

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成20年6月19日(2008.6.19)

【公開番号】特開2007-111561(P2007-111561A)

【公開日】平成19年5月10日(2007.5.10)

【年通号数】公開・登録公報2007-017

【出願番号】特願2007-25114(P2007-25114)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年5月2日(2008.5.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の始動条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立に基づいて各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置に導出表示する表示結果をその導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、

始動条件の成立に応じて、所定の数値データを更新する数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データを予め定められた上限個数まで記憶可能な始動記憶手段を含み、

前記表示結果事前決定手段は、前記始動記憶手段に記憶されている数値データが所定の判定値データと合致するか否かにより、前記特定表示結果を表示するか否かの決定を行う機能を有し、

指令内容の有効期間が前記始動記憶手段の数値データに基づく複数回の可変表示の実行期間に亘る複数種類の指令内容のうちのいずれかを有効期間とともに遊技者に提示する指令内容提示手段と、

該指令内容提示手段により指令内容を提示した後、前記表示結果事前決定手段が前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに、前記指令内容提示手段により提示された指令内容を充足する演出を実行した後、前記可変表示装置の表示結果として前記特定表示結果を表示する制御を行う特定演出制御手段と、

前記有効期間を延長するか否かを抽選により決定する延長決定手段と、を備え、

前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときに、有効期間を延長して指令内容を提示することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記有効期間の終了を所定の報知態様にて報知する終了報知手段と、

前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときに、前記終了報知手段による報知態様と同様の報知を実行した後、有効期間が延長される旨を報知する延長報

知手段と、を備えたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されて有効期間を延長して指令内容を提示する際に、指令内容として有効期間を延長する前と同じ内容を提示することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されて有効期間を延長して指令内容を提示する際に、指令内容として有効期間を延長する前と異なる内容を提示することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立に基づいて各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置に導出表示する表示結果をその導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、可変表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ遊技機は、可変表示装置における複数列（例えば、左・中・右の 3 列）の可変表示部で図柄（識別情報）を可変表示し、各可変表示部の停止図柄が同一図柄で揃った大当たり図柄（特定表示結果）となつたときに特定遊技状態を発生するようになっていた。また、このようなパチンコ遊技機には、遊技者に二者択一（「HIGH」と「LOW」）の選択を行わせ（指令演出）、遊技者の選択結果と可変表示装置の表示内容（大当たり図柄を構成する数字図柄が予め定めた数よりも大きいか小さい）が合致すると、特定遊技状態終了後の遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態（大当たり図柄の導出確率を通常遊技状態に比べて向上する確率変動制御を実行する遊技状態）に制御するもの（例えば、特許文献 1 参照）や、複数回の図柄変動に亘って連続的に演出を実行するもの（例えば、特許文献 2 参照）が提案されていた。なお、特許文献 2 の構成によれば、始動記憶として記憶される各始動入賞毎の大当たりか否かの事前決定結果に基づいて連続演出のパターンを決定していた。

【特許文献 1】特開 2003-190471 号公報（第 3 - 13 頁、図 12）

【特許文献 2】特開 2002-239154 号公報（第 10 - 20 頁、図 1）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ところで、上記特許文献 1 の構成では、1 回の表示内容に対して遊技者の選択結果が合致するか否かの判定が行われる構成、言い換えれば指令演出を 1 回の表示内容に対してのみ行う構成であり、複数回の表示内容に亘って連続的に演出効果を得る構成とはなっていなかった。また、特許文献 2 には、連続演出の実行については記載されているものの、指令演出および有効期間についての記載がないため、特許文献 1 の指令演出の構成を、特許文献 2 の構成にそのまま組み合わせた場合には、複数回の表示内容に亘って連続的に演出効果を得る構成には一応なるものの、いつまでに指令を達成したら良いのかはっきりせず

、遊技の演出の興趣が向上しないという問題が生じる。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、指令演出を複数回の図柄変動に亘って連続的に実行する構成において、遊技の演出の興趣を向上することができる遊技機を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

##### 【0004】

上記目的を達成するために、請求項1の発明においては、所定の始動条件が成立（例えば、始動入賞口14への始動入賞）した後、可変表示の開始条件の成立（例えば、前回の特別図柄の可変表示及び特定遊技状態の終了）に基づいて各々が識別可能な複数の識別情報（例えば、特別図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば、可変表示装置9）と、該可変表示装置に導出表示する表示結果をその導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段（例えば、ステップS300の特別図柄通常処理で大当たり判定用乱数によって大当たりか否かを決定し、ランダム2又はランダム3の抽出値に基づいて表示結果を決定する機能）と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）とすることを決定したときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）において、始動条件の成立に応じて、所定の数値データを更新する数値データ更新手段（例えば、CPU56の大当たり判定用乱数をカウントアップする機能）から数値データ（例えば、大当たり判定用乱数）を抽出し、抽出された数値データを予め定められた上限個数（例えば、4個）まで記憶可能な始動記憶手段（例えば、始動口スイッチ通過処理のステップS113）を含み、前記表示結果事前決定手段は、前記始動記憶手段に記憶されている数値データが所定の判定値データと合致するか否かにより、前記特定表示結果を表示するか否かの決定を行う機能（例えば、ステップS300の特別図柄通常処理で大当たり判定用乱数によって大当たりか否かを決定する機能）を有し、指令内容の有効期間が前記始動記憶手段の数値データに基づく複数回の可変表示の実行期間に亘る複数種類の指令内容（例えば、「4回以内にリーチを出せ」の文字101、「8回以内にリーチを出せ」の文字107）のうちのいずれかを有効期間とともに遊技者に提示する指令内容提示手段（例えば、変動パターン設定処理におけるステップS72）と、該指令内容提示手段により指令内容を提示した後、前記表示結果事前決定手段が前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに、前記指令内容提示手段により提示された指令内容を充足する演出（例えば、図15(F)のようにリーチを出現させる演出）を実行した後、前記可変表示装置の表示結果として前記特定表示結果を表示する（例えば図15(H)のように「777」の大当たり図柄を表示する）制御を行う特定演出制御手段と、前記有効期間を延長するか否かを抽選により決定する延長決定手段（例えば、ミッション継続設定処理のステップS150～S155）と、を備え、前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときに、有効期間を延長して指令内容を提示する（例えば、図16(G)や図19(G)の「4回以内にリーチを出せ」の文字106）ことを特徴とする。

##### 【0005】

また、前記有効期間の終了を所定の報知態様（例えば、「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103の表示）にて報知する終了報知手段と、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときに、前記終了報知手段による報知態様と同様の報知を実行した後（例えば、ミッション演出Bの終了時に「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103を表示した後）、有効期間が延長される旨を報知（例えば、図16(G)の「ミッション継続」の文字105）する延長報知手段と、を備えていても良い。

##### 【0006】

また、前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されて有効期間を延長して指令内容を提示する際に、指令内容として有効期間を延長する前と同じ内容を提示する（例えば、図16(A)の「4回以内にリーチを出せ」の文字

