

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6835775号
(P6835775)

(45) 発行日 令和3年2月24日 (2021.2.24)

(24) 登録日 令和3年2月8日 (2021.2.8)

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

請求項の数 2 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2018-135454 (P2018-135454)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年7月19日 (2018.7.19)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-10857 (P2020-10857A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年1月23日 (2020.1.23)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年8月20日 (2019.8.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	眞壁 隆一

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】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可変表示に対応して装飾識別情報を可変表示する装飾識別情報可変表示手段と、
 前記装飾識別情報の可変表示に対応して、該装飾識別情報よりもサイズの小さい対応識別情報を可変表示する対応識別情報可変表示手段と、
 可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段と、
 前記保留記憶情報に基づく可変表示が行われるときに、当該可変表示に対応する対応表示を行うことが可能な対応表示手段と、
 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、前記保留表示として特別表示を表示可能であり、
 前記演出実行手段は、
 前記演出の実行中において、前記特別表示が表示されたときに所定演出を実行可能であり、
 前記所定演出の後に、前記特別表示によって前記有利状態を示唆する示唆画像を表示する示唆画像表示演出を実行可能であり、
 前記所定演出の種類に応じて、異なる割合にて複数種類の前記示唆画像表示演出のうち、いずれかの前記示唆画像表示演出を実行し、

10

20

前記示唆画像を表示するときに、前記対応識別情報に重畳しない表示位置にて表示し

、
前記所定演出は、前記演出において表示されている演出画像を前記特別表示と近接する
態様にて表示したあとに該演出画像を消去する演出である、ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段と、

可変表示に対応して装飾識別情報を可変表示する装飾識別情報可変表示手段と、

前記装飾識別情報の可変表示に対応して、該装飾識別情報よりもサイズの小さい対応識
別情報を可変表示する対応識別情報可変表示手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留
表示手段と、

前記保留記憶情報に基づく可変表示が行われるときに、当該可変表示に対応する対応表
示を行うことが可能な対応表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記保留表示手段は、前記保留表示として特別表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記演出の実行中において、前記特別表示が表示されたときに所定演出を実行可能で
あり、

前記所定演出の後に、前記特別表示によって前記有利状態を示唆する示唆画像を表示
する示唆画像表示演出を実行可能であり、

前記所定演出の実行回数に応じて、異なる割合にて複数種類の前記示唆画像表示演出
のうち、いずれかの前記示唆画像表示演出を実行し、

前記示唆画像を表示するときに、前記対応識別情報に重畳しない表示位置にて表示し

、
前記所定演出は、前記演出において表示されている演出画像を前記特別表示と近接する
態様にて表示したあとに該演出画像を消去する演出である、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特別表示として特殊態様の保留表示があり、その特殊態様の保留表示が特殊態様から特別態様に変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能なものがあった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-168556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、特許文献1においては、特殊態様の保留表示が変化するか否かにばかり注目させてしまい、他の演出に対する興味が薄れてしまう虞があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特別表示が表示されてから実行される演出に注目させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

(1) 可変表示を実行し、有利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、

可変表示に対応して装飾識別情報を可変表示する装飾識別情報可変表示手段と、

前記装飾識別情報の可変表示に対応して、該装飾識別情報よりもサイズの小さい対応識別情報を可変表示する対応識別情報可変表示手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 , R A M 1 2 2）と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記保留記憶情報に基づく可変表示が行われるときに、当該可変表示に対応する対応表示（例えば、アクティブ表示）を行うことが可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記保留表示手段は、前記保留表示として特別表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の後に、前記特別表示によって前記有利状態を示唆する示唆画像を表示する示唆画像表示演出を実行可能であり、

前記所定期間中に複数種類の演出（例えば、擬似連演出、保留変化演出）に対して前記特別表示が表示されたことに基づく所定演出（例えば、吸引演出）を実行可能であり、

前記所定演出の種類に応じて、異なる割合にて複数種類の前記示唆画像表示演出のうち、いずれかの前記示唆画像表示演出を実行し（例えば、変形例に示すように、吸引演出の種類に応じて可変表示開始時にいずれの放出演出が実行されるかの割合が異なる）、

前記示唆画像を表示するときに、前記対応識別情報に重畳しない表示位置にて表示し

、
前記所定演出は、前記演出において表示されている演出画像を前記特別表示と近接する態様にて表示したあとに該演出画像を消去する演出である、ことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、所定期間中に実行される所定演出の対象となる演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 0 8 】

(2) 可変表示を実行し、有利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、

可変表示に対応して装飾識別情報を可変表示する装飾識別情報可変表示手段と、

前記装飾識別情報の可変表示に対応して、該装飾識別情報よりもサイズの小さい対応識別情報を可変表示する対応識別情報可変表示手段と、

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 , R A M 1 2 2）と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記保留記憶情報に基づく可変表示が行われるときに、当該可変表示に対応する対応表示（例えば、アクティブ表示）を行うことが可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出の実行中において、前記特別表示が表示されたときに所定演出（例えば、吸引演出）を実行可能であり、

前記所定演出の後に、前記特別表示によって前記有利状態を示唆する示唆画像を表示する示唆画像表示演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定演出の実行回数に応じて、異なる割合にて複数種類の前記示唆画像表示演出のうち、いずれかの前記示唆画像表示演出を実行し（例えば、図8-3に示すように、吸引演出の実行回数に応じて可変表示開始時にいずれの放出演出が実行されるかの割合が異なる）、

前記示唆画像を表示するときに、前記対応識別情報に重畳しない表示位置にて表示し

、
前記所定演出は、前記演出において表示されている演出画像を前記特別表示と近接する態様にて表示したあとに該演出画像を消去する演出である、ことを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、所定期間中に実行される所定演出の対象となる演出の実行回数に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0010】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば、CPU103）と、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、RAM102、RAM122）と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段（演出制御用CPU120）と、

前記保留記憶情報に基づく可変表示が行われるときに、当該可変表示に対応する対応表示（例えば、アクティブ表示）を行うことが可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）とを備え、

20

前記特別表示手段は、所定の表示条件が成立したこと（例えば、抽選に当選したこと）に基づいて、対象となる前記保留記憶情報が前記保留表示から前記対応表示となる期間に亘って当該保留表示および当該対応表示を前記特別表示として表示可能である（例えば、対象となる保留情報が保留表示からアクティブ表示となる期間に亘って保留表示およびアクティブ表示をブラックホール保留として表示する）。

【0011】

このような構成によれば、保留表示から対応表示に亘って特別表示に注目させることができる。

【0012】

30

（4） 上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定演出とは異なる演出として、前記所定演出の対象となる演出表示を表示する演出と、前記所定演出の対象とならない演出表示を表示する演出とを実行可能である（例えば、図8-1に示すように、アクティブ表示95F002による保留変化演出や擬似連図柄95F003による擬似連演出については吸引演出の対象となるが、セリフ予告95F004の演出については吸引演出の対象とならない）。

【0013】

このような構成によれば、特別表示が表示されているときに所定演出の対象となる演出であるか否かに注目させることができる。

【0014】

40

（5） 上記（4）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別表示が前記演出表示に作用することにより、前記特別表示が表示されていなかったときと異なる態様により前記演出表示による演出を終了させる（例えば、図8-1に示すように、ブラックホール保留95F001が擬似連図柄95F003に作用することにより、ブラックホール保留95F001が表示されていなかったときに実行される擬似連演出が実行されずに演出を終了させる）。

【0015】

このような構成によれば、演出の終了が普段とは異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

50

(6) 上記 (5) のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別表示に向けて前記演出表示を移動させる演出を実行可能である (例えば、図 8 - 1 (c) に示すように、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 に向けて擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 を移動させる演出を実行する)。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、特別表示に向けて演出表示を移動させるという特殊な演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 8 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行可能であり (例えば、図 8 - 3 に示すように、吸引演出を複数回実行可能)、

