

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-263227

(P2006-263227A)

(43) 公開日 平成18年10月5日(2006.10.5)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2005-86894 (P2005-86894)
 (22) 出願日 平成17年3月24日 (2005.3.24)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 高野 有司
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA42 BC22

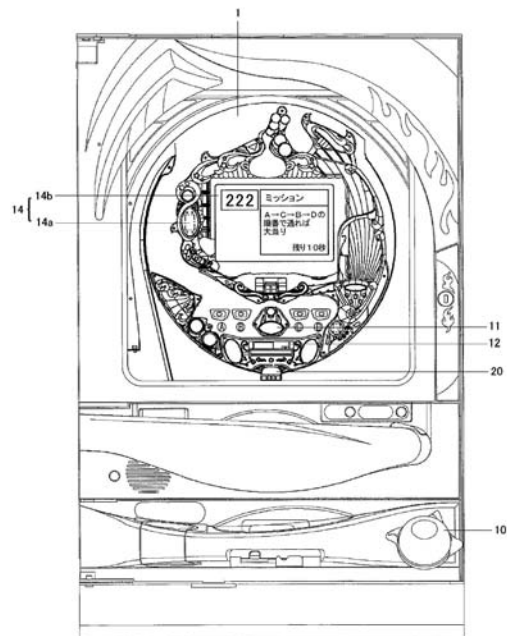
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 興趣性の高いパチンコ遊技機の提供。

【解決手段】 特別遊技移行判定手段が、停止識別情報が所定の態様である場合、ミッション開始許可を出すミッション開始判定手段と、ミッションの内容を決定するためのミッション内容決定手段と、前記ミッションをクリアしたか否かを判定し、当該ミッションをクリアした場合に前記所定条件を充足したと認定するミッションクリア判定手段とを有することを特徴とするパチンコ遊技機。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流入可能な始動入賞口と、
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
 前記始動入賞口への遊技球の流入に基づき、遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段と、
 前記遊技内容決定乱数に基づき、識別情報の変動態様と停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、
 前記識別情報表示内容決定手段により決定された識別情報の変動態様と停止識別情報を前記識別情報表示部に表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
 所定条件を充足した場合、前記可変入賞口を開状態とする特別遊技状態への移行決定を行う特別遊技移行判定手段と、
 前記可変入賞口を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段とを有するパチンコ遊技機において、
 前記特別遊技移行判定手段が、
 前記停止識別情報が所定の態様である場合、ミッション開始許可を出すミッション開始判定手段と、
 ミッションの内容を決定するためのミッション内容決定手段と、
 前記ミッションをクリアしたか否かを判定し、当該ミッションをクリアした場合に前記所定条件を充足したと認定するミッションクリア判定手段とを有することを特徴とするパチンコ遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記ミッションクリア判定手段は、当該ミッションをクリアした場合、特別遊技実行フラグを発生し、前記特別遊技移行判定手段は、前記特別遊技実行フラグが存在する場合、前記特別遊技状態への移行決定を行なう、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記特別遊技移行判定手段は、前記停止識別情報が所定の態様である場合、特別遊技実行フラグを発生し、前記ミッションクリア判定手段は、当該ミッションをクリアしなかった場合、前記特別遊技実行フラグを消去する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

30

【請求項 4】

前記ミッション内容決定手段は、前記停止識別情報の種類に基づき、前記ミッションの内容を決定する、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への遊技球の流入に基づき識別情報の変動を開始し、所定時間が経過した後に停止した識別情報の配列に基づき、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

40

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、7セグや液晶等のディスプレイ上で図柄変動を行い、所定時間後に停止した結果、所定態様（例えば「777」）が揃った場合、通常遊技時には閉状態にある大入賞口が開状態となる特別遊技に移行するタイプの機種（いわゆる「デジパチ」や従来の「第一種」と称される機種）である。また、類似の機種として、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、7セグや液晶等のディスプレイ上で図柄変動を行い、所定時間後に停止した結果、所定態様（例えば「777」）が揃った場合、通常遊技時には閉状態にある可変入賞口が所定時間開状態となり、当該開状態の間に遊技球が入賞した場合に特別遊技に移行するタイプの機種（いわゆる「権利物」や従来の「第三種」と称される機種）も存在す

50

る。

【特許文献1】特開平7-313689号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ところで、これらの機種においては、識別情報の変動中に「ミッション」と称される指令が、遊技者に対して課されるものがある。例えば、「10回転以内にダブルリーチをかける」といったミッションが、ディスプレイ上に表示される。この場合、当該10回転の間に、内部的に特別遊技移行が決定した場合には、例えば、当該保留球に係る変動内容を強制的にダブルリーチとする制御が行われる。その結果、外部的には、遊技者はミッションをクリアしたものと錯覚する。

10

【0004】

このように、前記ミッションは見せかけのものである。即ち、課されたミッションを自力でクリアした結果、特別遊技移行に繋がった訳ではなく、特別遊技移行が決定した結果、当該ミッションを機械内部で強制的にクリアさせる仕組みである。昨今の様々な情報源の登場により、多くの遊技者は、前記ミッションの仕組みを理解するに至っている。そのため、当該ミッションの存在は、無駄で退屈感すら遊技者に対して付与するという事態を招いている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

そこで、本発明者は、前記課題を解決するために鋭意研究の結果、以下の発明(1)~(4)に到達した。

20

【0006】

まず、本発明(1)は、遊技球が流入可能な始動入賞口(始動入賞口11)と、識別情報(特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部(特別図柄表示部14a)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(大入賞口12)と、

前記始動入賞口(始動入賞口11)への遊技球の流入に基づき、遊技内容決定乱数(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)を取得する遊技内容決定乱数取得手段(乱数取得判定実行手段112)と、

30

前記遊技内容決定乱数(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)に基づき、識別情報(特別図柄)の変動態様と停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段(図柄内容決定手段114)と、

前記識別情報表示内容決定手段(図柄内容決定手段114)により決定された識別情報(特別図柄)の変動態様と停止識別情報を前記識別情報表示部(特別図柄表示部14a)に表示するよう制御する識別情報表示制御手段(特別図柄表示制御手段120)と、

所定条件を充足した場合、前記可変入賞口(大入賞口12)を開状態とする特別遊技状態への移行決定を行う特別遊技移行判定手段(特別遊技移行決定手段110)と、

前記可変入賞口(大入賞口12)を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段(特別遊技実行手段140)と

40

を有するパチンコ遊技機において、

前記特別遊技移行判定手段(特別遊技移行決定手段110)が、

前記停止識別情報(特別図柄の停止図柄)が所定の態様である場合、ミッション開始許可を出すミッション開始判定手段(ミッション開始判定手段115a)と、

ミッションの内容を決定するためのミッション内容決定手段(ミッション内容決定手段115b)と、

前記ミッションをクリアしたか否かを判定し、当該ミッションをクリアした場合に前記所定条件を充足したと認定するミッションクリア判定手段(ミッションクリア判定手段115d)と

を有することを特徴とするパチンコ遊技機である。

50

【0007】

本発明(2)は、前記ミッションクリア判定手段(ミッションクリア判定手段115d)は、当該ミッションをクリアした場合、特別遊技実行フラグを発生し、前記特別遊技移行判定手段(特別遊技移行決定手段110)は、前記特別遊技実行フラグが存在する場合、前記特別遊技状態への移行決定を行なう、前記発明(1)のパチンコ遊技機である。

【0008】

本発明(3)は、前記特別遊技移行判定手段(特別遊技移行決定手段110)は、前記停止識別情報(特別図柄の停止図柄)が所定の態様である場合、特別遊技実行フラグを発生し、前記ミッションクリア判定手段(ミッションクリア判定手段115d)は、当該ミッションをクリアしなかった場合、前記特別遊技実行フラグを消去する、前記発明(1)のパチンコ遊技機である。

10

【0009】

本発明(4)は、前記ミッション内容決定手段(ミッション内容決定手段115b)は、前記停止識別情報(特別図柄の停止図柄)の種類に基づき、前記ミッションの内容を決定する、前記発明(1)~(3)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【0010】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入賞」とは、賞球の払出の有無に関わらず、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るもの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」も含む。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる。「開状態」とは、遊技球が流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「遊技内容決定乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための乱数であり、例えば、特別遊技の移行と関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、当たり停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、確率変動か否かを決定する「確率変動決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。

20

【発明の効果】

【0011】

本発明(1)によれば、実質的に識別情報の変動結果のみで特別遊技移行を決定する構成を採っている従来機と異なり、識別情報の変動結果に加えてミッションの成功を特別遊技移行の条件としているので、遊技者は、特別遊技移行に直結する当該ミッションが行なわれている間、高い興奮感を得ることが可能になると共に、単なる演出としての見せかけだけのミッションと異なり、ミッション自体の価値を高揚させることが可能となり、その結果、遊技機の興趣性を更に高めることが可能となるという効果を奏する。

30

【0012】

本発明(2)によれば、前記発明(1)の効果に加えて、ミッションをクリアすると特別遊技フラグを発生するという構成を採っているため、当該ミッションの間は特別遊技の実行が保留されているという状態を構築できる。即ち、例えば、ミッションの難易度を極めて低くした上で、ミッション時間を長時間設定することにより、遊技者は、停止識別情報が所定態様になってから特別遊技状態を発動するまでの時間を、遊技者の意思に基づき調整することができるという効果を奏する。