101と(G)の「4回以内にリーチを出せ」の文字106)ようにしても良い。

【0007】

また、前記指令内容提示手段は、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されて有効期間を延長して指令内容を提示する際に、指令内容として有効期間を延長する前と異なる内容を提示する(例えば、図19(A)の「8回以内にリーチを出せ」の文字107と(G)の「4回以内にリーチを出せ」の文字106)ようにしても良い。

【0008】

【0009】

【発明の効果】

【0010】

請求項1の発明においては、提示された指令内容の有効期間がはっきりするとともに、延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときには有効期間が延長されるので、遊技の演出の興趣を向上することができる。

【0011】

また、前記有効期間の終了を所定の報知態様にて報知する終了報知手段と、前記延長決定手段により有効期間を延長することが決定されたときに、前記終了報知手段による報知態様と同様の報知を実行した後、有効期間が延長される旨を報知する延長報知手段とを備えている場合には、一旦、有効期間が終了したように思わせた後に有効期間を延長することで、敗者復活的な演出を行うことができ、ひいては遊技者の期待感を向上することができる。

【0012】

【0013】

【0014】

【0015】

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。先ず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体構成について説明する。図1はパチンコ遊技機を示す正面図であり、図2は遊技盤を示す正面図である。

【0017】

パチンコ遊技機1は、縦長方形状に形成された外枠(図示しない)と、該外枠の内側に開閉可能に取り付けられる遊技枠とを備える。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示しない)と、機構部品等が取り付けられる機構板(図示しない)と、前面枠及び機構板に取り付けられる種々の部品(後述する遊技盤を除く)とを含む構造体である。また、パチンコ遊技機1は、額縁形状に形成されて遊技枠に開閉可能に設けられるガラス扉枠2を有する。

【0018】

図1に示すように、ガラス扉枠2は額縁状に形成され、ガラス扉枠2の下方には打球供給皿3が設けられている。打球供給皿3の下方には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4と、打球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5とが設けられている。遊技盤6は、該遊技盤6を構成する板状体と、該板状体に取り付けられる種々の部品とを含む構造体である。遊技盤6の前面には、図2に示すように、遊技領域7が形成されている。遊技領域7の中央付近には、特別図柄を個々に可変表示する「左」「中」「右」の可変表示部8a～8cを含む可変表示装置9が設けられている。本実施形態では、「左」「中」「右」の3つの可変表示部8a～8cにおいて、図柄が全て同一図柄で揃う大当たり図柄が表示されると後で詳述する特定遊技状態に制御され、大当たり図柄のうち予め定めた確変図柄(例えば、奇数数字の図柄)で揃う大当たり図柄になると、特定遊技状態の終了後に、大当たりとなる確率(大当たり図柄を表示する確率)が通常時に比べて高くなる確変状態(特別遊技状態)に制御される。

【0019】

可変表示装置 9 の上部には、左右一対のランプにより構成された普通図柄表示器 10 が設けられている。一方、可変表示装置 9 の下部には、始動入賞口 14 に入った有効入賞球の数、即ち始動記憶数を表示する特別図柄始動記憶表示器 41 (4つのLED) が設けられている。特別図柄の始動記憶は、4個を上限数として記憶可能である。そして、特別図柄始動記憶表示器 41 は、始動入賞口 14 への入賞がある毎に点灯する LED を1個増やす一方、可変表示装置 9 の可変表示が開始される毎に点灯する LED を1個減らす。

#### 【0020】

可変表示装置 9 の下方には、始動入賞口 14 を備えた可変入賞球装置 15 が設けられている。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 の駆動によって始動入賞口 14 の開閉動作を行い（但し、閉鎖状態でも始動入賞口 14 への入賞が可能である）、始動入賞口 14 に入った入賞球は、遊技盤 6 の背面に導かれて始動口スイッチ 14a で検出される。

#### 【0021】

可変入賞球装置 15 の下方には、特定遊技状態においてソレノイド 21 によって開放状態とされる開閉板 20 が設けられている。開閉板 20 は大入賞口を開閉する手段である。開閉板 20 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（V入賞領域）に入った入賞球は V 入賞スイッチ 22 で検出され、開閉板 20 からの入賞球はカウントスイッチ 23 で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド 21A（図3参照）が設けられている。

#### 【0022】

可変入賞球装置 15 の左側方には、ゲート 32 が設けられている。ゲート 32 に遊技球が入賞し、その遊技球がゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄始動記憶が上限に達していなければ、所定の乱数値が抽出される。そして、普通図柄表示器 10 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態であれば、普通図柄表示器 10 による可変表示が開始される。普通図柄表示器 10 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態でなければ、普通図柄の始動記憶数が1個増やされる。なお、普通図柄の始動記憶数は、4個を上限値として記憶可能であり、その始動記憶数が普通図柄始動記憶表示器（図示しない）に表示される。

#### 【0023】

本実施形態では、普通図柄表示器 10 を構成する左右一対のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって普通図柄の可変表示が行われ、可変表示は所定時間（例えば 2.9 . 2 秒）継続する。そして、可変表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りとなる。当りとするか否かは、ゲート 32 に遊技球が入賞したときに抽出された乱数の値が所定の当り判定値と一致したか否かによって決定される。普通図柄表示器 10 における可変表示の表示結果が当りである場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開放状態になって遊技球が入賞し易い状態になる。即ち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。

#### 【0024】

さらに、特別遊技状態としての確変状態では、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められると共に、可変入賞球装置 15 の開放時間及び開放回数のうちの一方又は双方が高められ、遊技者にとってさらに有利になる。また、確変状態等の所定の状態では、普通図柄表示器 10 における可変表示期間（変動時間）が短縮されることによって、遊技者にとってさらに有利になるようにしてもよい。

#### 【0025】

また、遊技領域 7 には、複数の入賞口 29, 30, 33, 39 が設けられ、これらの入賞口 29, 30, 33, 39 への遊技球の入賞は、それぞれ入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a によって検出される。遊技領域 7 の左右両端には、遊技中に点滅表示される飾りランプ 25 が設けられ、遊技領域 7 の下端には、入賞しなかった打球を吸収するアウトロ 26 が設けられている。さらに、遊技領域 7 の外周となるガラス扉枠 2 の前面には、効果音や音声を発生させる左右一対のスピーカ 27 と、光装飾用の天枠ランプ 28

a、左枠ランプ 28b、及び右枠ランプ 28c と、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 51 と、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 52 と、が設けられている。また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 には、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 50（図 3 参照）が隣接して設置されている。

#### 【0026】

また、パチンコ遊技機 1 には、駆動モータ 94（図 3 参照）の回転力を利用して打球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示しない）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通って遊技領域 7 に入った後に遊技領域 7 を流下する。特別図柄の可変表示を開始できる状態において、打球が始動入賞口 14 に入り始動口スイッチ 14a で検出されると、可変表示部 8a～8c において特別図柄の可変表示を開始する。特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、特別図柄の始動記憶数を 1 個増やす。