前記特別表示手段は、前記所定演出が実行された回数に応じて前記特別表示の表示態様を変化させて表示可能である (例えば、図 8 - 1 に示すように、吸引演出の実行回数に応じてブラックホール保留が大きくなる)。

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、所定演出の実行された回数に応じて特別表示の表示態様が異なるため、特別表示の表示態様に関する興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

(8) 上記 (1) ~ (7) のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定期間経過後に実行される演出として、前記特別表示に基づいて前記複数種類の演出のうちのいずれかの演出を放出する放出演出を実行する (例えば、図 8 - 3 に示すように、所定期間経過後に放出演出 A ~ D のうちのいずれかの放出演出を実行する)。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、演出を放出する放出演出という特殊な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 2 】

(9) 上記 (8) の遊技機において、

前記放出演出の実行態様は複数種類あり、当該実行態様に応じて遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度が異なる (図 8 - 3 に示すように、放出演出 A ~ D があり、放出演出の実行態様に応じて大当り遊技状態に制御される期待度が異なる)。

【 0 0 2 3 】

このような構成によれば、いずれの放出演出が実行されるかに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 4 】

【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】特徴部 9 5 F における演出例を示す図である。

【図 8 - 2】特徴部 9 5 F におけるブラックホール保留決定テーブルを示す図である。

【図 8 - 3】特徴部 9 5 F における放出演出決定テーブル、吸引演出回数決定テーブルを示す図である。

【図 8 - 4】特徴部 9 5 F におけるブラックホール保留決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】特徴部 9 5 F における吸引演出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】特徴部 9 5 F における演出設定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 5 】

(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 6 】

(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 7 】

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 LED 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、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 2 8 】

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。

【 0 0 2 9 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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 0 】

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（Electro Luminescence）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。

【 0 0 3 1 】

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 5 L、5 C、5 R 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 2 】

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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 3 】

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 4 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 3 7 】

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、一对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。

【 0 0 3 8 】

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 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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

10

20

30

40

50

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 10 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。

【 0 0 4 2 】

一般入賞口 10 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 3 】

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 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などとなり、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、LED 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。

10

【 0 0 4 4 】

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 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 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 5 】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED 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 LED の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 6 】

20

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 7 】

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 8L、8R 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 4 8 】

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 32 が設けられている。

30

【 0 0 4 9 】

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）30 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

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 1 】

40

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 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A 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 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【 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、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 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 3 】

50

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 4 】

（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

10

【 0 0 5 5 】

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 6 】

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。

20

【 0 0 5 7 】

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 5 8 】

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 5 9 】

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。

30

【 0 0 6 0 】

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 1 】

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。

40

【 0 0 6 2 】

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 3 】

50

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状態で開放状態となる。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 4 】

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 5 】

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、高ベース制御）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。

【 0 0 6 6 】

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。

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当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 6 9 】

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 0 】

小当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 1 】

なお、遊技状態は、大当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、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 7 2 】

（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

10

20

30

40

50

、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の点灯/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0073】

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。

10

【0074】

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。

【0075】

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、演出態様に依拠して表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当たり」となる割合(大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0076】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

30

【0077】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり(通常大当たり)」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0078】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」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、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【0079】

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

50

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。

【 0 0 8 0 】

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）を表示することにも含まれる。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。

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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。

【 0 0 8 3 】

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（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 8 4 】

（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 1 1、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、中継基板 1 5 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。

【 0 0 8 5 】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 8 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 8 7 】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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、始動口スイッチ（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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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

10

20

30

40

50

メインメモリとして使用される。

【0096】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ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。

【0097】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）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。

【0098】

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。

【0099】

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カ8L、8Rから出力させる。

【0100】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0101】

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32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0102】

乱数回路124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CPU120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。

【0103】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11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。

【0104】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11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。

【0105】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0106】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11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100が起動し、CPU103によ

10

20

30

40

50

て遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103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。

【0107】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(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、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0108】

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S3)。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100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S3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0109】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS9)。演出制御用CPU120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。

【0110】

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S3; No)、RAM102(バックアップRAM)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S4)。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、CPU103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、RAM102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、RAM102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S4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RAM102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S4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0111】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103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S5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102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、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0112】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、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、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0113】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU103は、主基板11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S6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102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。

【0114】

そして、CPU103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12に送信する(ステップS7)。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CPU120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CPU120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。

10

【0115】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)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100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0116】

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)。

30

【0117】

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)。

40

【0118】

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、「普図当たり」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。

【0119】

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、C

50

P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 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。

【 0 1 2 0 】

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 S 2 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 2 1 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 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 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 2 2 】

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 3 】

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 4 】

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 5 】

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

10

20

30

40

50

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 6 】

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 7 】

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。

10

【 0 1 2 8 】

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。

20

【 0 1 2 9 】

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。

30

【 0 1 3 0 】

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。

40

【 0 1 3 1 】

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 ”

50

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。

【 0 1 3 2 】

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。

10

【 0 1 3 3 】

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。

【 0 1 3 4 】

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 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【 0 1 3 5 】

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。

30

【 0 1 3 6 】

(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。

40

【 0 1 3 7 】

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 3 8 】

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

50

込みは、例えば主基板 11 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 120 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 120 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 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 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 122 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 120 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。

10

【 0 1 3 9 】

ステップ S 73 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 73 ; 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 74)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 75)。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 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 122 の所定領域に格納したり、 R A M 122 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 123 に指示してもよい。

20

【 0 1 4 0 】

ステップ S 75 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 76)。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 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 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 11 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。

30

【 0 1 4 1 】

ステップ S 76 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 77)、演出制御基板 12 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 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 2 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 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 C P U 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 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。

40

【 0 1 4 3 】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 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 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 170 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 11 から可変

50

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。

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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 C P U 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 7 】

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 4 8 】

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 4 9 】

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 0 】

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。

10

【 0 1 5 1 】

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。

20

【 0 1 5 2 】

(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。

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

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) 。

30

【 0 1 5 5 】

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、R T、A T、A R T、C Z (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。

40

【 0 1 5 6 】

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

50

。

【 0 1 5 7 】

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。

【 0 1 5 8 】

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。

10

【 0 1 5 9 】

（本実施形態の特徴部 9 5 F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 9 5 F について説明する。特徴部 9 5 F は、所定期間中に複数の演出に対して特別表示としてのブラックホール保留が表示されたことに基づく所定演出としての吸引演出を実行可能である。ブラックホール保留は、保留表示およびアクティブ表示に亘って表示される表示である。ここで、保留表示として表示される表示を通常保留、現在実行される変動表示に対応するアクティブ表示を当該保留とも称する。つまり、ブラックホール保留は、通状保留および当該保留に亘って表示される。

20

【 0 1 6 0 】

ブラックホール保留は、所定の表示条件として抽選に当選したことを条件に保留表示からアクティブ表示となる期間に亘って黒色の表示態様で表示される。また、所定期間中に実行されている演出において演出表示として表示される各種の画像をブラックホール保留に向けて移動する吸引演出が実行される。所定期間中に実行される演出には、吸引演出の対象となる演出表示を表示する演出と吸引演出の対象とならない演出表示を表示する演出とがある。また、吸引演出の実行回数に応じてブラックホール保留の表示態様が変化する。

。

【 0 1 6 1 】

特徴部 9 5 F は、所定期間中に実行された吸引演出の実行回数に応じて所定期間経過後に実行される複数種類の演出のうち、いずれの演出が実行されるかの割合が異なることに特徴がある。具体的には、所定期間経過後に複数種類の演出のうちのいずれかの演出を放出する放出演出が実行される。そして、放出演出の実行態様に応じて遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御される期待度が異なる。

