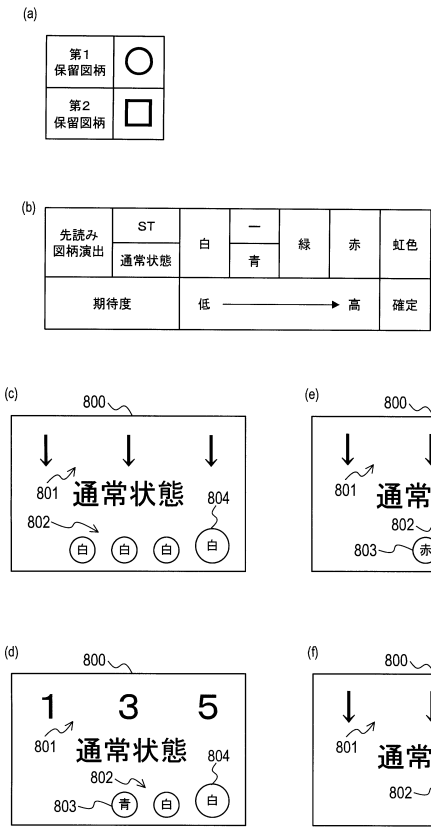
20

30

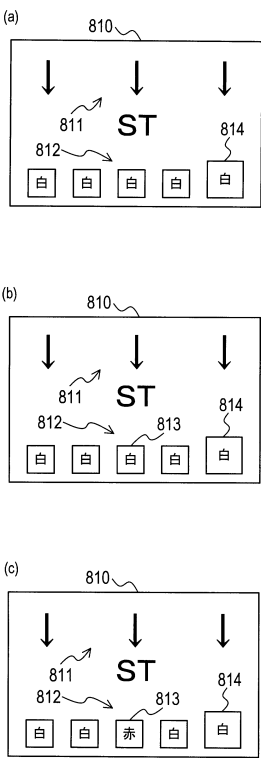
40

50

【図 17】



【図 18】



10

20

30

40

50