40

【0013】

本発明(3)によれば、前記発明(1)の効果に加えて、ミッションに失敗すると予め発生した特別遊技実行フラグを消去するという構成を採っているため、当該ミッションの間は特別遊技の実行が保留されているという状態を構築できる。即ち、例えば、ミッションの難易度を極めて低くした上で、ミッション時間を長時間設定することにより、遊技者は、停止識別情報が所定態様になってから特別遊技状態を発動するまでの時間を、遊技者の意思に基づき調整することができるという効果を奏する。

50

【0014】

本発明(4)によれば、前記発明(1)~(3)の効果に加えて、停止識別情報の種類に基づきミッション内容を決定するので、従来機種においては、例えば、通常当たり図柄と確率変動当たり図柄という二種類しか価値に差異を設けることができなかつたという状況を、ミッション内容の難易度を図柄毎に変動させることにより、停止識別情報の価値にバラエティを持たせることが可能になるという効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本発明を実施するための最良形態について説明する。まず、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機は、特別図柄が所定態様の場合にミッションを課し、当該ミッションをクリアした場合に特別遊技実行フラグが発生するという形態である。また、第二の最良形態に係るパチンコ遊技機は、特別図柄が所定態様の場合に特別遊技実行フラグを一旦発生し、その後にミッションを課し、当該ミッションをクリアした場合には特別遊技実行フラグを維持し、逆に当該ミッションをクリアできなかった場合には特別遊技実行フラグを消去するという形態である。尚、本発明の技術的範囲は、以下の最良形態に何ら限定されるものではない。また、以下の最良形態は、従来第三種に係るものであるが、他の機種にも適用可能である。更には、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序や各ステップの処理を担う手段名等について、以下の形態に限定されるものではない。

10

【0016】

はじめに、本発明の第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の一例を、図を参照しながら説明する。図1に示すように、該パチンコ遊技機は、外枠に対して前枠が回動可能に固定されている構成を採っている。該前枠には、遊技領域1を有する遊技盤を収容する収容枠が形成されており、この収容枠に遊技盤が保持されている。該遊技盤には、内レール及び外レールにより区画された遊技領域1が形成されており、この遊技領域1に、特別図柄の表示を行う特別遊技表示部14aと装飾図柄の表示等を行う装飾図柄表示部14bとを有するディスプレイ(識別情報表示部)14と、打球の流入を検知可能なセンサが取り付けられている始動入賞口11と、特別遊技中に所定条件で図示しないソレノイドで駆動されて開状態をとり得る大入賞口12と、ミッション期間中に有効化するゲート(入賞口)A~Dと、いずれの入賞口にも入賞しなかつた打球を遊技領域外に排出するためのアウト口20とが設けられている。更に、前枠右下には、遊技領域へ遊技球を発射する際の発射強度を連続的又は段階的に変化させ得るハンドルを備えた遊技球発射装置10(以下、単にハンドル10という場合がある)が設置されている。

20

30

【0017】

図2は、該パチンコ遊技機の背面であり、主制御装置(メイン基板)100、表示制御装置(サブ基板)200、賞球払出機構19(賞球タンク19a、賞球レール19b、賞球払出装置19c)、賞球払出制御手段(賞球制御装置)150などが、前枠裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

【0018】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各要素について説明する。まず、主制御装置100は、各種周辺機器、即ち、始動入賞口11、大入賞口12、ゲートA~D、ディスプレイ(識別情報表示部)14、表示制御装置200及び賞球払出装置18と情報伝達可能に接続されている。ここで、ディスプレイ14の装飾図柄表示部14bは、表示制御装置200と情報伝達可能に接続されている。尚、ディスプレイ14は、特別図柄表示部14aと装飾図柄表示部14bとから成り立っており、前者は主制御装置100により、後者は表示制御装置200により制御される。更に、両者は物理的に別々のディスプレイから構成されている。以下、まず主制御装置100について詳述し、次に表示制御装置200について詳述する。

40

【0019】

まず、主制御装置100は、遊技者に有利な特別遊技状態に移行するか否かの判定を行

50

う特別遊技移行決定手段110と、特別図柄表示部14a上で所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特別図柄表示制御手段120と、表示制御装置200側で表示制御を行うに際して必要なすべての情報{例えば、停止図柄の属性(例えば、当たり、外れ、当たりの場合にはどのような図柄での当たりか)、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、ミッションに関する情報}を送信するための情報送信手段130と、大入賞口12を所定条件で開放し続けるという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段140と、始動入賞口11や大入賞口12等をはじめとする各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うよう、賞球払出装置18を制御する賞球払出制御手段150とを有する。ここで、特別図柄表示制御手段120は、前記図柄内容決定手段114により決定された変動時間を管理するための図柄変動時間管理手段121を更に有している。更に、図柄変動時間管理手段121は、変動時間をカウントするタイマ121aを有している。以下、特別遊技移行決定手段110について詳述する。

10

【0020】

特別遊技移行決定手段110は、始動入賞口11へ遊技球が入賞したか否かを判定する始動入賞口入賞判定手段111と、始動入賞口11への遊技球の入賞に基づき乱数を取得するか否かを判定すると共に当該判定結果に応じて遊技内容決定乱数(例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、図柄決定乱数等)を取得する乱数取得判定実行手段112と、取得した遊技内容決定乱数に基づく図柄変動が許可されていない場合に当該乱数を一時的に記録するための保留情報記録手段113と、遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様(変動時間等)を決定する図柄内容決定手段114と、ミッション発動の可否、ミッションの内容決定及びミッションクリア条件判定等、ミッションに関する一連の制御を行なうミッション制御手段115とを有している。

20

【0021】

ここで、本発明の一特徴である、ミッション制御手段115について更に詳述する。ミッション制御手段115は、ミッション開始条件を充足しているか否か、具体的にはミッション実行フラグがオンであるか否かを判定するミッション開始判定手段115aと、所定パラメータ(例えば停止図柄の種類)に基づきミッション内容を決定するためのミッション内容決定手段115bと、当該ミッションの時間管理を行なうミッション時間管理手段115cと、ミッションクリア条件を充足したか否かを判定し、当該条件を充足した場合には特別遊技実行フラグをオンにするミッションクリア判定手段115dとから構成されている。ここで、ミッション内容決定手段115bは、ミッション内容を決定する際に参照するミッション決定テーブル115b₁を更に有している。尚、ミッション決定テーブル115b₁については後述する。また、ミッション時間管理手段115cは、ミッション時間をカウントするタイマ115c₁を有している。

30

【0022】

次に、表示制御装置200は、主制御装置100側からの、表示制御装置200側で表示制御を行うに際して必要なすべての情報{例えば、停止図柄の属性(例えば、当たり、外れ、当たりの場合には停止図柄の種類)、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、ミッションに関する情報}を受信するための表示情報受信手段210と、当該受信情報に基づき、装飾図柄表示部14b上で行われる装飾図柄の変動態様及び停止図柄の表示内容を決定するための装飾図柄表示内容決定手段220と、当該装飾図柄表示内容決定手段220での決定内容に従い、装飾図柄表示部14b上で装飾図柄の変動表示と停止表示を行うよう制御するための装飾図柄表示制御手段230と、当該受信情報に基づき、ミッションに関する情報表示(例えば、ミッションの内容表示、ミッションの残り時間表示、ミッション中の経過表示、ミッションの成功・失敗表示)を行なうためのミッション関連表示制御手段240とを備えている。ここで、ミッション関連表示制御手段240は、ミッションに関する各種表示データ(例えば、ミッションの内容表示データ、ミッションの成功・失敗表示データ)が記録されているミッション関連データ記録手段241を更に有している。

40

【0023】

50

次に、本最良形態に係るパチンコ遊技機における処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置100が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。図4に示すように、主制御装置100は、所定条件下で遊技内容決定乱数を取得するための乱数取得判定実行処理300と、特別図柄表示部14aにおける特別図柄の変動表示内容・確定表示内容を決定し、当該決定内容に基づき表示制御を行うための特別図柄表示内容決定・表示処理400と、前記処理400の結果、特別図柄の停止図柄が特定態様（例えば「777」）であった場合、特別遊技移行条件としてのミッションを実行し、当該ミッションが成功した場合に特別遊技移行を決定するミッション実行処理500と、ソレノイドを駆動して大入賞口12を所定条件下で開状態とする特別遊技実行処理600と、すべての入賞口（始動入賞口、大入賞口等）への入賞を受け、賞球払出制御手段150が、当該入賞口に対応して予め決定されている個数分、賞球払出装置18を駆動して払出制御を行う賞球払出処理700とをループして行っている。以下、乱数取得判定実行処理300から順に詳述する。

10

20

30

40

50

【0024】

まず、図5のフローチャートを参照しながら、本最良形態のパチンコ遊技機に係る乱数取得判定実行処理300について説明する。まず、ステップ302で、始動入賞口入賞判定手段111が、始動入賞口11に入賞したか否かを判定する。ステップ302でYesの場合、ステップ304で、乱数取得判定実行手段112は、保留情報記録手段113を参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ304でYesの場合、ステップ306で、乱数取得判定実行手段112は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、当選図柄決定乱数等）を取得し、次の処理（特別図柄表示内容決定・表示処理400）に移行する。尚、ステップ302及びステップ304でNoの場合も、次の処理（特別図柄表示内容決定・表示処理400）に移行する。

