

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7366603号
(P7366603)

(45)発行日 令和5年10月23日(2023.10.23)

(24)登録日 令和5年10月13日(2023.10.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全40頁)

(21)出願番号	特願2019-117029(P2019-117029)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年6月25日(2019.6.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-3167(P2021-3167A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年1月14日(2021.1.14)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月28日(2022.3.28)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、
前記保留情報に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、
実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するアクティブ表示手段と、
前記保留表示に関する演出および前記アクティブ表示に関する演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記保留表示手段は、通常態様と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い所定態様と、を含む複数種類のうちのいずれかの表示態様により前記保留表示を表示可能であり、

10

前記アクティブ表示手段は、通常態様と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第1特別態様と、該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特別態様と、該第2特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第3特別態様と、を含む複数種類の特別態様と、のうちのいずれかの表示態様により前記アクティブ表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されない可変表示において前記アクティブ表示を複数種類の特別態様のうちのいずれかの特別態様で表示した後、前記有利状態に制御される次の可変表示において前記アクティブ表示の表示態様を該特別態様とするパターンによる特別演出を実行可

20

能であり、

前記特別演出の実行中において、前記保留表示を前記所定態様で表示することを制限し、

複数種類の特別態様のうち、前記第2特別態様で前記アクティブ表示を表示したときに前記特別演出を実行可能である一方、前記第3特別態様で前記アクティブ表示を表示したときに前記特別演出を実行しない、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、実行前の可変表示における大当りの期待度を予告する先読み予告演出として、現在の可変表示に対応した特定表示としてのアクティブ表示の表示領域を段階的に大きくしていくものがあった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-113356号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1のような特定表示による演出では、遊技興趣を向上させる上で改善の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることのできる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、
前記保留情報に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、
実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するアクティブ表示手段と、
前記保留表示に関する演出および前記アクティブ表示に関する演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

30

前記保留表示手段は、通常態様と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い所定態様と、を含む複数種類のうちのいずれかの表示態様により前記保留表示を表示可能であり、

前記アクティブ表示手段は、通常態様と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第1特別態様と、該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特別態様と、該第2特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第3特別態様と、を含む複数種類の特別態様と、のうちのいずれかの表示態様により前記アクティブ表示を表示可能であり、

40

前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されない可変表示において前記アクティブ表示を複数種類の特別態様のうちのいずれかの特別態様で表示した後、前記有利状態に制御される次の可変表示において前記アクティブ表示の表示態様を該特別態様とするパターンによる特別演出を実行可能であり、

前記特別演出の実行中において、前記保留表示を前記所定態様で表示することを制限し、

50

複数種類の特別態様のうち、前記第2特別態様で前記アクティブ表示を表示したときに前記特別演出を実行可能である一方、前記第3特別態様で前記アクティブ表示を表示したときに前記特別演出を実行しない、遊技機。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可変表示に対応する特定表示(例えば、アクティブ表示043F001)を表示可能な特定表示手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

特定表示に関する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定表示手段は、通常態様(例えば、白色)と該通常態様とは異なる複数種類の特別態様(例えば、青色、緑色、赤色、虹色)とのうちのいずれかの表示態様により特定表示(例えば、アクティブ表示043F001)を表示可能であり、

前記演出実行手段は、

特定表示の表示態様を前記有利状態に制御される割合に応じて、段階的に変化させることが可能であり(例えば、大当り遊技状態に制御される割合に応じて、アクティブ表示043F001を緑色から赤色に段階的に変化させる)、

特別態様の特定表示を表示しているときに、複数回の可変表示に亘って、該特別態様の特定表示を引継いで表示する特別演出を実行可能(例えば、アクティブ表示043F001が緑色で表示されているときに、複数回の可変表示に亘って、緑色のアクティブ表示043F001を引継いで表示する捕獲演出を実行可能)であり、

前記特別演出の実行中において、特別態様で表示されている特定表示を次の可変表示に引継いで表示することを示唆する示唆演出を実行可能である(例えば、図8-2に示すように、捕獲演出の実行中において、緑色で表示されているアクティブ表示043F001を次の可変表示に引継いで表示することを巨人画像043F003が人型のアクティブ表示043F001を掴むことで示唆する示唆演出を実行する)。

【0007】

このような構成によれば、特定表示を次の可変表示に引継いで表示することを好適に煽ることができる、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別演出の実行中の複数の可変表示の各々において前記示唆演出を実行可能である(例えば、図8-1に示すように、捕獲演出の実行中の複数の可変表示の各々において示唆演出を実行可能である)。

【0009】

このような構成によれば、特定表示を次の可変表示に引継いで表示することを好適に煽ることができる、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別演出の実行中において、前記特別演出が終了する可変表示と、前記特別演出が終了する可変表示以外の可変表示とで、共通のタイミングで前記示唆演出を終了する(例えば、図8-1に示すように、捕獲演出の実行中において、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示以外の可変表示とで、共通のタイミングで示唆演出を終了する)。

【0011】

このような構成によれば、示唆演出が終了したタイミングによって特別演出が終了するタイミングが特定されないため、演出効果を高めることができる。

【0012】

(4) 前記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段(例えば、RAM102、RAM122)と、

10

20

30

40

50

前記保留情報に対応する保留表示（例えば、人型の保留表示 0 4 3 F 0 0 2）を表示する保留表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備える。

【0 0 1 3】

このような構成によれば、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【0 0 1 4】

（５） 前記（４）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御される前記保留情報が記憶されていない場合に、前記特別演出を実行可能である（例えば、図 8 - 7 の 0 4 3 F S 0 0 7 に示すように、ターゲットの保留記憶まで全て非リーチはずれの変動の場合に、捕獲演出を実行可能）。

【0 0 1 5】

このような構成によれば、特別演出の実行中に有利状態に制御されることで、特別演出が中断されてしまうことを防ぐことができ、好適に特別演出を実行することができる。

【0 0 1 6】

（６） 前記（４）または（５）の遊技機において、

前記保留表示手段は、

通常態様（例えば、白色）、および複数種類の特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）により保留表示を表示可能であり、

前記特別演出の実行中において、保留表示を通常態様とは異なる表示態様で表示することを制限する（例えば、図 8 - 7 の 0 4 3 F S 0 0 2 に示すように、捕獲演出フラグがセットされている場合には、0 4 3 F S 0 0 3 以降の処理を実行しないため、保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が通常態様とは異なる態様で表示されることがない）。

【0 0 1 7】

このような構成によれば、特別演出を実行中の特定表示の表示態様への注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0 0 1 8】

（７） 前記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、複数種類の特別態様のうち最も前記有利状態に制御される割合が高い特別態様（例えば、虹色）で特定表示が表示されているときには、前記特別演出の実行を制限する（例えば、図 8 - 5 に示すように、捕獲演出期間においてアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が虹色になることがない）。

【0 0 1 9】

このような構成によれば、特定表示が変化する余地があるときにしか特別演出が実行されないため、遊技者の特定表示に対する期待感を好適に高めることができる。

【0 0 2 0】

（８） 前記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別演出が実行されているか否かに関わらず前記特別演出の開始タイミングよりも前の特定タイミングにおいて、表示中の特定表示を通常態様から特別態様へ変化させることが可能である（例えば、図 8 - 1 に示すように、捕獲演出が実行されているか否かに関わらず捕獲演出の開始タイミングよりも前の保留 3 となる保留シフト時のタイミングにおいて、表示中のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を白色から緑色へ変化させる）。

【0 0 2 1】

このような構成によれば、特定タイミングに注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0 0 2 2】

（９） 前記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、複数種類の特別態様のうち、特定の段階以上の特別態様で特定表示が表示されているときに前記特別演出を実行可能である一方、特定の段階未満の特別態様で特定表示が表示されているときに前記特別演出を実行しない（例えば、緑色のアクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示 0 4 3 F 0 0 1 では捕獲演出を実行する一方、青色のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 では捕獲演出を実行しない)。

【 0 0 2 3 】

このような構成によれば、特定の段階以上の特別態様で特定表示が表示されているときに特別演出が実行されるため、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 4 】

(1 0) 前記 (1) ~ (9) のいずれかの遊技機において、

前記特別演出によって特別態様の特定表示を引継ぐ回数に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例に示すように、捕獲演出によって緑色等で表示されているアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を引継ぐ回数に応じて、大当り遊技状態に制御される割合が異なる)。

【 0 0 2 5 】

このような構成によれば、特定表示を引継ぐ回数に注目させることができ、特定表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 6 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】捕獲演出のパターンを示すタイミングチャートである。

【図 8 - 2】演出例を示す表示画面図である。

【図 8 - 3】最終態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 4】捕獲演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 5】捕獲演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 6】保留変化パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 7】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】先読み予告演出実行処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 7 】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。

【 0 0 2 8 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠(台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「 0 」~「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパタ

10

20

30

40

50

ーンが含まれてもよい。

【 0 0 3 0 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【 0 0 3 1 】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【 0 0 3 2 】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【 0 0 3 3 】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 3 4 】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

30

【 0 0 3 5 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 3 6 】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【 0 0 3 7 】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【 0 0 3 8 】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

50

【 0 0 3 9 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 0 4 0 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 1 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【 0 0 4 2 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 4 3 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【 0 0 4 4 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 5 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 4 6 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 7 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 8 】

