

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5153025号
(P5153025)

(45) 発行日 平成25年2月27日(2013.2.27)

(24) 登録日 平成24年12月14日(2012.12.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2012-104047 (P2012-104047)
 (22) 出願日 平成24年4月27日 (2012.4.27)
 (62) 分割の表示 特願2011-48662 (P2011-48662)
 原出願日 平成17年6月7日 (2005.6.7)
 (65) 公開番号 特開2012-179375 (P2012-179375A)
 (43) 公開日 平成24年9月20日 (2012.9.20)
 審査請求日 平成24年4月27日 (2012.4.27)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 多鹿 剛司
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 審査官 石塚 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

電動役物が取り付けられた始動入賞口と、
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
 始動入賞口への遊技球の流入に基づいて遊技内容決定乱数を取得する乱数取得手段と、
 乱数取得手段が取得した遊技内容決定乱数に基づき、識別情報の停止態様である停止識
 別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、
 識別情報を変動表示させた後、識別情報表示内容決定手段が決定した停止識別情報を表
 示する識別情報表示制御手段と、

識別情報の停止識別情報が所定態様で停止した場合、遊技者にとって有利な遊技であつ
 て当該有利な遊技が所定期間継続し得る第一特別遊技を実行し、識別情報の停止識別情報
 が前記所定態様とは異なる特定態様で停止した場合、第一特別遊技に係る前記所定期間よ
 りも短い期間継続し得る第二特別遊技を実行する特別遊技移行判定実行手段と、

特別遊技の移行抽選に関連した抽選確率に関し、低確率抽選状態と高確率抽選状態より
 も抽選確率が高い高確率抽選状態とが存在する状況下、低確率抽選状態から高確率抽選状
 態への移行又は高確率抽選状態から低確率抽選状態への移行を制御する手段であつて、低
 確率抽選状態時には確率変動遊技フラグをオフとする一方、高確率抽選状態時には確率変
 動遊技フラグをオンにすると共に、単位時間当たりの電動役物の可変時間に関し、短可变
 時間状態と単位時間当たりの電動役物の可变時間が短可变時間状態よりも長い長可变時間
 状態とが存在する状況下、短可变時間状態から長可变時間状態への移行又は長可变時間状

10

20

態から短可変時間状態への移行を制御する手段でもあって、短可変時間状態時には易開放状態フラグをオフとする一方、長可変時間状態時には易開放状態フラグをオンとする遊技状態移行制御手段と

を有しており、

遊技状態移行制御手段は、確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグがオンであるときには第一特別遊技の実行前に当該オンに係る確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグをオフとする一方、前記特定態様の内、高確率抽選状態移行契機とならない態様及び長可変時間状態移行契機とならない態様で停止した場合には、確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグの状態を変更することなく当該特定態様が停止したことに起因した第二特別遊技を実行し、当該第二特別遊技終了後も当該第二特別遊技実行前の確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグの状態を維持することで、当該第二特別遊技終了後に実行される遊技での特別遊技の移行抽選に関連した抽選確率及び単位時間当たりの電動役物の可変時間を当該第二特別遊技実行前の状態のままにする

よう構成されたパチンコ遊技機であって、

第一特別遊技の終了後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態のいずれに移行したかに係る情報を報知すると共に、第二特別遊技の終了後においては、当該情報を非報知とし得る一方、前記特定態様の内の高確率抽選状態移行契機となる態様にて停止した場合における第二特別遊技の終了後であることを条件として、当該終了後から起算し、識別情報が変動表示を開始した後に停止表示したことを一単位とする当該一単位が所定回数実行されたことを契機として、高確率抽選状態に移行していることを視覚、聴覚、又は触覚の少なくとも一つにより遊技者に伝達可能に構成されていることを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への遊技球の流入に基づいて遊技内容決定乱数を取得し、当該遊技内容決定乱数に基づき各種識別情報の変動表示及び停止表示を行った結果、特定の識別情報の停止表示が所定態様である場合に遊技者にとり有利な状態である特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、特に、前記各種識別情報の一つが表示される際、その背景が3D背景画像であるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、液晶等のディスプレー上で、通常は三列の図柄列が上下又は左右に図柄変動を行い、所定時間後に停止した結果、有効ライン上に所定態様（例えば「777」）が揃った場合、通常遊技時には閉状態にある大入賞口が開状態となる特別遊技に移行するタイプの機種（いわゆる「デジパチ」や従来の「第一種」と称される機種）である。

【0003】

ところで、特別遊技（大当たり）への期待感を高めるために、図柄変動中に何らかの予告表示を行う場合がある。例えば、通常の図柄変動中には表示されないキャラクタを特別遊技移行への期待度の高い図柄変動中に表示させることにより、遊技者は、高い期待感をもって当該図柄変動を注視することになる。

【0004】

他方、当該図柄変動と3D背景画像とを融合させた技術が検討されている。この際、3Dという立体的概念を包含した画像の特性を最大限発揮するため、例えば、遊技者により操作可能な十字キーの操作により、現在表示されている背景画像を、当該背景画像を中心とした立体構成を踏まえた形で変更可能とする構成が提案されている。例えば、左に山を臨み右に海を臨み中央に川を臨む背景画像が表示されているときに、遊技者が十字キーを右に操作した場合、左に川を臨み中央に海を臨む背景画像に切り換わる。

【特許文献1】特開2005-58273

10

20

30

40

50

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明は、遊技者の高確率抽選移行期待感を高めることができ可能な手段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】

【0006】

本態様は、

電動役物が取り付けられた始動入賞口と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、

10

始動入賞口への遊技球の流入に基づいて遊技内容決定乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した遊技内容決定乱数に基づき、識別情報の停止態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報を変動表示させた後、識別情報表示内容決定手段が決定した停止識別情報を表示する識別情報表示制御手段と、

識別情報の停止識別情報が所定態様で停止した場合、遊技者にとって有利な遊技であって当該有利な遊技が所定期間継続し得る第一特別遊技を実行し、識別情報の停止識別情報が前記所定態様とは異なる特定態様で停止した場合、第一特別遊技に係る前記所定期間よりも短い期間継続し得る第二特別遊技を実行する特別遊技移行判定実行手段と、

特別遊技の移行抽選に関連した抽選確率に関し、低確率抽選状態と低確率抽選状態よりも抽選確率が高い高確率抽選状態とが存在する状況下、低確率抽選状態から高確率抽選状態への移行又は高確率抽選状態から低確率抽選状態への移行を制御する手段であって、低確率抽選状態時には確率変動遊技フラグをオフとする一方、高確率抽選状態時には確率変動遊技フラグをオンにすると共に、単位時間当たりの電動役物の可変時間に関し、短可変時間状態と単位時間当たりの電動役物の可変時間が短可変時間状態よりも長い長可変時間状態とが存在する状況下、短可变時間状態から長可变時間状態への移行又は長可变時間状態から短可变時間状態への移行を制御する手段でもあって、短可变時間状態時には易開放状態フラグをオフとする一方、長可变時間状態時には易開放状態フラグをオンとする遊技状態移行制御手段と

20

を有しております、

30

遊技状態移行制御手段は、確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグがオンであるときには第一特別遊技の実行前に当該オンに係る確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグをオフとする一方、前記特定態様の内、高確率抽選状態移行契機とならない態様及び長可変時間状態移行契機とならない態様で停止した場合には、確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグの状態を変更することなく当該特定態様が停止したことにより起因した第二特別遊技を実行し、当該第二特別遊技終了後も当該第二特別遊技実行前の確率変動遊技フラグ及び易開放状態フラグの状態を維持することで、当該第二特別遊技終了後に実行される遊技での特別遊技の移行抽選に関連した抽選確率及び単位時間当たりの電動役物の可変時間を当該第二特別遊技実行前の状態のままにする

よう構成されたパチンコ遊技機であって、

40

第一特別遊技の終了後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態のいずれに移行したかに係る情報を報知すると共に、第二特別遊技の終了後においては、当該情報を非報知とし得る一方、前記特定態様の内の高確率抽選状態移行契機となる態様にて停止した場合における第二特別遊技の終了後であることを条件として、当該終了後から起算し、識別情報が変動表示を開始した後に停止表示したことを一単位とする当該一単位が所定回数実行されたことを契機として、高確率抽選状態に移行していることを視覚、聴覚、又は触覚の少なくとも一つにより遊技者に伝達可能に構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【発明の効果】

50

【0031】

本態様によれば、遊技者の高確率抽選移行期待感を高めることが可能となる、という効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0050】

以下、本発明を実施するための最良形態について説明する。尚、あくまで最良の形態であり、本発明が適用可能なパチンコ遊技機、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関する各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。例えば、本発明が適用可能な遊技機は、特別遊技状態に移行可能なすべての機種である限り何ら限定されず、以下の最良形態における従来の第1種遊技機のみならず第3種や複合機等も本発明の対象となり得る。

10

【0051】

以下、本発明の最良形態として、確率変動当たり図柄と通常当たり図柄に基づき特別遊技Aを実行する一方、突然確率変動当たり図柄と小当たり図柄に基づき特別遊技Bを実行すると共に、特別遊技B終了後には始動入賞口を易開放状態（時間短縮遊技状態）にせず、かつ、遊技状態を所定期間告知しない第一の最良形態を先ず説明する。次に、確率変動当たり図柄と通常当たり図柄に基づき特別遊技Aを実行する一方、突然確率変動当たり図柄と易開放状態図柄に基づき特別遊技Bを実行すると共に、特別遊技B終了後には始動入賞口を易開放状態にし、かつ、遊技状態を所定期間告知しない第二の最良形態を先ず説明する。尚、以下の最良形態においては、確率変動当たり図柄に基づく特別遊技と通常当たり図柄に基づく特別遊技（特別遊技A）、突然確率変動当たり図柄に基づく特別遊技と小当たり図柄に基づく特別遊技（特別遊技B）、突然確率変動当たり図柄に基づく特別遊技と易開放状態図柄に基づく特別遊技（特別遊技B）を互いに同じ内容としたが、これらは相互に異なっていてもよい。例えば、突然確率変動当たり図柄に基づく特別遊技を3Rとし、小当たり図柄に基づく特別遊技を2Rとしてもよい。以下、まず、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機から説明する。

20

【0052】

まず、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の一例を、図を参照しながら説明する。まず、図1に示すように、該パチンコ遊技機は、外枠に対して前枠が回動可能に固定されている構成を採っている。該前枠には、遊技領域1を有する遊技盤を収容する収容枠が形成されており、この収容枠に遊技盤が保持されている。該遊技盤には、内レール及び外レールにより区画された遊技領域1が形成されており、この遊技領域1に、特別図柄の表示等を行う特別遊技表示部14a、装飾図柄の表示等を行う装飾図柄表示部14b及び普通図柄の表示等を行う普通図柄表示部14cとから構成される識別情報表示部14と、打球の流入を検知可能なセンサが取り付けられていると共に、遊技球が流入可能な「通常状態」と遊技球が流入し易い「開放状態」に可変する普通電動役物を備えた始動入賞口11と、特別遊技中に所定条件で図示しないソレノイドで駆動され得る、遊技球が流入し易い「開放状態」と遊技球が流入不能な「閉状態」に可変する大入賞口12と、前記始動入賞口11の可変に係る、遊技球が流入可能な普通図柄始動入賞口（ゲート）13と、いずれの入賞口にも入賞しなかった打球を遊技領域外に排出するためのアウトロ20とが設けられている。更に、前枠右下には、遊技領域へ遊技球を発射する際の発射強度を連続的又は段階的に変化させ得る、遊技球発射装置と接続したハンドル10が設置されている。尚、図示しないが、ハンドル10にはハンドル把持センサ10aが取り付けられており、遊技者が当該ハンドル10を把持している場合には、当該ハンドル把持センサ10aが把持を感知し、当該感知情報が表示制御装置200側に伝達されるように構成されている。

30

【0053】

更に、上皿左部には、遊技者により押圧可能な、信頼度の高い予告表示が自動的に行われることをセットするためのオートボタン19が設置されている。加えて、上皿左下部には、遊技者により上下左右の4方向押圧可能な、装飾図柄表示部14bに表示されている

40

50

3D背景画像を前進移動、後ろに方向転換、左に方向転換又は右に方向転換させるための十字ボタン17が設置されている。

【0054】

図2は、該パチンコ遊技機の背面であり、遊技者の利益と直接関係する制御を行う主制御装置(メイン基板)100、遊技内容に興趣性を付与する装飾図柄表示部14b上の各種演出を司る表示制御装置(サブ基板)200、賞球払出手機構19(賞球タンク19a、賞球レール19b)、賞球払出手制御装置50等が、前枠裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

【0055】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。まず、主制御装置100は、普通電動役物を備えた始動入賞口11、大入賞口12、普通図柄始動入賞口13、特別図柄表示部14a及び普通図柄表示部14c、表示制御装置200、賞球払出手装置50、各種遊技効果ランプ(例えばサイドランプ)と電気的に接続されている。尚、識別情報表示部14の内、特別図柄表示部14aと普通図柄表示部14cが、主制御装置100と情報伝達可能に接続されており、残る装飾図柄表示部14bは、後述する表示制御装置200と情報伝達可能に接続されている。即ち、特別図柄表示部14a及び普通図柄表示部14cは、主制御装置100により制御され、装飾図柄表示部14bは、表示制御装置200により制御されることを意味する。以下、主制御装置100の各要素について説明する。主制御装置(主制御装置)100は、特別遊技移行決定に直接関連する各種処理を行うための特別遊技移行決定手段110と、特別図柄表示部14a上の特別図柄の変動及び停止に関する表示処理を行うための特別図柄表示制御手段120と、始動入賞口11の普通電動役物の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための普通電動役物開閉決定実行手段130と、普通図柄表示部14c上の普通図柄の変動及び停止に関する表示処理を行うための普通図柄表示制御手段140と、現在の遊技状態(例えば、特別遊技移行抽選に関連した抽選確率に関する状態(高確率抽選状態、低確率抽選状態)、普通電動役物開閉に関連した状態(易開放状態、非易開放状態)や各種フラグのオンオフ状況を一時記憶するための遊技状態記憶手段150と、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための遊技状態移行決定実行手段160と、図柄情報を含め遊技に必要な各種情報を表示制御装置200側に送信すると共に賞球払出手装置50に送信するための情報送信手段170と、特別遊技移行決定がなされているか否かを判定し当該判定に基づき特別遊技を実行するための特別遊技移行判定実行手段180と、各種入賞口に入賞したか否かを判定し判定結果に基づき賞球数を決定するための賞球払出手手段190とを有している。以下、各手段について詳述する。

【0056】

まず、特別遊技移行決定手段110は、始動入賞口11に入賞したか否かを判定するための始動入賞口入賞判定手段111と、遊技内容決定乱数(当選乱数、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数等)の取得の可否を判定し判定結果に基づき当該乱数を取得するための乱数取得判定実行手段112と、図柄変動許可が下りていない状況で取得した前記乱数を一時記憶するか否かを判定し当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで保留するための保留情報記憶判定実行手段113と、前記乱数(特に、当選乱数と特別図柄決定乱数)に基づき特別図柄の停止図柄を決定すると共に、前記乱数(特に、当選乱数と変動態様決定乱数)に基づき特別図柄の変動態様(特に変動時間)を決定するための図柄内容決定手段114とを有している。ここで、保留情報記憶判定実行手段113は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための保留情報記憶手段113aを有している。更に、図柄内容決定手段114は、停止図柄や変動態様を決定する際に参照される図柄内容決定用参照テーブル114aを有しており、当該テーブル114aは、遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている(通常遊技通常遊技状態用テーブル114a1、確率変動遊技 確率変動遊技状態用テーブル114a2、時間短縮遊技 時間短縮遊技状態用テーブル114a3)。

10

20

30

40

50

【0057】

次に、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上での特別図柄の変動時間を管理するための図柄変動時間管理手段121を有している。ここで、図柄変動時間管理手段121は、毎回の図柄変動に係る変動時間をセット可能なタイマ121aを備えている。

【0058】

次に、普通電動役物開閉決定実行手段130は、普通図柄始動入賞口13に遊技球が流入したか否かを判定する普通図柄始動入賞口入賞判定手段131と、普通図柄当選乱数の取得の可否を判定し判定結果に基づき当該乱数を取得するための乱数取得判定実行手段132と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した前記乱数を一時記憶するか否かを判定し当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで保留するための保留情報記憶判定実行手段133と、前記乱数に基づき普通図柄の停止図柄を決定する図柄内容決定手段134とを有している。ここで、保留情報記憶判定実行手段133は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための保留情報記憶手段133aを有している。更に、図柄内容決定手段134は、停止図柄を決定する際に参照される図柄内容決定用参照テーブル134aを有しており、当該テーブル134aは、遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（確率変動遊技及び時間短縮遊技 普通図柄高確率抽選当選テーブル134a1、通常遊技 普通図柄低確率抽選当選テーブル134a2）。

【0059】

次に、普通図柄表示制御手段140は、普通図柄表示部14c上での普通図柄の変動時間を管理するための普通図柄変動時間管理手段141を有している。ここで、普通図柄変動時間管理手段141は、時間を計測可能タイマ141aを備えている。