【0025】

次に、図6のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係る特別図柄表示内容決定・表示処理400について説明する。まず、ステップ402で、特別遊技移行決定手段110は、当該保留球は変動許可が下りているか否か、換言すれば、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ステップ402でYesの場合、ステップ404で、図柄内容決定手段114が、遊技内容決定乱数（特に、当選乱数や当選図柄決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数（特に、当選乱数や変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄の変動態様（変動内容）を決定する。次に、ステップ406で、情報送信手段130が、ステップ404で決定した特別図柄に関する図柄情報（停止図柄や変動態様に関する情報）を表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ408で、図柄変動時間管理手段121が、所定時間（前記図柄内容決定手段114が決定した図柄の変動時間）をタイマ121aにセットし、タイマをスタートする。次に、ステップ410で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上で、前記図柄内容決定手段114により決定された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ412で、図柄変動時間管理手段121が、タイマ121aを参照し、前記変動終了時間に到達したか否かを判定する。ステップ412でYesの場合、ステップ414で、情報送信手段130が、所定時間に到達した旨のコマンドを表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ416で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上での特別図柄の変動表示を停止し、前記図柄内容決定手段114により決定された停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。そして、ステップ418で、ミッション制御手段115は、停止図柄が特定態様（例えば「777」）であるか否かを判定する。ステップ418でYesの場合、ステップ420で、ミッション制御手段115は、ミッション実行フラグをオンにし、次の処理（ミッション実行処理500）に移行する。尚、ステップ402、ステップ412及びステップ418でNoの場合にも、次の処理（ミッション実行処理500）に移行する。

【0026】

次に、図7のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るミッション実行処理5

00について説明する。まず、ステップ502で、ミッション開始判定手段115aは、ミッション実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ502でYesの場合、ステップ504で、ミッション内容決定手段115bは、ミッション決定テーブル115b₁を参照し、今回のミッション内容を決定する。

【0027】

ここで、図8にミッション決定テーブル115b₁の一例を示す。このミッション決定テーブル115b₁は、特別図柄の停止図柄に基づきミッション内容を決定するよう構成されている。具体的には、特別図柄の停止図柄の種類により、ミッションクリアの難易度が異なる。例えば、特別図柄が「222」の場合、ミッション内容は、ミッション開始から10秒以内に、図1に示す遊技領域1に設けられた入賞口A 入賞口B 入賞口C 入賞口Dの順番に遊技球を入れる必要がある、というものであり、その難易度は「難」である。他方、特別図柄が「777」の場合、ミッション内容は、ミッション開始から30秒以内に、図1に示す遊技領域1に設けられた入賞口Aに遊技球を入れる必要がある、というものであり、その難易度は「非常に易」である。尚、図柄の種類に関わらず、例えばテーブルを参照するなどして、ミッション内容やミッション時間を抽選で決定してもよい。

10

【0028】

再び図7のフローチャートに戻ると、ステップ506で、情報送信手段130は、ステップ504で決定したミッション内容情報を表示制御装置200側に送信する。次に、ミッション時間管理手段115cは、ステップ504で決定した当該ミッションに係るミッション時間を、タイマ115c₁にセットする。尚、情報送信手段130は、以後、タイマセット後の残り時間を逐次、表示制御装置200側に送信する。そして、ステップ510で、ミッションクリア判定手段115dは、ステップ504で決定したミッション内容をクリアしたか否かを判定する。ステップ510でYesの場合、ステップ512で、ミッションクリア判定手段115dは、特別遊技実行フラグをオンにする。そして、ステップ514で、情報送信手段130は、表示制御装置200側にミッションをクリアした旨の情報を送信する。次に、ステップ520で、ミッション制御手段115は、ミッション実行フラグをオフにし、次の処理(特別遊技実行処理600)に移行する。他方、ステップ510でNoの場合には、ステップ516で、ミッション時間管理手段115cは、タイマ115c₁にセットしたカウント値が0になったか否か、即ち、タイムアップしたか否かを判定する。ステップ516でYesの場合、ステップ518で、情報送信手段130は、表示制御装置200側にミッションに失敗した旨の情報を送信し、ステップ520に移行する。尚、ステップ502及びステップ516でNoの場合にも、次の処理(特別遊技実行処理600)に移行する。

20

30

【0029】

次に、図9のフローチャートを参照しながら、本最良形態のパチンコ遊技機に係る特別遊技実行処理600について説明する。まず、ステップ602で、特別遊技実行手段140が、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ602でYesの場合、ステップ604で、情報送信手段130は、表示制御装置200側に特別遊技開始信号を送信する。次に、ステップ605で、特別遊技実行手段140は、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ606で、特別遊技実行手段140は、特別遊技実行継続フラグをオンにし、ステップ610に移行する。他方、ステップ602でNoの場合、ステップ608で、特別遊技実行手段140は、特別遊技実行継続フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ608でYesの場合には、ステップ610に移行する。尚、ステップ608でNoの場合には、特別遊技実行手段140は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(賞球払出処理700)に移行する。

40

【0030】

次に、ステップ610で、特別遊技実行手段140は、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ610でYesの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ612~618の処理を行うことなく、ステップ620に移行する。他方、ステップ610でNo

50

の場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ612で、特別遊技実行手段140は、タイマをゼロクリアすると共に所定値（例えば30秒）セットする。次に、ステップ614で、特別遊技実行手段140は、入賞球カウンタをゼロクリアする。そして、ステップ616で、特別遊技実行手段140は、ラウンド数カウンタに1を加算する。尚、ラウンド数カウンタ内に記録されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ618で、特別遊技実行手段140は、ラウンド継続フラグをオンにし、ステップ620に移行する。

【0031】

次に、ステップ620で、特別遊技実行手段140は、大入賞口12のソレノイドを駆動して大入賞口12を開放する（尚、ステップ610でYesの場合は、大入賞口12の開放状態を維持する）。そして、ステップ622で、特別遊技実行手段140は、入賞球カウンタを参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ622でYesの場合には、ステップ626に移行する。他方、ステップ622でNoの場合、ステップ624で、特別遊技実行手段140は、タイマを参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ624でYesの場合には、ステップ626に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理700）に移行する。

【0032】

次に、ステップ626で、特別遊技実行手段140は、ソレノイドの駆動を停止して大入賞口12を閉鎖する。そして、ステップ628で、特別遊技実行手段140は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ630で、特別遊技実行手段140は、ラウンド数カウンタを参照して、当該ラウンドが最終ラウンドか否かを判定する。ステップ630でYesの場合、ステップ632で、特別遊技実行手段140は、特別遊技実行継続フラグをオフにし、次の処理（賞球払出処理700）に移行する。尚、ステップ624及びステップ630でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理700）に移行する。

【0033】

次に、図10は、表示制御装置200が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。表示制御装置200は、非遊技状態時、通常遊技状態時及び特別遊技状態時の夫々で、様々な画像表示処理を行っている。具体的には、図10に示すように、表示制御装置200は、図柄非変動中（例えば、非遊技状態）におけるデモ表示処理110と、装飾図柄表示部14b上で装飾図柄を所定時間変動させた後停止表示を行う装飾図柄表示内容決定・表示処理1200と、ミッション内容表示、途中経過表示、残り時間表示、ミッション結果表示等、一連のミッション表示処理を行うミッション内容・結果表示処理1300と、特別遊技中の各種表示処理（例えば、現在のラウンド数や入賞個数）を行う特別遊技中表示処理1400とを行う。以下、装飾図柄表示内容決定・表示処理1200及びミッション内容・結果表示処理1300について詳述する。

【0034】

まず、図11のフローチャートを参照しながら、装飾図柄表示内容決定・表示処理1200について説明する。はじめに、ステップ1202で、表示情報受信手段210は、特別図柄に関する変動態様情報（例えば、変動時間に関する情報）及び停止図柄情報（当たり図柄を表示すべきか、外れ図柄表示をすべきか、当たり図柄の場合はどのような当たり図柄を表示すべきか等の情報）を主制御装置100側より受信したか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、装飾図柄表示内容決定手段220は、主制御装置100側からの前記図柄情報に基づき、当該変動に係る装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定する。次に、ステップ1206で、装飾図柄表示制御手段230は、前記ステップ1204での決定内容に従い、装飾図柄表示部14b上で装飾図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ1208で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側から、確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ1208でYesの場合、ステップ1210で、装飾図柄表示制御手段230は、ステップ1204での決定内容に従い、装飾図柄の停止図柄を確定表示し、次の処理に移行する。尚、ステップ1

10

20

30

40

50

202及びステップ1208でNoの場合にも、次の処理に移行する。

【0035】

次に、図12のフローチャートを参照しながら、ミッション内容・結果表示処理1300について説明する。まず、ステップ1302で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側から、ステップ504で決定したミッション内容に関する情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、ミッション関連表示制御手段240は、ミッション関連データ記録手段241から、該当するミッション表示データを取得し、当該表示データを装飾図柄表示部14b上に表示する。次に、ステップ1306で、ミッション関連表示制御手段240は、主制御装置100から逐次送信される残り時間情報に基づき、残り時間を装飾図柄表示部14b上に逐次表示すると共に、途中経過表示を行なう。例えば、「222」のミッションの場合に、ゲートA ゲートBを通過した状況下では、「あとゲートC ゲートDでクリアです」という表示を行なう。そして、ステップ1308で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側からミッションクリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ1308でYesの場合、ステップ1310で、ミッション関連表示制御手段240は、ミッションをクリアした旨を装飾図柄表示部14b上に表示し、次の処理（特別遊技中表示処理1400）に移行する。他方、ステップ1308でNoの場合、ステップ1312で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側からミッション失敗情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、ミッション関連表示制御手段240は、ミッションに失敗した旨を装飾図柄表示部14b上に表示し、次の処理（特別遊技中表示処理1400）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1312でNoの場合にも、次の処理（特別遊技中表示処理1400）に移行する。