30

【 0 1 6 2 】

以下に、特徴部 9 5 F で実行される各種演出や制御について説明する。図 8 - 1 は、特徴部 9 5 F における演出例を示す図である。

【 0 1 6 3 】

図 8 - 1 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面において、飾り図柄の可変表示が実行されていることが画面中央の下向きの 3 本の矢印で示される。また、画面左上には、飾り図柄に対応して可変表示される小図柄が下向きの 3 本の矢印で小さく表示される。また、現在実行されている可変表示に対応するアクティブ表示 9 5 F 0 0 2 が画面下部の中央に表示される。アクティブ表示 9 5 F 0 0 2 は、通常白色で表示されるが大当りに制御される期待度に応じて白色 < 青色 < 緑色 < 赤色の順に表示態様が異なる。図 8 - 1 (a) では、アクティブ表示 9 5 F 0 0 2 が青色で表示されている。アクティブ表示 9 5 F 0 0 2 は、保留表示の段階で変化する場合と、アクティブ表示の段階で変化する場合とがあるが、これらの変化演出を保留変化演出と称する。

40

【 0 1 6 4 】

アクティブ表示 9 5 F 0 0 2 に左側の保留表示領域には、3 つの保留表示が表示される

50

。3つの保留表示のうち、中央の保留表示がブラックホール保留95F001である。ブラックホール保留95F001は、黒色の態様で表示され、その周りには稲妻の態様で表示されるエフェクト画像が表示されている。図8-1(a)では、始動入賞時にブラックホール保留95F001が出現した後に新たに保留記憶が発生して、ブラックホール保留95F001の左側に通常態様で表示されている。

【0165】

次いで、図8-1(b)に示すように、ブラックホール保留95F001が、アクティブ表示95F002の青色の画像に作用することにより、アクティブ表示95F002の青色の画像を吸引する(青色の画像が移動する)吸引演出を実行する。これにより、アクティブ表示95F002の色が青色から通常態様の白色へと変化する。そして、ブラックホール保留95F001の表示態様は、図8-1(c)に示すように吸引演出を実行する前よりも表示が大きくなる。

10

【0166】

次いで、図8-1(c)に示すように、画面の中央に仮停止されている擬似連図柄95F003の画像を吸引する吸引演出を実行する。ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものを、複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行われているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。そして、擬似連では、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、図柄の仮停止と、再変動とを繰り返すように見せる。このような擬似連演出において仮停止の際に中図柄に表示される図柄が擬似連図柄である。図8-1(c)では、ブラックホール保留95F001が擬似連図柄95F003の画像に作用することにより擬似連図柄95F003の画像が吸引される(移動する)ことで、擬似連演出が実行されずに演出が終了する。そして、ブラックホール保留95F001の表示態様は、図8-1(d)に示すように吸引演出を実行する前よりも表示が大きくなる。

20

【0167】

次いで、図8-1(d)に示すように、セリフ予告95F004が実行される。セリフ予告とは、所定のキャラクタ画像とセリフ画像とを表示することにより、今後の演出の展開を予告する演出表示である。例えば、図8-1(d)に示すように、キャラクタ画像と共に「今後の展開に期待してね!」というセリフ画像が表示される。このようなセリフ予告95F004で表示されるキャラクタ画像とセリフ画像とは吸引演出の対象とはならない。

30

【0168】

次いで、図8-1(e)に示すように、ブラックホール保留95F001がアクティブ表示領域で表示される。通常、保留表示はアクティブ表示として表示されるとき表示が大きくなる。特にブラックホール保留95F001は、吸引演出を実行する毎に表示が大きくなっているため、アクティブ領域では通常のアクティブ表示よりもより大きな態様で表示される。また、図8-1(e)に示すように、ブラックホール保留95F001は、アクティブ領域において放出演出を開始する。放出演出の開始時には、ブラックホール保留95F001から光が放出される態様のエフェクト画像が表示される。

40

【0169】

次いで、図8-1(f)に示すように、放出演出実行時には、ブラックホール保留95F001から大当たり期待度を示唆する示唆画像95F006が放出される態様で表示される。そして、放出演出実行後には、ブラックホール保留95F001が消去される。その後、図8-1(g)に示すように、「7」図柄でリーチとなる。このとき小図柄もリーチ図柄で表示される。そして、図8-1(h)に示すように、「7」揃いの大当たり表示が最終的に導出表示されて、大当たり遊技状態へと移行する。

【0170】

図8-2は、特徴部95Fにおけるブラックホール保留決定テーブルを示す図である。ブラックホール保留決定テーブルには、図8-2(A)のスーパーリーチ大当たり時ブラッ

50

クホール保留決定テーブルと、図 8 - 2 (B) のスーパーリーチはずれ時ブラックホール保留決定テーブルとが設けられている。これらのテーブルは、R A M 1 2 2 の記憶領域に記憶されている。

【 0 1 7 1 】

図 8 - 2 (A) のスーパーリーチ大当たり時ブラックホール保留決定テーブルに示すように、スーパーリーチの変動で大当たりとなる場合には、ブラックホール保留の実行無しよりもブラックホール保留の実行有りの方が決定される割合が高い。また、図 8 - 2 (B) のスーパーリーチはずれ時ブラックホール保留決定テーブルに示すように、スーパーリーチの変動ではずれとなる場合には、ブラックホール保留の実行有りよりもブラックホール保留の実行無しの方が決定される割合が高い。よって、ブラックホール保留が表示されることで大当たり期待度が高くなる。

10

【 0 1 7 2 】

図 8 - 3 は、特徴部 9 5 F における放出演出決定テーブル、吸引演出回数決定テーブルを示す図である。放出演出決定テーブルには、図 8 - 3 (A) の大当たり時放出演出決定テーブルと、図 8 - 3 (B) のはずれ時放出演出決定テーブルとが設けられている。これらのテーブルにより、放出演出の内容が決定される。また、吸引演出回数決定テーブルには、図 8 - 3 (C) の大当たり時吸引演出回数決定テーブルと、図 8 - 3 (D) のはずれ時吸引演出回数決定テーブルとが設けられている。これらのテーブルにより、吸引演出の実行回数が決定される。各種テーブルは、R A M 1 2 2 の記憶領域に記憶されている。

【 0 1 7 3 】

20

図 8 - 3 (A) の大当たり時放出演出決定テーブルに示すように、大当たり時には、パターン P T A 1 ~ P T A 4 という複数種類の放出演出のうちいずれか 1 つの放出演出に決定される。P T A 1 では、放出演出 A として「チャンス」の文字が表示される。P T A 2 では、放出演出 B として「大チャンス」の文字が表示される。P T A 3 では、放出演出 C として「激熱」の文字が表示される。P T A 4 では、放出演出 D として「超激熱」の文字が表示される。大当たり時には、放出演出 D < 放出演出 A < 放出演出 B < 放出演出 C の順に放出演出が実行されやすい。

【 0 1 7 4 】

図 8 - 3 (B) のはずれ時放出演出決定テーブルに示すように、はずれ時には、パターン P T B 1 ~ P T B 3 という複数種類の放出演出のうちいずれか 1 つの放出演出に決定される。はずれ時には、放出演出 C < 放出演出 B < 放出演出 A の順に放出演出が実行されやすい。図 8 - 3 (A) , (B) の関係により、放出演出 A < 放出演出 B < 放出演出 C の順に大当たり期待度が高い。また、放出演出 D が実行された場合には、大当たりとなることが確定する。なお、はずれ時に放出演出 D が実行されるようにしてもよい。

30

【 0 1 7 5 】

図 8 - 3 (C) の大当たり時吸引演出回数決定テーブルに示すように、大当たり時には、パターン P T C 1 ~ P T C 1 3 からいずれかの吸引演出の実行回数が決定される。図 8 - 3 (C) に示すように、各放出演出において実行される吸引演出の回数は複数の回数のうちのいずれかの回数に決定される。一例を挙げて説明すると、P T C 5 は、放出演出 B が実行される場合に吸引演出が 3 回実行されるパターンである。そして、P T C 5 は、放出演出 B の中で 3 0 % の割合で決定されるパターンである。