50

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 9 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 5 1 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 5 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 5 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 6 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 0 5 7 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 8 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 6 0 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 6 1 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

10

【 0 0 6 2 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 6 3 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

20

【 0 0 6 4 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 6 5 】

30

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 6 6 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 0 6 7 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

40

【 0 0 6 8 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

50

【 0 0 6 9 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 7 0 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 7 1 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 7 2 】

小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 7 3 】

なお、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 7 4 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 5 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 6 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 0 7 7 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や

10

20

30

40

50

飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」となる割合(大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0078】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

10

【0079】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り(通常大当り)」である場合には、偶数の飾り図柄(例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0080】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別)の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

20

【0081】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄(「非リーチハズレ」ともいう。)が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる)ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる)こともある。

30

【0082】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0083】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0084】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを

50

示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0085】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0086】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0087】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0088】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【0089】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0090】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0091】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0092】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口ス

10

20

30

40

50

イチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0093】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0094】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0095】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0096】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0097】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0098】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0099】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0100】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯/消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0101】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピー

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 0 2 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 0 3 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 4 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 5 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 0 6 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 1 0 7 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 8 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 9 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 1 0 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 1 1 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o ） 、 R A M 1 0 2 （バックアップ R A M ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4 ） 。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o ） 、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

10

【 0 1 1 3 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる） 、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5 ） 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

20

【 0 1 1 4 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ） 、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 1 5 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【 0 1 1 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7 ） 。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 1 7 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ） 。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ） 、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ） 。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

50

【 0 1 1 8 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【 0 1 1 9 】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【 0 1 2 0 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 2 1 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【 0 1 2 2 】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【 0 1 2 3 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

50

【 0 1 2 4 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 6 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当たりフラグが

オフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

10

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

30

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1

50

0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 8 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 3 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 2 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【 0 1 4 4 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出

50

力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 5 4 】

10

20

30

40

50

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0155】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0156】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「-」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0157】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0158】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0159】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0160】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0161】

(特徴部 043F に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 043F について説明する。特徴部 043F では、特定表示としてのアクティブ表示を用いた演出が実行される。アクティブ表示は、遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御される割合に応じて（大当り遊技状態に制御される期待度に応じて）、異なる態様で表示される。アクティブ表示は、通常態様としての白色、白色とは異なる特別態様としての青色、緑色、赤色、虹色のうちいずれかの表示態様で表示される。大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度とも称する）は、白色<青色<緑色<赤色<虹色の順で高くなっている。なお、大当り期待度が最も高い虹色は、大当りとなることが確定する表示であり、表示される画像の色が 7 色で表示される。

【0162】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 F において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示を大当り遊技状態に制御される割合に応じて、段階的に変化させて表示可能である。例えば、緑色で表示されていたアクティブ表示を大当り期待度の高い赤色に変化させて表示可能である。また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 F において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示が表示エリアで緑色等で表示されているときに、複数回の可変表示に亘って、緑色等で表示されているアクティブ表示を引継いで表示する捕獲演出が実行される。捕獲演出では、例えば、保留表示のシフトタイミングで緑色等で表示されているアクティブ表示をキャラクタ画像が掴む演出を複数回実行することにより、数回の可変表示に亘って、緑色等で表示されているアクティブ表示を引継いで表示するように見せる演出が実行される。捕獲演出の詳細について以下に説明する。

10

【 0 1 6 3 】

図 8 - 1 は、捕獲演出のパターンを示すタイミングチャートである。ターゲットの始動入賞の発生時に捕獲演出の実行の有無が決定される。ターゲットとは、先読みの対象となる保留情報のことである。ターゲットの始動入賞が発生し保留記憶が 4 つ溜まり、捕獲演出が実行されることが決まった場合、アクティブ表示は、通常態様である白色で表示されている。その後、ターゲットの保留表示が保留表示領域において 1 つ左の位置にシフトし（移動し）、保留表示が 4 つから 3 つになったときにアクティブ表示の表示態様が白色から緑色に変化する。通常アクティブ表示は、現在実行されている可変表示の大当り期待度を示すものであるが、捕獲演出が実行される際の緑色のアクティブ表示は、現在実行されている可変表示の大当り期待度を示すものではなく、ターゲットの保留情報を元に変更されたものである。

20

【 0 1 6 4 】

その後、ターゲットの保留表示がさらに 1 つ左にシフトし（移動し）、保留表示が 3 つから 2 つになるよりも少し前のタイミングから複数回の可変表示に亘る期間において一連の捕獲演出が実行される。また、捕獲演出の実行中においては、緑色で表示されているアクティブ表示を次の可変表示に引継いで緑色で表示することを示唆する示唆演出が実行される。示唆演出は、ターゲットの保留表示がシフトする前後の期間に亘り実行される。例えば、保留表示が 3 つから 2 つになるタイミングの前後の期間に亘り示唆演出が実行される。示唆演出により、緑色のアクティブ表示が次の可変表示に引継ぐことが示唆される。

【 0 1 6 5 】

30

その後、ターゲットの保留表示がさらに 1 つ左にシフトし（移動し）、保留表示が 2 つから 1 つになるタイミングの前後の期間に前回と同じ示唆演出が実行される。示唆演出により、緑色のアクティブ表示が次の可変表示に引継ぐことが示唆される。その後、ターゲットの保留表示がさらに 1 つ左にシフトし（移動し）、保留表示が 1 つから 0 となるタイミングの前後の期間に前回と同じ示唆演出が実行される。保留 0 となることは、ターゲットの保留記憶に対応する可変表示が開始されることである。このターゲットの可変表示のことを当該変動とも称する。ターゲットの可変表示が開始されるタイミングの前後の期間においても今までと同様の示唆演出が実行される。そして、ターゲットの可変表示における示唆演出が終了するときに、捕獲演出も終了する。その後、ターゲットの可変表示においてリーチ図柄がテンパイしたタイミング（左の飾り図柄と右の飾り図柄とが同じ数字で止まったタイミング）において、アクティブ表示の表示態様が緑色から赤色へと大当り期待度の高い段階へと変化する。

40

【 0 1 6 6 】

図 8 - 1 に示すように、捕獲演出の実行中は、複数回の可変表示に亘って、緑色のアクティブ表示を引継いで表示する一連の捕獲演出が実行される。また、捕獲演出の実行中において、緑色で表示されているアクティブ表示を次の可変表示に引継いで表示することを示唆する示唆演出が実行される。また、示唆演出は、捕獲演出の実行中の複数の可変表示の各々において実行される。このようにすれば、アクティブ表示を次の可変表示に引継いで表示することを好適に煽ることができ、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

50

【 0 1 6 7 】

また、図 8 - 1 に示すように、捕獲演出が実行されているか否かに関わらず捕獲演出の開始タイミングよりも前の保留 4 から保留 3 となる保留シフト時のタイミングにおいて、表示中のアクティブ表示を白色から緑色へ変化させる演出が実行される。これにより、始動入賞が発生した後のタイミングでアクティブ表示が変化するか否かに注目を集めることができ、遊技興趣が向上する。

【 0 1 6 8 】

また、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、ターゲットの可変表示よりも前に実行される捕獲演出が終了しない可変表示とで、共通のタイミングで示唆演出が終了する。また、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、ターゲットの可変表示よりも前に実行される捕獲演出が終了しない可変表示とで、共通のタイミングで示唆演出が開始される。つまり、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、ターゲットの可変表示よりも前に実行される捕獲演出が終了しない可変表示とで示唆演出は共通の演出として実行される。このようにすれば、示唆演出が終了したタイミングによって捕獲演出が終了するタイミングが特定されないため、演出効果を高めることができる。

【 0 1 6 9 】

なお、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、ターゲットの可変表示よりも前に実行される捕獲演出が終了しない可変表示とで示唆演出の開始タイミングや終了タイミングが異なるようにしてもよい。また、示唆演出の実行期間が示唆演出毎に異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態に制御される割合に応じて示唆演出のタイミングや期間が異なるようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

次に、捕獲演出が実行されるとき演出例について説明する。図 8 - 2 は、捕獲演出が実行されるとき演出例を示す表示画面図である。捕獲演出は、画像表示装置 5 の画面上で実行される。図 8 - 2 (A) は、可変表示が実行されているときの様子を示す図である。現在実行されている可変表示が画面上の下向きの 3 本の矢印により示されている。また、画面上の中央下側には、現在の可変表示に対応した人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が表示されている。また、人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の右側には、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 よりも小さい表示で人型の保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が 3 つ表示されている。また、画面上の右上には、現在の保留数を示す「 3 」の数字が表示され、その右側には可変表示に対応して変動する 3 つの数字図柄が小さく小図柄として表示される。