#### 【0027】

可変表示部 8a～8c における特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄の組み合わせが大当たり図柄であると、特定遊技状態に移行する。即ち、一定時間が経過するまで又は所定個数（例えば 10 個）の打球が入賞するまで開閉板 20 が開放する。そして、開閉板 20 の開放中に打球が V 入賞領域に入賞して V 入賞スイッチ 22 で検出されると、継続権が発生して開閉板 20 の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば 15 ラウンド）許容される。停止時の可変表示部 8a～8c における表示結果が確率変動を伴う大当たり図柄（確変図柄で揃う大当たり図柄）である場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。即ち、確変状態という遊技者にとってさらに有利な状態（特別遊技状態）となる。

#### 【0028】

図 3 は、パチンコ遊技機 1 に設けられる主基板 31 の回路構成を示すブロック図である。なお、図 3 には、ランプ・LED 制御基板 35、払出制御基板 37、音制御基板 70、演出制御基板 80、及び発射制御基板 91 も示されている。

#### 【0029】

主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する基本回路 53 と、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、V 入賞スイッチ 22、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a、満タンスイッチ 48、球切れスイッチ 95、賞球カウントスイッチ 96、及びクリアスイッチ 97 からの信号を基本回路 53 に与えるスイッチ回路 58 と、各ソレノイド 16, 21, 21A を基本回路 53 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 59 と、基本回路 53 から与えられるデータに従って大当たり情報等の情報出力信号を外部装置（ホールコンピュータ等）に出力する情報出力回路 64 と、主基板 31 に記憶されたシステム内容をリセットするためのシステムリセット回路 65 と、が搭載されている。基本回路 53 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 54 と、ワークメモリとして使用される RAM 55 と、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 と、該 CPU 56 と外部との間で情報をやり取りするための I/O ポート部 57 とを含む。

#### 【0030】

ランプ・LED 制御基板 35 に搭載されているマイクロコンピュータ（CPU、ROM、RAM）は、主基板 31 から受信するランプ制御用のコマンド信号に応じて、遊技盤 6 に設けられている特別図柄始動記憶表示器 41 及び飾りランプ 25 の表示制御を行うと共に、枠側に設けられている天枠ランプ 28a、左枠ランプ 28b、右枠ランプ 28c、賞球ランプ 51、球切れランプ 52 の表示制御を行う。

#### 【0031】

払出制御基板 37 に搭載されているマイクロコンピュータ（CPU、ROM、RAM）は、各種入賞口への遊技球の入賞に基づいて主基板 31 から受信する払出制御用のコマンド信号に応じて、球払出装置 98 を駆動制御して遊技球の払い出しを制御する。

#### 【0032】

音制御基板 7 0 に搭載されているマイクロコンピュータ ( C P U 、 R O M 、 R A M ) は、主基板 3 1 から受信する音制御用のコマンド信号に応じて、スピーカ 2 7 からの音発生を制御する。

#### 【 0 0 3 3 】

演出制御基板 8 0 に搭載されているマイクロコンピュータ ( C P U 、 R O M 、 R A M ) は、主基板 3 1 から受信する図柄制御用のコマンド信号に応じて、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9 と普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 の表示制御を行う。

#### 【 0 0 3 4 】

発射制御基板 9 1 に搭載されているマイクロコンピュータ ( C P U 、 R O M 、 R A M ) は、打球発射装置の駆動モータ 9 4 を駆動制御することで、遊技球の発射を制御する。なお、駆動モータ 9 4 の駆動力は、操作ノブ 5 の操作量に従って調整される。即ち、発射制御基板 9 1 のマイクロコンピュータによって、操作ノブ 5 の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

#### 【 0 0 3 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。図 4 は、主基板 3 1 における遊技制御手段（例えば、C P U 5 6 等）が実行する特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。この処理は、主基板 3 1 の遊技制御手段が実行するメイン処理にて 2 m s 毎に行われる割込処理内で実行される。C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、即ち遊技球が始動入賞口 1 4 に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップ S 3 1 0 ）、始動口スイッチ通過処理（ステップ S 3 1 1 ）を行う。その後、始動口スイッチ 1 4 a のオン・オフに限らずミッション継続設定処理（ステップ S 3 1 2 ）を行った後に、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 8 のうちのいずれかの処理を行う。

#### 【 0 0 3 6 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0 ）：特別図柄の可変表示を開始できる状態になるのを待つ。C P U 5 6 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、始動記憶の記憶数を確認する。始動記憶の記憶数が 0 でなければ、後述する大当たり判定用乱数（ランダム 1 ）の抽出値が予め定めた大当たり決定の乱数値と合致するか否かの判定によって大当たりとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に移行するように更新する。

#### 【 0 0 3 7 】

特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 3 0 1 ）：可変表示後の特別図柄の停止図柄を決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に移行するように更新する。

#### 【 0 0 3 8 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 2 ）：特別図柄の可変表示の変動パターンを、変動パターン決定用乱数の値に応じて決定する。また、決定された変動パターンに基づいて、特別図柄が可変表示を行って導出表示されるまでの可変表示時間（変動時間）を特別図柄プロセスタイミングにセットした後、特別図柄プロセスタイミングをスタートさせる。このとき、演出制御基板 8 0 に対して、特別図柄の停止図柄を指令する情報（特別図柄指定コマンド）と、変動態様（変動パターン）を指令する情報（変動パターンコマンド）と、が送信される。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に移行するように更新する。

#### 【 0 0 3 9 】

特別図柄変動処理（ステップ S 3 0 3 ）：所定時間が経過（ステップ S 3 0 2 の特別図柄プロセスタイミングがタイムアウト）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に移行するように更新する。

#### 【 0 0 4 0 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4 ）：可変表示部 8 a ~ 8 c において可変表示され

る特別図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄停止を示す演出制御コマンド（確定コマンド）が送信される状態に設定する。そして、停止後の特別図柄が大当たり図柄となった場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS300に移行するように更新する。

#### 【0041】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：大入賞口（開閉板20）を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化すると共に、ソレノイド21を駆動して開閉板20を開状態とすることで大入賞口を開放する。また、プロセスタイムによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、大当たり中フラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に移行するように更新する。

#### 【0042】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：大入賞口ラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御基板80に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。最後の大入賞口の閉成条件が成立したら、内部状態をステップS307に移行するように更新する。

#### 【0043】

特定領域有効時間処理（ステップS307）：V入賞スイッチ22の通過の有無を監視して、特定遊技状態の継続条件の成立を確認する処理を行う。特定遊技状態の継続条件が成立し、且つまだ残りラウンドがある場合には、内部状態をステップS305に移行するように更新する。また、所定の有効時間内に特定遊技状態の継続条件が成立しなかった場合、又は全てのラウンドを終えた場合には、内部状態をステップS308に移行するように更新する。

#### 【0044】

大当たり終了処理（ステップS308）：特定遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御手段に行わせるための制御を行う。そして、内部状態をステップS300に移行するように更新する。

#### 【0045】

図5は、始動口スイッチ通過処理（ステップS311）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、始動記憶数が最大値（上限数）である4に達しているかどうか確認する（ステップS111）。始動記憶数が4に達していないければ、始動記憶数を1増やし（ステップS112）、大当たり判定用乱数等の各乱数の値を抽出し、それらを始動記憶数の値に対応した保存領域（RAM55の特別図柄判定用バッファ）に格納する（ステップS113）。乱数を抽出するとは、乱数を生成させるためのカウンタからカウント値を読み出して、読み出したカウント値を乱数値としてある。ステップS113では、図6に示す乱数のうち、ランダム1～ランダム5が抽出される。その後、ミッション実行フラグがセットされているか否かの判定を行い（ステップS114）、ミッション実行フラグがセットされていなければ、ミッション演出設定処理（ステップS115）を行う。