40

【 0 1 7 6 】

図 8 - 3 (D) のはずれ時吸引演出回数決定テーブルに示すように、はずれ時には、パターン P T D 1 ~ P T C 1 2 からいずれかの吸引演出の実行回数が決定される。図 8 - 3 (D) に示すように、各放出演出において実行される吸引演出の回数は複数の回数のうちのいずれかの回数に決定される。一例を挙げて説明すると、P T D 1 1 は、放出演出 C が実行される場合に吸引演出が 5 回実行されるパターンである。そして、P T D 1 1 は、放出演出 C の中で 2 1 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 1 7 7 】

図 8 - 3 (C) , (D) に示すように、大当たり時とはずれ時とでは、各放出演出に対応

50

する吸引演出の実行回数の割合が異なっている。具体的には、大当たり時の方がはずれ時よりも吸引演出の実行回数が多い回数に決定される割合が高くなっている。よって、吸引演出が多く実行されたときの方が大当たり期待度が高い。また、各放出演出における吸引演出の実行回数の最大値は、放出演出毎に異なっている。具体的には、放出演出Aでは2回、放出演出Bでは4回、放出演出Cでは6回である。そして、放出演出Dは、大当たり時にしか実行されない演出であるため、7回吸引演出が実行されたときには、大当たりとなることが確定する。

【0178】

図8-4は、特徴部95Fにおけるブラックホール保留決定処理を示すフローチャートである。ブラックホール保留決定処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の先読予告設定処理(S161)の中で実行される処理である。演出制御用CPU120は、ブラックホール保留決定処理において、まず、始動入賞時のコマンドを受信したか否かを判定する(95FS001)。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信した場合(95FS001; Y)には、95FS002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(95FS001; N)には、処理を終了する。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。

【0179】

95FS002では、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされていないと判定した場合(95FS002; N)には、95FS003の処理で移行する。一方、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされていると判定した場合(95FS002; Y)には、処理を終了する。ブラックホール保留実行制限フラグは、後述する95FS011においてセットされるフラグである。

【0180】

95FS003では、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶がSPリーチの変動パターン(スーパーリーチの変動パターン)であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、新たな保留記憶がSPリーチの変動パターンであると判定した場合(95FS003; Y)には、95FS004へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、SPリーチの変動パターンでないと判定した場合(95FS003; N)には、処理を終了する。95FS003の処理により、ブラックホール保留はSPリーチのパターンにおいて実行することに決定される。

【0181】

95FS004では、演出制御用CPU120は、RAM122の記憶領域を確認し、はずれの保留記憶が1つ以上存在するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、はずれの保留記憶が1つ以上存在する場合(95FS004; Y)には、95FS005の処理へ移行する。演出制御用CPU120は、はずれの保留記憶が1つ以上存在しない場合(95FS004; N)には、処理を終了する。95FS004の処理により、保留表示として表示される保留記憶が少なくとも1つ以上あるときに限りブラックホール保留が表示されることになる。これにより、始動入賞した保留記憶がアクティブ表示として表示される場合や始動入賞した保留記憶がアクティブ表示の1つ手前の保留表示として表示される場合には、ブラックホール保留が表示されることはない。

【0182】

95FS005において、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が大当たりとなる保留記憶であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた変動表示結果の記憶領域に、大当たり表示結果となる内容が格納されているか否かに基づいて、始動入賞した可変表示が大当たり表示結果となるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が大当たりとなる保留記憶であると判定した場合には(95FS005; Y)、大当たり時ブラックホール保留決定テーブルにより、ブラックホール保留の

10

20

30

40

50

実行の有無を決定する(95FS006)。次いで、95FS007の処理に移行する。

【0183】

95FS007では、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行すると判定した場合(95FS007;Y)には、95FS008の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行しないと判定した場合(95FS007;N)には、処理を終了する。

【0184】

95FS008では、演出制御用CPU120は、大当たり時放出演出決定テーブルにより、放出演出の内容を決定する。その後、95FS009の処理において、大当たり時吸引演出回数決定テーブルにより、各放出演出に対応した吸引演出の実行回数を決定する。次いで、95FS010の処理に移行する。

【0185】

95FS005において、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が大当たりとならない保留記憶であると判定した場合には(95FS005;N)、はずれ時ブラックホール保留決定テーブルにより、ブラックホール保留の実行の有無を決定する(95FS013)。次いで、95FS014の処理に移行する。

【0186】

95FS014では、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行すると判定した場合(95FS014;Y)には、95FS015の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留を実行しないと判定した場合(95FS014;N)には、処理を終了する。

【0187】

95FS015では、演出制御用CPU120は、はずれ時放出演出決定テーブルにより、放出演出の内容を決定する。その後、95FS016の処理において、はずれ時吸引演出回数決定テーブルにより、各放出演出に対応した吸引演出の実行回数を決定する。次いで、95FS010の処理に移行する。

【0188】

95FS010では、演出制御用CPU120は、吸引演出の内容を決定するための吸引演出決定処理を実行する。吸引演出決定処理の詳細は、図8-5により説明する。次いで、演出制御用CPU120は、ブラックホール保留実行制限フラグをセットする。その後、決定された内容をRAM122の記憶領域に保存し、処理を終了する。

【0189】

図8-5は、特徴部95Fにおける吸引演出処理を示すフローチャートである。吸引演出処理は、図8-4の95FS010内で実行される処理である。演出制御用CPU120は、まず、吸引演出のパターンから各パターンにおける吸引演出の実行回数を確認する(95FS031)。次いで、演出制御用CPU120は、放出演出が実行されるまでの残保留記憶数を確認する(95FS032)。

【0190】

次いで、演出制御用CPU120は、各パターンにおける吸引演出の実行回数と残保留記憶数との関係を示すテーブルから実行する吸引演出を決定し(95FS033)、処理を終了する。図8-5により、パターンPTC2における吸引演出の一例を説明する。パターンPTC2は、図8-3(C)に示すように、大当たり時に放出演出Aが実行される吸引演出が2回のパターンである。パターンPTC2では、吸引演出カウンタが2回に設定されている。

【0191】

ブラックホール保留が実行される変動よりも前に未だ実行されていない残保留記憶が1つの場合と、残保留記憶が2つの場合と、残保留記憶が3つの場合とで抽選に用いられるテーブルが異なる。例えば、図8-5(A)のPTC2(吸引演出カウンタ2回)で残保

10

20

30

40

50

留 1 の場合に示すように、予告順序 1 ～ 4 のタイミングで実行される吸引演出のうちいずれの予告を吸引するかは抽選がテーブルに示された決定割合で実行される。図 8 - 5 (A) においては、SU 予告吸引 < 擬似連図柄吸引 < ボタン予告吸引 < アクティブ色吸引の順に決定される割合が高くなっている。

【 0 1 9 2 】

ここで、SU 予告吸引では、複数段階からなる予告画像を順に表示し、後の段階の画像が表示される程、期待度の高くなるステップアップ予告中の予告画像が吸引される。また、擬似連図柄吸引では、1 変動を複数回の変動が連続して行われるように見せ、仮停止回数が多い程、大当たり期待度の高い擬似連演出において、仮停止の際の擬似連図柄が吸引される。また、ボタン予告吸引では、遊技者が操作可能な操作手段としてのプッシュボタン 3 1 B の操作に対応するボタン画像を表示することで操作後に期待度に応じた画像による予告を実行するボタン予告において、ボタン画像が吸引される。また、アクティブ色吸引演出では、保留表示やアクティブ表示の段階で大当たり期待度により表示態様に変化する保留変化演出において、変化した態様のアクティブ表示で表示される色が吸引される。