【 0 1 7 1 】

次に、ターゲットの始動入賞が発生したときを図 8 - 2 (B) に示す。先読み予告演出のターゲットとなる始動入賞が発生した場合、保留表示領域の一番右の位置に人型の保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が増加し、保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が 3 つから 4 つとなる。また、画面上の右上の現在の保留数を示す数字が「 4 」となる。次いで、図 8 - 2 (B) の状態から、左、中、右の飾り図柄がはずれ表示結果組合わせで停止した後に、図 8 - 2 (C) に示すような、保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が 1 つずつ左側に移動する保留シフトが実行される。また、保留シフト時には、保留表示領域の一番左側の保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が、はずれ表示結果が導出されたときに消去されていたアクティブ表示領域へと移動する。アクティブ表示領域に移動した保留表示 0 4 3 F 0 0 2 は、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 として拡大されて表示されるとともに、表示態様が白色から斜線で示す緑色に変化する。また、保留シフトに伴って、画面上の右上の現在の保留数を示す表示が「 4 」から「 3 」へと変化する。

【 0 1 7 2 】

次いで、図 8 - 2 (C) で実行されていた可変表示が停止し、左、中、右の飾り図柄が「 7 , 1 , 3 」のはずれ表示結果組合わせで仮停止しているとき(図中の揺れ表示で示すように、図柄が微小振動しているとき)に、図 8 - 2 (D) に示すように、画面の右側から巨人のキャラクタである巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が出現する示唆演出が開始される。巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 は、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を次の可変表示に引継いで表示

することを示唆する示唆演出が開始されることを示す画像である。図柄の仮停止時は、表示結果が未だ確定していない段階である。そのため、画面右上の小図柄は、可変表示中であることを示す下向きの矢印で示される。その後、図 8 - 2 (E) に示すように、示唆演出の実行中には、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 に向かって手を伸ばす演出が実行される。

【 0 1 7 3 】

次いで、図 8 - 2 (F) に示すように、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を捕獲する演出が実行される。巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を握ることに応じて、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の左側に「捕獲」の文字が表示される。また、図 8 - 2 (F) に示すように、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を捕獲する演出が実行されるときには、画面上のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 および保留表示 0 4 3 F 0 0 2 の下部に表示されていた共通の台座部が消去される。これにより、捕獲する演出の視認性が向上する。また、左、中、右の飾り図柄が「 7 , 1 , 3 」のはずれ表示結果組合わせで確定停止し、画面上の右上の小図柄も「 7 , 1 , 3 」のはずれ表示結果組合わせで停止する。

【 0 1 7 4 】

その後、図 8 - 2 (G) に示すように、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が捕獲していた人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を解放する演出が実行される。この演出の実行中に保留シフトが行われることにより、飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、画面上の右上の保留数が「 3 」から「 2 」へ減少し、小図柄の可変表示が実行される。巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 から解放された人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 は、下方に落下するように表示される。

【 0 1 7 5 】

次いで、示唆演出として表示されていた巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が画面右側へ消えて行くことで示唆演出が終了する。示唆演出が終了したときは、図 8 - 2 (H) のようになる。示唆演出の終了時には、図 8 - 2 (G) の状態から下方に落下した人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が着地するタイミングで台座部が再び出現し、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 および保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が共通の台座部の上に表示される。このときに、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の表示態様は、緑色のままである。このように、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を捕獲して解放する一連の示唆演出により、緑色の態様のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が次の可変表示に引継いで表示される様子が示される。そして、図 8 - 2 (D) ~ (H) で示した示唆演出と同様の示唆演出が残りの保留数分繰返し実行される。つまり、ターゲットの保留表示がアクティブ表示領域へシフトされたときのタイミングも含めて 3 回の示唆演出が実行される。

【 0 1 7 6 】

その後、ターゲットの可変表示の開始時には、示唆演出が実行されており、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の表示態様が一連の捕獲演出が実行されていたときの表示態様と同じ緑色で表示される。そして、示唆演出が終了すると（捕獲演出が終了すると）、図 8 - 2 (I) に示すようにターゲットの可変表示中となる。ターゲットの可変表示中に新たに始動入賞が発生していない場合には、図 8 - 2 (I) に示すように、画面上の右上の保留数が「 0 」となる。その後、図 8 - 2 (J) に示すように、「 7 」の飾り図柄が左、右で停止するリーチテンパイ時において、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の表示態様が緑色から赤色（図面上黒丸で示す）へと変化する変化演出が実行され、今回実行されているターゲットの可変表示が大当たり遊技状態に制御される割合の高い（大当たり期待度の高い）ものであることが示される。また、画面上の右上の小図柄は、可変表示している状態が表示される。

【 0 1 7 7 】

なお、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の表示態様の変化タイミングは、アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が当該変動を開始した後のタイミング以外のタイミングであってもよい。例えば、巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を捕獲していな

10

20

30

40

50

い期間にアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 の表示態様が変化するタイミングを設けるようにしてもよい。

【 0 1 7 8 】

次に、先読み予告演出として実行される各種演出に用いられるテーブルについて説明する。図 8 - 3 は、ターゲットとなる保留情報の最終的な表示態様を決定するための最終態様決定テーブルを示す説明図である。これらのテーブルのうち、図 8 - 3 (A) は、変動パターンが大当たりとなる場合に用いられる大当たり時最終態様決定テーブルであり、図 8 - 3 (B) は、変動パターンが S P リーチはずれ (スーパーリーチはずれ) となる場合に用いられる S P リーチはずれ時最終態様決定テーブルであり、図 8 - 3 (C) は、変動パターンがノーマルリーチはずれとなる場合に用いられるノーマルリーチはずれ時最終態様決定テーブルである。これらテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。なお、変動パターンが非リーチはずれとなる場合には、保留表示やアクティブ表示の色は通常態様である白色のままで変化しないため、これらのテーブルが用いられることはない。また、テーブルに記載されている割合は、割振られた乱数値をパーセント表示したものである。

10

【 0 1 7 9 】

図 8 - 3 (A) に示すように、大当たり時には、虹色 < 白色 (変化なし) < 青色 < 緑色 < 赤色の順で最終態様が決定されやすくなっている。ここで、最終態様とは、ターゲットとなる保留表示がアクティブ表示となり最終的に消去される際の色を示すものである。また、図 8 - 3 (B) に示すように、S P リーチはずれ時には、白色 (変化なし) < 赤色 < 緑色 < 青色の順で最終態様が決定されやすくなっている。また、図 8 - 3 (C) に示すように、ノーマルリーチはずれ時には、白色 (変化なし) < 青色の順で最終態様が決定されやすくなっている。

20

【 0 1 8 0 】

図 8 - 3 (A) ~ (C) に示す決定割合の関係から、白色 (変化なし) < 青色 < 緑色 < 赤色の順で大当たり遊技状態に制御される割合が高くなっている。また、虹色は大当たり時にしか決定されない色であるため、虹色が表示されることで大当たりが確定する。すなわち、虹色が最も大当たり遊技状態に制御される割合が高い表示態様であると言える。また、非リーチはずれやノーマルリーチはずれの場合には、緑色や赤色の表示態様に決定されることがない。つまり、言い換えれば、緑色や赤色の表示態様で保留表示やアクティブ表示が表示された場合には、スーパーリーチや大当たりとなることに期待が持てる。なお、大当たり時には、ノーマルリーチの変動パターンである場合もあるが、大当たり時のノーマルリーチとスーパーリーチとで最終態様決定テーブルを分けてもよい。

30

【 0 1 8 1 】

次に、捕獲演出に関するテーブルについて説明する。図 8 - 4 は、捕獲演出の実行有無を決定するための捕獲演出決定テーブルである。図 8 - 4 (A) は、変動パターンが大当たりである場合に用いられる大当たり時捕獲演出決定テーブルであり、図 8 - 4 (B) は、変動パターンが S P リーチはずれとなる場合に用いられる S P リーチはずれ時捕獲演出決定テーブルであり、図 8 - 4 (C) は、変動パターンがノーマルリーチはずれとなる場合に用いられるノーマルリーチはずれ時最捕獲演出決定テーブルである。これらテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。これらのテーブルに示されるように、最終態様に応じて捕獲演出が異なる割合で実行される。

40

【 0 1 8 2 】

図 8 - 4 (A) に示すように、大当たり時には以下のように最終態様に応じて以下の割合で捕獲演出の実行有無が決定される。最終態様が青色となる場合には、捕獲演出実行無しに 1 0 0 % の割合で決定される。また、最終態様が緑色となる場合には、捕獲演出実行無しに 4 0 % の割合で決定され、捕獲演出実行有りに 6 0 % の割合で決定される。また、最終態様が赤色となる場合には、捕獲演出実行無しに 3 0 % の割合で決定され、捕獲演出実行有りに 7 0 % の割合で決定される。また、最終態様が虹色となる場合には、捕獲演出実行無しに 2 0 % の割合で決定され、捕獲演出実行有りに 8 0 % の割合で決定される。

【 0 1 8 3 】

50

図 8 - 4 (B) に示すように、S P リーチはずれ時には以下のように最終態様に応じて以下の割合で捕獲演出の実行有無が決定される。最終態様が青色となる場合には、捕獲演出実行無しに 1 0 0 % の割合で決定される。また、最終態様が緑色となる場合には、捕獲演出実行無しに 6 0 % の割合で決定され、捕獲演出実行有りに 4 0 % の割合で決定される。また、最終態様が赤色となる場合には、捕獲演出実行無しに 6 0 % の割合で決定され、捕獲演出実行有りに 4 0 % の割合で決定される。また、図 8 - 4 (C) に示すように、ノーマルリーチはずれ時には最終態様が青色にしかならず、捕獲演出実行無しに 1 0 0 % の割合で決定される。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 4 (A) ~ (C) に示すように、捕獲演出は最終態様が青色となる場合には、実行されることが無い。また、大当たり時には、大当たり遊技状態に制御される割合が高い最終態様ほど捕獲演出実行有りに決定される割合が高く、S P リーチはずれ時には、大当たり遊技状態に制御される割合が高い最終態様であっても捕獲演出実行無しに決定される割合が高い。つまり、捕獲演出が実行されるということは、大当たり遊技状態に制御される割合が高いと言える。