#### 【0046】

なお、ミッション演出設定処理では、予め定めた複数回の図柄変動の内でリーチを出現させろというミッション、言い換えれば予め定めた複数回の図柄変動の内でリーチを実行する演出パターンを遊技者に提示するミッション演出の設定が行われる。また、本実施形態では、複数回の図柄変動をそれぞれ4回、8回としたミッション演出Aとミッション演出Bの2種類のミッション演出を設定しており、以下の説明でミッション演出というときは、ミッション演出A及びミッション演出Bの少なくともいずれか一方のことをいう。また、ミッション演出A・Bは、それぞれ所定条件の成立に基づいて4回の継続が行われるようになっており、この継続設定がミッション継続設定処理（ステップS312）で行われる。また、ミッション継続設定処理は、ミッション演出の終了以前に記憶される始動記憶に対してミッション演出の継続を判定する必要があるため、前述したように始動口スイ

ツチ 1 4 a のオン・オフに限らず実行される。

#### 【0047】

- 図 6 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は以下のように使用される。
- (1) ランダム 1 : 大当たりを発生させるか否か決定する(大当たり判定用)
  - (2) ランダム 2 - 1 ~ 2 - 3 (ランダム 2) : 特別図柄の左中右のはずれ図柄を決定する(はずれ図柄決定用)
  - (3) ランダム 3 : 大当たりを発生させる特別図柄の組合せを決定する(大当たり図柄決定用)
  - (4) ランダム 4 : 特別図柄の変動パターンを決定する(変動パターン決定用)
  - (5) ランダム 5 : 大当たりを発生させない場合にリーチとするか否かを決定する(リーチ判定用)
  - (6) ランダム 6 : 普通図柄に基づく当たりを発生させるか否か決定する(普通図柄当たり判定用)
  - (7) ランダム 7 : ランダム 1 の初期値を決定する(ランダム 1 初期値決定用)
  - (8) ランダム 8 : ランダム 6 の初期値を決定する(ランダム 6 初期値決定用)
  - (9) ランダム 9 : ミッション演出を実行するか否かを決定する(ミッション判定用)
  - (10) ランダム 10 : ミッション演出を継続するか否かを決定する(継続判定用)
  - (11) ランダム 11 : ミッション演出 B 時に強制リーチを実行するか否かを決定する(強制リーチ判定用)

図 7 は、始動口スイッチ通過処理におけるミッション演出設定処理(ステップ S 115)を示すフローチャートである。なお、本実施形態のミッション演出設定処理は、始動記憶カウンタ = 0 のときは、何らの処理も実行されることなく終了するものとする。ミッション演出設定処理において、CPU56 は、先ず、ミッション終了フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ S 121)。ミッション終了フラグは、ミッション演出の終了を示すフラグであり、後述する変動パターン設定処理でセットされる。ミッション終了フラグがセットされていれば、そのままメインフローに復帰する一方、ミッション終了フラグがセットされていなければ、始動記憶カウンタのカウント値を処理数に設定すると共に(ステップ S 122)、検査回数カウンタのカウント値 K を初期値である 0 に設定する(ステップ S 123)。なお、検査回数カウンタは、後述するステップ S 124 ~ ステップ S 129 のループ処理の繰り返し回数をカウントするためのカウンタである。

#### 【0048】

次いで、CPU56 は、検査回数カウンタのカウント値を 1 加算し(ステップ S 124)、始動記憶数 = K(検査回数カウンタのカウント値が示す数)に対応する保存領域に格納されている大当たり判定用乱数値を読み出して(ステップ S 125)、大当たり判定モジュールを実行する。即ち、大当たり判定サブルーチンをコールする(ステップ S 126)。大当たり判定モジュールにおいて読み出した大当たり判定用乱数値に基づいて大当たりとなるないと判定された場合には(ステップ S 127)、CPU56 は、処理数を 1 減算し(ステップ S 128)、減算後の処理数が 0 になっていなければステップ S 124 の処理に移行する(ステップ S 129)。

#### 【0049】

即ち、この例では、ステップ S 124 ~ ステップ S 129 の処理が、処理数が 0 になるまで繰り返し実行される。但し、この例では、ステップ S 124 ~ ステップ S 129 のループ処理におけるステップ S 127 にて大当たりとなるとの判定がなされると、その時点でループ処理を終了する。つまり、ステップ S 124 ~ ステップ S 129 では、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものがあると判定されるまで、又は、処理数が 0 となるまで(保留中の可変表示についての判定を全て終えるまで)、始動記憶数 = 1 ~ 4 に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各大当たり判定用乱数値が、抽出された時期が早い方から順番に読み出され、大当たりとなるか否かの判定が実行される。

#### 【0050】

CPU56 は、ステップ S 126 において大当たりとなると判定された場合には(ステッ

プ S 1 2 7 )、大当たり時のミッション判定テーブル(図 8 ( A )の右側のテーブル)を使用テーブルとして設定し(ステップ S 1 3 0 )、後述のステップ S 1 3 2 へ移行する。また、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 9 において減算後の処理数が 0 となっていた場合には、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものは含まれていないと判定し、はずれ時のミッション判定テーブル(図 8 ( A )の左側のテーブル)を使用テーブルとして設定する(ステップ S 1 3 1 )。

#### 【 0 0 5 1 】

次に、CPU 5 6 は、ミッション判定用乱数を抽出する(ステップ S 1 3 2 )。そして、ステップ S 1 3 0 又はステップ S 1 3 1 で設定されたミッション判定テーブルを参照したミッション判定用乱数の抽出値に基づいてミッション演出 A 又はミッション演出 B を実行するか否かを判定する(ステップ S 1 3 3 )。なお、ステップ S 1 3 3 でミッション演出 A 又はミッション演出 B を実行することが決定された場合には、図 8 ( B )に示すミッション演出設定テーブルに基づいて、各ミッション演出 A ・ B 毎で、ミッションカウンタのセット値、継続時のミッションカウンタのセット値、ミッション開始表示指定コマンド(継続フラグリセット時)、ミッション開始表示指定コマンド(継続フラグセット時)が決定される。例えば、ミッション演出 A の実行が決定された場合には、ミッションカウンタには、ミッション演出 A の有効期間となる 4 回の図柄変動回数を設定するために「 4 」の値がセットさせ、継続時のミッションカウンタには、ミッション演出 A の継続時に延長される有効期間となる 4 回の図柄変動回数を設定するために「 4 」の値がセットさせる。また、ミッション開始表示指定コマンド(継続フラグリセット時)の EXT は、ミッション演出 A の開始表示を指定するために「 0 0 」がセットされ、ミッション開始表示指定コマンド(継続フラグセット時)の EXT は、ミッション演出 A の継続時の開始表示を指定するために「 0 2 」がセットされる。但し、ミッション演出が継続されないときは、継続時のミッションカウンタのセット値、及びミッション開始表示指定コマンド(継続フラグセット時)は使用されない。