【 0 1 9 3 】

9 5 F S 0 3 3 においては、図 8 - 5 (A) のテーブルに基づいて 2 回抽選が実行される。吸引演出の種類が被ったら再抽選が実行され、同じタイミングで吸引演出が複数回実行されないように制御される。また、図 8 - 5 (B) においては、残保留が 2 であるため、テーブルに基づいて吸引演出の内容が決定されるのとは別に、吸引演出を実行する保留が別で決定される。具体的には、残保留のうち、いずれか一方で 2 つの吸引演出を実行するか、2 つの保留の両方で 1 回ずつ吸引演出が実行されるかが決定される。また、図 8 - 5 (C) においては、残保留が 3 であるため、テーブルに基づいて吸引演出の内容が決定されるのとは別に、吸引演出を実行する保留が別で決定される。具体的には、3 つの残保留のうち、どの保留において吸引演出を実行するかが決定される。なお、残保留に応じて予告の内容が異なってもよいし、予告の種類が異なってもよい。また、残保留に応じて吸引演出の実行タイミング (吸引される予告の実行タイミング) が異なってもよい。

【 0 1 9 4 】

図 8 - 6 は、特徴部 9 5 F における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、演出制御用 CPU 1 2 0 によって実行される図 7 の可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) の中で実行される処理である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出設定処理において、まず、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされているか否かを確認する (9 5 F S 0 5 1) 。演出制御用 CPU 1 2 0 は、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされていないと判定した場合 (9 5 F S 0 5 1 ; N) 、 9 5 F S 0 5 6 の処理へ移行する。

【 0 1 9 5 】

9 5 F S 0 3 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ブラックホール保留実行制限フラグがセットされていると判定した場合 (9 5 F S 0 5 1 ; Y) 、今回実行されるのは、放出演出が実行される変動 (変動パターン) であるか否かを判定する (9 5 F S 0 5 2) 。演出制御用 CPU 1 2 0 は、今回実行されるのが放出演出が実行される変動 (変動パターン) でないと判定した場合 (9 5 F S 0 5 2 ; N) には、今回の変動で吸引演出が実行されるか否かを判定する (9 5 F S 0 5 3) 。 9 5 F S 0 5 3 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、吸引演出が実行されないと判定した場合 (9 5 F S 0 5 3 ; N) には、 9 5 F S 0 5 6 の処理へ移行する。

【 0 1 9 6 】

9 5 F S 0 3 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、吸引演出が実行されると判定した場合 (9 5 F S 0 5 3 ; Y) には、決定されている吸引演出を実行するように設定する (9 5 F S 0 5 4) 。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、吸引演出に応じてブラックホール保留を拡大するように設定し (9 5 F S 0 5 5) 、 9 5 F S 0 5 6 の処理へ移行する。 9 5 F S 0 5 5 の処理により、吸引演出の実行回数に応じてブラックホール保留を拡大する処理が実行される。

【 0 1 9 7 】

9 5 F S 0 5 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回実行されるのが放出演出が実行される変動（変動パターン）である判定した場合（9 5 F S 0 5 2 ; Y）には、決定されている放出演出を実行するように設定する（9 5 F S 0 5 7）。これにより、可変表示開始時に放出演出を実行するように設定できる。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動停止時にブラックホール保留実行制限フラグをリセットするように設定し（9 5 F S 0 5 8）、9 5 F S 0 5 6 の処理へ移行する。9 5 F S 0 5 8 の処理により、可変表示が終了するタイミングでブラックホール保留による演出の制限が解除することとなるため、放出演出が終了した後の変動中においてブラックホール保留が表示されることがない。

【 0 1 9 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、9 5 F S 0 5 6 の処理において、その他の予告演出の実行等を設定する（9 5 F S 0 5 6）。そして、演出設定処理を終了する。9 5 F S 0 5 6 においては、ブラックホール保留によって吸引されない予告演出等の可変表示中に実行される各種予告の内容が決定される。

【 0 1 9 9 】

（特徴部 9 5 F の主な効果）

（ 1 ） 図 8 - 1 に示すように、ブラックホール保留によって、擬似連演出や保留変化演出に対して吸引演出を実行可能である。そして、図 8 - 3 に示すように、吸引演出の実行回数に応じて可変表示開始時にいずれの放出演出が実行されるかの割合が異なる。これによれば、ブラックホール保留が表示される所定期間中に実行される吸引演出の対象となる演出の実行回数に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 0 0 】

（ 2 ） 図 8 - 1 に示すように、対象となる保留情報が保留表示からアクティブ表示となる期間に亘って保留表示およびアクティブ表示をブラックホール保留として表示する。これによれば、保留表示からアクティブ表示に亘ってブラックホール保留に注目させることができる。

【 0 2 0 1 】

（ 3 ） 図 8 - 1 に示すように、アクティブ表示 9 5 F 0 0 2 による保留変化演出や擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 による擬似連演出については吸引演出の対象となるが、セリフ予告 9 5 F 0 0 4 の演出については吸引演出の対象とならない。これによれば、ブラックホール保留が表示されているときに吸引演出の対象となる演出であるか否かに注目させることができる。

【 0 2 0 2 】

（ 4 ） 図 8 - 1 に示すように、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 が擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 に作用することにより、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 が表示されていなかったときに実行される擬似連演出が実行されずに演出を終了させる。これによれば、演出の終了が普段とは異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 3 】

（ 5 ） 図 8 - 1 に示すように、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 に向けて擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 を移動させる演出を実行する。これによれば、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 に向けて擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 を移動させるという特殊な演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 4 】

（ 6 ） 図 8 - 3 に示すように、吸引演出を複数回実行可能あり、図 8 - 1 に示すように、吸引演出の実行回数に応じてブラックホール保留が大きくなる。これによれば、吸引演出の実行された回数に応じてブラックホール保留の態様が異なるため、ブラックホール保留の表示態様に関する興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 5 】

（ 7 ） 図 8 - 3 に示すように、所定期間経過後に放出演出 A ~ D のうちのいずれかの放出演出が実行される。これによれば、演出を放出するという特殊な演出により遊技の興

10

20

30

40

50

趣を向上させることができる。

【0206】

(8) 図8-3に示すように、放出演出A～Dがあり、放出演出の実行態様に応じて大当り遊技状態に制御される期待度が異なる。これによれば、いずれの放出演出が実行されるかに注目させることができる。

【0207】

(特徴部95Fに係る遊技機の変形例)

(1) 特徴部95Fの変形例について説明する。例えば、ブラックホール保留によって、擬似連演出や保留変化演出に対して吸引演出を実行可能であって、吸引演出の種類に応じて可変表示開始時にいずれの放出演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。具体的には、吸引する対象が擬似連演出のときの擬似連図柄であるのか、保留変化演出のときのアクティブ表示の色の画像であるのかによりいずれの放出演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。これによれば、ブラックホール保留が表示される所定期間中に実行される吸引演出の対象となる演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。なお、吸引演出の種類に応じて放出演出の実行割合が異なる場合には、放出演出が実行されるまでの吸引演出の回数は1回のみでよい。しかし、複数回の吸引演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0208】

(2) 本実施の形態においては、吸引演出の態様により、いずれの放出演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。例えば、演出を1つしか吸収しない態様と演出を2つ吸収する態様の吸引演出が設けられ、後者は前者よりも期待度の高い放出演出が実行される割合が高いようにしてもよい。

20

【0209】

(3) 本実施の形態においては、保留表示からアクティブ表示に亘ってブラックホール保留が表示される場合について説明した。しかし、ブラックホール保留が表示される所定期間はこれに限らない。例えば、保留表示の期間のみや当該変動が実行されるアクティブ表示の期間のみ表示されるようにしてもよい。また、大当りのラウンド遊技中の期間にブラックホール保留が実行されるようにしてもよい。大当りラウンド中に表示される場合には、例えば、ブラックホール保留が画像を吸引することにより放出演出が実行されることに基づいて実行されるラウンド数(例えば、5R, 10R, 15R)を報知するようにしてもよい。

