

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5706621号
(P5706621)

(45) 発行日 平成27年4月22日(2015.4.22)

(24) 登録日 平成27年3月6日(2015.3.6)

(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 1 (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2010-40992 (P2010-40992)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成22年2月25日 (2010.2.25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2011-172850 (P2011-172850A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成23年9月8日 (2011.9.8)	(74) 代理人	100182707
審査請求日	平成23年9月5日 (2011.9.5)		弁理士 小原 博生
審判番号	不服2013-20321 (P2013-20321/J1)	(72) 発明者	小倉 敏男
審判請求日	平成25年10月18日 (2013.10.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	児島 知己
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	重松 恒平
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

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】

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する変動表示装置を備え、特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

所定の決定条件が成立したときに、前記特定遊技状態とするか否かを決定する特定決定手段と、

前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記特定決定手段の決定結果に応じた表示結果を前記変動表示装置に導出させるまでの一連の演出過程を経て実行される変動表示演出を実行させる変動演出実行手段と、

変動表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記特定遊技状態に制御するための達成条件として前記変動演出実行手段により変動表示演出が実行されている間に充足させることが可能な条件を提示する達成条件提示手段と、

前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、前記変動演出実行手段により変動表示演出が実行されている間に、前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときの一部において、前記達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときに、変動表示演出の演出過程とも前記特定演出とも独立した態様で実行される独立演出を、複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングにおいて、前記変動表示装置とは異なる独立演出装

置において変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行可能な独立演出実行手段とを備え、

前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときの変動表示演出における特定のタイミングにおいて、前記特定演出が実行される場合とされない場合とがあるとともに、前記特定演出が実行されるときは前記特定のタイミングにおいて前記特定演出が実行され、

前記独立演出実行手段は、前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、少なくとも前記特定のタイミングよりも前のタイミングにおける前記独立演出の実行を制限する条件提示時独立演出制限手段を含む

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に特定遊技状態に制御する旨が決定されたときに、提示した条件を充足する特定演出を実行するとともに、変動表示演出の演出過程とは独立した態様で実行される独立演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機は、遊技領域に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したことを契機として大当たり抽選を行っており、該抽選に当選することで大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類として通常大当たりと、これより有利な確率変動大当たりとがあり、確率変動大当たりとなったときには、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が、次の大当たり抽選確率が通常よりも高くなる確率変動状態に制御される。

【0003】

このような大当たり遊技状態や確率変動状態の発生は、特図ゲームと呼ばれる液晶表示器などの変動表示装置で図柄を変動表示させ、そこに所定の出目の図柄（一般的には、同一種類の図柄）を導出させることによって遊技者に報知される。この図柄の変動表示の開始から終了までには、その変動パターンに応じて一定の時間を要するものとなっているが、その表示結果が導出されるまでの間、遊技者は、大当たり遊技状態や確率変動状態の発生を期待しながら、図柄の変動表示の過程を見守ることとなる。

【0004】

また、この表示結果が導出されるまでの図柄の変動表示が実行されている間において、遊技者の期待感を効果的に高めさせ、遊技の興趣を向上させるために、様々な演出が行われている。このような期待感を高めさせるための演出は、遊技者に何らかの指令（ミッション）を与えるかのような報知を行い、その指令が満足されたことを条件に変動表示の表示結果として大当たりが発生したように遊技者に見せかけるミッション演出がある（例えば、特許文献1参照）。

【0005】

また、図柄の変動表示の態様の変化やこれに連動した演出によって行うもの以外に、図柄の変動表示における一連の演出過程とは独立して、打球操作ハンドルに設けられた振動手段を振動させることで、大当たりの期待度が高いことを報知する演出を行うものがある（例えば、特許文献2参照）。打球操作ハンドルに設けられた振動手段を振動させるタイミングは、図柄の変動表示における中途の演出過程でリーチ表示態様が出現したタイミングとされていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2005-218720号公報（段落0098）

【特許文献2】特開2003-24524号公報（段落0017、0019等）

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、特許文献2のパチンコ遊技機における振動手段の振動による演出のように図柄の変動表示における一連の演出過程とは独立して行われる演出で、変動表示の表示結果が導出されるよりも前に大当たりの確定を報知する（告知する）こともできる。しかしながら、これとミッション演出が組み合わされた場合において、ミッションが表示されてから、そのミッションが達成するのかが否かが確定する前に大当たりの確定を告知してしまうと、遊技者に大当たりの発生が分かってしまい、ミッションが達成される演出を行っても、その意味をなさないものとなってしまふ。

【0008】

本発明は、特定遊技状態に制御するための達成条件を提示して特定演出を実行する場合に、当該特定演出の興趣を損なうことなく、変動表示演出とは独立した態様の独立演出を実行させ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】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する変動表示装置（可変表示装置9）を備え、特定表示結果（大当たり）が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（第1大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

所定の決定条件が成立したときに、前記特定遊技状態とするか否かを決定する特定決定手段（CPU56：大当たり抽選、大当たり種別抽選）と、

前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記特定決定手段の決定結果に応じた表示結果を前記変動表示装置に導出させるまでの一連の演出過程を経て実行される変動表示演出（飾り図柄の変動表示）を実行させる変動演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

変動表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記特定遊技状態に制御するための達成条件（ミッション）として前記変動演出実行手段により変動表示演出が実行されている間に充足させることが可能な条件を提示する達成条件提示手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、前記変動演出実行手段により変動表示演出が実行されている間に、前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときの一部において、前記達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出（提示されたミッションに対応した変動表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときに、変動表示演出の演出過程とも前記特定演出とも独立した態様で実行される独立演出を、複数のタイミング（フラッシュ告知のタイミングt1、t2、t3、t4、t5）のうちのいずれかのタイミングにおいて、前記変動表示装置とは異なる独立演出装置（枠ランプ40～42）において変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行可能な独立演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とを備え、

前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、前記特定遊技状態とする旨が前記特定決定手段により決定されているときの変動表示演出における特定のタイミング（ミッションの達成、不達成の判明のタイミング）において、前記特定演出が実行される場合とされない場合とがあるとともに、前記特定演出が実行されるときは前記特定のタイミングにおいて前記特定演出が実行され、

前記独立演出実行手段は、前記達成条件提示手段により条件が提示されたときにおいて、少なくとも前記特定のタイミングよりも前のタイミングにおける前記独立演出の実行を制限する条件提示時独立演出制限手段（表示制御基板80の表示制御用CPU：ミッション達成となる場合は変動表示終了まで、ミッション不達成となるまでは不達成の確定が分

10

20

30

40

50

かるまでフラッシュ告知を禁止（図 7））を含む
ことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

上記遊技機では、特定決定手段により特定遊技状態とする旨が決定されると、これに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるものとなっているが、変動表示装置では、特定決定手段の決定結果に関わらずに識別情報が変動表示され、変動表示において一連の演出過程を経て、特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出される変動表示演出が実行される。つまり、遊技者は、特定遊技状態に制御されるか否かが、変動表示装置に導出された表示結果によって分かるものとなる。

【 0 0 1 1 】

もっとも、変動表示演出において、その表示結果が導出されるよりも前に、特定遊技状態に制御するための達成条件として変動演出実行手段により変動表示演出が実行されている間に充足させることが可能な条件が提示されることがあり、この条件が提示された場合において、変動表示演出で導出される表示結果を特定表示結果とする旨が決定されているときの一部において、提示された条件を充足する特定演出が実行される。

そして、この条件が提示されたときにおいて、特定遊技状態とする旨が特定決定手段により決定されているときの変動表示演出における特定のタイミングにおいて、特定演出が実行される場合とされない場合とがあるとともに、特定演出が実行されるときは特定のタイミングにおいて前記特定演出が実行される。

すなわち、特定遊技状態に制御するための条件が提示され、この条件を充足する特定演出が実行された変動表示演出においては、遊技者は、変動表示演出の表示結果が導出されるのを待つことなく、特定表示結果となること、すなわち特定遊技状態に制御されることが分かるものとなる。また、特定遊技状態に制御するための条件の提示された後において、遊技者は、特定演出が実行されるか否かに注目することとなる。

【 0 0 1 2 】

また、変動表示演出で導出される表示結果を特定表示結果とする旨が決定されているときには、変動表示演出の演出過程とは独立した態様で実行される独立演出が複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングにおいて、変動表示装置とは異なる独立演出装置で実行されることもある。この独立演出が実行されたときにも、遊技者は、変動表示演出の表示結果が導出されるのを待つことなく、特定表示結果となること、すなわち特定遊技状態に制御されることが分かるものとなる。

【 0 0 1 3 】

もっとも、特定遊技状態に制御するための条件が提示された場合において、遊技者は、特定演出が実行されるか否かに注目しているが、このときに独立演出が実行されてしまうと、変動表示演出の表示結果の導出ばかりか特定演出が実行されるのを待つまでもなく、特定表示結果となること、すなわち特定遊技状態に制御されることが遊技者に分かってしまうものとなる。上記遊技機では、達成条件提示手段により条件が提示されたときには、少なくとも特定のタイミングよりも前のタイミングにおける独立演出の実行を制限しているので、特定遊技状態に制御するための条件が提示された後に特定演出が実行されるまで遊技者を興ざめさせることがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

なお、前記独立演出装置で実行される独立演出は、前記変動表示装置で実行される変動表示演出よりも、遊技者にとって知覚しづらいものであることが好ましい。例えば、変動表示装置は、遊技機の中央部に置かれ、遊技者が遊技機の前に座ったときに遊技者の視線が自然に向くことになる液晶表示装置とすることができのに対して、独立演出装置は、遊技機の周囲部に設けられたランプ（いわゆる枠ランプ）とすることができ。変動表示演出では、これに連動する音声スピーカから比較的大音量で出力されるが、独立演出をランプの点灯で行うものとしたときは、該独立演出に連動する音声スピーカから出力されない（或いは、小音量でしか出力されない）ものとする事ができる。また、独立演出装置は、スピーカとすることもできる。この場合、独立演出としての音声の出力は、遊技

10

20

30

40

50

者の注意が向いていないと聞き逃しやすいものとすることができる。

【 0 0 1 5 】

上記遊技機において、

前記独立演出実行手段は、前記達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出が前記特定演出実行手段により実行されたときには、該特定演出が実行された後にも、前記独立演出の実行を制限する特定演出時特定演出制限手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：ミッション達成となる場合は変動表示終了までフラッシュ告知を禁止（図 7））を含むものとすることができる。

【 0 0 1 6 】

この場合、遊技者は、達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出が実行されたことで、特定表示結果となること、すなわち特定遊技状態に制御されることが分かるものとなる。特定遊技状態に制御されることが既に分かっている状態で独立演出が実行されたところで、新たな期待感や喜びを遊技者に与えることがないばかりか、却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう虞もある。ここでは、達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出が実行された後にも独立演出の実行を制限しているので、遊技者に煩わしさを感じさせてしまうのを防ぐことができる。

【 0 0 1 7 】

上記遊技機は、

前記特定決定手段の決定結果に応じて、前記変動演出実行手段により実行されることとなる変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様を、複数種類の変動表示態様のうちから選択する変動態様選択手段（CPU 56：変動パターンの選択）をさらに備え、

前記複数種類の変動表示態様は、前記特定遊技結果とする旨が決定されていないときの変動表示演出で導出される表示結果と同じ非特定表示態様で識別情報の変動表示を一旦停止させた後に識別情報を再度変動表示させてから、前記特定表示結果となる表示結果が導出される復活変動表示態様（復活リーチ）を含むものとしてもよい。この場合において、

前記特定演出実行手段は、前記変動態様選択手段により前記復活変動表示態様が選択されたときに、少なくとも前記非特定表示態様で識別情報の変動表示が一旦停止されるまで、前記達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出の実行を制限する復活時特定演出制限手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：復活リーチが選択されたときには、仮停止前の変動表示で発生する事象に対応したミッションを提示しない（図 5））を含むものとすることができる。

【 0 0 1 8 】

ここでは、変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様には、特定表示結果とする旨が決定されていないときの変動表示演出で導出される表示結果と同じ非特定表示態様で識別情報の変動表示を一旦停止させた後に識別情報を再度変動表示させてから、前記特定表示結果を導出させるものとなる復活変動表示態様が含まれている。このような演出過程を経て実行される復活変動表示態様の変動表示演出は、その実行時間が長くなるのが普通である。そして、長期間に亘る実行時間のうちで、最初に非特定表示態様で識別情報の変動表示が一旦停止した時点では遊技者を落胆させ、変動表示の再開で遊技者の期待感を高めさせ、最終的な表示結果の導出で遊技者の期待感を最高潮にまで持ち上げることができるという非常に効果的な演出を行うことができる。

【 0 0 1 9 】

一方、このように非常に効果的な演出となる復活変動表示態様による変動表示演出が実行されるときには、達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出の実行を制限するものとしている。これにより、特定表示結果となることが特定演出によって分かっ

10

20

30

40

50

果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

上記遊技機は、

前記特定決定手段の決定結果に応じて、前記変動演出実行手段により実行されることとなる変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様を、複数種類の変動表示態様のうちから選択する変動態様選択手段（CPU 56：変動パターンの選択）をさらに備え、

前記複数種類の変動表示態様は、前記特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出されるまでに実行される前記変動表示演出の演出内容が系統立てて徐々に変化されながら表示結果が導出される段階確定態様（スーパーリーチA、スーパーリーチB）と、前記特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出される直前における前記変動表示演出の演出内容からの変化が系統立てられずに表示結果が導出される突然確定態様（突当たり）とを含むものとしてもよい。この場合において、

前記特定演出実行手段は、前記変動態様選択手段により前記突然確定態様が選択されたときに、前記達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出の実行を制限する突然確定時特定演出制限手段（表示制御基板80の表示制御用CPU：突当たりが選択されたときには、変動表示で発生する事象に対応したミッションの提示を禁止（図5））を含むものとしてすることができる。

【 0 0 2 1 】

ここでは、特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出されるまでに実行される変動表示演出の演出内容が系統立てて徐々に変化されながら表示結果が導出される段階確定態様の他に、特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出される直前における変動表示演出の演出内容からの変化が系統立てられずに表示結果が導出される突然確定態様が含まれている。段階確定態様の場合、遊技者は、系統立てられた演出内容の変化を見ながら変動表示の表示結果を予想していけるのに対して、突然確定態様の場合、系統立てられずに演出内容が変化して遊技者の予想外に変動表示の表示結果が導出される。この予想外の表示結果の導出により、遊技者に非常な驚きを与えることができるという非常に効果的な演出を行うことができる。

【 0 0 2 2 】

一方、このように非常に効果的な演出となる突然確定態様による変動表示演出が実行されるときには、達成条件提示手段により提示された条件を充足する特定演出の実行を制限するものとしている。これにより、特定表示結果となることが特定演出によって分かってしまっていて、表示結果が導出される直前における変動表示演出の演出内容からの変化が系統立てられずに表示結果が導出されても遊技者に驚きを与えられなくなってしまうのを防ぐことができる。

【 0 0 2 3 】

上記遊技機は、

前記特定決定手段の決定結果に応じて、前記変動演出実行手段により実行されることとなる変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様を、少なくとも1の変動表示態様については表示結果の導出までに要する時間が他の変動表示態様とは異なる複数種類の変動表示態様のうちから選択する変動態様選択手段（CPU 56：変動パターンの選択）と、

前記変動態様選択手段により選択された変動表示態様で表示結果の導出までに要する時間に応じて、前記独立演出の実行タイミングを選択する独立演出タイミング選択手段（表示制御基板80の表示制御用CPU（図6））とをさらに備えるものとしてすることができる。

【 0 0 2 4 】

ここでは、変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様は、複数種類の変動表示態様のうちから選択されるものとなっているが、その少なくとも1の変動表示態様については、表示結果の導出までに要する時間が他の変動表示態様とは異なるもの