【0060】

次に、遊技状態移行決定実行手段160は、特別遊技移行抽選に関連した抽選確率に関する状態（高確率抽選状態、低確率抽選状態）の移行決定と当該決定に基づく移行処理を行う抽選確率状態移行決定実行手段161と、普通電動役物開閉に関連した状態（易開放状態、非易開放状態）の移行決定と当該決定に基づく移行処理を行う普通電動役物開放状態移行決定手段162と、特別遊技Aと特別遊技Bのいずれの特別遊技に移行させるかの決定を行う特別遊技内容決定手段163とを有している。ここで、普通電動役物開放状態移行決定手段162は、図柄変動回数をカウント可能な時短回数カウンタ162aを更に有している。

【0061】

次に、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技の単位遊技時間等の時間を計測するためのタイマ181と、特別遊技の単位遊技中における大入賞口12への入賞個数をカウントするための入賞球カウンタ182と、特別遊技中の単位遊技数をカウントするためのラウンド数カウンタ183とを有している。

【0062】

次に、主制御装置100の周辺機器の内、表示制御装置200は、遊技者がハンドルを把持しているか否かを感知するハンドル把持センサ10aを備えたハンドル10、後述の3D背景画像を切替える際に用いられる、遊技者により操作可能な十字ボタン17、3D背景画像（現在表示されている画面と表示される可能性のある4画面との合計5画面）中の予告表示の内、一番大当たり信頼度の高い予告が表示されている背景画像に自動切換を行う際に用いられる、遊技者により押圧可能なオートボタン19と情報伝達可能に接続されている。以下、表示制御装置200について詳述する。

【0063】

ここで、表示制御装置200は、主制御装置100から各種遊技情報（例えば、停止図柄の属性（当たり、外れ、当たりの場合には、確率変動当たり、通常当たり、突然確率変動当たり、小当たりのいずれか）や図柄の変動態様（特に変動時間）に関する情報、遊技状態が変わる際にそれを告知する信号（例えば、特別遊技開始信号や終了信号））を受信

10

20

30

40

50

するための表示情報受信手段 210 と、遊技状態 { 例えば、特別遊技移行抽選に関連した抽選確率に関する状態 (高確率抽選状態、低確率抽選状態) 、普通電動役物開閉に関連した状態 (易開放状態、非易開放状態) 、図柄変動状態・図柄非変動状態、特別遊技状態・非特別遊技状態等 } を一時記憶するための遊技状態記憶手段 220 と、ハンドル 10 、十字ボタン 17 及びオートボタン 19 からの操作情報を受信するための操作情報受信手段 230 と、装飾図柄表示部 14b 上での装飾図柄表示に関する一切の処理を行う装飾図柄表示制御手段 240 と、特別遊技中における装飾図柄表示部 14b 上での表示処理を司る特別遊技中表示制御手段 250 と、装飾図柄表示部 14b 上での各種図柄変動に関する変動時間の時間管理を行う図柄変動時間管理手段 260 と、装飾図柄表示部 14b 上で表示される 3D 背景画像に関する一切の処理を司る 3D 背景画像表示制御手段 270 と、装飾図柄表示部 14b 上での装飾図柄変動中に表示される予告画像に関する一切の処理を司る予告画像表示制御手段 280 と、特別遊技 B が終了した後に行われる遊技状態告知に関する一切の処理を行う遊技状態告知制御手段 290 とを有している。以下、各手段について詳述する。

【0064】

まず、装飾図柄表示制御手段 240 は、主制御装置 100 側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装飾図柄表示内容決定手段 241 を有する。ここで、装飾図柄表示内容決定手段 241 は、装飾図柄の停止図柄や変動態様を決定する際に参照される変動内容決定テーブル 241a を更に備えている。

【0065】

次に、図柄変動時間管理手段 260 は、時間を計測可能なタイマ 261 を更に有している。特に、当該タイマ 261 は、後述の 3D 背景画像処理 (図柄の変動時間を参照しながら処理の可否を決定する) を行う際に参照される。

【0066】

次に、3D 背景画像表示制御手段 270 は、後述の位置や方向 (図 21 のマップ参照) に関する記憶情報や遊技者による十字ボタン 17 の操作に基づき、装飾図柄表示部 14b 上に表示する背景画像 (例えば、図 22 の中央図) とそれに付随する 4 種類の背景画像 (例えば、図 22 の中央以外の上下左右の 4 図) を決定する 3D 背景画像内容決定手段 271 と、3D 背景に関する最新情報を一時記憶するための 3D 背景画像情報一時記憶判定実行手段 272 と、各種背景画像が記憶されている背景画像データ記憶手段 273 とを有している。ここで、3D 背景画像情報一時記憶判定実行手段 272 は、現在の位置及び方向情報を記憶するための位置・方向情報一時記憶手段 272a と、背景画像変化処理が許可されていない状況下で行われた遊技者による十字ボタン 17 の操作情報を一時記憶するためのボタン操作情報一時記憶手段 272b とを更に有している。

【0067】

次に、予告画像表示制御手段 280 は、装飾図柄の変動態様や停止図柄に基づき、装飾図柄表示部 14b 上に表示する背景画像及びそれに付随する 4 種類の背景画像の夫々について、予告画像を表示するか否かを決定すると共に、表示する場合には予告画像の種類を決定する予告画像内容決定手段 281 を有する。ここで、予告画像内容決定手段 281 は、予告画像表示の可否及び予告画像内容を決定する際に参照される予告画像内容決定テーブル 281a を更に備えている。

【0068】

次に、遊技状態告知制御手段 290 は、特別遊技 B 終了後一定期間告知を留保していた遊技状態についてその告知条件を充足したか否かを判定する遊技状態告知判定手段 291 を有している。ここで、遊技状態告知判定手段 291 は、遊技状態が通常遊技状態である場合に非告知回数の上限値 (本形態では 10 回) に達する前に告知するか否かを判定する際に用いられる遊技状態告知判定テーブル 291a と、特別遊技 B が終了した後の装飾図柄の変動回数をカウントするための告知用カウンタ 291b とを備えている。

【0069】

次に、第一の本最良形態に係る処理の内、主制御装置 100 側で行う処理の流れの一例

10

20

30

40

50

を図4～図12のフローチャートを参照しながら説明する。尚、本最良形態における処理（表示制御装置200側での処理を含む）では、ある処理の途中（終了していない状況）で他の処理に移行し、かつ、他の処理が終了した後に当該処理の途中に戻る必要がある場合には、他の処理が終了した後に再び当該処理の途中に戻ることを担保するため、例えば、当該処理の途中から他の処理に移行する際にフラグを発生させる等のステップが存在する。但し、フローチャートの複雑化を回避するために、このようなステップを割愛した処理もあることに留意すべきである。まず、図4は、主制御装置100が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。図4に示すように、主制御装置100は、普通図柄当選乱数（FR）取得に係る普通図柄当選乱数取得処理1000、普通図柄当選乱数に基づき乱数始動入賞口11を可変させるか否かの決定を行い、可変決定の場合はその実行処理を行う普通電動役物判定駆動処理1100、遊技内容決定乱数取得に係る特別遊技決定用乱数取得処理1200、遊技内容決定乱数に基づき特別図柄の変動態様と停止図柄を決定する処理を行う特別遊技移行決定・特別図柄表示処理1300、特別遊技Aの実行処理を行う特別遊技A実行処理1500、特別遊技Bの実行処理を行う特別遊技B実行処理1600、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出処理を行う賞球払出処理1700の各処理をループして行っている。そして、各処理の条件が成立した際、当該処理を行うこととし、当該条件が不成立の場合には当該処理をスキップして次の処理を行う。以下、他の処理を詳述する。

【0070】

まず、図5のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における、普通図柄当選乱数取得処理1000について説明する。まず、ステップ1002で、普通図柄始動入賞口入賞判定手段131は、普通図柄始動入賞口（普通図柄作動ゲート）13に打球が入賞（流入、通過）したか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、乱数取得判定実行手段132は、保留情報記憶手段133aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1004でYesの場合、ステップ1006で、乱数取得判定実行手段132は、普通図柄当選乱数（FR）を取得する。次に、ステップ1008で、保留情報記憶判定実行手段133は、何個目の保留であるかという情報と共に当該乱数を保留情報記憶手段133aにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（普通電動役物駆動判定処理1100）に移行する。尚、ステップ1002及びステップ1004でNoの場合も、次の処理（普通電動役物駆動判定処理1100）に移行する。

【0071】

次に、図6のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における普通電動役物判定駆動処理1100に関して説明する。まず、ステップ1102で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、保留情報記憶手段133aにアクセスし、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、前の保留球に基づく普通図柄が変動中で無いか及び前の保留球に基づいて普通電動役物が開放中で無いか等、当該保留球に基づく普通図柄変動が許可状態にあるか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、保留情報記憶判定実行手段133は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で保留情報記憶手段133aに記録されている保留情報を更新すると共に、普通図柄表示制御手段140が、タイマ141aをスタートした上で普通図柄表示部14c上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1108で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、遊技状態記憶手段150を参照して、現在の遊技状態が易開放状態中（普通図柄当選高確率フラグオン）か否かを判定する。そして、ステップ1108でYesの場合には、ステップ1100で、図柄内容決定手段134は、普通図柄高確率抽選当選テーブル134a1を参照しながら、当該保留球に基づく普通図柄乱数に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1112で、普通図柄変動時間管理手段141が、タイマ141aを参照して5秒経過したか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、普通図柄表示制御手段140は、普通図柄表示部14

10

20

30

40

50

c上で、ステップ1110で図柄内容決定手段134が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1116で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、始動入賞口11の普通電動役物を5秒間開放し、次の処理（特別遊技決定用乱数取得処理1200）に移行する。

【0072】

他方、ステップ1108でNoの場合、即ち、非易開放状態中（例えば、通常遊技や特別遊技中）である場合には、ステップ1122で、図柄内容決定手段134は、普通図柄低確率抽選当選テーブル134a2を参照しながら、当該保留球に基づく普通図柄乱数に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1124で、普通図柄変動時間管理手段141が、タイマ141aを参照して30秒経過したか否かを判定する。ステップ1124でYesの場合、ステップ1126で、普通図柄表示制御手段140は、普通図柄表示部14c上で、ステップ1122で図柄内容決定手段134が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1128で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1128でYesの場合、ステップ1130で、普通電動役物開閉決定実行手段130は、始動入賞口11の普通電動役物を0.5秒間開放し、次の処理（特別遊技決定用乱数取得処理1200）に移行する。尚、ステップ1102、ステップ1104、ステップ1112、ステップ1116、ステップ1124及びステップ1128でNoの場合にも、次の処理（特別遊技決定用乱数取得処理1200）に移行する。

10

【0073】

次に、図7のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係る特別遊技決定用乱数取得処理1200について説明する。まず、ステップ1202で、始動入賞口入賞判定手段111が、始動入賞口11に入賞したか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、乱数取得判定実行手段112は、保留情報記憶手段113aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、乱数取得判定実行手段112は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、保留情報記憶判定実行手段113が、何個目の保留であるかという情報と共に当該乱数を保留情報記憶手段113aにセットし、次の処理（特別遊技移行決定・特別図柄表示処理1300）に移行する。尚、ステップ1202及びステップ1204でNoの場合も、次の処理（特別遊技移行決定・特別図柄表示処理1300）に移行する。

20

【0074】

次に、図8のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係る特別遊技移行決定・特別図柄表示処理1300について説明する。まず、ステップ1301で、特別図柄表示制御手段120は、遊技状態記憶手段150を参照して、特別図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、ステップ1301でNoの場合には、以後のステップ1302～1316をスキップし、ステップ1318に移行する。他方、ステップ1301でYesの場合、ステップ1302で、特別遊技移行決定手段110は、変動開始条件（例えば、図柄変動中でないか、特別遊技中でないか等）が成立しているか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、図柄内容決定手段114は、遊技状態記憶手段150を参照して、高確率抽選状態であるか否か（確率変動遊技フラグがオンであるか否か）を判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、図柄内容決定手段114は、参照テーブルとして確率変動遊技状態用テーブル114a2を選択し、ステップ1310に移行する。他方、ステップ1304でNoの場合、ステップ1308で、図柄内容決定手段114は、参照テーブルとして通常遊技状態用テーブル114a1を選択し、ステップ1310に移行する。

30

【0075】

次に、ステップ1310で、図柄内容決定手段114は、遊技内容決定乱数（例えば、当選乱数及び特別図柄決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に

40

50

、遊技内容決定乱数（例えば、当選乱数及び変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄の変動態様を決定する。そして、ステップ1312で、情報送信手段170が、ステップ1310で決定した特別図柄に関する情報を表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ1314で、図柄変動時間管理手段121が、所定時間（前記図柄内容決定手段114が決定した変動態様に係る変動時間）をタイマ121aにセットする。次に、ステップ1316で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上で、前記図柄内容決定手段114により決定された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ1318で、図柄変動時間管理手段121が、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、当該ステップでNoの場合には、ステップ1319で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄変動中フラグをオンにし、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。他方、当該ステップでYesの場合、ステップ1320で、情報送信手段170が、所定時間に到達した旨のコマンドを表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ1322で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上の特別図柄の変動表示を停止し、図柄内容決定手段114により決定された停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。そして、ステップ1323で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1324で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別図柄表示部14a上で停止した特別図柄が所定態様（当たり）であるか否かを判定し、所定態様である場合には、遊技状態移行決定処理1400に移行し、遊技状態移行に係る各処理を行った後、ステップ1326に移行する。尚、当該処理1400については後で詳述する。他方、ステップ1324でNoの場合には、ステップ1400をスキップし、ステップ1326に移行する。次に、ステップ1326で、情報送信手段170は、次回変動時の遊技状態を表示制御装置200側に送信し、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。尚、ステップ1302でNoの場合にも、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。

【0076】

ここで、ステップ1326で、表示制御装置200側に次回変動時の遊技状態を送信する理由は、当該状態に関する情報が、表示制御装置200側で行われる後述の遊技状態告知処理2100において要求されるからである。具体的には、「突然確率変動図柄」及び「小当たり図柄」に基づく特別遊技が終了した後は、最長で例えば10回の図柄変動が行われるまで遊技状態が告知されない。但し、「小当たり図柄」に基づく特別遊技の場合（即ち、特別遊技終了後の遊技状態=通常遊技状態）には、前記10回を待たずに抽選で告知される場合があり、当該抽選のために、前記遊技状態に関する情報が必要となる。

【0077】

次に、図9のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係る遊技状態移行決定処理1400について説明する。まず、ステップ1402で、遊技状態移行決定実行手段160は、ステップ1322で表示された停止図柄が確率変動当たり図柄か否かを判定する。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404～ステップ1412で、遊技状態移行決定実行手段160は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技Aフラグをオンにし、改めて確率変動遊技フラグと普通図柄当選高確率フラグをオンにし、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。

【0078】

他方、ステップ1402でNoの場合、ステップ1414で、遊技状態移行決定実行手段160は、ステップ1322で表示された停止図柄が通常当たり図柄か否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416～ステップ1420で、遊技状態移行決定実行手段160は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技Aフラグをオンにし、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。

【0079】

他方、ステップ1414でNoの場合、ステップ1422で、遊技状態移行決定実行手

10

20

30

40

50

段160は、ステップ1322で表示された停止図柄が突然確率変動当たり図柄か否かを判定する。ステップ1422でYesの場合、ステップ1424～ステップ1430で、遊技状態移行決定実行手段160は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技Bフラグをオンにし、改めて確率変動遊技フラグをオンにし、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。

【0080】

最後に、ステップ1422でNoの場合、即ち、ステップ1322で表示された停止図柄が小当たり図柄である場合、ステップ1432で、遊技状態移行決定実行手段160は、遊技状態に関するフラグを何ら変更することなく、特別遊技B実行フラグをオンにし、次の処理（特別遊技A実行処理1500）に移行する。

10

【0081】

次に、図10のフローチャートを参照しながら、第一の本最良形態に係る特別遊技A実行処理1500について説明する。まず、ステップ1502で、特別遊技移行判定実行手段180が、遊技状態記憶手段150を参照することにより、特別遊技A実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、情報送信手段170は、表示制御装置200側に特別遊技A開始信号を送信する。次に、ステップ1506で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技A実行フラグをオフにする。そして、ステップ1508で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技A実行継続フラグをオンにし、ステップ1512に移行する。他方、ステップ1502でNoの場合、ステップ1510で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技A実行継続フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1510でYesの場合には、ステップ1512に移行する。尚、ステップ1510でNoの場合には、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（特別遊技B実行処理1600）に移行する。

20

【0082】

次に、ステップ1512で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合、以下で詳述するステップ1514～1522の処理を行うことなく、ステップ1524に移行する。他方、ステップ1512でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1514で、特別遊技移行判定実行手段180は、タイマ181をゼロクリアすると共に所定値（例えば30秒）セットする。次に、ステップ1516で、特別遊技移行判定実行手段180は、入賞球カウンタ182をゼロクリアする。そして、ステップ1518で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド数カウンタ183のカウンタ値に1を加算する。尚、ラウンド数カウンタ183内に記録されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1520で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1522で、特別遊技移行判定実行手段180は、大入賞口12のソレノイドを駆動して大入賞口12を開放し、ステップ1524に移行する。