30

【0210】

(4) 本実施の形態においては、先読予告設定処理(S161)における処理の一部としてブラックホール保留が表示される場合について説明した。しかしながら、ブラックホール保留による演出は、先読み予告とは関係なく複数の変動間で実行されるようにしてもよい。具体的には、先読みの抽選とは関係なく50回の変動毎にブラックホール保留が表示されるようにしてもよい。また、現在の時刻を取得可能なリアルタイムクロック(RTC)や遊技機に設けられた内部タイマの計時値が所定値となったことに基づいてブラックホール保留が表示されるようにしてもよい。例えば、1時間毎にブラックホール保留が表示されるようにし、30分間に行われた演出の種類により、残り30分間で実行される演出が変化してもよい。このような場合には、有利状態に制御される期待度の異なる複数段階の設定値が設けられた遊技機において、当該設定値を示唆する演出としてブラックホール保留による演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0211】

(5) 本実施の形態においては、所定期間経過後に放出演出が実行される場合として、ブラックホール保留が保留表示からアクティブ表示へと移動し、可変表示が開始された直後に放出演出が実行される場合を説明した。しかしながら、放出演出の開始タイミングは、可変表示の開始直後のタイミング以外であってもよい。例えば、放出演出が実行されるタイミングとして、リーチ前のタイミング、リーチ後のタイミング、スーパーリーチ中等のタイミングであってもよい。

50

【 0 2 1 2 】

(6) 本実施の形態においては、放出演出の実行タイミングによって、有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。例えば、放出演出の実行タイミングが遅い程、遊技者にとって有利状態に制御される期待度が高くなるように制御してもよい。

【 0 2 1 3 】

(7) 本実施の形態においては、吸引演出の対象となる演出が複数種類ある場合について説明した。しかしながら、吸引演出の対象となる演出は、同じ演出であってもよい。また、吸引演出の対象となる演出と、吸引演出の対象とならない演出とが画面上における表示の大きさに区別されるようにしてもよい。例えば、画面上に大きく表示された予告は吸引演出の対象となり、画面上に小さく表示された予告は吸引演出の対象とならないようにしてもよい。また、吸引演出の対象となる演出と吸引演出の対象とならない演出とは、両方とも有利状態に制御される期待度を示唆する演出であってもよいし、いずれか一方は当否の予告に関係ない単なる遊技の説明を文字の表示等により行う説明演出等であってもよい。

10

【 0 2 1 4 】

(8) 本実施の形態においては、アクティブ表示の色が吸引演出により吸引されて青色から通常態様の白色へと変化する場合について説明した。しかしながら、吸引演出が実行された後の態様は通常態様である白色以外の態様であってもよい。例えば、吸引演出によりアクティブ表示がグレースケールで表示され、あたかも使用済みのような態様で表示されるようにしてもよい。このようにすれば、期待度が成り下がるように見えてしまうことを軽減することができる。また、吸引演出によりアクティブ表示自体を吸引し、アクティブ表示が表示される領域には何も残らないようにしてもよい。また、吸引演出により色のみが吸引される場合とアクティブ表示自体が吸引される場合とで、放出演出において期待度が高い放出演出が実行される割合を異ならせるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 5 】

(9) 本実施の形態においては、S P リーチの変動パターンであれば、ブラックホール保留による演出の実行の有無の抽選が実行される場合について説明した。しかしながら、S P リーチの変動パターンが複数設けられている場合には、いずれかパターンかにより実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、S P リーチ A (弱リーチ) と、S P リーチ B (強リーチ) とが設けられている場合において、S P リーチ B (強リーチ) の方が、S P リーチ A (弱リーチ) よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。

30

【 0 2 1 6 】

(1 0) 本実施の形態においては、放出演出の種類により吸引演出の実行回数の上限が決まってもよい。例えば、放出演出 A なら 2 回、放出演出 B なら 4 回、放出演出 C なら 6 回、放出演出 D なら 7 回が上限値に設定されていてもよい。そして、吸引演出は、上限値の範囲内で実行されるようにすればよい。例えば、吸引演出の実行回数の上限が 4 回の場合に、可変表示の開始時に吸引演出を実行するか否かを抽選し、抽選に当選すれば回数に基づいたテーブルから吸引演出が決定されるようにすればよい。そして、決定された回数分を吸引演出カウンタに加算し、上限値に達したことを条件に吸引演出が実行されないようにすればよい。また、2 回目以降は、上限値からの回数の差分毎のテーブルにより吸引演出の種類 (吸引する予告演出の種類) が決定されるようにすればよい。また、上限値から決定された回数分が減算されるようにしてもよい。

40

【 0 2 1 7 】

(1 1) 本実施の形態においては、吸引演出が実行される毎にブラックホール保留が大きくなり表示態様が変化していく場合について説明した。しかし、吸引演出が実行されてもブラックホール保留の表示態様は変化しないようにしてもよい。また、吸引演出が実行されることにより色が変化するようにしてもよいし、エフェクト画像が付加されるようにしてもよい。また、ブラックホール保留の表示態様により、いずれの放出演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。また、ブラックホール保留が拡大されるときにその他の保留表示がブラックホール保留で隠れるようにしてもよい。そのときには、現在

50

の保留記憶数が画面の隅等に数字で小さく表示されることが好ましい。

【 0 2 1 8 】

(1 2) 本実施の形態においては、吸引演出の対象となる演出表示について、キャラクターがセリフを発するセリフ予告の画像や役物が動作することをエフェクト画像により表示する役物予告のエフェクト画像等であってもよい。また、吸引演出の実行タイミングとして、普段予告演出が終了するよりも前のタイミングで吸引されるようにすればよい。しかしながら、普段通りの終了タイミングの際に吸引演出が実行されることにより予告が終了するようにしてもよい。

【 0 2 1 9 】

(1 3) 本実施の形態においては、放出演出実行後に、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 が消去されず、大当たり期待度を示すアクティブ表示の態様として、いずれかの色の表示態様で表示されるようにしてもよい。このような場合には、放出演出の期待度により表示色が異なるようにすることが望ましい。

10

【 0 2 2 0 】

(1 4) 本実施の形態においては、吸引演出が実行されることにより予告演出そのものが実行されない場合について説明した。しかし、吸引演出では、色のみを吸引し予告自体は実行されるようにしてもよい。例えば、白文字が通常のセリフ予告であり、赤文字が期待度の高いセリフ予告である場合に、赤文字のセリフ予告において吸引演出を実行することにより赤色が吸引されて白文字のセリフ予告となるようにしてもよい。

【 0 2 2 1 】

20

(1 5) 本実施の形態においては、吸引演出の対象となる予告演出の実行タイミングが同じ場合に複数の演出表示を吸引してもよい。具体的には、同じタイミングでセリフ予告とSU予告とが同時に実行される場合に、2つの予告を同じタイミングで吸引してもよい。

【 0 2 2 2 】

(1 6) 本実施の形態においては、放出演出として実行されるのは、吸引演出により吸引された予告であってもよい。また、吸引された予告の種類によって、放出演出として実行される予告が吸引したときよりも期待度の高い予告であってもよい。

【 0 2 2 3 】

(1 7) 本実施の形態においては、吸引演出の対象となる予告はブラックホール保留よりも手前側実行される予告であった。しかし、吸引演出の対象となる予告がブラックホール保留よりも後に始動入賞した保留記憶に基づく予告であってもよい。例えば、ブラックホール保留よりも後で保留表示の色が変化したときに、その保留表示の色を吸引してもよい。

30

【 0 2 2 4 】

(1 8) 本実施の形態においては、吸引される予告に対して予め異なるポイントが設定されていてもよい。そして、吸引された予告に対するポイントに応じて放出演出の態様が異なるようにしてもよい。