【 0 1 8 5 】

次に、捕獲演出の実行パターンを決定するためのテーブルについて説明する。図 8 - 5 は、捕獲演出パターン決定テーブルを示す図である。図 8 - 5 (A) は、大当たりとなる場合に用いられる大当たり時捕獲演出パターン決定テーブルであり、図 8 - 5 (B) は、はずれとなる場合に用いられるはずれ時捕獲演出パターン決定テーブルを示す図である。これらテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 1 8 6 】

図 8 - 5 (A) , 図 8 - 5 (B) に共通して、示唆演出がターゲットの保留表示のシフト 1 回目となるタイミング (保留数 3 となるタイミング) では実行されず、ターゲットの保留表示のシフト 2 回目となるタイミング (保留数 2 となるタイミング) 、ターゲットの保留表示のシフト 3 回目となるタイミング (保留数 1 となるタイミング) 、ターゲットがアクティブ表示として表示されるタイミング (保留数 0 となるタイミング) の前後のタイミングで実行される。また、ターゲットの保留表示のシフト 1 回目となるタイミング (保留数 3 となるタイミング) で白色から変化し、緑色あるいは赤色になったアクティブ表示は、少なくともターゲットの変動が開始され、示唆演出が終了するまで同じ表示態様で表示される。つまり、捕獲演出が開始される前の表示態様が捕獲演出中の複数回の可変表示に亘って引継いで同じ表示態様で表示される。

【 0 1 8 7 】

次に、各演出パターンについて詳細に説明する。図 8 - 5 (A) に示すように、捕獲演出パターン P T 1 - 1 は、最終態様が緑色の場合に決定されるパターンであり、シフト 1 回目からリーチテンパイ時にかけてアクティブ表示が緑色で表示されるパターンである。最終態様が緑色となる場合には、1 0 0 % の割合で捕獲演出パターン P T 1 - 1 に決定される。

【 0 1 8 8 】

捕獲演出パターン P T 1 - 2 ~ P T 1 - 4 は、最終態様が赤色の場合に決定されるパターンである。捕獲演出パターン P T 1 - 2 は、シフト 1 回目からリーチ前にかけてアクティブ表示が緑色で表示され、リーチテンパイ時に赤色に変化するパターンである。捕獲演出パターン P T 1 - 3 は、シフト 1 回目からターゲットがアクティブ表示として表示されるタイミングにかけてアクティブ表示が緑色で表示され、リーチ前に赤色に変化するパターンである。捕獲演出パターン P T 1 - 4 は、シフト 1 回目からリーチテンパイ時にかけてアクティブ表示が赤色で表示されるパターンである。最終態様が赤色となる場合には、P T 1 - 2 < P T 1 - 3 < P T 1 - 4 の順に捕獲演出パターンが決定されやすくなっている。

【 0 1 8 9 】

捕獲演出パターン P T 1 - 5 ~ P T 1 - 6 は、最終態様が虹色の場合に決定されるパタ

10

20

30

40

50

ーンである。捕獲演出パターン P T 1 - 5 は、シフト 1 回目からターゲットがアクティブ表示として表示されるタイミングにかけてアクティブ表示が緑色で表示され、リーチ前のタイミングで赤色に変化し、さらに、リーチテンパイ時に虹色に変化するパターンである。捕獲演出パターン P T 1 - 6 は、シフト 1 回目からリーチ前のタイミングにかけてアクティブ表示が赤色で表示され、リーチテンパイ時に虹色に変化するパターンである。最終態様が虹色となる場合には、P T 1 - 5 < P T 1 - 6 の順に捕獲演出パターンが決定されやすくなっている。

【 0 1 9 0 】

次に、図 8 - 5 (B) に示すように、はずれとなる場合において最終態様が緑色となる場合には、捕獲演出パターン P T 2 - 1 に決定される。捕獲演出パターン P T 2 - 1 は、捕獲演出パターン P T 1 - 1 と同様のパターンであり、最終態様が緑色となる場合に 1 0 0 % の割合で決定されるパターンである。最終態様が赤色となる場合には、捕獲演出パターン P T 2 - 2 ~ P T 2 - 4 のいずれかに決定される。捕獲演出パターン P T 2 - 2 ~ P T 2 - 4 は、前述した P T 1 - 2 ~ P T 1 - 4 と同様のパターンであり、P T 2 - 4 < P T 2 - 3 < P T 2 - 2 の順に捕獲演出パターンが決定されやすくなっている。

【 0 1 9 1 】

図 8 - 5 (A) , (B) のテーブルに示すように、いずれの捕獲演出パターンにおいても緑色あるいは赤色の表示態様でアクティブ表示が表示されているパターンしかない。つまり、大当り遊技状態に制御される割合が低い青色のアクティブ表示が表示されているときには、捕獲演出が実行されることがない。このように、大当り遊技状態に制御される割合が特定の段階以上の緑色や赤色のアクティブ表示では捕獲演出を実行する一方、特定の段階未満の青色のアクティブ表示では捕獲演出を実行しないようになっている。このようにすれば、大当り遊技状態に制御される期待度がある程度高い態様のアクティブ表示により複数回の可変表示に亘る捕獲演出が実行されるため、捕獲演出が実行されることによる期待感を向上させることができる。

【 0 1 9 2 】

また、捕獲演出が実行される期間においては、大当り遊技状態に制御される割合が最も高い (大当りの場合にしか表示されない) 虹色でアクティブ表示が表示されることはない。つまり、複数種類のアクティブ表示の表示態様のうち最も大当り遊技状態に制御される割合が高い虹色でアクティブ表示が表示されているときには、捕獲演出の実行が制限されていると言える。このようにすれば、アクティブ表示が変化する余地がある場合にしか捕獲演出が実行されないため、遊技者のアクティブ表示の変化に対する期待感を好適に高めることができる。

【 0 1 9 3 】

次に、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するときの演出について説明する。本実施の形態では、可変表示に関する保留情報が R A M 1 2 2 に記憶される。そして、記憶される保留情報に対応して保留表示やアクティブ表示が表示される。そして、先読みの対象となるターゲットの保留情報 (表示結果や変動パターンの情報) に基づいて、ターゲットの保留に対応する保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる保留変化演出が実行される。なお、アクティブ表示についても保留表示を拡大した態様で表示されるため同じ保留変化演出であると言える。

【 0 1 9 4 】

保留変化演出は、保留変化のパターンを決定するためのテーブルにより演出の変化パターンが決定される。図 8 - 6 は、保留変化パターン決定テーブルを示す図である。図 8 - 6 (A) は、大当りとなる場合に用いられる大当り時保留変化パターン決定テーブルであり、図 8 - 6 (B) は、はずれとなる場合に用いられるはずれ時保留変化パターン決定テーブルを示す図である。これらテーブルは、R O M 1 2 1 に記憶されている。

【 0 1 9 5 】

図 8 - 6 に示すように、保留変化のタイミングは、ターゲットの保留表示のシフト 1 回目となるタイミング (保留数 3 となるタイミング) 、ターゲットの保留表示のシフト 2 回

10

20

30

40

50

目となるタイミング（保留数 2 となるタイミング）、ターゲットの保留表示のシフト 3 回目となるタイミング（保留数 1 となるタイミング）、ターゲットがアクティブ表示として表示されリーチテンパイとなるタイミングである。なお、ターゲットがアクティブ表示として表示されるタイミング（保留数 0 となるタイミング）やリーチ中のタイミング等で保留変化演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 1 9 6 】

また、図 8 - 6 に示すように、最終態様が虹色となる保留変化パターンは大当りの場合しか設定されていないが、最終態様が青色、赤色の保留変化パターンは、大当り時とはずれ時とに設定されている。そして、最終態様が青色、赤色の保留変化パターンは、大当り時とはずれ時とで共通である一方その決定割合が異なっている。なお、図中の「...」は記載の省略を示しており、さらに複数のパターンが設けられていることを示している。

10

【 0 1 9 7 】

図 8 - 6 (A) に示すように、大当りとなる場合の一例として、最終態様が青色となるパターンについて説明する。最終態様が青色となる場合には、シフト 1 回目で青色、シフト 2 回目で青色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で青色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で白色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で白色、シフト 3 回目で白色、リーチテンパイ時に青色となるパターンの順に決定される割合が高くなっている。

20

【 0 1 9 8 】

それに対し、図 8 - 6 (B) に示すように、最終態様が青色となる場合には、シフト 1 回目で青色、シフト 2 回目で青色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で青色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で白色、シフト 3 回目で青色、リーチテンパイ時に青色となるパターン、シフト 1 回目で白色、シフト 2 回目で白色、シフト 3 回目で白色、リーチテンパイ時に青色となるパターンの順に決定される割合が低くなっている。これらの関係から変化するタイミングが早い場合よりも変化するタイミングが遅い場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。このようにすれば、早いタイミングで変化しなくても期待が持てるため、期待感を持続させることができる。なお、変化するタイミングが早い場合よりも変化するタイミングが遅い場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるのは、最終態様が緑色、赤色でも同様である。しかしながら、変化するタイミングが早い方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