10

20

30

40

50

となっている。従って、仮に変動表示演出の変動表示態様（表示結果の導出までに要する時間）に関わらず、変動表示演出の開始からの経過時間のみに従って独立演出の実行タイミングを決めると、独立演出が実行されて特定表示結果となることが分かった後も延々と変動表示演出が継続される場合が生じたり、独立演出の実行タイミングが遅すぎて変動表示演出とは別に独立演出を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じてしまう。

【 0 0 2 5 】

これに対して、上記遊技機では、独立演出の実行タイミングを選択された変動表示態様で表示結果の導出までに要する時間に応じて選択するものとしたので、独立演出が実行されて特定表示結果となることが分かった後も延々と変動表示演出が継続される場合が生じたり、独立演出の実行タイミングが遅すぎて変動表示演出とは別に独立演出を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じたりするのを防止することができる。

10

【 0 0 2 6 】

上記遊技機は、

前記特定決定手段の決定結果に応じて、前記変動演出実行手段により実行されることとなる変動表示演出の一連の演出過程における識別情報の変動表示態様を、複数種類の変動表示態様のうちから選択する変動態様選択手段（CPU 56：変動パターンの選択）をさらに備え、

前記複数種類の変動表示態様は、前記特定表示結果とする旨が決定されていないときの変動表示演出で導出される表示結果と同じ非特定表示態様で識別情報の変動表示を一旦停止させた後に識別情報を再度変動表示させてから、前記特定表示結果が導出される復活変動表示態様（復活リーチ）を含むものとしてもよい。この場合において、

20

前記独立演出実行手段は、前記変動態様選択手段により前記復活変動表示態様が選択されたときに、少なくとも前記非特定表示態様で前記識別情報の変動表示が一旦停止されるまで、前記独立演出の実行を制限する復活時独立演出制限手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：突当たりが選択されたときには、変動表示の終了までフラッシュ告知を禁止（図 7））を含むものとしてすることができる。

【 0 0 2 7 】

このように、復活変動表示態様による変動表示演出が実行されるときには、独立演出の実行を制限するものとしている。これにより、特定表示結果となることが独立演出によって分かってしまっ、実行時間が長期に亘る復活変動表示態様の変動表示演出の残りの部分が、意味をなさないものになってしまうのを防ぐことができる。また、少なくとも最初に識別情報の変動表示が非特定表示態様で一旦停止されるまで独立演出の実行を制限するものとしているので、遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという復活変動表示態様の最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 8 】

【図 1】本発明の実施の形態にかかるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 3】（a）は、大当たり判定用テーブルを示す図であり、（b）、（c）は、大当たり種別判定用テーブルを示す図である。

40

【図 4】特別図柄の変動パターンの種別決定用テーブルを示す図である。

【図 5】スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、復活リーチ及び突当たりにおいて提示すべきミッションの種類毎の選択確率を示す図である。

【図 6】飾り図柄の表示結果が大当たり図柄となる変動パターンのフラッシュ告知のタイミングを模式的に示す図である。

【図 7】ミッション演出の実行とフラッシュ告知の実行の制限との関係を示す図である。

【図 8】主基板の制御部により実行される 2 m s タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 9】表示制御基板の表示制御 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャー

50

トである。

【図 1 0】ミッション演出とフラッシュ告知の実行例を示す図である。

【図 1 1】ミッション演出とフラッシュ告知の実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0030】

図 1 は、この実施の形態に適用されるパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）と、を含む構造体である。

10

【0031】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の前面には、チャンスボタン 16 が設けられている。チャンスボタン 16 は、可変表示装置 9 などの演出手段において所定の種類の演出が実行されているときに、遊技者がこれ进行操作し、その操作が所定の操作条件を満たしたか否かにより、演出の結果を変化させることができるボタンである。

20

【0032】

打球供給皿 3 の下部には、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、回転操作することにより遊技領域 7 に遊技球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【0033】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）により構成される可変表示装置 9 を備えている。可変表示装置 9 の周囲を取り巻く円形状の枠の中に、演出手段としての装飾ランプ 25 a ~ 25 c と、役物 26 とが設けられている。遊技領域 7 の可変表示装置 9 よりも下側には、2 つの始動入賞口 14 a、14 b が上下に並べて配置されている。下側にある始動入賞口 14 b には、開放状態となることで遊技球の入賞を容易にする可変入賞装置（アタッカー）15 が設けられている。可変入賞装置 15 が閉鎖状態となっていたときには、始動入賞口 14 b への遊技球の入賞が困難になるが、完全に不可能となってしまう訳ではない。

30

【0034】

始動入賞口 14 a、14 b の下方には、大入賞口 21 が開放状態とされる特別可変入賞装置 20 が設けられている。特別可変入賞装置 20 が閉鎖状態となっていたときには、大入賞口 21 に遊技球が全く入賞し得なくなる。特別可変入賞装置 20 が設けられている位置は、遊技者が可変表示装置 9 を見て遊技を進めている場合には、大入賞口 21 が開放状態となっているのかが遊技者にほとんど分からないような位置となっている。特別可変入賞装置 20 の両側には、7 セグメント LED により構成される特別図柄表示器 10 a、10 b が設けられている。特別図柄表示器 10 a、10 b では、7 セグメント LED によって表示される特別図柄の変動表示を行なっている。

40

【0035】

特別図柄表示器 10 a は、始動入賞口 14 a への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行い、特別図柄表示器 10 b は、始動入賞口 14 b への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行う。特別図柄表示器 10 a、10 b の両方で同時に特別図柄の変

50

動表示が行われることはなく、特別図柄表示器 10 a または 10 b で特別図柄の変動表示が終了した後に、特別図柄表示器 10 a、10 b の両方で変動表示を開始させるための条件が成立しているときには、いわゆる電チューサポートがされる方の特別図柄表示器 10 b で優先的に特別図柄の変動表示が行われることとなる。

【0036】

特別図柄表示器 10 a、10 b に表示される表示結果のうち特定表示結果（大当たり図柄）には、第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）と、第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）と、第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）と、第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）とが含まれる。第 1 特定表示結果、第 2 特定表示結果、第 3 特定表示結果、第 4 特定表示結果以外の表示結果は、ハズレ図柄となる。

10

【0037】

特別図柄表示器 10 a、10 b の表示結果の態様は、7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせにより、 $2^7 - 1 = 127$ 通りある（ \wedge は、べき乗を表し、7 セグメントの全てを非点灯する態様が特別図柄表示器 10 a、10 b の表示結果として除かれるため、1 だけマイナスされている）。第 1 特定表示結果、第 2 特定表示結果、第 3 特定表示結果、第 4 特定表示結果には、「0」～「9」の数字などの遊技者にとって比較的分かり易い図柄を含んでいてよいが、意味のある文字とは認識できない 7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせも採用しており、特別図柄表示器 10 a、10 b の表示結果だけからは大当たりの種類を特定することが非常に困難なものとなっている。

【0038】

20

特別図柄表示器 10 a、10 b に第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、通常遊技状態（或いは、確率変動状態とならない時短状態）よりも大当たり確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。また、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御される（時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される）。

【0039】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。また、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御される（時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される）。

30

【0040】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 2 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 2 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

40

【0041】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり発生までの大当たり確率を通常とする（確率変動状態の大当たり確率よりも低くなる）通常遊技状態に制御される。時短状態には、特別図柄表示器 10 a、10 b において 100 回の変動表示が行われるまでの間だけ制御される（時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される）。なお、通常遊技状態において何れかの種類の大当たりが発生することを、初当たりという。

【0042】

また、可変表示装置 9 では、横方向に 3 つ並べられた飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c にて

50

飾り図柄（例えば、「0」～「9」の10種類）を縦方向にスクロールさせる変動表示を行っている。可変表示装置9は、特別図柄表示器10a、10bで行われる変動表示の内容を、飾り図柄の変動表示によって演出効果を高めて遊技者に表示するための変動表示装置である。特別図柄表示器10a、10bで特別図柄の変動表示が継続されている限り、飾り図柄の変動表示が一旦停止（仮停止）していても、大当たり抽選及び大当たり種別抽選に対する確定的な表示結果が示されたことにはならない。

【0043】

また、可変表示装置9においては、飾り図柄を変動表示させ、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に応じた飾り図柄を停止させる変動表示の他に、キャラクタの表示などによる演出（後述するミッション演出などの各種演出）が行われる。さらに、可変表示装置9は、特別図柄の変動表示に合わせて飾り図柄の変動表示を行うため以外に、大当たりラウンド演出を行うためにも用いられる。

【0044】

なお、第1特定表示結果（確率変動大当たり図柄）の表示によっても、第2特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）の表示によっても、第1大当たり状態から確率変動状態への制御（+時短）という遊技状態の制御には全く変わりが無い。もっとも、特別図柄表示器10a、10bに第1特定表示結果（確率変動大当たり図柄）が表示されたときには、この時点で可変表示装置9に表示される飾り図柄を「1」または「7」で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知される。

【0045】

これに対して、第2特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）が表示されたときには、この時点では可変表示装置9に表示される飾り図柄を第4特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときと同様に「1」または「7」以外の図柄で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知されない。第4特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置9に表示される飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄で揃える。確率変動状態に制御される旨は、大当たりラウンド演出において行われる確変昇格演出によって報知される。

【0046】

第3特定表示結果（突然確変大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置9に表示される飾り図柄を特別図柄表示器10a、10bにハズレ図柄が表示されたときと同様の3つの飾り図柄が揃っていない態様にするものとなっている。なお、突然確率大当たりによって制御される第2大当たり遊技状態は、後述するように大入賞口21の開放が極短期間で終了し、大当たりラウンド演出も実行されずに次の変動表示の開始までハズレ図柄を表示したままとしておく。もっとも、第2大当たり遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたときには、確率変動状態に制御されていることとなる。

【0047】

また、特別図柄表示器10aまたは10bにて特別図柄の変動表示が行われ、可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が行われているときに、装飾ランプ25a～25cの点灯や役物26の駆動などによる演出が実行されることがある。なお、パチンコ遊技機1において実行される演出には、大きく分けて予告と告知とがあるが、予告とは、それによって示される内容が生じる可能性があることの報知であり、それによって示される内容が生じることを確定的に示す報知である告知と区別される。但し、一連の演出の終了間際までは可能性を示すだけであるが、当該一連の演出の最終部分で確定的な報知がなされる場合は、最終部分が告知、それよりも前の部分が予告としての意味を持つ演出となる。

【0048】

可変表示装置9の表示領域のうちの下部の表示領域に、始動入賞口14a、14bに遊技球が入り始動条件が成立したが未だ特別図柄表示器10a、10bの開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない始動条件の成立回数として後述する主基板31のRAM55（図2参照）に記憶された保留記憶数をそれぞれ表示する保留記憶数表示手段として特別図柄保留記憶表示部11a、11b

10

20

30

40

50

が設定されている。

【0049】

特別図柄保留記憶表示部11aは、4つのアイコンの表示部を備え、始動入賞口14aへの有効始動入賞（本実施形態では、保留記憶数が4未満のときの始動入賞）がある毎に、表示するアイコンをその時点で表示されているアイコンの右側に1つ追加し、特別図柄表示器10aにて特別図柄の変動表示が開始される毎に、最も左側に表示されていたアイコン（今回開始した変動表示に対応していたもの）を消去するとともに、他に表示されていたアイコンを1つずつ左にずらして表示する。すなわち、表示するアイコンの数を1つ減らす。特別図柄保留記憶表示部11bについても、同様に、始動入賞口14bへの有効始動入賞がある毎に、アイコンを1つ増やし、特別図柄表示器10bにて特別図柄の変動表示が開始される毎に、アイコンを1つ減らす。

10

【0050】

RAM55（図2参照）には、特別図柄表示器10aにおける特別図柄の始動条件が成立（打球が始動入賞口14aへ入賞）したときに主基板31のCPU56（図2参照）により抽出された大当たり判定用乱数等の各種乱数の抽出順番を特定可能に記憶する4つの保留記憶バッファが設けられている。特別図柄保留記憶表示部11aは、保留記憶バッファのうちで各種乱数の記憶された保留記憶バッファの数（保留記憶数）を特定可能に表示する。保留記憶バッファには、抽出された各種乱数のうち未だ開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない数値データが予め定められた上限数として4個まで記憶される。特別図柄保留記憶表示部11bについても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

20

【0051】

上記した始動入賞口14a、14bに入った入賞球は、それぞれ遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ62a、62b（図2参照）によって検出される。可変入賞装置15は、ソレノイド71（図2参照）によって開放状態とされる。後述する普通図柄の変動表示の結果に応じてソレノイド71により可変入賞装置15が開放状態となることにより、遊技球が始動入賞口14bに入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態となる。

【0052】

また、特別可変入賞装置20は、ソレノイド72（図2参照）により可動して大入賞口21に遊技球が入賞可能な受入可能状態と、大入賞口21に遊技球が入賞不能な受入不能状態とに変化可能であり、受入可能状態において大入賞口21が開放状態とされるものとなる。また、特別可変入賞装置20から遊技盤6の背面に導かれた入賞球は、カウントスイッチ63（図2参照）で検出される。遊技盤6の背面には、大入賞口21内の経路を切り換えるためのソレノイド73（図2参照）も設けられている。

30

【0053】

特別可変入賞装置20は、第1大当たり遊技状態において、大入賞口21の開放から一定時間経過するまで、または所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口21を開放状態とする。大入賞口21が開閉されてから一定期間（例えば、第1大当たり遊技状態においては30秒、第2大当たり遊技状態においては0.5秒）経過するまで、または所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口21に入賞するまでが1ラウンドである。大当たり遊技状態は、このような大入賞口21の開放が所定回数（例えば、15回）に亘って繰り返して提供される遊技状態である。

40

【0054】

特別可変入賞装置20は、また、第2大当たり遊技状態において、大入賞口21を極めて短い時間（例えば、0.2～0.5秒程度）で2回だけ開放状態とする。突然確変大当たりしたときに確率変動状態に制御される前の遊技状態が、この第2大当たり遊技状態である。第2大当たり遊技状態は、大入賞口21の開放が極めて短い期間しか行われなため、打球が1つも大入賞口21に入賞しないまま終了して、確率変動状態に制御されることとなる場合も多く、第2大当たり遊技状態に制御されたこと自体が遊技者に気づかれな

50

い場合も多い。

【 0 0 5 5 】

また、遊技領域 7 の左側には、「 1 5 」及び「 2 」と付された一対の L E D からなるラウンド数表示器 1 9 が設けられている。このラウンド数表示器 1 9 は、発生される大当たり遊技状態のラウンド数を表示するものである。一方、遊技領域 7 の右側には、「 」及び「 x 」と付された一対の L E D からなる普通図柄表示器 1 2 が設けられている。この普通図柄表示器 1 2 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「 」及び「 x 」）を変動表示可能なものである。

【 0 0 5 6 】

ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1（図 2 参照）で検出されると、普通図柄当たり判定用乱数が抽出されて主基板 3 1（図 2 参照）に搭載される R A M 5 5（図 2 参照）の普通図柄バッファに格納される。この実施の形態では、R A M 5 5（図 2 参照）の普通図柄バッファに記憶可能な普通図柄当たり判定用乱数の記憶数の上限は、4 個となっている。普通図柄表示器 1 2 において普通図柄の表示状態が変化（「 」および「 x 」が交互に点灯）する変動表示を開始できる状態（前回の普通図柄表示器 1 2 における変動表示の終了）であれば、普通図柄表示器 1 2 において普通図柄の変動表示が開始される。

【 0 0 5 7 】

普通図柄表示器 1 2 の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当たり判定用乱数の記憶数を表示する所定数（この実施の形態では 4 つ）の L E D を有する普通図柄保留記憶表示器 1 3 が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器 1 3 は、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1 で検出されて新たに普通図柄当たり判定用乱数が記憶されると、点灯する L E D を 1 つ増やす。普通図柄表示器 1 2 にて普通図柄（例えば、「 」及び「 x 」）の変動表示が開始される毎に点灯している L E D を 1 減らす。