10

20

【0036】

次に、図1、図13及び図14を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の作用について説明する。まず、遊技者は、ハンドル10を回転することにより、遊技領域1への遊技球の発射操作を行う。そして、遊技球が始動入賞口11に入賞すると、特別図柄表示部14bでは特別図柄が変動を開始し、それと連動する形で装飾図柄表示部14aでは装飾図柄が変動を開始する。そして、特別図柄及び装飾図柄が「222」で停止すると、図1に示すように、装飾図柄表示部14bでは、装飾図柄の停止図柄「222」が左端に縮小されると共に、ミッション内容が表示される。ここで、当該ミッション内容は、特別図柄の停止図柄の種類に応じて決定される。本例では特別図柄が「222」で停止したので、図8に示すミッション決定テーブル115b₁に従い、ミッション開始から10秒以内に、ゲートA ゲートB ゲートC ゲートDをこの順で通過させるという、難易度「難」のミッションが選択されている。そして、遊技者は、当該ミッションをクリアすべく、ミッション中、ハンドル10の強弱を適宜調整することになる。この際、ミッションクリア条件充足に近づくとつれ、装飾図柄表示部14bに、「あとゲートB ゲートC ゲートDでクリアです」、「あとゲートC ゲートDでクリアです」、「あとゲートDでクリアです！頑張れ」といった表示がなされる。その結果、ミッションをクリアした場合には、図13に示すように、「ミッション成功！」という表示が装飾図柄表示部14b上で行なわれ、その後、大入賞口12が開放して特別遊技状態に移行する。他方、ミッションに失敗した場合には、図14に示すように、「ミッション失敗！」という表示が装飾図柄表示部14b上で行なわれ、次の保留球に係る図柄変動が再び開始される。

30

40

【0037】

本最良形態によれば、特別図柄の変動結果のみで特別遊技移行を決定する構成を採っている従来機と異なり、特別図柄の変動結果に加えてミッションの成功を特別遊技移行の条件としているので、遊技者は、特別遊技移行に直結する当該ミッションが行なわれている間、高い興奮感を得ることが可能になると共に、単なる演出としての見せかけだけのミッションと異なり、ミッション自体の価値を高揚させることが可能となり、その結果、遊技機の興趣性を更に高めることが可能となるという効果を奏する。

【0038】

50

更に、ミッションをクリアすると特別遊技フラグを発生するという構成を採っているので、当該ミッションの間は特別遊技の実行が保留されているという状態を構築できる。即ち、例えば、ミッションの難易度を極めて低くした上で、ミッション時間を長時間設定することにより、遊技者は、停止識別情報が所定態様になってから特別遊技状態を発動するまでの時間を、遊技者の意思に基づき調整することができるという効果を奏する。

【0039】

加えて、特別図柄の種類に基づきミッション内容を決定するので、従来機種においては、例えば、通常当たり図柄と確率変動当たり図柄という二種類しか価値に差異を設けることができなかつたという状況を、ミッション内容の難易度を図柄毎に変動させることにより、特別図柄の価値にバラエティを持たせることが可能になるという効果を奏する。

10

【0040】

次に、第二の最良形態に係るパチンコ遊技機について説明する。前述のように、第二の最良形態は、特別図柄が所定態様の場合に特別遊技実行フラグを一旦発生し、その後ミッションを課し、当該ミッションをクリアした場合には特別遊技実行フラグを維持し、逆に当該ミッションをクリアできなかった場合には特別遊技実行フラグを消去するという形態である。まず、本最良形態に係る各手段の機能は、基本的には、前記第一の最良形態と同じである。但し、ミッションクリア判定手段115dは、第一の最良形態では、ミッションをクリアした際に特別遊技実行フラグをオンにするよう機能したが、第二の最良形態では、ミッションをクリアしなかつた際に特別遊技実行フラグをオフにするよう機能する点で相違する。

20

【0041】

また、第二の最良形態に係る各処理に関しても、基本的には、前記第一の最良形態と同じである。但し、特別図柄表示内容決定・表示処理、ミッション実行処理及び特別遊技実行処理に関しては、第一の最良形態と一部相違する処理を行なっているので、これらについて以下で説明する。

【0042】

まず、図15のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係る特別図柄表示内容決定・表示処理400(2)について説明する。第一の最良形態との相違点は、ステップ420(2)である。即ち、停止図柄が特定態様(例えば「777」)である場合、第一の最良形態では、ミッション制御手段115が、ミッション実行フラグをオンにするが、第二の最良形態では、特別遊技移行決定手段110が、特別遊技実行フラグをオンにする。

30

【0043】

次に、図16のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るミッション実行処理500(2)について説明する。第一の最良形態との相違点は、まず、ステップ502(2)である。当該ステップでは、ミッション開始判定手段115aが、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。次の相違点は、第一の最良形態におけるステップ512が存在しない点である。即ち、本最良形態においては、特別遊技実行フラグが既にオンの状態であるので、ミッションクリアした場合には特に何も行なわない。他方、これに関連した相違点として、ステップ520(2)が存在する点である。当該ステップでは、ミッション失敗を受けて、ミッションクリア判定手段115dが、特別遊技実行フラグをオフにする。このステップが本最良形態の特徴的ステップである。加えて、ステップ520(2)、ステップ513(2)及びステップ522(2)が存在する点も相違する。ステップ520(2)では、ミッション制御手段115がミッション継続フラグをオンにし、他方、ステップ513(2)及びステップ522(2)では、ミッション制御手段115がミッション継続フラグをオフにする。このステップも本最良形態の特徴的ステップである。当該フラグの存在により、特別遊技実行フラグがオンである状況でも、ミッションが終了するまでは特別遊技に移行しないことが担保可能となる。

40

【0044】

次に、図17のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係る特別遊技実行処理(2)について説明する。第一の最良形態との相違点は、ステップ601(2)が存在する

50

点である。当該ステップにおいては、特別遊技実行手段140が、ミッション継続フラグがオフであるか否かを判定し、当該ステップでYesの場合に、ステップ602に移行し、他方、当該ステップでNoの場合、即ち、ミッション継続フラグがオンである場合には、当該特別遊技実行処理(2)を行わずに次の処理(賞球払出制御処理700)に移行する。これにより、特別遊技実行フラグがオンである状況でも、ミッションが終了するまでは特別遊技に移行しないことが担保可能となる。

【0045】

本最良形態によれば、実質的に特別図柄の変動結果のみで特別遊技移行を決定する構成を採っている従来機と異なり、特別図柄の変動結果に加えてミッションの成功を特別遊技移行の条件としているので、遊技者は、特別遊技移行に直結する当該ミッションが行なわれている間、高い興奮感を得ることが可能になると共に、単なる演出としての見せかけだけのミッションと異なり、ミッション自体の価値を高揚させることが可能となり、その結果、遊技機の興趣性を更に高めることが可能となるという効果を奏する。

10

【0046】

更に、ミッションに失敗すると予め発生した特別遊技実行フラグを消去するという構成を採っているので、当該ミッションの間は特別遊技の実行が保留されているという状態を構築できる。即ち、例えば、ミッションの難易度を極めて低くした上で、ミッション時間を長時間設定することにより、遊技者は、停止識別情報が所定態様になってから特別遊技状態を発動するまでの時間を、遊技者の意思に基づき調整することができるという効果を奏する。

20

【0047】

加えて、特別図柄の種類に基づきミッション内容を決定するので、従来機種においては、例えば、通常当たり図柄と確率変動当たり図柄という二種類しか価値に差異を設けることができなかつたという状況を、ミッション内容の難易度を図柄毎に変動させることにより、特別図柄の価値にバラエティを持たせることが可能になるという効果を奏する。

【0048】

次に、上記最良形態の変更例を示す。まず、上記最良形態では、特別遊技移行の条件としてミッションを課したが、特別遊技移行と合わせて、当該特別遊技終了後の遊技状態(例えば、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、通常遊技状態)を決定するように構成してもよい。例えば、「10秒以内に『A』又は『B』のゲートを通せ」というミッションを発生させ、最初に打球が「A」を通過した場合には「確率変動当たり」とし、最初に打球が「B」を通過した場合には「通常当たり」とする態様を挙げることができる。

30

【0049】

更に、上記最良形態では、遊技領域内の入賞口通過をミッションの内容としたが、他の手法、例えば、遊技者により操作可能なボタンを複数設けてボタンの押し順で決定するか、振分装置内の所定領域を通過させる等、様々なミッション内容が可能である。加えて、上記最良形態では、ミッションの内容を決定する際、図柄の種類に基づきミッションの困難性を決定したが、ミッション内容を同一としてもよく、また、ミッションの困難性を変更する際に、他の手法、例えば乱数値に基づき決定する等、様々なミッション変更手法が可能である。更に、遊技者の意思を反映させることが可能なミッションの場合(例えば、「遊技領域の左右二ヶ所に設置された可変入賞口の内、有効と思われるいずれかの可変入賞口に入れる」といったミッションの場合)、当該ミッションを成功させるためのナビゲーションを発生させてもよい。