30

【 0 1 9 9 】

また、図 8 - 6 に示すように、最終態様が緑色のパターンに注目すると、白色、青色、緑色と段階的に変化するパターンよりも、白色からいきなり赤色へと段階を飛ばして変化するパターンの方が大当り遊技状態へ制御される割合が高くなっている。これは、赤色のパターンでも同様である。このようにすれば、意外性を持たせた演出とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 0 0 】

また、図 8 - 6 (A) の最終態様が虹色となるパターンに注目すると、早いタイミングよりも遅いタイミングで虹色となるパターンに決定されやすい。このようにすれば、遅いタイミングでも大当りが確定する虹色に変化することに期待を持たせることができる。なお、早いタイミングで虹色に変化することに決定する割合を高くしてもよい。このようにすれば、早い段階に大当りが確定するため、遊技者に安心感を与えることができる。

【 0 2 0 1 】

次に、捕獲演出や保留変化演出を決定する処理や実行する処理について説明する。図 8 - 7 は、先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理は、先読予告設定処理（図 7 の S 1 6 1）において実行される処理に含まれる。

50

【 0 2 0 2 】

まず、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信したか否かを判定する(043FS001)。始動入賞時のコマンドとしては、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するためのコマンド等がある。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信した場合には(043FS001;Y)、043FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信しなかった場合には(043FS001;N)、処理を終了する。

【 0 2 0 3 】

043FS002において、演出制御用CPU120は、捕獲演出フラグがセットされているか否かを判定する。捕獲演出フラグは、後述する043FS011において設定されるフラグであって、捕獲演出を実行することに決定されたときに設定されるフラグである。演出制御用CPU120は、捕獲演出フラグがセットされていると判定した場合(043FS002:Y)には、処理を終了する。また、演出制御用CPU120は、捕獲演出フラグがセットされていないと判定した場合(043FS002:N)には、保留変化フラグがセットされているか否かを判定する(043FS003)。保留変化フラグは、後述する043FS013において設定されるフラグであって、保留変化演出を実行することが決定された場合に設定されるフラグである。

10

【 0 2 0 4 】

演出制御用CPU120は、保留変化フラグがセットされていると判定した場合(043FS003:Y)には、処理を終了する。また、演出制御用CPU120は、保留変化フラグがセットされていないと判定した場合(043FS003:N)には、図8-3で示した変動パターンに基づいた最終態様決定テーブルにより、ターゲットとなる保留情報の最終態様である最終の変化先の色を決定する(043FS004)。なお、043FS004の処理においては、変化なしとして通常の態様である白色に決定される場合もある。次いで、演出制御用CPU120は、保留変化ありに決定されたか否かを判定する(043FS005)。

20

【 0 2 0 5 】

演出制御用CPU120は、保留変化ありに決定されていないと判定した場合(043FS005:N(通常態様の白色のままであると判定した場合))には、処理を終了する。演出制御用CPU120は、保留変化ありに決定されていると判定した場合(043FS005:Y(青色、緑色、赤色、虹色のいずれかであると判定した場合))には、043FS006の処理へ移行する。043FS006において、演出制御用CPU120は、今回の始動入賞が保留4つ目となる始動入賞であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、保留4に対応する始動入賞でないと判定した場合(043FS006:N)は、043FS012の処理へ移行する。

30

【 0 2 0 6 】

043FS006において、演出制御用CPU120は、今回の始動入賞が保留4つ目となる始動入賞であると判定した場合(043FS006:Y)には、ターゲットの保留記憶まで全て非リーチはずれの変動であるか否かを判定する(043FS007)。非リーチはずれの変動であるか否かは、RAM122内に記憶されている保留情報を確認すればよい。ターゲットの保留記憶までに非リーチはずれ以外の変動がある場合(043FS007:N)には、043FS012の処理へ移行する。ターゲットの保留記憶までが全て非リーチはずれの変動である場合(043FS007:Y)には、図8-4で示した変動パターンに基づいた捕獲演出決定テーブルにより、捕獲演出の実行有無を決定する(043FS008)。

40

【 0 2 0 7 】

次いで、演出制御用CPU120は、捕獲演出を実行すると決定されたか否かを判定する(043FS009)。捕獲演出を実行すると決定されていない場合(043FS009:N)には、043FS012の処理へ移行する。捕獲演出を実行すると決定されている場合(043FS009:Y)には、図8-5で示した捕獲演出パターン決定テーブル

50

により、捕獲演出のパターンを決定する（０４３ＦＳ０１０）。次いで、捕獲演出フラグをセットし（０４３ＦＳ０１１）、処理を終了する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、０４３ＦＳ０１２において、図８－６で示した保留変化パターン決定テーブルにより、保留変化パターンを決定する。そして、保留変化フラグをセットし（０４３ＦＳ０１３）、処理を終了する。

【０２０８】

先読み演出決定処理によって、捕獲演出あるいは保留変化演出の演出パターンが決定される。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、０４３ＦＳ００７に示すように、ターゲットの保留記憶まで全て非リーチはずれの変動の場合に、捕獲演出の実行有無を決定する。つまり、ターゲットの保留記憶までに大当り遊技状態に制御される保留記憶が記憶されている場合には、捕獲演出が実行されることがない。このようにすれば、捕獲演出の実行中に大当り遊技状態に制御されることで、捕獲演出が中断されてしまうことを防ぐことができ、好適に捕獲演出を実行することができる。なお、大当り遊技状態に制御される保留記憶のみならず、リーチはずれとなる保留記憶が記憶されている場合にも捕獲演出が実行されることがないため、比較的長いリーチ演出により捕獲演出が中断されてしまうことがない。

【０２０９】

また、０４３ＦＳ００２に示すように、捕獲演出フラグがセットされている場合には、０４３ＦＳ００３以降の処理を実行しないため、保留表示０４３Ｆ００２が通常態様とは異なる態様で表示されることがない。つまり、捕獲演出の実行中は、保留表示が通常態様とは異なる表示態様で表示されることが制限される。このようにすれば、捕獲演出の実行中のアクティブ表示の表示態様への注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２１０】

次に、図８－７で決定された内容を実行する処理について説明する。図８－８は、先読み演出実行処理を示すフローチャートである。先読み演出実行処理は、先読み予告設定処理（図７のＳ１６１）において実行される処理に含まれる。先読み演出実行処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、捕獲演出フラグがセットされているか否かを判定する（０４３ＦＳ０２１）。捕獲演出フラグがセットされていると判定した場合（０４３ＦＳ０２１：Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、捕獲演出パターン決定テーブルで決定された捕獲演出のパターンに従って穂捕獲演出を実行する（０４３ＦＳ０２２）。

【０２１１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、捕獲演出終了タイミングであるか否かを判定する（０４３ＦＳ０２３）。捕獲演出終了タイミングでないと判定した場合（０４３ＦＳ０２３：Ｎ）には、処理を終了する。捕獲演出終了タイミングであると判定した場合（０４３ＦＳ０２３：Ｙ）には、捕獲演出フラグをリセットし（０４３ＦＳ０２４）、処理を終了する。

【０２１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、０４３ＦＳ０２１において、捕獲演出フラグがセットされていないと判定した場合（０４３ＦＳ０２１：Ｙ）には、保留変化フラグがセットされているか否かを判定する（０４３ＦＳ０２５）。保留変化フラグがセットされていないと判定した場合（０４３ＦＳ０２５：Ｎ）には、処理を終了する。保留変化フラグがセットされていると判定した場合（０４３ＦＳ０２５：Ｙ）には、保留変化パターン決定テーブルで決定された保留変化のパターンに従って保留変化を実行する（０４３ＦＳ０２６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留変化タイミングであるか否かを判定する（０４３ＦＳ０２７）。保留変化タイミングでないと判定した場合（０４３ＦＳ０２７：Ｎ）には、処理を終了する。保留変化タイミングであると判定した場合（０４３ＦＳ０２７：Ｙ）には、保留変化フラグをリセットし（０４３ＦＳ０２８）、処理を終了する。

【０２１３】

先読み演出決定処理で決定された内容が先読み演出実行処理において実行される。そして、先読み演出実行処理においては、捕獲演出や保留変化演出が終了するタイミングとな

10

20

30

40

50

ったときに、これらの演出を終了する処理も実行される。なお、図 7 の S 1 7 2 の可変表示中演出処理において終了タイミングを確認し、捕獲演出や保留変化演出が終了するようにしてもよい。

【 0 2 1 4 】

〔特徴部 0 4 3 F により得られる主な構成や効果〕

〔 1 〕 アクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が緑色で表示されているときに、複数回の可変表示に亘って、緑色のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を引継いで表示する捕獲演出を実行可能である。そして、緑色のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 では捕獲演出を実行する一方、青色のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 では捕獲演出を実行しないようになっている。このようにすれば、大当り遊技状態に制御される割合が特定の段階以上の緑色でアクティブ表示が表示されているときに捕獲演出が実行されるため、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 1 5 】