【 0 0 5 8 】

普通図柄表示器 1 2 にて、 と x の付された左右のランプ（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変動表示が行われ、変動表示は所定時間（例えば、時短状態であれば 2 . 9 秒、時短状態でなければ 2 9 . 2 秒）継続する。そして、変動表示の終了時に の付された左側のランプが点灯すれば当たりとなる。普通図柄表示器 1 2 における変動表示の表示結果が当たりである場合には、可変入賞装置 1 5 が所定時間（例えば、時短状態であれば 2 . 9 秒、時短状態でなければ 1 . 4 秒）だけ開放状態になる。

【 0 0 5 9 】

普通図柄の変動表示の結果を当たりとするか否かは、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 6 1 で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当たり判定用乱数の値が所定の普通図柄当たり判定値と合致したか否かによって決定される。この当たり確率は、時短状態では非常に高い（例えば、3 5 / 3 6）が、時短状態でなければ低い（例えば、1 / 3 6）となっている。時短状態は、このように可変入賞装置 1 5 が開放状態にある割合が非常に多いので、遊技者の手持ちの遊技球を減少させずに（或いは、減少したとしても減少量はごく僅かで）、遊技を進められる状態となっている。

【 0 0 6 0 】

ゲート 2 8 a の左方及び下方、並びにゲート 2 8 b の下方及び右方には、それぞれ入賞口 2 9 a ~ 2 9 d が設けられている。入賞口 2 9 a ~ 2 9 d に遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ 6 4 a（図 2 参照）で検出されると、所定数の遊技球が払い出される。遊技球の払い出しは、始動入賞口 1 4 a、1 4 b、大入賞口 2 1 への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過しても行われぬ。

【 0 0 6 1 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 3 0 が設けられている。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音

10

20

30

40

50

や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ４０、枠ランプ左４１および枠ランプ右４２が設けられている。

【００６２】

また、図１には示していないが、パチンコ遊技機１には打球操作ハンドル５を操作することにより駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置４５（図２参照）が設けられている。打球発射装置４５から発射された遊技球は、遊技盤６に遊技領域７を囲むように円形状に載設された打球レールを通して遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。始動入賞口１４ａ、１４ｂ、大入賞口２１、入賞口２９ａ～２９ｄのいずれにも入賞しなかった遊技球は、アウト口３０から排出されるものとなっている。

10

【００６３】

図２は、本実施形態に係るパチンコ遊技機１の回路構成の概要を表したブロック図である。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ＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って遊技の信号を制御するＣＰＵ５６、及び表示制御基板８０等に制御信号を送信するＩ／Ｏポート部５７を含む。

【００６４】

この実施の形態では、ＲＯＭ５４、ＲＡＭ５５、ＣＰＵ５６及びＩ／Ｏポート部５７を含む基本回路５３は、１チップマイクロコンピュータとして構成されているが、この基本回路５３を構成する１チップマイクロコンピュータには、パチンコ遊技機１の電源が遮断されている間にもバックアップバッテリーから電力が供給されている。すなわち、ＲＡＭ５５に記憶されているデータは、バックアップバッテリーから電力が供給される限りにおいて、パチンコ遊技機１の電源が遮断されている間も保持される。

20

【００６５】

なお、ＣＰＵ５６はＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、ＣＰＵ５６が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているＣＰＵについても同様である。また、この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータとは、主基板３１に搭載されるＣＰＵ５６、ＲＯＭ５４、ＲＡＭ５５、Ｉ／Ｏポート部５７、等の周辺回路のことである。

30

【００６６】

また、ゲートスイッチ６１、始動口スイッチ６２ａ、６２ｂ、カウントスイッチ６３、入賞口スイッチ６４、余剰球受皿４がいっぱいになったときに検出する満タンスイッチ（図示しない）、カウントスイッチ短絡信号（図示しない）、からの信号を基本回路５３に与えるスイッチ回路３２、可変入賞装置１５を開閉するソレノイド７１、特別可変入賞装置２０を開閉するソレノイド７２、大入賞口２１内に設けられたシーソーを可動するソレノイド７３、等を基本回路５３からの指令に従って駆動するソレノイド回路３３、電源投入時に基本回路５３をリセットするためのシステムリセット回路（図示しない）、基本回路５３から与えられるデータに従って、第１、第２大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路３４、も主基板３１に搭載されている。

40

【００６７】

また、電源起動時において内部状態（ＲＡＭ５５）をリセットするリセットスイッチ９３、及び電源のＯＮ／ＯＦＦ切り替えを行うメインスイッチ９４も、主基板３１に接続されており、これらのスイッチの検出信号を基本回路５３へと送る。これらのスイッチ９３、９４は、パチンコ遊技機１の内部に設けられている。

【００６８】

また、主基板３１に搭載されたＣＰＵ５６は、特別図柄表示器１０ａ、１０ｂの表示制

50

御、普通図柄表示器 12、およびラウンド数表示器 19 の表示制御を行う。さらに、普通図柄保留記憶表示器 13 の発光制御を行う。

【0069】

主基板 31 に設けられた遊技制御用マイクロコンピュータ（CPU 56 及び ROM 54、RAM 55 等の周辺回路）は、プリペイドカード等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、遊技盤 6 に設けられた複数の入賞口にて遊技球の入賞を検出したことにより賞球払い出しを行う球払出装置 44、を制御する払出制御基板 36 に払出制御信号を送信する。また、遊技制御用マイクロコンピュータは、打球操作ハンドル 5 を操作することにより打球発射装置 45 を駆動制御して遊技球を遊技領域 7 に向けて発射制御する発射制御基板 37 に発射制御信号を送信する。

10

【0070】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータは、表示制御基板 80 に演出制御コマンド（演出制御信号）を送信する。演出制御コマンドを受信することにより表示制御基板 80 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータ（表示制御用 CPU（図示しない）、RAM（図示しない）、ROM（図示しない）、I/Oポート部（図示しない）、等の周辺回路）は、可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用マイクロコンピュータには、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されている間にバックアップバッテリーから電力が供給されず、その RAM に記憶されたデータは、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されると消去される。

【0071】

表示制御用 CPU は、ROM に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 31 から演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドに従って可変表示装置 9 の表示制御を行う。具体的には、画像表示を行う表示制御機能及び高速描画機能を有する VDP（図示しない）により可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用 CPU は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示しない）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、可変表示装置 9 に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、怪物、文字、図形または記号等を予め格納しておくためのものである。

20

【0072】

そして、表示制御用 CPU は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP に出力する。VDP は、表示制御用 CPU からデータが入力されたことに基づいて動作する。この実施の形態では、可変表示装置 9 の表示制御を行う VDP（図示しない）が表示制御基板 80 に搭載されている。また、VDP は、表示制御用 CPU とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこに VRAM（図示しない）をマッピングしている。VDP は、キャラクタ画像データに従って可変表示装置 9 に表示するための画像データを生成し、VRAM に展開する。VRAM は、VDP によって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。そして、可変表示装置 9 に出力する。なお、可変表示装置 9 の表示制御には、特別図柄の変動表示、大当たりラウンド演出、保留記憶のアイコン表示などが含まれる。

30

【0073】

また、表示制御基板 80 には、スイッチ回路（図示しない）を介してチャンスボタン 16 が接続されており、チャンスボタン 16 の操作によって内容が変化される演出を可変表示装置 9 において実行しているときには、チャンスボタン 16 の操作を検出した検出信号に基づいて、可変表示装置 9 における画像の表示を制御するものとしている。

40

【0074】

また、この実施の形態では、表示制御基板 80 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、音声出力基板 70 にスピーカ 27 の駆動信号を出力することによりスピーカ 27 の音声出力制御を行うとともに、ランプドライバ基板 35 に役物、ランプ・LED の駆動信号を出力することによりパチンコ遊技機 1 に設けられた役物、ランプ・LED の発光制御を行う。すなわち、表示制御基板 80 に搭載される表示制御用マイクロコンピュータは、主基板 31 から送信される可変表示装置 9 の表示制御、ランプ・LED の点灯制御、

50

遊技音発生等の演出の制御に関する指令情報としての演出制御コマンド（制御信号）に基づいて可変表示装置 9、スピーカ 27、パチンコ遊技機 1 に設けられるランプ・LED 等の発光体の制御を行う演出制御用マイクロコンピュータである。

【0075】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 における特別図柄表示器 10a、10b における特別図柄の変動表示、及び可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示について説明する。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否か（大当たり抽選）、大当たりとする場合にはいずれの種類の的大当たりとするか（大当たり種別抽選）、さらには特別図柄の変動パターンをいずれとするか（変動パターンの決定）は、始動入賞時に抽出される各種乱数に基づいて、特別図柄表示器 10a、10b における特別図柄の変動表示の開始条件が成立したときに決定される。

10

【0076】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3（a）は、ROM 54 に記憶されている大当たり判定用テーブルを示す図である。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否かは、図 3（a）の大当たり判定用テーブルと、始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり判定用乱数（ランダム R：0～65535）の値とに基づいて決定される。通常時（非確率変動時）においては、大当たり判定用乱数の値が 1000～1059、13320～13477 であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。一方、確率変動時においては、大当たり判定用乱数の値が 1020～1519、13320～15004 であれば、大当たりとすることを決定し、それ

20

【0077】

次に、大当たり種別の決定について説明する。図 3（b）及び図 3（c）は、ROM 54 に記憶されている大当たり種別判定用テーブルを示す図である。ここで、図 3（b）は、特別図柄表示器 10b で特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルであり、図 3（c）は、特別図柄表示器 10a で特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルである。

【0078】

特別図柄表示器 10b で特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数（ランダム Q：0～9）の値が 0、3、5 または 7 であれば確率変動大当たりと決定し、1 であれば確変昇格大当たりと決定し、9 であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6 または 8 であれば時短大当たりと決定する。

30

【0079】

一方、特別図柄表示器 10a で特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数（ランダム Q：0～9）の値が 3、5 または 7 であれば確率変動大当たりと決定し、1 であ

40

【0080】

ところで、確率変動状態では、30 分の 1 の確率で大当たりとなるが、新たな大当たりが発生するまで特別図柄の変動表示が実行される回数の制限なく、時短状態に制御される。時短状態では、可変入賞装置 15 が開放状態にある割合が非常に高く、特別図柄表示器 10a よりも優先される特別図柄表示器 10b にて特別図柄の変動表示を行わせるための始動入賞口 14b の入賞による保留記憶が途切れることが少ない。また、第 1 大当たり遊技状態に制御されている間の時間は非常に長いので、ほとんど例外なく、第 1 大当たり遊技状態が終了するまでに始動入賞口 14a の入賞による保留記憶も、始動入賞口 14b の

50

入賞による保留記憶を何れも一杯になる。

【0081】

特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の $2/5 (= 4/10)$ であるのに対して、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の $1/2 (= 5/10)$ もある。つまり、一旦確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりが発生すると、それに基づく第1大当たり遊技状態が終了してから、さらに遊技者が多くの遊技球を獲得することができる第1大当たり遊技状態を介して次も確率変動状態となる割合が高いものとなる。

【0082】

次に、特別図柄の変動パターンの決定について説明する。特別図柄の変動パターンは、開始条件が成立したとき（すなわち、特別図柄及び飾り図柄の変動表示が開始するとき）に、特別図柄の変動表示の結果（大当たりとするか否か、大当たりとする場合は大当たりの種別）に応じて決定されるものとなる。また、変動パターンを決定する場合、まず始動入賞時に抽出された乱数のうちの変動種別判定用乱数の値に基づいて変動パターンの種別を決定し、さらに始動入賞時に抽出された変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターンを決定するものとなる。

【0083】

変動パターンの種別には、ハズレとすることが決定された場合には、非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレの3種類がある。確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとすることが決定された場合には、ノーマルリーチ当たり、スーパーリーチ当たりの2種類がある。突然確変大当たりとすることが決定された場合には、突然確変の1種類であるが、これは、飾り図柄の変動に関しては非リーチハズレと基本的に同じものになる。

【0084】

ここで、ノーマルリーチ（ノーマルリーチハズレまたはノーマルリーチ当たり）、スーパーリーチ（スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ当たり）は、何れも変動表示の過程において1番目、2番目にそれぞれ停止される左と右の飾り図柄が同一の種類の図柄で揃うリーチ表示態様が出現するパターンであるが、ノーマルリーチは、中の飾り図柄の変動表示の態様がハズレの場合と異ならない（最終的に停止される図柄は異なる）変動パターンであり、変動表示の開始から終了までに要する時間が非リーチハズレと比べて通常の場合には変わりがない。

【0085】

一方、スーパーリーチは、リーチ表示態様が出現した後、最後に停止される中の飾り図柄の変動表示が通常とは異なる態様となる演出表示（ここで、後述するリーチ演出表示を行うものとしてもよい）が行われる変動パターンとなっており、変動表示に要する時間が非リーチハズレやノーマルリーチと比べると、かなり長くなっている。スーパーリーチの種別に属する変動パターンには、後述するスーパーリーチA、スーパーリーチB、復活リーチ、突当たりが含まれる。変動種別判定用乱数の値に基づいて変動パターンの種別がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ当たりと決定されたときに、変動パターン判定用乱数の値に基づいて具体的な変動パターンの種類として決定される。

【0086】

もっとも、保留記憶の数が3以上となったときには、選択された変動パターンの本来の変動表示時間よりも特別図柄及び飾り図柄の変動表示が実行される時間が短縮される（4となったときには、3となったときよりも一層短縮される）。非リーチハズレとノーマルリーチハズレでは、通常の場合に変動表示が実行される時間に変わりがないものの、ノーマルリーチハズレでは一旦リーチ表示態様を出現させてから変動表示の結果を導出させるという過程を経ることになるため、短縮された変動時間については、このような過程を経ないでよい非リーチハズレよりもノーマルリーチハズレの方が長くなる。

【0087】

また、スーパーリーチハズレの変動パターンでは、リーチ表示態様が表示された後のリーチ演出が一部省略されて、飾り図柄の変動表示の結果が表示されることがある。もっとも、スーパーリーチハズレの変動パターンで短縮された変動時間は、ノーマルリーチハズレよりも短くなることはない。

【 0 0 8 8 】

次に、ハズレが決定されたときの変動パターンの種別の振り分けについて詳細に説明する。図4は、ROM54に記憶されている変動パターンの種別決定用テーブルのうちで、ハズレが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブルを示す図である。ハズレが決定されたときには、保留記憶の数に応じて種別の振り分けが異なっている。図4の例では、変動種別判定用の乱数が0～251の範囲の値を取るものとして説明する。

10

【 0 0 8 9 】

図示するように、保留記憶の数が2以下であるときには、変動種別判定用の乱数の値が0～99だと非リーチハズレ、100～229だとノーマルリーチハズレ、230～251だとスーパーリーチハズレとなる。一方、保留記憶の数が3以上であるときには、変動種別判定用の乱数の値が0～199だと非リーチハズレ、200～229だとノーマルリーチハズレ、230～251だとスーパーリーチハズレとなる。つまり、スーパーリーチハズレに振り分けられることとなる乱数の範囲は、保留記憶の数に関わらずに同じであるのに対して、非リーチハズレとノーマルリーチハズレに振り分けられる乱数の範囲は、保留記憶の数に応じて異なっていることになる。

20

【 0 0 9 0 】

一方、図示を省略するが、確率変動大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、確変昇格大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、時短大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、突然確変大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブルでは、保留記憶の数に応じた種別の振り分けの違いはない。