40

【図面の簡単な説明】

【0050】

【図1】図1は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機の正面図である(ミッション発生中)。

【図2】図2は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図4】図4は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメ

50

インフローチャートである。

【図5】図5は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側での乱数取得判定実行処理のフローチャートである。

【図6】図6は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示内容決定・表示処理のフローチャートである。

【図7】図7は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側でのミッション実行処理のフローチャートである。

【図8】図8は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置に存在するミッション決定テーブルの一例である。

【図9】図9は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技実行処理のフローチャートである。 10

【図10】図10は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図11】図11は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定・表示処理のフローチャートである。

【図12】図12は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのミッション内容・結果表示処理のフローチャートである。

【図13】図13は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機の正面図である（ミッション成功）。

【図14】図14は、第一の最良形態におけるパチンコ遊技機の正面図である（ミッション失敗）。 20

【図15】図15は、第二の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示内容決定・表示処理のフローチャートである。

【図16】図16は、第二の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側でのミッション実行処理のフローチャートである。

【図17】図17は、第二の最良形態におけるパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技実行処理のフローチャートである。

【符号の説明】

【0051】

11 始動入賞口 30

12 大入賞口

14 a 特別図柄表示部

110 特別遊技移行決定手段

112 乱数取得判定実行手段

114 図柄内容決定手段

115 a ミッション開始判定手段

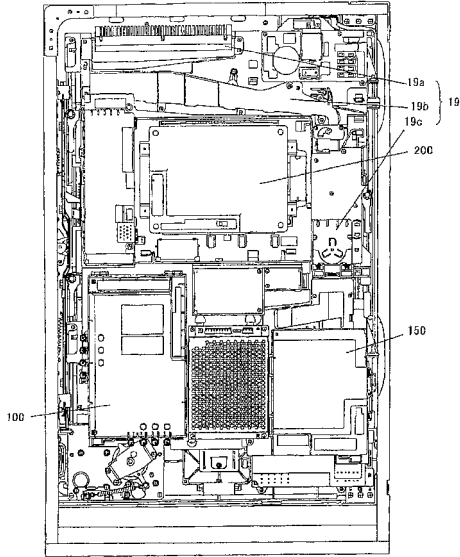
115 b ミッション内容決定手段

115 d ミッションクリア判定手段

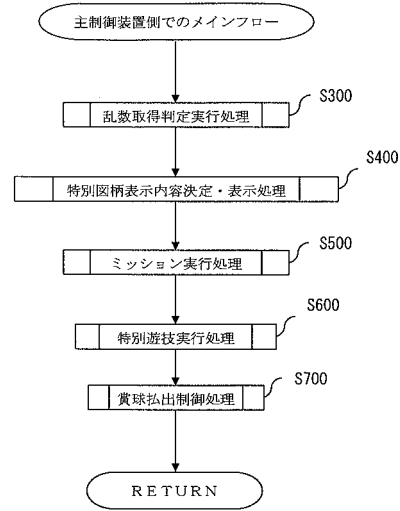