〔 2 〕 図 8 - 2 に示すように、捕獲演出の実行中において、緑色で表示されているアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を次の可変表示に引継いで表示することを巨人画像 0 4 3 F 0 0 3 が人型のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を掴むことで示唆する示唆演出が実行される。このようにすれば、アクティブ表示を次の可変表示に引継いで表示することを好適に煽ることができ、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 1 6 】

〔 3 〕 図 8 - 1 に示すように、捕獲演出の実行中の複数の可変表示の各々において示唆演出を実行可能である。このようにすれば、アクティブ表示を次の可変表示に引継いで表示することを好適に煽ることができ、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 1 7 】

〔 4 〕 図 8 - 1 に示すように、捕獲演出の実行中において、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示と、捕獲演出が終了するターゲットの可変表示以外の可変表示とで、共通のタイミングで示唆演出を終了する。このようにすれば、示唆演出が終了したタイミングによって捕獲演出が終了するタイミングが特定されないため、演出効果を高めることができる。

【 0 2 1 8 】

〔 5 〕 可変表示に関する保留情報が R A M 1 2 2 に記憶され、記憶された保留情報に対応して保留表示が表示される。このようにすれば、保留表示とアクティブ表示とが画面上に表示されるため、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 1 9 】

〔 6 〕 図 8 - 7 の 0 4 3 F S 0 0 7 に示すように、ターゲットの保留記憶まで全て非リーチはずれの変動の場合に、捕獲演出を実行可能となる。このようにすれば、捕獲演出の実行中に大当り遊技状態に制御されることで、捕獲演出が中断されてしまうことを防ぐことができ、好適に捕獲演出を実行することができる。

【 0 2 2 0 】

〔 7 〕 図 8 - 7 の 0 4 3 F S 0 0 2 に示すように、捕獲演出フラグがセットされている場合には、0 4 3 F S 0 0 3 以降の処理を実行しないため、保留表示 0 4 3 F 0 0 2 が通常態様とは異なる態様で表示されることがない。このようにすれば、捕獲演出を実行中のアクティブ表示の表示態様への注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 2 1 】

〔 8 〕 図 8 - 5 に示すように、捕獲演出期間においてアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 が虹色になることがない。つまり、大当りに制御される割合が最も高い態様（大当り期待度が最も高い態様）である虹色では捕獲演出の実行が制限される。このようにすれば、アクティブ表示が変化する余地があるときにしか捕獲演出が実行されないため、遊技者のアクティブ表示に対する期待感を好適に高めることができる。

50

【 0 2 2 2 】

〔 9 〕 図 8 - 1 に示すように、捕獲演出が実行されているか否かに関わらず捕獲演出の開始タイミングよりも前の保留 3 となる保留シフト時のタイミングにおいて、表示中のアクティブ表示 0 4 3 F 0 0 1 を白色から緑色へ変化させる制御が行われる。このようにすれば、保留 3 となる特定タイミングに注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 3 】

〔 特徴部 0 4 3 F のその他の変形例 〕

〔 1 〕 本実施の形態においては、図 8 - 1 に示すように、捕獲演出によってアクティブ表示を引継ぐ回数がパターンによらず同じ（例えば、3 回）である場合を説明した。しかしながら、捕獲演出によって緑色等で表示されているアクティブ表示を引継ぐ回数が複数種類設けられていてもよい。そして、捕獲演出によって緑色等で表示されているアクティブ表示を引継ぐ回数に応じて、大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示を複数回の可変表示に亘って引継ぐ回数が少ない場合よりも多い場合の方が、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。アクティブ表示を引継ぐ回数に注目させることができ、アクティブ表示を用いた演出の遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 2 4 】

〔 2 〕 前述した実施の形態において、特定の段階未満で表示された特定表示が再度特定の段階以上に変化して特別演出が実行されるパターンを設けてもよい。具体的には、白色の通常態様から変化した青色のアクティブ表示が再度変化して緑色になり、変化して緑色になったアクティブ表示に対して捕獲演出が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、アクティブ表示が特定の段階未満の表示態様で表示された場合にも今後の演出に期待を持たせることができる。また、アクティブ表示が一度変化する捕獲演出と、アクティブ表示が再度変化する捕獲演出とで、大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

20

【 0 2 2 5 】

〔 3 〕 前述した実施の形態において、特定の段階以上をアクティブ表示の色ではなくアクティブ表示の大きさで示すようにしてもよい。例えば、アクティブ表示が大当り遊技状態に制御される割合に応じて表示される大きさが複数段階設けられている場合に、特定の段階以上の大きさの場合に捕獲演出が実行され、特定の段階未満の大きさの場合に捕獲演出が実行されないようにしてもよい。

30

【 0 2 2 6 】

〔 4 〕 前述した実施の形態において、示唆演出が複数種類設けられているようにしてもよい。例えば、示唆演出として、複数の巨人画像が設けられ、その種類により、大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。また、巨人画像の種類によりターゲットの可変表示が実行されるときに大当り期待度の高い色に変化する割合が異なるようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

〔 5 〕 前述した実施の形態において、可変表示毎に示唆演出の内容が変化するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示を掴む演出が実行される場合に、示唆演出の 1 回目は左手で掴み、示唆演出の 2 回目は右手で掴み、示唆演出の 3 回目は両手で掴むようにしてもよい。また、可変表示毎に示唆演出の実行期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態に制御される割合に応じて、示唆演出の内容や実行期間が異なるようにしてもよい。

40

【 0 2 2 8 】

〔 6 〕 前述した実施の形態において、示唆演出のガセのパターンを設けてもよい。例えば、示唆演出として巨人画像が表示された後に、アクティブ表示を掴むことなくそのまま画面の外へ消えていく演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、アクティブ表示が緑色から通常態様の白色へと変化するようにすればよい。

50

【 0 2 2 9 】

〔 7 〕 前述した実施の形態において、捕獲演出中に始動入賞が発生した場合には、保留変化の抽選を実行しない場合について説明した。しかしながら、保留変化の抽選自体は行うが抽選に当選したとしても後の処理において、保留変化演出を実行しないように制限してもよい。

【 0 2 3 0 】

〔 8 〕 前述した実施の形態において、図 8 - 1 に示すように、捕獲演出の開始タイミングは保留 2 となる保留シフト時の少し前のタイミングであった。しかしながら、捕獲演出の実行タイミングを複数種類設けてもよい。例えば、保留 3 や保留 1 となる保留シフト時の少し前のタイミングから捕獲演出が開始されるようにしてもよい。また、捕獲演出の開始タイミングに応じて、大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。また、捕獲演出の開始タイミングに応じて、アクティブ表示が大当り期待度の高い段階まで変化する割合が異なるようにしてもよい。

10

【 0 2 3 1 】

〔 9 〕 前述した実施の形態において、リーチはずれとなったことを契機に捕獲演出が実行されるようにしてもよい。例えば、リーチはずれ時にアクティブ表示に表示されている様子を引継ぐ捕獲演出が実行されるようにしてもよい。また、リーチはずれとなったことを契機に捕獲演出が実行される場合には、引継ぐ先のターゲットの可変表示が、リーチはずれとなった可変表示よりも大当り期待度が高い可変表示のパターンのときのみ引継ぐようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれでアクティブ表示が緑色で終了した場合に、ターゲットの可変表示がノーマルリーチよりも大当り期待度の高い S P リーチ等となる場合にのみ捕獲演出が開始されるようにすればよい。また、捕獲演出の途中でリーチはずれとなる可変表示が含まれるようにしてもよい。

20

【 0 2 3 2 】

〔 1 0 〕 前述した実施の形態において、ターゲットの始動入賞時にアクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。具体的には、ターゲットの始動入賞が発生したタイミングで現在実行されているアクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。

【 0 2 3 3 】

〔 1 1 〕 前述した実施の形態において、特殊な態様で表示されている保留表示があることを条件として捕獲演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、特殊な態様の保留表示として、擬似連の実行を示唆する保留表示、大当り期待度が高いことを示す拡大された保留表示等がある。これら特殊な保留表示が表示されているときに捕獲演出が実行されてしまうと、特殊な態様で表示されている保留表示の演出の妨げになってしまうため、捕獲演出を制限することで興趣の低下を防止できる。

30

【 0 2 3 4 】

〔 1 2 〕 前述した実施の形態において、捕獲演出が長く続く程大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。その上で、捕獲演出が終了する可変表示の方が、捕獲演出が終了する可変表示以外の可変表示（捕獲演出が終了しない可変表示）よりも、やや後ろの所定タイミングで示唆演出が終了するようにしてもよい。このようにすれば、所定タイミングで示唆演出が終了するか否かに注目を集めることができ、遊技者の期待感を好適に高めることができる。

40

【 0 2 3 5 】

〔 1 3 〕 前述した実施の形態において、示唆演出の演出態様を複数種類設けてもよい。その場合に、示唆演出の演出態様により、捕獲演出が継続する期間の長さが異なるようにしてもよいし、アクティブ表示が変化する期待度が異なるようにしてもよい。また、示唆演出にガセパターンが設けられている場合には、示唆演出の表示態様によって、示唆演出の成功期待度が示唆されるようにしてもよい。