【 0 0 9 1 】

ノーマルリーチ当たり、スーパーリーチ当たりの各々に振り分けられることとなる乱数の範囲は、保留記憶の数に関わらずに同じである。また、スーパーリーチ当たりに振り分けられる比率は、ハズレが決定されたときにスーパーリーチハズレに振り分けられる比率よりも大幅に高くなっている（この関係は、特図ゲームの開始時における保留記憶の数に応じて変わることはない）。ノーマルリーチ当たりに振り分けられる比率は、ノーマルリーチハズレに振り分けられる比率に対して、ここまで大幅に高くなることはない。つまり、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる信頼度は、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が高い。

30

【 0 0 9 2 】

変動パターンの種別が決定されると、そこからより細かく変動パターンが決定される。ここで、変動パターンの種別が非リーチハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりでノーマルリーチの場合に選択される変動パターンは、それぞれ1種類だけである。ノーマルリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、飾り図柄のすべりコマ数が異なる複数の変動パターン（1コマ前、1コマ後、2コマ後）がある。

40

【 0 0 9 3 】

スーパーリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、スーパーリーチA、スーパーリーチBがあり、さらにそれぞれのリーチ演出で登場するキャラクタの種類が異なるものや、飾り図柄のすべりコマ数が異なる（1コマ前、1コマ後、2コマ後）複数の変動パターンがある。スーパーリーチ当たりの場合に選択される変動パターンの場合には、スーパーリーチAとスーパーリーチBと復活リーチと突当たりの4種類がある。復活リーチと突当たりは、確率変動状態において確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる場合にしか選択されない。

【 0 0 9 4 】

50

スーパーリーチ A とスーパーリーチ B は、何れも左と右の飾り図柄が停止してリーチ表示態様が出現した後にキャラクタ演出によるリーチ表示演出が実行され、このリーチ表示演出の中で停止されるものとした中の飾り図柄が示される変動パターンである。停止されるものとした中の飾り図柄が示されたときには、そのまま確定し、次に説明する復活リーチのように飾り図柄の変動表示が再開されることはない。

【 0 0 9 5 】

スーパーリーチ A とスーパーリーチ B は、リーチ演出表示の内容において違いがある。このリーチ演出表示として、例えば、敵対するようなキャラクタ（一方を遊技者に見立てたキャラクタ、他方を敵キャラクタ）をそれぞれ登場させ、そのキャラクタ同士をバトルで戦わせる、或いはレースによって競い合わせるといった演出を実行することができる。つまり、リーチ演出表示は、本来、変動表示の一連の変動表示過程において、このようにキャラクタ等を用いて全体的に系統立てられた表示態様の中で、表示内容を徐々に変化させていくものであり、前触れもなく突如として表示内容が変わってしまうものではない。

【 0 0 9 6 】

なお、スーパーリーチ A は遊技者に見立てたキャラクタが敵キャラクタとバトルを行う演出、スーパーリーチ B は遊技者に見立てたキャラクタが敵キャラクタとレースを行う演出となっている。スーパーリーチ A におけるバトル演出で登場し得る敵キャラクタ、スーパーリーチ B におけるレース演出で登場し得る敵キャラクタは、何れもキャラクタ A、B の 2 種類があり、何れかの種類のキャラクタが登場する（登場するキャラクタの種類は、最終的に決定された変動パターンの違いにより振り分けられる）。

【 0 0 9 7 】

スーパーリーチ A とスーパーリーチ B は、全体の変動表示の時間が同じであるだけでなく（但し、全体の変動表示の時間はすべりコマ数に応じて異なるので、すべりコマ数が同じもの同士を比較した場合での話し）、変動表示の開始からリーチ表示態様が表示されるまでの時間、リーチ表示演出に発展するまでの時間、及び敵キャラクタが登場するまでの時間も同じである。

【 0 0 9 8 】

復活リーチは、飾り図柄表示領域 9 a、9 c に飾り図柄が停止してリーチ表示態様が出現してから飾り図柄表示領域 9 b にハズレの表示態様となる飾り図柄を一旦仮停止させた後、飾り図柄表示領域 9 b においてのみ飾り図柄の変動表示を再開させ、再度停止させたときに大当たりの表示態様を導出させる変動パターンである。復活リーチでは、一旦仮停止された中の飾り図柄の変動表示が再開された後、所定のリーチ表示演出が実行される。このリーチ表示演出でも、キャラクタ A またはキャラクタ B の何れかが登場し得る。

【 0 0 9 9 】

また、突当たりは、飾り図柄の変動表示において実行されているリーチ演出表示を突然遮って、突如として大当たり表示態様を導出させる変動パターンである。突当たりの変動パターンでは、大当たり表示態様が導出されるまで、スーパーリーチ A の変動パターンと同じリーチ演出が実行されるものとなる。突当たりの変動パターンでの変動表示は、このリーチの表示態様となった後、それに伴うリーチ表示演出を途中で途切れさせて短期間で終了させるような態様により、スーパーリーチ A よりも短い変動時間で大当たりの表示態様を導出させるものとなる。

【 0 1 0 0 】

ところで、特別図柄表示器 1 0 a における特別図柄の変動表示と、特別図柄表示器 1 0 b における特別図柄の変動表示では、変動パターンの種別、種類に違いがなく、その変動表示の結果が同じもの同士を比較すれば、変動パターン種別の選択確率にも違いはない。もっとも、特別図柄表示器 1 0 a において特別図柄の変動表示を行う場合は、特別図柄表示器 1 0 b の場合よりも、確変昇格大当たりの確率が高く、突然確変大当たりの確率が低くなっている。これを加味すると、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b の何れにおいて特別図柄の変動表示を行うかによって、変動パターンの種別、種類の選択に違いが生じてくる。

【 0 1 0 1 】

例えば、特別図柄表示器 10 a、10 b の何れで特別図柄の可変表示を行う場合でも、ハズレの比率は変わらないので、大当たり抽選の結果がハズレである場合にスーパーリーチハズレが選択される割合は変わらない。これに対して、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、特別図柄表示器 10 a で特別図柄の可変表示を行う場合、特別図柄表示器 10 b で特別図柄の可変表示を行う場合よりも、突然確変大当たりとなる確率が低いので、スーパーリーチ当たりが選択される確率が相対的に高い。従って、特別図柄表示器 10 a で特別図柄の変動表示を行う方が、特別図柄表示器 10 b で特別図柄の変動表示を行うときよりも、スーパーリーチで変動表示が実行されることが多くなりやすい。

【0102】

前述したとおり、特別図柄表示器 10 a、10 b において特別図柄が変動表示されるときにおいては、可変表示装置 9 において飾り図柄が変動表示される。特別図柄表示器 10 a、10 b における特別図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるものとなるが、可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるのではなく、開始条件の成立から一定の遅延時間を経過してから開始されるものとなっている。なお、特別図柄の変動表示は、開始条件が成立してから選択された変動パターンに応じて定められた変動表示時間を経過するまで実行されることとなる。

【0103】

上記したように、特別図柄の変動パターンは、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果がハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たり、突確大当たりの何れであるかに応じて振り分けられる。もっとも、その結果が出現するまでに選択された変動パターンに応じて一定の時間を要するものとなる。また、ハズレのリーチあり、突確大当たり以外の大当たりの変動パターンでリーチが出現するまでも一定の時間を要するものとなる。これらの時間を経過するまで飾り図柄の変動表示だけでは、遊技者は、飾り図柄の変動表示の結果が大当たりとなるかを知ることができない。

【0104】

しかし、飾り図柄の変動表示が行われている間に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりになるかどうか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなるか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。

【0105】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、このような遊技者の期待感を煽るため、ミッション演出を行うものとしている。ミッション演出とは、飾り図柄の変動表示が開始すると間もなく、該変動表示が終了するまでに達成される可能性があるミッションを提示し、当該変動表示において提示したミッションが達成されたならば、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることの確定を報知する演出である。なお、ミッション演出の詳細については、後述する。

【0106】

また、このような遊技者の期待感を煽るために、飾り図柄の変動表示とは別の演出により、飾り図柄の表示結果が導出されるよりも前に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの確定を告知するフラッシュ告知を行うものとしている。フラッシュ告知の詳細についても、後述する。

【0107】

ミッション演出やフラッシュ告知を実行するか否かは、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。また、飾り図柄の変動表示についても、具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板 31 の CPU 56 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、及び変動パターンの決定に従うことを条件として、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。

【0108】

これらの決定を表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が行えるようにするため、始動入

10

20

30

40

50

賞口 1 4 a または 1 4 b に遊技球が入賞したときに、このときに抽出された大当たり判定用乱数により大当たりとなるか否か（さらに、大当たり種別乱数により決定される大当たりの種別を含んでいてもよい）、及び変動種別判定用乱数の値により選択される変動パターンの種別、並びに遊技球が入賞した始動入賞口の種類と該始動入賞後の保留記憶数と対応付けた始動入賞コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 0 9 】

また、特別図柄表示器 1 0 a または 1 0 b にて特別図柄の変動表示を開始させるときに、これを開始させた始動入賞と、この変動表示において大当たりとするか否か及び大当たり種別と、決定された変動パターンとを示す開始時コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。また、遊技状態が変化したときに、変化した後の遊技状態を示す遊技状態コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 1 0 】

また、特別図柄表示器 1 0 a または 1 0 b に第 1 特定表示結果～第 6 特定表示結果が導出されて、大当たり遊技状態に制御されたときには、各ラウンドが開始される度に当該ラウンド数を示す大当たりラウンドコマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。各ラウンドが終了したときにも、ラウンドの終了を示すラウンド終了コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 1 1 】

さらに、パチンコ遊技機 1 の電源を立ち上げたときには、前回の電源遮断時のデータがクリアされずに R A M 5 5 に記憶されていれば該電源遮断時の状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶がある場合もあり）から、R A M 5 5 がクリアされていれば初期状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 b の何れの保留記憶の数も 0）から、遊技の進行を開始させることとなるが、このときに、始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶数と遊技状態とを特定可能な情報を含む起動時コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 1 2 】

表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、最新に受信した始動入賞コマンド（或いは起動時コマンド）で示される始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶の数を開始時コマンドを受信する度に減算していくことで、始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶の数をリアルタイムで把握できるものとなっている。

【 0 1 1 3 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機において、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U により実行される演出の制御について説明する。表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、開始時コマンドを受信すると、後に説明するように飾り図柄の種類を選択し、開始時コマンドが示す変動パターンで飾り図柄を可変表示装置 9 において変動表示させた後、選択した種類の飾り図柄を可変表示装置 9 に表示して、変動表示の結果を示すものとしている。

【 0 1 1 4 】

まず、ミッション演出及びフラッシュ告知の説明に先立って、停止すべき飾り図柄の組み合わせ選択について説明する。前述したように、飾り図柄の変動表示において具体的に停止されることとなる飾り図柄の組み合わせは、主基板 3 1 の C P U 5 6 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、変動パターンの決定に従うことを条件として、各回の変動表示が開始されるときに、すなわち開始時コマンドを受信したときに、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が決定するものとなっている。

【 0 1 1 5 】

例えば、確率変動大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「 1 」または「 7 」の同じ種類の図柄となり、確変昇格大当たりまたは時短大

10

20

30

40

50

当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3つとも「1」または「7」以外の同じ種類の図柄となる。ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレが決定されているときには、左と右の飾り図柄が同じ種類の図柄となり、中の飾り図柄がこれとは異なる種類の図柄となる。非リーチハズレが決定されているときには、3つの飾り図柄の何れもが互いに異なる種類の図柄となる。

【0116】

次に、ミッション演出について説明する。ミッション演出は、変動表示が開始されると間もなく可変表示装置9にミッションを提示し、当該変動表示において提示されたミッションに対応した変動表示が実行されるか否かによって行われるものとなっている。表示制御基板80の表示制御用CPUは、各変動表示の開始時に受信した開始時コマンドが示す変動パターンの種類と、停止すべき飾り図柄の選択に従って、提示すべきミッションを選択する。もっとも、ミッション演出は、全ての変動表示において実行されるというわけではない。ミッションが選択されない変動表示は、ミッション演出が実行されない変動表示となる。

10

【0117】

ミッション演出を実行する場合に、可変表示装置9において実行される変動表示において現れ得る様々の事象を対象にして選択したミッションを提示するものとなる。変動表示において提示されるミッションの対象となる事象とは、例えば、飾り図柄が「7」でリーチの態様が表示されることや、リーチ演出表示の例として上記した、キャラクタが登場すること、或いは当該キャラクタによってバトルや、自動車によるレースが行われること、さらにはこれらのリーチ演出表示において登場する敵キャラクタの種類等である。

20

【0118】

つまり、ミッション演出では、まず、ミッションとして、例えば「『7』でリーチすればミッション達成」、「バトルが開始されればミッション達成」、「キャラクタAが登場すればミッション達成」といった複数のミッションのうち何れかが提示され、提示されたミッションに対応した変動表示が行われると、ミッションの達成ということになり、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの確定を意味するものとなる。

【0119】

ところで、ミッション演出は、具体的な変動パターンの種類及び停止すべき飾り図柄の選択に従って実行されるので、これらは、提示すべきミッションを決定する前に決まっていることになる。変動パターンの種別が決定されていれば、実行されるリーチ演出表示の種類及び実行タイミングは一意に定まり、停止すべき飾り図柄の種類が決定されていれば、リーチ表示態様が現れたときにこれを構成する飾り図柄の種類も一意に定まることとなる。つまり、この実施例にかかるパチンコ遊技機1においては、変動表示の期間における、このようなミッションの達成、不達成の判明のタイミングは、何れのミッションを選択するかによって一意に決まるものである。

30

【0120】

次に、ミッション演出において提示するミッションの選択について説明する。ここでは、変動パターンとしてスーパーリーチA（当たりまたはハズレ）、スーパーリーチB（当たりまたはハズレ）、復活リーチ、または突当たりが選択されている場合に提示すべきミッションの選択について説明する。他の変動パターンが選択された場合のミッション演出は、本発明に関わるものではなく、従来のパチンコ遊技機1と同様に提示すべきミッションを選択し、ミッション演出を実行すればよいため、詳細な説明を省略する。

40

【0121】

図5は、スーパーリーチA、スーパーリーチB、復活リーチ、及び突当たりが変動パターンとして選択された変動表示において、提示すべきミッションの種類毎の選択確率を示すものである。図示するように、ミッション演出は、大当たり/ハズレの決定と、その後選択される変動パターンによって実行されるか否かが決定され、そして、その実行される頻度が異なるものとなる。

【0122】

50

ここで、パターンのミッションとは、当該変動表示における事象（停止すべき飾り図柄の選択に応じて出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄の種類や、選択された変動パターンにおいてリーチ演出表示の種類（バトル演出またはレース演出）や登場するキャラクターの種類）の何れかに応じたミッションであり、パターン外のミッションとは、当該変動表示における事象とは異なる事象に応じたミッションである。図5に示す選択確率は、それぞれの合計であり、各々の具体的なミッションの選択確率はより細かく定められている。

【0123】

例えば、確率変動大当たりとなることが決定されている変動表示において、キャラクターAが登場するスーパーリーチA（バトル演出）の変動パターンが選択され、停止すべき飾り図柄として「7」が選択されたときには、「『7』でリーチすればミッション達成」、「バトルが開始されればミッション達成」、「キャラクターAが登場すればミッション達成」がパターンのミッションとなる。「『2』でリーチすればミッション達成」、「レースが開始されればミッション達成」、「キャラクターBが登場すればミッション達成」がパターン外のミッションとなる。

10

【0124】

まず、大当たりの決定がされた変動表示におけるスーパーリーチA、或いはスーパーリーチBの変動パターンでは、パターンのミッションが30%の確率で選択され得るものとなっている。一方、パターン外のミッションも、1%の確率で選択されるものとなっている。従って、提示されたミッションが達成されなかった変動表示においても、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることがあるものとなっている。