30

【0083】

次に、ステップ1524で、特別遊技移行判定実行手段180は、入賞球カウンタ182を参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1524でYesの場合には、ステップ1528に移行する。他方、ステップ1524でNoの場合、ステップ1526で、特別遊技移行判定実行手段180は、タイマ181を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合にも、ステップ1528に移行する。他方、ステップ1526でNoの場合には、次の処理（特別遊技B実行処理1600）に移行する。

40

【0084】

次に、ステップ1528で、特別遊技移行判定実行手段180は、ソレノイドの駆動を

50

停止して大入賞口12を閉鎖する。そして、ステップ1530で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1532で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド数カウンタ183を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドか否かを判定する。ステップ1532でYesの場合、ステップ1534で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技A実行継続フラグをオフにする。次に、ステップ1536で、情報送信手段170は、表示制御装置200側に特別遊技A終了信号を送信し、次の処理(特別遊技B実行処理1600)に移行する。尚、ステップ1532でNoの場合にも、次の処理(特別遊技B実行処理1600)に移行する。

【0085】

次に、図11のフローチャートを参照しながら、第一の本最良形態に係る特別遊技B実行処理1600について説明する。まず、ステップ1602で、特別遊技移行判定実行手段180が、遊技状態記憶手段150を参照することにより、特別遊技B実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604で、情報送信手段170は、表示制御装置200側に特別遊技B開始信号を送信する。次に、ステップ1606で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技B実行フラグをオフにする。そして、ステップ1608で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技B実行継続フラグをオンにし、ステップ1612に移行する。他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技B実行継続フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(賞球払出し処理1700)に移行する。

10

【0086】

次に、ステップ1612で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、以下で詳述するステップ1614～1622の処理を行うことなく、ステップ1624に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技移行判定実行手段180は、タイマ181をゼロクリアすると共に所定値(例えば0.8秒)セットする。次に、ステップ1616で、特別遊技移行判定実行手段180は、入賞球カウンタ182をゼロクリアする。そして、ステップ1618で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド数カウンタ183のカウンタ値に1を加算する。尚、ラウンド数カウンタ183内に記録されているラウンド数は、特別遊技開始直後(初期値)は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技移行判定実行手段180は、大入賞口12のソレノイドを駆動して大入賞口12を開放し、ステップ1624に移行する。

20

【0087】

次に、ステップ1624で、特別遊技移行判定実行手段180は、入賞球カウンタ182を参照して当該ラウンドで所定球(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、特別遊技移行判定実行手段180は、タイマ181を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合には、次の処理(賞球払出し処理1700)に移行する。

30

【0088】

次に、ステップ1628で、特別遊技移行判定実行手段180は、ソレノイドの駆動を停止して大入賞口12を閉鎖する。そして、ステップ1630で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1632で、特別遊技移行判定実行手段180は、ラウンド数カウンタ183を参照して、当該ラウンドが最終

40

50

ラウンド(例えば2ラウンド)か否かを判定する。ステップ1632でYesの場合、ステップ1634で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別遊技B実行継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、情報送信手段170は、表示制御装置200側に特別遊技B終了信号を送信し、次の処理(賞球払出処理1700)に移行する。尚、ステップ1632でNoの場合にも、次の処理(賞球払出処理1700)に移行する。

【0089】

次に、図12のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係る賞球払出処理1700について説明する。まず、ステップ1702で、賞球払出決定手段190は、賞球払出対象であるいずれかの入賞口(例えば、始動入賞口11や大入賞口12等)に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、情報送信手段170が、賞球払出制御装置50に対して所定数の賞球払出指令を送信し、当該指令を受け、賞球払出制御装置50は所定数の賞球払出処理を行い、次の処理(普通図柄当選乱数取得処理1000)に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも、次の処理(普通図柄当選乱数取得処理1000)に移行する。

10

【0090】

次に、図13～図18のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の表示制御装置200側で行われる各種制御処理について詳述する。まず、図13は、表示制御装置200が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。ここで、表示制御装置200は、非遊技状態時、通常遊技状態時、確率変動遊技状態時、非告知遊技時及び特別遊技状態時の夫々で、様々な画像表示処理を行っている。具体的には、図13に示すように、表示制御装置200は、図柄非変動中(例えば、非遊技状態)におけるデモ表示制御処理2000と、所定条件充足時に、現在の遊技状態を報知する遊技状態告知処理2100と、装飾図柄表示部14b上で装飾図柄を所定時間変動させた後停止表示を行う装飾図柄表示内容決定・表示制御処理2200と、装飾図柄表示部14b上で遊技者の操作に基づき変更し得る3D背景表示を行なう背景画像表示内容決定・表示制御処理2300と、所定条件充足時に、装飾図柄表示部14b上で前記3D背景に対応した予告画像表示を行なう予告画像表示内容決定・表示制御処理2400と、特別遊技中の各種表示処理(例えば、現在のラウンド数や入賞個数)を行う特別遊技中表示制御処理2500とを行う。以下、本発明と特に関連する遊技状態告知処理2100、装飾図柄表示内容決定・表示制御処理2200、背景画像表示内容決定・表示制御処理2300、予告画像表示内容決定・表示制御処理2400及び特別遊技中表示制御処理2500について詳述する。

20

【0091】

まず、図14のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の遊技状態告知処理2100について説明する。まず、ステップ2102で、遊技状態告知制御手段290は、遊技状態記憶手段220を参照して、遊技状態告知禁止フラグがオンであるか否か、換言すれば、遊技者に現在の遊技状態を告知しない状況であるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、遊技状態告知判定手段291は、告知用カウンタ291bを参照して、告知用カウンタ291bが5であるか否か(換言すれば、特別遊技B終了後の図柄変動が5回転目に突入したか否か)を判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2106で、遊技状態告知制御手段290は、遊技状態記憶手段220を参照し、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、ステップ2108で、遊技状態告知判定手段291は、乱数を取得した上で遊技状態告知判定テーブル291aを参照し、現在の遊技状態を告知するか否かの抽選を行う。次に、ステップ2110で、遊技状態告知判定手段291は、前記抽選結果が告知決定であるか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、遊技状態告知制御手段290は、装飾図柄表示部14b上で現在の遊技状態を告知する。その後、ステップ2122で、遊技状態告知制御手段290は、遊技状態告知禁止フラグをオフにし、次の処理(装飾図柄表示内容決定・表示制御処理2200)に移行する。

30

40

50

【0092】

他方、ステップ2104、ステップ2106及びステップ2110でNoの場合、ステップ2114で、遊技状態告知判定手段291は、告知用カウンタ291bを参照して、カウンタ値が0であるか否か（換言すれば、特別遊技B終了後の図柄変動が10回転目に突入したか否か）を判定する。ステップ2114でYesの場合、ステップ2112に移行し、上記のように現在の遊技状態を告知する等の処理を行う。他方、ステップ2114でNoの場合には、ステップ2116で、遊技状態告知判定手段291は、主制御装置100側から図柄情報を受信していないか、即ち、図柄停止中であるか否かを判定する。ステップ2116でYesの場合、ステップ2118で、遊技状態告知判定手段291は、当該非受信状態が所定時間に到達しているか否かを判定する。ステップ2118でYesの場合には、ステップ2112に移行し、前記の遊技状態の告知処理を行う。他方、ステップ2118でNoの場合には、ステップ2120で、操作情報受信手段230は、遊技者のハンドル把持センサ10aから把持情報を受信しているか否かを確認し、当該ステップでYesの場合にも、ステップ2112に移行し、前記の遊技状態の告知処理を行う。尚、ステップ2102、ステップ2116及びステップ2120でNoの場合には、次の処理（装飾図柄表示内容決定・表示制御処理2200）に移行する。

【0093】

次に、図15のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の装飾図柄表示内容決定・表示制御処理2200について説明する。まず、ステップ2202で、装飾図柄表示制御手段240は、遊技状態記憶手段220を参照して、表示継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、装飾図柄が変動中であるか否かを判定する。ここで、ステップ2202でNoの場合には、以下のステップ2204～ステップ2212をスキップして、ステップ2214に移行する。他方、ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、表示情報受信手段210は、特別図柄に関する変動態様情報（例えば、変動時間に関する情報）及び停止図柄情報（例えば、当たり図柄表示をすべきか、外れ図柄表示をすべきか、当たり図柄表示をする場合には、通常当たり図柄、確率変動当たり図柄、突然確率変動当たり図柄、小当たり図柄のいずれにすべきか等の情報）を主制御装置100側より受信したか否かを判定する。

【0094】

ここで、ステップ2204でYesの場合、装飾図柄の変動表示・停止表示処理に先立ち、以下のステップ2206～ステップ2208で、前述の遊技状態告知処理（特にステップ2104及びステップ2114に関係）に係る告知カウンタ減算処理を行う。具体的には、ステップ2206で、遊技状態告知制御手段290は、遊技状態記憶手段220を参照して、遊技状態告知禁止フラグがオンであるか否か、即ち、現在遊技状態が告知されていない状況か否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、遊技状態告知制御手段290は、告知用カウンタ291b中に記録されているカウンタ値を1減算し、ステップ2210に移行する。他方、ステップ2206でNoの場合、即ち、既に遊技状態告知が行われている状況の場合には、ステップ2210に移行する。

【0095】

次に、ステップ2210で、装飾図柄表示内容決定手段241は、主制御装置100側からの前記図柄情報に基づき、当該変動に係る装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定する。そして、ステップ2212で、装飾図柄表示制御手段240は、前記ステップ2210での決定内容に従い、装飾図柄表示部14b上で装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ2214に移行する。次に、ステップ2214で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側から、確定表示コマンドを受信したか否か（即ち、停止装飾図柄の表示許可が下りたか否か）を判定する。ここで、ステップ2214でNoの場合には、ステップ222で、装飾図柄表示制御手段240は、表示継続フラグをオンにし、次の処理（背景画像表示内容決定・表示制御処理2300）に移行する。他方、ステップ2214でYesの場合、ステップ2216で、装飾図柄表示制御手段240は、前記ステップ2210で

10

20

40

50

の決定内容に従い、装飾図柄表示部 14b 上で装飾図柄の停止図柄を確定表示をする。そして、ステップ 2218 で、装飾図柄表示制御手段 240 は、表示継続フラグをオフにし、次の処理（背景画像表示内容決定・表示制御処理 2300）に移行する。

【0096】

次に、図 16 のフロー チャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の背景画像表示内容決定・表示制御処理 2300 について説明する。まず、ステップ 2302 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、背景表示変更中フラグがオフであるか否か、換言すれば、3D 背景の位置又は方向を切り替え中であるか否かを判定する。ステップ 2302 で Yes の場合、ステップ 2304 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、背景画像表示変化禁止フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、背景画像表示変化禁止フラグがオンの場合とは、装飾図柄の変動停止直前（3秒前）から次の変動が開始されるまでの状態であることを意味する（ステップ 2342 及びステップ 2320 参照）。そして、ステップ 2304 で Yes の場合、ステップ 2306～ステップ 2310 で、背景画像表示変化禁止フラグがオンである状況下で遊技者が十字ボタン 17 を操作した場合、当該操作情報を一旦記録した上で、背景画像表示変化禁止フラグがオフになるまで待機する処理を行う。具体的には、ステップ 2306 で、3D 背景画像情報一時記憶判定実行手段 272 は、ボタン操作情報一時記憶手段 272b にボタン操作情報が記録されているか否かを確認する。ここで、ステップ 2306 で No の場合には、既に待機状態にあるボタン操作情報が存在するので、その後の十字ボタン 17 の操作情報は無視し、ステップ 2312 に移行する。他方、ステップ 2306 で Yes の場合、ステップ 2308 で、3D 背景画像情報一時記憶判定実行手段 272 は、十字ボタン 17 が操作されたか否かを判定する。ステップ 2308 で Yes の場合、ステップ 2310 で、3D 背景画像情報一時記憶判定実行手段 272 は、十字ボタン 17 の操作情報をボタン操作情報一時記憶手段 272b にセットし、ステップ 2312 に移行する。尚、ステップ 2308 で No の場合にも、ステップ 2312 に移行する。

【0097】

次に、ステップ 2312 で、表示情報受信手段 210 は、特別図柄に関する変動態様情報（例えば、変動時間に関する情報）及び停止図柄情報（例えば、当たり図柄表示をすべきか、外れ図柄表示をすべきか、当たり図柄表示をする場合には、通常当たり図柄表示、確率変動当たり図柄表示、突然確率変動当たり図柄表示及び小当たり図柄表示のいずれをすべきか等の情報）を主制御装置 100 側より受信したか否かを判定する。ステップ 2312 で Yes の場合、ステップ 2314 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、位置・方向情報一時記憶手段 272a に記憶されている最新の背景画像情報（位置情報・向き情報）を取得する。次に、ステップ 2316 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、前記背景画像情報に基づき、当該位置及び向きに対応する背景画像と、向きが同一で位置が隣接する背景画像（即ち、前記背景画像を一段階前進させた背景画像）と、位置が同一で向きが異なる 3 種類の背景画像（即ち、前記背景画像に対して左向き、右向き及び後向き）の合計 5 種類の背景画像データを、装飾図柄表示部 14b の表示用メモリ上に展開する。そして、ステップ 2318 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、これら 5 種類の内、当該位置及び向きに対応する背景画像を、装飾図柄や予告表示の背景として装飾図柄表示部 14b に表示する。次に、ステップ 2320 で、3D 背景画像表示制御手段 270 は、当該画像表示処理が完了した後、背景画像表示変化禁止フラグをオフにし、背景画像表示変化が可能な状況にする。その後、ステップ 2322 で、図柄変動時間管理手段 260 は、装飾図柄の変動態様に係る変動時間をタイマ 261 にセットする。

【0098】

ここで、背景画像表示変化処理を行うに際し、装飾図柄の変動時間を管理する理由は、前記のように、装飾図柄が変動中の間だけ背景画像表示変化を許容しているため、装飾図柄の変動残り時間が当該処理に要する時間（例えば 3 秒）以下となった場合、当該処理を禁止する趣旨である。但し、本最良形態においてはこのような背景画像表示変化処理のタイミングを限定したが、他のどのようなタイミングで限定するように構成しても、或いは

10

20

30

40

50

、全く限定しないように構成してもよい。

【0099】

再び当該フローチャートに戻ると、ステップ2324で、3D背景画像表示制御手段270は、図柄変動時間管理手段260中のタイマ261中に記憶されている時間が所定時間（例えば3秒）以上か否かを判定する。ここで、ステップ2324でNoの場合には、ステップ2342で、3D背景画像表示制御手段270は、背景画像表示禁止フラグをオンにした上で、次の処理（予告画像表示内容決定・表示制御処理2400）に移行する。他方、ステップ2324でYesの場合、ステップ2326で、3D背景画像表示制御手段270は、ボタン操作情報一時記憶手段272b中に処理ボタン操作情報があるか否かを判定する。ステップ2326でYesの場合、ステップ2328で、3D背景画像内容決定手段271が、背景画像を変更するために当該処理ボタン操作情報を取得した後、3D背景画像情報一時記憶判定実行手段272が、ボタン操作情報一時記憶手段272b中に記憶されているボタン操作情報をクリアする。他方、ステップ2326でNoの場合、ステップ2330で、3D背景画像内容決定手段271は、十字ボタン17が遊技者により操作されたか否かを判定する。ステップ2330でYesの場合、ステップ2331で、3D背景画像内容決定手段271が、背景画像を変更するために当該処理ボタン操作情報を取得した後、ステップ2332に移行する。このように、背景画像表示変化禁止フラグがオフになった後、ボタン操作情報一時記憶手段272b内に既にボタン操作情報が記録されている場合には、当該ボタン情報に基づき背景画像の変化処理を行い、ボタン操作情報一時記憶手段272b内にボタン操作情報が記録されていない場合には、その後の十字ボタン操作に起因したボタン情報に基づき背景画像の変化処理を行う。尚、ステップ2330でNoの場合には、次の処理（予告画像表示内容決定・表示制御処理2400）に移行する。

【0100】

次に、ステップ2332～ステップ2340にかけて、前記ボタン操作情報に基づく背景画像表示変更処理を行う。まず、ステップ2332で、3D背景画像表示制御手段270は、背景表示変更中フラグをオンにする。そして、ステップ2334で、3D背景画像情報一時記憶判定実行手段272は、当該操作ボタン情報を踏まえ、位置・方向情報一時記憶手段272aに記憶されている背景画像情報を更新する。次に、ステップ2336で、3D背景画像表示制御手段270は、当該更新情報に基づき、前記5種類の背景画像データを表示用メモリ上に再展開すると共に、当該更新された位置・向きに対応した背景画像を表示する処理を逐次行う。そして、ステップ2338で、3D背景画像表示制御手段270は、前記ステップ2336の背景画像表示変更処理が終了したか否かを判定する。ステップ2338でYesの場合、ステップ2340で、3D背景画像表示制御手段270は、背景表示変更中フラグをオフにし、次の処理（予告画像表示内容決定・表示制御処理2400）に移行する。

【0101】

尚、ステップ2302でNoの場合にはステップ2338に移行し、ステップ2304でNoの場合にはステップ2324に移行し、ステップ2312及びステップ2338でNoの場合は、次の処理（予告画像表示内容決定・表示制御処理2400）に移行する。