【 0 2 3 6 】

〔 1 4 〕 前述した実施の形態において、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可

50

変表示とが交互に実行される機構を備えるようにしてもよい。このような機構としては、遊技球を第1始動領域と第2始動領域とに振り分けるための振分け装置が知られている。そして、交互に実行される可変表示において前述の捕獲演出が実行されるようにしてもよい。

【0237】

〔15〕 前述した実施の形態において、先読み予告演出として捕獲演出の実行タイミングが他の先読み予告演出の実行タイミングと重なったときには、以下のような制御をしてもよい。例えば、他の先読み予告演出が実行されているときには、捕獲演出が実行されないように制限してもよい。なお、この場合、それぞれの先読み予告演出のターゲットとなる保留情報は別である。

10

【0238】

〔16〕 前述した実施の形態において、他の先読み予告演出が保留表示や保留表示の表示領域を用いて実行されるものであった場合には、捕獲演出は実行しないが、背景を変化させる先読み予告演出等の他の表示領域を用いて実行される場合には、捕獲演出を制限することなく実行するようにしてもよい。または、背景を変化させる先読み予告演出等の場合には、捕獲演出の表示領域を通常よりも小さい表示領域に変更して実行するようにしてもよい。

【0239】

〔17〕 前述した実施の形態において、他の先読み予告演出が既に実行されているときには、他の先読み演出が終了した後に、捕獲演出を実行するようにしてもよい。

20

【0240】

〔18〕 前述した実施の形態において、同じターゲットとなる保留情報に対して捕獲演出を含む複数の先読み予告演出の実行抽選が当選した場合には、複数の先読み予告演出のうち最も大当たり期待度が高い先読み予告演出のみが実行されるようにしてもよい。