20

【0125】

また、ハズレの決定がされた変動表示におけるスーパーリーチA、或いはスーパーリーチBの変動パターンでは、結果としてハズレの表示態様が導出されるものであり、パターンのミッションは選択され得ず、パターン外のミッションが、10%の確率で選択され得るものとなっている。従って、提示されたミッションが達成されなかった変動表示では、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることがあると言っても、その確率は非常に低いものとなる。

【0126】

復活リーチの変動パターンにおいて、パターンのミッションが選択される確率は、ハズレの表示態様の仮停止までの変動表示期間における事象に対しては0%となっており、仮停止後の変動表示期間における事象に対しては30%となっている。また、パターン外のミッションは、10%の確率で選択される。ここで言うパターン外のミッションとは、ハズレの表示態様の仮停止より前と仮停止より後の何れにおいても現れない事象を示すミッションである。復活リーチの変動パターンが選択された変動表示では、ハズレの表示態様の仮停止までは大当たり確定の報知となるミッションの達成となることはないが、再変動後にはミッション達成となることもある。また、再変動の後にもミッション達成とならないこともある。

30

【0127】

突当たりの変動パターンにおいて、パターンのミッションが選択される確率は、0%となっている。また、パターン外のミッションは、10%の確率で選択される。突当たりの変動パターンが選択された変動表示でもミッション演出が実行されることはあるが、ミッション達成となることはない。なお、前述したとおり、ハズレの決定がされた変動表示では、救済リーチ、或いは突当たりの変動パターンは選択されることはない。

40

【0128】

なお、図5では、スーパーリーチA、スーパーリーチB、復活リーチ、或いは突当たりの変動パターンが選択されたときのミッションの選択しか示していないが、当たり/ハズレの何れでも選択され得るスーパーリーチA、スーパーリーチBの変動パターンが選択されたときにミッションが提示される確率は、当たりが決定されているときの方がハズレが決定されているときよりも高い。他の変動パターンを含めて全体としてもミッションが提

50

示される確率は、当たりが決定されているときの方がハズレが決定されているときよりも高い。つまり、ミッションが提示されたときには提示されなかったときよりも、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの信頼度が高くなる。

【0129】

次に、フラッシュ告知について説明する。フラッシュ告知は、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとすることが決定されている場合に、特別図柄及び飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで枠ランプ40～42を所定の点灯態様で点灯させることにより、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりを告知する演出である。フラッシュ告知における枠ランプ40～42の点灯は、可変表示装置9において実行されている飾り図柄の変動表示とは連動せず、これとは

10

【0130】

また、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとすることが決定されている場合には、表示制御基板80の表示制御用CPUにより、フラッシュ告知を実行するか否か、実行するのであればそのタイミングが決定されるものとなる。フラッシュ告知を実行することが決定された場合、その実行タイミングは、選択されている飾り図柄の変動パターンに応じて決定されるものとなる。また、フラッシュ告知が実行され得ないタイミング（例えば、飾り図柄が停止された状態等）においては、枠ランプ40の周辺部の輝度が小さくなっており、飾り図柄の変動表示が開始されている様な場合は枠ランプ40の周辺部の輝度が大きくなっている。なお、フラッシュ告知についての決定は、ミッショ

20

【0131】

次に、各変動パターンにおける飾り図柄の変動表示の例においてフラッシュ告知のタイミングについて説明する。図6(a)～(d)は、飾り図柄の表示結果が大当たり図柄となる変動パターンの例を模式的に示す図である。図6において、横軸は変動表示の開始からの経過時間を示しており、より右側まで伸びている変動パターンの方が、変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が長いことになる。

【0132】

図6(a)～(d)において、印は、リーチ表示態様が出現するタイミングを示す。図6(d)に示す変動パターンは、他の変動パターンよりも表示結果の導出までに要する時間が長い、リーチ表示態様が出現してから表示結果が導出されるまでに要する時間は、図6(c)の変動パターンと同じである。

30

【0133】

図6(a)、(b)、(c)、(d)に示す変動パターンでは、図6中に×印で示すタイミングのうちから選択されたタイミングにおいて、フラッシュ告知が実行されることとなる。ここで、a1とb1とc1とd1、a2とb2とc2とd2、b3とc3とd3、b4とc4とd4は、互いに変動表示の開始からの経過時間が同じとなるタイミングを示す。

【0134】

もっとも、表示結果の導出までに要する時間が短い図6(a)の変動パターンでは、変動表示の開始からの経過時間が短いa1のタイミングをフラッシュ告知の実行タイミングに選択する確率が高く、また、残りの場合に選択されるa2のタイミングも、表示結果の導出までに要する時間がより長い図6(b)、(c)、(d)の変動パターンで、b1、c1、d1のタイミングが選択される確率よりも高い。

40

【0135】

変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が同じ図6(b)と図6(c)の変動パターンを比較した場合、リーチ表示態様が出現してから表示結果の導出までに要する時間の長い図6(b)の変動パターンの方が、比較的遅いタイミングb4やb3を選択しやすくなっている。リーチ表示態様が出現してから表示結果の導出までに要する時間が同じ図6(c)と図6(d)の変動パターンを比較した場合、変動表示の開始から表示結

50

果の導出までに要する時間が短い図6(c)の変動パターンの方が、比較的早い変動タイミングc1、c2、c3を選択しやすくなっている。

【0136】

なお、図6(a)の変動パターンにおけるタイミングa1～a2の間、或いは図6(b)の変動パターンにおけるタイミングb1～b2の間が最も早くリーチ表示態様が出現し得るタイミングであるが、前述したミッション演出で提示されるミッションは、リーチ演出表示に関するものかリーチ表示態様を構成する飾り図柄の種類に関するものであるので、このリーチ表示態様が出現するタイミングよりも前にミッションの達成/不達成が確定してしまうことはない。

【0137】

また、復活リーチの変動パターンでは、図6(b)に示すタイミングでリーチ表示態様が出現するが、飾り図柄の変動表示が仮停止してハズレの表示態様が一旦表示されるタイミングは、b2とb3の間のタイミングとなっている。復活リーチの変動パターンでは、ハズレの表示態様が仮停止するタイミングよりも後のタイミングb3、b4でしか、フラッシュ告知が実行され得ないが、そのための制御の詳細は、後述する。

【0138】

この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、特別図柄及び飾り図柄の変動表示の結果が導出される前に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの確定を告知する演出として、ミッション演出とフラッシュ告知とを実行し得るものとしている。もっとも、ミッション演出は、変動表示が開始されて間もなくにミッションを提示し、こ

【0139】

ここで、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが決定されているときの方がミッションが提示される確率が高いので、ミッションが提示されたということだけでも大当たり信頼度が高くなり、遊技者の期待感を向上させる。この期待感

【0140】

もっとも、このようなミッション演出とは別にフラッシュ告知でも確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの確定が告知されるため、ミッションが提示されてから対応する事象が発生するか否かが確定するまでにフラッシュ告知が行われてしまうと、提示されたミッションに対応した事象が発生するか否かという遊技者の興味を失わせてしまう。そこで、表示制御基板80の表示制御用CPUは、ミッションの提示を行ったときには、詳細を次に述べるように、フラッシュ告知の実行に制限を加えるものとしている。

【0141】

図7は、ミッション演出の実行とフラッシュ告知の実行の制限との関係を示したものである。ここで、図7に示すt1、t2、t3、t4、t5は、tの後に付される数字表記が、それぞれ図6においてフラッシュ告知のタイミングとして示す、アルファベット表記(a、b...)の後に付される数字表記(1、2...)と同じものについて、同じタイミングであることを示すものである。例えば、タイミングt1=a1、b1、c1、d1であり、タイミングt3=a3、b3、c3、d3ということになる(他も同様)。

【0142】

また、「x」はフラッシュ告知を実行することが禁止されるタイミングであることを意味し、「」は実行することが禁止されないタイミングであることを意味する。表示制御基板80の表示制御用CPUは、図6に従ってフラッシュ告知の実行タイミングを決めた後、決定したタイミングが図7に従ってフラッシュ告知の実行が禁止されるタイミングとなるならば、フラッシュ告知を実行しないように制御するが、禁止されていないタイミングに変えてフラッシュ告知を実行するように制御することはない。

【 0 1 4 3 】

まず、ミッション演出が実行されない場合（ミッションの提示がなかった）について説明する。変動パターンとして復活リーチが選択された場合は、ハズレの表示態様が仮停止する前の t_1 、 t_2 のタイミングでのフラッシュ告知の実行が禁止され、フラッシュ告知の実行タイミングとしてこれらのタイミングを選択していても、実際にフラッシュ告知を実行することはない。ハズレの表示態様が仮停止した後の $t_3 \sim t_5$ のタイミングをフラッシュ告知の実行タイミングとして選択していた場合は、その選択に従ってフラッシュ告知を実行し得る。

【 0 1 4 4 】

また、変動パターンとして突当たりが選択された場合には、 $t_1 \sim t_5$ の何れのタイミングでもフラッシュ告知の実行が禁止され、結果としてフラッシュ告知は一切実行されることがない。上記以外変動パターンについては、 $t_1 \sim t_5$ の何れのタイミングでもフラッシュ告知の実行が禁止されることはなく、図 6 に従ってフラッシュ告知の実行タイミングが選択されていれば、選択したタイミングでフラッシュ告知が実行され得るものとなる。

10

【 0 1 4 5 】

続いて、ミッション演出が実行される場合（ミッションの提示があった）について説明する。ミッション演出が実行される場合の中でも、提示されたミッションが達成される場合については、 $t_1 \sim t_5$ の何れのタイミングでもフラッシュ告知の実行が禁止され、どの変動パターンが選択された場合においてもフラッシュ告知は一切実行されることがない。

20

【 0 1 4 6 】

一方、ミッションが不達成となる場合については、次のように、フラッシュ告知の実行が禁止される。突当たりの変動パターンについては、ミッション演出が実行されない場合と同様に、 $t_1 \sim t_5$ の何れのタイミングでもフラッシュ告知の実行が禁止され、フラッシュ告知は一切実行されることがない。しかしながら、他の変動パターンについては、そのミッション演出において提示されたミッションの不達成となることが確定するタイミングよりも前のタイミングで、フラッシュ告知の実行が禁止されるものとなる。

【 0 1 4 7 】

ミッションの不達成が t_2 までのタイミングで確定される場合、 t_1 のタイミングでのフラッシュ告知の実行が禁止されるが、フラッシュ告知の実行タイミングとして t_2 以後のタイミングが選択されていたときには、フラッシュ告知が実行され得る。また、ミッションの不達成が $t_2 \sim t_3$ の間のタイミングで確定される場合、 t_1 、 t_2 のタイミングでのフラッシュ告知の実行が禁止される。

30

【 0 1 4 8 】

同様に、ミッションの不達成が $t_3 \sim t_4$ の間のタイミングで確定される場合、 $t_1 \sim t_3$ のタイミングでのフラッシュ告知の実行が禁止される。ミッションの不達成が $t_4 \sim t_5$ の間のタイミングで確定される場合、 $t_1 \sim t_4$ のタイミングでのフラッシュ告知の実行が禁止される。ミッションの不達成が t_5 以降のタイミングで確定される場合、 $t_1 \sim t_5$ の全てのタイミングではフラッシュ告知の実行が禁止されるものとなる。

40

【 0 1 4 9 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 において遊技の進行のために行われる処理について説明する。まず、電源起動時の処理について説明する。リセットスイッチ 93 を ON 状態とした状態でメインスイッチ 94 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動すると、RAM 55 の格納領域のうち使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する。そして、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

【 0 1 5 0 】

一方、リセットスイッチ 93 を OFF 状態でメインスイッチ 94 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、RAM 55 のデータが壊れているかどうかを診断し、RAM 55 のデータが壊れていなかった場合、すなわち前回のパチンコ遊技機 1 の電源を O

50

ＦＦしたときのデータが正常なままで残っている場合には、ＲＡＭ５５に記憶されているデータはそのままとして、前回にパチンコ遊技機１の電源をＯＦＦしたときの状態から、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。また、パチンコ遊技機１の起動時には、ＲＡＭ５５に残っていたデータのうちの遊技状態と始動入賞口１４ａ、１４ｂについての保留記憶数を参照し、これに基づいて起動時コマンドを生成し、表示制御基板８０の表示制御用ＣＰＵへと送信する。

【０１５１】

パチンコ遊技機１において遊技を進行させるための処理は、２ｍｓ毎に実行されるタイマ割り込みに従って実行される。なお、打球操作ハンドル５の操作に基づく遊技領域７への遊技球の発射だけは、２ｍｓ毎のタイマ割り込み処理とは独立して行われるものとなっている。

10

【０１５２】

図８は、ＣＰＵ５６が実行するメイン処理にて２ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、レジスタの退避処理（ステップＳ２１）を行った後、ステップＳ２２～Ｓ３６の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、ＣＰＵ５６は、まず、スイッチ回路３２を介して、ゲートスイッチ６１、始動口スイッチ６２ａ、６２ｂ、カウントスイッチ６３、クリアスイッチ６５、等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定するスイッチ処理を行う（ステップＳ２２）。

【０１５３】

20

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数、大当たり種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップＳ２３）。ＣＰＵ５６は、更に、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理（ステップＳ２４）及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップＳ２５）。

【０１５４】

更に、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２６）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて特別図柄表示器１０ａ、１０ｂ、可変表示装置９、特別可変入賞装置２０、等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

30

【０１５５】

また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器１２の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。普通図柄プロセス処理を実行することにより普通図柄表示器１２の表示制御および可変入賞装置１５の開閉制御が実行される。

【０１５６】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理でＲＡＭ５５の送信コマンドキューの先頭に入れられた可変表示装置９等において各種演出を行うためのコマンドを先頭から１つ取り出し、これを表示制御基板８０に送出する特別図柄コマンド制御処理を行う（ステップＳ２８）。また、普通図柄プロセス処理でＲＡＭ５５の所定の領域に設定された普通図柄に関するコマンドを送出する普通図柄コマンド制御処理を行う（ステップＳ２９）。

40

【０１５７】

更に、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ３０）。

【０１５８】

また、ＣＰＵ５６は、始動口スイッチ６２ａ、６２ｂ、カウントスイッチ６３等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３１）。具体的には、始動口スイッチ６２ａ、６２ｂ、カウントスイッチ６３等の何れかがオンしたこと

50

に基づく入賞検出に応じて、払出制御基板 36 に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板 36 に搭載されている払出制御用 CPU は、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 44 を駆動する。

【0159】

そして、CPU 56 は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップ S32）。記憶処理においては、始動口スイッチ 62a、62b の検出信号に基づいて大当たり判定用乱数等の各種乱数を抽出し、抽出した乱数の値を始動口スイッチ 62a、62b の別に保留記憶させる。

【0160】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップ S33）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路 33 に駆動指令を行う（ステップ S34）。可変入賞装置 15、特別可変入賞装置 20、を開放状態または閉鎖状態としたり、大入賞口 21 内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路 33 は、駆動指令に応じてソレノイド 71～73 を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップ S35）、割込許可状態に設定する（ステップ S36）。

【0161】

次に、ステップ S26 の特別図柄プロセス処理について説明する。特別図柄プロセス処理では、CPU 56 は、まず、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 14a、14b 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 62a、62b がオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口 14a、14b に入賞する始動入賞が発生しているかどうかを判定し、始動入賞が発生していたら始動口スイッチ通過処理を行う。

【0162】

始動口スイッチ通過処理では、オンとなった始動口スイッチ 62a、62b に対応する始動入賞口 14a、14b の保留記憶数を判定する。また、大当たり判定用乱数大当たり、種別判定用乱数、変動種別判定用乱数、及び変動パターン判定用乱数を抽出し、当該始動入賞に基づく変動表示で大当たりとなるか否か（さらに、大当たりの種別を判定してもよい）、及び当該始動入賞に基づく変動表示で選択される変動パターンの種別を判定する。