#### 【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 3 3 の判定において、ミッション演出を実行しないことが決定された場合は、そのままメインフローに復帰する。一方、ミッション演出 A を実行することが決定された場合は、後述するステップ S 1 3 9 へ移行する。また、ミッション演出 B を実行することが決定された場合は、処理数が 0 であるか否かを判定することで、始動記憶内に大当たりがあるか否かを判定する(ステップ S 1 3 4 )。処理数が 0 であり始動記憶内に大当たりがないときは、そのままステップ S 1 3 9 へ移行する。処理数が 0 でなく始動記憶内に大当たりがあるときは、検査回数カウンタのカウント値が 2 以上であるか否かを判定し(ステップ S 1 3 5 )、カウント値が 2 以上でなければステップ S 1 3 9 へ移行する。

#### 【 0 0 5 3 】

ステップ S 1 3 5 の判定において、カウント値が 2 以上であれば、強制リーチ判定用乱数を抽出し(ステップ S 1 3 6 )、予め定めた強制リーチ判定テーブル(図示しない)を用いて強制リーチを実行するか否か判定する(ステップ S 1 3 7 )。強制リーチを実行しないときはそのままステップ S 1 3 9 へ移行する一方、強制リーチを実行するときは、強制リーチフラグをセットして(ステップ S 1 3 8 )ステップ S 1 3 9 へ移行する。なお、強制リーチフラグは、ミッション演出 B を実行する際に、最初の図柄変動でいきなりリーチを出現させてミッションを成功させ、遊技者に意外性を持たせる演出実行用のフラグである。

#### 【 0 0 5 4 】

その後、CPU 5 6 は、ミッション開始フラグをセットする(ステップ S 1 3 9 )と共に、各ミッション演出 A ・ B に応じた値をミッションカウンタにセットする(ステップ S 1 4 0 )。具体的に、ステップ S 1 3 3 でミッション演出 A を実行することが決定された場合には、図 8 ( B )のミッション演出設定テーブルに示すミッション演出 A の「 4 」の値がミッションカウンタにセットされ、ミッション演出 B を実行することが決定された場合には、図 8 ( B )のミッション演出設定テーブルに示すミッション演出 B の「 8 」の値

がミッションカウンタにセットされる。

#### 【0055】

図9は、特別図柄プロセス処理におけるミッション継続設定処理（ステップS312）を示すフローチャートである。ミッション継続設定処理において、CPU56は、先ず、ミッション終了フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS141）。ミッション終了フラグがセットされていなければ、そのままメインフローに復帰する一方、ミッション終了フラグがセットされていれば、始動記憶カウンタのカウント値を処理数に設定すると共に（ステップS142）、検査回数カウンタのカウント値Kを初期値である0に設定する（ステップS143）。なお、検査回数カウンタは、後述するステップS144～ステップS149のループ処理の繰り返し回数をカウントするためのカウンタである。

#### 【0056】

次いで、CPU56は、検査回数カウンタのカウント値を1加算し（ステップS144）、始動記憶数=K（検査回数カウンタのカウント値が示す数）に対応する保存領域に格納されている大当たり判定用乱数値を読み出して（ステップS145）、大当たり判定モジュールを実行する。即ち、大当たり判定サブルーチンをコールする（ステップS146）。大当たり判定モジュールにおいて読み出した大当たり判定用乱数値に基づいて大当たりとなないと判定された場合には（ステップS147）、CPU56は、処理数を1減算し（ステップS148）、減算後の処理数が0になつていなければステップS144の処理に移行する（ステップS149）。

#### 【0057】

即ち、この例では、ステップS144～ステップS149の処理が、処理数が0になるまで繰り返し実行される。但し、この例では、ステップS144～ステップS149のループ処理におけるステップS147にて大当たりとなるとの判定がなされると、その時点でループ処理を終了する。つまり、ステップS144～ステップS149では、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものがあると判定されるまで、又は、処理数が0となるまで（保留中の可変表示についての判定を全て終えるまで）、始動記憶数=1～4に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各大当たり判定用乱数値が、抽出された時期が早い方から順番に読み出され、大当たりとなるか否かの判定が実行される。

#### 【0058】

CPU56は、ステップS146において大当たりとなると判定された場合には（ステップS147）、そのまま後述のステップS152へ移行する。また、CPU56は、ステップS149において減算後の処理数が0となっていた場合には、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものは含まれていないと判定し、継続判定用乱数を抽出する（ステップS150）。そして、予め定めた継続判定テーブル（図示しない）を用いてミッション演出を継続するか否か判定する（ステップS151）。ミッション演出を継続しないときはそのままメインフローに復帰する一方、ミッション演出を継続するときは、ミッション継続フラグをセットし（ステップS152）、次にミッション終了フラグをリセットする（ステップS153）。なお、このようなミッション終了フラグのリセット処理は、特別図柄停止処理（ステップS304）内にも設けられている。但し、特別図柄停止処理内でミッション終了フラグがリセットされるときは、ミッション演出が継続されない場合である。

#### 【0059】

その後、CPU56は、ミッション開始フラグをセットする（ステップS154）と共に、ミッション演出の継続に応じた値となる「4」をミッションカウンタにセットする（ステップS155）。具体的には、ミッション演出A・Bのいずれにおいても、図8（B）のミッション演出設定テーブルに示す継続時の「4」の値がミッションカウンタにセットされる。

#### 【0060】

図10は、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドの内容の一例を示す一覧表図である。図10に示す例において、コマンド8000(H)～8009

(H)は、特別図柄を可変表示する可変表示装置9における特別図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンドである。なお、変動パターンを指定するコマンド(変動パターンコマンド)は変動開始指示も兼ねている。

#### 【0061】

コマンド86XX(H)、87XX(H)、及び88XX(H)は、特別図柄の左中右の停止図柄を指定する演出制御コマンドである。「XX」には図柄番号が設定される。また、コマンド8F00(H)は、特別図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンドである。

#### 【0062】

コマンド90XX(H)は、ミッション演出の開始時の表示を指定する演出制御コマンドである。「XX」にはミッション演出の種類毎で異なった値がセットされる。具体的には、図8(B)に示したように、継続フラグリセット時のミッション演出Aでは「00」がセットされ、継続フラグリセット時のミッション演出Bでは「01」がセットされ、継続フラグセット時のミッション演出A・Bではそれぞれ「02」がセットされる。

#### 【0063】

コマンド91XX(H)は、ミッション演出の残りミッション回数(図柄変動の回数)の表示を指定する演出制御コマンドである。「XX」には残りミッション回数がセットされる。

#### 【0064】

コマンド9200(H)は、ミッション演出の成功時の表示を指定する演出制御コマンドである。コマンド9300(H)は、ミッション演出の失敗時の表示を指定する演出制御コマンドである。

#### 【0065】

コマンドAXXX(H)は、大当たり遊技開始から大当たり遊技終了までの間に送信される演出制御コマンドである。コマンドBXXX(H)は、普通図柄の表示に関する演出制御コマンドである。コマンドC000(H)は、客待ちデモンストレーションの表示を指定する演出制御コマンドである。