120 特別図柄表示制御手段

140 特別遊技実行手段 40

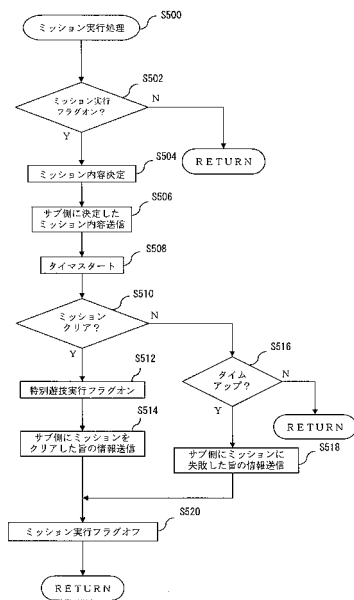
【図2】



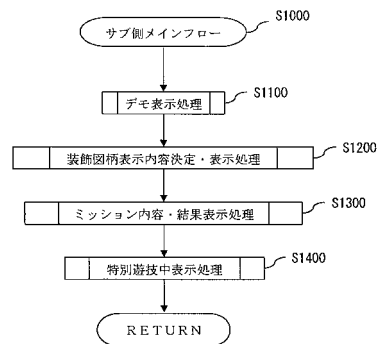
【図4】



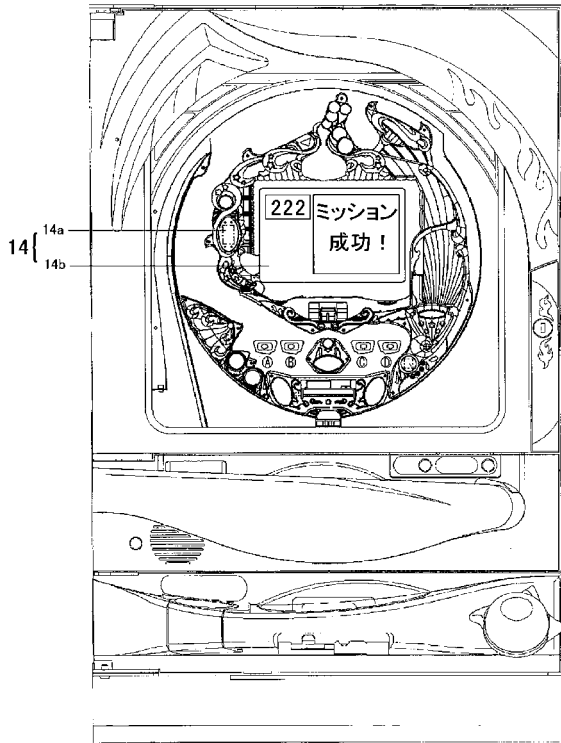
【図7】



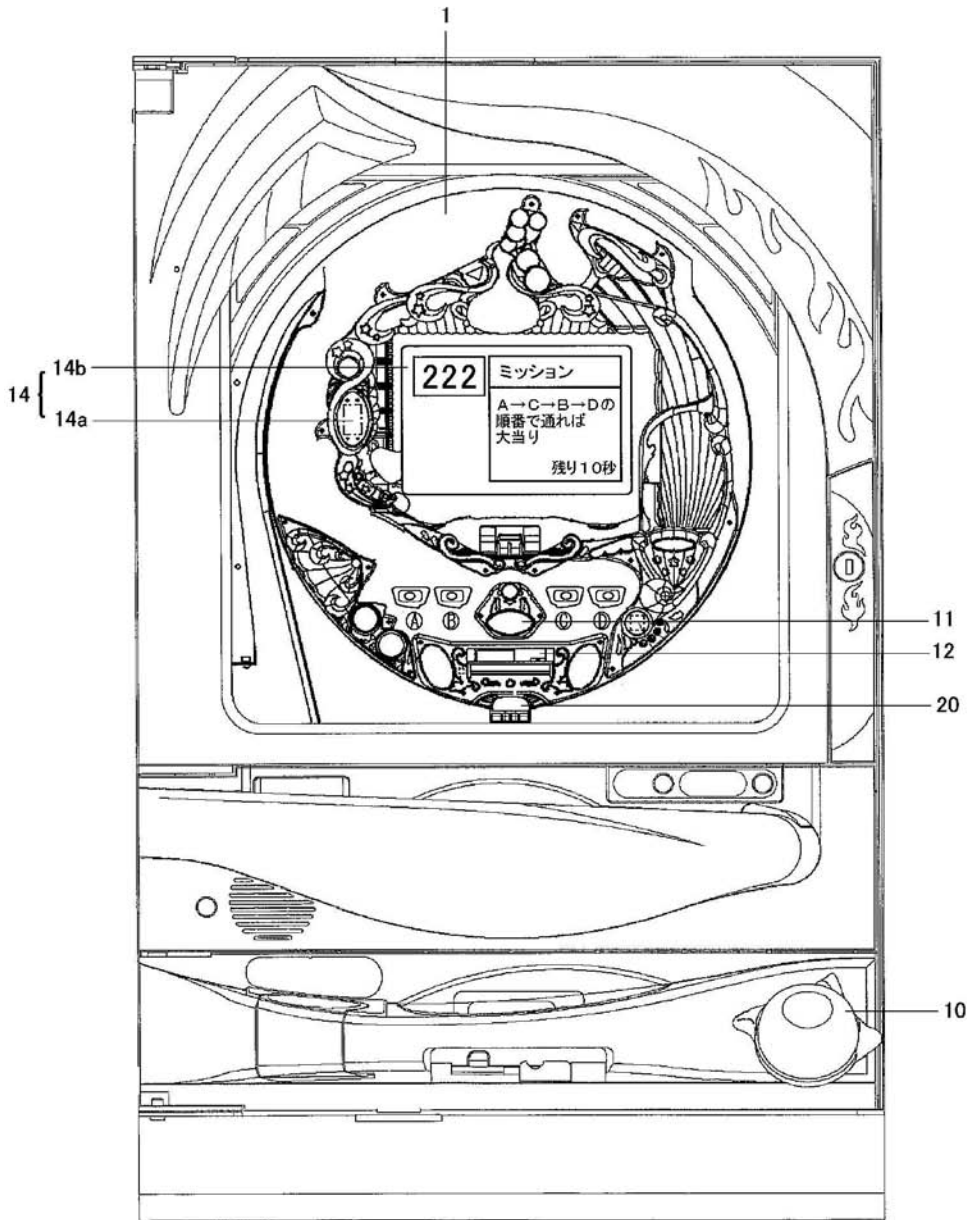
【図10】



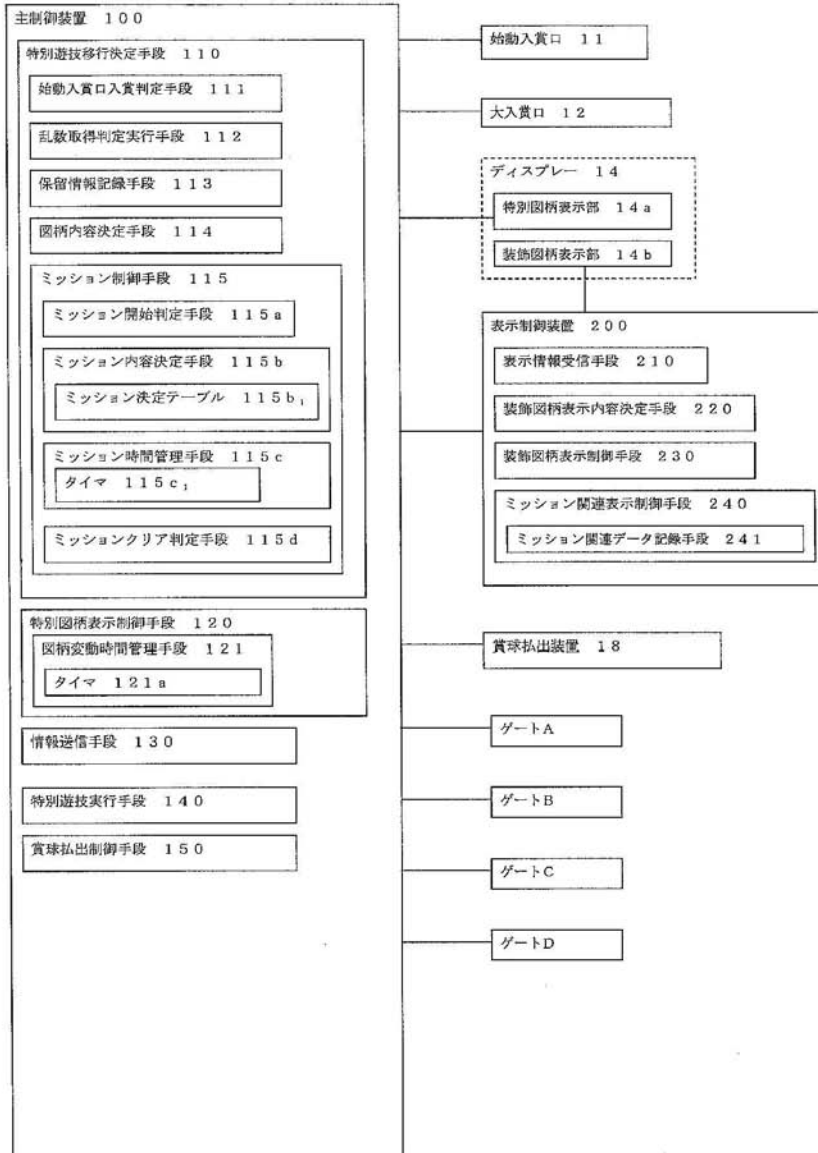
【 図 1 3 】



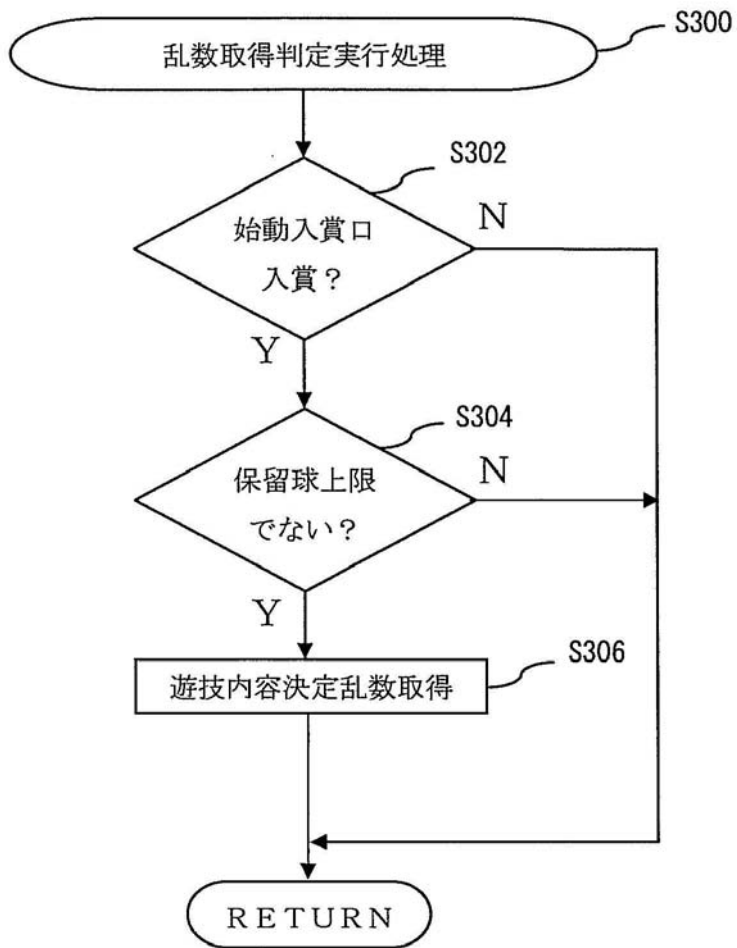
【 図 1 】



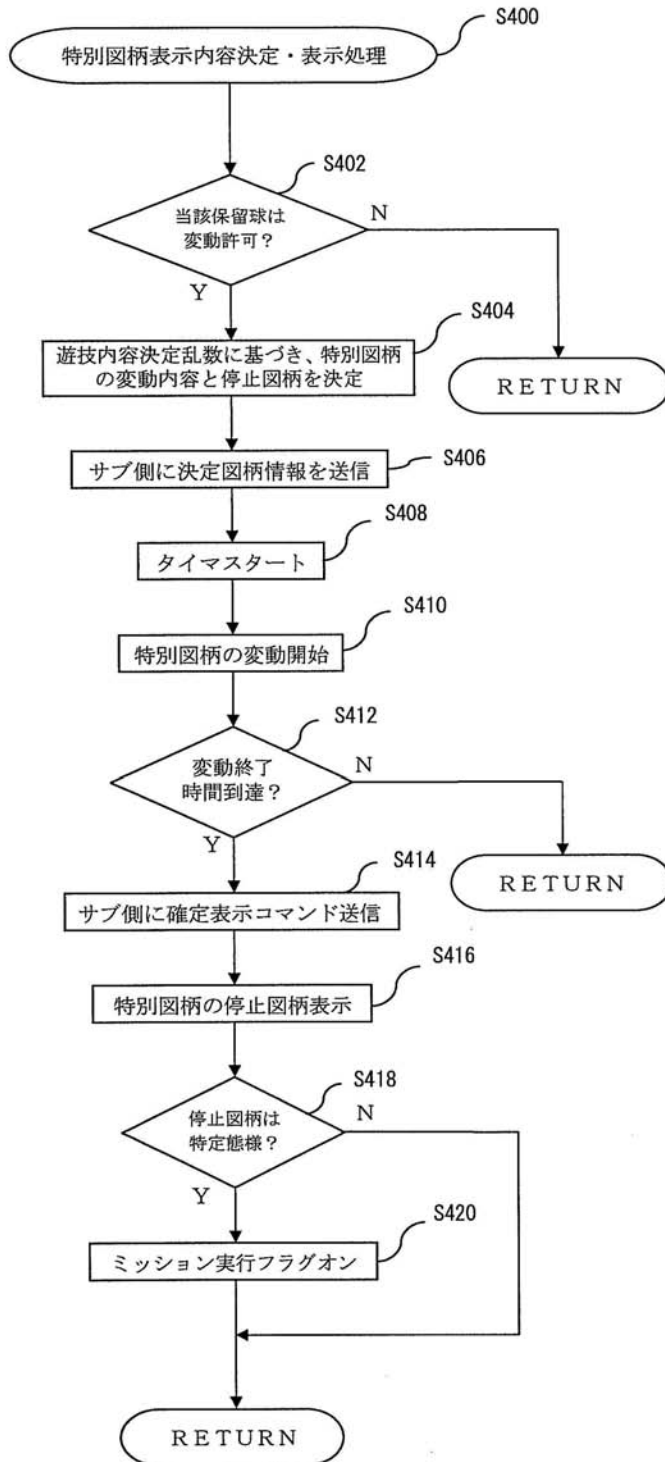
【図 3】



【 図 5 】



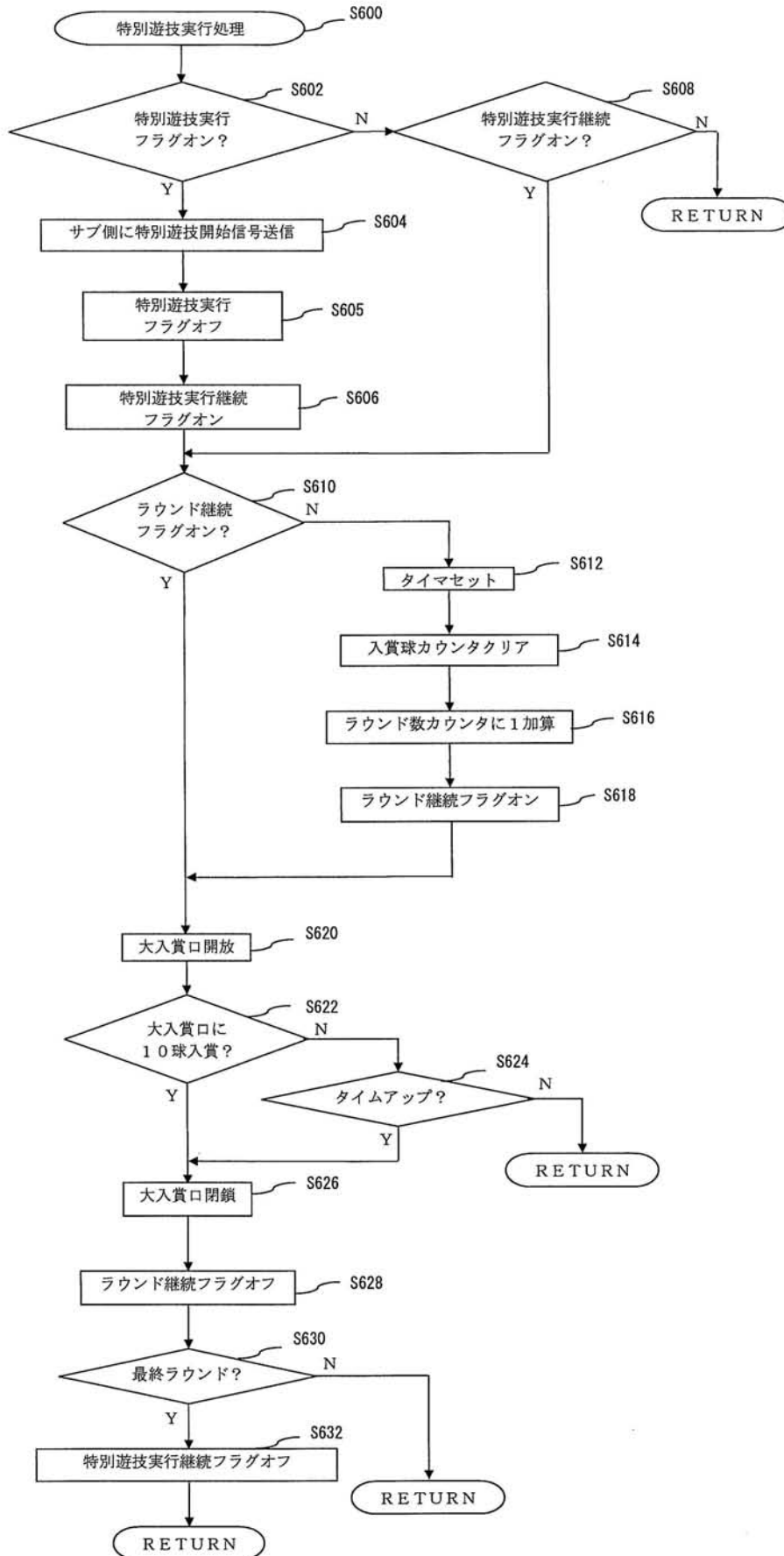
【 図 6 】



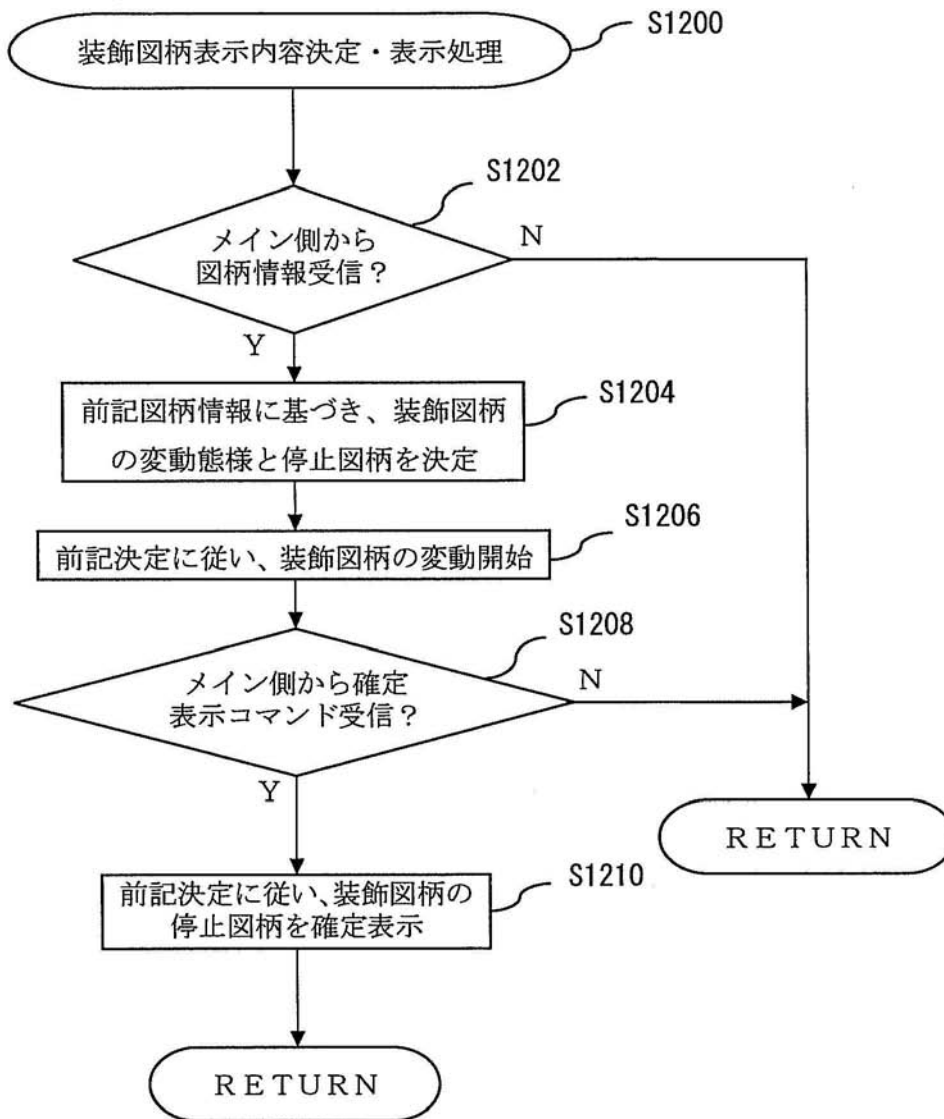
【 図 8 】

特別図柄の停止図柄	ミッション内容	時間 (秒)	難易度
1 1 1	「A」 → 「C」	1 0	やや難
2 2 2	「A」 → 「B」 → 「C」 → 「D」	1 0	難
3 3 3	「A」	3	易
4 4 4	「D」 → 「C」 → 「B」 → 「A」	1 0	難
5 5 5	「A」 → 「A」	5	易
6 6 6	「A」 → 「A」 → 「A」 → 「A」	1 0	やや難
7 7 7	「A」	3 0	非常に易
8 8 8	「A」	1	やや難
9 9 9	「A」 → 「A」 → 「A」 → 「A」	1 0 0	易
0 0 0	「A」 → 「C」	3	やや難