【0163】

そして、始動入賞口 14a の始動入賞であったか始動入賞口 14b の始動入賞であったかに応じて始動入賞コマンドを生成して、RAM 55 のコマンド送信キューに順番に挿入する。なお、始動口スイッチ 62a、62b の両方がオンしていたときには、上記の処理を始動入賞口 14a、14b のそれぞれに対して順番に行い、それぞれの始動入賞コマンドが順にコマンド送信キューに挿入される。

【0164】

その後、特別図柄プロセスフラグの状態に応じて、次に説明する特別図柄通常処理、変動パターン設定処理、演出設定処理、特別図柄変動処理、特別図柄停止処理、大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大当たり終了処理の何れかの処理を行う。

【0165】

特別図柄通常処理：特別図柄の変動表示を開始できる状態になるのを待つ。CPU 56 は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶カウンタのカウント値が 0 でなければ、特別図柄の変動表示の結果、大当たり判定用乱数の値に基づいて大当たりとするか否か（特定表示結果とするか否か）を決定し、大当たりとする場合には、大当たり種別判定用乱数の値に基づいて大当たりの種別も決定する。始動入賞口 14a、14b の何れについても保留記憶カウンタの値が 0 でないときには、始動入賞口 14b の保留記憶から優先して大当たり等の決定が行われる。

【0166】

変動パターン設定処理：特別図柄表示器 10a、10b における特別図柄の変動パター

10

20

30

40

50

ン種別を、始動入賞時に抽出した変動種別判定用乱数の値と保留記憶の数とに応じて選択する。そして、選択した変動パターンの種別と始動入賞発生時に抽出した変動パターン判定用乱数の値に応じて予め定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。決定された変動パターンに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウNTイマにより構成される）にセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、特別図柄表示器 10 a または 10 b に特別図柄の変動表示開始を指示する信号を出力するとともに、大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すとともに選択した変動パターンを示す開始時コマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に対して送信される状態に設定する。

【0167】

10

特別図柄変動処理：変動パターン設定処理で選択された変動パターンに応じて変動時間のセットされた特別図柄プロセスタイマの計時時間を監視し、当該変動時間が経過して特別図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、次に特別図柄停止処理に移行させるよう制御を行う。

【0168】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 10 a、10 b にて変動表示する特別図柄の変動表示を停止するとともに、特別図柄の停止を示す信号を特別図柄表示器 10 a、10 b に出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示す図柄停止コマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

20

【0169】

大入賞口開放前処理：大当たり後に最初にこの処理が行われるときには大入賞口 2 1 のラウンド数を設定した後、大入賞口 2 1 を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド 7 2 を駆動して大入賞口 2 1 を開放状態として特別可変入賞装置 2 0 を開放状態とする。また、大入賞口 2 1 の開放されたラウンド数をカウントすると共に、開放タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定する。

【0170】

大入賞口開放中処理：第 1 大当たり遊技状態中および第 2 大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する処理や、大入賞口 2 1 の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。

30

【0171】

大当たり終了処理：第 1 大当たり遊技状態または第 2 大当たり遊技状態が終了したことを示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

【0172】

一方、表示制御基板 8 0 などのサブ側の各種基板においては、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置 9 において飾り図柄を変動表示させたり、ミッション演出やフラッシュ告知などの各種演出を実行したり、第 1 大当たり遊技状態に制御されているときに大当たりラウンド演出を実行する処理を行う。図 9 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【0173】

このメイン処理では、まず、表示制御基板 8 0 に搭載された表示制御用マイクロコンピュータに含まれる RAM のうちで必要な領域を初期化する初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。次に、所定時間（例えば 3 3 m s（可変表示装置 9 の 1 フレーム期間））毎に実行されるタイマ割り込み処理によってセットされるタイマ割り込みフラグの状態が 1 となっているかどうかを判定し（ステップ S 7 0 2）、タイマ割り込みフラグの状態が 1 となるまでステップ S 7 0 2 の処理を繰り返して行う。

【0174】

50

タイマ割り込みフラグの状態が1となっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを0にクリアし(ステップS703)、主基板31の基本回路53から送信されたコマンドを受信したかどうかをチェックし、コマンドを受信している場合には、その内容を解析するコマンド解析処理を実行する(ステップS704)。

【0175】

次に、コマンド解析処理におけるコマンドの解析結果に基づいて、可変表示装置9において飾り図柄を変動表示させたり、大当たりラウンド演出を実行させたりする演出制御プロセス処理を実行する(ステップS705)。また、コマンドの解析結果に基づいて、ミッション演出やフラッシュ告知などの演出を実行させる予告制御プロセス処理を実行する(ステップS706)。さらに、予告態様判定用乱数などの乱数を更新する乱数更新処理を実行して(ステップS707)、ステップS702の処理に戻る。

10

【0176】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1におけるミッション演出及びフラッシュ告知の実行を、具体的な例に基づいて説明する。図10、図11は、パターンのミッション演出及びフラッシュ告知の具体的な実行例を示す図である。図10、図11の何れの例でもリーチ表示演出としてバトル演出が実行され、敵キャラクターとしてキャラクターAが登場するスーパーリーチAの変動パターンで変動表示が行われた後、「7」の飾り図柄が揃って確率変動大当たりが確定するものとする。提示されるミッションは、図10の例ではミッション達成となる「キャラクターAの登場」、図11の例ではミッション不達成となる「キャラクターBの登場」であるものとする。また、フラッシュ告知の実行タイミングとしては、何れもリーチ演出表示としてのバトル演出が実行されている間のタイミングが選択されたものとする。

20

【0177】

なお、図10、図11において、枠ランプ40を黒く表示しているのは、そもそもフラッシュ告知が実行され得るタイミングでなく、枠ランプ40は消灯された状態にあることを示す。枠ランプ40を濃いグレーで表示しているのは、実行タイミングとして選択されていたのであればフラッシュ告知が実行され得るタイミングであるが、実際にはフラッシュ告知が実行されてなく、枠ランプ40が消灯された状態にあることを示す。枠ランプ40を薄いグレーで表示しているのは、フラッシュ告知の実行タイミングとして選択されたタイミングであるが、フラッシュ告知が実行されていないことを示す。枠ランプ40を白く表示して言えるのは、フラッシュ告知が実行されていることを示す。

30

【0178】

まず、図10において示す実行例での開始段階は、図10(a)に示すように、前の飾り図柄の変動表示が終了した状態にあり、ここから新たな飾り図柄の変動表示が開始されることとなる。このタイミングは、そもそもフラッシュ告知が実行されることがないタイミングであり、枠ランプ40は点灯されない。

【0179】

飾り図柄の変動表示が開始されてから少し経過すると、図10(b)に示すように、ミッションとして「キャラクターAの登場」が提示されることとなる。ここでも、フラッシュ告知が実行され得るタイミングではなく、枠ランプ40は点灯されない。

40

【0180】

その後、一定期間を経過すると、図10(c)に示すように、左の飾り図柄が「7」で停止した表示態様が現れるが、右の飾り図柄が停止されるよりも前のタイミングで、フラッシュ告知が実行され得るタイミング(実行タイミングとして選択されていたのであれば)となる。しかし、このタイミングでフラッシュ告知が実行されることはなく(たとえこのタイミングが実行タイミングとして選択されていたとしても)、枠ランプ40は点灯されない。

【0181】

ここからさらに一定時間を経過すると、図10(d)に示すように、「リーチ!!」という表示とともに、左と右の飾り図柄が「7」で揃えられたリーチ表示態様が表れる。リ

50

ーチ表示態様が表示されてからリーチ表示演出に発展するまでの間に、図10(e)に示すように、フラッシュ告知が実行され得るタイミング(実行タイミングとして選択されていたのであれば)となるが、このタイミングでフラッシュ告知が実行されることはない(たとえこのタイミングが実行タイミングとして選択されていたとしても)。

【0182】

その後、10(f)に示すように、「バトル開始!!」という表示とともに、味方キャラクタが登場してリーチ表示演出(バトル演出)に発展する。リーチ表示演出に発展してから敵キャラクタが登場するまでの間に、図10(g)に示すように、フラッシュ告知が実行され得るタイミング(実行タイミングとして選択されていたのであれば)となるが、このタイミングでフラッシュ告知が実行されることはない(たとえこのタイミングが実行タイミングとして選択されていたとしても)。

10

【0183】

ここからさらに一定時間を経過すると、図10(h)に示すように、味方キャラクタと敵対するキャラクタとして、キャラクタAが登場することによって、ミッションが達成されたことが確定される。このバトル演出が実行されている間に、図10(i)に示すように、フラッシュ告知の実行タイミングとして選択されたタイミングとなるが、ミッション達成となったので、このタイミングでフラッシュ告知が実行されることはない。さらに一定時間を経過すると、図10(j)に示すように、「7」の飾り図柄で揃えられた大当たりの表示態様が導出される。

【0184】

20

図11に示す実行例では、図10の実行例とは異なり、図11(b)に示すように、ミッションとして「キャラクタB」の登場が提示されることとなる。また、図10の実行例と同様に、図11(c)、(e)、(g)においてフラッシュ告知が実行され得るタイミング(実行タイミングとして選択されていたのであれば)となるが、このタイミングでフラッシュ告知が実行されることはない(たとえこのタイミングが実行タイミングとして選択されていたとしても)。

【0185】

図11(h)においては、敵キャラクタとしてキャラクタAが登場するので、図11(b)で提示されたミッションが達成されないことが確定するものとなる。その後、バトル演出が実行されている間に、図11(i)に示すように、フラッシュ告知のタイミングとして選択されたタイミングとなるが、ミッションの不達成が確定したので、このタイミングで枠ランプ40においてフラッシュ告知が実行されることとなる。

30

【0186】

以上説明したように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、始動入賞口14a、14bへの始動入賞に基づいて特別図柄表示器10a、10bにて行われた特別図柄の変動表示の表示結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりで確定すると、第1大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類が確率変動大当たり、確変昇格大当たりであった場合には、第1大当たり遊技状態が終了した後に、次の大当たり決定確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。突然確変大当たりであった場合には、第2大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御される。

40

【0187】

ここで、可変表示装置9では、特別図柄表示器10a、10bの表示結果に関わらず飾り図柄の変動表示が実行され、その一連の変動表示を経て、可変表示装置9には、飾り図柄の変動表示の表示結果として特別図柄表示器10a、10bに導出された表示結果に対応した飾り図柄が停止される。つまり、遊技者は、第1大当たり遊技状態に制御されるか否かが、可変表示装置9に導出された飾り図柄の変動表示の表示結果によって分かるものとなる。

【0188】

もっとも、飾り図柄の変動表示において、当該変動表示の開始直後にミッションが提示され、当該変動表示において提示されたミッションに応じた事象が生じれば当該事象が生

50

じた時点で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの確定となるミッション演出が実行されることがある。

【0189】

このミッションの提示が行われた場合において、特別図柄表示器10a、10bにて行われた特別図柄の変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる場合には、提示されたミッションに応じた事象が変動表示において発生することがあるが（まれに、ミッション通りの変動パターンでの変動表示を行わないこともある）、ハズレとなる場合は、提示されたミッションに応じた事象が変動表示において発生することはない。

【0190】

すなわち、変動表示の開始直後において提示されたミッションに応じた事象が変動表示において生じた場合には、遊技者は、可変表示装置9に当たりの表示結果が導出されるのを待つことなく、第1大当たり遊技状態に制御されることが分かるものとなる。従って、変動表示の開始直後にミッションが提示された場合には、遊技者は、提示されたミッションの通りに飾り図柄の変動表示が行われることに対して遊技者が大きな期待感を持つものとなり、変動表示における遊技者の注目度を高めさせることができるものとなる。

【0191】

また、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとすることが決定されているときには、可変表示装置9において実行されている飾り図柄の変動表示とは連動せず、これとは全く独立した態様で枠ランプ40～42の点灯によるフラッシュ告知が実行されることがある。このフラッシュ告知が実行されたことを遊技者が認知することができる（もっとも、通常の場合に可変表示装置9を見ながら遊技を行っている遊技者には、枠ランプ40～42で実行されるフラッシュ告知は認知されにくい）、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるのを待つことなく、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとすることが決定されていること、すなわち第1大当たり遊技状態に制御されることが分かるものとなっている。

【0192】

もっとも、変動表示の開始直後にミッションが提示された場合において、遊技者は、提示されたミッションに応じた事象が変動表示において生じるか否かに注目しているが、ミッションの達成／非達成が確定する前にフラッシュ告知が実行されてしまうと、飾り図柄の変動表示の表示結果ばかりか、提示されたミッションの達成／非達成の確定を待つまでもなく、変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることが遊技者にわかってしまうものとなる。すると、せっかくのミッション演出が興冷めしてしまう。

【0193】

これに対して、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、変動表示の開始直後においてミッションが提示されたときには、少なくとも提示されたミッションの達成／不達成が確定するまではフラッシュ告知の実行を禁止しているため、提示されたミッションの達成／不達成が確定するまでは、遊技者を興ざめさせることがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【0194】

さらに、変動表示の開始時において提示されたミッションが達成されたときには、ミッションの達成が確定するまでだけではなく、当該変動表示が終了するまでも、フラッシュ告知の実行を禁止するものとしている。

【0195】

この場合、遊技者は、提示されたミッションに応じた事象が変動表示において発生したことで、変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることが分かるものとなる。しかしながら、変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることが分かっている状態で、フラッシュ告知が実行されても、新たな期待感や喜びを遊技者に与えることがないばかりか、却って遊技者に煩

10

20

30

40

50

わしさを感じさせてしまう虞もある。ここでは、提示されたミッションが達成され、これによって確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの確定が分かった後は、当該変動表示の終了までフラッシュ告知の実行を禁止しているので、遊技者に煩わしさを感じさせてしまうのを防ぐことができる。

【0196】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、選択し得る飾り図柄の変動パターンに、リーチ表示態様が出現してからハズレの表示態様で中の飾り図柄までを一旦仮停止させた後に中の飾り図柄だけを再び変動表示させ、それから最終的な表示結果を導出させる復活リーチの変動パターンが含まれている。

【0197】

復活リーチの変動パターンの飾り図柄の変動表示は、上記のような演出過程を経て実行されることとなるので、その実行時間が一定程度は長くなる。そして、長期間に亘る実行時間のうちで、最初に飾り図柄の変動表示が仮停止した時点ではハズレ図柄により遊技者を落胆させ、変動表示の再開で遊技者の期待感を高めさせ、最終的な大当たりの表示結果の導出で遊技者の期待感を最高潮にまで持ち上げることができるという非常に効果的な演出を行うことができる。

【0198】

一方、このように非常に効果的な演出となる復活リーチの変動パターンによる飾り図柄の変動表示が実行されるときには、最初にハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでの間の変動表示において発生する事象に対応したミッションの提示を行わない、すなわちハズレの表示態様が仮停止されるまではミッション達成となることがないようにするものとしている。これにより、ハズレの表示態様で仮停止される前に、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることがミッションの達成によって分かってしまって、実行時間が長期に亘る復活リーチの変動パターンの飾り図柄の変動表示の残りの部分が、意味をなさないものになってしまうのを防ぐことができる。

【0199】

また、ハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでは提示されたミッションが達成することがないので、ハズレの表示態様で一旦仮停止した段階では、遊技者は、変動表示の結果がハズレになるものと考えるのが普通である。こうして遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという復活リーチの変動パターンの最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方、ハズレの表示態様で仮停止してから飾り図柄の変動表示が再開された後に生じる事象、或いはハズレの表示態様が仮停止する前後の何れでも生じない事象はミッションとして提示し得るので、復活リーチの変動パターンが選択されたときにミッション演出の実行が制限されるのを最小限に抑えることができる。