#### 【0066】

コマンドE000(H)は、高確率状態から低確率状態になったときに送信される表示指定用の演出制御コマンドである。コマンドE001(H)は、低確率状態から高確率状態になったときに送信される表示指定用の演出制御コマンドである。

#### 【0067】

図11乃至図13は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS302)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、先ず、ミッション開始フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS71)。ミッション開始フラグがセットされていないときはそのまま後述するステップS75へ移行する一方、ミッション開始フラグがセットされているときは、ミッション開始表示指定コマンドをセットする(ステップS72)。但し、このとき、ミッション開始表示指定コマンドは、前述したようにミッション演出の種類に応じて異なったものがセットされる。具体的には、ミッション演出Aの開始時には、ミッション開始表示指定コマンド9000(H)がセットされることで、後述する図14(A)に示す「ミッション」の文字100と「4回以内にリーチを出せ」の文字101が表示されて演出パターンが遊技者に提示される。また、ミッション演出Bの開始時には、ミッション開始表示指定コマンド9001(H)がセットされることで、後述する図17(A)に示す「ミッション」の文字100と「8回以内にリーチを出せ」の文字107が表示されて演出パターンが遊技者に提示される。また、ミッション演出A及びミッション演出Bの継続開始時には、それぞれミッション開始表示指定コマンド9002(H)がセットされることで、後述する図16(A)に示す「ミッション継続」の文字105と「4回以内にリーチを出せ」の文字106が表示される。その後、CPU56は、ミッション開始フラグをリセットする(ステップS73)と共に、ミッション実行フラグをセットする(ステップS74)。

**【0068】**

次に、CPU56は、ミッション実行フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS75)、ミッション実行フラグがセットされていないときは、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS92)。なお、大当りフラグは、特別図柄通常処理(ステップS300)で実行される大当り判定処理で大当りとする旨の判定がなされた場合にセットされる。大当りフラグがセットされているときは、大当り時の変動パターン種別テーブル(図示しない)を選択する処理を実行した後に(ステップS93)、後述するステップS85へ移行する。一方、大当りフラグがセットされていないときは、リーチの有無を判定し(ステップS94)、リーチがあるときはリーチハズレ時の変動パターン種別テーブル(図示しない)を選択する処理を実行した後に(ステップS95)、また、リーチがないときはリーチ以外ハズレ時の変動パターン種別テーブル(図示しない)を選択する処理を実行した後に(ステップS96)ステップS85へ移行する。なお、ステップS94では、CPU56が、前記始動口スイッチ通過処理のステップS113でRAM55の保存領域に格納されたリーチ判定用乱数(ランダム5)を読み出し、その値が所定の判定値と合致するか否かを判定することで、リーチの有無を判定する。

**【0069】**

ステップS75の判定でミッション実行フラグがセットされているときは、残りミッション回数表示指定コマンドをセットする(ステップS76)。但し、このとき、残りミッション回数表示指定コマンドは、ミッションカウンタの値に対応した「EXT」がセットされる。その後、ミッションカウンタから1を減算して(ステップS77)、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS78)。大当りフラグがセットされていないときは、強制リーチフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS97)。強制リーチフラグがセットされているときは、強制リーチフラグをリセットした後に(ステップS105)ミッション成功表示指定コマンドをセットし(ステップS106)、リーチハズレ時の変動パターン種別テーブルを選択する処理を実行して(ステップS107)ステップS85へ移行する。即ち、強制リーチフラグがセットされているときは、リーチでハズレとなる変動パターンを選択するように設定したリーチハズレ時の変動パターン種別テーブルが選択されることで、強制的にリーチでハズレとなるように制御される。

**【0070】**

一方、強制リーチフラグがセットされていないときは、ミッションカウンタが0であるか否かを判定する(ステップS98)。ミッションカウンタが0でないときは、そのまま後述するステップS104へ移行する。ミッションカウンタが0のときは、ミッション失敗表示指定コマンドをセットする(ステップS99)と共に、ミッション実行フラグをリセットし(ステップS100)、その後、ミッション継続フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS101)。ミッション継続フラグがセットされていないときは、ミッション終了フラグをセットした後に(ステップS102)、また、ミッション継続フラグがセットされているときは、ミッション継続フラグをリセットした後に(ステップS103)ステップS104へ移行し、リーチ以外ハズレ時の変動パターン種別テーブルを選択する処理を実行してステップS85へ移行する。即ち、強制リーチフラグがセットされていないときは、リーチ以外でハズレとなる変動パターンを選択するように設定したリーチ以外ハズレ時の変動パターン種別テーブルが選択されることで、強制的にリーチ以外でハズレとなるように制御される。

**【0071】**

ステップS78の判定において、大当りフラグがセットされているときは、ミッション成功表示指定コマンドをセットする(ステップS79)と共に、ミッション実行フラグをリセットし(ステップS80)、次にミッション継続フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS81)。ミッション継続フラグがセットされていないときは、そのままステップS84へ移行する一方、ミッション継続フラグがセットされているときは、ミッション継続フラグをリセットした後に(ステップS82)、ステップS84へ移行し

て大当たり時の変動パターン種別テーブルを選択する処理を実行する。

#### 【0072】

次に、CPU56は、変動パターン決定用乱数カウンタをロードし(ステップS85)、選択された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定し(ステップS86)、決定された変動パターンに基づく変動時間を特別図柄プロセスタイミングに設定する(ステップS87)。その後、決定された変動パターンに基づく変動パターンコマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットし(ステップS88)、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する(ステップS89)。このコマンドセット処理を実行することによって、演出制御コマンドが演出制御基板80に送信される。本実施形態では、演出制御基板80に送信され得る各演出制御コマンドは、主基板31のROM54のコマンド送信テーブルに格納されている。また、コマンドセット処理では、CPU56は、ポインタが示すROM54のアドレスに格納されている演出制御コマンドデータを、演出制御コマンドデータを出力するための出力ポートに設定すると共に、コマンドを送信することを示す演出制御INT信号を出力する。その後は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップS91)。

#### 【0073】

以上説明した変動パターン設定処理において、ステップS72でミッション開始表示指定コマンド9001(H)がセットされてミッション演出Bが開始され、その後ミッションが失敗する場合には、ミッション継続の有無に関わらず、ステップS99でミッション失敗表示指定コマンドがセットされて後述する図17(G)又は図19(E)に示す「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103が表示される。そして、ミッション演出Bが継続する(有効期間が延長される)場合は、ステップS72でミッション開始表示指定コマンド9002(H)がセットされてミッション演出Bの継続が報知される。

#### 【0074】

また、ステップS72でミッション開始表示指定コマンド9000(H)がセットされてミッション演出Aが開始され、その後ミッションが失敗する場合には、ミッション演出Bの失敗時と同様に、ステップS99でミッション失敗表示指定コマンドがセットされて後述する図14(G)又は図16(E)に示す「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103が表示される。そして、ミッション演出Aが継続する(有効期間が延長される)場合は、ミッション演出Bの継続時と同様に、ステップS72でミッション開始表示指定コマンド9002(H)がセットされてミッション演出Aの継続が報知される。