【0102】

次に、図17のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の予告画像表示内容決定・表示制御処理2400について説明する。まず、ステップ2402で、予告画像表示制御手段280は、予告中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、表示情報受信手段210は、特別図柄に関する変動態様情報（例えば、変動時間に関する情報）及び停止図柄情報（例えば、当たり図柄表示をすべきか、外れ図柄表示をすべきか、当たり図柄表示をする場合には、通常当たり図柄表示、確率変動当たり図柄表示、突然確率変動当たり図柄表示及び小当たり図柄表示のいずれをすべきか等の情報）を主制御装置100側より受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、予告画像内容決定

10

20

30

40

50

手段281は、主制御装置100側からの前記図柄情報及び位置・方向情報一時記憶手段272aに記録されている背景画像に係る現在情報に基づき、全5種類の背景画像の夫々について、予告画像を表示するか否かと、表示する場合にはその内容を決定する。次に、ステップ2408で、3D背景画像表示制御手段270は、全5種類の背景画像の少なくとも一つの背景画像に対して、予告画像が割り振られたか否かを判定する。ステップ2408でYesの場合、ステップ2410で、3D背景画像表示制御手段270は、選択された予告画像データを背景画像データ記憶手段273から読み出し、対応する背景画像データ上に各予告画像データを重畳的に展開する。次に、ステップ2412で、予告画像表示制御手段280は、遊技状態記憶手段220を参照して、オートモード指示情報が記録されているか否か、即ち、遊技者によりオートモードが選択されているか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、予告画像表示制御手段280は、一番信頼度の高い予告画像が装飾図柄表示部14b上に表示されているか否かを判定する。ここで、ステップ2414でNoの場合、ステップ2416で、3D背景画像表示制御手段270は、表示されている背景画像を除く4種類の背景画像の内、一番信頼度の高い予告画像が表示されている背景画像に表示を切り替える。詳細には、予告画像表示制御手段280が、3D背景画像表示制御手段270に対して一番信頼度の高い予告画像が表示されている背景画像情報を伝達し、これを受け、3D背景画像表示制御手段270が、前記情報に基づき位置・方向情報一時記憶手段272a内の位置・方向情報を更新した上で、ステップ2332～ステップ2340と同様の処理を行う。この処理により、一番信頼度の高い予告画像が、変更された背景画像に伴って表示されることになる。他方、ステップ2414でYesの場合には、前記ステップ2416の処理は不要であるので、ステップ2418にスキップする。

【0103】

他方、ステップ2412でNoの場合には、ステップ2414及びステップ2416のような処理を行うことなく、ステップ2418に移行することになる。即ち、現在表示されている背景画像に予告が割り振られている場合には、その予告が他の背景画像の予告よりも信頼度が低いとしてもそのまま表示される。他方、現在表示されている背景画像に予告が割り振られていない場合には、予告が割り振られている他の背景画像に表示切替したときにのみ、当該予告を見ることができる。

【0104】

そして、ステップ2418で、表示情報受信手段210は、主制御装置100側から、確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2418でYesの場合、ステップ2420で、予告画像表示制御手段280は、表示用メモリに展開されていたすべての予告画像を消去する。その後、ステップ2422で、予告画像表示制御手段280は、予告中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理2500）に移行する。他方、ステップ2402及びステップ2408でNoの場合はステップ2418に移行する。また、ステップ2404でNoの場合には、次の処理（特別遊技中表示制御処理2500）に移行する。更に、ステップ2418でNoの場合には、ステップ2424で、予告画像表示制御手段280が予告中フラグをオンにした上で、次の処理（特別遊技中表示制御処理2500）に移行する。

【0105】

次に、図18のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の特別遊技中表示制御処理2500について説明する。まず、ステップ2502で、特別遊技中表示制御手段250は、特別遊技中表示フラグがオフであるか否か、換言すれば、特別遊技中でないか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、表示情報受信手段210は、特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する（ステップ1504及びステップ1604参照）。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、特別遊技中表示制御手段250は、前記特別遊技開始信号が特別遊技Bに関する信号であるか否かを判定する。そして、ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、遊技状態告知制御手段290は、遊技状態告知禁止フラグをオンにする。次

10

20

30

40

50

に、ステップ 2510 で、遊技状態告知制御手段 290 は、告知用カウンタ 291b にカウンタ値として 10 をセットし、ステップ 2514 に移行する。このように、突然確率変動図柄と小当たり図柄の場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態の告知が一旦禁止される状況になる。そして、特別遊技終了後、装飾図柄の図柄変動毎に、告知用カウンタ 291b にセットされたカウンタ値が 1 ズつ減算され（ステップ 2208）、所定条件を充足した場合に、現在の遊技状態が告知されることになる（ステップ 2112）。

【0106】

他方、ステップ 2506 で No の場合、即ち、特別遊技が特別遊技 A である場合には、ステップ 2512 で、遊技状態告知制御手段 290 は、遊技状態告知禁止フラグをオフにする。その後、ステップ 2513 で、遊技状態告知制御手段 290 は、装飾図柄表示部 14b 上で、当該特別遊技終了後の遊技状態を告知する。このように、確率変動当たり図柄と通常当たり図柄の場合には、突然確率変動図柄と小当たり図柄の場合と異なり、当該特別遊技終了後の遊技状態の告知がただちに許可される状況になる。

【0107】

その後、ステップ 2514 で、特別遊技中表示制御手段 250 は、特別遊技の種類に応じた演出を装飾図柄表示部上 14b で行う。そして、ステップ 2516 で、表示情報受信手段 210 は、主制御装置 100 側から、特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する（ステップ 1536 及びステップ 1610 参照）。ここで、ステップ 2516 で Yes の場合には、ステップ 2518 で、特別遊技中表示制御手段 250 が特別遊技中表示フラグをオフにし、次の処理（デモ表示制御処理 2000）に移行する。他方、ステップ 2516 で No の場合には、ステップ 2520 で、特別遊技中表示制御手段 250 が特別遊技中表示フラグをオンにし、次の処理（デモ表示制御処理 2000）に移行する。尚、ステップ 2502 で No の場合にはステップ 2516 に移行し、ステップ 2504 で No の場合には次の処理（デモ表示制御処理 2000）に移行する。

【0108】

次に、図 21～図 28 を参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における、装飾図柄表示部 14b 上で装飾図柄変動中に表示される、3D 背景画像及び予告画像表示内容の一例を説明する。まず、図 21 は、本最良形態における 3D 背景画像のマップである。遊技者は、遊技中（本最良形態においては装飾図柄変動中）、十字ボタン 17 の操作により当該マップ上を移動・方向転換することができる。例えば、図 22 は、図 21 のマップ上の（位置・方向）=（11J、 ）に滞在している際の、装飾図柄表示部 14b の表示用メモリ上に展開されている画像データである。ここで、中央の画面が、（位置・方向）=（11J、 ）に相当する画面であり、当該画面が装飾図柄表示部 14b 上に実際に表示されている。残る 4 画面は、現在の（位置・方向）=（11J、 ）に滞在している状況下、遊技者が十字ボタンを操作した場合に移動可能な場所の背景画像である。まず、中央上の画面は、遊技者が十字ボタンを上（図中の A）に操作した場合の移動先である、（位置・方向）=（11I、 ）の背景画像である。中央下の画面は、遊技者が十字ボタンを下（図中の B）に操作した場合の方向転換先である、（位置・方向）=（J11、 ）の背景画像である。中央左の画面は、遊技者が十字ボタン 17 を左（図中の C）に操作した場合の方向転換先である、（位置・方向）=（J11、 ）の背景画像である。そして、中央右の画面は、遊技者が十字ボタンを右（図中の D）に操作した場合の方向転換先である、（位置・方向）=（J11、 ）の背景画像である。このように、表示される可能性がある背景画像を予め表示用メモリに予め展開しておくことにより、遊技者が十字ボタンを操作した場合に素早い画面切替が可能となる。尚、本来は当該背景の前に装飾図柄が表示されるが、理解の容易上省略した。

【0109】

図 23 及び図 24 は、当該位置（11J、 ）に滞在している状況下、十字ボタンを操作した際、装飾図柄表示部 14b に表示される内容例を示したものである。まず、図 23 は、十字ボタンを上に操作した場合の表示例であり、これは図 22 の中央上の画面（但し、図 22 では、当該画面は表示用メモリには展開されているが、装飾図柄表示部 14b に

10

20

30

40

50

は表示されていない)に相当する。また、図24は、十字ボタンを左に操作した場合の表示例であり、これは図22の中央左の画面(同様に、図22では、当該画面は表示用メモリには展開されているが、装飾図柄表示部14bには表示されていない)に相当する。

【0110】

次に、図25～図28を参照しながら、各背景画像に配置される予告画像について説明する。本最良形態においては、装飾図柄変動の際、当該変動の大当たり信頼度が高い場合、予告画像を図柄変動中に出現させるように構成されている。しかも、図25に示すように、実際に装飾図柄表示部14b上に表示されている背景画像だけではなく、表示される可能性のある表示用メモリ上に展開された背景画像に対しても、予告表示の有無や予告表示内容を夫々決定するよう構成されている。ここで、各背景画像に対して割り振られた予告表示の大当たり信頼度はすべて異なり、中央が20%、上が10%、左が1%、右が15%、下が30%である(尚、どの予告表示を見るかは遊技者の操作次第である)。例えば、図26は、実際に装飾図柄表示部14上に表示されている背景画像(図25の中央画面に相当)であり、女性が左に走り抜ける予告表示がなされている。そして、例えば、この女性を追いかけるように、十字ボタンを左に操作した場合には、図25の中央左の背景画像に切り替わり、それに伴い、女性が転んでいる予告表示がなされる(図27参照)。尚、図27の例は、大当たり信頼度が低い場合(1%)の予告表示例であるが、同様のシチュエーションで大当たり信頼度が高い場合(90%)には、図28に示すように、女性が転ぶこと無くピースする予告表示がなされる。

【0111】

次に、図31～図35のタイミングチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用について説明する。ここで、図31及び図32のタイミングチャートは、各種タイミングで十字ボタン17を操作した際の背景画像変化の有無を示したものである。図33のタイミングチャートは、停止図柄の種類に基づく、図柄変動時間及び特別遊技時間の一例を示したものである。図34のタイミングチャートは、停止図柄の種類に基づく、各種遊技状態の変化の様子を示したものである。図35のタイミングチャートは、停止図柄の種類に基づく、特別遊技後の遊技状態の告知状況を示したものである。

【0112】

そこで、まず、図31及び図32のタイミングチャートを参照しながら、各種タイミングで十字ボタン17を操作した際の背景画像変化の有無を時系列的に説明する。ここで、図中、「図柄変動」は、特別図柄変動中である('ON')か非変動中である('OFF')かを示している。「特別遊技状態」は、特別遊技中である('ON')か非特別遊技中である('OFF')かを示している。「背景表示変更」は、背景表示変更中である('ON')か背景表示非変更中である('OFF')かを示している。「一時記憶」は、ボタン操作情報一時記憶手段272b内に、遊技者による十字ボタン操作情報が記憶されている('ON')か記憶されていない('OFF')かを示している。「ボタン操作」は、遊技者による十字ボタン操作がなされたか否かを示している。

【0113】

はじめに、図31のタイミングチャートを参照しながら、従来の背景変化機能付のパチンコ遊技機の作用を説明する。まず、従来のパチンコ遊技機で背景画像変化を行う場合、その処理にTB要する(ボタン操作a及びボタン操作c参照)。この場合、図柄変動中に背景画像変化指示を出した場合、当該図柄変動中の残り時間がTB未満である場合には、当該背景画像変化は無視される(ボタン操作b参照)。更に、背景画像変化中に背景画像変化指示を出した場合にも、当該背景画像変化は無視される(ボタン操作d参照)。このように、従来の背景変化機能付のパチンコ遊技機では、背景画像変化処理条件を充足していない場合(例えば、図柄変動の残り時間が短いとか背景画像変化中である場合)に遊技者により行われた背景画像変化指示は無視される。

【0114】

次に、図32のタイミングチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明する。尚、当該パチンコ遊技機に関して、背景画像変化を行う場合に

10

20

30

40

50

はその処理に T B 要する。また、従来のパチンコ遊技機と同様に、図柄変動の残り時間が T B 未満の場合には背景画像変化を禁止すると共に、図柄変動停止中及び特別遊技中も背景画像変化を禁止するものとする。但し、この背景画像変化禁止タイミングはあくまで例示であり何ら限定されない。そこで、当該図を時系列的に説明すると、はじめに、ボタン操作 A は、図柄変動中（残り時間 > T B ）・背景表示非変更状態で行われたので、当該操作に基づき背景が変更される。次に、ボタン操作 B は、図柄変動中であるが残り時間が T A (< T B) である状況で行われたので、このタイミングでは背景は変更されず、ボタン操作情報一時記憶手段 272b に一旦記憶される。そして、当該操作に基づく背景表示変更は、次の図柄変動（図中二回目の図柄変動）の開始と同時に行われる。次に、ボタン操作 C は、図柄停止中に行われたので、このタイミングでは背景は変更されず、ボタン操作情報一時記憶手段 272b に一旦記憶される。そして、当該操作に基づく背景表示変更は、次の図柄変動（図中三回目の図柄変動）の開始と同時に行われる。次に、ボタン操作 D は、背景表示変更状態で行われたので、このタイミングでは背景は変更されず、ボタン操作情報一時記憶手段 272b に一旦記憶される。そして、当該操作に基づく背景表示変更は、前記ボタン操作 C に基づく背景表示変更が終了した後に行われる。ここで、当該変更が終了時点での当該図柄変動の残り時間が T C (> T B) であるので、当該操作に基づく背景表示変更は、当該図柄変動中（図中三回目の図柄変動）に行われる。次に、ボタン操作 E は、背景表示変更状態及び一時記憶状態で行われたので、当該ボタン操作は無視される（尚、本例では、当該ボタン操作を無視するよう構成したが、2回以上のボタン操作情報を記憶するように構成してもよい）。次に、ボタン操作 F は、ボタン操作 B と同様に、図柄変動中であるが残り時間が T D (< T B) である状況で行われたので、このタイミングでは背景は変更されず、ボタン操作情報一時記憶手段 272b に一旦記憶される。但し、当該図柄変動の後、特別遊技に移行したので、当該特別遊技が終了するまで当該記憶状態が継続されることになる。最後に、ボタン操作 G は、特別遊技中に行われたので、このタイミングでは背景は変更されず、ボタン操作情報一時記憶手段 272b に一旦記憶される。そして、ボタン操作 F と同様、当該特別遊技が終了するまで当該記憶状態が継続されることになる。このように、本最良形態に係るパチンコ遊技機においては、背景画像変化禁止期間中に遊技者がボタン操作を行った場合も、当該操作が無視されないことが分かる。

【 0 1 1 5 】

次に、図 33 のタイミングチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における、停止図柄の種類に基づく図柄変動時間及び特別遊技時間の例を説明する。まず、図中、「特定態様 A 」は、特別図柄が特別遊技 A に係る図柄（即ち、確率変動当たり図柄、通常当たり図柄）で停止したことを示している。「特定態様 B 」は、特別図柄が特別遊技 B に係る図柄（即ち、突然確率変動当たり図柄、小当たり図柄）で停止したことを示している。「はずれ」は、特別図柄が外れ図柄で停止したことを示している。「図柄変動」は、特別図柄変動中である（「ON」）か非変動中である（「OFF」）かを示している。「特別遊技状態 / 確率変動遊技状態 / 通常遊技状態」は、夫々、特別遊技状態、確率変動状態、通常遊技状態であることを示している。

【 0 1 1 6 】

そこで、当該タイミングチャートを時系列的に説明すると、まず、一番目の図柄変動は、短時間（ T A ）継続した後に外れ図柄で停止する。二番目の図柄変動は、リーチ変動を行ったために長時間（ T B ）継続した後に特定態様 A で停止する。そして、当該特定態様 A に基づき、長期間継続する特別遊技状態（特別遊技状態 A ）に移行する。最後に、三番目の図柄変動は、短時間（ T C ）継続した後に特定態様 B で停止する。そして、当該特定態様 B に基づき、短時間（ T D ）継続する特別遊技状態（特別遊技状態 B ）に移行する。

【 0 1 1 7 】

ここで、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、特定態様 B の停止を遊技者に悟られない工夫を備えている。まず、本来的には、特定態様 B で停止したか否かは、特別図柄表示部 14a を見ることにより容易に確認できる。しかしながら、主として表示制御上の理由に