【0200】

また、選択し得る飾り図柄変動パターンに、実行されているリーチ演出表示を突然遮って、突如として確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの表示結果を導出させる突当たりの変動パターンが含まれている。

【0201】

リーチ演出表示が実行されている場合では、遊技者は、リーチ演出の進行状況を見ながら最終的な表示結果を予想して確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの期待感を高めているのに対して、実行中のリーチ演出表示が遮られて、遊技者の予想外に突如として大当たりの表示結果が導出されることになる。この予想外の大当たりの表示結果の導出により、遊技者に非常な驚きを与えることができるという非常に効果的な演出を行うことができる。

【0202】

一方、このように非常に効果的な演出となる突当たりの変動パターンによる飾り図柄の変動表示が実行されるときに、当該変動表示において生じる事象に応じたミッションの提示を行わない、すなわちミッション達成となることがないようにするものとしている。こ

10

20

30

40

50

れにより、ミッションの達成によって飾り図柄の変動表示結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが分かってしまって、リーチ演出表示を遮って突如として大当たりの表示結果を導出しても、遊技者に驚きを与えられなくなってしまうのを防ぐことができる。

【0203】

また、飾り図柄の変動表示を実行する複数の変動パターンは、変動開始から表示結果の導出までに要する時間が異なるもの、変動開始からリーチ表示態様の出現までに要する時間が異なるもの、リーチ表示態様の出現から表示結果の導出までに要する時間が異なるものなどが含まれている。そして、複数の変動パターンのうちから選択された変動パターンの表示結果の導出までに要する時間に応じて、選択するフラッシュ告知の実行タイミングを選択することができる。

10

【0204】

従って、仮にこれらの所要時間に関わらず、飾り図柄の変動表示の開始からの経過時間のみに従ってフラッシュ告知の実行タイミングを決めると、フラッシュ告知が実行されて確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが分かった後も延々と飾り図柄の変動表示が継続される場合が生じたり、フラッシュ告知の実行タイミングが遅すぎて飾り図柄の変動表示とは別にフラッシュ告知を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じてしまう。

【0205】

これに対して、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1では、フラッシュ告知の実行タイミングを選択された変動パターンで表示結果の導出までに要する時間に応じて選択するものとしたので、フラッシュ告知が実行されて確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが分かった後も延々と飾り図柄の変動表示が継続される場合が生じたり、フラッシュ告知の実行タイミングが遅すぎて飾り図柄の変動表示とは別にフラッシュ告知を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じたりするのを防止することができる。

20

【0206】

このようにミッション演出とは別に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることを告知するフラッシュ告知を実行し得るタイミングには複数のタイミングがあるが、復活リーチの変動パターンによる飾り図柄の変動表示が実行されるときには、最初にハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでは、提示されたミッションが達成されることがないだけでなく、フラッシュ告知も実行させないものとしている。

30

【0207】

これにより、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることがフラッシュ告知によって分かってしまって、復活リーチの変動パターンの飾り図柄の変動表示の残りの部分が、意味をなさないものになってしまうのを防ぐことができる。また、ハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでフラッシュ告知も実行させないものとしているので、遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという復活リーチの変動パターンの最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方、ハズレの表示態様で仮停止してから飾り図柄の変動表示が再開された後にはフラッシュ告知を実行し得るので、復活リーチの変動パターンが選択されたときにフラッシュ告知の実行が制限されるのを最小限に抑えることができる。

40

【0208】

ところで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1では、始動入賞口 14 a の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示器 10 a で、始動入賞口 14 b の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示器 10 b で実行されるものとなっている。始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれの入賞に対して RAM 55 に保留記憶バッファが別々に設けられ、特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b も別々に設けられている。可変入賞装置 15 が設けられ、いわゆる電チューサポートが行われるのは始動入賞口 14 b だけで

50

あるが、始動入賞口 1 4 a の始動入賞による保留記憶と、始動入賞口 1 4 b の始動入賞による保留記憶の双方があるときには、始動入賞口 1 4 b に対応した保留記憶が優先して特別図柄表示器 1 0 b で特別図柄の変動表示を行わせるものとなっている。

【 0 2 0 9 】

ここで、いわゆる電チューサポートのない始動入賞口 1 4 a に遊技球が入賞しても、電チューサポートのある始動入賞口 1 4 b に遊技球が入賞しても、遊技状態が同じであれば、大当たり確率に違いはない。電チューサポートのない始動入賞口 1 4 a への始動入賞に基づいて大当たりしたときには、第 1 大当たり遊技状態 (3 0 秒、 1 5 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は 4 / 1 0、第 2 大当たり遊技状態 (0 . 2 ~ 0 . 5 秒、 2 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は 2 / 1 0 である。

10

【 0 2 1 0 】

これに対して、電チューサポートのある始動入賞口 1 4 b への始動入賞に基づいて大当たりしたときに第 1 大当たり遊技状態 (3 0 秒、 1 5 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は 5 / 1 0 であり、第 2 大当たり遊技状態 (0 . 2 ~ 0 . 5 秒、 2 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は 1 / 1 0 である。時短状態においては、電チューサポートにより始動入賞口 1 4 b に入賞しやすくなり、確率変動状態に制御されても第 1 大当たりに制御されずに遊技球が増えず、遊技者を落胆させてしまうという状態を低減させることができ、遊技者の利益を高めさせることができる。

20

【 0 2 1 1 】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【 0 2 1 2 】

上記の実施の形態では、提示されたミッションの達成となる変動表示では、当該変動表示の終了まで全てフラッシュ告知の実行が禁止されたが、提示されたミッションの達成とならない変動表示では、そのミッションの不達成が確定するタイミングより後であればフラッシュ告知を実行し得るものとなっていた。もっとも、提示されたミッションの達成となる変動表示でも、当該ミッションの達成が確定したタイミング以後のタイミングであればフラッシュ告知を実行し得るものとしたり、提示されたミッションの達成とならない変動表示でも、ミッションの提示が行われている限り、当該変動表示の終了まで全てフラッシュ告知の実行を禁止するものとすることもできる。

30

【 0 2 1 3 】

上記の実施の形態では、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、飾り図柄の変動表示が開始されるときにおいて、当該変動表示の最終的な表示結果及び変動パターンに従ってミッション演出の決定を行った後、フラッシュ告知の決定を行うものとしていた。もっとも、提示されたミッションの達成 / 不達成が確定するまでフラッシュ告知は行われない、突当たりの変動パターンが選択されたときにはフラッシュ告知は行われない、復活リーチの変動パターンが選択されたときにはハズレ図柄の仮停止まではフラッシュ告知は行われない、という条件が守られるのであれば、フラッシュ告知の決定を先に行ってからミッション演出の決定を行うものとしてもよい。

40

【 0 2 1 4 】

例えば、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、開始時コマンドを受信したときに、該開始時コマンドが確率変動大当たり、確変昇格大当たり、及び時短大当たりの何れともならないことを示していれば、上記の実施の形態と同様にミッション演出の実行を決定するものとすることができる。一方、受信した開始時コマンドが確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることを示しているときには、ミッション演出の決定に先立って、まずフラッシュ告知の決定の処理を行うものとすることができる。

【 0 2 1 5 】

この場合、受信した開始時コマンドが突当たりの変動パターンを示しているときには、

50

何れのタイミングにおいてもフラッシュ告知を実行しないものと決定し、復活リーチの変動パターンを示しているときには、何れのタイミングにおいてもフラッシュ告知の実行を決定しないか、ハズレの表示態様で飾り図柄が仮停止されるタイミングより後の任意のタイミングでフラッシュ告知を実行するものと決定することができる。それ以外の変動パターンでは、何れのタイミングにおいてもフラッシュ告知の実行を決定しないか、変動表示が開始された後の任意のタイミングでフラッシュ告知を実行するものと決定することができる。

【0216】

受信した開始時コマンドが確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることを示しているときには、フラッシュ告知の決定を行った後にミッション演出の決定を行うが、何れかのタイミングでフラッシュ告知を行うことが決定されている場合には、ミッション演出を実行しない、すなわち何らのミッションも提示しないものと決定することができる。

10

【0217】

或いは、上記した変形例のように提示されたミッションの達成となる変動表示でも、当該ミッションの達成が確定したタイミング以後のタイミングであればフラッシュ告知を行い得るものとする場合には、何れかのタイミングでフラッシュ告知を行うことが決定されている場合に、当該フラッシュ告知の実行タイミングよりも前のタイミングで達成が確定するミッションを提示することを決定することはできないが、フラッシュ告知の実行タイミング以後のタイミングで達成が確定するミッションを提示することを決定することができる。

20

【0218】

上記の実施の形態では、フラッシュ告知は、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが決定されているときに、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行される演出であり、これによって、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることを告知するものとしていた。これに対して、フラッシュ告知は、確率変動大当たりとなることが決定されているときに、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行して、確率変動大当たりとなることを告知する演出としてもよい。

【0219】

30

また、確率変動大当たりとなることが決定されたときに選択される変動パターンには、飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄で揃えて仮停止させた後に、さらに全ての飾り図柄を揃えたままの状態でも再変動させ、最終的な結果を表示する再抽選が実行される変動パターンが含まれていてもよい。ここで、再抽選を含む変動パターンが選択されたときにフラッシュ告知を実行することが決定されても、「1」または「7」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示を仮停止させるまでは、フラッシュ告知の実行を禁止するものとすることができる。

【0220】

再抽選を含む変動パターンは、表示結果の導出までに要する時間が長くなるものではあるが、その長期間に亘る実行時間のうちで、「1」または「7」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示を仮停止させた時点では遊技者を落胆させ（確率変動状態には制御されない、或いは確率変動状態が終了してしまうという意味での落胆）、変動表示の再開で遊技者の確率変動状態への制御や継続に対する期待感を高めさせ、最終的に確率変動図柄の導出で遊技者の期待感を最高潮にまで持ち上げることができるという非常に効果的な演出とすることができるものである。

40

【0221】

そして、このように非常に効果的な演出となる再抽選を含む変動パターンで、飾り図柄の仮停止までにフラッシュ告知が実行されないものとするので、フラッシュ告知により確率変動大当たりが分かってしまい、再抽選により生じさせるはずの効果が生じなくなり、また、その様な演出が意味をなさないものになってしまうのを防ぐことができる。しか

50

も、「１」または「７」以外の大当たり図柄の態様で仮停止されるまでフラッシュ告知を実行しないものとしているので、遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという再抽選の最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２２】

上記の実施の形態では、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に関わらず、変動パターンとして疑似連を選択することはなかった。これに対して、変動パターンとして一定の割合で疑似連を選択できるようにしてもよい。ここで、疑似連とは、特別図柄の変動表示に応じて可変表示装置９で飾り図柄が変動表示されるが、１回分の特別図柄の変動表示（すなわち、１回の始動入賞）に対して、飾り図柄表示領域９a～９cの全てにおいて飾り図柄の変動表示を仮停止（図柄の更新を停止しているが確定はしていない状態であって、揺り動かすなどの状態としていてもよい）させた後に、全ての飾り図柄を再度変動表示させる再変動表示を１回または複数回実行する飾り図柄の変動パターンを指す。

10

【０２２３】

このような疑似連の変動パターンが含まれている場合において、疑似連の変動パターンが選択された変動表示では、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが決定されているときでも、フラッシュ告知の実行は、最後の仮停止が行われるまで禁止するものとすることができる。このような疑似連の変動パターンが選択されたときのフラッシュ告知の実行の制限は、復活リーチの変動パターンが選択されたときにハズレの表示態様で飾り図柄が仮停止されるまでのフラッシュ告知の実行の制限と同様の効果を得ることができる。

20

【０２２４】

また、疑似連の変動パターンが選択された変動表示では、最後の仮停止が行われる前の変動表示において発生する事象に応じたミッションを提示することを禁止することもできる。このような疑似連の変動パターンが選択されたときのミッションの選択の制限も、復活リーチの変動パターンが選択されたときにハズレの表示態様で飾り図柄が仮停止されるまでのミッションの選択の制限と同様の効果を得ることができる。

【０２２５】

上記の実施の形態では、主基板３１のＣＰＵ５６による変動パターンの選択と表示制御基板８０の表示制御用ＣＰＵによる飾り図柄の選択により、飾り図柄の変動表示が開始されてから終了するまでに発生する事象は一義的に決められるものとなっていた。これに対して、主基板３１のＣＰＵ５６が選択し得る変動パターンとして、遊技者によるチャンスボタン１６の操作により飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含む変動パターンが含まれているものとしてもよい。

30

【０２２６】

ここで、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されている場合において、チャンスボタン１６の操作により飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含む変動パターンが選択されたときには、例えば、該変化可能期間において遊技者が最初にチャンスボタン１６を操作したタイミングで、フラッシュ告知が実行されるものとすることができる（但し、フラッシュ告知を実行することを決定していた場合）。

40

【０２２７】

或いは、チャンスボタン１６を繰り返して操作した場合の所定回数目の操作が行われたタイミングや、チャンスボタン１６を継続して操作した場合の操作継続時間が所定時間に達したタイミングなど、遊技者によるチャンスボタン１６の操作に関して予め定められた所定の条件が満たされたタイミングで、フラッシュ告知を実行するものとすることができる。

【０２２８】

この場合、飾り図柄の変動表示に介入しようという意図でチャンスボタン１６を操作した遊技者に対して、その操作のタイミングで実行されるフラッシュ告知で意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者が飾り図柄の変動表示

50

の実行ばかりでなく、フラッシュ告知の実行にも介入することによって、遊技者の遊技に対する介入感が強められ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 9 】

なお、フラッシュ告知を実行することが決定されていても変化可能期間においてチャンスボタン 1 6 が操作されなかったときには、フラッシュ告知を実行しないものとしてもよいが、当該変化可能期間の終了タイミングにおいて、フラッシュ告知を実行するものとしてもよい。前者の場合、単にチャンスボタン 1 6 の操作で飾り図柄の変動表示の態様を変化させる場合よりも遊技者にチャンスボタン 1 6 の操作を促すことができるようになる。後者の場合、遊技者がチャンスボタン 1 6 を操作しなくてもフラッシュ告知が実行されるので、遊技者が不注意など何らかの理由によってチャンスボタン 1 6 を操作することができなかつた場合でも、フラッシュ告知の実行による演出効果を損なってしまうことがない。

10

【 0 2 3 0 】

上記の実施の形態では、フラッシュ告知は、特別図柄及び飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで、該飾り図柄の変動表示とは連動しない独立した所定の態様で枠ランプ 4 0 ~ 4 2 を点灯させることにより実行させるものとしていた。もっとも、飾り図柄が変動表示される可変表示装置 9 以外の演出装置において実行され、飾り図柄の変動表示とは連動しない独立した態様で実行されるものであるなら、枠ランプ 4 0 ~ 4 2 以外の演出装置においてフラッシュ告知と同様の確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりを告知する演出を実行するものとすることもできる。

20

【 0 2 3 1 】

飾り図柄の変動表示では、これに連動する音声スピーカー 2 7 から比較的大音量で出力されるが、フラッシュ告知を枠ランプ 4 0 ~ 4 2 で行うものとしたときは、そのフラッシュ告知に連動する音声スピーカー 2 7 から出力されない（或いは、小音量でしか出力されない）ものとすることができる。また、フラッシュ告知と同様の報知は、スピーカー 2 4 でも実行することができる。この場合、フラッシュ告知と同様の報知としての音声の出力は、遊技者の注意が向いていないと聞き逃しやすいものとすることができる。

【 0 2 3 2 】

上記の実施の形態では、ミッション演出は、1 回の変動表示の中で行われる（すなわち、ミッションが提示される変動表示と、ミッションの達成 / 非達成が確定する変動表示とが同じ変動表示となる）ものとしていた。もっとも、ミッション演出は、複数回の変動表示において行われる（すなわち、ミッションが提示される変動表示と、ミッションの達成 / 非達成が確定する変動表示とが異なる変動表示となる）ものとしてもよい。