#### 【0075】

次に、ミッション演出における表示画像の一例について説明する。先ず、ミッション演出Aにおけるミッション失敗時の表示画像を図14を参照して説明すると、最初に、図14(A)に示すように、ミッション演出Aを開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字100と「4回以内にリーチを出せ」の文字101が可変表示装置9の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9000(H)である。次に、図14(B)に示すように、全図柄(可変表示部8a～8c)の可変表示開始と同時に、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部102が表示される。図14(B)中では、残りミッション回数表示部102に「残り4回」の文字が表示される。その後、図14(C)に示すように、リーチ以外となる左右の図柄(可変表示部8a, 8c)が停止表示された後に(同図中では、「3, ., 1」の図柄を例示)、図14(D)に示すように、中図柄(可変表示部8b)が停止表示されてはずれ図柄が導出される(同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示)。

#### 【0076】

次いで、図14(E)に示すように、ミッション演出Aの開始から4回目の可変表示として、全図柄(可変表示部8a～8c)の可変表示が開始されると、これと同時に、残り

ミッション回数表示部 102 の表示が「残り 1 回」に切り替えられる。その後、図 14 (F) に示すように、リーチ以外となる左右の図柄（可変表示部 8a, 8c）が停止表示されると（同図中では、「4, ., 2」の図柄を例示）、図 14 (G) に示すように、一旦、可変表示装置 9 の表示画面全体に「ミッション」の文字 100 と「失敗」の文字 103 が表示され、最終的には、図 14 (H) に示すように、はずれ図柄が導出される（同図中では、「4, 3, 2」のはずれ図柄を例示）。

#### 【0077】

次に、ミッション演出 A におけるミッション成功時の表示画像を図 15 を参照して説明すると、最初に、図 15 (A) に示すように、ミッション演出 A を開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字 100 と「4 回以内にリーチを出せ」の文字 101 が可変表示装置 9 の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板 31 から演出制御基板 80 に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド 9000 (H) である。次に、図 15 (B) に示すように、全図柄（可変表示部 8a ~ 8c）の可変表示開始とともに、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部 102 が表示される。図 15 (B) 中では、残りミッション回数表示部 102 に「残り 4 回」の文字が表示される。その後、図 15 (C) に示すように、リーチ以外となる左右の図柄（可変表示部 8a, 8c）が停止表示された後に（同図中では、「3, ., 1」の図柄を例示）、図 15 (D) に示すように、中図柄（可変表示部 8b）が停止表示されてはずれ図柄が導出される（同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示）。

#### 【0078】

次いで、図 15 (E) に示すように、ミッション演出 A の開始から 4 回目の可変表示として、全図柄（可変表示部 8a ~ 8c）の可変表示が開始されると、これと同時に、残りミッション回数表示部 102 の表示が「残り 1 回」に切り替えられる。その後、図 15 (F) に示すように、リーチとなる左右の図柄（可変表示部 8a, 8c）が停止表示されると（同図中では、「7, ., 7」のリーチ図柄を例示）、図 15 (G) に示すように、一旦、可変表示装置 9 の表示画面全体に「ミッション」の文字 100 と「成功」の文字 104 が表示され、最終的には、図 15 (H) に示すように、大当たり図柄が導出される（同図中では、「7, 7, 7」の大当たり図柄を例示）。

#### 【0079】

次に、ミッション演出 A におけるミッション継続時の表示画像を図 16 を参照して説明すると、最初に、図 16 (A) に示すように、ミッション演出 A を開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字 100 と「4 回以内にリーチを出せ」の文字 101 が可変表示装置 9 の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板 31 から演出制御基板 80 に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド 9000 (H) である。次に、図 16 (B) に示すように、全図柄（可変表示部 8a ~ 8c）の可変表示開始とともに、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部 102 が表示される。図 16 (B) 中では、残りミッション回数表示部 102 に「残り 4 回」の文字が表示される。その後、図 16 (C) に示すように、リーチ以外となった後に中図柄（可変表示部 8b）が停止表示されてはずれ図柄が導出される（同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示）。

#### 【0080】

次いで、ミッション演出 A の開始から 4 回目の可変表示として、全図柄（可変表示部 8a ~ 8c）の可変表示が開始され、図 16 (D) に示すように、リーチ以外となる左右の図柄（可変表示部 8a, 8c）が停止表示されると（同図中では、「4, ., 2」の図柄を例示）、図 16 (E) に示すように、一旦、可変表示装置 9 の表示画面全体に「ミッション」の文字 100 と「失敗」の文字 103 が表示された後に、図 16 (F) に示すように、はずれ図柄が導出される（同図中では、「4, 3, 2」のはずれ図柄を例示）。その後、図 16 (G) に示すように、ミッション演出 A を継続する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション継続」の文字 105 と「4 回以内にリーチを出せ」の文字 106 が

可変表示装置9の表示画面全体に表示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9002(H)である。そして、図16(H)に示すように、全図柄(可変表示部8a~8c)の可変表示開始と同時に、「残り4回」の文字を表示した残りミッション回数表示部102が表示されて、ミッション演出Aが継続される。

#### 【0081】

次に、ミッション演出Bにおけるミッション失敗時の表示画像を図17を参照して説明すると、最初に、図17(A)に示すように、ミッション演出Bを開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字100と「8回以内にリーチを出せ」の文字107が可変表示装置9の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9001(H)である。次に、図17(B)に示すように、全図柄(可変表示部8a~8c)の可変表示開始と同時に、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部102が表示される。図17(B)中では、残りミッション回数表示部102に「残り8回」の文字が表示される。その後、図17(C)に示すように、リーチ以外となった後に中図柄(可変表示部8b)が停止表示されてはずれ図柄が導出される(同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示)。

#### 【0082】

次いで、ミッション演出Bの開始から7回目の可変表示において、図17(D)に示すように、はずれ図柄が導出された後に(同図中では、「5, 4, 3」のはずれ図柄を例示)、図17(E)に示すように、ミッション演出Bの開始から8回目の可変表示として、全図柄(可変表示部8a~8c)の可変表示が開始されると、これと同時に、残りミッション回数表示部102の表示が「残り1回」に切り替えられる。その後、図17(F)に示すように、リーチ以外となる左右の図柄(可変表示部8a, 8c)が停止表示されると(同図中では、「4, ., 2」の図柄を例示)、図17(G)に示すように、一旦、可変表示装置9の表示画面全体に「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103が表示され、最終的には、図17(H)に示すように、はずれ図柄が導出される(同図中では、「4, 3, 2」のはずれ図柄を例示)。

#### 【0083】

次に、ミッション演出Bにおけるミッション成功時の表示画像を図18を参照して説明すると、最初に、図18(A)に示すように、ミッション演出Bを開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字100と「8回以内にリーチを出せ」の文字107が可変表示装置9の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9001(H)である。次に、図18(B)に示すように、全図柄(可変表示部8a~8c)の可変表示開始と同時に、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部102が表示される。図18(B)中では、残りミッション回数表示部102に「残り8回」の文字が表示される。その後、図18(C)に示すように、リーチ以外となった後に中図柄(可変表示部8b)が停止表示されてはずれ図柄が導出される(同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示)。