10

20

30

40

50

より、特別図柄表示部 14 a よりも遙かに大きい装飾図柄表示部 14 b が、特別図柄表示部 14 a とは別に、遊技領域中央という目立つ位置に設置されている。そして、この装飾図柄表示部 14 b 上で、装飾図柄という特別図柄よりも遙かに大きくデザイン性に優れた図柄が、特別図柄に成り代わり、特別図柄表示部 14 a では困難な非常に凝った態様で変動表示を行っている。したがって、大部分の遊技者は、遊技中は、特別図柄表示部 14 a ではなく装飾図柄表示部 14 b を見ているのが実情である。この実情を踏まえ、図 37 を参考しながら、本最良形態における「特定態様 B の停止を遊技者に悟られない工夫」の一例を説明する。尚、本図は、すべて装飾図柄表示部 14 b 上での表示内容である。まず、特定態様 B の図柄変動を開始して所定時間「T C 1」経過後、第一図柄が「7」で停止する。そして、更に所定時間「T C 2」経過後、第二図柄も「7」で停止する。これにより、変動中の第三図柄を除き同一図柄で停止したので、以後リーチ変動状態に突入する。ここで、当該リーチ変動状態では、例えば、図示するように第三図柄が「コマ送り変動」を行い、リーチ変動から「T C 3」後に、特定態様 B (773) が表示される。内部的には、この表示（正確にはこの停止装飾図柄に対応する停止特別図柄）に基づき特別遊技に移行する訳であるが、装飾図柄表示部 14 b では、特別遊技突入後も、あたかも前記図柄変動がまだ継続しているかのような「コマ送り変動」を当該特別遊技中行い続ける。そして、当該特別遊技終了時点で、当該図柄変動の結果、外れ図柄 (774) が停止したかのような表示を行う。このように、T C (図柄変動時間) + T D (特別遊技時間) の時間で一体化した擬似変動（擬似リーチ変動）を行い、その擬似変動の途中に真の停止図柄 (773) を単なる通過図柄と思わせた形で盛り込むことにより、遊技者に特定態様 B (773) の停止を悟られ難い状況を構築している。10 20

【0118】

次に、図 34 のタイミングチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における、停止図柄の種類に基づく、各種遊技状態の変化の様子を説明する。まず、「確率変動遊技状態 / 通常遊技状態」は、夫々、遊技内容決定乱数に基づき高確率で特別遊技移行の抽選を行う確率変動遊技状態（高確率抽選状態）、前記高確率抽選状態よりも低確率で特別遊技移行の抽選を行う通常遊技状態（低確率抽選状態）を示している。「普通電動役物易開放状態」は、始動入賞口 11 の普通電動役物（電チュー）が開放し易い状態（所謂「時間短縮状態」）を示している。30

【0119】

そこで、当該タイミングチャートを時系列的に説明すると、まず、小当たり図柄の場合、当該当たりに基づく特別遊技後も、当該特別遊技前と何ら遊技状態は変化しない。次に、確率変動当たり図柄の場合、当該当たりに基づく特別遊技後は、特別遊技抽選確率に関する遊技状態（通常遊技状態 確率変動遊技状態）及び普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態（OFF ON）のいずれも変化する。最後に、突然確率変動当たり図柄の場合、当該当たりに基づく特別遊技後は、特別遊技抽選確率に関する遊技状態（通常遊技状態 確率変動遊技状態）は変化するが、普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態は変化しない。このように、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機では、小当たり及び突然確率変動当たりの場合は、特別遊技終了後、普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態をいずれも同じくするように構成されている。したがって、特別遊技終了後の特別遊技抽選確率に関する遊技状態を明確に告知しない状況下では、特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かについて遊技者が判別困難な状況を構築することが可能になる。40

【0120】

次に、図 35 のタイミングチャートを参照しながら、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機における、停止図柄の種類に基づく、特別遊技後の遊技状態の告知状況の一例を説明する。尚、図中、「特定態様 A」は、特別図柄が特別遊技 A に係る図柄（即ち、確率変動当たり図柄、通常当たり図柄）で停止したことを示しており、「特定態様 B」は、特別図柄が特別遊技 B に係る図柄（即ち、突然確率変動当たり図柄、小当たり図柄）で停止したことを示している。そこで当該図を時系列的に説明すると、まず、特定態様 A（普通当た50

り図柄)の停止に基づき、特別遊技状態Aに移行する。この際、遊技状態告知禁止フラグはオフであるので、遊技状態は告知される(ON)。即ち、特定態様が普通当たり図柄であるので、例えば「普通当たり」という告知が装飾図柄表示部14b上で行われることになる。尚、仮に特定態様が確率変動当たり図柄であった場合には、例えば「確率変動当たり」という告知が装飾図柄表示部14b上で行われることになる。次に、特定態様B(小当たり)の停止に基づき、特別遊技状態Bに移行する。この際、特定態様Bの当選に伴い遊技状態告知禁止フラグがONになるので、当該特別遊技中に遊技状態の告知はされない。そして、当該特別遊技終了後、5回転目に遊技状態が告知される(例えば、図30参照)。ここで、本最良形態では、最大で10回転まで告知されないところ、内部的に通常遊技状態である場合には、10回転に満たない場合でも抽選で告知を行うように構成されており、今回の告知はこの場合に該当する。次に、特定態様B(小当たり)の停止に基づき、特別遊技状態Bに移行する。しかしながら、今回は前回と異なり、当該特別遊技終了後、10回転目まで遊技状態が告知されない。これは、10回転に満たない場合での抽選に基づく告知に外れ続けたことを意味する。最後に、特定態様B(突然確率変動当たり)の停止に基づき、特別遊技状態Bに移行する。今回は、特別遊技B終了後の遊技状態が確率変動状態なので、10回転目で遊技状態が告知される(図29参照)。

【0121】

ところで、10回転までの告知の間、装飾図柄表示部14b上では、遊技者に遊技状態が「確率変動状態」であることを期待させる各種表示処理(演出表示処理)が行われる。その一つが、前記のように、遊技状態が「通常遊技状態」である場合での、上限に達する前の告知表示処理である。当該処理により、告知されるタイミングが遅くなる程、遊技状態が「確率変動状態」である期待度を上昇させることが可能になる。更に、もう一つが、遊技状態に応じた異なる演出表示処理である。例えば、確率変動遊技状態である場合には、その期待度が高いキャラクタ等を出現させるとか、バトル演出を行い当該バトルに勝った場合には確率変動状態となるとか(この場合、例えば、確率変動遊技状態には、より強いキャラクタを登場させる等して確率変動遊技への期待感を高める)、十字ボタン17やオートボタン19等を遊技者に操作させることにより、その操作結果に基づきあたかも遊技状態が決定されたかのような演出表示を行う(例えば、遊技者の十字ボタン操作でジャンケンをさせて、所定回数勝利した場合に確率変動状態に移行する)といった、遊技内容の興奮性を向上させる各種演出表示を行う。

【0122】

本最良形態によれば、低確率抽選状態時に第三態様(第一態様よりも利益状態が低い特別遊技が終了した後に高確率抽選状態に移行することが約束された特定態様)が揃った場合でも第一可変入賞口が非易開放状態であるので、遊技者は、第一可変入賞口の開放状態を観察することにより遊技状態の推測が困難になる。その結果、遊技者は、今回の特別遊技が、第三態様に基づくものであるのか第四態様(同様の利益状態が低い特別遊技の契機となる特定態様であり、特別遊技前の遊技状態が特別遊技後も維持されることが約束された特定態様)に基づくものであるのかの区別がつかなくなるので、高確率抽選移行確率を維持したまま、遊技者の高確率抽選移行期待感を高めることができることが可能になるという効果を奏する。即ち、これまで、単なるおまけ的な意義に留まっていた「小当たり」に対して、前記期待感高揚という新たな価値を付与することができるという効果を奏する。

【0123】

更に、第二特別遊技の内容が、第二可変入賞口を瞬間的に開放するものであるという、第一特別遊技と比較して利益状態が低い内容であるので、特別遊技終了後の遊技状態に基づく利益状態を相対的に高めることができ、その結果、遊技者の興味を特別遊技終了後の遊技状態に集中させることができるという効果を奏する。

【0124】

更に、遊技者が遊技中に注視する第三識別情報表示部上で、停止第二識別情報の第三態様又は第四態様に対応した停止第三識別情報を一旦表示した後、第二特別遊技中に再変動するように構成したので、第二特別遊技に対応した停止第三識別情報が確定表示されたこ

10

20

30

40

50

と及び第二特別遊技中であることを遊技者に気付かせないことが可能となり、その結果、例えば、スロットマシンにおける特定目（例えば強外れ目）が出現した後のような、当該目の出現を契機として、特別遊技を介すことなく遊技状態が変化し得るという印象を遊技者に持たせることができるという効果を奏する。

【0125】

更に、特別遊技終了後も所定期間遊技状態を告知しないよう構成しているので、特別遊技終了後も、高確率抽選状態であるか否かが不明であることに基づく、高確率抽選状態であるかもしないという期待感と低確率抽選状態であるかもしないという不安感が錯綜する結果、告知されるまでのすべての時間、これまでの遊技機では経験できなかったような緊張感を持ちながら遊技を行うことができるという効果を奏する。また、所定条件を充足することにより告知されるので、いつまでも告知されないことに基づく不利益を軽減することが可能になるという効果も奏する。10

【0126】

更に、識別情報の変動回数又は停止回数が所定回数に達した場合に告知するよう構成しているので、告知タイミングが明確であると共に、当該所定回数に至るまでの識別情報の変動中に、告知内容と関連する各種演出を行うことにより、より一層遊技機の興趣性を高めることができる可能になるという効果を奏する。

【0127】

更に、前記遊技状態が低確率抽選状態である場合、抽選に基づき前記所定回数未満でも報知を行うよう構成しているので、報知が行われていない状態が長く続く程、現在の遊技状態が高確率抽選状態である可能性が高まるという状況を構築できるという効果を奏する。20

【0128】

更に、第一識別情報表示部での第一識別情報の変動表示が所定時間行われなかつた場合には所定条件を充足したと判定するよう構成しているので、高確率抽選状態中でありながら、遊技者が現在の遊技状態を認識していないことに基づく、遊技を中止することによる遊技者の不利益を防止することが可能になるという効果を奏する。

【0129】

更に、第一識別情報表示部での第一識別情報の変動表示が行われておらず、かつ、遊技確認手段により遊技者が遊技を中止したことが確認された場合には、所定条件を充足したと判定するよう構成しているので、高確率抽選状態中でありながら、遊技者が現在の遊技状態を認識していないことに基づく、遊技を中止することによる遊技者の不利益を防止することが可能になるという効果を奏する。30

【0130】

更に、遊技者の操作を想定して表示される可能性があるすべての背景画像に関して、予告表示及び予告内容を決定するので、予告内容と背景画像との間に矛盾を生じる事態を回避できるという効果を奏する。加えて、遊技者にとっては、例えば、現在の表示背景では予告が表示されていなくとも、背景画像を変更すれば予告表示を見ることができるという状況が構築されるので、遊技者が操作手段を操作する動機付けを付与することができる。即ち、遊技者の遊技姿勢を、これまでの図柄変動を単に見るだけという受身な姿勢から、操作手段を操作することを通じての積極的に遊技に参加するという受動的な姿勢に変えることができる結果、遊技機の興趣性を高めることができるという効果を奏する。40

【0131】

更に、表示が想定される背景画像毎に、特別遊技移行への信頼度が異なる予告表示を割り振るように構成しているので、より信頼度の高い予告表示を探すために、操作手段を全方向に操作するという動機付けを遊技者に対して付与することができる。即ち、遊技者の遊技姿勢を、これまでの図柄変動を単に見るだけという受身な姿勢から、操作手段を操作することを通じての積極的に遊技に参加するという受動的な姿勢に更に変えることができる結果、遊技機の興趣性をより一層高めることができるという効果を奏する。

【0132】

10

20

30

40

50

更に、特別遊技移行への信頼度が最も高い予告表示が行われる背景画像を自動的に表示するよう構成しているので、信頼度の高い予告表示が内部決定されているにも関わらず当該表示を見ることができない事態を回避することができるという効果を奏する。

【0133】

更に、当該自動表示の有無を遊技者の意思に委ねているので、遊技者が希望した場合にのみ当該信頼度の高い予告表示が行われている背景画像に自動的に切り換わる結果、当該パチンコ遊技機を自己の意思で支配しているという印象を当該遊技者に対して付与することができるという効果を奏する。

【0134】

更に、遊技者の意思に基づき背景画像を選択できるという構成を探っているので、信頼度の高い予告表示を探す楽しみを遊技者に付与すると共に、信頼度の高い予告表示を見つけることができなかった場合でも、背景画像の自動切換えを指定している状況下では当該予告表示を見ることができるという状況を構築できる結果、遊技者の遊技機を支配しているという満足感及び当該予告表示を見ることができたという満足感の両方を付与することができるという効果を奏する。

10

【0135】

更に、表示態様切換許可が下りていない場合、指示入力手段による表示態様切換指示情報を一時的に記録するための指示情報一時記録手段を有しており、表示態様切換許可が下りた場合、指示情報一時記録手段中に記録されている表示態様切換指示情報に基づき、現在の表示態様から指示された表示態様への切換を行うように構成されているので、遊技者による表示態様切換指示が無視されるという状況を回避することができる。したがって、遊技者による指示が無視されることに基づく遊技者の混乱や指示入力手段を以後操作しなくなるという問題が解消されるという効果を奏する。

20

【0136】

更に、複数の表示態様が3D背景画像に係る各方向の背景画像であるので、3D表示ならではの、指示入力手段の操作に基づく立体感を感じさせる背景画像の変化を確実に体感できるという効果を奏する。

【0137】

次に、第二の最良形態に係るパチンコ遊技機について説明する。ここで、第一の最良形態は、突然確率変動当たり図柄で当選した場合には、小当たり図柄で当選した場合と同様に、当該特別遊技後に普通図柄変動短縮を行わないように構成した。第二の最良形態は、突然確率変動当たり図柄に加え、同様の利益状態の特別遊技移行の契機を付与する普通図柄変動短縮当たり図柄を加え、特別遊技終了後にはいずれの図柄で当選した場合でも、普通図柄変動短縮を行うよう構成した。以下、図18及び図19のフローチャートを参照しながら、第一の最良形態と処理上相違する箇所について説明する。尚、本最良形態においては、当該普通図柄変動短縮当たり図柄に基づく特別遊技は2回の非常に短い単位遊技からなる態様としたが、この態様はあくまで例示であり何ら限定されるものではない。

30

【0138】

まず、図19のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係る特別遊技移行決定・特別図柄表示処理1300(2)について説明する。はじめに、ステップ1301(2)で、特別図柄表示制御手段120は、遊技状態記憶手段150を参照して、特別図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、ステップ1301でNoの場合には、ステップ1302(2)～ステップ1328(2)の処理をスキップし、ステップ1330(2)に移行する。他方、ステップ1301(2)でYesの場合には、ステップ1302(2)で、特別遊技移行決定手段110は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ステップ1302(2)でYesの場合、ステップ1304(2)で、図柄内容決定手段114は、遊技状態記憶手段150を参照して、高確率抽選状態であるか否か(確率変動遊技フラグがオンであるか否か)を判定する。ステップ1304(2)でYesの場合、ステップ1306(2)で、図柄内容決定手段114は、参照テーブルとして確率変動遊技状態用テーブル114a2を選択し、ステップ1322(2)に移行する。

40

50

【0139】

他方、ステップ1304(2)でNoの場合、ステップ1308(2)で、図柄内容決定手段114は、遊技状態記憶手段150を参照して、普通図柄変動短縮中であるか、換言すれば、普通図柄当選高確率フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1308(2)でYesの場合、ステップ1310(2)で、図柄内容決定手段114は、参照テーブルとして時間短縮遊技状態用テーブル114a3を選択する。次に、ステップ1312(2)～ステップ1316(2)にかけて、普通図柄当選高確率フラグをオフにするか否かの判定処理が行われる。即ち、本最良形態においては、普通図柄変動短縮遊技は所定回数(100回)しか継続しない回数制限付の普通図柄変動短縮遊技であるので、図柄変動の度に、当該回数を1ずつデクリメント処理し、残り回数が0になった段階で普通図柄変動短縮遊技状態から通常遊技状態に移行させる主旨である。そこで各ステップを説明すると、先ず、ステップ1312(2)で、普通電動役物開放状態移行決定手段162は、時短回数カウンタ162a中に記録されているカウンタ値を1減算する。そして、ステップ1314で、普通電動役物開放状態移行決定手段162は、時短回数カウンタ162a中に記録されているカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1314(2)でYesの場合、ステップ1316(2)で、普通電動役物開放状態移行決定手段162は、普通図柄当選高確率フラグをオフにし、ステップ1322(2)に移行する。他方、ステップ1314(2)でNoの場合には、ステップ1316(2)をスキップし、ステップ1322(2)に移行する。

10

【0140】

20

他方、ステップ1308(2)でNoの場合には、ステップ1320(2)で、図柄内容決定手段114は、参照テーブルとして通常遊技状態用テーブル114a1を選択し、ステップ1322(2)に移行する。