30

【 0 2 3 3 】

例えば、未だ開始されていない変動表示に対して送られてきた始動入賞コマンドを先読みし、その先読みの結果に従ってミッションを提示することができる。具体的な変動パターンは、各々の変動表示が開始されるときに初めて決定されるが、変動パターンの種別が一定の種別のものとなることや、変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることは始動入賞コマンドで特定することができる。そこで、始動入賞コマンドで特定される範囲で提示するミッションの選択を行えばよいことになる。

40

【 0 2 3 4 】

或いは、各回の変動表示の開始時に決定される事象であっても表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が決定できる事象を、より前に実行される変動表示でミッションとして提示するのであれば、上記のような先読みがなくても複数回の変動表示において行われるミッション演出を実行することができる。例えば、可変表示装置 9 に停止される飾り図柄の種類は、各回の変動表示の開始時に表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が決定するが、確率変動大当たりであっても「 1 」または「 7 」の選択肢があり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりであっても「 1 」または「 7 」以外の任意の図柄の選択肢がある。

【 0 2 3 5 】

50

ここで、「『１』または『２』のリーチが３回以内に現れれば、大当たり確定」というミッションを提示した場合、３回以内の変動表示の各々がリーチ表示態様を出現させても大当たりとならないものであれば、そこではリーチ表示態様を構成する図柄として「１」または「２」以外の図柄を選択すればよい（ミッション達成とならない）こととなる。３回以内の変動表示で確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる場合には、当該大当たりとなる変動表示で表示されるリーチ表示態様となる図柄（最終停止される３つの図柄と同じ）として「１」または「２」を選択する（ミッション達成となる）ことができるものとなる。

【０２３６】

リーチ表示態様を構成する図柄をミッションとして提示するのではなく、リーチ表示演出で現れるキャラクタの種類（変動パターン自体は主基板３１のＣＰＵ５６が決定するものとしても、具体的なキャラクタの種類は表示制御基板８０の表示制御用ＣＰＵが決定する）や、実行されるリーチ予告の種類をミッションとして提示する場合も、これと同様に複数回の変動表示においてミッション演出を実行することができるものとなる。

【０２３７】

このように複数回の変動表示においてミッション演出を実行する場合も、ミッションが提示された後、当該ミッションの達成／非達成が確定するまでは、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる変動表示におけるフラッシュ告知の実行を制限するものとすることができる。さらにミッションの達成となった場合には、その後においてもフラッシュ告知の実行を制限するものとすることができる。

【０２３８】

また、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる変動表示が突当たりや復活リーチとなる変動表示において、それより前の変動表示において提示されたミッションを達成させないようにすることができる。例えば、「『１』または『２』のリーチが３回以内に現れれば、大当たり確定」というミッションを提示した場合、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる変動表示が突当たりや復活リーチであるときには、リーチ表示態様となる図柄（最終停止される３つの図柄と同じ）として「１」または「２」以外の図柄を選択する（ミッション達成となる）ものとすることができる。

【符号の説明】

【０２３９】

- １ パチンコ遊技機
- ９ 可変表示装置
- １０ a、１０ b 特別図柄表示器
- ２５ a～２５ c 装飾ランプ
- ２６ 役物
- ３１ 主基板
- ５４ ROM
- ５５ RAM
- ５６ CPU
- ８０ 表示制御基板

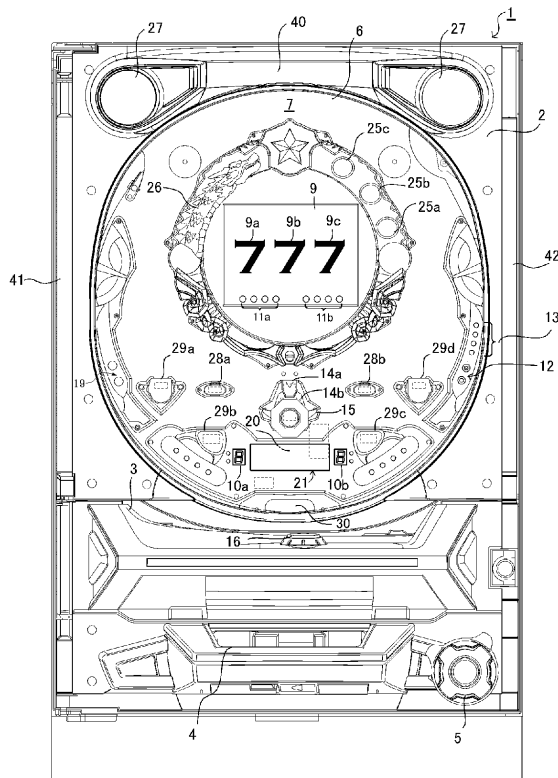
10

20

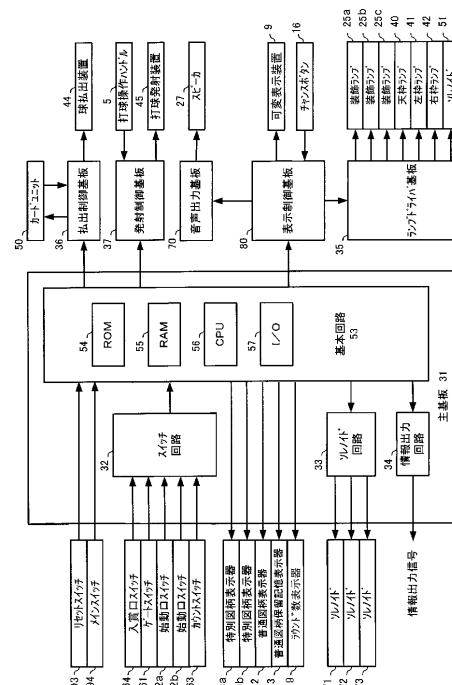
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a)

大当たり判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

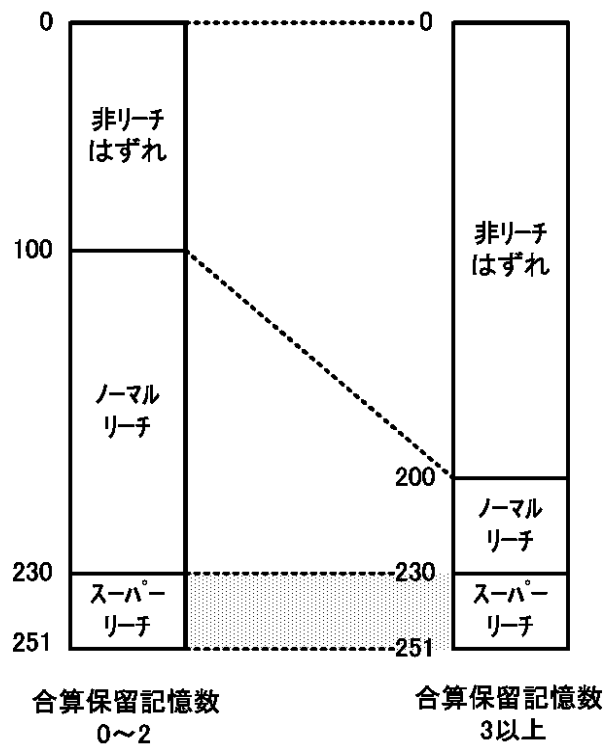
(b) 大当たり種別判定用テーブル (特別図柄10b用)

大当たり種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)			
確変大当たり	確変昇格大当たり	突然確変大当たり	時短大当たり
0, 3, 5, 7	1	9	2, 4, 6, 8

(c) 大当たり種別判定用テーブル (特別図柄10a用)

大当たり種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)			
確変大当たり	確変昇格大当たり	突然確変大当たり	時短大当たり
3, 5, 7	1	0, 9	2, 4, 6, 8

【図 4】

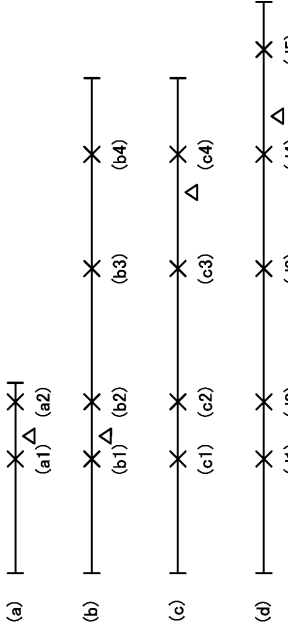


【図5】

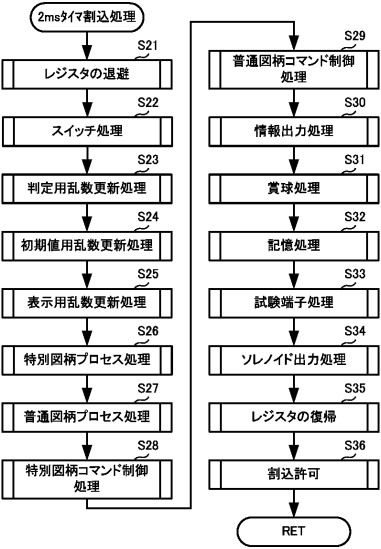
変動パターン	大当たり		ハズレ	
	パターン	パターン外	パターン	パターン外
...
スーパーリーチA	30	1	0	10
スーパーリーチB	30	1	0	10
...
復活リーチ	0/30(※)	10	—	—
突当たり	0	10	—	—
...

(※)・・・仮停止前/仮停止後 (%)

【図6】



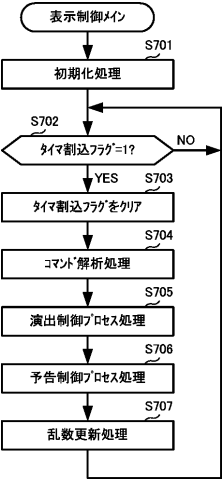
【図8】



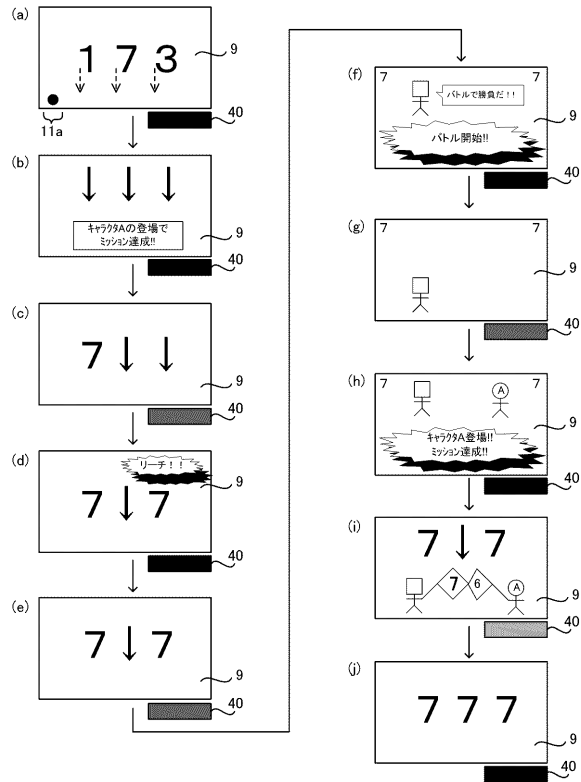
【図7】

フラッシュタイミグ		t1	t2	t3	t4	t5
確定タイミグ	復活リーチ	×	×	○	○	○
	突当たり	×	×	×	×	×
	上記以外	○	○	○	○	○
フラッシュタイミグ無し	ミッション達成	×	×	×	×	×
	突当たり	×	×	×	×	×
	t1~t2	×	○	○	○	○
	t2~t3	×	×	○	○	○
	t3~t4	×	×	×	○	○
	t4~t5	×	×	×	×	○
	t5~	×	×	×	×	×

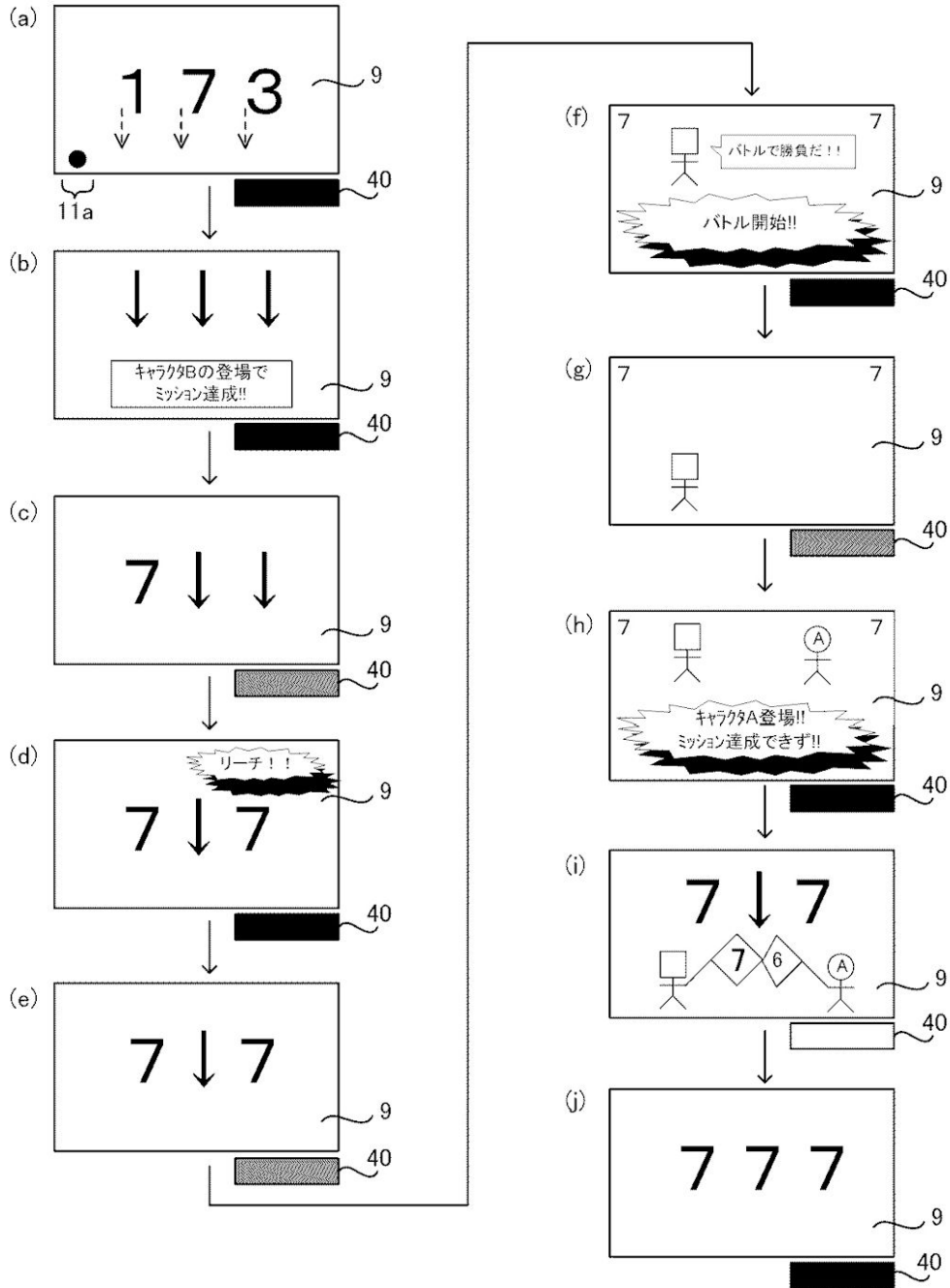
【図9】



【図10】



【図 11】



フロントページの続き

合議体

審判長 吉村 尚

審判官 平城 俊雅

審判官 村松 貴士

- (56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 1 1 9 0 4 2 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 0 0 0 6 5 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 6 8 7 3 2 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02