【 0 2 2 5 】

(1 9) 本実施の形態においては、吸引を開始するが、吸引が成功せずに失敗する吸引演出のガセパターンを設けてもよい。具体的には、図 8 - 1 (c) に示すように擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 等の対象となる演出表示の吸引を開始するが、吸引されずに普段通りに終了するようにすればよい。なお、このような場合には、吸引されずに残った擬似連図柄 9 5 F 0 0 3 等の対象となる演出表示による演出を実行してもよいし、吸引が失敗することにより演出を実行せずに終了させてもよい。

40

【 0 2 2 6 】

(2 0) 本実施の形態においては、入賞時にブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 が表示される場合について説明した。しかしながら、通常態様の保留表示が表示されているときに、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 に変化させる専用の保留変化作用演出が実行されることに基づいて、保留表示の途中から表示が開始されるものであってもよい。なお、この

50

ような制御が実行される場合には、すでに異なる変化態様に変化している状態（例えば、青色や赤色に変化している状態）から変化して表示されるようにしてもよいし、異なる変化態様に変化させるための他の変化演出と共通の変化演出（保留変化作用演出）が実行されることに基づいてブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 に変化するようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

（ 2 1 ） 本実施の形態においては、ブラックホール保留 9 5 F 0 0 1 が表示される所定期間は、大当り遊技中の期間であってもよい。例えば、大当り遊技中の演出においては保留内に大当りが発生していることを示す保留連演出として実行されるようにしてもよい。

【 0 2 2 8 】

10

（ 2 2 ） 本実施の形態においては、有利状態に制御される期待度の示唆として放出演出が実行されていた。しかしながら、有利状態に制御される期待度の示唆として、確変状態に制御される期待度の示唆、大当りの種類としてラウンド数の多い大当りに制御される期待度の示唆等を行うようにしてもよい。

【 0 2 2 9 】

（ 2 3 ） 本実施の形態においては、大当り遊技状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のいずれかに設定可能な遊技機において、現在設定されている設定値や設定値が変更されたことを示唆する設定示唆演出として放出演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 3 0 】

20

（ 2 4 ） 遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、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スロットマシンに適用してもよい。

【 0 2 3 1 】

（ 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

30

【 0 2 3 2 】

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。

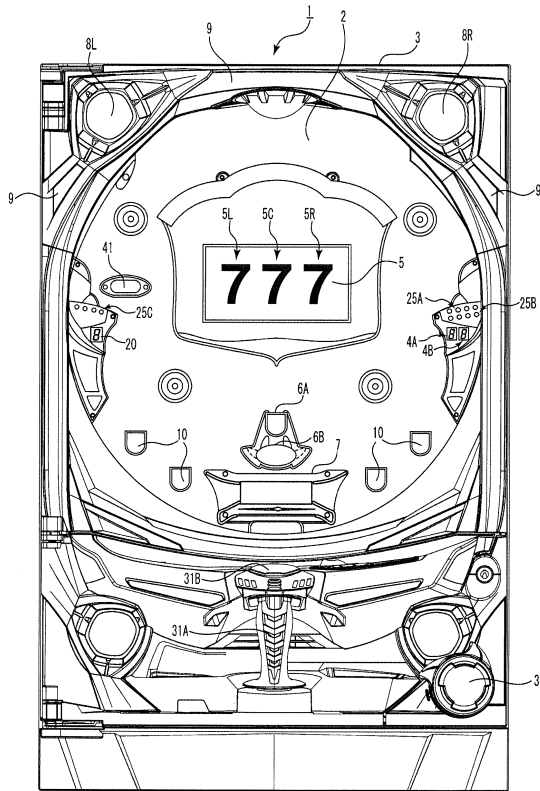
【 符号の説明 】

【 0 2 3 3 】

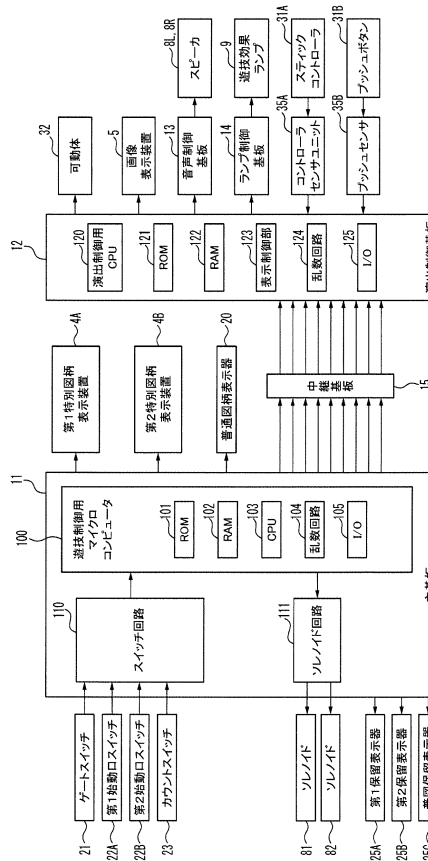
1 パチンコ遊技機、 1 1 主基板、 1 2 演出制御基板、 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、 1 0 3 CPU、 1 2 0 演出制御用 CPU。