【0141】

30

次に、ステップ1322(2)で、図柄内容決定手段114は、遊技内容決定乱数(例えば、当選乱数及び特別図柄決定乱数)に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数(例えば、当選乱数及び変動態様決定乱数)に基づいて特別図柄の変動態様を決定する。そして、ステップ1324(2)で、情報送信手段170が、ステップ1322(2)で決定した特別図柄に関する情報及び現在の遊技状態を表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ1326(2)で、図柄変動時間管理手段121が、所定時間(前記図柄内容決定手段114が決定した変動態様に係る変動時間)をタイマ121aにセットする。次に、ステップ1328(2)で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上で、前記図柄内容決定手段114により決定された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ1330(2)で、図柄変動時間管理手段121が、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、当該ステップでNoの場合には、ステップ1331(2)で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄変動中フラグをオンにし、次の処理(特別遊技A実行処理1500)に移行する。他方、当該ステップでYesの場合、ステップ1332(2)で、情報送信手段170が、所定時間に到達した旨のコマンドを表示制御装置200側に送信する。次に、ステップ1334(2)で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄表示部14a上の特別図柄の変動表示を停止し、図柄内容決定手段114により決定された停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。そして、ステップ1335(2)で、特別図柄表示制御手段120は、特別図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1336(2)で、特別遊技移行判定実行手段180は、特別図柄表示部14a上で停止した特別図柄が所定態様(当たり)であるか否かを判定し、所定態様である場合には、遊技状態移行決定処理1400(2)に移行し、遊技状態移行に係る各処理を行った後、ステップ1338(2)に移行する。他方、ステップ1336(2)でNoの場合には、ステップ1400(2)をスキップして、ステップ1338(2)に移行する。次に、ステップ1338(2)で、情報送信手段170は、次回変動時の遊技状態を表示制御装置200側に送信し、次の処理(特別遊技A実行処理1500)に移行する。ここで、次回変動時の遊技状態を表示制御

40

50

装置 200 側に送信する理由は、第一の最良形態と同じく、表示制御装置 200 側での遊技状態告知制御処理を行うためである。尚、ステップ 1302(2) で No の場合にも、次の処理（特別遊技 A 実行処理 1500）に移行する。

【0142】

次に、図 20 のフローチャートを参照しながら、第二の最良形態に係る遊技状態移行決定処理 1400(2) について説明する。まず、ステップ 1402(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、ステップ 1334(2) で表示された停止図柄が確率変動当たり図柄か否かを判定する。ステップ 1402(2) で Yes の場合、ステップ 1404(2) ~ ステップ 1414(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技 A フラグをオンにし、改めて確率変動遊技フラグと普通図柄当選高確率フラグをオンにし、次の処理（特別遊技 A 実行処理 1500）に移行する。

10

【0143】

他方、ステップ 1402(2) で No の場合、ステップ 1416(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、ステップ 1334(2) で表示された停止図柄が通常当たり図柄か否かを判定する。ステップ 1416(2) で Yes の場合、ステップ 1418(2) ~ ステップ 1424(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技 A フラグをオンにし、次の処理（特別遊技 A 実行処理 1500）に移行する。

20

【0144】

他方、ステップ 1416(2) で No の場合、ステップ 1426(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、ステップ 1334(2) で表示された停止図柄が突然確率変動当たり図柄か否かを判定する。ステップ 1426(2) で Yes の場合、ステップ 1428(2) ~ ステップ 1438(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技 B フラグをオンにし、改めて確率変動遊技フラグと普通図柄当選高確率フラグをオンにし、次の処理（特別遊技 A 実行処理 1500）に移行する。

20

【0145】

最後に、ステップ 1426(2) で No の場合、即ち、ステップ 1334(2) で表示された停止図柄が普通図柄変動当たり図柄である場合、ステップ 1440(2) ~ ステップ 1448(2) で、遊技状態移行決定実行手段 160 は、遊技状態に関するすべてのフラグ（確率変動遊技フラグ、普通図柄当選高確率フラグ）を一旦オフにした後、特別遊技 B フラグをオンにし、改めて普通図柄当選高確率フラグをオンにする。そして、ステップ 1452(2) で、普通電動役物開放状態移行決定手段 162 は、時短回数カウンタ 162a に記録される回数カウンタに 100 をセットし、次の処理（特別遊技 A 実行処理 1500）に移行する。

30

【0146】

次に、第二の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明する。尚、第一の最良形態に係るパチンコ遊技機と同一の作用については説明を省略する。そこで、図 36 のタイミングチャートを参照しながら、第二の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明する。ここで、「2R 時短」とは、短期間の特別遊技状態（0.8 秒の大入賞口の開放を 2 回行う）を経た後、所定回数（100 回転）の時間短縮遊技状態に移行する当たり図柄を意味する。そこで、当該タイミングチャートを時系列的に説明すると、まず、2R 時短当たりで当選した場合、当該当たりに基づく特別遊技（特別遊技 B）後、普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態が変化する（OFF ON）。但し、この遊技状態は、所定回数（100 回）だけ継続し、当該回数を超えると再び普通電動役物易開放状態は OFF になる。次に、確率変動当たり及び 2R 突然確率変動当たりで当選した場合、当該当たりに基づく特別遊技（前者は特別遊技 A、後者は特別遊技 B）後は、特別遊技抽選確率に関する遊技状態（通常遊技状態 確率変動遊技状態）及び普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態（OFF ON）のいずれも変化する。このように、第二の最良形態に係るパチンコ遊

40

50

技機では、2R時短当たり及び2R突然確率変動当たりの場合は、特別遊技終了後、普通図柄始動入賞口易開放に関する遊技状態をいずれも同じくするように構成されている。したがって、特別遊技終了後の特別遊技抽選確率に関する遊技状態を明確に告知しない状況下では、特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かについて遊技者が判別困難な状況を構築することが可能になる。

【0147】

本最良形態によれば、第一態様～第三態様に加え、所定態様として新たに第四態様を設け、当該第四態様が揃った場合には、第三態様と同程度の低利益状態しか付与しない特別遊技を経た後、所定回数だけ第一可変入賞口を易開放状態にする回数制限付易開放状態に移行させる。したがって、第三態様及び第四態様のいずれが揃った場合も当該特別遊技終了後は可変入賞口が易開放状態となるので、遊技者は、第一可変入賞口の開放状態を観察することによる遊技状態の推測が困難になる。その結果、遊技者は、今回の特別遊技が、第三態様に基づくものであるのか第四態様に基づくものであるのかの区別がつかなくなるので、高確率抽選移行確率を維持したまま、遊技者の高確率抽選移行期待感を高めることができ可能になるという効果を奏する。加えて、第四態様に基づく所定回数の開放状態移行期間中に第一態様～第三態様に当選した場合、第三態様が揃ったことに基づく確率変動状態中に当該当選がなされた可能性があると遊技者に思わせることが可能となる結果、遊技者が体感する確率変動図柄当選確率を上げることができるという効果を奏する。

【0148】

更に、第二特別遊技の内容が、第二可変入賞口を瞬間に開放するものであるという、第一特別遊技と比較して利益状態が低い内容であるので、特別遊技終了後の遊技状態に基づく利益状態を相対的に高めることができ、その結果、遊技者の興味を特別遊技終了後の遊技状態に集中させることができ可能になるという効果を奏する。

【0149】

更に、遊技者が遊技中に注視する第三識別情報表示部上で、停止第二識別情報の第三態様又は第四態様に対応した停止第三識別情報を一旦表示した後、第二特別遊技中に再変動するように構成したので、第二特別遊技に対応した停止第三識別情報が確定表示されたこと及び第二特別遊技中であることを遊技者に気付かせないことが可能となり、その結果、例えば、スロットマシンにおける特定目（例えば強外れ目）が出現した後のような、当該目の出現を契機として、特別遊技を介すことなく遊技状態が変化し得るという印象を遊技者に持たせることができるという効果を奏する。

【0150】

更に、特別遊技終了後も所定期間遊技状態を告知しないよう構成しているので、特別遊技終了後も、高確率抽選状態であるか否かが不明であることにに基づく、高確率抽選状態であるかもしれないという期待感と低確率抽選状態であるかもしれないという不安感が錯綜する結果、告知されるまでのすべての時間、これまでの遊技機では経験できなかったような緊張感を持ちながら遊技を行うことができるという効果を奏する。また、所定条件を充足することにより告知されるので、いつまでも告知されないことにに基づく不利益を軽減することができるという効果も奏する。

【0151】

更に、識別情報の変動回数又は停止回数が所定回数に達した場合に告知するよう構成しているので、告知タイミングが明確であると共に、当該所定回数に至るまでの識別情報の変動中に、告知内容と関連する各種演出を行うことにより、より一層遊技機の興趣性を高めることができる可能になるという効果を奏する。

【0152】

更に、前記遊技状態が低確率抽選状態である場合、抽選に基づき前記所定回数未満でも報知を行うよう構成しているので、報知が行われていない状態が長く続く程、現在の遊技状態が高確率抽選状態である可能性が高まるという状況を構築できるという効果を奏する。

【0153】

10

20

30

40

50

更に、第一識別情報表示部での第一識別情報の変動表示が所定時間行われなかった場合には所定条件を充足したと判定するよう構成しているので、高確率抽選状態中でありながら、遊技者が現在の遊技状態を認識していないことに基づく、遊技を中止することによる遊技者の不利益を防止することが可能になるという効果を奏する。

【0154】

更に、第一識別情報表示部での第一識別情報の変動表示が行われておらず、かつ、遊技確認手段により遊技者が遊技を中止したことが確認された場合には、所定条件を充足したと判定するよう構成しているので、高確率抽選状態中でありながら、遊技者が現在の遊技状態を認識していないことに基づく、遊技を中止することによる遊技者の不利益を防止することが可能になるという効果を奏する。

10

【0155】

更に、遊技者の操作を想定して表示される可能性があるすべての背景画像に関して、予告表示及び予告内容を決定するので、予告内容と背景画像との間に矛盾を生じる事態を回避できるという効果を奏する。加えて、遊技者にとっては、例えば、現在の表示背景では予告が表示されていなくとも、背景画像を変更すれば予告表示を見ることができるという状況が構築されるので、遊技者が操作手段を操作する動機付けを付与することができる。即ち、遊技者の遊技姿勢を、これまでの図柄変動を単に見るだけという受身な姿勢から、操作手段を操作することを通じての積極的に遊技に参加するという受動的な姿勢に変えることができる結果、遊技機の興趣性を高めることができるという効果を奏する。

【0156】

20

更に、表示が想定される背景画像毎に、特別遊技移行への信頼度が異なる予告表示を割り振るように構成しているので、より信頼度の高い予告表示を探すために、操作手段を全方向に操作するという動機付けを遊技者に対して付与することができる。即ち、遊技者の遊技姿勢を、これまでの図柄変動を単に見るだけという受身な姿勢から、操作手段を操作することを通じての積極的に遊技に参加するという受動的な姿勢に更に変えることができる結果、遊技機の興趣性をより一層高めることができるという効果を奏する。

【0157】

更に、特別遊技移行への信頼度が最も高い予告表示が行われる背景画像を自動的に表示するよう構成しているので、信頼度の高い予告表示が内部決定されているにも関わらず当該表示を見ることができない事態を回避することができるという効果を奏する。

30

【0158】

更に、当該自動表示の有無を遊技者の意思に委ねているので、遊技者が希望した場合にのみ当該信頼度の高い予告表示が行われている背景画像に自動的に切り換わる結果、当該パチンコ遊技機を自己の意思で支配しているという印象を当該遊技者に対して付与することができるという効果を奏する。

【0159】

更に、遊技者の意思に基づき背景画像を選択できるという構成を探っているので、信頼度の高い予告表示を探す楽しみを遊技者に付与すると共に、信頼度の高い予告表示を見つけることができなかった場合でも、背景画像の自動切換えを指定している状況下では当該予告表示を見ることができるという状況を構築できる結果、遊技者の遊技機を支配しているという満足感及び当該予告表示を見ることができたという満足感の両方を付与することができるという効果を奏する。

40

【0160】

更に、表示態様切換許可が下りていない場合、指示入力手段による表示態様切換指示情報を一時的に記録するための指示情報一時記録手段を有しており、表示態様切換許可が下りた場合、指示情報一時記録手段中に記録されている表示態様切換指示情報に基づき、現在の表示態様から指示された表示態様への切換を行うように構成されているので、遊技者による表示態様切換指示が無視されるという状況を回避することができる。したがって、遊技者による指示が無視されることに基づく遊技者の混乱や指示入力手段を以後操作しなくなるという問題が解消されるという効果を奏する。

50

【0161】

更に、複数の表示態様が3D背景画像に係る各方向の背景画像であるので、3D表示ならではの、指示入力手段の操作に基づく立体感を感じさせる背景画像の変化を確実に体感できるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0162】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図4】図4は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフロー-チャートである。 10

【図5】図5は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフロー-チャートである。

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通電動役物駆動判定処理のフロー-チャートである。

【図7】図7は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技決定用乱数取得処理のフロー-チャートである。

【図8】図8は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技移行決定・特別図柄表示処理のフロー-チャートである。

【図9】図9は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での遊技状態移行決定処理のフロー-チャートである。 20

【図10】図10は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技A実行処理のフロー-チャートである。

【図11】図11は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技B実行処理のフロー-チャートである。

【図12】図12は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での賞球払出処理のフロー-チャートである。

【図13】図13は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフロー-チャートである。

【図14】図14は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での遊技状態告知処理のフロー-チャートである。 30

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定・表示制御処理のフロー-チャートである。

【図16】図16は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での背景画像表示内容決定・表示制御処理のフロー-チャートである。

【図17】図17は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告画像表示内容決定・表示制御処理のフロー-チャートである。

【図18】図18は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフロー-チャートである。

【図19】図19は、本発明の第二の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技移行決定・特別図柄表示制御処理のフロー-チャートである。 40

【図20】図20は、本発明の第二の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での遊技状態移行決定処理のフロー-チャートである。

【図21】図21は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における3D背景画像のマップ(概念図)である。

【図22】図22は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、マップ上の所定位置(J11、)に滞在している際の、ディスプレーの表示用メモリ上に展開されている画像データである。

【図23】図23は、図22の所定位置(J11、)から十字ボタンを前に操作した際にディスプレーに表示される背景画面例である。 50

【図24】図24は、図22の所定位置(J11、)から十字ボタンを左に操作した際にディスプレーに表示される背景画面例である。

【図25】図25は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、マップ上の所定位置(J11、)に滞在している際の、ディスプレーの表示用メモリ上に展開されている画像データである(予告付)。

【図26】図26は、図25の所定位置における、ディスプレーに表示される背景画面例である(予告付)。

【図27】図27は、図25の所定位置(J11、)から十字ボタンを左に操作した際にディスプレーに表示される背景画面例である(予告付)。

【図28】図28は、図25の所定位置(J11、)から十字ボタンを左に操作した際にディスプレーに表示される背景画面例である(予告付)。

10

【図29】図29は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、確率変動遊技状態である事を告知する際のディスプレー表示内容例である。

【図30】図30は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、通常遊技状態である事を告知する際のディスプレー表示内容例である。

【図31】図31は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートの一例である。

【図32】図32は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートの一例である。

【図33】図33は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートの一例である。

20

【図34】図34は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートの一例である。

【図35】図35は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートの一例である。

【図36】図36は、本発明の第二の最良形態に係るパチンコ遊技機における、作用を示すタイミングチャートの一例である。

【図37】図37は、本発明の第二の最良形態に係るパチンコ遊技機における、作用を示すタイミングチャートの一例である。

【符号の説明】

30

【0163】

10 a ハンドル把持センサ

11 始動入賞口

12 大入賞口

13 普通図柄始動入賞口

14 a 特別図柄表示部

14 b 装飾図柄表示部

14 c 普通図柄表示部

17 十字ボタン

19 オートボタン

40

112 乱数取得判定実行手段

114 図柄内容決定手段

120 特別図柄表示制御手段

130 普通電動役物開閉決定実行手段

132 乱数取得判定実行手段

140 普通図柄表示制御手段

161 抽選確率状態移行決定実行手段

162 普通電動役物開放状態移行決定手段

163 特別遊技内容決定手段

180 特別遊技移行判定実行手段

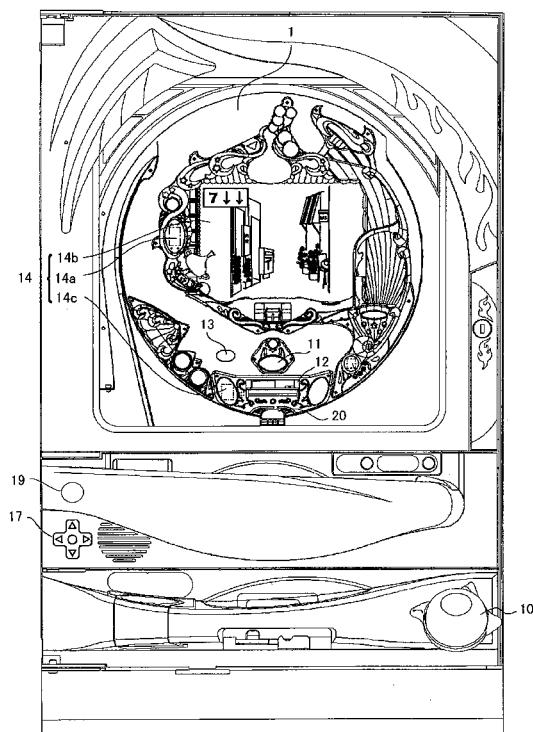
50

- 200 表示制御装置
 240 装飾図柄表示制御手段
 241 装飾図柄表示内容決定手段
 250 特別遊技中表示制御手段
 270 3D背景画像表示制御手段
 271 3D背景画像内容決定手段
 272 3D背景画像情報一時記憶判定実行手段
 272b ボタン操作情報一時記憶手段
 280 予告図柄予告画像表示制御手段
 281 予告画像内容決定手段
 290 遊技状態告知制御手段
 291b 告知用カウンタ