#### 【0084】

次いで、ミッション演出Bの開始から7回目の可変表示において、図18(D)に示すように、はずれ図柄が導出された後に(同図中では、「5, 4, 3」のはずれ図柄を例示)、図18(E)に示すように、ミッション演出Bの開始から8回目の可変表示として、全図柄(可変表示部8a~8c)の可変表示が開始されると、これと同時に、残りミッション回数表示部102の表示が「残り1回」に切り替えられる。その後、図18(F)に示すように、リーチとなる左右の図柄(可変表示部8a, 8c)が停止表示されると(同図中では、「7, ., 7」のリーチ図柄を例示)、図18(G)に示すように、一旦、可変表示装置9の表示画面全体に「ミッション」の文字100と「成功」の文字104が表示され、最終的には、図18(H)に示すように、大当たり図柄が導出される(同図中では

、「7, 7, 7」の大当り図柄を例示)。

#### 【0085】

次に、ミッション演出Bにおけるミッション継続時の表示画像を図19を参照して説明すると、最初に、図19(A)に示すように、ミッション演出Bを開始する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション」の文字100と「8回以内にリーチを出せ」の文字107が可変表示装置9の表示画面全体に表示される。即ち、このような表示によって演出パターンが遊技者に提示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9001(H)である。次に、図19(B)に示すように、全図柄(可変表示部8a～8c)の可変表示開始と同時に、表示画面の右上部分に残りミッション回数表示部102が表示される。図19(B)中では、残りミッション回数表示部102に「残り8回」の文字が表示される。その後、図19(C)に示すように、ミッション演出Bの開始から7回目の可変表示において、はずれ図柄が導出される(同図中では、「3, 2, 1」のはずれ図柄を例示)。

#### 【0086】

次いで、図19(D)に示すように、ミッション演出Bの開始から8回目の可変表示において、リーチ以外となる左右の図柄(可変表示部8a, 8c)が停止表示されると(同図中では、「4, ., 2」の図柄を例示)、図19(E)に示すように、一旦、可変表示装置9の表示画面全体に「ミッション」の文字100と「失敗」の文字103が表示された後に、図19(F)に示すように、はずれ図柄が導出される(同図中では、「4, 3, 2」のはずれ図柄を例示)。その後、図19(G)に示すように、ミッション演出Bを継続する旨を遊技者に報知する表示として、「ミッション継続」の文字105と「4回以内にリーチを出せ」の文字106が可変表示装置9の表示画面全体に表示される。このとき、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドは、ミッション開始表示指定コマンド9002(H)である。そして、図19(H)に示すように、全図柄(可変表示部8a～8c)の可変表示開始と同時に、「残り4回」の文字を表示した残りミッション回数表示部102が表示されて、ミッション演出Bが継続される。

#### 【0087】

なお、実施形態中では、ミッション演出中の可変表示の実行回数をカウントするミッションカウンタを設けることで、可変表示の実行回数に応じて有効期間を終了させ、ミッション演出を継続する場合、大当りとなる始動記憶以前に記憶された始動記憶の個数(始動記憶の上限個数となる4個)に応じて延長される有効期間を決定しているが、この構成に限定しない。例えば、ミッション演出の有効期間を計時するタイマを設けることで、時間の経過に応じて有効期間を終了させ、ミッション演出を継続する場合、大当りとなる始動記憶以前に記憶された始動記憶に基づく可変表示の実行時間に応じて延長される有効期間を決定するようにしてもよい。具体的には、3分経過することでタイムアップするようタイマに3分をセットして「3分以内にリーチを出せ」のミッション演出を開始し、継続前のミッション演出の終了から2分経過した時点で、大当りとなる始動記憶に基づく図柄の可変表示が終了する場合には、新たにタイマに2分をセットして「2分以内にリーチを出せ」のミッション演出の継続を行う。

#### 【0088】

また、実施形態中では、遊技機の構成として、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に発射して、少なくとも遊技球が所定の領域に入賞したことを条件成立に含み特定遊技状態を発生させるパチンコ遊技機を例示しているが、特にこれに限定するものではない。例えば、コインを遊技媒体として遊技を行うスロットマシンやコインゲーム等の遊技機であってもよい。

#### 【0089】

また、本発明に係るリーチとは、停止した図柄(リーチ表示態様という)が大当り図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない図柄(リーチ変動中の図柄という)については可変表示が行われていること、全て又は一部の図柄が大当り図柄の全て又は一部を構成しながら同期して可変表示している状態である。具体的には、予め定められた複数の

可変表示部に、予め定められた図柄が停止することで大当たりとなる有効ラインが定められ、その有効ライン上の一部の可変表示部に予め定められた図柄が停止しているときに未だ停止していない有効ライン上の可変表示部において可変表示が行われている状態（例えば、左・中・右の可変表示部のうち左右の可変表示部には大当たり図柄の一部となる図柄（例えば、「7」）が停止表示されている状態で中央の可変表示部は未だ可変表示が行われている状態）、有効ライン上の可変表示部の全て又は一部の図柄が大当たり図柄の全て又は一部を構成しながら同期して可変表示している状態（例えば、左・中・右の可変表示部の全てに可変表示が行われてどの状態が表示されても同一の図柄が揃っている状態で可変表示が行われている状態）である。また、リーチの際に、通常とは異なる演出がランプや音で行われることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクター（人物等を模した演出表示であり、図柄とは異なるもの）を表示させたり、背景の表示様を変化させたりすることがある。このキャラクターの表示や背景の表示様の変化をリーチ演出表示という。

#### 【0090】

また、実施形態中では、本発明に係る特定の演出をリーチ演出としているが、これに限定するものではなく、例えば、予告演出等を特定の演出としてもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0091】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図2】遊技盤を示す正面図である。

【図3】主基板の回路構成を示すブロック図である。

【図4】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図5】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図6】各種乱数を示す一覧表図である。

【図7】ミッション演出設定処理を示すフローチャートである。

【図8】同図(A)はミッション判定テーブルを示す一覧表図であり、同図(B)はミッション演出設定テーブルを示す一覧表図である。

【図9】ミッション継続設定処理を示すフローチャートである。

【図10】主基板から演出制御基板に送信される演出制御コマンドを示す一覧表図である。

。

【図11】変動パターン設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図12】変動パターン設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図13】変動パターン設定処理の一部を示すフローチャートである。

【図14】ミッション演出Aの失敗時の画像表示を示す説明図である。

【図15】ミッション演出Aの成功時の画像表示を示す説明図である。

【図16】ミッション演出Aの継続時の画像表示を示す説明図である。

【図17】ミッション演出Bの失敗時の画像表示を示す説明図である。

【図18】ミッション演出Bの成功時の画像表示を示す説明図である。

【図19】ミッション演出Bの継続時の画像表示を示す説明図である。

#### 【符号の説明】

#### 【0092】

1 パチンコ遊技機

6 遊技盤

9 可変表示装置

1 4 始動入賞口

3 1 主基板

4 1 特別図柄始動記憶表示器

5 4 R O M

5 5 R A M

5 6 C P U

80 演出制御基板