40

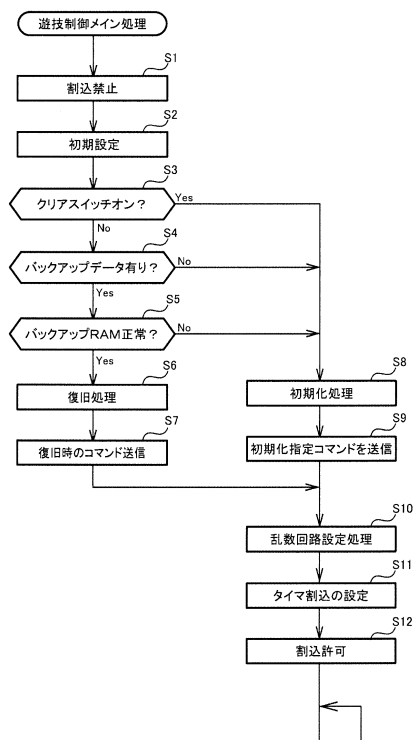
【図 1】



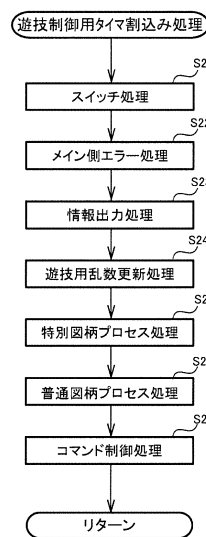
【図 2】



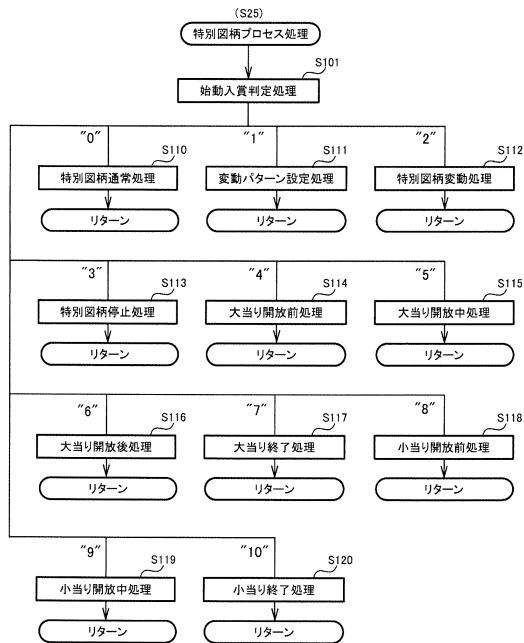
【図 3】



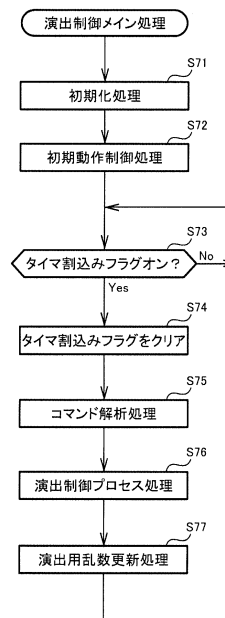
【図 4】



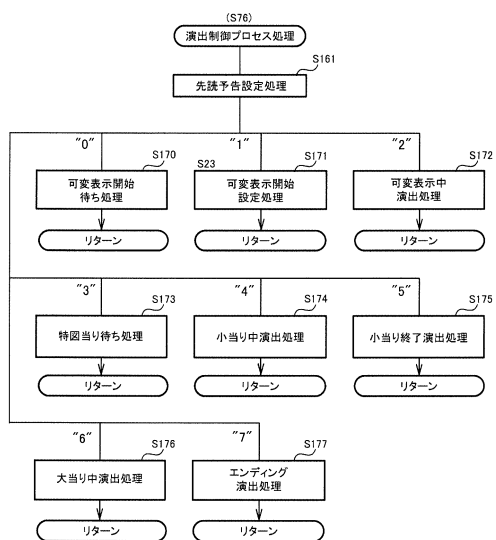
【図 5】



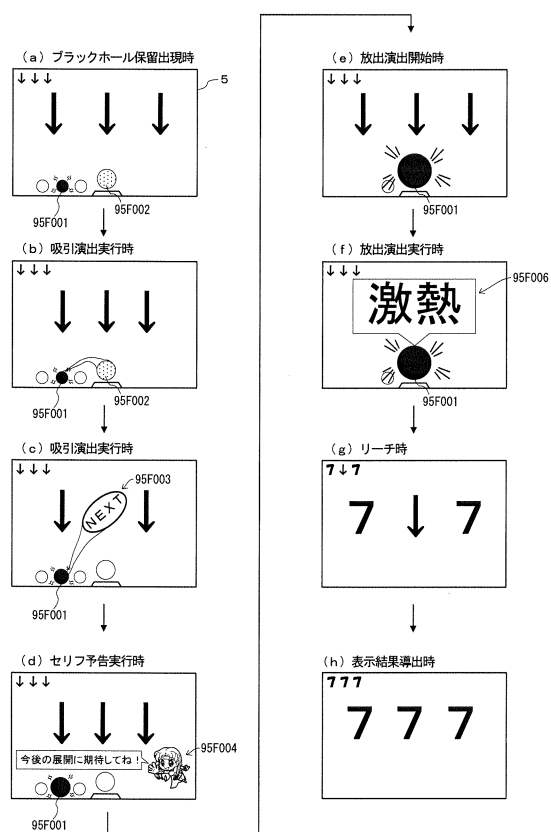
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A)スーパーリーチ大当たり時ブラックホール保留決定テーブル

ブラックホール保留の実行	決定割合
無し	30%
有り	70%

(B)スーパーリーチはずれ時ブラックホール保留決定テーブル

ブラックホール保留の実行	決定割合
無し	70%
有り	30%

【図 8 - 3】

(A)大当たり時放出演出決定テーブル

パターン	放出演出の内容	決定割合
PTA1	放出演出A(チャンス)	20%
PTA2	放出演出B(大チャンス)	30%
PTA3	放出演出C(激熱)	45%
PTA4	放出演出D(超激熱:当確)	5%

(B)はずれ時放出演出決定テーブル

パターン	放出演出の内容	決定割合
PTB1	放出演出A(チャンス)	50%
PTB2	放出演出B(大チャンス)	30%
PTB3	放出演出C(激熱)	20%

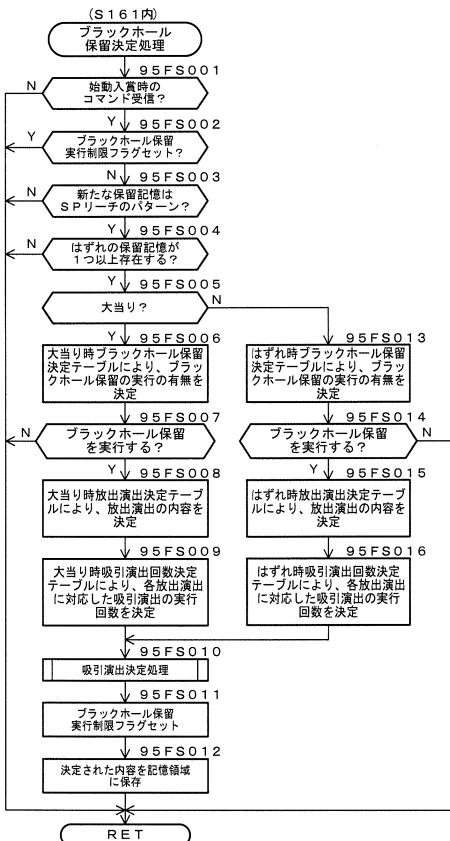
(C)大当たり時吸引演出回数決定テーブル

パターン	放出演出の内容	吸引演出の実行回数	決定割合
PTC1	放出演出A(チャンス)	1回	30%
PTC2		2回	70%
PTC3		1回	10%
PTC4	放出演出B(大チャンス)	2回	20%
PTC5		3回	30%
PTC6		4回	40%
PTC7		1回	5%
PTC8		2回	9%
PTC9	放出演出C(激熱)	3回	14%
PTC10		4回	19%
PTC11		5回	24%
PTC12		6回	29%
PTC13	放出演出D(超激熱:当確)	7回	100%

(D)はずれ時吸引演出回数決定テーブル

パターン	放出演出の内容	吸引演出の実行回数	決定割合
PTD1	放出演出A(チャンス)	1回	40%
PTD2		2回	60%
PTD3		1回	18%
PTD4	放出演出B(大チャンス)	2回	23%
PTD5		3回	27%
PTD6		4回	32%
PTD7		1回	8%
PTD8		2回	12%
PTD9	放出演出C(激熱)	3回	17%
PTD10		4回	19%
PTD11		5回	21%
PTD12		6回	24%

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

(95FS010内)



パターンPTC2における吸引演出の一例

(A)PTC2(吸引演出カウンタ2回)で残保留1の場合

予告順序	吸引演出の内容	決定割合
1	SU予告吸引	10%
2	擬似連図柄吸引	20%
3	ボタン予告吸引	30%
4	アクティブ色吸引	40%

※このテーブルに基づいて2回抽選、実行する吸引演出が被ったら再抽選。

(B)PTC2(吸引演出カウンタ2回)で残保留2の場合

予告順序	吸引演出の内容	決定割合
1	SU予告吸引	10%
2	擬似連図柄吸引	20%
3	ボタン予告吸引	30%
4	アクティブ色吸引	40%

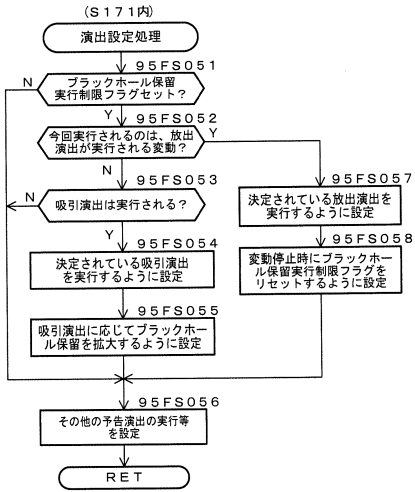
※このテーブルに基づいて2回抽選、吸引演出を実行する保留を別で決定。

(C)PTC2(吸引演出カウンタ2回)で残保留3の場合

予告順序	吸引演出の内容	決定割合
1	SU予告吸引	10%
2	擬似連図柄吸引	20%
3	ボタン予告吸引	30%
4	アクティブ色吸引	40%

※このテーブルに基づいて2回抽選、吸引演出を実行する保留を別で決定。

【図 8 - 6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2020-005774(JP,A)
特開2015-195991(JP,A)
特開2011-115385(JP,A)
特開2016-013392(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02