10

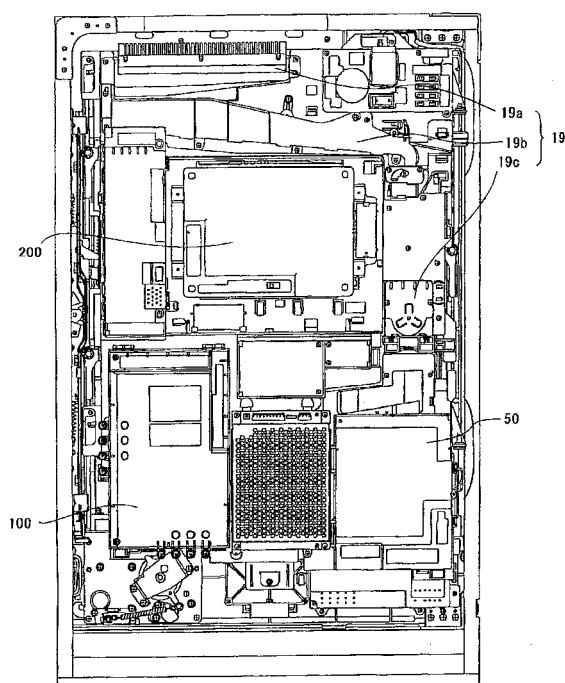
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