【0241】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

30

【0242】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

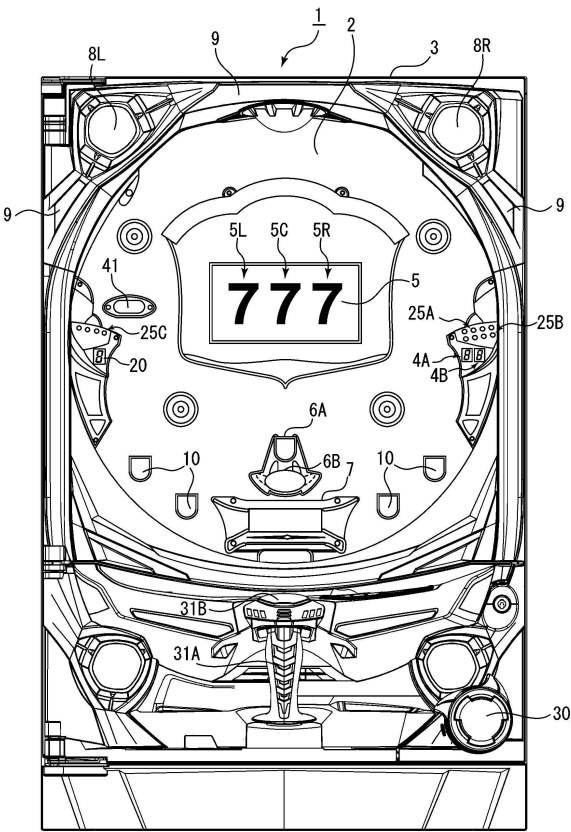
【0243】

1 パチンコ遊技機、103 CPU、5 画像表示装置、120 演出制御用CPU。

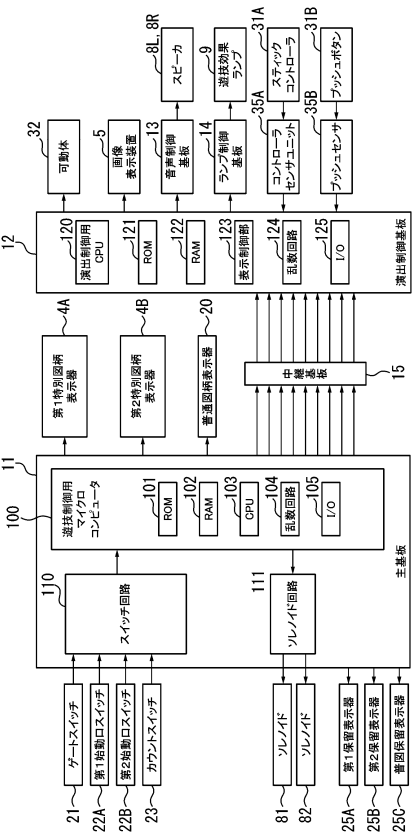
40

【図面】

【図 1】



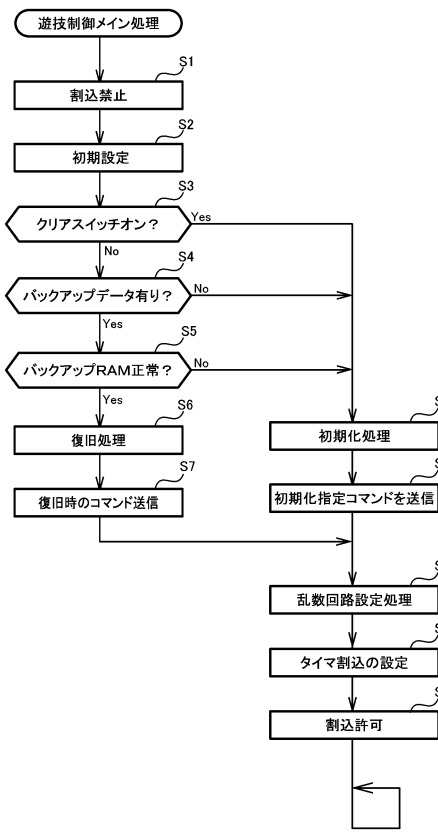
【図 2】



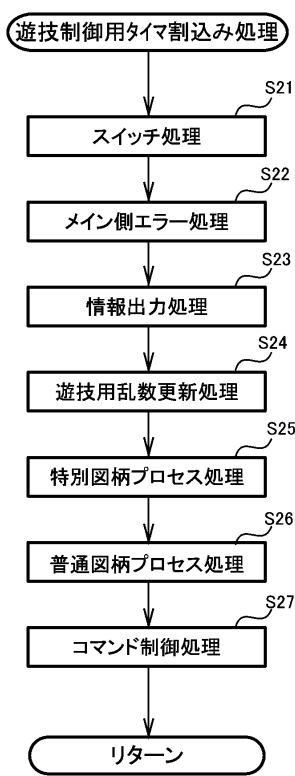
10

20

【図 3】



【図 4】

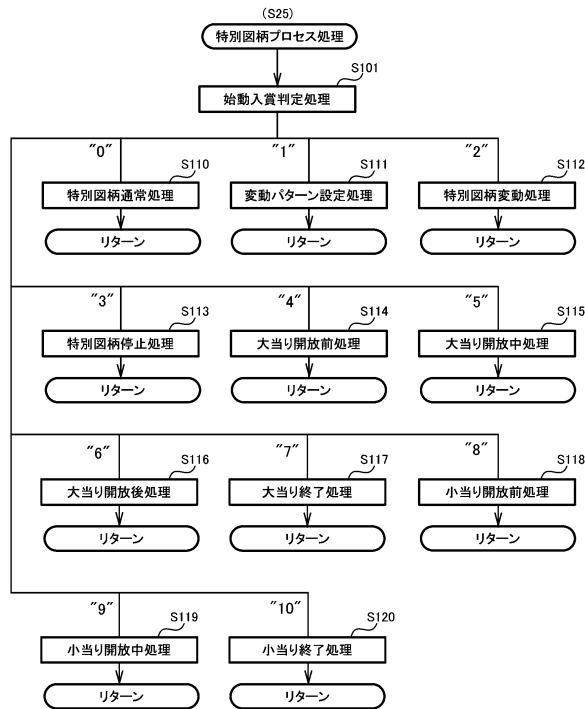


30

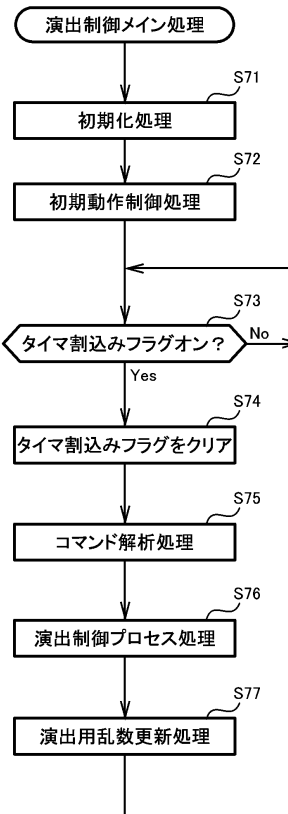
40

50

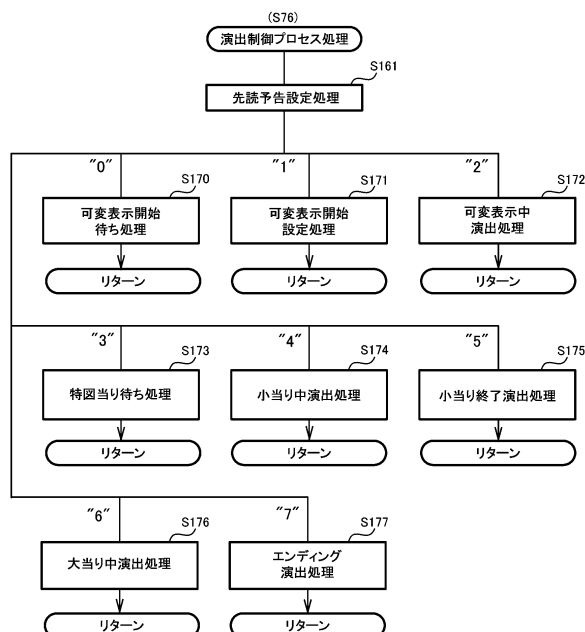
【図 5】



【図 6】

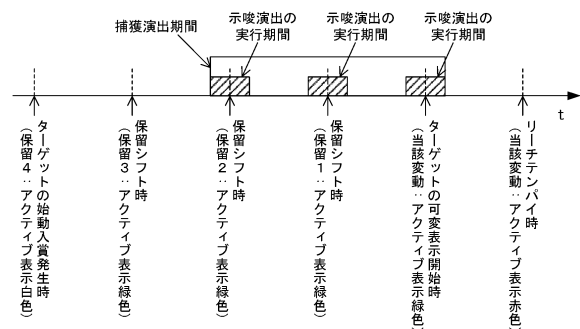


【図 7】



【図 8 - 1】

捕獲演出のパターン



10

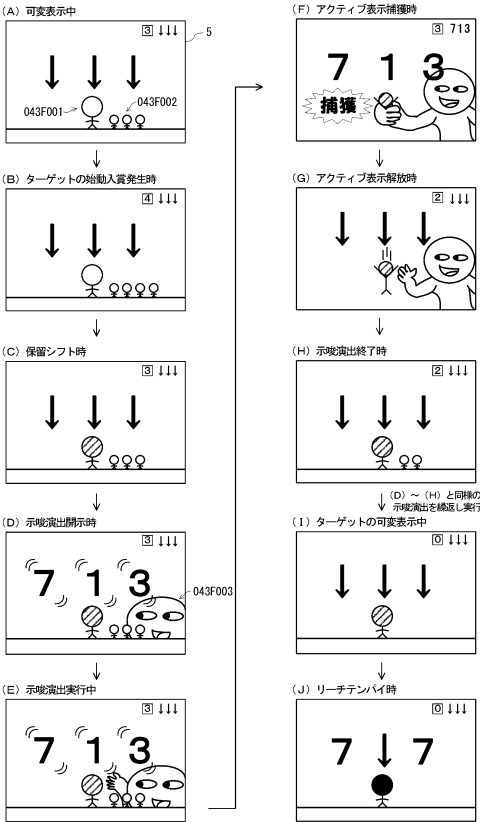
20

30

40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

(A) 大当たり時最終態様決定テーブル

最終態様	割合
変化なし(白色)	10%
青色	15%
緑色	20%
赤色	50%
虹色	5%

(B) SPIリーチはずれ時最終態様決定テーブル

最終態様	割合
変化なし(白色)	10%
青色	40%
緑色	30%
赤色	20%

(C) ノーマルリーチはずれ時最終態様決定テーブル

最終態様	割合
変化なし(白色)	40%
青色	60%

※非リーチはずれは、変化なし(白色のまま)

【図 8 - 4】

(A) 大当たり時捕獲演出決定テーブル

最終態様	捕獲演出の実行有無	割合
青色	実行無し	100%
緑色	実行無し	40%
緑色	実行有り	60%
赤色	実行無し	30%
赤色	実行有り	70%
虹色	実行無し	20%
虹色	実行有り	80%

(B) SPIリーチはずれ時捕獲演出決定テーブル

最終態様	捕獲演出の実行有無	割合
青色	実行無し	100%
緑色	実行無し	60%
緑色	実行有り	40%
赤色	実行無し	60%
赤色	実行有り	40%

(C) ノーマルリーチはずれ時捕獲演出決定テーブル

最終態様	捕獲演出の実行有無	割合
青色	実行無し	100%

【図 8 - 5】

(A) 大当たり時捕獲演出パターン決定テーブル

捕獲演出パターン	最終態様	シフト1回目 (確率1)	シフト2回目 (確率2)	シフト3回目 (確率3)	ターゲット (確率4)	リーチ前	リーチ中	割合
PT1-1	青色	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色	アクティブ 緑色	100%
PT1-2	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	20%
PT1-3	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	30%
PT1-4	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	50%
PT1-5	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	40%
PT1-6	虹色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	60%

(B) はずれ時捕獲演出パターン決定テーブル

捕獲演出パターン	最終態様	シフト1回目 (確率1)	シフト2回目 (確率2)	シフト3回目 (確率3)	ターゲット (確率4)	リーチ前	リーチ中	割合
PT2-1	青色	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色	アクティブ 緑色	100%
PT2-2	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	50%
PT2-3	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	30%
PT2-4	赤色	アクティブ 緑色 示唆演出 無し	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 緑色 示唆演出 有り	アクティブ 赤色	アクティブ 赤色	20%

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

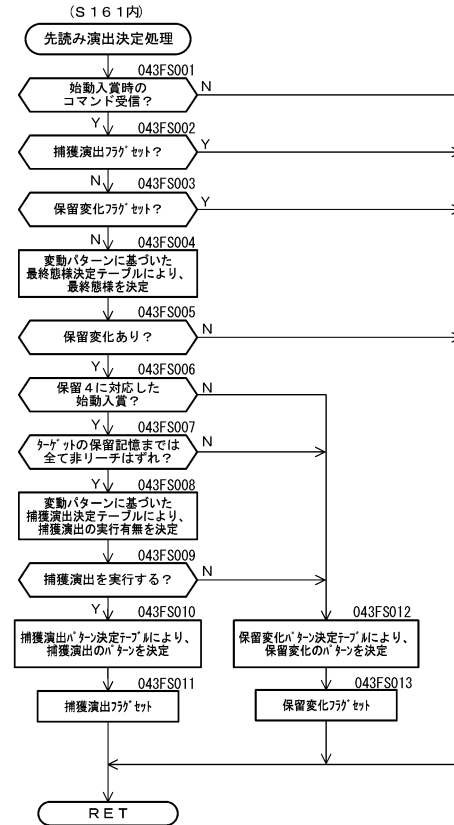
(A) 大当たり時保留変化パターン決定テーブル

最終態様	シフト1回目 (保留2)	シフト2回目 (保留2)	シフト3回目 (保留1)	リーチイン時	割合
青色	青色	青色	青色	青色	低 ↓ 高
	白色	青色	青色	青色	
	白色	白色	青色	青色	
	白色	白色	白色	青色	
緑色	青色	緑色	緑色	緑色	低 ↓ 高
	
	白色	白色	白色	緑色	
	青色	緑色	緑色	赤色	
赤色	青色	青色	青色	赤色	低 ↓ 高
	
	白色	白色	白色	赤色	
	白色	虹色	虹色	虹色	
虹色	白色	青色	赤	虹色	低 ↓ 高
	
	白色	白色	白色	虹色	
	白色	白色	白色	虹色	

(B) はずれ時保留変化パターン決定テーブル

最終態様	シフト1回目 (保留2)	シフト2回目 (保留2)	シフト3回目 (保留1)	リーチイン時	割合
青色	青色	青色	青色	青色	高 ↓ 低
	白色	青色	青色	青色	
	白色	白色	青色	青色	
	白色	白色	白色	青色	
緑色	青色	緑色	緑色	緑色	高 ↓ 低
	
	白色	白色	白色	緑色	
	青色	緑色	緑色	赤色	
赤色	青色	青色	青色	赤色	高 ↓ 低
	
	白色	白色	白色	赤色	
	白色	白色	白色	赤色	

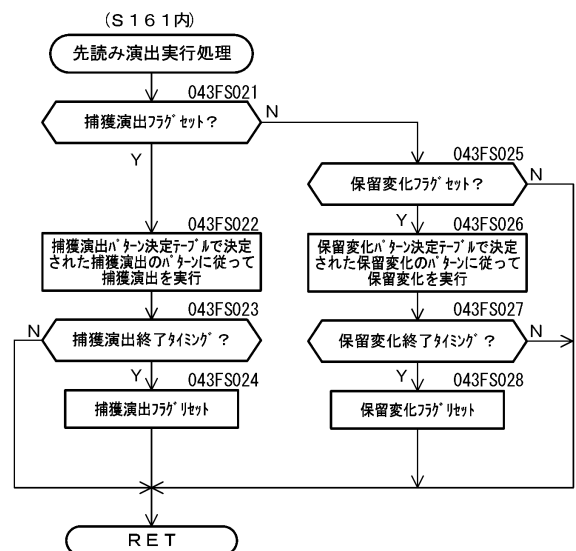
【図 8 - 7】



10

20

【図 8 - 8】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 1 4 9 9 0 2 (J P , B 2)
特開 2 0 1 8 - 1 2 1 7 3 8 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 5 4 8 1 1 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 3 0 5 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 6 1 5 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 8 3 8 7 1 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 0 0 0 3 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 9 7 0 2 0 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 4 2 8 9 0 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2