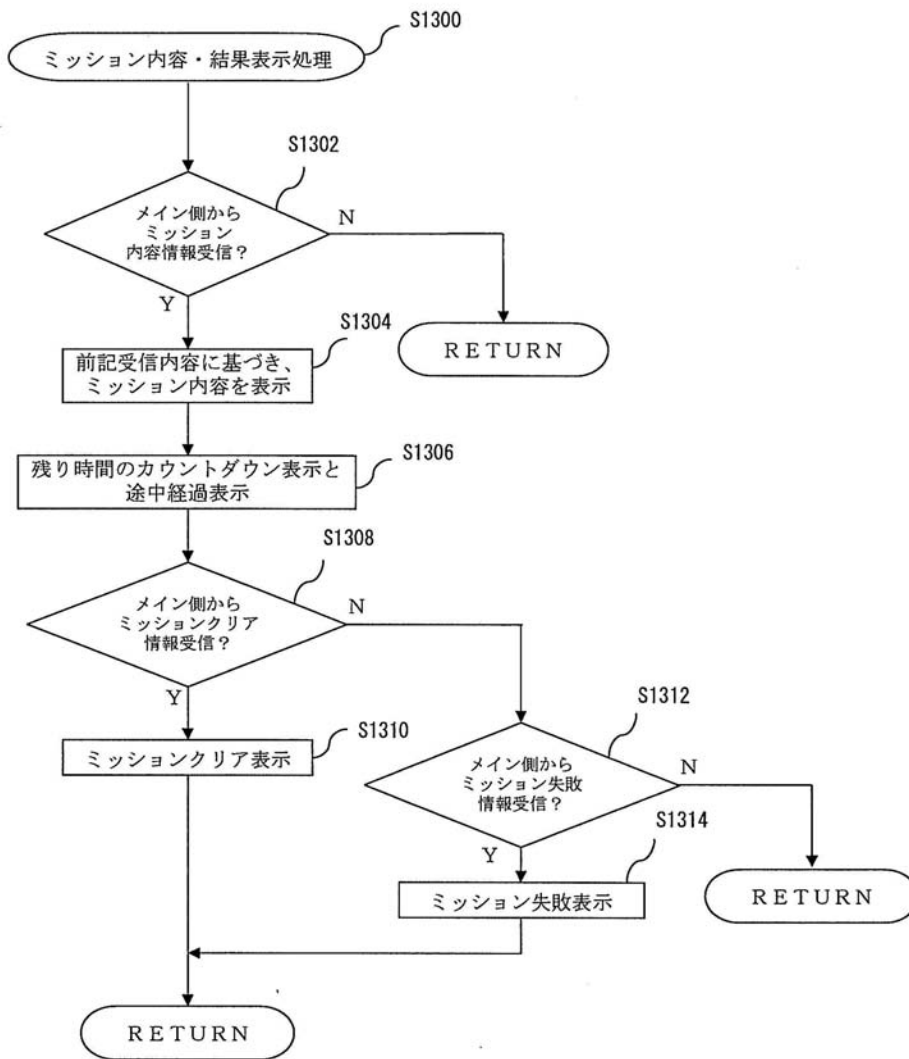
【 図 9 】



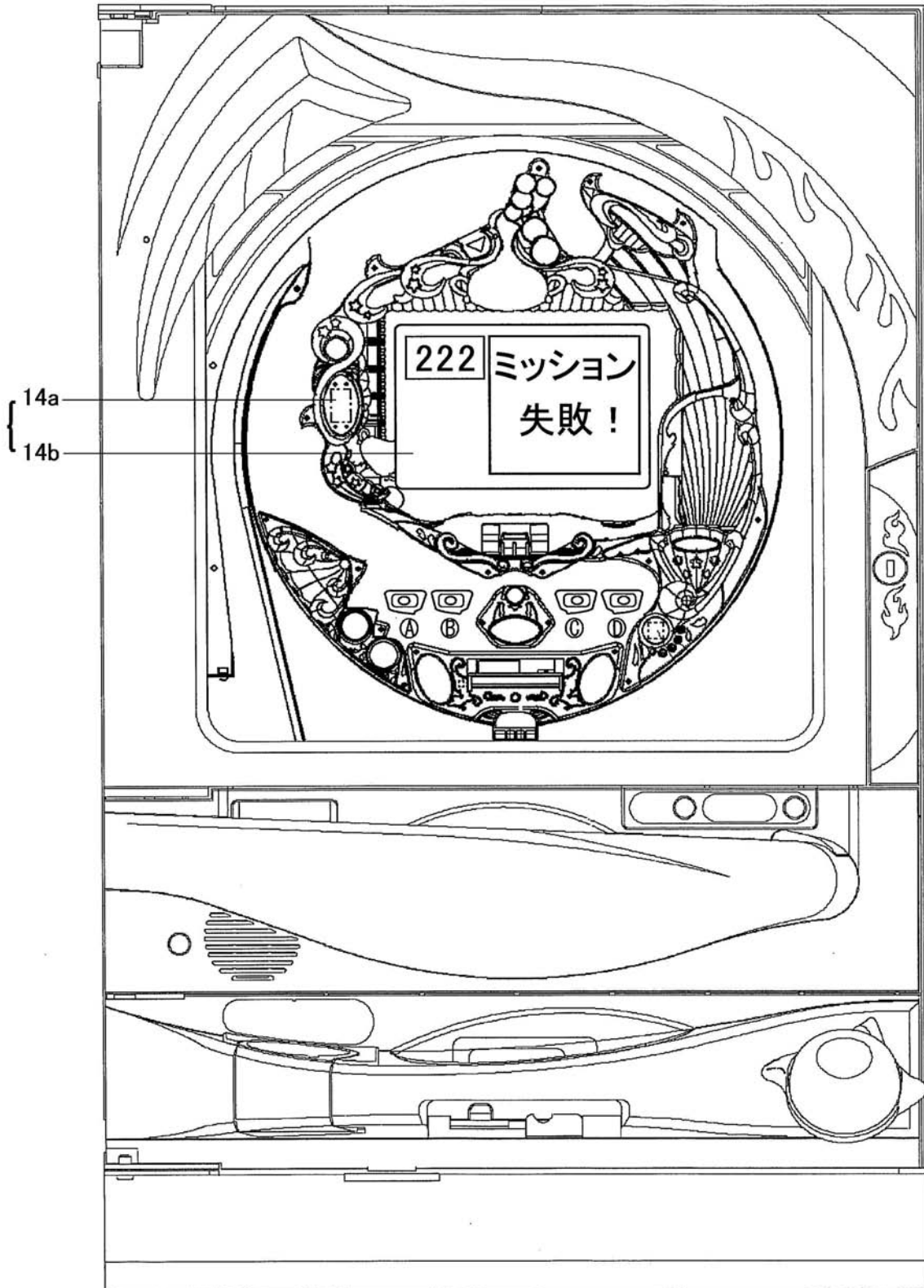
【 図 1 1 】



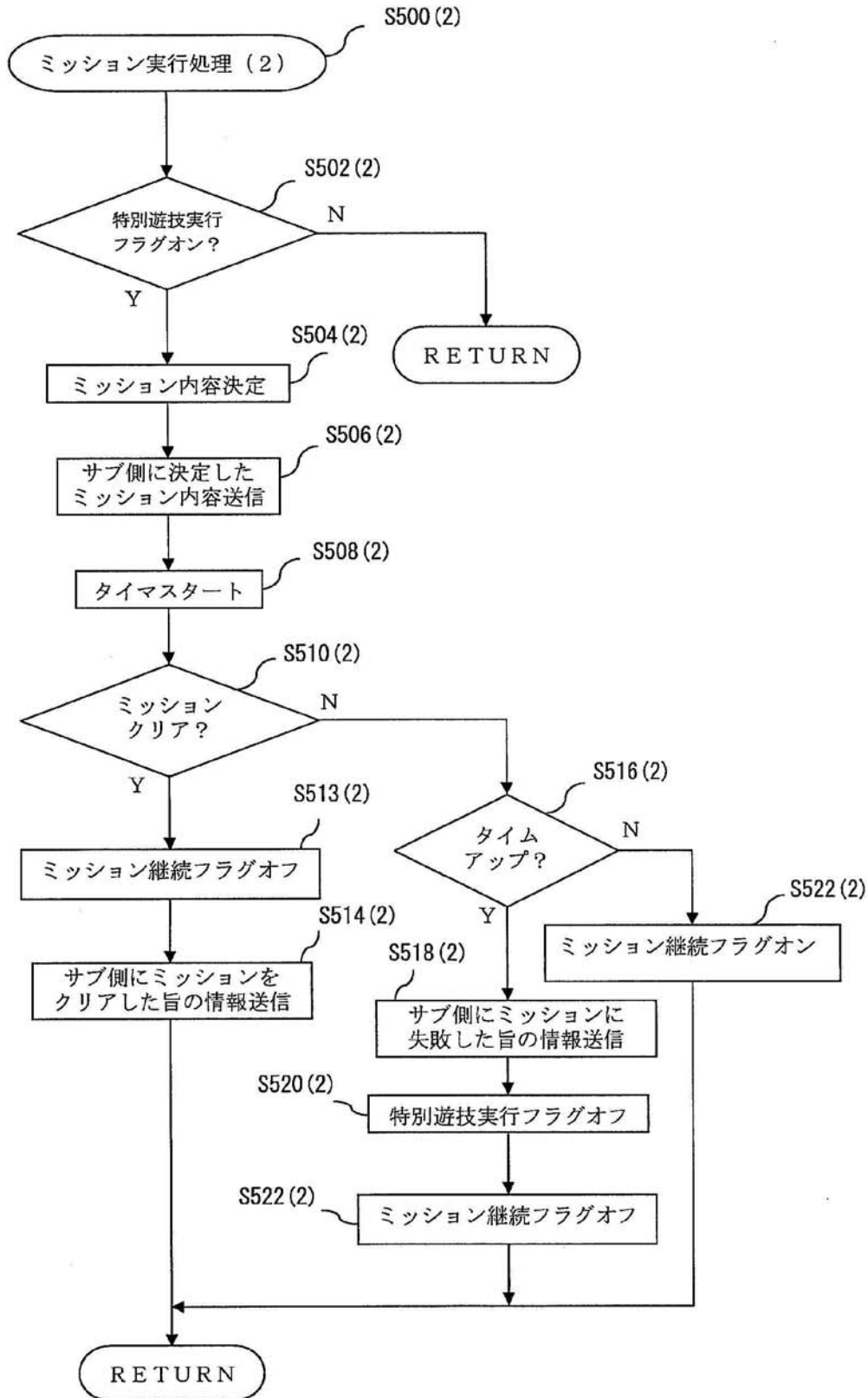
【 図 1 2 】



【 図 1 4 】



【 図 1 6 】



【 図 17 】