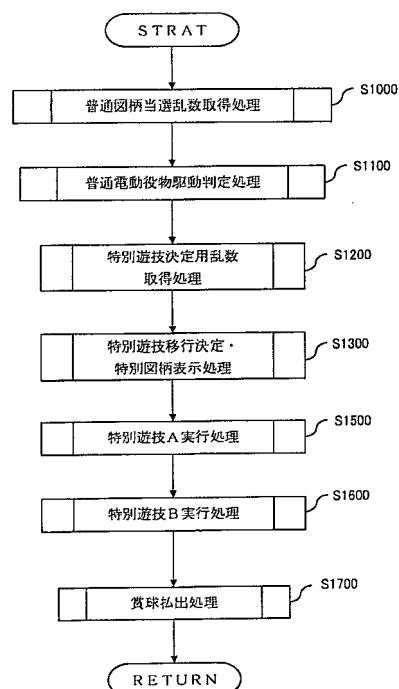
【図3】

【図3】



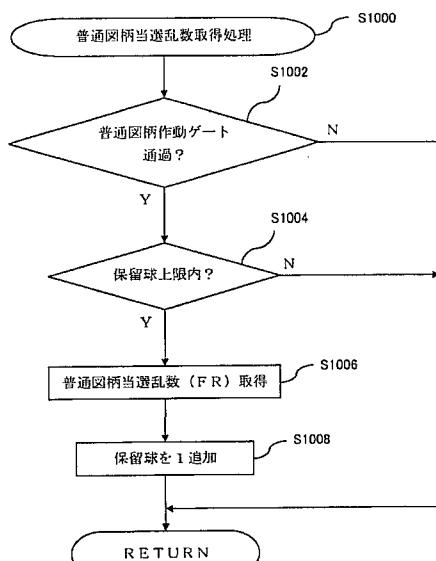
【図4】

【図4】



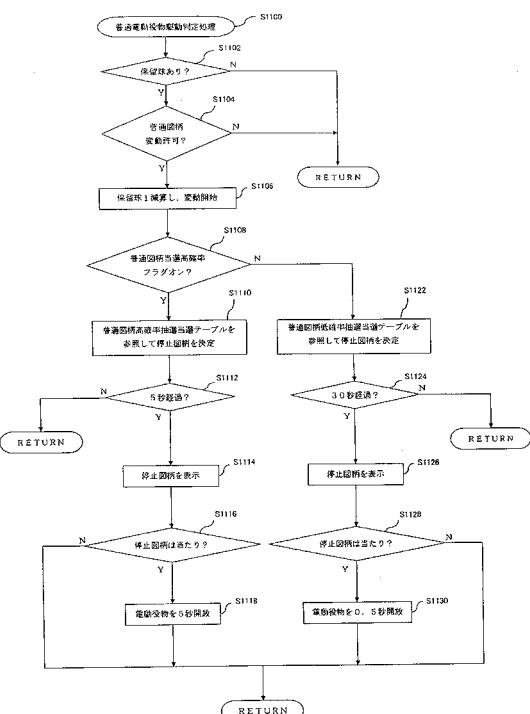
【図5】

【図5】



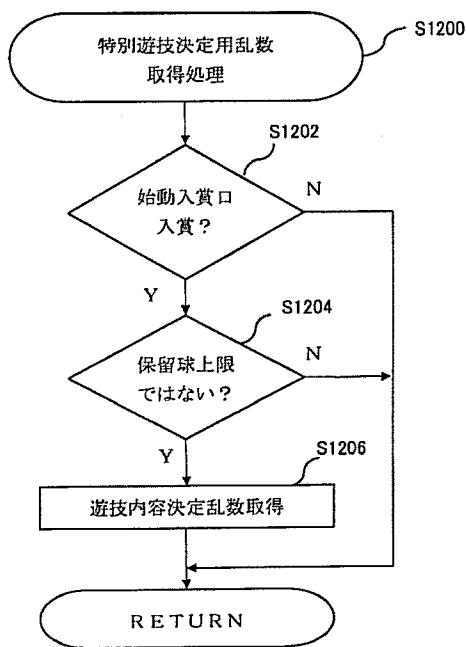
【図6】

【図6】



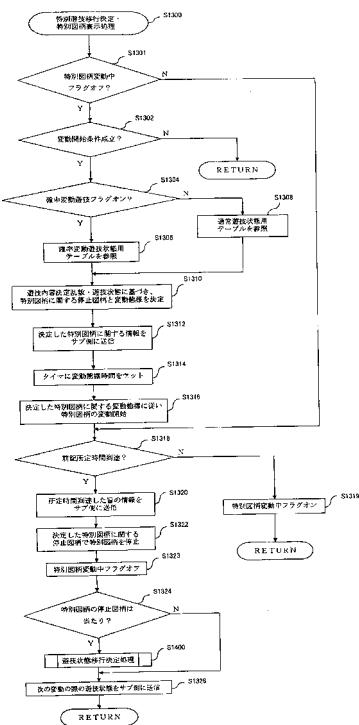
【図7】

【図7】



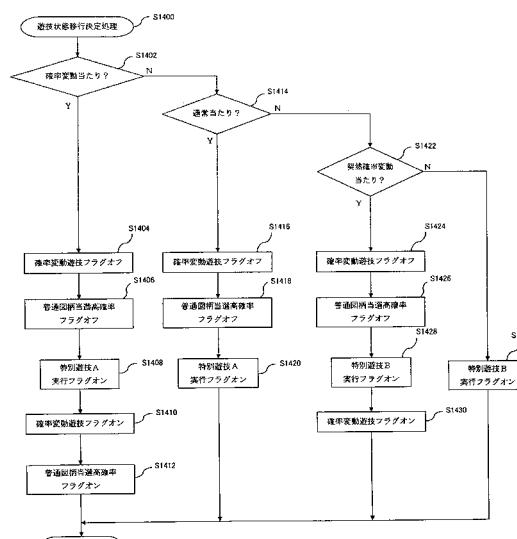
【図8】

【図8】



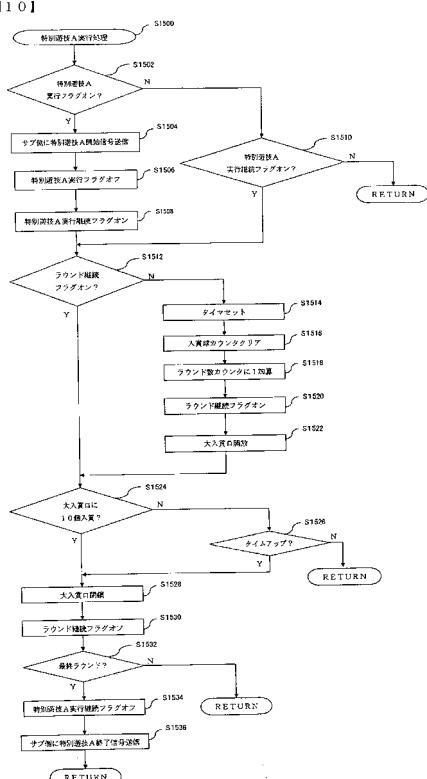
【図9】

【図9】



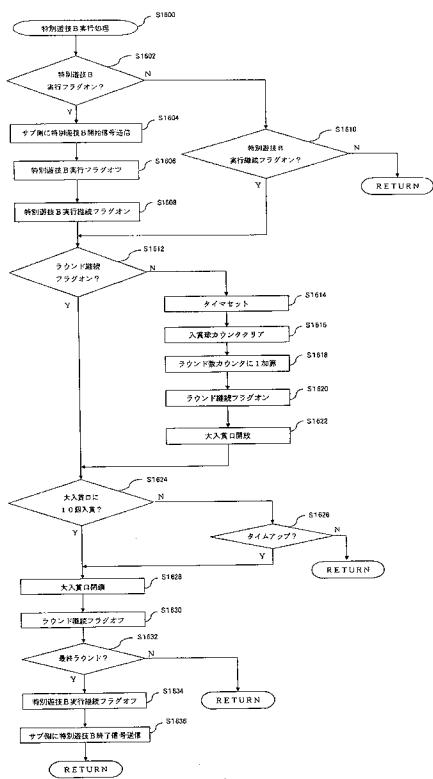
【図10】

【図10】



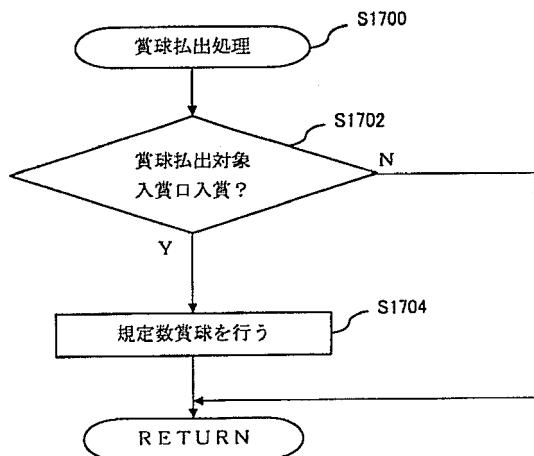
【図11】

【図11】



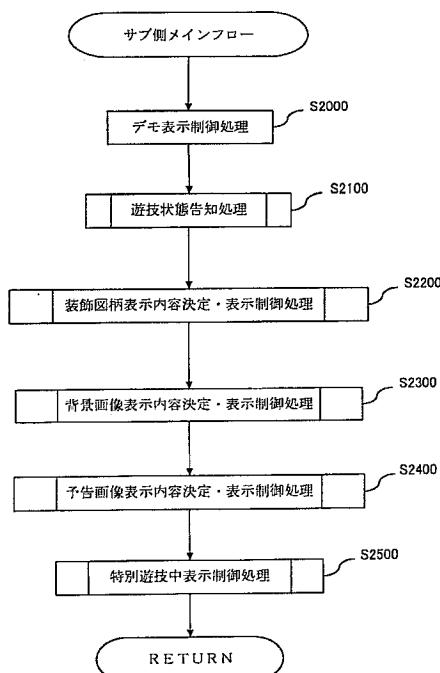
【図12】

【図12】



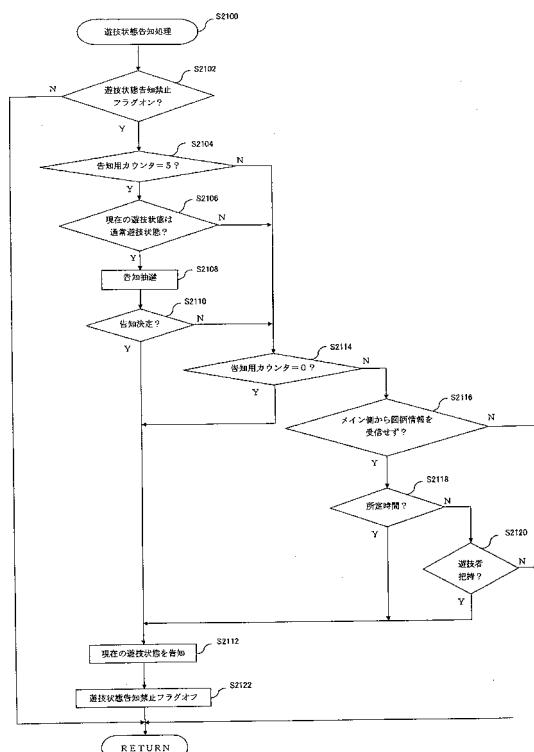
【図13】

【図13】



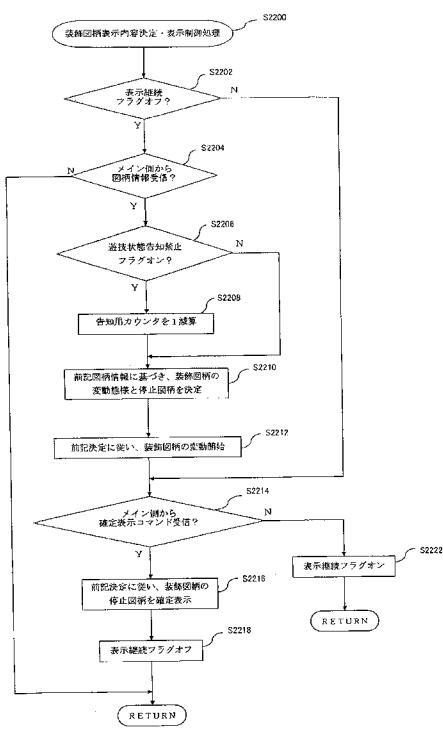
【図14】

【図14】



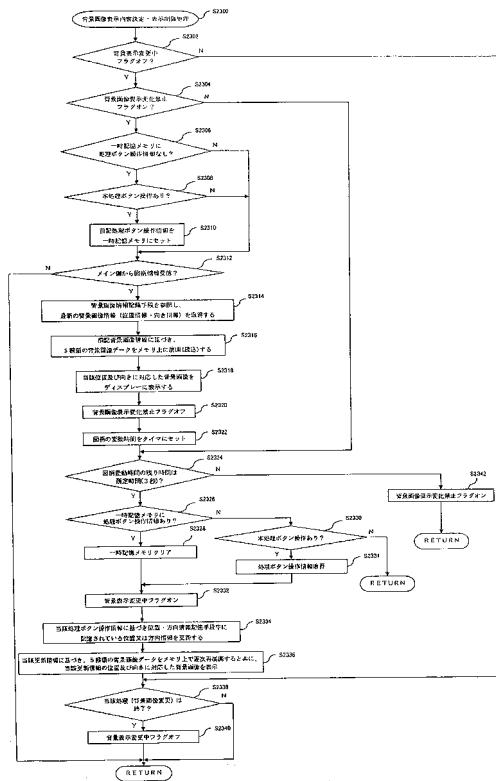
【図15】

【図15】



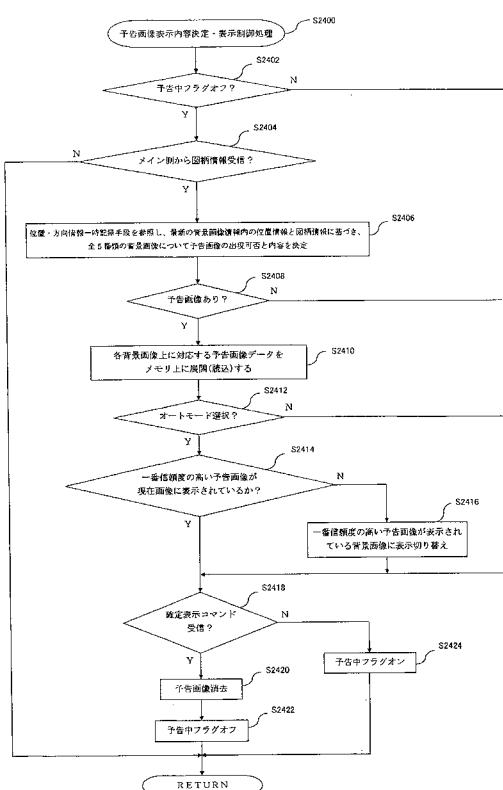
【図16】

【図16】



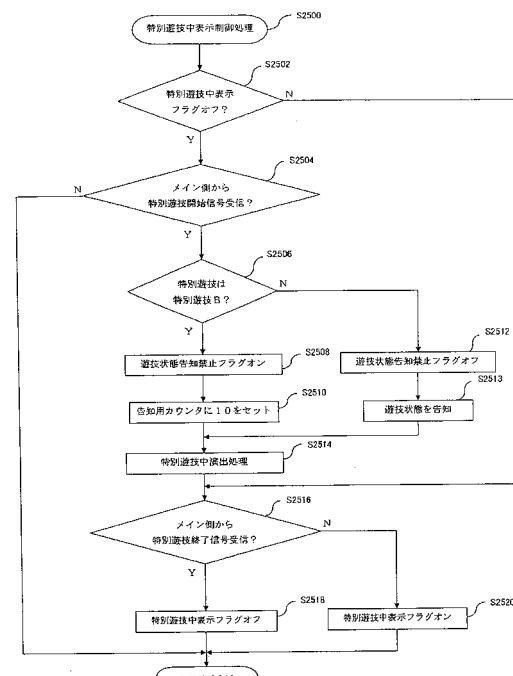
【図17】

【図17】



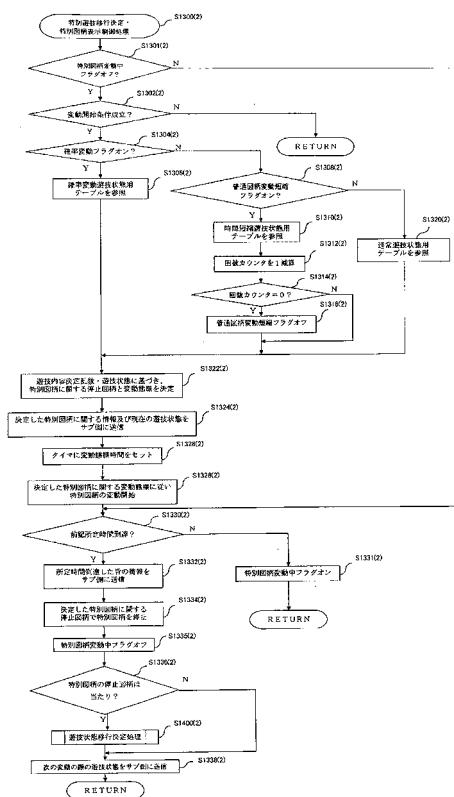
【図18】

【図18】



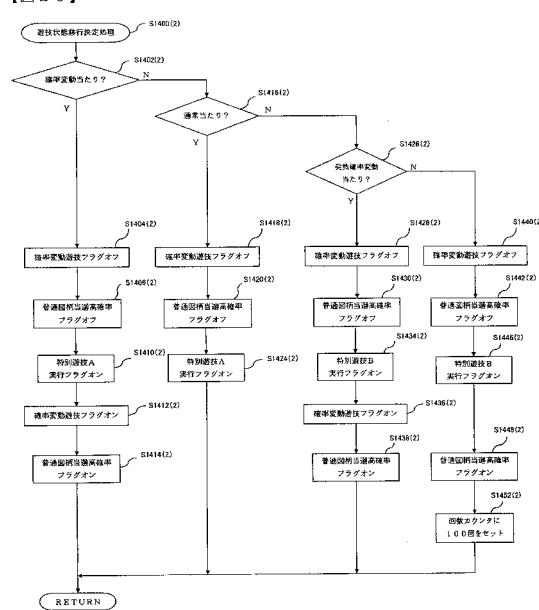
【 図 1 9 】

【図19】



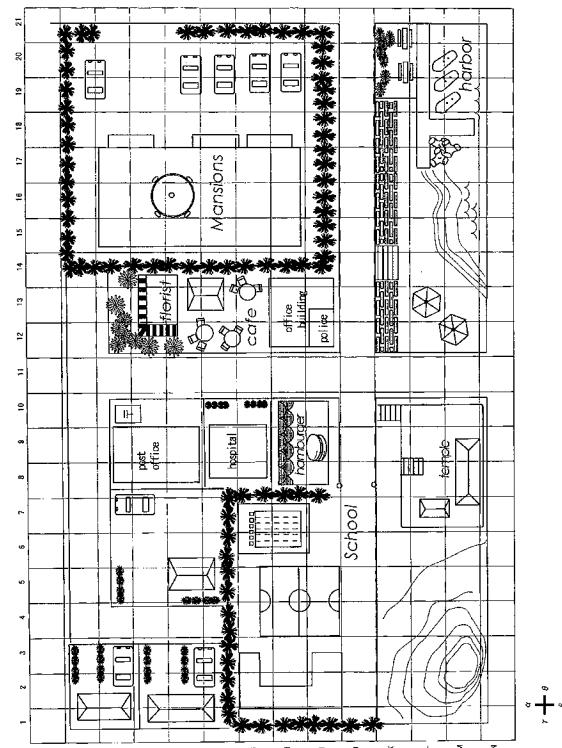
【図20】

图 20



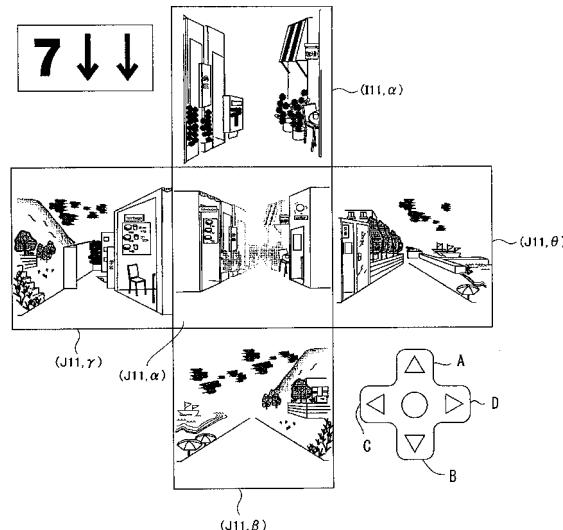
【 図 2 1 】

【图21】



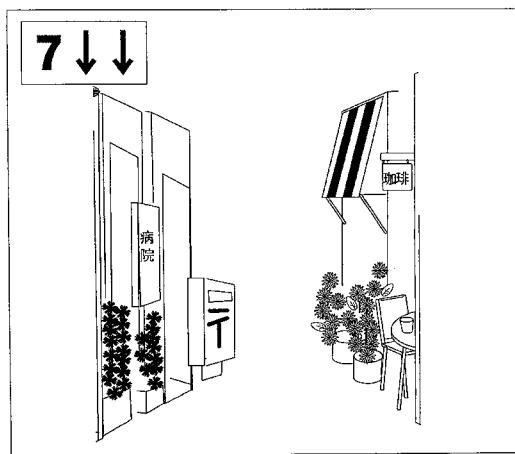
【図22】

図22



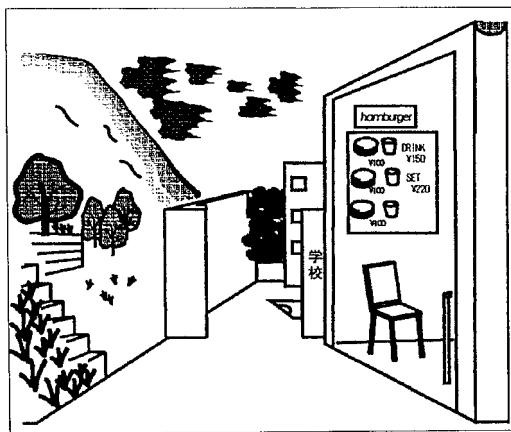
【図 2 3】

【図 2 3】



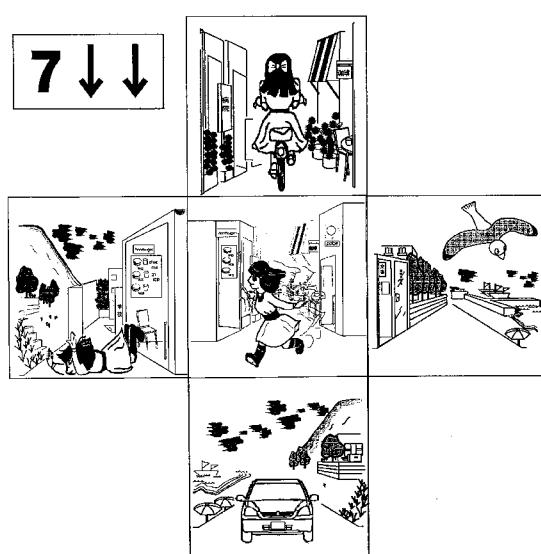
【図 2 4】

【図 2 4】



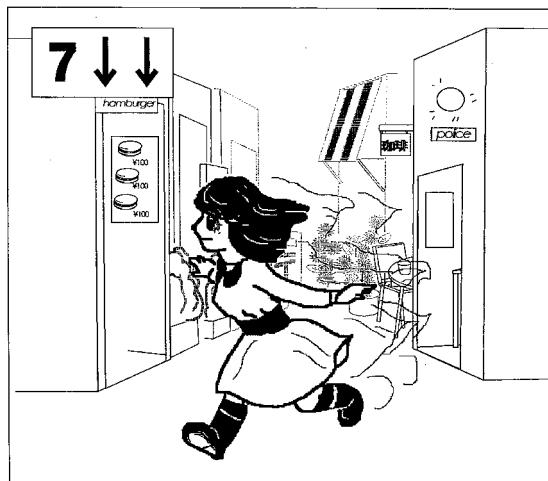
【図 2 5】

【図 2 5】



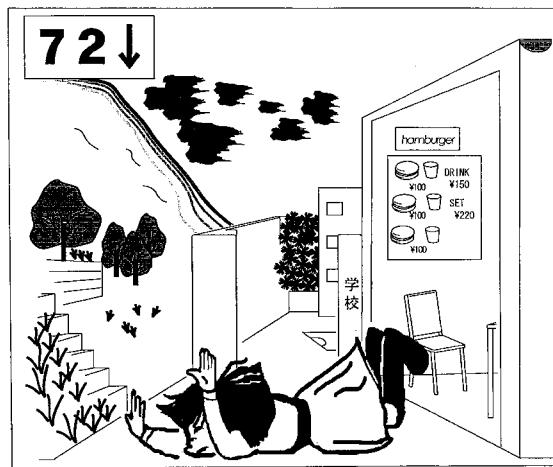
【図 2 6】

【図 2 6】



【図27】

【図27】



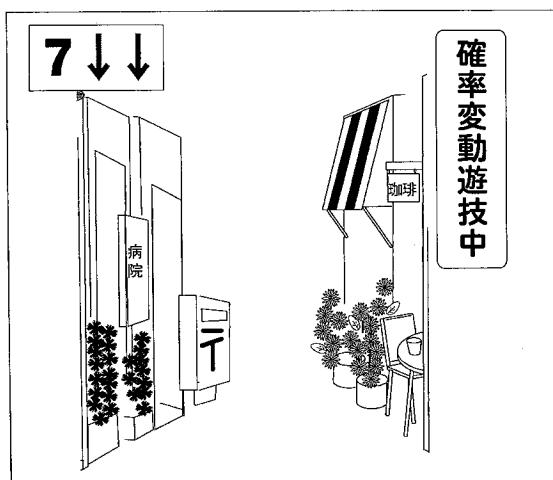
【図28】

【図28】



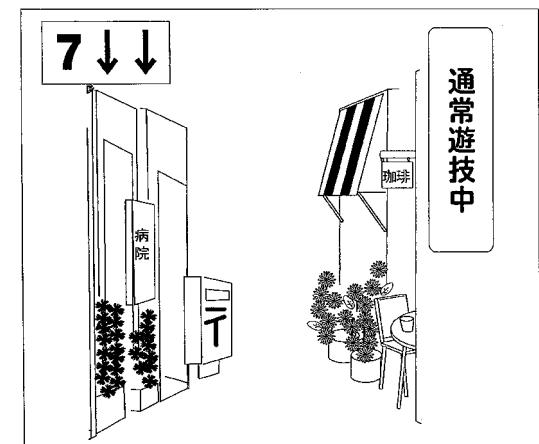
【図29】

【図29】



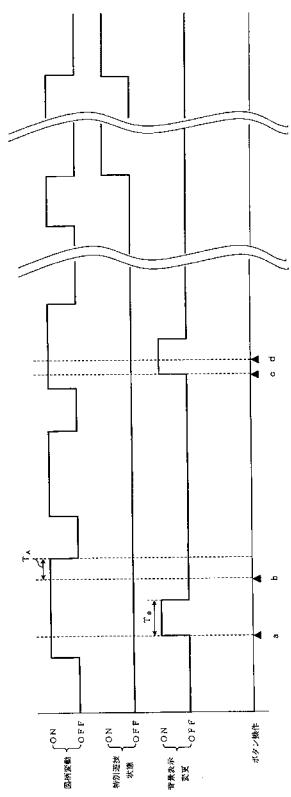
【図30】

【図30】



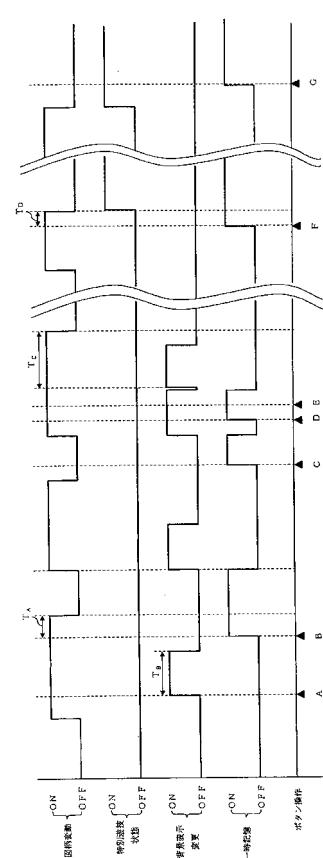
【図31】

【図31】



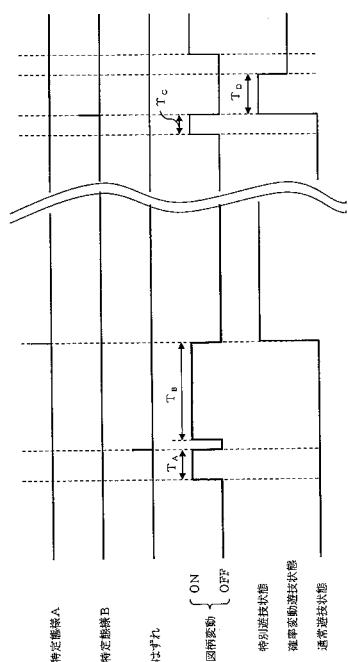
【図32】

【図32】



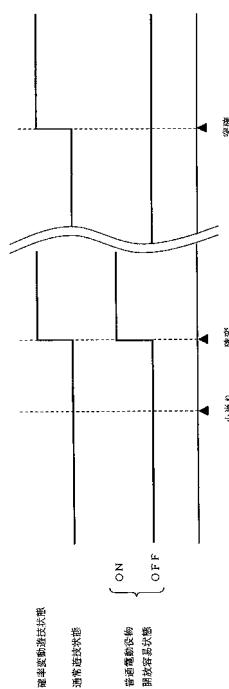
【図33】

【図33】



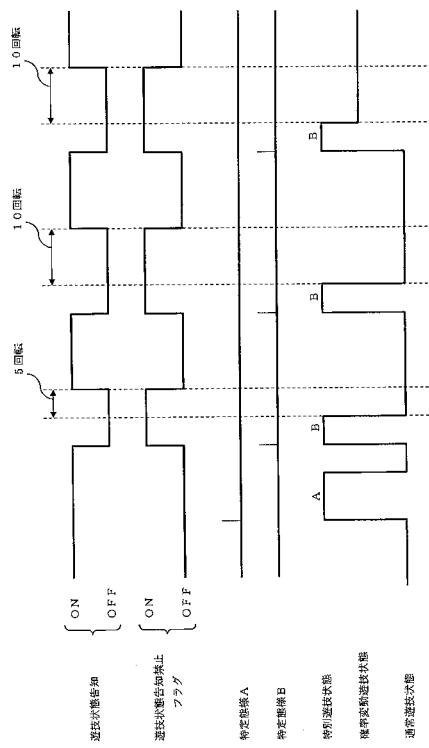
【図34】

【図34】



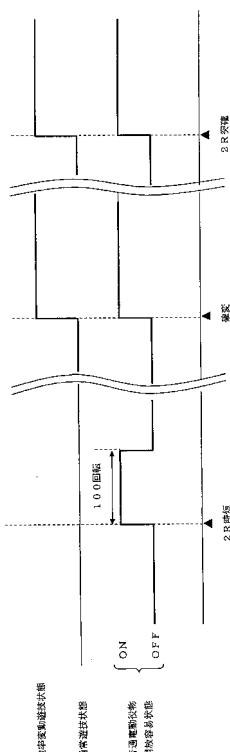
【 図 3 5 】

[図35]



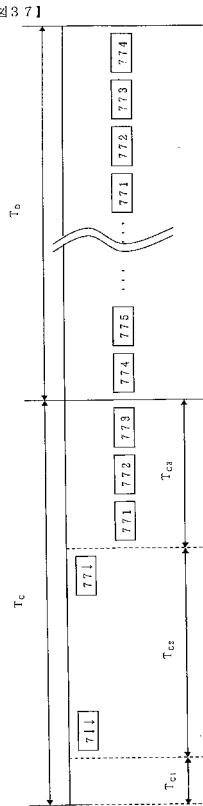
【図36】

【図36】



【図37】

[図37]



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-344407(JP,A)
特開2005-013352(JP,A)
特開2004-261297(JP,A)
特開2004-344646(JP,A)
特開2004-229955(JP,A)
特開2004-180866(JP,A)
特開平11-333089(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02